

Desarrollo de Algoritmos Dirigido por Retos

Alejandro Marrero Díaz

Universidad de La Laguna

7 de julio de 2017

Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología Universidad de La Laguna



Índice

- Introducción
- Conceptos Previos
- 3 Algoritmos Desarrollados
 - Opposition-Based Learning
 - Búsqueda Global
 - OBL Competitive Particle Swarm Optimization
 - Covariance Matrix Adaptation Evolutionary Strategy
 - Hybrid Simulated Annealing with Global Search
- Evaluación Experimental
 - Funciones Propuestas por GenOpt
 - Estudio de la Parametrización y Rendimiento
 - Comparativa de Rendimiento entre Algoritmos
 - Clasificación en el Concurso GenOpt
- Conclusions and Future Work
- 6 Bibliografía



Introducción

Motivación y Objetivos

- Iniciación en el mundo de la investigación.
- Investigación en el campo de las meta-heuristicas.
- Optimización Global Continua.
- Guiar el desarrollo de todo el TFG a través de la participación en una competición de optimización global continua.

Competiciones

- Congress on Evolutionary Computation (CEC)
- Genetic and Evolutionary Computation Conference (GECCO)
- Global Trajectory Optimisation Competition (GTOC)
- Generalization-Based Contest in Global Optimization (GenOpt)

Optimización Global

Definición Formal

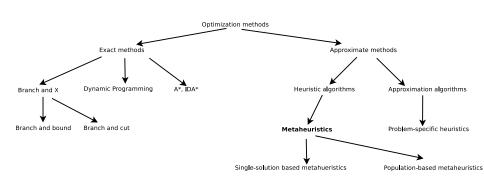
El objetivo de la optimización global, considerando un problema de minimización, es encontrar un vector $X* \in \Omega$ tal que $f(X*) \le f(X)$ para todo $X \in \Omega$.

Espacio de Búsqueda

El espacio de búsqueda Ω está definido por un límite inferior (a_i) y superior (b_i) para cada una de las variables de decisión de la función, es decir:

 $\Omega = \prod_{i=1}^{D} [a_i, b_i]$, siendo D el número de variables de decisión del problema a optimizar (Segredo et al., 2017)

Meta-heuristicas



Meta-heuristicas

Categorías

- Búsquedas Locales: Greedy Randomized Adaptive Search Procedure (GRASP) Díaz et al. (2017), Variable Neighborhood Search (VNS) Hansen et al. (2010).
- Heurísticas Voraces: Simulated Annealing (SA) Gerber and Bornn (2017a).
- Algoritmos Evolutivos: Covariance Matrix Adaptation Evolutionary Strategy (CMA-ES) Hajebi et al. (2016), Differential Evolution (DE) Zheng et al. (2017); Fu et al. (2017); Tian et al. (2017), Coevolutionary Algorithms (CEA) Atashpendar et al. (2016); Hajikolaei et al. (2016); Glorieux et al. (2016).

Meta-heuristicas

Criterios de Diseño

- Intensificación.
- Diversificación.
- Representación.
 - Permutaciones.
 - Cadena binaria.
 - Vector de valores naturales.
 - Vector de números reales.
- Condición de parada.
 - Iteraciones.
 - Factor de error.
 - Evaluaciones: 10⁶ evaluaciones establecidas por GenOpt.

Opposition-Based Learning

Definición formal

Sea $x \in \Re$ un número real definido dentro de un cierto intervalo: $x \in [a, b]$. El número opuesto de x denotado como \overline{x} se define de la siguiente forma:

$$\overline{x} = a + b - x \tag{1}$$

Función D-Dimensional

Sea $P(x_1, x_2, ..., x_D)$ un punto dentro de un sistema de coordenadas D-dimensional con $x_1, ..., x_D \in \Re$ y además $x_i \in [a_i, bi]$. El opuesto del punto P se define como las coordenadas $\overline{x_1}, ... \overline{x_D}$ donde:

$$\overline{x_i} = a_i + b_i - x_i \quad i = 1, ..., D \tag{2}$$

Definición

En ciencias de la computación, una búsqueda global (Global Search) es un método heurístico para resolver problemas complejos de optimización Sun et al. (2004); Andradóttir (1996); Price (1983).

- \circ Explorar nuevas regiones del espacio de búsqueda Ω .
- Equilibrio entre intensificación y diversificación.

