



DEPARTAMENTO
DE COMPUTACION

Facultad de Ciencias Exactas y Naturales - UBA

Sanguijuelas

4 de septiembre de 2014

Métodos Numéricos
Trabajo Práctico Nro. 1

Integrante	LU	Correo electrónico
Martin Carreiro	45/10	martin301290@gmail.com
Kevin Kujawski	459/10	kevinkuja@gmail.com
Juan Manuel Ortíz de Zárate	403/10	jmanuoz@gmail.com



Facultad de Ciencias Exactas y Naturales
Universidad de Buenos Aires

Ciudad Universitaria - (Pabellón I/Planta Baja)

Intendente Güiraldes 2160 - C1428EGA

Ciudad Autónoma de Buenos Aires - Rep. Argentina

Tel/Fax: (54 11) 4576-3359

<http://www.fcen.uba.ar>

Índice

1. Resumen	3
2. Introducción teórica	4
2.1. Algoritmo de eliminación gaussiana	4
2.2. Matriz banda	5
3. Desarrollo	6
3.1. Matriz Banda	6
3.1.1. Optimización espacial	6
3.1.2. Optimización temporal	7
3.1.3. Ejemplo	7
3.2. Eliminación Gaussiana	10
3.3. Soluciones	10
3.4. Solución Greedy + Local Search	10
3.5. Solución Random	12
4. Resultados	13
4.1. Resultados Random	13
4.2. Resultados Greedy	16
4.3. Resultados Banda VS Gaussiano	17
5. Discusión	18
5.1. Espiral vs centrico	18
5.2. ¿Por que random?	18
5.3. Por tiempos no llegamos	18
6. Conclusiones	19
6.1. Random vs Greedy	19
7. Referencias	20

1. Resumen

Mediante el manejo de matrices se buscará modelar y solucionar un problema de la realidad. Cómo esta esta compuesta de infinitas variables dicha modelización implicará una inevitable discretización. Es decir trabajar con una cantidad acotada de variables del problema (sólo las relevantes). Si bien el problema en cuestión consiste en decidir cual/es de las sanguijuelas que están adheridas al parabrisa se debe eliminar la modelización del mismo no es trivial. Es más, podría decirse que este proceso es mucho mas complejo y costoso que la solución en sí. ¿Por qué? porque la creación de la matriz que represente al parabrisa y el cálculo de las temperaturas en cada punto, si no se usa buen método, podría llegar a demorar mucho tiempo, tirar overflows o directamente nunca terminar.

Por esto es que a lo largo de este tp haremos mucho foco en como calcular las temperaturas, como optimizar el espacio ocupado por la matriz obtenida y como optimizar lo mas posible todas las operaciones matriciales.

2. Introducción teórica

Dado que la modelización utilizada para este problema es una matriz y que en base a algunos datos que nos dan de ella (posición de las saniguijuelas, dimensiones y temperaturas de los bordes) tenemos que calcular los valores de muchas celdas, lo que hay que resolver es un sistema de ecuaciones. Lo primero que se nos viene a la mente cuando tenemos esto es el método de eliminación gaussiano. Este transforma la matriz de coeficientes en una matriz triangular superior y luego mediante back substitution se pueden obtener todos sus valores.

Veamos ahora más en detalle como funciona cada uno de estos algoritmos.

2.1. Algoritmo de eliminación gaussiana

Es importante en este punto aclarar que para poder hacer estos cálculos la matriz debe ser cuadrada (7). Los pasos a seguir en este algoritmo son:

- Ir a la columna no cero extrema izquierda
- Si el primer renglón tiene un cero en esta columna, intercambiarlo con otro que no lo tenga
- Luego, obtener ceros debajo de este elemento delantero, sumando múltiplos adecuados del renglón superior a los renglones debajo de él
- Cubrir el renglón superior y repetir el proceso anterior con la submatriz restante. Repetir con el resto de los renglones (en este punto la matriz se encuentra en la forma de escalón)
- Comenzando con el último renglón no cero, avanzar hacia arriba: para cada renglón obtener un 1 delantero e introducir ceros arriba de éste sumando múltiplos correspondientes a los renglones correspondientes

Ejemplo:

$$\begin{cases} 2x & +y & -z & = & 8 \\ -3x & -y & +2z & = & -11 \\ -2x & +y & +2z & = & -3 \end{cases}$$

