# model LOG

## Yunlong Cheng

## 2019年7月14日

# 1 排队论与随机过程

## 1.1 是什么,解决什么问题

适用场景:一个有滞留/阻碍现象的系统。

例子

## 1.2 知识补充

- 马尔可夫过程: 随机游走 (醉汉), 概统书上有。
- 指数分布, 泊松分布
- **技术过程:** 表示到事件 t 为止发生的事件的总数。
- 独立增量, 平稳增量
- 泊松过程
- 排队理论: 生灭过程
- 记号: X/Y/Z/A/B/C, M: 指数分布, k: 服务台数量, G: 一般分布?
- 基本量和价格方程: P<sub>0</sub>

- 稳态概率: 纠错:  $P_n = \lim_{t\to\infty} P\{X(t) = n\}$
- 平衡方程: ()

## 1.3 变形

- 有限容量的 M/M/1 型 (常用)
- 到达率和离开率不是定值
- M/M/k 型 (k 个服务台)

## 1.4 例子

- 1. 擦鞋店:
  - 5 个状态
  - 列出平衡方程,还有概率之和为1
  - 求解,计算平均顾客数,所耗时间
- 2. 串联排队系统:
  - 猜测结果, 螺旋归纳
- 3. 推广: 含有 k 条服务线的排队网络(结果用计算机模拟)

## 1.5 案例分析

- 1. 机场安检扫描机安置: 创新点, 算法找改进算法
- 2. 高速公路收费站设计: 创新点,多重选择
- 3. 元胞自动机: 例子: 飞机后排先上前排后上。

# 2 评价类模型

## 2.1 打分式评价

#### 2.1.1 层次分析法 (AHP)

基本方法

步骤一: 分层

- 目标
- 准则
- 方案

步骤二:确定下层因素对上层因素的权重(相互比较)量表,在5-9个因素范围内

步骤三: 计算权向量并且做一致性检验

步骤四:组合权向量,可能要一致性检验(方法自查)

总结: 一般之前模型已经建立, 所以只需求准则层对目标层的权重

## 2.1.2 网络分析法 (ANP)

有双向作用, 层之间也有作用。一般不用。。

#### 2.1.3 模糊综合分析与评价

应用场景: 多用于

数学表述:

• 因素集

- 评语集
- 评价因素的权重向量

•

#### 2.1.4 灰色关联度与评价

关联度分析

#### 数学表述:

- 构造原始数据矩阵
- 标准化处理(无量纲化)(重要)
  - 初值像
  - 均值像
  - 区间值像
- 计算灰色关联系数 (重要)(θ 灵敏度分析)
- 得到灰色关联度矩阵

要么选择最好的序列, 要么是赛题已给数据。

#### 2.1.5 数据包络分析 (DEA)

很少用

用线性规划求效率

数学表述: 。。。

#### 2.1.6 主成分分析

降维方法 (将 n 维映射到 k 维),用较少变量解释原数据中大部分差异

主成分:原始数据中蕴含的,能解释大部分变异的新变量。用于综合评价:

- 标准化处理
- 计算相关系数矩阵 R
- 计算特征值和特征向量
- 选择 p 个主成分  $(p \le m)$  计算综合评价值
- 计算综合得分

非线性,多线性,高阶,稀疏 PCA 实现调库即可

## 2.1.7 理想解方法 (TOPSIS)

比较重要

应用场景:多目标规划转单目标规划

相对客观,对数据要求少

两种方法:

- ideal point method: 唯一
- TOPSIS: 存在正理想解和负理想解。

#### 2.1.8 熵权法

idea: 信息熵越小,作用越大

引用场景: 样本决策方案书要大于指标数 k

• 对原始数据归一化,标准化处理

- 算各指标的信息熵
- 根据信息熵确定权重
- 确定最优决策

#### 2.1.9 加权和和加权积

加权和要对数据规范化

加权积不需要规范化

## 2.2 统计类评价

较小的建模方法,非主旋律

实现: SPSS

基本概念: 概统中数理统计

判定系数: 是相关系数的平方

- 皮尔森相关系数: 线性相关
- 斯皮尔曼 (Spearman) 相关系数: 单调相关
- 肯德尔 (Kendall) 和谐系数: 计算等级变量相关程度的一种相关量。
- Wilcoxon 符号秩 计算

#### 方差分析

卡方检验

KS(Kolmogorov-Smirnov) 检验: 不需要知道数据的分布情况。非参数检验方法。

# 3 启发式算法

## 3.1 综述

在既定的区间找出函数的最大值。

## 3.2 模拟退火

## 初始温度:

- 均匀抽样一组状态,以各状态目标值的方差为初温。
- .
- .

#### 3.2.1 模拟退火应用

- 求费马点
- 找点到 n 条线段的距离和最小
- 给定三维空间 n 点, 找半径最小的球把这些点全部包围。

#### 3.2.2 调参

多跑几遍,换随机种子?

#### 3.2.3 挑战

- 平衡点
- TSP

# 3.3 遗传算法

- 编码
- 设定适应度函数
- 选择
- 交叉
- 变异
- 3.4 禁忌搜索
- 3.5 免疫算法