



# Prescriptive Analytics

## Belegarbeiten

## I. Multiple Knapsack Problem

- Erweitertes Knapsack Problem mit Beachtung von nicht genutzten Ressourcen
- Zielfunktion: Gewinn (Maximierung)

## II. Quadratic Assignment Problem

- Standortplanung von Anlagen
- Zielfunktion: Gesamttransportleistung (Minimierung)

## III. Capacitated Profitable Tour Problem

- Profitable Tour Problem mit begrenzter Kapazität
- Zielfunktion: Profit der besuchten Knoten (Maximierung)

## IV. Traveling Salesman Problem with precedence constraints

- TSP mit festgelegter Reihenfolgebeziehung
- Zielfunktion: Gefahrene Distanz zum Besuchen aller Knoten (Minimierung)

# Zielstellung und Bearbeitungsmodus

## Zielstellung

- Die KursteilnehmerInnen erhalten je eines der dargestellten Planungsprobleme.
- Ziel ist die Lösung des Planungsproblems mit der **beschriebenen Heuristik** innerhalb einer definierten Rechenzeit. Diese kann innerhalb der Arbeitsgruppen abgestimmt werden.
- Die Bearbeitungsdauer beträgt sechs Wochen.  
Ausgabetermin: 23.05.2022  
Abgabetermin: 04.07.2022
- Am Ende erfolgt eine Kurzpräsentation (10 Minuten) der Ergebnisse. (Präsentationstermine: 11./12.07.2022)

## Bearbeitung

- Die Bearbeitung erfolgt in Visual Studio Code unter Verwendung der Programmiersprache Python.
- Zur Bearbeitung werden zu jedem Problem Datensets bereitgestellt. Nach Abgabe erfolgt einer Überprüfung der Lösungsqualität mit einem Validation Data Set.
- Zur Lösung der Aufgabenstellung sind **Klassenstruktur, Lösungsalgorithmus** und die notwendige **Solverarchitektur** zu entwickeln.
- Neben der Programmierung ist der Lösungsweg in einem Jupyter Notebook nachvollziehbar zu dokumentieren.

## Dokumentation

- Während die eigentliche Entwicklungsarbeit in normalen Python-Programmen/ Dateien stattfindet, sollte die Dokumentation über ein Jupyter Notebook erfolgen.
- Im Programm-Code sollten kurze Hinweise und Kommentare stehen.
- Zur Veranschaulichung können im Jupyter Notebook Code-Zellen verwendet werden, welche auf entwickelten Programmcode zurückgehen/verweisen.
- Die Dokumentation sollte die folgenden Punkte enthalten:
  - Beschreibung des Planungsproblems & Inputdaten
  - Klassenstruktur und Erläuterung zur Architektur des Programms
  - Beschreibungen zur Codierung und Bewertung von Lösungen
  - Erzeugung von Startlösungen und Vorgehensweise des Näherungsverfahrens
  - Hinweise und Erläuterungen zu verwendeten Parametereinstellungen
  - Auswertung der Ergebnisse & Einschätzung der Lösungsgüte
- Referenzieren Sie von Ihnen verwendete Literatur in Ihrem Jupyter Notebook

# Worauf achten wir

- Ihr Solver beinhaltet alle notwendigen Elemente des geforderten Lösungsverfahrens: problemspezifische konstruktive Bausteine, sowie verfahrensspezifische Intensivierungs- und Diversifikationsmechanismen.
- Ihr Solver läuft fehlerfrei durch und erzeugt zulässige Ergebnisse für das Planungsproblem.
- Sie haben sinnvolle Klassenstrukturen und Solverarchitektur in Anlehnung an das Seminar erstellt.
- Ergebnisse sollten durch die Verwendung eines Zufallszahlengenerators reproduzierbar sein.

## Beschreibung

- Iterative Lokale Suche mit Akzeptanzkriterium
  - Intensivierung:  
Local Search
  - Diversifikation:  
Akzeptanzkriterium und Perturbation: Stören einer Lösung, z.B. durch einen zufälligen (verschlechternden) Tausch
  - Unterschied zu Iterated Greedy: kein *Zerstören* der Lösung und darauffolgendes Zusammensetzen mit konstruktiven (problemspezifischen) Regeln
- Mögliche Variationen:
  - Mehrere Nachbarschaften für Lokale Suche → VND
  - Verschiedene Perturbationsmechanismen: mehrere oder problemspezifische Perturbationen
  - Periodischer Neustart von bester gefundener Lösung
  - ...

## Ablauf

### Grundlegender Ablauf von Iterated Local Search

```
1: Input: start solution  $s_0$ 
2: Initialize:  $s = s_0$ 
3: while abort criterion is not reached do
4:    $s' = \text{Perturb}(s)$  // not in first iteration
5:    $s'' = \text{LocalSearch}(s')$ 
6:   if acceptance criterion is satisfied then
7:      $s = s''$ 
8:   end if
9: end while
```

Vgl. Gendreau, M., & Potvin, J. Y. (Eds.). (2019). *Handbook of metaheuristics* (Vol. 3, p. 129). New York: Springer

# Variable Neighborhood Search

## Beschreibung

- Systematischer Wechsel zwischen verschiedenen Nachbarschaften
  - Intensivierung:  
Local Search mit ausgewählter Nachbarschaft oder auch VND
  - Diversifikation:  
Shaking: Zufälliger, auch verschlechternder Tausch in der aktuellen Nachbarschaft
- Mögliche Variationen:
  - Dynamische Auswahl der Nachbarschaft, z.B. Anhand von gesammelten Statistiken während des Lösungsverlaufs
  - Verschiedene Perturbationsmechanismen: mehrere oder problemspezifische Perturbationen
  - Periodischer Neustart von bester gefundener Lösung
  - ...

