

Corso di Laurea in Ingegneria e Scienze Informatiche

Slime-Mold Aggregation

Tesi di laurea in:
PROGRAMMAZIONE AD OGGETTI

Relatore

Prof. Mirko Viroli

Candidato

Lorenzo Tosi

Correlatore

Dott. Gianluca Aguzzi

Abstract

Max 2000 characters, strict.

Optional. Max a few lines.

Acknowledgements

Optional. Max 1 page.

Indice

Abstract	iii
1 Introduzione	1
2 Contesto	3
2.1 Alchemist	3
2.1.1 Il meta-modello	4
2.2 Simulazione di riferimento	7
2.3 Overview su slime-mold	7
3 Analisi	9
3.1 Requisiti	9
4 Design	11
4.1 Layer	11
4.1.1 Le posizioni	12
5 Implementazione	15
6 Evaluation	17
7 Conclusioni e ringraziamenti	19
	21
Bibliografia	21

Elenco delle figure

2.1	Rappresentazione di una reazione in Alchemist	5
2.2	Il modello di Alchemist	6
4.1	Struttura PheromoneLayer	13

List of Listings

LIST OF LISTINGS

Capitolo 1

Introduzione

Nel vasto campo della ricerca scientifica, negli ultimi anni i comportamenti complessi emergenti sono oggetto di crescente interesse e studio. Questi fenomeni rappresentano il manifestarsi di comportamenti collettivi che sorgono dall'interazione dinamica di molteplici componenti di un sistema, difficilmente prevedibili se si considerano solamente le leggi che regolano il comportamento del singolo.

In natura questa caratteristica comportamentale è osservabile in un grandissimo numero di ambiti: si pensi, ad esempio, al regno animale, dove è possibile ritrovare speciali “forme” e comportamenti di stormi di uccelli oppure di banchi di pesci; lo stesso accade agli esseri umani in contesti come il traffico cittadino, il mercato della borsa valori o il gioco del poker.

Un esempio significativo di comportamento emergente è quello osservabile in biologia in una colonia di formiche. Nonostante le formiche, se considerate come esseri “singoli” seguano regole di comportamento molto semplici, l'interazione tra di esse dà origine ad una “comunità” omogenea e, seppure sia assente una struttura gerarchica, sono presenti una serie di modelli condivisi complessi per quanto riguarda la ricerca del cibo, la costruzione di nidi e la difesa del territorio. Ogni formica reagisce a degli stimoli, ovvero tracce chimiche provenienti da altre formiche e, al contempo, essa stessa lascia segnali agli altri membri della comunità: si crea così una reazione a catena che coinvolge tutte le formiche della colonia, che tendono a imitare il comportamento delle altre. Questo fenomeno è simile ad altre strutture emergenti presenti in natura e riscontrate sia negli “insetti sociali” (e.g. termiti,

vespe, api, . . .), ovvero insetti che formano colonie con mansioni diversificate, sia, in generale, in animali che vivono in gruppo (come pesci, tartarughe, mandrie di mammiferi, . . .). Questa tipologia di eventi, generalmente, si basa principalmente su feromoni o odori chimici.

Nel contesto scientifico, simulare in un ambiente protetto questo tipo di fenomeni è estremamente importante per diversi motivi:

- Comprimerne la complessità: i fenomeni complessi, come detto sopra, sono caratterizzati da interazioni dinamiche tra i componenti del sistema di riferimento. La simulazione diventa una risorsa chiave per esplorare, studiare e comprendere moltissimi aspetti di queste dinamiche e permette di osservare le interazioni dei diversi elementi in infiniti modi.
- Prevedere il comportamento del sistema: poiché questi fenomeni sono altamente aleatori, la simulazione può essere eseguita per cercare di prevedere e avere maggior consapevolezza del comportamento futuro di un sistema emergente in modo tale da poter prendere delle decisioni informate.

