

# Simplex e Pontos Interiores

Pedro Loes e Felipe Sadock

09/07/2021



*O método de otimização Simplex possui a característica de encontrar a solução exata em um problema de programação linear, porém, em problemas de grande dimensão, o algoritmo apresenta alto custo computacional para atingir a convergência. O método de otimização Pontos Interiores apresenta baixo custo computacional em problemas de grande dimensão, mas apresenta resultados que apenas aproximam a solução ótima. O objetivo deste projeto foi ilustrar o funcionamento desses dois algoritmos e compará-los por meio de simulações para identificar suas vantagens e desvantagens.*

## 0. Introdução

- O projeto foi dividido em 4 etapas que objetivam explicar e explorar os métodos de Otimização Simplex e Pontos Interiores comparando suas performances.
  1. Método Simplex
    - Desenvolvimento de uma explicação geral, descrição do funcionamento matemático do método, exemplo simples resolvido passo a passo e mecânica da convergência ilustrada graficamente.
  2. Método Pontos Interiores
    - Desenvolvimento de uma explicação geral, descrição do funcionamento matemático do método, exemplo simples resolvido passo a passo e mecânica da convergência ilustrada graficamente.
  3. Simulação Simplex e Pontos Interiores
    - Desenvolvimento de simulação de todas as combinações de **100** variáveis com **100** restrições aleatórias e exibição dos resultados ilustrados em gráficos de número de iterações e diferença entre máximos.
  4. Referências Bibliográficas
    - Indicação de todo o material consultado para o desenvolvimento do projeto.
- A biblioteca Scipy da linguagem Python foi utilizada para implementar os algoritmos Simplex e Pontos Interiores. Os gráficos foram produzidos com as bibliotecas Plotly e Seaborn da linguagem Python. O relatório no formato pdf foi produzido no IDE RStudio com a linguagem RMarkdown.

## 1. Método Simplex

- A ideia básica do simplex é caminhar pelos vértices do politopo de restrições passando de uma base para outra com a utilização de variáveis de folga para encontrar o máximo da função objetivo.

### Descrição

- Cada base corresponde a um valor para a função. Um deles é o valor máximo da função **F**. A próxima base será escolhida de forma que o valor da função **F** não seja menor do que o anterior.
- Uma variável é chamada de variável básica de uma equação se entrar nesta equação com um coeficiente de um e não entrar em outro sistema de equações. Se cada equação tem uma variável básica, pode-se dizer que o sistema tem uma base.

### Funcionamento

- Para alternar as bases são usadas tabelas. Cada linha da tabela é equivalente a uma equação do sistema. O método consiste em escolher a coluna com um coeficiente positivo de forma iterativa para obter um valor da função objetivo que não seja inferior aos seus antecessores.
- Para os coeficientes positivos da coluna selecionada, observa-se o coeficiente  **$\theta$**  e a linha com valor mínimo é selecionada. Quando não existirem mais coeficientes positivos na linha da função o valor máximo pode ser calculado.

### Exemplo

- Para ilustrar o funcionamento do algoritmo foi escolhido um problema de **2º dimensão** representado pelas variáveis  $x_1$  e  $x_2$  e restringido por **3** desigualdades do tipo  $\leq$  representadas pela matriz **A** e vetor **b** de valores das restrições.

- **Função Objetivo:**

$$- f(x_1, x_2) = 3x_1 + 5x_2$$

- **Matriz de Restrições:**

$$- A = \begin{bmatrix} 3x_1 + 2x_2 \\ x_1 \\ x_2 \end{bmatrix}$$

- **Vetor Resposta:**

$$- b = \begin{bmatrix} 18 \\ 4 \\ 6 \end{bmatrix}$$

- **Domínio:**

$$\begin{aligned} - x_1 &\geq 0 \\ - x_2 &\geq 0 \end{aligned}$$

- Os passos da evolução do algoritmo em direção a convergência do máximo foram representados no formato de tabelas para ilustrar a caminhada pelas bases geradas com a adição de **3** variáveis de folga (slack)  $S_1$ ,  $S_2$  e  $S_3$ .

