

```

{-# LANGUAGE UndecidableInstances, FlexibleInstances #-}
module Partial2.Labyrinth where
  import Control.Exception
  import Control.Arrow (first, second)
  import Control.Monad.Fix
  import Data.Tuple (swap)
  import Data.Maybe (isJust, fromJust)
  import Data.Set (Set, member)
  import qualified Data.Set as Set
  import GHC.Real (infinity)
  import Partial2.ReadLabyrinth
  import GeneticAlgorithm
  import System.Random

```

1. Introducción

El mapa (laberinto), descrito en la tarea, se define como un grafo: nodos — un conjunto de puntos (con posiciones correspondientes); aristas — la existencia de rutas directas.

```

data Labyrinth point = Labyrinth {
  nodes :: Set point,
  edges :: Set (point, point),
  initial :: point,
  target :: point
}
edgeOf p es = any ('member' es) [p, swap p]
mapPoints f (Labyrinth ns es i t) = Labyrinth {
  nodes = Set.map f ns,
  edges = Set.map (first f ∘ second f) es,
  initial = f i,
  target = f t
}

```

Se define la *distancia directa* entre los nodos que están conectados por una arista.

```

data DirectDistance point dist = DirectDistance {
  labyrinthDist :: Labyrinth point → point → point → Maybe dist
}
mkDirectDistance f = DirectDistance $ \l v1 v2 →
  if (v1, v2) `edgeOf` edges l then Just (f v1 v2) else Nothing

```

El algoritmo genético abstracto está definido en `src/GeneticAlgorithm.hs`. Su implementación se presentará a continuación.

2. Implementación

2.1. Lectura de mapas

Se utiliza un mapa 2D:

```
newtype Point2D = Point2D (Int, Int) deriving (Eq, Ord)
instance Show Point2D where
  show (Point2D (x, y)) = show x ++ "-" ++ show y
```

```
type Labyrinth2D = Labyrinth Point2D
```

La lectura del archivo del mapa se encuentra en `src/Parcial2/ReadLabyrinth.hs`. Aquí se presenta la construcción del grafo a partir del mapa leído.

```
readLabyrinth2D :: FilePath → IO (Either [String] Labyrinth2D)
readLabyrinth2D file = build < $ > try (readFile file)
where
  build (Left err) = Left [displayException (err :: SomeException)]
  build (Right s) = case parseLabyrinth s of
    Left errS → Left errS
    Right l → Right (build' l)
  build' (LabyrinthDescription n conn (i, t) coords) =
    let get = Point2D ∘ (coords!!)
    in Labyrinth
      (Set.fromList $ map Point2D coords)
      (Set.fromList $ map (first get ∘ second get) coords)
      (get i)
      (get t)
```

2.2. Adoptación

El valor de *aptitud de adopción* se llamará *ruta* y se define para permitir distinguir fácilmente los dos tipos de rutas (encodificadas en los cromosomas) posibles:

- **Ruta completa:** es una ruta valida (\exists una conexión entre cada par de genes adjuntos) que contiene en punto inicial y el punto meta.

Se caracteriza por la *longitud de la ruta*.

El resultado, esperado del algoritmo genético es la más corta de estas rutas.

- **Ruta parcial:** es una ruta que 1) contiene pares de genes adjuntos, los cuales no están conectados, o 2) no contiene los ambos puntos: inicio y meta.

Se caracteriza por los tres valores:

1. $valides = \frac{\text{número de aristas existentes}}{\text{número de aristas total}}$.
aristas existentes — aristas que existen entre los pares de genes adjuntos.
2. los *puntos de interés* que contiene la ruta.
3. la longitud sumatoria de las sub-rutas en el cromosoma.

```

data POI = POIInit | POITarget deriving (Eq, Ord, Enum, Show)
data POIs = POINone | POISome POI | POIBoth deriving (Eq, Show)
instance Ord POIs where
  x 'compare' y = val x 'compare' val y where
    val POINone = 0
    val (POISome _) = 1
    val POIBoth = 2
data Route =
  CompleteRoute { routeLength :: Double }
  | PartialRoute { partialValidess :: Double
                  , partialPOI    :: POIs
                  , partialLength :: Double
                  }
deriving (Eq, Show)

```

Para la búsqueda de la ruta mas corta, se define el orden sobre las rutas de tal manera, que una lista de *rutas*, ordenada ascendentamente, tendrá los mejores elementos en el principio.

