

Algorytmy ewolucyjne

Mikołaj Szawerda 318731

Opis polecenia

Zadanie polega na zaprojektowaniu i zaimplementowaniu algorytmu ewolucyjnego, oraz sprawdzeniu jego zbieżności na podstawie funkcji F1, F9 z benchmarku CEC2017.

Algorytmy ewolucyjne polegają na sukcesywnym polepszaniu rezultatu, po przez losowe zaburzanie obecnych najlepszych rozwiązań. Każda iteracja algorytmu składa się z etapów:

- reprodukcji - wybieranie osobników do rozważania w obecnej iteracji z osobników z poprzedniej.
Możliwe podejścia:
 - turniejowe - są wybierane pary osobników, a z każdej pary jest wybierany najlepszy
 - ruletkowa - osobniki najlepsze mają większą szansę być wybrane
 - losowanie ze zwracaniem
- operacji genetycznych
 - mutacji - cechy osobników są losowo zaburzane
 - krzyżowania - z obecnej populacji są wybierani "rodzice", a z kombinacji ich cech jest tworzony nowy osobnik
 - jednolite - każda cecha jest brana od losowo wybranego rodzica
 - uśredniające - potomek stanowi średnią ważoną cech rodziców
- selekcja - osobniki najlepsze są wybierane do nowej populacji
 - elitarna - do nowej populacji mogą również wejść osobniki z obecnej
 - nieelitarna - tylko osobniki po operacjach genetycznych mogą wejść w skład nowej populacji

W zadaniu rozważam dwa możliwe podejścia zaimplementowania algorytmu ewolucyjnego:

- klasyczny - osobnik składa się z jednego chromosomu - wektora argumentów funkcji, reprodukcja turniejowa/ruletkowa, mutacja z parametrem sigma, krzyżowanie i selekcja
- strategia ewolucyjna - osobnik składa się z dwóch chromosomów - wektora argumentów funkcji i wektora σ (sił mutacji), reprodukcja to losowanie ze zwracaniem, mutacja na podstawie podanej zależności matematycznej, krzyżowanie i selekcja

$$a = N(0, 1)$$

$$b_{[i]} = N(0, 1), i \in 1, \dots, n$$

$$\sigma_{[i]} \leftarrow e^{\tau' a + \tau b_{[i]}}, \tau = \frac{1}{\sqrt{2n}}, \tau' = \frac{1}{\sqrt{2}\sqrt{2n}}$$

Każda możliwość wyboru danego etapu algorytmu wpływa na jego zdolności do eksploracji i eksploatacji. Przy pomocy doświadczeń postaram się wybrać najlepszą ich kombinację.

Planowane eksperymenty numeryczne

Każdy eksperyment jest wykonywany wielokrotnie(20 razy) dla funkcji F1 i F9. Prezentacja otrzymanych wyników składa się z:

- wykresu zbieżności(będącego średnią populacji) dla najlepszego uruchomienia,
- histogramu dla wszystkich uruchomień
- wykresu reprezentującego zróżnicowanie osobników(odchylenie std normy wektorów x populacji)
- (dla strategii e.) wykres średniej sigmy od iteracji (prezentowane są kombinacje, których wyniki się od siebie różnią)

Klasyczny algorytm ewolucyjny:

f	nazwa	reprodukcja	krzyżowanie	selekcja	sigma
f1	RMEB	ruletkowa	uśredniające	elitarna	1e-4
	RMEW	ruletkowa	uśredniające	elitarna	0.5
	TUEB	turniejowa	jednolite	elitarna	0.5
	TUEW	turniejowa	jednolite	elitarna	1e-4
	TNNB	turniejowa	brak	nieelitarna	0.5
f9	RMEB	ruletkowa	uśredniające	elitarna	1e-4
	TUNB	turniejowa	jednolite	nieelitarna	0.5
	TUEB	turniejowa	jednolite	elitarna	2.5
	TUEW	turniejowa	jednolite	elitarna	7.0

Strategia ewolucyjna

f	nazwa	krzyżowanie	μ	λ	typ
f1	MPB	uśredniające	100	700	$\mu+\lambda$
	UPB	jednolite	100	700	$\mu+\lambda$
	UCB	jednolite	100	700	μ,λ
	MCB	uśredniające	100	700	μ,λ
	MCS	uśredniające	20	140	μ,λ
f9	MPB	uśredniające	100	700	$\mu+\lambda$
	UPB	jednolite	100	700	$\mu+\lambda$
	UCB	jednolite	100	700	μ,λ
	MCB	uśredniające	100	700	μ,λ
	MCS	uśredniające	20	140	μ,λ

