

José Randson da Cunha

Desenvolvimento de algoritmos genéticos em sistemas de hardware reconfigurável

Natal

Junho, 2016

José Randson da Cunha

Desenvolvimento de algoritmos genéticos em sistemas de hardware reconfigurável

Trabalho de conclusão de curso de Graduação apresentado ao Departamento de Engenharia de Computação e Automação do Centro de Tecnologia da Universidade Federal do Rio Grande do Norte como requisito para a obtenção do título de Engenheiro de Computação.

Orientador

Prof. Dr. Marcelo Augusto Costa Fernandes

Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN

Departamento de engenharia de computação e automação

Natal

Junho, 2016

Lista de ilustrações

Lista de tabelas

Lista de abreviaturas e siglas

AGs	Algoritmos Genéticos
AG	Algoritmo Genético
b	Valor do cromossomo
b_norm	valor normalizado do cromossomo
f	aptidão do cromossomo
chr	Cromossomo
N	Tamanho da população
MAX_SORT	Máximo valor sorteado para inicialização da população
p	Precisão do algoritmo

Lista de símbolos

Γ	Letra grega Gama
Λ	Lambda
ζ	Letra grega minúscula zeta
\in	Pertence

Sumário

	Introdução	13
1	SISTEMAS EMBARCADOS EM MICROCONTROLADORES	15
2	ALGORITMOS GENÉTICOS	17
2.1	Descrição geral	17
2.2	O cromossomo	19
2.3	Seleção	19
2.4	Crossover	20
2.5	Mutação	21
2.6	Elitismo	21
2.7	Avaliação da população.	22
3	SISTEMAS EMBARCADOS	23
4	DESCRIÇÃO DO PROJETO	25
4.1	Descrição do GA	25
4.2	A representação do cromossomo	26
4.3	A precisão do algoritmo	26
4.4	Otimização de memória	26
4.5	Inicialização da população	26
4.6	Seleção da nova população	27
4.6.1	O método da roleta	27
4.6.2	O Crossover	28
4.6.3	Mutação	28
4.6.4	Elitismo	29
4.7	Avaliação da população	29
4.8	Normalização da população	30
4.9	A aptidão dos cromossomos	30
4.10	Valores randômicos	30
4.11	Configuração do Registrador de controle TCCR1B	31
4.12	A validação do algoritmo	31
4.13	Resultados	32
5	ELEMENTOS TEXTUAIS	33

Considerações finais	35
 APÊNDICES	 37
APÊNDICE A – QUISQUE LIBERO JUSTO	39
APÊNDICE B – NULLAM ELEMENTUM URNA VEL IMPERDIET SODALES ELIT IPSUM PHARETRA LIGULA AC PRETIUM ANTE JUSTO A NULLA CURABI- TUR TRISTIQUE ARCU EU METUS	41
 ANEXOS	 43
ANEXO A – MORBI ULTRICES RUTRUM LOREM.	45
ANEXO B – CRAS NON URNA SED FEUGIAT CUM SOCIIS NA- TOQUE PENATIBUS ET MAGNIS DIS PARTURI- ENT MONTES NASCETUR RIDICULUS MUS	47
ANEXO C – FUSCE FACILISIS LACINIA DUI	49

Introdução

1 Sistemas embarcados em microcontroladores

2 Algoritmos Genéticos

2.1 Descrição geral

Os algoritmos Genéticos - AGs são algoritmos de busca usados em sistemas de otimização. Foram criados por John Holland em 1975 e sua construção possui inspiração biológica, seguindo o princípio da teoria da evolução na qual há uma seleção natural e sobrevivência dos mais aptos, proposta pelo fisiologista e naturalista inglês Charles Darwin, em 1859. Sua teoria diz que em uma população de indivíduos, as chances que um indivíduo tem de sobreviver e gerar descendentes serão tanto maiores quanto for a sua capacidade de se adaptar ao seu meio ambiente.

Muito frequentemente queremos otimizar processos e isso significa maximizar ou minimizar alguma variável o que nos leva a encontrar a melhor solução para um dado problema. Os AGs nos auxiliam nesta tarefa permitindo solucionar de forma simples, problemas complexos da engenharia encontrando soluções cada vez melhores para estes problemas de otimização.

