

UNIVERSIDAD DE SANTIAGO DE CHILE
FACULTAD DE INGENIERÍA
Departamento de Ingeniería Informática



**Evolución de algoritmos para pares de problemas de optimización
combinatoria**

Tamara Sáez Riquelme

Profesor guía: Víctor Parada Daza

Tesis de grado presentada en
conformidad a los requisitos para
obtener el grado de Magíster en
Ingeniería Informática

Santiago – Chile
2016

© **Tamara Sáez Riquelme** - 2016



• Algunos derechos reservados. Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-Chile 3.0. Sus condiciones de uso pueden ser revisadas en:

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/cl/>.

RESUMEN

En la actualidad a pesar de los múltiples estudios encontrados en la literatura, siguen existiendo problemas que no han podido ser resueltos de forma óptima en un tiempo polinomial. Entre los más conocidos y estudiados, se encuentran el problema del vendedor viajero y el problema de la mochila binaria. Estos problemas pertenecen al conjunto de problemas NP-Completo, lo que significa que no se ha determinado un algoritmo capaz de encontrar la solución óptima para cualquier instancia del problema con bajo tiempo computacional. Entre los métodos utilizados se encuentran los relacionados al proceso evolutivo, entre ellos la Programación Genética, la cual es utilizada para la generación automática de algoritmos mediante la combinación de distintos componentes elementales de heurísticas presentes en la literatura, utilizando conceptos básicos de la evolución como cruzamiento, mutación, reproducción, entre otros. Un concepto también proveniente de la evolución es la co-evolución, la cual ha comenzado a aparecer como complemento a los métodos que utilizan evolución en los últimos años. En este trabajo se evalúa el rendimiento computacional que poseen los algoritmos obtenidos mediante la Programación Genética tradicional en comparación a los algoritmos que se obtienen con la Programación Genética utilizando co-evolución. Para realizar la evaluación computacional se ha seleccionado un conjunto de instancias provenientes de la literatura. Luego de ejecutar los experimentos, se obtienen nuevas hiper-heurísticas para cada uno de los problemas mencionados que son evaluadas en un conjunto de instancias de evaluación y analizadas para comparar el rendimiento de éstas. Los mejores algoritmos para el problema de la mochila obtienen errores menores al 1 %, mientras que los algoritmos para el problema del vendedor viajero tienen un error aproximado de 7 %. Los resultados son similares en ambos métodos utilizados para cada uno de los problemas.

Palabras Claves: Programación Genética, co-evolución, problema del vendedor viajero, problema de la mochila.

ABSTRACT

Nowadays despite multiple studies found in the literature, problems remain that could not be solved optimally in polynomial time. Some of the best known and studied, are the traveling salesman problem and the problem of binary backpack. These problems belong to the set of NP-complete problems, meaning it has not been determined an algorithm able to find the optimal solution for any instance of the problem with low computational time. The methods used are those related to the evolutionary process, including the Genetic Programming, which is used for automatic generation of algorithms by combining different heuristics present in the literature using basic concepts of evolution as crossover, mutation, reproduction, among others. Another concept from evolution is the co-evolution, which has begun to appear as part of the methods that use evolution in recent years. In this document, the computational performance of algorithms obtained through traditional Genetic Programming compared to those obtained with Genetic Programming using coevolution is evaluated. To perform computational evaluation a set of instances has been selected from the literature. After running the experiments, the new hyper-heuristics obtained for each of the aforementioned problems are evaluated in a set of instances of evaluation and are analyzed to compare the performance of these. The best algorithms for the binary knapsack problem have errors less than 1 % while the algorithms for the traveling salesman problem have an approximate error of 7 %. The results are similar for both methods used for each of the problems.

Keywords: Genetic Programming, coevolution, traveling salesman problem, binary knapsack problem.

DEDICATORIA

A quienes no tienen miedo a levantarse . . .

AGRADECIMIENTOS

A mi madre y abuelo (que en paz descansen), quienes han sido un apoyo incondicional.

A mis amigos de toda la vida, y a los que conocí en el proceso universitario.

TABLA DE CONTENIDO

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

CAPÍTULO 1. INTRODUCCIÓN

1.1 ANTECEDENTES Y MOTIVACIÓN

Es común encontrar en la literatura problemas de optimización combinatoria similares entre sí, en los cuales uno de ellos posee un algoritmo polinomial que lo resuelve (?). y el otro es del tipo NP-Hard. A un par de problemas que tienen estas características, en este proyecto se les denomina problema fácil - problema difícil. El problema fácil es aquel que puede ser resuelto por un algoritmo polinomial, mientras que el otro se denomina problema difícil (?).

Estos problemas relacionados tienen diversos orígenes, los cuales pueden ser problemas del mundo real como problemas en el mundo teórico formulados en grafos. Un caso típico lo constituye el problema del camino mínimo (PCM) (?), el cual consiste en identificar la ruta más corta entre dos puntos de un grafo dado. Donde puede existir más de un camino entre ellos, los arcos tienen una distancia que es dada por un número entero en general, no negativo (problema fácil). Este problema ha sido ampliamente estudiado en la literatura, Dijkstra (1959) y otros científicos propusieron un algoritmo polinomial que lo resuelve conocido como el algoritmo de Dijkstra, que permite encontrar todos los caminos mínimos entre los pares de nodos (??). El problema difícil asociado es el problema del camino mínimo con restricción (PCMR), el cual pertenece a la clase NP-Hard (??), consiste en determinar el mejor camino que une un par de nodos dados, pero considerando como restricción que, el camino posee un costo asociado que no se debe sobrepasar, lo que constituye una restricción del tipo mochila (PM). El problema del árbol de cobertura de costo mínimo (PACCM) /citepPapadimitriouSteiglitz,1982 también es un problema típico, el cual consiste en encontrar un árbol de costo mínimo, que cubra todos los vértices de un grafo, y el problema relacionado es el problema del árbol de cobertura generalizado (PACCMG) (??), que consiste en encontrar en un grafo no dirigido un árbol de cobertura de costo mínimo, Los vértices de cada grupo, donde el árbol de cobertura debe incluir sólo un vértice de cada grupo. Este problema es de gran interés debido a las diversas aplicaciones, tales como aplicaciones en la física (??), riesgos agrícolas (??), además de aplicaciones en el área de la toma de decisiones de ubicaciones de centro de distribución, entre otros (??). Otro par de problemas relacionados es el PACCM y el problema relacionado es el vendedor viajero generalizado (PVVG) (???). El problema consiste en encontrar un recorrido en el que existen grupos predefinidos y el viajero debe visitar exactamente un nodo en cada grupo minimizando el costo total del viaje. El

problema posee una serie de aplicaciones, entre las que destacan el despacho del correo (??), orden de selección en bodegas (??), secuenciamiento de archivos computacionales (??), entre otros.

Los métodos que se han utilizado para abordar el problema complejo a partir del correspondiente problema fácil, son generalizaciones del método que resuelve el problema fácil. Por ejemplo, la determinación de un circuito hamiltoniano que corresponde a una solución factible para el problema del vendedor viajero (problema difícil) puede ser encontrada de manera heurística generando el árbol de cobertura de costo mínimo (problema fácil) y adaptándolo como solución para el vendedor viajero (??). La generalización de este método fácil es el que da origen comúnmente a un método heurístico que resuelve el problema complejo, debido a que hasta ahora nadie ha encontrado un método polinomial que resuelva el problema difícil. Esto conduce a pensar que los elementos que se utilizan para resolver el problema fácil, es decir, los elementos algorítmicos que se utilizan para el problema sencillo, pueden ser reutilizados para dar solución al problema complejo, aunque esto de alguna forma genera un sesgo. Debido a que los nuevos algoritmos que se van a generar para el problema difícil van a estar inspirados en el problema fácil, se podría pensar que la exploración de todo el dominio de posibilidades algorítmicas que existen para resolver el problema difícil es mucho más amplio. Sin embargo, este tema ha sido poco explorado en la literatura y los resultados recientes a través de hiper-heurística o de generación automática de algoritmos, algo de luz muestran sobre esta problemática de explorar otras posibilidades para generar soluciones para los problemas difíciles.

Los problemas relacionados considerados en este trabajo de investigación son el PCM - PCMR; PACCM - PACCMG y PACCM - PVVG.

Para dar solución a los problemas mencionados, que pertenecen a la clase NP-Hard se requieren algoritmos que encuentren en tiempos razonables. Para esto, dentro de la optimización heurística existe una rama llamada computación Evolutiva, que se encarga de encontrar dichos algoritmos. Esta rama pertenece a un área de la inteligencia artificial que se compone de un conjunto de técnicas basadas en los procesos que propuso Charles Darwin, que son la evolución y selección natural de las especies, donde a partir de una población compuesta por diferentes soluciones que resuelven el problema de forma pregresiva, se van formando nuevas soluciones respetando el principio de que las soluciones más aptas, son las que dan origen a las nuevas poblaciones de solución (??).

Una de las técnicas utilizadas de la computación Evolutiva es la Programación Genética donde las soluciones representan componentes elementales de programas, lo que permite que, a partir

de algunas especificaciones del problema en estudio, se produzca automáticamente un algoritmo que lo resuelva. Con ello, se puede decir que es el computador el que genera la nueva solución factible. A partir de este anunciado es posible beneficiarse de heurísticas elementales para este problema de optimización y, de forma evolutiva, generar nuevas soluciones. Para conseguir estas nuevas soluciones, se seleccionan tales heurísticas y se combinan de manera evolutiva, para obtener una heurística genérica que pueda resolver cualquier instancia de un problema de optimización. La combinación de heurísticas se conoce como hiper-heurística (??), la cual realiza una búsqueda en el espacio de las heurísticas, en vez de buscar en el espacio de la solución del problema. La programación genética ha generado distintos descubrimientos e inventos, donde su principal exponente, John Koza, a través de distintos experimentos, genera productos patentables electrónicos, como antenas o circuitos entre otros (??). En cuanto a la generación de algoritmos, se ha utilizado para resolver problemas NP-Hard como el problema de coloración de vértices (??), problema de la mochila (??), dejando en evidencia la efectividad de esta técnica.

A pesar de los enormes esfuerzos existentes en la literatura para resolver los pares de problemas relacionados que pertenecen a los problemas difíciles, todavía existe una gran brecha para lograr que algoritmos exactos puedan ser utilizados para resolver instancias de cualquier tamaño del problema. Pocos investigadores se han preocupado de estudiar la relación que existe entre los componentes elementales de los algoritmos polinomiales y los potenciales algoritmos que existen para los problemas difíciles. Aunque la computación evolutiva, específicamente la programación genética ha sido utilizada para generar heurísticas en un concepto que es conocido como hiperheurística, no se detectan nuevos algoritmos para el problema, más bien métodos de resolución que son difíciles de comprender que generalmente están escritos en lenguaje Lisp, a partir del cual es difícil descifrar como se relacionaron esas componentes algorítmicas para dar origen a estos nuevos métodos de resolución. En consecuencia es poco conocido el que se puede obtener a partir de esas estructuras debido a que no fue el enfoque esencial de esos autores en su trabajo. Generar automáticamente algoritmos para problemas difíciles a partir de los componentes del problema directamente relacionado, podría transformarse en una nueva metodología de resolución que se puede aplicar y extender a todos los problemas de optimización combinatoria que pertenecen a la clase difícil.

Generar automáticamente algoritmos eficientes para problemas de optimización facilitaría el trabajo de muchas personas que manualmente buscan una heurística eficiente para un determinado problema. La potencialidad de poder encontrar algoritmos eficientes para los problemas, en términos prácticos algoritmos que resuelven en muy corto tiempo la solución con un alto nivel de precisión tiene consecuencias enormes en el mundo de la gestión. La mayoría

de los problemas que surgen en la gestión de operaciones, tales como la planificación rutas, tareas, operaciones, del procesamiento de las máquinas de un sistema productivo, entre otros. Día a día enfrentan este problema manualmente, típicamente resolviéndolos con heurísticas que provienen del mismo mundo real. Esto se debe a que las mismas herramientas computacionales para resolver estos problemas en la práctica no existen. Debido a que no es posible crear una herramienta que resuelva todos los casos posibles y de existir, sería muy cara. Los resultados de esta tesis podrían ir en directo beneficio para el desarrollo de una herramienta computacional que sea capaz de abordar pares de problemas relacionados.

1.2 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Los problemas seleccionados para el presente trabajo (PVV y PM-01) presentan diversos estudios en la literatura, a pesar de esto siguen siendo un desafío computacional. Entre los estudios relacionados existen algunos que utilizan la PG de forma tradicional, sin embargo, no existen estudios que comparen los métodos de PG tradicional con PG utilizando co-evolución.

Para el desarrollo de este estudio se analiza el comportamiento de la generación de algoritmos basados en diversas heurísticas para ambos problemas utilizando las técnicas de PG tradicional y PG con co-evolución. Para el desarrollo de éstos, surgen diversas preguntas que son consideradas como parte de este trabajo, entre ellas: ¿los algoritmos generados por ambos métodos pueden resolver los problemas?, ¿estos algoritmos son eficientes?, ¿cómo afecta al desempeño computacional de los algoritmos generados los grupos de instancias de adaptación?, ¿cómo afecta al desempeño computacional de los algoritmos generados la función de evaluación?, para finalmente preguntar ¿es mejor el método de PG con co-evolución que el de PG tradicional?.

1.3 SOLUCIÓN PROPUESTA

1.3.1 Características de la solución

Como ya se ha mencionado, la PG requiere que se determinen distintas variables que se ajustan a medida que se van realizando pruebas y se revisan resultados generados. Estas variables son los terminales a utilizar para este problema, las funciones básicas que utilizan los problemas, la función objetivo que calcula cuan bueno es el programa que se está evaluando (en base a las soluciones óptimas conocidas por la literatura). Además, se ajustan los porcentajes con que los individuos se cruzan, mutan y los métodos de selección que existen.

Para llevar a cabo todo esto se realiza un programa en Java donde se representan todas las fases ya mencionadas. Este programa utiliza bibliotecas que hacen más fácil ciertos métodos y procedimientos. La biblioteca utilizada para el desarrollo del experimento es la ECJ, la cual es una de las librerías más utilizadas en la literatura (?).

La entrada del programa son archivos de texto que contienen casos de prueba de los problemas PM-01 y PVV, los que son utilizados por los métodos descritos para generar archivos de salida que contienen el detalle del proceso realizado. La solución definitiva se logra vislumbrar después de realizar pruebas y revisiones de acuerdo al comportamiento que se observa durante el desarrollo del experimento. Esto se debe a que una de las características de una solución entregada por la PG, es que no se puede predecir la forma correcta con la que se debe abordar un problema, más bien se obtienen resultados preliminares que deben ser ajustados. Finalmente, la solución está dada por un estudio que permita a cualquier investigador comprender el comportamiento de los algoritmos obtenidos mediante PG, utilizando co-evolución en comparación a los que solo utilizan PG. La validación y estudio de los datos se realiza por medio del uso de análisis estadísticos (?).

1.3.2 Propósito de la solución

El propósito de la solución es desarrollar un estudio de distintos tipos de problemas de alta complejidad computacional (NP-Difícil y NP-Completo) mediante la definición de terminales y funciones de carácter general, para obtener algoritmos a través de la co-evolución, los que posteriormente son estudiados y comparados con los resultados ya conocidos en la literatura con el objetivo de facilitar a investigadores el análisis del comportamiento y los resultados de este tipo de algoritmos utilizando los conceptos de co-evolución mediante la PG, con el objetivo de entregar de forma justificada cómo la co-evolución afecta a los resultados de los algoritmos obtenidos mediante el uso de la PG.

1.4 OBJETIVOS Y ALCANCES DEL PROYECTO

1.4.1 Objetivo general

El objetivo de este trabajo es obtener un conjunto de algoritmos que permitan resolver los problemas del PVV y PM-01 mediante el uso de PG con co-evolución y otro conjunto de algoritmos utilizando PG tradicional. Estos algoritmos son utilizados para analizar el comportamiento y los resultados que éstos provean, evaluando y analizando los resultados del conjunto de algoritmos donde se utiliza co-evolución en comparación a los obtenidos sin el uso de co-evolución.

1.4.2 Objetivos específicos

- Realizar un estado del arte y revisión de la literatura sobre los conceptos relacionados a los métodos y los problemas utilizados.
- Diseñar un programa utilizando PG en la plataforma ECJ (*A Java-based Evolutionary computation Research System*) e implementar los parámetros correspondientes, es decir,

un conjunto de terminales y un conjunto de funciones de alto nivel que permitan conectar los diferentes terminales y que cumplan con las propiedades de suficiencia y clausura para el PVV y PM-01.

- Seleccionar y evaluar conjuntos de instancias de entrenamiento y otros de evaluación para PVV y PM-01.
- Diseñar y realizar diversos experimentos computacionales para generar un conjunto de algoritmos de forma automática que resuelvan los problemas del PVV y PM-01 utilizando PG y co-evolución y otro que sólo utilice PG.
- Seleccionar un conjunto de algoritmos de alto desempeño, entendiéndose éstos por algoritmos que entreguen solución óptima o una aproximación a ésta, para posteriormente analizar los algoritmos obtenidos y compararlos midiendo su calidad (soluciones eficientes con un error igual o menor al obtenido en trabajos similares) al evaluarlos con un conjunto de instancias variadas de los problemas a estudiar.

1.4.3 Alcances

El programa resultante de este trabajo entrega algoritmos que permiten resolver el PVV y PM-01, no considerando otros similares ni variantes de éstos. Esto debido al método de solución escogido, donde la solución se especializa en estos problemas.

Todas las instancias de evaluación utilizadas en este trabajo son de carácter público y extraídas desde la literatura, existiendo gran cantidad y variedad de éstas. Las instancias son suficientes para realizar un estudio que permite obtener una conclusión adecuada, es decir, el número de instancias son suficientes para obtener los resultados necesarios para concluir al respecto del comportamiento de los algoritmos.

Este trabajo no está sujeto a ninguna regulación externa. Solo se somete a la impuesta por la Universidad para las tesis de postgrado.

La solución es el estudio de algoritmos que puedan resolver los problemas propuestos obtenidos mediante el uso de la PG con co-evolución y realizar una comparación con los obtenidos sin co-evolución.

Para poner a prueba cada algoritmo obtenido se evalúa un número determinado de instancias presentadas por la literatura que son intercambiadas durante las generaciones requeridas para obtener un programa mediante la PG utilizando los métodos tradicional y con co-evolución.

Como la evaluación de los algoritmos obtenidos es importante para mejorar la solución, este procedimiento se repite muchas veces, ya que se prueban distintos parámetros e instancias para la evolución y, finalmente, con los resultados obtenidos se decide la solución definitiva. Estas pruebas se realizan de forma iterativa dentro de lo que dure la planificación establecida para el desarrollo de esta tesis, que consta preliminarmente de 623 horas.

Los resultados obtenidos por los algoritmos generados buscan obtener buenas soluciones, idealmente óptimos o cercanos a éste. Sin embargo, no se asegura que los resultados de este trabajo alcancen siempre soluciones óptimas.

1.5 METODOLOGÍAS Y HERRAMIENTAS UTILIZADAS

1.5.1 Metodología de trabajo

La metodología para desarrollar el presente trabajo se basa en los siguientes objetivos: desarrollar, medir y evaluar la experiencia. El proceso a seguir para lograr estos objetivos consiste en las siguientes tres etapas:

- Desarrollo y obtención del conjunto de algoritmos. Para el desarrollo del programa necesario para obtener los algoritmos a evaluar, se utiliza el método propuesto por Riccardo Poli para utilizar la PG. De acuerdo a Poli, para resolver un problema aplicando PG, se debe tomar algunas decisiones; estas decisiones se llaman a menudo los pasos preparatorios (?). Estos 5 pasos son:
 1. Conjunto de terminales: entradas externas al programa, funciones sin argumento y constantes.
 2. Conjunto de funciones: son funciones definidas de acuerdo al dominio del problema. Éstas deben cumplir ciertos criterios:

- Clausura: se refiere a que una función u operador debería ser capaz de aceptar como entrada cualquier salida producida por cualquier función u operador del conjunto de no terminales.
 - Suficiencia: hace referencia al hecho de que el poder expresivo del conjunto de no terminales debe bastar para representar una solución para el problema en cuestión.
3. Función de evaluación o *fitness*: se definen inicialmente las instancias de datos con que será evaluado el problema y en base a éstos, se definen funciones que midan el rendimiento y comportamiento de los resultados.
 4. Parámetros de la PG: se definen los parámetros propios de la PG, los principales son: tamaño de la población, porcentaje de mutación y cruzamiento, casos de *fitness*.
 5. Criterio de término y diseño de la solución: se definen los parámetros asociados a la cantidad de generaciones que se deben correr y cuando éstas deben detenerse o un resultado al que se espera llegar para obtener la solución.
- Desempeño computacional de los algoritmos: esta etapa mide la calidad de los algoritmos generados por el proceso evolutivo y que son seleccionados para ser estudiados. En este caso, la calidad de un algoritmo se determina a partir de su capacidad para encontrar buenas soluciones con instancias distintas a las utilizadas durante el proceso evolutivo y evaluar sus resultados numéricos a fin de determinar qué tan buenos son realmente.
 - Evaluación: consiste en comparar los algoritmos con otras técnicas. Estas técnicas son las propuestas por Derrac (?), donde se utiliza una serie de evaluaciones estadísticas para comparar el rendimiento de algoritmos como los que se obtienen en el desarrollo de este trabajo. Se busca concluir si los algoritmos utilizando co-evolución son mejores que los que no utilizan co-evolución, en función de los resultados entregados.

1.5.2 Herramientas de desarrollo

En este capítulo se describen las herramientas utilizadas en los diversos experimentos, ya sea para el desarrollo, experimentación y análisis de éstos. Para ejecutar los procesos evolutivos y de evaluación de los algoritmos es necesario optar por alguna de las plataformas computacionales o librerías disponibles que proporcione la implementación de la PG. Para el desarrollo de los

experimentos de este trabajo, se ha seleccionado la librería ECJ (*A Java-Based Evolutionary Computation Research System*) en su versión número 23. Es un *framework* comunitario de desarrollo escrito en *java*. Fue diseñado para ser altamente flexible, con casi todas las clases disponibles (y todos sus ajustes respectivos). Todas las estructuras en el sistema están dispuestas para ser fácilmente modificables y son diseñadas con énfasis hacia la eficiencia. ECJ es ampliamente utilizado por la comunidad de la PG y bastante popular en la comunidad de la CE, dado que se encuentra en un desarrollo continuo (la última versión fue lanzada el 15 de junio de 2015) y cuenta con un manual actualizado, con una descripción completa de todas las características que posee y muchos ejemplos de uso de la librería (?).

La librería ECJ cuenta con todos los métodos necesarios para el desarrollo de los experimentos de este trabajo. Por lo que solo es necesario definir las estructuras a utilizar, funciones, terminales y establecer los parámetros correspondientes. Adicionalmente, esta librería posee integración con Graphviz (es un *software* para visualizar gráficos “*open source*”). Por lo que es posible utilizar estas herramientas en su conjunto para entregar una representación gráfica (una imagen) que es interpretada como algoritmo.

En relación al control de versiones, se utiliza la plataforma de desarrollo colaborativo *Github*, que utiliza el sistema de control de versiones de *Git*. Finalmente, con relación al desarrollo, ECLIPSE es utilizado para facilitar la integración de las librerías e IDE de *java*.

Para realizar los *test* estadísticos, se utiliza el *software* STATA. Es un paquete de *software* estadístico que permite realizar todos los *test* propuestos por Derrac (?).

Todos los experimentos realizados son ejecutados en un equipo con sistema operativo Windows 10, con un procesador AMD Phenom™ X6 1090T 3.20 Ghz, memoria RAM de 8 GB y 350 GB de disco solido disponibles aproximados (Samsung SSD 850 EVO).

1.6 ORGANIZACIÓN DEL DOCUMENTO

El presente documento se encuentra dividido en varios capítulos. El contenido de cada uno de éstos se encuentra descrito a continuación:

- Capítulo 2 (Aspectos teóricos y revisión de la literatura): presenta los aspectos teóricos básicos necesarios para la comprensión del presente trabajo. Adicionalmente, se realiza

una revisión de la literatura asociada al trabajo, incluyendo los métodos utilizados por otros autores, estudios sobre los parámetros e instancias, la generación automática de algoritmos, entre otros aspectos relacionados.

- Capítulo 3 (Diseño y procedimiento del experimento): se describe la metodología a utilizar para el desarrollo del trabajo y el diseño del experimento, especificando las semejanzas y diferencias entre los métodos a utilizar y las consideraciones para cada uno de éstos.
- Capítulo 4 (Diseño del experimento PM-01): en este capítulo se especifican los aspectos del diseño específicos al problema de la mochila binaria.
- Capítulo 5 (Diseño del experimento PVV): en este capítulo se especifican los aspectos del diseño específicos al problema del vendedor viajero.
- Capítulo 6 (Resultados): son presentados los resultados de cada uno de los experimentos del trabajo junto a un análisis.
- Capítulo 7 (Discusión de los resultados): se presentan las discusiones y análisis de los resultados, abordando sugerencias y propuestas para futuros trabajos.
- Capítulo 8 (Conclusiones): en este capítulo se escriben las conclusiones del trabajo, donde se habla de si los objetivos fueron cumplidos y si la hipótesis es aceptada o rechazada.

CAPÍTULO 2. ASPECTOS TEÓRICOS Y REVISIÓN DE LA LITERATURA

En esta sección se abarcan los aspectos relacionados al conocimiento general para la comprensión del presente trabajo (aspectos teóricos) y la revisión de la literatura asociada al trabajo presentado en esta tesis. Para realizar un análisis de la Programación Genética aplicada a problemas NP-Completo es necesario conocer la base teórica de ésta. Para ello, se exponen los conceptos fundamentales de la computación evolutiva, la Programación Genética y la Co-evolución. La sección ?? se centra en explicar aquellas partes fundamentales al tema que se trata en esta tesis. De la revisión de la literatura se desprende lo presentado en la sección ??.

2.1 ASPECTOS TEÓRICOS

2.1.1 Computación Evolutiva

La evolución natural fue vista como un proceso de aprendizaje desde el año 1930. Por ejemplo, Cannon (?) plantea que el proceso evolutivo es algo similar al aprendizaje por ensayo y error que suele manifestarse en los humanos.

El principio de la evolución es el concepto unificador fundamental de la biología, es la vinculación de todos los organismos en una cadena histórica de acontecimientos. Cada individuo es el producto de una serie de “eventos” a los que se ha puesto a prueba bajo la evaluación selectiva del medio ambiente. Durante muchas generaciones, la variación aleatoria y la selección natural da forma al comportamientos de los individuos y las especies para adaptarse a las demandas de su entorno. Esta adaptación del individuo puede ser bastante extraordinaria y convincente. Mientras que la evolución no tiene un propósito intrínseco (no es más que el efecto de las leyes físicas que actúan sobre y dentro de las poblaciones y especies), es capaz de dar soluciones ingenieriles a problemas que son exclusivos a las circunstancias de cada individuo y, por cualquier medida, bastante ingeniosos (?).

En términos generales, la evolución puede ser descrita en un proceso iterativo de dos etapas, que

consiste en la variación aleatoria de los individuos, seguida de una selección.

La relación entre el concepto de evolución y los algoritmos de optimización (que son la base de la computación evolutiva) es conceptualmente simple. La selección natural inicia con una población inicial de individuos, mientras que los problemas inician con un conjunto de soluciones para un problema en particular, que pueden ser obtenidas de forma aleatoria o con conocimiento del problema.

Estas soluciones “padre” generan “hijos” por medio de una variación al azar. Estos “hijos” son evaluados por medio de una función de evaluación (*fitness* o función objetivo), del mismo modo que la naturaleza impone la regla de la “supervivencia del más apto”. El proceso es repetido durante sucesivas generaciones, donde se van manteniendo los individuos mejor evaluados.

En la teoría neo-darwiniana, se afirma que la mayor parte de la historia de la vida puede ser completamente justificada mediante procesos físicos y mediante poblaciones y especies (?). Estos procesos son: la reproducción, cruzamiento, la mutación y la selección.

La reproducción supone la transferencia del código genético de cada individuo a su descendencia, donde la capacidad reproductiva de las especies es enorme y el número de individuos podría incrementarse exponencialmente si todos sus individuos se pudieran reproducir con éxito simultáneamente, es por eso que existe una probabilidad de que la reproducción se lleve a cabo de forma exitosa. La mutación sucede debido a que los errores en la replicación durante el proceso de transferencia de información genética son inevitables, además de ser necesario incluir variabilidad en las especies. La selección es el resultado de la reproducción de las especies en un medio de competencia dentro de un espacio físico finito donde no hay espacio o recursos para todos y quienes sobreviven son los más aptos.

En la Figura ?? se muestra la estructura general de la computación evolutiva, donde se destacan los componentes más importantes de ésta. Estos componentes son: representación (definición de individuos), función de evaluación (o función de *fitness*), población, operadores de variación, cruzamiento, mutación y mecanismo de supervivencia (selección).

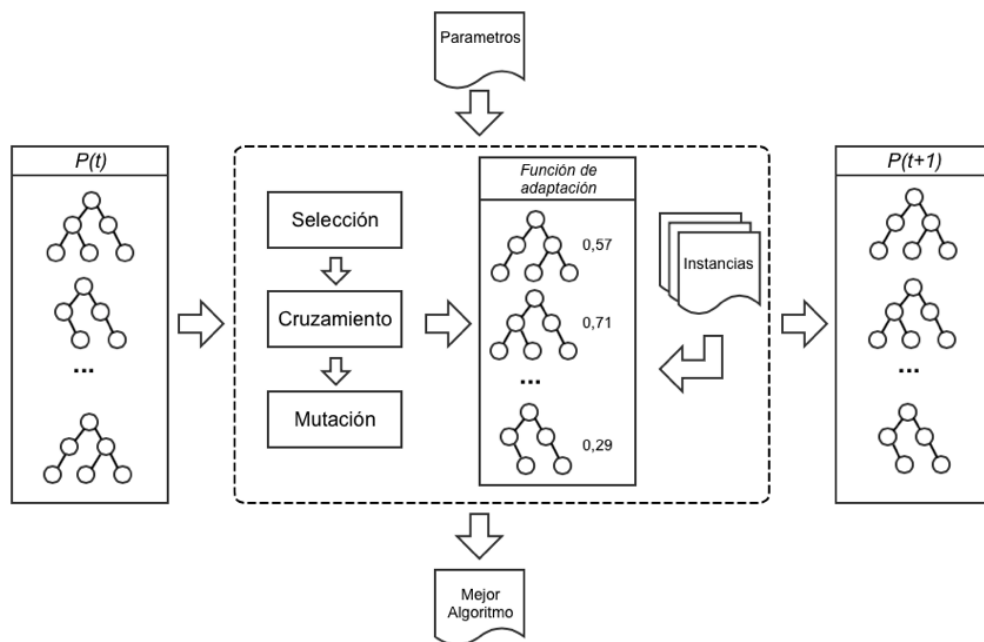


Figura 2.1: Estructura general de la computación evolutiva (?).

El primer paso para definir la computación evolutiva es una representación del problema encontrado en el mundo real. Esto es hacer un puente entre el problema original y el contexto en que este problema está trabajando. El objeto formado con las posibles soluciones del problema representado en el contexto original, es conocido como fenotipo, mientras que su codificación es llamada genotipo. El diseño de la representación es mapear un conjunto de genotipos que representan un fenotipo. El rol de la función de evaluación es representar los requerimientos de adaptación. Esta función forma la base de la selección y facilita teóricamente el mejoramiento del individuo.

La población tiene por objetivo mantener las posibles soluciones (en base a la representación), es decir un conjunto de genotipos. La población forma la unidad de evolución, donde los individuos son objetos estáticos que no cambian mientras que la población sí lo hace. Determinar la población es tan simple como definir el número de individuos que pertenecen a ésta.

El rol operadores de variación es crear nuevos individuos a partir de los antiguos para así generar nuevas soluciones candidatas. Estos operadores son comúnmente la mutación y el cruzamiento. La mutación es una operación unaria que es aplicada al genotipo del individuo y mediante una pequeña modificación se obtiene el hijo. El operador de mutación siempre es estocástico, es decir su salida depende de una serie de elecciones aleatorias. Por su parte, el cruzamiento

es una operación binaria, como su nombre lo indica este operador combina la información de dos padres para obtener uno o dos hijos. Al igual que la mutación, el cruzamiento es una operación estocástica, ya que la porción de información de cada padre que representan al hijo es seleccionada de forma aleatoria.

El rol de la selección o método de supervivencia es obtener la cantidad de individuos que sobrevivirán al proceso basada en su calidad. Este método es llamado luego de que los hijos han sido creados para ver quiénes serán los supervivientes a la nueva generación. Esta selección se realiza mediante la evaluación de la población y de los hijos obtenidos por los operadores de variación.

Para finalizar, los procesos evolutivos requieren de una inicialización y una condición de término. La inicialización tiene como objetivo mantener el algoritmo evolutivo lo más simple posible, por lo general la población inicial es obtenida de forma aleatoria. Los criterios de término se pueden diferenciar principalmente en dos casos. El primero es conocer el valor óptimo de la solución y que éste sea alcanzado. Por otra parte, el criterio puede ser que se han acabado los recursos, éstos pueden ser tales como máximo tiempo de CPU, un periodo de tiempo, no hay variación en la población, etc. Dentro de la computación evolutiva, existen diversos métodos que utilizan este concepto de una forma más específica de acuerdo a su representación. En el artículo (?) se presenta una de las tantas taxonomías, que se pueden realizar de las variantes de CE. Ésta puede ser vista en la Figura ??.

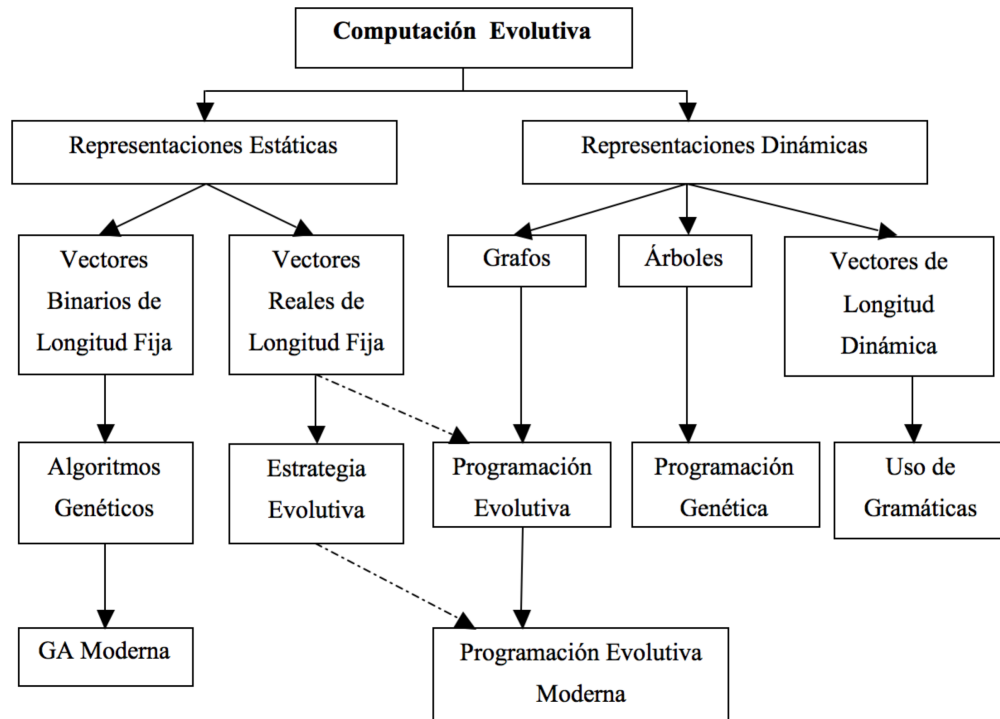


Figura 2.2: Métodos de la CE basados en el tipo de representación (?).

