

# Universidade Federal de São João del-Rei Curso de Graduação em Ciência da Computação



# Algoritmo Genético para Otimizar o FSSP

Alunos: Guilherme Souza Barros, Leonardo Guimarães de Oliveira, Vítor Oliveira Amorim.

**Professor:** Carolina Ribeiro Xavier.



# Introdução



Neste trabalho foi implementado um **Algoritmo Genético (AG)** em conjunto com **heurísticas** de inicialização e **busca local** para otimização do problema **FSSP**, com o objetivo de minimizar o *makespan* das tarefas nas diferentes instâncias fornecidas.



# População Inicial



A população inicial foi criada utilizando duas estratégias:

- Indivíduos aleatórios (90%)
- Indivíduos obtidos através de heurística (10%)

A heurística utilizada é uma adaptação da **NEH**<sup>1</sup>, amplamente utilizada para problemas de escalonamento de fluxo de trabalho.



## Cálculo dos Valores de Fitness



O fitness dos indivíduos é equivalente ao tempo total necessário para completar todas as tarefas em todas as máquinas

$$C_{i,j} = \begin{cases} C_{i-1,j} + p_{\pi_i,j}, & \text{se } j = 0 \text{(primeira maquina)} \\ C_{i,j-1} + p_{\pi_i,j}, & \text{se } i = 0 \text{(primeira tarefa)} \\ \max(C_{i-1,j}, C_{i,j-1}) + p_{\pi_i,j}, & \text{caso geral} \end{cases}$$



# Seleção dos Pais



Foram implementadas as seguintes formas de seleção de pais:

- Torneio local (A população é dividida em ilhas isoladas)
- Roleta

De acordo com os testes realizados, a seleção por **torneio local** apresentou o melhor desempenho para o problema.



#### Cruzamento



Foram implementados dois operadores de cruzamento:

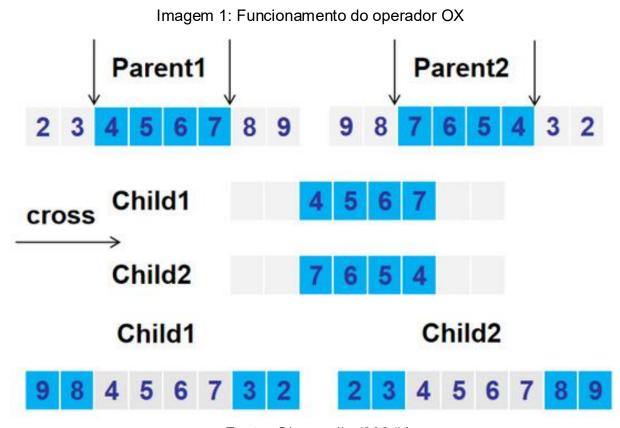
- PMX
- OX

Com base nos testes realizados, o operador *PMX* desempenha melhor para o FSSP.



# Cruzamento: Operador *OX*





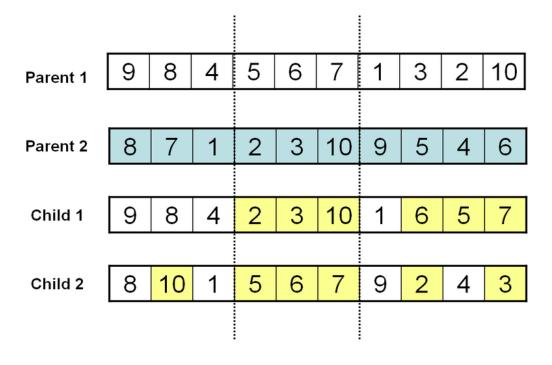
Fonte: Cheng; Jia (2024)1



# Cruzamento: Operador *PMX*



Imagem 2: Funcionamento do operador PMX



Fonte: *Hosny* (2012)<sup>2</sup>



# Mutação



- Troca duas tarefas de posição na linha de operações
- A taxa de mutação é incrementada quando ocorre estagnação em um mínimo local por 10 gerações.