Costumamos usar a terminologia AGs, no plural, por se tratar de uma família de algoritmo nos quais cada etapa pode ser implementada de um modo diferente, variando de algoritmo para algoritmo. A escolha de como será cada etapa depende bastante do problema a ser resolvido e dos recursos disponíveis. Muitas vezes um problema mais complexo exige que se faça uma seleção mais sofisticada, por exemplo. Isso pode causar um aumento no esforço do processamento e no tempo de execução. Outros problemas podem ser mais simples de se resolver e podem demandar uma seleção mais simples. É o caso da seleção por torneio, na qual dois cromossomos são sorteados aleatoriamente e decidimos pelo de maior aptidão. Este método de sorteio, apesar de não demandar muito esforço computacional, não seleciona o mais apto, mas o menos inapto. De qualquer modo pode servir para solução de problemas simples. É esta flexibilidade dos AGs que torna a sua utilização tão poderosa, pois conseguimos adaptá-lo da maneira como desejamos e de acordo com as restrições de desempenho que temos.

Os AGs iniciam com uma população inicial de indivíduos geradas aleatoriamente para, em seguida, serem avaliadas e classificadas quanto a melhor solução possível para o problema a ser otimizado. A geração da população inicial é realizada no espaço de busca do problema.

Para avaliar a população lançamos mão do que chamamos de função objetivo. Esta é uma função que avalia cada indivíduo, obtendo, desta forma, qual seria a sua resposta para a solução do problema que se pretende resolver. Através deste valor, podemos comparar este

indivíduos com os demais em atribuir-lhe um aptidão em relação a população inteira. Esta aptidão será o principal parâmetro para geração da nova população. Os indivíduos mais aptos terão maior probabilidade de serem selecionados para gerarem os descendentes.

Uma vez que a população é avaliada e classificada, temos os indivíduos mais aptos, que irão cruzar entre si e gerar novos indivíduos, tão ou mais aptos que os seus predecessores. Estes novos indivíduos farão parte de uma nova geração de indivíduos que irão, igualmente a população anterior, ser avaliados e classificados. Este processo se repete até que um dentre os indivíduos gerados satisfaça o critério de otimização estabelecido.

Em AGs, os indivíduos, também são chamados de cromossomos. Cada cromossomo possui uma informação genética que é traduzida para uma possível solução do problema. Estas informações podem ser representadas de muitas formas, sendo a mais comum, uma cadeia binária, com 0 e 1. Estas informações são combinadas com as informações de outros cromossomos para gerar novos indivíduos. Esta combinação de informação genética se chama crossover.

Na natureza, existe um processo através do qual um indivíduo sofre uma alteração em sua informação genética que acaba por modificá-lo. Estas modificações em geral são negativas e são chamadas no jargão da biologia de mutação. Nos AGs ocorre algo bastante semelhante. Logo que uma nova população é formada, esta está sujeita a um processo de mutação que irá ocorrer em alguns cromossomos selecionados aleatoriamente. A mutação do cromossomo causará uma mudança na informação genética do indivíduo, que acabará por torná-lo mais ou menos apto do que era antes.

um AG pode ser sintetizado conforme o algoritmo a seguir.

```
t ← 0
inicializar S(t)
avaliar S(t)
enquanto o critério de parada não for satisfeito faça
    t ← t + 1
    selecionar S(t) a partir de S(t-1)
    aplicar crossover sobre S(t)
    aplicar mutação sobre S(t)
    avaliar S(t)
fim enquanto
```

2.2 O cromossomo

No AG, cada indivíduo é representado por um cromossomo, através de uma cadeia binária, cuja quantidade de bits (zero ou um) representam a precisão desejada para o algoritmo.

Uma vez que a cadeia binária está formada, encontra-se a sua representação na base decimal, como no exemplo a seguir.

Seja o cromossomo chr definido como

$$chr_2 = 10010101001010010111$$

Convertendo para base decimal teríamos:

$$chr_{10} = (0010101001010010111)_2 = 610967$$

No entanto, este valor de chr é bastante elevado, de modo que é necessário convertê-lo para o espaço de busca do problema. Podemos fazer isso através da seguinte equação [2.1](#)

$$b_norm = min + (max - min) \frac{b}{2^p - 1} \quad (2.1)$$

onde b é o valor correspondente na base decimal ao cromossomo, min é o valor mínimo do espaço de busca, max é o valor máximo e p é a precisão do algoritmo, que corresponde a quantidade de bits da cadeia binária.

Supondo que nosso espaço de busca esteja na faixa de -10.0 à 10.0, este cromossomo possuiria valor igual:

$$b_norm = -10.0 + (10.0 - (-10.0)) * \frac{610967}{2^{20} - 1} = 1.6533$$

O GA possui fundamentalmente quatro etapas. São elas: Seleção, Crossover, mutação e avaliação.

