Algoritmen en Heuristieken

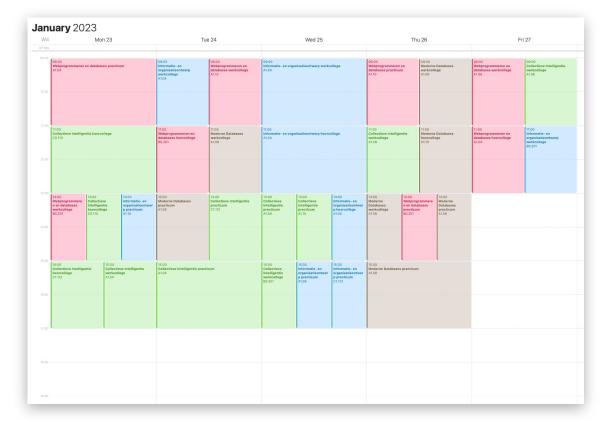
Kim



Casus

Terminologie

- Activiteiten (hc/wc/pr)
- Maluspunten (score)
- Tijdslot
- Tussenslot(en)
- Violations



Lesrooster



Eisen (hard constraints)

- Elke zaal max. 1 keer per tijdslot
- Alleen grootste zaal in 17:00 19:00
- 3 tussensloten per student mag niet

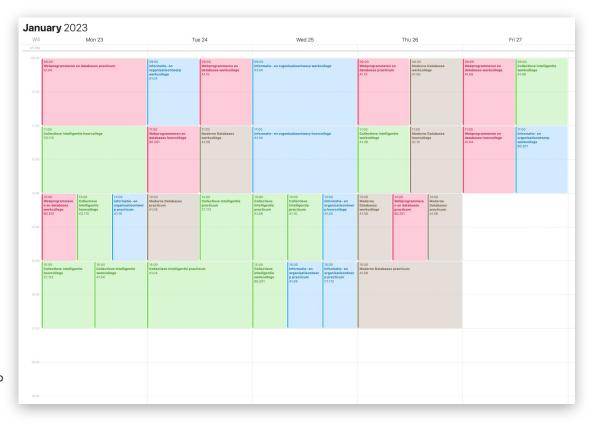
Wensen (soft constraints)

- 17:00 19:00 tijdslot = **5** MP
- 1 tussenslot per student = 1 MP
- 2 tussensloten per student = 3 MP
- Vak conflict per student per tijdslot = 1 MP
- Elke student te veel voor een zaal = 1 MP

Uitdaging: alle wensen vervullen

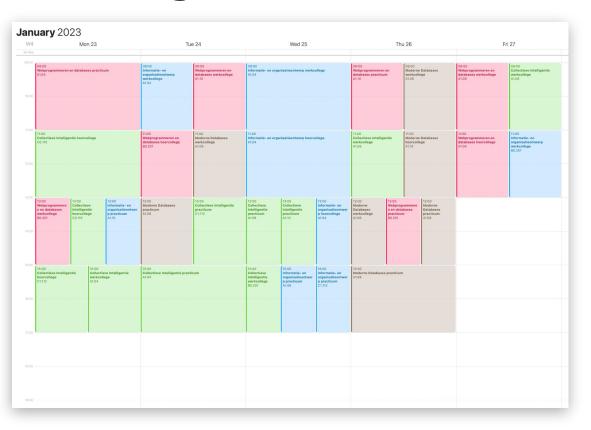
Oplossing: als het aan alle eisen voldoet

Doel: maluspunten minimaliseren



Lesrooster

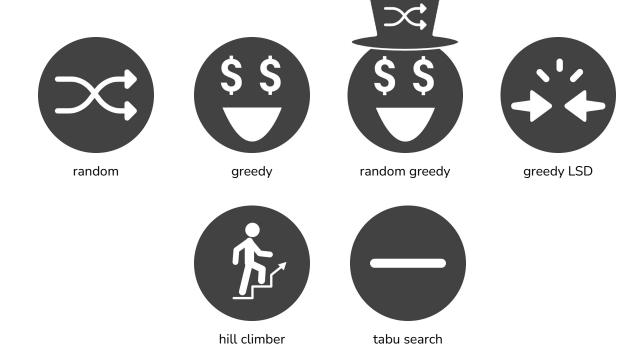
Oplossingsruimte (state space)



