Práctica 4 Ant Colony System

- Propuesta similar al ACO de clase.
- Su objetivo es lograr una convergencia más rápida.
- Manteniendo un compromiso entre explotación y exploración.

Práctica 4 Ant Colony System – Regla de transición

La regla de transición mantiene un compromiso entre la exploración de nuevos caminos y la explotación de información anterior.

$$s = \begin{cases} \arg\max\{[\tau_{ru}]^{\alpha} \cdot [\eta_{ru}]^{\beta}\}, & \text{si } q \leq q_0 \\ random^*, & \text{en otro caso} \end{cases}$$

 $s \rightarrow \text{Arco a escoger}$

 $q \rightarrow$ Aleatorio uniforme [0, 1]

 $q_0 \rightarrow$ Probabilidad de escoger el mejor arco (explotación)

 $random^* \rightarrow Se$ generan varias alternativas, y se escoge una aleatoriamente dependiendo de su significancia.

Práctica 4 Ant Colony System – Regla de transición

```
chooseOperation(...){
if (randSample < _colony->_q0) {
   selectBestAlternative(operation);
} else {
   createAlternatives(...)
   //Seleccionar una de las alternativas anteriores
       Mejores alternativas tienen mas probabilidad
   while (\ldots) \{\ldots\}
```

Práctica 4 Ant Colony System – Actualización de feromona

La actualización de feromona **global** solamente considera los arcos de la mejor solución hasta el momento.

$$\tau_{rs}(t) = (1 - \rho) * \tau_{rs}(t - 1) + \rho * fitness_{bestEver}$$

Solamente los arcos de la mejor solución hasta el momento modifican la feromona de acuerdo al ratio de evaporación y la calidad de la solución (**explotación**).

Práctica 4 Ant Colony System – Actualización de feromona

Cada vez que una hormiga pasa por un arco, aplica la actualización de feromona local de la siguiente manera.

$$\tau_{rs}(t) = (1 - \rho) * \tau_{rs}(t - 1) + \rho * \tau_0$$

- La cantidad de feromona de un arco se reduce cada vez que pasa una hormiga.
- Los arcos seleccionados se vuelven menos prometedores cuando más hormigas pasan por él, favoreciendo la **exploración** de nuevos caminos.