• **Iteração 1**

- Verifica-se que a variável  $x_2$  apresenta menor  $\theta$  e calcula  $f(x_1 = 0, x_2 = 0) = 0$ .
- A base inicial será  $S_1 = 18, S_2 = 4$  e  $S_3 = 6$ .
- Transformando  $S_3$  para  $S_3 = 0$  as bases passam a ser  $x_2 = 6, S_1 = 6$  e  $S_2 = 4$ .
- $f(x_1 = 0, x_2 = 6) = 30$ .

$x_1$	$x_2$	$S_1$	$S_2$	$S_3$	Base	$\Theta$
3	2	(1)	0	0	18	$18 : 2 = 9$
1	0	0	(1)	0	4	
0	(1)	0	0	(1)	6	$6 : 1 = \underline{6}$
3	<u>5</u>	0	0	0	F - 0	
3	0	(1)	0	-2	6	
1	0	0	(1)	0	4	
0	(1)	0	0	1	6	
3	0	0	0	-5	F - 30	

• **Iteração 2**

- Verifica-se que a variável  $x_1$  apresenta menor  $\theta$
- Transformando a variável  $S_1$  para  $S_1 = 0$  as bases passam a ser  $x_1 = 2, x_2 = 6$  e  $S_2 = 2$ .
- $f(x_1 = 2, x_2 = 6) = 36$ .

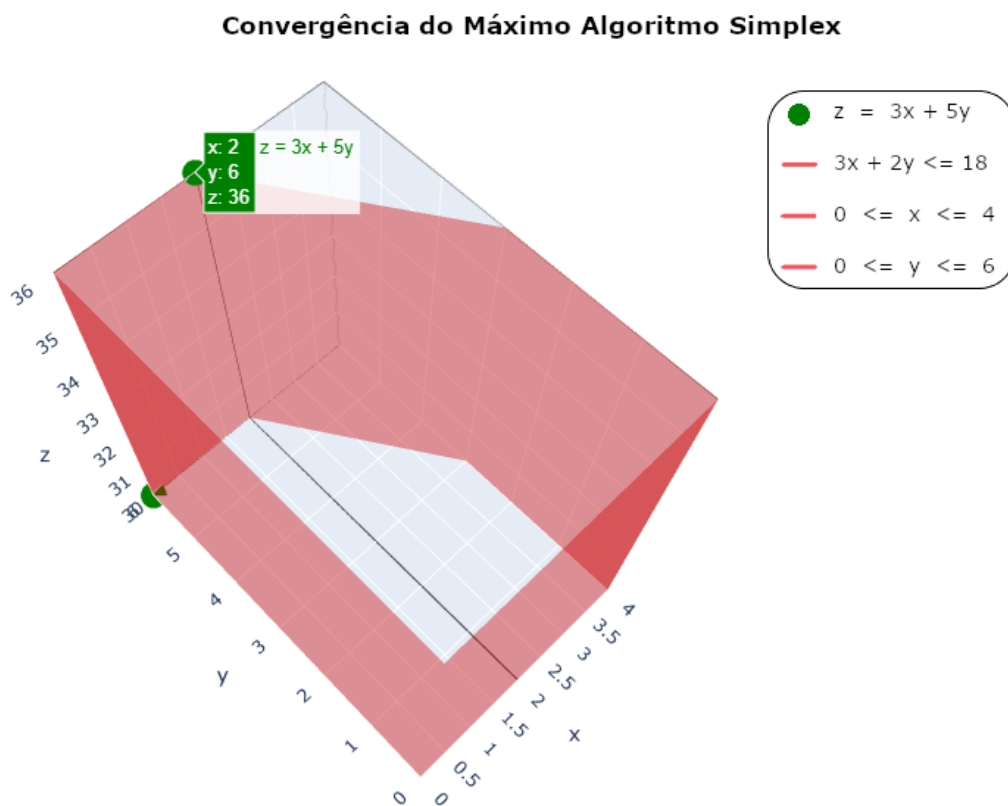
$x_1$	$x_2$	$S_1$	$S_2$	$S_3$	Base	$\Theta$
(3)	0	(1)	0	-2	6	$6 : 3 = \underline{2}$
1	0	0	(1)	0	4	$4 : 1 = 4$
0	(1)	0	0	1	6	
<u>3</u>	0	0	0	-5	F - 30	
(1)	0	1/3	0	-2/3	2	
1	0	0	(1)	0	4	
0	(1)	0	0	1	6	
3	0	0	0	-5	F - 30	
(1)	0	1/3	0	-2/3	2	
0	0	-1/3	(1)	2/3	2	
0	(1)	0	0	1	6	
0	0	-1	0	-3	F - 36	

