

# Técnicas, Entornos y Aplicaciones de Inteligencia Artificial

## Práctica 2. ALGORITMOS GENÉTICOS

### Objetivo:

**utilizar Opt4J para diseñar, resolver y evaluar un problema de optimización mediante AG**

**Opt4J está disponible en el poliformat y en**

**<http://opt4j.sourceforge.net/>**

## Práctica 2: Opt4J

### Opt4J. Entorno libre

A Modular Framework for Meta-heuristic Optimization

Disponible en: <http://opt4j.sourceforge.net/>

Formulación sencilla de problemas utilizando librerías implementadas en Java

**Existe un boletín completo que explica su instalación y uso**



### Algoritmos Genéticos

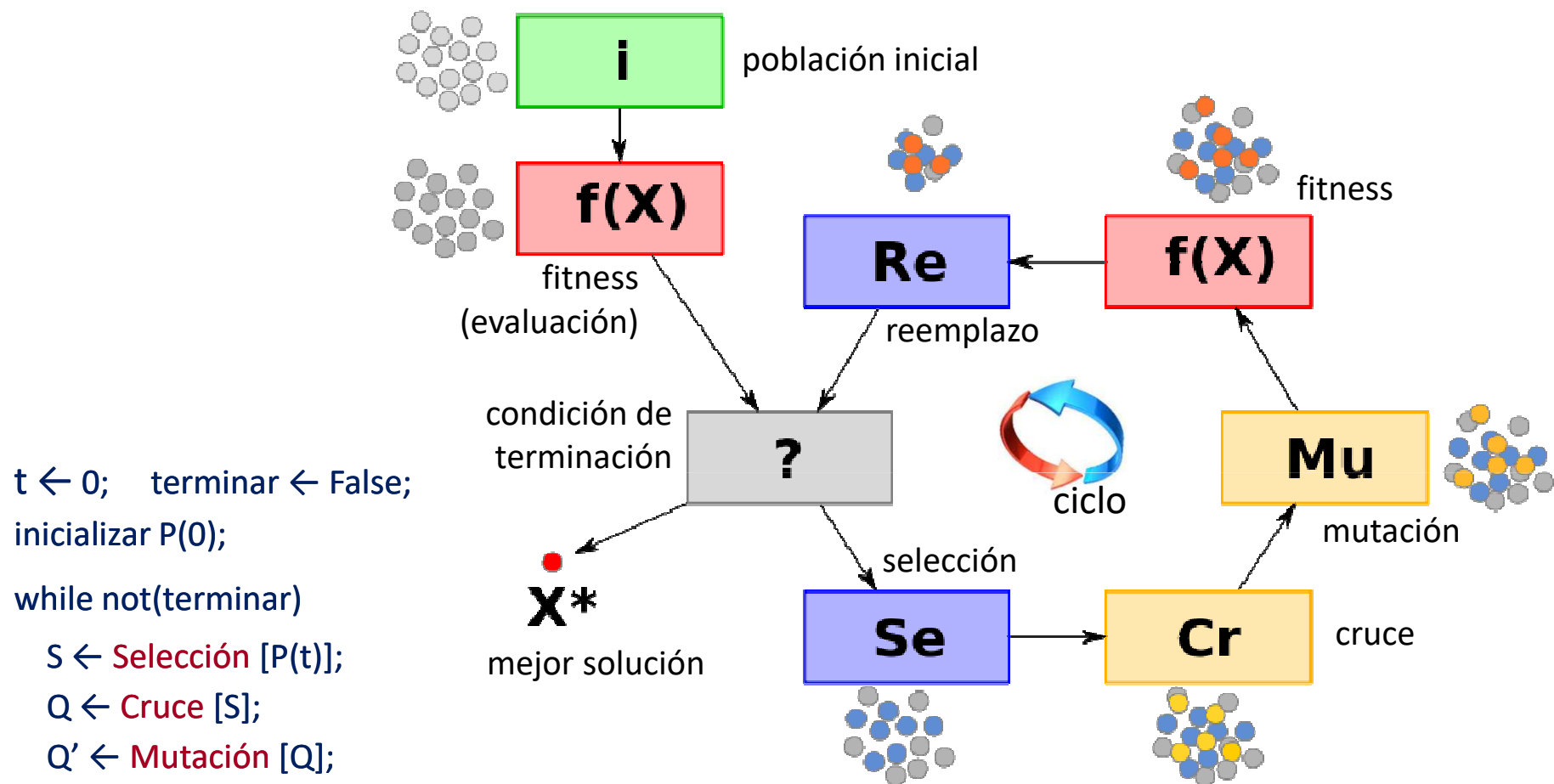
Diseño algoritmo genético

- Diseño del individuo. Codificación y decodificación.
- Función de evaluación (fitness)
- Generación población inicial.
- Selección. Cruce (individuos inválidos). Mutación. Reemplazo.

