ALGORITMI DI ASCESA DUALE PER PROBLEMI DI FACILITY LOCATION

Alessio Di Luzio

PROBLEMI DI FACILITY LOCATION

- Un insieme di Facility U offre un servizio, ogni facility ha un costo di apertura f_u .
- I clienti dell'insieme V devono scegliere a quale facility, tra quelle aperte, connettersi; la connessione di un cliente comporta un costo c_{uv} .
- Siamo interessati a minimizzare i costi totali di erogazione del servizio.
- $y_{uv} = \begin{cases} 1 \text{ se il cliente } u \text{ è connesso alla facility } u \\ 0 \text{ altrimenti} \end{cases}$
- $x_u = \begin{cases} 1 \text{ se la facility } u \text{ è aperta} \\ 0 \text{ altrimenti} \end{cases}$

Formulazione intera

min
$$(\sum_{u \in U} \sum_{v \in V} c_{uv} y_{uv} + \sum_{u \in U} f_u y_u)$$

• s.t
$$\sum_{u \in U} x_{uv} = 1 \quad \forall v \in V$$

•
$$y_{uv} \le x_u$$
 $\forall u \in U, v \in V$

$$y_{uv} \in \{0,1\} \qquad \forall u \in U, v \in V$$

•
$$x_u \in \{0,1\}$$
 $\forall u \in U$

- E' un problema NP-Hard
- E' essenziale calcolare un Lower Bound di qualità per eseguire in modo efficiente algoritmi di Branch and Bound

Formulazione rilassata

• min
$$(\sum_{u \in U} \sum_{v \in V} c_{uv} y_{uv} + \sum_{u \in U} f_u x_u)$$

• s.t
$$\sum_{u \in U} y_{uv} \ge 1$$
 $\forall v \in V$

$$y_{uv} \le x_u \qquad \forall u \in U, v \in V$$

•
$$(x_u \le 1 \quad \forall u \in U)$$

$$y_{uv} \ge 0$$
, $x_u \ge 0$ $\forall u \in U$, $v \in V$

- Ci consente sicuramente di calcolare un Lower Bound per il problema intero
- Ma nemmeno in questo caso è possibile farlo in modo efficiente

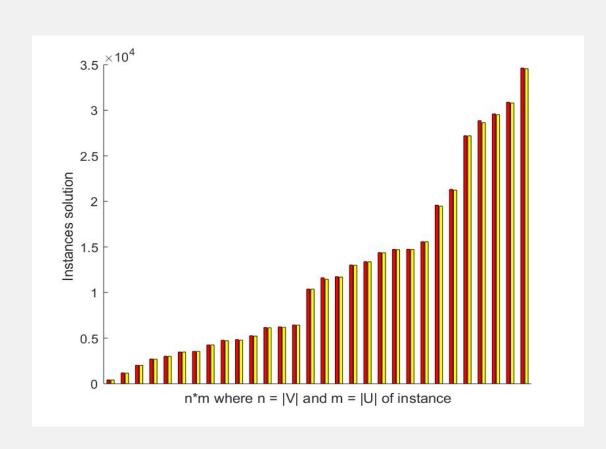
Duale del rilassamento lineare

• max
$$(\sum_{v \in V} z_v - \sum_{u \in U} t_u)$$
• s.t.
$$z_v - w_{uv} \le c_u \qquad \forall u \in U, v \in V$$
•
$$\sum_{v \in V} w_{uv} - t_u \le f_u \qquad \forall u \in U$$
•
$$z_v \ge 0, t_u \ge 0, w_{uv} \ge 0 \ \forall u \in U, v \in V$$

- Il Lower Bound sul problema Duale è altrettanto difficile da calcolare rispetto al corrispondente rilassamento lineare
- Tuttavia la struttura del Duale ci consente di definire algoritmi euristici efficienti che individuano un 'buon' valore della funzione obiettivo

Algoritmi di Ascesa Duale considerati

- DUALOC 'semplice' e versione di Erlenkotter
 [1]
- Primale Duale (Gupta) [2]



Le istanze di Test

I test sono stati eseguiti su 30 istanze per UFL costruite sfruttando alcune proprietà della libreria *random* di python.

