

МГТУ им. БАУМАНА

ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА №6

По курсу: "АНАЛИЗ АЛГОРИТМОВ"

## Муравьиный алгоритм

Студент: Гасанзаде М.А.

Группа: ИУ7-56

*Москва, 2019*

# Оглавление

<b>Введение</b>	<b>3</b>
<b>1 Аналитическая часть</b>	<b>4</b>
1.1 Постановка задачи . . . . .	4
1.2 Задача коммивояжера . . . . .	4
1.3 Решение полным перебором . . . . .	4
1.4 Муравьиный алгоритм . . . . .	5
1.5 Муравьиный алгоритм в задаче коммивояжера . . . . .	7
Введение . . . . .	9
<b>2 Конструкторская часть</b>	<b>10</b>
2.1 Требования к программе . . . . .	10
2.2 Схемы алгоритмов . . . . .	10
Вывод . . . . .	13
<b>3 Технологическая часть</b>	<b>14</b>
3.1 Выбор ЯП . . . . .	14
3.2 Сведения о модулях программы . . . . .	14
3.3 Листинг кода алгоритмов . . . . .	14
Вывод . . . . .	18
<b>4 Экспериментальная часть</b>	<b>19</b>
4.1 Сравнительный анализ на основе замеров времени . . . . .	19
4.2 Параметризация муравьиного алгоритма . . . . .	20
Вывод . . . . .	21
<b>Заключение</b>	<b>22</b>



# Введение

Муравьиный алгоритм — один из эффективных полиномиальных алгоритмов для нахождения приближённых решений задачи коммивояжёра, а также решения аналогичных задач поиска маршрутов на графах.

Целью данной лабораторной работы является изучение муравьиных алгоритмов и приобретение навыков параметризации методов на примере муравьиного алгоритма, примененного к задаче коммивояжера.

Задачи данной лабораторной работы:

- рассмотреть муравьиный алгоритм и алгоритм полного перебора в задаче коммивояжера;
- реализовать эти алгоритмы;
- сравнить время работы всех этих алгоритмов.

# 1 | Аналитическая часть

В данной части будут рассмотрены теоретические основы задачи коммивояжера и муравьиного алгоритма.

## 1.1 Постановка задачи

Имеется сильно связный взвешенный ориентированный граф [2] с положительными весами, заданный в виде матрицы смежностей. Количество вершин в нем лежит в диапазоне от 5 до 20. Требуется решить задачу коммивояжера для этого графа.

## 1.2 Задача коммивояжера

Коммивояжёр — бродячий торговец. Задача коммивояжера — особая задача транспортной логистики, отрасли, занимающейся планированием транспортных перевозок. Коммивояжёру, чтобы распродать нужные и не очень нужные в хозяйстве товары, следует объехать  $n$  пунктов и в конце концов вернуться в исходный пункт. Требуется определить наиболее выгодный маршрут объезда. В качестве меры лучшего маршрута может служить суммарное время в пути, суммарная стоимость дороги, или просто длина маршрута [3].

## 1.3 Решение полным перебором

Задача может быть решена перебором всех вариантов объезда и выбором оптимального варианта. Но при таком подходе количество возможных маршрутов очень быстро возрастает с ростом  $n!$ . К примеру, для

100 пунктов количество вариантов будет представляться 158-значным числом — очень долгое вычисление. Не спасает в этой ситуации даже то, что часть вариантов, которые будут повторяться из-за возможности пройти по графу в обратном направлении можно сократить [4].

## 1.4 Муравьиный алгоритм

Муравьиные алгоритмы представляют собой вероятностную жадную эвристику, где вероятности устанавливаются, исходя из информации о качестве решения, полученной из предыдущих решений. Все муравьиные алгоритмы базируются на моделировании поведения колонии муравьев. Колония муравьев может рассматриваться как многоагентная система, в которой каждый муравей функционирует автономно по очень простым правилам.