• **Resultado**

- A primeira e segunda colunas apresentaram valores pivôs na primeira e terceira linhas indicando a posição no vértice **(2,6)** como solução de máximo da função objetivo.

## Convergência

- Para ilustrar o caminho do algoritmo Simplex no espaço de busca foi utilizado o pacote Plotly que permitiu a construção de uma figura com 3 dimensões.
- A variável  $x_1$  do problema foi representada pelo eixo  $x$  do gráfico, a variável  $x_2$  do problema foi representada pelo eixo  $y$  do gráfico e a imagem da função objetivo foi representada pelo eixo  $z$  do gráfico.
- O **politopo** de segunda dimensão formado pelas restrições do problema foi representado por **semi-planos** na cor vermelha que se expandem sobre o eixo  $z$  onde a função objetivo assume valores correspondentes à posição dos vértices do politopo.
- O caminho do algoritmo pelos vértices do politopo para convergência do valor máximo da função objetivo foi representado pelos círculos na cor verde verde.



- O algoritmo inicia no infinito considerando a função objetivo sem restrições.
- 1º Atinge o vértice  $x = 0$  e  $y = 6$  com  $f(x, y) = 30$ .
- 2º Atinge o vértice  $x = 2$  e  $y = 6$  convergindo para  $\max f(x, y) = 36$ .
- O funcionamento do algoritmo animado pode ser visualizado no link:

– <https://colab.research.google.com>

## 2. Método Pontos Interiores

- A ideia principal do algoritmo de Pontos Interiores é caminhar internamente no politopo nas melhores direções sem violar a fronteira de restrições com intuito de convergir rapidamente para um valor próximo do máximo da função objetivo.

### Descrição

- Para inicializar o algoritmo é escolhido um vetor  $X_0$  arbitrariamente definido diferente do vetor nulo é uma variável  $\gamma \in [0, 1]$  que controla a distância percorrida em cada passo.
- Quando o algoritmo é iniciado é calculada a distância do ponto em relação a cada restrição. A parte mais importante do algoritmo é o uso da álgebra linear para calcular a direção que gera maior crescimento monótono da função objetivo utilizando a técnica de derivada direcional.

### Funcionamento

- **Passo 1:**
  - Escolher  $x^0$  diferente do vetor nulo para ser o ponto inicial dentro do politopo e escolher uma variável  $\gamma$  de forma que:
  - $Ax^0 < b$  e  $0 < \gamma < 1$
- **Passo 2:**
  - Calcular a folga, ou seja, a distância do ponto em relação à cada restrição indicando  $\mathbf{k} = \mathbf{k} + 1$ .
  - $v^k = b - Ax^k = [v_1^k, v_1^k, \dots, v_m^k]^T$
- **Passo 3:**
  - Calcular a matriz diagonal.
  - $D_k = \text{diag} \left[ \frac{1}{v_1^k}, \frac{1}{v_2^k}, \dots, \frac{1}{v_m^k} \right]$
- **Passo 4:**
  - Calcular a projeção na fronteira da esfera.
  - $(A^T \ D_K \ D_k \ A) \ d_x^k = c$
- **Passo 5:**
  - Escalar a direção projetada  $d_x^k$
  - $d_v^k = -A \ d_x^k \left[ (dv)_1, (dv)_2, \dots, (dv)_m \right]^T$
- **Passo 6:**
  - Calcular o tamanho da caminhada na direção escolhida.
  - $\alpha = \gamma \text{ MAX } \left( \frac{v_i^k}{(dv)_i} < 0 \right)$
- **Passo 7:**
  - Calcular novo ponto interior
  - $x^{k+1} = x^k - \alpha d_x^k$
- **Passo 8:**
  - Verificar a parada das interações do algoritmo quando encontrar uma diferença entre a última solução e a anterior inferior à tolerância arbitrariamente definida.
  - $\frac{|b^T Y^k - c^T x^k|}{\text{MAX} (1 \mid c^T x^k)} < \epsilon$

