

Algoritmos y Estructuras de Datos III

Departamento de Computación
Facultad de Ciencias Exactas y Naturales
Universidad de Buenos Aires

Informe 3

Integrante	LU	Correo electrónico
Jazmín Alvazer Vico	75/15	jazminalvarezvico@gmail.com
Marcelo Pedraza	393/14	marcelopedraza314@gmail.com
Uriel Jonathan Rozenberg	838/12	rozenberguriel@gmail.com
Javier María Cortés Conde Titó	252/15	javiercortescondetito@gmail.com

Reservado para la cdra

Instancia	Docente	Nota
Primera entrega		
Segunda entrega		

Índice

1. Introducción	3
2. Algoritmo exacto	4
2.1. Exlicación de la solución	4
2.2. Pseudocodigo	4
2.3. Complejidad	5
2.4. Experimentación y análisis de resultados	5
3. Heurística constructiva golosa	5
3.1. Exlicación de la solución	5
3.2. Pseudocodigo	5
3.3. Complejidad	5
3.4. Experimentación y análisis de resultados	5
4. Heurística de búsqueda local	5
4.1. Exlicación de la solución	5
4.2. Pseudocodigo	5
4.3. Complejidad	5
4.4. Experimentación y análisis de resultados	5
5. Metaheurística	5
5.1. Exlicación de la solución	5
5.2. Pseudocodigo	5
5.3. Complejidad	5
5.4. Experimentación y análisis de resultados	5

1. Introducción

En nuestro problema Brian quiere convertirse en “maestro pokemon” en el menor tiempo posible. Para lograr este objetivo debe ir a todos los “gimnasios” y conquistarlos. Para poder hacerlo, cada gimnasio requiere una cantidad determinada de pociones. Estas pociones pueden obtenerse en las “pokeparadas”. Las pokeparadas sólo pueden visitarse una vez y de cada visita obtenemos tres pociones.

Formalmente, podemos caracterizar nuestras pokeparadas y gimnasios como nodos formando un grafo completo, es decir que existen aristas para unir cualquier par de nodo. nuestras aristas deben tener peso equivalente a la distancia entre dos nodos. Queremos encontrar el camino mínimo que une todos los nodos gimnasios y los nodos pokeparada que sean necesarios para poder conquistar todos los gimnasios.

2. Algoritmo exacto

2.1. Explicación de la solución

Para modelar este problema, creamos dos clases: Nodo y Mochila. La clase Mochila contiene dos enteros “capacidad” el cual corresponde con la capacidad de la entrada (k) y “peso” en el cual se guarda la cantidad de pociones que se tiene en cada momento. en el Pseudocódigo se llaman a las funciones DameCapacidad y DamePeso, las mismas devuelven estos valores.

La clase Nodo tiene un entero “índice” como identificador de cada nodo y un entero “pociones” en el cual se guardan las pociones que dan las pokeparadas o las que requieren los gimnasios (en este caso el valor es negativo). Además cuenta con un booleano para marcar si ya fue recorrido y dos enteros “x” e “y” para identificar las coordenadas del nodo.

Nuestra solución utiliza la técnica de Backtracking para resolver el problema. Utilizamos variables globales (las cuales estan mencionadas en el pseudocodigo) ya que las necesitamos en todo momento en las funciones de nuestra resolución. De esta forma evitamos copiarlas cada vez como parámetros de entrada.

Nuestro algoritmo de BT va formando recursivamente todas las soluciones posibles eligiendo gimnasios y pokeparas siempre que esto sea posible. Estas soluciones “parciales” son guardadas en una variable que siempre es comparada con una variable de solución “global”. En la misma se guarda siempre el mejor resultado obtenido hasta el momento. El ciclo principal de la función va desde 0 hasta el máximo entre el largo de los vectores de Nodos y pokeparadas. De esta forma vamos probando empezar con todos los nodos posibles. Cada vez que se elige un nodo para continuar se vuelve a llamar a la función BT para seguir construyendo la solución, luego se revierten los cambios para probar las demás soluciones.

En nuestro algoritmo, cortamos una posible solución en el momento que supera la solución global encontrada hasta el momento. De esta forma evitamos seguir ejecutando el algoritmo para una solución que claramente no va a ser la mejor, y así reducimos el tiempo de cómputo.

Actualizamos la solución global, únicamente si logramos recorrer todos los gimnasios. Podemos saber esto ya que guardamos un entero contando los gimnasios recorridos. De esta forma si la solución queda vacía, sabemos que no existe solución para el problema y podemos devolver -1.

