گزارش سؤال 5 زبان برنامه نویسی c++

سؤال اول

الگوریتم به کار رفته : الگوریتم ژنتیک

مراحل كار:

در این الگوریتم ژنتیک ما برای present کردن هر دور همیلتونی از یک جایگشت شهر ها استفاده میکنیم که طول هر دور همیلتونی برابر با جمع فاصله ی تمامی شهر های همسایه در جایگشت میشود.

برای cross over کردن از one point cross over استفاده میکنیم به این شکل که ابتدا یک نقطه به صورت رندوم انتخاب کرده(طول کروموزوم های تمامی افراد جمعیت یکسان است) و سپس برای تولید فرزند به روش زیر استفاده میکنیم.

از پدر اول، تمامی ژن های قبل از نقطه ی point به همان ترتیب به فرزند منتقل میشود. برای حفظ جایگشت بودن فرزند، برای نقاط بعد از point در فرزند از پدر دوم، ژن هایی که در فرزند موجود نیست به همان ترتیب به فرزند منتقل میشود. بدین گونه از تکرار ژن ها جلوگیری شده و جایگشت بودن فرزند حفظ میشود. به همین ترتیب برای فرزند دوم نیز عمل میکنیم و در نتیجه از هر cross over دو فرزند ایجاد میشود.

برای عملیات انتخاب والدین برای تشکیل نسل جدید نیز ابتدا تمامی جمعیت را evaluate میکنیم. سپس از آنجایی که قصد ما مینیمم کردن طول مسیر همیلتونی است، با دادن احتمال بیشتر به evaluate کمتر، والدین رو با استفاده از عدد تصادفی انتخاب میکنیم.

در عمل جهش نیز به صورت تصادفی دو ژن را با یکدیگر جا به جا میکنیم. بدین صورت جهش شکل گرفته و همچنین جایگشت بودن هر فرزند حفظ میشود. احتمال رخ دادن هر جهش نیز از قبل تعیین شده است.

برای ایجاد جمعیت اولیه نیز به صورت تصادفی به تعداد افراد جمعیت، جایگشت های تصادفی ایجاد میکنیم.

ییاده سازی:

ابتدا در کد یک سری define داریم. این define ها تعداد جمعیت اولیه، تعداد نسل هایی که ساخته باید شود و درصد احتمال جهش است

در داخل main تابع ابتدا اسم و آدرس فایل ورودی پرسیده شده و سپس شروع به پردازش میکند

ذخیره سازی داده ها: برای ذخیره سازی دادهها ما از یک وکتوری از pair ها به اسم vertex استفاده میکنیم که مولفه ی اول هر pair نشان دهنده ی موقعیت x و مولفه ی دوم هر pair نشان دهنده ی موقعیت y در مختصات دو بعدی است.

ذخیره سازی جمعیت : هر نسل در داخل یک vector از vector های int به اسم population ذخیره میگردد که خانه ی iام نشان دهنده ی ilمین عضو از جمعیت است که هر عضو جمعیت یک vector عددی از یک جایگشت است.

ساخت اولین generation : ابتدا یک جایگشت مرتب به عنوان base ساخته شده و سپس با استفاده از random shuffle این جایگشت مرتب به یک جایگشت دیگر تبدیل شده و به عنوان یک عضو اولیه ی تصادفی از جمعیت انتخاب میشود.

Evaluate کردن: به ازای هر دو عضو متوالی در عضو جمعیت با توجه به vector اصلی vertex فاصله ی اقلیدسی به دست آمده و به مجموع اضافه میشود.

مرتب سازی جمعیت: هر بار بر اساس evaluate های به دست آمده با استفاده از تابع sort جمعیت sort میشود.

Cross over: با توجه به توضیحات قبلی یک cross over انجام شده و نهایتاً به عنوان یک pair از دو vector که دو فرزند جدید هستند خروجی داده میشود.

Mutant: با توجه به عدد تصادفی به دست آمده و مقایسه ی آن با احتمال mutant در صورت لزوم عمل جهش با استفاده از تابع swap انجام میگیرد.

