

# Projeto de AG

May 28, 2019

Marco Aurélio Souza

Paulo R. K. Nakaima

Rodrigo R. Veras

## 1 Projeto de algoritmos Genéticos

### 1.0.1 Introdução

Algoritmos genéticos são um técnica de busca para achar soluções aproximadas em problemas de otimização e busca. Pertencem às classes de algoritmos evolutivos usados pela ciência da computação que utilizam métodos baseados nos conceitos da biologia, mais especificamente da teoria evolutiva de Charles Darwin.

Os conceitos evolutivos usados pelos algoritmos genéticos são a hereditariedade, seleção, recombinação e a mutação. Neste presente trabalho será demonstrado uma seção com o problema proposto, uma seção solução para esse problema e os resultados. A solução utilizará os conceitos dos Algoritmos genéticos.

### 1.0.2 Problema proposto

Das funções de benchmark do artigo “Fast Evolutionary Programming” de Xin Yao e Yong Liu, foram escolhidas as funções F1 e F6, cujos os domínios são ambos  $[-100, 100]$  e o mínimo das duas funções é 0.

O objetivo será aplicar os conceitos dos algoritmos genéticos para tentar otimizar a busca de soluções para as duas funções propostas. Neste caso, solucionar as funções é encontrar o mínimo de ambas.

### 1.0.3 Solução proposta

Para solucionar o problema e encontrar o ponto mínimo de cada função, serão usados os seguintes parametros evolutivos para construir o algoritmo:

- **Tamnhho da população:** um valor de  $n$  escolhido antes da execução do algoritmo;
- **Tamanho do cromossomo:** 30 genes, cujos são determinados aleatoriamente entre -100 e 100 (domínio);

- **Seleção:** será feita por roleta proporcional à aptidão baseado nos calculos de probabilidades e probabilidades acumuladas;
- **Crossover:** simples com único ponto de corte, cuja posição será escolhida aleatoriamente entre 1 e 28. O tipo utilizado será o aritmético, cuja a taxa será de inicialmente 70% e com o valor de lambda escolhido inicialmente como 0.3;
- **Mutação:** creep (uma mutação considerada agressiva), cujo valor usado para multiplicar com o gene que deve ser mutado será escolhido aleatoriamente entre 1 e 0. A taxa de mutação inicialmente será de 1%;

Os valores são ditos iniciais por hora, pois, durante a realização dos experimentos, tais valores serão alterados a fim de se observar como se comporta o algoritmo ao longo das mudanças.

#### 1.0.4 Resultados

A seguir serão exibidos os resultados. Primeiramente, o algoritmo genético proposto, em seguida a tabela com as valores dos parametros usados no algoritmo e finalmente os gráficos que representam a curva de convergência de cada um dos resultados.

#### 1.0.5 Código

##### Cromossomo

```
In [ ]: class Cromossoma:
        cromossoma = []

        def make_cromossoma(self):
            for i in range(30):
                gene = round(random.uniform(-100, 100), 3)
                self.cromossoma.append(gene)
            return self.cromossoma

        def empty(self):
            self.cromossoma.clear()
```

##### População

```
In [ ]: class Population:
        population = []
        def init_population(self):
            cromossoma = Cromossoma()
            l = 0
            while (l < 10):
                ind = cromossoma.make_cromossoma()
                self.population.append(ind.copy())
                l = l + 1
            cromossoma.empty()

        def get_population(self):
            return self.population
```

```
def empty(self):
    self.population.clear()
```

### Fitness da função 1

```
In [ ]: class Fitness:
        fitness = 0
        list_fitness = []
        def set_fitness(self, population):
            sm = 0
            for cromossoma in population:
                sm = 0
                for gene in cromossoma:
                    sm = gene**2 + sm

            self.fitness = sm
            self.list_fitness.append(self.fitness)
            self.fitness = 0
        def get_fitness(self):
            return self.list_fitness
        def empty_list_fitness(self):
            self.list_fitness.clear()
```

### Fitness da função 2

```
In [ ]: class Fitness:
        fitness = 0
        list_fitness = []
        def set_fitness(self, population):
            sm = 0
            for cromossoma in population:
                sm = 0
                for gene in cromossoma:

                    sm += (gene + 0.5)

            self.fitness = round(sm, 2)
            self.list_fitness.append(self.fitness)
            self.fitness = 0

        def get_fitness(self):
            return self.list_fitness
        def empty_list_fitness(self):
            self.list_fitness.clear()
```

### Seleção

```

In [ ]: import random

class Selection:

    probabilities = []
    probability = 0
    acumulateds = []
    randomNumbers = []
    newPopulation = []

    def calcule_probabilities(self, fitnessList):
        self.probabilities.clear()
        sumFitness = 0
        for fitness in fitnessList:
            sumFitness = fitness + sumFitness

        for fitness in fitnessList:
            self.probability = fitness/sumFitness
            self.probabilities.append(self.probability)

    def acumulated_probabilities(self):
        self.acumulateds.clear()
        for i in range(len(self.probabilities)):
            sumProbs = 0
            for j in range(i, -1, -1):
                sumProbs = self.probabilities[j] + sumProbs
            self.acumulateds.append(sumProbs)

    def generate_random_numbers(self, n):
        self.randomNumbers.clear()

        for i in range(n):
            self.randomNumbers.append(round(random.uniform(-1, 1), 3))

    def run_roulette(self, fitnessList):
        positions = []

        self.calcule_probabilities(fitnessList)
        self.acumulated_probabilities()
        self.generate_random_numbers(len(fitnessList))

        for randomNumber in self.randomNumbers:
            for acumulated in self.acumulateds:
                if(acumulated >= randomNumber):
                    positions.append(self.acumulateds.index(acumulated))
                    break

        return positions

```

```

def get_new_population(self, fitnessList, oldPopulation):
    positions = self.run_roulette(fitnessList)
    self.newPopulation.clear()

    for position in positions:
        self.newPopulation.append(oldPopulation[position])

    return self.newPopulation

```

## Crossover e Mutação

In [ ]: `class Reproduction:`

```

    _Pc = 0.8
    _Pm = 0.01
    def generate_random_numbers(self, n):
        randomNumbers = []
        # n é o tamanho da população
        # gerar número aleatórios de 0 a 1
        for i in range(n):
            randomNumbers.append(round(random.uniform(0, 1), 3))
        return randomNumbers

    def selecting_individuals(self, n):
        positions = []
        randomNumbers = self.generate_random_numbers(n)

        for randomNumber in randomNumbers:
            if(randomNumber <= self._Pc):
                positions.append(randomNumbers.index(randomNumber))

        return positions

    def defining_engageds(self, n):
        positions = self.selecting_individuals(n)
        engageds = []

        i = 0
        if(len(positions)%2 == 0):
            while(i < len(positions)):

                engageds.append([positions[i], positions[i + 1]])
                i = i + 2
        else:
            while(i < len(positions) - 1):
                engageds.append([positions[i], positions[i + 1]])
                i = i + 2

```

```

    return engageds # pares cruzantes de posições da nova população

def crossover(self, newPopulation):

    engageds = self.defining_engageds(len(newPopulation))

    for engaged in engageds:
        crossover_point = random.randint(1, 29)

        cromossoma_1 = newPopulation[engaged[0]]
        cromossoma_2 = newPopulation[engaged[1]]

        cromossoma_copy_1 = cromossoma_1.copy()
        cromossoma_copy_2 = cromossoma_2.copy()

        childs = arithmetic_crossover.crossover(cromossoma_copy_1,
                                                cromossoma_copy_2, 0.3)

        newPopulation[engaged[0]] = childs[0]
        newPopulation[engaged[1]] = childs[1]

    return newPopulation

def mutation(self, population):
    row_length = len(population)
    column_length = len(population[0])

    mutation_points = []
    matrix_rand = np.zeros([row_length, column_length], dtype=float)

    for i in range(row_length):
        for j in range(column_length):

            matrix_rand[i][j] = round(random.uniform(0, 1), 3)

            if (matrix_rand[i][j] <= self._Pm):
                mutation_points.append([i, j])

    for point in mutation_points:

        current_gene = population[point[0]][point[1]]
        population[point[0]][point[1]] = current_gene * 0.02

    return population

```

## Sobreviventes

```
In [ ]: class Elitism:
```

```
    def saveTheBest(self, population_initial, population_final,
                    fit_initial, fit_final):
        best_fit_initial = max(fit_initial)
        best_fit_final = max(fit_final)

        worst_fit_final = min(fit_final)
        position_worst_final = fit_final.index(worst_fit_final)
        position_best_initial = fit_initial.index(best_fit_initial)

        cromossoma_tam = len(population_final[position_best_initial])

        for i in range(0, cromossoma_tam):
            population_final[position_worst_final][i] =
                population_initial[position_best_initial][i]

        return population_final
```

## Main

```
In [ ]: from cromossoma import Cromossoma
        from population import Population
        from fitness import Fitness
        from selection import Selection
        from reproduction import Reproduction
        from elitism import Elitism
        from plot import Plot
        import matplotlib.pyplot as plt
        from matplotlib.figure import Figure

        fig1 = plt.figure(FigureClass=Plot, figtitle='fitness 1 (min)')
        fig2 = plt.figure(FigureClass=Plot, figtitle='fitness 1 (max)')
        fig3 = plt.figure(FigureClass=Plot, figtitle='fitness 1 (total)')

        ax = fig1.subplots()
        ay = fig2.subplots()
        az = fig3.subplots()

        min_fitness = []
        max_fitness = []
        total_fitness = []
        pop = []
        result_pop = []
```

```

elitism = Elitism()
population = Population()
population.init_population()
fit = Fitness()
reproduction = Reproduction()
selection = Selection()
pop = population.get_population()
i = 0

try:
    while (i < 200):

        fit.set_fitness(pop.copy())
        fit_initial = fit.get_fitness()
        total_fitness.extend(fit.get_fitness())
        min_fitness.append(min(fit.get_fitness()))
        max_fitness.append(max(fit.get_fitness()))

        # stop condition
        if 0.0 in fit.get_fitness():
            #print(min_fitness)
            #print(pop.copy())
            print(fit_initial)
            ax.plot(min_fitness, 'g')
            ay.plot(max_fitness, 'r')
            az.plot(total_fitness)
            plt.show()
            print("achei")
            break
        # selected population
        selected_population = selection.get_new_population(fit.get_fitness().copy(),
                                                         pop.copy())

        fit.empty_list_fitness()
        # diversity operations
        new_pop = reproduction.crossover(selected_population.copy())
        mutade_pop = reproduction.mutation(new_pop.copy())
        fit_mutated = fit.set_fitness(mutade_pop.copy())
        fit_final = fit.get_fitness()
        result_pop = elitism.saveTheBest(pop.copy(), mutade_pop.copy(),
                                         fit_initial.copy(), fit_final.copy())

        pop.clear()
        selected_population.clear()
        new_pop.clear()
        # new generation
        pop = result_pop.copy()

        mutade_pop.clear()

```



```

    result_pop.clear()
    fit.empty_list_fitness()

    i += 1
except KeyboardInterrupt:
    print("interrupt received, stopping...")
finally:
    print(pop.copy())
    print(min_fitness)
    ax.plot(min_fitness, 'r')
    ay.plot(max_fitness)
    az.plot(total_fitness)
    plt.show()

```

**função 1** Em cada execução foi utilizado um população inicial aleatória diferente. A coluna seção refere-se à seção onde os gráficos resultantes estão localizados.