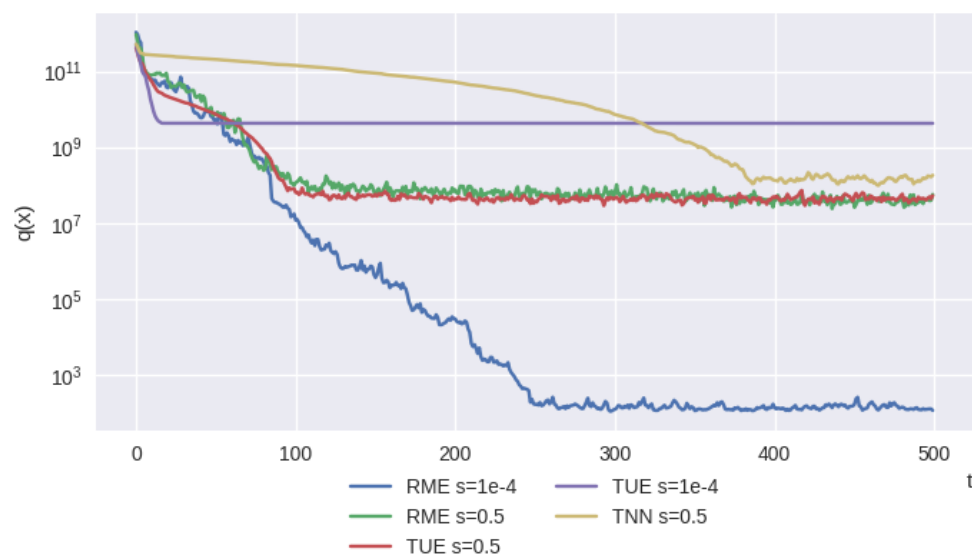
- Porównanie najlepszego algorytmu strategii ewolucyjnej, klasycznej ewolucji i gradientu z backtrackiem