2.1.2 Programación Genética

La Programación Genética (PG) es una técnica de Computación Evolutiva que se utiliza para resolver problemas de forma automática mediante la generación de código computacional sin necesidad de conocer, especificar la forma o estructura de la solución de antemano (?). Es esencialmente un proceso evolutivo, por ende, no es posible garantizar los resultados, sin embargo, ha sido muy exitosa y se han encontrado formas inesperadas de resolver problemas (?).

En la PG la población de individuos se compone por un conjunto de programas computacionales. Es decir, generación tras generación de forma estocástica la PG transforma esa población en una nueva que se espera sea mejor. La generación de esta nueva población tiene una serie de operaciones que ayudan a crearla por medio de la población anterior (?), como se muestra en el algoritmo a continuación:

- Aleatoriamente crear una población inicial de los programas mediante el uso de las primitivas disponibles.
- **Repita**
 - Ejecutar cada programa y determinar su *fitness*.
 - Seleccione uno o dos programas de la población para participar en las operaciones genéticas.
 - Crear nuevo programa mediante la aplicación de las operaciones genéticas.
- **Hasta** que una solución aceptable sea encontrada o se cumpla alguna otra condición de término (por ejemplo, se alcanza un número máximo de generaciones).
- **Devolver** el mejor programa.

Los programas computacionales de la población inicial, generalmente tienen una mala calidad en los resultados. No obstante, algunos individuos de esta población son más aptos que otros. Estas diferencias de adaptación, que presenta cada individuo, son explotadas a través de las generaciones y hacen que las características individuales, que ayudan a resolver el problema, se hagan más comunes en la población. La Figura ?? muestra el flujo que sigue la PG.

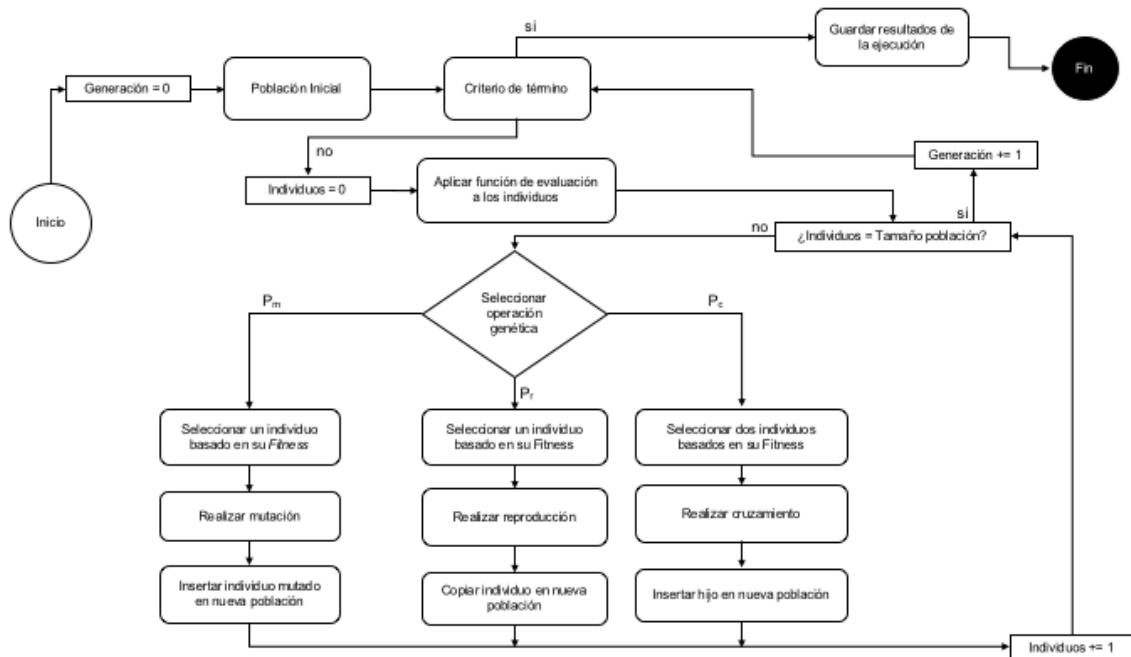


Figura 2.3: Diagrama de la PG tradicional (Elaboración propia, 2015)

Para realizar de forma correcta la PG, Koza define cinco pasos preparatorios para desarrollar el proceso básico de la PG (?), los cuales se detallan a continuación:

- Definición del conjunto de Terminales: permite identificar el conjunto de terminales que van a ser utilizados por los individuos en la población, éstos pueden ser: variables, constantes que representen entradas, sensores o variables de estado, funciones sin argumento, etc.
- Definición del conjunto de Funciones: permite identificar el conjunto de funciones, éstas corresponden a operaciones elementales, que se sospecha que puedan intervenir en el cómputo de alguna solución, ellas reciben como parámetros a los Terminales.
- Definición de la medida de adaptación o aptitud: en este paso se identifica un método para evaluar el grado de adaptación de un individuo para resolver un problema. Ésta es llamada medida de aptitud y varía según el problema, por ejemplo, puede ser la medida de error entre una entrada y una salida, el tiempo para llevar el sistema a un estado objetivo, etc.
- Determinar los Parámetros de control: consiste en seleccionar los valores de ciertos parámetros que controlan la evolución, como por ejemplo, la probabilidad de cruzamiento, mutación, tipo de selección, entre otros.
- Designación de resultados y criterio de término: en este paso se especifica la forma para la designación de resultados y el criterio para el término de la ejecución. Para muchos problemas se puede designar al mejor individuo de todo el proceso evolutivo, o a los k mejores individuos de las últimas generaciones u otra alternativa apropiada al problema, como resultado. Para el criterio de término, se puede indicar un número máximo de generaciones, algún criterio de éxito propio del dominio del problema, tiempo máximo, entre otros.

Adicionalmente, para llevar a cabo una correcta implementación de la PG, es necesario cumplir dos propiedades:

- Clausura del conjunto de funciones: la clausura es una propiedad deseable para el conjunto de funciones, pero no indispensable, ésta consiste en que cada función debe aceptar como argumentos el resultado entregado por cualquier otra función definida en el conjunto y cualquier valor o tipo de dato que sea alcanzable desde el conjunto de terminales (?). Existen casos donde no es posible garantizar la clausura del conjunto de funciones, en estas situaciones se debe utilizar alternativas tales como, la eliminación de individuos o

la penalización sobre su medida de aptitud cada vez que alguno de ellos incorpore en su código alguna construcción infactible.

- Suficiencia del conjunto de funciones y terminales: la propiedad de suficiencia está relacionada con la capacidad de expresar un programa computacional que resuelva un problema planteado en términos de las funciones y terminales definidos para ello (?). Cada problema requiere un diseño apropiado, basado en un amplio conocimiento del dominio. En ocasiones, su definición puede llegar a ser muy difícil o virtualmente imposible (??).

Desde la última década del siglo XX, la PG ha sido reconocida como un método “humano competitivo” para la resolución de problemas. La aceptación de esta clasificación se debe a que la mayoría de los problemas en inteligencia artificial, aprendizaje automático y sistemas adaptativos pueden ser reformulados como una búsqueda de programas computacionales, la técnica de PG proporciona una forma de guiar satisfactoriamente esta búsqueda en el espacio de programas computacionales (?).

En 1948, Turing percibió correctamente que una posible aproximación a la inteligencia artificial implicaría un proceso evolutivo, donde un programa computacional sufra de una modificación progresiva (mutación) bajo la dirección de la selección natural (?).

Un resultado producido por un método automatizado puede ganar la calificación de “humano competitivo”, independiente del hecho de que sea generado de forma automática. Sin embargo, un resultado humanamente competitivo obtenido debe tener un cierto grado de complejidad, es por esto que un resultado generado por un método automatizado que resuelve un “*toy problem*”, por ejemplo, las torres de Hanoi, apilamiento de bloques, caníbales y misioneros, entre otros, no sería considerado como “humano competitivo”, debido a que la solución no es publicable como un nuevo resultado científico, sólo es de interés porque fue creado de forma automática.

Es por esto que, de acuerdo a Koza (?), una solución generada para un problema es humanamente competitiva si ésta satisface uno o más de los ocho criterios que se muestran en la Tabla ??.

La obtención de resultados humanamente competitivos ha incentivado el crecimiento del campo de la computación genética y evolutiva, debido a que la obtención de estos resultados depende del progreso, desarrollo y perfección de los métodos de búsqueda genéticos y evolutivos. No obstante, a medida que resultados humanamente competitivos aparezcan, constantemente problemas más desafiantes irán apareciendo.

Tabla 2.1: Criterios para un resultado “humano-competitivo” (?).

Nº	Criterio
A	El resultado fue patentado como un invento, es una mejora de una invención patentada, o podría calificar como una nueva invención patentable.
B	El resultado es igual o mejor que un resultado científico aceptado y publicado en una revista científica.
C	El resultado es igual o mejor que un resultado que fue colocado en una base de datos o archivo de resultados y gestionada por un panel internacional de expertos científicos reconocidos.
D	El resultado es publicable como un nuevo resultado científico, independiente del hecho que fue creado mecánicamente.
E	El resultado es igual o mejor que un resultado reciente de un problema que ha tenido sucesivos resultados cada vez mejores.
F	El resultado es igual o mejor que un resultado que se consideró un logro en su campo en el momento en que fue descubierto.
G	El resultado soluciona un problema de dificultad indiscutible en su campo.
H	El resultado está entre los mejores o gana una competencia regulada que incluye participantes humanos.

2.1.3 Co-evolución

El concepto de co-evolución fue enunciado por el investigador Janzen en 1980 como aquel proceso por el cual dos o más organismos ejercen presión de selección mutua y sincrónica, en tiempo geológico, que resulta en adaptaciones específicas recíprocas (?).

Es un concepto de la biología por el que se designa al fenómeno de adaptación evolutiva mutua producida entre dos o varias especies de seres vivos como resultado de su influencia recíproca por distintas relaciones e interacciones con el medio.

Según la co-evolución, los cambios evolutivos de una especie resultan en una presión sobre el proceso de selección de las otras especies cuyo resultado retorna a su vez en un proceso de contra-adaptación adquirida que influye en el devenir evolutivo de la primera especie.

Los algoritmos co-evolutivos (CA, *coevolutionary algorithm* del inglés) son una nueva clase de algoritmos evolutivos (EA, *evolutionary algorithm* del inglés), los que están basados en el concepto de co-evolución. Las principales diferencias entre los CA y los EA tradicionales (??) se presentan en la Tabla ??.

Tabla 2.2: Comparación CA vs EA.

CA	EA
La función de evaluación real debería ser local.	
Esta función debe representar la interacción entre el individuo y el ambiente, siendo esta función susceptible al ambiente.	La función de evaluación es predefinida e inmutable durante el proceso evolutivo.
Se consideran tanto el mecanismo de competición y colaboración, lo que es llamado co-evolución.	
Existen tres categorías para los CA:	Solo considera la competición entre poblaciones, sin considerar la posibilidad de colaboración entre poblaciones.
CA cooperativo basado en un mecanismo simbiótico.	
CA basado en la competencia de la población.	
CA basado en el mecanismo “presa-depredador”.	

(?)

CA cooperativo: la principal idea es utilizar el método “divide y conquista” para resolver problemas de optimización numérica de alta dimensión, mediante la división del vector de n dimensiones de decisión en los n componentes y el uso de n subpoblaciones para optimizar cada uno de estos n componentes. La función de evaluación de un individuo en particular dentro de una población, depende de su capacidad de cooperar con otros individuos para generar buenas soluciones (?).

CA competitivo: la idea principal es reservar dos poblaciones, una población que representa las soluciones del problema y la otra población se da un grado de violación a una condición de la primera población como función de evaluación. Los estrictos requisitos de evaluación promoverán la evolución de la primera población (?).

En la co-evolución hay dos poblaciones de individuos. El ambiente para la primera población se compone de la segunda población. Y, a la inversa, el ambiente para la segunda población se compone de la primera población.

El proceso co-evolutivo suele comenzar con las dos poblaciones siendo altamente ineficientes (cuando se miden por una función de evaluación absoluta). Entonces, la primera población trata de adaptarse al ambiente creado con la segunda población. A su vez, la segunda población trata de adaptarse al ambiente creado por la primera población.

La co-evolución puede producir que las poblaciones tengan cada vez desafíos más complejos en la evolución y, además, como el rendimiento del individuo en una población depende también de las estrategias individuales de la otra población, las cuales varían durante el proceso de evolución,

logrando que la capacidad para la selección de los individuos sea más general. Finalmente, los cambios producidos por la co-evolución pueden ayudar a reducir la posibilidad de caer en mínimos locales (?).

Este proceso se lleva a cabo por probar el rendimiento de un individuo en la primera población contra un individuo (o una muestra de individuos) de la segunda población. Esta actuación, se llama la “función de evaluación relativa” de un individuo, ya que representa el desempeño de un individuo en una población en relación con el medio ambiente que consiste en toda la segunda población. Entonces, cada individuo en la segunda población se prueba contra cada individuo (o una muestra de individuos) de la primera población.

A pesar de que ambas poblaciones iniciales son inicialmente muy ineficientes (tanto relativas como absolutas), la variación prácticamente inevitable de una población aleatoria inicial significa que algunos individuos tendrán una mejor evaluación relativa que otros. Eso significa que algunos individuos en cada población tendrán un mejor desempeño que otros (?).

2.2 REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.2.1 Generación automática de algoritmos

El desarrollo de la generación automática de algoritmos (GAA) es un tema que ha tomado mayor importancia en los últimos años. En este proceso, algoritmos pueden ser generados por hiper-heurísticas que poseen estructuras que pueden ser interpretadas como algoritmos. En la literatura existen varios trabajos que utilizan la PG para realizar la GAA (???)

El diseño de hiper-heurísticas para problemas de optimización combinatoria es un proceso que consta de tres etapas (?). La primera de ellas es el problema a resolver, definido por su formulación matemática. La segunda consiste en heurísticas de bajo nivel que permiten dar solución al problema de forma aproximada. Finalmente, la tercera permite procesar por medio de una hiper-heurística diferentes combinaciones de las heurísticas definidas en la etapa 2. Por otra parte, la correcta selección de heurísticas es determinada en el presente trabajo, debido a que la selección de heurísticas o combinación de éstas es un problema de optimización combinatoria.

El proceso de selección heurística se puede realizar a través de métodos de adaptación o meta-heurísticas que buscan los mejores resultados en el espacio de soluciones. El proceso de búsqueda encuentra una heurística que ofrece la mejor opción en cada movimiento de acuerdo con alguna medida de rendimiento (?).

2.2.2 Heurísticas y meta-heurísticas

Hoy en día los computadores son utilizados para resolver problemas computacionalmente complejos. Para resolver estos problemas es necesario desarrollar algoritmos más avanzados. Los algoritmos exactos para resolver estos problemas pueden requerir un tiempo inaceptable dado el espacio de búsqueda de soluciones factibles. Para hacer que un algoritmo de búsqueda obtenga soluciones en un tiempo aceptable, se han desarrollado algoritmos aproximados. Este tipo de algoritmo ocupa heurísticas y meta-heurísticas para encontrar las soluciones. Los algoritmos heurísticos utilizan las funciones especiales, diseñadas para averiguar el espacio solución de forma inteligente.

Algoritmos meta-heurísticos son el proceso de generación iterativo que guía una heurística para explorar y explotar el espacio de búsqueda.

La Figura ??muestra la taxonomía de diferentes problemas de optimización, los cuales están básicamente divididos en dos categorías: algoritmos exactos y algoritmos aproximados (?).

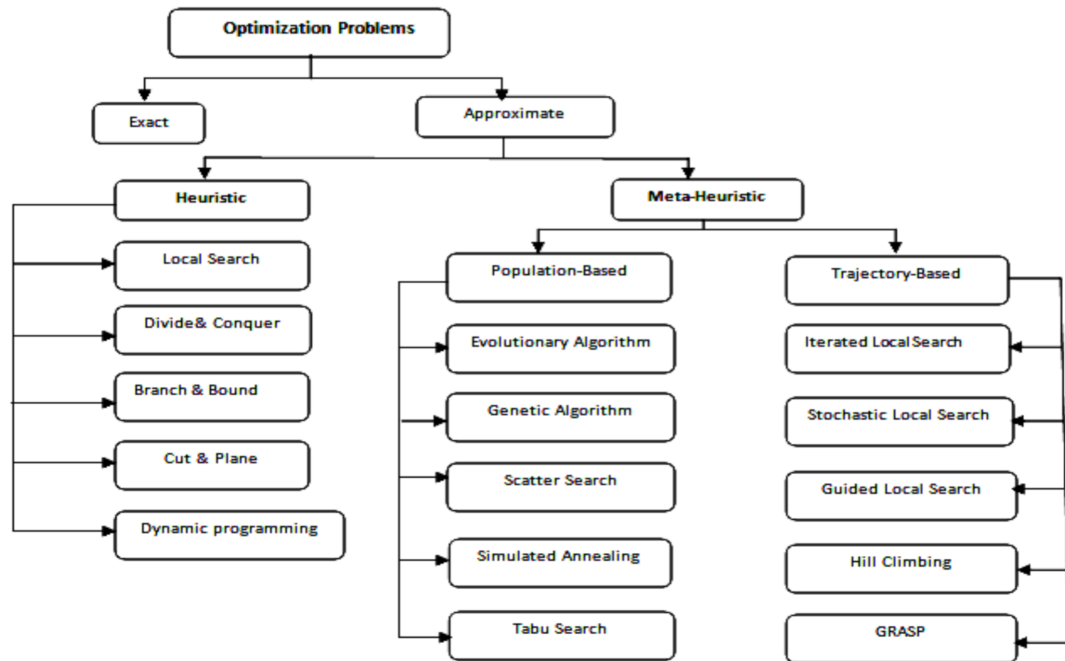


Figura 2.4: Métodos utilizados para resolver problemas de optimización (?).

Heurística y meta-heurísticas se utilizan para la optimización combinatoria en la que se busca una solución óptima en un espacio de búsqueda discreto. Un problema de ejemplo es el problema del vendedor viajero, donde la búsqueda del espacio de soluciones factibles crece exponencialmente a medida que el tamaño de los problemas aumenta, lo que hace inviable una búsqueda exhaustiva de la solución óptima (?).

2.2.3 Hiper-heurísticas

El término hiper-heurística es relativamente nuevo; fue utilizado por primera vez en el año 2000 para describir una heurística que escoge una heurística en el contexto de la optimización combinatoria. Sin embargo, la idea de automatizar el diseño de la heurística no es nueva; este se remonta a la década de 1960. La definición de hiper-heurística se ha ampliado recientemente para referirse a un método de búsqueda o mecanismo para seleccionar o generar la heurística para resolver problemas de búsqueda de cálculo de aprendizaje. Dos categorías principales de hiper-heurística pueden ser considerados: la selección de heurística y la generación de heurística. La característica distintiva de hiper-heurística es que operan en un espacio de búsqueda de

una heurística (o componentes heurísticos) en lugar de hacerlo directamente en el espacio de búsqueda de soluciones para el problema que se está abordando (?).

El proceso de generación automática de algoritmos puede ser visto como una metodología o como una hiper-heurística cuando la generación automática de algoritmos se realiza a través de la programación genética y siguiendo los pasos canónicos, que consiste en la generación de funciones y terminales, y definición del proceso evolutivo. Ambas tienen elementos en común que permiten generar dispositivos, aparatos o algoritmos que resuelvan el problema en estudio, un proceso gradual de mejora guiado por una función objetivo, etc. La diferencia entre ambas es que un proceso de generación de algoritmos busca generar una estructura que se expresa mediante un árbol sintáctico y posteriormente se descodifica su correspondiente pseudo código para que sea perfectamente comprensible e interpretable por el ser humano. El objetivo de realizar la generación de esta forma es que el ser humano pueda extraer conocimiento nuevo para recrear los algoritmos existentes en la literatura. También la GAA permite generar algoritmos que contengan las mejores heurísticas o algoritmos disponibles para el problema que provienen de la literatura. A diferencia de ello, las hiper-heurísticas son ocupadas para resolver eficientemente el problema sin que sea necesario realizar una interpretación de la estructura o del código obtenidos. Asimismo, las hiper-heurísticas que se han experimentado hasta ahora utilizan distintas formas de obtener las estructuras de los problemas de optimización general (?).

2.2.4 Co-evolución

En los últimos años se ha demostrado que el concepto de la evolución aplicado a problemas de optimización ha mostrado buenos resultados al incluir un concepto que es parte de la evolución.

Los algoritmos co-evolutivos, basados en la teoría de la co-evolución que ha surgido en las últimas décadas, han demostrado ventajas por sobre los algoritmos de evolución tradicional (?). Como se describió en la sección ??, existe gran variedad en la implementación del concepto teórico de la co-evolución. Entre la variedad de aplicaciones se encuentran trabajos donde se crean dos entornos con poblaciones que presentan baja aptitud, donde los individuos dentro de una población intentan adaptarse al “entorno o medio ambiente” de la otra población (?). En (?) se propone el uso de entornos colaborativos y competitivos para mejorar a los individuos. Para trabajos donde se utiliza la co-evolución competitiva es común el concepto de presa y depredador, el cual es utilizado para mostrar el paradigma co-evolutivo, donde una mejora en

la presa eventualmente debería mostrar una mejora en el depredador y así alternadamente para sobrevivir (???)

En relación a los trabajos con co-evolución cooperativa, donde las poblaciones son divididas y evolucionan de forma independiente con el fin de mantener las diferencias de las características de los individuos presentes en cada una de éstas. El objetivo de este método es compartir la información entre las poblaciones para obtener mejores resultados (????). Otra forma de aplicar la cooperación es dividir el problema y buscar la solución en diferentes regiones para posteriormente compartir la información entre los individuos de las poblaciones (?). Finalmente, en la literatura se encuentra un enfoque donde el entorno es similar, pero la forma de evaluar la calidad de los individuos varía (?).

2.2.5 Parámetros de la CE

El ajuste de parámetros es uno de los grandes desafíos que han sido permanentes en la computación evolutiva. Lo esencial del problema puede resumirse como sigue (?):

- El rendimiento de los algoritmos evolutivos (EA) depende en gran medida de los valores de sus parámetros. Para un buen rendimiento, valores de los parámetros tienen que ser elegidos cuidadosamente. Esto se conoce como el problema de ajuste de parámetros.
- El o los valores óptimos de los parámetros pueden cambiar en el transcurso de la ejecución de una EA. Para un buen rendimiento, los valores de los parámetros pueden necesitar ser variados de forma cuidadosa con el tiempo. Esto se conoce como el problema de control de parámetros.

Estos problemas están claramente relacionados, pero representan diferencias importantes. Desde una perspectiva práctica, el ajuste es una necesidad absoluta para los usuarios de EA, ya que ningún EA puede ser ejecutado sin dar algún valor para todos sus parámetros. Mientras tanto, el control de parámetros es más una mejora que una necesidad de tener, ya que EA son ciertamente capaces de funcionar sin cambiar los valores de sus parámetros durante las ejecuciones.

En la actualidad, hay muy buenos métodos de ajuste de parámetros desarrollados y publicados en la última década y la comunidad de la CE está adoptando cada vez más de ellos (?).

Existen diversos parámetros para la CE (descritos en ??), los cuales pueden ser ajustados dependiendo de cada caso. Estos son: población, selección, variación (cruzamiento y mutación), y función de evaluación (*fitness*).

Parámetro: población

Mucho trabajo se ha llevado a cabo en relación con el tamaño de la población de los algoritmos evolutivos. Este trabajo puede ser dividido en cuatro categorías:

- Estudios teóricos: el tamaño de la población ha sido estudiado de forma teórica como parámetro. Hay dos maneras de abordar el tamaño de la población: a) qué tan grande debe ser la población para tener un suministro suficiente para la construcción, b) qué tan grande debe ser la población para hacer frente a los errores en la selección (?).
- Remover el tamaño de la población como parámetro: eliminar como parámetro el tamaño de la población sustituyéndolo por un tiempo de vida máximo, mediante la imposición de un límite en algún recurso que limite indirectamente la población. A los individuos se les asigna un ciclo de vida máximo dependiendo su *fitness* y el promedio o el mejor *fitness* de la población. Cuando el tiempo de vida máximo es alcanzado, el individuo es eliminado de la población (?).
- Aproximación a un buen tamaño de población: se busca automatizar el proceso generalmente realizado por humanos. En este proceso el tamaño de la población es cada vez más grande para determinar qué tan grande debería ser una población para resolver el problema (?).
- El control de tamaño de la población sobre la marcha: la forma más simple de adaptar el tamaño de la población se basa en los factores desencadenantes o fórmulas intuitivas (?).

Parámetro: selección

Un número de mecanismos de control ha sido propuesto para selección dinámica en un EA. Entre éstos se encuentran: métodos determinísticos, métodos adaptativos y métodos auto-adaptativos.

Algunos de los métodos determinísticos están basados en la distribución de Boltzmann. En el caso de la optimización combinatoria, esta distribución da garantías para un óptimo global con convergencia asintótica. Entre los más conocidos, se encuentra la selección por torneo (?), la cual se basa en la distribución de Boltzmann, con lo que es posible converger a una solución óptima global.

Junto con el método de control determinista, mecanismos de adaptación también han surgido para monitorear la adaptación en consecuencia de la selección. Los algoritmos genéticos segregacionistas (SEGA), utilizan el tamaño de la población fija y la cantidad de descendientes generados depende de la diversidad de la población (?). Otra categoría de métodos adaptativos utilizan algún tipo de estructura espacial para permitir la adaptación del mecanismo de selección (?).

En la auto-adaptación, el método de selección es utilizado mediante la codificación del tamaño del torneo (?). Por otra parte, Smorodkina y Tauritz (?) proponen un método selección, donde cada individuo codifica sus propias preferencias como un mecanismo de selección en la forma de un árbol (similar a la PG).

Parámetro: variación (cruzamiento y mutación)

Estos parámetros son probablemente el tema y el enfoque más popular encontrado en la literatura sobre el control de parámetros en las EA. Éstos pueden ser divididos en cinco categorías: estudios teóricos, remover parámetros de variación, controlando índices de mutación y cruzamiento, selección de operadores AOS (operadores de selección auto-adaptativos, *self-adaptive operator selection* del inglés) y la muestra de la distribución de la descendencia para codificación real (?).

Parámetro: función de evaluación (Fitness)

Aunque no es común en todos los dominios donde se utilice este tipo de funciones de evaluación, las funciones de evaluación dinámicas han sido utilizadas con éxito en diversos problemas. Se presentan dos métodos para controlar los aspectos presentes dentro de la función de evaluación. Una estrategia sencilla consiste en aumentar gradualmente los pesos de las restricciones insatisfechas con el tiempo. Dentro de éstas se propone un mecanismo que aumenta pesos de penalización a medida que transcurren las generaciones (?).

Además de la adaptación de los pesos de las restricciones mencionadas anteriormente, las funciones de evaluación también han sido controladas para mejorar el rendimiento de los problemas sin restricciones generales. La función de evaluación es una suma ponderada de los errores de predicción para cada uno de los puntos donde evalúa.

En teoría, los mecanismos de control de parámetros tienen un gran potencial para mejorar los “solucionadores” de problemas evolutivos. En la práctica, sin embargo, la comunidad informática evolutiva no adoptó las técnicas de control de parámetros como parte del estándar (?).

2.2.6 Instancias

Durante los últimos años, se han desarrollado cada vez algoritmos más sofisticados para problemas de optimización. Estos algoritmos incluyen distintos métodos o técnicas, los que son sometidas a estudios experimentales que tienen por objetivo determinar que algoritmo obtiene un mejor rendimiento, usualmente éstos se basan en conjuntos de instancias públicas. El teorema de *no free lunch* (NFL) dice que no existe un algoritmo que sea superior a todos los demás algoritmos en todas las instancias posibles de un problema. Si un algoritmo se declarase como mejor que otro conjunto de algoritmos, entonces es posible esperar que existan instancias que aún no han sido probadas. Es por esto que una de las claves para poder realizar un correcto estudio es caracterizar las instancias del problema de acuerdo a su dificultad y al espacio de soluciones que las representa (?).

Las características más sencillas de una instancia para un problema de optimización son las que se definen como parte de la sub-clase de la instancia: características como el número de variables

y restricciones, o si las matrices que almacenan los parámetros son simétricas, etc.

Para el PVV, una forma de clasificar las instancias es mediante la distribución de costos que posee (distancias entre los nodos o ciudades), donde se muestra el número de valores distintos que poseen las distancias (?). Las instancias a utilizar para este problema, son obtenidas de la TSPLib (?). Esta librería contiene instancias ampliamente utilizadas en la literatura, las que en su totalidad cuentan con su valor óptimo y, en algunos casos, con una posible solución.

La clasificación para las instancias del PM-01 ha sido altamente estudiada por Pisinger. La clasificación más común es la realizada en base a la relación que poseen el beneficio y peso de cada uno de los ítems de una instancia, donde propone una variedad de grupos. Estos grupos poseen características desde una igualdad beneficio-peso hasta grupos donde no existe relación alguna entre éstos. Adicionalmente, es propuesta una clasificación con relación a las magnitudes de los valores que pueden alcanzar los elementos (?). Las instancias a utilizar para este problema son las utilizadas por Pisinger (?).

2.2.7 Revisión de la literatura para PM-01

El problema de la mochila binaria (PM-01) consiste en la determinación de un conjunto de elementos que maximicen el beneficio y que puedan ser contenidos en un contenedor (mochila) de capacidad limitada $W > 0$. Inicialmente se dispone de n ítems, cada uno de los cuales tiene un beneficio $p_j > 0$ y un peso $w_j > 0, j = 1, 2, \dots, n$. El problema se formula en las ecuaciones (??), (??) y (??).

Max:

$$Z(x) = \sum_{j=1}^n p_j \cdot x_j \quad (2.1)$$

Sujeto a:

$$\sum_{j=1}^n w_j \cdot x_j \leq W \quad j = 1, 2, 3, \dots, n \quad (2.2)$$

$$\forall x_j \in \{0, 1\} \quad (2.3)$$

Una solución para el problema se identifica con una atribución de valores x para cada uno de los n ítems. Debido a que se trata de un problema NP-difícil (?), en los peores casos, el tiempo de generación de la solución óptima crece exponencialmente. El primer algoritmo para resolver el problema fue propuesto por (?) y consistió en un algoritmo de aproximación *Greedy*. Este algoritmo ordena los ítems en orden decreciente de acuerdo a la relación beneficio/peso de cada ítem, posteriormente los inserta en ese orden hasta completar la mochila. A partir de allí, el problema de la Mochila ha sido ampliamente estudiado mediante algoritmos exactos y de aproximación, para ellos refiérase a los trabajos de Pisinger y Toth (???). En los últimos años nuevos enfoques se están usando para solucionar el problema de la mochila binaria (??). Por otro lado, con el fin de facilitar los estudios computacionales de nuevas propuestas algorítmicas, se ha desarrollado un estudio clasificatorio de instancias del problema, por Pisinger (?), que considera la clasificación de instancias de acuerdo a la relación entre el beneficio y peso (véase ??).

Por el lado de la computación evolutiva, el PM-01 ha sido abordado con algoritmos genéticos (??). En relación a la PG, se ha abordado el problema en (?). No se constatan trabajos en la literatura donde se produzca automáticamente un algoritmo que resuelva todas las instancias del problema en tiempo polinomial.

2.2.8 Revisión de la literatura para PVV

El problema del vendedor viajero (PVV) es un problema de optimización combinatoria que ha sido extremadamente estudiado en el último tiempo consiste en determinar un circuito de costo mínimo, que pase una única vez, por cada uno de los puntos de una región. El PVV pertenece a la clase de problemas de optimización combinatoria que se conoce como NP-completo (?).

PVV simétrico (PVVS), que es la variante del PVV a utilizar en este trabajo, fue formulado matemáticamente por Punnen (?). Esta formulación se presenta a continuación:

- Sea x_{ij} una variable binaria, que tiene valor 1, cuando las ciudades C_i y C_j son secuencialmente visitadas en el circuito; y $x_{ij} = 0$ en otro caso, $\forall \quad i, j = 1, \dots, n$.
- Sea c_{ij} la distancia (o el costo) de viajar desde C_i a C_j , $\forall \quad i, j = 1, \dots, n$.
- u_i es una variable aleatoria $\forall \quad i = 1, \dots, n$.

Entonces, el PVVS consiste en:

Min:

$$Z(x) = \sum_{i=1}^n \sum_{j=1}^n c_{ij} \cdot x_{ij} \quad (2.4)$$

Sujeto a:

$$\sum_{i=1}^n x_{ij} = 1, \quad \forall j = 1, 2, \dots, n \quad (2.5)$$

$$\sum_{j=1}^n x_{ij} = 1, \quad \forall i = 1, 2, \dots, n \quad (2.6)$$

$$\forall x_i, x_j \in \{0, 1\}, \quad \forall i, j = 1, 2, \dots, n \quad (2.7)$$

$$u_i - u_j + nx_{ij} \leq n - 1 \quad 1 \leq i \neq j \leq n \quad (2.8)$$

Donde la expresión (??) indica que una única ciudad precede a C_i en el circuito, en (??) y (??) se indica que el circuito visita la ciudad C_j exactamente una vez. La característica de simetría se representa en las instancias de los problemas donde se debería verificar que $c_{ij} = c_{ji}, \forall i, j = 1, \dots, n$. Los sub-circuitos no son permitidos.

Uno de los primeros métodos para resolver el PVV fue el de Dantzig en 1954 (?). Posteriormente surgen otros métodos basados en programación lineal, como el Branch-and-Cut (?) y otro método propuesto en (?). Ambos han permitido resolver distintas instancias del PVV de la literatura, sin embargo, el problema de estos algoritmos es que son muy complejos y demandan un alto poder computacional tardando días e incluso meses en resolver algunas instancias (?). Es por esta razón que surgen métodos heurísticos o también conocidos como algoritmos aproximados, los cuales buscan obtener buenas soluciones en tiempos razonables.

Por los años 70, surge una de las heurísticas más destacadas para el PVV, el “vecino más próximo”, fue desarrollada por Rosenkrantz, Stearns y Lewis (?). La heurística consiste en generar la solución tras agregar iterativamente el nodo más cercano a la última ciudad del tour en construcción, el proceso se repite hasta incluir todo el conjunto de ciudades al tour. Sin embargo,

tal solución tiene la falencia de que en cada iteración al escoger de forma inmediata la mejor opción, obliga a posibles elecciones costosas en iteraciones posteriores (efecto miope). Esta heurística se enmarca como uno de los métodos constructivos para el PVV.

Otros métodos constructivos para el PVV son los algoritmos de inserción (?). Todos los algoritmos de inserción comienzan con un recorrido compuesto por una ciudad arbitraria y luego eligen, en cada paso, una ciudad que aún no está en el *tour*. Existen varios algoritmos de inserción que se diferencian en los criterios de selección de la ciudad a insertar. A continuación, se presentan algunos de los más conocidos:

- *Nearest Insertion*: el procedimiento toma un *sub-tour* con k nodos, determinados por las k iteraciones de inserción. El algoritmo determina el nodo y la posición del *tour* en que debe ser insertado (?).
- *Farthest Insertion*: el procedimiento se realiza similar a *Nearest Insertion*, sin embargo los nodos que selecciona para insertar los realiza a partir del nodo más lejano, es decir cuyo costo sea mayor (?).
- *Cheapest Insertion*: la ciudad es seleccionada en cada paso, tal que el costo de la inserción de la nueva ciudad sea mínimo en el *tour* total (?).
- *Arbitrary Insertion*: la ciudad es seleccionada al azar entre todas las ciudades que aún no se han ingresado al *tour* (?).