1. Cualquiera *ruta completa* es menor que cualquiera *ruta parcial*.

$$\forall x \in \text{ruta completa}, y \in \text{ruta parcial} \implies x < y$$

2. Dos *rutas completas* se comparan por su longitud sin cambios de la orden.

$$\begin{array}{l} \forall x \in \text{ruta completa}, x \sim r_1 \\ \forall y \in \text{ruta completa}, y \sim r_2 \end{array} \implies \begin{cases} x < y & \text{si } r_1 < r_2 \\ x > y & \text{si } r_1 > r_2 \\ x = y & \text{en otro caso} \end{cases}$$

3. Dos *rutas parciales* se comparan por sus tres componentes en orden lexicográfico, que quiere decir que primero se comparan los primeros elementos, si son igual, se comparan los segundos, etc., hasta que la comparación da un resultado diferente de igualdad o se termina la lista.

El orden de la comparación se cambia al opuesto.

$$\begin{array}{l} \forall x \in \text{ruta parcial} \\ x \sim \langle v_x, i_x, l_x \rangle \\ \forall y \in \text{ruta parcial} \\ y \sim \langle v_y, i_y, l_y \rangle \end{array} \implies \begin{cases} x < y & \text{si } \langle v_x, i_x, l_x \rangle > \langle v_y, i_y, l_y \rangle \\ x > y & \text{si } \langle v_x, i_x, l_x \rangle < \langle v_y, i_y, l_y \rangle \\ x = y & \text{en otro caso} \end{cases}$$

instance *Ord Route* **where**

```
compare (CompleteRoute x) (CompleteRoute y) = compare x y
compare (PartialRoute v1 i1 l1) (PartialRoute v2 i2 l2) =
  compare (v2, i2, l2) (v1, i1, l1)
compare (CompleteRoute _) PartialRoute {} = LT
compare PartialRoute {} (CompleteRoute _) = GT
```

Las pruebas del contenedor *Route* se encuentran en test/Parcial2/Route.hs.

2.3. Algoritmo genético

data *GA = GA Labyrinth2D*

Se usa adelante un alias de tuple (**a,a**) para denotar el número de hijos de *crossover*.

```
newtype Pair a = Pair (a, a)
unwrapPair (Pair p) = p
pair2List (Pair (f, s)) = [f, s]
```

Se define la metrica sobre los puntos del grafo:

$$\text{dist}(p_1, p_2) = \begin{cases} \text{Just } d_E(p_1, p_2) & \text{si } \exists \text{ arista, connectando } p_1 \text{ y } p_2 \\ \text{Nothing} & \text{en otro caso} \end{cases}, \text{ donde}$$

d_E — es la distancia euclidiana entre dos puntos.

```
eDist' = mkDirectDistance $
  \ (Point2D (x1, x2)) (Point2D (y1, y2)) ->
    sqrt $ fromIntegral $
      abs (x1 - x2) ↑ 2 + abs (y1 - y2) ↑ 2
eDist = labyrinthDist eDist'
```

Se define la instancia de la clase *GeneticAlgorithm* para *GA* empezando con los tipos y siguiendo con los métodos.

instance *GeneticAlgorithm GA where*

- (1) Un *gen* se define como nodo del laberinto y un *cromosoma* como una lista de genes.

```
type Gene GA = Point2D
type Chromosome GA = [Point2D]
-- listGenes :: Chromosome ga → [Gene ga]
listGenes = id
```

- (2) Los valores de aptitud ya fueron descritos previamente.

```
type Fitness GA = Route
```

- (3) Para denotar que la operación de *crossover* preserva el tamaño de población, su resultado se marca como un par de hijos.

```
type CrossoverChildren GA = Pair
```

- (4) La información de entrada para generación de la población — el laberinto.

```
type InputData GA = Labyrinth2D
```

- (5) El resultado es el mejor cromosoma obtenido.

```
type ResultData GA = Chromosome GA
```

- (6) La **aptitud de adaptación** fue descrita en sección 2.2.

```
-- fitness :: ga → Chromosome ga → Fitness ga
fitness (GA l) genes = let
  lPairs (f : s : t) = (f, s) : lPairs (s : t)
  lPairs _ = []
  dists = map (uncurry $ eDist l) (lPairs genes)
in if isJust 'all' dists
  then -- is a valid route
    CompleteRoute ∘ sum $ map fromJust dists
  else -- is incomplete
    let valid = filter isJust dists
        v = fromIntegral (length valid)
            / fromIntegral (length dists)
        hasInit = elem (initial l) genes
```

```

hasFin = elem (target l) genes
poi = case (hasInit, hasFin) of
  (True, True) → POIBoth
  (True, False) → POISome POIInit
  (False, True) → POISome POITarget
  _ → POINone
len = sum $ map fromJust valid
in PartialRoute v poi len

```

(7) Generación de cromosomas aleatorios.