Wyniki

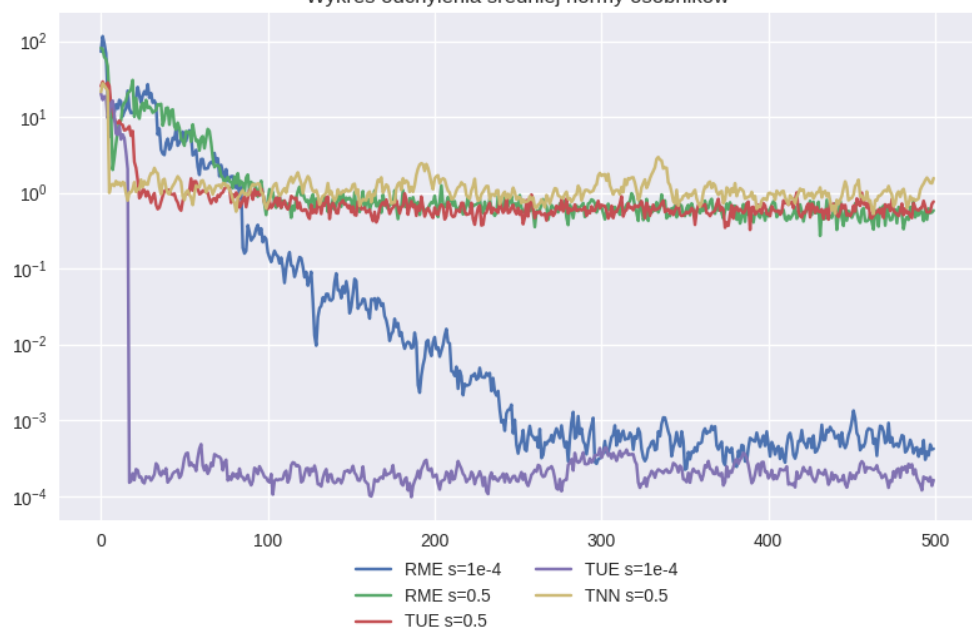
Klasyczny algorytm ewolucyjny

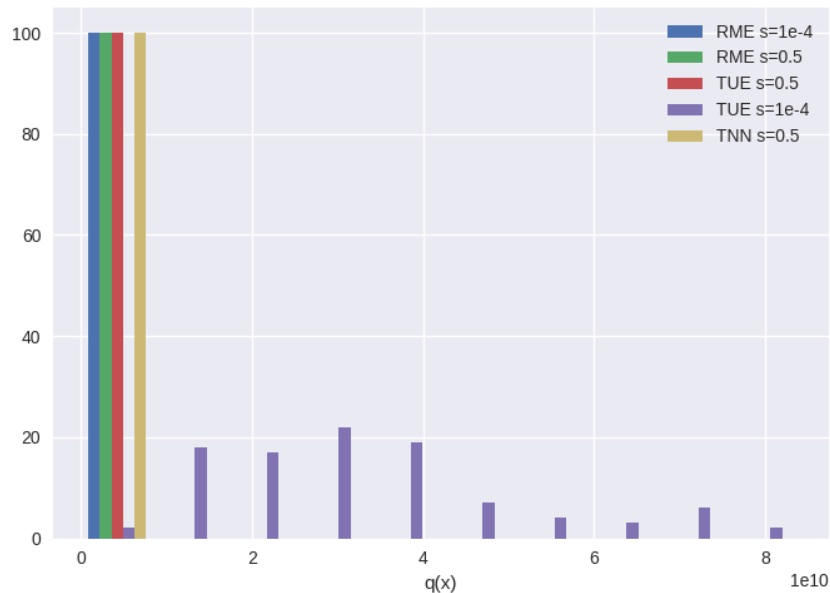
F1

Zbieżność od wyboru implementacji elementów algorytmu



Wykres odchylenia średniej normy osobników

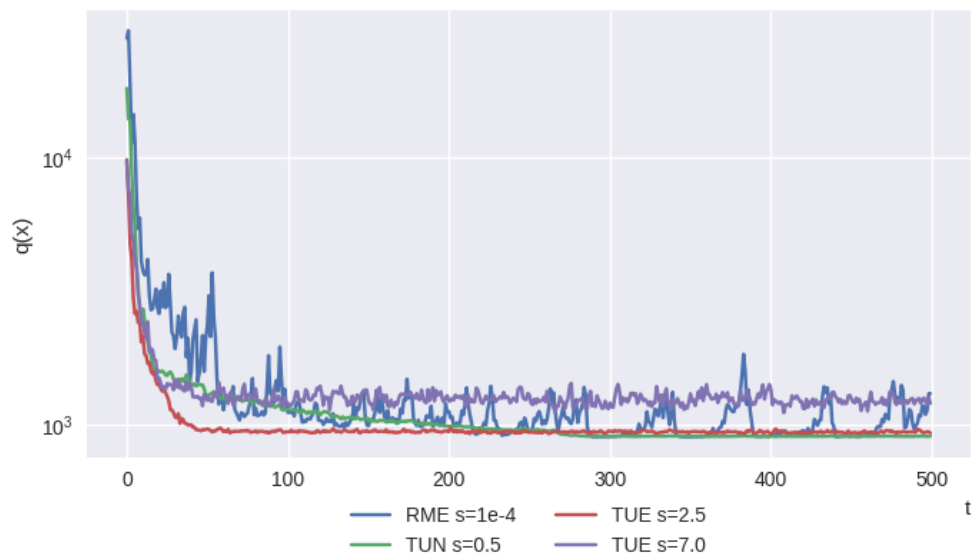




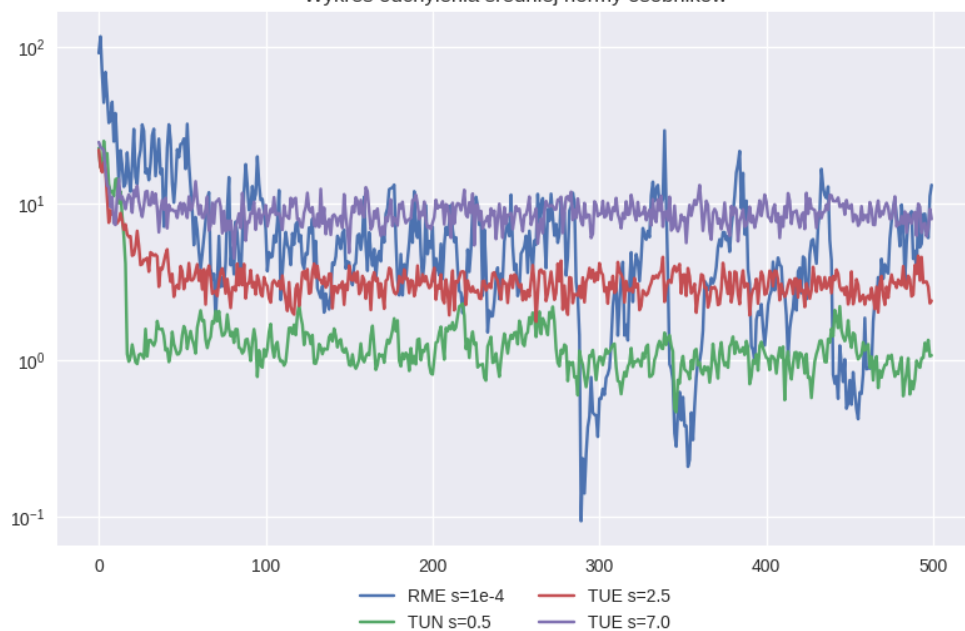
name	min	max	mean	std
RME $s=1e-4$	100.986	91022.2	10154	16451.9
RME $s=0.5$	1.02272e+06	6.36787e+06	3.38112e+06	1.04311e+06
TUE $s=0.5$	1.21066e+06	6.73012e+06	3.50611e+06	1.11103e+06
TNN $s=0.5$	3.22819e+06	5.80292e+07	1.48436e+07	7.23718e+06
TUE $s=1e-4$	4.24419e+09	9.41593e+10	3.30288e+10	1.775e+10

Funkcja F1 jest funkcją jednomodalną. Nacisk w algorytmie powinien być więc na eksploatację. Kombinacja ruletkowej reprodukcji(faworyzowanie lepszych), uśredniającego krzyżowania(skupianie populacji) i elitarnej selekcji, oraz mała siła mutacji pozwalają algorytmowi dokładnie zbadać otoczenie punktów startowych - stały spadek zróżnicowania dla RME jest tego dowodem. Z wykresu wynika również duży wpływ wyboru siły mutacji. Za duża sigma znacząco degraduje najlepszy(RME) algorytm. Mała sigma dla algorytmu eksplorującego (TUE) prowadzi do bardzo szybkiego zmniejszenia zróżnicowania osobników i utykania algorytmu praktycznie w miejscu, prowadząc do dużego rozrzutu wartości. Na wykresie widnieje również dowód skuteczności krzyżowania. TNN bardzo wolno optymalizuje swoje wartości, zróżnicowanie osobników jest praktycznie stałe.

