



3ºano – MIEIC – 20 de Maio 2018

Otimização na Organização de um Jantar Relatório

Inteligência Artificial
Grupo B2_3

Bruno Alexandre Oliveira Dias, up201504859@fe.up.pt
Fernando André Bezerra Moura Fernandes, up201505821@fe.up.pt
Maria Eduarda Santos Cunha, up201506524@fe.up.pt



Índice

1. OBJETIVO	3
2. ESPECIFICAÇÃO	3
2.1. ABORDAGEM	3
2.1.1. REPRESENTAÇÃO DO PROBLEMA	3
2.1.2. ALGORITMO GENÉTICO	6
2.1.3. SIMULATED ANNEALING.....	8
2.2. INPUT DO PROGRAMA.....	9
3. DESENVOLVIMENTO.....	10
3.1. FERRAMENTAS/APIs UTILIZADAS.....	10
3.2. ESTRUTURA DA APLICAÇÃO	10
4. EXPERIÊNCIAS	11
5. CONCLUSÕES	13
6. MELHORAMENTOS.....	14
7. RECURSOS.....	15
8. APÊNDICE.....	16
8.1. MANUAL DO UTILIZADOR	16
8.2. FICHEIROS DE INPUT	16
8.2.1. EXPERIÊNCIA 1	16
8.2.2. EXPERIÊNCIA 2	17
8.2.3. EXPERIÊNCIA 3	17
8.2.4. EXPERIÊNCIA 4	18
8.2.5. EXPERIÊNCIA 5	18
8.2.6. EXPERIÊNCIA 6	19



1. Objetivo

Este trabalho tem como objetivo resolver o problema de otimização da distribuição de pessoas por mesas num jantar solidário, onde várias pessoas se registaram. Idealmente, os grupos de pessoas que se inscreveram juntas não deverão ser separados e é importante a afinidade entre pessoas de grupos diferentes quando juntas na mesma mesa. Essa afinidade é determinada segundo interesses ou características em comum: idade, trabalho, hobby, interesse e família.

Pretende-se estabelecer a respetiva distribuição das pessoas pelos lugares.

2. Especificação

O problema em questão inclui-se nos problemas de otimização dado que se pretende maximizar a afinidade existente entre pessoas no conjunto de todas as mesas.

2.1. Abordagem

2.1.1. Representação do problema

De forma a representar o problema proposto, procedemos à criação de 3 classes *Person*, *Table* e *Dinner*, representativas de cada indivíduo, mesa e cenário de jantar possível respetivamente.

Atribuímos às classes os seguintes atributos:

- *Person*: *id*, *name*, *age*, *group* (id do grupo de pessoas com que se inscreveu), *hobie*, *family*, *job* e *interest*;
- *Table*: *id*, *size* e *people* (lista de pessoas a sentar nessa mesa);



- *Dinner: id, tables, fitness, affinity, probabilityMin, probabilityMax e probability.*

Uma vez que a disposição das pessoas pelas mesas tem em conta a afinidade entre elas, procedemos à criação da função *getAffinity(self, person)* na classe *Person* responsável por devolver essa mesma afinidade. Calcula-a fazendo várias comparações entre 2 pessoas e incrementado o atributo *affinity* segundo o seguinte sistema de prioridades definido por nós:

Se as 2 pessoas a ser comparadas...

- Estiverem no mesmo grupo, incrementa 1 unidade;
- Tiverem o mesmo interesse, incrementa 0.5 unidades;
- Tiverem a mesma família, incrementa 0.5 unidades;
- Tiverem a mesma idade, incrementa 0.5 unidades;
- Tiverem o mesmo emprego, incrementa 0.5 unidades;
- Tiverem o mesmo hobby, incrementa 0.5 unidades;

Isto, pois o mais importante é manter um grupo de pessoas inscritas juntas, já que partiu da sua iniciativa própria juntarem-se e, conseqüentemente, deverão querer manter-se na mesma mesa, em detrimento da companhia de pessoas com quem possam ter outras relações de proximidade. As restantes características têm todas a mesma importância, dado que todas constituem um elemento comum e passível de ser usado como tema de conversa.

