Návrh konstrukčních heuristik pro VRPTW

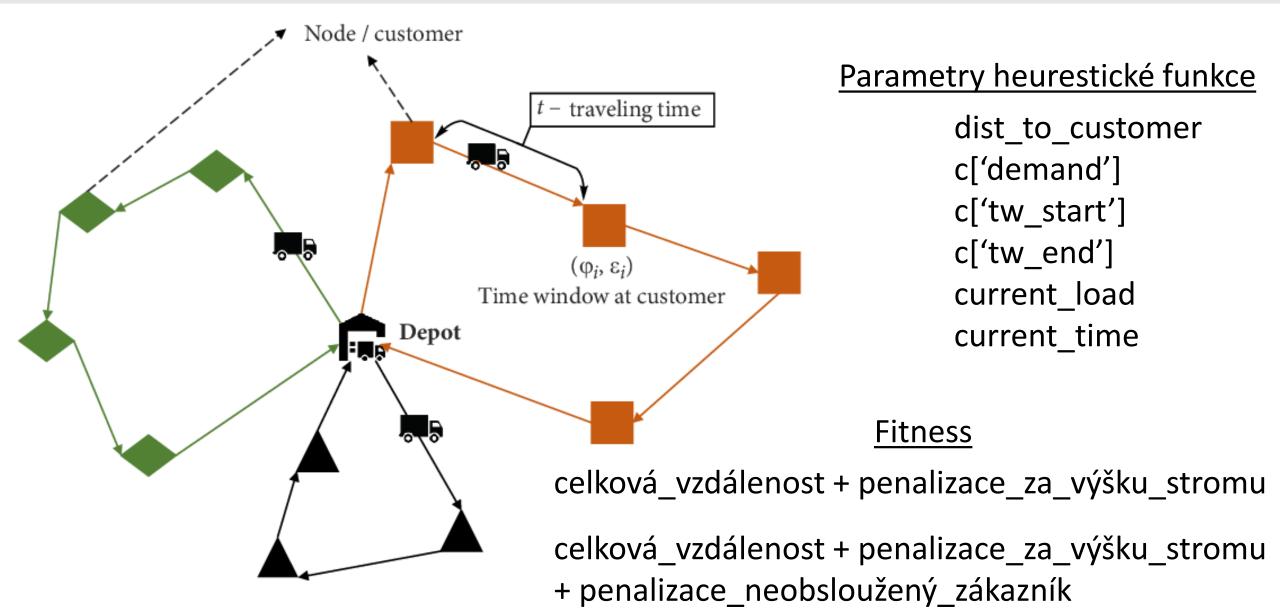
Bc. Petr Kaška

vedoucí: Ing. David Sedlák



Definice Problému







Mutace

<u>Selekce</u>

<u>Křížení</u>

Shrink + Uniformní

Turnaj

OnePointLeafBiased

Primitiva v heurestické funkci

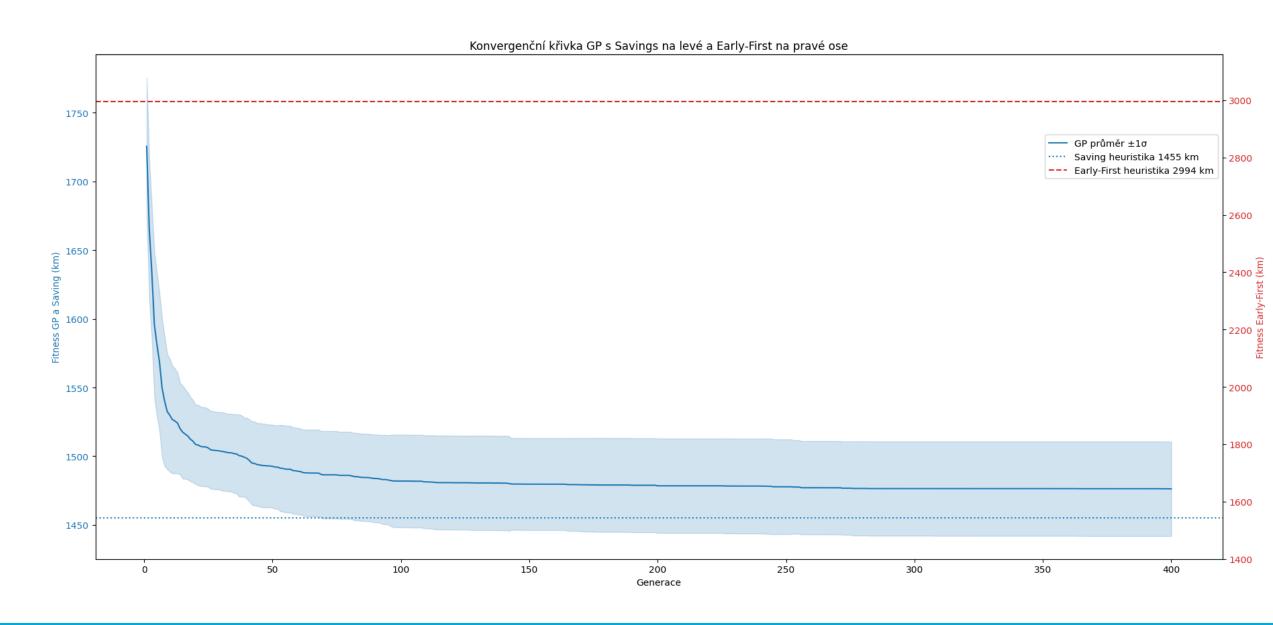
Sčítání, odčítání, násobení, dělení, logaritmus, odmocnina a arc-sin