## Exemplo

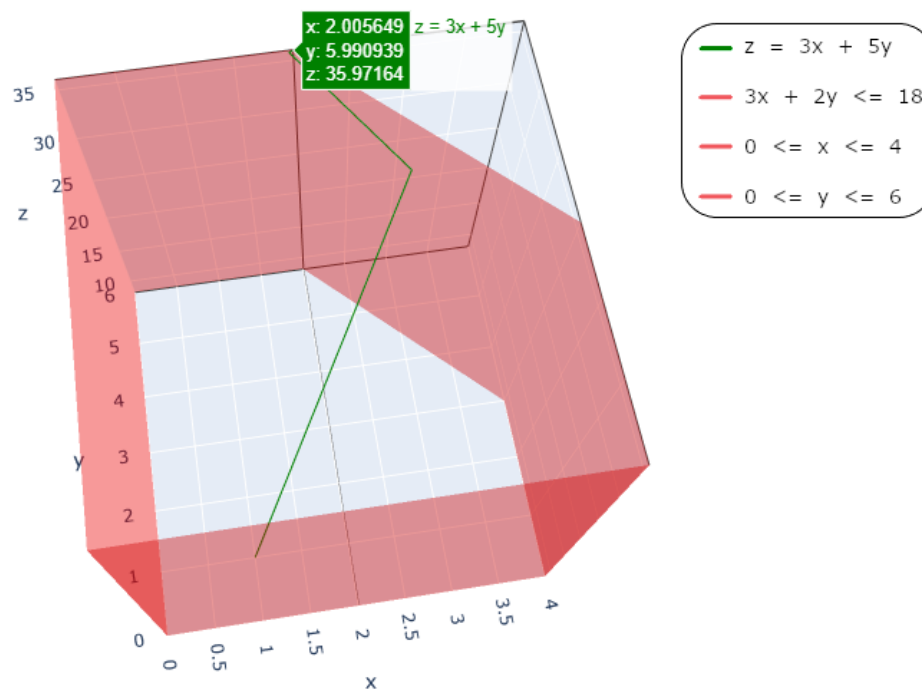
- Foi utilizado o mesmo problema do algoritmo Simplex para comparação das mecânicas e resultados.

It	dv	alpha	(x, y)	F(x, y)
0	-	-	(1, 1)	7
1	(2.4, 4.6)	-0.78	(2.9, 4.6)	31.65
2	(-2, 3.1)	-0.45	(1.97, 5.98)	35.84
3	(2.4, 4.3)	-0.03	(2, 5.99)	35.97

## Convergência

- O mesmo gráfico em terceira dimensão foi utilizado para ilustrar a mecânica do algoritmo Pontos Interiores.

### Convergência do Máximo Algoritmo Pontos Interiores



- O algoritmo inicia no ponto  $x_0 = (1, 1)$  com  $f(x, y) = 8$ .
- 1º Caminha para o ponto  $x = 2.89$  e  $y = 4.59$  com  $f(x, y) = 31.65$ .
- 2º Caminha para o ponto  $x = 1.97$  e  $y = 5.98$  com  $f(x, y) = 35.84$ .
- 3º Caminha para o ponto  $x = 2$  e  $y = 5.99$  convergindo para  $\max f(x, y) = 35.97$ .
- O funcionamento do algoritmo animado pode ser visualizado no link:

– <https://colab.research.google.com>

### 3. Simulação Simplex e Pontos Interiores

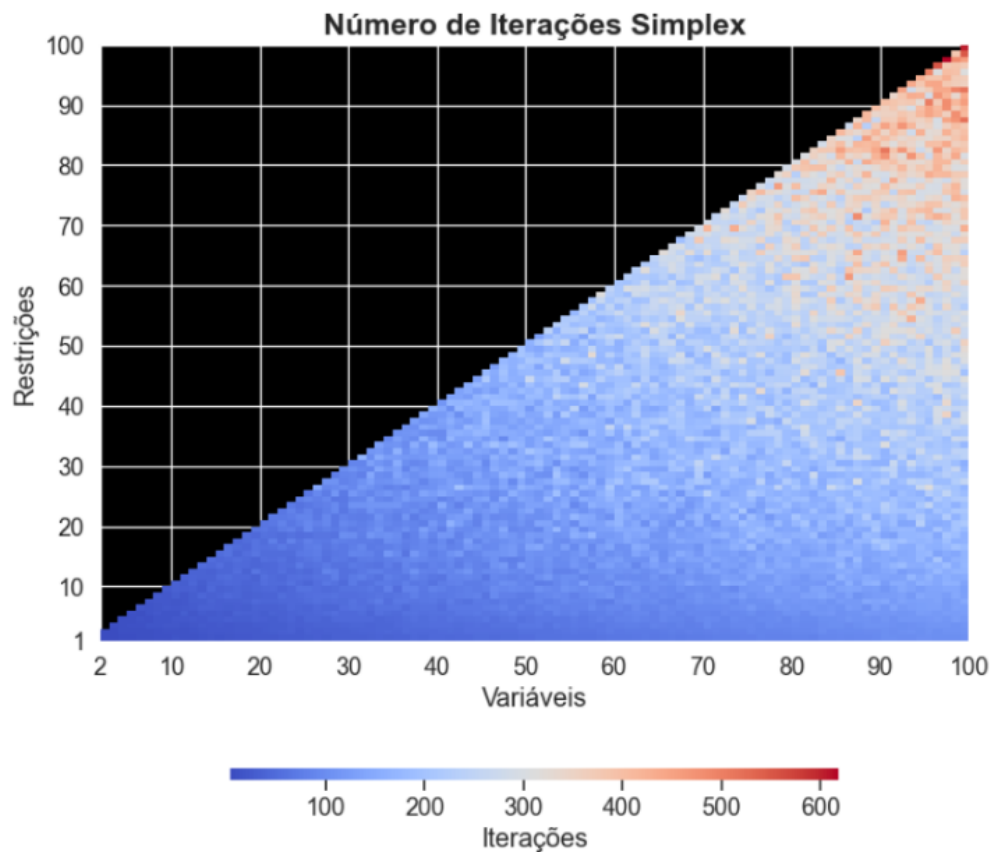
- Para comparar a performance dos dois métodos no que diz respeito ao número de iterações e convergência de problemas com diferentes dimensões, foi desenvolvida uma simulação com **5000** amostras no espaço de dimensões **[2, 100]** variáveis e **[1, 100]** restrições.

#### Descrição

- As amostras foram aleatoriamente sorteadas nos intervalos **[0, 100]** para as restrições, **[10, 100]** para o lado direito das desigualdades e **[1, 100]** para a função objetivo. Amostras com muito mais restrições do que variáveis apresentaram redundância e ou valor máximo muito próximo de zero, portanto a simulação foi desenhada com um número de restrições menor ou igual ao número de variáveis. A mesma amostra foi utilizada uma vez em cada método.

