Algoritmen en Heuristieken

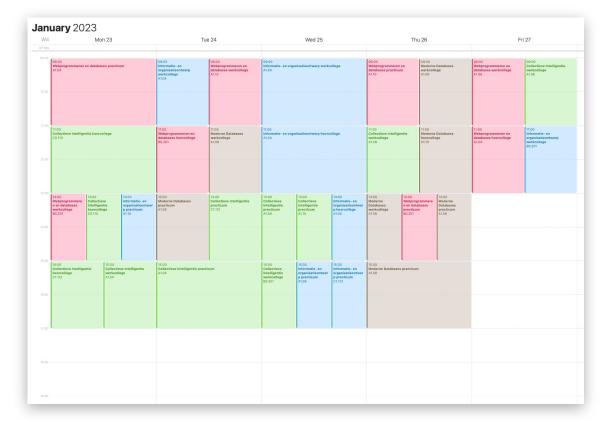
Kim



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

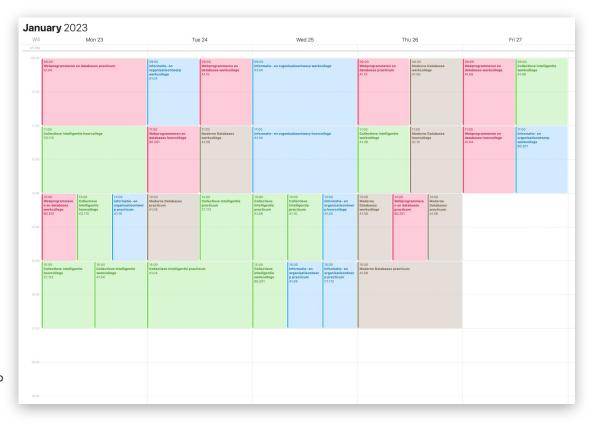
Wensen (soft constraints)

- 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

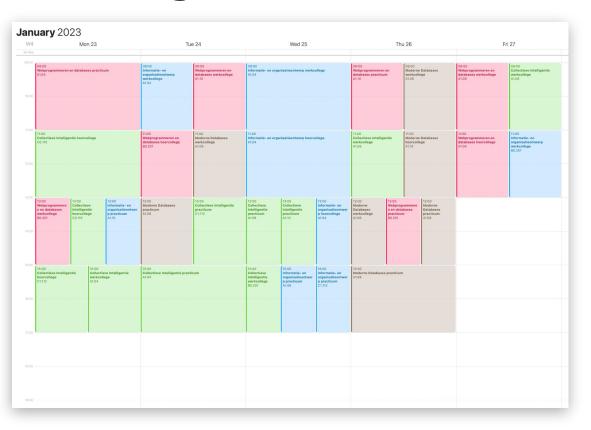
Oplossing: als het aan alle eisen voldoet

Doel: maluspunten minimaliseren



Lesrooster

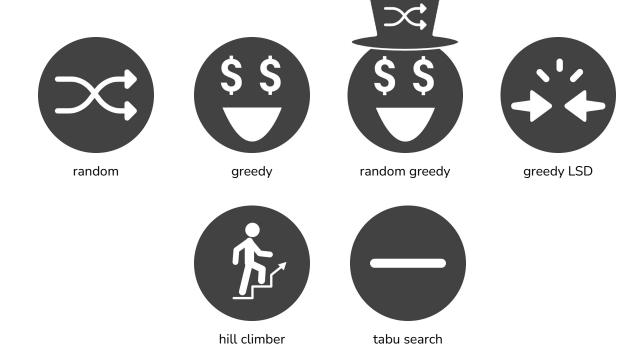
Oplossingsruimte (state space)



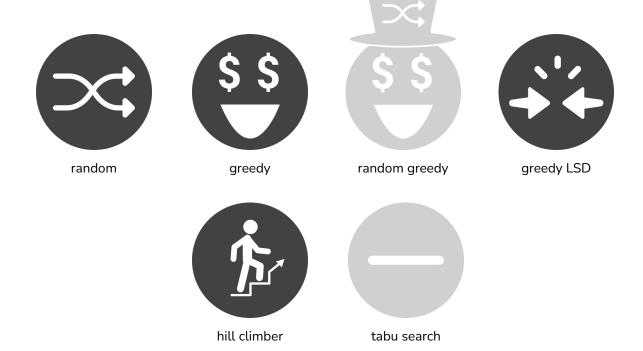
- 29 vakken
- 39 hoorcolleges (39 tijdsloten)
- 16 werkcolleges (41 tijdsloten)
- 17 practica (49 tijdsloten)
- 129 tijdsloten
- 145 tijdsloten per week
- Volgorde maakt uit (tijdslot/zaal)
- X Geen herhaling