Nel grafico a lato in Rosso la soluzione ottima per la formulazione intera e in Giallo la soluzione *rilasssata*.

```
1 Inizializzazione: \overline{z_v} = \min_{u \in U} \{c_{uv}\} \ \forall \ v \in V

2 Ripeti \forall \ \overline{v} \in V

3 \tau_{\overline{v}u} = f_u - \sum_{v \in V - \{\overline{v}\}} \max\{0, \overline{z_v} - c_{uv}\};

4 b_{\overline{v}} = \min_{u \in U} \{c_{u\overline{v}} + \tau_{\overline{v}u} - \overline{z_{\overline{v}}}\};

5 \overline{z_{\overline{v}}} := \overline{z_{\overline{v}}} + b_{\overline{v}};

6 end;
```

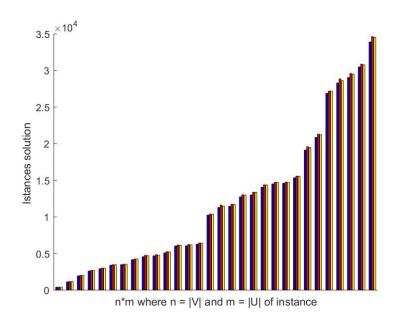
DUALOC 'semplice'[I]

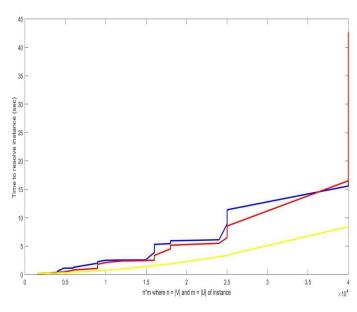
- Calcola un buon Lower Bound
- Tuttavia è evidente la dipendenza della soluzione dall'ordinamento dell'insieme dei clienti

```
1 Inizializzazione: \overline{z_v} = \min_{u \in U} \{c_{uv}\} \ \forall \ v \in V, i := 1;
2 Passo (i)
3 \overline{V} = V;
4 Ripeti
5 \overline{v} = argmin_{v \in \overline{V}} \{h(v)\};
6 \overline{V} := \overline{V} - \{\overline{v}\};
7 \tau_{\overline{v}u} = f_u - \sum_{v \in V - \{\overline{v}\}} \max\{0, \overline{z_v} - c_{uv}\};
8 b_{\overline{v}} = \min_{u \in U} \{c_{u\overline{v}} + \tau_{\overline{v}u} - \overline{z_{\overline{v}}}\};
9 b'_{\overline{v}} = \min \left\{b_{\overline{v}}, \min_{\substack{u \in U \\ c_{\overline{uv}} - \overline{z_{\overline{v}}} > 0}} \{c_{u\overline{v}} - \overline{z_{\overline{v}}}\}\right\};
10 fino a che b'_{\overline{v}} > 0 oppure \overline{V} = \emptyset
11 Se b'_{\overline{v}} = \mathbf{0} \Rightarrow STOP.
12 Altrimenti
13 \overline{z_{\overline{v}}} := \overline{z_{\overline{v}}} + b'_{\overline{v}};
14 i := i + 1;
15 Vai al Passo (i);
```

DUALOC di Erlenkotter [1]

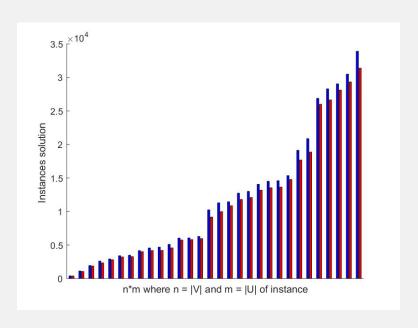
- Rispetto alla versione semplificata riduce la dipendenza dall'ordinamento dell'insieme dei clienti $h(v) = |\{u: z_{uv} \ge c_{uv}\}|$
- 'Addolcisce' l'incremento calcolato in ogni iterazione amumentando la precisione della soluzione
- Uno dei metodi più efficaci per calcolare LB per UFL