Algorithm 1 Búsqueda global()

```
1: NumIndividuos = |S|;
                                        19:
                                                 while r_1 < k do
 OrdenarPoblacion(S);
                                                   r_1 = \text{rand}(0, |S|); (2)
                                        20:
 MarcarNoExplorados(S);
                                        21:
                                                 end while
                                                 Nuevolnd = ModificarIndivi-
 4: Centroide = CalcularCentroide():
                                        22.
 5: NumeroMejora = 0;
                                                 duo(k, a1, a2, a3, Centroide, r_1);
 NumeroExplorado = 0;
                                        23:
                                                 if NuevoInd < S[k] then
 7: while NumeroMejora >
                                        24:
                                                   Mejora = true;
   NumeroExplorado < |S| do
                                                S = S \cap Nuevolnd:
                                        25:
     k = 0:
                                        26.
                                                   NumeroMeiora = Numero-
     while S[k] = explorado y
                                                   Mejora + 1:
      NumeroExplorado < |S| do
                                                 else
                                        27.
        k = rand(0, |S|); (1)
10:
                                        28:
                                                   Mejora = false;
     end while
                                                 end if
11.
                                        29.
                                              end while
     S[k] = explorado;
                                        30:
12:
                                        31: end while
13.
     NumeroExplorado = NumeroEx-
      plorado + 1:
                                        32: OrdenarPoblacion(S):
     Mejora = true;
                                        33: S = ObtenerMejores(0, NumIndivi-
14:
     while Meiora = true do
                                            duos, S);
15:
16:
        while |a_1| + |a_2| + |a_3| \neq 1 do
                                        34: return |S| mejores individuos encon-
          GenerarRand(a1, a2, a3); (2)
17:
                                            trados
        end while
18:
```

Centroide

El centroide de un conjunto de k elementos, tal que k = |S|, se define como:

$$C = \frac{x_1 + x_2 + \dots + x_k}{k} \tag{3}$$

Cada elemento x_i representa una solución factible a nuestro problema con D variables.

Algorithm 2 Cálculo del centroide

```
1: for i \leftarrow 0 hasta D do
2: Suma = 0;
3: for j \leftarrow 0 hasta |S| do
4: Suma = Suma + S[i][j];
5: end for
6: Centroide[i] = \frac{Suma}{|S|};
7: end for
```

8: return Centroide

OBL Competitive Particle Swarm Optimization (OBL-CPSO)

Algorithm 3 Particle Swarm Optimization()

```
1: while Condición de parada no satisfecha do
      for all p<sub>i</sub> en S do
 2:
         Evaluar p_i:
 3:
4:
         Actualizar mejor posición pb;
         Actualizar mejor global gb;
 5:
      end for
6.
7.
      for all p_i en S do
         for all d_i en D do
8:
            v_{i,d} = v_{i,d} + C_1 * Rnd(0,1) * [pb_{i,d} - x_{i,d}] + C_2 + Rnd(0,1) * [gb_d - x_{i,d}];
g.
            Rnd(0,1) devuelve un número generado aleatoriamente en el rango [0, 1]
            x_{i,d} = x_{i,d} + v_{i,d};
         end for
10.
      end for
11:
12. end while
13: return Mejor solución obtenida
```

OBL-CPSO

Diseño

El algoritmo Opposition-based Learning Competitive Particle Swarm Optimization (OBL-CPSO) Zhou et al. (2016) incluye dos modificaciones:

- Opposition-based Learning.
- Procedimiento de Competición.

Competición

Escogemos, aleatoriamente, tres partículas dentro del enjambre y las hacemos competir entre ellas mediante su valor de función objetivo. Para un enjambre de tamaño N, se realizarán un total de N/3 competiciones Zhou et al. (2016).

- Ganadora (w).
- Neutra (n).
- Perdedora (I).

OBL-CPSO

Ecuaciones de actualización

$$V_{ld}^{k}(t+1) = R_{1d}^{k}(t) * V_{ld}^{k}(t) + R_{2d}^{k}(t) * (X_{wd}^{k}(t) - X_{ld}^{k}(t)) + \varphi * R_{3d}^{k}(t) * (\overline{X}_{ld}^{k}(t+1))$$
(4)

$$X_{ld}^{k}(t+1) = X_{ld}^{k}(t) + V_{ld}^{k}(t+1)$$
(5)

$$X_{nd}^{k}(t+1) = ub_d + Ib_d - X_{nd}^{k}(t) + R_{4d}^{k}(t) * X_{nd}^{k}(t)$$
(6)