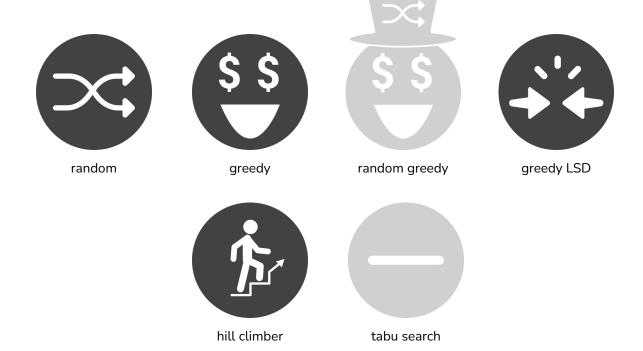
- 29 vakken
- 39 hoorcolleges (39 tijdsloten)
- 16 werkcolleges (41 tijdsloten)
- 17 practica (49 tijdsloten)
- 129 tijdsloten
- 145 tijdsloten per week
- Volgorde maakt uit (tijdslot/zaal)
- X Geen herhaling

• 3.8 x 10²³⁸ oplossingen

Algoritmen



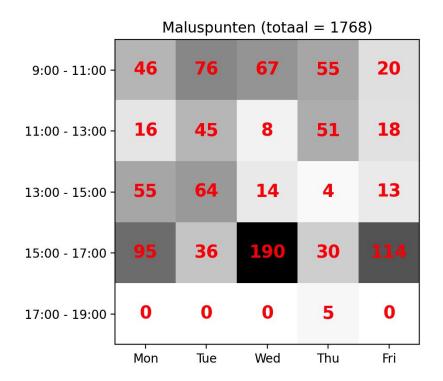
Algoritmen



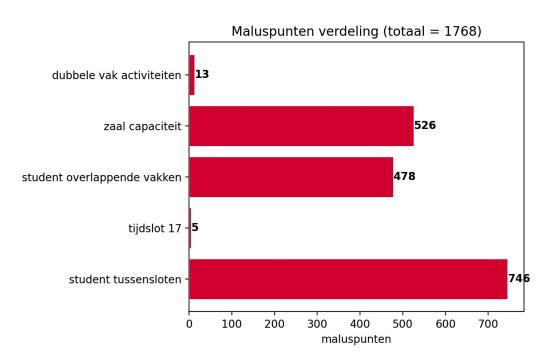


- Willekeurig tijdslot in willekeurige zaal
- Willekeurige studenten van het vak
- Violations worden verplaatst