2.3 Seleção

O processo de seleção consiste em selecionar os cromossomos mais aptos para cruzarem e gerar os novos indivíduos que irão formar a nova população. O processo de seleção em geral envolve diferentes técnicas sendo a mais comum, a técnica da roleta. A técnica da roleta consiste em selecionar os cromossomos mais aptos em termos da sua

probabilidade de sorteio. Para isso, soma-se todas as aptidões, na população. Seja f_i , a aptidão de um cromossomo, a probabilidade, p_i , deste ser sorteado é dada por

$$p_i = \frac{f_i}{\sum_{n=1}^N f(\text{chr}_n)}$$

A seleção por meio da roleta, segue o seguinte procedimento: Um número aleatório é gerado a partir do intervalo 0 e SOMA, onde SOMA representa a soma das aptidões de todos os cromossomos da população. Em seguida, com a população ordenada em ordem decrescente de aptidões, calcula-se a aptidão acumulada de cada cromossomo. Para cada cromossomo, sua aptidão acumulada é a soma de sua aptidão mas a aptidão acumulada do seu vizinho de trás. A aptidão acumulada do primeiro cromossomo é a sua própria aptidão. O primeiro cromossomo que atingir uma soma acumulada maior que o valor sorteado será o cromossomo sorteado pelo método da roleta.

Uma vez que um par de cromossomos foi sorteado, sorteia-se um valor entre zero e um para decidir se haverá crossover ou não. Se este valor sorteado for menor ou igual a taxa do crossover definido para o algoritmo, o par selecionado é submetido para ao crossover. Senão, a dupla é transferida para a próxima geração tal como foram selecionados sem sofrer nenhuma outra modificação em sua informação genética.

2.4 Crossover

O crossover é um dos procedimentos fundamentais do AG. é por meio dele que o algoritmo consegue se imitar o aspecto biológico da teoria da evolução no processo de otimização do problema que se pretende resolver. Este procedimento consiste em cominar informações genéticas entre os cromossomos. Estando um cromossomo representado por uma cadeia binária, o crossover ocorre trocando-se trechos da cadeia binária de um indivíduo pela do outro. Há algumas variações neste procedimento, sendo os mais comuns. de um único ponto ou de dois pontos.

No crossover de um ponto, ambos os cromossomos são seccionados ao meio e em seguida troca-se a primeira metade de um pela segunda metade do outro.

$$\text{chr}_1 = \mathbf{10010101001010010111} = 610967$$

$$\text{chr}_2 = 1010001100\mathbf{1010101001} = 668329$$

Após o crossover de um ponto, teríamos como resultado os seguintes cromossomos:

$$chr'_1 = \mathbf{1010101001}1010010111 = 698007$$

$$chr'_2 = 1010001100\mathbf{1001010100} = 668244$$

No crossover de dois pontos, dois pontos são selecionados e ambos os cromossomos são seccionados nestas posições. Em seguida troca-se, entre eles, a cadeia compreendida entre esses dois pontos. Este são os métodos do crossover mais comuns, no entanto outras variações podem ocorrer, como veremos neste trabalho, para efeito de otimização.

2.5 Mutação

O procedimento da mutação envolve toda a população e é aplicado àqueles indivíduos para o qual o sorteio de um valor aleatório seja menor ou igual a taxa de mutação definida para o algoritmo.

Uma maneira seria escolher randomicamente quanto bits de um cromossomo serão alterados e em seguida sortear a posição no cromossomo em que cada bit será transformado. Seja o exemplo a seguir:

$$chr = 10100011001001010100$$

Neste exemplo, a quantidade de bits sorteada foi de oito bits e posição sorteada para cada bit corresponde ao bit marcado em negrito. No processo de mutação os bits são trocados. Onde tem zero, fica e vice-versa.

Antes da mutação, o cromossomo possuía valor igual a 668244. Depois da mutação, seu valor foi para 524361. É claro que esta é uma mutação bem agressiva e há muitas maneiras de se definir como irá ocorrer mutação de um AG, conforme veremos neste trabalho.