• 3.8 x 10²³⁸ oplossingen

Algoritmen



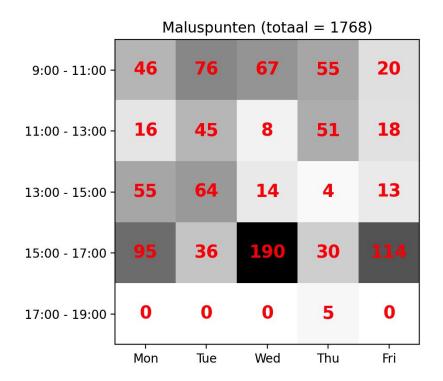
Algoritmen



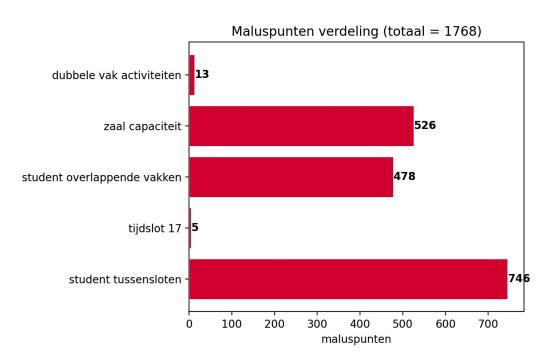


- Willekeurig tijdslot in willekeurige zaal
- Willekeurige studenten van het vak
- Violations worden verplaatst

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

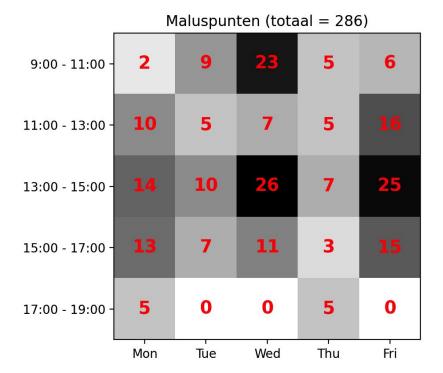




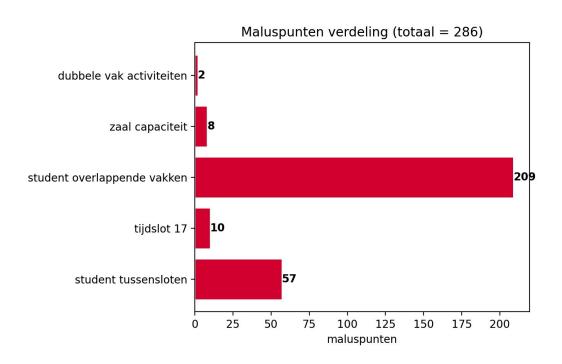


\$ \$ Greedy

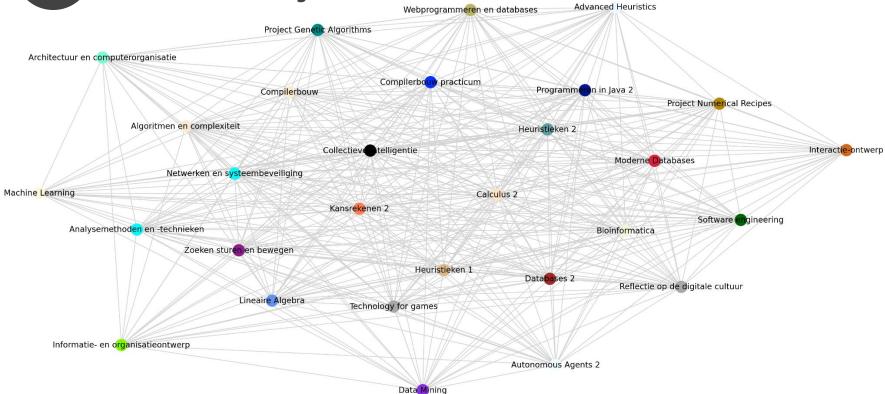
- Constructief
- Algoritme
 - Sorteer vakken afl. op meeste activiteiten
 - Plaats activiteit in elk beschikbaar tijdslot
 - Neem tijdslot met minste maluspunten



\$ \$ Greedy



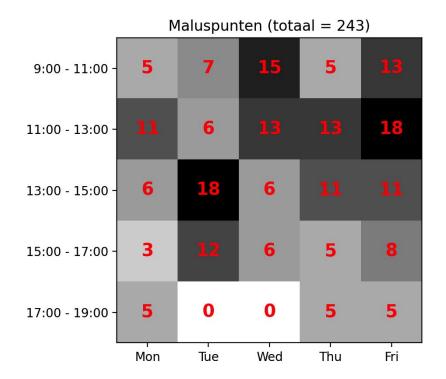




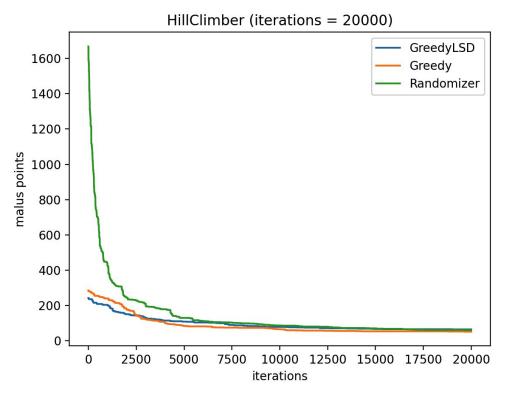


Ten opzichte van basis greedy:

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

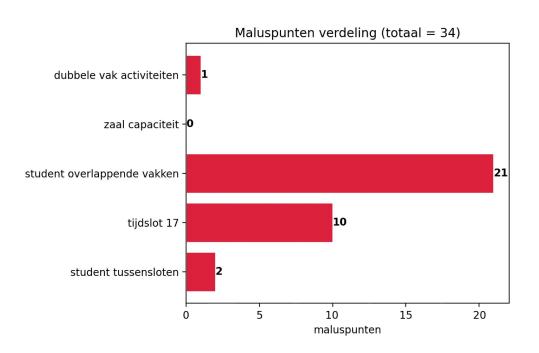


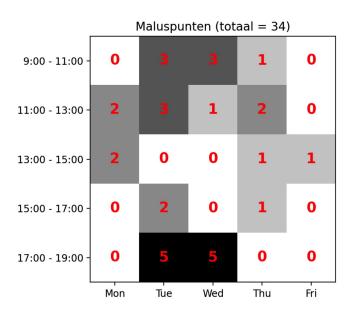
Hill climber





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

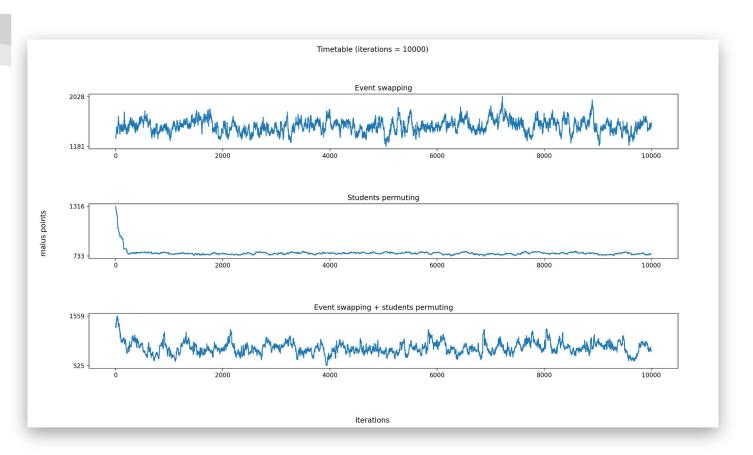
vragen?





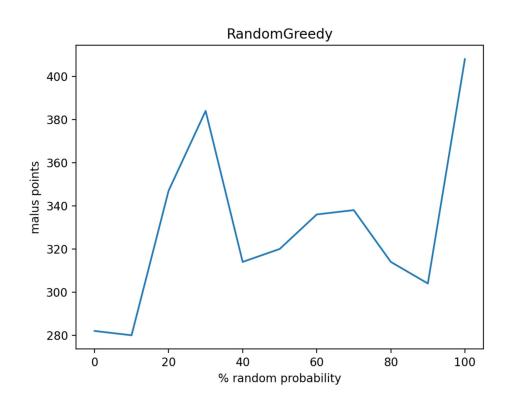


Random walk





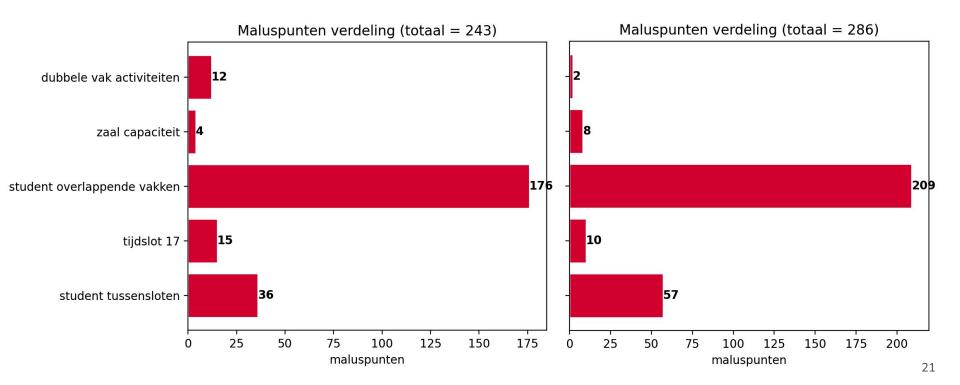
Random greedy





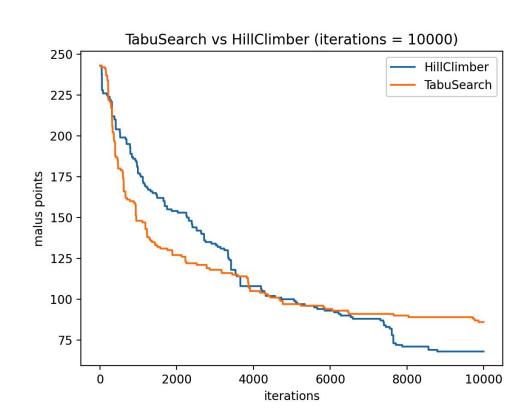








Tabu search vs Hill Climber



Resultaten

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

10.000 iteraties