

Cómputo Evolutivo

Proyecto 1: Agente Viajero

Andrea Itzel González Vargas
Carlos Gerardo Acosta Hernández

Facultad de Ciencias UNAM
Entrega: 07/09/16

Introducción

Panorama general

Como primer proyecto de la materia implementamos un Algoritmo Genético para resolver instancias del *Problema del agente viajero* (TSP, por sus siglas en inglés), -se consideró el caso simétrico. Para lograrlo, utilizamos el framework de desarrollo escrito en *Java* provisto por el ayudante de laboratorio, Roberto Monroy, en las prácticas de clase.

Dado que el framework provee de una estructura modularizada para el desarrollo, el código pertinente y referente a los principios de un AG -como los procesos de selección, cruzamiento, mutación, así como los operadores que involucran- pueden revisarse independientemente en la carpeta de “sources” (src/) del proyecto.

Como entrada, el programa recibe un archivo con extensión *.tsp*, que representa, con cierta sintáxis especial dentro de un archivo de texto plano, una instancia del problema del agente viajero. En el directorio del proyecto es posible encontrar numerosas instancias¹ del problema, entre ellas las que fueron empleadas para el análisis de resultados -burma14, ulysses16, ulysses22, gr17 y gr21. Todas ellas se pueden revisar dentro del proyecto en el carpeta de datos (tsp/).

De ser necesario, es posible leer instrucciones sobre la ejecución del programa en el *Readme* incluido en la raíz del directorio del proyecto. También, para revisar el contenido sin necesidad de descargarlo, se puede navegar amablemente por las líneas de código desde nuestro repositorio alojado en *GitHub*²

¹Se pueden descargar de la página del curso aquí.

²Enlace a repositorio del proyecto: Proyecto-TSP

Especificación

La implementación está basada en la solución al problema propuesta en el libro de *Algoritmos Genéticos* de Kuri-Galaviz.

Codificación del problema

Como se comenta en el libro, hay una marcada preferencia por la utilización de representaciones binarias para la codificación en problemas que intentan resolver los algoritmos genéticos, principalmente porque se ven favorecidas por los resultados del *Teorema del Esquema*. Sin embargo, para este problema en particular tiene un par de desventajas que nos llevaron a elegir otra codificación.

Para empezar, una instancia del problema posee un número fijo de ciudades que tiene que recorrer el agente viajero. Es importante procurar representar cada una y mantener esa representación a lo largo del algoritmo. En caso de elegir una representación binaria, la codificación que se hace de cada ciudad requiere de ensambles binarios tan grandes como sea necesario para representar el total de ciudades.

Por otro lado, ya en la ejecución del algoritmo genético, los operadores de cruce y mutación fácilmente pueden producir ensambles de binarios que en su decodificación no sean parte del dominio del problema, es decir, que si cambiamos uno sólo de los bits quizá deje de existir un mapeo correspondiente con las ciudades de la instancia. No sólo eso, también es posible que dentro de un mismo ensamble de bits de un *genotipo* resulte una ciudad repetida, lo cuál, por definición no está permitido. Se vuelve entonces necesario implementar un corrector que entre en juego luego de la actividad de los operadores y en la generación de una población inicial.

Es por lo anterior que nos decidimos por implementar la **codificación no binaria** descrita en el libro. Para esta codificación cada individuo es un recorrido por las ciudades y cada alelo en su fenotipo es una ciudad, representada por un entero. De esta manera, se asegura que los operadores sólo se manejen sin afectar la validez de un solo alelo como en la representación binaria, entonces sólo tenemos que preocuparnos por la validez del individuo. Además se ajusta bastante bien a las condiciones en que recibimos las instancias de TSP, pues cada ciudad es un nodo con un entero asociado. La generación de una población inicial “aleatoria” se hace cuidando que se generen individuos válidos, asignado sólo una vez cada ciudad a cada nuevo individuo -puede verse de hecho como múltiples permutaciones de la lista de ciudades en la instancia del problema. El resto del proceso del AG se reconsideró bajo las premisas de esta representación no binaria, por lo que los operadores no constituyen un riesgo para la validez de los códigos genéticos ni los individuos que generan y no fue necesaria la implementación de un corrector.

