

VILNIAUS UNIVERSITETAS
MATEMATIKOS IR INFORMATIKOS FAKULTETAS
INFORMATIKOS INSTITUTAS
INFORMATIKOS KATEDRA

Kursinis darbas

Rikiavimo tobulinimas genetiniais algoritmais
(Improving sorting with genetic algorithms)

Atliko: 3 kurso 2 grupės studentas

Deividas Zaleskis (parašas)

Darbo vadovas:

lekt. Irmantas Radavičius (parašas)

Vilnius
2021

Turinys

Išvadas	2
1. Pagrindinė tiriamaoji dalis	5
1.1. Poskyris.....	5
1.1.1. Skirsnis	5
1.1.1.1. Straipsnis	5
1.1.2. Skirsnis	5
2. Skyrius	6
2.1. Poskyris.....	6
2.2. Poskyris.....	6
Išvados	7
Literatūra	8
Priedas Nr.1	

Įvadas

Darbo tikslas: pritaikyti genetinius algoritmus Šelo algoritmo tarpų sekoms generuoti.

Darbo uždaviniai:

- Nustatyti kriterijus tarpų sekų efektyvumui įvertinti.
- Paruošti aplinką eksperimentų vykdymui.
- Naudojant genetinius algoritmus sugeneruoti pasirinktas tarpų sekas.
- Atliekant eksperimentus įvertinti sugeneruotų ir pateiktų literatūroje tarpų sekų efektyvumą.

Viena pagrindinių informatikos sąvokų yra algoritmas. Formaliai algoritmą galima apibūdinti kaip baigtinę seką instrukcijų, nurodančių kaip rasti nagrinėjamo uždavinio sprendinį. Algoritmo koncepcija egzistuoja nuo senovės laikų [Knu72], tačiau atsiradus kompiuteriams, tapo įmanoma algoritmų vykdymą automatizuoti, paverčiant juos mašininio kodu suprantamu kompiuteriams [WWG51]. Taip informatikos mokslas nuo teorinių šaknų [Tur37] ėgavo ir taikomąją pusę. Beveik visus algoritmus galima suskirstyti į dvi klases: kombinatorinius algoritmus ir skaitinius algoritmus. Skaitiniai algoritmai sprendžia tolydžius uždavinius: optimizuoti realaus argumento funkciją, išspręsti tiesinių lygčių sistemą su realiais koeficientais, etc. Kombinatoriniai algoritmai sprendžia diskrečius uždavinius ir operuoja diskrečiais objektais: skaičiais, sąrašais, grafais, etc. Vienas žinomiausių diskrečiaus uždavinio pavyzdžių yra duomenų rikiavimas.

Duomenų rikiavimas yra vienas pamatinių informatikos uždavinių. Matematiškai jis formuluojamas taip: duotai baigtinei palyginamų elementų sekai $S = (s_1, s_2, \dots, s_n)$ pateikti tokį kėlinį, kad pradinės sekos elementai būtų išdėstyti didėjančia (mažėjančia) tvarka [RB13]. Rikiavimo uždavinys yra aktualus nuo pat kompiuterių atsiradimo ir buvo laikomas vienu pagrindinių diskrečių uždavinių, kuriuos turėtų gebėti spręsti kompiuteris [Knu70]. Rikiavimo uždavinio sprendimas dažnai padeda pagrindą efektyviam kito uždavinio sprendimui, pavyzdžiui, atliekant paiešką sąrašė, galima taikyti dvejetainės paieškos algoritmą tik tada, kai sąrašas yra išrikiuotas. Kadangi rikiavimo uždavinys yra fundamentalus, jam spręsti egzistuoja labai skirtingų algoritmų.

