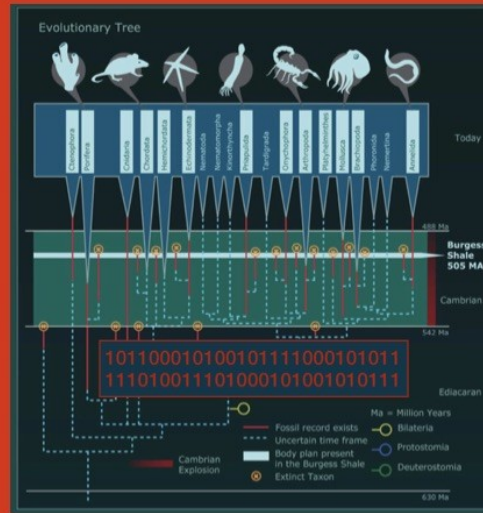


Ecosostenibilità e prove di adattamento

Gli algoritmi genetici



Luca Mari - direttore di idea.lab e professore di LIUC

19 marzo 2019

ISIS A. Ponti

Biotechnologie ambientali

P.zza G. Italia 3 - Gallarate

XIII Settimana della Scienza - Ecosostenibilità

Siamo circondati da **problemi difficili** da risolvere...

... e siamo convinti che per trovare la soluzione a un problema difficile ci vuole la capacità di comprendere il problema e di trovare la soluzione, cioè ci vuole un “**progettista intelligente**”



Se il problema è davvero difficile,
cercare soluzioni affidandosi al caso (“tirando a indovinare”) è molto inefficiente



Un problema molto difficile è la sopravvivenza di un organismo che deve adattarsi a un ambiente ostile e mutevole

Osservando organismi ben adattati all'ambiente
– dunque soluzioni brillanti a un problema difficile –
ne possiamo concludere che sia il risultato non del caso,
ma del lavoro di un progettista intelligente

Oppure c'è una terza strategia?



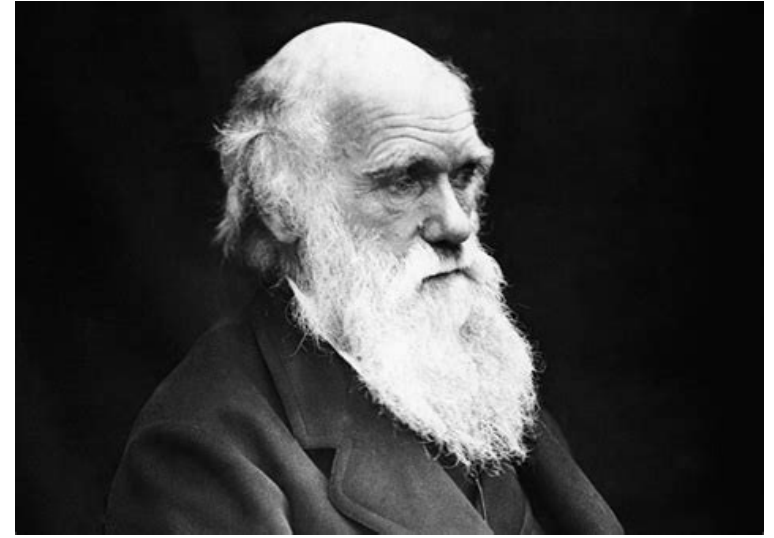
strategia 1:
intelligenza



strategia 2:
caso



Dalla metà del XIX secolo
grazie a Charles Darwin
sappiamo che c'è una terza strategia:
l'evoluzione attraverso la selezione



strategia 1:
intelligenza

strategia 3:
evoluzione attraverso
la selezione

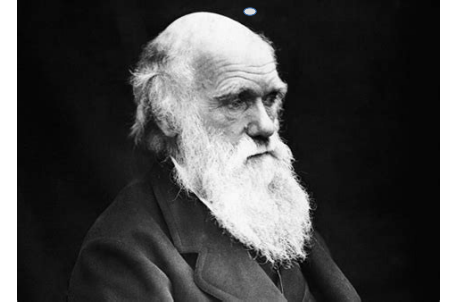
strategia 2:
caso



Una nota:

"According to a 2014 Gallup survey,
"More than four in 10 Americans continue to believe
that God created humans in their present form 10,000 years ago, a
view that has changed little over the past three decades.
Half of Americans believe humans evolved,
with the majority of these saying God guided the evolutionary process.
However, the percentage who say God was not involved is rising.""