Una de las heurísticas más estudiadas para el PVV es la heurística *n-opt*. En particular, la heurística *2-opt* (procedimientos de 2 intercambios) se basa en que si un viaje se cruza a sí mismo, su distancia puede ser acortada, basta con eliminar esas dos aristas que se cruzan y buscar nuevas conexiones (?). Tal heurística es un ejemplo de un método de búsqueda local para el problema del vendedor viajero.

El PVV también ha sido abordado con meta-heurísticas. La meta-heurística GRASP (?) consiste en la construcción de una solución miope aleatoria seguida de una búsqueda local, GRASP comienza con una solución construida como punto inicial de la búsqueda local. El procedimiento se repite varias veces y la mejor solución encontrada sobre todas las iteraciones GRASP, se devuelve como la solución aproximada. Esta metodología puede definirse como una combinación de los dos métodos anteriores (constructivo y búsqueda local), la cual trae consigo buenos resultados.

Uno de los trabajos a destacar en torno a la PG y a problemas de optimización fue el realizado por Sepúlveda (?) en su Tesis Doctoral. En su trabajo se generaron automáticamente algoritmos para tres problemas de optimización, siendo uno de ellos el problema del vendedor viajero.

2.2.9 Sobre la investigación

El objetivo del presente trabajo es evaluar la calidad de los algoritmos generados mediante los métodos de PG tradicional en comparación a los obtenidos utilizando la PG con co-evolución. Como se presentó a lo largo del capítulo 2, es posible apreciar que existe gran variedad de técnicas en la literatura para utilizar el paradigma de co-evolución. De acuerdo a los resultados presentados por los autores y la relación que estas técnicas poseen con la PG tradicional, se seleccionan los métodos propuestos por Chandra (?), además del método propuesto por Arcuri y Yao (?). Estos métodos utilizan el concepto de poblaciones como islas o entornos evolutivos independientes donde las poblaciones comparten individuos cada un tiempo determinado y funciones de evaluación distintas, respectivamente. Ambos conceptos son interesantes de estudiar y poseen la particularidad de no ser excluyentes, por lo que el método propuesto incluye la unión de ambos métodos presentes en la literatura.

Para la realización del método conjunto de PG con co-evolución utilizando islas, se consideran los dos entornos independientes y dos funciones de evaluación que también sean distintas entre sí. Estos cuatro elementos son combinados hasta obtener cuatro islas distintas que comprenden la combinación lineal de los elementos mencionados. Las islas comparten individuos en un tiempo determinado, y durante el resto del tiempo proceden a realizar el proceso evolutivo de la PG tradicional.

Adicionalmente, es posible apreciar que existen factores a tener en cuenta para el desarrollo de la PG, principalmente que este trabajo se enfoca en dos problemas de optimización distintos. Por lo que en la metodología de trabajo se incluye la consideración de los diversos factores, tanto los propios de la PG, como los relacionados a cada uno de los problemas. Estos factores son analizados en los resultados del trabajo.

Esto conduce a las siguientes preguntas de investigación que rigen el desarrollo de este trabajo, las que son descritas para cada uno de los problemas a abordar:

La calidad de los algoritmos obtenidos para el problema del vendedor viajero simétrico mediante

el esquema co-evolutivo, que considera la población completa dividida en cuatro islas, simulando ambientes distintos mediante un conjunto de instancias de evolución distintas y funciones de evaluación distintas, es mejor que los algoritmos obtenidos mediante un proceso evolutivo de una única población, con las mismas instancias de prueba y con una función objetivo que integra las funciones parciales del algoritmo con esquema co-evolutivo.

La calidad de los algoritmos obtenidos para el problema de la mochila binaria mediante el esquema co-evolutivo, que considera la población completa dividida en cuatro islas, simulando ambientes distintos mediante un conjunto de instancias de evolución distintas y funciones de evaluación distintas, es mejor que los algoritmos obtenidos mediante un proceso evolutivo de una única población, con las mismas instancias de prueba y con una función objetivo que integra las funciones parciales del algoritmo con esquema co-evolutivo.

CAPÍTULO 3. DISEÑO Y PROCEDIMIENTO DEL EXPERIMENTO

Para realizar la evaluación propuesta en esta tesis se desarrollan cuatro experimentos en que se utiliza la Programación Genética con co-evolución y sin co-evolución (tradicional) para la generación de algoritmos para dos problemas de optimización combinatoria: el PM-01 y el PVV. Los experimentos relacionados a la PG siguen la estructura utilizada por otros autores para la GAA (??). Mientras que los experimentos relacionados al método que incluye la co-evolución se basan en la definición utilizada por Chandra (?) para el uso de distintas poblaciones y el descrito por Arcuri y Yao (?) para definir distintas funciones de evaluación. Adicionalmente, como se mencionó en la sección ?? los métodos propuestos por ambos autores no son excluyentes por lo que son utilizados en conjunto. Los resultados obtenidos utilizando el método de co-evolución propuesto son analizados considerando de forma independiente cada una de las islas, lo que permite analizar el efecto de ambos métodos propuestos por los autores de forma independiente. Los experimentos son los siguientes:

- **Experimento 1:** tiene por objetivo realizar la GAA utilizando la PG de forma tradicional o sin co-evolución para el PM-01.
- **Experimento 2:** tiene por objetivo realizar la GAA utilizando la PG con co-evolución mediante el uso de islas para el PM-01.
- **Experimento 3:** tiene por objetivo realizar la GAA utilizando la PG de forma tradicional o sin co-evolución para el PVV.
- **Experimento 4:** tiene por objetivo realizar la GAA utilizando la PG con co-evolución mediante el uso de islas para el PVV.

Posteriormente, se realiza una comparación utilizando los métodos estadísticos propuestos por Derrac, los que consisten en un *test* de normalidad (*test de Shapiro-Wilk*) para posteriormente determinar si existen diferencias significativas en los resultados o por el contrario puede suponerse que no difieren. En caso de obtener que los resultados se encuentran normalmente distribuidos se utiliza el *test* de ANOVA y en caso que estos no lo estén se utiliza el *test* de *Wilcoxon* (?). Adicionalmente, se incluye un análisis de los datos para evaluar el desempeño que tendrán los algoritmos obtenidos mediante el uso de las dos técnicas mencionadas. Para esto, la comparación a realizar es la siguiente:

- Para el PM-01 se realiza la comparación de los resultados entre el experimento 1 y el experimento 2.
- Para el PVV se realiza la comparación de los resultados entre el experimento 3 y el experimento 4.

Finalmente, a partir de los resultados arrojados por la comparación de ambos experimentos, se procede a realizar un análisis para confirmar o refutar la hipótesis de este trabajo.

3.1 EXPERIMENTOS PG TRADICIONAL

Para el desarrollo de este experimento se utiliza la PG tradicional que fue descrita en ???. Este experimento está dividido en dos etapas: proceso evolutivo o de evolución y el proceso de evaluación.

3.1.1 El proceso evolutivo

Se considera un proceso de aprendizaje donde se identifica la combinación adecuada de elementos que permitan resolver el problema. Para lograrlo es necesario realizar los siguientes pasos:

- Definir una estructura de datos.
- Definir un conjunto de funciones y terminales, que cumplan con las propiedades de suficiencia y clausura.
- Construir una función de evaluación acorde al problema para evaluar el rendimiento de los algoritmos generados.
- Seleccionar un conjunto de instancias del problema para adaptar los algoritmos a generar (grupo de instancias de evolución).

- Determinar los métodos evolutivos y el valor de los parámetros de control del proceso evolutivo.
- Ejecutar el proceso evolutivo un número determinado de veces y recopilar estadísticas de los individuos generados.
- Seleccionar un conjunto de individuos para ser estudiados.

3.1.2 El proceso de evaluación

En este proceso se mide el desempeño computacional que tienen los algoritmos producidos en el proceso evolutivo. Consiste en medir la calidad de los algoritmos generados. La calidad de los algoritmos se determina a partir de que tan bien resuelve el problema y cuánto tiempo tarda en hacerlo. Para ello, se selecciona un conjunto de instancias distinto al grupo de instancias de evolución y los algoritmos son evaluados en este nuevo conjunto. Para medir la calidad de los algoritmos evaluados en el conjunto de evaluación, se utiliza el ERP (error relativo promedio), que consiste en el error relativo de los algoritmos obtenidos. Para cada grupo de instancias de evaluación S , se determina el porcentaje promedio por el cual el beneficio obtenido z_i se encuentra distanciado de la mejor solución o_i para cada instancia del conjunto S . Esto se representa en la ecuación ??, donde n_s representa el número de instancias del conjunto S .

$$ERP_s = \frac{1}{n_s} \cdot \sum_{i=1}^{n_s} \frac{z_i - o_i}{z_i} \cdot 100 \% \quad (3.1)$$

3.2 EXPERIMENTOS PG CON CO-EVOLUCIÓN MEDIANTE USO DE ISLAS

Para el desarrollo de este experimento se utiliza el método de co-evolución mediante el uso de islas basado en el principio de que los requisitos estrictos representados con una función de evaluación, promueven mejores resultados de la evolución de la primera población (?). Este experimento también se encuentra dividido en dos etapas: el proceso evolutivo o evolución y el proceso de evaluación.

3.2.1 El proceso evolutivo

Al igual que en el caso tradicional, se considera un proceso de aprendizaje, donde se identifica la combinación adecuada de elementos que permitan resolver el problema. Sin embargo, los pasos para desarrollar este proceso difieren en algunos puntos. Los pasos para este experimento son:

- Definir una estructura de datos.
- Definir un conjunto de funciones y terminales, que cumplan con las propiedades de suficiencia y clausura.
- Construir dos funciones de evaluación acorde al problema para evaluar el rendimiento de los algoritmos generados.
- Seleccionar dos conjuntos de instancias del problema para adaptar los algoritmos a generar (grupo de instancias de evolución).
- Determinar los métodos evolutivos y el valor de los parámetros de control del proceso evolutivo.
- Determinar el número de individuos a intercambiar entre cada una de las islas, cada cuántas generaciones se realiza este cambio y entre qué islas se realiza el cambio.
- Ejecutar el proceso evolutivo un número determinado de veces y recopilar estadísticas de los individuos generados.
- Seleccionar un conjunto de individuos para ser estudiados.

En el experimento de co-evolución utilizando el método de islas para la PG, cada una de las islas opera usando la PG de forma tradicional. La interacción que se produce en estas islas es cada un determinado número de generaciones. En esta interacción se envía una copia de un grupo de los mejores individuos de cada isla a las demás y, a su vez, cada una de las islas elimina sus peores individuos para tener la “capacidad” o “espacio” para recibir a los inmigrantes manteniendo el tamaño de la población establecida.

El experimento se encuentra representando en las imágenes de la Figura ?? a la Figura ?. En la Figura ? es posible apreciar la simbología a utilizar, donde se muestra que hay dos funciones de evaluación y dos conjuntos de instancias como se menciona en los pasos preparatorios descritos anteriormente. A continuación, en la Figura ? es posible apreciar las cuatro islas formadas que

conforman el experimento, donde en cada una de ella habitan individuos que se han adaptado mediante el proceso evolutivo de la PG tradicional.



Figura 3.1: Simbología para el método de las islas (Elaboración propia, 2015)

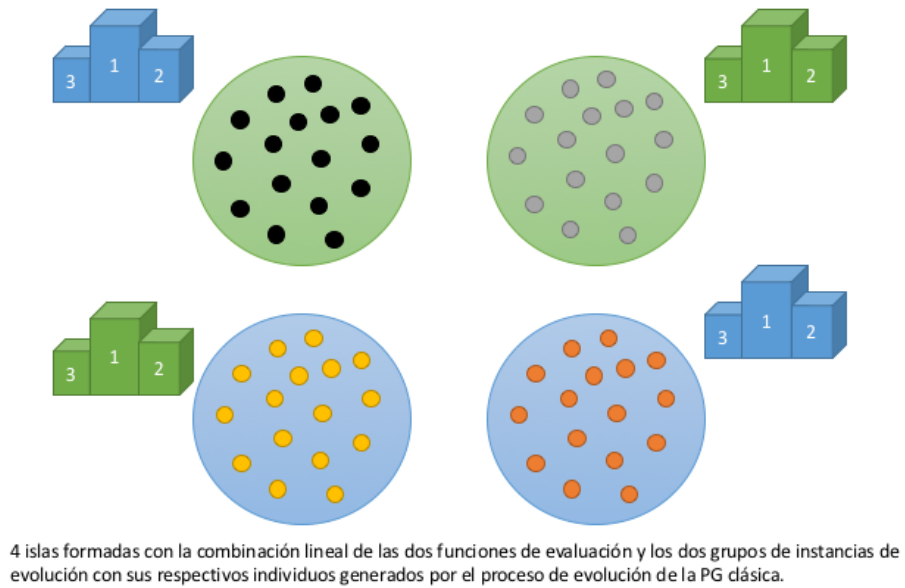
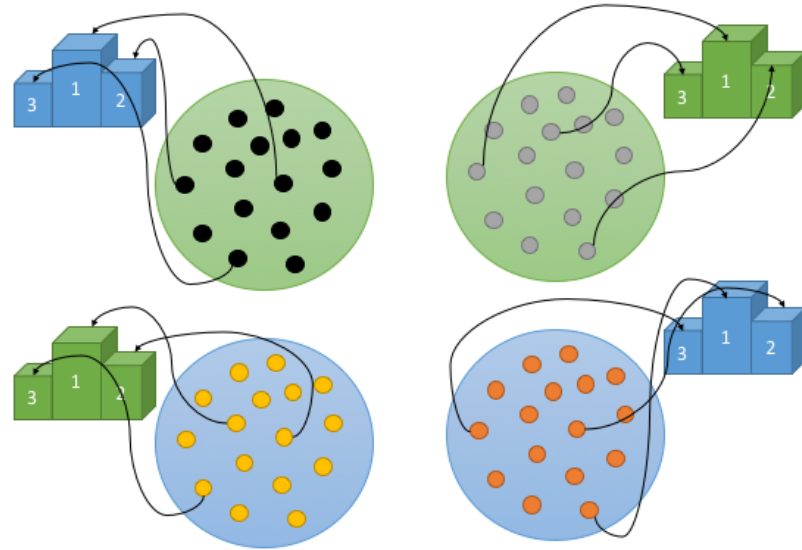


Figura 3.2: Estructura de las islas (Elaboración propia, 2015)

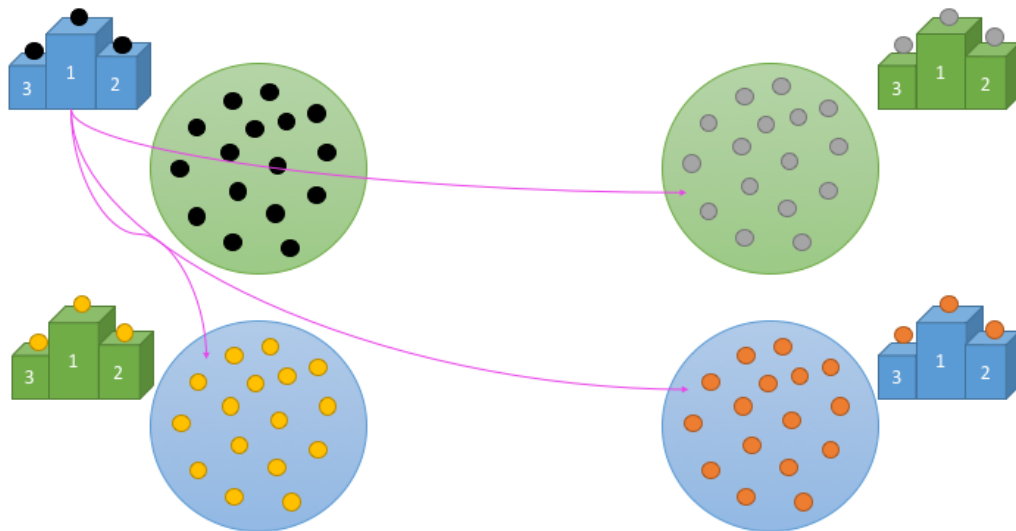
El proceso de selección de los individuos que serán enviados a las otras islas se realiza mediante el método de torneo. En la Figura ?? se muestra de forma gráfica la selección, con el fin de obtener los mejores individuos para ser enviados al resto de las islas.



En cada isla son seleccionados utilizando el método de torneo un número determinado de individuos.

Figura 3.3: Selección de los mejores individuos por isla (Elaboración propia, 2015)

Posteriormente, los individuos seleccionados son enviados a las demás islas. En la Figura ?? se muestra el proceso que ocurre desde una isla, mientras que en la Figura ?? se puede ver el proceso de intercambio de individuos de forma completa, donde cada una de las islas envía una copia de los individuos seleccionados anteriormente a cada una de las otras islas.



Los mejores individuos seleccionados son replicados y enviados a cada una de las otras islas.

Figura 3.4: Isla compartiendo sus mejores individuos a las demás (Elaboración propia, 2015)

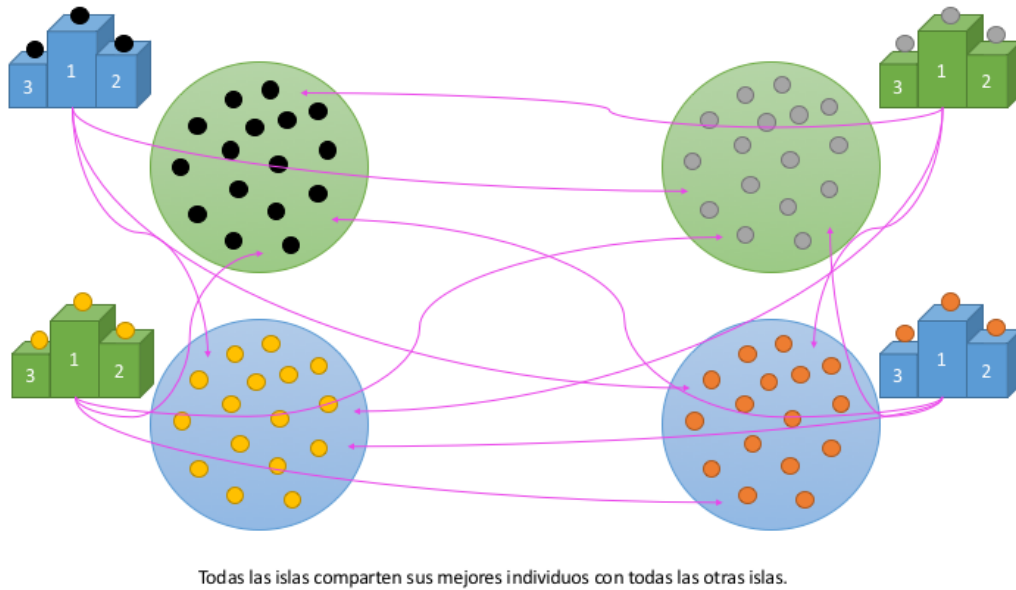


Figura 3.5: Proceso de envío de mejores individuos entre islas (Elaboración propia, 2015)

De forma preparatoria para recibir a los inmigrantes que son enviados por las otras islas, cada una de las islas realiza un torneo inverso, que corresponde a un proceso de selección de los peores individuos para ser eliminados, como se muestra en la Figura ??.

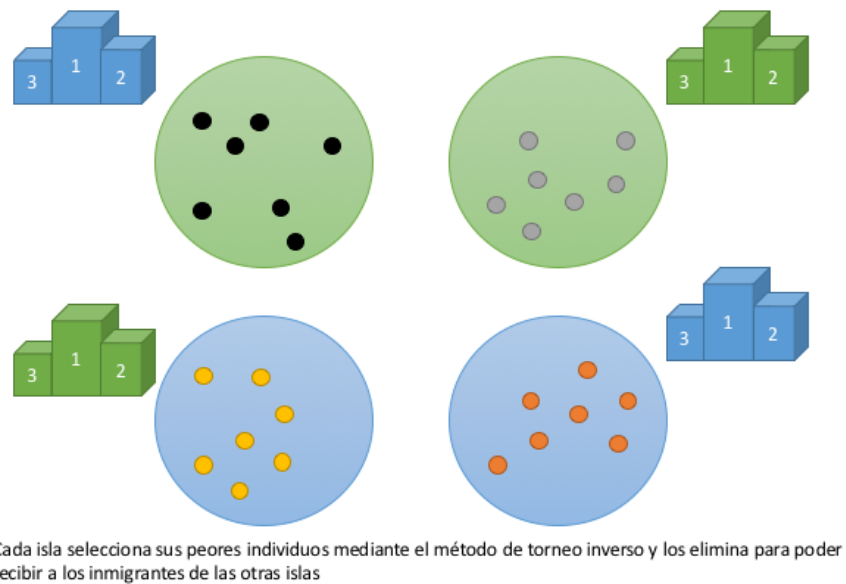


Figura 3.6: Islas luego de eliminar sus peores individuos (Elaboración propia, 2015)

Finalmente, los inmigrantes pasan a ser parte de la nueva población de cada una de las islas a las que fueron enviados y se procede a continuar con las generaciones del proceso evolutivo de

la PG tradicional de cada una de las islas de forma individual, hasta que la condición de compartir individuos sea nuevamente activada. En la Figura ?? se puede ver el resultado luego de recibir cada uno de los individuos de las demás islas.

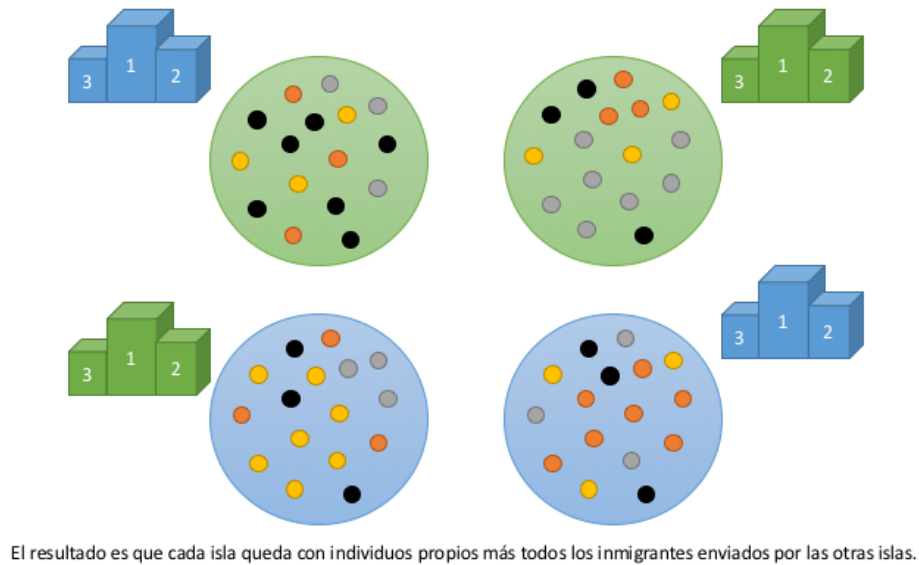


Figura 3.7: Islas luego de realizar la migración de individuos (Elaboración propia, 2015)

Este proceso evolutivo utilizando la co-evolución con el método de islas puede ser representado con el siguiente diagrama (Figura ??). En este diagrama es posible apreciar de forma resumida el proceso descrito anteriormente.

3.2.2 El proceso de evaluación

De igual forma que en el experimento sin co-evolución, este proceso sirve para medir la calidad de los individuos y esta evaluación del desempeño se realiza a través de su ERP. La diferencia con la evaluación del método de PG tradicional es que en este experimento son evaluados los mejores individuos de cada isla mediante su ERP por cada ejecución del proceso evolutivo y no solo el mejor de cada ejecución del proceso evolutivo.

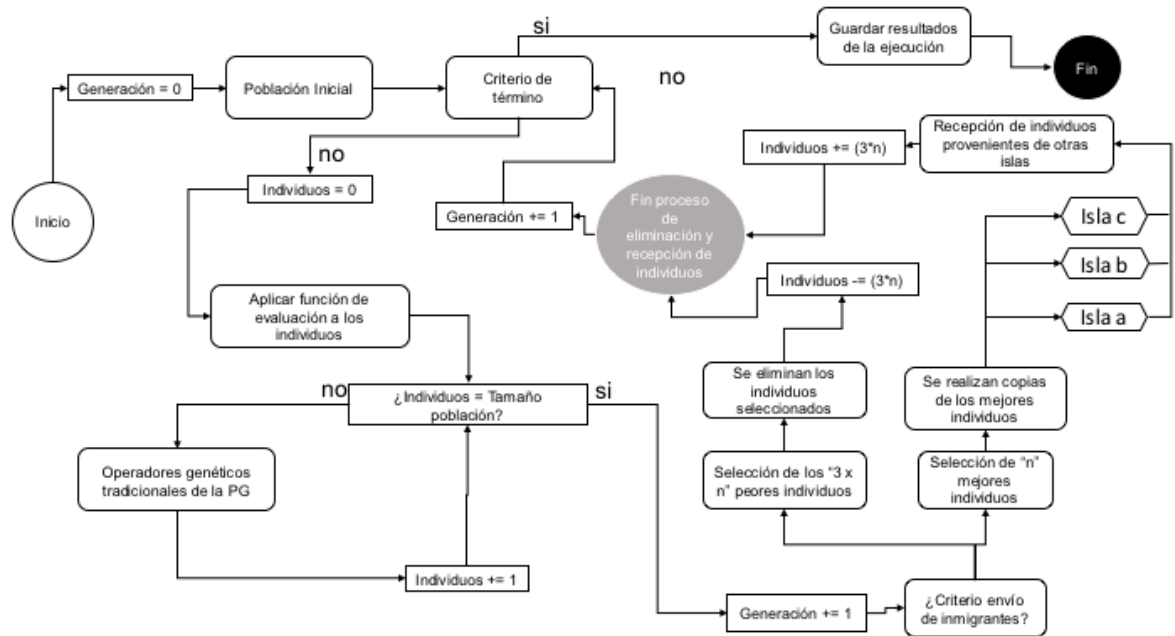


Figura 3.8: Diagrama de la PG con co-evolución utilizando método de islas (Elaboración propia, 2015)

3.3 COMPARACIÓN DE EXPERIMENTOS

Con el objetivo de confirmar o refutar la hipótesis sobre la comparación de los métodos propuestos, se realiza una comparación de los resultados de los experimentos. Estos resultados son sometidos a distintos *test ad-hoc* para comparar cuál de los algoritmos obtenidos mediante el proceso de GAA a través de los experimentos con co-evolución y sin co-evolución es mejor, o si no existe alguna diferencia considerable. Los *test* a utilizar son los propuestos por (?). Éstos permiten realizar la comparación de los resultados para analizar si existe diferencia o no entre los resultados obtenidos. En la Tabla ?? se puede apreciar la comparación de los métodos descritos en ?? y ?. Los valores que no se encuentran especificados son determinados en la sección de parámetros correspondientes a cada problema.

Tabla 3.1: Comparación entre experimentos.

Datos	Experimento con co-evolución	Experimento sin co-evolución
Estructura de datos	Poseen igual estructura de datos	
Funciones	Poseen las mismas funciones	
Terminales	Poseen los mismos terminales	
Función de evaluación proceso evolutivo	2 funciones de evaluación: $F1$ y $F2$	1 función de evaluación $\alpha \cdot F1 + \beta \cdot F2$
Función de evaluación calidad algoritmos	Misma función de evaluación mediante el ERP	
Casos de adaptación	2 grupos de instancias: $G1$ y $G2$	1 grupo de instancias $G1 \cup G2$
Casos de evaluación	Poseen el mismo grupo de casos de evaluación	
Número de poblaciones	4	1
Tamaño de población	$P/4$ por cada población	P
Número de generaciones	Igual número de generaciones	
Probabilidad de cruzamiento	Igual porcentaje	
Probabilidad de reproducción	Igual porcentaje	
Probabilidad de mutación	Igual porcentaje	
Método de generación de población inicial	<i>Ramped Half and Half</i>	
Método de selección de individuos	Torneo con 4 individuos	
Método de selección de nodos	<i>Koza Node Selector</i>	
Probabilidad de selección de nodos	90 % terminales y 10 % funciones	
Altura máxima de evolución	15	
Criterio de término	Completar todas las generaciones	
Individuos a compartir con otra población	5 (son replicados y compartidos)	no aplica
Poblaciones a las que compartir	Cada población comparte con todas las demás	no aplica
Número de generaciones que la población espera para enviar inmigrantes	10	no aplica
Generación en la que se inicia el envío de inmigrantes	1	no aplica
Selección de inmigrantes a enviar	Torneo con 4 individuos	no aplica
Selección de individuos a eliminar	Torneo inverso con 4 individuos	no aplica

3.4 CONSIDERACIONES GENERALES

Para trabajar con la PG en ambos tipos de experimentos, se tienen en consideración algunos aspectos comunes. Esto debido a que el diseño, construcción, parametrización, calibración y *testing* previo a la ejecución de la PG, es un proceso iterativo en cada experimento, y los efectos de un cambio en el diseño deben implementarse y realizarse *testing*, cada vez, para conocer sus efectos reales. Se realiza a continuación una descripción de las consideraciones.

3.4.1 Resultados

En los experimentos se busca encontrar algoritmos que solucionen los problemas planteados en la Hipótesis, adicionalmente, estos resultados deben dar resultados similares o mejores a los obtenidos en trabajos previos utilizando la PG tradicional para estos problemas.

3.4.2 Instancias

En los experimentos se utilizan instancias disponibles en la *web* para uso investigativo y reconocidas por la comunidad científica asociada al área, las cuales difieren en cantidad para cada problema. La complejidad, división y cantidad a utilizar es especificada en el capítulo correspondiente al diseño del experimento de cada problema.

3.4.3 Ejecuciones

Aunque la PG utiliza generación aleatoria de números, es decir una semilla distinta para cada ejecución, se observa que bastan cinco ejecuciones para probar que los resultados son estadísticamente verdaderos. De acuerdo a (??) no siempre es necesario realizar múltiples ejecuciones, ya que depende de varios factores como la variabilidad de las funciones, terminales,

el problema en sí, entre otros. Es por esto que se realizó un *test* estadístico, utilizando la herramienta STATA (*Data analysis and statistical software*) para comprobar si los datos se encuentran normalizados y posteriormente analizar si existe diferencia entre los resultados entregados por cada una de las ejecuciones realizadas. En la Figura ?? se puede ver los resultados de cinco ejecuciones de la PG, donde el mejor individuo de cada una de ellas es evaluado en las 12 instancias con que se realizó la evolución. El *test* de *Shapiro-Wilk* da como resultado que los valores se encuentran normalizados o en algunos casos no existe observación (los resultados son iguales). Posteriormente, se realizó un *test* de ANOVA que con 95% de confiabilidad intenta probar si los valores poseen alguna diferencia significativa, resultando que no es posible determinar que exista esta diferencia. Por lo mencionado anteriormente, se puede apreciar que no es necesario realizar un gran número de ejecuciones para obtener mejores resultados, ya que éstos no presentan una diferencia significativa.

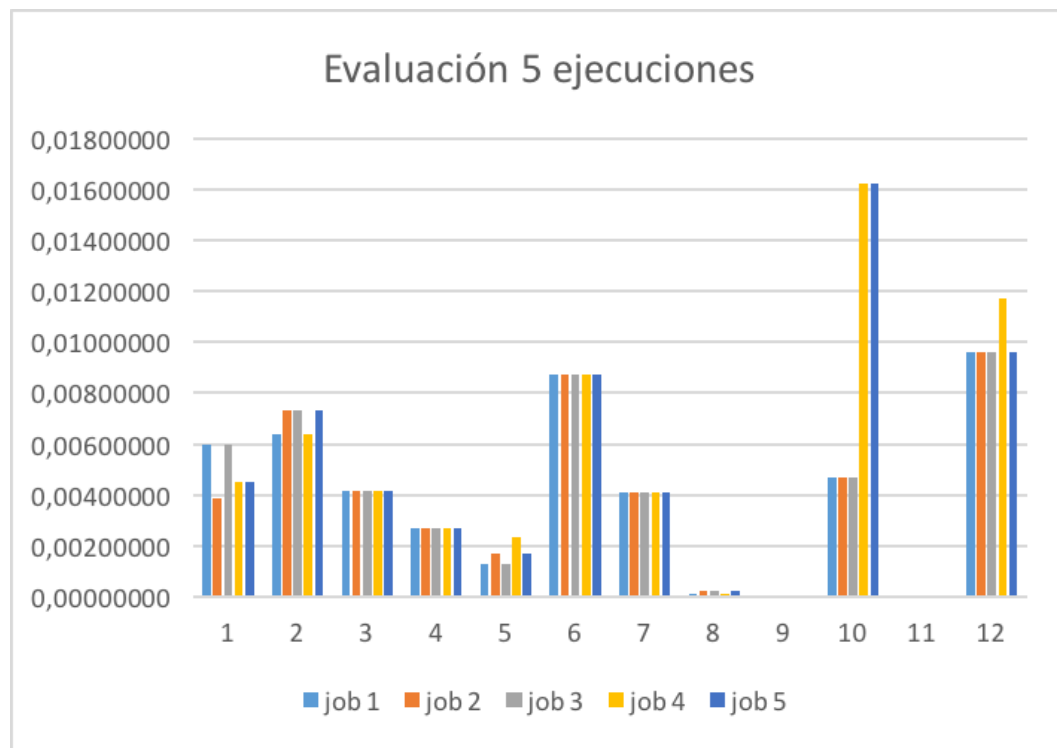


Figura 3.9: Evaluación del mejor individuo sobre el conjunto de adaptación (Elaboración propia, 2015)

3.4.4 Islas

En la literatura existen algunos casos donde se utiliza el método de co-evolución mediante islas (véase ??). Sin embargo, no existen estudios para especificar el número de individuos que éstas deban compartir. Por otra parte, la calibración óptima de parámetros es otro problema de alta complejidad (??) que escapa de los alcances de este trabajo, por lo que se utilizan los valores utilizados en experimentos similares. Estos valores son los siguientes:

- Número de individuos a enviar: 5.
- Envío a todas las demás islas: Sí.
- Número de generaciones que la población espera para enviar inmigrantes: 10.
- Generación en la que se inicia el envío de inmigrantes: 1.

CAPÍTULO 4. DISEÑO EXPERIMENTO PM-01

En este capítulo se describirán en conjunto los experimentos 1 y 2, que están asociados al PM-01. Esto debido a que gran parte de la estructura general que poseen es similar (como se vio en el capítulo ??). Las diferencias son especificadas en cada una de las secciones correspondientes.

4.1 ESTRUCTURA DE DATOS

Los algoritmos generados se construyen en base a varias estructuras de datos. Estas estructuras se diseñaron en base al modelo matemático y a las funciones y terminales que operan sobre ellas. Se dividen en dos clases: estructuras variables y estructuras fijas.

4.1.1 Estructura de datos variables

Las estructuras de datos variables mantienen la información de los ítems que han sido agregados a la mochila y los ítems restantes por agregar. Estas estructuras varían de acuerdo a la acción que realicen los terminales, son las siguientes:

- Lista de ítems disponibles (lista de disponibles): lista que contiene todos los ítems disponibles para trabajar en el problema, los ítems pertenecientes a esta lista varían de acuerdo al proceso de la solución. Esta lista se inicializa con todos los ítems disponibles por la instancia del problema.
- Lista de ítems ingresados a la mochila (lista de ingresados): lista que contiene todos los ítems agregados a la mochila en algún instante del proceso. Esta lista se encuentra vacía al momento de inicializar el proceso de obtención de la solución.