Figura 1: Sistema de ecuaciones de 3x3

$$\begin{cases} 2x & +y & -z & = & 8 \\ & \frac{1}{2}y & +\frac{1}{2}z & = & 1 \\ & 2y & +z & = & 5 \end{cases}$$

Figura 2: Sistema de ecuaciones con ceros en la primera columna

$$\begin{cases} 2x & -2z & = & 6 \\ & \frac{1}{2}y & + \frac{1}{2}z & = & 1 \\ & & -z & = & 1 \end{cases}$$

Figura 3: Sistema de ecuaciones triangulado

En esta última imagen podemos observar que el valor de Z ya lo tenemos. Por lo tanto si reemplazamos el mismo en la ecuación arriba obtenemos Y y lo mismo con la primer ecuación.

La complejidad computacional de esto es aproximadamente n^3 . Esto es, el número de operaciones requeridas es n^3 si el tamaño de la matriz es $n \times n$. Por lo tanto puede volverse un cálculo sumamente grande si la matriz es de dimensiones importantes. Por esto decidimos pensar un poco mejor la situación y encontrarle la vuelta para resolverlo en un tiempo razonable.

2.2. Matriz banda

Analizando la matriz del sistema de ecuaciones que se genera a partir de la representación del Parabrisas observamos que presenta las características de un tipo de matriz llamada "banda", la cual se distingue por tener todas las celdas en 0 salvo en la diagonal ensanchada, es decir, que p celdas a la izquierda y q a la derecha de la diagonal a lo sumo tienen algunos o todos los valores distintos de 0. En nuestro caso, al construir la matriz nos basamos en el tipo de celda, si es el borde frío o una sanguijuela el coeficiente respectivo será un 1 en la diagonal igualado a la temperatura correspondiente, pero en el caso de ser una celda vacía en la diagonal irá un -4, a los costados un 1 y representando la fila de "arriba" y "abajo" del parabrisas irán un 1 a m columnas de distancia de la diagonal. Finalmente la matriz resultante quedará con una banda de ancho $m+p$, con m ancho del parabrisas.

Aca podemos ver un ejemplo de una matriz banda:

$$A = \begin{pmatrix} a_{11} & a_{12} & a_{13} & 0 & 0 & 0 & 0 \\ a_{21} & a_{22} & a_{23} & a_{24} & 0 & 0 & 0 \\ a_{31} & a_{32} & a_{33} & a_{34} & a_{35} & 0 & 0 \\ 0 & a_{42} & a_{43} & a_{44} & a_{45} & a_{46} & 0 \\ 0 & 0 & a_{53} & a_{54} & a_{55} & a_{56} & a_{57} \\ 0 & 0 & 0 & a_{64} & a_{65} & a_{66} & a_{67} \\ 0 & 0 & 0 & 0 & a_{75} & a_{76} & a_{77} \end{pmatrix}$$

Figura 4: Matriz banda 7x7

3. Desarrollo

3.1. Matriz Banda

Como explicamos en la introducción de la matriz banda, llegamos a la conclusión de que la matriz de ecuaciones de la representación del parabrisas tenía forma de la denominada "matriz bandajada" respectiva banda era de tamaño $m+m+1$ con m siendo el ancho del parabrisas. Este es un hecho importante ya que las matrices banda tienen características especiales de las cuales es posible la optimización temporal y espacial para resolver el sistema de ecuaciones con eliminación gaussiana.

3.1.1. Optimización espacial

El problema de representar la matriz original es que la mayoría de los valores son 0 y solo importan los elementos de la banda de la matriz, por lo tanto una forma de optimizar espacialmente es solo guardar la banda, con lo que se logra reducir considerablemente el espacio en esta representación, ya que suponiendo que se tiene un parabrisas de n filas y m columnas, el tamaño de la matriz original sería de $(n*m)^2$, mientras que con la optimización de matriz banda quedaría de tamaño $(n*m)*(2*m+1)$.