L'obiettivo di questa tesi è esplorare il fenomeno dell'aggregazione di questi organismi, sviluppando un sistema software che si interfacci ed utilizzi a pieno tutti gli elementi chiave del simulatore Alchemist. Quest'ultimo, infatti, permette di riprodurre eventi appartenenti a domini estremamente differenti tra loro, come simulazioni chimiche o il comportamento di pedoni in diverse situazioni.

Structure of the Thesis

Lorenzo Tosi: At the end, describe the structure of the paper

Capitolo 2

Contesto

In questo capitolo vengono spiegate le tecnologie adottate.

2.1 Alchemist

Alchemist [PMV13] è un simulatore DES (Discrete Event System) che estende il modello computazionale base delle reazioni chimiche in modo tale da favorirne l'applicabilità a situazioni complesse, pur mantenendo elevate prestazioni. In particolare, Alchemist si fonda su una versione ottimizzata dell'algoritmo di Gillespie[Gil77] chiamata Next Reaction Method[GB00], esteso in modo tale da poter lavorare con un ambiente agile e dinamico dove è possibile aggiungere o rimuovere reazioni, dati e connessioni topologiche. Le applicazioni già implementate sono varie e comprendono, ad esempio, simulazioni di reazioni biochimiche e movimento di pedoni. Il punto di forza del sistema è il meta-modello estremamente astratto, la cui effettiva realizzazione è demandata alle “incarnazioni”, le quali rappresentano l'implementazione vera e propria delle diverse categorie di simulazioni eseguibili all'interno. Attualmente troviamo 4 incarnazioni:

- Protelis
- SAPERE
- Biochemistry
- Scafì

2.1.1 Il meta-modello

Come accennato in precedenza, il meta-modello è uno dei punti di forza maggiori di Alchemist. Per meta-modello si intende un tipo di paradigma che descrive la struttura, le regole e le relazioni che i modelli di dati devono seguire all'interno di un sistema. Rappresenta in modo astratto i concetti e le relazioni all'interno del dominio di interesse e stabilisce i vincoli e le convenzioni che tutti i modelli devono usare. Dunque, tutte le incarnazioni sviluppate presentano le stesse entità "base". Poichè Alchemist è sviluppato partendo da un'ispirazione orientata alla chimica/biochimica, le entità presentano nomi riconducibili a quei mondi. Infatti troviamo:

- **Molecole** (molecule): il nome di un dato, concettualmente interpretabile come il nome di una variabile.
- **Concentrazioni** (concentration): il valore associato alla molecola.
- **Nodi** (node): il "contenitore" di molecole e reazioni.
- **Ambiente** (environment): l'astrazione dello spazio; è un "contenitore" di nodi e svolge i seguenti compiti:
 - Restituire la posizione dei nodi.
 - Restituire la distanza tra due nodi.
 - Supportare il movimento dei nodi, se presente.
- **Vicinato** (neighborhood): un entità composta da un nodo centrale e un insieme di nodi vicini.
- **Regola di collegamento** (linking rule): una funzione relativa allo stato corrente dell'ambiente che associa ad ogni nodo un vicinato.
- **Reazione** (reaction): un qualsiasi evento che provoca un cambiamento dello stato dell'ambiente. È definita da una lista di condizioni, una o più lista di azioni e una distribuzione temporale. La frequenza con la quale avviene una reazione dipende da:

- Un parametro statico “rate”.
 - Il valore di ogni condizione.
 - Una “rate equation”, ovvero una equazione che combina il parametro statico (rate) con i valori delle condizioni, restituendo un “instantaneous rate”.
 - Una distribuzione temporale.
- **Condizione** (condition): una funzione che, dato lo stato attuale dell’ambiente (environment), restituisce un booleano ed un numero. Se il booleano è falso la reazione non può avvenire. In caso contrario, invece, avviene. Il numero può invece influenzare la velocità della reazione a seconda della reazione e della distribuzione temporale.
 - **Azione** (action): un cambiamento nell’ambiente.

