

INSTITUTO TECNOLÓGICO DE AERONÁUTICA



Cássio dos Santos Sousa

Resolução otimizada de problemas com uso de algoritmos
evolutivos

Trabalho de Graduação
2016

Computação

Número da CDU (tamanho 10)

Cássio dos Santos Sousa

Resolução Otimizada de Problemas com uso de Algoritmos Evolutivos

Orientador

Prof. Dr. Carlos Henrique Quartucci Forster (ITA)

Engenharia de Computação

SÃO JOSÉ DOS CAMPOS

INSTITUTO TECNOLÓGICO DE AERONÁUTICA

2016

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)

Divisão de Informação e Documentação

Sousa, Cássio dos Santos

Resolução Otimizada de Problemas com uso de Algoritmos Evolutivos / Cássio dos Santos Sousa.

São José dos Campos, 2016.

15f.

Trabalho de Graduação – Divisão de Ciência da Computação –

Instituto Tecnológico de Aeronáutica, 2016. Orientador: Prof. Dr. Carlos Henrique Quartucci Forster.

1. Algoritmo Evolutivo. 2. Inteligência Artificial. I. Instituto Tecnológico de Aeronáutica.

II. Resolução Otimizada de Problemas com uso de Algoritmos Evolutivos.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

SOUSA, Cássio dos Santos. **Resolução Otimizada de Problemas com uso de Algoritmos Evolutivos**. 2016. 15f. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação) – Instituto Tecnológico de Aeronáutica, São José dos Campos.

CESSÃO DE DIREITOS

NOME DO AUTOR: Cássio dos Santos Sousa

TÍTULO DO TRABALHO: Resolução Otimizada de Problemas com uso de Algoritmos Evolutivos

TIPO DO TRABALHO/ANO: Graduação / 2016

É concedida ao Instituto Tecnológico de Aeronáutica permissão para reproduzir cópias deste trabalho de graduação e para emprestar ou vender cópias somente para propósitos acadêmicos e científicos. O autor reserva outros direitos de publicação e nenhuma parte desta monografia de graduação pode ser reproduzida sem a autorização do autor.

Cássio dos Santos Sousa

Cássio dos Santos Sousa

Pça Mal-do-Ar Eduardo Gomes, 50

12228-900 – São José dos Campos – SP

RESOLUÇÃO OTIMIZADA DE PROBLEMAS COM USO DE ALGORITMOS EVOLUTIVOS

Essa publicação foi aceita como Relatório Final de Trabalho de Graduação.



Cássio dos Santos Sousa
Autor

Prof. Dr. Carlos Henrique Quartucci Forster (ITA)
Orientador

Prof. Dr. Juliana de Melo Bezerra
Coordenadora do Curso de Engenharia de Computação

São José dos Campos, _____ de _____ de 2016.

Dedico este trabalho à minha mãe Lucinez, que me trouxe suporte durante todo meu tempo no ITA, e ao Instituto Ismart, oportunidade que muda a minha vida desde 2006.

Agradecimentos

À minha família, que se esforçou tanto para que eu ficasse até o fim no ITA.

Ao meu professor orientador Carlos Forster, que me guiou por caminhos tortuosos até a conclusão deste trabalho de graduação.

Aos meus colegas de turma, que foram uma família a mais enquanto estive no ITA, e que despertaram em mim o desejo de sempre voar mais alto.

Aos demais professores da COMP, que nos acompanham desde antes do Curso Profissional, e que podem nos ver hoje como verdadeiros engenheiros.

E ao Instituto Ismart, que investe em minha formação acadêmica, profissional e pessoal desde 2006 com muito amor e carinho.

When you are inspired by some great purpose, some extraordinary project, all your thoughts break their bounds. Your mind transcends limitations, your consciousness expands in every direction and you find yourself in a new, great and wonderful world. Dormant forces, faculties and talents become alive, and you discover yourself to be a greater person by far than you ever dreamed yourself to be.

Patañjali, criador das práticas do Ioga.

Resumo

Insira algum texto interessante aqui.

Abstract

Insert some interesting text here.

