

Politechnika Śląska
Wydział Automatyki, Elektroniki i Informatyki
Kierunek Informatyka
Studia stacjonarne II stopnia

Praca dyplomowa magisterska

**Analiza porównawcza algorytmów
metaheurystycznych do
rozwiązywania wybranego problemu
optymalizacyjnego**

Kierujący projektem:
dr inż. Henryk Josiński

Autor:
Sebastian Nalepka

Gliwice 2017

Spis treści

Wstęp	3
1. Wybór badanego problemu optymalizacji	5
1.1. Opis minimalizacji funkcji ciągłych wielu zmiennych	5
1.2. Funkcje testowe	5
1.2.1. Funkcja Bocharachevsky'ego N. 1	6
1.2.2. Funkcja Rosenbrocka	6
1.2.3. Funkcja Easoma	6
1.2.4. Funkcja Eggholdera	6
1.2.5. Funkcje Griewanka	6
1.2.6. Funkcje testowe	6
2. Metody rozwiązania wybranego problemu optymalizacji	7
2.1. Algorytmy dokładne	7
2.2. Metaheurystyki optymalizacyjne	7
2.2.1. Metoda optymalizacji rojem cząstek	8
2.2.2. Symulowane wyżarzanie	9
2.2.3. Algorytm genetyczny	10
3. Automatyzacja przeprowadzanych badań	15
4. Wykorzystane rozwiązania technologiczne	17
4.1. Zastosowane technologie	17
4.1.1. .NET Framework/C#	17
4.1.2. WPF / XAML	18
4.1.3. TSQL	18
4.2. Zastosowane narzędzia	19
4.2.1. Matlab	19
4.2.2. SQL Server Management Studio 17	19
4.2.3. Visual Studio 2015	19
4.2.4. Resharper	20

4.3. Wykorzystane biblioteki zewnętrzne	21
4.3.1. Matlab Application Type Library v.1.0	21
5. Architektura budowanej aplikacji	23
5.1. Architektura aplikacji	23
5.1.1. Wzorce architektoniczne oprogramowania	23
5.1.2. Zastosowany wzorzec architektoniczny – MVVM	24
5.1.3. Model aplikacji	25
5.2. Architektura bazy danych	25
5.2.1. Microsoft SQL Server – użyty system zarządzania bazą danych	26
5.2.2. Budowa bazy danych użytej w projekcie	26
5.3. Komunikacja bazy danych z projektem programistycznym	28
5.3.1. Mapowanie obiektowo-relacyjne	29
5.3.2. Zastosowane narzędzie ORM – Entity Framework	29
5.4. Komunikacja Matlaba z projektem programistycznym	29
6. Badania eksperymentalne	31
6.1. Metody porównawcze wybranych algorytmów	31
6.2. Opis przeprowadzonych badań	31
6.3. Wyniki doświadczeń dla zadanych funkcji testowych	31
6.3.1. Funkcja Bochevsky'ego	31
6.3.2. Funkcja Beale'a	31
6.3.3. Funkcja Rosenbrocka	31
6.3.4. Funkcja Easoma	31
6.3.5. Funkcja Eggholdera	31
6.3.6. Funkcja Griewanka	31
7. Wnioski	33
8. Podsumowanie	35