2.6 Elitismo

Os AGs contam ainda com uma técnica que permite preservar os melhores indivíduos encontrados em cada geração, evitando-se que estes se percam em algum processo de crossover - que nem sempre garante a geração de um indivíduo melhor, ou no processo de mutação. Este procedimento é denominado elitismo e consiste em passar adiante, para a próxima geração, os melhores indivíduos, tal como foram gerados. Para isto, defini-se uma taxa de elitismo para a quantização da proporção de indivíduos que serão preservados. Este procedimento pode contribuir para uma convergência mais rápida.

2.7 Avaliação da população.

A avaliação da população consiste em encontrar as aptidões de cada cromossomo e classificá-los em ordem decrescente de aptidão

3 Sistemas embarcados

4 Descrição do projeto

Este trabalho tem como finalidade a investigação, otimização e adequação do uso de AGs, em sistemas embarcados, tais como microcontroladores (MuC), microprocessadores (MuP) e sistemas digitais de processamento de sinais (DSPs), frequentemente utilizados em sistemas embarcados para aplicações dedicadas à soluções complexas de engenharia e, deste modo poder ser usado em vários setores da indústria.

O desenvolvimento deste trabalho esteve concentrado no desenvolvimento de AG em linguagem C, de um modo que pudesse, facilmente, ser adaptado e utilizado em sistemas embarcados diversos.

O algoritmo foi escrito de modo estruturado com várias funções, permitindo escolher que tipo de procedimento poderá ser usado em cada etapa do GA, podendo, deste modo, avaliar qual método possui melhor desempenho, tanto do ponto de vista da execução em si, quanto dos resultados obtidos para a solução do problema.

Deste modo foi possível avaliar o tempo de execução do GA com variações na sua execução, como por exemplo, diferentes formas de seleção, podendo esta ser por torneio, roleta simples, roleta de quatro pontos ou a combinação deste métodos. Como o objetivo do trabalho é a investigação do uso de GAs em sistemas embarcados de modo geral, não houve preocupação na solução de um problema específico, mas na otimização geral da execução do algoritmo. Deste modo procurou-se parametrizar todas os aspectos do GA, o máximo que se pode, desde, quantidade de variáveis do problema, até o tamanho do cromossomo, para serem definidas pelo usuário.

4.1 Descrição do GA

O algoritmo foi dividido em várias etapas, sendo elas: iniciação da população, crossover, mutação, e avaliação da população. As três últimas etapas são repetidas em um laço até que o número de iterações máximo seja atingido ou o critério de busca seja alcançado. No fim de cada iteração a população é avaliada e, para cada cromossomo é calculada uma aptidão, que será utilizada como parâmetro para ordenação da população, que resultará em uma lista, em ordem decrescente de aptidão. A aptidão de cada cromossomo é calculada convertendo os valores de cada cromossomo para a faixa de valores do problema. Em seguida, este valor é avaliado pela função objetivo ou função de avaliação, dando como resultado a aptidão do cromossomo.

4.2 A representação do cromossomo

No GA desenvolvido neste projeto, cada cromossomo é representado por um valor inteiro, convencionado no algoritmo como tipo unsigned int. Deste modo a capacidade de representação é limitada pela precisão desejada pelo usuário que pode ser configurada de maneira livre, obedecendo-se as restrições do sistema em que o algoritmo será utilizado.

4.3 A precisão do algoritmo

A precisão do algoritmo é definida pela quantidade de bits em cada cromossomo. Neste projeto a precisão é um parâmetro global do algoritmo que pode ser configurada pelo usuário de, acordo com a capacidade de representação numérica do sistema que irá executá-lo. Este parâmetro foi definido como constante, não podendo ser mais alterado depois do início da execução do algoritmo. Pelos teste realizados, percebeu-se que a precisão escolhida em nada afeta o tempo de execução do algoritmo de modo que a sua escolha é apenas limitada pela capacidade de representação numérica do sistema que irá executar o algoritmo. Para sistemas de 10 bits, característico da maioria dos microprocessadores, é possível uma representação inteira de até $2^{10} - 1$. Isso fornece uma precisão bastante razoável para a solução de problemas de otimização de um modo geral.

4.4 Otimização de memória

Devido ao propósito do GA ser executado em hardwares de baixa quantidade de memória, comum em sistemas embarcados e por ter sido desenvolvido em linguagem c, fez-se uso extensivo de ponteiros, de modo que grande parte das funções envolvia passagem de parâmetros por referência. Como é o caso da população de cromossomos. Por se tratar de uma matriz de inteiros, esta é alocada em um único espaço de memória, de modo que seu acesso de todo o algoritmo é feito por meio de ponteiros. Nesta matriz, cada linha representa um cromossomo e cada coluna uma variável diferente do problema a ser otimizado. A metodologia utilizada levou em conta a avaliação dos tempos de execução de cada etapa do AG para diferentes tamanhos de população e de cromossomos, e a partir daí, procurar otimizar esses tempos a fim de se obter o melhor tempo global de execução.