- Voordeel: snel een oplossing
- Nadeel: malus score altijd hoog

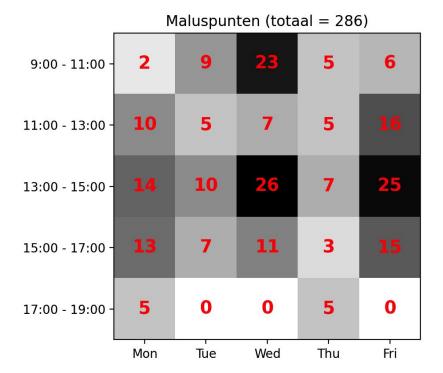




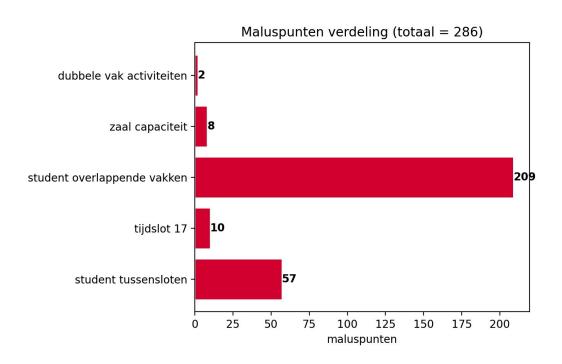


\$ \$ Greedy

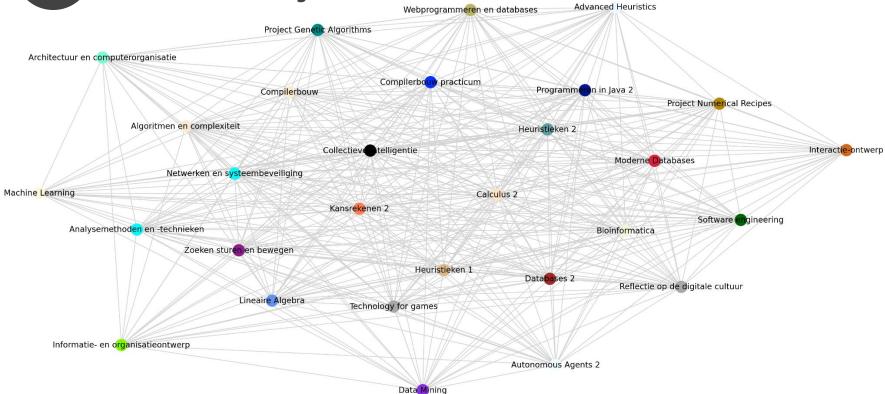
- Constructief
- Algoritme
 - Sorteer vakken afl. op meeste activiteiten
 - Plaats activiteit in elk beschikbaar tijdslot
 - Neem tijdslot met minste maluspunten



\$ \$ Greedy



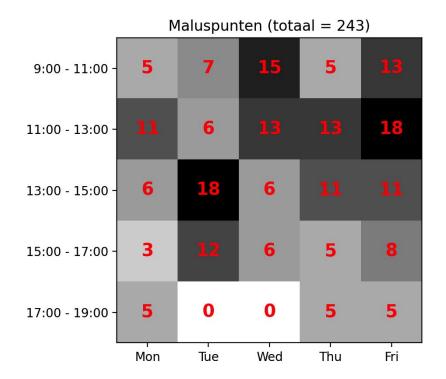




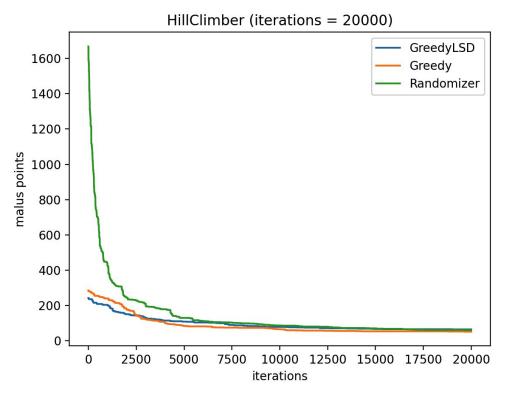


Ten opzichte van basis greedy:

- 43 maluspunten minder
- **36** minder student conflicten

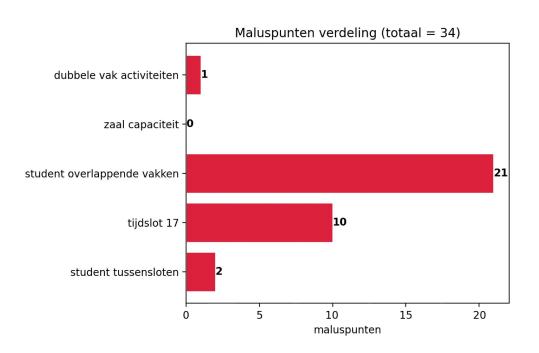


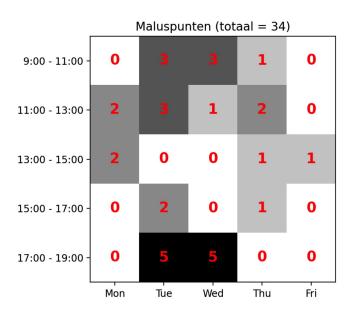
Hill climber





50.000 iteraties





Resultaten

209 student conflicten

-33

176 student conflicten

| Algoritme | Maluspunten | Tijd |
|---------------|-------------|-------|
| Random | 1000+ | 0.3s |
| Greedy | 286 | 14s |
| Random greedy | 286+ | 15.6s |
| Greedy LSD | 243 | 21.4s |