Pc	Pm	Lambda	nº de gerações: 1ª execução	nº de gerações: 2ª execução	nº de gerações: 3ª execução	seção
60%	1%	0.1	50	30	35	1
60%	2%	0.3	40	30	48	2
60%	3%	0.3	25	37	28	3
70%	1%	0.3	45	35	35	4
80%	1%	0.3	30	50	40	5
60%	1%	0.2	40	40	40	6

**função 6** Em cada execução foi utilizado um população inicial aleatória diferente

Pc	Pm	Lambda	nº de gerações: 1ª execução	nº de gerações: 2ª execução	nº de gerações: 3ª execução	seção
60%	1%	0.1	200	400	400	7
60%	2%	0.3	400	400	400	8
60%	3%	0.3	400	400	400	9
70%	1%	0.3	400	400	400	10
80%	1%	0.3	400	400	400	11
60%	1%	0.2	400	400	400	12

### 1.0.6 Gráficos resultantes dos experimentos

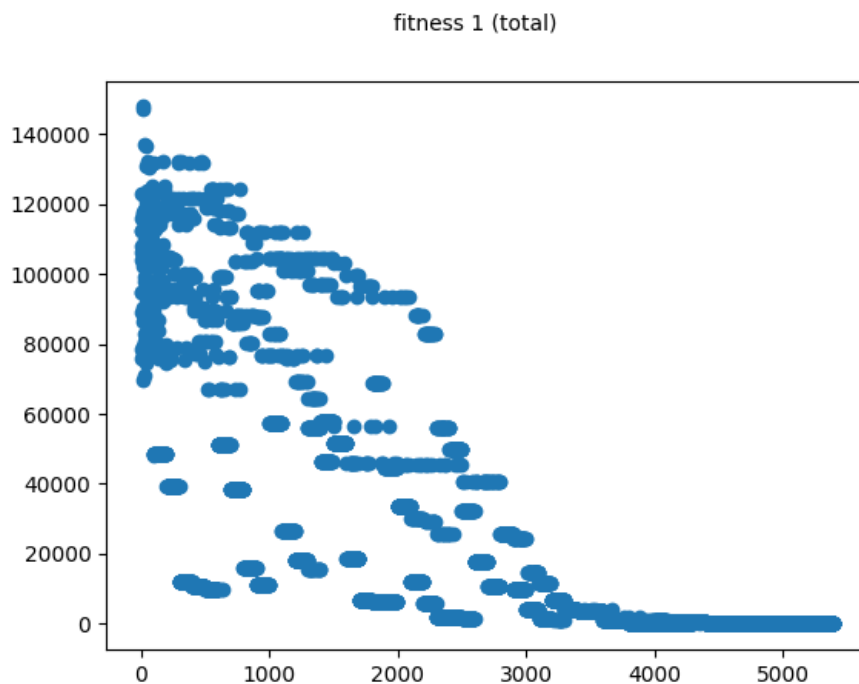
A seguir, os gráficos gerados pelas execuções dos algoritmo com os parametros atribuídas na tabela acima. Em cada figura está expresso no eixo x o número de fitness gerados, e no eixo y os respectivos valores de cada fitness gerado. O valor de x dividido por 100 é igual ao número de gerações.

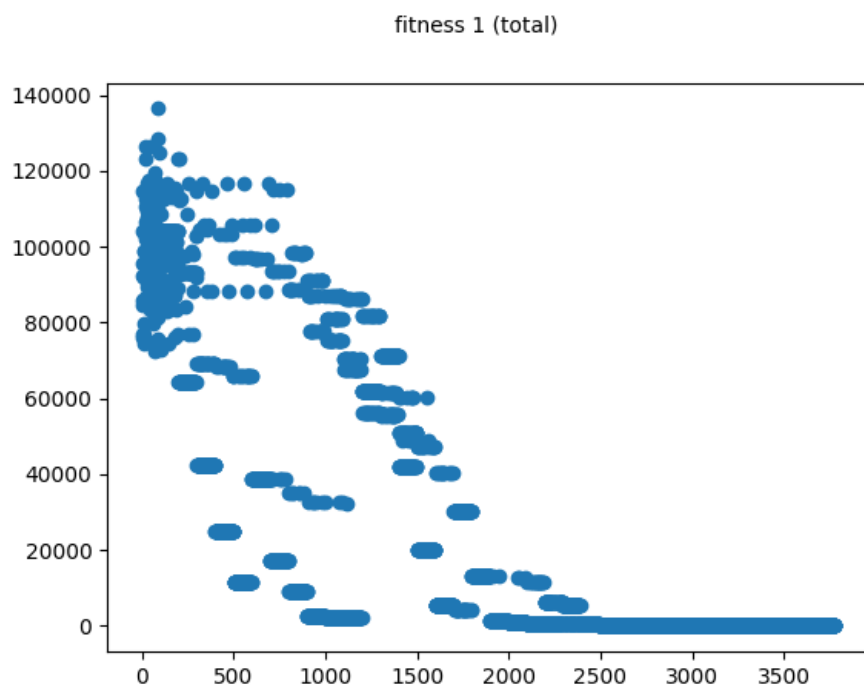
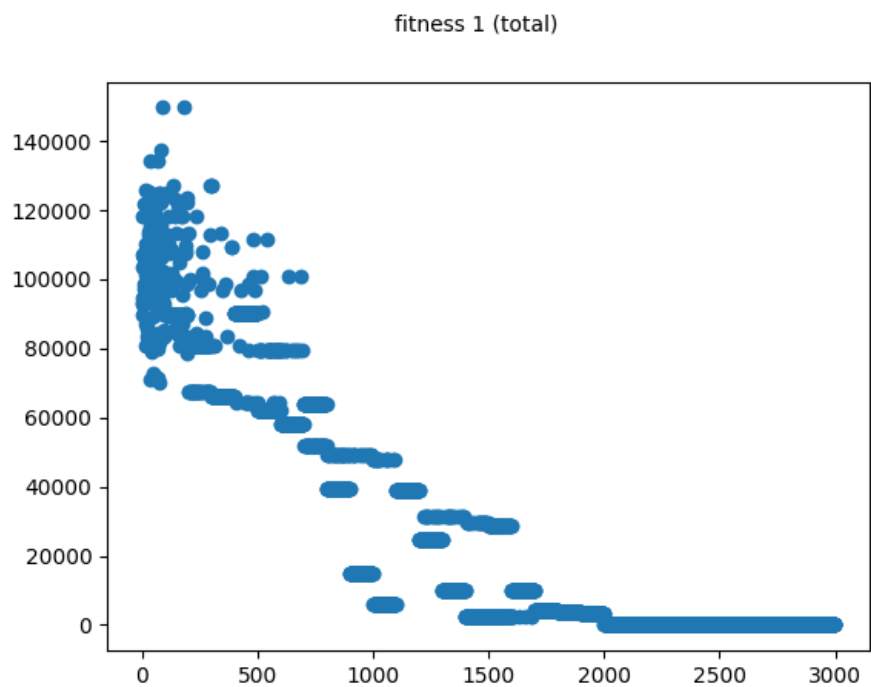
Para cada conjunto de parâmetros definidos nas tabelas supracitadas, o algoritmo é executado três vezes, resultando em três gráficos. Abaixo são exibidos os gráficos resultantes.

Nos gráficos da função 1 os valores de fitness dos cromossomos convergem e chegam ao valor zero, enquanto na função 6 aproximam-se de zero e, em seguida, estabilizam-se em 15.