El método para construir la representación optimizada de la matriz banda es simple, se guarda la diagonal en una matriz, quedando en el centro los elementos de la diagonal dependiendo de lo que haya en esa posición, ya que en el caso de que sea vacía esta deberá tener coeficientes de las posiciones adyacentes. Además nos dimos cuenta que se podía representar la matriz de tal forma que presente una mejor optimización temporal, y consiste en no poner los coeficientes de las celdas vacías adyacentes si estas no son vacías, en tal caso al vector de resultados le restamos la temperatura de la misma, generando que luego no sea necesario considerar las posiciones no vacías para la eliminación gaussiana a la hora de resolver el sistema.

```

por cada posición del parabrisas //O(N*M)
    pos = fila posicion + columna posicion * ancho;

    si en esa posición hay una SANGUIJUELA:

        bandMatrix[pos][ancho] = 1;
        resultados[pos] = ts;

    si esa posición es borde FRI0:

        bandMatrix[pos][ancho] = 1;
        resultados[pos] = -100;

    en caso de que esa posición sea VACIA:
        bandMatrix[pos][ancho] = -4;
        resultados[pos] = 0;

    si la izquierda no es vacía
        resultados[pos] -= temperatura del de la izquierda;
    else
        bandMatrix[pos][ancho-1] = 1;

```

```

si la de arriba no es vacia
    resultados[pos] -= temperatura del de arriba;
else
    bandMatrix[pos][0] = 1;

si la de la derecha no es vacia
    resultados[pos] -= temperatura del de la derecha;
else
    bandMatrix[pos][ancho+1] = 1;

si la de abajo no es vacia
    resultados[pos] -= temperatura del de abajo;
else
    bandMatrix[pos][ancho*2] = 1;