Sobre estas listas solo se pueden realizar dos acciones: agregar un ítem o remover un ítem. Toda acción realizada sobre una de ellas, repercute de forma inversa en la otra. Es decir, si se agrega un ítem en la lista de disponibles, de forma inmediata debe ser removido de la lista de ingresados.

4.1.2 Estructura de datos fijas

Estas estructuras son creadas al momento de iniciar el proceso evolutivo. Son utilizadas por los terminales para poder realizar las acciones que éstos tengan definidas, donde cada una de estas estructuras es inicializada de acuerdo a los valores que se obtienen de las instancias. Las estructuras de datos fijas pueden estar contenidas dentro de las estructuras de datos variables. A continuación, se presenta el detalle de éstas:

- Capacidad de la mochila: contiene el valor del tamaño máximo de ítems que puede soportar la mochila.
- Valor óptimo de la instancia: contiene el valor óptimo del beneficio de la instancia.
- Datos de cada ítem: lista que contiene todos los datos de la mochila. Estos datos son: número del ítem, beneficio del ítem, peso del ítem, ganancia del ítem ($\frac{\text{beneficio}}{\text{peso}}$). Los valores son inicializados al momento de cargar la instancia para cada uno de los ítems disponibles en ésta y posteriormente agregado a la lista de disponibles. Cada uno de estos ítems con sus respectivos datos es invariable en el transcurso del proceso evolutivo.

4.2 FUNCIONES Y TERMINALES

Las funciones y terminales son las operaciones elementales sobre las estructuras de datos anteriormente definidas. Por lo tanto, su definición es fundamental para generar algoritmos con la capacidad de utilizar estas estructuras con el fin de alcanzar una solución que aumente el beneficio de los ítems en la mochila. Se construyen terminales en base a heurísticas existentes para el PM-01, y funciones que permitan operar en diversas combinaciones sobre estos terminales.

Los elementos del conjunto de funciones y terminales deben cumplir con las propiedades de suficiencia y clausura (?). Las funciones y terminales cumplen la propiedad de clausura, ya que todas retornan un valor verdadero o falso, y las funciones solo pueden recibir parámetros de entrada de ese tipo. La propiedad de suficiencia se cumple con cada uno de los terminales, ya que éstos se encargan de agregar o retirar ítems de la mochila, adicionalmente cualquier estado

de la mochila es una solución factible, aunque esté vacía.

4.2.1 Conjunto de funciones

Las funciones que conforman los algoritmos generados contienen instrucciones básicas utilizadas en su mayoría por todos los lenguajes de programación. Desde el punto de vista de la PG, las funciones corresponden a los nodos internos del árbol (?). Estas se listan en la Tabla ??.

Tabla 4.1: Grupo de funciones para el PM-01.

Nº	Nombre	Descripción
1	<i>while(A, B)</i>	Mientras la expresión A sea Verdadera se ejecuta la instrucción B. Tiene como límite de iteraciones que el valor del beneficio no varíe en tres iteraciones. Devuelve verdadero en caso de realizar una o más iteraciones y falso en caso contrario.
2	<i>IfThenElse(A, B, C)</i>	Ejecuta B si A es verdadero y C si A es falso. Devuelve el valor de B o C según sea el caso.
3	<i>IfThen(A, B)</i>	Ejecuta B si A es verdadero. Devuelve verdadero si logra ejecutar B al menos una vez y devuelve falso en caso contrario.
4	<i>Not(A)</i>	Función lógica que implementa la negación lógica. Devuelve verdadero si A es falso y devuelve falso si A es verdadero.
5	<i>And(A, B)</i>	Función lógica que implementa la conjunción lógica. Devuelve verdadero si A y B son verdaderos y devuelve falso en los otros casos.
6	<i>Or(A, B)</i>	Función lógica que implementa la disyunción lógica. Devuelve verdadero si A o B son verdaderos y devuelve falso en los otros casos.
7	<i>Equal(A, B)</i>	Función que compara la igualdad de A y B. Devuelve verdadero si A y B son iguales y devuelve falso en caso contrario.

(Elaboración propia, 2015)

4.2.2 Conjunto de terminales

Los terminales son funciones diseñadas para el PM-01, los que permiten agregar o quitar ítems de la mochila de acuerdo a algún criterio establecido. De acuerdo a la definición de la PG, un terminal es un nodo hoja (?). Cada uno de los terminales es una heurística elemental capaz de modificar la estructura de datos definida generando nuevas soluciones. Se ha restringido los terminales para que no puedan generar soluciones infactibles para el problema, es decir, no es posible generar soluciones que no cumplan alguna de las restricciones propias problema. Los terminales a utilizar son los utilizados por Parada (?), éstos son descritos en la Tabla ??.

4.3 FUNCIÓN DE EVALUACIÓN

La función de evaluación es el mecanismo primario para comunicar la declaración de alto nivel de los requisitos del problema con el sistema de PG (?). En el capítulo ?? se describe la diferencia que presentan las funciones de evaluación de los experimentos 1 y 2. En el caso de la PG tradicional, se utiliza una función de evaluación compuesta por las dos funciones de evaluación utilizadas en el caso de las islas. La función de evaluación para el experimento tiene por objetivo medir la calidad de los algoritmos y su legibilidad desde el punto de vista de un humano. La calidad está dada por “que tan bien resuelve el algoritmo el problema”, es decir, que tan “cerca” estoy del valor óptimo. La legibilidad está dada por “que tan fácil es leer, entender y ejecutar el algoritmo por un humano”. La estructura de los algoritmos generados es representada por nodos de un árbol sintáctico, siendo estos nodos los terminales y funciones. Mientras menor sea la cantidad de nodos es más fácil leer el algoritmo representado por el árbol sintáctico. Por lo tanto, la legibilidad de un algoritmo se considera como opuesta al tamaño de éste.

La calidad de los algoritmos es el factor que varía entre las distintas funciones objetivo de los experimentos, mientras que la legibilidad es una función común a todos los casos. Esta función de legibilidad leg_p para el algoritmo p está dada la ecuación (??). Donde N_p es el número de nodos del algoritmo p , mientras que M_p es el número máximo de nodos permitidos para los algoritmos.

Tabla 4.2: Grupo de terminales para el PM-01.

Nº	Nombre	Descripción
1	AgregarMasPesado	<p>Busca el ítem con mayor peso dentro de la lista de disponibles. Si encuentra un ítem, verifica si puede agregarlo a la lista de ingresados y lo elimina de la lista de disponibles.</p> <p>Si logra ingresar el ítem a la lista de disponibles retorna verdadero, sino retorna falso.</p>
2	AgregarMenosPesado	<p>Busca el ítem con menor peso dentro de la lista de disponibles. Si encuentra un ítem, verifica si puede agregarlo a la lista de ingresados y lo elimina de la lista de disponibles.</p> <p>Si logra ingresar el ítem a la lista de disponibles retorna verdadero, sino retorna falso.</p>
3	AgregarPrimeroDisponible	<p>Verifica si el primer ítem de la lista de disponible puede ser agregado a la mochila y lo elimina de la lista de disponibles.</p> <p>Si logra ingresar el ítem a la lista de disponibles retorna verdadero, sino retorna falso.</p>
4	AgregarMayorBeneficio	<p>Busca el ítem con mayor beneficio dentro de la lista de disponibles. Si encuentra un ítem, verifica si puede agregarlo a la lista de ingresados y lo elimina de la lista de disponibles.</p> <p>Si logra ingresar el ítem a la lista de disponibles retorna verdadero, sino retorna falso.</p>
5	AgregarMenorBeneficio	<p>Busca el ítem con menor beneficio dentro de la lista de disponibles. Si encuentra un ítem, verifica si puede agregarlo a la lista de ingresados y lo elimina de la lista de disponibles.</p> <p>Si logra ingresar el ítem a la lista de disponibles retorna verdadero, sino retorna falso.</p>
6	AgregarMayorGanancia	<p>Busca el ítem con mayor ganancia (beneficio / peso) dentro de la lista de disponibles. Si encuentra un ítem, verifica si puede agregarlo a la lista de ingresados y lo elimina de la lista de disponibles.</p> <p>Si logra ingresar el ítem a la lista de disponibles retorna verdadero, sino retorna falso.</p>

(Elaboración propia, 2015)

Tabla 4.2: Grupo de terminales para el PM-01 (continuación).

Nº	Nombre	Descripción
7	AgregarMenorGanancia	Busca el ítem con menor ganancia (beneficio / peso) dentro de la lista de disponibles. Si encuentra un ítem, verifica si puede agregarlo a la lista de ingresados y lo elimina de la lista de disponibles. Si logra ingresar el ítem a la lista de disponibles retorna verdadero, sino retorna falso.
8	IsFull	Retorna verdadero si la mochila está llena, retorna falso en caso contrario.
9	IsTrue	Retorna verdadero.
10	EliminarMasPesado	Busca el ítem con mayor peso dentro de la lista de ingresados. Si encuentra un ítem lo elimina de lista de ingresados y lo agrega a la lista de disponibles. Si logra eliminar el ítem a la lista de ingresados retorna verdadero, sino retorna falso.
11	EliminarPeorBeneficio	Busca el ítem con peor beneficio dentro de la lista de ingresados. Si encuentra un ítem lo elimina de lista de ingresados y lo agrega a la lista de disponibles. Si logra eliminar el ítem a la lista de ingresados retorna verdadero, sino retorna falso.
12	EliminarPeorGanancia	Busca el ítem con peor ganancia (beneficio / peso) dentro de la lista de ingresados. Si encuentra un ítem lo elimina de lista de ingresados y lo agrega a la lista de disponibles. Si logra eliminar el ítem a la lista de ingresados retorna verdadero, sino retorna falso.

(Elaboración propia, 2015)

$$leg_p = \begin{cases} 0 & \text{si } N_p \leq M_p \\ \frac{M_p - N_p}{M_p} & \text{si } N_p > M_p \end{cases} \quad (4.1)$$

4.3.1 Función de evaluación experimento con co-evolución

Para el experimento con co-evolución durante el proceso evolutivo se requieren dos funciones de evaluación que cumplan con evaluar la calidad de los algoritmos de acuerdo al problema. Para esto se utilizan las siguientes funciones de evaluación.

Función de evaluación de la calidad por medio del ERP: como se mencionó en las secciones ?? y ??, el ERP consiste en el error relativo promedio de los algoritmos obtenidos. Para cada grupo de instancias de evaluación S , se determina el porcentaje promedio por el cual el beneficio obtenido o_i se encuentra distanciado de la mejor solución z_i para cada instancia del conjunto S . Esto se representa en la ecuación (??), donde n_s representa el número de instancias del conjunto S .

$$ERP_s = \frac{1}{n_s} \cdot \sum_{i=1}^{n_s} \frac{z_i - o_i}{z_i} \quad (4.2)$$

Función de evaluación de la calidad por medio de los HITS: esta función de evaluación representa que tantas instancias i del conjunto S evaluadas con el algoritmo p obtienen un error relativo menor a 0,01 (1%). La ecuación (??) representa el ER de la instancia i , el cual es utilizado en la ecuación (??) para determinar si el resultado de éste es 1 o 0. Finalmente la ecuación (??) utiliza los resultados obtenidos en la evaluación de cada una de las instancias i por la ecuación (??) para calcular el número de *hits* (aciertos) que obtiene el algoritmo p .

$$ER_i = \frac{z_i - o_i}{z_i} \quad (4.3)$$

$$HIT_i = \begin{cases} 1 & \text{si } ER_i \leq 1\% \\ 0 & \text{si } ER_i > 1\% \end{cases} \quad (4.4)$$

$$HITS_s = \frac{n_s - \sum_{i=1}^{n_s} HIT_i}{n_s} \quad (4.5)$$

Finalmente, las funciones de evaluación de calidad representadas en las ecuaciones (??) y (??) se les debe agregar el factor de legibilidad representado por la ecuación (??). Como se menciona en la sección ?? el factor de legibilidad representa una menor relevancia que el de las funciones de evaluación, por lo que se utiliza un factor de relevancia α y $\beta = (1 - \alpha)$. En las ecuaciones (??) y (??) se representa la función de evaluación 1 y función de evaluación 2, respectivamente para el experimento 2.

$$fe_1 = \alpha \cdot ERP_s + \beta \cdot leg_p \quad (4.6)$$

$$fe_2 = \alpha \cdot HITS_s + \beta \cdot leg_p \quad (4.7)$$

4.3.2 Función de evaluación experimento sin co-evolución

Para el experimento sin co-evolución o tradicional, durante el proceso evolutivo se utiliza una función de evaluación combinada de las funciones de evaluación representadas en las ecuaciones (??) y (??) de acuerdo a lo mencionado en la sección ???. La ecuación (??) representa la combinación de las ecuaciones mencionadas.

$$fe_{pm-01} = \alpha \cdot ERP_s + \beta \cdot HITS_s \quad (4.8)$$

Al igual que en la sección ?? a la ecuación (??) es necesario agregarle el factor de legibilidad de la ecuación (??), resultando la ecuación (??).

$$fe = \alpha \cdot (\alpha \cdot ERP_s + \beta \cdot HITS_s) + \beta \cdot leg_p \quad (4.9)$$

4.4 SELECCIÓN CASOS DE ADAPTACIÓN

Los casos de adaptación (instancias) para el problema, fueron producidos usando un generador aleatorio de problemas desarrollado por Pisinger (?). El generador permite producir instancias con distintos rangos de distribución de w_j/p_j , a partir de lo cual son clasificados siete grupos de instancias clásicas: no correlacionadas (NC), débilmente correlacionadas (DC), fuertemente correlacionadas (FC), inversamente fuertemente correlacionadas (IFC), semi-fuertemente correlacionadas (SFC), suma de sub-conjuntos (SS) y no correlacionadas con igual peso (NCSW). De estos grupos se escogen las NC, DC, FC, SS, siendo las más distintas dentro de la clasificación. Esto debido a que según menciona Pisinger (?), algunas de estas clasificaciones son muy similares, produciendo poco “ruido” en la diferencia entre ellas. Adicionalmente, Pisinger propone una clasificación con nuevos casos de estudio, decidiendo de forma arbitraria utilizar las instancias con denominadas “*profit ceiling instances pceil(3)*” (*Ceil*) para agregar mayor variabilidad a las instancias de los grupos anteriores. La distribución de la relación entre el beneficio y peso de cada ítem se muestra en la Figura ???. En esta Figura se presentan los grupos a utilizar, donde cada uno de los gráficos muestra la distribución del beneficio y peso de cada ítem que posee cada grupo.

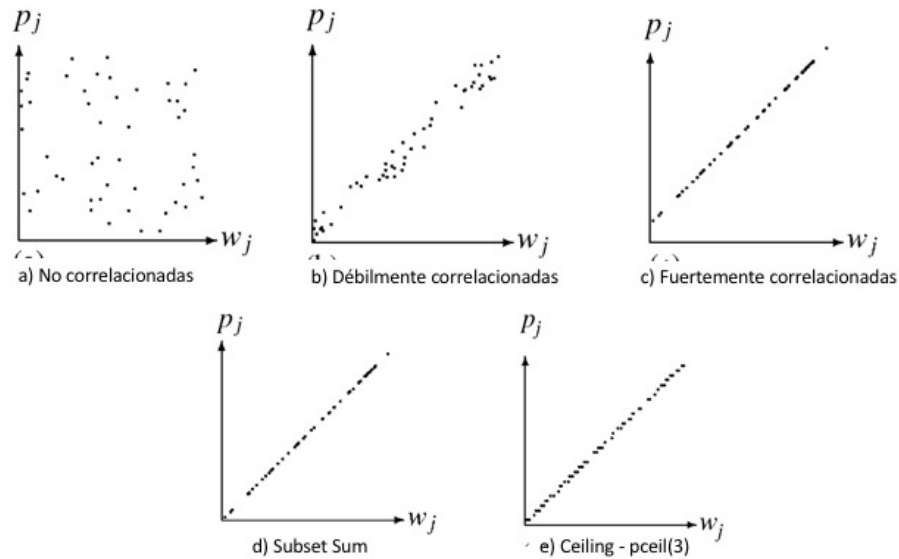


Figura 4.1: Relación entre peso y beneficio de los ítems de la mochila para cada grupo (?).

El conjunto de instancias disponibles cuenta con un total de 792 instancias para cada uno de los grupos a utilizar (3960 instancias en total para los cinco grupos mencionados), las que

varían entre 50, 100, 200, 500, 1000, 2000, 5000 y 10.000 ítems por instancia de una forma equitativamente distribuida. Es decir, el grupo NC cuenta con 99 instancias que contienen 50 ítems, 99 instancias que contienen 100 ítems, 99 instancias que contienen 200 ítems, 99 instancias que contienen 500 ítems, 99 instancias que contienen 1.000 ítems, 99 instancias que contienen 2.000 ítems, 99 instancias que contienen 5.000 ítems y 99 instancias que contienen 10.000 ítems, y así sucesivamente para cada uno de los grupos. Todas las instancias disponibles cuentan con su valor óptimo y a lo menos una posible solución. Estas instancias pueden ser encontradas en <http://www.diku.dk/~pisinger/codes.html>.

Dada la gran cantidad de casos de adaptación, se realiza un experimento utilizando cada uno de los grupos seleccionados, más la adición de un grupo que contenga la mezcla de los demás (GX). Es decir, se realizan seis sub-experimentos dentro de cada uno de los experimentos del PM-01. Estos experimentos utilizan los grupos NC, DC, FC, SS, Ceil y GX, tanto para el experimento 1 como el experimento 2.

Del total de instancias se ha seleccionado un grupo como caso de adaptación para el proceso evolutivo y otro grupo como evaluación de los algoritmos generados en el proceso evolutivo. Las instancias a evaluar fueron generadas de forma automática con el mismo criterio para cada uno de los grupos descritos, por lo que la selección de instancias utilizadas para cada grupo (evolución y evaluación) es determinada de forma arbitraria. En los casos de adaptación, el número de instancias varía de acuerdo a cada uno de los experimentos 1 y 2, ya que como se mencionó en el capítulo ??, las instancias es otro factor que varía para el diseño de éstos. El tamaño de las instancias (cantidad de ítems) para los casos de adaptación varía entre 50, 100, 200, 500. Este tamaño del problema claramente una complejidad alta para un experto humano y permite ejecutar la PG en tiempos razonables. Para las instancias de evaluación son utilizados los mismos grupos para ambos experimentos.

4.4.1 Conjuntos de instancias de adaptación con co-evolución

Para el experimento con co-evolución durante el proceso evolutivo se requieren dos conjuntos de instancias de adaptación. Estos grupos de instancias son diferenciados por su tamaño. Para el grupo 1 se utilizan las instancias de tamaño 200 y 500, mientras que para el grupo 2 se utilizan instancias de tamaño 50 y 100. El número de instancias para cada grupo es de seis instancias, siendo tres de cada uno de los tamaños mencionados. Este número ha sido determinado en

trabajos relacionados (??) y permite obtener buenos resultados para el proceso evolutivo. En la Tabla ?? se encuentran las instancias de adaptación para cada uno de los casos. En éstas se puede apreciar que el grupo GX está compuesta por algunas de las instancias pertenecientes a los otros grupos. Por otra parte, las instancias son clasificadas por el nombre del grupo y un correlativo correspondiente a la pertenencia que tengan a los grupos 1 o 2 de instancias. Por ejemplo, NC1 pertenece al grupo NC de clasificación y al grupo 1 de las instancias.

4.4.2 Conjuntos de instancias de adaptación sin co-evolución

El conjunto de instancias de adaptación para el experimento sin co-evolución es la combinación de los grupos 1 y 2 utilizados en ?? para cada uno de los grupos. En la Tabla ?? se puede apreciar los grupos y sus respectivas instancias.

4.4.3 Conjunto de instancias de evaluación

Los grupos de instancias de evaluación tienen por objetivo medir el rendimiento de los algoritmos generados por el proceso evolutivo en un ambiente distinto al de adaptación. Los grupos están compuestos por todas las instancias restantes que no hayan sido utilizadas en el proceso de adaptación. Es decir, cada uno de los grupos está compuesto por 780 instancias de evaluación. Las instancias para el grupo GX están compuestas por todas las instancias de evaluación de los otros grupos.

4.5 PARÁMETROS

Los parámetros a utilizar fueron fijados siguiendo las pautas arrojadas por experimentos preliminares. Estos valores se encuentran basados en otros trabajos que utilizan la PG (???) y siguiendo los valores teóricos mencionados en (??). La lista completa con los valores para ambos experimentos se presenta en la Tabla ??.

Tabla 4.3: Conjunto de instancias de adaptación para el experimento 2

Grupo	Nombre instancia	Grupo	Nombre instancia	
NC1	knapPI_1_200_1000_26	DC1	knapPI_2_200_1000_26	
	knapPI_1_200_1000_63		knapPI_2_200_1000_63	
	knapPI_1_200_1000_8		knapPI_2_200_1000_8	
	knapPI_1_500_1000_5		knapPI_2_500_1000_5	
	knapPI_1_500_1000_86		knapPI_2_500_1000_86	
	knapPI_1_500_1000_94		knapPI_2_500_1000_94	
NC2	knapPI_1_100_1000_19	DC2	knapPI_2_100_1000_19	
	knapPI_1_100_1000_26		knapPI_2_100_1000_26	
	knapPI_1_100_1000_6		knapPI_2_100_1000_6	
	knapPI_1_50_1000_19		knapPI_2_50_1000_19	
	knapPI_1_50_1000_26		knapPI_2_50_1000_26	
	knapPI_1_50_1000_7		knapPI_2_50_1000_7	
FC1	knapPI_3_200_1000_26	SS1	knapPI_6_200_1000_26	
	knapPI_3_200_1000_63		knapPI_6_200_1000_63	
	knapPI_3_200_1000_8		knapPI_6_200_1000_8	
	knapPI_3_500_1000_5		knapPI_6_500_1000_5	
	knapPI_3_500_1000_86		knapPI_6_500_1000_86	
	knapPI_3_500_1000_94		knapPI_6_500_1000_94	
FC2	knapPI_3_100_1000_19	SS2	knapPI_6_100_1000_19	
	knapPI_3_100_1000_26		knapPI_6_100_1000_26	
	knapPI_3_100_1000_6		knapPI_6_100_1000_6	
	knapPI_3_50_1000_19		knapPI_6_50_1000_19	
	knapPI_3_50_1000_26		knapPI_6_50_1000_26	
	knapPI_3_50_1000_7		knapPI_6_50_1000_7	
Ceil1	knapPI_15_200_1000_26	GX1	knapPI_1_200_1000_8	knapPI_1_500_1000_5
	knapPI_15_200_1000_63		knapPI_2_200_1000_8	knapPI_2_500_1000_5
	knapPI_15_200_1000_8		knapPI_3_200_1000_8	knapPI_3_500_1000_5
	knapPI_15_500_1000_5		knapPI_6_200_1000_8	knapPI_6_500_1000_5
	knapPI_15_500_1000_86		knapPI_15_200_1000_8	knapPI_15_500_1000_5
	knapPI_15_500_1000_94			
Ceil2	knapPI_15_100_1000_19	GX2	knapPI_1_100_1000_6	knapPI_1_50_1000_7
	knapPI_15_100_1000_26		knapPI_2_100_1000_6	knapPI_2_50_1000_7
	knapPI_15_100_1000_6		knapPI_3_100_1000_6	knapPI_3_50_1000_7
	knapPI_15_50_1000_19		knapPI_6_100_1000_6	knapPI_6_50_1000_7
	knapPI_15_50_1000_26		knapPI_15_100_1000_6	knapPI_15_50_1000_7
	knapPI_15_50_1000_7			

Tabla 4.4: Conjunto de instancias de adaptación para el experimento 1

Grupo	Nombre instancia	Grupo	Nombre instancia
NC	knapPI_1_200_1000_26	DC	knapPI_2_200_1000_26
	knapPI_1_200_1000_63		knapPI_2_200_1000_63
	knapPI_1_200_1000_8		knapPI_2_200_1000_8
	knapPI_1_500_1000_5		knapPI_2_500_1000_5
	knapPI_1_500_1000_86		knapPI_2_500_1000_86
	knapPI_1_500_1000_94		knapPI_2_500_1000_94
	knapPI_1_100_1000_19		knapPI_2_100_1000_19
	knapPI_1_100_1000_26		knapPI_2_100_1000_26
	knapPI_1_100_1000_6		knapPI_2_100_1000_6
	knapPI_1_50_1000_19		knapPI_2_50_1000_19
	knapPI_1_50_1000_26		knapPI_2_50_1000_26
	knapPI_1_50_1000_7		knapPI_2_50_1000_7
FC	knapPI_3_200_1000_26	SS	knapPI_6_200_1000_26
	knapPI_3_200_1000_63		knapPI_6_200_1000_63
	knapPI_3_200_1000_8		knapPI_6_200_1000_8
	knapPI_3_500_1000_5		knapPI_6_500_1000_5
	knapPI_3_500_1000_86		knapPI_6_500_1000_86
	knapPI_3_500_1000_94		knapPI_6_500_1000_94
	knapPI_3_100_1000_19		knapPI_6_100_1000_19
	knapPI_3_100_1000_26		knapPI_6_100_1000_26
	knapPI_3_100_1000_6		knapPI_6_100_1000_6
	knapPI_3_50_1000_19		knapPI_6_50_1000_19
	knapPI_3_50_1000_26		knapPI_6_50_1000_26
	knapPI_3_50_1000_7		knapPI_6_50_1000_7
Ceil	knapPI_15_200_1000_26	GX1	knapPI_1_200_1000_8
	knapPI_15_200_1000_63		knapPI_1_500_1000_5
	knapPI_15_200_1000_8		knapPI_2_200_1000_8
	knapPI_15_500_1000_5		knapPI_2_500_1000_5
	knapPI_15_500_1000_86		knapPI_3_200_1000_8
	knapPI_15_500_1000_94		knapPI_3_500_1000_5
	knapPI_15_100_1000_19		knapPI_6_200_1000_8
	knapPI_15_100_1000_26		knapPI_6_500_1000_5
	knapPI_15_100_1000_6		knapPI_15_200_1000_8
	knapPI_15_50_1000_19		knapPI_15_500_1000_5
	knapPI_15_50_1000_26		knapPI_1_100_1000_6
	knapPI_15_50_1000_7		knapPI_1_50_1000_7

incluyen los relacionados a las islas o poblaciones especificados en ???. Los valores de ambos experimentos son similares para realizar una experimentación acorde que permita confirmar o refutar la Hipótesis de este trabajo.

Tabla 4.5: Resumen de parámetros para experimentos 1 y 2

Datos	Experimento con co-evolución	Experimento sin co-evolución
Número de poblaciones	4*	1**
Tamaño de población	125 por cada población	500
Número de generaciones	300	
Probabilidad de cruzamiento	80 %	
Probabilidad de reproducción	10 %	
Probabilidad de mutación	5 % <i>subtree mutation</i> y 5 % <i>one node mutation</i>	
Método de generación de población inicial	<i>Ramped Half and Half</i>	
Método de selección de individuos	Torneo con 4 individuos	
Método de selección de nodos	<i>Koza Node Selector</i>	
Probabilidad de selección de nodos	90 % terminales y 10 % funciones	
Altura máxima de evolución	15	
Criterio de término	Completar todas las generaciones	
Individuos a compartir con otra población	5 (son replicados y compartidos)	no aplica
Poblaciones a las que compartir	Cada población comparte con todas las demás	no aplica
Número de generaciones que la población espera para enviar inmigrantes	10	no aplica
Generación en la que se inicia el envío de inmigrantes	1	no aplica
Selección de inmigrantes a enviar	Torneo con 4 individuos	no aplica
Selección de individuos a eliminar	Torneo inverso con 4 individuos	no aplica

Las cuatro poblaciones están compuestas por la combinación de las funciones objetivo y grupos de instancias de evolución, siendo estos los siguientes:

- Población 1: utiliza la función de evaluación f_{e_2} y el grupo de instancias G2_X.

- Población 2: utiliza la función de evaluación f_{e_1} y el grupo de instancias G1_X.
- Población 3: utiliza la función de evaluación f_{e_1} y el grupo de instancias G2_X.
- Población 3: utiliza la función de evaluación f_{e_2} y el grupo de instancias G1_X.

La población única está compuesta por la función de evaluación f_e y el grupo de instancias G3_X, siendo _X el nombre del grupo de instancias correspondiente al sub-experimento de acuerdo a los grupos NC, DC, FC, SS, Ceil y GX, como se menciona en ??.

4.6 EL PROCESO EVOLUTIVO

Para llevar a cabo los experimentos, se realizan los 6 sub-experimentos ya mencionados para cada uno de los experimentos correspondientes al PM-01. Estos sub-experimentos corresponden a la ejecución de cada uno de los métodos con el grupo de instancias correspondiente. En la Tabla ?? es posible apreciar cada uno de los experimentos, los cuales son ejecutados cinco veces cada uno. Todos los demás elementos requeridos en el proceso evolutivo son los especificados en las secciones anteriores del capítulo ??.

Tabla 4.6: Resumen nombre de los sub-experimentos de cada experimento del PM-01

Experimento 1		Experimento 2	
Grupo instancias	Nombre exp.	Grupo instancias	Nombre exp.
G3_NC	Experimento 1.a	G1_NC \cup G2_NC	Experimento 2.a
G3_DC	Experimento 1.b	G1_DC \cup G2_DC	Experimento 2.b
G3_FC	Experimento 1.c	G1_FC \cup G2_FC	Experimento 2.c
G3_SS	Experimento 1.d	G1_SS \cup G2_SS	Experimento 2.d
G3_Ceil	Experimento 1.e	G1_Ceil \cup G2_Ceil	Experimento 2.e
G3_GX	Experimento 1.f	G1_GX \cup G2_DCGX	Experimento 2.f

(Elaboración propia, 2015)

CAPÍTULO 5. DISEÑO EXPERIMENTO PVV

En este capítulo se describen en conjunto los experimentos 3 y 4 correspondientes al PVV. Estos experimentos poseen gran parte de su estructura en común y las diferencias son especificadas en cada una de las secciones correspondientes.

5.1 ESTRUCTURA DE DATOS

Los algoritmos generados se construyen utilizando varias estructuras de datos. Estas estructuras se diseñaron en base al modelo matemático y a las funciones y terminales que operan sobre ellas. Se dividen en dos clases: estructuras variables y estructuras fijas.

5.1.1 Estructura de datos variables

Las estructuras variables mantienen la información de las ciudades que han sido ingresadas al circuito y las ciudades que aún restan por ingresar y una matriz completa de las distancias. Estas estructuras varían de acuerdo a la acción que realicen los terminales, son las siguientes:

- Lista de ciudades disponibles (LCD): lista que contiene todas las ciudades disponibles para trabajar en el problema, las ciudades pertenecientes a esta lista varían de acuerdo al proceso de la solución. Esta lista se inicializa con todas las ciudades disponibles por la instancia del problema.
- Lista de ciudades agregadas (LCA): lista que contiene todas las ciudades agregadas al circuito en algún instante del proceso. Esta lista se encuentra vacía al momento de inicializar el proceso de obtención de la solución.

Sobre estas listas solo se pueden realizar dos acciones: agregar o remover una ciudad. Toda acción realizada sobre una de ellas, repercute de forma inversa en la otra. Es decir, si se agrega una ciudad en LCD, se debe quitar de forma inmediata de LCA.

5.1.2 Estructura de datos fijas

Las estructuras fijas son creadas al momento de iniciar el proceso evolutivo. Son utilizadas por los terminales para poder realizar las acciones que éstos tengan definidas, donde cada una de estas estructuras es inicializada de acuerdo a los valores que se obtienen de las instancias. A continuación se presenta el detalle de éstas:

- Matriz de costos (MC): lista de listas que contiene la matriz completa de distancias. En esta matriz se encuentran los costos de viajar de cada una de las ciudades a otra. Esta es inicializada al momento de iniciar el proceso evolutivo.
- Ciudades cercanas al centro (CCC): lista que contiene de forma ordenada la mitad de las ciudades cercanas al centro. El orden de éstas está dado por las más cercanas a las más lejanas.
- Ciudades lejanas al centro (CLC): lista que contiene de forma ordenada la mitad de las ciudades cercanas al centro. Esta lista es el complemento de la lista de CCC. El orden de éstas está dado por las más lejanas a las más cercanas.
- Valor óptimo de la instancia: contiene el valor óptimo del beneficio de la instancia.
- Total de ciudades: contiene el número de ciudades del circuito.
- Peor arco: contiene el valor del peor arco de la instancia.

5.2 FUNCIONES Y TERMINALES

Las funciones y terminales son las operaciones elementales sobre las estructuras de datos anteriormente definidas. La definición de éstos permite realizar las operaciones sobre las estructuras definidas con el objetivo de completar el circuito de costo mínimo que utilice todas las ciudades. Se construyen terminales en base a heurísticas existentes para el PVV, y funciones que permitan operar en diversas combinaciones sobre estos terminales.

Los elementos del conjunto de funciones y terminales deben cumplir con las propiedades de suficiencia y clausura (?). Las funciones y terminales cumplen la propiedad de clausura, ya

que todas retornan un valor verdadero o falso, y las funciones solo pueden recibir parámetros de entrada de ese tipo. Los terminales utilizados están basados en heurísticas del PVV, en su conjunto proveen variabilidad de algoritmos que permiten solucionar el problema, es con esto que se cumple la propiedad de suficiencia.

5.2.1 Conjunto de funciones

Las funciones que conforman los algoritmos generados contienen instrucciones básicas utilizadas en su mayoría por todos los lenguajes de programación. Desde el punto de vista de la PG, las funciones corresponden a los nodos internos del árbol (?). En la Tabla ?? se muestran las funciones utilizadas, éstas son las mismas utilizadas en los experimentos correspondientes al PM-01.

5.2.2 Conjunto de terminales

Los terminales son funciones diseñadas para el PVV, los que permiten agregar ciudades o elementos de la lista de ciudades disponibles a la lista de ciudades agregadas de acuerdo a algún criterio establecido. Cada uno de los terminales es una heurística elemental capaz de modificar la estructura de datos definida generando nuevas soluciones. Se ha restringido a los terminales para que no puedan generar soluciones infactibles para el problema, es decir, no es posible generar soluciones que no cumplan alguna de las restricciones propias del problema.

Los terminales utilizados son componentes elementales de las heurísticas descritas en la sección ??, es decir, representan una acción mínima de alguna de las heurísticas que permiten realizar alguna acción para completar el circuito del PVV. Éstos son descritos en la Tabla ??.

Dentro de los terminales descritos en la Tabla ??, el terminal “2-opt” es siempre utilizado, tanto en las pruebas preliminares como en otros trabajos que utilizan este terminal, por lo que éste se utiliza como parte de la estructura fija que tienen los algoritmos (?), es decir, es parte de la estructura de todos los algoritmos generados para los experimentos 3 y 4.

Tabla 5.1: Grupo de funciones para el PVV

Nº	Nombre	Descripción
1	<i>while(A, B)</i>	Mientras la expresión A sea Verdadera se ejecuta la instrucción B. Tiene como límite de iteraciones que el valor del beneficio no varíe en tres iteraciones. Devuelve verdadero en caso de realizar una o más iteraciones y falso en caso contrario.
2	<i>IfThenElse(A, B, C)</i>	Ejecuta B si A es verdadero y C si A es falso. Devuelve el valor de B o C según sea el caso.
3	<i>IfThen(A, B)</i>	Ejecuta B si A es verdadero. Devuelve verdadero si logra ejecutar B al menos una vez y devuelve falso en caso contrario.
4	<i>Not(A)</i>	Función lógica que implementa la negación lógica. Devuelve verdadero si A es falso y devuelve falso si A es verdadero.
5	<i>And(A, B)</i>	Función lógica que implementa la conjunción lógica. Devuelve verdadero si A y B son verdaderos y devuelve falso en los otros casos.
6	<i>Or(A, B)</i>	Función lógica que implementa la disyunción lógica. Devuelve verdadero si A o B son verdaderos y devuelve falso en los otros casos.
7	<i>Equal(A, B)</i>	Función que compara la igualdad de A y B. Devuelve verdadero si A y B son iguales y devuelve falso en caso contrario.