Evaluación algoritmo genético

- Criterios de evaluación: Fitness versus Soluciones generadas, Tiempo cómputo.
- Tamaños del problema
- Parámetros de evaluación: Población, Selección, Cruce, Mutación, etc.

## Práctica 2: Opt4J



$t \leftarrow 0$ ; terminar  $\leftarrow$  False;  
inicializar  $P(0)$ ;

while not(terminar)

$S \leftarrow$  Selección [ $P(t)$ ];

$Q \leftarrow$  Cruce [ $S$ ];

$Q' \leftarrow$  Mutación [ $Q$ ];

$P(t+1) \leftarrow$  Reemplazo [ $P(t), S, Q'$ ];

$t \leftarrow t+1$

terminar  $\leftarrow$  (Convergencia [ $P(t+1)$ ]) OR ( $t > \text{límite}$ )

end\_while

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Evolutionary\\_algorithm.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Evolutionary_algorithm.svg)

## Práctica 2: Opt4J en ejecución

Opt4J 3.1.4 Configurator

File ?

Run Load ... Save Save As ... Show configuration

Modules

- Default
  - Archive
  - IndividualCompleter
  - Random
  - SAT4J
- Optimizer
  - Operator
  - Selector
  - DifferentialEvolution
  - EvolutionaryAlgorithm
  - MOPSO
  - RandomSearch
  - SimulatedAnnealing
- Output
  - Logger
  - Viewer
- Problem
  - DTLZ
  - Knapsack
  - LOTZ
  - Queens
  - WFG
  - ZDT
- Tutorial
  - HelloWorld
  - MinOnes
  - MutateOptimizer
  - Salesman
  - SalesmanWidget

1. Problema a resolver

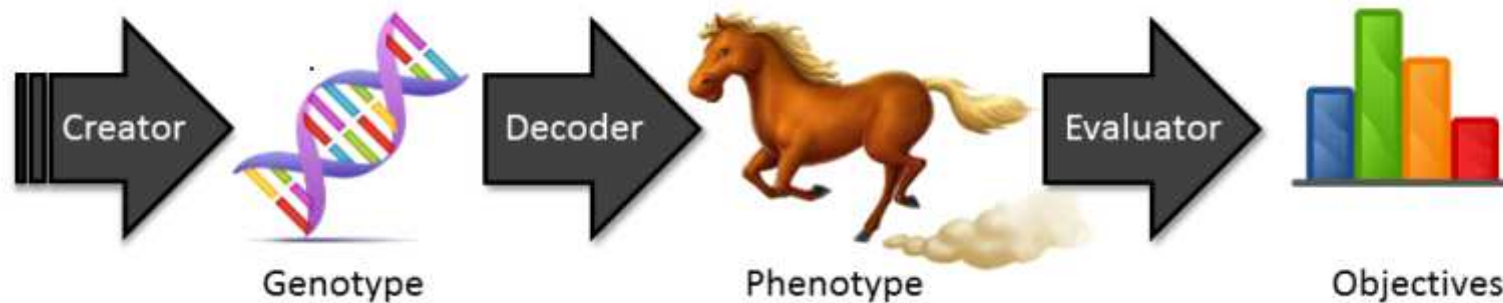
2. Modo de salida

3. Técnica de optimización a utilizar

Task	State	Progress
0		DONE
1		DONE
2		DONE

## Práctica 2: diseñando el problema en Opt4J

Básicamente, hay que implementar tres clases



```
public class NombreClaseCreator implements Creator<GENOTIPO>
```

