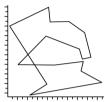
## **▼巡回セールスマン問題のシミュレーテッドアニーリング法**

Copyright @2006 by Shigeto R. Nishitani

## ▼ 課題

ランダムに生成した16都市を順にめぐって元に戻ってくる最短経路をアニーリング 法(simulated annealing)を用いて求めよ N=16の場合の(左)初期配置, (中)単純に総距 離が下がった場合だけを採用した結果、および(右) simulated annealingの計算結果を図 に示す







## ▼課題の背景

「巡回セールスマン問題とは,ある街から出発していくつかの街を次々とめぐって元の街に戻ってくる 

アルゴリズムは以下のとおり

1配置 a を仮定しE(a)を求める。 2 a からすこし違った配置 a+da を作る。

3DE = E(a + da) - E(a)を求める.

4 D E < 0なら新たな配置を採用する。 5 D E > 0なら新たな配置をexp(-D E/T)の確率で受け入れる。

6手順2以下を適当な回数繰り返す。 ここで T は温度から類推される制御パラメータで、十分大きい場合はすべての状態が採用される。 一方、T を下げるにつれて採用される計行が少なくなり、徐々に状態が凍結されていく。 a+d aの 生成方法と T の下げ方をうまく取れば最小値に近い状態が確率的に高く出現し、最小値かそれに 近い状態へ落ち着くというアルゴリズム

対象となる経路の長さの合計を

$$E(a) = \sum_{i=1}^{N} |r[a_i] - r[a_{i+1}]|$$

としておく、ここでdはそれぞれの街の順番あるいは配置を示している。r はそれぞれ街の座標で | r | で距離を求める、するとこの関数は模式的に図のようになると考えることができる。



-すべての配置についてE(α)を求めれば,最小値が求まる.あるいは初期の配置を

## ▼ 解法のヒントと発展課題

- 「1 街の位置をランダムに生成する.以下は例では[0,1)の乱数を使って(x,y)座標を生 成している
- > restart:

with(plots):

N city:=16:

Position:= $seq([evalf(rand()/10^12),evalf(rand()/10^12)],i=1..N$  city):

- 「2 ルートa(=Path)を示す配列(リスト)を作成し、そのルートを表示するには以下 のようにするばよい.
- > Path:=[seq(i,i=1..N city),1];

Real Path:=[seq(Position[Path[i]],i=1..N city),Position[1]]:

PLOT(CURVES(Real Path));

- 「3 街の間の距離を計算した2次元のリストを用意せよ.
- 「4 ルートを受け取って.前間で作成したリストを参照してルートの総距離を返す関 数 E(a) を作れ.
- | 5 ルートa (=Path)から任意に2都市を取りだして入れ替える試行をdaとして新たな ルートを作ってみよ 都市をランダムに選ぶ関数は以下のようにして定義でき
- > sel city:=rand(2..N city):
- 「6 上述のアルゴリズムにしたがって最短ルートを探すプログラムを作成せよ.
- 7 総距離を記録して、その結果を表示せよ
- 「8 【発展問題】さらに総距離とそのルートを記録する関数を作って,その結果を表 示せよ
- 「9 【発展問題】ルートの入れ替えを切り出したルートを逆順にして埋めもどす.つ まり.

*a*=[1,2,3,4,5,6,7,1]

で、3,6が選ばれた場合、

a=[1,2,6,5,4,3,7,1]

という操作を組み込み、64都市で試せ、