OBL-CPSO

Algorithm 4 OBL Competitive Particle Swarm Optimization()

```
1: Inicializar();
2: while Condición de parada no satisfecha do
      for all k = 1 : N/3 do
3:
   r_1 = S(k);
4.
5: r_2 = S(k + N/3);
6: r_3 = S(k + 2N/3);
7: (w, n, l) = competir(r_1, r_2, r_3);
8: Actualizar X_{id}^{k}(t); (Ec. 4 y Ec. 5)
        Actualizar X_{nd}^{k}(t); (Ec. 6)
9:
        Actualizar los valores de fitness para N y L;
10:
      end for
11.
      BusquedaGlobal(); secc. 9
12.
13: end while
14: return Mejor solución obtenida
```

Covariance Matrix Adaptation Evolutionary Strategy (CMA-ES)

Parámetros

- λ: tamaño de la población.
- C: la matriz de covarianza C de dimensión C_{λ}^{D} .
- \circ σ : índice de variacón entre generaciones.
- \circ μ : individuos seleccionados en la selección elitista.
- \circ $m^g \in \Re^D$: Valor medio de la distribución en la generación g
- p_{σ} : Valor de paso para σ .
- \circ p_c : Valor de paso para C.
- w_i : Pesos generados aleatoriamente para los μ -mejores individuos.
- \circ μ_w : Inversa de los pesos w_i al cuadrado.

Pasos del algoritmo

- Muestreo.
- Actualización.
 - Valor Medio.
 - Matriz de Covarianza.
 - Sigma σ .
- Búsqueda Global.
- Reinicio (opcional).
 - $\sigma = 2.0$
 - $\lambda = 100$

Muestreo

$$x_i = m + \sigma y_i, \quad y_i \sim N_i(0, C), \quad para \quad i = 1, ..., \lambda$$
 (7)

Actualizar el valor medio

$$m \leftarrow \sum_{i=1}^{\mu} w_i x_{i:\lambda} = m + \sigma y_w \quad donde \quad y_w = \sum_{i=1}^{\mu} w_i y_{i:\lambda}$$
 (8)

Pasos para C

$$p_c \leftarrow (1 - c_c)p_c + 1 \cdot \{\|p_\sigma\| < 1.5\sqrt{n}\}\sqrt{1 - (1 - c_c)^2}\sqrt{\mu_w}y_w$$
 (9)

Paso para σ

$$p_{\sigma} \leftarrow (1 - c_{\sigma})p_{\sigma}\sqrt{1 - (1 - c_{\sigma})^2}\sqrt{\mu_{w}} \cdot C^{-1/2}y_{w}$$
 (10)

Actualización de C

$$C \leftarrow (1 - c_1 - c_{\mu}) \cdot C + c_1 p_c p_c^T + c_{\mu} \sum_{i=1}^{\mu} w_i y_{i:\lambda} y_{i:\lambda}^T$$
 (11)

Actualización de σ

$$\sigma \leftarrow \sigma \times \exp\left(\frac{c_{\sigma}}{d_{\sigma}}\left(\frac{\|p_{\sigma}\|}{E\|N(0,I)\|}\right) - 1\right) \tag{12}$$



Algorithm 5 Covariance Matrix Adaptation Evolutionary Strategy ()

Require:

$$m \in R^n, \sigma \in R_+, \lambda$$

1: Inicialización

$$C = I, p_c = 0, p_\sigma = 0$$

$$c_c \approx 4/n, c_\sigma \approx 4/n, c_1 \approx 2/n^2, c_\mu \approx \mu_w/n^2, c_1 + c_\mu \le 1$$

$$d_{\sigma} pprox 1 + \sqrt{rac{\mu_w}{n}}, w_i = 1...\lambda$$
 tal que $\mu_w = rac{1}{\sum_{i=1}^{\mu} w_i^2} pprox 0.3\lambda$

- 2: while Condición de parada no satisfecha do
- Muestreo (Ec.7);
- Actualizar el valor medio (Ec. 8);
- 5: Incremento de C (Ec. 9);
- 6: Incremento de σ (Ec. 10);
- 7: Actualizar C (Ec. 11);
- 8: Actualizar σ (Ec. 12);
- 9: BusquedaGlobal(); Diap. 9;
- 10: if Reinicio necesario then
- 11: Reiniciar();
- 12. end if
- 13: end while
- 14: return Mejor solución obtenida



Hybrid Simulated Annealing with Global Search (HSAGS)

Simulated Annealing (SA)

Simulated Annealing (SA) Robini et al. (2017); Karagiannis et al. (2017); Gerber and Bornn (2017b) es una meta-heurística queestá inspirada por el proceso de recocido en la metalurgia Du and Swamy (2016).