Em *Person.py*:

```
def getAffinity(self, person):  
    affinity = 0  
    if(self.id != -1 and person.id != -1):  
        if (person.group == self.group):  
            affinity += 1.0  
        if (person.interest == self.interest):  
            affinity += 0.5  
        if (person.family == self.family):
```



```
        affinity += 0.5
    if (person.age == self.age):
        affinity += 0.5
    if (person.job == self.job):
        affinity += 0.5
    if (person.hobie == self.hobie):
        affinity += 0.5
    return affinity
```

Como a afinidade total do jantar corresponde à soma da afinidade em cada mesa, *getAfinity(self)* na classe *Table* trata de retornar a afinidade total de uma mesa ao somar as afinidades entre todas as pessoas sentadas na mesma e *calcAfinity(self)* na classe *Dinner* soma as afinidades das mesas todas, gerando assim a afinidade total do jantar.

Em *Table.py*:

```
def getAfinity(self):
    affinity = 0
    if (self.size > len(self.people)):
        for x in range(0, len(self.people)):
            if (x < len(self.people) - 1):
                affinity += self.people[x].getAfinity(self.people[x + 1])
    else:
        for x in range(0, self.size):
            if (x < self.size - 1):
                affinity += self.people[x].getAfinity(self.people[x + 1])
    return affinity
```

Em *Dinner.py*:

```
def calcAfinity(self):
    self.affinity = 0
    for x in range(0, len(self.tables)):
        self.affinity += self.tables[x].getAfinity()
```

Ainda, é tratado que não se podem sentar mais pessoas numa mesa do que o número de lugares existentes nela, representado por *size*.



Por fim, tentamos procurar a solução ótima através dos 2 algoritmos Algoritmo Genético e Simulated Annealing, sendo que em ambos a população será constituída por diferentes versões de um jantar, ou seja, diferentes combinações de pessoas nas mesas.

2.1.2. Algoritmo Genético

Os Algoritmos Genéticos têm por base os processos genéticos de organismos biológicos. Para um problema existe uma população cujos indivíduos representam as possíveis soluções e a cada indivíduo/solução é atribuída uma pontuação que diz respeito ao quão ideal essa solução é. As soluções com maior pontuação são selecionadas para sofrer o cruzamento, gerando novas soluções e as melhores dessa nova população passam pela mutação. Idealmente, deverá convergir numa solução ideal.

A **seleção elitista** foi feita escolhendo as 2 soluções com maior pontuação e essas ficam automaticamente escolhidas para fazer parte da nova geração. A probabilidade mínima é a probabilidade do jantar anterior e a probabilidade máxima é a soma da probabilidade mínima com a divisão entre a afinidade do jantar e a afinidade total dessa geração.

A **seleção probabilística** permite que a nova geração acrescente, além das 2 soluções com a maior pontuação, também as restantes dependendo de onde as suas probabilidades se encontrarem relativamente aos números gerados aleatoriamente de 0 a 1.

Em genetic.py:

```
def select(population):
    total = 0
    l = len(population)
    selectedPop = [0] * (l)
    for x in range(0, l):
        total += population[x].totalAfinity()
    acum = 0
    for y in range (0, l):
```



```

    inc = population[y].setProb(total,acum)
    acum += inc
#elitist selection
sorted_x = sorted(population, key=operator.attrgetter('afinity'))
selectedPop[0] = sorted_x[len(sorted_x) - 1]
selectedPop[1] = sorted_x[len(sorted_x) - 2]
for a in range(2, l):
    r = random()
    for z in range(0, l): ##probabilistic selection
        if (population[z].probabilityMin < r and population[z].probabilityMax >= r):
            selectedPop[a] = copy.copy(population[z])
            break
return selectedPop

```

O **cruzamento** entre dois “jantares” é feito selecionando aleatoriamente uma mesa de cada jantar e uma pessoa de cada mesa selecionada e trocá-las, gerando uma nova afinidade.

Em Dinner.py:

```

def mate(self, other):
    firstTableChoiceIndex = choice(range(0,len(self.tables)))
    secondTableChoiceIndex = choice(range(0,len(other.tables)))
    firstPersonChoiceIndex =
choice(range(0,len(self.tables[firstTableChoiceIndex].people)))
    secondPersonChoiceIndex =
choice(range(0,len(other.tables[secondTableChoiceIndex].people)))
    ownSubs = self.tables[firstTableChoiceIndex].people[firstPersonChoiceIndex]
    otherSubs =
other.tables[secondTableChoiceIndex].people[secondPersonChoiceIndex]
    self.subs(firstTableChoiceIndex,firstPersonChoiceIndex,otherSubs)
    other.subs(secondTableChoiceIndex,secondPersonChoiceIndex,ownSubs)

```

Em genetic.py:

```

def mate(selectedPopulation):
    cruzProb = 0.5
    l = len(selectedPopulation)
    selectedForMating = list()
    for x in range(0, l):
        r = random()
        if (r < cruzProb):
            selectedForMating.append(selectedPopulation[x])
    l2 = len(selectedForMating)
    for y in range(0, l2,2):
        if(y == l2-1):

```



```
        selectedPopulation[y].mate(selectedPopulation[y])
    else:
        selectedPopulation[y].mate(selectedPopulation[y + 1])
```

A **mutação** consiste em trocar duas pessoas de sítio dentro de cada versão do jantar.