Sumário

Agradecimentos	p. 6
Resumo	p. 8
Abstract	p. 9
Lista de Figuras	p. 11
Lista de Tabelas	p. 12
Lista de Algoritmos	p. 13
Lista de Abreviaturas	p. 15
1 Introdução	p. 16
1.1 Motivação	p. 18
1.2 Objetivo	p. 18
1.3 Abordagem	p. 18
1.4 Plano de Trabalho	p. 20
2 Algoritmo Evolutivo	p. 21
Referências	p. 22

Lista de Figuras

1	Framework de um algoritmo evolutivo.	p. 16
---	--	-------

Lista de Tabelas

Lista de Algoritmos

Lista de Listagens

Lista de Abreviaturas

AE Algoritmo Evolutivo

1 Introdução

A resolução de diversos problemas se dá na forma de algoritmos, de instruções bem definidas. No entanto, alguns algoritmos podem pedir inúmeras instruções até concluírem, o que pode até mesmo inviabilizar a solução encontrada. A Inteligência Artificial pode atuar sobre tais problemas de modo a interagir com o problema e aprender com ele a encontrar uma solução. Ótimos candidatos a esta tarefa são os chamados *algoritmos evolutivos (AE)*.

Algoritmos evolutivos são aqueles que se baseiam nos princípios de evolução natural da Biologia, e são aplicados em um modo particular de solução de problemas: o da tentativa-e-erro. Tais algoritmos possuem um framework atuante sobre diferentes *gerações* de um problema, por meio da alteração ou manutenção dos seres existentes na *população* (4). A população, em termos computacionais, pode ser vista como o conjunto de parâmetros de interesse retornados pelo problema, enquanto uma geração seria a população resultante de um ciclo de iterações do AE sobre o problema. Tal framework pode ser visto na figura 1.

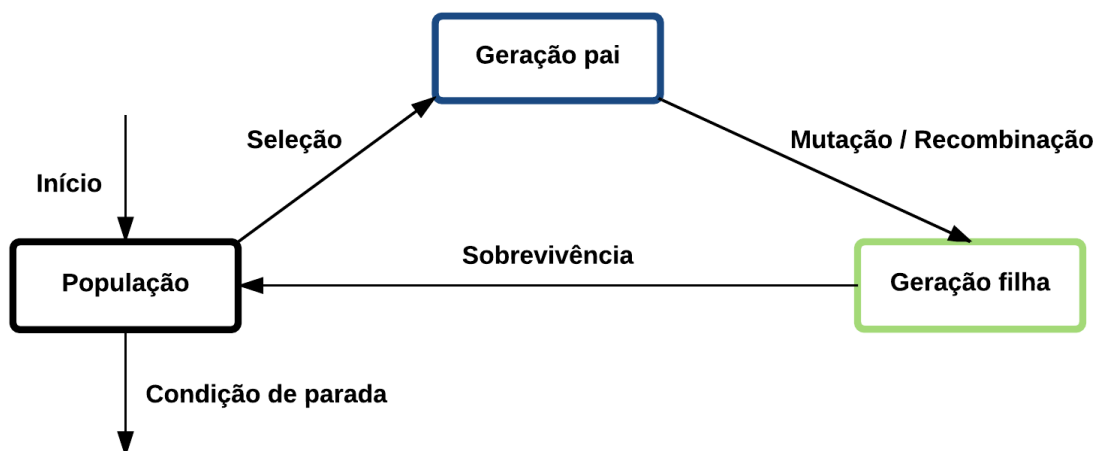


Figura 1: Framework de um algoritmo evolutivo.

Similar ao processo evolutivo, seus componentes principais são as operações de variação (mutação e recombinação) e de seleção (seleção da geração pai e sobrevivência da geração filha), chamados aqui simplesmente de *operações de evolução* (3). É possível ver a *mutação* como a atribuição de um (novo) valor aleatório. A *recombinação* atribuiria o valor médio de uma amostra da população. *Seleção* envolve uma escolha a dedo dos melhores exemplares, e *sobrevivência* envolve a rejeição de um exemplar que não seja tão bom.

Em termos de implementação, o AE deve ser tal que, uma vez aplicado sobre uma população, o desenvolvimento sequencial de gerações é feito automaticamente. Para isso, é necessário passar por quatro etapas (3):

- [1] Implementação do AE e de suas operações de evolução;
- [2] Implementação de problemas compatíveis com a aplicação do AE;
- [3] Otimização do AE quando aplicado a um problema;
- [4] Definição e utilização da função utilidade do AE.