- \circ Iniciamos con un valor T_0 muy elevado.
- Un único individuo en la población.

Pasos del Algoritmo

- Perturbación.
- Evaluación.
- Actualizar Temperatura.
- Búsqueda global para SA.

HSAGS

Pertubación

$$x = x + \Delta x \tag{13}$$

Evaluación

$$\Delta E(x) = E(x + \Delta x) - E(x) \tag{14}$$

$$P = e^{-\frac{\Delta E}{T}} \tag{15}$$

Actualizar Temperatura

$$T = T - \Delta T \tag{16}$$

Búsqueda Global para HSAGS

Algorithm 6 BúsquedaGlobalSA()

```
 Individuo = S[0];

 2: NumeroMejora = 0;
 3: while NumeroMeiora > 0 do
      Mejora = true;
      while Mejora = true do
        while |a_1| + |a_2| + |a_3| \neq 1 do
 6.
          GenerarRand(a1, a2, a3);
 7:
        end while
        Nuevolnd = ModificarIndividuo(Individuo, a1, a2, a3);
 9:
        if Nuevolnd < Individuo then
10.
11:
           Mejora = true;
12.
          S = S \cap NuevoInd:
          NumeroMejora = NumeroMejora + 1;
13.
14:
        else
          Meiora = false:
15.
        end if
16:
      end while
18: end while
19: OrdenarPoblacion(S);
20: S = ObtenerMejorIndividuo(S);
21: return Mejor individuo encontrado
```

HSAGS

Algorithm 7 Hybrid Simulated Annealing with Global Search()

- 1: S = GenerarSolucionAleatoria();
- 2: T = InicializarTemperatura();
- 3: while Condición de parada no satisfecha do
- 4: S' = AplicarPerturbacionAleatoria(S); Ec. 13
- 5: Dif = EvaluarDiferencia(S, S'); Ec. 14
- 6: S = ActualizarSolucion(S, S', Dif); Ec.15
- 7: T = ActualizarTemperatura(T); Ec. 16
- 8: S = BusquedaGlobalSA(); secc. Diap. 9
- 9: end while
- 10: return Mejor solución obtenida

Funciones propuestas por GenOpt

Caracteristicas

GenOpt ha propuesto un total de **18 funciones** de dimensiones D=10,30 a optimizar, realizando **cien ejecuciones independientes** para cada una de ellas.

Familias de Funciones

- Funciones GKLS.
- Funciones Clásicas Transformadas.
 - Rastrigin, D = 10,30
 - Rosenbrock, D = 10,30
 - \circ Zakharov, D = 10,30
- Funciones Compuestas.
 - Goldstein-Price.
 - Hartmann.
 - Sphere.

Estudio de la Parametrización

Objetivos del Estudio

Determinar los mejores valores para los parámetros de cada algoritmo buscando obtener el máximo rendimiento de cada uno de ellos.

Poblaciones

- popsize = 20, 50, 75, 100 para OBL-CPSO y CMA-ES.
- popsize = 1 para HSAGS.

Rendimiento de OBL-CPSO

	C	BL-CPSO-20		OBL-CPSO-50			
	μ	\tilde{x}	σ	μ	\tilde{x}	σ	
f_0	4,361e - 01	2,041e-01	4,492e - 01	3,937e - 01	1,255e-01	4,193e - 01	
f_1	1,776e + 00	1,681e + 00	4,699e - 01	1,464e + 00	1,401e + 00	2,359e - 01	
f_2	7,417e - 01	1,002e + 00	4,173e - 01	7,657e - 01	1,002e + 00	3,618e - 01	
f_3	1,779e + 00	1,699e + 00	4,513e - 01	1,455e + 00	1,402e + 00	2,441e - 01	
f_4	7,822e - 01	1,003e + 00	4,026e - 01	7,764e - 01	1,003e + 00	3,803e - 01	
f_5	1,790e + 00	1,698e + 00	5,522e - 01	1,451e + 00	1,406e + 00	2,479e - 01	
f_6	9,041e - 01	3,609e - 01	1,297e + 00	5,852e - 01	3,130e - 01	7,651e - 01	
f_7	1,057e + 01	1,014e + 01	4,274e + 00	8,992e + 00	8,667e + 00	3,394e + 00	
f_8	5,837e - 01	3,580e - 01	6,216e - 01	3,908e - 01	2,501e - 01	4,752e - 01	
f_9	5,574e + 00	5,209e + 00	2,245e + 00	4,881e + 00	4,840e + 00	1,817e + 00	
f_{10}	6,175e - 03	4,830e - 03	5,254e - 03	4,564e - 03	3,010e - 03	3,711e - 03	
f_{11}	4,735e - 02	4,723e - 02	1,483e - 02	4,155e - 02	3,961e - 02	1,488e - 02	
f_{12}	4,103e - 02	2,806e - 02	4,074e - 02	2,463e - 02	1,685e - 02	2,296e-02	
f_{13}	8,880e - 02	8,295e - 02	3,394e - 02	8,708e - 02	8,431e - 02	2,912e-02	
f_{14}	1,026e - 01	3,233e - 02	1,907e - 01	3,723e - 02	2,042e-02	4,753e - 02	
f_{15}	1,317e - 01	1,180e - 01	5,010e - 02	1,198e - 01	1,121e - 01	3,953e - 02	
f_{16}	1,516e - 02	1,252e - 02	1,090e - 02	1,380e - 02	1,075e - 02	1,142e - 02	
f_{17}	2,666e - 01	2,286e - 01	1.587e - 01	2.049e - 01	1.744e - 01	1.091e - 01	