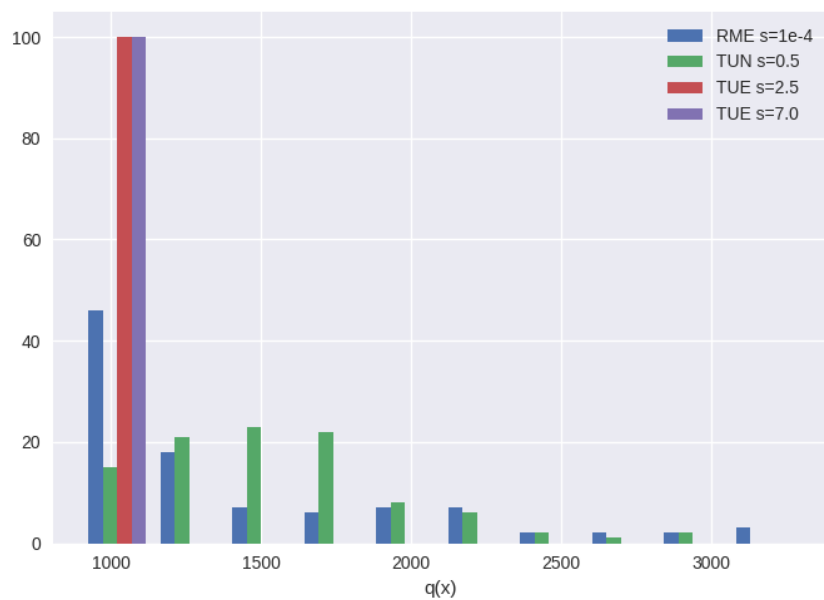
Zbieżność od wyboru implementacji elementów algorytmu