Criterio de detención

Elegimos como criterio de detención un **número de generaciones** máximo definido en la construcción de una instancia de nuestro Algoritmo Genético.

Evaluación de la población y Selección

El problema del agente viajero es un problema de minimización, como no nos es posible utilizar una traducción directa de uno de maximización, pues al multiplicar por -1 la función de evaluación obtendremos costos no permitidos por la definición del problema, hicimos un reajuste a la evaluación de la población. Primero consideramos el fitness como nuestro costo de viaje, es decir, cada individuo representando un viaje tiene un costo asociado que es la suma de las distancias entre sus ciudades, considerando que es un recorrido cíclico, se suma también la distancia entre la última ciudad y la primera (sin olvidar que la distancia es simétrica en estos problemas). Definida para un genotipo como:

$$fitness(g) = d(g[0], g[n-1]) + \sum_{i=0}^{n-1} d(g[i], g[i+1]) \quad (1)$$

Por conveniencia de implementación bajo el framework -pues una implementación de la interfaz de *FitnessFunction* emplea su evaluación sobre un sólo fenotipo- se decidió que ésta fuera el fitness, aunque se asocie más fácilmente con el concepto de *función objetivo*.

Por otro lado, la función objetivo implementada y que para la lógica de nuestro AG lo tratamos como función de adaptación -en el framework se aplica para una población y por tanto resultaba más útil puesto que el grado de adaptación de un individuo depende del resto de la población-, la definimos para un genotipo, dados los costos máximo y mínimo de la población, como:

$$evalObj(g) = (fitness_{max} + fitness_{min}) - fitness(g) \quad (2)$$

Señalamos que el FrameworkAG considera a los mejores y peores individuos para un problema de maximización, por lo que aunque se señale en la interfaz gráfica del programa una acotación verde para los mejores individuos en las estadísticas, en realidad el individuo que nos interesa a nosotros es el de acotación color rojo, pues es el de menor costo de viaje en la población.

Decidimos utilizar este remapeo de la función de adaptación con el fin de utilizar la **selección proporcional** de “ruleta”. La elegimos por nuestra experiencia con la práctica anterior.

Cruza

Para el operador de cruce, implementamos el **cruzamiento uniforme ordenado** descrito en el libro del profesor. Con este tipo de cruzamiento nos aseguramos de que se generen individuos válidos al aplicar el operador sobre dos individuos de la población que hayan sido seleccionados para este proceso. Es decir, el nuevo individuo no tendrá repeticiones de ciudades.

Para lograr esto se emplea una “máscara” de bits del tamaño del genotipo. Como en el cruzamiento uniforme, se realiza un experimento de *Bernoulli* por cada ciudad contenida en el individuo que se reflejará en la máscara. Para aquellos índices donde la máscara tenga valor de 1 se agregarán las ciudades correspondientes del primer padre al nuevo individuo (en consecución) y aquellos índices donde la máscara haya resultado con valor 0, se generará una lista de ciudades correspondientes a esos ceros del primer padre y se agregarán al nuevo individuo sobre los genes por asignar en el orden en que aparecen esas ciudades dado el genoma del segundo padre.

Lo anterior es un mero esbozo de explicación que puede ser encontrado con más detalle en el libro³ y puede revisarse con detalle nuestra implementación en el archivo de clase *AVCrossover.java*.

Mutación

De la misma manera que con el cruzamiento, el operador mutación está planteado para producir un individuo “mutado” válido en la instancia del problema.

El algoritmo utilizado para esta mutación también hace uso de una “máscara”, una cadena de bits del mismo tamaño del individuo a mutar. Ésta se genera dada la probabilidad de mutación p en la ejecución del programa. Se establecerá entonces un bit 1 en la máscara con probabilidad p y un 0 con probabilidad $1 - p$.