4.5 Inicialização da população

A inicialização desta população ocorre a partir da geração de vários cromossomos até preencher toda a população. Cada cromossomo é representado por um número inteiro cujo valor é escolhido randomicamente e cujo valor máximo depende da precisão escolhida para o algoritmo.

Neste código, um laço do tipo `for` é feito, com uma variável de controle do tipo inteiro, cujo valor inicial vai de zero até o tamanho da população menos um. A cada iteração um valor randômico é escolhido conforme a equação a seguir

Seja b o valor do cromossomo e p a precisão escolhida, seu valor sorteado será dado pela equação 4.1.

$$b = rand() \% MAX_SORT \quad (4.1)$$

onde `rand` é uma função da linguagem C que retorna um valor inteiro aleatório, p é a precisão do algoritmo e `MAX_SORT` é definido na equação a seguir

$$MAX_SORT = 2^p - 1 \quad (4.2)$$

Além da geração da população inicial há a inicialização de uma variável global chamada `sumPopulation` que será passada como referência através de um ponteiro para a função de inicialização da população e somará o valor de todos os indivíduos da população. Esta variável será utilizada no método do crossover.

4.6 Seleção da nova população

4.6.1 O método da roleta

O método de seleção escolhido levou em conta a técnica da roleta de quatro pontos que seleciona quatro indivíduos de uma única vez, que irão cruzar dois a dois e gerar quatro outros novos indivíduos. Este sorteio consiste em somar todas as aptidões da população e em seguida sortear um número maior que zero e menor do que esta soma. A partir deste sorteio, encontramos o indivíduo cuja aptidão seja a menor possível, mas maior que o valor sorteado. Com este valor sorteado, encontramos os outros três indivíduos da maneira como é descrita a seguir. Seja ch_1 , o cromossomo sorteado no método da roleta simples e N o tamanho da população, os outros três cromossomos, ch_2 , ch_3 e ch_4 serão encontrados pelas equações 4.3, 4.4 e 4.5.

$$ch_2 = (ch_1 + dist) \% N \quad (4.3)$$

$$ch_3 = (ch_1 + 2 * dist) \% N \quad (4.4)$$

$$ch_4 = (ch_1 + 3 * dist) \% N \quad (4.5)$$

onde $dist$ é dado por $dist = \frac{N}{4}$

4.6.2 O Crossover

O crossover é realizado “seccionando” os dois cromossomos ao meio e trocando-se a metade menos significativa de um cromossomo pela do outro. Este método é conhecido como crossover de um ponto. Pelo fato dos cromossomos serem representados por valores inteiros, o crossover é realizado por meio de uma operação bit-a-bit, através do qual modificamos a sequência binária de bits que formam cada valor inteiro. Este procedimento tem como efeito reduzir o custo computacional do algoritmo.

No código a seguir podemos ver como o cruzamento de dois cromossomos ocorre bit a bit.

```
void cruzaCromossomos(unsigned int* chr1, unsigned int* chr2){
    int chr1_,chr2_;
    int i;
    chr1_ = *chr1;
    chr2_ = *chr2;
    for(i = 0; i < size_chromossome/2; i++){
        if(chr1_ & (1 << i))
            *chr2 |= 1 << i;
        else
            *chr2 &= ~(1 << i);
        if(chr2_ & (1 << i))
            *chr1 |= 1 << i;
        else
            *chr1 &= ~(1 << i);
    }
}
```

4.6.3 Mutação

No processo de mutação, cada nova geração é avaliada de modo que para cada cromossomo, sorteia-se um valor entre zero e um. Se o valor sorteado for menor ou igual à taxa de mutação, o cromossomo é modificado, trocando um bit em uma posição aleatória na cadeia binária que o representa. Um novo valor é sorteado para definir a posição no cromossomo, onde ocorrerá a permutação no bit selecionado. Se o valor do bit for um, será trocado por zero e vice-versa. Esta operação é do tipo binária e ocorre conforme o comando a seguir

```
*chr ^= (1 << pos)
```

onde pos é uma variável do tipo inteiro que representa a posição sorteada para a permutação do valor binário.