[\[https://en.wikipedia.org/wiki/Creation%E2%80%93evolution_controversy\]](https://en.wikipedia.org/wiki/Creation%E2%80%93evolution_controversy)



**strategia 1:
intelligenza**

**strategia 3:
evoluzione attraverso
la selezione**

**strategia 2:
caso**



L'evoluzione attraverso la selezione è dunque una **strategia per risolvere problemi**, e come tale

- è una strategia **generale**, che si applica non solo alla biologia
- e dunque è importante capirla prima di tutto nella sua **struttura**

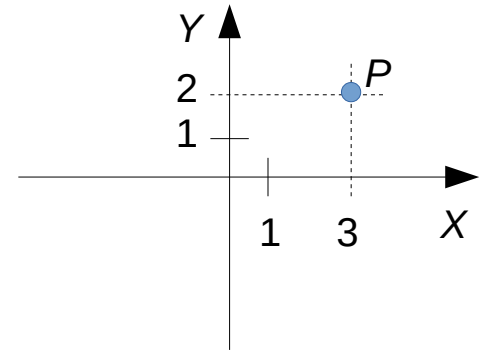
Giochiamo al **gioco dell'evoluzione** con un semplice problema di matematica

[per chi vuole capire meglio le basi concettuali dell'evoluzione, e anche divertirsi:
https://www.ted.com/talks/dan_dennett_cute_sexey_sweet_funny]

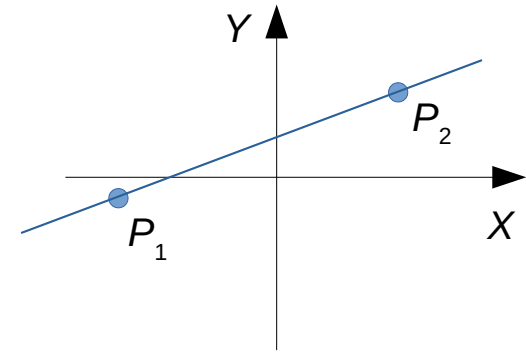
**Una premessa,
sul gioco che faremo**

Cose da sapere (di algebra elementare) per capire quanto segue
e poter giocare al **gioco dell'evoluzione**

1. Dato un piano cartesiano (X, Y) , ogni punto P sul piano
è identificato univocamente da due numeri (x_P, y_P) :
le sue coordinate sul piano
(per esempio $P = (3, 2)$)



2. Ogni coppia di punti, P_1 e P_2 , distinti
identifica univocamente una retta sul piano
3. Ogni retta è un insieme di punti che soddisfano
l'equazione $y = a_1 x + a_0$
con coefficienti a_1 e a_0 dati



(e non è difficile risolvere questo problema:
date le coordinate di due punti P_1 e P_2 ,
trovare i coefficienti a_1 e a_0 della retta che passa per quei punti)

Dunque per **2** punti passa una curva identificata dai **2** coefficienti di un polinomio di grado **1**: $y = a_1 x + a_0$

Ma vale anche che
per **3** punti passa una curva identificata dai **3** coefficienti di un polinomio di grado **2**: $y = a_2 x^2 + a_1 x + a_0$