Wstęp

W otaczającym nas świecie obecnych jest wiele problemów, z którymi zmagają się ludzie. Część z nich jest problemami prostymi, do rozwiązania których wystarczy wyłącznie nieduży nakład czasu. Istnieją jednak problemy trudniejsze, które wymagają długotrwałych przemyśleń i obliczeń po których nie zawsze otrzymujemy najlepsze rozwiązanie. Do prostych problemów możemy zaliczyć codzienne decyzje podejmowane przez każdego człowieka dotyczące. Dla przykładu jeśli chcemy dojechać z punktu A do punktu B komunikacją miejską, wystarczy, że sprawdzimy rozkład jazdy i wybierzemy połączenie, które będzie pasowało nam w kontekście godziny przyjazdu na dane miejsce. Przedstawiony problem posiada z gołą inną skalę trudności ze strony przewoźnika. Wyznaczenie optymalnych tras przewozowych dla określonej liczby środków transportu, w celu obsłużenia danego zbioru klientów, którzy rozlokowani są w różnych punktach jest kwestią bardzo skomplikowaną. Znalezienie optymalnych tras, które umożliwią przetransportowanie jak największej ilości osób w celu zmaksymalizowania zysku, przy zachowaniu możliwie najkrótszych tras, których zamysłem jest minimalizowanie kosztów poniesionych z transportem jest złożonym problemem, znanym jako jedna z odmian problemu marszrutyzacji, który jest z kolei rozwinięciem bardzo popularnego problemu komiwojażera polegającego na znalezieniu najkrótszej drogi łączącej wszystkie zdefiniowane uprzednio punkty, zaczynając i kończąc w tym samym miejscu. Problemy, do rozwiązania których potrzebne są ogromne nakłady obliczeniowe definiowane są jako problemy optymalizacyjne. W problemach takich liczba możliwych rozwiązań w przestrzeni poszukiwań z reguły jest tak duża, że niemożliwe jest przeszukiwanie wyczerpujące w celu znalezienia najlepszego z nich.

Cel pracy

Celem pracy jest dokonanie analizy porównawczej algorytmu symulowanego wyzarzania, algorytmu genetycznego oraz roju cząstek, która przeprowadzona będzie dzięki zaimplementowanej dedykowanej aplikacji bazodanowej, której przeznaczeniem jest zautomatyzowanie procesu szukania minimum globalnego zadanych dla

funkcji testowych.

Zawartość pracy

Dla osiągnięcia wyżej wymienionego celu zrealizowana została praca składająca się z siedmiu rozdziałów oraz wniosków przeprowadzonych doświadczeń wraz z podsumowaniem. W rozdziale pierwszym przedstawiony został wybór problemu optymalizacyjnego wraz z jego opisem oraz listą funkcji testowych, które użyte zostały do przeprowadzenia badań. Rozdział drugi przedstawia możliwe sposoby rozwiązania wybranego problemu optymalizacyjnego wraz z opisem użytych algorytmów metaheurystycznych. Na bazie dwóch pierwszych rozdziałów utworzony został w rozdziale trzecim projekt automatyzacji przeprowadzanych doświadczeń, na podstawie którego bazowała budowana aplikacja. Kolejny rozdział to zastosowane rozwiązania technologiczne oraz opis wykorzystanych technologii, bibliotek zewnętrznych, a także narzędzi. Na ich podstawie utworzona została architektura aplikacji bazodanowej, której specyfikacja umiejscowiona została w rozdziale piątym. Kolejny rozdział prezentuje już ściśle aspekt badawczy, który zawiera opis metod porównawczych zastosowanych algorytmów oraz wyniki doświadczeń dla użytych funkcji testowych, których analiza przeprowadzona została w rozdziale siódmym zawierającym wnioski.

