

# L'OPTIMISATION

## UNE REVUE

---

Edward Laurence & Guillaume St-Onge

11 avril 2016

Département de physique, de génie physique, et d'optique  
Université Laval, Québec, Canada



UNIVERSITÉ  
**LAVAL**





## **Heuristique**

Spécialisé à un problème et ne garantit pas la solution obtenue.

## **Métaheuristique**

Algorithme général qu'on doit adapter au problème considéré.

## RECHERCHE TABOU

---

## Recherche Tabou

*Type* : Métaheuristique

*Stochastique* : Non

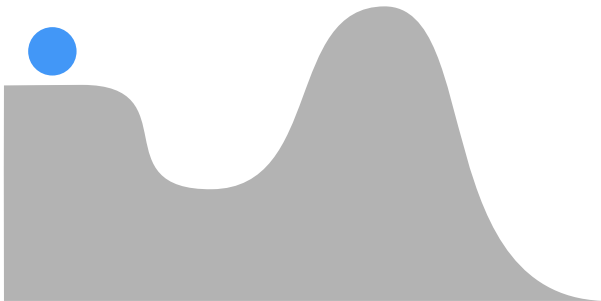
*Caractéristique* : Recherche local

---

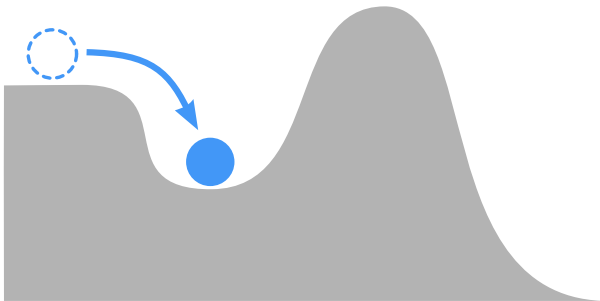
## Principes

1. On recherche le mouvement qui minimise notre fonction.
2. On ne revient pas sur nos pas (d'où *tabou*).

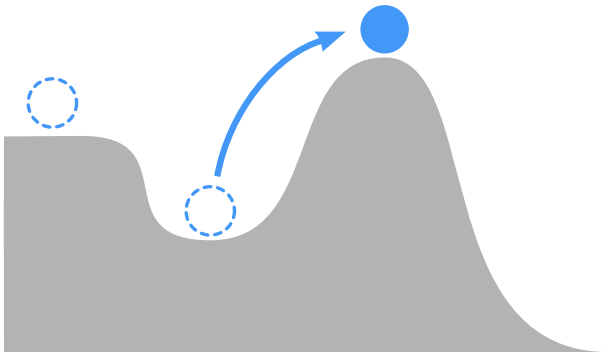
*On veut aller au bas de la montagne.*



*On veut aller au bas de la montagne.*

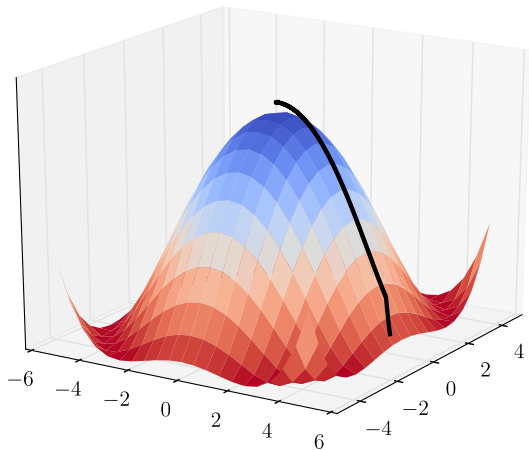


*On veut aller au bas de la montagne.*

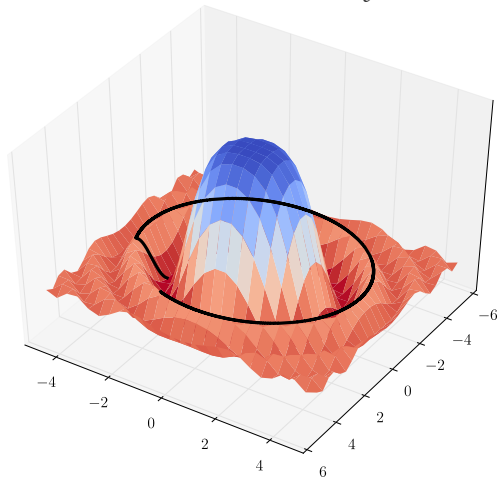




Pour  $f(x, y) = \sin(x^2 + y^2)$



Pour  $f(x, y) = \frac{\sin(x^2 + y^2)}{x^2 + y^2}$



## ALGORITHME DES LUCIOLES

---

## Recherche par lucioles

*Type* : Métaheuristique

*Stochastique* : Oui

*Caractéristique* : Recherche globale

---

## Principes

1. Chaque luciole a une luminosité  $I$  et une position.
2. Les lucioles sont attirées par les lucioles plus lumineuses.
3. L'attirance décroît lorsque la distance augmente.

