



دانشگاه صنعتی شریف

مجموعه خلاصه مقالات



انجمن کامپیووتر ایران
Computer Society of Iran

(کد مقاله: ۴۸)

یک الگوریتم ترکیبی مبتنی بر آتاماتاهای یادگیر و نظریه بازی‌ها برای بهینه‌سازی

مهدی رضاپور میرصالح^۱، محمد رضا میبدی^۲، محمد مهدی عبادزاده^۳

^{۱ و ۲ و ۳} دانشگاه صنعتی امیرکبیر - دانشکده مهندسی کامپیووتر و فناوری اطلاعات

mrezaipoorm, mmeybodi, ebadzadeh @aut.ac.ir

چکیده: آتاماتاهای یادگیر ابزاری قوی است که در یک محیط تصادفی ناشناخته عمل کرده و به مرور زمان کارایی خود را از طریق یک فرایند یادگیری بهبود می‌دهد. آتاماتاهای یادگیر در حل مسائل بهینه سازی بسیار خوب عمل می‌کنند و یکی از ویژگی‌های بارز آنها قابلیت یادگیری می‌باشد. مساله بهینه سازی را می‌توان یافتن نقطه تعادل یک بازی دانست که در آن هر بازیکن یک مقدار از بعد متناظر خود در فضای جستجو را انتخاب می‌کند. در این مقاله یک الگوریتم ترکیبی تکاملی که از ترکیب آتاماتاهای یادگیر و مفاهیم نظریه بازیها حاصل می‌شود برای حل مسائل بهینه سازی پیشنهاد می‌گردد. آزمایش‌های انجام شده کارایی این روش را به خوبی نشان می‌دهد.

کلمات کلیدی: آتاماتاهای یادگیر، الگوریتم تکاملی، بهینه سازی، نظریه بازی‌ها.

چکیده:
است و تاک
بکار گرفته
تصورت چه
از خوب یا
است که از
داده‌ها با ا
استفاده از
با اعمال
(جستجوی
به مقایسه
علاوه بر از
دوم بحسب
کلمات کا
ماشین بر