#### Seção 1

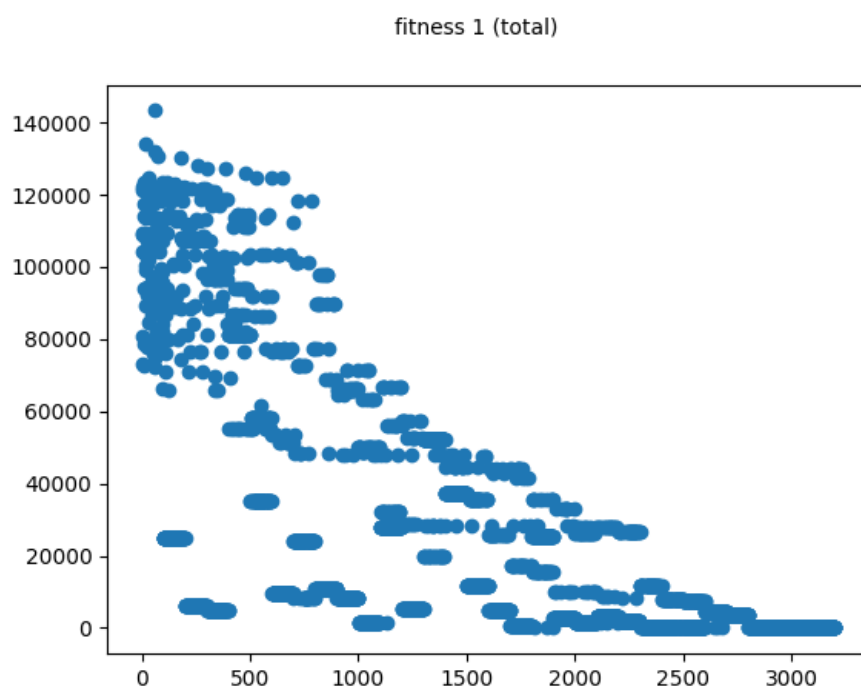
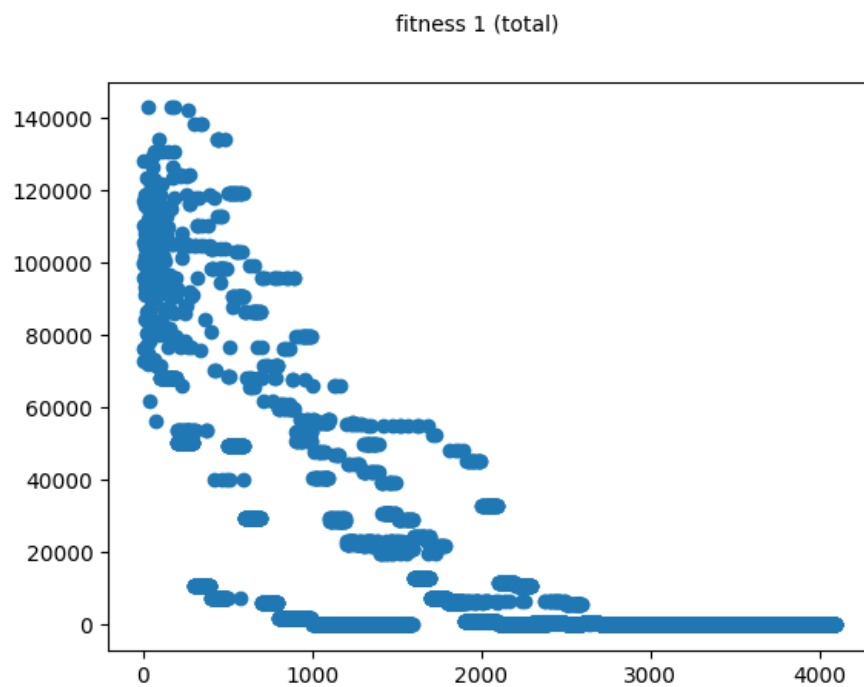
- Taxa de crossover: 60%
- Taxa de mutação: 1%
- Valor de lambda: 0.1

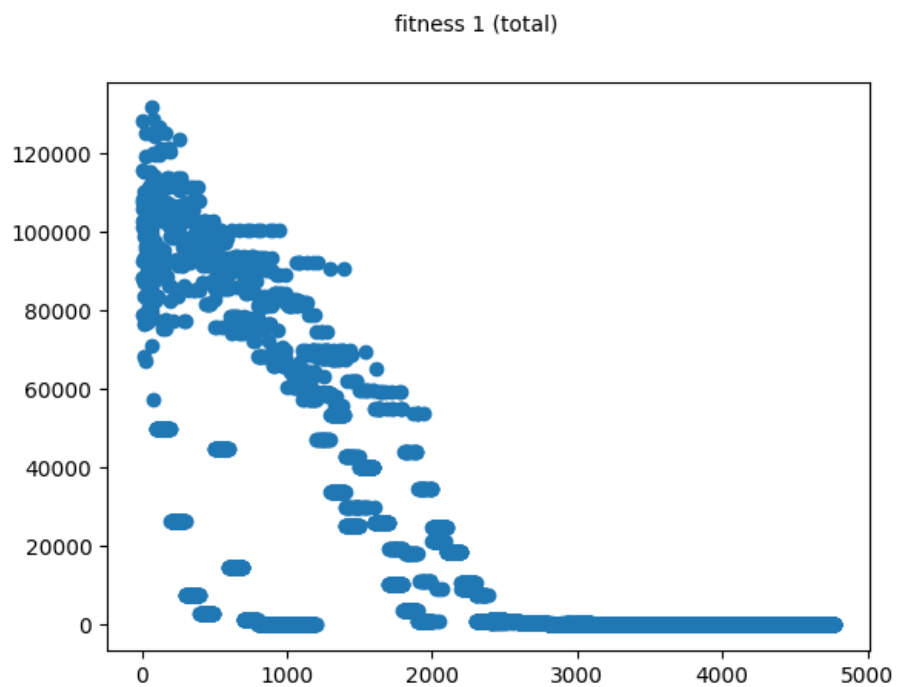




## Seção 2

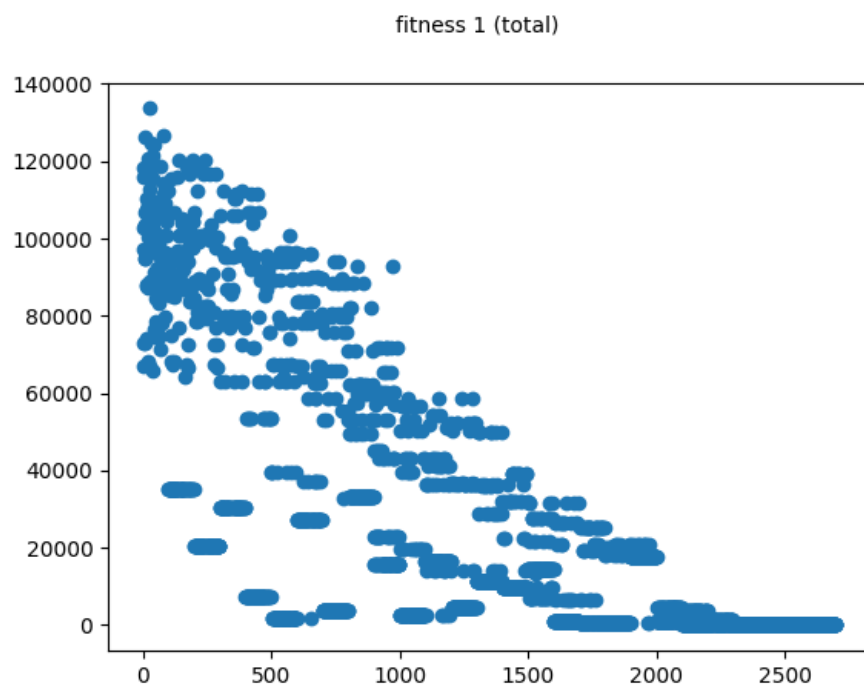
- Taxa de crossover: 60%
- Taxa de mutação: 2%
- Valor de lambda: 0.3

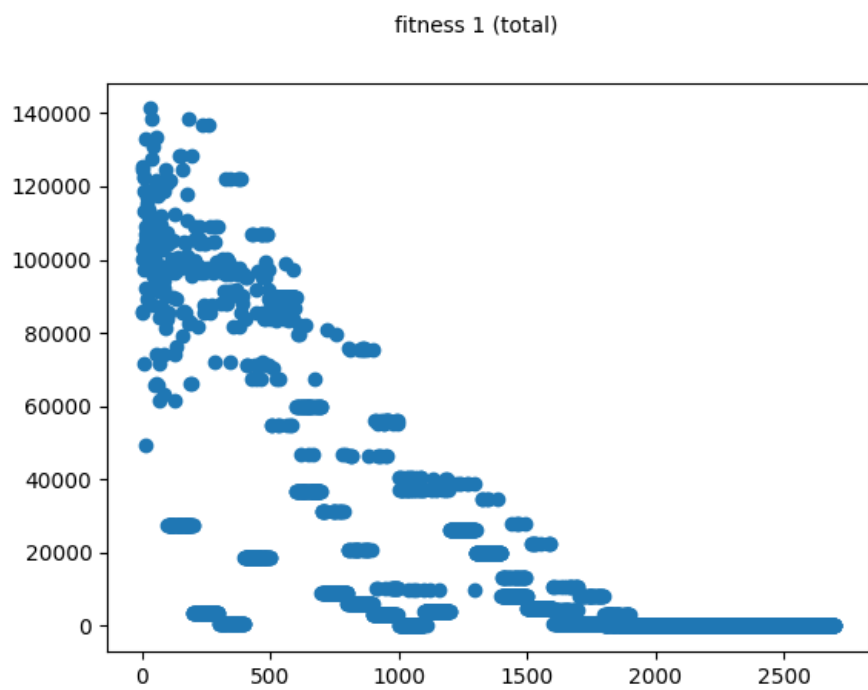
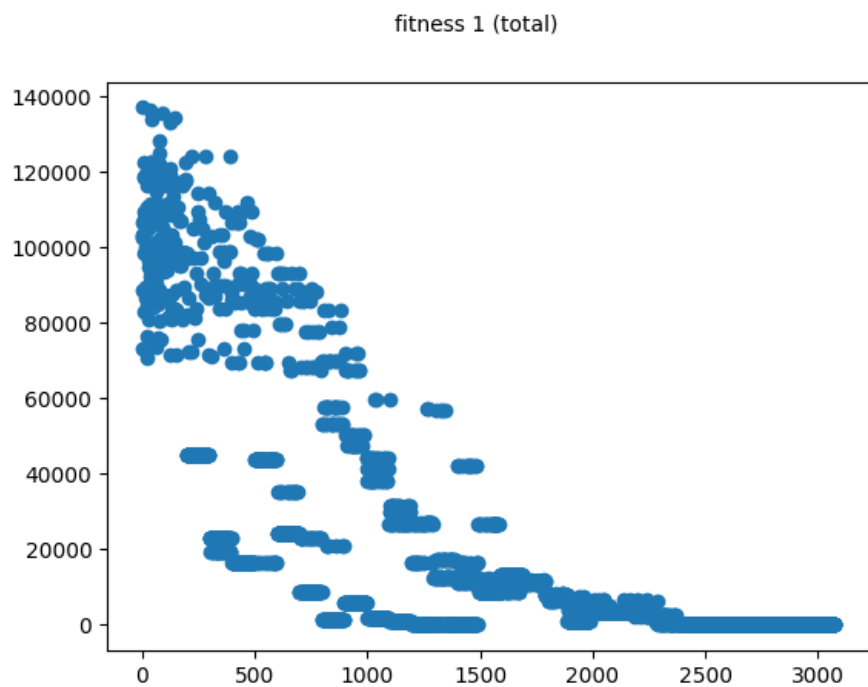