Rendimiento de OBL-CPSO

C	BL-CPSO-75		OBL-CPSO-100			
μ	\tilde{x}	σ	μ	\tilde{x}	σ	
4,095e - 01	1,364e - 01	4,224e - 01	1,228e + 00	1,218e + 00	2,404e-01	
1,403e + 00	1,351e + 00	2,047e - 01	3,706e + 00	3,572e + 00	7,136e-01	
7,968e - 01	1,004e + 00	3,407e - 01	1,250e + 00	1,227e + 00	1,530e - 01	
1,373e + 00	1,350e + 00	1,722e - 01	3,708e + 00	3,572e + 00	7,161e - 01	
8,439e - 01	1,004e + 00	3,219e - 01	1,248e + 00	1,216e + 00	1,645e - 01	
1,423e + 00	1,357e + 00	2,284e - 01	3,707e + 00	3,572e + 00	7,162e - 01	
4,691e - 01	2,570e - 01	4,897e - 01	3,368e + 00	2,636e + 00	2,445e + 00	
9,134e + 00	8,482e + 00	3,717e + 00	2,545e + 01	2,466e + 01	6,987e + 00	
3,449e - 01	2,537e - 01	3,115e - 01	2,202e + 00	1,999e + 00	1,283e + 00	
4,720e + 00	4,588e + 00	1,643e + 00	1,276e + 01	1,279e + 01	3,019e + 00	
3,874e - 03	2,688e - 03	3,495e - 03	1,661e - 02	1,440e - 02	1,151e - 02	
4,151e - 02	3,904e - 02	1,285e - 02	8,903e - 02	8,608e - 02	2,672e-02	
3,093e - 02	2,092e - 02	3,662e - 02	4,394e - 01	3,230e - 01	3,904e - 01	
8,200e - 02	8,032e - 02	2,643e - 02	2,611e - 01	2,452e - 01	$1,\!296e-01$	
3,049e - 02	1,543e - 02	4,289e-02	1,381e + 00	1,147e + 00	1,006e + 00	
1,196e - 01	1,115e - 01	4,406e-02	4,437e - 01	3,095e-01	4,113e-01	
1,201e - 02	1,052e - 02	8,260e - 03	4,439e - 02	3,137e - 02	4,109e-02	
1,845e - 01	$1,\!687\mathrm{e}-01$	$8,\!040e-02$	3,330e + 00	2,985e + 00	1,709e + 00	