```

3.1.2. Optimización temporal

3.1.3. Ejemplo

	0	1	2	3	4	5	6
0	F	F	F	F	F	F	F
1	F	S					F
2	F						F
3	F			.			F
4	F						F
5	F						F
6	F	F	F	F	F	F	F

Figura 5: Vista de la representación de Parabrisas del ejemplo

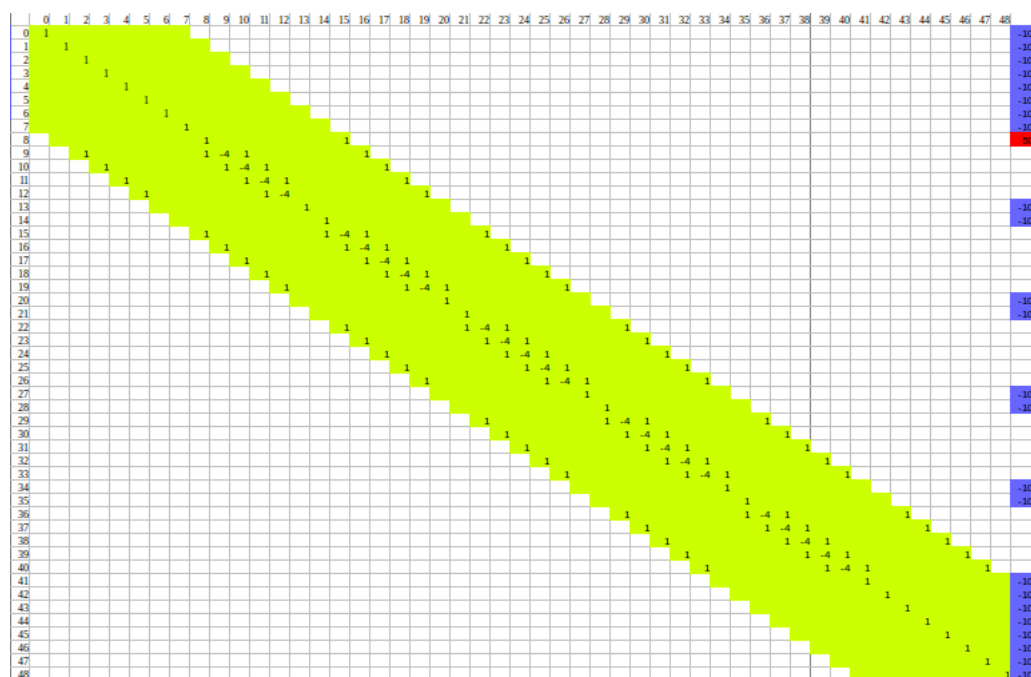


Figura 6: Matriz de ecuaciones del ejemplo

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
0							1									-100
1							1									-100
2							1									-100
3							1									-100
4							1									-100
5							1									-100
6							1									-100
7							1									-100
8							1									-200
9							-4	1							1	-400
10						1	-4	1							1	100
11						1	-4	1							1	100
12						1	-4								1	200
13						1										-100
14						1										-100
15						-4	1								1	-400
16	1					1	-4	1							1	0
17	1					1	-4	1							1	0
18	1					1	-4	1							1	0
19	1					1	-4								1	100
20						1										-100
21						1										-100
22	1					-4	1								1	100
23	1					1	-4	1							1	0
24	1					1	-4	1							1	0
25	1					1	-4	1							1	0
26	1					1	-4								1	100
27						1										-100
28						1										-100
29	1					-4	1								1	100
30	1					1	-4	1							1	0
31	1					1	-4	1							1	0
32	1					1	-4	1							1	0
33	1					1	-4								1	100
34						1										-100
35						1										-100
36	1					-4	1								1	200
37	1					1	-4	1							1	100
38	1					1	-4	1							1	100
39	1					1	-4	1							1	100
40	1					1	-4									200
41						1										-100
42						1										-100
43						1										-100
44						1										-100
45						1										-100
46						1										-100
47						1										-100
48						1										-100

Figura 7: Matriz banda del ejemplo

3.2. Eliminación Gaussiana

A modo de comparación recreamos el clásico método de resolución de Eliminación Gaussiana que consta de la eliminación progresiva de variables en el sistema de ecuaciones, hasta tener sólo una ecuación con una incógnita. Una vez resuelta esta, se procede por sustitución regresiva hasta obtener los valores de todas las variables.

```

Class Windshield{
    resolveByGaussianElimination(){
        gaussianElimination();
        backSubstitution();
    }
    gaussianElimination(){
        for rows k already been reduced
            iMax = findPivot();
            Swap rows k and iMax;
            Force 0's in column A[k+1..n-1][k];
    }
    backSubstitution(){
        for row from last to first:
            calculateFromNextOneExceptForLast()
    }
}

```

3.3. Soluciones

Para resolver el problema que se nos pide, planteamos distintos tipos de solución. Inicialmente encaramos el problema de manera exacta, pero lo deshechamos inmediatamente ya que sabiendo que es un problema de decisión, el tiempo para determinar cuál es el número mínimo de sanguijuelas a eliminar es exponencial en la cantidad de estas. Es por eso que decidimos realizar una heurística, ya que el tiempo es preciado cuando el parabrisas de nuestra nave tiene poco tiempo antes de que se rompa en caso de estar en situación crítica. Para modo de comparación tomamos dos tipos de algoritmos para establecer que es una mejor solución.

3.4. Solución Greedy + Local Search

Esta solución consiste, a grandes rasgos, en ir matando las sanguijuelas del medio (ya que son las que mayor temperatura generan en el punto crítico) hasta que el punto central este por debajo del 235 C°. Finalmente, tratar de realizar una búsqueda local intentado volcar de vuelta en el parabrisas sanguijuelas que habíamos decidido sacar y viendo si era realmente necesario eliminarla para poder salir del estado crítico. La decisión de hacer LocalSearch está dada para el caso de que exista una sanguijuela en el centro y dos a la misma distancia. Pero de un lado haya una línea de muchas sanguijuelas, por lo que es muy probable que con sacar la del lado de la línea fuera suficiente. A continuación podemos observar el resultado de lo recién descrito. Inicialmente había una sanguijuela en el medio y una equidistante a la que quedó, pero eligió sacar esta del lado de la línea.