#### Mapa de Calor Iterações Simplex

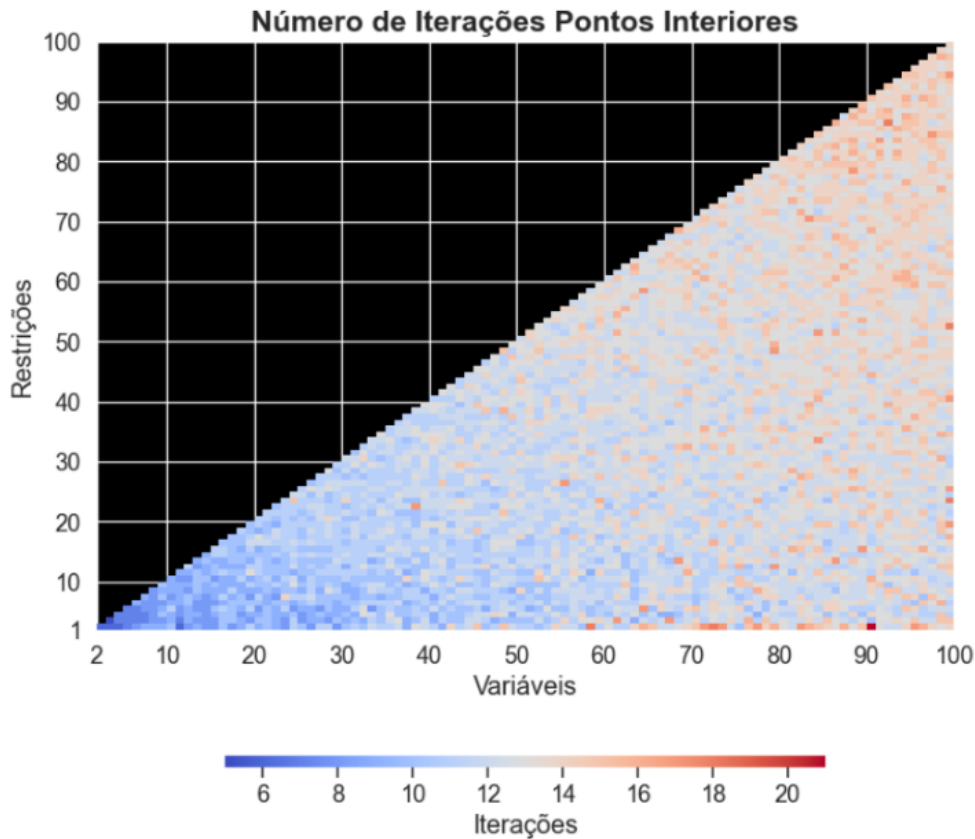
- O eixo **x** foi utilizado para representar o número de variáveis do problema. No eixo **y** foi representado o número de restrições do problema. O **gradiente** das cores vermelho até azul foi utilizado para representar o número de iterações gastas para convergência.



- Dimensões de até **30** variáveis e **30** restrições apresentaram custo inferior a **100** iterações.
- Dimensões de **30** até **60** apresentaram custo entre **100** e **300** iterações.
- Dimensões superiores a **60** apresentaram custo computacional de **300** até **600** iterações.

## Mapa de Calor Iterações Pontos Interiores

- O gráfico do tipo mapa de calor foi produzido para ilustrar os resultados do número de iterações da simulação Pontos Interiores. No eixo **x** foi representado o número de variáveis do problema. No eixo **y** foi representado o número de restrições do problema. O **gradiente** das cores vermelho até azul foi utilizado para representar o número de iterações gastas para convergência.



- Dimensões de até **30** variáveis e **30** restrições apresentaram custo inferior a **10** iterações.
- Dimensões de **30** até **60** apresentaram custo entre **10** e **15** iterações.
- Dimensões superiores a **60** apresentaram custo computacional de **15** até **20** iterações.