$N$  lucioles à des positions  $\mathbf{x}_i$

On optimise la fonction  $f(\mathbf{x})$

---

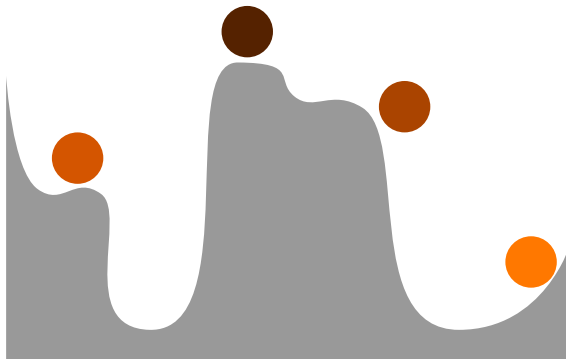
Si  $I_j > I_i$

$$\mathbf{x}_i \rightarrow \mathbf{x}_i + \beta_0 e^{-\gamma r_{ij}^2} (\mathbf{x}_j - \mathbf{x}_i) + \alpha \epsilon_i$$

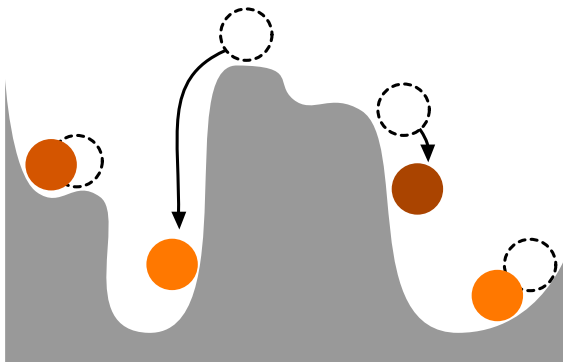
$\beta_0 = 0$  : Marche aléatoire

( $\gamma = 0$  : Optimisation par essaims particulaires)

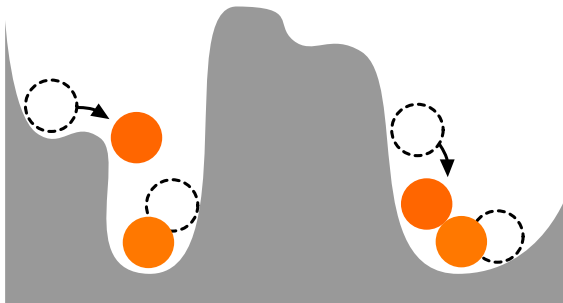
*On veut aller au bas de la montagne.*



*On veut aller au bas de la montagne.*

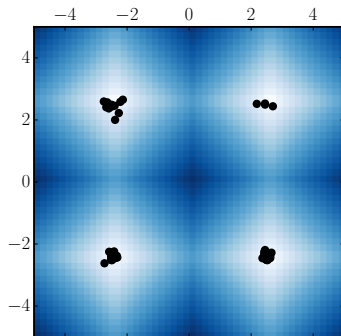
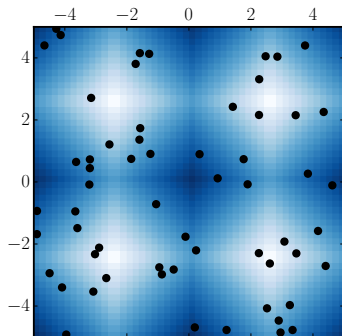


*On veut aller au bas de la montagne.*

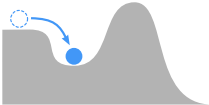
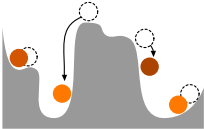




*Trouver un minimum en 2D*



Vidéo

Tabou	Lucioles	Évolutif
Local	Global	Global
Déterministe -	Stochastique $\beta_0, \gamma, \alpha$	Stochastique
		

## PROBLÈME DU VENDEUR

---

## Travelling salesman problem

Un vendeur veut visiter  $N$  habitations et marcher le moins possible.

*Dans quel ordre doit-il visiter les  $N$  maisons ?*