### Seção 3

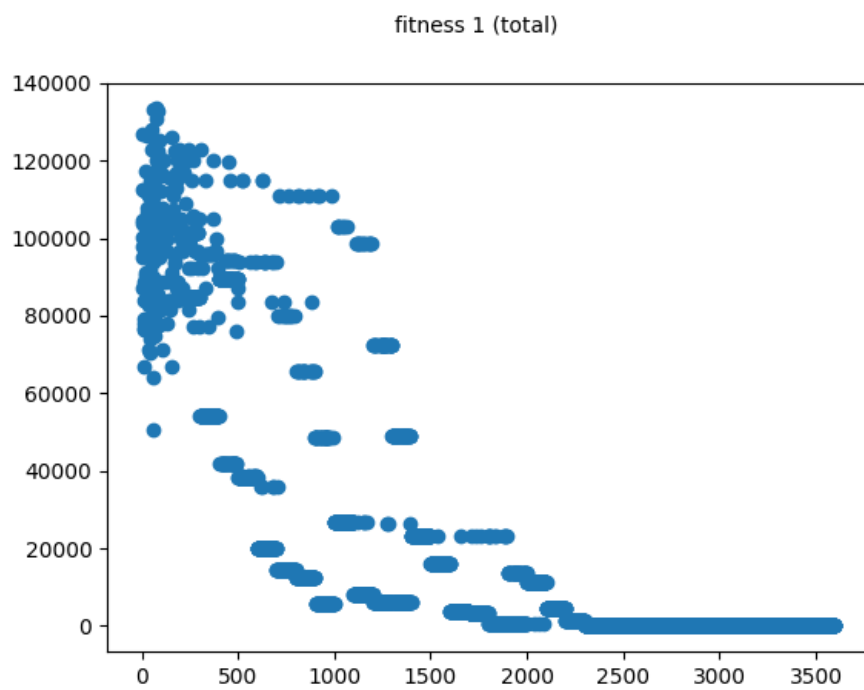
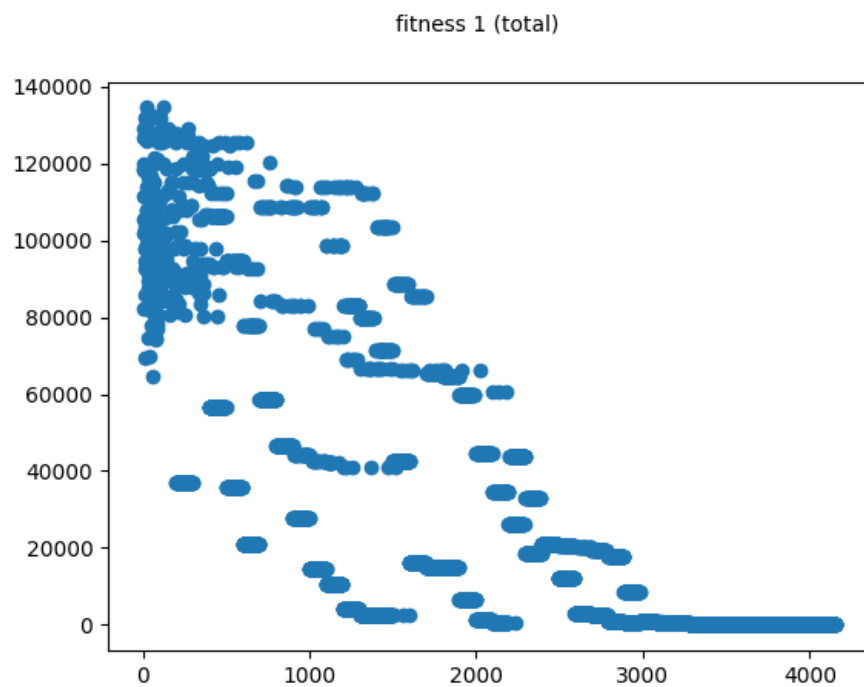
- Taxa de crossover: 60%
- Taxa de mutação: 3%
- Valor de lambda: 0.3

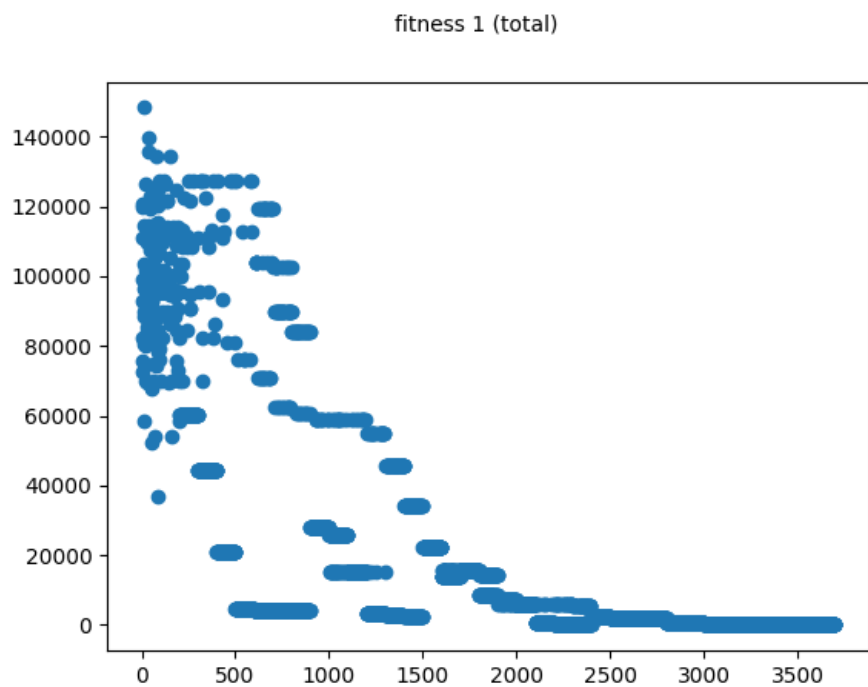




#### Seção 4

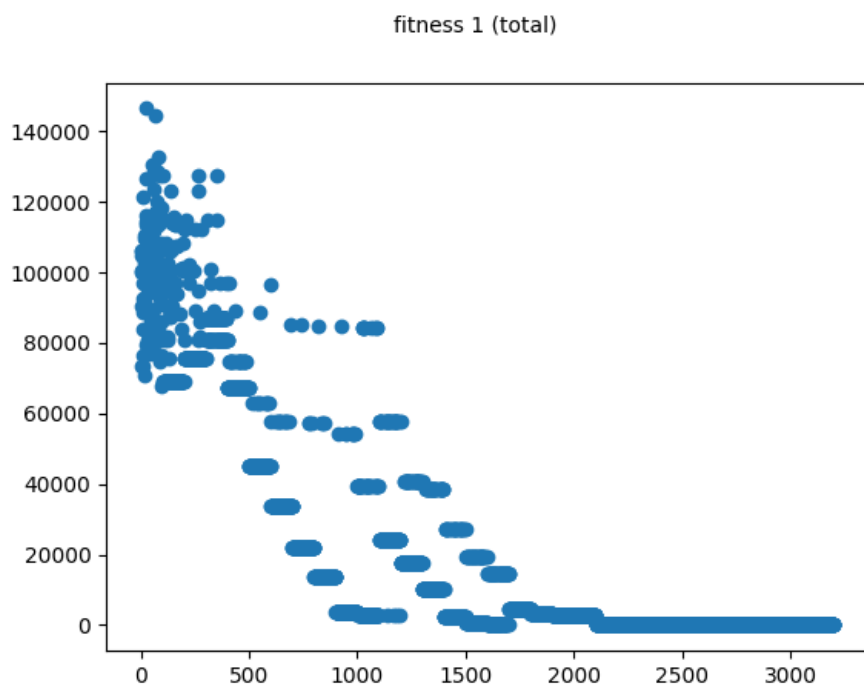
- Taxa de crossover: 70%
- Taxa de mutação: 1%
- Valor de lambda: 0.3