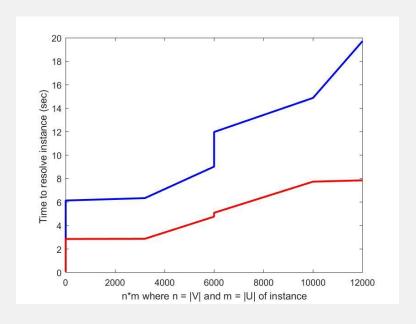




DUALOC vs AMPL & Cplex

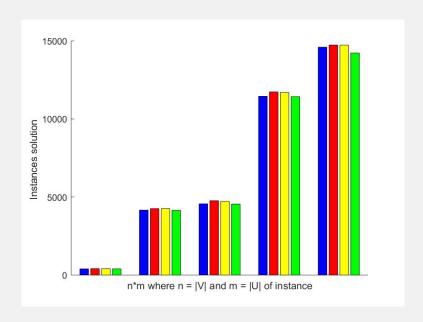
- Il Lower Bound calcolato sulle istanze di test conferma l'ipotesi di efficienza e bontà del DUALOC
- Nel grafico in alto in rosso la soluzione ottima calcolata con il solver Cplex e in blu quella ottenuta a seguito dell'esecuzione dell'algoritmo DUALOC
- Tuttavia per istanze di dimensioni grandi le prestazioni del DUALOC sembrerebbero nettamente peggiori di quelle di AMPL (grafico in basso)

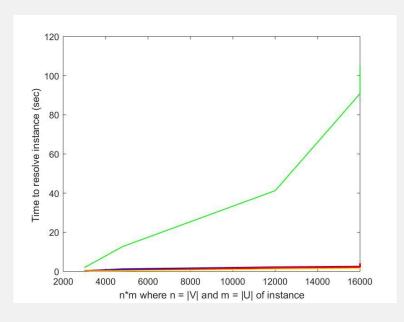




DUALOC di Erlenkotter vs DUALOC 'semplice'

- La soluzione calcolata dalla versione 'semplificata' del DUALOC è effettivamente peggiore rimanendo pure sempre di ottima qualità come si vede nel primo grafico in cui la linea BLU è il valore della soluzione calcolato dalla versione di Erlenkotter mentre quella rossa è il valore della soluzione calcolato dalla versione'semplice'.
- Tuttavia il tempo di esecuzione della versione semplificata è nettamente inferiore infatti l'algoritmo di Erlenkotter ha un'esecuzione volutamente 'rallentata' per favorire il calcolo di un Bound preciso





DUALOC vs Algoritmo Primale-Duale [2]

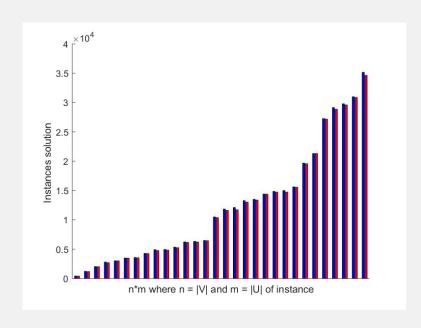
L'algoritmo primale duale in ogni iterazione incrementa tutte le variabili duali, traendo conclusioni rispetto al Primale.