5.3 FUNCIÓN DE EVALUACIÓN

La función de evaluación es el mecanismo primario para comunicar la declaración de alto nivel de los requisitos del problema con el sistema de PG (?). En el capítulo ?? se muestra que los experimentos 3 y 4 difieren en la función de evaluación que utilizan. En el caso de la PG tradicional, se utiliza una función de evaluación compuesta por las dos funciones de evaluación utilizadas en el experimento de las islas. La función de evaluación para cada uno de los experimentos tiene por objetivo medir la calidad de los algoritmos y su legibilidad desde el punto de vista de un humano. La calidad está dada por “que tan bien resuelve el algoritmo el problema”, es decir, que tan “cerca” estoy del valor óptimo. La legibilidad está dada por “que

Tabla 5.2: Grupo de terminales para el PVV

Nº	Nombre	Descripción
1	AgregarMejorVecino	<p>Busca en la lista de ciudades disponibles, la ciudad que agregue el menor costo al circuito al ser agregada al final de éste. Si encuentra una ciudad (si el circuito no está completo), ésta es agregada al final del circuito.</p> <p>Retorna verdadero si agrega la ciudad, falso en caso contrario.</p>
2	AgregarPeorVecino	<p>Busca en la lista de ciudades disponibles, la ciudad que agregue el mayor costo al circuito al ser agregada al final de éste. Si encuentra una ciudad (si el circuito no está completo), ésta es agregada al final del circuito.</p> <p>Retorna verdadero si agrega la ciudad, falso en caso contrario.</p>
3	AgregarCercaCentro	<p>Busca la ciudad más cercana a las coordenadas del centro que se encuentre disponible. Si encuentra una ciudad (si el circuito no está completo), ésta es agregada al final del circuito.</p> <p>Retorna verdadero si agrega la ciudad, falso en caso contrario.</p>
4	AgregarLejosCentro	<p>Busca la ciudad más lejana a las coordenadas del centro que se encuentre disponible. Si encuentra una ciudad (si el circuito no está completo), ésta es agregada al final del circuito.</p> <p>Retorna verdadero si agrega la ciudad, falso en caso contrario.</p>
5	AgregarCercano	<p>Busca la ciudad que al ser insertada en cualquier posición del circuito, agregue el menor costo a éste. Por ejemplo, se tiene el circuito $[A, B, C]$ donde ingresa D, siendo $A- > D < B- > D < C- > D$. El resultado luego de la inserción es $[A, D, B, C]$.</p> <p>Retorna verdadero si agrega la ciudad, falso en caso contrario.</p>
6	AgregarLejano	<p>Busca la ciudad que al ser insertada en cualquier posición del circuito, agregue el mayor costo a éste. Por ejemplo, se tiene el circuito $[A, B, C]$ donde ingresa D, siendo $A- > D < B- > D < C- > D$. El resultado luego de la inserción es $[A, B, C, D]$.</p> <p>Retorna verdadero si agrega la ciudad, falso en caso contrario.</p>
7	AgregarArcoMenor	<p>De forma similar a agregar cercano, busca una ciudad que al ser insertada agregue el menor costo al circuito. La diferencia está en que el menor costo es considerando el nuevo arco a formar. Por ejemplo, se tiene el circuito $[A, B, C]$ y se agrega X, siendo $A- > X- > B > B- > X- > C > C- > X$. El resultado es $[A, X, B, C]$.</p> <p>Retorna verdadero si agrega la ciudad, falso en caso contrario.</p>

Tabla 5.2: Grupo de terminales para el PVV (continuación)

Nº	Nombre	Descripción
8	AgregarArcoMayor	De forma similar a agregar lejano, busca una ciudad que al ser insertada agregue el mayor costo al circuito. La diferencia en este caso se encuentra en que el mayor costo considera el nuevo arco a formar. Por ejemplo, se tiene el circuito $[A, B, C]$ y se agrega X , siendo $A- > X- > B < B- > X- > C < C- > X$. El resultado es $[A, B, C, X]$.
9	Invertir	Cambia el orden de las ciudades sólo en el caso en que este cambio produzca alguna mejora. El cambio se realiza mediante la inversión de las posiciones de los extremos hacia adentro. Por ejemplo, la primera se invierte con la última, la segunda con la penúltima y así sucesivamente. Retorna verdadero si logra mejorar el costo del circuito y falso en caso contrario.
10	EliminarPeorArco	Busca en el circuito dos ciudades que produzcan el peor arco (el mayor costo al circuito). Ambas ciudades correspondientes al peor arco son eliminadas. Retorna verdadero si logra eliminar el arco y falso en caso contrario.
11	EliminarPeorNodo_i	Busca en el circuito dos ciudades que produzcan el peor arco (el mayor costo al circuito). Sólo es eliminada la ciudad que inicia el arco. Retorna verdadero si logra eliminar el arco y falso en caso contrario.
12	EliminarPeorNodo_j	Busca en el circuito dos ciudades que produzcan el peor arco (el mayor costo al circuito). Sólo es eliminada la ciudad que termina el arco. Retorna verdadero si logra eliminar el arco y falso en caso contrario.
13	2-opt	Optimizador que utiliza la heurística <i>2-opt</i> . Retorna verdadero si puede realizar alguna mejora al circuito y falso en caso contrario.

(Elaboración propia, 2015)

tan fácil es leer, entender y ejecutar el algoritmo por un humano”. La estructura de los algoritmos generados es representada por nodos de un árbol sintáctico, siendo estos nodos los terminales y funciones. Mientras menor sea la cantidad de nodos es más fácil leer el algoritmo representado por el árbol sintáctico. Por lo tanto, la legibilidad de un algoritmo se considera como opuesta al tamaño de éste.

La calidad de los algoritmos es el factor que varía entre las distintas funciones objetivos de los experimentos, mientras que la legibilidad es una función común a todos los casos. Estos factores de calidad y legibilidad son considerados de forma compuesta para la función de evaluación que es utilizada en cada uno de los experimentos. A diferencia de las funciones de evaluación utilizadas en los experimentos relacionados al PM-01, en las relacionadas al PVV no se utilizan factores de relevancia. Adicionalmente, para el PVV no es posible restringir infactibilidades por medio de los terminales, lo que obliga a incluir un factor penalización si las soluciones entregadas por un algoritmo no son factibles. Finalmente, las funciones de evaluación de para los experimentos relacionados a este problema están compuestas por las ecuaciones que representen la calidad, el factor de legibilidad y la penalización del algoritmo. Tanto la función de legibilidad como de penalización son la misma para ambos experimentos.

La función de legibilidad leg_p para el algoritmo p está dada por la ecuación (??). Donde N_p es el número de nodos del algoritmo p , mientras que M_p es el número máximo de nodos permitidos para los algoritmos.

$$leg_p = \begin{cases} 0 & \text{si } N_p \leq M_p \\ \frac{M_p - N_p}{M_p} & \text{si } N_p > M_p \end{cases} \quad (5.1)$$

El factor de penalización se compone del producto del error relativo del número de ciudades (ERC) representado por la ecuación (??) con el promedio del peor arco (PPA) representado por la ecuación (??). Siendo ERC_s el error relativo del número de ciudades para el conjunto de instancias S , c_i el número de ciudades actualmente ingresadas por el algoritmo p en la instancia i y x_i el número de total ciudades de la instancia i . PPA_s representa promedio del peor arco para el conjunto de instancias S , donde e_i es el peor arco de la instancia i .

$$ERC_s = \frac{1}{n_s} \cdot \sum_{i=1}^{n_s} \frac{x_i - c_i}{x_i} \quad (5.2)$$

$$PPA_s = \frac{1}{n_s} \cdot \sum_{i=1}^{n_s} e_i \quad (5.3)$$

5.3.1 Función de evaluación experimento con co-evolución

Para el experimento con co-evolución, durante el proceso evolutivo se requieren dos funciones de evaluación que cumplan con evaluar la calidad de los algoritmos de acuerdo al problema. Para esto se utilizan las siguientes funciones de evaluación.

Función de evaluación de la calidad por medio del ERP: Como se mencionó en las secciones ?? y ??, el ERP consiste en el error relativo promedio de los algoritmos obtenidos. Para cada grupo de instancias de evaluación S , se determina el porcentaje promedio por el cual el beneficio obtenido o_i se encuentra distanciado de la mejor solución z_i para cada instancia del conjunto S . Esto se representa en la siguiente ecuación (??), donde n_s representa el número de instancias del conjunto S .

$$ERP_s = \frac{1}{n_s} \cdot \sum_{i=1}^{n_s} \frac{\|z_i - o_i\|}{z_i} \quad (5.4)$$

Función de evaluación de la calidad por medio de los HITS: esta función de evaluación representa que tantas instancias i del conjunto S evaluadas con el algoritmo p obtienen un error relativo menor a 0,05 (5 %). La ecuación (??) representa el ER de la instancia i , el cual es utilizado en la ecuación (??) para determinar si el resultado de éste es 1 o 0. Finalmente la ecuación (??) utiliza los resultados obtenidos en la evaluación de cada una de las instancias i por la ecuación (??) para calcular el número de *hits* (aciertos) que obtiene el algoritmo p .

$$ER_i = \frac{\|z_i - o_i\|}{z_i} \quad (5.5)$$

$$HIT_i = \begin{cases} 1 & \text{si } ER_i \leq 5\% \\ 0 & \text{si } ER_i > 5\% \end{cases} \quad (5.6)$$

$$HITS_s = \frac{n_s - \sum_{i=1}^{n_s} HIT_i}{n_s} \quad (5.7)$$

Para obtener las funciones de evaluación para el experimento 4 es necesario combinar los factores de calidad, legibilidad y penalización. Éstas funciones de evaluación quedan representadas por las ecuaciones (??) y (??).

$$fe_3 = ERP_s + leg_p + ERC_s \cdot PPA_s \quad (5.8)$$

$$fe_4 = HITS_s + leg_p + ERC_s \cdot PPA_s \quad (5.9)$$

5.3.2 Función de evaluación experimento sin co-evolución

Para el experimento sin co-evolución o tradicional, durante el proceso evolutivo se utiliza una función objetivo combinada de las funciones (??) y (??) de acuerdo a lo mencionado en la sección ???. La ecuación (??) representa la combinación de las ecuaciones mencionadas, siendo α y $\beta = (1 - \alpha)$ los factores de relevancia para cada uno de los parámetros de la función.

$$fe_{pvv} = \alpha \cdot ERP_s + \beta \cdot HITS_s \quad (5.10)$$

Como se menciona al inicio de esta sección (??) la función de evaluación está dada por la composición de la evaluación de la calidad, legibilidad y penalización por infactibilidades, por lo que a la ecuación (??) es necesario agregarle el factor de legibilidad y los elementos que componen la penalización, como resultado de la combinación de estos tres factores se obtiene la ecuación (??).

$$fe = (\alpha \cdot ERP_s + \beta \cdot HITS_s) + leg_p + ERC_s + PPA_s \quad (5.11)$$

5.4 SELECCIÓN CASOS DE ADAPTACIÓN

Los casos de adaptación (instancias) para el problema fueron extraídos de la TSPLIB, que consiste en una librería con distintos casos de prueba del PVV. Esta librería ha sido ampliamente utilizada en trabajos relacionados a este problema utilizando diversos métodos y no solo de PG. Algunas de las instancias disponibles en la librería poseen el circuito óptimo. Adicionalmente, estas instancias poseen el valor del costo mínimo del circuito. El conjunto de instancias extraído cuenta con un total de 53 instancias, las que varían con un mínimo de 42 ciudades y un máximo de 783 ciudades. Las instancias pueden ser extraídas de <http://comopt.ifl.uni-heidelberg.de/software/TSPLIB95/tsp/>.

Del total de instancias se ha seleccionado un grupo como caso de adaptación para el proceso evolutivo y otro grupo para la evaluación de los algoritmos generados en el proceso evolutivo. Las instancias disponibles para el problema varían en tamaño, por lo que para la evolución se utilizan instancias que no tengan más de 500 ciudades o nodos. La razón de este criterio para la división se debe a que el proceso evolutivo es lento para este problema tardando aproximadamente 24 horas por ejecución. En los casos de adaptación, el número de instancias varía de acuerdo a cada uno de los experimentos 3 y 4, ya que como se mencionó en el capítulo ??, las instancias es otro factor que varía para el diseño de éstos. El tamaño de las instancias (cantidad de ciudades) para los casos de adaptación varía con un mínimo de 52 y un máximo de 192. Para las instancias de evaluación, son utilizadas las instancias restantes.

5.4.1 Conjuntos de instancias de adaptación con co-evolución

Para el experimento con co-evolución, durante el proceso evolutivo se requieren dos conjuntos de instancias de adaptación. Estos grupos de instancias son diferenciados por su coeficiente de correlación (?). Este coeficiente determina la cantidad de diferencias existentes en las distancias de la matriz de costos o distancias entre las ciudades, es decir, si una instancia posee 48 ciudades, tiene una matriz de 2304 elementos. Si estos elementos tuviesen 1.033 diferencias, tiene un coeficiente de 0,5561. Para el grupo 1 de instancias se utilizan las instancias que tengan un coeficiente mayor a 0,9, mientras que para el grupo 2 se utilizan instancias de con un coeficiente entre 0,6 y 0,8. El número de instancias para cada grupo es de 9 instancias. Este

número ha sido determinado en trabajos relacionados (??) y permite obtener buenos resultados para el proceso evolutivo. En la Tabla ?? se encuentran las instancias de adaptación divididas por isla.

Tabla 5.3: Conjunto de instancias de adaptación proceso evolutivo del experimento 4

Grupo	Instancias	Nombre	Nº Ciudades	Coeficiente correlación
Grupo 1		pr124	124	0.6828
		berlin52	52	0.7016
		kroC100	100	0.7349
		kroE100	100	0.7354
		kroA100	100	0.7395
		kroB100	100	0.7404
		pr76	76	0.7413
		kroD100	100	0.7467
		lin105	105	0.8142
Grupo 2		pr136	136	0.9423
		ch130	130	0.9535
		ch150	150	0.9652
		eil51	51	0.9712
		st70	70	0.9757
		rat99	99	0.9783
		eil76	76	0.9860
		eil101	101	0.9914
		rat195	195	0.9922

(Elaboración propia, 2015)

5.4.2 Conjuntos de instancias de adaptación sin co-evolución

El conjunto de instancias de adaptación para el experimento sin co-evolución es la combinación de los grupos 1 y 2 utilizados en ???. En la Tabla ?? se pueden apreciar las instancias utilizadas por la PG tradicional.

Tabla 5.4: Conjunto instancias de adaptación proceso evolutivo experimento 3

Nombre	Nº Ciudades	Coefficiente correlación
pr124	124	0.6828
berlin52	52	0.7016
kroC100	100	0.7349
kroE100	100	0.7354
kroA100	100	0.7395
kroB100	100	0.7404
pr76	76	0.7413
kroD100	100	0.7467
lin105	105	0.8142
pr136	136	0.9423
ch130	130	0.9535
ch150	150	0.9652
eil51	51	0.9712
st70	70	0.9757
rat99	99	0.9783
eil76	76	0.9860
eil101	101	0.9914
rat195	195	0.9922

(Elaboración propia, 2015)

5.5 PARÁMETROS

Los parámetros a utilizar son los mismos definidos para el PM-01. Como se mencionó, estos valores se encuentran basados en otros trabajos que utilizan la PG (???) y siguiendo los valores teóricos mencionados en (??). La lista completa con los valores para ambos experimentos se presenta en la Tabla ??.

Las cuatro poblaciones están compuestas por la combinación de las funciones objetivo y grupos de instancias de evolución, siendo éstas las siguientes:

- Población 1: utiliza la función de evaluación f_{e_4} y el grupo de instancias G2.
- Población 2: utiliza la función de evaluación f_{e_3} y el grupo de instancias G1.

Tabla 5.5: Resumen de parámetros para experimentos 3 y 4

Datos	Experimento con co-evolución	Experimento sin co-evolución
Número de poblaciones	4	1
Tamaño de población	125 por cada población	500
Número de generaciones	300	
Probabilidad de cruzamiento	80 %	
Probabilidad de reproducción	10 %	
Probabilidad de mutación	5 % <i>subtree mutation</i> y 5 % <i>one node mutation</i>	
Método de generación de población inicial	<i>Ramped Half and Half</i>	
Método de selección de individuos	Torneo con 4 individuos	
Método de selección de nodos	<i>Koza Node Selector</i>	
Probabilidad de selección de nodos	90 % terminales y 10 % funciones	
Altura máxima de evolución	15	
Criterio de término	Completar todas las generaciones	
Individuos a compartir con otra población	5 (son replicados y compartidos)	no aplica
Poblaciones a las que compartir	Cada población comparte con todas las demás	no aplica
Número de generaciones que la población espera para enviar inmigrantes	10	no aplica
Generación en la que se inicia el envío de inmigrantes	1	no aplica
Selección de inmigrantes a enviar	Torneo con 4 individuos	no aplica
Selección de individuos a eliminar	Torneo inverso con 4 individuos	no aplica

- Población 3: utiliza la función de evaluación f_{e_3} y el grupo de instancias G2.
- Población 3: utiliza la función de evaluación f_{e_4} y el grupo de instancias G1.

La población única está compuesta por la función de evaluación $f_{e_{pvv}}$ y el grupo de instancias G3.

CAPÍTULO 6. RESULTADOS

En este capítulo se presentan los resultados obtenidos para cada uno de los experimentos. Al igual que en los capítulos donde se describe el diseño del experimento de cada problema, éstos son divididos por problema con el fin de poder realizar la comparación de los resultados entregados por cada uno de los métodos. Los resultados para cada uno de los problemas son presentados por experimento y luego se describe una comparación de éstos. El orden de los experimentos está dado por el caso tradicional de PG y posteriormente el método de islas.

6.1 RESULTADOS PM-01

6.1.1 Resultados del proceso evolutivo

LA GAA aplicada al problema de la mochila bidimensional converge sistemáticamente para diversas ejecuciones realizadas. Este resultado corrobora los resultados previos de la literatura para el mismo problema y otros de optimización combinatoria. La Figura ?? y la Figura ?? muestran la convergencia de las distintas ejecuciones de los experimentos 1 y 2 de acuerdo a su *fitness* en el avance de las generaciones, donde cada línea corresponde al mejor algoritmo de cada ejecución del programa para cada uno de los sub-experimentos según corresponda. En esta figura es posible apreciar la rápida convergencia de las ejecuciones y que el *fitness* de cada una de éstas converge a un valor similar. Estos resultados son esperables debido a resultados similares sobre la convergencia en la literatura, además corrobora las consideraciones especificadas en ??.

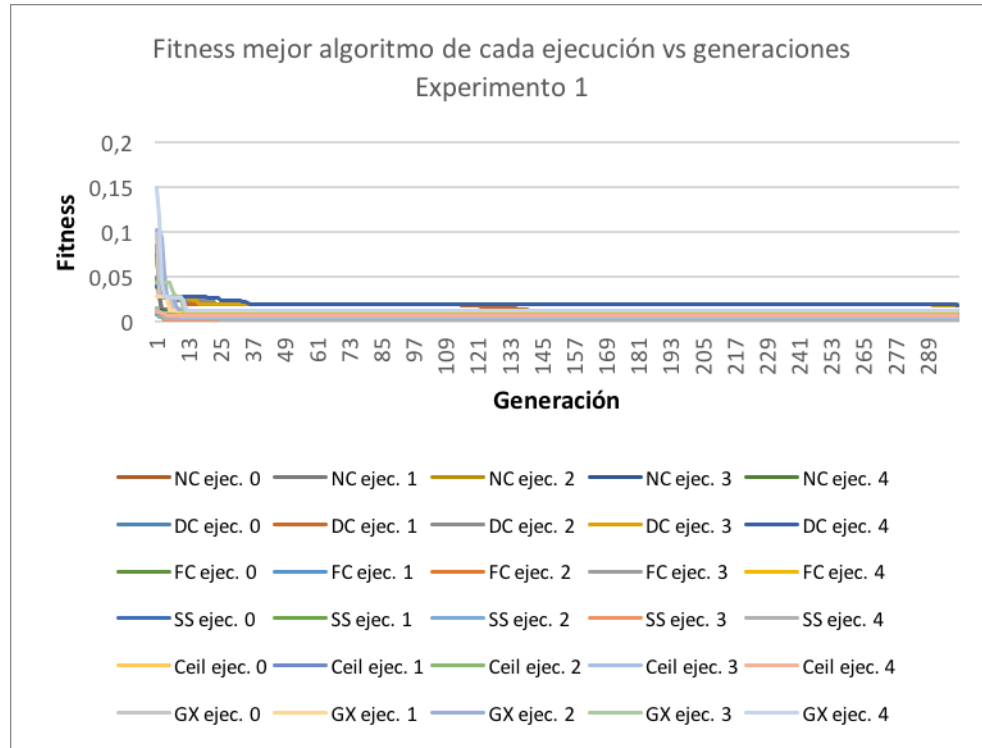


Figura 6.1: Fitness por generación experimento 1 (Elaboración propia, 2015)

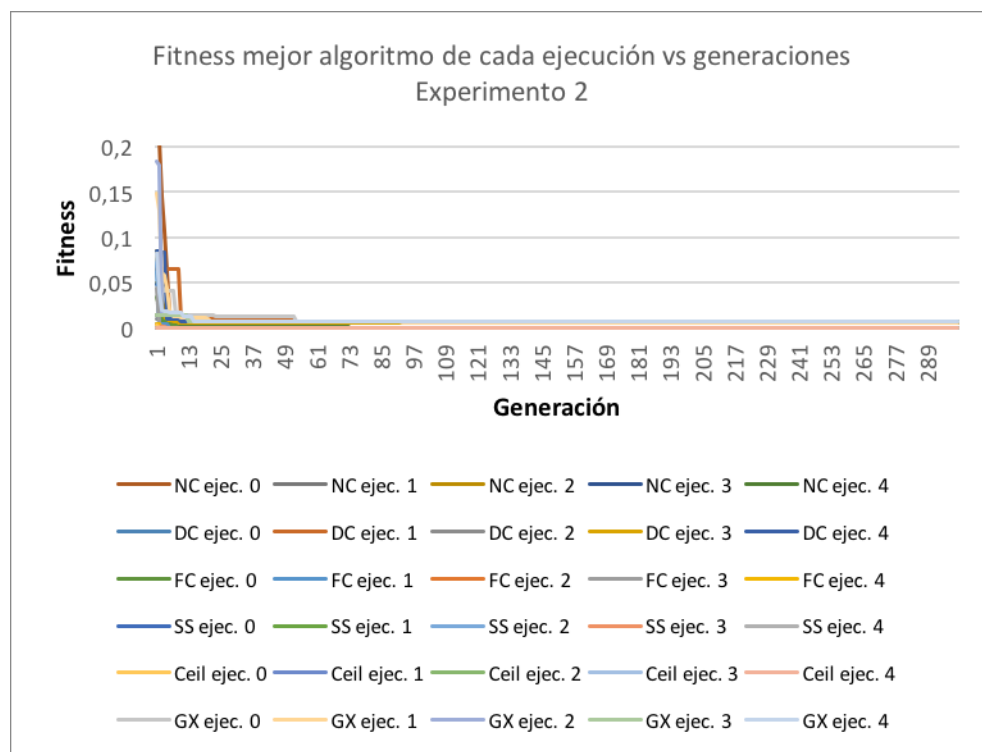


Figura 6.2: Fitness por generación experimento 2 (Elaboración propia, 2015)

Existe variedad en relación a la calidad de los algoritmos obtenidos. La distribución de los algoritmos por medio de su calidad en el proceso evolutivo a través de las generaciones es presentada en las Figuras ?? y ?. En la Figura ?? se presenta el *fitness* de los algoritmos obtenidos en el proceso evolutivo del experimento 1 y ejecución 0 que utiliza el grupo de evolución *SS* (*ANKPSS1*) y el experimento 2 con ejecución 0 que utiliza el mismo grupo de evolución (*AIKPSS1*), mediante el uso de un gráfico de Box and Whisker. En estas Figuras solo son representadas algunas generaciones (0, 25, 50, 75, ..., 299), para así poder apreciar la distribución de los algoritmos, debido a su extensa cantidad. Para cada una de las generaciones se presenta una división en cuatro secciones que representan a cada uno de los cuartiles y algunos *outliers*. Cada uno de los cuartiles representa un 25 % (cuartil 1 25 %, cuartil 2 50 %, etc) de los individuos de cada generación. Dentro de las generaciones, aparece una x que representa el promedio de los individuos de la generación, y una línea que divide la “caja” representando la media de los datos. De esta distribución, es posible inferir que el proceso evolutivo, al inicio la mayor cantidad de los individuos posee los peores valores de *fitness*, donde los cuatro cuartiles se encuentran en un rango de 0,6 a 1,2 para el experimento 1 y 0,8 a 1,0 para el experimento 2, y a medida que avanzan las generaciones, esta distribución tiende a mejores valores. En general, es posible apreciar que existen varios *outliers* en ambos gráficos, los que se encuentran distribuidos en la parte superior de las “cajas”. Esto se debe principalmente a que en cada generación aparecen nuevos individuos auto generados para completar la población, luego de aplicar el proceso de variación (mutación, cruzamiento, reproducción, etc). En ambos gráficos el *fitness* promedio converge a valores menores a 0,2, mientras que la media tiende a 0 o valores muy pequeños. De esto último se desprende que al avanzar las generaciones, la mayoría de los individuos, sobre el 50 %, obtienen buenos resultados (menores a 0,1). La distribución de los demás algoritmos generados por los otros experimentos es similar y puede ser inferida de la Tabla ?? y Tabla ?? donde se muestra el resumen de los experimentos 1 y 2, con sus respectivos sub-experimentos. En estas tablas se muestran datos generales de todos algoritmos obtenidos en la ejecución del sub-experimento para cada uno de los experimentos relacionados al PM-01, por ejemplo “NC ejec. 0” es la ejecución 0 del sub-experimento que utiliza el grupo NC. Dada la gran cantidad de algoritmos generados por sub-experimento y más aún los obtenidos de ambos experimentos durante el proceso evolutivo (aproximadamente 150 mil por sub-experimento), es que se selecciona al mejor de cada ejecución para ser evaluado con las instancias de prueba. Esto resulta en la evaluación de 60 algoritmos, siendo cinco los extraídos de cada uno de los 12 experimentos (experimento 1a, experimento 2a, experimento 1b, experimento 2b, etc). Los algoritmos a evaluar son los propuestos en la Tabla ?? y Tabla ?? para los experimentos 1 y 2 respectivamente. En las tablas donde se presentan los mejores algoritmos, el nombre que éstos

tienen posee la siguiente forma: Algoritmo - Experimento (Tradicional (**N**) o co-evolución utilizando método de islas (**I**)) - Problema - Grupo instancias - Correlativo de 1 a 5. Un ejemplo de esto último es ANKPNC1, que se lee como Algoritmo (A) del experimento tradicional (N) para el problema de la mochila (KP) utilizando el grupo de instancias NC (NC) obtenido en la ejecución 1.

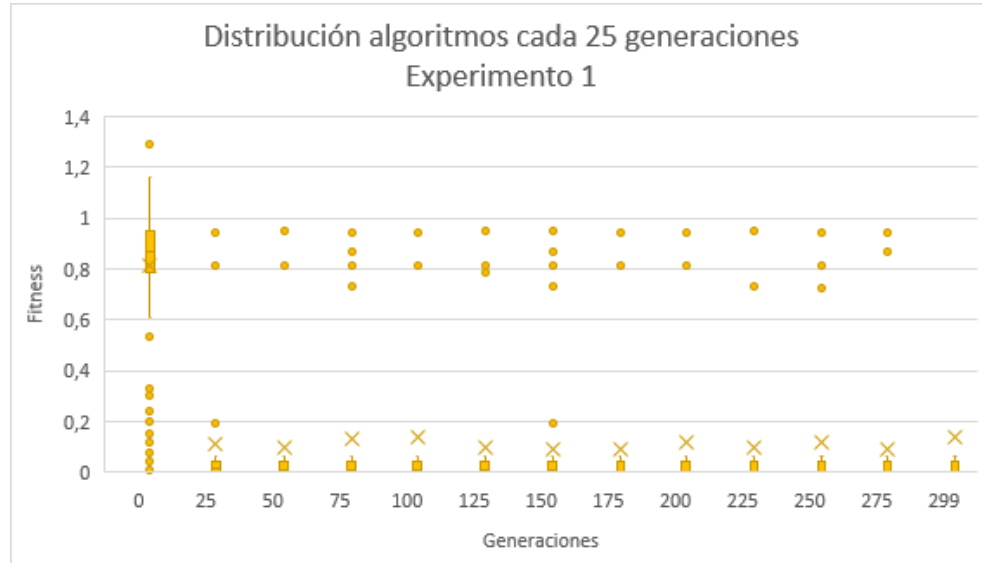


Figura 6.3: Distribución algoritmos experimento 1 (Elaboración propia, 2015)

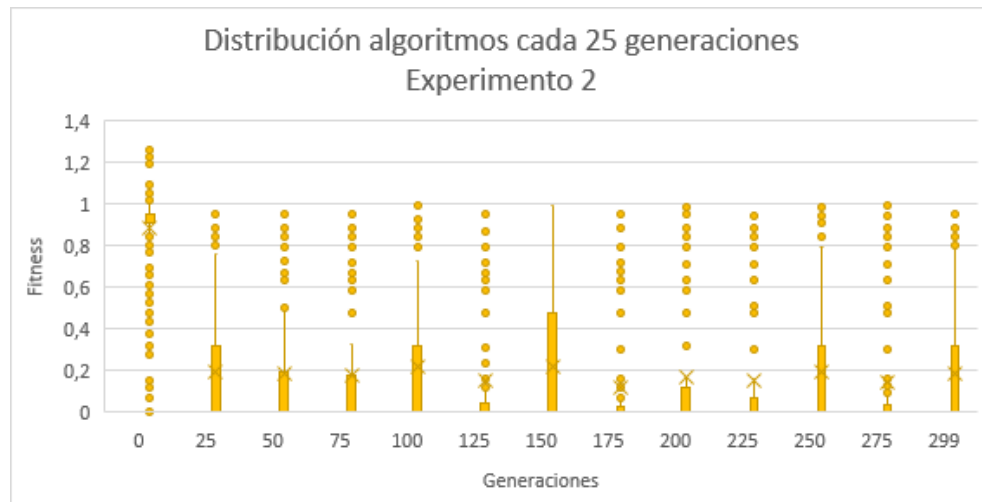


Figura 6.4: Distribución algoritmos experimento 2 (Elaboración propia, 2015)

En relación al *fitness*, no existe una gran variación en la calidad de la GAA para los distintos algoritmos obtenidos durante el proceso evolutivo para el mismo conjunto de instancias. En las tablas ?? y ?? aparecen datos del mejor, peor y promedio del *fitness* de todos los algoritmos generados utilizando alguno de los grupos de instancias clasificados en el sub-capítulo ??. En

Tabla 6.1: Datos generales de los algoritmos obtenidos en el experimento 1

Nombre	Fitness			Nº Nodos			Altura		
	Peor	Prom.	Mejor	Min.	Prom.	Máximo	Min.	Prom.	Máximo
NC ejec. 0	1,1688	0,2232	0,0038	2	13,08	122	2	5,27	10
NC ejec. 1	1,2133	0,2827	0,0037	2	12,16	116	2	4,70	10
NC ejec. 2	1,3316	0,2309	0,0039	2	12,13	133	2	5,89	10
NC ejec. 3	1,1607	0,2365	0,0057	2	10,59	121	2	4,38	10
NC ejec. 4	1,2449	0,1393	0,0047	2	10,48	138	2	4,45	10
DC ejec. 0	1,1567	0,2557	0,0178	2	12,52	109	2	5,78	10
DC ejec. 1	1,1516	0,2262	0,0118	2	12,89	139	2	5,23	10
DC ejec. 2	1,3174	0,2372	0,0187	2	12,39	126	2	4,60	10
DC ejec. 3	1,2252	0,2168	0,0176	2	11,65	109	2	5,01	10
DC ejec. 4	1,1508	0,2276	0,0178	2	10,81	144	2	5,40	10
FC ejec. 0	1,1567	0,1775	0,0093	2	11,49	98	2	4,18	10
FC ejec. 1	1,2166	0,1215	0,0096	2	6,54	105	2	3,56	10
FC ejec. 2	1,2905	0,1699	0,0080	2	11,44	124	2	4,25	10
FC ejec. 3	1,2133	0,2404	0,0078	2	9,47	103	2	4,93	10
FC ejec. 4	1,2000	0,1936	0,0096	2	7,04	106	2	3,25	10
SS ejec. 0	1,2900	0,1289	0,0021	2	10,85	123	2	3,96	10
SS ejec. 1	1,3033	0,0420	0,0021	2	11,00	121	2	4,42	10
SS ejec. 2	1,2389	0,2545	0,0021	2	11,27	108	2	4,76	10
SS ejec. 3	1,2067	0,1964	0,0022	2	8,50	131	2	4,36	10
SS ejec. 4	1,2493	0,1792	0,0021	2	10,42	125	2	5,43	10
Ceil ejec. 0	1,2383	0,2175	0,0051	2	12,36	132	2	4,24	10
Ceil ejec. 1	1,1510	0,1895	0,0058	2	11,05	117	2	5,35	10
Ceil ejec. 2	1,2293	0,1332	0,0048	2	12,75	136	2	5,88	10
Ceil ejec. 3	1,2128	0,1866	0,0048	2	10,51	134	2	4,26	10
Ceil ejec. 4	1,2338	0,2189	0,0057	2	8,65	124	2	4,38	10
GX ejec. 0	1,2172	0,2187	0,0126	2	8,86	120	2	4,60	10
GX ejec. 1	1,1209	0,1530	0,0126	2	10,56	102	2	4,53	10
GX ejec. 2	1,3110	0,2769	0,0123	2	12,16	139	2	4,68	10
GX ejec. 3	1,1931	0,2250	0,0126	2	8,40	115	2	4,36	10
GX ejec. 4	1,1819	0,2192	0,0126	2	9,37	123	2	4,43	10

(Elaboración propia, 2015)

Tabla 6.2: Datos generales de los algoritmos obtenidos en el experimento 2

Nombre	Fitness			Nº Nodos			Altura		
	Peor	Prom.	Mejor	Min.	Prom.	Máximo	Min.	Prom.	Máximo
NC ejec. 0	1,2700	0,2838	0,0000	2	9,67	120	2	4,89	10
NC ejec. 1	1,3033	0,3810	0,0000	2	10,50	163	2	4,96	10
NC ejec. 2	1,3233	0,3724	0,0000	2	10,42	127	2	4,28	10
NC ejec. 3	1,3200	0,3549	0,0000	2	10,29	129	2	5,00	10
NC ejec. 4	1,3000	0,3109	0,0000	2	7,67	133	2	4,06	10
DC ejec. 0	1,2033	0,4185	0,0057	2	9,07	96	2	4,22	10
DC ejec. 1	1,2967	0,3334	0,0057	2	9,97	119	2	4,15	10
DC ejec. 2	1,2700	0,4415	0,0056	2	12,35	120	2	4,13	10
DC ejec. 3	1,2667	0,3839	0,0057	2	9,74	110	2	4,63	10
DC ejec. 4	1,2700	0,3774	0,0069	2	9,34	111	2	3,73	10
FC ejec. 0	1,3733	0,3392	0,0000	2	8,27	142	2	4,08	10
FC ejec. 1	1,2733	0,3799	0,0000	2	7,35	138	2	3,96	10
FC ejec. 2	1,2803	0,3511	0,0000	2	8,94	140	2	4,23	10
FC ejec. 3	1,2333	0,3418	0,0000	2	7,26	112	2	3,70	10
FC ejec. 4	1,2267	0,2614	0,0000	2	6,31	100	2	3,51	10
SS ejec. 0	1,2600	0,1862	0,0000	2	11,24	108	2	4,86	10
SS ejec. 1	1,2267	0,2571	0,0000	2	9,27	98	2	4,15	10
SS ejec. 2	1,3100	0,2828	0,0000	2	10,86	123	2	3,95	10
SS ejec. 3	1,1867	0,2619	0,0000	2	10,96	130	2	4,78	10
SS ejec. 4	1,3167	0,2163	0,0000	2	10,85	125	2	4,46	10
Ceil ejec. 0	1,2267	0,2381	0,0000	2	9,14	107	2	4,32	10
Ceil ejec. 1	1,2400	0,2326	0,0000	2	9,37	119	2	4,65	10
Ceil ejec. 2	1,2733	0,1516	0,0000	2	9,38	118	2	4,27	10
Ceil ejec. 3	1,3067	0,2221	0,0000	2	9,84	122	2	4,36	10
Ceil ejec. 4	1,2408	0,2770	0,0000	2	9,42	115	2	4,35	10
GX ejec. 0	1,2900	0,3662	0,0075	2	9,27	120	2	4,35	10
GX ejec. 1	1,2567	0,3916	0,0064	2	11,46	133	2	4,61	10
GX ejec. 2	1,2667	0,3458	0,0077	2	10,79	110	2	4,63	10
GX ejec. 3	1,2932	0,3675	0,0075	2	9,65	123	2	4,67	10
GX ejec. 4	1,2933	0,3994	0,0076	2	10,44	122	2	5,17	10

(Elaboración propia, 2015)

relación a la Tabla ??, es posible apreciar que el resultado tanto del mejor, peor y el promedio del *fitness* de los algoritmos tiende a valores similares, lo que complementa las consideraciones mencionadas en ??. En relación a los resultados del *fitness* obtenido entre los distintos grupos de instancias, es posible apreciar que en algunos casos, existe una mayor diferencia que la presentada en los resultados dentro del mismo grupo, lo que se debe principalmente a las características del grupo de instancias utilizado en el proceso evolutivo. Para la Tabla ?? se ve que ocurre un efecto similar, tanto en la relación entre los algoritmos del mismo grupo, como en la comparación con los de otros grupos. Finalmente, los resultados que se obtienen en cada uno de los grupos al ser comparados entre experimentos, presentan una variación en la que los algoritmos del experimento 1 obtienen mejores resultados. Esta variación ocurre por que en el experimento 2 se generan algoritmos en distintas poblaciones con distintos criterios de evaluación (islas), lo que conlleva a una mayor variabilidad que la presentada en el experimento 1.