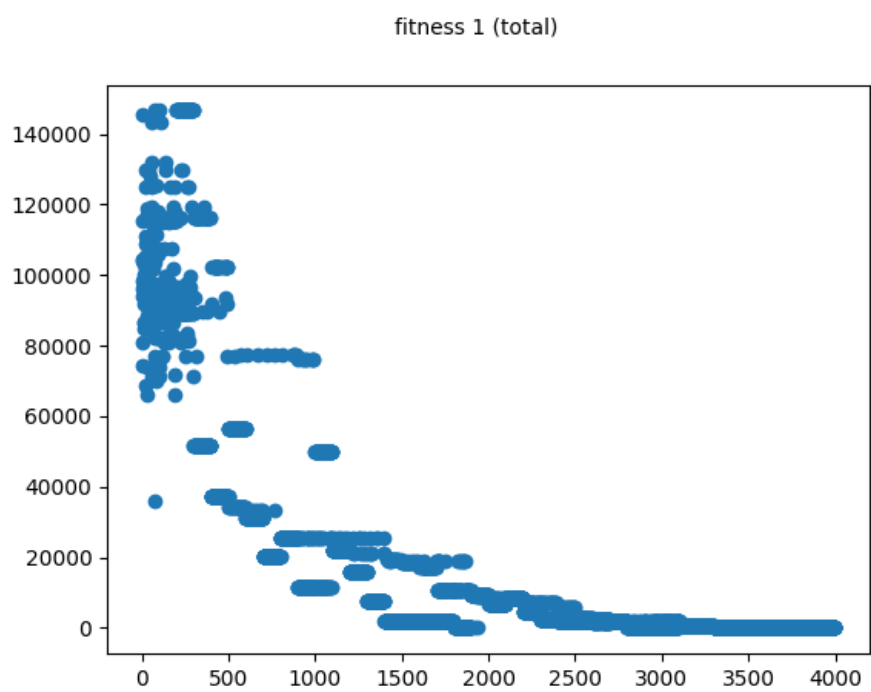
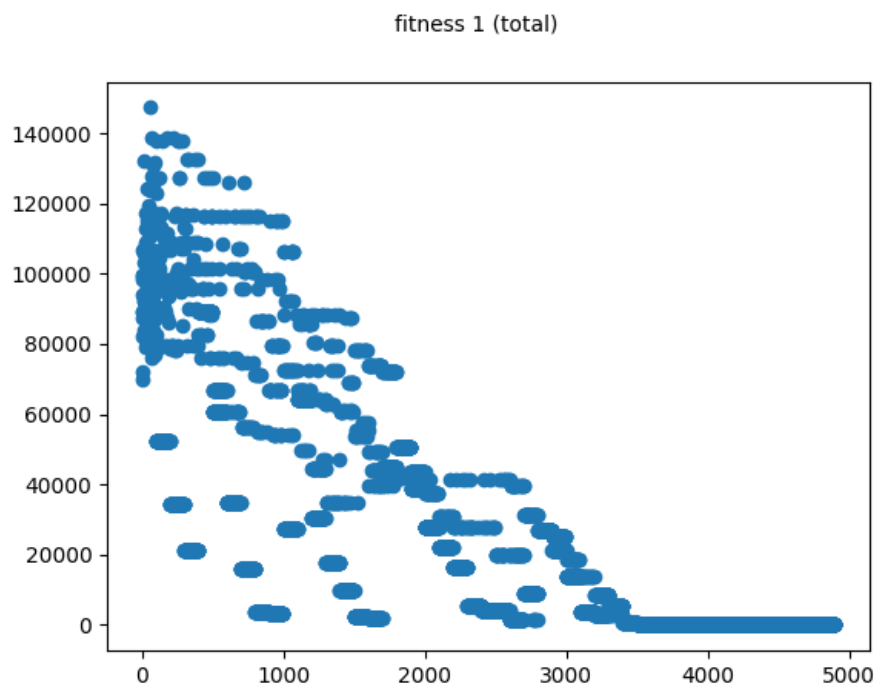


## Seção 5

- Taxa de crossover: 80%
- Taxa de mutação: 1%
- Valor de lambda: 0.3

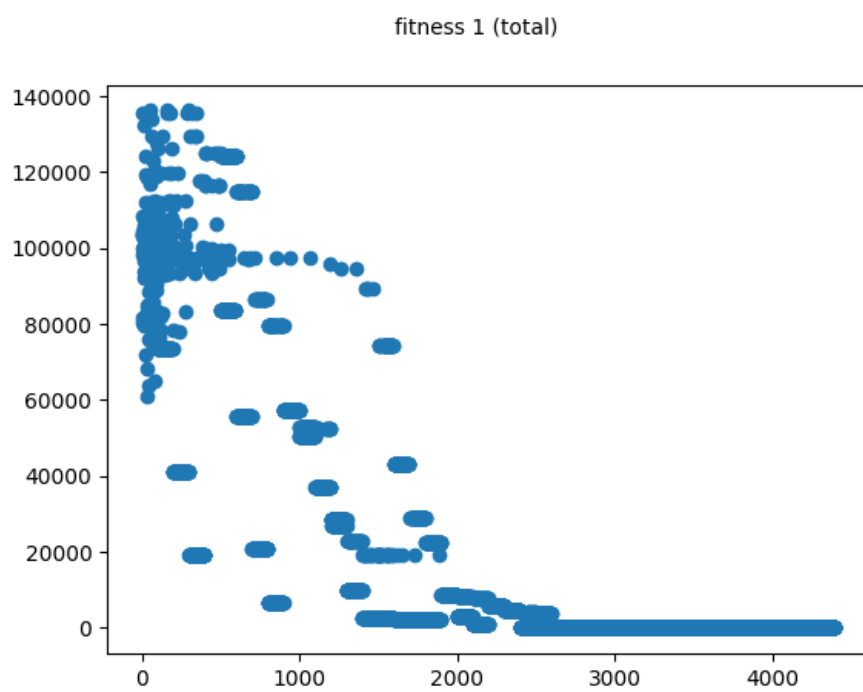
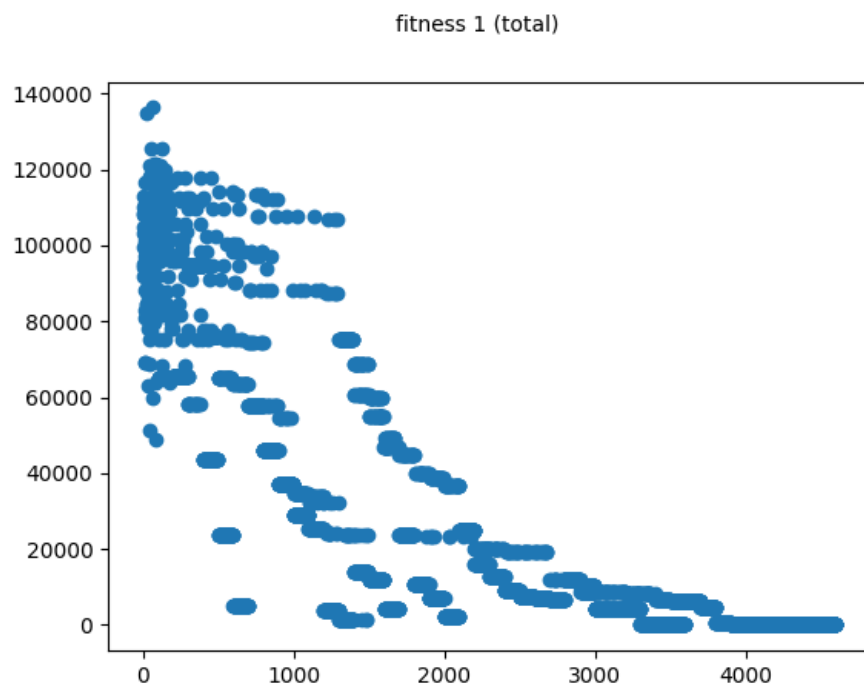


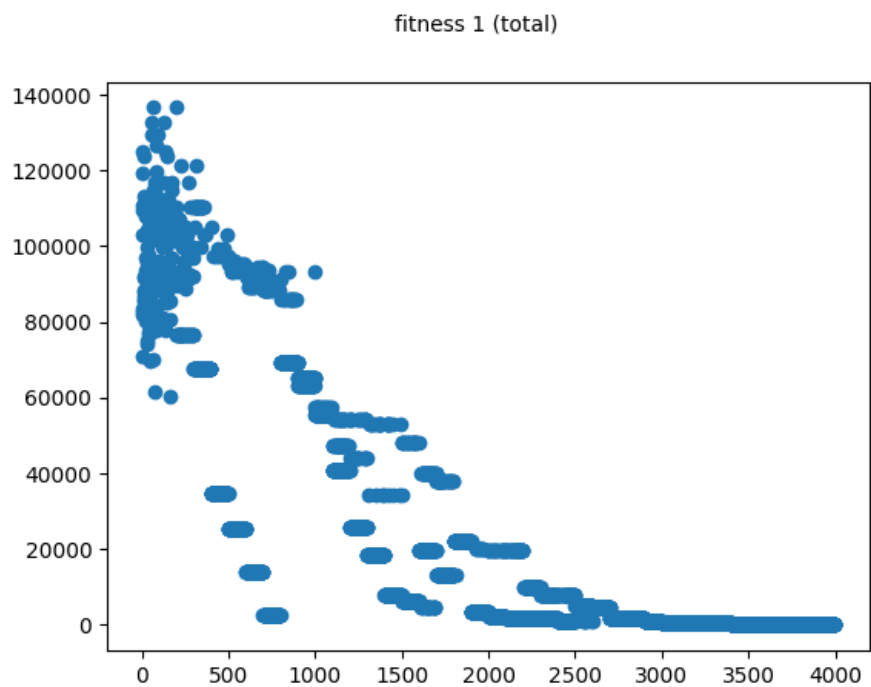




## Seção 6

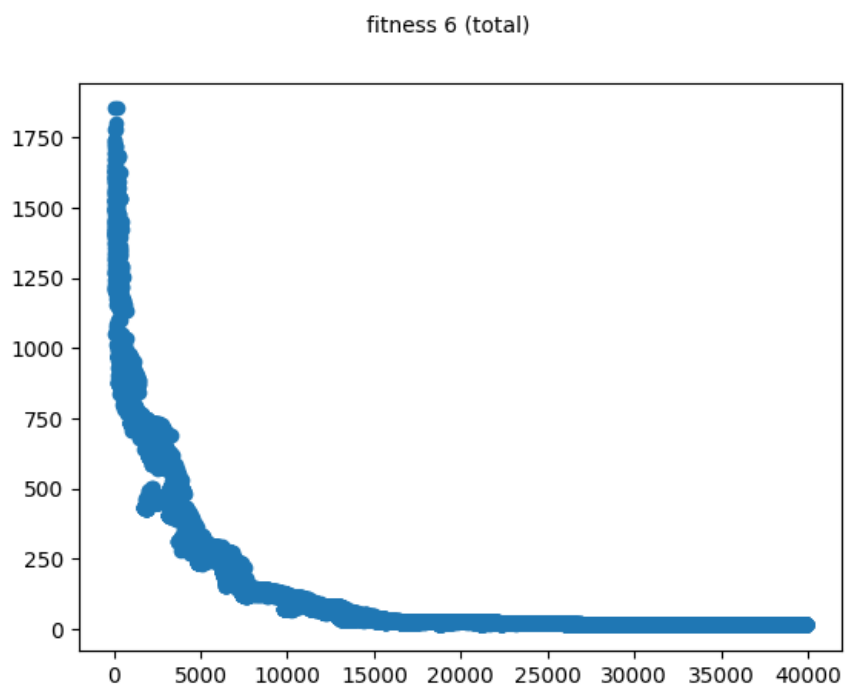
- Taxa de crossover: 60%
- Taxa de mutação: 1%
- Valor de lambda: 0.2