Child1

Fonte: Cheng; Jia (2024)1



## **Elitismo**



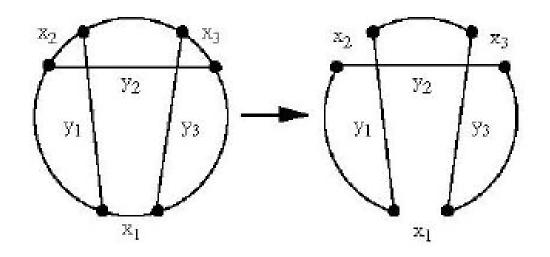
 Os indivíduos de maior aptidão (menor makespan) são copiados para a próxima população.



### 3-OPT



Heurística 3-opt aplicada a cada duas gerações para uma busca local e mutação extra. Causa um certo impacto na performance, porém foi efetiva para sair dos mínimos locais e aperfeiçoar os resultados.



Representação 3-opt



# Melhor Conjunto de Parâmetros



Probabilidade de Cruzamento	Elites	Probabilidade de Mutação	Gerações	Indivíduos
0.9	10	0.01	100	400



## **Resultados Obtidos**



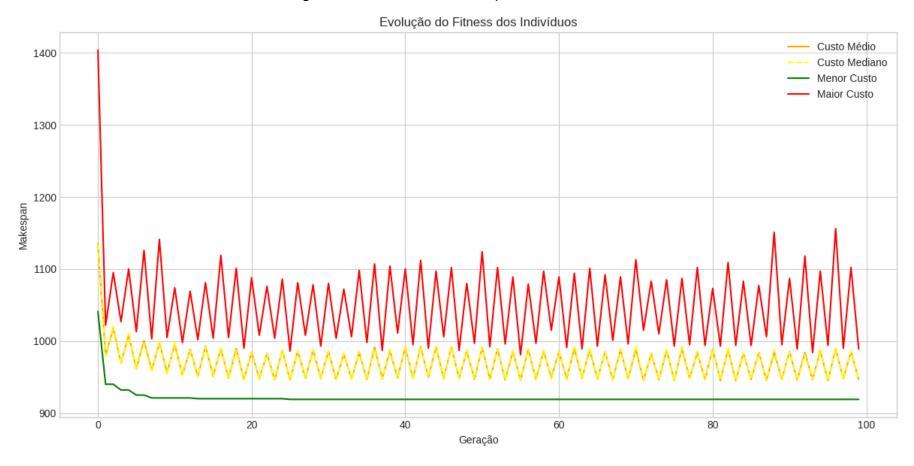
Para ambas instâncias, o algoritmo demonstrou uma boa taxa de otimização durante as primeiras gerações, podendo estagnar a partir daí, mas com algumas quedas ainda presentes devido ao 3-opt e mutação.