Идея муравьиного алгоритма - моделирование поведения муравьёв, связанного с их способностью быстро находить кратчайший путь от муравейника к источнику пищи и адаптироваться к изменяющимся условиям, находя новый кратчайший путь[5]. При своём движении муравей опрыскивает путь феромоном, и эта информация используется другими муравьями для выбора пути. Это элементарное правило поведения и определяет способность муравьёв находить новый путь, если старый оказывается недоступным.

Какие же механизмы обеспечивают столь сложное поведение муравьев, и что можем мы позаимствовать у природы для решения своих глобальных задач? Основу социального поведения муравьев составляет самоорганизация — множество динамических механизмов, обеспечивающих достижение системой глобальной цели в результате низкоуровневого взаимодействия ее элементов. Принципиальной особенностью такого взаимодействия является использование элементами системы только локальной информации. При этом исключается любое централизованное управление и обращение к глобальному образу, репрезентирующему систему во внешнем мире. Самоорганизация является результатом взаимодействия следующих четырех компонентов [6] :

- случайность;
- многократность;

- положительная обратная связь;
- отрицательная обратная связь.

Рассмотрим случай, когда на оптимальном до сих пор пути возникает преграда. В этом случае необходимо определение нового оптимального пути. Дойдя до преграды, муравьи с равной вероятностью будут обходить её справа и слева. То же самое будет происходить и на обратной стороне преграды. Однако те, которые случайно выберут кратчайший путь, будут быстрее его проходить, и за несколько передвижений он будет более обогащён феромоном. Поскольку движение муравьёв определяется концентрацией феромона, то следующие будут предпочитать именно этот путь, продолжая обогащать его феромоном до тех пор, пока этот путь по какой-либо причине не станет недоступен.

Очевидная положительная обратная связь быстро приведёт к тому, что кратчайший путь станет единственным маршрутом движения большинства муравьёв. Моделирование испарения феромона - отрицательной обратной связи - гарантирует нам, что найденное локально оптимальное решение не будет единственным - муравьи будут искать и другие пути. Если мы моделируем процесс такого поведения на некотором графе, рёбра которого представляют собой возможные пути перемещения муравьёв, в течение определённого времени, то наиболее обогащённый феромоном путь по рёбрам этого графа и будет являться решением задачи, полученным с помощью муравьиного алгоритма.

Обобщим все выше сказанное. Муравьиный алгоритм, независимо от модификаций, представим в следующем виде:

- Создание муравьев;
- Поиск решения;
- Обновление феромона;

Теперь рассмотрим каждый шаг в цикле более подробно:

#### 1. Создание муравьев

Стартовая точка, куда помещается муравей, зависит ограничений, накладываемых условиями задачи. Потому что для каждой задачи способ размещения муравьёв является определяющим. Либо все они помещаются в одну точку, либо все в разные с повторениями, либо без повторений.

На этом же этапе задается начальный уровень феромона. Он инициализируется небольшим положительным числом для того, чтобы на начальном шаге вероятности перехода в следующую вершину не были нулевыми.

## 2. Поиск решения

Вероятность перехода из вершины  $i$  в вершину  $j$  определяется по следующей формуле 1.1

$$p_{i,j} = \frac{(\tau_{i,j}^\alpha)(\eta_{i,j}^\beta)}{\sum (\tau_{i,j}^\alpha)(\eta_{i,j}^\beta)} \quad (1.1)$$

где  $\tau_{i,j}$  — расстояние от города  $i$  до  $j$ ;  
 $\eta_{i,j}$  — количество феромонов на ребре  $ij$ ;  
 $\alpha$  — параметр влияния длины пути;  
 $\beta$  — параметр влияния феромона.

## 3. Обновление феромона

Уровень феромона обновляется в соответствии с приведённой формулой:

$$\tau_{i,j} = (1 - \rho)\tau_{i,j} + \Delta\tau_{i,j}, \quad (1.2)$$

где  $\rho_{i,j}$  — доля феромона, который испарится;  
 $\tau_{i,j}$  — количество феромона на дуге  $ij$ ;  
 $\Delta\tau_{i,j}$  — количество отложенного феромона, вычисляется по формуле 1.4.