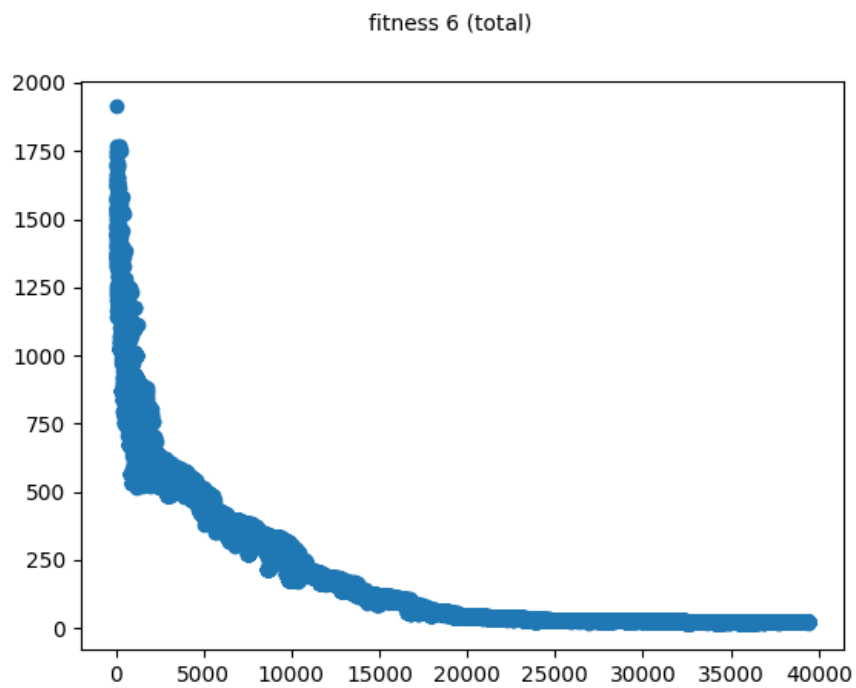
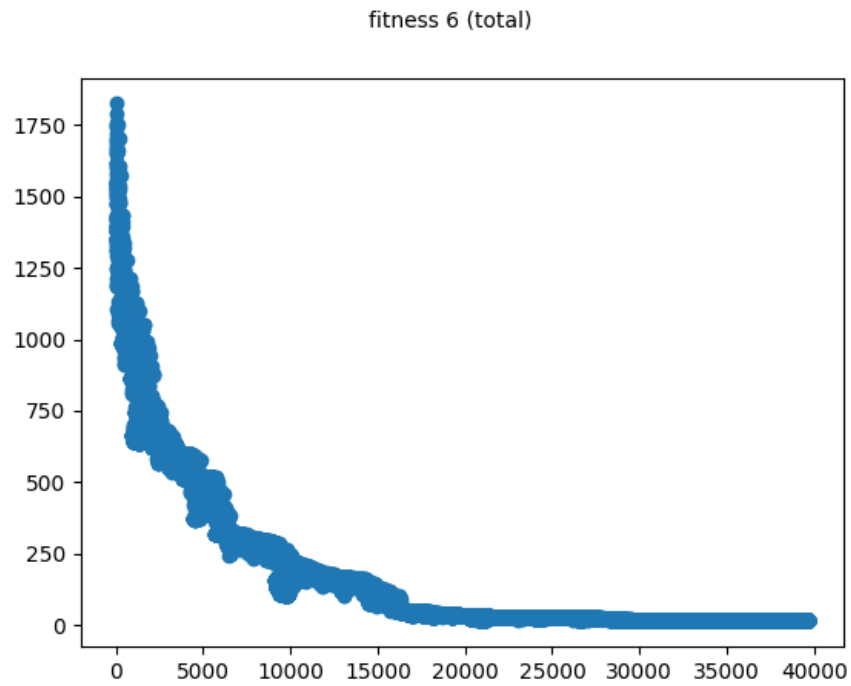




## Seção 7

- Taxa de crossover: 60%
- Taxa de mutação: 1%
- Valor de lambda: 0.1

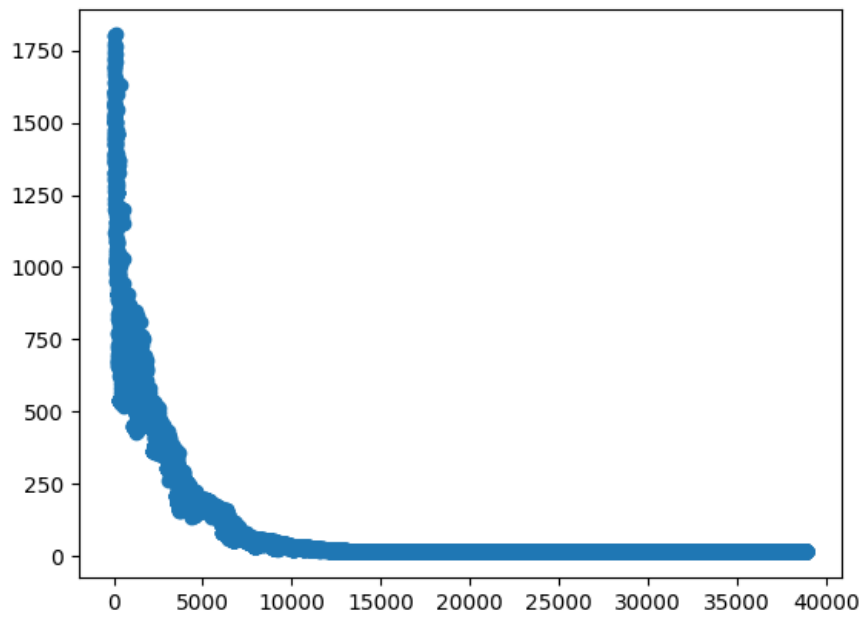




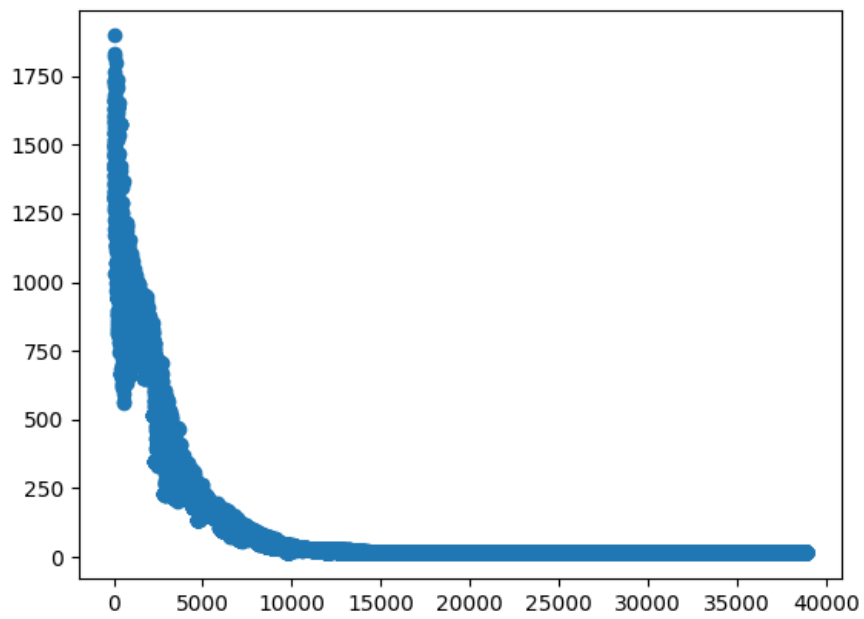
## Seção 8

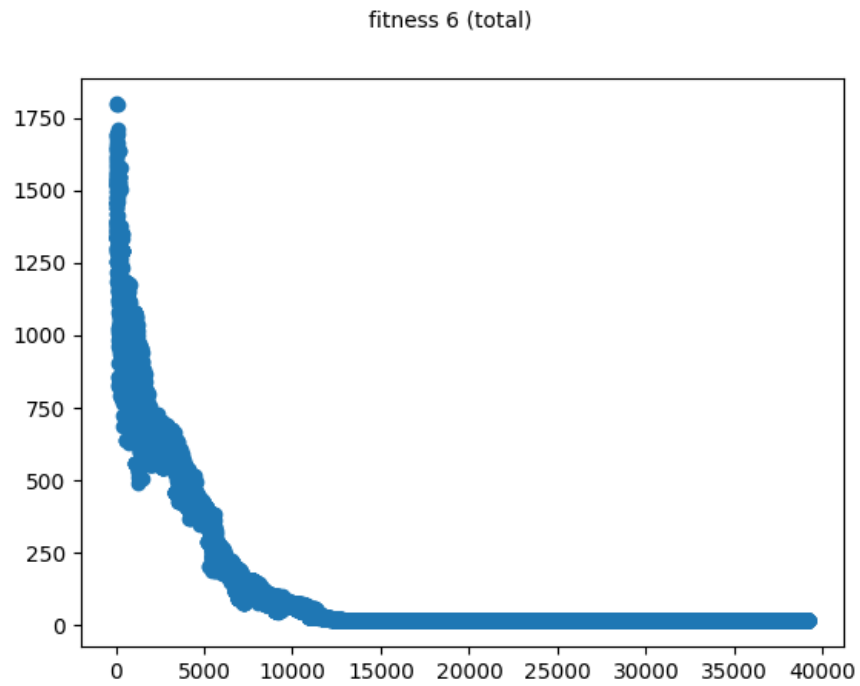
- Taxa de crossover: 60%
- Taxa de mutação: 2%
- Valor de lambda: 0.3

fitness 6 (total)