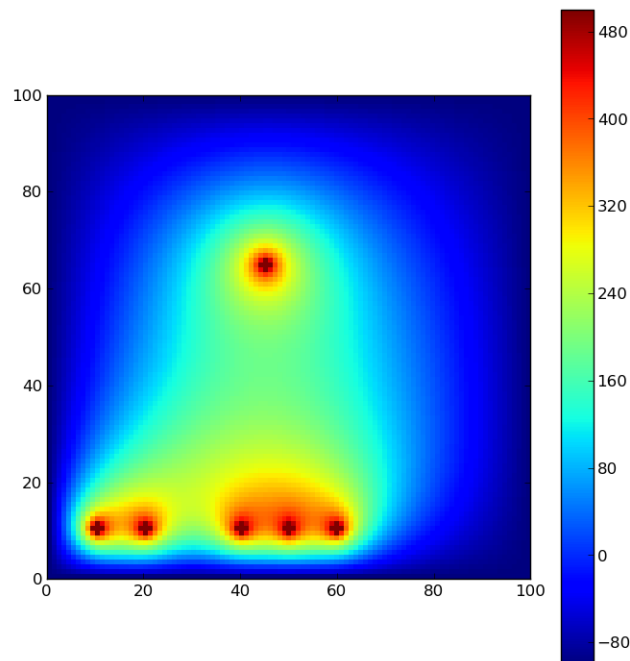


Figura 8: Resultado tercer corrida

Pseudocódigo:

```

Class Windshield{
    greedySolution(){
        orderLeachesByDistanceToCenter()
        while(!this->isCooledDown()){
            leachesToRemove(this->removeFirstNotRemovedLeachOrderedCentrally())
        }

        localSearchTryToReturnLeaches(leachesToRemove);

        return leachesToRemove;
    }
    isCooledDown(){
        recalculateByBandMatrix();
        return (matrix.centerPoint < Ts)
    }
    orderLeachesByDistanceToCenter(){
        sort(leaches).by(lambda {|leach,otherLeach| leach.distanceToCenter < otherLeach.distanceToCenter})
    }

    localSearchTryToReturnLeaches(leachesToRemove){
        for (leach in leachesToRemove){
            putBackLeachInWindshield(leach);
            if (isCooledDown){

```

```

        leachesToRemove.erase(leach)
    }else{
        takeOutLeachFromWindshield(leach);
    }
}
}
}

```

3.5. Solución Random

En esta solución seleccionamos de nuestro array de posiciones de sanguijuelas (que es el array recibido por parametro, osea con las posiciones sin discretizar) una al azar y la eliminamos. Luego ejecutamos de nuevo el cálculo de las temperaturas y chequeamos si el punto crítico esta por debajo del 235 C°. Si no lo está, elegimos otra al azar y repetimos el proceso hasta que lo esté.

Pseudocodigo:

```

Class Windshield{
    randomSolution(){
        while(!this->isCooledDown()){
            this->randomKill()
        }
    }
    isCooledDown(){
        return (matrix.centerPoint < Ts)
    }
    randomKill(){
        randomRemove(posSanguijuelas)
        this->recalculateTemps()
    }
}

```

Vale aclarar que el recalculateTemps utiliza el metodo band matrix, ya que este es más rápido.

4. Resultados

4.1. Resultados Random

A continuación observaremos una matriz en la que la única sanguijuela que se debe eliminar es la del centro. Esta se encuentra exactamente en el punto central. Adicionalmente hay otras 4 sanguijuelas en las puntas. Matar a estas no soluciona nada ya que la del centro esta aplicando una temperatura constante de 400 C°.

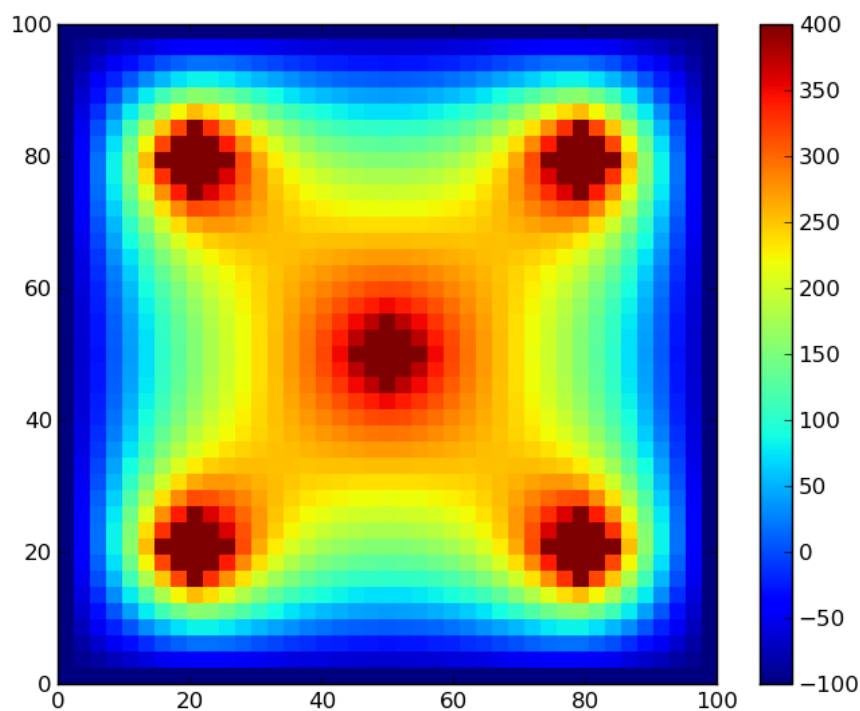


Figura 9: Parabrisas con 5 sanguijuelas

Ahora veamos que obtenemos al aplicarle distintas veces el algoritmo de solución random explicado en el desarrollo (3.5).