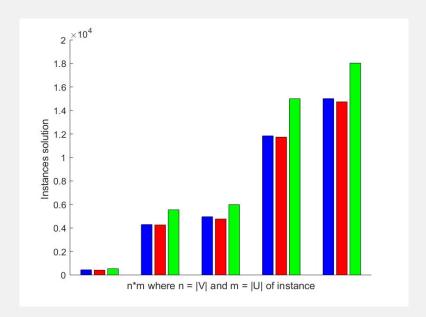
Infatti durante l'esecuzione si blocca la crescita delle variabili legate a clienti assegnati a facility definite temporaneamente aperte

Ad ogni iterazione quindi il valore di incremento Δ viene calcolato tenendo conto di tutti i vincoli duali (esclusi quelli relativi a clienti già assegnati e/o facility già aperte).

Il risultato è un notevole rallentamento dell'esecuzione dell'algoritmo, come testimoniato dal grafico in alto in cui la linea Verde rappresenta il tempo di esecuzione dell'algoritmo Primale-Duale mentre quella blu il tempo di esecuzione del DUALOC (Le linea Rossa e Gialla sono per rispettivamente il solver AMPL sul problema intero e sul problema rilassato).

Tutta via nel grafico in basso si mostra la notevole precisione dell'algoritmo Primale-Duale che per istanze metriche garantisce una soluzione 3-approssimata.





Soluzione primale

Sia il DUALOC che l'algoritmo Primale Duale forniscono dei semplici metodi per ricavare una soluzione primale ammissibile a partire da quella duale durante l'esecuzione degli algoritmi.

Anche per quanto riguarda la soluzione primale il DUALOC si comporta meglio dell'algoritmo Primale – Duale.

Nel grafico in basso sono rappresentate in Rosso la soluzione ottima, in blu quella (primale) calcolata da DUALOC e in rosso quella derivata dall'esecuzione dell'algoritmo Primale – Duale su istanze metriche.

Nel grafico in alto vediamo invece un confronto tra la soluzione ottima del problema (Rosso) e quella fornita da DUALOC su istanze UFL non metriche.

SINGLE SOURCE CAPACITATED FACILITY LOCATION

Estensione dell'UFL in cui ogni cliente ha una domanda d_v da soddisfare e ogni facility una capacità K_u .

Formulazione intera

$$\min \left(\sum_{u \in U} \sum_{v \in V} c_{uv} y_{uv} + \sum_{u \in U} f_u x_u \right)$$

$$\text{s.t} \quad \sum_{u \in U} y_{uv} = 1 \qquad \forall v \in V$$

$$\sum_{v \in V} d_v y_{uv} \leq K_u x_u \quad \forall u \in U, v \in V$$

$$y_{uv} \in \{0,1\} \qquad \forall u \in U, v \in V$$

$$x_u \in \{0,1\} \qquad \forall u \in U$$

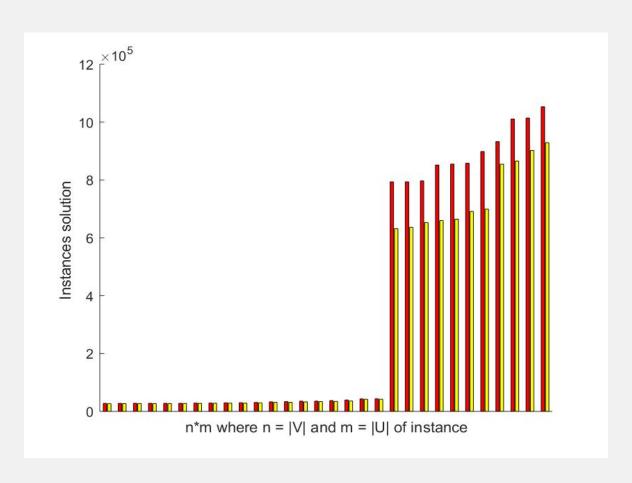
Duale del rilassamento lineare

$$\min \left(\sum_{u \in U} \sum_{v \in V} c_{uv} y_{uv} + \sum_{u \in U} f_u x_u \right) \\ \text{s.t.} \quad \sum_{u \in U} y_{uv} = 1 \\ \sum_{v \in V} d_v y_{uv} \leq K_u x_u \quad \forall u \in U, v \in V \\ y_{uv} \in \{0,1\} \qquad \forall u \in U, v \in V \\ x_v \in U = 0, x_v \in U$$

$$\text{s.t.} \quad z_v - w_u d_v \leq c_{uv} \quad \forall u \in U, v \in V \\ q_u w_u - t_u \leq f_u \quad \forall u \in U \\ z_v \geq 0, t_u \geq 0, w_u \geq 0 \ \forall u \in U, v \in V$$

