

BERGER Jordan

LUCAS Adam

MAPET Yorick

<https://github.com/jobberger95/binaitic>

Projet Binaitic

Dans une optique d'amélioration des compétences de chacun des étudiants dans les domaines de la génétique et du développement C++, le projet sera basé sur:

- base de suivi: <http://www.alliot.fr/fgenetic.html>
- logiciel de développement: QtCreator
- GitHub
- VsCode pour la rédaction du rapport Markdown.

Objectif

Un algorithme génétique a pour but d'effectuer des optimisations dans un espace défini de données, résoudre un problème aux solutions inconnues dans un temps acceptables.

Ici, l'étude d'une fonction aléatoire représentée par une courbe et composée d'une "population" basée sur la notion de sélection naturelle.

Composition d'une génération et de ses individus

Le gène

Un gène est formé d'une coordonnée en **x** ainsi que d'une coordonnée en **y**.

Un individu

Chacun des individus est identifié par son gène et une valeur de fitness (ici, sa coordonnée **y**).

Une génération

Une génération est composée d'un nombre défini d'individus.

```
int Parameters::generationsMaxNb = 10;
```

Processus de sélection et de mutation

L'alpha et son fitness

L'individu désigné comme étant l'Alpha est celui dont le fitness est le plus bas.

```
bool Generation::lessFitnessThan(Generation *g1, Generation *g2)
{
    return g1->getFitness() < g2->getFitness();
}
```

Le cross-fit

Valeur aléatoire permettant de scinder en deux parties le gène de deux individus. Ces dernières deviennent donc miscibles afin de former un nouveau gène. C'est la **sélection naturelle et aléatoire**. Ce processus est appliqué à toute la génération pour former la génération suivante.

La sélection des individus

L'Alpha est sélectionné par son fitness et rejoint automatiquement la génération n+1. Les individus, issus de la génération n-1, se voient donc un à un mélanger avec l'Alpha. L'individu générer, à l'aide du cross-fit, rejoint ensuite la génération n+1.

La mutation aléatoire

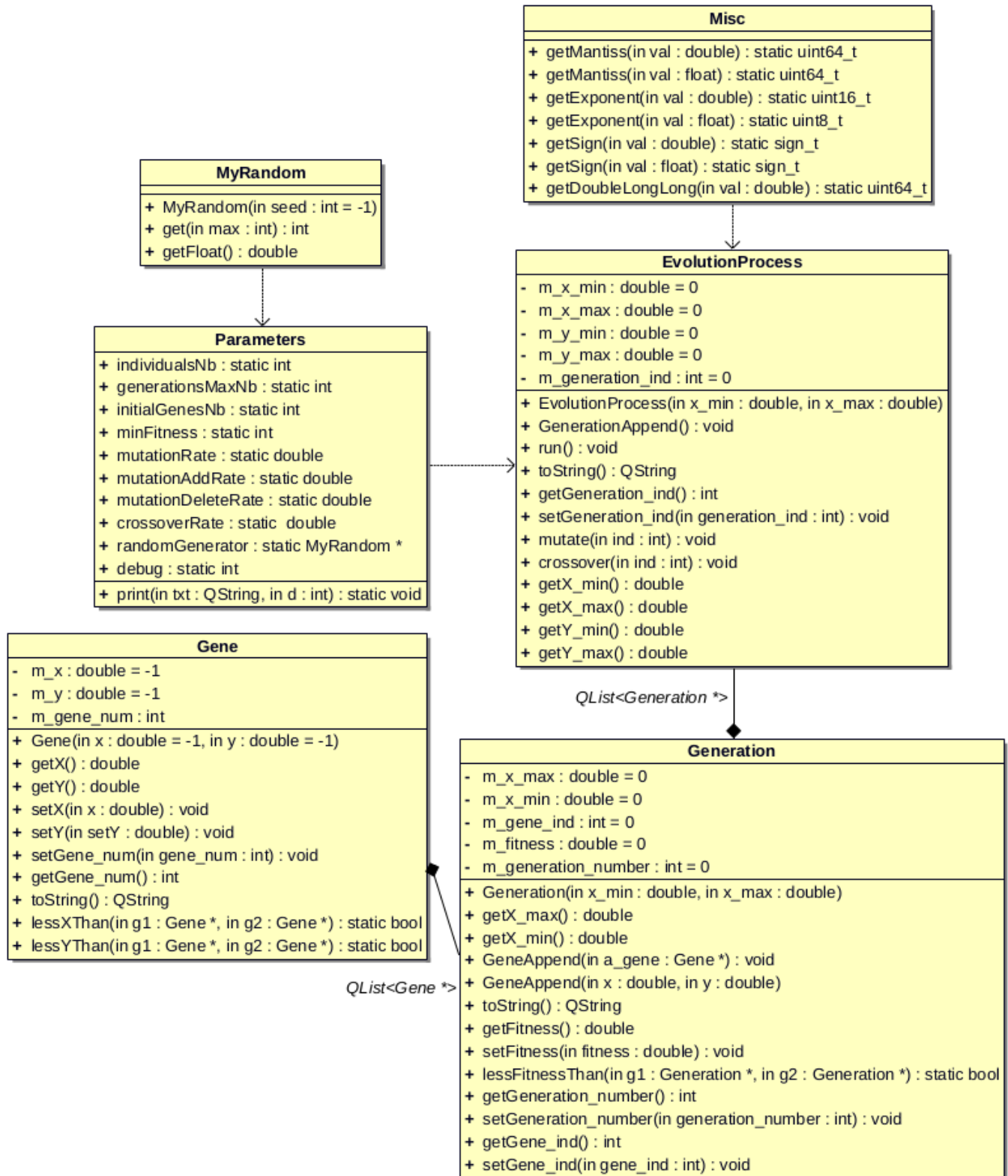
La mutation est dite aléatoire car mélange le gène de deux individus (cf: cross-fit).