После того, как муравей успешно проходит маршрут, он оставляет на всех пройденных ребрах след, обратно пропорциональный длине пройденного пути. Итого, новый след феромона вычисляется по формуле 1.2.

# 1.5 Муравьиный алгоритм в задаче коммивояжера

Рассмотрим, как реализовать четыре составляющие самоорганизации муравьев при оптимизации маршрута коммивояжера. Многократность взаимодействия реализуется итерационным поиском маршрута коммивояжера одновременно несколькими муравьями. При этом каждый муравей рассматривается как отдельный, независимый коммивояжер, решающий



свою задачу. За одну итерацию алгоритма каждый муравей совершает полный маршрут коммивояжера. Положительная обратная связь реализуется как имитация поведения муравьев типа «оставление следов – перемещение по следам». Чем больше следов оставлено на тропе — ребре графа в задаче коммивояжера — тем больше муравьев будет передвигаться по ней. При этом на тропе появляются новые следы, привлекающие дополнительных муравьев. Для задачи коммивояжера положительная обратная связь реализуется следующим стохастическим правилом: вероятность включения ребра графа в маршрут муравья пропорциональна количеству феромона на нем.

Теперь с учетом особенностей задачи коммивояжера, мы можем описать локальные правила поведения муравьев при выборе пути.

1. Муравьи имеют собственную «память». Поскольку каждый город может быть посещен только один раз, то у каждого муравья есть список уже посещенных городов - список запретов. Обозначим через  $J$  список городов, которые необходимо посетить муравью  $k$ , находящемуся в городе  $i$ .

2. Муравьи обладают «зрением» - видимость есть эвристическое желание посетить город  $j$ , если муравей находится в городе  $i$ . Будем считать, что видимость обратно пропорциональна расстоянию между городами.

3. Муравьи обладают «обонянием» - они могут улавливать след феромона, подтверждающий желание посетить город  $j$  из города  $i$  на основании опыта других муравьев. Количество феромона на ребре  $(i, j)$  в момент времени  $t$  обозначим через  $\tau_{i,j}(t)$

4. На этом основании мы можем сформулировать вероятностно-пропорциональное правило, определяющее вероятность перехода  $k$ -ого муравья из города  $i$  в город  $j$ .

5. Пройдя ребро  $(i, j)$ , муравей откладывает на нём некоторое количество феромона, которое должно быть связано с оптимальностью сделанного выбора. Пусть  $T_k(t)$  есть маршрут, пройденный муравьем  $k$  к моменту времени  $t$ ,  $L_k(t)$  - длина этого маршрута, а  $Q$  - параметр, имеющий значение порядка длины оптимального пути. Тогда откладываемое количество феромона может быть задано в виде:

$$\Delta\tau_{i,j}^k = \begin{cases} Q/L_k & \text{Если } k\text{-ый муравей прошел по ребру } ij; \\ 0 & \text{Иначе} \end{cases} \quad (1.3)$$

где  $Q$  - количество феромона, переносимого муравьем;

Тогда

$$\Delta\tau_{i,j} = \tau_{i,j}^0 + \tau_{i,j}^1 + \dots + \tau_{i,j}^k \quad (1.4)$$

где  $k$  - количество муравьев в вершине графа с индексами  $i$  и  $j$ .

## Вывод

В данном разделе были рассмотрены общие принципы муравьиного алгоритма и их применение его к задаче коммивояжера.

## 2 | Конструкторская часть

В данном разделе будут рассмотрены основные требования к программе и схемы алгоритмов.

### 2.1 Требования к программе

**Требования к вводу:** у ориентированного графа должно быть минимум 2 вершины.

**Требования к программе:**

- алгоритм полного перебора должен возвращать кратчайший путь в графе.

.