Rikiavimo algoritmų yra įvairių: paremtų palyginimu (elementų tvarką nustato naudojant palyginimo operatorius), stabilių (nekeičia lygių elementų tvarkos), rikiuojančių vietoje (nenaudoja pagalbinių duomenų struktūrų), etc. Asimptotiškai optimalūs palyginimu paremti algoritmai blogiausiu atveju turi $O(n \log n)$ sudėtingumą laiko atžvilgiu, o ne palyginimu paremti algoritmai gali veikti dar greičiau, tačiau nėra tokie universalūs, kadangi rikiuojama remiantis duomenų specifika. Tiesa, rikiuojant remtis vien algoritmo asimptotika nepakanka: rikiavimas įterpimu (angl. insertion sort) blogiausiu atveju atlieka $O(n^2)$ palyginimų [BFM06], tačiau mažesnius elementų kiekius rikiuoja daug greičiau, nei asimptotiškai optimalūs algoritmai, pavyzdžiui, krūvos rikiavimas (angl. heapsort) [For64]. Todėl pastaruoju metu plačiai naudojami hibridiniai rikiavimo algoritmai, kurie

sujungia keletą rikiavimo algoritmų į vieną ir panaudoja jų geriausias savybes. Taigi, nėra rikiavimo algoritmo, kuris būtų geriausias visais atvejais ir praktikoje naudojami įvairūs algoritmai, priklausomai nuo aplinkybių.

Šelo rikiavimo algoritmas (angl. shellsort, toliau - Šelo algoritmas) [She59] yra paremtas palyginimu, rikiuojantis vietoje ir nestabilus. Šelo algoritmą galima laikyti rikiavimo įterpimu modifikacija, kuri lygina ne gretimus, o toliau vienas nuo kito esančius elementus, taip paspartindama jų perkėlimą į galutinę poziciją. Pagrindinė algoritmo idėja - išskaidyti rikiuojamą seką S į posekius S_1, S_2, \dots, S_n , kur kiekvienas posekis $S_i = (s_i, s_{i+h}, s_{i+2h}, \dots)$ yra sekos S elementai, kurių pozicija skiriasi h . Išrikiavus visus sekos S posekius S_i su tarpu h , seka tampa h -išrikiuota. Remiantis tuo, jog sekai S esant h -išrikiuota ir ją k -išrikiavus, ji lieka h -išrikiuota [GK72], galima kiekvieną algoritmo iteraciją mažinti tarpą, taip vis didinant sekos S išrikiuotumą. Pritaikant šias idėjas ir rikiavimui naudojant mažėjančią tarpų seką su paskutiniu nariu 1, kuris garantuoja rikiavimą įterpimu paskutinėje iteracijoje, galima užtikrinti, jog algoritmo darbo pabaigoje seka S bus pilnai išrikiuota. Įvertinant aukščiau aptartas idėjas, nesunku pastebėti tarpų sekų įtaką Šelo algoritmo veikimui.

Šelo algoritmo efektyvumas tiesiogiai priklauso nuo pasirinktos tarpų sekos. Weiss atlikto tyrimo [Wei91] rezultatai rodo, jog su Sedgewick pasiūlyta seka šis algoritmas veikia beveik dvigubai greičiau nei Šelo pradinis variantas, kai $n = 1000000$. Yra įrodyta, kad Šelo algoritmo blogiausiu atveju atliekamų palyginimų skaičiaus apatinė riba yra $\Omega(\frac{n \log^2 n}{\log \log n^2})$ [PPS92], taigi jis nėra asimptotiškai optimalus. Tiesa, kol kas nėra rasta seka, su kuria Šelo algoritmas pasiektų šią apatinę ribą. Kiek žinoma autoriui, asimptotiškai geriausia tarpų seka yra rasta Pratt, kuri yra formos $2^p 3^p$ ir turi $\Theta(n \log^2 n)$ asimptotinį sudėtingumą [Pra72], tačiau praktikoje ji veikia lėčiau už Ciura [Ciu01] ar Tokuda [Tok92] pasiūlytas sekas. Daugelio praktikoje naudojamų sekų asimptotinis sudėtingumas laiko atžvilgiu lieka atvira problema, nes jos yra rastos eksperimentiškai, tad sunku rasti matematinį modelį tinkamą jų analizei. Vienas iš metodų, kuriuos galima taikyti efektyvių tarpų sekų radimui, yra genetinis algoritmas.

