

Jakub Bryl, numer indeksu: 293085

ALHE - Dobierz je wszystkie

Treść zadania:

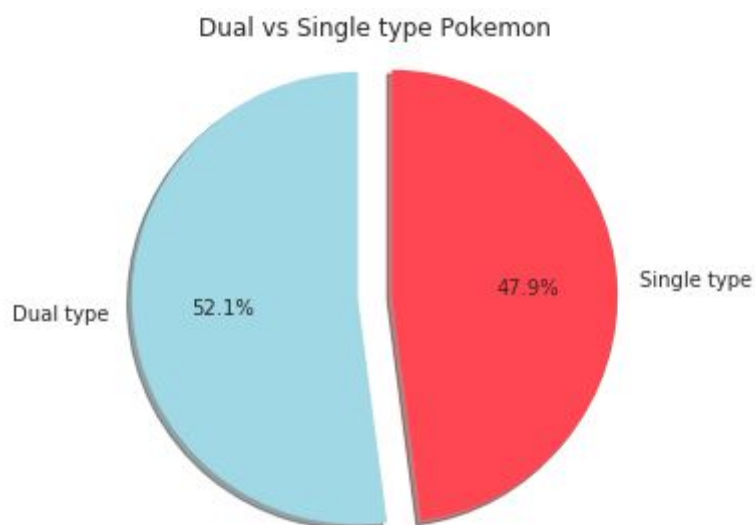
Znajdź idealny skład pokemonów które będą w stanie wygrać jak najwięcej pojedynków. Każdy pokemon charakteryzuje się innymi parametrami (atak, obrona) oraz ich skutecznością przeciwko konkretnym typom pokemonów. Z reguły np. wodne pokemony są skuteczne przeciwko ogniowym, natomiast mało skuteczne przeciwko trawiastym itp.. Bohater może posiadać jednocześnie maksymalnie 6 pokemonów, dlatego zadanie polegać będzie na znalezieniu takiej idealnej kombinacji, która będzie skuteczna przeciwko największej liczbie przeciwników, jednocześnie nie będąc zbyt wrażliwa na niektórych z nich. W dobieraniu kombinacji proszę wziąć pod uwagę częstotliwość występowania poszczególnych gatunków.

Dane:

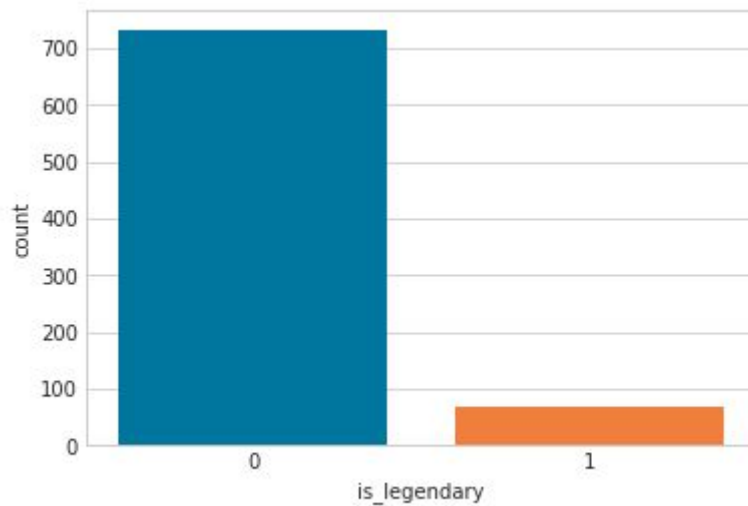
<https://www.kaggle.com/rounakbanik/pokemon>

Obserwacje z analizy danych:

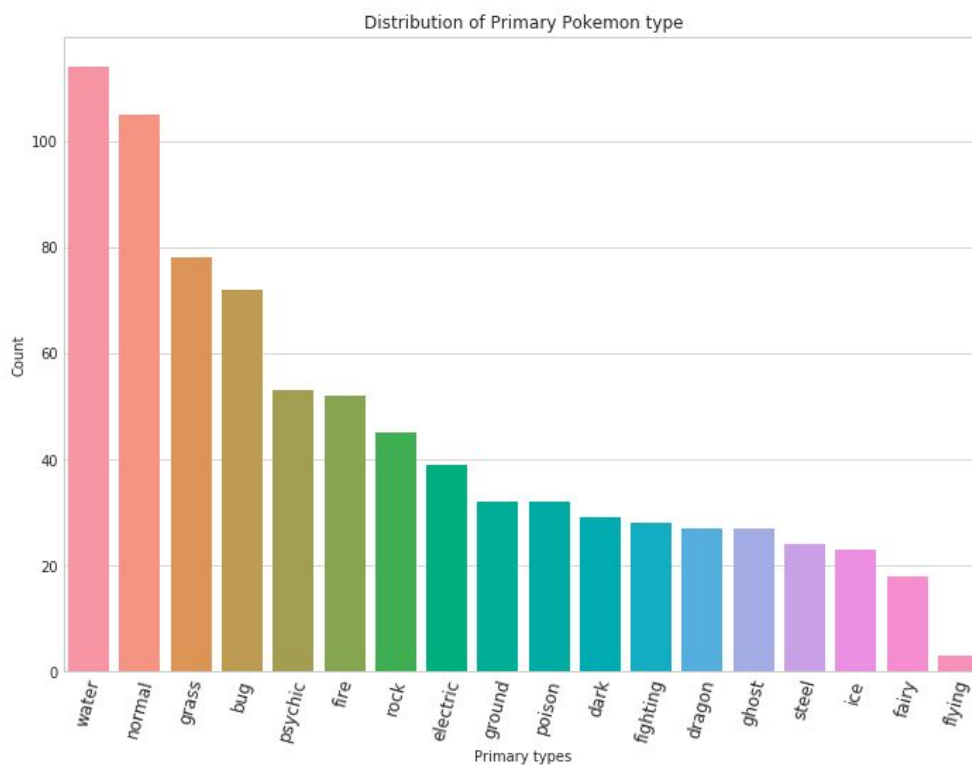
1. Ponad połowa pokemonów jest dwutypowa. Należy więc uwzględnić to podczas przeprowadzania walk między pokemonami.