La variación de los algoritmos obtenidos en la GAA está relacionada con la estructura que posee el árbol sintáctico obtenido durante el proceso evolutivo. En las tablas ?? y ?? aparecen datos del máximo, mínimo y promedio del número de nodos y la altura. Con respecto al número de nodos, existe variación en los algoritmos del mismo grupo y al ser comparados entre los distintos grupos. Aunque el número máximo de nodos alcanza valores sobre 100, el promedio es siempre menor a 15, cuyo valor fue determinado como máximo para no interferir en la calidad de los algoritmos (factor de legibilidad, véase ??). En relación a la altura de los árboles que representan a los algoritmos, se ve que también existe variación tanto entre los grupos como al compararlos con otros. El promedio de éstos tiende a valores entre 3 y 5, lo que se relaciona directamente con el número máximo permitido de nodos, ya que algunos de estos nodos representan funciones, las que solo tienen permitido un número determinado de hijos.

La calidad de los algoritmos obtenidos mediante el proceso evolutivo no tiene relación con el tiempo que demora el proceso evolutivo ni la generación en la que el o los mejores algoritmos aparecen dentro de la ejecución de este proceso. En las tablas ?? y ??, es posible apreciar el tiempo de evolución de cada una de las ejecuciones y la generación en la que aparece el mejor individuo de ésta. En estas tablas es posible notar que existe variación tanto en el tiempo de cada una de las ejecuciones del proceso evolutivo y en la generación en la que el mejor individuo aparece.

El tamaño de los árboles que componen los algoritmos obedece al rango de tamaño predefinido en la función de legibilidad que se encuentra dentro de la función de evaluación (*fitness*). En la Tabla ?? y ?? se muestra que no existe una convergencia hacia árboles de similares dimensiones.

Como se observa en estas tablas, los árboles seleccionados varían entre 3 y 15 nodos con una altura entre 2 y 7 para el experimento 1, y entre 3 y 15 nodos, con una altura entre 2 y 6 para el experimento 2.

Los algoritmos generados son mejores para instancias de mayor tamaño. En el diseño del experimento, el criterio de división de las instancias para las islas del experimento 2 fue por medio del tamaño de éstas, siendo el tamaño la cantidad de ítems que posee la instancia y no la escala en que los valores del peso y beneficio se encuentren. En la Tabla ?? se presentan los resultados de los mejores algoritmos de cada isla por ejecución. La isla 0 se compone de una función de evaluación por HITS y los grupos de instancias de tamaño 50 y 100. La isla 1 se compone de una función de evaluación por ERP y los grupos de instancias de tamaño 200 y 500, la isla 2 se compone de una función de evaluación por ERP y los grupos de instancias de tamaño 50 y 100, y finalmente, la isla 3 se compone de una función de evaluación por HITS y los grupos de instancias de tamaño 200 y 500. En esta Tabla se puede ver los resultados del ERP que obtuvo cada uno de éstos y el *fitness* con el que finalmente fueron evaluados durante el proceso evolutivo. Los algoritmos generados en las islas 1 y 3 presentan un menor ERP en comparación a los generados en las islas 0 y 2. La Tabla ?? presenta un resumen de la Tabla ?? donde es más fácil apreciar la comparación entre las distintas islas. Considerando los resultados obtenidos en las ejecuciones de los diversos experimentos que utilizan gran variedad de grupos de instancias, es posible concluir que los mejores resultados en el proceso evolutivo son obtenidos por las instancias de mayor tamaño. Por otra parte, los resultados para las islas 0 y 3, presentan una gran variación entre el ERP y el *fitness*, mientras que en las islas 1 y 2, los resultados son similares. Esto se debe a la particularidad de cada una de las funciones de evaluación, que buscan medir con un criterio distinto la calidad de los algoritmos generados. De lo anterior se desprende en relación al tamaño que es recomendable el uso de instancias de mayor tamaño para el proceso evolutivo. Mientras tanto, en relación al uso de la función de evaluación, cuando ésta sea relacionada a los HITS (cantidad de soluciones óptimas obtenidas) se sugiere la incorporación un porcentaje menor que considere el ER, esto debido a que la selección de los algoritmos es realizada considerando el valor del *fitness* que considera solo a los algoritmos que obtienen un ER menor al % determinado, por lo que un algoritmo que obtiene un ERP un poco mayor al aceptado por la función de evaluación HITS es penalizado de la misma forma que un algoritmo que obtenga un resultado muy malo. Por ejemplo, si el ER máximo para considerar un *hit* es de 1,0 %, un algoritmo que obtenga un 1,1 % de ER tiene el mismo *fitness* que un algoritmo con un ER de 100 %.

Tabla 6.3: Datos generales del mejor algoritmo de cada experimento del experimento 1

Nombre	Fitness	Nº de nodos	Altura	Ejecución en la que aparece	Tiempo (min)
ANKPNC1	0,0038	15	6	30	21,10
ANKPNC2	0,0037	15	5	231	23,09
ANKPNC3	0,0039	14	7	100	24,40
ANKPNC4	0,0057	15	5	14	19,25
ANKPNC5	0,0047	9	4	17	18,58
ANKPDC1	0,0187	14	6	291	17,16
ANKPDC2	0,0118	15	6	138	30,04
ANKPDC3	0,0187	15	5	57	19,65
ANKPDC4	0,0187	13	5	16	17,30
ANKPDC5	0,0187	15	7	148	19,49
ANKPFC1	0,0093	14	4	4	17,63
ANKPFC2	0,0096	3	2	0	22,49
ANKPFC3	0,0082	14	5	129	22,33
ANKPFC4	0,0078	15	8	282	24,55
ANKPFC5	0,0096	3	2	0	19,92
ANKPSS1	0,0021	14	4	4	13,65
ANKPSS2	0,0021	10	4	3	19,70
ANKPSS3	0,0021	15	5	94	20,74
ANKPSS4	0,0022	5	3	3	18,90
ANKPSS5	0,0021	9	5	32	16,88
ANKPCeil1	0,0051	13	4	23	10,15
ANKPCeil2	0,0058	13	5	12	10,96
ANKPCeil3	0,0049	15	7	95	14,78
ANKPCeil4	0,0048	11	4	8	11,63
ANKPCeil5	0,0068	5	3	36	12,61
ANKPGX1	0,0167	8	5	8	13,45
ANKPGX2	0,0073	8	5	5	11,66
ANKPGX3	0,0164	9	4	46	13,23
ANKPGX4	0,0077	9	4	10	14,42
ANKPGX5	0,0142	15	5	11	12,46

(Elaboración propia, 2015)

Tabla 6.4: Datos generales del mejor algoritmo de cada experimento del experimento 2

Nombre	Fitness	Nº de nodos	Altura	Ejecución en la que aparece	Isla en la que aparece	Tiempo (min)
AIKPNC1	0,0048	13	6	2	23	22,66
AIKPNC2	0,0047	11	5	2	112	26,93
AIKPNC3	0,0056	14	4	2	42	21,01
AIKPNC4	0,0057	9	4	1	39	23,82
AIKPNC5	0,0057	5	3	1 y 3	62 y 62	21,94
AIKPDC1	0,0187	13	5	1	67	18,22
AIKPDC2	0,0173	15	6	2	277	22,52
AIKPDC3	0,0163	15	4	1	90	17,74
AIKPDC4	0,0187	12	5	1	19	20,73
AIKPDC5	0,0271	10	3	0	4	18,63
AIKPFC1	0,0096	6	3	0 y 2	0 y 2	18,17
AIKPFC2	0,0096	3	2	0	3	19,27
AIKPFC3	0,0084	15	6	2	227	18,96
AIKPFC4	0,0096	3	2	0, 1 y 3	2, 0 y 2	18,68
AIKPFC5	0,0096	3	2	0	0	21,90
AIKPSS1	0,0021	15	5	2	124	18,62
AIKPSS2	0,0096	14	6	0	42	17,52
AIKPSS3	0,0084	13	4	0	7	17,74
AIKPSS4	0,0096	11	5	0	12	19,04
AIKPSS5	0,0096	15	6	2	32	19,19
AIKPCeil1	0,0057	10	4	2	62 y 62	17,85
AIKPCeil2	0,0068	7	3	0 y 2	2 y 0	19,34
AIKPCeil3	0,0058	15	6	2	60	20,64
AIKPCeil4	0,0057	10	4	2	25	17,58
AIKPCeil5	0,0075	14	6	0	145	24,74
AIKPGX1	0,0157	11	5	2	241	19,48
AIKPGX2	0,0063	11	5	0 y 2	214 y 222	15,25
AIKPGX3	0,0150	15	5	0 y 2	22 y 11	18,46
AIKPGX4	0,0077	15	5	0	12	16,77
AIKPGX5	0,0147	9	4	2	34	16,94

(Elaboración propia, 2015)

Tabla 6.5: Resultados del ERP y fitness para el mejor individuo de cada isla de los sub-experimentos del experimento 2

	Isla 0		Isla 1		Isla 2		Isla 3	
Nombre	ERP	Fitness	ERP	Fitness	ERP	Fitness	ERP	Fitness
NC ejec. 0	0.0070	0.1583	0.0029	0.0028	0.0068	0.0065	0.0029	0.0000
NC ejec. 1	0.0070	0.1583	0.0029	0.0028	0.0070	0.0066	0.0029	0.0000
NC ejec. 2	0.0055	0.0000	0.0029	0.0028	0.0053	0.0050	0.0029	0.0000
NC ejec. 3	0.0053	0.0000	0.0029	0.0028	0.0053	0.0050	0.0033	0.0000
NC ejec. 4	0.0092	0.3167	0.0029	0.0028	0.0090	0.0086	0.0029	0.0000
DC ejec. 0	0.0497	0.4750	0.0060	0.0057	0.0333	0.0316	0.0060	0.3167
DC ejec. 1	0.0497	0.4750	0.0060	0.0057	0.0281	0.0267	0.0104	0.3167
DC ejec. 2	0.0497	0.4750	0.0059	0.0056	0.0279	0.0265	0.0168	0.1583
DC ejec. 3	0.0497	0.4750	0.0060	0.0057	0.0318	0.0302	0.0069	0.3167
DC ejec. 4	0.0497	0.4750	0.0073	0.0069	0.0497	0.0472	0.0074	0.3167
FC ejec. 0	0.0151	0.6333	0.0036	0.0034	0.0151	0.0143	0.0051	0.0000
FC ejec. 1	0.0151	0.6333	0.0051	0.0049	0.0151	0.0143	0.0051	0.0000
FC ejec. 2	0.0135	0.4817	0.0046	0.0044	0.0128	0.0122	0.0051	0.0000
FC ejec. 3	0.0151	0.6333	0.0051	0.0049	0.0151	0.0143	0.0051	0.0000
FC ejec. 4	0.0151	0.6333	0.0051	0.0049	0.0151	0.0143	0.0051	0.0000
SS ejec. 0	0.0027	0.0000	0.0004	0.0004	0.0027	0.0025	0.0003	0.0000
SS ejec. 1	0.0036	0.0000	0.0003	0.0003	0.0036	0.0035	0.0031	0.0000
SS ejec. 2	0.0033	0.0000	0.0004	0.0003	0.0033	0.0032	0.0027	0.0000
SS ejec. 3	0.0063	0.0000	0.0003	0.0003	0.0035	0.0033	0.0027	0.0000
SS ejec. 4	0.0036	0.0000	0.0003	0.0003	0.0036	0.0035	0.0015	0.0000
Ceil ejec. 0	0.0074	0.0000	0.0004	0.0004	0.0066	0.0063	0.0011	0.0000
Ceil ejec. 1	0.0091	0.1583	0.0004	0.0004	0.0091	0.0087	0.0011	0.0000
Ceil ejec. 2	0.0076	0.0000	0.0004	0.0004	0.0075	0.0071	0.0043	0.0000
Ceil ejec. 3	0.0069	0.0000	0.0005	0.0005	0.0068	0.0065	0.0053	0.0000
Ceil ejec. 4	0.0100	0.1583	0.0025	0.0024	0.0100	0.0095	0.0051	0.0000
GX ejec. 0	0.0179	0.5700	0.0079	0.0075	0.0166	0.0157	0.0085	0.1900
GX ejec. 1	0.0160	0.3800	0.0067	0.0064	0.0160	0.0152	0.0085	0.1900
GX ejec. 2	0.0179	0.5700	0.0081	0.0077	0.0179	0.0170	0.0085	0.1900
GX ejec. 3	0.0179	0.5700	0.0079	0.0075	0.0179	0.0170	0.0085	0.1900
GX ejec. 4	0.0179	0.5700	0.0080	0.0076	0.0177	0.0168	0.0085	0.1900

(Elaboración propia, 2015)

Tabla 6.6: Resumen por isla de cada sub-experimento del experimento 2

Nombre Isla	ERP			Fitness		
	Peor	Prom.	Mejor	Peor	Prom.	Mejor
Isla 0	0,0497	0,0168	0,0027	0,6333	0,3000	0,0000
Isla 1	0,0081	0,0038	0,0003	0,0077	0,0036	0,0003
Isla 2	0,0497	0,0140	0,0027	0,0472	0,0133	0,0025
Isla 3	0,0168	0,0053	0,0003	0,3167	0,0792	0,0000

(Elaboración propia, 2015)

6.1.2 Resultados de la evaluación

Los algoritmos seleccionados para el proceso de evaluación empeoran al comparar los resultados obtenidos para los grupos de instancias de evolución en comparación a los de evaluación. La Figura ?? muestra los resultados de la comparación entre los resultados de la evolución y evaluación para el experimento 1. En ésta es posible apreciar que los resultados de la evaluación empeoran para todos los sub-experimentos correspondientes al experimento 1. La Figura ?? muestra los resultados de la comparación para el experimento 2, donde se ve que ocurre un efecto similar.

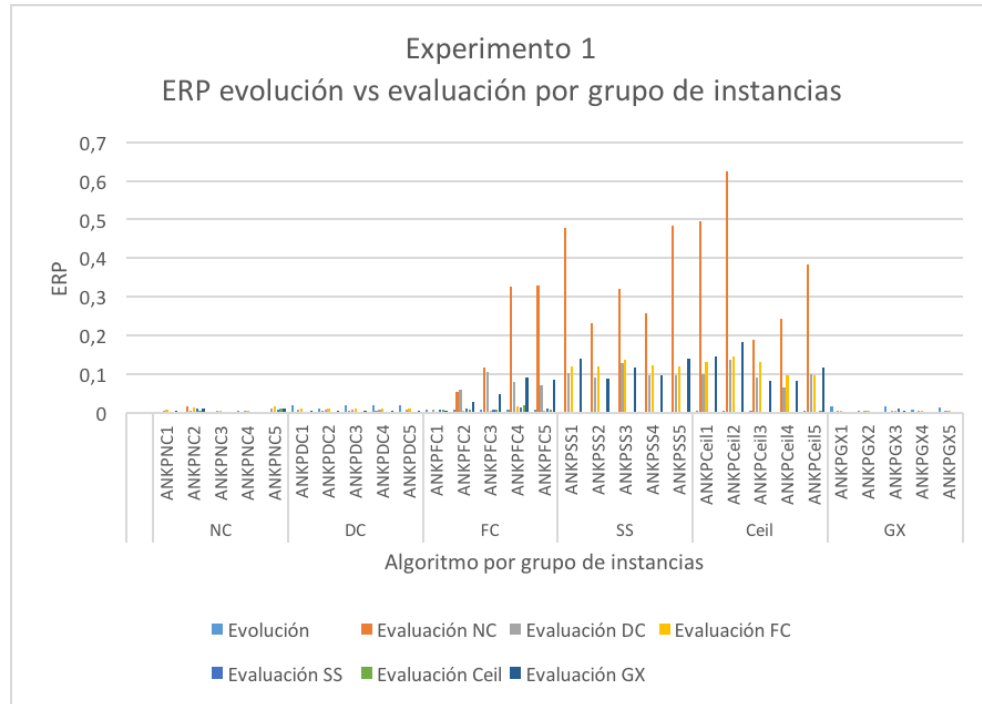


Figura 6.5: ERP de cada algoritmo por grupo sobre el conjunto de evaluación y evolución para el experimento 1 (Elaboración propia, 2015)

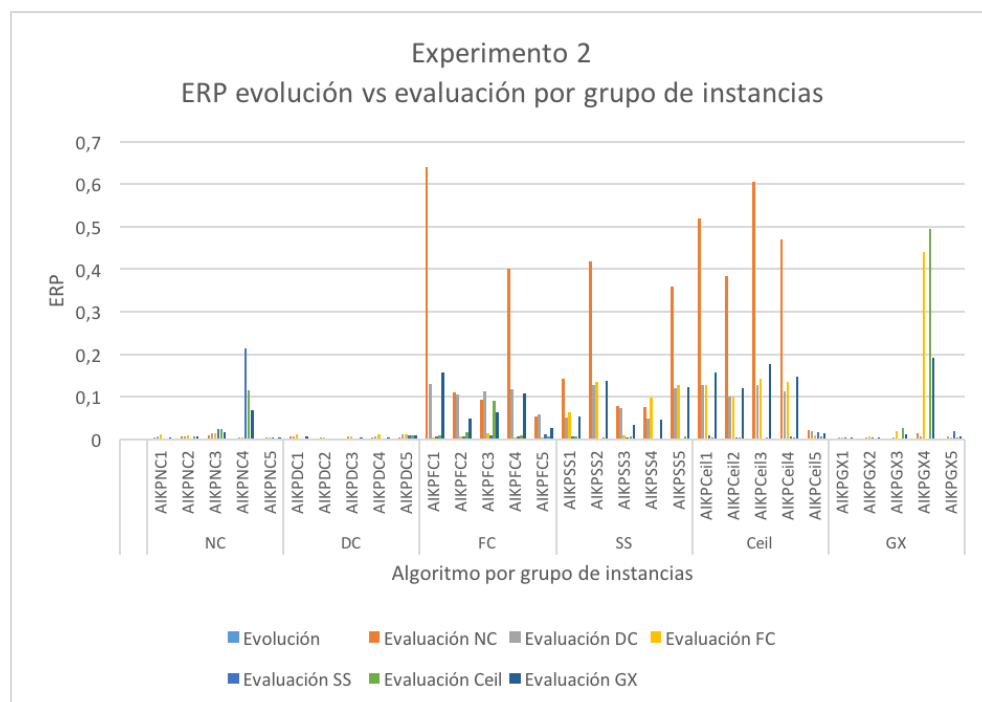


Figura 6.6: ERP de cada algoritmo por grupo sobre el conjunto de evaluación y evolución para el experimento 2 (Elaboración propia, 2015)

Los resultados obtenidos por los algoritmos producidos se sobre-especializan en el tipo de instancias de entrenamiento (evolución). Esta observación se desprende de la clasificación realizada para las instancias de acuerdo a su tipo. Como se muestra en la Tabla ?? para el experimento 1 y la Tabla ?? para el experimento 2, los resultados son similares para las instancias que tienen el mismo grupo de evolución y evaluación. Mientras que, para los otros casos, en su mayoría los resultados difieren.

Los algoritmos obtenidos mediante la evolución utilizando el grupo de instancias de adaptación *SS* y *Ceil*, muestran una clara sobre especialización en las instancias que corresponden al mismo grupo. Estos grupos, como se mencionó en el diseño del experimento, poseen características muy similares. Específicamente, cuando se utilizaron para evolucionar los algoritmos, las instancias del grupo *SS*, surgieron los algoritmos *ANKPSS1* a *ANKPSS5* para el experimento 1 y los algoritmos *AIKPSS1* a *AIKPSS5* para el experimento 2. En la Tabla ?? se observan los resultados obtenidos para los cinco algoritmos de cada experimento con las instancias de evolución, solo para los algoritmos del grupo *SS*. Al observar los cinco algoritmos se detectan diferencias estructurales y también diferencias en el desempeño computacional. El mejor algoritmo obtenido es *ANKPSS4* que presenta un error relativo promedio de 0,22 % en las 12 instancias de evolución. La estructura sintáctica del algoritmo se presenta en la Figura ?. En esta figura se ve que el algoritmo utiliza como elementos la incorporación de nuevos ítems a la mochila por el menor beneficio, mayor peso, mayor ganancia (*beneficio/peso*), los que solo se preocupan de llenar la mochila. Entonces, el algoritmo opera estos terminales alternadamente hasta completar la mochila. Además, los terminales que agregan ítems de acuerdo al peso parecen ser los responsables finales de la especialización para este tipo de instancias. Es decir, el algoritmo *ANKPSS4* se ha sobre especializado para las instancias de entrenamiento. Esta sobre especialización afecta en mayor medida a este grupo y al grupo *Ceil*, ya que, al tener una relación de igualdad (para el caso *SS*) y casi de igualdad (caso *Ceil*) entre el peso y el beneficio de los ítems a ingresar a la mochila, los algoritmos solo intentan llenar la mochila hasta alcanzar su capacidad. Como resultado, estos algoritmos en particular, obtienen los peores resultados al ser evaluados con los grupos de instancias distintas al de evolución.

Tabla 6.7: Resultados del ERP para las instancias de evolución y evaluación para el mejor algoritmo de cada sub-experimento del experimento 1

Nombre	Evolución	Grupos de instancias de evaluación					
		NC	DC	FC	SS	Ceil	GX
ANKPNC1	0,004	0,005	0,007	0,009	0,004	0,002	0,005
ANKPNC2	0,004	0,019	0,007	0,015	0,012	0,008	0,012
ANKPNC3	0,004	0,004	0,007	0,008	0,003	0,002	0,005
ANKPNC4	0,006	0,002	0,005	0,006	0,002	0,002	0,004
ANKPNC5	0,005	0,005	0,012	0,017	0,010	0,011	0,011
ANKPDC1	0,020	0,005	0,008	0,013	0,002	0,002	0,006
ANKPDC2	0,012	0,007	0,010	0,013	0,003	0,003	0,007
ANKPDC3	0,020	0,007	0,008	0,013	0,002	0,002	0,006
ANKPDC4	0,020	0,006	0,008	0,013	0,002	0,002	0,006
ANKPDC5	0,020	0,005	0,008	0,013	0,003	0,002	0,006
ANKPFC1	0,010	0,003	0,008	0,005	0,008	0,008	0,006
ANKPFC2	0,010	0,054	0,061	0,006	0,013	0,008	0,029
ANKPFC3	0,009	0,118	0,106	0,007	0,009	0,010	0,050
ANKPFC4	0,008	0,328	0,081	0,018	0,015	0,022	0,093
ANKPFC5	0,010	0,330	0,073	0,006	0,013	0,008	0,086
ANKPSS1	0,002	0,479	0,103	0,121	0,002	0,005	0,142
ANKPSS2	0,002	0,233	0,092	0,121	0,002	0,005	0,091
ANKPSS3	0,002	0,321	0,128	0,137	0,002	0,005	0,118
ANKPSS4	0,002	0,257	0,097	0,125	0,002	0,005	0,097
ANKPSS5	0,002	0,484	0,099	0,120	0,003	0,004	0,142
ANKPCeil1	0,005	0,495	0,100	0,132	0,003	0,005	0,147
ANKPCeil2	0,006	0,623	0,139	0,145	0,003	0,005	0,183
ANKPCeil3	0,005	0,190	0,093	0,131	0,004	0,004	0,084
ANKPCeil4	0,005	0,243	0,065	0,098	0,004	0,004	0,083
ANKPCeil5	0,007	0,385	0,101	0,099	0,004	0,005	0,119
ANKPGX1	0,018	0,002	0,006	0,006	0,004	0,002	0,004
ANKPGX2	0,008	0,002	0,006	0,006	0,002	0,002	0,004
ANKPGX3	0,017	0,002	0,006	0,006	0,011	0,003	0,006
ANKPGX4	0,008	0,002	0,006	0,006	0,004	0,002	0,004
ANKPGX5	0,015	0,002	0,006	0,006	0,002	0,003	0,004

(Elaboración propia, 2015)

Tabla 6.8: Resultados del ERP para las instancias de evolución y evaluación para el mejor algoritmo de cada sub-experimento del experimento 2

Nombre	Evolución	Grupos de instancias de evaluación					
		NC	DC	FC	SS	Ceil	GX
AIKPNC1	0,0050	0,0048	0,0083	0,0131	0,0030	0,0021	0,0063
AIKPNC2	0,0050	0,0067	0,0087	0,0102	0,0024	0,0070	0,0070
AIKPNC3	0,0059	0,0112	0,0161	0,0154	0,0237	0,0242	0,0181
AIKPNC4	0,0060	0,0035	0,0057	0,0060	0,2135	0,1156	0,0689
AIKPNC5	0,0060	0,0022	0,0058	0,0061	0,0042	0,0024	0,0041
AIKPDC1	0,0197	0,0068	0,0082	0,0131	0,0024	0,0020	0,0065
AIKPDC2	0,0182	0,0023	0,0056	0,0060	0,0024	0,0025	0,0038
AIKPDC3	0,0172	0,0029	0,0065	0,0070	0,0025	0,0027	0,0043
AIKPDC4	0,0197	0,0048	0,0083	0,0131	0,0030	0,0021	0,0063
AIKPDC5	0,0285	0,0063	0,0117	0,0133	0,0105	0,0088	0,0101
AIKPFC1	0,0101	0,6398	0,1303	0,0060	0,0087	0,0090	0,1588
AIKPFC2	0,0101	0,1113	0,1070	0,0081	0,0087	0,0165	0,0503
AIKPFC3	0,0089	0,0938	0,1123	0,0146	0,0110	0,0911	0,0646
AIKPFC4	0,0101	0,4012	0,1178	0,0060	0,0087	0,0090	0,1085
AIKPFC5	0,0101	0,0541	0,0604	0,0061	0,0132	0,0084	0,0285
AIKPSS1	0,0023	0,1429	0,0527	0,0633	0,0080	0,0081	0,0550
AIKPSS2	0,0101	0,4184	0,1287	0,1363	0,0012	0,0046	0,1378
AIKPSS3	0,0089	0,0795	0,0741	0,0108	0,0044	0,0064	0,0350
AIKPSS4	0,0101	0,0773	0,0503	0,0990	0,0013	0,0036	0,0463
AIKPSS5	0,0101	0,3598	0,1196	0,1281	0,0034	0,0063	0,1235
AIKPCeil1	0,0060	0,5195	0,1284	0,1270	0,0106	0,0058	0,1583
AIKPCeil2	0,0071	0,3848	0,1022	0,1014	0,0041	0,0054	0,1196
AIKPCeil3	0,0061	0,6045	0,1273	0,1434	0,0033	0,0041	0,1765
AIKPCeil4	0,0060	0,4693	0,1144	0,1363	0,0086	0,0048	0,1467
AIKPCeil5	0,0079	0,0221	0,0209	0,0107	0,0175	0,0074	0,0157
AIKPGX1	0,0165	0,0023	0,0058	0,0060	0,0041	0,0024	0,0041
AIKPGX2	0,0066	0,0035	0,0059	0,0079	0,0040	0,0023	0,0047
AIKPGX3	0,0158	0,0022	0,0059	0,0188	0,0024	0,0281	0,0115
AIKPGX4	0,0081	0,0157	0,0078	0,4410	0,0024	0,4945	0,1923
AIKPGX5	0,0155	0,0027	0,0063	0,0061	0,0188	0,0049	0,0078

(Elaboración propia, 2015)

Tabla 6.9: Resultados del ERP de los algoritmos obtenidos por el grupo de instancias *SS* para cada uno de los grupos de instancias de evaluación

Experimento	Nombre	Evolución	Grupos de instancias de evaluación					
			NC	DC	FC	SS	Ceil	GX
Experimento 1 SS	ANKPSS1	0,002	0,479	0,103	0,121	0,002	0,005	0,142
	ANKPSS2	0,002	0,233	0,092	0,121	0,002	0,005	0,091
	ANKPSS3	0,002	0,321	0,128	0,137	0,002	0,005	0,118
	ANKPSS4	0,002	0,257	0,097	0,125	0,002	0,005	0,097
	ANKPSS5	0,002	0,484	0,099	0,120	0,003	0,004	0,142
Experimento 2 SS	AIKPSS1	0,0023	0,1429	0,0527	0,0633	0,0080	0,0081	0,0550
	AIKPSS2	0,0101	0,4184	0,1287	0,1363	0,0012	0,0046	0,1378
	AIKPSS3	0,0089	0,0795	0,0741	0,0108	0,0044	0,0064	0,0350
	AIKPSS4	0,0101	0,0773	0,0503	0,0990	0,0013	0,0036	0,0463
	AIKPSS5	0,0101	0,3598	0,1196	0,1281	0,0034	0,0063	0,1235

(Elaboración propia, 2015)

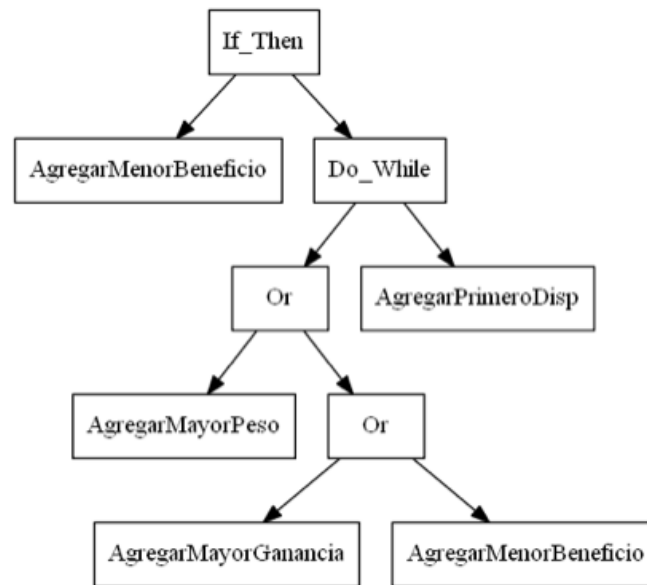


Figura 6.7: Mejor algoritmo del experimento 1 para el grupo de instancias *SS* (Elaboración propia, 2015)

La sobre-especialización de los algoritmos se puede constatar simplemente revisando los resultados de su evaluación con instancias distintas del mismo grupo. Como se mencionó anteriormente, las tablas ?? y ?? presentan los resultados del ERP de los cinco algoritmos de cada

sub-experimento para distintos grupos de instancias de cada experimento. Se observa que, en general, los algoritmos tienen un mejor rendimiento con las instancias del mismo grupo con el que se utilizaron las instancias para los casos de adaptación (evolución) en comparación a su rendimiento con las instancias de otros grupos. Las instancias del grupo *NC*, *DC*, *FC*, *Ceil* y *GX* siguen la misma lógica. Los resultados de la sobre especialización también son constatados para los otros grupos. Una clara excepción a esta sobre-especialización, es lo que ocurre en los grupos *NC*, *DC*, *FC* y *GX* al ser evaluados sobre los grupos *SS* y *Ceil*. Esto se debe a que estas instancias “simplifican” el problema de estudio. Esta simplificación puede ser interpretada como “solo se debe llenar la mochila” y no a “llenar la mochila maximizando la ganancia” y se debe a que estas instancias poseen igualdad o una similitud entre el peso y beneficio que provee cada ítem al ser agregado a la mochila. La particularidad de estos grupos presenta menor dificultad para las funciones y terminales propuestos, generando que los algoritmos que han sido entrenados con otros grupos de instancias con características distintas, posean una mayor facilidad al momento de resolver las instancias de los grupos *SS* y *Ceil*.

Los algoritmos obtenidos mediante la evolución utilizando el grupo de instancias combinadas *GX*, obtiene resultados similares a los obtenidos por otros algoritmos que evolucionaron con un solo grupo de adaptación. En la Tabla ?? se muestran los resultados que obtienen los algoritmos *ANKPGX1* a *ANKPGX5* para el proceso de evaluación con los distintos grupos del experimento 1. Es posible apreciar que los resultados obtenidos mediante la evolución utilizando instancias de diversos grupos, no posee una sobre especialización como ocurre con los otros algoritmos. Esto es debido a que los algoritmos se adaptan a una mayor cantidad de instancias, las que presentan una variación en la dificultad y características específicas que posee cada una para ser resuelta. En la Tabla ?? también se muestran los resultados que obtienen los algoritmos *AIKPGX1* a *AIKPGX5* para el proceso de evaluación con los distintos grupos del experimento 2, donde se puede constatar que ocurre un efecto similar al producido en el experimento 1.