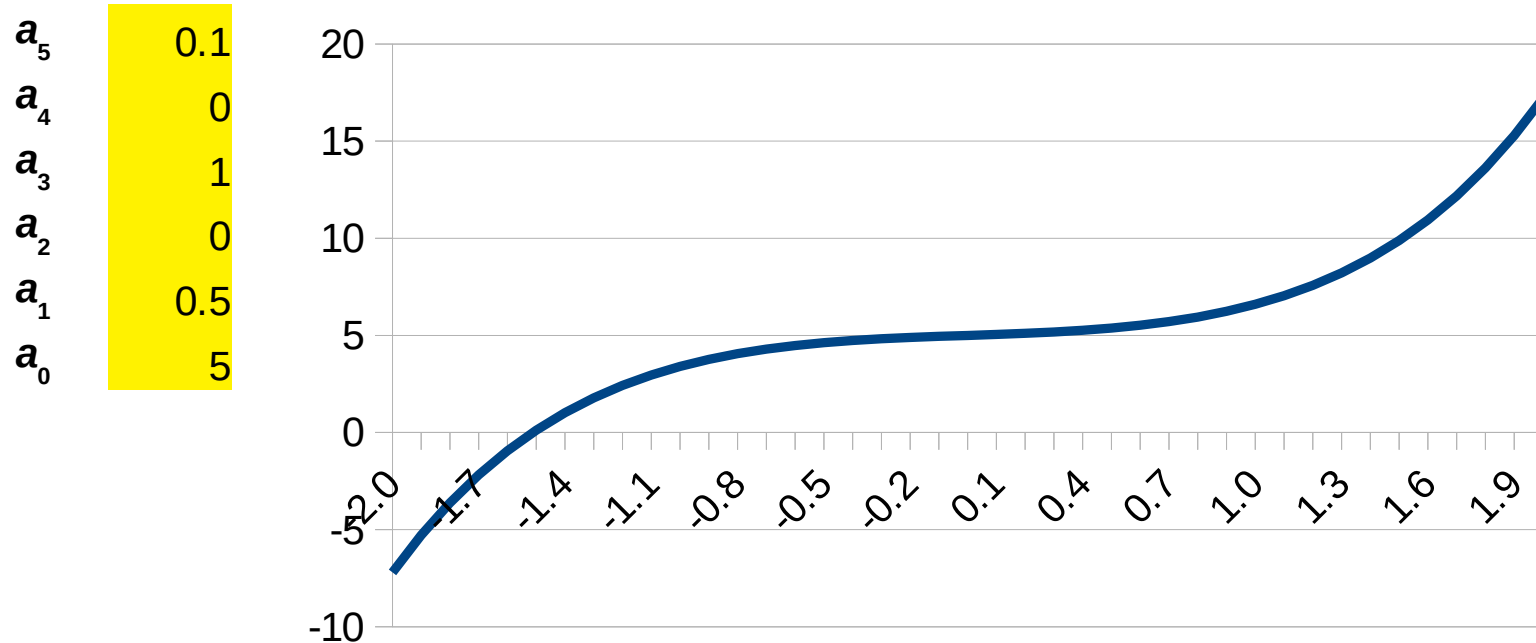
... e per **4** punti passa una curva identificata dai **4** coefficienti di un polinomio di grado **3**: $y = a_3 x^3 + a_2 x^2 + a_1 x + a_0$

...

... e per **n** punti passa una curva identificata dagli **n** coefficienti di un polinomio di grado **$n-1$** : $y = a_n x^n + a_{n-1} x^{n-1} + \dots + a_2 x^2 + a_1 x + a_0$

Per n punti passa una curva identificata dagli n coefficienti di un polinomio di grado $n-1$: $y = a_n x^n + a_{n-1} x^{n-1} + \dots + a_2 x^2 + a_1 x + a_0$

Conoscendo n coefficienti, disegnare la curva che corrisponde al polinomio di grado $n-1$ con quei coefficienti è facile!



Ripetiamo:

1. per n punti passa una curva identificata dagli n coefficienti di un polinomio di grado $n-1$: $y = a_n x^n + a_{n-1} x^{n-1} + \dots + a_2 x^2 + a_1 x + a_0$
2. conoscendo gli n coefficienti, disegnare la curva è facile

Ma se invece conosciamo solo le coordinate di n punti, come riusciamo a trovare gli n coefficienti del polinomio di grado $n-1$ la cui curva passa per quegli n punti?