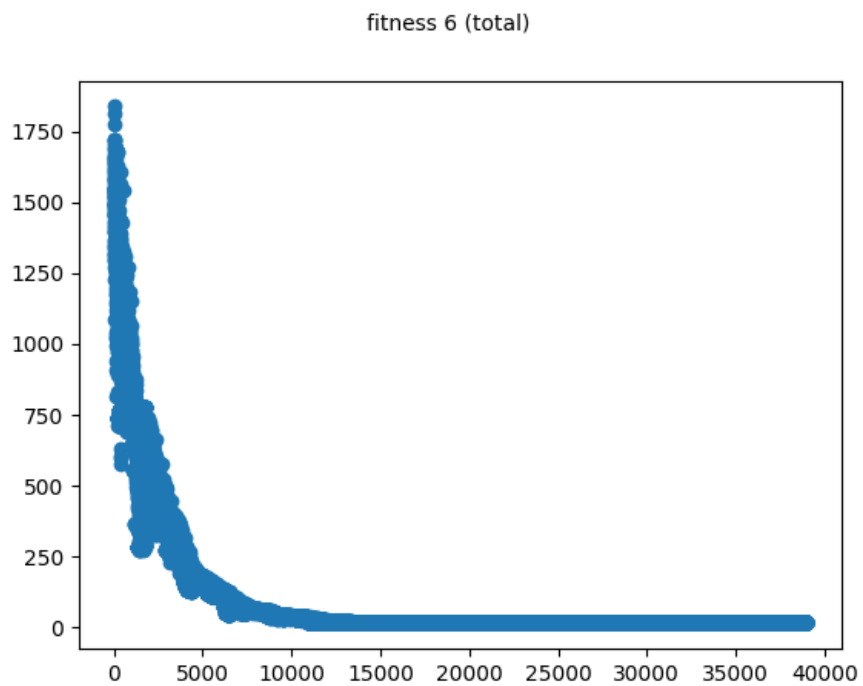
fitness 6 (total)

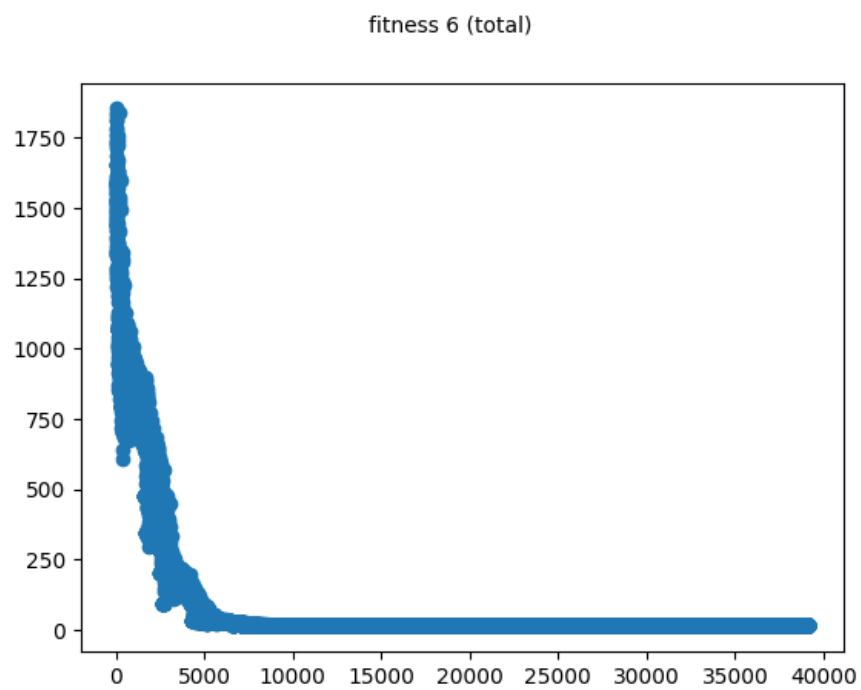
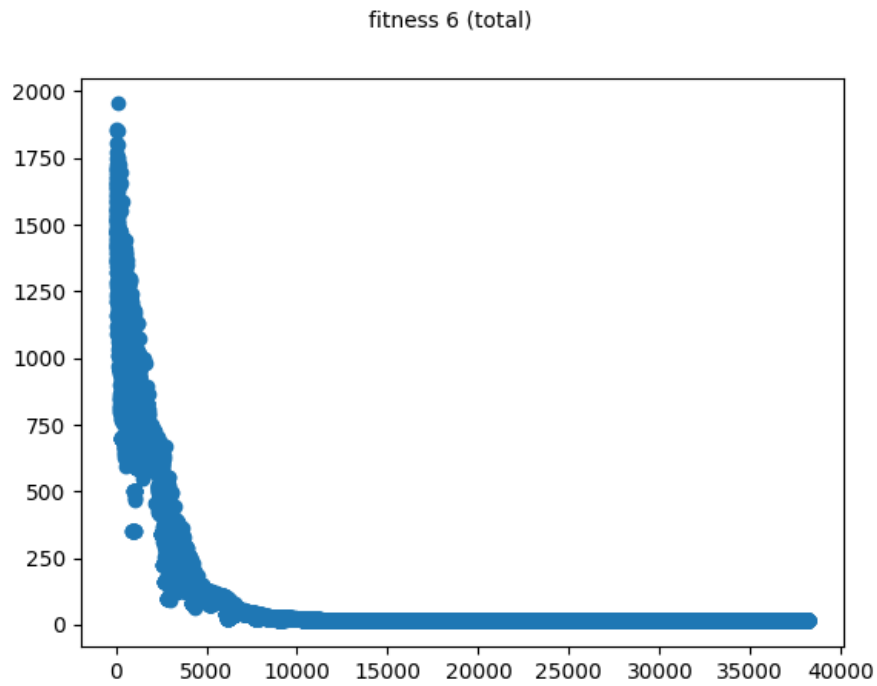




## Seção 9

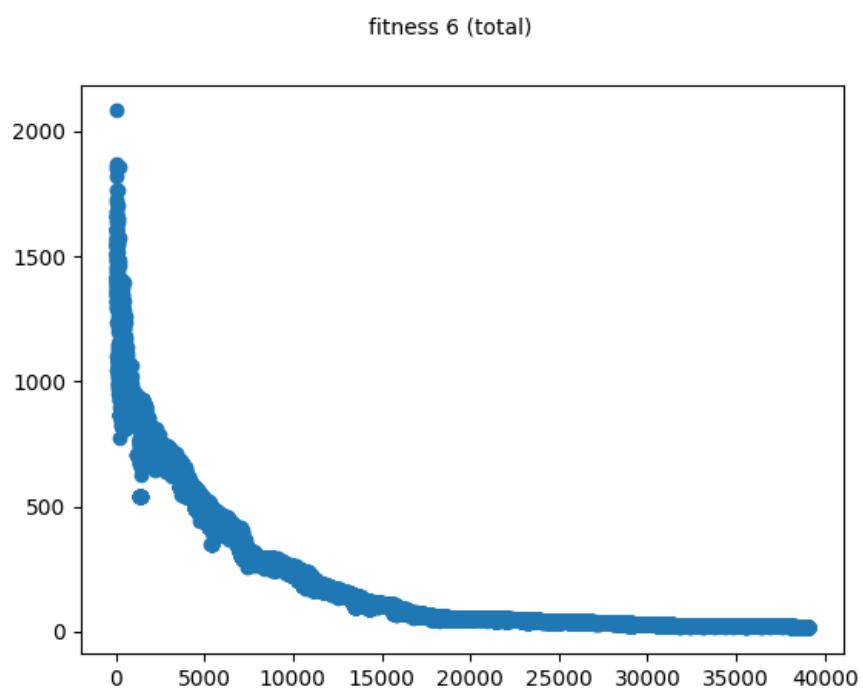
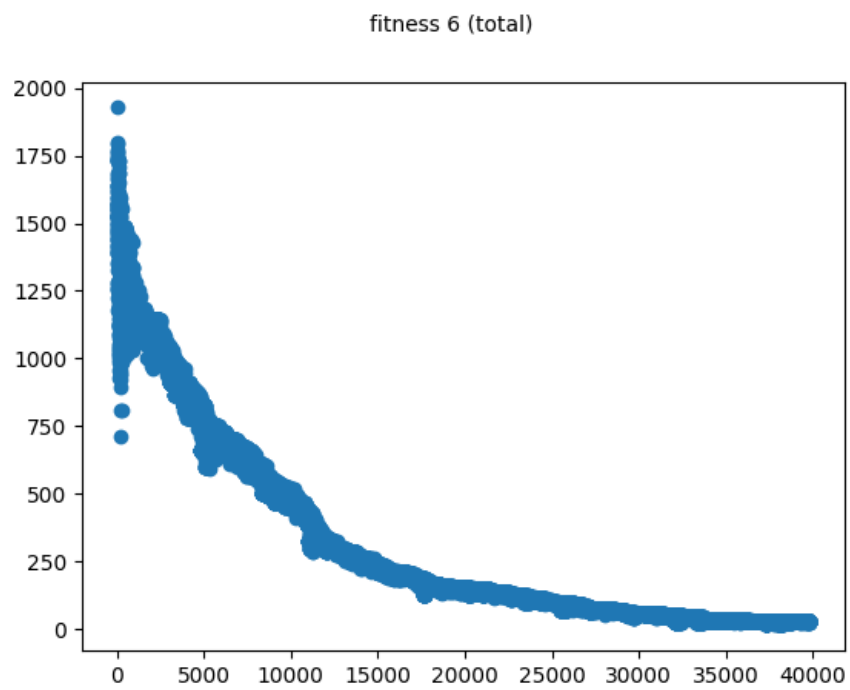
- Taxa de crossover: 60%
- Taxa de mutação: 3%
- Valor de lambda: 0.3