Los algoritmos producidos son muy rápidos para resolver los problemas de la mochila. En la Tabla ?? se muestra el tiempo que le toma al mejor algoritmo de cada ejecución resolver las instancias de cada uno de los grupos (*NC*, *DC*, *FC*, *SS* y *Ceil*) para el experimento 1. Es importante destacar que cada uno de los grupos contiene 780 instancias que varían en tamaño de 100 a 10.000 ítems y el grupo *GX* contiene las 3.900 instancias de los otros grupos (véase ??). El tiempo empleado es en promedio cinco minutos, alcanzando menos de dos minutos el más rápido y casi 12 minutos el más lento de ellos. Adicionalmente, se puede ver que el grupo *GX* de evaluación (compuesto por todas las instancias de evaluación de los otros grupos) obtiene tiempos promedios de 22 minutos, obteniendo menos de 10 minutos el más rápido y casi una hora el más lento. Los

Tabla 6.10: Resultados del ERP de los algoritmos obtenidos por el grupo de instancias *GX* para cada uno de los grupos de instancias de evaluación

Experimento	Nombre	Evolución	Grupos de instancias de evaluación					
			NC	DC	FC	SS	Ceil	GX
Exp. 1 GX	ANKPGX1	0,0176	0,0022	0,0057	0,0060	0,0041	0,0024	0,0041
	ANKPGX2	0,0077	0,0022	0,0059	0,0060	0,0024	0,0025	0,0038
	ANKPGX3	0,0172	0,0022	0,0057	0,0060	0,0111	0,0029	0,0056
	ANKPGX4	0,0081	0,0022	0,0057	0,0060	0,0041	0,0024	0,0041
	ANKPGX5	0,0149	0,0022	0,0059	0,0061	0,0024	0,0026	0,0038
Exp. 2 GX	AIKPGX1	0,0165	0,0023	0,0058	0,0060	0,0041	0,0024	0,0041
	AIKPGX2	0,0066	0,0035	0,0059	0,0079	0,0040	0,0023	0,0047
	AIKPGX3	0,0158	0,0022	0,0059	0,0188	0,0024	0,0281	0,0115
	AIKPGX4	0,0081	0,0157	0,0078	0,4410	0,0024	0,4945	0,1923
	AIKPGX5	0,0155	0,0027	0,0063	0,0061	0,0188	0,0049	0,0078

(Elaboración propia, 2015)

algoritmos más rápidos resuelven en una milésima de segundo cada instancia, mientras que los más lentos las resuelven en aproximadamente un segundo. En la Tabla ?? se puede observar los tiempos en que los mejores algoritmos del experimento 2 resuelven las instancias para cada uno de los grupos, aunque, si bien los tiempos empleados en la evaluación no son iguales, son similares. Esto se debe a que todos los algoritmos producidos tienen una complejidad polinomial.

Los algoritmos obtenidos mediante el proceso co-evolutivo utilizando el método de islas tienen un desempeño computacional similar a los algoritmos obtenidos mediante el proceso tradicional. En las tablas ?? y ?? se muestran los resultados de cinco mejores algoritmos obtenidos para cada experimento. Estos algoritmos fueron los mejores de cada uno de los sub-experimentos de acuerdo a los resultados obtenidos al ser evaluados con los grupos de evaluación. Específicamente, en la Tabla ?? se presentan los mejores individuos de acuerdo a la cantidad de instancias que logran resolver de forma óptima. Mientras que en la Tabla ?? se presentan los mejores individuos que obtuvieron el menor ERP en el grupo de evaluación. En estas tablas se presentan los indicadores de cada algoritmo y el error relativo que se obtuvo al evaluar los algoritmos con el mismo conjunto de instancias de evaluación y la cantidad de soluciones óptimas que encuentra. Tal como se observa, el error relativo promedio de los algoritmos del primer experimento es similar al del segundo experimento. Los resultados obtenidos por

Tabla 6.11: Tiempo que demora en resolver el mejor algoritmo de cada sub-experimento del experimento 1, los grupos de evaluación

Nombre	Tiempo en minutos					
	NC	DC	FC	SS	Ceil	GX
ANKPNC1	5,36	4,26	5,83	3,41	4,77	23,62
ANKPNC2	7,39	5,34	7,55	3,75	5,93	29,97
ANKPNC3	5,32	4,12	5,73	3,33	4,58	23,08
ANKPNC4	4,35	3,47	4,68	2,81	3,95	19,26
ANKPNC5	4,72	3,59	4,92	2,82	3,86	19,91
ANKPDC1	5,80	4,40	6,49	3,36	5,09	25,14
ANKPDC2	6,67	5,33	6,56	3,44	5,73	27,72
ANKPDC3	6,89	5,36	7,81	4,17	6,01	30,24
ANKPDC4	4,67	3,65	5,26	2,89	4,18	20,65
ANKPDC5	4,66	3,61	5,07	2,80	3,87	20,02
ANKPFC1	5,78	4,44	6,36	3,39	5,20	25,17
ANKPFC2	5,13	5,05	5,33	4,56	5,54	25,61
ANKPFC3	11,82	11,68	11,46	11,37	11,25	57,58
ANKPFC4	4,09	4,43	4,59	3,79	4,23	21,13
ANKPFC5	4,54	4,72	4,84	3,80	4,50	22,39
ANKPSS1	1,93	1,87	1,89	1,90	1,88	9,49
ANKPSS2	2,49	1,78	1,80	1,86	1,91	9,83
ANKPSS3	6,60	5,86	4,34	4,91	4,99	26,71
ANKPSS4	2,32	1,72	1,80	1,81	1,80	9,44
ANKPSS5	1,82	1,82	1,87	1,87	1,81	9,19
ANKPCeil1	2,94	3,22	2,64	2,32	2,83	13,96
ANKPCeil2	2,63	3,16	2,33	2,55	2,64	13,31
ANKPCeil3	7,91	4,97	5,04	4,08	4,96	26,97
ANKPCeil4	3,80	3,61	3,22	2,46	3,36	16,44
ANKPCeil5	4,31	4,59	3,56	2,82	3,95	19,24
ANKPGX1	4,59	3,70	5,14	2,92	4,20	20,55
ANKPGX2	4,55	3,64	5,29	2,88	4,44	20,80
ANKPGX3	9,02	7,04	10,03	4,84	7,72	38,64
ANKPGX4	4,55	3,62	5,14	2,91	4,20	20,41
ANKPGX5	5,58	4,35	6,14	3,33	4,68	24,09

(Elaboración propia, 2015)

Tabla 6.12: Tiempo que demora en resolver el mejor algoritmo de cada sub-experimento del experimento 2, los grupos de evaluación

Nombre	Tiempo en minutos					
	NC	DC	FC	SS	Ceil	GX
AIKPNC1	4,68	3,67	5,34	3,00	4,84	21,53
AIKPNC2	10,31	8,04	11,18	6,16	10,97	46,66
AIKPNC3	6,87	5,30	7,73	4,15	5,90	29,95
AIKPNC4	10,20	7,95	11,22	2,10	4,82	36,28
AIKPNC5	4,58	3,59	4,90	2,81	3,92	19,80
AIKPDC1	6,87	5,43	7,72	4,35	6,22	30,60
AIKPDC2	5,83	4,39	6,33	3,51	5,17	25,23
AIKPDC3	5,68	4,41	6,38	3,55	5,16	25,17
AIKPDC4	4,62	3,66	5,17	2,99	4,24	20,68
AIKPDC5	4,60	3,51	4,99	2,82	3,84	19,77
AIKPFC1	4,29	6,10	6,14	6,16	6,13	28,82
AIKPFC2	6,42	7,00	6,38	6,40	6,20	32,41
AIKPFC3	17,12	9,37	5,32	5,20	3,85	40,87
AIKPFC4	4,52	5,07	5,10	5,06	4,97	24,71
AIKPFC5	5,12	4,88	5,04	4,05	4,53	23,61
AIKPSS1	9,61	32,65	2,95	2,95	4,09	52,24
AIKPSS2	3,02	3,00	2,46	2,56	2,80	13,84
AIKPSS3	5,65	4,89	6,12	4,66	5,15	26,47
AIKPSS4	4,05	2,93	3,51	2,49	3,20	16,18
AIKPSS5	3,05	3,02	2,40	2,58	2,60	13,65
AIKPCeil1	2,93	3,64	2,71	2,56	3,29	15,12
AIKPCeil2	4,08	4,61	3,68	3,01	4,19	19,57
AIKPCeil3	2,30	2,75	2,24	2,40	2,45	12,13
AIKPCeil4	2,86	3,05	2,54	2,54	2,87	13,86
AIKPCeil5	4,68	3,65	5,25	3,39	4,19	21,16
AIKPGX1	4,73	3,72	5,25	2,87	4,31	20,88
AIKPGX2	5,26	4,19	5,73	3,13	4,66	22,97
AIKPGX3	4,64	3,71	4,92	2,91	3,90	20,08
AIKPGX4	10,03	7,79	0,34	6,05	0,44	24,64
AIKPGX5	5,90	4,58	6,38	3,79	4,87	25,52

(Elaboración propia, 2015)

ambos experimentos siguen una distribución normal, así lo muestra el *test de Shapiro-Wilk*. En consecuencia, el *test* de ANOVA que proporciona bajo un 95% de confiabilidad que no existe diferencia significativa en los datos obtenidos, por lo que no es posible rechazar la hipótesis nula. El resultado contrasta descubrimientos realizados por otros autores para algoritmos genéticos, lo que puede ser inferido puesto que algunos de los resultados obtenidos utilizando el método de la PG con co-evolución muestran una mejora en la calidad de los algoritmos, la que es estadísticamente despreciable.

Tabla 6.13: Mejores individuos por cantidad de soluciones encontradas en grupo de evaluación

Grupo	Exp.	Nombre	Error Relativo			Soluciones	Nodos	Altura
			Peor	Prom.	Mejor			
NC	1	ANKPNC4	0,2114	0,0036	0	205	5	15
	2	AIKPNC5	0,8044	0,0041	0	189	3	5
DC	1	ANKPDC2	1,0000	0,0073	0	303	6	15
	2	AIKPDC1	0,5933	0,0065	0	185	5	13
FC	1	ANKPFC1	0,2805	0,0063	0	96	4	14
	2	AIKPFC5	0,8035	0,0285	0	12	2	3
SS	1	ANKPSS4	0,9027	0,0972	0	68	3	5
	2	AIKPSS4	0,7692	0,0463	0	102	5	11
Ceil	1	ANKPCeil2	0,9790	0,1830	0	67	5	13
	2	AIKPCeil3	0,9790	0,1765	0	65	6	15
GX	1	ANKPGX3	0,8363	0,0056	0	215	4	9
	2	AIKPGX2	0,8044	0,0047	0	192	5	15

(Elaboración propia, 2015)

6.1.3 Estructura de los algoritmos generados

Para facilitar la comprensión de los algoritmos, en esta sección se presenta una figura que muestra el árbol sintáctico del algoritmo junto a una breve explicación de cómo funciona. Los algoritmos descritos en esta sección incluyen sólo al mejor algoritmo de los que fueron señalados en la Tabla ?? y ?? para cada experimento. Estos algoritmos son *ANKPDC2* y *AIKPGX2* para la Tabla ??, que representan a los mejores algoritmos para el problema de la mochila utilizando como criterio

Tabla 6.14: Mejores individuos por menor ERP en grupo de evaluación

Grupo	Exp.	Nombre	Error Relativo			Soluciones	Nodos	Altura
			Peor	Prom.	Mejor			
NC	1	ANKPNC4	0,2114	0,0036	0	205	5	15
	2	AIKPNC5	0,8044	0,0041	0	189	3	5
DC	1	ANKPDC1	0,5933	0,0060	0	188	6	14
	2	AIKPDC2	0,2114	0,0038	0	178	6	15
FC	1	ANKPFC1	0,2805	0,0063	0	96	4	14
	2	AIKPFC5	0,8035	0,0285	0	12	2	3
SS	1	ANKPSS2	0,8590	0,0905	0	63	4	10
	2	AIKPSS3	0,7056	0,0350	0	10	4	13
Ceil	1	ANKPCeil4	0,9299	0,0830	0	48	4	11
	2	AIKPCeil5	0,9391	0,0157	0	53	6	14
GX	1	ANKPGX2	0,2114	0,0038	0	200	5	8
	2	AIKPGX1	0,8044	0,0041	0	184	5	11

(Elaboración propia, 2015)

encontrar la mayor cantidad de soluciones óptimas para las instancias de evaluación. Para la Tabla ?? son seleccionados los algoritmos *ANKPNC4* y *AIKPDC2* que representan a los mejores algoritmos para el problema de la mochila siguiendo el criterio de obtener el menor ERP para las instancias de evaluación.

ANKPDC2

El *ANKPDC2* es el mejor algoritmo obtenido en el experimento 1, utilizando como criterio la cantidad de soluciones que encuentra en el grupo de evaluación. En la Figura ?? se puede ver el algoritmo por medio de su árbol sintáctico. Este algoritmo posee 15 nodos y una altura de 6, compuesto de 7 terminales y 8 funciones. Este algoritmo sigue una lógica puramente constructiva, utilizando distintos criterios tiene por objetivo el llenado de la mochila. Los pasos a realizar por este algoritmo inician con el ingreso del elemento con el mayor beneficio. Si se realiza el ingreso, se procede a realizar un ciclo “while” con la condición de “true”, es decir, se ejecuta el árbol derecho

hasta que no se produzcan más cambios. El árbol derecho consta de el ingreso de ítems a la mochila iniciando por el de mayor ganancia, posteriormente el primero de la lista de disponibles y posteriormente se ingresa a otro ciclo que llena todos los elementos restantes de acuerdo a su menor peso. Este proceso se realiza hasta alcanzar la capacidad máxima de la mochila. El terminal “AgregarMayorGanancia” ubicado en la rama derecha no es ejecutado. La lógica de este algoritmo es un goloso con el criterio principal de agregar los ítem que provean la mayor ganancia.

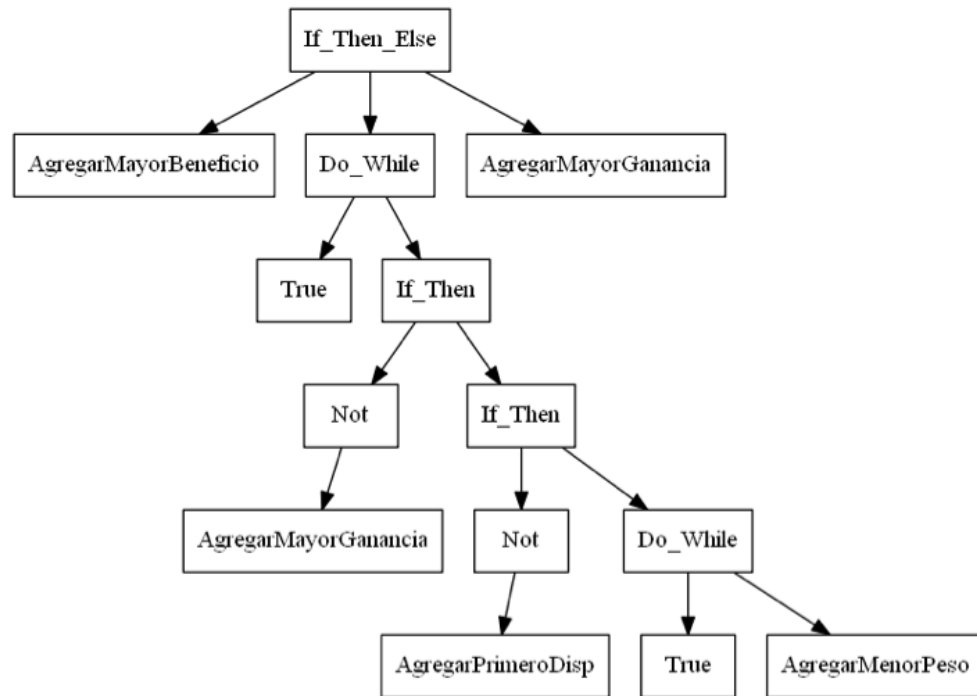


Figura 6.8: Mejor algoritmo del experimento 1 por cantidad de soluciones óptimas obtenidas (Elaboración propia, 2015)

AIKPGX2

El *AIKPGX2* es el mejor algoritmo obtenido en el experimento 2, utilizando como criterio la cantidad de soluciones que encuentra en el grupo de evaluación. En la Figura ?? se puede ver el algoritmo por medio de su árbol sintáctico. Este algoritmo posee 15 nodos y una altura de 5, se encuentra compuesto de 8 terminales y 7 funciones. A diferencia del algoritmo anterior, este algoritmo utiliza un terminal que elimina siguiendo una lógica constructiva y de refinamiento. Los pasos a realizar por este algoritmo inician con un ciclo “while” donde se ingresan ítems de acuerdo

a la mayor ganancia y menor peso. Posteriormente, se ejecuta el árbol derecho agregando ítems de acuerdo a su mayor ganancia y mayor beneficio. Si cinco ítems son agregados, se procede a eliminar el ítem con la peor ganancia y se ejecuta nuevamente el algoritmo. La lógica que sigue este algoritmo es de un goloso, que en un determinado momento realiza un refinamiento.

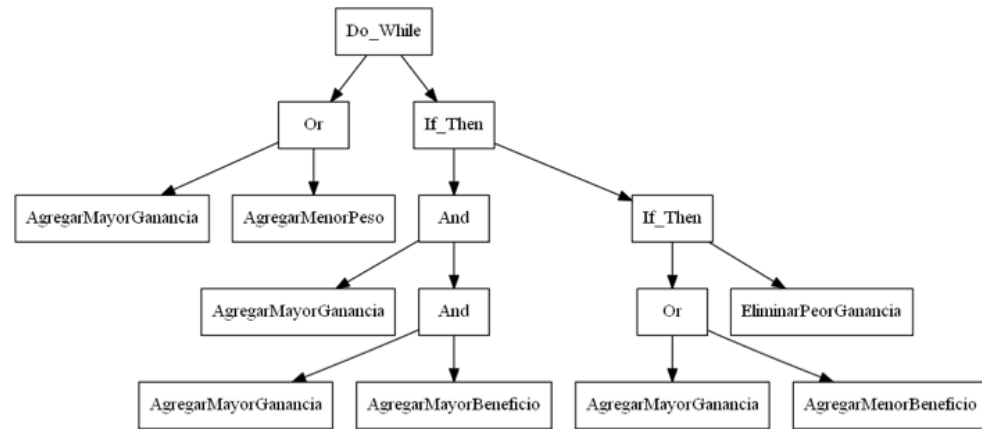


Figura 6.9: Mejor algoritmo del experimento 2 por cantidad de soluciones óptimas obtenidas (Elaboración propia, 2015)

ANKPNC4

El *ANKPNC4* es el mejor algoritmo obtenido en el experimento 1, utilizando como criterio la obtención del menor ERP al ser evaluado en el grupo de evaluación. En la Figura ?? se puede ver el árbol sintáctico del algoritmo. Este algoritmo posee 15 nodos y una altura de 5, está compuesto de 9 terminales y 6 funciones. Este algoritmo sigue una lógica constructiva y de refinamiento. El algoritmo inicia su procedimiento mediante un ciclo “while”. Comienza insertando 3 ítems a la mochila con los criterios de mayor ganancia, primero disponible y menor peso para posteriormente eliminar el con peor beneficio de éstos. A continuación, agrega ítems a la mochila de acuerdo a su mayor ganancia, si no es posible agregar al de mayor ganancia, se procede a agregar el de menor peso. Finalmente, vuelve a comenzar el algoritmo. La lógica de este algoritmo es un goloso con el criterio principal de agregar los ítem que provean la mayor ganancia y en un determinado momento intenta realizar un refinamiento.

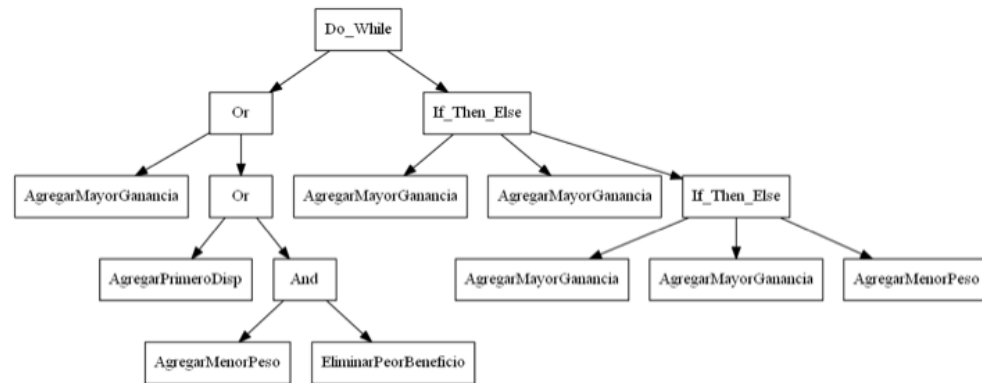


Figura 6.10: Mejor algoritmo del experimento 1 por menor ERP (Elaboración propia, 2015)

AIKPDC2

El *AIKPDC2* es el mejor algoritmo obtenido en el experimento 2, utilizando como criterio la obtención del menor ERP al ser evaluado en el grupo de evaluación. En la Figura ?? se puede ver el árbol sintáctico del algoritmo. Este algoritmo posee 13 nodos y una altura de 5, se compone de 8 terminales y 5 funciones. Este algoritmo sigue una lógica constructiva y de refinamiento. Este algoritmo inicia con un ciclo “while” que se ejecuta hasta llenar la mochila. La construcción se realiza por medio del ingreso de ítems por su mayor beneficio, y posteriormente por su mayor ganancia hasta que la mochila se encuentra llena. A continuación, se entra a un nuevo ciclo, donde se elimina el ítem con peor ganancia y se intenta agrega el con menor peso, si no es posible agregar se vuelve a eliminar el de peor ganancia. Este último ciclo es ejecutado hasta que se pueda agregar a la mochila un elemento con menor peso. La lógica de este algoritmo es un goloso con el criterio principal de agregar los ítem que provean la mayor ganancia y en un determinado momento intenta realizar un refinamiento.

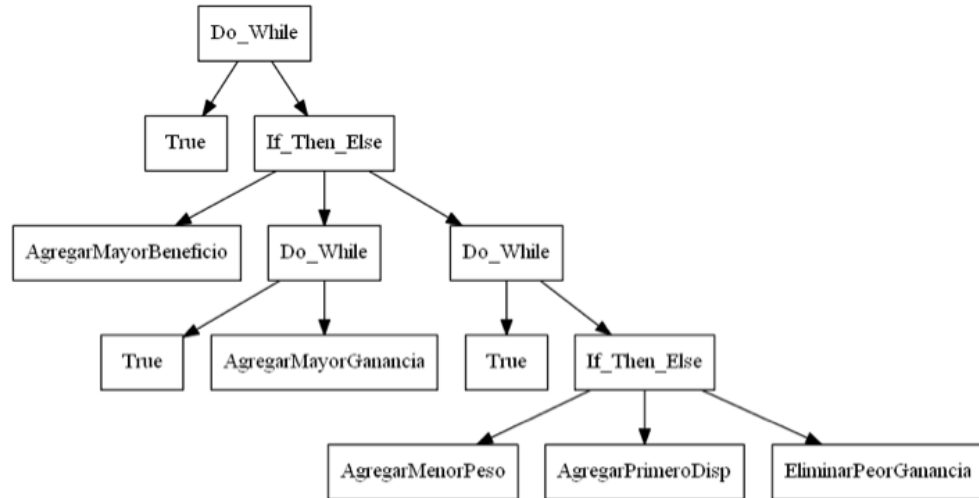


Figura 6.11: Mejor algoritmo del experimento 1 por menor ERP (Elaboración propia, 2015)

Algunas estructuras algorítmicas descubiertas por la PG parecen ser más eficientes que otras en la determinación de la mejor solución para la mochila. Específicamente, es posible apreciar en las figuras que representan los árboles sintácticos que el terminal más utilizado es el de “AgregarMayorGanancia”. Este terminal, en varias ocasiones va acompañado de un ciclo “while”, lo que permite llenar la mochila siguiendo el criterio de llenado de este terminal. El terminal que elimina ítems de la mochila que más aparece es “EliminarPeorGanancia”, el cual es utilizado por los algoritmos para eliminar algunos de los elementos y, posteriormente, utilizar otro terminal para llenar el espacio restante. El terminal que aparece posterior al de “EliminarPeorGanancia” es el de “AgregarMenorPeso”, que sirve para agregar un refinamiento al criterio entregado por el terminal de “AgregarMayorGanancia”. Las estructuras siguen la misma lógica de los algoritmos goloso que en algunos casos presenta un refinamiento por medio de la eliminación de algunos ítems para posteriormente realizar un nuevo ingreso de éstos bajo otro criterio.

6.1.4 Construcciones inocuas

Algunos de los algoritmos generados por los métodos utilizados, poseen una estructura inútil o ineficiente. Esto ocurre porque una estructura que deja la mochila vacía, cumple con el criterio de suficiencia, ya que es una posible solución, aunque la calidad de ésta no es buena. Estas soluciones son parte del proceso evolutivo y la forma en que éste las deja de considerar es por medio de la función de evaluación. Algunas de las estructuras generadas son las siguientes:

- IfThen(Agregar, Eliminar): esta estructura agrega un elemento y luego lo elimina.
- Do.While(Agregar, Eliminar), Do.While(True, Eliminar), Do.While(Eliminar, Eliminar): en estas estructuras ocurre un efecto similar al de la estructura anterior, pero un máximo de tres veces, debido a que el ciclo “while” fue implementado con un criterio de término si no genera cambios en la función de evaluación en tres iteraciones.
- Not(Eliminar): retorna verdadero, pero no realiza ningún cambio en la mochila.

6.2 RESULTADOS PVV

6.2.1 Resultados del proceso evolutivo

Para el problema del vendedor viajero, la GAA converge de forma sistemática para las diversas ejecuciones realizadas. El efecto es similar al ocurrido en el PM-01 y a otros trabajos de la literatura, donde se produce una convergencia en los resultados para ambos experimentos. La Figura ?? y la Figura ?? muestran las ejecuciones realizadas por los experimentos 3 y 4 de acuerdo al *fitness* a lo largo de las generaciones. En los gráficos, cada línea corresponde al mejor algoritmo de cada ejecución del programa. En estas figuras es posible apreciar la rápida convergencia de las ejecuciones y que el *fitness* de cada una de éstas converge a un valor similar.

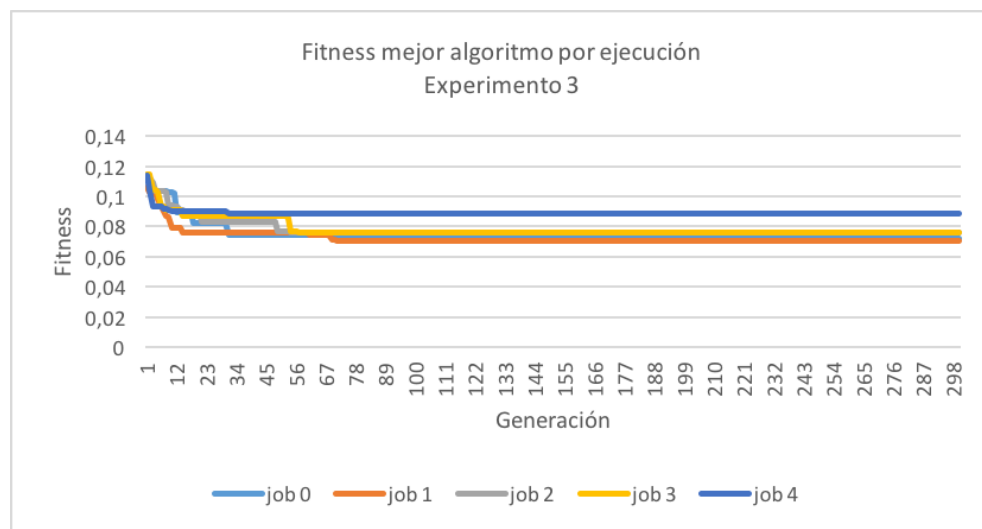


Figura 6.12: Fitness del mejor algoritmo de cada ejecución por generación para el experimento 3 (Elaboración propia, 2015)

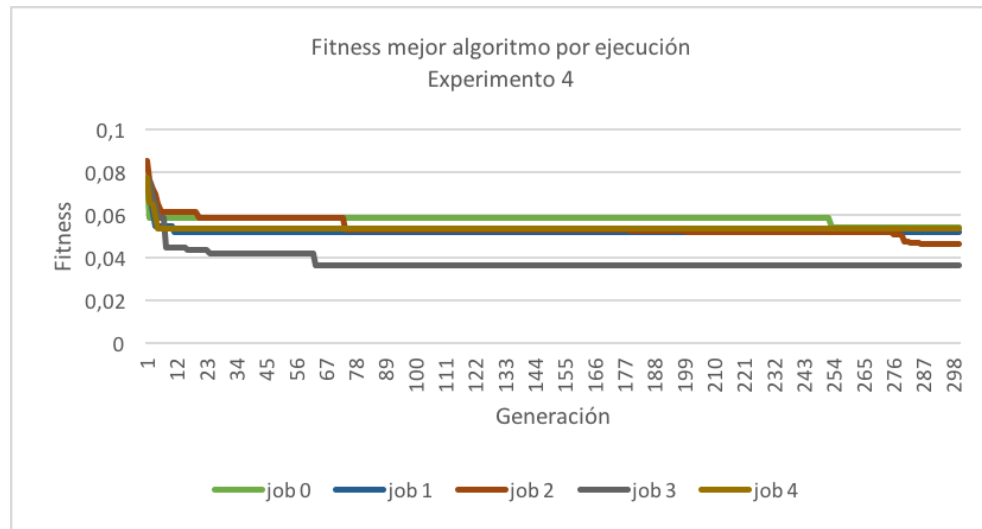


Figura 6.13: Fitness del mejor algoritmo de cada ejecución por generación para el experimento 4 (Elaboración propia, 2015)

Existe una gran variedad en relación a la calidad de los algoritmos obtenidos. La distribución de los algoritmos por medio de su calidad en el proceso evolutivo a través de las generaciones, es presentada en las Figuras ?? y ??. Estas figuras presentan el *fitness* de los algoritmos obtenidos en el proceso evolutivo del experimento 3 y el experimento 4, mediante el uso de un gráfico de *Box and Whisker*. Al igual que para el PM-01, en estas Figuras solo son representadas algunas generaciones (0, 25, 50, 75, ..., 299), para así poder apreciar la distribución de los algoritmos, debido a su extensa cantidad de algoritmos generados. Al igual que para el PM-01, es posible inferir que al inicio del proceso evolutivo la mayor cantidad de los individuos posee los peores valores de *fitness*, para el experimento 3 en la generación 0 los cuatro cuartiles se encuentran en un rango de 4.000 a 4.500, ya en la generación 25 aparecen individuos con un *fitness* bajo, lo que posiciona los cuartiles en un rango de *fitness* de 0 a 4.000 y, posteriormente al avanzar las generaciones se converge a menores valores para la población. Para el experimento 2 se aprecia que en la generación 0 se inicia con un rango de *fitness* de 0 a 7.000, donde la mitad de los algoritmos tiene un *fitness* menor a 2.000, a medida que avanzan las generaciones, esta distribución tiende a mejores valores, los que por la escala generada para mostrar la primera generación no logran apreciarse graficamente, pero éstos oscilan en un rango entre 0 y 1, es decir, la “caja” se encuentra dentro del rango mencionado. En general, es posible apreciar que existen varios *outliers* en ambos gráficos, los que se encuentran distribuidos en la parte superior

de las “cajas”. En particular el gráfico presentado en la Figura ??, desde la generación 25 en adelante solo es posible apreciar los *outliers*, esto se debe a que las parsimonias aplicadas a este problema empeoran de forma considerable los valores del *fitness*. En ambos gráficos el *fitness* promedio converge a valores menores que oscilan entre 500 y 1.000, mientras que la media tiende a 0 o valores muy pequeños. De esto último, se desprende que los algoritmos tienden a “eliminar” los valores de las parsimonias para mejorar su valor de *fitness* a medida que avanzan las generaciones. La distribución sigue una tendencia de mejora en los resultados de la función de evaluación que es lo esperado. Este efecto ocurre en todas las ejecuciones y aunque la distribución no es igual para todos los casos, sigue una tendencia similar a las presentadas en las figuras descritas anteriormente. La tendencia de los algoritmos puede ser inferida de la Tabla ?? y ??, donde es posible apreciar que los algoritmos presentan similitudes en sus valores máximos, mínimos y promedio. Dada la cantidad de algoritmos generados, se selecciona para el proceso de evaluación, solo al mejor individuo de cada una de las ejecuciones por experimento. Como resultado, son evaluados 10 algoritmos, siendo cinco los extraídos del experimento 3 y los otros cinco del experimento 4.