**Входные данные** - матрица смежности графа.

**Выходные данные** - самый выгодный путь в виде списка рёбер.

### 2.2 Схемы алгоритмов

На рисунках 2.1 и 2.2 приведены схемы алгоритмов решения задачи коммивояжера.



Рис. 2.1: Схема алгоритма полного перебора

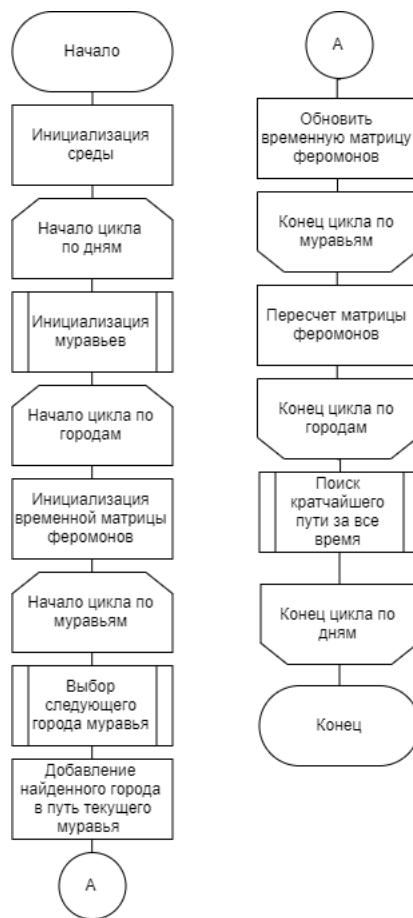


Рис. 2.2: Схема муравьиного агоритма

## Вывод

В данном разделе были рассмотрены требования к программе и схемы этих алгоритмов.

## 3 | Технологическая часть

В данной части приведены используемые технические средства, а также примеры тестирования и листинг программы.

### 3.1 Выбор ЯП

В качестве языка программирования был выбран C# [1]. Средой разработки Visual Studio. Время работы алгоритмов было замерено с помощью класса Stopwatch.

### 3.2 Сведения о модулях программы

Программа состоит из:

- Program.cs - главный файл программы, в котором располагается точка входа в программу
- BruteForce.cs - функции полного перебора
- AntAlgorithm.cs - функция муравьиного алгоритма и дополнительные классы для этого алгоритма

### 3.3 Листинг кода алгоритмов

В этой части будут рассмотрены листинги кода (листинг 3.1 - 3.3) реализованных алгоритмов.

Листинг 3.1: Алгоритм поиска полным перебором

```
1 public static Path GetShortestPath(Map m){
2     int[] routeIndexes = new int[m.n - 1];
3     for (int i = 0; i < m.n - 1; i++){
4         routeIndexes[i] = i + 1;
5     }
6     var allRoutes = GetAllRoutes(routeIndexes);
7     Path shortestPath = new Path(int.MaxValue);
8     foreach (List<int> path in allRoutes){
9         path.Insert(0, 0);
10        path.Add(0);
11        Path cur = new Path(m, path.ToArray());
12        if (cur.distance < shortestPath.distance)
13            shortestPath = cur;
14    }
15    return shortestPath;
16 }
```

Листинг 3.2: Алгоритм поиска всех перестановок

```
1 public static List<List<T>> GetAllRoutes<T>(IList<T> arr ,
2     List<List<T>> res = null , List<T> current = null){
3     if (res == null)
4         res = new List<List<T>>();
5     if (arr.Count == 0){
6         res.Add(current);
7         return res;
8     }
9     for (int i = 0; i < arr.Count; i++){
10        List<T> lst = new List<T>(arr);
11        lst.RemoveAt(i);
12        List<T> next;
13        if (current == null) next = new List<T>();
14        else next = new List<T>(current);
15        next.Add(arr[i]);
16        GetAllRoutes(lst, res, next);
17    }
18    return res;
}
```



