

Metaheurísticas

Trabajo Práctico

2 de septiembre de 2016

Russo, Christian	679/10
------------------	--------

Índice

1. Introducción Teórica	1
1.1. Colonia de Hormigas	1
2. El problema	4
3. Algoritmo	9
4. Experimentación	10
5. Conclusión	11

1. Introduccin Terica

1.1. Colonia de Hormigas

Es una metaheurística de la familia de PSO (Particle Swarm Optimization) basada en el comportamiento en grupo de las hormigas para definir el camino a un recurso deseado, en otras palabras es una metodología inspirada en el comportamiento colectivo de las hormigas en su búsqueda de alimentos. Es muy usada para solucionar problemas computacionales que pueden reducirse a buscar los mejores caminos o rutas en grafos es por eso que es muy importante recordar que las hormigas son prácticamente ciegas, y sin embargo, moviéndose prácticamente al azar, acaban encontrando el camino más corto desde su nido hasta la fuente de alimentos (y regresar). Entre sus principales características se encuentran:

1. Una sola hormiga no es capaz de realizar todo el trabajo sino que termina siendo el resultado de muchas hormigas en conjunto.
2. Una hormiga, cuando se mueve, deja una señal química en el suelo, depositando una sustancia denominada **feromona**, para que las demás puedan seguirla.

De esta forma, aunque una hormiga aislada se mueva esencialmente al azar, las siguientes deciden sus movimientos considerando seguir con mayor frecuencia el camino con mayor cantidad de feromonas.

La metaheurística general consiste en lo siguiente:

1. En principio, todas las hormigas se mueven de manera aleatoria, buscando por sí solas un camino al recurso que están buscando (una posible solución).
2. Una vez encontrada una solución, la hormiga vuelve, dejando un rastro de feromonas; este rastro puede ser mayor o menor dependiendo de lo buena que sea la solución encontrada.
3. Utilizando este rastro de feromonas, las hormigas pueden compartir información entre sus distintos pares en la colonia.
4. Cuando una nueva hormiga inicia su trabajo, es influenciada por la feromona depositada por las hormigas anteriores, y así, aumenta las probabilidades de que esta siga los pasos de sus anteriores al acercarse a un recurso previamente encontrado.

En la **figura 1**, podemos ver una serie de iteraciones donde las hormigas llegan a la Fuente de comida y vuelven, dejando feromonas y en la siguiente iteración la solución se ve influenciada por la feromona.

Figura 1: Ejemplo convergencia a una solucin

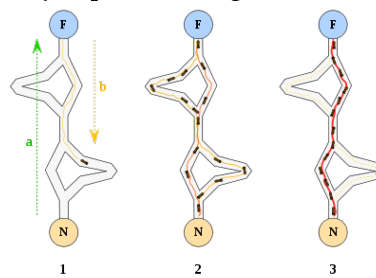
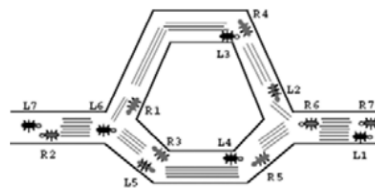


Figura 2: Ejemplo de uso de feromona



Finalmente se llega a un camino, el cual es elegido por casi todas las hormigas, siendo este la solución final.

En la **figura 2**, asumiendo que el número de líneas punteadas es proporcional a la cantidad de feromona, se puede ver como el camino inferior es más corto que el superior, por lo cual muchas más hormigas transitarán por este durante el mismo periodo de tiempo. Esto implica, que en el camino más corto se acumula más feromona mucho más rápido. Después de cierto tiempo, la diferencia en la cantidad de feromona en los dos caminos es lo suficientemente grande para influenciar la decisión de las nuevas hormigas que entren a recorrer estas vías.

Se puede ver que una gran ventaja de esta metaheurística es que puede construir una solución intercambiando información entre las distintas hormigas (soluciones), así generar una solución mejor de la que podrán generar individualmente.