Para [1], pensando que mais de um problema se utilizará do AE, e que cada problema terá populações de complexidades diferentes. É necessário implementar operações de evolução diferentes para cada tipo de população, mas que obedeçam sempre à mesma sequência de execução.

Para [2], é necessário não só deixar a população de um problema acessível ao AE, mas também dizer ao problema quão próxima de uma solução uma geração se encontra, ou quão melhor é uma geração frente às demais. Tal escala é trazida por uma função de *fitness*. Por exemplo, se um problema envolver o encontro das raízes de um polinômio, uma boa função de fitness para um indivíduo x_k da população poderia ser definida por $|f(x_k)|$, indicando uma melhor solução se o valor obtido for menor ou próximo de 0.

Para [3], é possível associar a expressividade das diferentes operações de evolução a valores numéricos (normalmente indo de 0 - sem expressão - a 1 - expressividade máxima). Tais parâmetros, chamados de *parâmetros de evolução*, são comumente representados por vetores e ditam como o AE agirá sobre um problema. Um bom ajuste destes parâmetros é fundamental para o encontro de boas soluções e uma convergência rápida do algoritmo (2).

No entanto, obter um bom vetor de parâmetros não é uma tarefa simples, e simplesmente “chutar” valores já foi comprovado ser algo ineficiente (7). Tal tarefa é comumente

deixada para os algoritmos de ajuste ou de *tuning*, os quais são executados sobre o AE antes de se analisar a aplicação do mesmo sobre o problema. A etapa [3] se mostra análoga à etapa de treinamento de um algoritmo de aprendizado.

Para [4], após ajustar o vetor de parâmetros de um AE, é necessário não só aplicá-lo ao problema, mas também é necessário verificar a qualidade das soluções obtidas ao longo das gerações. Isso é feito por meio da *função utilidade*, a qual determina valores ou métricas de análise das soluções obtidas para um problema. Como é necessário analisar as respostas obtidas, os parâmetros podem se utilizar da função de fitness do problema.

Como a essência do AE é a tentativa-e-erro, tais métricas advêm de métodos estatísticos, como médias, medianas e desvios padrões, e seus valores são calculados sobre diversas execuções completas do AE sobre um problema. Não é possível, no entanto, atribuir significado a cada uma das métricas, o que pede a obtenção de várias delas em busca de uma análise coerente. Não só isso, se pensarmos em performance, a velocidade de convergência para boas soluções também precisa ser medida (3).

Com as quatro etapas concluídas, aplica-se o AE ao problema de interesse, e os resultados são analisados de acordo com os valores trazidos pela função utilidade.

1.1 Motivação

É difícil por si só garantir que um algoritmo evolutivo encontre boas soluções para os problemas mais simples, dada a natureza de sua implementação. Garantir uma execução eficiente do mesmo é fundamental.

1.2 Objetivo

Este trabalho propôs implementar um algoritmo evolutivo que siga as quatro etapas apresentadas acima, de tal forma que ele seja capaz de atuar sobre problemas determinados e encontrar boas soluções com poucas gerações.

1.3 Abordagem

A proposta foi complexa, pois as quatro etapas de criação do algoritmo são interdependentes. A etapa mais crítica foi a [1], que definiu o AE e o esqueleto de implementação

de todas as outras etapas. As etapas [2] e [3] precisaram ter seus problemas/algoritmos bem definidos desde o início, para não atrapalharem o desenvolvimento em estágios avançados do trabalho. A etapa [4] precisou implementar diversas métricas ao longo de seu desenvolvimento, de modo a trazer as análises mais abrangentes possíveis para os problemas.

Para a etapa [2], foram escolhidos os seguintes problemas:

- **Problema Onemax (5):** dado um conjunto de 100 bits iniciados em 0, o AE deve ser capaz de tornar todos os bits iguais a 1. A função de fitness avalia quantos bits estão iguais a 1 ao final de uma geração (quando maior o valor, melhor, sendo 100 a solução ótima);
- **O problema das 8 rainhas (1):** posicionando oito rainhas inicialmente em posições aleatórias sobre um tabuleiro de xadrez 8x8, o AE deve ser capaz de reposicioná-las de tal forma que uma rainha não seja capaz de atacar as demais. A função de fitness avalia quantas rainhas podem se atacar em uma dada geração (quanto mais próximo de zero, melhor).