Genetinis algoritmas (GA) yra metodas rasti euristicas, paremtas biologijos žiniomis apie natūralios atrankos procesą. Kartu su genetiniu programavimu, evoliuciniais algoritmais ir kitais metodais, genetiniai algoritmai sudaro evoliucinių skaičiavimų šeimą. Visi šios šeimos atstovai yra paremti pradinės populiacijos generavimu ir iteraciniu populiacijos atnaujinimu naudojant biologijos įkvėptas strategijas. J.H. Holland, GA pradininkas, savo knygoje [Hol92] apibrėžė genetinio algoritmo sąvoką ir su ja glaudžiai susijusias chromosomų (potencialių uždavinio sprendinių, išreikštų genų rinkiniu), bei rekombinacijos (tėvinių chromosomų genų perdavimo palikuonims), atrankos (tinkamiausių chromosomų atrinkimo) ir mutacijos (savaiminio chromosomos genų kiti-mo) operatorių koncepcijas. Genetinių algoritmų veikimo strategija pagrįsta pradinės chromosomų populiacijos evoliucija, kiekvienos naujos chromosomų kartos gavimui naudojant rekombinacijos, atrankos ir mutacijos operatorius. Toliau bus aptariamos genetinių algoritmų taikymo galimybės.

Genetiniai algoritmai taikomi sprendžiant įvairius paieškos ir optimizavimo uždavinius, kuomet nesunku nustatyti, ar sprendinys tinkamas, tačiau tinkamo sprendinio radimas reikalauja daug

resursų ar net pilno perrinkimo. Tokiu atveju apytikslio sprendinio radimas (euristika) gali būti daug patrauklesnis sprendimo būdas, kadangi tikslaus sprendinio radimas dažnai yra NP-sunkus uždavinys. Todėl GA yra pritaikomi sudarant grafikus ir tvarkaraščius, sprendžiant globalaus optimizavimo uždavinius ir net projektuojant NASA mikrosatelitų antenas [HGL⁺06]. Nesunku pastebėti, jog efektyvių Šelo algoritmo tarpų sekų radimas yra sunkus uždavinys atliekamų skaičiavimų prasme, tikėtinais reikalaujantis pilno potencialių sprendinių perrinkimo, tad šio uždavinio sprendimui taikyti GA yra tikslinga. Kiek žinoma autoriui, yra buvę du bandymai taikyti genetinius algoritmus efektyvių Šelo algoritmo tarpų sekų radimui ir abu pateikė daug žadančių rezultatus [SY99] [RBH⁺02].

1. Pagrindinė tiriamoji dalis

Pagrindinėje tiriamojoje dalyje aptariama ir pagrindžiama tyrimo metodika; pagal atitinkamas darbo dalis, nuosekliai, panaudojant lyginamosios analizės, klasifikacijos, sisteminimo metodus bei apibendrinimus, dėstoma sukaupta ir išanalizuota medžiaga.

1.1. Poskyris

Citavimo pavyzdžiai nebereikalingi.

1.1.1. Skirsnis

1.1.1.1. Straipsnis

1.1.2. Skirsnis

2. Skyrius

2.1. Poskyris

2.2. Poskyris

Išvados

Išvadose ir pasiūlymuose, nekartojant atskirų dalių apibendrinimų, suformuluojamos svarbiausios darbo išvados, rekomendacijos bei pasiūlymai.