Possiamo seguire il ragionamento che ha portato al DUALOC e cercare di adattare l'algoritmo per fornirci nuovamente un buon LB

SINGLE SOURCE CAPACITATED FACILITY LOCATION



Le istanze di Test

I test sono stati eseguiti su 30 istanze per SSCFL della libreria *Yang* [3]. Nel grafico al lato in Rosso la soluzione ottima del problema per la formulazione intera e in Giallo la soluzione *rilassata*.

```
1 Inizializzazione: \overline{Z_v} = \min_{u \in U} \{c_{uv}\} \ \forall \ v \in V

2 \overline{V} = V;

3 Ripeti

4 \overline{v} = argmin_{v \in \overline{V}} \{h(v)\};

5 \overline{V} := \overline{V} - \{\overline{v}\};

6 b_{\overline{v}} = \min_{u \in U} \{\frac{q_u}{d_v} * f_u - z_v + c_{uv}\};

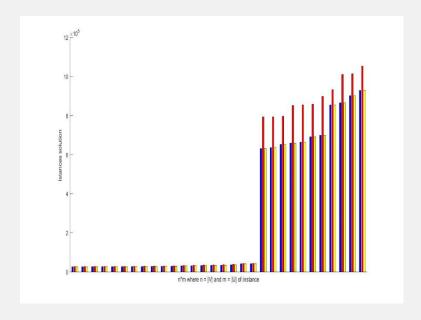
7 \overline{Z_{\overline{v}}} := \overline{Z_{\overline{v}}} + b_{\overline{v}};

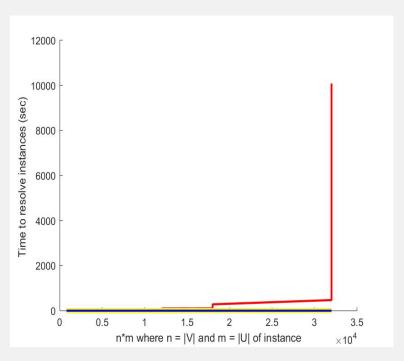
8 fino a che \overline{V} = \emptyset
```

SINGLE SOURCE CAPACITATED FACILITY LOCATION

Sono stati apportati due cambiamenti principali

- Il valore di blocco è calcolato in modo differente (linea 6) per venire incontro alla nuova formulazione dei vincoli duali.
- A differenza del DUALOC di Erlenkotter si è scelto di incrementare ad ogni iterazione la variabile corrente del massimo Δ onde evitare un eccessivo rallentamento dell'algoritmo.





SINGLE SOURCE CAPACITATED FACILITY LOCATION

DUALOC adattato a SSCFL vs AMPL & Cplex

- Come è evidente dal grafico in alto, la soluzione calcolata dal DUALOC adattato (linea BLU) è sensibilmente peggiore di quella del solver AMPL sul problema intero (linea ROSSA) ma del tutto aderente a quella del problema rilassato (linea GIALLA)
- Le prestazione del DUALOC adattato sono significativamente migliori di quelle del solver AMPL sul problema intero (grafico inferiore)

RIFERIMENTI

- [1] A. Sassano, Modelli e algoritmi della ricerca operativa, Franco Angeli, 1999, Milano, pp.267 308.
- [2] A. Gupta, V. Gupta, "Lecture 5: Primal-Dual Algorithms and Facility Location", 2008, pp. 1 7.
- [3] http://or-brescia.unibs.it/instances/instances_sscflp