Em `Dinner.py`:

```
def mutate(self):
    firstTableChoiceIndex = choice(range(0, len(self.tables)))
    secondTableChoiceIndex = choice(range(0, len(self.tables)))
    firstPersonChoiceIndex = choice(range(0,
len(self.tables[firstTableChoiceIndex].people)))
    secondPersonChoiceIndex = choice(range(0,
len(self.tables[secondTableChoiceIndex].people)))
    ownSubs = self.tables[firstTableChoiceIndex].people[firstPersonChoiceIndex]
    self.subs(secondTableChoiceIndex, secondPersonChoiceIndex, ownSubs)
```

Em `genetic.py`:

```
def mutate(population):
    probMut = 0.2
    for x in range(0, len(population)):
        r = random()
        if(r < probMut):
            population[x].mutate()
```

O processo descrito é repetido ao longo de uma série de iterações, cujo critério de paragem é se em 10 gerações seguidas a melhor solução da geração não for melhor que a encontrada até aí.

2.1.3. Simulated Annealing

O algoritmo Simulated Annealing ou Arrefecimento Simulado é uma técnica de procura aleatória baseada na forma como um metal arrefece e congela numa estrutura cristalina com energia mínima e direciona-se a problemas não lineares.

Começa-se por estabelecer uma temperatura inicial alta o suficiente para permitir uma mudança para outro estado da vizinhança, que, quanto mais alta, melhor a solução obtida, mas também leva a mais tempo para chegar à solução final, e uma



temperatura final de 0 como critério de paragem. A cada iteração, decrementa-se a temperatura. Optamos por definir que a temperatura inicial era de 100.

```
Em simulated_annealing.py:  
def updateTemperature(temperature):  
    t = temperature - 1  
    return t
```

A partir de cada solução chega-se a uma solução diferente e se esta for melhor, continua, se não, calcula-se a probabilidade de ser usada para a próxima iteração.

```
Em simulated_annealing.py:  
def calcProbability(old_afinity, new_afinity, temperature):  
    diff = new_afinity - old_afinity  
    return exp(-(abs(diff)/temperature)))
```

De seguida, é gerado um número aleatório e se for superior a essa probabilidade, escolhe-se essa solução. Caso contrário, é descartada. A qualidade de uma solução é determinada através da sua energia (semelhante à pontuação no caso do Algoritmo Genético).

```
Em simulated_annealing.py:  
def measureProbability(r):  
    ra = random()  
    return ra > r
```

2.2. Input do Programa

A receção da informação necessária ao nosso programa quanto às pessoas inscritas, grupos e respetivas características é feita através de um ficheiro intitulado *input*.

As primeiras duas linhas do ficheiro contêm inteiros que dizem respeito ao número de mesas e ao número de lugares de cada mesa, respetivamente.

As restantes linhas possuem cada uma a informação pessoal de cada pessoa inscrita, organizada da seguinte forma <Nome> : <idade> - <grupo> - <hobby> - <família> - <trabalho> - <interesse>.



3. Desenvolvimento

3.1. Ferramentas/APIs Utilizadas

Desenvolvemos o projeto no Sistema Operativo Ubuntu 18.04, no IDE PyCharm e a linguagem de programação foi Python.

3.2. Estrutura da Aplicação

Módulos:

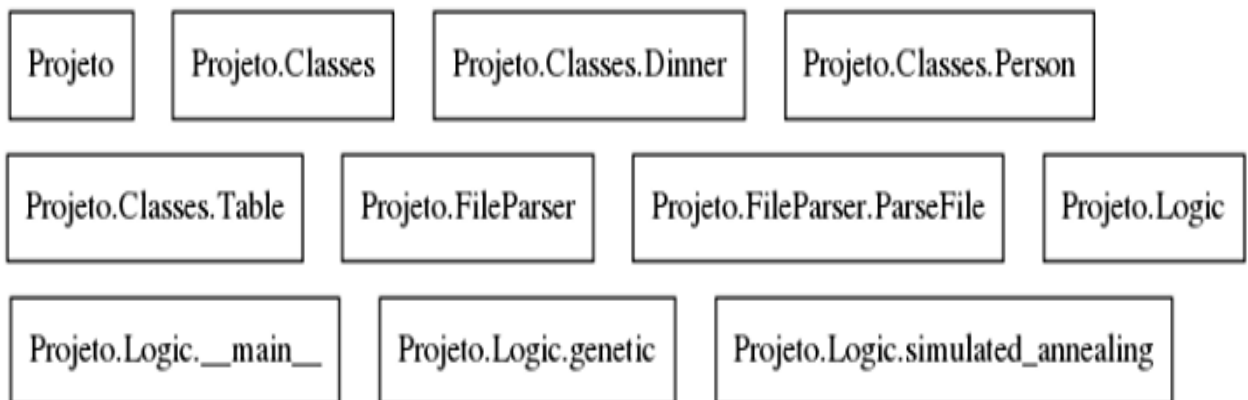


Figure 1 Módulos



Diagrama de Classes:

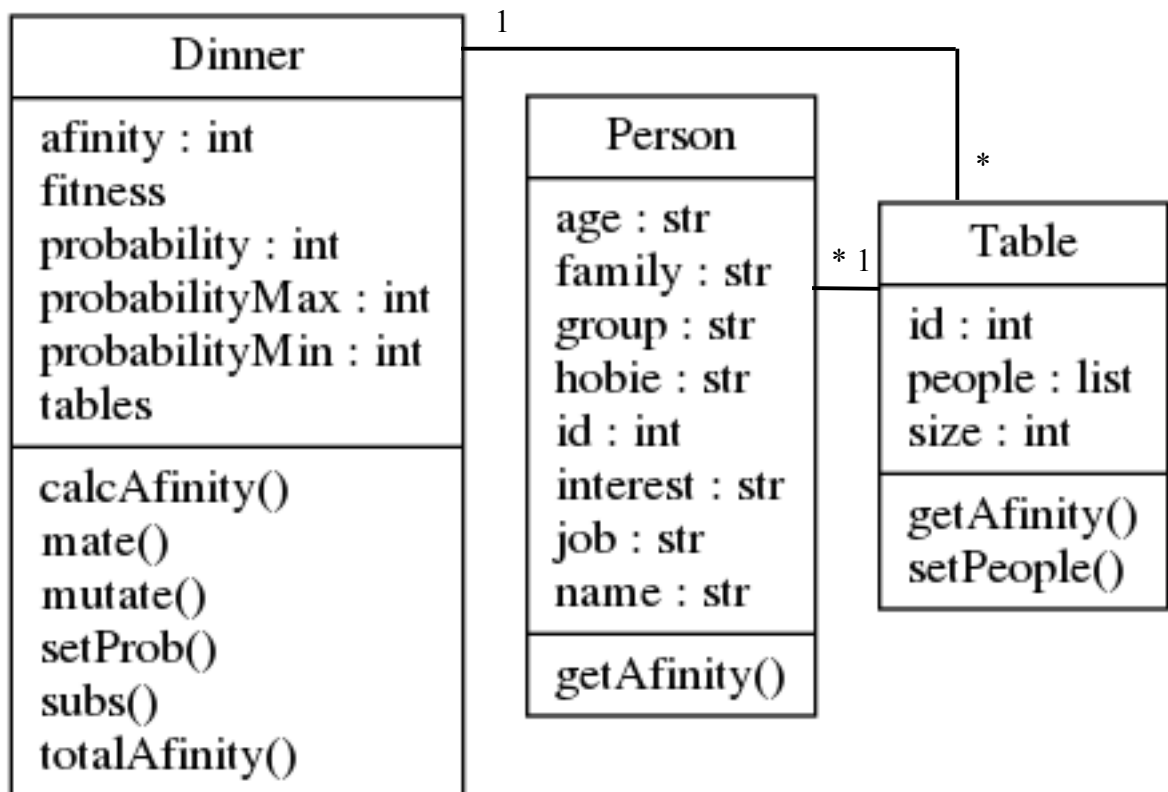


Figure 2 Diagrama de Classes

4. Experiências

No quadro seguinte, estão apresentados os diferentes valores de afinidade total do jantar obtidos para cada uma de 6 experiências repetidas 5 vezes segundo os algoritmos Algoritmo Genético e Simulated Annealing.