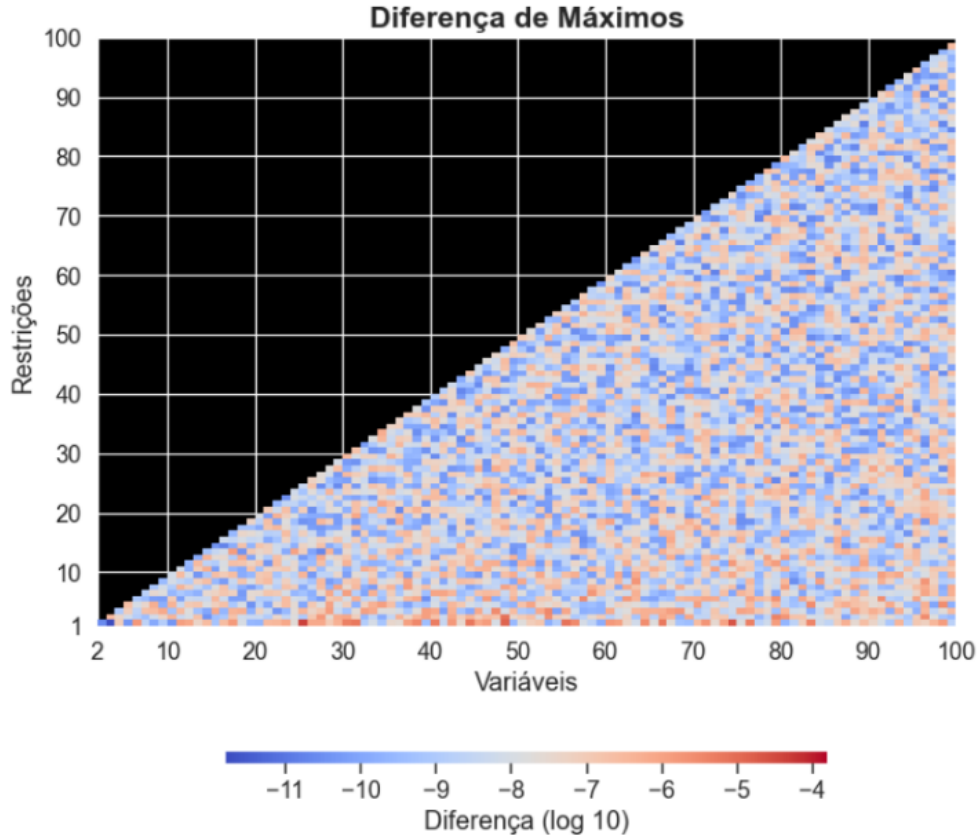
## Comparação de Iterações

- Dimensões de até **30** variáveis e restrições, o Simplex apresentou custo de **5** até **8** vezes maior.
- Dimensões de **30** até **60** variáveis e restrições, o Simplex apresentou custo de **8** até **13** vezes maior.
- Dimensões de **60** até **100** variáveis e restrições, o Simplex apresentou custo de **20** até **25** vezes maior.
- Pontos Interiores apresentou maior mistura de custos, com destaque para correlação positiva da iteração com aumento do número de variáveis. Simplex apresentou regiões mais bem definidas, com poucas observações discrepantes e correlação semelhante com as duas variáveis.



## Mapa de Calor Diferença de Máximos

- No eixo  $x$  foi representado o número de variáveis do problema. No eixo  $y$  foi representado o número de restrições do problema. O **gradiente** das cores vermelho até azul foi utilizado para representar a diferença entre os máximos de cada método.
- O resultados das diferenças foram transformados para escala  $\log_{10}$  devido à distribuição assimétrica.



- Dimensões com **1** até **10** restrições apresentaram mais diferenças na ordem de  $[10^{-6}, 10^{-4}]$ .
- Dimensões superiores a **10** restrições apresentaram dispersão aleatória de diferenças.
- A amplitude de diferenças apresentou variação  $[10^{-11}, 10^{-4}]$ .
- A magnitude entre a maior e a menor diferença foi da ordem de  $10^{-7}$ .

## Comparação de Máximos

- O algoritmo Simplex apresentou máximos superiores na ordem de até  $10^{-4}$  em relação a performance do algoritmo de Pontos Interiores.
- A maioria, ou 90% das diferenças encontradas, foram iguais ou inferiores a  $10^{-6}$ . Tal fato indica que apenas em problemas que demandam extrema precisão científica o máximo encontrado pelo algoritmo de Pontos Interiores poderia ser considerado um erro na precisão da solução.

## 6. Referências

- Dantzig, George Bernard, “The Simplex Method” Santa Monica, CA: RAND Corporation, 1956.
- A. Vannelli, “Teaching large-scale optimization by an interior point approach” in IEEE Transactions on Education, vol. 36, no. 1, pp. 204-209, Feb. 1993, doi: 10.1109/13.204847.
- [plotly.graph.objects.Figure](#)
- [optimize.linprog-simplex](#)
- [optimize.linprog-interior-point](#)
- [seaborn.heatmap](#)
- [simplex.method.lpp](#)