Wykres odchylenia średniej normy osobników



Rozłożenie wyników optymalizacji przy wielu uruchomieniach

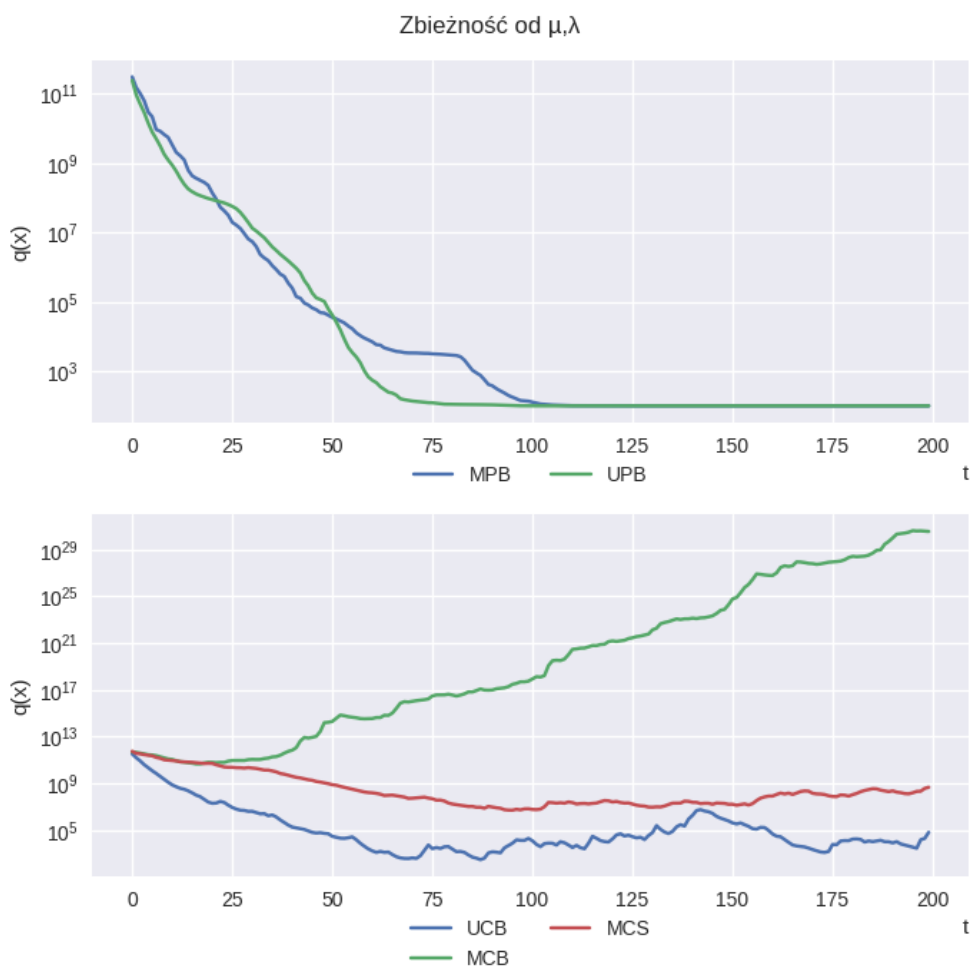


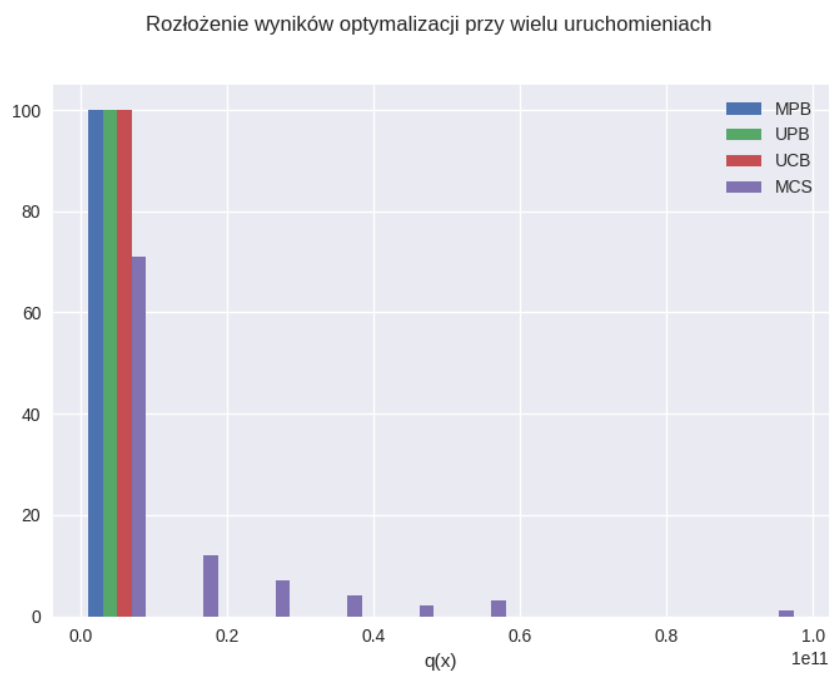
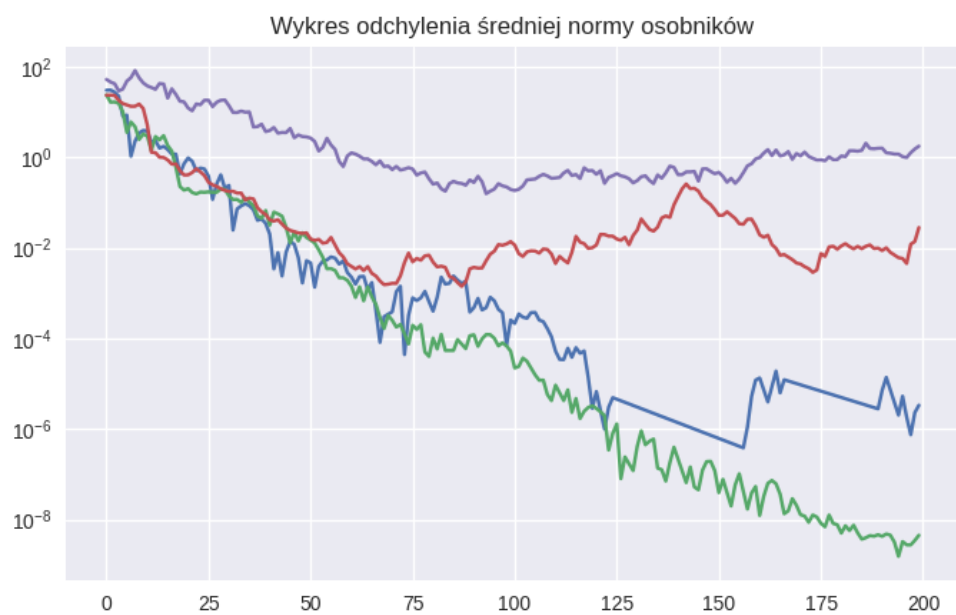
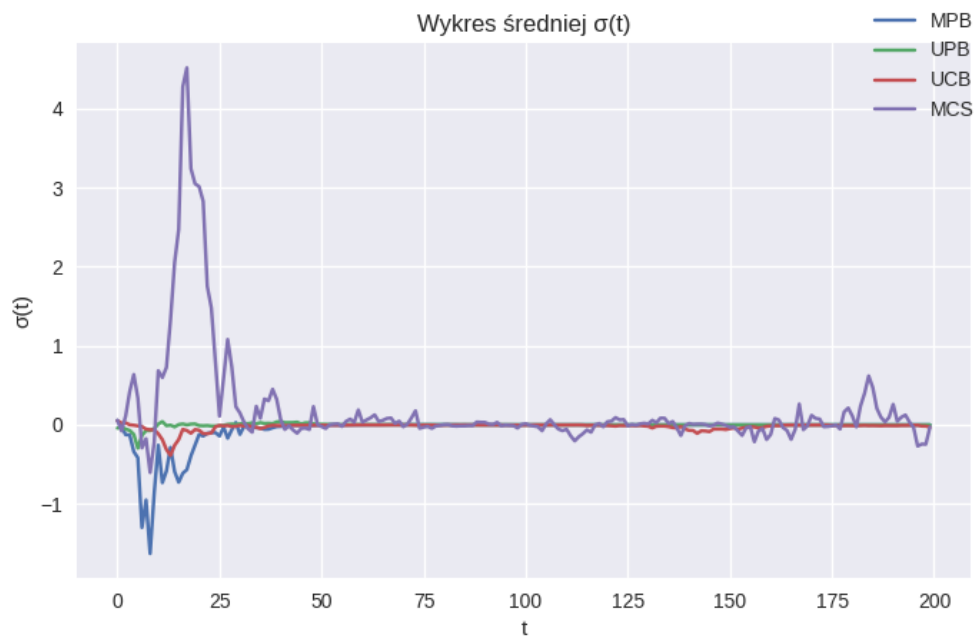
name	min	max	mean	std
RME s=1e-4	900.069	3298.24	1445.12	605.592
TUN s=0.5	900.52	2884.42	1554.96	420.638
TUE s=2.5	901.12	904.221	902.74	0.622919
TUE s=7.0	906.91	935.553	921.05	5.94816

Funkcja F9 jest funkcją wielomodalną. Algorytmy eksplorujące osiągnęły więc tutaj lepsze rezultaty. TUN i TUE - algorytm turniejowy, jednolite krzyżowanie (eksploracja nawet podczas krzyżowania), pozwoliły znaleźć szybko minimum globalne, natomiast w przypadku TUE elita pozwoliła lepiej je zeksplorować i zapewniła mały rozrzut wyników (1000 razy mniejszy od RME). RME przez swoje zdolności do dokładniejszej optymalizacji osiągnęło lepszy wynik, aczkolwiek rozrzut pomiędzy uruchomieniami jest największy. Za duża siła mutacji dla TUE sprawiła iż algorytm nie potrafił odpowiednio dobrze zeksplorować.