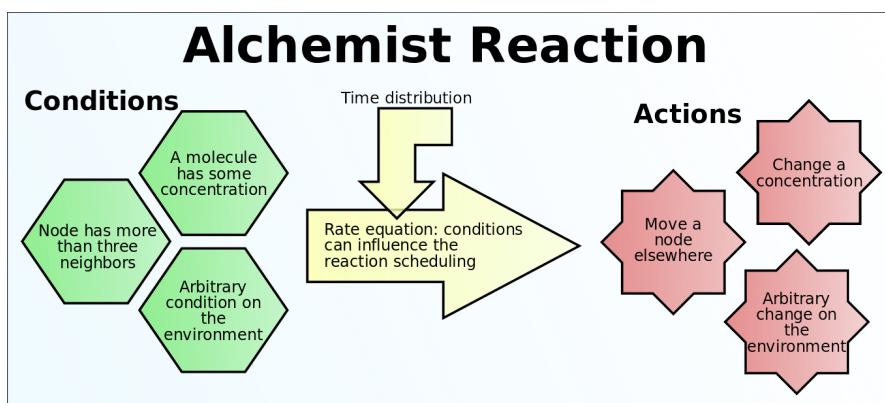


Figura 2.1: Rappresentazione di una reazione in Alchemist

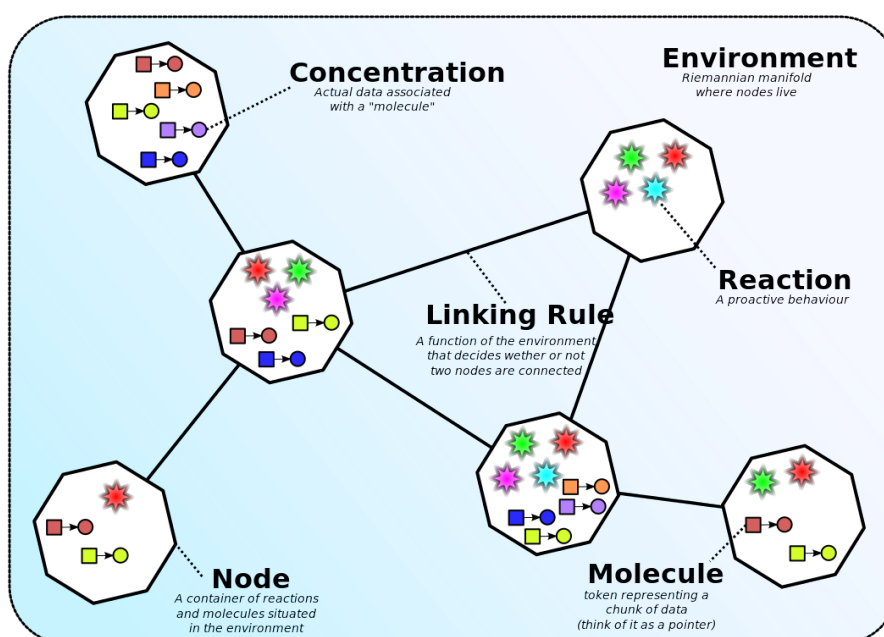


Figura 2.2: Il modello di Alchemist

2.2 Simulazione di riferimento

La simulazione utilizzata come riferimento per questo progetto di tesi è presente nella libreria di modelli di NetLogo [Wil97]. Il modello di riferimento è “Slime” [Wil97] e per simulare l’aggregazione di tanti singoli organismi in un gruppo si fa riferimento al comportamento delle tartarughe. Quest’ultime si muovono in uno spazio a griglia e durante il loro movimento rilasciano una particolare molecola chiamata “feromone” che si deposita in una posizione precisa. L’intero mondo è quindi suddiviso in tantissime “micro-aree” chiamate patch. La tartaruga per muoversi “annusa” davanti a se, ovvero percepisce se nelle patch vicine è presente del “feromone”. Se il valore di quest’ultimo è abbastanza alto, la tartaruga si sposterà nella posizione “annusata”, mentre, in caso contrario la tartaruga si muoverà in modo randomico nello spazio circostante. Durante tutto ciò, le patches diffonderanno del “feromone” alle varie posizioni vicine e, con il passare del tempo, il “feromone” tende ad evaporare (ovvero sparire) dalla griglia.