O parâmetro desta função é a variável do tipo unsigned int chr, que representa o cromossomo que sofrerá mutação.

O sorteio da posição é feito através do comando $pos = rand() \% p$,

onde p é uma variável global do tipo const int que representa o tamanho cromossomo e que equivale, também, à precisão da busca.

4.6.4 Elitismo

Neste trabalho, a decisão pelo uso do elitismo fica a cargo do usuário, podendo este configurar nas constantes definidas para o AG. para efeito de medição do tempo de execução do algoritmo foi utilizada uma taxa de elitismo de 10%

4.7 Avaliação da população

A avaliação da população consiste de três etapas fundamentais. A primeira delas é a normalização dos valores da população para o espaço de busca da solução do problema. Esta normalização é feita por meio de uma interpolação através da seguinte equação [2.1](#)

Onde mínimo e máximo são os limites do espaço de busca do domínio da função de avaliação que se quer minimizar.

Logo que a população é normalizada, é calculada sua aptidão por meio da função de avaliação.

Existem dois vetores que representam a população. Um contem os valores dos cromossomos, do tipo inteiro e outro do tipo float, que guarda o valor da aptidão do cromossomo do índice correspondente.

Após o cálculo da aptidão, a população é ordenada em ordem decrescente, de modo que o cromossomo mais apto, que é o de menor valor, ficará no topo do vetor de ordenação e o menos apto, ficará no fim do vetor. A ordenação toma como referência a aptidão da população, mas esta ordenação ocorre também sobre o vetor da população em si, com os valores inteiros. Para este procedimento foi utilizado o já conhecido algoritmo quicksort.

4.8 Normalização da população

A normalização dos cromossomos ocorre na etapa de avaliação da população e tem como objetivo converter os valores dos cromossomos do tipo inteiro para o range do problema de otimização, para em seguida calcular a aptidão de cada cromossomo.

Um laço do tipo for percorre o vetor com a população de indivíduos e em cada iteração uma função de normalização é chamada, passando como parâmetro o valor do cromossomo a ser normalizado, os valores mínimo e máximo do intervalo da busca e o valor máximo da população.

Na função de normalização finalidade de converter o valor de cada indivíduo da população para seu valor correspondente dentro do intervalo de valores de busca definido para o problema. Os valores dos indivíduos da população estão no formato inteiro e podem ser bastante elevados, de modo a ficarem fora do range da busca do problema.

A normalização de cada indivíduos é feita através da equação

onde as variáveis mínimo e máximo são os valores limites do intervalo da busca; MAX_SORT é o maior valor dentre os indivíduos da população e chr é o valor do cromossomo que se quer normalizar.

4.9 A aptidão dos cromossomos

Como este trabalho não deteve-se em otimizar um problema específico, mas investigar o desempenho do uso de GA em sistemas embarcados, a função de avaliação utilizada foi a mais simples possível, de modo que sua execução interferisse o mínimo possível na avaliação do tempo de execução do AG.

Esta função é usada para calcular o valor de aptidão da população. Um laço percorre o vetor da população e em cada iteração, o valor do cromossomo na forma normalizada é passado como parâmetro na chamada da função de avaliação que irá retornar o valor da aptidão do cromossomo.

A função de avaliação usada neste trabalho, para fins apenas de teste foi definida como $f(x) = x$.

4.10 Valores randômicos

Os AGs, de um modo geral são bastante dependentes da valores gerados de modo pseudoaleatórios, pois são estes valores que dão ao algoritmo sua natureza estocástica, a fim de que seu comportamento se aproxime o máximo possível do aspecto evolutivo biológico, observado na natureza. No entanto, o microcontrolador utilizado neste trabalho

não possui a biblioteca `time.h`, normalmente utilizada para criação da semente na chamada da função `srand`, que é responsável pela geração de valores aleatórios em linguagem C. Por este motivo, a semente usada no algoritmo foi pega do contador TCNT1 que é incrementado via clock interno. TCCR1B - Timer/Counter Control Register

4.11 Configuração do Registrador de controle TCCR1B

O registrador possui 8 bits, os quais foram configurados da seguinte maneira:

BIT 7 – ICNC1: input Capture Noise Canceler. Este bit foi colocado em 0, pois o pino de captura ICP1 não é necessário.

BIT 6 – ICES1: Input Capture Edge Select. Este bit foi colocado em 0 também, pois define em qual borda, se de subida ou decida, o valor do contador será copiado para o registrador ICR1. Logo, é indiferente, qual borda isso ocorre, para os fins deste contador.