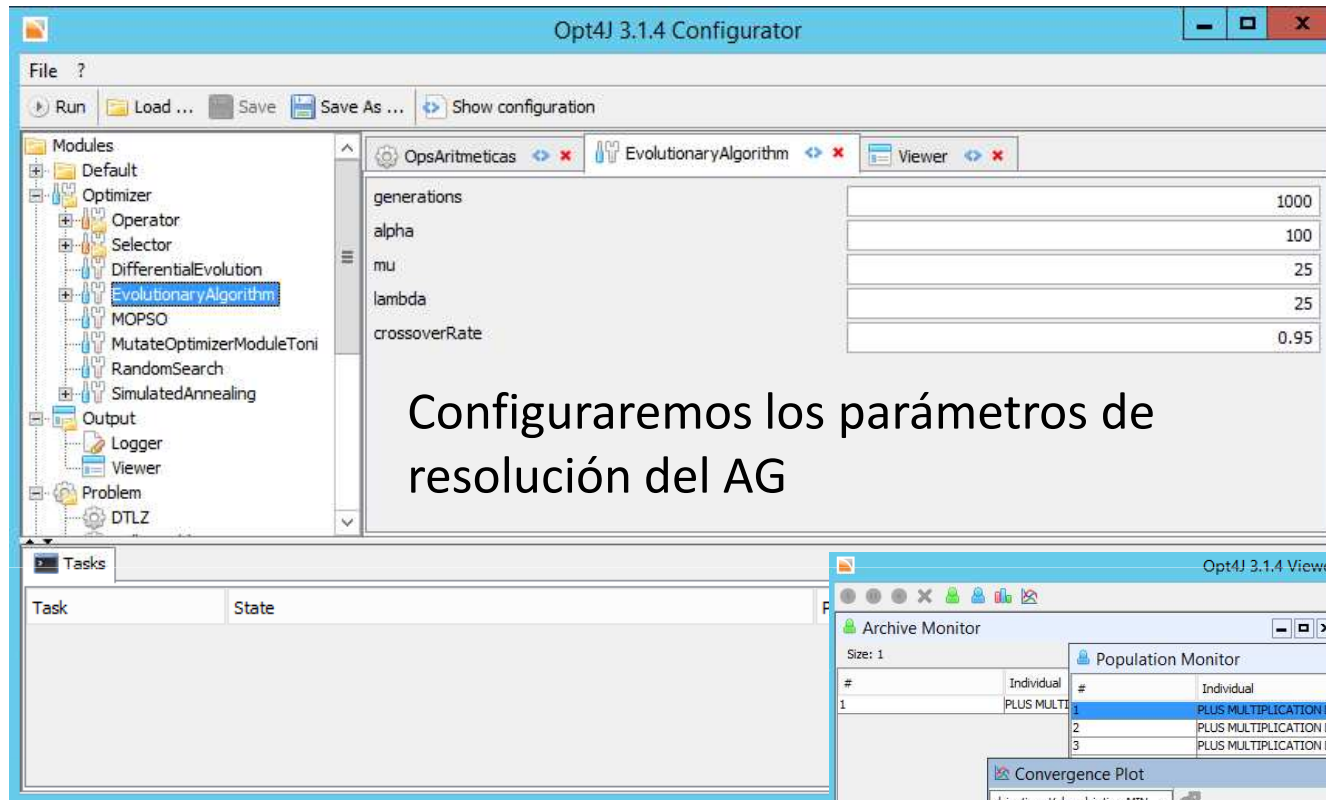
```
public class NombreClaseDecoder implements Decoder<GENOTIPO, FENOTIPO>
```

```
public class NombreClaseEvaluator implements Evaluator<FENOTIPO>
```

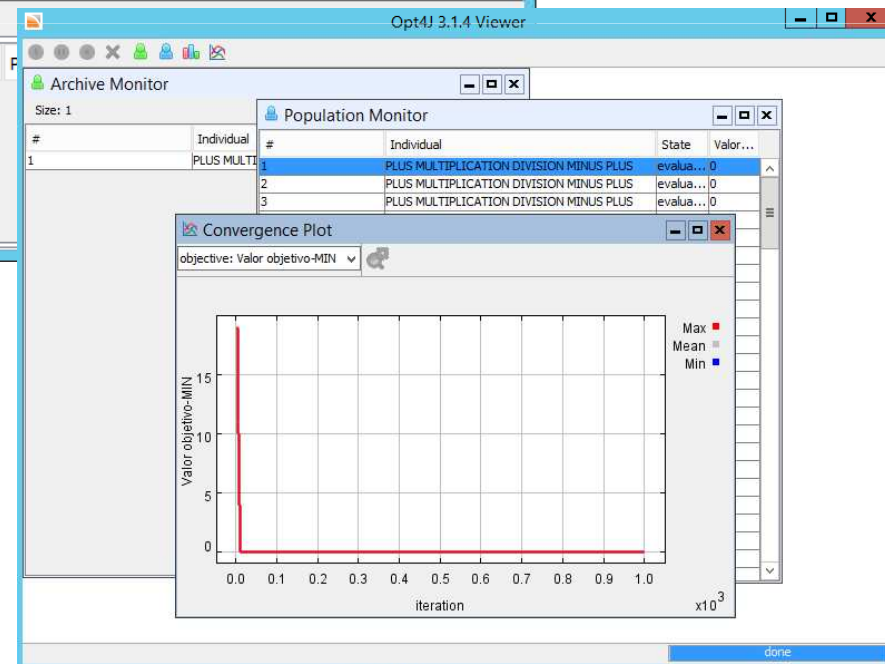
...más la clase Module que las referencia:

```
public class ClaseModule extends ProblemModule
```

## Práctica 2: resolviendo el problema en Opt4J



Y analizaremos los resultados



## Práctica 2: Opt4J

### Evaluación:

- Realizar el ejercicio propuesto (se necesitará para el día de la evaluación, en el que se planteará una breve ampliación)

### Calendario:

Sem	<u>LABORATORIO</u>	Evaluación
23-X	Opt4J	
30-X	Opt4J	
5-XI		<b>P2: Aplicac. Opt4J</b>

**Aplicación y evaluación de Algoritmos Genéticos (15%) P2**