نهایتاً جمعیت جدیدی از فرزندان که تعداد آنها با تعداد population برابر است ایجاد میشود. سپس از بین population و children بهترین ها برای next generation انتخاب میشوند.

این عمل به اندازه ی MAX_ROUND انجام میشود.

همانگونه که از تصویر بالا مشاهده میشود در هر نسل مقدار بهینه کاهش یافته است و به مینیمم نزدیکتر شده است.

> و بهترین جوابی که برای tsp2103 به دست آمده است 0.06204e+06 است. همچنین بهترین جواب به دست آمده برای tsp1655.txt جواب 770 هزار است.

سؤال دوم

الگوریتم به کار رفته : SA

مراحل کار:

ابتدا یک دما داریم که هر دفعه کاهش می یابد.

اگر دما به صفر رسید الگوریتم به صورت حریصانه هر بار بهترین همسایه را انتخاب میکند (steeper hill) climbing)

اگر دما صفر نشده بود ما حالت تصادفی در پیش میگیریم بدین شکل که ابتدا یکی از همسایه ها را به صورت رندوم انتخاب میکنیم. اگر آن همسایه مقدار evaluate اش بهتر بود آن همسایه را انتخاب میکنیم و اگر همسایه مقدار اش بهتر نبود با استفاده از رابطه ی

e^((e2-e1) / t)

احتمال انتخاب آن همسایه را به دست آورده و با استفاده از عدد تصادفی آن را انتخاب میکنیم و یا اینکه یک همسایه ی دیگر انتخاب کرده و همین عمل را تکرار میکنیم.

و نهایتاً پس از انتخاب یک همسایه مقدار دما را بر اساس الگوریتم خاص کاهش میدهیم.

برای represent کردن یک bitstring داریم که اگر iامین عضو آن صفر باشد یعنی لیترال معادل با = xi 0 است و اگر یک باشد بالعکس هر همسایه نیز نسبت به نقطه ی فعلی یک bitstring است که دقیقاً در یک لیترال دارای مقدار دهی متفاوت است.

برای evaluate کردن هر عضو با توجه به clause ها، تعداد clause هایی که satisfy نمیشود را میشماریم.

و هدف minimize كردن تابع هدف است.

همچنین تابع کم کردن دما نیز به صورت خطی هر دفعه دما را یک عدد کاهش میدهد

ییاده سازی:

برای ذخیره سازی clause ها از یک vector از vector ها استفاده میکنیم (یک آرایه ی دو بعدی) که هر عضو یک عدد است که از ورودی خوانده میشود.

برای ذخیره سازی مقدار دهی به literal ها هم از یک vector استفاده میکنیم که هر عضو آن نظیر یک لیترال است که مقدار آن 0 یا 1 است.

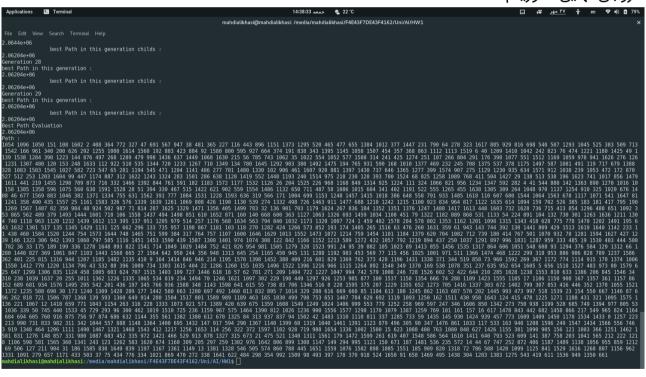
نهایتاً در evaluate function بر اساس clause های و مقدار آنها در s که همان وکتور مقدار دهی است تعداد clause هایی که satisfy نمیشوند شمارده میشود.



همچنین در تصویر فوق میتوان مشاهده کرد که در هر مرحله تعداد clause های بیشتری ارضاء میشود. جواب نهایی به دست آمده برای sat3321.txt جواب 111 کلاز satisfy نشده است و برای sat1027.txt مقدار 37 کلاز است.

```
| Image: Comparison | Imag
```

خروجي نهايي الگوريتم 5.1:



| Replication | Teninal |