Conclusie

| Algoritme | Wanneer gebruiken? |
|---------------|------------------------------|
| Random | Snelle oplossing |
| Greedy | Minder snel, maar veel beter |
| Random greedy | X |
| Greedy LSD | Beter dan greedy |

Vervolg

Genetisch algoritme

Particle Swarm Optimization







Einde

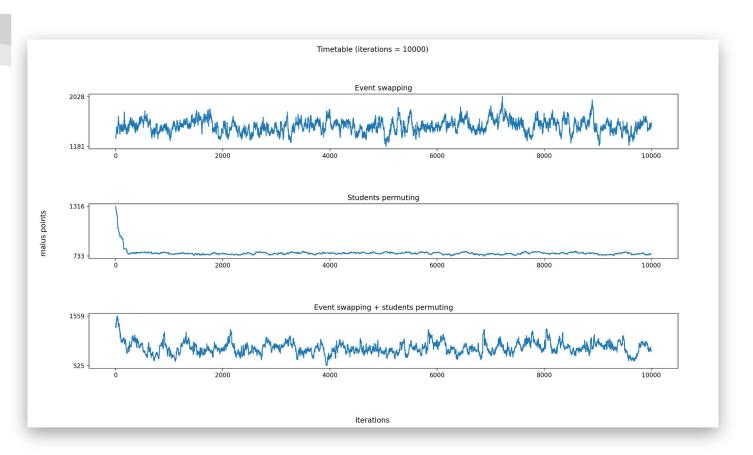
vragen?





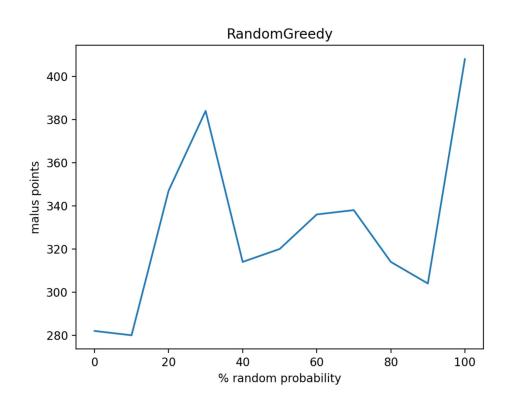


Random walk





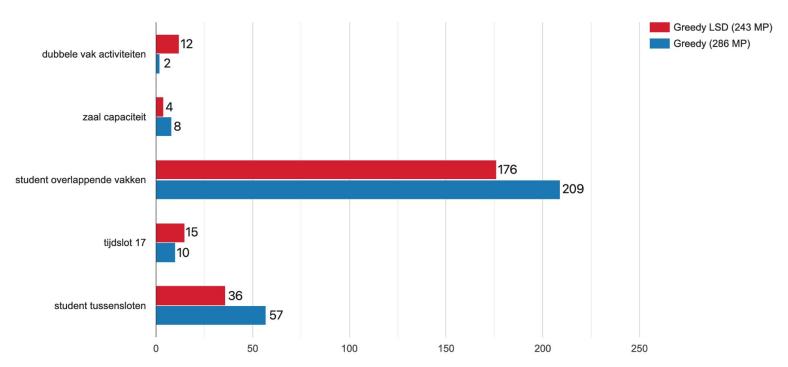
Random greedy





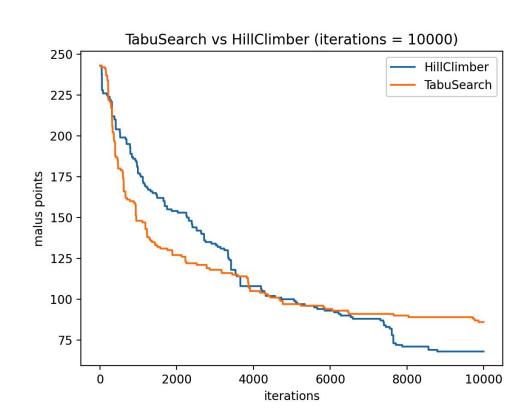
Greedy







Tabu search vs Hill Climber



Resultaten

| Algoritme | Maluspunten | Tijd |
|--------------|-------------|------|
| Hill climber | 58 | 21m |
| Tabu search | 74 | 19m |

10.000 iteraties