(un dettaglio: si tratta di un problema di **interpolazione**)

In sintesi:

n coefficienti $\xrightarrow{\text{problema diretto}}$ n punti **FACILE!**

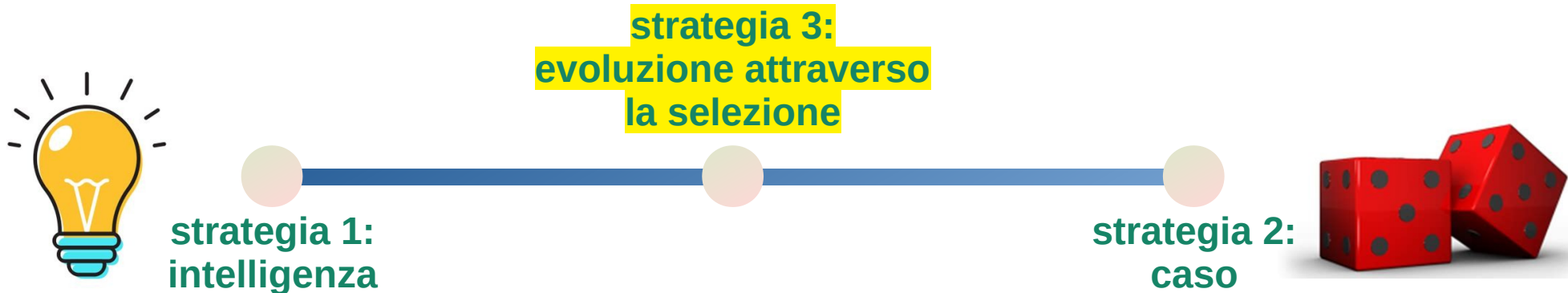
n punti $\xrightarrow{\text{problema inverso}}$ n coefficienti **DIFFICILE!**

Il **problema difficile**:

per un certo n abbastanza grande, dati n punti distinti sul piano trovare gli n coefficienti del polinomio interpolante

Per risolvere questo problema un “progettista intelligente” (come Newton o Lagrange) può trovare una soluzione analitica (vedi https://en.wikipedia.org/wiki/Polynomial_interpolation) che però è a sua volta complessa

Come si può fare altrimenti?



Algoritmi genetici

Un polinomio è un **individuo**, e un insieme di polinomi una **popolazione**

Gli individui-polinomi vivono in un **ambiente** (il piano cartesiano)
e sono più o meno **adatti a vivere** in esso (più o meno vicini al polinomio obiettivo)

Se sapessimo costruire un sistema in cui gli individui-polinomi
evolvono nell'ambiente-piano cartesiano
secondo i principi della **teoria dell'evoluzione** di Darwin,
potremmo adottare la strategia 3 di **evoluzione attraverso la selezione**,

facendo **sopravvivere ed evolvere**
gli individui-polinomi **più adatti all'ambiente**-piano cartesiano,
e quindi quelli che meglio approssimano la soluzione

Un punto determinante per capire il parallelo tra curve nel piano e individui nell'ambiente:

- ogni individuo-polinomio **si manifesta** mediante i punti attraverso cui passa la sua curva
- ma è **generato** dai suoi coefficienti