Posteriormente, para aquellos índices en que la cadena de bits tenga asignado un 1, se generará una lista con las ciudades correspondientes del individuo y se eliminará ese gen del individuo, después se realizará una permutación de los elementos de esta lista de manera que ninguno termine en la posición en que se encontraba originalmente al crearla.

Finalmente, en los genes vacíos del individuo se acomodarán las ciudades en el orden que aparecen en la lista temporal que se permutó. De esta forma, no es posible repetir ciudades, pues la mutación es básicamente una permutación de las ciudades en el individuo original a mutar.

Para revisar el pseudo-código del algoritmo, igualmente puede ser encontrado en el capítulo 3 del libro y nuestra implementación en el archivo de clase *AVMutation.java*, dentro del directorio de código fuente del proyecto.

Experimentación

Se escogieron tres valores de probabilidad de mutación (P_m) y tres valores de probabilidad de cruza (P_c), con las cuales se formaron todas las posibles combinaciones de parejas dejándonos con un total de nueve parejas.

Se usaron los archivos *burma14*, *ulysses16*, *gr17*, *gr21* y *ulysses22*, cada uno se probó con las nueve parejas distintas y por cada una de éstas se hicieron tres experimentos distintos, por lo que en total se hicieron $9 \times 5 \times 3$ experimentos.

Se fijó la población en 200 individuos y se corrieron 2000 generaciones por cada experimento.

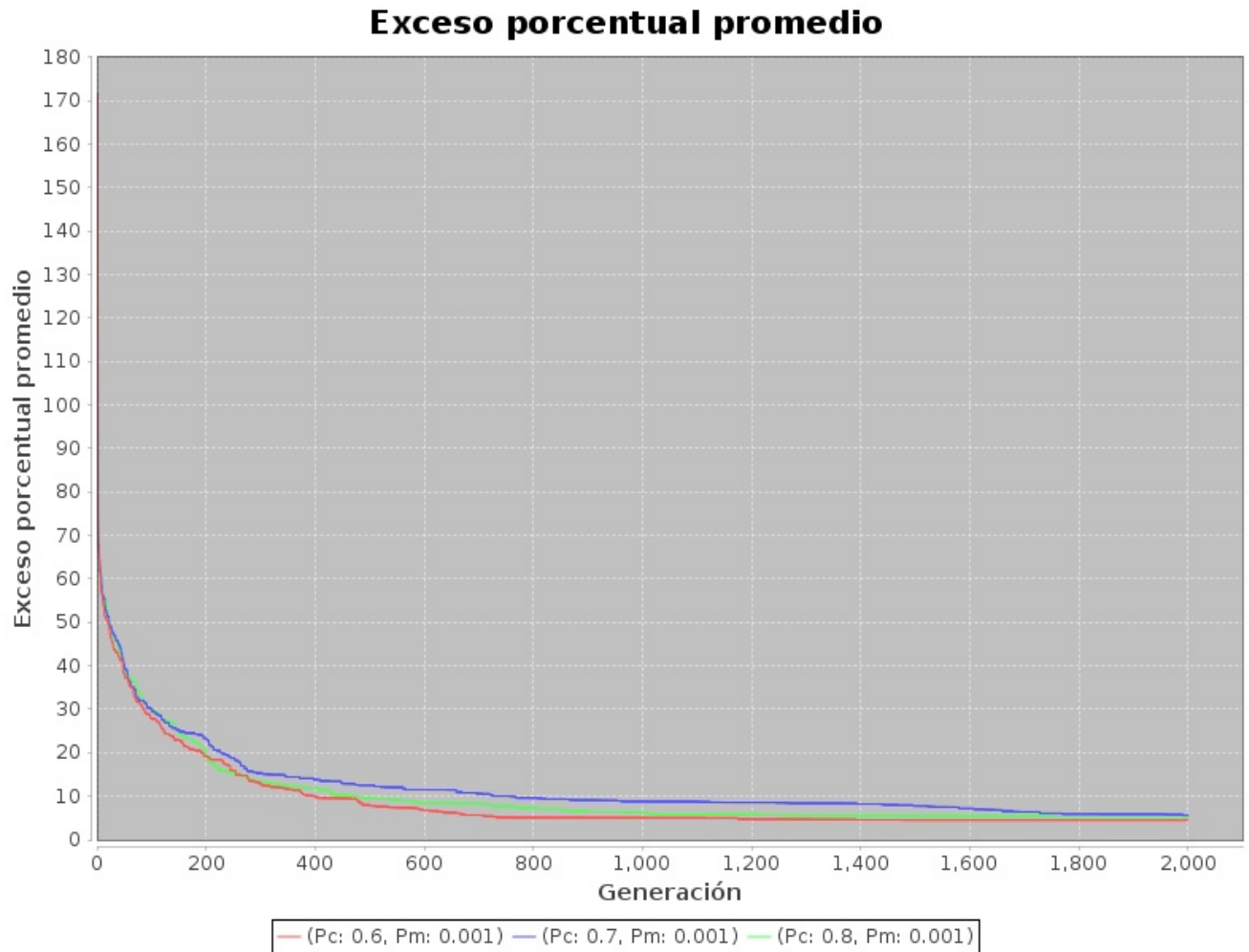
Probabilidades escogidas:

P_c	P_m
0.6	0.001
0.7	0.051
0.8	0.101

³Kuri-Galaviz, Algoritmos Genéticos, págs. 91,92

Las tres mejores parejas resultaron ser aquellas donde P_m es menor, i.e. (representamos cada pareja como (P_c, P_m))
(0.6, 0.001), (0.7, 0.001) y (0.8, 0.001)

En ésta gráfica se puede apreciar el exceso porcentual promedio de éstas parejas en cada generación:



Y a continuación se muestran éstos mismos datos para el resto de las parejas:

Cuadro 1: Exceso porcentual promedio por parejas

Generación	(0.6, 0.051)	(0.6, 0.101)	(0.7, 0.051)	(0.7, 0.101)	(0.8, 0.051)	(0.8, 0.101)
0	171.67	171.67	171.67	171.67	171.67	171.67
100	28.97	30.63	29.45	35.49	34.49	37.13
200	22.48	23.59	24.18	28.73	29.49	29.61
300	17.89	20.19	20.98	23.40	25.97	27.55
400	16.36	18.10	17.74	20.31	21.50	24.47
500	13.83	15.22	16.32	19.00	20.42	21.57
600	13.38	14.28	15.73	16.18	17.58	20.12
700	11.91	12.53	15.43	15.47	16.89	18.63
800	10.78	12.38	14.78	15.01	16.28	17.11
900	10.58	12.34	13.26	14.40	15.50	15.09
1000	10.04	11.36	12.80	13.50	14.81	14.41
1100	9.53	11.31	12.55	12.80	14.38	13.88
1200	9.15	11.13	12.47	11.84	13.43	13.00
1300	8.98	10.94	11.52	11.72	13.04	12.82
1400	8.98	10.78	11.30	11.05	12.45	11.97
1500	8.79	10.51	10.68	10.77	12.33	11.54
1600	8.74	10.36	10.04	10.75	11.94	11.07
1700	8.50	10.31	10.03	10.46	11.73	10.85
1800	8.50	10.31	9.77	10.10	11.17	10.22
1900	8.30	10.29	9.26	9.83	11.10	10.03
2000	8.30	9.97	9.06	9.41	10.37	9.84

Conclusiones

Es fácil sospechar el porqué de nuestra elección de parejas de tasas de mutación y cruza en los múltiples experimentos que realizamos. Partimos de una premisa de la que nos hemos convencido en clase, reflexionando un poco sobre nuestros pequeños conocimientos de biología, para decidir que una buena opción para nuestro algoritmo genético, era que la probabilidad de cruza entre individuos seleccionados fuera al menos más alta que un 50 % y que la mutación apenas ocurriera con menos de 1 % de probabilidad.