Cooling Faktor

0.995

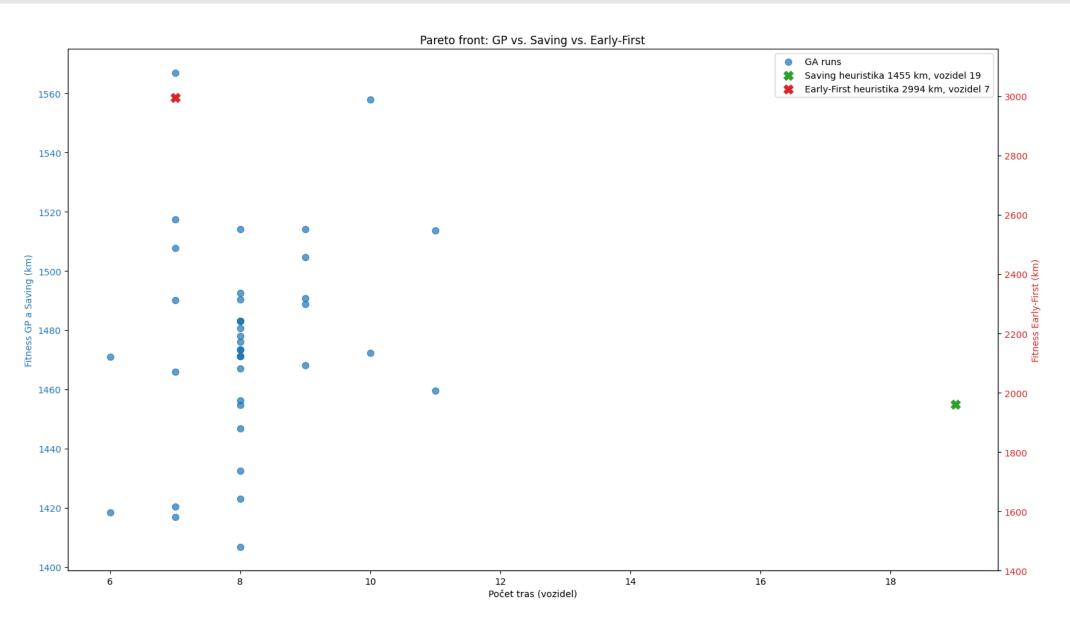
GP vs Saving/Earliest-First Heuristiky





GP vs Saving/Earliest-First Heuristiky





Rozšíření do EVO