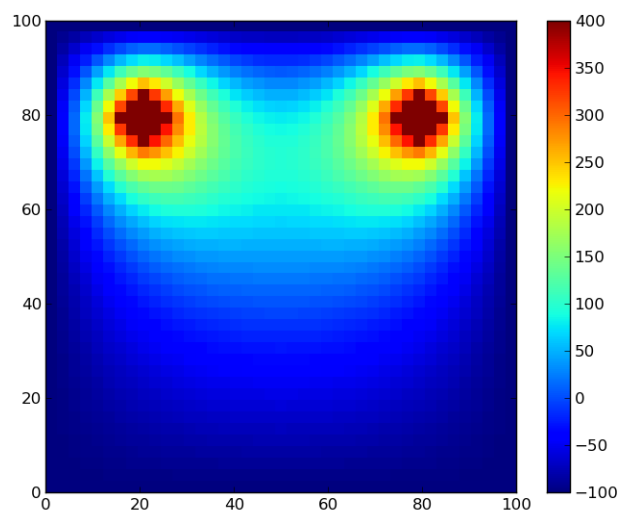


Figura 10: Resultado primer corrida

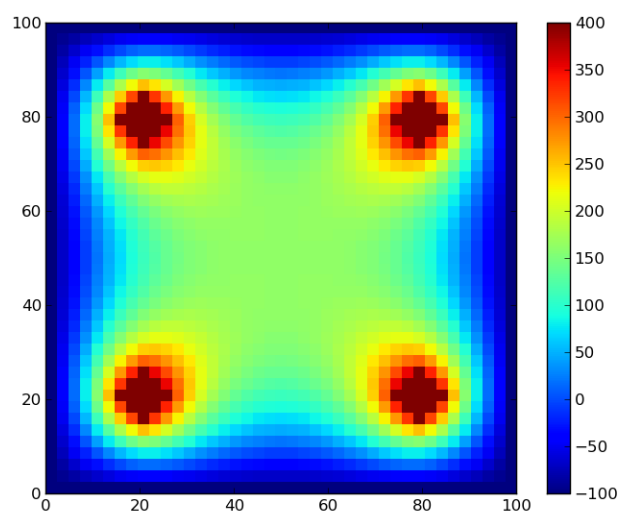


Figura 11: Resultado segunda corrida

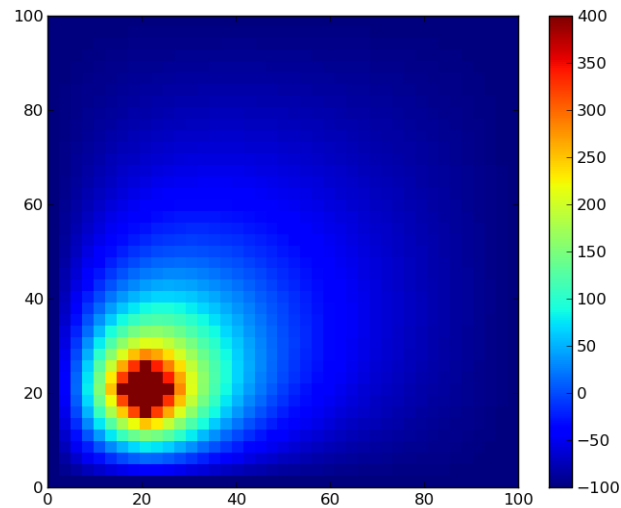


Figura 12: Resultado tercer corrida

Como podemos observar la solución óptima (la que menos sanguijuelas elimina), es la segunda. Pero como esta solución es completamente random en la primera corrida mata 2 sanguijuelas antes de elegir la correcta y en la tercera 4. Sólo en la segunda elije en el primer intento la sanguijuela correcta.

4.2. Resultados Greedy

Veamos ahora para la misma matriz como se comporta nuestro otro algoritmo.