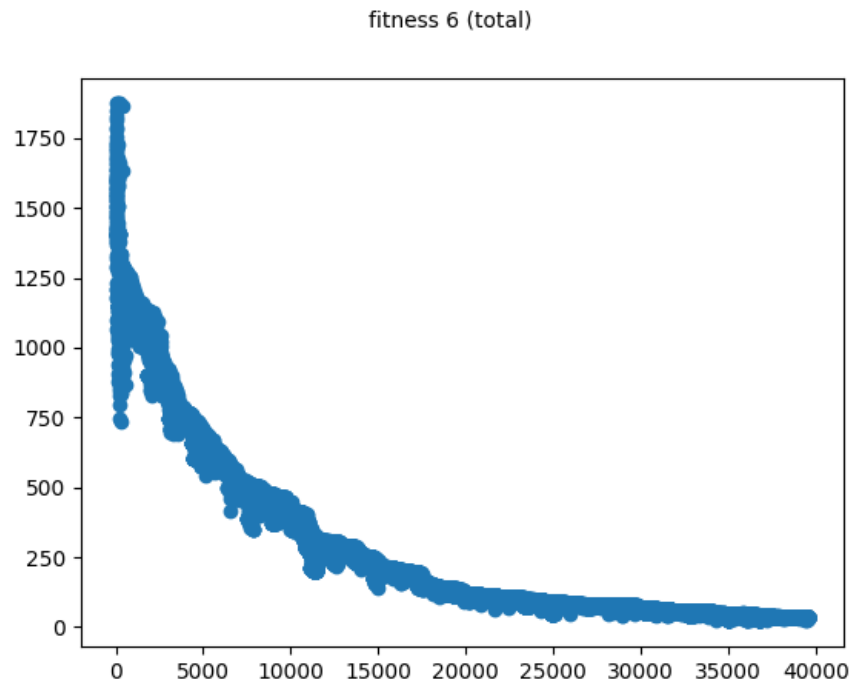


## Seção 10

- Taxa de crossover: 70%
- Taxa de mutação: 1%
- Valor de lambda: 0.3

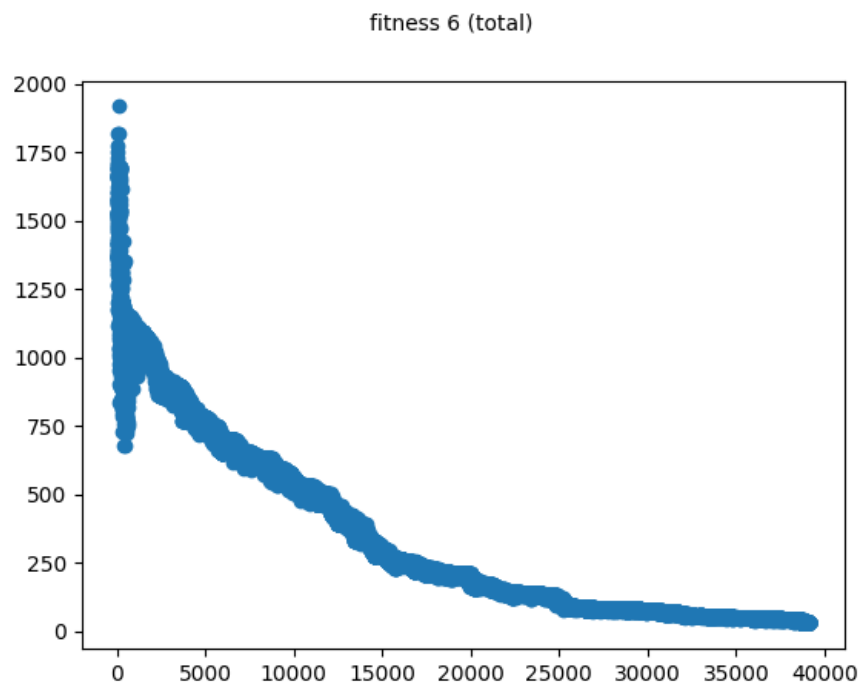


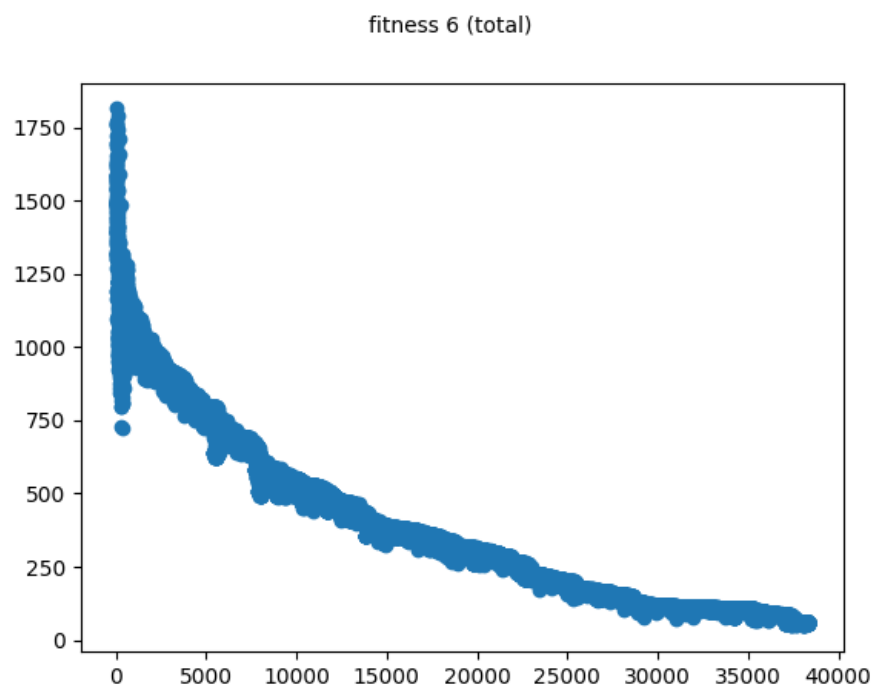
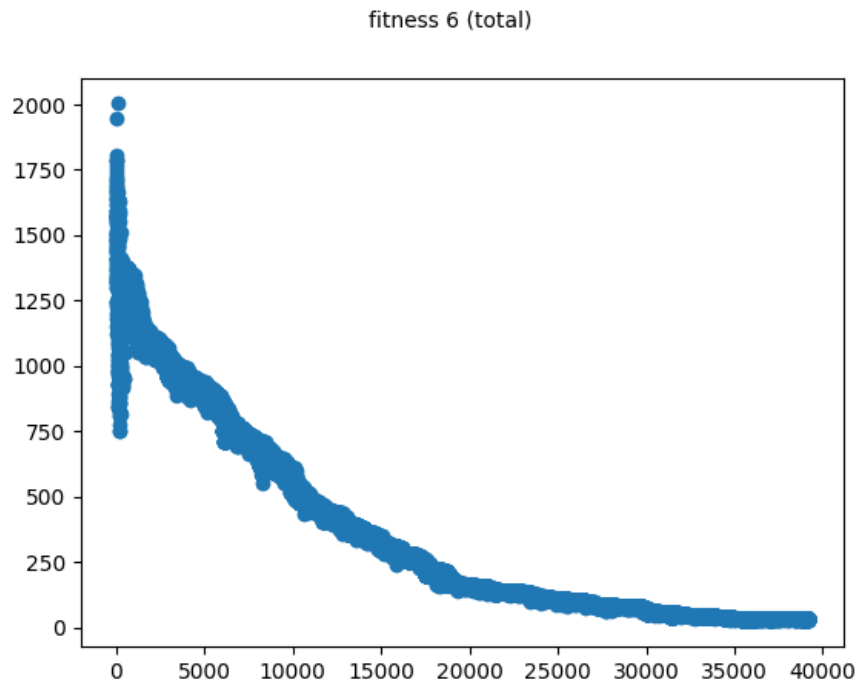




## Seção 11

- Taxa de crossover: 80%
- Taxa de mutação: 1%
- Valor de lambda: 0.3

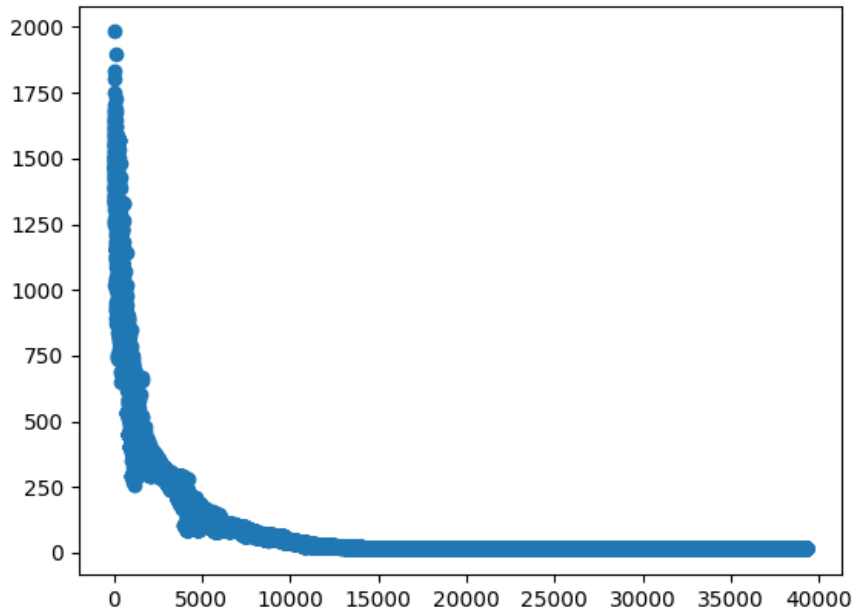




## Seção 12

- Taxa de crossover: 60%
- Taxa de mutação: 1%
- Valor de lambda: 0.2

fitness 6 (total)



fitness 6 (total)