Con el paso del tiempo, el rastro de feromonas comienza a evaporarse, y esto produce que los caminos pierdan su fuerza de atracción, cuanto más largo sea el camino, más tiempo demorará una hormiga en recorrerlo, más se evaporará la feromona y por ende será menos frecuentado. Por su parte los caminos más cortos (o más rápidos) tendrán mayor cantidad de feromonas, por ende, mayor probabilidad de ser frecuentados.

ACO fue el primer algoritmo de optimización de Colonias de Hormigas desarrollado por Marco Dorigo en su tesis doctoral [3].

Algunas de las aplicaciones donde se utiliza esta metaheurística:

1. El problema del viajante de comercio (TSP)

2. Optimizacin para el diseo de circuitos lgicos combinatorios
3. Problemas de enrutamiento de vehculos
4. Problema de la asignacin de horarios
5. Aplicaciones a anlisis de ADN y a procesos de produccin
6. Particin de un grafo en rboles:
7. Otros

Referencias

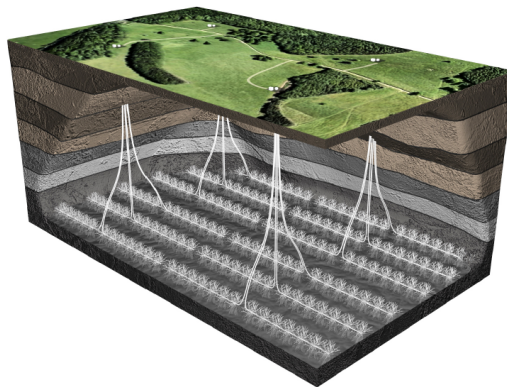
- [1] https://en.wikipedia.org/wiki/Ant_colony_optimization_algorithms
- [2] <http://www-2.dc.uba.ar/materias/metah/meta2016-clase7.pdf>
- [3] <http://people.idsia.ch/~gianni/Papers/CEC99.pdf>
- [4] Ant colony optimization: applications and trends. Carlos Algarin

2. El problema

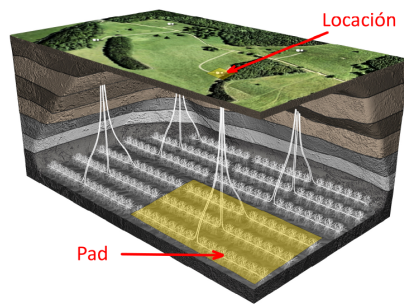
Un yacimiento petrolífero es una acumulación natural de hidrocarburos (gas natural y petróleo, entre otros) en el subsuelo. Debido a la creciente escasez de reservas de hidrocarburos acumulados en yacimientos convencionales, la industria del petróleo y diversos gobiernos nacionales han tornado su atención en las últimas décadas a la explotación de yacimientos no convencionales. Uno de los tipos de yacimientos más explorados está dado por las reservas de petróleo y gas natural almacenados en un tipo de rocas sedimentarias llamadas pelitas (shale), conocidos como yacimientos de *shale gas* y *shale oil*.

La explotación de este tipo de yacimientos utiliza métodos de fractura hidráulica, por medio de los cuales se generan fracturas en la roca madre para concentrar el petróleo y el gas natural y posteriormente proceder a su extracción. A pesar de que las primeras inyecciones de material para la extracción de hidrocarburos se remontan a la segunda mitad del siglo XIX, recién se comenzó a usar este tipo de métodos en forma extensiva a principios del siglo XXI, principalmente en Estados Unidos. Además de las reservas en Estados Unidos, en la última década se han descubierto enormes reservas de shale gas y shale oil en Argentina, Canadá y China.