1. Wybór badanego problemu optymalizacji

1.1. Opis minimalizacji funkcji ciągłych wielu zmiennych

W prezentowanej pracy dokonano porównania algorytmów metaheurystycznych odnosząc się do problemu minimalizacji funkcji wielu zmiennych. Problem ten polega na znalezieniu minimum globalnego rzeczywistej funkcji poprzez systematyczne wybieranie parametrów wejściowych z dozwolonego zakresu i obliczaniu ich wartości. Trudność problemu sprowadza się do wielkości przestrzeni przeszukiwania. Traktując problem jako czysto matematyczny, funkcja n zmiennych posiada nieskończenie wiele wartości w każdym wymiarze. Mamy więc nieskończenie wielką przestrzeń poszukiwań. Biorąc jednak pod względ aspekt technologiczny i to, iż komputery bazują na danych skończonych, można w prosty sposób przedstawić skalę trudności. W czasie implementacji algorytmu, którego celem jest znalezienie minimum globalnego funkcji, należy wziąć pod uwagę dostępną dokładność obliczeniową maszyny. Zakładając, iż dokładność ta wynosi osiem miejsc po przecinku, każda zmienna, ograniczona w przedziale $[0, 100]$ może przyjąć $100 * 10^8$ różnych wartości. Już dla funkcji dwóch zmiennych, wielkość przestrzeni przeszukiwania wynosi $(100 * 10^8)^2 = 10^{20}$.

1.2. Funkcje testowe

Problem minimalizacji funkcji ciągłych bardzo dobrze nadaje się do porównania algorytmów metaheurystycznych przez względ na powszechnie dostępne funkcje testowe. Funkcje te, posiadają pewny specyficzny element, dzięki któremu możliwe jest porównanie wyników otrzymanych przez dany algorytm. Element ten to znajomość minimum globalnego dla danej funkcji testowej. Dzięki znajomości wartości najlepszej (najmniejszej) dla danej funkcji, wiadomo jak szybko oraz czy w ogóle badany algorytm znalazł rozwiązanie. Posiadając tę informację można zestawić otrzymane rezultaty wszystkich algorytmów pod kątem czasowym lub liczby wyliczeń wartości funkcji dla ustalonych przez algorytm punktów. Do analizy wybranych zostało pięć funkcji testowych, których dobór brał pod uwagę stopień ich skomplikowania. Każda

z funkcji posiada specyficzne właściwości, które zostaną wzięte pod uwagę podczas porównania rezultatów algorytmów heurystycznych.

1.2.1. Funkcja Bocharovsky'ego N. 1

1.2.2. Funkcja Rosenbrocka

1.2.3. Funkcja Easoma

1.2.4. Funkcja Eggholdera

1.2.5. Funkcje Griewanka

1.2.6. Funkcje testowe

Opis funkcji wraz z ich właściwościami opisać po definitywnym ich wyborze
(poczekaj na fazę testów)

2. Metody rozwiązywania wybranego problemu optymalizacji

2.1. Algorytmy dokładne

Klasycznym podejściem do znalezienia minimalnej wartości zadanej funkcji testowej jest próba porównania wartości funkcji dla wszystkich możliwych parametrów wejściowych i wybrania w ten sposób optymalnego rozwiązania. W rzeczywistości jednak takie rozwiązanie nie jest praktyczne przez wzgląd na olbrzymią możliwą liczbę takich parametrów. Jak już wspomniano w rozdziale 1.1 liczba rozwiązań dla funkcji ograniczonej już do dwóch zmiennych może wynieść 10^{20} , a w przypadku trzech zmiennych – 10^{30} . Zakładając, iż możliwe by było wyliczenie miliarda wartości funkcji na sekundę, to w godzinę wartość ta wyniosłaby $3.6 \cdot 10^{12}$, a w rok – $3.2 \cdot 10^{16}$. Prowadząc dalej obliczenia wychodzi, iż wyliczenie 10^{20} wartości funkcji trwałoby około 3125 lat. Widać, iż liczba kombinacji jest tak duża, iż takie podejście jest niemożliwe do wykonania w akceptowalnym czasie.