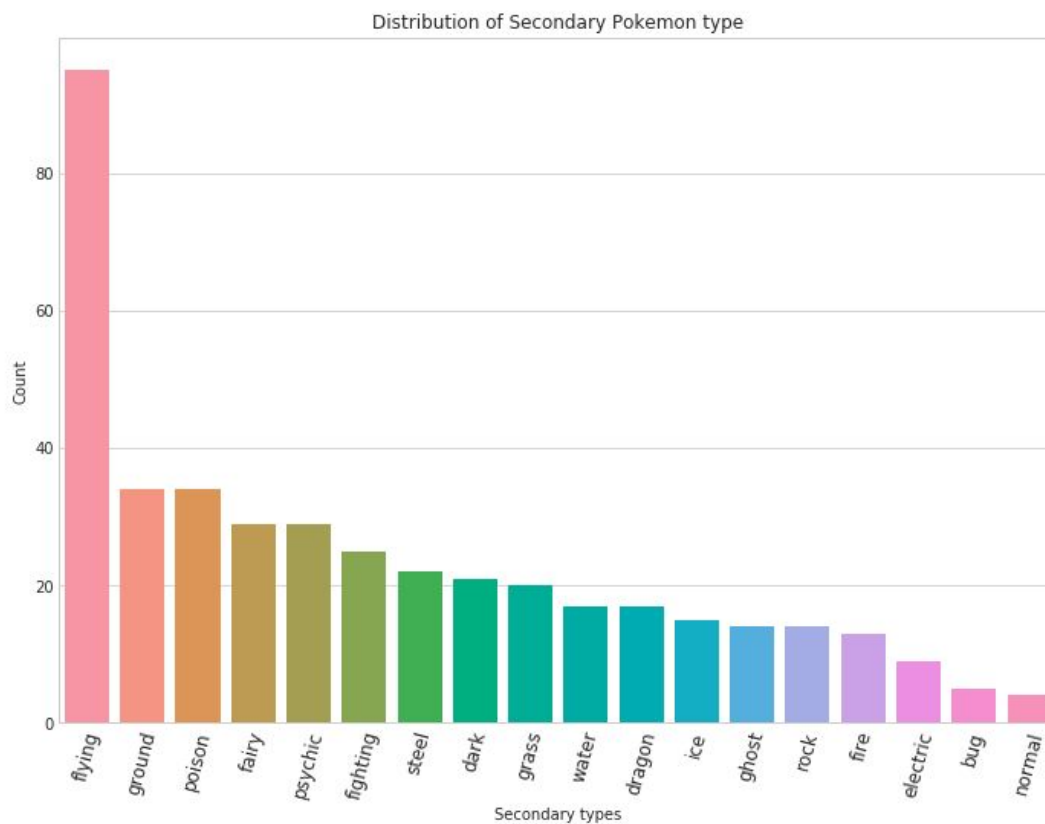


2. Około 9% pokemonów to pokemony legendarne, które mimo że mają niską szansę na bycie złapanymi, mogą mieć istotny wpływ na rozwiązanie.



3. Po przyjrzeniu się dystrybucji typów pokemonów można wnioskować że w drużynie którą będziemy tworzyć najprawdopodobniej będzie znajdował się pokemon elektryczny który z reguły jest silny przeciwko pokemonom wodnym i latającym.

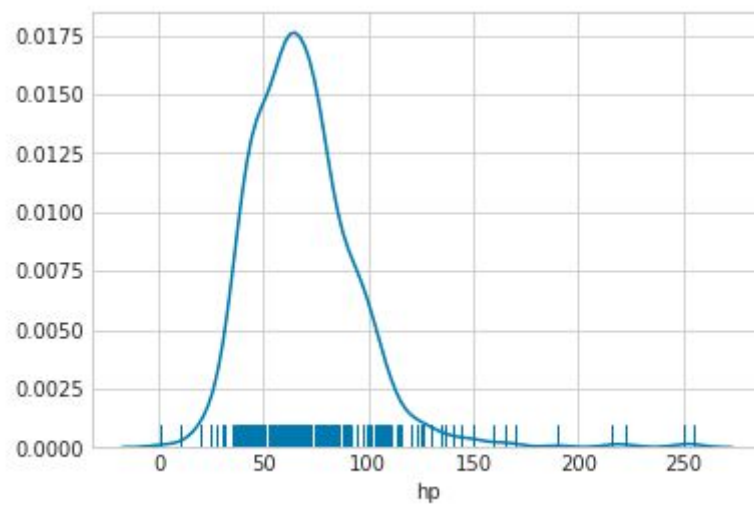




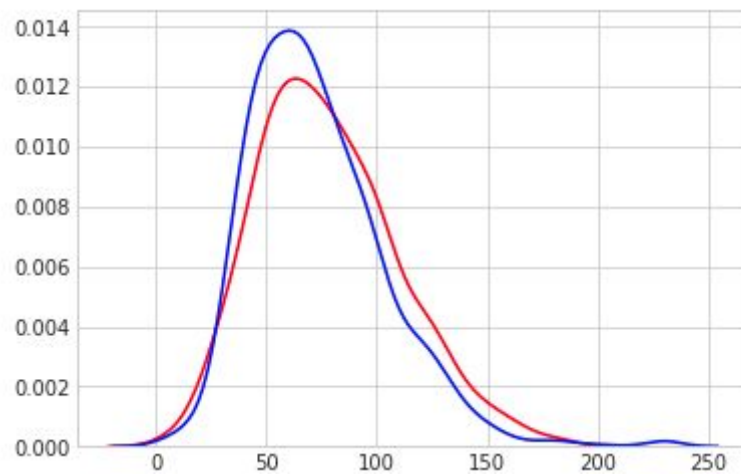
4. W zbiorze danych brakuje danych tylko w trzech nieistotnych dla naszego problemu kolumnach(zakładając że brak zdefiniowanej wartości w kolumnie type2 to zwyczajnie informacja że pokemon nie jest dwutypowy)
- <nazwa kolumny, liczba brakujących wartości>

```
height_m : 20
percentage_male : 98
type2 : 384
weight_kg : 20
```