Mientras hacemos la lectura de datos, guardamos la cantidad máxima de pociones que requieren los gimnasios y el total de pociones que se requieren para ganar a todos los gimnasios. De esta forma si la capacidad de la mochila es menor al máximo de las pociones que piden los gimnasios o la cantidad de pociones que se pueden obtener (cantidad de pokeparadas multiplicado por tres) es

menor a lo que se necesita para ganar a todos los gimnasios, entonces devolvemos -1 (evitando entrar en el backtracking) ya que el algoritmo no tiene solución.

2.2. Pseudocódigo

variables Globales

```
1: real MinActual
2: real MinGlobal
3: vint RecorrifoGlobal
4: vint RecorridoActual
5: vnod PokeParadas
6: vnod Gimnasios
7: int PokeParadasRecorridas
8: int PocionesNecesarias
9: Mochila Moch
10: entero GimRecorridos
```

BT()

```
1: MinActual  $\leftarrow \infty$ 
2: MinGlobal  $\leftarrow 0$ 
3: Si MinActual > MinGlobal
4:   cortar
5: finSi
6: Si GimRecorridos = |Gimnasios|
7:   Si MinActual < Min Gobal
8:     MinGlobal  $\leftarrow$  MinActual
9:     RecorridoGlobal  $\leftarrow$  RecorridoAtual
10:  finSi
11: finSi
12: Desde i=0 hasta i<Max(|Gimnasios|,|PokeParadas|)
13:   Si i < |Gimnasios|
14:     gim  $\leftarrow$  Gimnasios[i]
15:     Si puedoIr(gim)
16:       Voy(gim)
17:     finSi
18:   finSi
19:   Si i < |PokeParadas|
20:     pp  $\leftarrow$  Pokeparadas[i]
21:     PokeParadasRecorridas  $\leftarrow$  PokeParadasRecorridas + 1
22:     Si puedoIr(pp)
23:       Voy(pp)
24:     finSi
25:     PokeParadasRecorridas  $\leftarrow$  PokeParadasRecorridas - 1
26:   finSi
27: finDesde
28: Si RecorridoGlobal =  $\emptyset$ 
29:   Devovler -1
30: Si no
31:   Devolver MinGlobal
32: finSi
33: finSi
```

Voy(Nodo n)

```
1: Marco n
2: Si RecorridoActual  $\neq \emptyset$ 
3:   origen  $\leftarrow$  ultimo de RecorridoActual
4:   minActual  $\leftarrow$  minActual+ Distancia(origen, p)
5: finSi
6: Agrego n a RecorridoActual
7: Modifico el peso de moch segun las pociones n
8: BT()
9: revierto todas las modificaciones
```

puedoIrPP(Nodo n)bool

- 1: NoConsumoDeMas \leftarrow Si al entrar a esta pokeparada se tiene que descartar pokebolas que no nos dejan ganar a todos los gimnasios asigno True, si no False.
 - 2: res \leftarrow moch no esta llena y n no esta recorrido y NoConsumoDeMas
-

PuedoIrGim(Nodo n)

res \leftarrow n no esta recorrido y DamePeso(moch) \geq -(DamePosciones(n))

2.3. Complejidad

2.4. Experimentación y análisis de resultados

3. Heurística constructiva golosa

El metodo de heurística golosa consiste en elegir siempre la mejor opción posible para continuar y formar la solución total. En este caso el criterio para elegir una mejor opción sería la cercanía. Bus

3.1. Exlicación de la solución

3.2. Pseudocódigo

goloso()

- 1: distanciaRecorrida \leftarrow 0
 - 2: Recorrido \leftarrow \emptyset
 - 3: ElegirPrimero
 - 4: Mientras Gimnasios $\neq \emptyset$
 - 5: Si puedo ganarle al gimnasio más cercano
 - 6: proxLugar=GimMasCercano
 - 7: Si No quedan pokeparadas
 - 8: distanciaRecorrida \leftarrow -1
 - 9: Recorrido \leftarrow \emptyset
 - 10: Cortar mientras
 - 11: Si No
 - 12: proxLugar=PokeParadaMasCercana
 - 13: finSi
 - 14: moverse(proxLugar)
 - 15: finMientras
 - 16: Devolver distanciaRecorrida y Recorrido
-

Esta es la función principal. Si puede vencer al gimnasio más cercano, lo hace. Si no, intenta ir a la pokeparada más cercana. Si ya no existen pokeparadas, devuelve -1.

moverse(Nodo n)

- 1: Modifico la mochila según las pociones de n
 - 2: Agregar atrás de Recorrido a n
 - 3: distanciaRecorrida + dist(n, posiciónActual)
 - 4: Actualizar posición actual
 - 5: Si n es gimnasio
 - 6: sacar a n de Gimnasios
 - 7: Si No
 - 8: sacar a n de pokeParadas
 - 9: finSi
-

Dado un nodo n este algoritmo actualiza las variables posición actual, distanciaRecorrida y Recorrido, y depende del tipo de nodo, lo elimina de la lista correspondiente.