Strategia ewolucyjna

F1

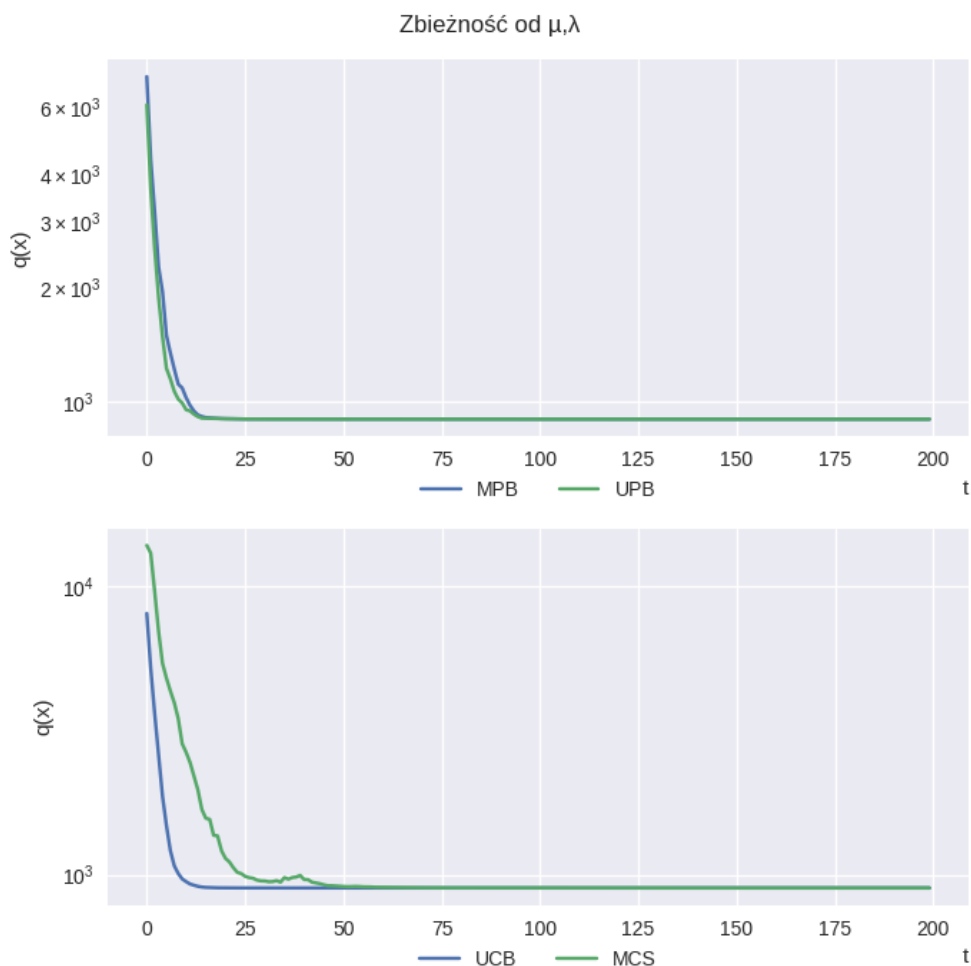


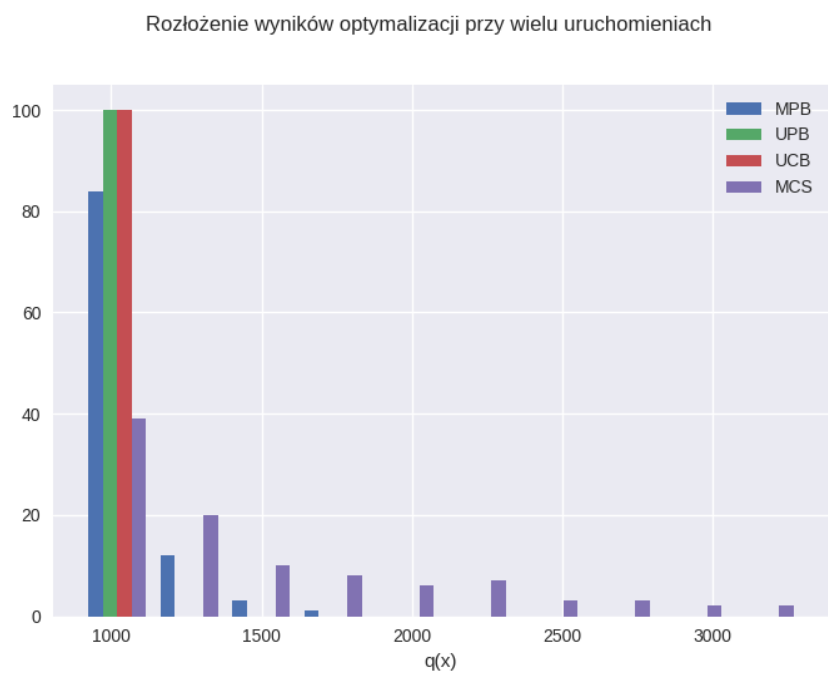
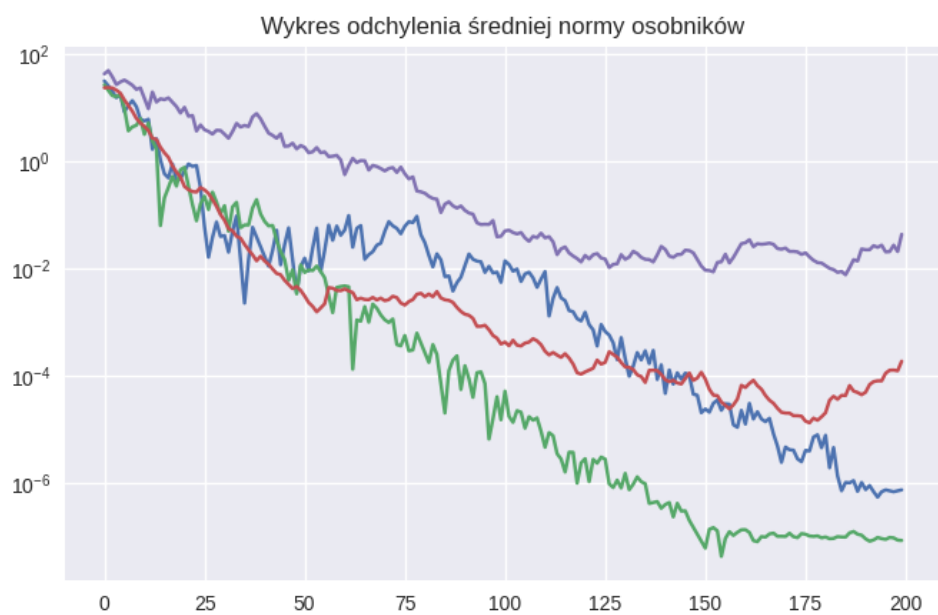