BIT 4,3 – WGM13:2: Waveform Edge Generation Mode. É responsável pela forma da onda será empregada na contagem do contador. Foi deixado em 0, gerando uma onda normal, com atualização imediata.

BIT 2:0 – CS12:0: Clock Select. Estes três últimos bits são responsáveis pela escolha do clock. São rotulados como CS12, CS11, CS10 e sua configuração foi definida como CS12 = 0, CS11 = 0, CS10 = 1, que significa que não há divisão do clock.

Deste modo a configuração do registrador TCCR1B fica definida como

```
TCCR1B |= 0b00000001;
```

4.12 A validação do algoritmo

A validação do algoritmo foi feita através do microcontrolador ATMEGA. A validação do AG foi feita, medindo-se os tempos de execução de cada etapa do AG através de um osciloscópio de bancada. A medição do tempo foi feita de modo indireto, usando-se a frequência gerada por um sinal de saída no pino digital 13 do ATMEGA. A saída desta porta alterna entre nível baixo e nível alto a cada iteração do laço de execução do AG. O sinal desta porta é capturado pelas pontas de prova do osciloscópio que exibe na tela do computador uma onda quadrada através da qual podemos medir sua frequência. Esta frequência é o tempo gasto para a execução do algoritmo dentro do laço, conforme o trecho de código a seguir.

```
while(1){
    seed = TCNT1;
```

```
    srand(seed);
    if (t % 2 == 0)
        PORTB |= 0b10000000;
    else
        PORTB &= 0b01111111;
    t++;
    getNewPopulation(population, newPopulation, aptidao);
    getAptidao(aptidao, newPopulation);
    avaliaPopulacao(newPopulation, aptidao);
    transferePopulacao(population, newPopulation, size_population);
}
```

4.13 Resultados

5 Elementos textuais

A norma ABNT NBR 15287:2011, p. 5, apresenta a seguinte orientação quanto aos elementos textuais:

O texto deve ser constituído de uma parte introdutória, na qual devem ser expostos o tema do projeto, o problema a ser abordado, a(s) hipótese(s), quando couber(em), bem como o(s) objetivo(s) a ser(em) atingido(s) e a(s) justificativa(s). É necessário que sejam indicados o referencial teórico que o embasa, a metodologia a ser utilizada, assim como os recursos e o cronograma necessários à sua consecução.

Consulte as demais normas da série “Informação e documentação” da ABNT para outras informações. Uma lista com as principais normas dessa série, todas observadas pelo `abnTeX2`, é apresentada em ??).

Considerações finais

Sed consequat tellus et tortor. Ut tempor laoreet quam. Nullam id wisi a libero tristique semper. Nullam nisl massa, rutrum ut, egestas semper, mollis id, leo. Nulla ac massa eu risus blandit mattis. Mauris ut nunc. In hac habitasse platea dictumst. Aliquam eget tortor. Quisque dapibus pede in erat. Nunc enim. In dui nulla, commodo at, consectetur nec, malesuada nec, elit. Aliquam ornare tellus eu urna. Sed nec metus. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas.

Phasellus id magna. Duis malesuada interdum arcu. Integer metus. Morbi pulvinar pellentesque mi. Suspendisse sed est eu magna molestie egestas. Quisque mi lorem, pulvinar eget, egestas quis, luctus at, ante. Proin auctor vehicula purus. Fusce ac nisl aliquam ante hendrerit pellentesque. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos hymenaeos. Morbi wisi. Etiam arcu mauris, facilisis sed, eleifend non, nonummy ut, pede. Cras ut lacus tempor metus mollis placerat. Vivamus eu tortor vel metus interdum malesuada.

Sed eleifend, eros sit amet faucibus elementum, urna sapien consectetur mauris, quis egestas leo justo non risus. Morbi non felis ac libero vulputate fringilla. Mauris libero eros, lacinia non, sodales quis, dapibus porttitor, pede. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos hymenaeos. Morbi dapibus mauris condimentum nulla. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Etiam sit amet erat. Nulla varius. Etiam tincidunt dui vitae turpis. Donec leo. Morbi vulputate convallis est. Integer aliquet. Pellentesque aliquet sodales urna.