Este algoritmo es una manera de elegir el nodo inicial. Si existe un gimnasio trivial(necesita 0 pociones) lo elijo como nodo inicial, si no, busco un gimnasio que sólo necesite una visita a una pokeparada (3 pociones o menos) y elijo la pokeparada como nodo inicial. Si no existe ninguno de estos, elijo una pokeparada al azar como nodo inicial.

3.3. Complejidad

Vamos a demostrar que la complejidad de esta heurística es $\mathcal{O}(n*m)$ donde n es la cantidad de gimnasios y m la cantidad de pokeparadas. Por un lado, vamos a analizar las funciones auxiliares. La función *moverse* usa todas operaciones en $\mathcal{O}(1)$ y no contiene ciclos. Entonces su complejidad es $\mathcal{O}(1)$. Luego, ElegirPrimero recorre los gimnasios en busca de uno trivial ($\mathcal{O}(n)$), luego recorre nuevamente los gimnasios en busca de uno “fácil”, y si lo encuentra busca la pokeparada más cercana ($\mathcal{O}(n+m)$), y por último elije una pokeparada cualquiera ($\mathcal{O}(1)$). En resumen, esta función auxiliar tiene complejidad $\mathcal{O}(n+m)$

Viendo el algoritmo

3.4. Experimentación y análisis de resultados

4. Heurística de búsqueda local

4.1. Explicación de la solución

4.2. Pseudocódigo

4.3. Complejidad

4.4. Experimentación y análisis de resultados

5. Metaheurística

Como metaheurística decidimos implementar un algoritmo “GRASP” La técnica de este tipo de algoritmos consiste en combinar sucesivamente un algoritmo goloso randomizado para explorar nuevos espacios de soluciones y luego aplicar una búsqueda local para mejorar cada solución. Al

mismo tiempo se van comparando las soluciones y siempre se va eligiendo la mejor posible hasta que el algoritmo finaliza bajo algún criterio.

5.1. Explicación de la solución

Utilizamos como criterio de terminación el tamaño del conjunto de “entradas validas”. Este conjunto esta formado por Todos los gimnasios que pidan cero pociones para ser vencidos y todas las pokeparadas. Aplicamos el algoritmo golozo comenzando de cada uno de los nodos de este conjunto.

El algoritmo golozo randomizado es una variación de nuestra heurística golosa presentada en la sección (). Para explorar el nuevo espacio de soluciones seleccionamos como candidatos al veinte por ciento de los nodos por recorrer más cercanos a la posición actual. Luego le asignamos una probabilidad a cada uno de ellos. La misma utiliza el siguiente criterio:

- Si el nodo es gimnasio y tengo suficientes pociones en mi mochila para ir, +30
- Si el nodo es pokeparada y entran las 3 pociones en la mochila, +25
- Si el nodo es pokeparada y entran 2 pociones en la mochila, +15
- Si el nodo es pokeparada y entra sólo 1 pocion en la mochila, +10
- Se le suma a cada nodo bajo criterio de cercanía $10^* \#MasCercanos - 10^* i$ donde i representa la posición en ese orden.

Guardamos el valor de la sumatoria de los valores asignados a cada nodo y creamos un número aleatorio entre 1 y este valor. El nodo elegido será el nodo con valor mayor más proximo al número aleatorio. Estas acciones se realizan en la función que llamamos en el pseudocódigo “ElegirProximo”.

Finalmente aplicamos la función de búsqueda local de la sección ().

5.2. Pseudocódigo

GRASP(vnod entradasValidas)

```
1: solu =  $\infty$ 
2: Desde i=0 hasta |entradasValidas|
3:   GolozoRand(entradasValidas[i])
4:   Blocas(RecorridoGlobal, MinGlobal)
5:   Si MinGlobal < solu
6:     solu=MinGlobal
7:     RecorridoSolu=RecorridoGlobal
8:   finSi
9: fin Desde
```

5.3. Complejidad

5.4. Experimentación y análisis de resultados