name	min	max	mean	std
UPB	100.002	12811.8	2943.88	3078.56
MPB	100.258	2.27591e+07	232780	2.2754e+06
UCB	123.037	2.24423e+09	3.93384e+07	2.30182e+08
MCS	1.79032e+06	9.83493e+10	9.60793e+09	1.60232e+10
MCB	7.00301e+09	7.97934e+10	3.1793e+10	1.70777e+10

Ponieważ F1 jest jednomodalna najlepsze okazały się algorytmy bardziej "lokalne" - mi+lambda. Jednolite krzyżowanie w UPB dodało również lepszego pokrycia przestrzeni, przez co algorytm osiągnął małe odchylenie pomiędzy urochomieniami, a przy tym najlepszy wynik. "Ciekawy" rezultat dało krzyżowanie uśredniające i selekcja nieelitarna - algorytm rozbiegał do inf(w przypadku dużych mi) lub zatrzymał się przy dużych wartościach(małych mi) i osiągał ogromne odchylenie standardowe. W każdym z algorytmów widać tendencję sigm do dążenia do 0 - przechodzenie z eksploracji do eksploatacji. W raz kolejnymi iteracjami można również zauważyć zmniejszanie się różnorodności populacji.

F9



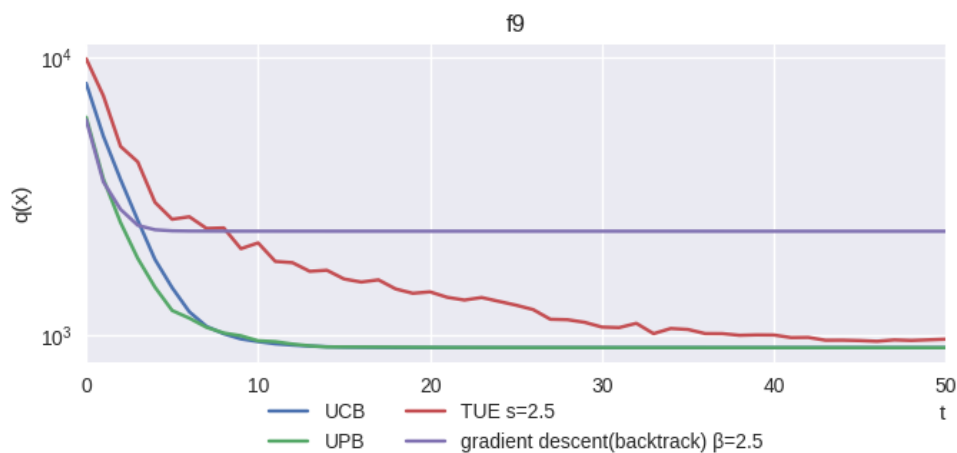
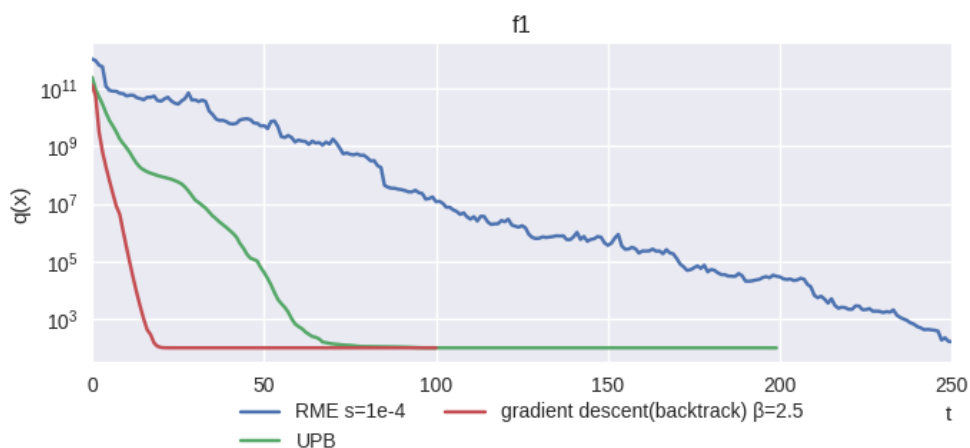


name	min	max	mean	std
UPB	900	998.169	910.98	16.3839
MPB	900	1670.95	991.103	158.961
UCB	900	923.258	901.496	3.69842
MCS	900	3293.46	1456.47	598.723
MCB	1140.18	3176.88	2057.42	451.752

