

Heuristické optimalizačné procesy

Baktérie

prednáška 7 Ing. Ján Magyar, PhD. ak. rok. 2023/2024 ZS

Vyhľadávanie potravy

križovanie

striehnutie

```
teória vyhľadávania potravy
    E (príjem energie) / T (časový interval)
    optimalizácia
distribúcia potravy
rozhodovanie
    zotrvanie na stanovisku
    presun na iné stanovisko
pohybový vzor
```

Typ pohybu u baktérií

špecifický mechanizmus pohybu aerotaxis thermotaxis phototaxis magnetotaxis chemotaxis

kolektívne chovanie chemická komunikácia svetelná komunikácia

Escherichia coli (E. coli)

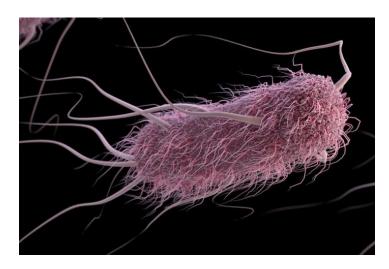
anaeróbna

gramnegatívna

bičíkatá

množenie priečnym delením

pamäť?



výskyt v hrubom čreve

aj patogénne kmene

modelový organizmus

biotechnologické použitie produkcia proteínov

Pohyb E. coli

```
chemotaxia (atraktanty, repelanty)
pohyb
   senzory: chemické (rozoznávanie gradientu)
   aktuátory: rotačný pohyb bičíkov
základné pohyby
   priamy pohyb (vychyľovanie Brownovým pohybom)
   obracanie (náhodné smerovanie, malý bias)
   neustále striedanie pohybu (bez zotrvačnosti)
```

Pohyb E. coli a koncentračný gradient

izotrópne prostredie bez živín a škodivín homogénna koncentrácia živín - predĺženie priameho pohybu, skrátenie doby obracania

neizotrópne prostredie - gradient koncentrácie smer pohybu nie je gradientom ovplyvnený smer zvyšovania koncentrácie - predlžovanie priameho pohybu smer znižovania koncentrácie - skracovanie priameho pohybu (na homogénnu úroveň) v konečnom dôsledku stúpa proti gradientu

Ovplyvňovanie pohybu E. coli

eliminácia - zánik baktérií vplyvom prostredia rozptýlenie - presunutie baktérií z nejakého regiónu na novú pozíciu

sociálne chovanie

vylučovanie atraktantu

zhlukovanie baktérií do skupín

pohyb v podobe skupiny s vyššou hustotou

BFO vs. pohyb E. coli

BFO E. coli

numerická optimalizácia pohyb baktérie

priestor kandidátov prostredie

ohodnocovacia funkcia *g()* koncentrácia živín

funkcia *step()* obracanie + priamy pohyb

adaptivita funkcie step() dĺžka priameho pohybu

preferencia sľubných regiónov sociálne chovanie

funkcia init() eliminácia a disperzia

BFO: funkcia *step()*

```
určenie smeru pohybu
      generovanie náhodného vektora:
      \Delta = [\Delta_1, \Delta_2, ..., \Delta_p], \text{ kde } -1 \leq \Delta_i \leq 1
vytvorenie jednotkového smerového vektora
            \Delta_{s} = \Delta / (\Delta^{T} \cdot \Delta)^{1/2}
vykonanie pohybu v danom smere
      \theta = \theta + C \cdot \Delta
      opakovať pokiaľ nenastane (čo nastane skôr)
            g(\text{nová pozícia}) \ge g(\text{predchádzajúca pozícia})
             bol vykonaný maximálny počet opakovaní
```

Štruktúra BFO

```
input: \pi, max
output: r \in S
\{b_1, ..., b_s\} = urp()
for l=1, ..., N<sub>ed</sub>
         for k=1, ..., N<sub>re</sub>
                  for j=1, ..., N_c
                           for každú baktériu b<sub>p</sub>
                                    generuj ⊿<sub>s</sub>
                                    i = 1
                                    posun b<sub>n</sub> o C
                                     while zlepšenie & i < max
                                             posun b_p o Ci = i + 1
                                    endwhile
                           endfor každú baktériu
                  endfor j=1, ..., N_c
                  reprodukuj bakterie()
         endfor k=1, ..., N_{re}
         disperzia bakterii()
endfor l=1, ..., N_{ed}
r = najlepsia bakteria
return r
```

BFO: reprodukcia

intenzifikácia hľadania

meranie zdravia baktérie:
$$H(b_i) = \sum_{t=0, -1, \dots, -Nc} g(b_i(t))$$

mechanizmus

old:
$$b_1$$
, ..., b_k , b_{k+1} , ..., b_{s-k} , b_{s-k+1} , ..., b_s



new:
$$b_{k+1}, ..., b_{s-k}, b_{s-k+1}, ..., b_s, b_{s-k+1}, ..., b_s$$

BFO: disperzia

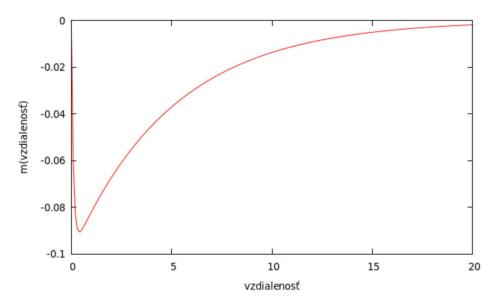
randomizácia hľadania
pravdepodobnostná náhrada baktérie novou
výber použitím URP

BFO: sociálne chovanie

ovyplvňovanie modifikáciou g()

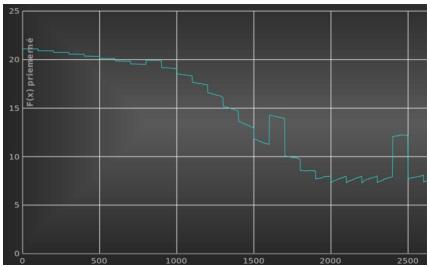
$$g(b_{lj}) = g(b_j) + \Sigma_{k=1,\dots,s} m(vzdialenost'(b_j, b_k))$$

m() je definovaná



BFO: vylepšenia

stagnácia prehľadávania...



... adaptivita veľkosti kroku

otázky?