2.3 Overview su slime-mold

Nel contesto della presente tesi, sulla base della simulazione di riferimento 2.2 e i comportamenti osservati in essa, si è scelto di indagare un altro fenomeno dalle caratteristiche estremamente simili: la muffa mucillaginosa. In natura, l’aggregazione delle cellule di muffa mucillaginosa (detti anche funghi mucilluginosi o, in inglese, slime-mold) rappresenta comportamento in cui entità individuali interagiscono tra di loro per formare strutture complesse e funzionali. Lo slime-mold è un organismo unicellulare ma, talvolta, può trovarsi anche ad agire come un’entità multicellulare. Pur non essendo un fungo è spesso classificato nella stessa categoria per via delle sue caratteristiche affini a quelle di questi organismi. La particolarità principale della muffa mucillaginosa è che può comportarsi come un organismo unicellulare o multicellulare a seconda delle diverse condizioni ambientali in cui si trova. L’habitat principale di questi organismi è il terreno umido, dove di solito si nutrono di foglie morte o di tronchi di alberi in putrefazione. Quando trova una fonte di cibo, lo slime-mold si aggrega, formando una massa citoplasmatica detta “plasmodio”, composta da un grande numero cellule. Inoltre, questa massa può

muoversi, “navigando” attraverso il terreno in cerca di cibo. Infatti, se le risorse alimentari scarseggiano o l’ambiente diventa meno ospitale, lo slime-mold può assumere forme diverse: può formare spore, resistenti per sopravvivere in condizioni avverse, oppure aggregarsi insieme ad altri individui simili per formare una struttura multicellulare che si comporta come un’unica entità, condividendone di conseguenza risorse e compiti.

Capitolo 3

Analisi

3.1 Requisiti

Analizzando il modello presente su NetLogo[Wil97], possiamo individuare le caratteristiche e i requisiti che la simulazione dovrà avere:

- Entità “vive”, che si muovono e depositino il feromone.
- Un ambiente che gestisca la presenza del feromone; in particolare dovrà:
 - Permettere il depositarsi della sostanza.
 - Diffondere la sostanza.
 - Evaporare la sostanza.
- Le entità dovranno avere un concetto di direzione.
- Il movimento deve seguire delle regole ben precise.

Capitolo 4

Design

4.1 Layer

Si pensi alla simulazione come se fosse un micro-mondo, una “città” complessa e ricca di informazioni. È di interesse capire il livello di temperatura oppure di inquinamento nelle varie aree cittadine, dati invisibili all’occhio umano ma comunque presenti nell’ambiente e percepibili da chi lo abita. Si ha bisogno di inserire nell’ambiente degli “strati” invisibili che hanno il compito di raccogliere queste informazioni. È possibile, in Alchemist, definire questi “strati” di dati, chiamati Layer.

Nel contesto di questo progetto è stato necessario l’utilizzo di un Layer che avesse la funzione di “rete di raccolta” dei feromoni che, nella simulazione di riferimento 2.2, venivano rilasciati dalle tartarughe nelle varie posizioni dello spazio. In questo caso il layer ha la stessa dimensione dell’ambiente, in modo tale da poter suddividere l’intera area nelle varie patch di cui si è discusso sopra. Il layer, chiamato *PheromoneLayer* ha come compiti:

- Implementare una struttura dati per tenere traccia della quantità di feromone presente in ogni posizione.
- Offrire un modo per aggiornare i valori del feromone.
- Condividere con le altre classi la struttura dati contenente la quantità di feromone per una specifica posizione.

- Lasciare la possibilità all'utente di decidere le dimensioni dell'area totale di riferimento e di ogni patch.