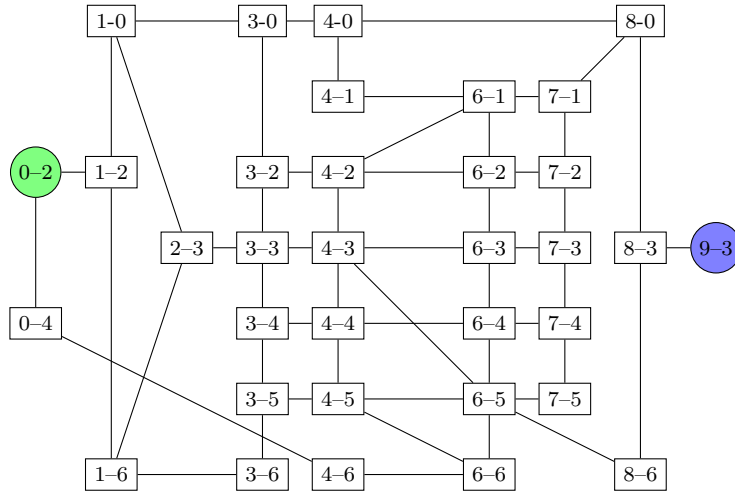


Figura 1: Un ejemplo de mapa, inicio: 0-2, meta: 9-3.

Para mejorar las poblaciones iniciales, las cromosomas se componen de secuencias de genes, que son sub-rutas validas de tamaños diferentes.

En la figura 1 se presenta un ejemplo de un mapa y en la figura 2 se presenta un ejemplo de cromosomas generados.

TBD . . .

```

-- randomChromosome :: ga → IO (Chromosome ga)
randomChromosome (GA l) = ⊥

```

(8) ?

```

-- crossover :: Chromosome ga → Chromosome ga
--           → CrossoverChildren ga (Chromosome ga)

```

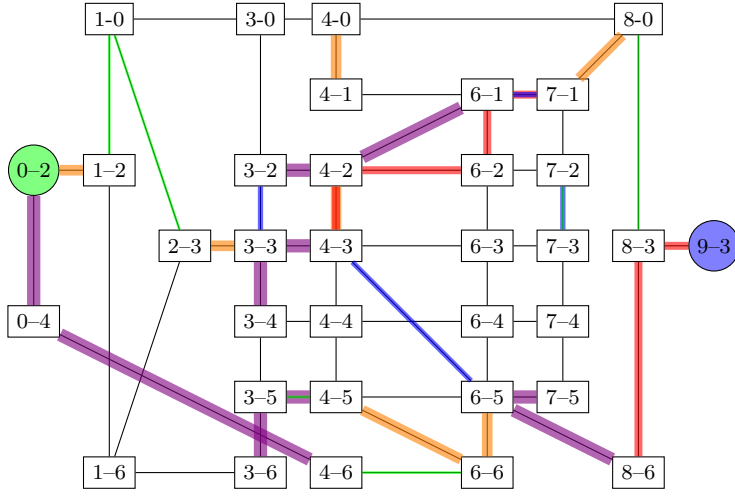


Figura 2: Se presentan algunos cromosomas en el mapa. Los cromosomas ● ● ● están compuestas de pares de genes, conectados por aristas; mientras que los cromosomas ● ● están compuestos de cadenas de genes, conectados por aristas, de longitud 3. *(Son de diferente grosor para que se ven mejor las conecciones que existen en varios cromosomas)*

(9) ?

-- mutate :: Chromosome ga → Chromosome ga

(10) ?

-- stopCriteria :: [Fitness ga] → Bool

(11) ?

-- newGA :: InputData ga → ga

Esto es un reporte preliminar

Nota

La intención es utilizar *crossover* para: 1) remplazar los "hoyos" en las rutas; 2) extender rutas existentes. La preferencia debe ser dada a las rutas que contienen un de los puntos de interes (inicio, meta).

La mutación debe extender/remplacar un gen al inicio/meta si \exists una ruta directa.