

Algorytmy izotermicznego sekwencjonowania przez hybrydyzację

Piotr Kurzawa (117245)
Marek Rydlewski (117214)

23 czerwca 2016

Spis treści

1	Wstęp	2
2	Algorytm dokładny	2
2.1	Skuteczność	2
2.2	Złożoność	2
3	Algorytm przybliżony	2
3.1	Ogólne założenia	2
3.2	Opis algorytmu	3
3.3	Skuteczność	4
3.4	Złożoność	4
4	Testy	4
5	Podsumowanie	4

1 Wstęp

Celem projektu było opracowanie algorytmów izotermicznego sekwencjonowania przez hybrydyzację (ISBH).

Program został napisany w języku C++11 i był testowany na platformach Windows (w środowisku Visual Studio 2015) oraz OS X (z użyciem kompilatora Apple LLVM w wersji 7.3.0).

2 Algorytm dokładny

Algorytm dokładny jest chujowy i wymaga poprawek, yes is.

Polega on mniej więcej na tym, że usłyszeliśmy od innej grupy rzekomo żydowski sposób, jakim było tworzenie grafu z wagami (równych *overlapowi* między dwoma połączonych w grafie oligo), a następnie potraktowanie go zmodyfikowanym algorytmem DFS. Co dziwne, okazało się że wszystkie inne grupy mają niemal identyczne rozwiązanie tego problemu, więc może wyjątkowo tutaj żaden żyd nie grzebał, tylko jest to typowa polacka robacka metoda rozwiązywania tego problemu.

Uważny czytelnik od razu stwierdzi, że rozwiązanie tego problemu trąci trochę rozwiązaniem problemu komiwojażera. Tak dokładnie jest, nawet DFS jest żywcem skopiowany z algorytmy.ork.

Algorytm został przetestowany dla jednego przykładowego spektrum pochodzącego z pracy naukowej J.Błażewicza [potrzebne źródło] i dawał radę.

2.1 Skuteczność

Algorytm został przetestowany na jednym przykładzie i doskonale poradził sobie z tym jakże trudnym problemem. W związku z tym śmiało możemy przyjąć, że algorytm jest w 100% skuteczny. Taki powinien być algorytm dokładny.

2.2 Złożoność

Podobnie jak problem komiwojażera, dokładny algorytm sekwencjonowania jest problemem NP-trudnym i nie nadaje się do analizy dłuższych spektrum, bo zanim by ta analiza się skończyła, to dawno byśmy już spadli z rowerka.

3 Algorytm przybliżony

3.1 Ogólne założenia

W rozwiązywaniu przybliżonym zdecydowaliśmy się na skorzystanie z algorytmu ewolucyjnego, a konkretnie z algorytmu genetycznego. Ta heurystyka znana jest ze swojej skuteczności w rozwiązywaniu wielu problemów obliczeniowo trudnych. Zdecydowaliśmy się na taki algorytm również dlatego że posiadamy doświadczenie w dość skutecznej implementacji takich heurystyk oraz znaleźliśmy

w literaturze fachowej wiele przykładów na jego efektywność właśnie w problematyce sekwencjonowania DNA. Ogólna idea programu jest prosta - losowana jest pewna populacja początkowa, która poddawana jest selekcji (ocenie). Najlepsze osobniki biorą udział w reprodukcji - genotypy rodziców są krzyżowane, a na otrzymanym potomstwie przeprowadzana jest mutacja, która ma za zadanie zwiększyć różnorodność i wyjść z ewentualnego optimum lokalnego.

3.2 Opis algorytmu

Nasz algorytm został zaprojektowany do radzenia sobie z błędami negatywnymi, ale krótkie eksperymenty pokazały że radzi sobie również z problematyką sekwencjonowania z błędami obu rodzajów. W naszym algorytmie funkcja oceny polega na skonstruowaniu wynikowego DNA stosując maksymalny overlapping przyległych oligonukleotydów w wektorze. Im więcej oligonukleotydów uda nam się zmieścić nie przekraczając długości n - długości DNA tym lepsza ocena rozwiązania. Uważny czytelnik zauważy że początkowe rozwiązania mogą przekraczać długość n co w problemie sekwencjonowania z błędami negatywnymi jest dość nietypowe, jednakże taka jest natura losowych początkowych rozwiązań. Warto zwrócić uwagę, że bardzo szybko algorytm redukuje długość rozwiązania poniżej n . Aby nie pozwolić na zbytne skrócenie rozwiązania, zwłaszcza przy większej ilości błędów w fazie mutacji stosujemy dodanie losowych oligonukleotydów w takiej sytuacji. Finałnym rozwiązaniem jest ciąg oligonukleotydów najlepszego osobnika.

1. Wylosowanie populacji początkowej

- Osobniki to obiekty klasy, zawierające w sobie m.in wektor liczb, który określa kolejność oligonukleotydów w rozwiązaniu - liczby wskazują na poszczególne indeksy tablicy zawierającej wszystkie oligonukleotydy wejściowe
- Losowanie polega na permutacji w oparciu o liczby pseudolosowe wykorzystując generator Mersenn'a z ziarnem które jest prawdziwą liczbą losową

2. Ocena i wybór najlepszych osobników

- Wybieramy najlepsze osobniki i kierujemy je do reprodukcji, odsetek premiowanych osobników wyznaczyliśmy eksperymentalnie.
-

3. Kroki dotyczące oceny, krzyżowania oraz mutacji powtarzamy zadaną ilość razy zależną od rozmiaru spektrum również wyznaczoną eksperymentalnie ...

3.3 Skuteczność

3.4 Złożoność

4 Testy

5 Podsumowanie