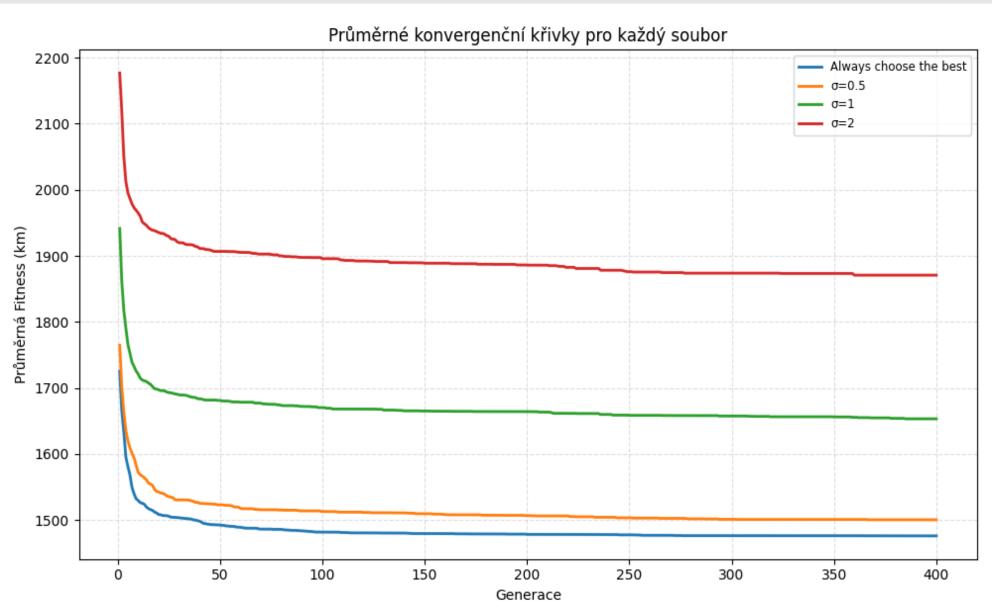


Výpočet Vah zákazníků

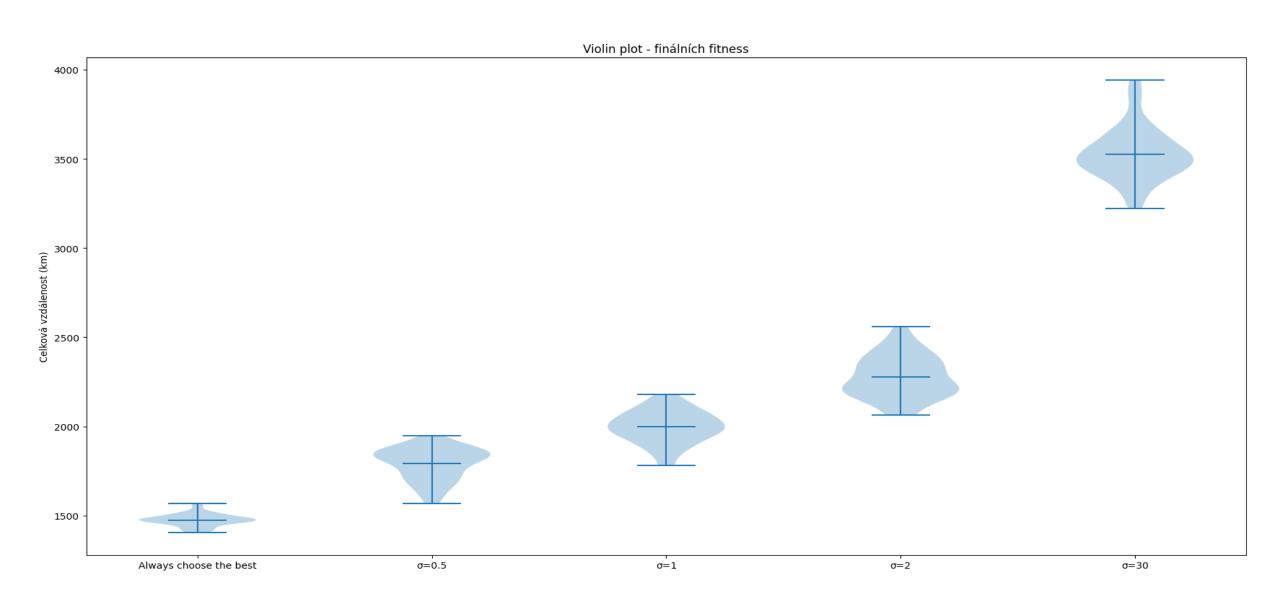
$$W_k = e^{\left(-\frac{k^2}{2\sigma^2}\right)}$$