Rendimiento de CMA-ES

	$CMA_ES-2-50$			$CMA_ES-0.3 - 50$			$CMA_ES-0.8 - 50$		
	μ	\tilde{x}	σ	μ	\tilde{x}	σ	μ	\tilde{x}	σ
0	8,503e - 01	1,000e + 00	2,677e - 01	6,503e + 00	1,089e + 00	2,677e - 01	8,503e - 01	1,000e + 00	2,677e-0
1	1,145e + 00	1,121e + 00	9,401e-02	1,145e + 00	1,331e + 00	9,401e - 02	1,145e + 00	1,121e + 00	9,401e-02
2	9,650e - 01	1,000e + 00	1,102e-01	6,890e - 01	1,120e + 00	1,102e-01	9,650e - 01	1,000e + 00	1,102e-0.3
3	1,145e + 00	1,127e + 00	9,699e - 02	1,175e + 00	1,197e + 00	9,699e - 02	1,145e + 00	1,127e + 00	9,699e - 02
4	9,568e - 01	1,000e + 00	1,375e-01	7,544e - 01	1,000e + 00	1,375e - 01	9,568e - 01	1,000e + 00	1,375e-0
5	1,139e + 00	1,107e + 00	9,068e - 02	2,177e + 00	1,107e + 00	9,068e - 02	1,139e + 00	1,107e + 00	9,068e - 0
6	7,098e - 03	2,675e - 03	1,102e-02	6,068e - 03	2,895e - 03	1,102e-02	7,098e - 03	2,675e-03	1,102e-0
7	3,485e + 00	3,206e + 00	1,737e + 00	4,785e + 00	3,206e + 00	1,737e + 00	3,485e + 00	3,206e + 00	1,737e + 00
8	1,114e - 02	3,920e - 03	2,502e-02	1.184e - 02	3,500e - 03	2,502e-02	1,114e-02	3,920e - 03	2,502e-0
9	1,801e + 00	1,713e + 00	8,352e - 01	2,881e + 00	1,503e + 00	8,352e - 01	1,801e + 00	1,713e + 00	8,352e - 0
10	2,323e - 02	2,214e - 02	2,532e-02	1,393e-02	2,124e-02	2,532e-02	2,323e-02	2,214e-02	2,532e-0
11	5,283e - 02	5,061e - 02	1,399e-02	3,883e - 02	5,031e-02	1,399e-02	5,283e-02	5.061e - 02	1,399e-0
12	2,242e - 04	1,147e - 04	5,236e-04	4,442e - 04	1,147e - 04	5,236e-04	2,242e-04	1,147e-04	5,236e-0
13	3,018e - 02	2,998e - 02	7,994e-03	2,018e-02	2,998e-02	7,994e - 03	3.018e - 02	2,998e-02	7,994e-03
14	1,443e - 04	2,946e - 05	3,504e-04	1,443e - 04	2,946e-05	3,504e-04	1,443e - 04	2,946e-05	3,504e-0.6
15	4,870e - 02	4.838e - 02	1,111e-02	4,870e - 02	4,838e - 02	1,111e-02	4.870e - 02	4.838e - 02	1.111e - 0
16	9.820e - 04	2,520e - 04	5,633e-03	9.820e - 04	2,520e - 04	5,633e - 03	9.820e - 04	2,520e-04	5,633e - 03
17		3,375e - 02				Part of the second seco		SECTION OF SHORE	BOOM CONTRACTOR NO.

Rendimiento de HSAGS

	HSAGS-500		HSAGS-1000		HSAGS-10000
0	8,060e - 01	\leftrightarrow	9.338e-01	\leftrightarrow	7,384e - 01
$\frac{1}{2}$	0.000e + 00		9,732e - 01	\leftrightarrow	9,732e-01
2	9.241e - 01	\leftrightarrow	9,270e-01	\leftrightarrow	9.711e-01
3	0.000e + 00		0.000e + 00		0.000e + 00
4	7,369e - 01	\leftrightarrow	8.174e-01	\leftrightarrow	5.917e - 01
5 6	9,481e - 01	\leftrightarrow	9,460e - 01	\leftrightarrow	9.978e-01
6	9,961e - 01	\leftrightarrow	9.971e - 01	\leftrightarrow	9.990e-01
7	9.990e-01	\leftrightarrow	9.971e - 01	\leftrightarrow	9,981e - 01
8 9	0.000e + 00		1,000e + 00	\leftrightarrow	1,000e + 00
9	1,000e + 00	\leftrightarrow	1,000e + 00	\leftrightarrow	0.000e + 00
10	9.990e-01	\leftrightarrow	9,971e - 01	\leftrightarrow	9.981e - 01
11	9.942e - 01	\leftrightarrow	9.961e - 01	\leftrightarrow	9.990e-01
12	1.000e + 00	\leftrightarrow	1,000e + 00	\leftrightarrow	1,000e + 00
13	9.990e-01	\leftrightarrow	9,990e - 01	\leftrightarrow	1,000e + 00
14	1.000e + 00	\leftrightarrow	1,000e + 00	\leftrightarrow	1,000e + 00
5	$1.000 \mathrm{e}{+00}$	\leftrightarrow	1,000e + 00	\leftrightarrow	1,000e + 00
16	1,000e + 00	\leftrightarrow	9.990e-01	\leftrightarrow	9,990e - 01
17	1.000e + 00	\leftrightarrow	1,000e + 00	\leftrightarrow	1,000e + 00

Comparativa de Rendimiento entre Algoritmos

Objetivos del Estudio

Comparar el rendimiento de cada uno de los algoritmos a la hora de optimizar las funciones propuestas por GenOpt.

