ALGORITMOS DE COMPUTACIÓN EVOLUTIVA MULTIOBJETIVO

# Índice

1. Introducción
2. Solución para implementación general
3. Función ZDT3
4. Función CF6

# Introducción

El algoritmo ha sido implementado en Python con motivo de la sencillez del lenguaje y por permitir manejar complejas estructuras de datos con gran facilidad. Además tengo mayor soltura con este lenguaje que con otros. Como consecuencia de esto para poder ejecutar el algoritmo es necesario tener instalado Python en su equipo.

En contraposición a lo anterior he tenido problemas al desarrollar funciones recursivas que he tenido que adaptar y convertir a iterativas ya que Python no soporta bien la recursividad.

El código se divide en dos ficheros: “ZDT3\_main.py” y “CF6\_main.py”. Estos tienen una estructura prácticamente idéntica cambiando únicamente la función de evaluación “gte” y la función de la que se extraen los objetivos del algoritmo: ZDT3 y CF6.

Al ejecutar el código se solicitan ciertos parámetros para controlar: la proporción de mutaciones, crossover, tamaño de la población, número de generaciones y proporción de vecinos.

Los resultados se muestran en una gráfica de la librería mathplotlib de Python la cual es necesario tener instalada para poder visualizar los resultados.

## Evolución

El proceso de evolución se realiza sobre una población. Sobre la población se realiza un proceso de mutación donde todos los elementos pasan por la función de mutación. Posteriormente se desordenan aleatoriamente y por parejas se pasan por una función de crossover. Para terminar se repite el proceso de someter la población a las mutaciones. Tras esto se obtiene una población nueva.

### Mutación

La mutación se realiza con un sencillo proceso en el que recorremos el individuo que se está mutando y por cada elemento del individuo se genera un número aleatorio entre 0 y 1. Si el número es menor que la probabilidad de mutación mutamos el individuo generando un valor aleatorio en esa posición. En caso contrario el elemento se mantiene en esa posición.

La recomendación sería una probabilidad de mutación 0,3 para que estadísticamente se produzca una mutación en cada gen.

### Crossover

El crossover utilizado sigue la misma idea que la mutación respecto a recorrer cada elemento de cada pareja de individuos a la vez. Cuando al generar el número aleatorio, este sea menor que la probabilidad de realizar el crossover empieza el corte del crossover. A partir de este punto los elementos de ambos individuos se intercambiaran. Continuando con la generación de números aleatorios si el número generado vuelve a ser menor que la probabilidad de crossover se para el crossover dejando intacto a los individuos a partir de ese punto (corte final). Este proceso puede repetirse tantas veces como la longitud del individuo lo permita, es decir, en el crossover pueden producirse intercambios de información en distintos puntos con distintas longitudes y múltiples veces. Esto variará según el azar y la probabilidad de crossover.

La recomendación sería una probabilidad superior a 0.3 para producir al menos un corte.

## Solución para la implementación general

A continuación se explicará el flujo del algoritmo y su funcionamiento.

En primer lugar se pide la entrada de parámetros para el algoritmo en el siguiente orden: probabilidad de mutación (valor entre 0.0 y 1.0), probabilidad de crossover (valor entre 0.0 y 1.0), número de subproblemas (número entero), número de generaciones (número entero) y proporción de vecinos (valor entre 0.0 y 1.0). En el caso de CF6 además de estos valores es necesario indicar la dimensión (4 o 16).

En segundo lugar inicializamos los pesos de forma que estén distribuidos de manera uniforme. Esto se consigue haciendo el uso de la función ‘arange’ de ‘numpy’ para iterar desde 0.0 a 1.0. El resultado es una lista de vectores de 2 elementos (x,y) en los cuales el primer valor (x) va decreciendo y el segundo valor (y) va creciendo de manera uniforme.

Tras la inicialización de los pesos inicializamos la población. Para esto haciendo uso de la función ‘random()’ de la librería ‘random’ y redondeamos al número de decimales predefinidos en el código, en nuestro caso 6. La población contará con N individuos (tantos como subproblemas) de longitud p. La p representa la dimensión del problema. En el caso de ZDT3 la dimensión será 30 y en CF6 será 4 o 16.

Continuando tras la inicialización de la población creamos subproblemas asignándole a cada subproblema el peso, una lista con los pesos de los vecinos más cercanos, el mejor individuo posible y su valor fitness (de la función gte).

Una vez preparados los subproblemas empezamos el bucle principal. Realizaremos el número de generaciones predefinidas en la entrada al programa -1 iteración ya que ya realizamos una evaluación previa en la inicialización y tenemos límite en el número de evaluaciones realizadas.

El bucle itera sobre todos los subproblemas (N) y para cada subproblema generaremos un número (G) de hijos usando la función de evolución descrita anteriormente y aprovechará el nuevo individuo para comprobar si es mejor que la mejor solución actual de todos los vecinos del subproblema (incluyéndose a sí mismo).

La evaluación se realiza dependiendo de la función y de si tiene o no restricciones.

Para terminar se realiza una gráfica con la población usando la librería ‘mathplotlib’. Para comparar con mayor comodidad el resultado se aprovechan los archivos PF para pintar el frente ideal y posteriormente se pintan los objetivos conseguidos por cada subproblema.