La nouvelle génération

La nouvelle génération est la résultante des mélanges effectués sur la génération n-1. Elle se verra elle aussi désigné son Alpha et subira les mêmes effets afin de créer la génération n+1.

UML moteur

Ci-dessous, le diagramme UML du moteur du projet:



Lecture graphique

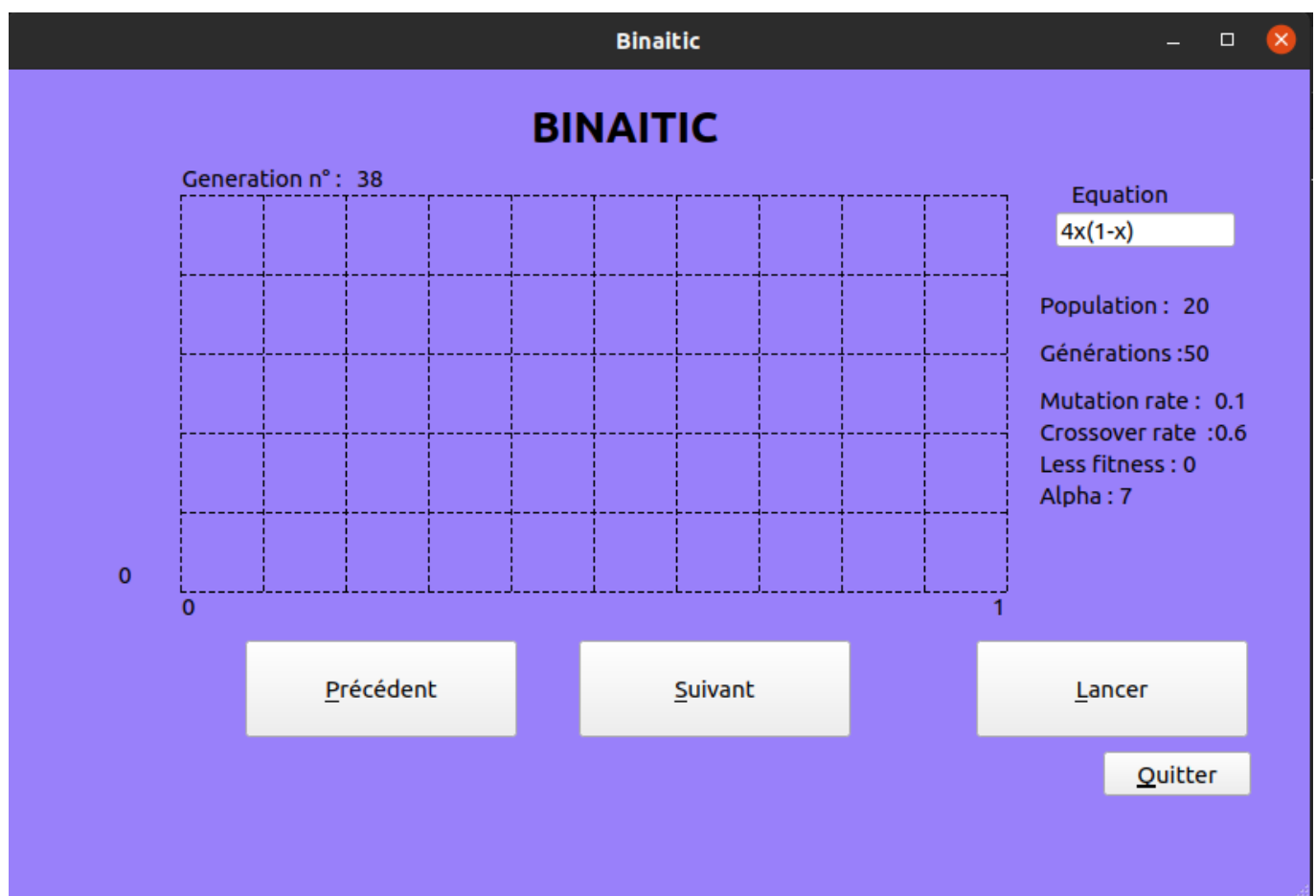
Une classe **historic** permet de faire la liaison entre le moteur (celui qui "prédit" les générations) et l'interface graphique. Il faut donc inclure ce type de résultat:

```

Fitness 0 : 0.003996
generation num 0 :
gene num 17 : x = 0.001, y = 0.003996
gene num 11 : x = 0.982, y = 0.070704
gene num 14 : x = 0.047, y = 0.179164
gene num 18 : x = 0.854, y = 0.498736
gene num 3 : x = 0.83, y = 0.5644
gene num 2 : x = nan, y = nan
gene num 0 : x = 0.223, y = 0.693084
gene num 9 : x = 0.746, y = 0.757936
gene num 10 : x = 0.261, y = 0.771516
gene num 5 : x = 0.735, y = 0.7791
gene num 16 : x = 0.293, y = 0.828604
gene num 8 : x = 0.669, y = 0.885756
gene num 12 : x = 0.668, y = 0.887104
gene num 13 : x = 0.355, y = 0.9159
gene num 7 : x = nan, y = nan
gene num 6 : x = 0.364, y = 0.926016
gene num 1 : x = 0.371, y = 0.933436
gene num 19 : x = 0.387, y = 0.948924
gene num 4 : x = 0.449, y = 0.989596
gene num 15 : x = 0.543, y = 0.992604

```

Dans l'interface suivant:



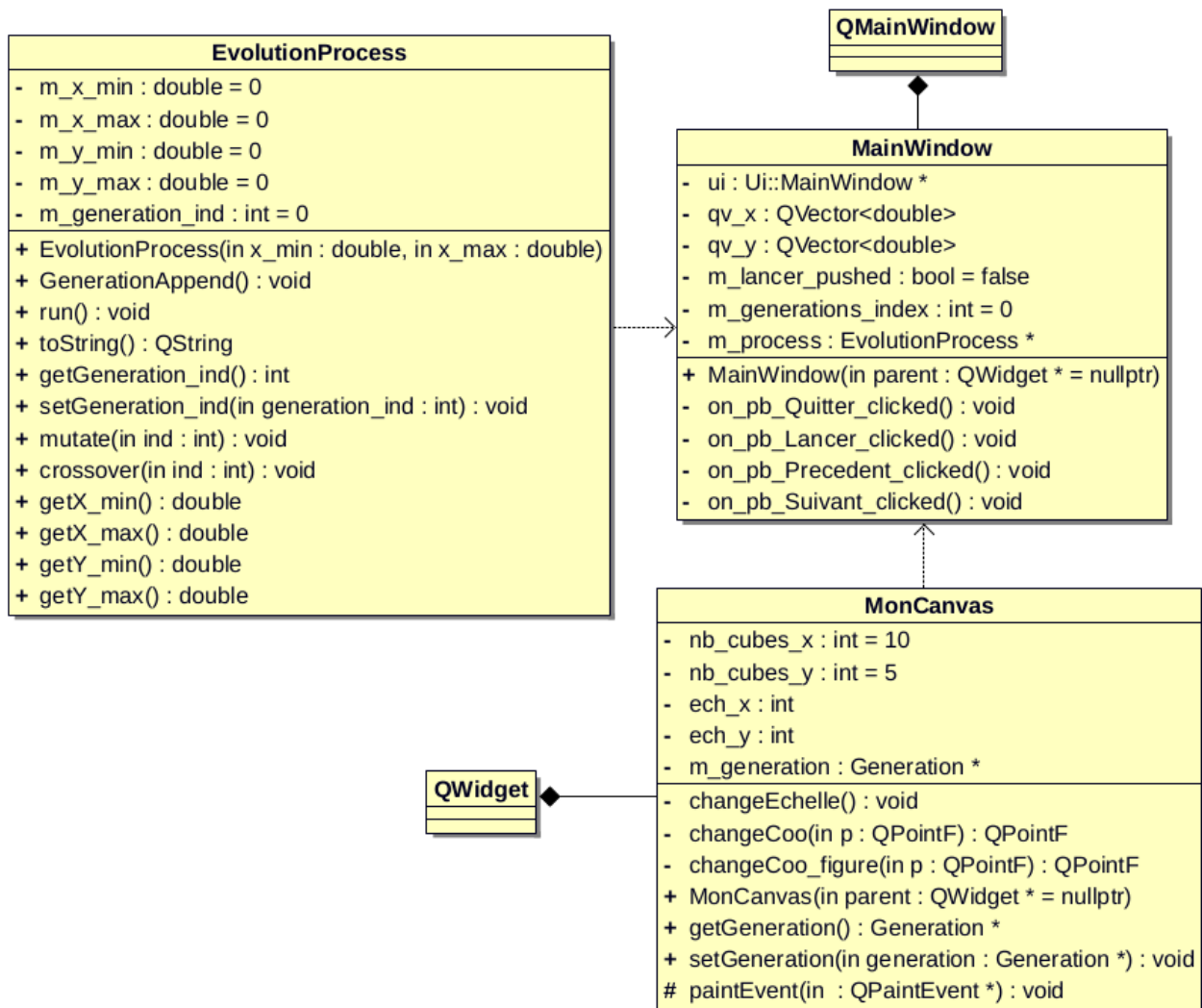
L'interface permet:

- le lancement du moteur avec le bouton *Lancer*
- la navigation entre les générations grâce aux boutons *Précédent* et *Suivant*

- la visualisation de l'équation et d'autres informations liées aux moteur tel que la population, le nombre de génération ou les diverses informations liées aux calculs.
- enfin un bouton *Quitter* permet de fermer l'interface

UML interface graphique

Le diagramme UML de l'interface graphique



Problèmes rencontrés

Comme on peut le voir sur l'affichage ci-dessus, il n'y a pas de courbe. ss

Retour d'expérience

Ce projet a permis à l'équipe une progression et une appréhension saine de la génétique. Ainsi, les différemment sujets et termes liés à ce dernier sont alors mieux compris. De plus, cela a permis à l'ensemble des membres de progresser en programmation et notamment en programmation orientée objet.