Apêndices

APÊNDICE A – Quisque libero justo

Quisque facilisis auctor sapien. Pellentesque gravida hendrerit lectus. Mauris rutrum sodales sapien. Fusce hendrerit sem vel lorem. Integer pellentesque massa vel augue. Integer elit tortor, feugiat quis, sagittis et, ornare non, lacus. Vestibulum posuere pellentesque eros. Quisque venenatis ipsum dictum nulla. Aliquam quis quam non metus eleifend interdum. Nam eget sapien ac mauris malesuada adipiscing. Etiam eleifend neque sed quam. Nulla facilisi. Proin a ligula. Sed id dui eu nibh egestas tincidunt. Suspendisse arcu.

APÊNDICE B – Nullam elementum urna vel imperdiet sodales elit ipsum pharetra ligula ac pretium ante justo a nulla curabitur tristique arcu eu metus

Nunc velit. Nullam elit sapien, eleifend eu, commodo nec, semper sit amet, elit. Nulla lectus risus, condimentum ut, laoreet eget, viverra nec, odio. Proin lobortis. Curabitur dictum arcu vel wisi. Cras id nulla venenatis tortor congue ultrices. Pellentesque eget pede. Sed eleifend sagittis elit. Nam sed tellus sit amet lectus ullamcorper tristique. Mauris enim sem, tristique eu, accumsan at, scelerisque vulputate, neque. Quisque lacus. Donec et ipsum sit amet elit nonummy aliquet. Sed viverra nisl at sem. Nam diam. Mauris ut dolor. Curabitur ornare tortor cursus velit.

Morbi tincidunt posuere arcu. Cras venenatis est vitae dolor. Vivamus scelerisque semper mi. Donec ipsum arcu, consequat scelerisque, viverra id, dictum at, metus. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut pede sem, tempus ut, porttitor bibendum, molestie eu, elit. Suspendisse potenti. Sed id lectus sit amet purus faucibus vehicula. Praesent sed sem non dui pharetra interdum. Nam viverra ultrices magna.

Aenean laoreet aliquam orci. Nunc interdum elementum urna. Quisque erat. Nullam tempor neque. Maecenas velit nibh, scelerisque a, consequat ut, viverra in, enim. Duis magna. Donec odio neque, tristique et, tincidunt eu, rhoncus ac, nunc. Mauris malesuada malesuada elit. Etiam lacus mauris, pretium vel, blandit in, ultricies id, libero. Phasellus bibendum erat ut diam. In congue imperdiet lectus.

Anexos

ANEXO A – Morbi ultrices rutrum lorem.

Sed mattis, erat sit amet gravida malesuada, elit augue egestas diam, tempus scelerisque nunc nisl vitae libero. Sed consequat feugiat massa. Nunc porta, eros in eleifend varius, erat leo rutrum dui, non convallis lectus orci ut nibh. Sed lorem massa, nonummy quis, egestas id, condimentum at, nisl. Maecenas at nibh. Aliquam et augue at nunc pellentesque ullamcorper. Duis nisl nibh, laoreet suscipit, convallis ut, rutrum id, enim. Phasellus odio. Nulla nulla elit, molestie non, scelerisque at, vestibulum eu, nulla. Ut odio nisl, facilisis id, mollis et, scelerisque nec, enim. Aenean sem leo, pellentesque sit amet, scelerisque sit amet, vehicula pellentesque, sapien.

ANEXO B – Cras non urna sed feugiat cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes nascetur ridiculus mus

Sed consequat tellus et tortor. Ut tempor laoreet quam. Nullam id wisi a libero tristique semper. Nullam nisl massa, rutrum ut, egestas semper, mollis id, leo. Nulla ac massa eu risus blandit mattis. Mauris ut nunc. In hac habitasse platea dictumst. Aliquam eget tortor. Quisque dapibus pede in erat. Nunc enim. In dui nulla, commodo at, consectetur nec, malesuada nec, elit. Aliquam ornare tellus eu urna. Sed nec metus. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas.

ANEXO C – Fusce facilisis lacinia dui

Phasellus id magna. Duis malesuada interdum arcu. Integer metus. Morbi pulvinar pellentesque mi. Suspendisse sed est eu magna molestie egestas. Quisque mi lorem, pulvinar eget, egestas quis, luctus at, ante. Proin auctor vehicula purus. Fusce ac nisl aliquam ante hendrerit pellentesque. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos hymenaeos. Morbi wisi. Etiam arcu mauris, facilisis sed, eleifend non, nonummy ut, pede. Cras ut lacus tempor metus mollis placerat. Vivamus eu tortor vel metus interdum malesuada.