Algoritmo Genético					
Experiência 1	12 pessoas inscritas em 6 grupos, 3 mesas de 5 lugares cada				
Afinidade Total:	8.5	9.5	10.5	11	9.5



Experiência 2	15 pessoas inscritas em 6 grupos, 3 mesas de 5 lugares cada				
Afinidade Total:	15.5	14	17	13.5	18
Experiência 3	12 pessoas inscritas em 5 grupos, 3 mesas de 5 lugares cada				
Afinidade Total:	11	9.5	11.5	9.5	9
Experiência 4	15 pessoas inscritas em 5 grupos, 3 mesas de 5 lugares cada				
Afinidade Total:	14	13	14.5	15.5	13.5
Experiência 5	45 pessoas inscritas em 9 grupos, 9 mesas de 5 lugares cada				
Afinidade Total:	36,5	38,5	40,5	43	42,5
Experiência 6	45 pessoas inscritas em 6 grupos, 9 mesas de 5 lugares cada				
Afinidade Total:	36	41	35.5	37	41

Simulated Annealing					
Experiência 1	12 pessoas inscritas em 6 grupos, 3 mesas de 5 lugares cada				
Afinidade Total:	5	3.5	4.5	9	6
Experiência 2	15 pessoas inscritas em 6 grupos, 3 mesas de 5 lugares cada				
Afinidade Total:	9	8	8.5	5.5	9
Experiência 3	12 pessoas inscritas em 5 grupos, 3 mesas de 5 lugares cada				
Afinidade Total:	5.5	7	5	8	6.5
Experiência 4	15 pessoas inscritas em 5 grupos, 3 mesas de 5 lugares cada				
Afinidade Total:	10.5	5.5	11.5	5	7.5
Experiência 5	45 pessoas inscritas em 9 grupos, 9 mesas de 5 lugares cada				
Afinidade Total:	30	28.5	31	28	33.5
Experiência 6	45 pessoas inscritas em 6 grupos, 9 mesas de 5 lugares cada				



Afinidade Total:	26.5	29.5	28.5	28	33.5
------------------	------	------	------	----	------

Figure 3 Tabela de Valores da Afinidade Total p/ 6 Experiências

As experiências 1 e 2 mantêm exatamente as mesmas condições à exceção do número de pessoas inscritas, de forma a mostrar a relação da afinidade conforme o número de pessoas.

As experiências 1 e 3, 2 e 4 ou 5 e 6 mantêm exatamente as mesmas condições à exceção do número de grupos em que as pessoas se inscreveram, de forma a mostrar a relação da afinidade conforme o número de grupos.

5. Conclusões

Através das experiências 1 e 2, em que todas as condições são mantidas exatamente à exceção do número de pessoas, conseguimos observar que conforme o número de pessoas inscritas aumenta, também a afinidade total do jantar aumenta.

Através dos pares de experiências 1 e 3, 2 e 4 ou 5 e 6, em que todas as condições são mantidas exatamente à exceção do número de grupos, procurávamos identificar o efeito do número de grupos em que as pessoas se inscreveram na solução final. No entanto, os resultados são bastante dispersos, sendo que em algumas situações o aumento do número de grupos não afeta a solução, noutros aumenta a afinidade e noutros até a diminui. Isto verificou-se ao longo de mais testes dos que os apenas representados para efeito deste relatório.

Ainda, concluímos que através do Algoritmo Genético conseguimos chegar a soluções muito mais otimizadas do que com o Simulated Annealing, sendo que a diferença das médias da mesma experiência é sempre bastante elevada entre ambos. Isto também se deve ao facto de o Algoritmo Genético explorar mais o espaço de pesquisa. Porém, nenhum nos permite obter a solução ótima.



6. Melhoramentos

Futuramente, a nível da interação com o utilizador poderíamos desenvolver uma interface para que se tornasse mais intuitivo e orgânico para ele correr o programa, mostrar a disposição do jantar final em formato de diagrama e permitir correr ambos os algoritmos devolvendo algumas estatísticas de comparação entre as soluções obtidas e tempo demorado.

Quanto a funcionalidades, seria interessante também receber um ficheiro com mesas de diferentes tamanhos, em vez daquilo que fazemos atualmente, que é assumir que todas têm o mesmo número de lugares.

Em termos de algoritmos, ainda que estejamos contentes por termos tido a oportunidade de explorar o Algoritmo Genético e o Simulated Annealing, pensamos que seria também uma mais valia implementar alguns algoritmos adicionais que não tivessem sido tão abordados nas aulas para podermos expandir o nosso conhecimento.