4.1.1 Le posizioni

Un aspetto di particolare rilevanza è stato il processo decisionale relativo alla gestione delle posizioni collegate al deposito del feromone. Nella simulazione di riferimento 2.2 si trova uno spazio a griglia, dove l'area totale è suddivisa in “micro-aree” chiamate patch. In Alchemist, tuttavia, non è presente il concetto di “area” o “spazio”, necessario per individuare una patch, in quanto le posizioni sono puntiformi e non necessariamente hanno coordinate intere. Il layer sviluppato ricalca l'area (rettangolare o quadrata) del sistema iniziale, implementando anche un sistema di conversione che trasforma la posizione puntiforme in modo tale da emulare la presenza di una “area” bidimensionale, a forma di quadrato, che corrisponde alla patch. Entrambe le misure, ovvero quella della griglia e quella della patch sono dinamiche e possono essere modificate dall'utente.

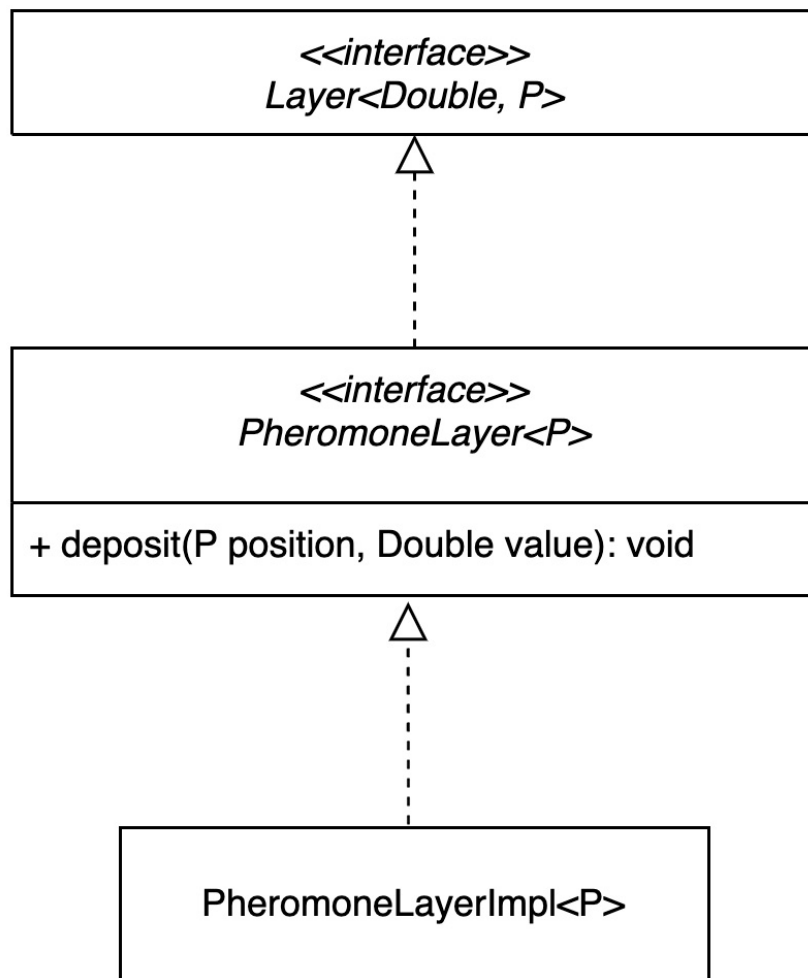


Figura 4.1: Struttura PheromoneLayer

Capitolo 5

Implementazione

Capitolo 6

Evaluation

Capitolo 7

Conclusioni e ringraziamenti

Bibliografia

- [GB00] MA Gibson and J Bruck. Efficient exact stochastic simulation of chemical systems with many species and many channels. *Journal of Physical Chemistry A*, 104(9):1876–1889, 2000.
- [Gil77] DT Gillespie. Exact stochastic simulation of coupled chemical reactions. *The Journal of Physical Chemistry*, 81(25):2340–2361, 1977.
- [PMV13] D Pianini, S Montagna, and M Viroli. Chemical-oriented simulation of computational systems with alchemist. *Journal of Simulation*, 7(3):202–215, August 2013.
- [Wil97] Uri Wilensky. Netlogo slime model. <http://ccl.northwestern.edu/netlogo/models/Slime>, 1997.
- [Wil99] Uri Wilensky. Netlogo. <http://ccl.northwestern.edu/netlogo/>, 1999.