Para a etapa [3], optou-se por escolher um algoritmo de tuning vastamente utilizado e comparado com outros em termos de performance para múltiplas literaturas (3, 7). Optou-se então pela implementação do algoritmo CMA-ES, o qual atua sobre o AE e sobre o problema até encontrar valores ótimos para os parâmetros de execução por meio de métodos estocásticos compatíveis com este tipo de problema (6).

Dado também que era necessário analisar os problemas, o trabalho foi dividido em cinco módulos:

1. Implementação do AE e de suas operações de evolução;
2. Implementação dos problemas e de suas funções de fitness;
3. Implementação do algoritmo CMA-ES para tuning do AE;
4. Implementação da função utilidade;
5. Execução completa do AE (precedida de tuning) e análises do AE a partir da função utilidade.

1.4 Plano de Trabalho

Os módulos foram realizados na mesma ordem em que foram elencados, com a expectativa de que as implementações do AE e do algoritmo CMA-ES demorassem mais, pois suas implementações precisariam ser validadas por outros módulos do trabalho.

2 Algoritmo Evolutivo

O AE começou a ser construído a partir de seus **genes**, os quais compõem populações e determinam suas ações. Eles possuem comportamentos programados, então eles devem ser capazes de reagir a diferentes processos evolutivos por conta própria. Da perspectiva do problema, assim como na natureza, não é possível ver como um gene se comporta, apenas como ele se expressa num membro da população.

Genes devem permitir todas as ações possíveis dentro de seu espectro de ações iniciais. Por exemplo, se o gene possuir uma expressividade inteira de 0 a 5, todos estes números devem ser alcançáveis ao longo de gerações suficientes.

Referências

- 1 Paul J Campbell. Gauss and the eight queens problem: a study in miniature of the propagation of historical error. *Historia mathematica*, 4(4):397–404, 1977.
- 2 A. E. Eiben, R. Hinterding, and Z. Michalewicz. Parameter control in evolutionary algorithms. *Evolutionary Computation, IEEE Transactions*, 3(2):124–141, 1999.
- 3 A. E. Eiben and S. K. Smit. Parameter tuning for configuring and analyzing evolutionary algorithms. *Swarm and Evolutionary Computation*, 1(1):19–31, 2011.
- 4 A. E. Eiben and J. E. Smith. *Introduction To Evolutionary Computing*, volume 53. Springer-Verlag, 2003.
- 5 P. Giguere and D. E. Goldberg. Population sizing for optimum sampling with genetic algorithms: A case study of the onemax problem. *Genetic Programming*, 98:496–503, 1998.
- 6 Nikolaus Hansen. The cma evolution strategy: a comparing review. In *Towards a new evolutionary computation*, pages 75–102. Springer, 2006.
- 7 K. S. Smit and A. E. Eiben. Comparing parameter tuning methods for evolutionary algorithms. In *Evolutionary Computation, 2009. CEC'09. IEEE Congress*, pages 399–406. IEEE, 2009.

FOLHA DE REGISTRO DO DOCUMENTO

1. CLASSIFICAÇÃO/TIPO TC	2. DATA	3. REGISTRO N°	4. N° DE PÁGINAS 15
5. TÍTULO E SUBTÍTULO: Resolução Otimizada de Problemas com uso de Algoritmos Evolutivos			
6. AUTOR(ES): Cássio dos Santos Sousa			
7. INSTITUIÇÃO(ÕES)/ÓRGÃO(S) INTERNO(S)/DIVISÃO(ÕES): Instituto Tecnológico de Aeronáutica - ITA			
8. PALAVRAS-CHAVE SUGERIDAS PELO AUTOR: Algoritmo Evolutivo, Inteligência Artificial.			
9. PALAVRAS-CHAVE RESULTANTES DE INDEXAÇÃO: Solicite preenchimento dos campos 2, 3 e 9 – envie este formulário para doc.pt@ita.br			
10. APRESENTAÇÃO: <div style="display: flex; justify-content: flex-end; gap: 20px;"> X Nacional Internacional </div> ITA, São José dos Campos. Curso de Graduação em Engenharia de Computação. Orientador: Carlos Henrique Quartucci Forster. Publicado em 2016.			
11. RESUMO: Insira algum texto interessante aqui.			
12. GRAU DE SIGILO: <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> (X) OSTENSIVO () RESERVADO () SECRETO </div>			