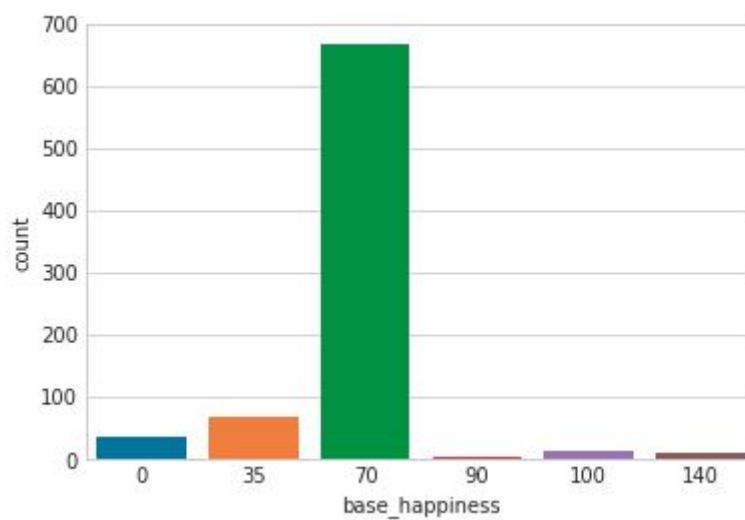
5. Większość pokemonów ma poziom zdrowia na poziomie od 25 do 125 punktów hp,



6. W podobnych granicach mieszczą się statystyki ataku(czerwony) i obrony(niebieski).



7. Większość pokemonów jest “średnio” szczęśliwa. Większość pokemonów legendarnych jest nieszczęśliwa.



Sposób rozwiązania:

Przy wybieraniu pokemonów kluczowy jest sam sposób oceniania tego czy danego pokemona warto wybrać. Do tego celu wymagany jest sposób porównywania dwóch pokemonów ze sobą. Będzie to realizowane poprzez symulację walki 1 vs 1.

Wynik walki 1v1 będzie obliczany na podstawie liczby ataków potrzebnych do pokonania jednego pokemona przez drugiego.

To ile ataków będzie potrzebne do pokonania przeciwnika będzie obliczane według wzoru:

$$\frac{\text{zdrowie_przeciwnika}}{(\text{obrażenia_atakującego} * \text{współczynnik_odporności_przeciwnika_na_typ_atakującego} / \text{obrona_przeciwnika}) + k_ataków * \text{współczynnik_szczęścia_atakującego}}$$

Ważne jest to aby przy obliczaniu liczby ataków potrzebnych do pokonania danego pokemona uwzględniać to czy jest on legendarny. W przypadku takich pokemonów, początkowa liczba ataków potrzebnych do ich pokonania jest odpowiednio zmniejszana. Redukowane są też obrażenia zadawane przez pokemona legendarnego w przypadku kiedy to on jest "atakującym".

W związku z tym że pokemony mogą być dwutypowe współczynnik odporności będzie wyliczany wykorzystując założenie że dwutypowy pokemon atakujący będzie trochę częściej atakował przy użyciu typu na który obrońca jest mniej odporny. czyli dla przykładu:

Charizard będący typów ognistego i latającego przy atakowaniu Blastoise'a typu wodnego częściej będzie próbował używać ataków typu latającego ze względu na to że typ wodny z reguły ma dużą odporność na ogień.

$$\text{współczynnik_odporności_przeciwnika_na_mój_typ} = p1 * \text{odporność_na_typ_dla_nas_groźniejszy} + p2 * \text{odporność_na_pozostały_typ_przeciwnika}$$

Zakładane wartości parametrów p1 i p2 to kolejno 0.65 i 0.35.

Podczas walki uwzględniany będzie również poziom zadowolenia pokemona gdyż ma on bezpośredni wpływ na to czy pokemonowi zależy na wygranej dla jego trenera. Pokemon szczęśliwy będzie miał szansę pokonać przeciwnika wcześniej mniejszą liczbą ataków. Pokemon niezadowolony będzie "chybiał" atakami przez co zwiększy liczbę potrzebnych do pokonania przeciwnika ataków. U pokemona ze średnią wartością zadowolenia czynnik ten będzie pominięty.