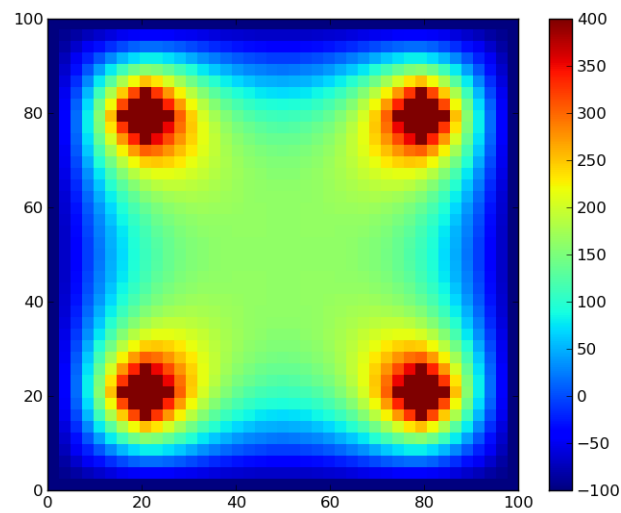


Figura 13: Resultado corrida con greedy

En todas las corridas obtuvimos el mismo resultado y demoraron lo mismo. Era de esperarse, ya que efectivamente en este caso, la sanguijuela a eliminar era la del medio.

4.3. Resultados Banda VS Gaussiano

Veamos ahora que realmente valió la pena la mejora al saber que era matriz banda en cuanto a tiempos en comparación con la eliminación gaussiana. Anotamos que agregar un análisis de resultados no vale la pena ya que son el mismo