## Resultados Obtidos: Instância 5



Imagem 5: Resultados obtidos para a instância 05

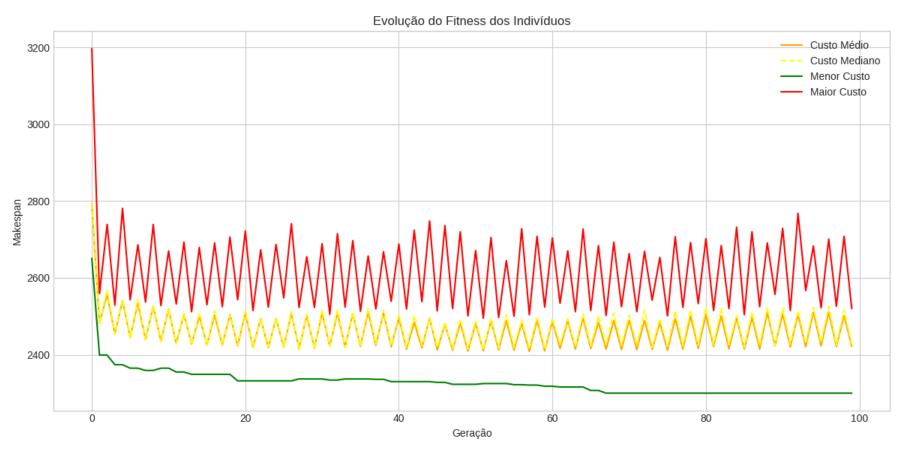




## Resultados Obtidos: Instância 7



Imagem 6: Resultados obtidos para a instância 07

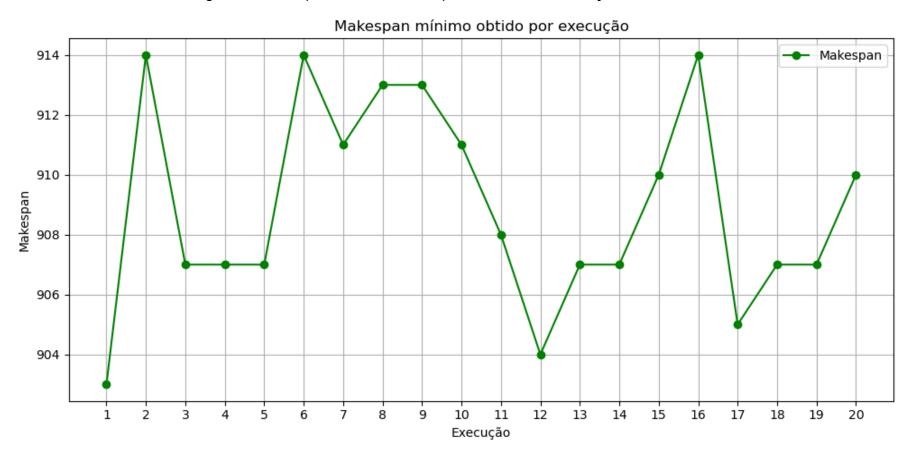




# Makespan Mínimo: Instância 5



Imagem 7: Makespan mínimo obtido para diferentes execuções da instância 5.

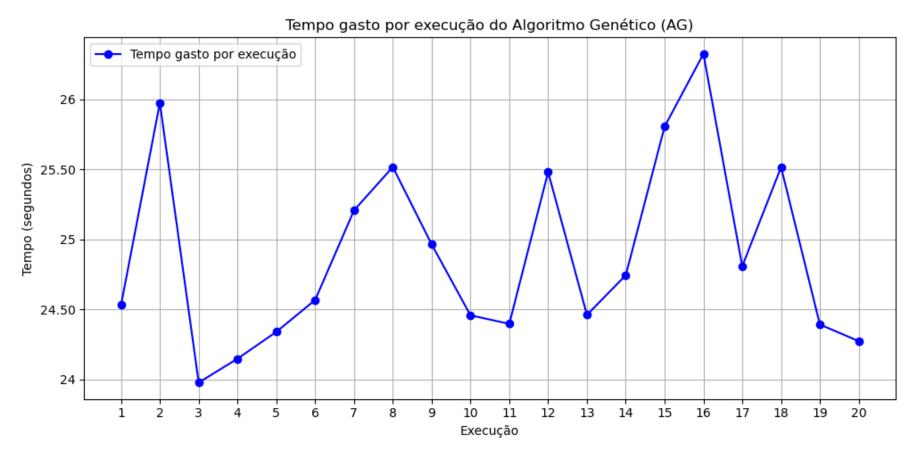




# **Tempo Gasto: Instância 5**



Imagem 8: Tempo gasto para diferentes execuções da instância 5.