Wyniki walk między wszystkimi pokemonami są obliczane raz, na samym początku wykonywania programu.

Funkcja celu:

- **Liczba unikalnych pokemonów pokonanych przez drużynę** - Założyłem, że walka drużyny jest uznana za wygraną, gdy choć jeden z pokemonów z drużyny pokona atakowanego pokemona. Wydaje mi się, że głównie z tego powodu zazwyczaj bardzo szybko znajdowana jest bardzo dobra drużyna. Jest to spowodowane tym, że wystarczy znaleźć jednego silnego pokemona który pokrywa dużą część zbioru pokemonów do pokonania (np. Golisopod lub Metagross).
- **Wynik optymalny: 801**

Wykorzystane algorytmy poszukiwania:

Przy poszukiwaniu bardzo ważnym jest określenie co nazywamy sąsiadem. W tym przypadku sąsiadem nazywam drużynę która różni się od mojej drużyny jednym pokemonem.

- **Zachłanny** - W algorytmie tym wykorzystuję szukam samych najsilniejszych pokemonów. Kierowanie się tym kryterium przy szukaniu zespołu okazuje się bardzo łatwe do zrealizowania. Zrealizowałem to poprzez sumowanie wyników walk każdego z pokemonów i wybranie tych z największymi wynikami. Znaleziona drużyna (Golisopod, Salamence, Metagross, Garchomp, Gyarados, Steelix) pokonuje 801 unikalnych pokemonów czyli jest w stanie wygrać z każdym pokemonem i jest to wynik optymalny.
- **Zachłanny2** - W tym algorytmie wykorzystywana jest lista pokemonów “do pokonania”. Sześciokrotnie wybieramy pokemona który pokonuje najwięcej pokemonów z tej listy i usuwamy z tej listy tego pokemona oraz pokemony przez niego pokonane. Okazało się dla mnie zaskoczeniem, że wynik(**795**) tego algorytmu nie jest optymalny.
- **Losowe przeszukiwanie** - w tym algorytmie losowo wybieram pokemony do drużyny, a następnie odwiedzam losowych sąsiadów i w razie gdy sąsiad osiąga większy wynik funkcji celu to zmieniam swoją drużynę na jego drużynę. Okazało się, że dobra drużyna jest często znajdowana bardzo szybko (często przy setnej iteracji osiągamy wynik ~795), a drużyna optymalna często w mniej niż 300 iteracjach. Okazało się też, że istnieje dużo drużyn optymalnych (np. Slowbro, Zweilous, Aggron, Rhyperior, Oricorio, Abomasnow. Czyli drużyna która nie zawiera żadnego z tych najsilniejszych pokemonów). Około 10% drużyn wybieranych przez ten algorytm zawiera w sobie pokemona legendarnego.

Implementacja

Do rozwiązania problemu zaimplementowałem 4 klasy:

- Pokemon - reprezentująca pokemona oraz definiująca sposób walki między pokemonami.
- PokemonList - Obiekt tej klasy tworzony jest na podstawie danych wejściowych. Zawiera listę wszystkich pokemonów oraz rezultaty przeprowadzonych między nimi walk.
- PokemonTeam - Przechowuje indeksy pokemonów które należą do drużyny.
- Solver - udostępnia metody pozwalające rozwiązać problem na różne sposoby oraz zawiera metody umożliwiające obliczenie funkcji celu danej drużyny.

Rozwiązanie zostało zaimplementowane w Pythonie przy wykorzystaniu bibliotek numpy oraz pandas.

Do repozytorium został załączony plik requirements.txt w którym znajdują się informacje o pakietach potrzebnych przy uruchamianiu środowiska pipenv.

Uruchamianie

```
> pipenv install -r requirements.txt
```

```
> pipenv shell
```

```
[pipenv] > python3 main.py
```

Link do repozytorium: github.com/jbryl7/PokemonDreamTeam