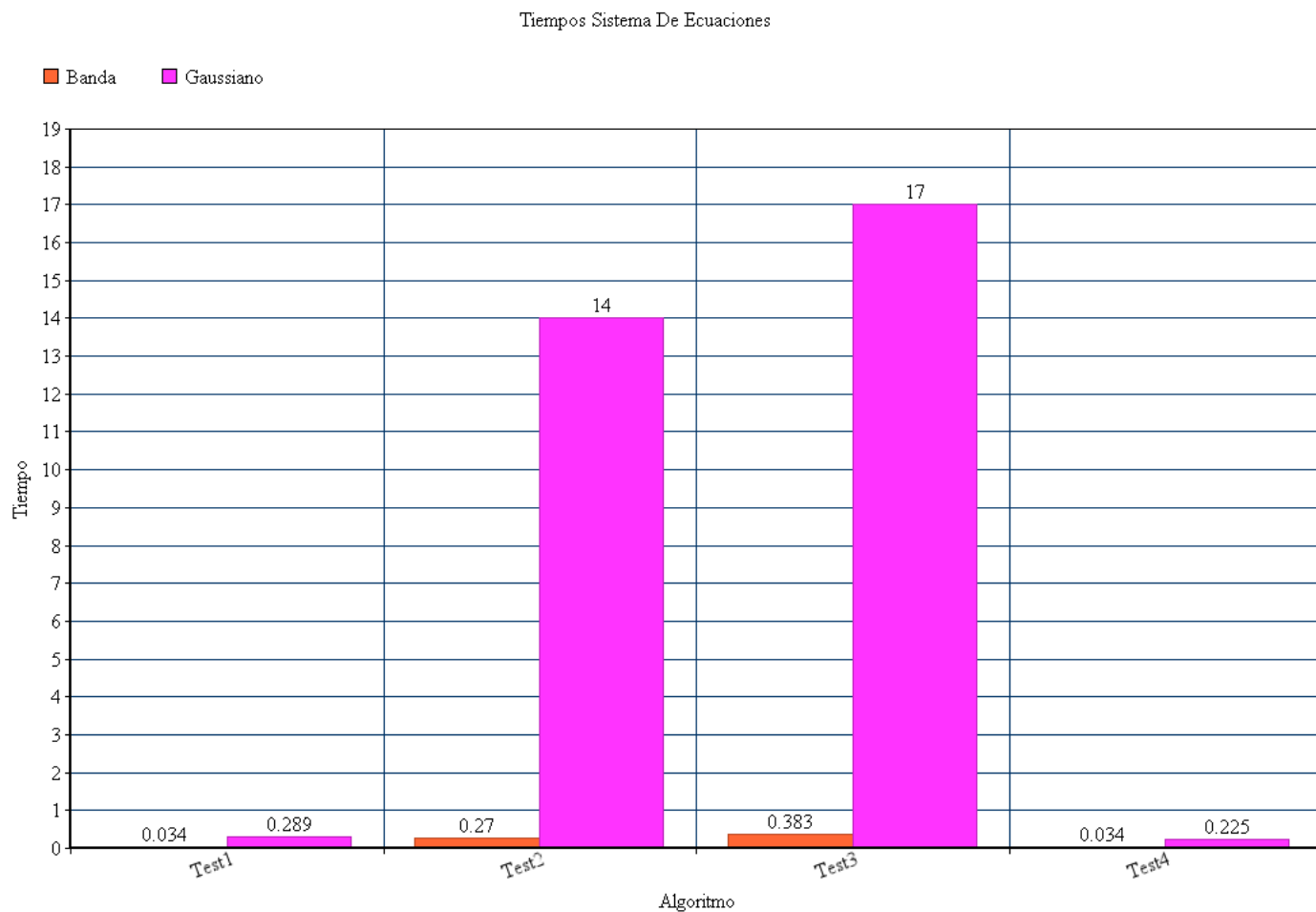


Figura 14: Gauss VS Banda

5. Discusión

5.1. Espiral vs centrico

Durante el desarrollo del algoritmo Greedy + LocalSearch, nuestro primer acercamiento fue recorrer la matriz de forma espiral. El primer problema que encontramos fue que teníamos un cálculo muy grande para determinar dado un punto del parabrisas, qué sanguijuela era y que recorriamos partes de la matriz que no importaban (en especial los bordes). A su vez, tendíamos a alejarnos del objetivo principal que era preocuparnos por el centro. Es por eso que decidimos ordenar las sanguijuealas según su distancia al centro. Para ahorrar tiempo computacional, este dato está calculado en el momento de la creación de la sanguijuela para su posterior ordenamiento.

5.2. ¿Por que random?

Cuando empezamos a pensar otras soluciones alternativas a la golosa. Pensamos primero en soluciones totalmente suboptimas, como ir sacando desde el borde hacia el centro. Pero considerabamos que era tan malo que quitaba cualquier tipo de análisis serio. Luego también pensamos en ir sacando una del centro y una del borde alternadamente, pero no tenía tampoco algún justificativo conceptual alguno. Ahí fué entonces cuando pensamos en la solución random. Que claramente no responde a ningún compartamiento definido. Nos resultó mejor esto ya que las otras opciones pensadas o directamente estaban mal propuestas a proposito o no tenían sentido alguno

5.3. Por tiempos no llegamos

Una mejora que quisimos agregar que no llegamos por tiempos fue no utilizar los bordes y las sanguijuelas, y solo tenerlas como coeficientes reemplazados en el resultado de las celdas que necesitan de los adyacentes para su cálculo. Hubo una realización parcial en el desarrollo de la matriz banda

6. Conclusiones

6.1. Random vs Greedy

Como observamos en los resultados para el caso en el que la sanguijuela/s se encuentran en el medio claramente es mejor el greedy, ya que siempre mata a la sanguijuela correcta a diferencia del random que sólo lo hizo en uno de los 3 intentos. Por otro lado si tenemos en cuenta los tiempos que pueden llegar a demorar recalculando las temperaturas, esto le da todavía una mayor importancia, ya que se reduce considerablemente el tiempo de ejecución.

Por otro lado en el segundo caso, donde es un poco mas conflictivo para la lógica de ir sacando los del medio, no sólo sigue siendo claramente mejor que el random sino que además también da la mejor por solución. Por lo tanto podemos concluir que no sólo es un mejor algoritmo que el random sino que además se comporta de forma óptima para los casos que pensábamos iban a ser mas conflictivos.

7. Referencias

- Una matriz de n por m elementos, es una matriz cuadrada si el número de filas es igual al número de columnas, es decir, $n = m$ y se dice, entonces que la matriz es de orden n
- En matemáticas una matriz se le llama matriz banda cuando es una matriz donde los valores no nulos son confinados en un entorno de la diagonal principal, formando una banda de valores no nulos que completan la diagonal principal de la matriz y más diagonales en cada uno de sus costados.
- Un algoritmo Greedy (también conocido como ávido, devorador o goloso) es aquel que, para resolver un determinado problema, sigue una heurística consistente en elegir la opción óptima en cada paso local con la esperanza de llegar a una solución general óptima. Este esquema algorítmico es el que menos dificultades plantea a la hora de diseñar y comprobar su funcionamiento.