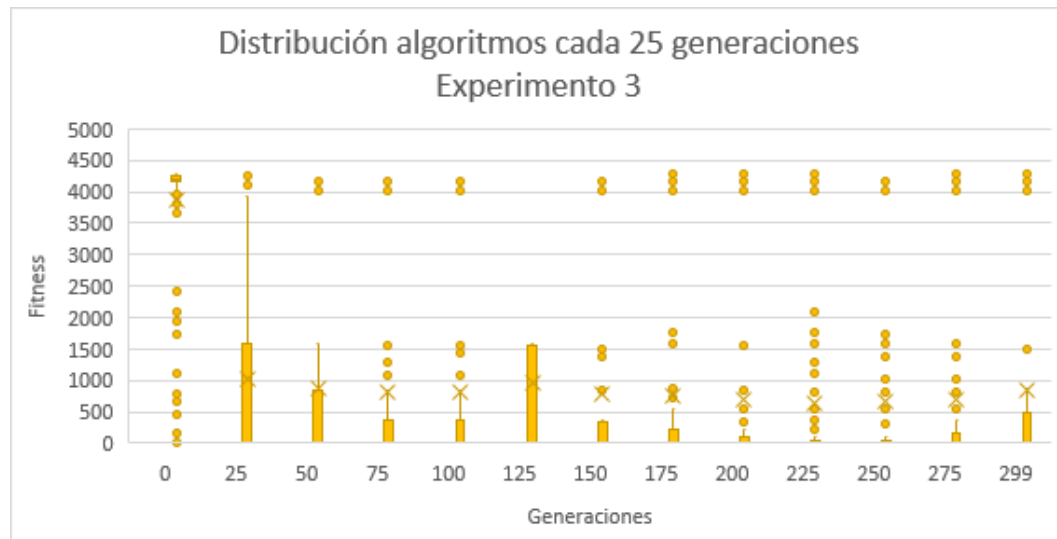


Figura 6.14: Distribución de los algoritmos experimento 3 (Elaboración propia, 2015)

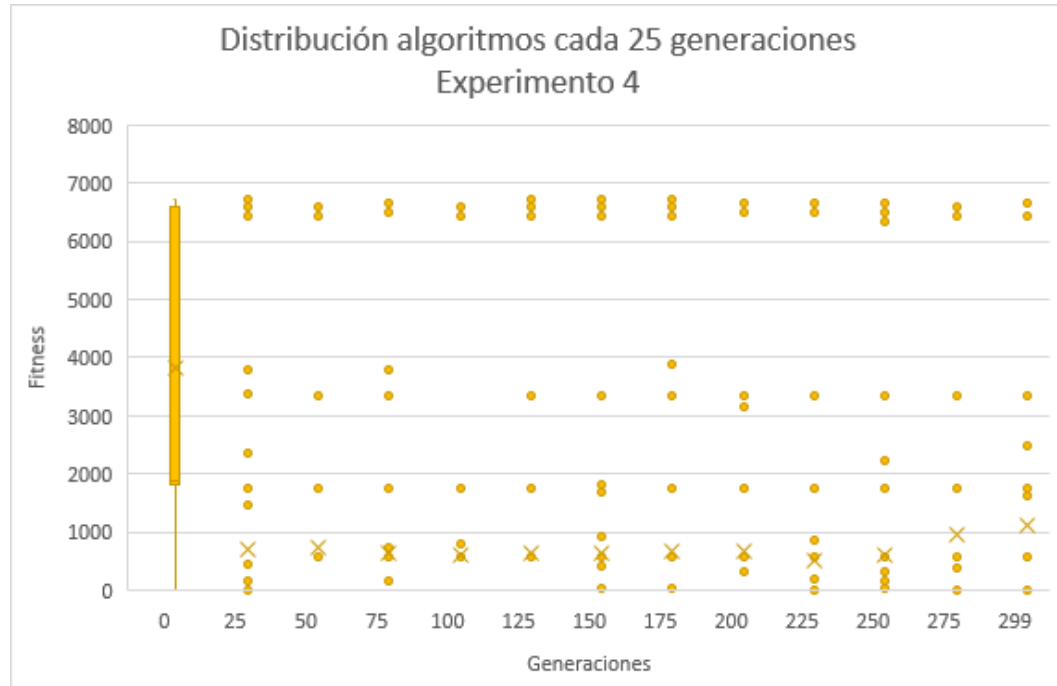


Figura 6.15: Distribución de los algoritmos experimento 4 (Elaboración propia, 2015)

Tabla 6.15: Datos generales de los algoritmos obtenidos en el experimento 3

Nombre	Fitness			Nº Nodos			Altura		
	Peor	Prom.	Mejor	Min.	Prom.	Máximo	Min.	Prom.	Máximo
ejec. 0	6731,6667	678,8823	0,0538	2	6,4742	120	2	3,1448	10
ejec. 1	6731,0667	1072,3096	0,0520	2	8,7007	131	2	4,1905	10
ejec. 2	6734,2000	867,7404	0,0461	2	9,3059	140	2	4,6702	10
ejec. 3	6732,2667	739,3558	0,0364	2	7,9342	126	2	3,6788	10
ejec. 4	6733,4000	1107,9228	0,0533	2	8,6260	133	2	3,3546	9

(Elaboración propia, 2015)

No existe una gran variación en la calidad de la GAA para los distintos algoritmos obtenidos durante el proceso evolutivo para el mismo conjunto de instancias. En las tablas ?? y ?? aparecen datos del mejor, peor y promedio del *fitness* de todos los algoritmos generados utilizando alguno de los grupos de instancias clasificados en el sub-capítulo ?. En relación a la Tabla ??, es posible apreciar que el resultado tanto del mejor y el peor *fitness* de los algoritmos tiende a valores similares, mientras que el promedio presenta una mayor variación, lo que se debe a la escala de los números obtenidos por la penalización en la función de evaluación (véase ??), donde la

Tabla 6.16: Datos generales de los algoritmos obtenidos en el experimento 4

Nombre	Fitness			Nº Nodos			Altura		
	Peor	Prom.	Mejor	Min.	Prom.	Máximo	Min.	Prom.	Máximo
ejec. 0	4300,1444	849,5119	0,0724	2	11,5701	117	2	5,0646	10
ejec. 1	4299,8778	870,1784	0,0708	2	12,2544	104	2	6,4230	10
ejec. 2	4303,7444	1168,2259	0,0758	2	10,5527	146	2	4,5922	10
ejec. 3	4301,3444	336,8097	0,0762	2	12,6993	127	2	6,0875	10
ejec. 4	4301,2778	1422,5640	0,0889	2	7,0219	132	2	3,4251	10

(Elaboración propia, 2015)

aparición de uno más o uno menos de los algoritmos con peor *fitness* influye considerablemente. Para la Tabla ?? se ve que ocurre un efecto similar. Finalmente, los resultados que se obtienen en cada uno de los grupos al ser comparados entre experimentos, presentan una variación en la que los algoritmos del experimento 3 obtienen mejores resultados. Esta variación ocurre por que en el experimento 4 se generan algoritmos en distintas poblaciones con distintos criterios de evaluación (islas), lo que conlleva a una mayor variabilidad que la presentada en el experimento 3.

La variación de los algoritmos obtenidos en la GAA está relacionada con la estructura que posee el árbol sintáctico obtenido durante el proceso evolutivo. Un efecto similar al presentado para los experimentos relacionados al PM-01, ocurre en las tablas ?? y ??, donde aparecen datos del máximo, mínimo y promedio del número de nodos y la altura. Con respecto al número de nodos, existe variación en los algoritmos que alcanza valores máximos sobre 100, mientras que el promedio es siempre menor a 15, cuyo valor fue determinado como máximo para no interferir en la calidad de los algoritmos (factor de legibilidad, véase ??). En relación a la altura de los árboles que representan a los algoritmos, se ve que también existe variación en el promedio. Esto se relaciona directamente con el número de nodos máximo permitido, ya que algunos de estos nodos representan funciones, las que solo tienen permitido un número determinado de hijos.

La calidad de los algoritmos obtenidos mediante el proceso evolutivo no tiene relación con el tiempo que demora el proceso evolutivo ni la generación en la que el o los mejores algoritmos aparecen dentro de la ejecución de este proceso. En las tablas ?? y ??, es posible apreciar el tiempo de evolución de cada una de las ejecuciones y la generación en la que aparece el mejor individuo de ésta. En estas tablas, además, es posible notar que existe variación tanto en el

tiempo de cada una de las ejecuciones del proceso evolutivo y en la generación en la que el mejor individuo aparece. El nombre de los algoritmos posee la siguiente forma: Algoritmo - Experimento (Tradicional **(N)** o co-evolución utilizando método de islas **(I)**) - Problema - Correlativo de 1 a 5. Un ejemplo de esto último es ANTSP1, que se lee como Algoritmo (A) del experimento tradicional (N) para el problema del vendedor viajero (TSP) obtenido en la ejecución 1.

El tamaño de los árboles que componen los algoritmos obedece al rango de tamaño predefinido en la función de legibilidad que se encuentra dentro de la función de evaluación (*fitness*). En las tablas ?? y ?? se muestra que no existe una convergencia hacia árboles de similares dimensiones. Como se observa en estas tablas, los árboles seleccionados varían entre 8 y 15 nodos con una altura entre 4 y 8 para el experimento 3, y entre 3 y 15 nodos, con una altura entre 2 y 6 para el experimento 4.

Tabla 6.17: Datos generales del mejor algoritmo de cada experimento del experimento 3

Nombre	Fitness	Nº de nodos	Altura	Ejecución en la que aparece	Tiempo (horas)
ANTSP1	0,0528	13	6	140	24,2040
ANTSP2	0,0511	15	8	70	23,8845
ANTSP3	0,0535	15	6	51	19,1857
ANTSP4	0,0539	15	7	56	24,0360
ANTSP5	0,0614	8	4	29	14,1123

(Elaboración propia, 2015)

Tabla 6.18: Datos generales del mejor algoritmo de cada experimento del experimento 4

Nombre	Fitness	Nº de nodos	Altura	Ejecución en la que aparece	Isla en la que aparece	Tiempo (horas)
AITSP1	0,0803	3	2	2	0	16,6950
AITSP2	0,0558	13	7	271	2	13,0391
AITSP3	0,0621	11	5	182	3	13,9234
AITSP4	0,0544	9	4	62 y 54	1 y 3	10,8758
AITSP5	0,0620	15	5	262	2	14,9751

(Elaboración propia, 2015)

Las parsimonias utilizadas en los algoritmos no afectan el proceso evolutivo. En los experimentos

3 y 4 se agregaron elementos a la función de evaluación o *fitness* que consideraban una penalización para características propias del problema que generen infactibilidades. Estos elementos empeoran de forma exponencial los valores de la función de evaluación al inicio del proceso evolutivo, y a medida que las generaciones avanzan, estos valores disminuyen llegando a cero. En la Tabla ?? se puede ver que los elementos de la parsimonia se hacen 0 para todos los mejores algoritmos obtenidos en ambos experimentos. Estos resultados son esperables, ya que las parsimonias afectan en mayor medida (mayor escala) a la función de evaluación, y los elementos que la componen no presentan mayor dificultad, debido a que principalmente se ven afectadas en caso de que los circuitos no estén completos, es decir, se produzca una solución infactible.

Tabla 6.19: Elementos de la parsimonia para los mejores algoritmos de cada experimento.

Experimento	Nombre	ERP	leg	PPA	ERC	Fitness
Experimento 3	ANTSP1	0,0528	0	4296,6111	0	0,0528
	ANTSP2	0,0511	0	4296,6111	0	0,0511
	ANTSP3	0,0535	0	4296,6111	0	0,0535
	ANTSP4	0,0539	0	4296,6111	0	0,0539
	ANTSP5	0,0614	0	4296,6111	0	0,0614
Experimento 4	AITSP1	0,0803	0	4296,6111	0	0,0803
	AITSP2	0,0558	0	4296,6111	0	0,0558
	AITSP3	0,0621	0	4296,6111	0	0,0621
	AITSP4	0,0544	0	4296,6111	0	0,0544
	AITSP5	0,0620	0	4296,6111	0	0,0620

(Elaboración propia, 2015)

Los algoritmos generados a partir del proceso evolutivo utilizando el grupo de instancias con un menor coeficiente de correlación obtienen mejores resultados. Para la clasificación de instancias a utilizar por cada una de las islas es utilizado su coeficiente de correlación. En la Tabla ?? se presentan los resultados de los mejores algoritmos de cada isla por ejecución. En esta Tabla se puede ver los resultados del ERP que obtuvo cada uno de éstos y el *fitness* con el que finalmente fueron evaluados durante el proceso evolutivo. Considerando los resultados obtenidos en las ejecuciones de los experimentos donde las islas 0 y 2 utilizan el grupo de instancias 2 y las islas 1 y 3 utilizan el grupo de instancias 1, es posible apreciar que existe una diferencia en la calidad de los resultados de los algoritmos en el proceso evolutivo, que en algunas ejecuciones es menor a un 2 % de ERP al comparar las islas 1 y 3 con las otras islas. Por otra parte, los resultados para

las islas 0 y 3, que poseen igual función de evaluación por HITS (cantidad de soluciones óptimas obtenidas), presentan una gran variación entre el ERP y el *fitness*, mientras que en las islas 1 y 2 con función de evaluación por medio de su ERP, obtienen resultados similares. Este efecto es similar al presentado en los resultados del PM-01, donde la función de evaluación, cuando es relacionada a los HITS para obtener el valor del *fitness*, presentan una calidad similar tanto si su ERP es bueno como si no lo es.

Tabla 6.20: Resumen del *fitness* promedio y ERP de cada isla por ejecución del experimento 4

	Isla 0		Isla 1		Isla 2		Isla 3	
Nombre	ERP	Fitness	ERP	Fitness	ERP	Fitness	ERP	Fitness
ejec. 0	0,0876	0,6667	0,0538	0,0538	0,0638	0,0638	0,0687	0,4444
ejec. 1	0,0768	0,6667	0,0520	0,0520	0,0540	0,0540	0,0548	0,4444
ejec. 2	0,0586	0,4444	0,0461	0,0461	0,0545	0,0545	0,0523	0,3333
ejec. 3	0,0686	0,5556	0,0364	0,0364	0,0521	0,0521	0,0364	0,2222
ejec. 4	0,0876	0,6667	0,0533	0,0533	0,0582	0,0582	0,0636	0,4444

(Elaboración propia, 2015)

6.2.2 Resultados de la evaluación

Los algoritmos seleccionados para el proceso de evaluación empeoran al comparar los resultados obtenidos para los grupos de instancias de evolución en comparación a los de evaluación. La Figura ?? muestra los resultados de la comparación entre los resultados de la evolución y evaluación para los experimentos 3 y 4.

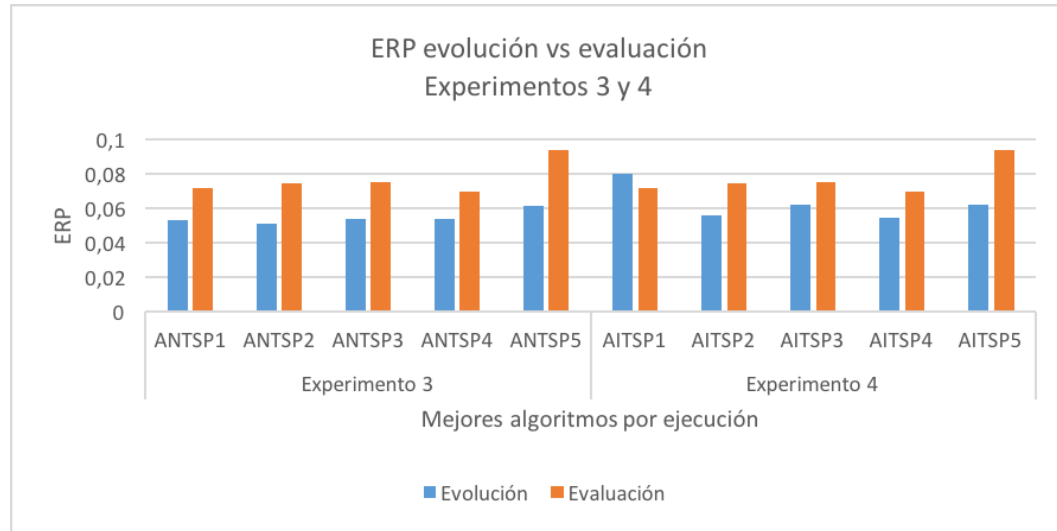


Figura 6.16: ERP de los resultados obtenidos en la evaluación del grupo de instancias de evolución en comparación al grupo de evaluación (Elaboración propia, 2015)

Los algoritmos producidos son muy rápidos para resolver los problemas del vendedor viajero. En la Tabla ?? se muestra el tiempo que le toma al mejor algoritmo de cada ejecución resolver las instancias de evaluación para el experimento 3 y 4. El tiempo empleado por los algoritmos del experimento 3 es en promedio 6 minutos y medio, alcanzando menos de 5 minutos el más rápido y casi 11 minutos el más lento de ellos. Los algoritmos más rápidos resuelven en seis segundos aproximados cada instancia, mientras que los más lentos las resuelven en poco más de 12 segundos. Para los algoritmos generados en el experimento 4, se tienen tiempos similares. Estos resultados son esperables, ya que los terminales son acciones con complejidad polinomial y de las funciones sólo el ciclo *while* puede aumentar la complejidad de los algoritmos producidos, sin embargo, este posee una restricción de termino en caso de que en más de tres iteraciones no se produzca algún cambio en el valor de la función de evaluación.

Los algoritmos obtenidos mediante el proceso co-evolutivo utilizando el método de islas tienen un desempeño computacional similar a los algoritmos obtenidos mediante el proceso tradicional. Los algoritmos obtenidos durante el proceso evolutivo en ambos experimentos para el PVV no logran obtener soluciones óptimas, por lo que no es posible obtener los mejores de acuerdo a la cantidad de soluciones óptimas. Es por esto que sólo se utiliza el criterio de menor ERP para seleccionar a los mejores. En la Tabla ?? se muestran los resultados del mejor algoritmo obtenido para cada experimento de acuerdo a su menor ERP en el grupo de evaluación. En esta Tabla se presentan los indicadores de cada algoritmo y el error relativo que se obtuvo al evaluar los algoritmos con el mismo conjunto de instancias de evaluación y la cantidad de soluciones óptimas que encuentra.

Tabla 6.21: Tiempo que demoran los mejores algoritmos para resolver las instancias de evaluación

Experimento 3		Experimento 4	
Nombre	Tiempo (min)	Nombre	Tiempo (min)
ANTSP1	5,7883	AITSP1	5,7883
ANTSP2	4,8759	AITSP2	4,8759
ANTSP3	5,0715	AITSP3	5,0715
ANTSP4	10,5594	AITSP4	10,5594
ANTSP5	5,9571	AITSP5	5,9571

(Elaboración propia, 2015)

Tal como se observa, el error relativo promedio de los algoritmos del primer experimento es similar al del segundo experimento. Los resultados obtenidos por ambos experimentos siguen una distribución normal, así lo muestra el *test de Shapiro-Wilk*. En consecuencia, el *test* de ANOVA que proporciona bajo un 95 % de confiabilidad que no existe diferencia significativa en los datos obtenidos, por lo que no es posible rechazar la hipótesis nula. El resultado contrasta descubrimientos realizados por otros autores para algoritmos genéticos, lo que puede ser inferido puesto que algunos de los resultados obtenidos utilizando el método de la PG con co-evolución muestran una mejora en la calidad de los algoritmos, la que es estadísticamente despreciable.

Tabla 6.22: Mejores individuos por menor ERP en grupo de evaluación

Exp.	Nombre	Error Relativo			Soluciones	Nodos	Altura
		Peor	Prom.	Mejor			
Tradicional	ANTSP4	0,1094	0,0693	0,0114	0	15	7
Islas	AITSP2	0,1144	0,0672	0,0229	0	13	7

(Elaboración propia, 2015)

6.2.3 Estructuras de los algoritmos generados

En esta sección se presenta una figura que muestra el árbol sintáctico del algoritmo junto a una breve explicación de cómo funciona. Los algoritmos descritos en esta sección incluyen los

algoritmos señalados en la Tabla ???. Estos algoritmos son *ANTSP4* para el experimento 3 y *AITSP2* para el experimento 4, que fueron seleccionados por obtener el menor ERP al ser evaluados en las instancias de evaluación.

ANTSP4

El *ANTSP4* es el mejor algoritmo obtenido en el experimento 3. En la Figura ?? se puede ver el algoritmo por medio de su árbol sintáctico. Este algoritmo posee 15 nodos y una altura de 7, compuesto de 8 terminales y 7 funciones. Este algoritmo sigue una lógica puramente constructiva, donde utilizando distintos criterios tiene por objetivo sólo completar el circuito.

Los pasos a realizar por este algoritmo inician con el ciclo “*while*” con la condición de intentar agregar el mejor vecino. A continuación, pregunta si es posible agregar el mejor vecino y nuevamente aparece la estructura que realiza la misma pregunta. Si ambas son posibles, se intenta agregar una ciudad que genere el menor arco. Posteriormente, si es posible agregar el elemento más cercano al centro, se prosigue a agregar la ciudad que genere el menor arco. Más adelante, se entra a un nuevo ciclo que itera agregando el mejor vecino y la ciudad que genere el menor arco hasta completar el circuito. Finalmente, el circuito creado por el algoritmo es sometido a la heurística *2-opt* para intentar mejorar el resultado.

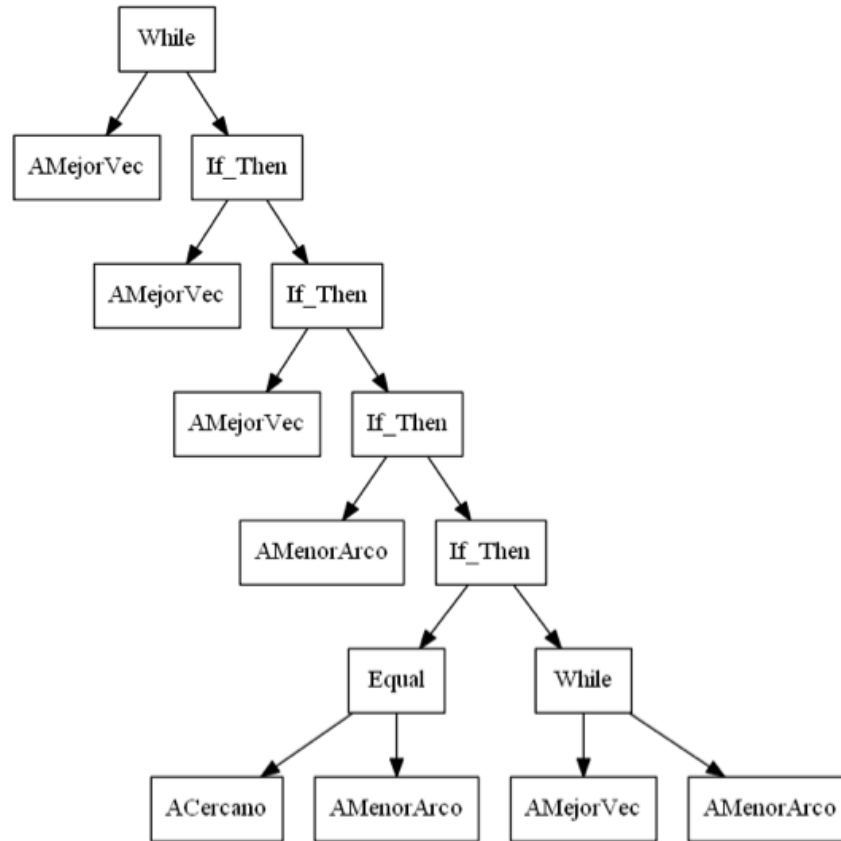


Figura 6.17: Mejor algoritmo del experimento 3 (Elaboración propia, 2015)

AITSP2

El *AITSP2* es el mejor algoritmo obtenido en el experimento 4. En la Figura ?? se puede ver el algoritmo por medio de su árbol sintáctico. Este algoritmo posee 13 nodos y una altura de 7, se encuentra compuesto de 6 terminales y 7 funciones. Este algoritmo también sigue una lógica puramente constructiva, donde utilizando distintos criterios tiene por objetivo sólo completar el circuito. La estructura de este árbol es similar a la obtenida por el mejor algoritmo del experimento 3. En esta estructura se inicia con la adición al circuito del elemento más cercano al centro, para luego agregar la ciudad que genere el menor arco. A continuación, se inicia un ciclo donde si es posible agregar la ciudad que genere el menor arco, se procede a agregar el más cercano al centro. Si esto es posible, se itera agregando la ciudad que genere el menor arco y el mejor vecino hasta completar el circuito. Finalmente, el circuito creado por el algoritmo es sometido a la

heurística *2-opt* para intentar mejorar el resultado.

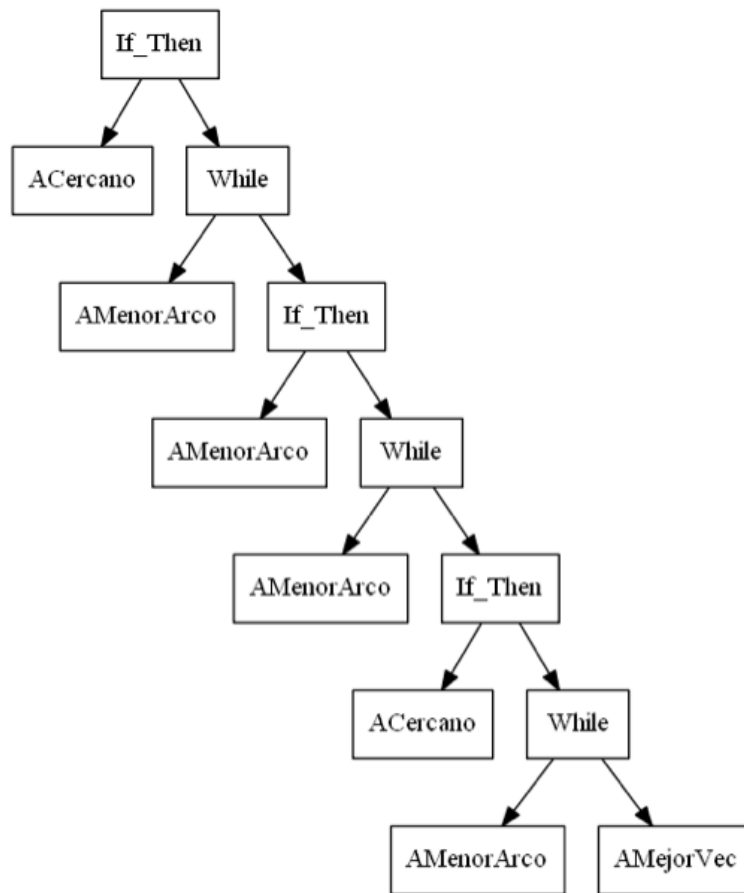


Figura 6.18: Mejor algoritmo del experimento 4 (Elaboración propia, 2015)

Algunas estructuras algorítmicas descubiertas por la PG parecen ser más eficientes que otras en la determinación de la mejor solución para el PVV. Específicamente, es posible apreciar en las figuras que representan los árboles sintácticos que los terminales más utilizados son los de “AMenorArco” y “AMEjorVecino”. Éstos permiten armar el circuito agregando las ciudades que aumenten en menor medida el costo del circuito con dos criterios. Los criterios son agregar el de menor costo al final y el de agregar una ciudad en cualquier parte del circuito que aumente de menor medida el costo, para “AMenorArco” y “AMEjorVecino” respectivamente. El otro terminal que aparece es el de “ACercano”, que agrega al final del circuito la ciudad más cercana al centro. Finalmente, se opera la heurística de optimización *2-opt*, lo que finalmente produce una mejora sustancial sobre las soluciones. En conclusión, los algoritmos generados buscan la producción de un buen circuito para ser optimizado por la heurística *2-opt*.

6.2.4 Construcciones inocuas

Los algoritmos producidos por los experimentos 3 y 4 tienen un efecto similar en algunos de los árboles producidos en los otros experimentos. Algunos de estos efectos son los producidos por las estructuras inútiles. Estas estructuras operan sobre las ciudades del circuito, pero finalmente el resultado es un circuito vacío. Estas soluciones son parte del proceso evolutivo y la forma en que éste las deja de considerar es por medio de la función de evaluación. Algunas de las estructuras generadas son las siguientes:

- IfThen(Agregar, Eliminar): esta estructura agrega una ciudad y luego la elimina.
- Do_While(Agregar, Eliminar), Do_While(True, Eliminar), Do_While(Eliminar, Eliminar): en estas estructuras se agregan y eliminan elementos de forma iterativa, resultando en que la salida es el circuito vacío.
- Not(Eliminar): retorna verdadero, pero no realiza ningún cambio en el circuito.
- Las estructuras son similares, ya que los terminales de forma general agregan o eliminan elementos a la solución.

CAPÍTULO 7. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Durante el proceso evolutivo fueron generados cientos de miles de algoritmos por cada experimento. De estos algoritmos, se escogieron solo los 5 mejores por cada experimento siendo analizados en total 70 de ellos (60 para el PM-01 y 10 para el PVV). A partir de estos algoritmos seleccionados y analizados, se procedió a encontrar a los mejores de cada experimento para realizar un análisis de la estructura de éstos. Los mejores de cada experimento fueron seleccionados en base a dos criterios: el algoritmo que tuviese el menor ERP y el algoritmo que entregase la mayor cantidad de soluciones óptimas. Esto último no se consiguió en el problema del vendedor viajero, ya que ninguno de los algoritmos encontrados pudo obtener soluciones óptimas de las instancias seleccionadas. Por lo que finalmente, para los experimentos 1 y 2 fueron seleccionados los cuatro mejores algoritmos (dos por menor ERP y dos por mayor cantidad de soluciones óptimas) y para los experimentos 3 y 4 los dos mejores de acuerdo al menor ERP obtenido.

Las estructuras encontradas dentro de los mejores algoritmos poseen características similares, por lo que es posible considerar que éstas fueron las más exitosas dentro de la evolución. Para el problema de la mochila bidimensional, la estructura con mayor éxito fue la que contenía los terminales “AgregarMayorGanancia”, “AgregarMenosPeso” y “EliminarPeorGanancia”, donde éstos operan para realizar el llenado de la mochila por medio del terminal “AgregarMayorGanancia”, la que agrega ítems a la mochila de acuerdo a la mayor ganancia (relación *beneficio/peso*), realizando un refinamiento con “EliminarPeorGanancia” que es el inverso del anterior, donde se elimina el de peor ganancia y, posteriormente, utilizar el terminal que agrega los elementos con menor peso “AgregarMenosPeso”. Estos terminales son iterados mediante el uso de las funciones, dentro de las que destacan “Do.While” e “IfThen”. Los resultados obtenidos por estos algoritmos no superan el 1 % de error para los grupos de instancias utilizadas en el conjunto de evaluación en comparación al resultado óptimo de la literatura. En relación a los algoritmos que fueron obtenidos por los experimentos 3 y 4 (para el problema del vendedor viajero), también existen tres terminales que destacan dentro de la estructura “AMenorArco”, “AMejorVecino” y “ACercano”. Estos terminales siguen una estructura que busca armar el circuito de forma completa, sin realizar cambios eliminando parte del circuito. La forma en que estos terminales opera se basa, principalmente, en agregar el circuito que genere el arco de menor costo utilizando el terminal “AMenorArco”. Los otros terminales (“AMejorVecino” y “ACercano”) operan para obtener un pequeño tramo del circuito, el que da paso para completar el circuito con el terminal “AMenorArco”. Al igual que los

algoritmos obtenidos en los experimentos 1 y 2, éstos operan utilizando principalmente las mismas funciones (“Do.While” e “IfThen”). Los resultados obtenidos por los algoritmos para el PVV promedian el 7 % de error para los grupos de instancias utilizadas en el conjunto de evaluación en comparación al resultado óptimo de la literatura.

Los mejores algoritmos generados por los métodos utilizados poseen un tamaño (cantidad de nodos) reducido, siendo los más grandes de 15 nodos. Este tamaño fue el determinado como número máximo de nodos permitido y todos los mejores algoritmos tienden a lo más, a este tamaño. El tamaño permite realizar un análisis sobre la estructura que éstos poseen con el fin de identificar el funcionamiento y sus principales características. Este análisis de la estructura permite identificar a los algoritmos como heurísticas constructivas y con algún tipo de refinamiento (en el caso de los relacionados al PM-01) y solo constructivas (para los relacionados al PVV).

La sobre-especialización de los algoritmos obtenidos mediante ambos métodos pudo ser constatada para los algoritmos obtenidos por los experimentos 1 y 2 (PM-01). Dada la gran cantidad de instancias y las clasificaciones realizadas para éstas en la literatura (?), se pudo realizar gran variedad de sub-experimentos, los que permitieron dar a conocer para el conjunto de terminales y funciones definidos, las instancias más fáciles y más difíciles de resolver; además, los algoritmos tienden a sobre-especializarse cuando todas las instancias utilizadas en el proceso evolutivo poseen las mismas características. Otro factor que pudo ser constatado gracias a la clasificación de instancias, fue que los algoritmos durante el proceso evolutivo obtienen mejores resultados para instancias de mayor tamaño.

Para los experimentos 2 y 4 se utilizaron diferentes funciones de evaluación (por HIT y por ERP). Al analizar la calidad que tienen los algoritmos generados en base a su ERP en comparación a su función de evaluación, fue posible determinar que en los casos donde se utiliza la función de evaluación por HIT, para algunos casos el ERP era menor que el obtenido por las que utilizan la función de evaluación con ERP. Esto se debe a que los algoritmos evaluados con la función por HIT, deben cumplir con un error relativo máximo para que sea considerado, resultando en que a pesar de que el ERP sea bajo, el valor de su función de evaluación no lo es. Por otra parte, esta evaluación por HIT califica de igual manera a un algoritmo que no alcanza un mejor valor que el máximo permitido.

Las parsimonias aplicadas durante el proceso evolutivo para los experimentos relacionados al PVV no afectan los resultados. Las parsimonias utilizadas en estos experimentos fueron para forzar o dirigir los algoritmos de acuerdo al conocimiento del problema para obtener soluciones factibles de éstos y para que el tamaño de los algoritmos no supere un número determinado. En

todos los resultados obtenidos por los mejores algoritmos, las parsimonias tienen valor 0, esto permite dar pie a considerar incluir otras que posean características del problema.

La relación entre los experimentos por cada problema (1 con 2 y 3 con 4), no logra obtener una diferencia significativa en la calidad de los resultados, por lo que no es posible determinar que las muestras sean estadísticamente diferentes. Es decir, no es posible determinar que un método sea mejor que el otro. Sin embargo, una de las diferencias se encuentra en el tiempo que le toma al proceso evolutivo llevar a cabo cada una de las ejecuciones, donde el tiempo más significativo puede ser encontrado en los relacionados al PVV, éstos promedian 21 horas para el experimento 3 y 16 horas para el experimento 4. Con estos resultados surgen algunas preguntas que pueden ser planteadas para la PG utilizando co-evolución con islas que ameritarían una nueva experimentación, tales como: ¿cuál es el número óptimo de islas?, ¿cuál es el tamaño óptimo de la población global?, ¿deberían las islas tener la misma población?, ¿las funciones de evaluación utilizadas permiten seleccionar siempre a los mejores individuos o deben ser modificadas?, ¿es conveniente utilizar el método con co-evolución por la diferencia en el tiempo empleado en el proceso evolutivo?. Adicionalmente, al producir algoritmos que se generan de forma automática y presentan novedad, se abre la posibilidad de mejorar los elementos con el que fueron diseñados los experimentos, de esta forma surgen otras preguntas como: ¿el tamaño de las instancias utilizadas en el proceso evolutivo debe ser mayor?, ¿son el conjunto de funciones y terminales adecuados para resolver los problemas?, ¿existen elementos que considerar como parsimonia dentro de la función de evaluación?.

CAPÍTULO 8. CONCLUSIONES

El desarrollo de este trabajo tenía como objetivo general comparar los algoritmos obtenidos mediante el uso de los métodos de PG tradicional con el de PG con co-evolución para los problemas de la mochila binaria y el problema del vendedor viajero.

En base al estudio del estado del arte y revisión de la literatura, se ha podido encontrar que existen diversas técnicas para afrontar estos problemas con buenos resultados. Sin embargo, aun queda trabajo por realizar, ya que mientras no se encuentre la solución para éstos problemas, los estudios sobre estos siguen sumando importancia. Dentro de estos estudios, la PG como una hiper-heurística sigue cobrando mayor importancia.

Los resultados de este estudio indican que los algoritmos tienen alta eficiencia y efectividad para resolver los problemas. Específicamente, los algoritmos para el PM-01 obtienen resultados que son similares al óptimo, en promedio 0,1 % de error que son similares a los obtenidos por otros autores utilizando la PG (??) y los del PVV un 7 % de error que igualmente poseen similitud a los obtenidos en la literatura (?). Estos resultados pueden ser constatados en la tabla de resultados, donde cada algoritmo fue evaluado con un conjunto de instancias de evaluación las que contenían tanto similares como diferentes características a las utilizadas en los casos de adaptación del proceso evolutivo.

No todos los terminales ni funciones aparecen en las estructuras de los algoritmos obtenidos, lo que indica claramente que algunas de éstas son mejores durante el proceso evolutivo. Como se especificó en los capítulos donde se habla de las estructuras y en los resultados, sólo algunos de los terminales y funciones destacan para cada problema, siendo muchos más los utilizados. Para el PM-01, ocurre un proceso de llenado y refinamiento de la mochila, mientras que para el PVV se arma el circuito de menor costo para posteriormente refinarlo utilizando la heurística *2-opt*.

Las instancias obtenidas para el desarrollo del experimento, han servido para concluir respecto a la importancia que tienen las características propias de éstas para la GAA, de acuerdo a su clasificación para la calidad de los resultados que finalmente obtienen los algoritmos. En particular destacan las clasificaciones utilizadas en los experimentos 1 y 2, las que permiten concluir que la sobre-especialización con la que se generan los algoritmos para determinados grupos. Además, permiten dar a conocer que instancias que generan los mejores algoritmos en el proceso evolutivo, son las que presentan mayor diversidad entre beneficio y peso, mientras que las peores tienen una relación directa o de igualdad. Por otra parte, la clasificación de instancias

para el PVV, los resultados del proceso evolutivo y los hallazgos sobre la sobre-especialización en el PM-01, permiten inferir que un grupo de instancias con un menor coeficiente de correlación son mejores para la calidad de los algoritmos generados.

La PG es un proceso en el que se explora combinaciones de diversos componentes elementales de heurísticas, que entregan un resultado de acuerdo a alguna combinación de estos componentes. Al incluir el método de co-evolución, resultó solo en una nueva forma de explorar de estas combinaciones alcanzando valores muy similares a los obtenidos por la PG tradicional. Finalmente, no es posible mostrar una diferencia estadística sobre los resultados obtenidos mediante el uso de PG con co-evolución en comparación a los obtenidos utilizando la PG de forma tradicional, por lo que las Hipótesis presentadas en este trabajo son rechazadas.