Листинг 3.3: Муравьиный алгоритм

```

1 public static Path GetShortestPath(Map map, int nIter,
2   double alpha, double beta, double Q, double ro){
3   Path minPath = new Path(int.MaxValue);
4   int n = map.n;
5   double [][] pheromones = Program.InitMatr(n,
6     0.1);
7
8   List<Ant> ants = new List<Ant>();
9   for (int t = 0; t < nIter; t++) // days
10  {
11    ants = InitAnts(map, n);
12    // colony route
13    for (int i = 0; i < n - 1; i++){
14      double [][] pheromonesIter = Program.
15        InitMatr(n, (double)0); // 1 colony
16        step
17
18      for (int j = 0; j < ants.Count(); j++)
19        // ants
20      {
21        double sumChance = 0, chance = 0;
22        bool flag = false;
23        Ant curAnt = ants[j];
24        int curCity = curAnt.path.route.
25          Last();
26        for (int sityId = 0; sityId < n;
27          sityId++)
28        {
29          if (curAnt.visited[sityId] ==
30            false)
31          {
32            sumChance += Math.Pow(
33              pheromones[curCity][
34                sityId], alpha) * Math.
35              Pow(1 / (map.distance[
36                curCity][sityId]), beta)
37            ;

```

```

25         flag = true;
26     }
27 }
28 double x = r.NextDouble();
29 int k = 0;
30 for (; x > 0; k++)
31 {
32     if (curAnt.visited[k] == false)
33     {
34         chance = Math.Pow(
35             pheromones[curCity][k],
36             alpha) * Math.Pow(1 / (
37                 map.distance[curCity][k]
38             ), beta);
39         chance /= sumChance;
40         x -= chance;
41     }
42 }
43 k--;
44 ants[j].VisitedTown(k);
45 pheromonesIter[curCity][k] += Q /
46 (map.distance[curCity][k]);
47 }
48
49 for (int ii = 0; ii < n; ii++)
50     for (int j = 0; j < n; j++)
51         pheromones[ii][j] = (1 - ro) *
52             pheromones[ii][j] +
53             pheromonesIter[ii][j];
54 }
55 foreach (Ant a in ants)
56 {
57     a.VisitedTown(a.iStartTown);
58     if (a.GetDistance() < minPath.distance)
59     {
60         minPath = a.path;
61     }
62 }
63 }
64 }return minPath;
65 }

```

## Вывод

В данном разделе были рассмотрены основные сведения о модулях программы и листинг кода алгоритмов.

## 4 | Экспериментальная часть

В данном разделе будет проведен сравнительный временной анализ алгоритмов и рассмотрена параметризация муравьиного алгоритма.

### 4.1 Сравнительный анализ на основе замеров времени

Был проведен замер времени работы алгоритмов при разных размерах графа. На рисунках 4.1 и 4.2 показаны результаты замеров времени.

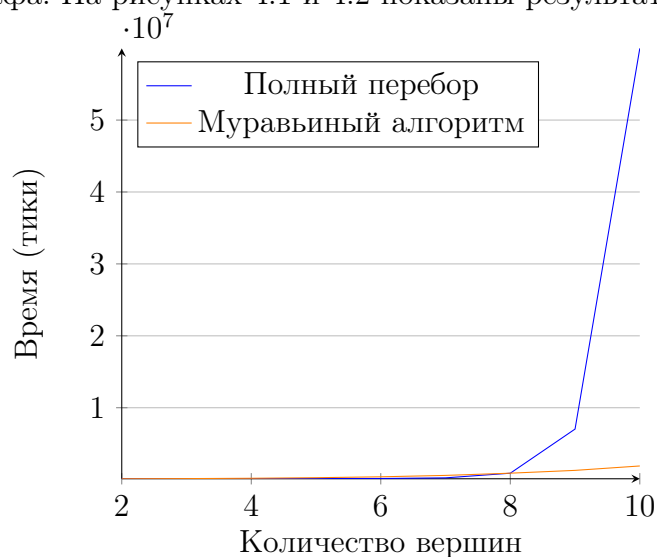


Рис. 4.1: Сравнение времени работы алгоритмов при увеличении размера графа.