7. Recursos

Biblioteca DEAP, *Distributed Evolutionary Algorithms in Python*,
<https://github.com/DEAP/deap>

<http://mat.uab.cat/~alseda/MasterOpt/Beasley93GA1.pdf>

<http://www.aiinfinance.com/saweb.pdf>

Contributo dos elementos do grupo para o projeto final:

Bruno Dias	33,(3)%
Fernando Fernandes	33,(3)%
Maria Eduarda Cunha	33,(3)%



8. Apêndice

8.1. Manual do Utilizador

Dentro do diretório do projeto, correr no terminal:

```
python -m Logic
```

Ao que é devolvido na consola um menu que permite a escolha entre os algoritmos Algoritmo Genético (1) e Simulated Annealing (2). Escrever 1 ou 2 conforme algoritmo pretendido.

```
1. Genetic Algorithm
2. Simulated Annealing
Option: █
```

Figure 4 Menu Apresentado na Consola

São impressas na consola as composições das várias mesas e a afinidade total do jantar, por exemplo:

```
TableID: 1 SIZE: 5
PersonID: 1 name: Andre age: 13 group: 1 hobbie: hobie1 family: family1 job: job1 interest: interest2
PersonID: 9 name: Ines2 age: 14 group: 2 hobbie: hobie3 family: family1 job: job4 interest: interest4
PersonID: 2 name: Bruno age: 14 group: 2 hobbie: hobie2 family: family2 job: job3 interest: interest3
PersonID: 8 name: Pedro2 age: 15 group: 4 hobbie: hobie1 family: family4 job: job4 interest: interest1
PersonID: 5 name: Maria age: 16 group: 3 hobbie: hobie4 family: family1 job: job1 interest: interest4
```

Figure 5 Exemplo da Composição da Mesa 1 na Experiência 1, com Algoritmo Genético

```
Afinity: 5.0
```

Figure 6 Exemplo de Afinidade na Experiência 1, com Algoritmo Genético

8.2. Ficheiros de Input

8.2.1. Experiência 1

```
3
5
Andre : 13 - 1 - hobie1 - family1 - job1 - interest2
Bruno : 14 - 2 - hobie2 - family2 - job3 - interest3
Pedro : 15 - 1 - hobie3 - family3 - job2 - interest1
Ines : 14 - 5 - hobie1 - family4 - job2 - interest2
```




Maria : 16 - 3 - hobie4 - family1 - job1 - interest4
 Andre2 : 13 - 1 - hobie3 - family2 - job2 - interest3
 Bruno2 : 14 - 1 - hobie2 - family3 - job2 - interest1
 Pedro2 : 15 - 4 - hobie1 - family4 - job4 - interest1
 Ines2 : 14 - 2 - hobie3 - family1 - job4 - interest4
 Maria2 : 16 - 3 - hobie4 - family2 - job3 - interest3
 Ines3 : 14 - 6 - hobie8 - family1 - job4 - interest4
 Maria3 : 16 - 6 - hobie7 - family2 - job3 - interest3

8.2.2. Experiência 2

3
 5
 Andre : 13 - 1 - hobie1 - family1 - job1 - interest2
 Bruno : 14 - 2 - hobie2 - family2 - job3 - interest3
 Pedro : 15 - 1 - hobie3 - family3 - job2 - interest1
 Ines : 14 - 5 - hobie1 - family4 - job2 - interest2
 Maria : 16 - 3 - hobie4 - family1 - job1 - interest4
 Andre2 : 13 - 1 - hobie3 - family2 - job2 - interest3
 Bruno2 : 14 - 1 - hobie2 - family3 - job2 - interest1
 Pedro2 : 15 - 4 - hobie1 - family4 - job4 - interest1
 Ines2 : 14 - 2 - hobie3 - family1 - job4 - interest4
 Maria2 : 16 - 3 - hobie4 - family2 - job3 - interest3
 Ines3 : 14 - 6 - hobie8 - family1 - job4 - interest4
 Maria3 : 16 - 6 - hobie7 - family2 - job3 - interest3
 MariaEduarda : 16 - 6 - hobie7 - family2 - job3 - interest3
 Goncalo : 16 - 6 - hobie7 - family2 - job3 - interest3
 Joao : 16 - 6 - hobie7 - family2 - job3 - interest3

8.2.3. Experiência 3

3
 5
 Andre : 13 - 1 - hobie1 - family1 - job1 - interest2
 Bruno : 14 - 2 - hobie2 - family2 - job3 - interest3
 Pedro : 15 - 1 - hobie3 - family3 - job2 - interest1
 Ines : 14 - 5 - hobie1 - family4 - job2 - interest2
 Maria : 16 - 3 - hobie4 - family1 - job1 - interest4
 Andre2 : 13 - 1 - hobie3 - family2 - job2 - interest3
 Bruno2 : 14 - 1 - hobie2 - family3 - job2 - interest1
 Pedro2 : 15 - 4 - hobie1 - family4 - job4 - interest1
 Ines2 : 14 - 2 - hobie3 - family1 - job4 - interest4
 Maria2 : 16 - 3 - hobie4 - family2 - job3 - interest3
 Ines3 : 14 - 1 - hobie8 - family1 - job4 - interest4
 Maria3 : 16 - 5 - hobie7 - family2 - job3 - interest3