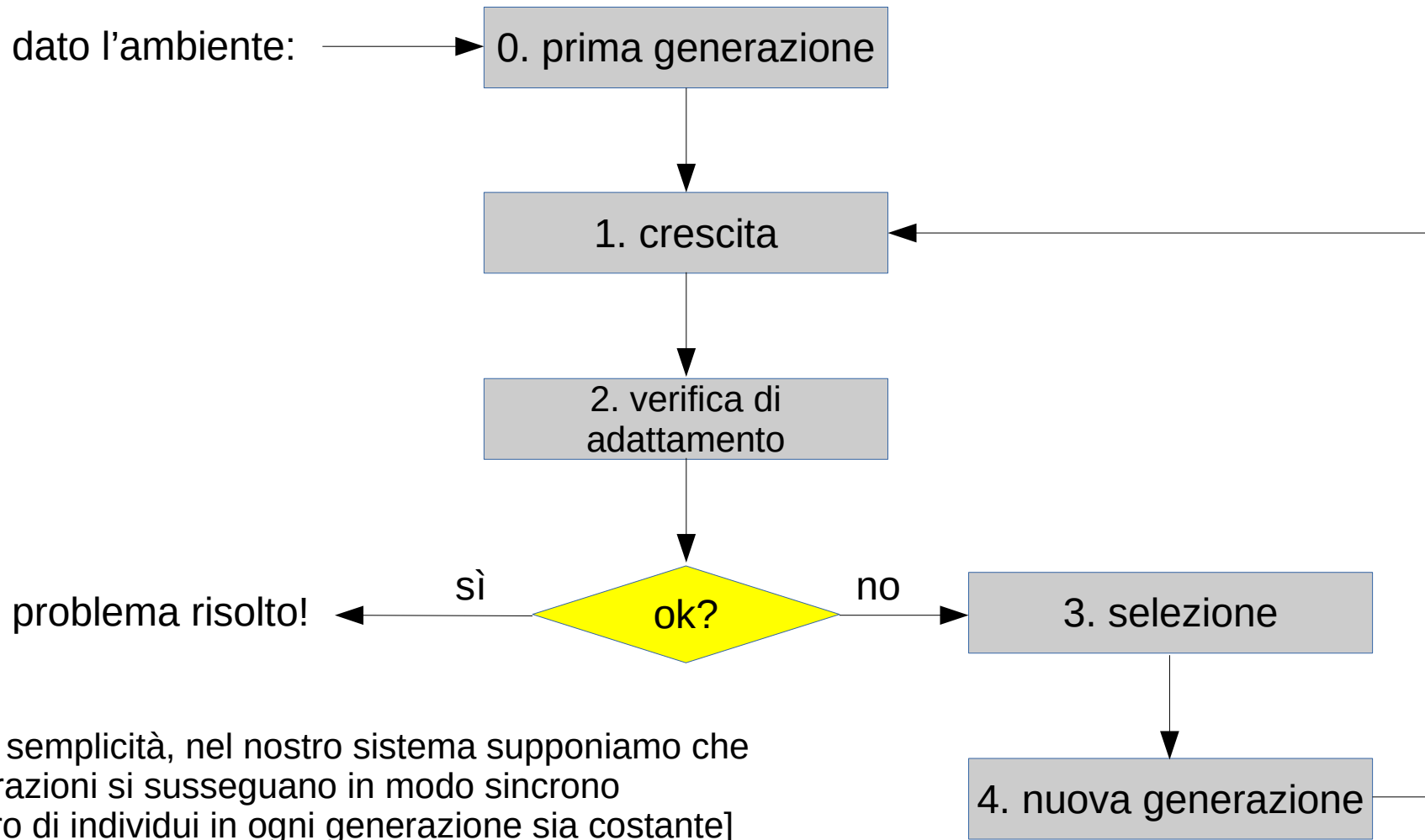
Dunque possiamo considerare che ogni individuo-polinomio:

- ha un **fenotipo** (i punti attraverso cui passa la curva)
- e un **genotipo** (i coefficienti del polinomio)

Come condizioni di base del nostro sistema, ipotizziamo di:

1. conoscere il fenotipo dell'individuo obiettivo (gli n punti del polinomio obiettivo)
2. saper generare, per esempio in modo casuale, nuovi individui attraverso il loro genotipo (n -uple di coefficienti)
3. saper costruire il fenotipo di un individuo di cui conosciamo il genotipo (dati n coefficienti, calcolare gli n punti del polinomio e disegnare la curva corrispondente)
4. saper calcolare l'adattamento di un individuo all'ambiente (la distanza tra i punti di una curva e i punti della curva del polinomio obiettivo)

Il nostro algoritmo genetico, schematicamente:



[nota: per semplicità, nel nostro sistema supponiamo che
– le generazioni si susseguano in modo sincrono
– il numero di individui in ogni generazione sia costante]

Il nostro algoritmo genetico, più analiticamente:

→ dato il fenotipo dell'individuo obiettivo (gli n punti del polinomio obiettivo)

0. genera in modo casuale, una popolazione di individui (“prima generazione”) attraverso il loro genotipo (n -uple di coefficienti)

1. costruisci il fenotipo di ogni individuo (dati n coefficienti, gli n punti del polinomio)

2. calcola l'adattamento di ogni individuo all'ambiente
(la distanza tra i punti della curva e i punti della curva del polinomio obiettivo)

→ se l'adattamento non è ancora soddisfacente:

3. seleziona gli individui più adatti, eliminando gli altri

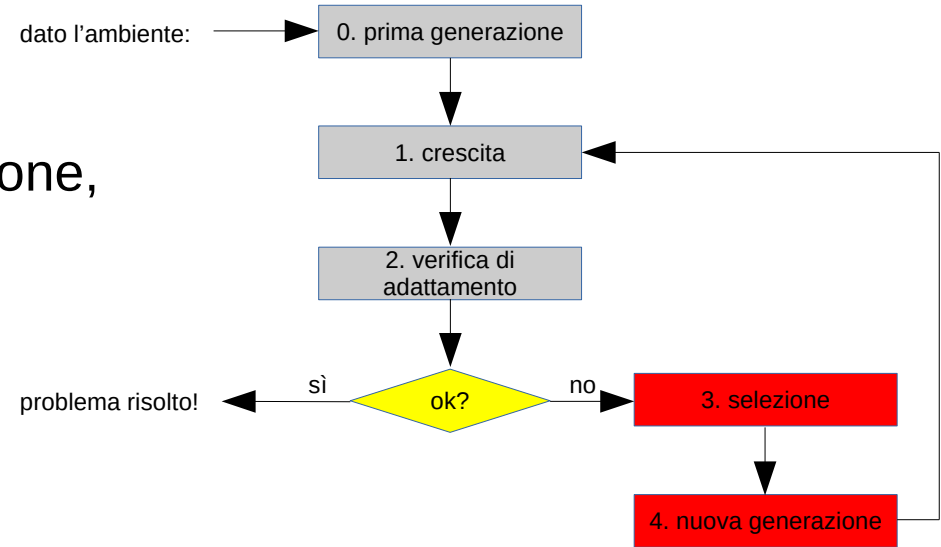
4. ottieni una nuova generazione a partire dagli individui selezionati

→ ricomincia da 1

La qualità dell'algoritmo dipende in modo determinante dalla composizione di ogni nuova generazione, e quindi in particolare dal modo con cui si selezionano gli individui e si generano nuovi individui a partire dagli individui selezionati

Come si può fare?

- metodi di selezione
- metodi di generazione (ricombinazioni e mutazioni)
- emigrazione - immigrazione



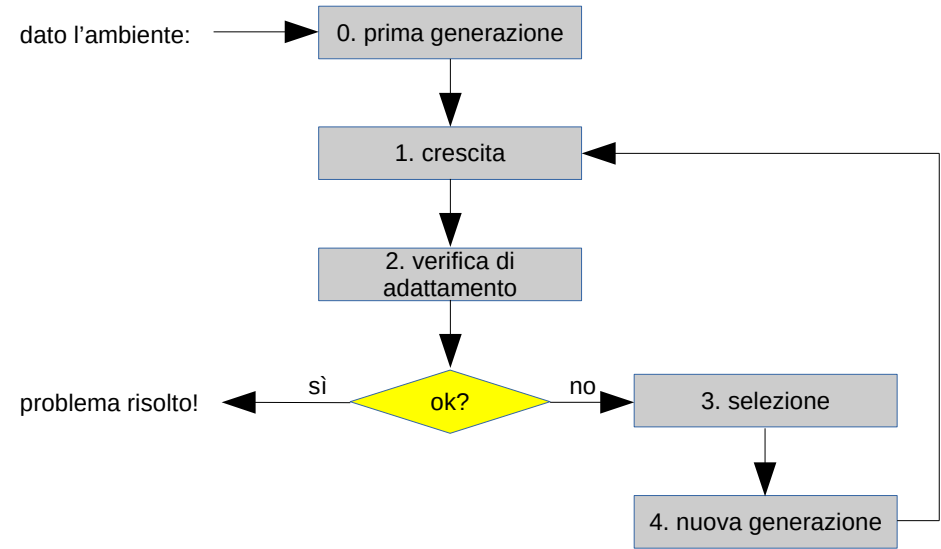
Giochiamo!

Imari.github.io/PolyGA/GA.html

**Quando la strategia 3 è applicabile
in modo efficace ed efficiente?**

(e quando non lo è?)

...



**strategia 1:
intelligenza**

**strategia 3:
evoluzione attraverso
la selezione**

**strategia 2:
caso**



Grazie dell'attenzione

Luca Mari

<http://research.liuc.it/luca.mari>
lmari@liuc.it

<https://github.com/lmari/PolyGA>



This work is licensed under
a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0
International License.