Se describe el proceso de explotación de un yacimiento *shale*. En primer lugar, se realizan varias perforaciones verticales en el subsuelo que llegan hasta la roca madre. Como se ve a continuación:



El sector en la superficie alrededor de las bocas de pozo se denomina locacion, y habitualmente ocupa un area rectangular de entre algunas decenas y unos pocos cientos de metros por lado. Estos equipos son los unicos que se ven en la supercie, y habitualmente su instalacion involucra obras de nivelacion del suelo y construccion de caminos de acceso. Como consecuencia, las locaciones no pueden estar sobre cursos de agua, barrancos o en sitios montanosos.



Locación en superficie para la explotación.

Cada perforacion atraviesa la roca madre, y a lo largo de esta perforacion se realizan los procesos de inyeccion de materiales para lograr la fractura de la roca. Luego, se utilizan las mismas para la extraccion de los hidrocarburos que migran hacia las zonas de fractura.

La zona explotada a partir de una locacion se denomina pad, y tiene una forma tpicamente rectangular.

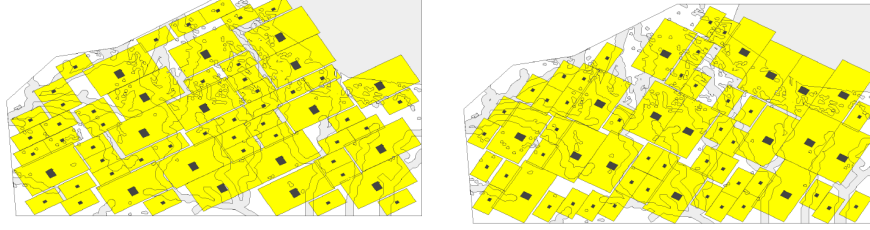
Dadas estas caracteristicas del problemas queremos que las zonas de fractura en la roca madre no se deban superponer.

Al momento de planicar la explotacion de un yacimiento no convencional, uno de los principales problemas a resolver es donde ubicar las locaciones y que tipo de explotacion realizar en cada una (lo cual determina el tipo y tamano de los pads resultantes) con el objetivo de maximizar la produccion y minimizar los costos y el impacto ambiental. Este problema se conoce con el nombre de optimizacion del area de drenaje, y como resultado se espera un plan de explotacion que muestre las ubicaciones de locaciones y pads.

En la siguiente figura podemos ver el mapa de un yacimiento, y las conguraciones de pads que podemos usar para la explotacion.



Los pads se deben ubicar siguiendo cierto angulo α , llamado direccion de esfuerzo horizontal mnimo. Como por ejemplo:



Formalmente, los datos de entrada del problema estan dados por los siguientes elementos:

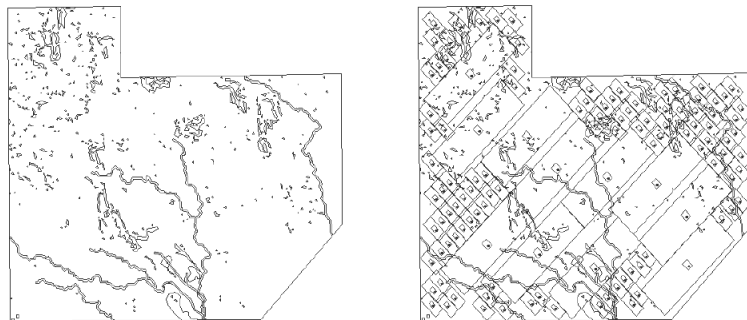
1. El yacimiento $Y \subseteq \mathbb{R}^2$, que en este trabajo asumimos dado por un poligono en el plano (no necesariamente convexo). Todos los pads deben estar ubicados dentro del perimetro del yacimiento.
2. Una funcion $\text{ogip} : Y \rightarrow \mathbb{R}_+$ (original gas in place), que especifica la cantidad de shale gas esperada en cada punto del yacimiento, y el precio de venta $\rho \in \mathbb{R}_+$ de cada unidad extraida. Dado un pad $P \subseteq Y$ ubicado dentro del yacimiento, el gas total obtenido por explotar el pad esta dado por $\text{ogip}(P) := \int_P \text{ogip}(x) dx$
3. Un conjunto $S = \{S_1, \dots, S_k\}$ de configuraciones posibles de pads, que podemos utilizar para explotar el yacimiento. Para cada configuracion $S \in S$, tenemos estos datos:
 - a) Largo $l_{p_s} \in \mathbb{R}_+$ y ancho $a_{p_s} \in \mathbb{R}_+$ del pad, en metros.
 - b) Largo $l_{l_s} \in \mathbb{R}_+$ y ancho $a_{l_s} \in \mathbb{R}_+$ de la locacion en metros, y asumimos que $l_{l_s} < l_{p_s}$ y $a_{l_s} < a_{p_s}$.
 - c) La locacion esta ubicada en el centro del pad, pero se puede mover algunos metros de este centro para evitar obstaculos geogracos. El parametro de tolerancia $\text{tol}_s \in \mathbb{R}_+$ especifica la cantidad maxima de metros que el centro de la locacion se puede mover con relacion al centro del pad.
 - d) Finalmente, se tiene el costo $c_s \in \mathbb{R}_+$ de construccion del pad. Dado un pad P correspondiente a la conguracion S , denimos su margen neto como $\text{neto}(P) := \rho \times \text{ogip}(P) - c_s$.
4. Un conjunto de obstaculos (habitualmente de indole geografica) que las locaciones deben evitar. Consideramos que cada obstaculo esta dado por un poligono en el plano, y ninguna locacion se puede superponer con ningun obstaculo.