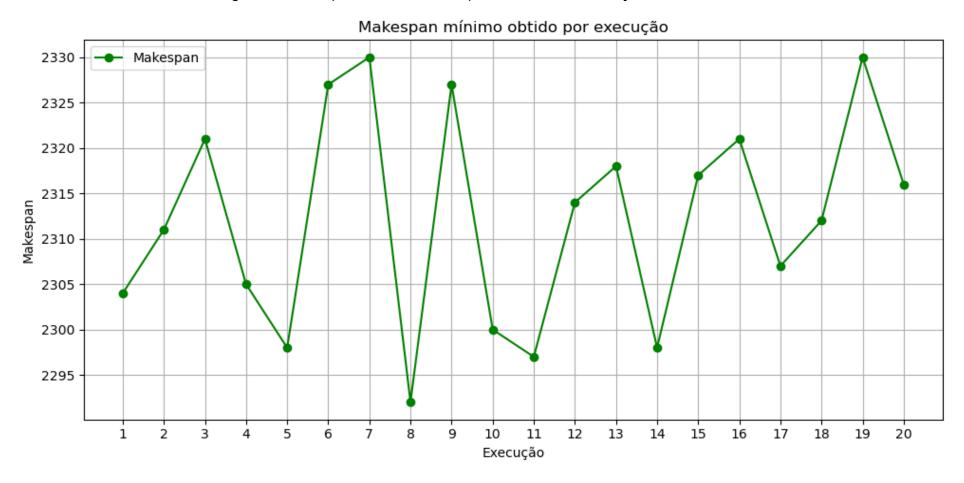




# Makespan Mínimo: Instância 7



Imagem 9: Makespan mínimo obtido para diferentes execuções da instância 7.

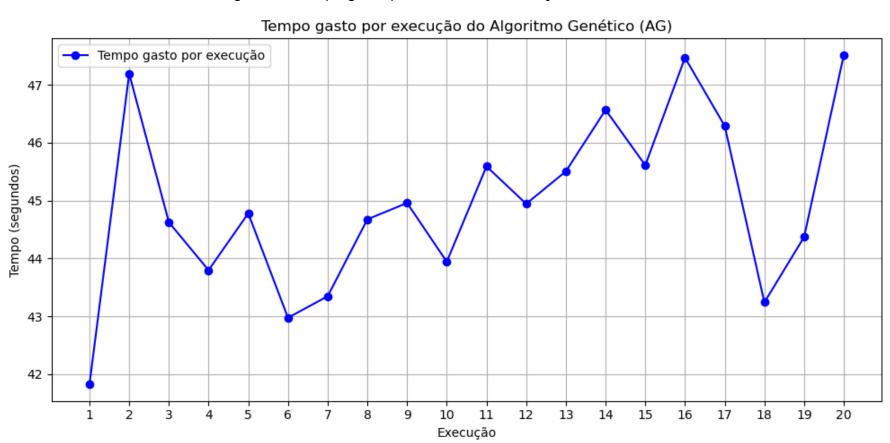




# **Tempo Gasto: Instância 7**



Imagem 10: Tempo gasto para diferentes execuções da instância 7.





# Referências Bibliográficas



<sup>1</sup>HOLLAND, John H. Adaptation in Natural and Artificial Systems: An Introductory Analysis with Applications to Biology, Control, and Artificial Intelligence. Cambridge, MA: MIT Press, 1992.

<sup>2</sup>NAWAZ, Muhammad; ENSCORE JR., E. Emory; HAM, Inyong. A heuristic algorithm for the m-machine, n-job flow-shop sequencing problem. Omega, Oxford, v. 11, n. 1, p. 91-95, 1983.



# Referências Imagens



<sup>1</sup>Chemg, Feng; Jia, Shuchun. Improved GA-LNS Algorithm for Solving Vehicle Path Problems Considernig Carbon Emissions. 2024. D

<sup>2</sup>Hosny, Manar. Vehicle Routing with Pickup and Delivery: Heuristic and Meta-heuristic Solution Algorithms. 2012.

<sup>3</sup>Representação 3-opt. Solving a combinatorial problem using a local optimization in ant based system - Scientific Figure on ResearchGate. Disponível em: <a href="https://www.researchgate.net/figure/opt-Algorithm-representation\_fig2\_228743973">https://www.researchgate.net/figure/opt-Algorithm-representation\_fig2\_228743973</a> Acessado em 7 de Julho 2025.