8.2.4. Experiência 4

3

5

Andre : 13 - 1 - hobie1 - family1 - job1 - interest2

Bruno : 14 - 2 - hobie2 - family2 - job3 - interest3

Pedro : 15 - 1 - hobie3 - family3 - job2 - interest1

Ines : 14 - 5 - hobie1 - family4 - job2 - interest2

Maria : 16 - 3 - hobie4 - family1 - job1 - interest4

Andre2 : 13 - 1 - hobie3 - family2 - job2 - interest3

Bruno2 : 14 - 1 - hobie2 - family3 - job2 - interest1

Pedro2 : 15 - 4 - hobie1 - family4 - job4 - interest1

Ines2 : 14 - 2 - hobie3 - family1 - job4 - interest4

Maria2 : 16 - 3 - hobie4 - family2 - job3 - interest3

Ines3 : 14 - 1 - hobie8 - family1 - job4 - interest4

Maria3 : 16 - 5 - hobie7 - family2 - job3 - interest3

MariaEduarda : 16 - 5 - hobie7 - family2 - job3 - interest3

Joao : 16 - 5 - hobie7 - family2 - job3 - interest3

Goncalo : 16 - 5 - hobie7 - family2 - job3 - interest3

8.2.5. Experiência 5

9

5

Andre : 13 - 1 - hobie1 - family1 - job1 - interest2

Bruno : 14 - 2 - hobie2 - family2 - job3 - interest3

Pedro : 15 - 1 - hobie3 - family3 - job2 - interest1

Ines : 14 - 5 - hobie1 - family4 - job2 - interest2

Maria : 16 - 3 - hobie4 - family1 - job1 - interest4

Andre2 : 13 - 1 - hobie3 - family2 - job2 - interest3

Bruno2 : 14 - 1 - hobie2 - family3 - job2 - interest1

Pedro2 : 15 - 4 - hobie1 - family4 - job4 - interest1

Ines2 : 14 - 2 - hobie3 - family1 - job4 - interest4

Maria2 : 16 - 3 - hobie4 - family2 - job3 - interest3

Ines3 : 14 - 1 - hobie8 - family1 - job4 - interest4

Maria3 : 16 - 5 - hobie7 - family2 - job3 - interest3

MariaEduarda : 16 - 5 - hobie7 - family2 - job3 - interest3

Joao : 16 - 5 - hobie7 - family2 - job3 - interest3

Goncalo : 16 - 5 - hobie7 - family2 - job3 - interest3

Filipe : 13 - 1 - hobie1 - family1 - job1 - interest2

Bruna : 14 - 2 - hobie2 - family2 - job3 - interest3

Paula : 15 - 1 - hobie3 - family3 - job2 - interest1

Isaura : 14 - 5 - hobie1 - family4 - job2 - interest2

Mario : 16 - 3 - hobie4 - family1 - job1 - interest4

Andreia : 13 - 1 - hobie3 - family2 - job2 - interest3



Bernardo : 14 - 1 - hobie2 - family3 - job2 - interest1
 Patricia : 15 - 4 - hobie1 - family4 - job4 - interest1
 Ilia : 14 - 2 - hobie3 - family1 - job4 - interest4
 Joaquina : 16 - 3 - hobie4 - family2 - job3 - interest3
 Duarte : 14 - 1 - hobie8 - family1 - job4 - interest4
 Monica : 16 - 5 - hobie7 - family2 - job3 - interest3
 Eduarda : 16 - 5 - hobie7 - family2 - job3 - interest3
 Fernando : 16 - 9 - hobie7 - family2 - job3 - interest3
 Jose : 16 - 5 - hobie7 - family2 - job3 - interest3
 AndreMarques : 13 - 1 - hobie1 - family1 - job1 - interest2
 BrunoDias : 14 - 2 - hobie2 - family2 - job3 - interest3
 PedroCunha : 15 - 9 - hobie3 - family3 - job2 - interest1
 InesMelao : 14 - 5 - hobie1 - family4 - job2 - interest2
 MariaMelo : 16 - 3 - hobie4 - family1 - job1 - interest4
 Diana : 13 - 1 - hobie3 - family2 - job2 - interest3
 Debora : 14 - 1 - hobie2 - family3 - job2 - interest1
 Miranda : 15 - 7 - hobie1 - family4 - job4 - interest1
 Anita : 14 - 2 - hobie3 - family1 - job4 - interest4
 Beatriz : 16 - 3 - hobie4 - family2 - job3 - interest3
 Armandina : 14 - 1 - hobie8 - family1 - job4 - interest4
 Diogo : 16 - 6 - hobie7 - family2 - job3 - interest3
 Miguel : 16 - 8 - hobie7 - family2 - job3 - interest3
 Claudio : 16 - 6 - hobie7 - family2 - job3 - interest3
 Domingos : 16 - 7 - hobie7 - family2 - job3 - interest3