Reconocemos que la cruza nos permite obtener, buena parte de las veces, mejores individuos que aquellos que se ven involucrados en este proceso, por lo que un valor relativamente cercano a un evento seguro parecía lo indicado. Por el lado de la mutación, sabemos que este operador nos permite explorar nuevas áreas en el espacio de búsqueda del problema que quizá no se estén considerando en la construcción de los individuos y quizá no baste con la cruza entre aquellos con mejor grado de adaptación. Sin embargo, con la idea soporte de que en la naturaleza (la gran optimizadora) no ocurre con tanta facilidad, y que hemos observado en prácticas previas que los individuos pueden tanto acercarse como alejarse fuertemente de la solución después de sufrir una mutación, nos inclinamos por dejar un valor de probabilidad bastante bajo.

Un punto importante que no debemos dejar sin reconocimiento es precisamente respecto al modelo de mutación que se siguió en la implementación. Si bien este tipo de mutación que describimos en páginas anteriores nos permitió generar individuos mutados válidos y nos ahorró la preocupación de implementar un corrector, lo cierto es que esa probabilidad asignada de mutación no se ve directamente reflejada en el proceso totalmente, por la situación en que si no se cuenta al menos con una pareja para permutar en la máscara -generada con la probabilidad que mencionamos-, es necesario escoger un gen más para realizar dicha permutación, por lo que no necesariamente se respeta la tasa de mutación que es, de hecho, potencialmente más alta de lo que se indica. Decimos esto, con el afán justificar la razón detrás de valores cercanos a la probabilidad 0.

Algo importante a destacar es el comportamiento en las iteraciones respecto a los mejores individuos de cada generación. Una de las cosas que percibimos en la experimentación es que efectivamente podían apreciarse segmentos pequeños -en el código genético de los individuos impresos en pantalla- que ya formaban parte de la solución, aunque posiblemente los encontráramos en desorden. Podían ser dos, tres ciudades (o una longitud apreciable) que aparecían juntas en la solución, y persistían a lo largo de las generaciones.

Esto fue observable gracias a que contábamos con el “tour” completo del agente viajero de las soluciones óptimas. Creemos que la aparición de estos segmentos tienen una relación directa con la hipótesis de los bloques constructores. Conforme las generaciones avanzaban para una corrida del algoritmo sobre alguna instancia del problema, podíamos ubicar mayor número y mayor tamaño de segmentos del tour solución en los fenotipos mejor calificados. Y, aunque en una ejecución del programa no se hallara la solución, en los individuos de las últimas generaciones era posible señalar el corte de los segmentos y en comparación con la solución encontrar cada uno en orden. En rela-

ción a lo anterior, observamos que en las muchas ocasiones en que un sólo recorrido era el mejor individuo a partir de una generación hasta la última -nos estancábamos en una solución-, es que estos segmentos a partir de cierto punto estaban bien formados y por su cercanía en costo de viaje con la solución, persistiría su integridad, además de que los operadores de cruce y mutación podían no ser lo suficientemente agresivos, pero a la vez sutiles como para reacomodar esta organización y resultar en propuestas de individuos mejores. Es decir se podía contar en su totalidad con bloques ordenados como en la solución óptima, pero acomodar estos bloques en su lugar era la verdadera dificultad para nuestro algoritmo genético.

Finalmente, creemos que fue muy enriquecedor implementar un Algoritmo Genético para resolver uno de los problemas más importantes en la teoría de complejidad y de los más referidos a lo largo de nuestra carrera. Nos sentimos satisfechos con la oportunidad de aprender una parte de la programación en el cómputo evolutivo y ver en acción nuestra implementación con múltiples ajustes y desajustes, replanteamiento del diseño de nuestro programa y revisiones exhaustivas en busca de lo qué podía estar mal o lo que más nos convenía hacer, para al final exclamar ¡sí funciona!, fue emocionante. Esto nos adentró más profundamente a los planteamientos teóricos de los algoritmos genéticos que se intentan explicar en clase y nos motiva a ponerlos en práctica. Sólo nos queda decir que esta actividad resultó no sólo muy interesante sino también muy divertida.