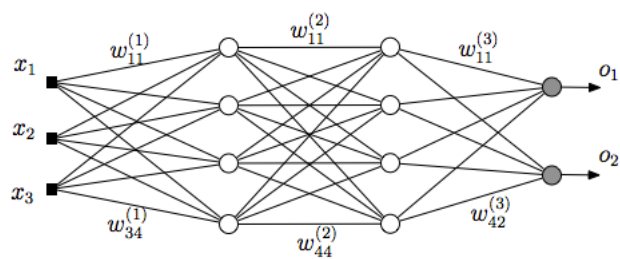
Literatūra

- [BFM06] Michael A Bender, Martin Farach-Colton ir Miguel A Mosteiro. Insertion sort is $O(n \log n)$. *Theory of Computing Systems*, 39(3):391–397, 2006.
- [Ciu01] Marcin Ciura. Best increments for the average case of shellsort. *International Symposium on Fundamentals of Computation Theory*, p.p. 106–117. Springer, 2001.
- [For64] G. E. Forsythe. Algorithms. *Commun. ACM*, 7(6):347–349, 1964-06. ISSN: 0001-0782. DOI: 10.1145/512274.512284. URL: <https://doi.org/10.1145/512274.512284>.
- [GK72] David Gale ir Richard M. Karp. A phenomenon in the theory of sorting. *Journal of Computer and System Sciences*, 6(2):103–115, 1972. ISSN: 0022-0000. DOI: [https://doi.org/10.1016/S0022-0000\(72\)80016-3](https://doi.org/10.1016/S0022-0000(72)80016-3). URL: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0022000072800163>.
- [HGL⁺06] Gregory Hornby, Al Globus, Derek Linden ir Jason Lohn. Automated antenna design with evolutionary algorithms. *Space 2006*, p. 7242. 2006.
- [Hol92] John Henry Holland. *Adaptation in natural and artificial systems: an introductory analysis with applications to biology, control, and artificial intelligence*. MIT press, 1992.
- [Knu70] Donald E. Knuth. Von Neumann’s First Computer Program. *ACM Comput. Surv.*, 2(4):247–260, 1970-12. ISSN: 0360-0300. DOI: 10.1145/356580.356581. URL: <https://doi.org/10.1145/356580.356581>.
- [Knu72] Donald E Knuth. Ancient babylonian algorithms. *Communications of the ACM*, 15(7):671–677, 1972.
- [PPS92] C. G. Plaxton, B. Poonen ir T. Suel. Improved lower bounds for Shellsort. *Proceedings., 33rd Annual Symposium on Foundations of Computer Science*, p.p. 226–235, 1992. DOI: 10.1109/SFCS.1992.267769.
- [Pra72] Vaughan R Pratt. Shellsort and sorting networks. Tech. atask., STANFORD UNIV CA DEPT OF COMPUTER SCIENCE, 1972.
- [RB13] Irmantas Radavičius ir Mykolas Baranauskas. An empirical study of the gap sequences for Shell sort. *Lietuvos matematikos rinkinys*, 54(A):61–66, 2013-12. DOI: 10.15388/LMR.A.2013.14. URL: <https://www.journals.vu.lt/LMR/article/view/14899>.
- [RBH⁺02] Robert S Roos, Tiffany Bennett, Jennifer Hannon ir Elizabeth Zehner. A genetic algorithm for improved shellsort sequences. *Proceedings of the 4th Annual Conference on Genetic and Evolutionary Computation*, p.p. 694–694, 2002.

- [She59] D. L. Shell. A High-Speed Sorting Procedure. *Commun. ACM*, 2(7):30–32, 1959-07. ISSN: 0001-0782. DOI: 10.1145/368370.368387. URL: <https://doi.org/10.1145/368370.368387>.
- [SY99] Richard Simpson ir Shashidhar Yachavaram. Faster shellsort sequences: A genetic algorithm application. *Computers and Their Applications*, p.p. 384–387, 1999.
- [Tok92] Naoyuki Tokuda. An Improved Shellsort. *Proceedings of the IFIP 12th World Computer Congress on Algorithms, Software, Architecture - Information Processing '92, Volume 1 - Volume I*, p.p. 449–457, NLD. North-Holland Publishing Co., 1992. ISBN: 044489747X.
- [Tur37] Alan Mathison Turing. On computable numbers, with an application to the Entscheidungsproblem. *Proceedings of the London mathematical society*, 2(1):230–265, 1937.
- [Wei91] Mark Allen Weiss. Short Note: Empirical study of the expected running time of Shellsort. *The Computer Journal*, 34(1):88–91, 1991.
- [WWG51] Maurice V Wilkes, David J Wheeler ir Stanley Gill. *The Preparation of Programs for an Electronic Digital Computer: With special reference to the EDSAC and the Use of a Library of Subroutines*. Addison-Wesley, 1951.

Priedas Nr. 1

Paveikslėlis



1 pav. Paveikslėlio pavyzdys