Placement optimal de pompiers pour éteindre des incendies

Déborah Nash, Lin Hirwa Shema, Lucas Villenave, Martin Debouté







### Contexte

### Protéger les villes des départs de feux

- Villes
- Zones inaccessibles
- Départs de feux
- Pompiers
- Terrains vagues
- Propagation du feu

### REPRÉSENTATION DU PROBLÈME

### **CENTRE RÉEL**

(x + 0.5, y + 0.5)

# PLACEMENT DES POMPIERS

Pixels communs

### **FOURNAISE**

Tout pixel traversé par le cercle

### **LIGNE DE FEU**

Tout pixel traversé par la droite





# RÉDUCTION DU PROBLÈME











## RÉDUCTION DU PROBLÈME



Non réalisables

Ville et eau



Symétrie

Coupe la même ligne



### Inutiles

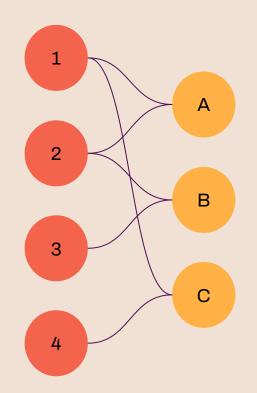
Coupe aucune ligne de feu



### **Inclusion**

Coupe moins de lignes qu'un autre

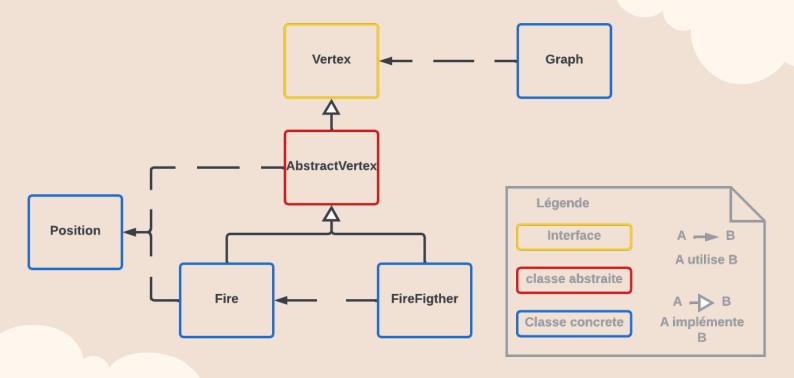
# CRÉATION DU GRAPHE







### STRUCTURE DE DONNÉES



#### Dimensions:

 $I = \{1, ..., n \times m\}$ : l'ensemble des pixels de l'image.

 $F \subset I$ : l'ensemble des pixels qui correspondent à des foyers de feux.

 $R = \bigcup_{f \in F} R(f)$ : l'ensemble de lignes de feux dirigé vers des villes.  $P = \bigcup_{r \in R} P(r)$ : l'ensemble de pixels réalisables pour le placement d'un pompier.





#### Données:

 $\forall f \in F, R(f)$ : l'ensemble des lignes de feux émis par le feu f qui se dirigent vers une ville.  $\forall r \in R, P(r)$ : l'ensemble des pixels réalisables pour le placement d'un pompier qui se trouvent dans le voisinage de la ligne de feux r (placer un pompier sur un de ces pixels arrête la propagation de cette ligne de feux vers la ville).





#### Variables de décision

 $x_p \in \{0,1\}$ : 1 si on place un pompier au pixel  $p \in P$ , 0 sinon.

#### Fonction objectif

$$\min : \sum_{p \in P} x_p \tag{3.1}$$

L'objectif (3.1) est de minimiser le nombre total de pompiers à placer.



#### Contraintes

$$\sum_{p \in P(r)} x_p \geqslant 1 \qquad \forall r \in R \tag{3.2}$$

La contrainte (3.2) assure que chaque ligne de feux dirigée vers une ville se trouve dans le champ d'action d'un pompier (i.e. est stoppé).





# RÉSOLUTION DU PROBLÈME



### **BRUTE FORCE**

- Solution optimale
- Long
- Optimisation



### **GLOUTON**

- "Bonne" solution
- Rapide



### **RECUIT SIMULÉ**

- Très bonne solution
- Long
- Paramétrage précis



Nombre d'angles	10		48	
Durée d'élimination des symétries (sec)	0.	00	0.00	
	Taille	Temps	Taille	Temps
Glouton	1	0.00	4	0.00
Recuit Simulé	1	0.00	4	0.00
Brute force	1	0.00	4	0.00
MIP	1	0.00	4	0.00



15x15 1 Feu

Nombre d'angles	10		
Durée d'élimination des symétries (sec)	0.00		
	Taille	Temps	
Glouton	6	0.00	
Recuit Simulé	6	0.00	
Brute force	6	0.00	



Nombre d'angles	10			
Durée d'élimination des symétries (sec)	0.00			
	Taille	Temps		
Glouton	4	0.00		
Recuit Simulé	4	0.00		
Brute force	4	0.00		
MIP	4	0.00		





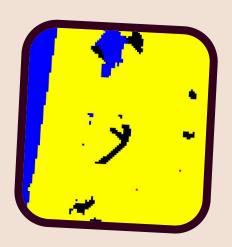


١	Nombre d'angles 10			13		14	33		
	urée d'élimination es symétries (sec)	0.	01	0	.02	0.02 0.		.11	
		Taille	Temps	Taille	Temps	Taille	Temps	Taille	Temps
	Glouton	8	0.00	9	0.00	9	0.00	11	0.00
	Recuit Simulé	8	0.00	9	0.00	9	0.00	11	0.40
	Brute force	8	0.24	9	20.9	9	57.3	-	-
	MIP	8	0.00	9	0.00	9	0.00	10	0.01



50x50 3 Feux

Nombre d'angles	5	60	700		
Durée d'élimination des symétries (sec)	0.	09	3.34		
	Taille Temps		Taille	Temps	
Glouton	6	0.00	8	0.01	
Recuit Simulé	6	0.11	7	7.54	
Brute force	5	8.67	-	-	
MIP	5	0.01	6	0.06	



100x100 2 Feux



Nombre d'angles	1	50	200		
Durée d'élimination des symétries (sec)	13	3.5	25.1		
	Taille Temps		Taille	Temps	
Glouton	14	0.00	14	0.01	
Recuit Simulé	12	1.76	12	7.47	
Brute force	-	-	-	-	
MIP	12	0.06	12	0.06	



486x421 3 Feux



Nombre d'angles	3	80	150		
Durée d'élimination des symétries (sec)	2.	35	48.8		
	Taille	Temps	Taille	Temps	
Glouton	18	0.00	22	0.00	
Recuit Simulé	17	0.00	20	0.02	
Brute force	- 1	-	1	1	
MIP	16	0.05	19	0.20	



789x1388 4 Feux

# Merci pour votre attention

Avez-vous des questions?

Déborah Nash, Lin Hirwa Shema, Lucas Villenave, Martin Debouté

UE Algorithmique Appliquée - 2022-2023

université BORDEAU