5. Un ángulo $\alpha \in [0; 2\pi]$ de explotación ideal, denominado ángulo de esfuerzo horizontal mínimo, que especifica la orientación aproximada que deben tener los pozos horizontales sobre el yacimiento con relación al norte geográfico. Como esta orientación es aproximada, se tiene una tolerancia $\beta \in [0; 2\pi]$, que especifica que todos los pads deben estar orientados en un ángulo comprendido en el intervalo $[\alpha - \beta, \alpha + \beta]$.

El problema consiste en hallar un conjunto de pads $P_s = \{P_1, \dots, P_n\}$ y un conjunto de locaciones $L_s = \{L_1, \dots, L_n\}$ (de modo tal que la locación L_i corresponde al pad P_i , para $i = 1, \dots, n$) que maximice $\text{neto}(P) := \sum_{i=1}^n \text{neto}(P_i)$ de modo tal que se cumplan las siguientes restricciones:

1. Todos los pads deben estar contenidos dentro del yacimiento, es decir $P_i \subseteq Y$ para $i = 1, \dots, n$.
2. Como restricción, los pads de la solución no se deben superponer, dado que corresponden a zonas de fractura en la roca madre.
3. Cada pad y su locación deben responder a las especificaciones de una configuración de S . Es decir, para cada $i = 1, \dots, n$ debe existir una configuración $S \in S$ tal que P_i tiene largo lp_s y ancho ap_s , L_i tiene largo ll_s y ancho al_s y su centro está a no más de tol_s metros del centro de P_i , y finalmente P_i y L_i están orientados en un mismo ángulo, el cual debe estar entre $[\alpha - \beta, \alpha + \beta]$.
4. Ninguna locación de L_s se debe superponer con ningún obstáculo.

Por ejemplo, en la siguiente figura se muestra un yacimiento y los obstáculos dentro del yacimiento, y en la figura contigua se muestra una solución factible para $\alpha = \pi/4$ y para dos configuraciones posibles. Dado que la función ogip no siempre está bien determinada de antemano (y en ocasiones se trabaja con estimaciones poco fiables de esta función) alternativamente se puede solicitar que se maximice el área total cubierta con los pads propuestos, en lugar del beneficio neto total obtenido. El algoritmo que se presenta en la próxima sección permite utilizar cualquiera de estas dos funciones objetivo, o una combinación lineal de ambas.



3. Algoritmo

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

4. Experimentacin

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

5. Conclusin

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.