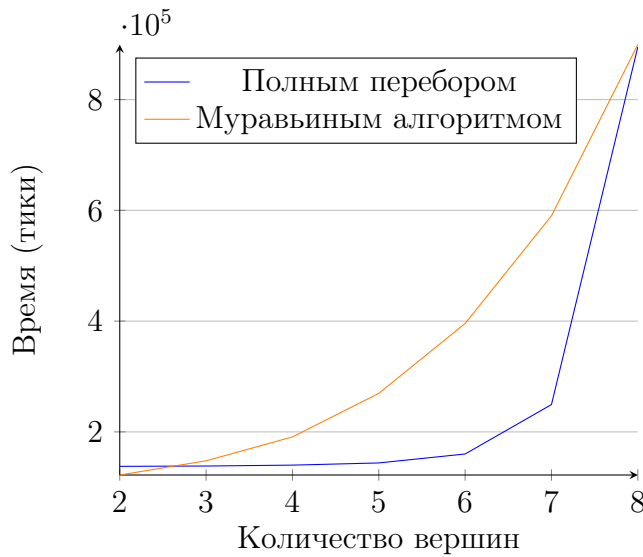


Рис. 4.2: Сравнение времени работы алгоритмов на малоразмерных графах.

На рисунках 4.1 и 4.2 видим, что муравьиный алгоритм значительно выигрывает по скорости полному перебору при размере графа больше 9. До 8 вершины алгоритм полного перебора работает быстрее, с максимальным выигрышем по времени в 2,5 раза, при 6 вершинах. На графе размера 10 полный перебор работает в 30 раз медленнее.

## 4.2 Параметризация муравьиного алгоритма

Для различных значений параметров  $\alpha$ ,  $\beta$ ,  $\rho$  и  $t_{max}$  для каждой из нескольких матриц смежности с помощью муравьиного алгоритма и перебора была найдена некоторая длина маршрута. Далее выбраны наилучшие сочетания параметров муравьиного алгоритма на этих данных.

Параметр  $\alpha$  менялся от 0 до 10, параметр  $\rho$  менялся от 0.1 до 0.9, параметр  $t_{max}$  менялся от 5 до 100.

Итого были выявлены оптимальные сочетания параметров (таблице 4.1):

Таблица 4.1: Результаты решения задачи параметризации

$\alpha$	$\beta$	$\rho$	$t_{max}$
4	6	0.6	20
6	4	0.3	40
1	9	0.7	50
6	4	0.9	70
3	7	0.6	80
6	4	0.25	90

## Вывод

Сравнительный анализ по времени показал, что на больших размерностях (более 10ти) полный перебор крайне медленен относительно муравьиного алгоритма.

# Заключение

В ходе лабораторной работы были изучены возможности применения и реализовали алгоритм полного перебора и муравьиный алгоритм.

Временной анализ показал, что неэффективно использовать полный перебор на графе размерах больше 10ти.

# Литература

- [1] Руководство по языку C# [Электронный ресурс] - режим доступа: <https://docs.microsoft.com/ru-ru/dotnet/csharp/>
- [2] Белоусов А.И., Ткачев С.Б(2006). Дискретная математика, 4-е издание.
- [3] Т.М. Товстик, Е.В. Жукова - Алгоритм приближенного решения задачи коммивояжера.
- [4] Задача коммивояжера [Электронный ресурс] - режим доступа <http://mech.math.msu.su/shvetz/54/inf/perl-problems/chCommisVoyageur.xhtml>
- [5] Муравьиные алгоритмы [Электронный ресурс] - режим доступа <http://www.machinelearning.ru/wiki/index.php?title=>
- [6] Karınca koloni algoritması [Электронный ресурс] - режим доступа <http://web.firat.edu.tr/iaydin/bmu579/bmu579olum6.pdf>
- [7] И. В. Белоусов(2006), Матрицы и определители, учебное пособие по линейной алгебре, с. 1 - 16