Comparativa de Rendimiento entre Algoritmos

	$CMA_ES-2-50$			OBL-CPSO-75			HSAGS-500		
	μ	\tilde{x}	σ	μ	\tilde{x}	σ	μ	\tilde{x}	σ
f_0	8,503e - 01	1,000e + 00	2,677e-01	4,095e - 01	1,364e-01	4,224e-01	3,875e + 00	3,731e + 00	8,967e - 01
f_1	1,145e + 00	1,121e + 00	9,401e - 02	1,403e + 00	1,351e + 00	2,047e - 01	1,065e + 01	1,052e + 01	1,439e + 00
f_2	9,650e - 01	1,000e + 00	1,102e-01	7,968e - 01	1,004e + 00	3,407e - 01	3,878e + 00	3,731e + 00	8,982e - 01
f_3	1,145e + 00	1,127e + 00	9,699e - 02	1,373e + 00	1,350e + 00	1,722e-01	1,065e + 01	1,052e + 01	1,439e + 00
f_4	9,568e - 01	1,000e + 00	1,375e - 01	8,439e - 01	1,004e + 00	3,219e-01	9,568e - 01	1,000e + 00	1,375e - 01
f_5	1,139e + 00	1,107e + 00	9,068e - 02	1,423e + 00	1,357e + 00	2,284e - 01	1,064e + 01	1,050e + 01	1,435e + 00
f_6	7,098e - 03	2,675e - 03	1,102e-02	4,691e - 01	2,570e - 01	4,897e - 01	1,373e + 01	1,227e + 01	6,326e + 00
f_7	3,485e + 00	3,206e + 00	1,737e + 00	9,134e + 00	8,482e + 00	3,717e + 00	4,560e + 01	4,423e + 01	1,053e + 01
f_8	1,114e - 02	3,920e - 03	2,502e-02	3,449e - 01	2,537e - 01	3,115e-01	6,038e + 00	6,183e + 00	1,809e + 00
f_9	1,801e + 00	1,713e + 00	8,352e - 01	4,720e + 00	4,588e + 00	1,643e + 00	1,903e + 01	1,891e + 01	3,118e + 00
f_{10}	2,323e - 02	2,214e - 02	2,532e - 02	3,874e - 03	2,688e - 03	3,495e-03	1,270e - 01	5,255e-02	2,558e - 01
f_{11}	5,283e - 02	5,061e - 02	1,399e - 02	4,151e - 02	3,904e - 02	1,285e-02	4,264e + 00	1,808e-01	2,459e + 01
f_{12}	2,242e - 04	1,147e - 04	5,236e-04	3,093e - 02	2,092e-02	3,662e - 02	5,330e + 00	5,016e + 00	2,499e + 00
f_{13}	3,018e - 02	2,998e - 02	7,994e - 03	8,200e - 02	8,032e-02	2,643e - 02	2,689e + 00	2,567e + 00	1,265e + 00
f_{14}	1,443e - 04	2,946e - 05	3,504e - 04	3,049e - 02	1,543e - 02	4,289e - 02	8.964e + 00	8,338e + 00	4,235e + 00
f_{15}	4,870e - 02	4,838e - 02	1,111e-02	1,196e-01	1,115e-01	4,406e-02	1,009e + 01	8,802e + 00	5,327e + 00
f_{16}	9.820e - 04	2,520e - 04	5,633e - 03	1,201e-02	1,052e-02	8,260e - 03	4,049e + 00	3,340e + 00	3.172e + 00
f_{17}		3,375e - 02			1.687e - 01	8,040e - 02	1.603e + 01	1.465e + 01	5,702e + 00

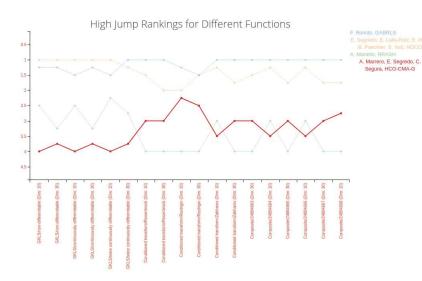
Clasificación en el Concurso GenOpt

Criterios de Clasificación de GenOpt

- High Jump: mejor valor obtenido en los puntos de control.
- Target Shooting: éxito a la hora de alcanzar el óptimo global de la función.
- Biathlon Score: media entre el High Jump y Target Shooting.