8.2.6. Experiência 6

9
 5
 Andre : 13 - 1 - hobie1 - family1 - job1 - interest2
 Bruno : 14 - 2 - hobie2 - family2 - job3 - interest3
 Pedro : 15 - 1 - hobie3 - family3 - job2 - interest1
 Ines : 14 - 5 - hobie1 - family4 - job2 - interest2
 Maria : 16 - 3 - hobie4 - family1 - job1 - interest4
 Andre2 : 13 - 1 - hobie3 - family2 - job2 - interest3
 Bruno2 : 14 - 1 - hobie2 - family3 - job2 - interest1
 Pedro2 : 15 - 4 - hobie1 - family4 - job4 - interest1
 Ines2 : 14 - 2 - hobie3 - family1 - job4 - interest4
 Maria2 : 16 - 3 - hobie4 - family2 - job3 - interest3
 Ines3 : 14 - 1 - hobie8 - family1 - job4 - interest4
 Maria3 : 16 - 5 - hobie7 - family2 - job3 - interest3
 MariaEduarda : 16 - 5 - hobie7 - family2 - job3 - interest3
 Joao : 16 - 5 - hobie7 - family2 - job3 - interest3
 Goncalo : 16 - 5 - hobie7 - family2 - job3 - interest3



Filipe : 13 - 1 - hobie1 - family1 - job1 - interest2
 Bruna : 14 - 2 - hobie2 - family2 - job3 - interest3
 Paula : 15 - 1 - hobie3 - family3 - job2 - interest1
 Isaura : 14 - 5 - hobie1 - family4 - job2 - interest2
 Mario : 16 - 3 - hobie4 - family1 - job1 - interest4
 Andreia : 13 - 1 - hobie3 - family2 - job2 - interest3
 Bernardo : 14 - 1 - hobie2 - family3 - job2 - interest1
 Patricia : 15 - 4 - hobie1 - family4 - job4 - interest1
 Ilia : 14 - 2 - hobie3 - family1 - job4 - interest4
 Joaquina : 16 - 3 - hobie4 - family2 - job3 - interest3
 Duarte : 14 - 1 - hobie8 - family1 - job4 - interest4
 Monica : 16 - 5 - hobie7 - family2 - job3 - interest3
 Eduarda : 16 - 5 - hobie7 - family2 - job3 - interest3
 Fernando : 16 - 5 - hobie7 - family2 - job3 - interest3
 Jose : 16 - 5 - hobie7 - family2 - job3 - interest3
 AndreMarques : 13 - 1 - hobie1 - family1 - job1 - interest2
 BrunoDias : 14 - 2 - hobie2 - family2 - job3 - interest3
 PedroCunha : 15 - 1 - hobie3 - family3 - job2 - interest1
 InesMelao : 14 - 5 - hobie1 - family4 - job2 - interest2
 MariaMelo : 16 - 3 - hobie4 - family1 - job1 - interest4
 Diana : 13 - 1 - hobie3 - family2 - job2 - interest3
 Debora : 14 - 1 - hobie2 - family3 - job2 - interest1
 Miranda : 15 - 4 - hobie1 - family4 - job4 - interest1
 Anita : 14 - 2 - hobie3 - family1 - job4 - interest4
 Beatriz : 16 - 3 - hobie4 - family2 - job3 - interest3
 Armandina : 14 - 1 - hobie8 - family1 - job4 - interest4
 Diogo : 16 - 6 - hobie7 - family2 - job3 - interest3
 Miguel : 16 - 6 - hobie7 - family2 - job3 - interest3
 Claudio : 16 - 6 - hobie7 - family2 - job3 - interest3
 Domingos : 16 - 6 - hobie7 - family2 - job3 - interest3