## Ablauf

### Grundlegender Ablauf von Variable Neighborhood Search

- 1: **Input:** default neighborhood  $k_0$ , start solution  $s_0$
- 2: **Initialize:**  $k = k_0, s = s_0$
- 3: **while** abort criterion is not reached **do**
- 4:    $s' = \text{Shaking}(s, k)$  // not in first iteration
- 5:    $s = \text{LocalSearch}(s', k)$
- 6:    $k = \text{NeighborhoodChange}(k)$
- 7: **end while**

Vgl. Gendreau, M., & Potvin, J. Y. (Eds.). (2019). *Handbook of metaheuristics* (Vol. 3, p. 57). New York: Springer

# Simulated Annealing

## Beschreibung

- Analogie zu physikalischen Prinzipien beim Ausglühen von kristallinen Substanzen:
  - Nach dem Erhitzen folgt die Abkühlung des Werkstoffs und die Ausbildung von Gitterstrukturen
  - Robustheit bzw. Stabilität hängt von der Ausgangstemperatur und der Abkühlungsrate ab
- Die Metaheuristik simuliert diesen Abkühlungsprozess, wobei eine Lösung des Planungsproblems den Zustand des Werkstoffes repräsentiert
- Der Zielfunktionswert stellt dabei den energetischen Zustand des Werkstoffes dar
- Cooling Schedule (Initialtemperatur, Gleichgewichtszustand, Abkühlungsfunktion, Stoppkriterium)

## Ablauf

### Grundlegender Ablauf des Simulated Annealing

```
1: Input: Cooling Schedule, start solution  $s_0$ 
2: Initialize:  $s = s_0, i = 0, T_0 = T_{max}$ 
3: while  $T_i > T_{min}$  do
4:   while Equilibrium State = False do
5:     Generate random neighbor  $s'$ 
6:      $\Delta E = ZF(s') - ZF(s)$ 
7:     if  $\Delta E \leq 0$  then
8:        $s = s'$ 
9:     else
10:      Set  $s = s'$  with probability  $P(\Delta E, T_i) = e^{\frac{-\Delta E}{T_i}}$ 
11:    end if
12:  end while
13:   $i = i + 1, T_i = g(T)$ 
14: end while
```

Vgl. Gendreau, M., & Potvin, J. Y. (Eds.). (2019). *Handbook of metaheuristics* (Vol. 3, p. 1). New York: Springer



## Beschreibung

- Zulassen von verschlechternden Tauschen um lokalen Optima zu entkommen
- Verboten von zuletzt besuchten Lösungen („Cycling“)
  - Kurzzeitgedächtnis Tabu-Liste
  - Länge Tabu-Liste steuert Diversifizierung und Intensivierung
- Aspirationskriterium um Tabu-Liste zu umgehen
- Weitere Gedächtnisformen
  - Mittelfristig: Speicherung schlechter/ guter Strukturen
  - Langzeit: Neustart von sehr guten Lösungen

## Ablauf

### Grundlegender Ablauf des Tabu Search

- 1: **Input:** start solution  $s_0$
- 2: **Initialize:** Tabuliste  $T^L = \emptyset$ ,  $s = s_0$
- 3: **while** abort criterion is not reached **do**
- 4:   Suche beste Lösung  $s'$  in Nachbarschaft von  $s$ , die
  - (i) *nicht tabu* ist oder
  - (ii) ein *Aspirationskriterium* erfüllt
- 5:    $s = s'$
- 5:   Update  $T^L$
- 6: **end while**

Vgl. Gendreau, M., & Potvin, J. Y. (Eds.). (2019). *Handbook of metaheuristics* (Vol. 3, p. 37). New York: Springer

# Feedback

Wo sehen Sie Verbesserungspotential?

Was hat Ihnen gefallen?

Würden Sie die Veranstaltung weiterempfehlen?



# Themenzuweisung

Nr.	Thema	Heuristik	Zuweisung
1	QAP  Minimale Transportleistung  Dr. Janis Neufeld	VNS	4694274
2		TS	5012185
3		SA	4873373
4		ILS	4904196
5	MKP  Maximaler Gewinn  Benedikt Zipfel	VNS	4795742
6		TS	4685025
7		SA	4805234
8		ILS	4802768
9	CPTP  Maximaler Profit  Florian Linß	VNS	4629203
10		TS	4874889
11		SA	4694185
12		ILS	4997523
13	TSP-PC  Minimale Distanz  Lisa Wesselink	VNS	4712326
14		TS	4886335
15		SA	4803099
16		ILS	4623033