Výpočet pravděpodobnosti výběru

$$p_i = \frac{W_i}{\sum_j W_j}$$



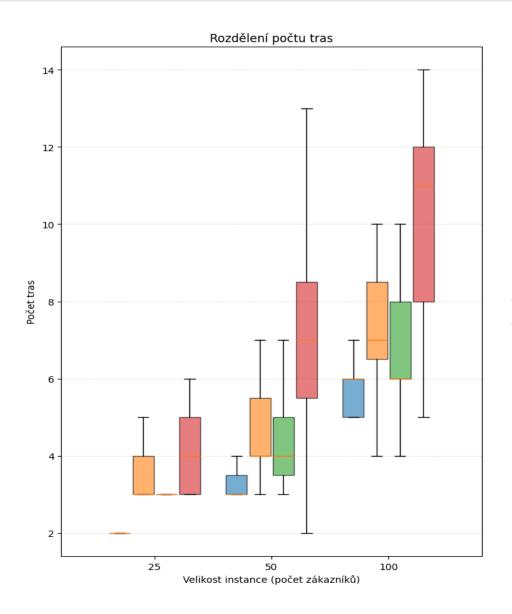


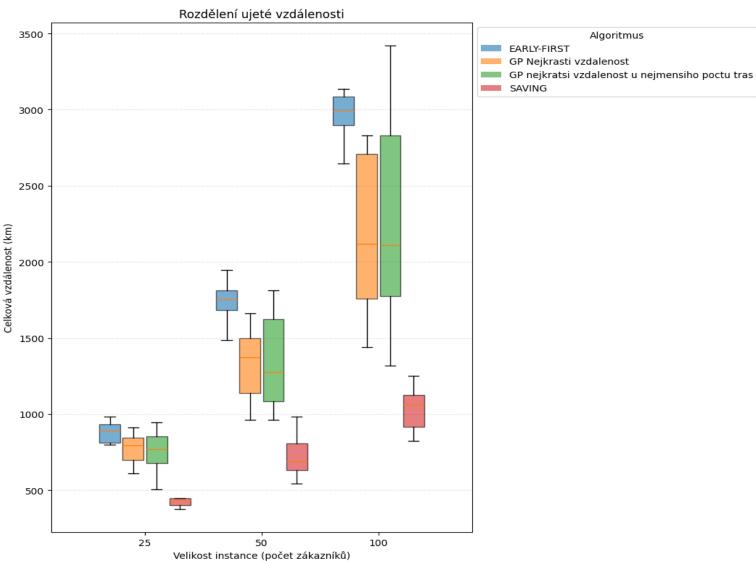


Spouštění na jiných instancích



Algoritmus

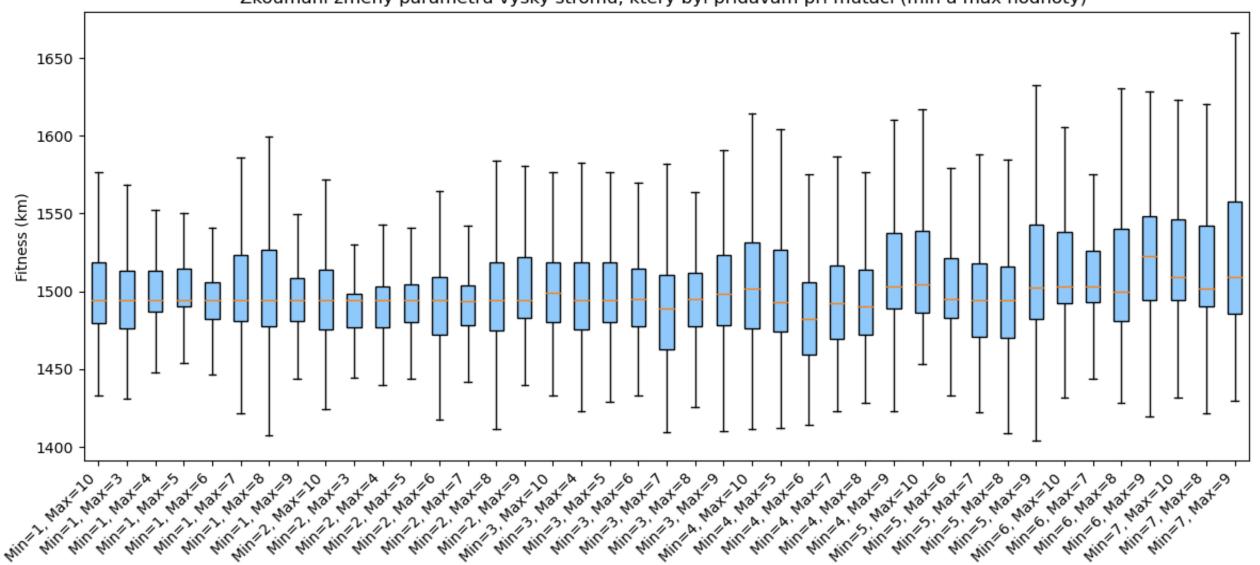




Hledání nejlepší konfigurace







Parametry běhů (populace=1000; genenrací=400; křížení=0.3; mutace=0.8; shrink=0.2; cooling_factor=0.995; velikost turnaje=12; elitismus=2)