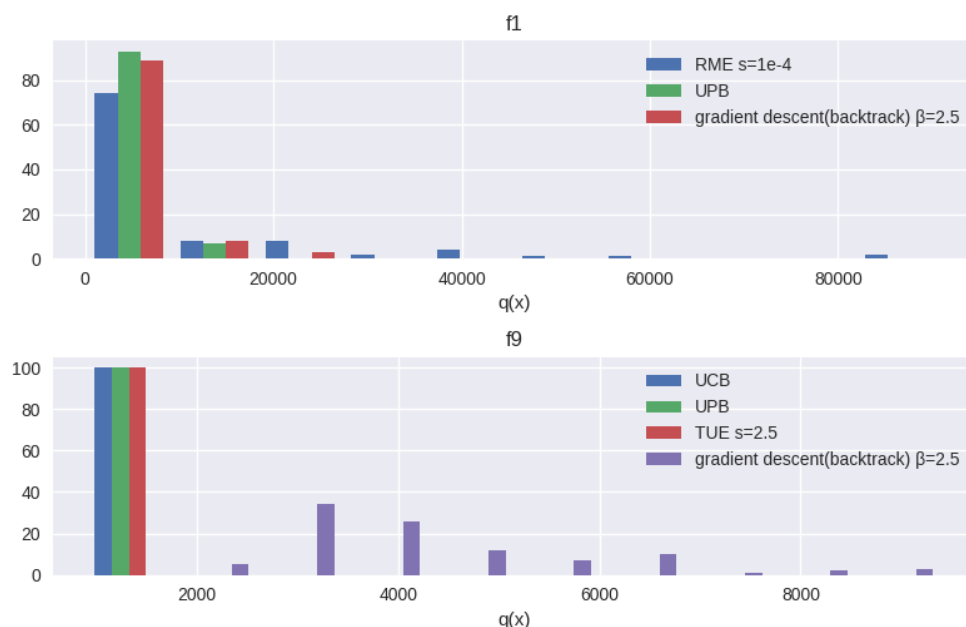
Dla F9 4 z algorytmów osiągnęły dokładną wartość optimum globalnego. UCB okazało się zdecydowanie najlepszym. Posiada najniższą średnią z uruchomień, odchylenie i najlepsze z uruchomień osiągnęło średnią w 10 iteracji. W przypadku UPB można zaobserwować bardzo duży spadek zróżnicowania populacji.

Porównanie najlepszych algorytmów i gradientu

Porównanie gradientu, strategii i klasycznego a. ewolucyjnego



Rozłożenie wyników optymalizacji przy wielu uruchomieniach



name	min	max	mean	std	t_mean	t_std
UPB	100.002	12811.8	2943.88	3078.56	4.13164	0.376272
gradient descent(backtrack) $\beta=2.5$	100.174	22864.3	3552.66	4816.57	0.540582	0.0139749
RME s=1e-4	100.986	91022.2	10154	16451.9	0.252492	0.0191859
name	min	max	mean	std	t_mean	t_std
UPB	900	998.169	910.98	16.3839	7.44091	0.227335
UCB	900	923.258	901.496	3.69842		
TUE s=2.5	901.12	904.221	902.74	0.622919	0.600925	0.0445341
gradient descent(backtrack) $\beta=2.5$	2202.26	9403.2	4257.73	1569.64	0.837063	0.0540757

W przypadku F1 widać widoczną przewagę algorytmu gradientu nad algorytmami ewolucyjnymi pod względem szybkości zbieżności. Widać również przewagę strategii ewolucyjnej nad klasycznym algorytmem. W funkcji F9(wielomodalnej) algorytm gradientu nie jest w stanie zoptymalizować globalnie funkcji. Ponownie widać przewagę algorytmów strategii ewolucyjnej nad klasyczną.

Wnioski

Eksperymenty pokazały, że w przypadku klasycznego algorytmu ewolucyjnego, duże znaczenie do dobrania komponentów ma optymalizowana funkcja - sprawia to trudność w jej użytkowaniu z powodu wielu "części ruchomych", natomiast rezultaty były dużo gorsze w porównaniu do strategii. Najbardziej uniwersalny(na przykładzie testowanych funkcji) okazał się algorytm strategii ewolucyjnej mi+lambda - był on w stanie z powodzeniem zoptymalizować globalnie dwa typy funkcji. Rozdrabniając się pomiędzy F1 i F9. Dla F1 najlepszy okazał się gradient - dzięki wykorzystaniu informacji o samej funkcji, a nie randomizowaniu był on w stanie bardzo szybko zoptymalizować funkcję. Dla F9 zdecydowanie najlepsza okazała się strategia mi,lambda, dzięki swoim zdolności eksploracji. Zaletą strategii jest również mała ilość elementów do konfiguracji - nie ma rozdrobnienia na typ reprodukcji, selekcji, siły mutacji.