¹Manifesto del concurso GenOpt: http://www.genopt.org/genopt.pdf.

Clasificación en el Concurso GenOpt



Conclusions and Future Work

Conclusions

- High amount of parameters increases the complexity to evaluate the performance of the algorithms.
- The task of assessing a new modification was really difficult.
- CMA-ES algorithm accomplished the third place in the final leaderboard of the GenOpt contest considering the High Jump criterion.

Future Work

Improve the different tested algorithms.

Bibliografía

- Andradóttir, S. (1996). A global search method for discrete stochastic optimization. *SIAM Journal on Optimization*, 6(2):513–530.
- Atashpendar, A., Dorronsoro, B., Danoy, G., and Bouvry, P. (2016). A parallel cooperative coevolutionary smpso algorithm for multi-objective optimization. pages 713–720.
- Du, K.-L. and Swamy, M. N. S. (2016). Search and Optimization by Metaheuristics.
- Díaz, J., Luna, D., Camacho-Vallejo, J.-F., and Casas-Ramírez, M.-S. (2017). Grasp and hybrid grasp-tabu heuristics to solve a maximal covering location problem with customer preference ordering. Expert Systems with Applications, 82:67–76.
- Fu, C., Jiang, C., Chen, G., and Liu, Q. (2017). An adaptive differential evolution algorithm with an aging leader and challengers mechanism. *Applied Soft Computing Journal*, 57:60–73.
- Gerber, M. and Bornn, L. (2017a). Improving simulated annealing through derandomization. *Journal of Global Optimization*, 68(1):189–217.
- Gerber, M. and Bornn, L. (2017b). Improving simulated annealing through derandomization. *Journal of Global Optimization*, 68(1):189–217.
- Glorieux, E., Svensson, B., Danielsson, F., and Lennartson, B. (2016). Improved constructive cooperative coevolutionary differential evolution for large-scale optimisation. pages 1703–1710.
- Hajebi, M., Hoorfar, A., and Bou-Daher, E. (2016). Inverse profiling of inhomogenous buried cylinders with arbitrary cross sections using cma-es. pages 863–864.

Bibliografía (cont.)

- Hajikolaei, K., Cheng, G., and Wang, G. (2016). Optimization on metamodeling-supported iterative decomposition. *Journal of Mechanical Design, Transactions of the ASME*, 138(2).
- Hansen, P., Mladenović, N., and Moreno Pérez, J. A. (2010). Variable neighbourhood search: methods and applications. *Annals of Operations Research*, 175(1):367–407.
- Karagiannis, G., Konomi, B., Lin, G., and Liang, F. (2017). Parallel and interacting stochastic approximation annealing algorithms for global optimisation. *Statistics and Computing*, 27(4):927–945.
- Price, W. L. (1983). Global optimization by controlled random search. *Journal of Optimization Theory and Applications*, 40(3):333–348.
- Robini, M., Ozon, M., Frindel, C., Yang, F., and Zhu, Y. (2017). Global diffusion tractography by simulated annealing. *IEEE Transactions on Biomedical Engineering*, 64(3):649–660.
- Segredo, E., Paechter, B., Segura, C., and González-Vila, C. I. (2017). On the comparison of initialisation strategies in differential evolution for large scale optimisation. *Optimization Letters*, pages 1–14.
- Sun, J., Xu, W., and Feng, B. (2004). A global search strategy of quantum-behaved particle swarm optimization. In *IEEE Conference on Cybernetics and Intelligent Systems*, 2004., volume 1, pages 111–116 vol.1.
- Tian, M., Gao, X., and Dai, C. (2017). Differential evolution with improved individual-based parameter setting and selection strategy. *Applied Soft Computing Journal*, 56:286–297.

Bibliografía (cont.)

Zheng, L., Zhang, S., Tang, K., and Zheng, S. (2017). Differential evolution powered by collective information. *Information Sciences*, 399:13–29.

Zhou, J., Fang, W., Wu, X., Sun, J., and Cheng, S. (2016). An Opposition-Based Learning Competitive Particle Swarm Optimizer. pages 515–521.



¿Preguntas? Gracias por su atención.



Desarrollo de Algoritmos Dirigido por Retos

Alejandro Marrero Díaz

Universidad de La Laguna

7 de julio de 2017

Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología Universidad de La Laguna