2.2. Metaheurystyki optymalizacyjne

Analizując podejście z rozdziału 2.1, może przyjść na myśl sposób, który polegać będzie na wyliczaniu wartości funkcji dla wyrywkowych parametrów. Skąd jednak wiadomo które punkty wybrać? Na podstawie czego bazować? W przypadku problemów, w których przez wzgląd na czas niemożliwe jest dojście do rozwiązania na ratunek przychodzą algorytmy heurystyczne, które umożliwiają skrócenie czasu obliczeń. Ceną którą trzeba jednak za to zapłacić jest otrzymanie potencjalnie gorszego rozwiązania od rozwiązania najlepszego. Samo pojęcie heurystyki pochodzi od greckiego słowa *heuresis*, które znaczy ‘odnaleźć’. Metody heurystyczne polegają na użyciu reguł oraz faktów, które uzyskane na drodze badania danego problemu, umożliwiają jego rozwiązanie lub zbliżenie się do poprawnej odpowiedzi. Podejście heurystyczne stosowane może być w sposób piętrowy, tworząc metaheurystyki. Metaheurystyka jest to ogólny algorytm do rozwiązywania problemów obliczeniowych,

który inspirację często bierze z mechanizmów biologicznych lub fizycznych. Określenie to oznacza tak zwaną heurystykę wyższego poziomu, co wynika z faktu, iż algorytmy tego typu bezpośrednio nie rozwiązują żadnego problemu, a wyłącznie podają metodę na utworzenie odpowiedniego algorytmu.

2.2.1. Metoda optymalizacji rojem cząstek

Metoda roju cząstek (PSO – Particle Swarm Optimization) jest przykładem optymalizacji z kategorii metod inteligencji stadnej. Powstała ona w wyniku inspiracji biologicznej, której źródłem był układ lotu stada ptaków tworzony w celu znalezienia pożywienia lub gniazda oraz uniknięcia drapieżników. Zastosowanie prostych zasad umożliwia ptakom zsynchronizowany oraz bezkolizyjny ruch, który daje efekt zachowania jednego organizmu. Ruch stada ptaków, czy ławicy ryb jest wypadkową działania wszystkich osobników i koncentruje się na utrzymaniu optymalnego dystansu od swoich sąsiadów, przy jednoczesnym podążaniu za liderem. Badania nad optymalizacją roju cząstek zapoczątkowano od próby graficznego zasymulowania zachowań takich grup. Bardzo szybko okazało się, iż stworzony matematyczny model może być również zastosowany jako metoda optymalizacyjna. W optymalizacji rojem cząstek rozwiązania (cząstki) współpracują ze sobą w celu odnalezienia cząstki optymalnej. W czasie procesu optymalizacji następuje zmiana położenia każdej cząstki w przestrzeni rozwiązań poprzez wyznaczenie wektora prędkości. Wektor ten jest modyfikowany przy użyciu informacji o historii poszukiwań danej cząstki oraz jej sąsiadów. Metoda PSO w problemie optymalizacji funkcji wielowymiarowych dąży do otrzymania cząsteczki, która reprezentuje jak najmniejszą wartość funkcji i może być opisana dwoma równaniami:

$$v = W * v + c_1 * r_1 * (p - x) + c_2 * r_2 * (g - x) \quad (1)$$

gdzie,

v - aktualny wektor prędkości cząstki

W – parametr z zakresu $[0, 1]$, który determinuje wpływ poprzedniego położenia cząstki na jej obecną pozycję

p - najlepsze rozwiązanie dla cząstki

g – najlepsze rozwiązanie dla sąsiedztwa cząstek

r_1, r_2 – losowe liczby z zakresu $[0, 1]$

c_1, c_2 – parametry skalujące z zakresu $[0, 1]$

Nawiązując do powyższych równań, każda cząstka roju przeszukuje przestrzeń rozwiązań, zmieniając położenie na podstawie swoich najlepszych rozwiązań p_i , jednocześnie wykorzystując informację o najlepszym rozwiązaniu w sąsiedztwie p_t . Parametry skalujące umożliwiają kontrolę wpływu danych części wektora prędkości na wynik. W przypadku, w którym c_1 będzie równe zero, cząstka będzie wykorzystywała tylko i wyłącznie informację o najlepszym rozwiązaniu w roju. Z kolei jeśli wartość parametru c_2 zostanie ustawiona na zero, cząstka będzie poszukiwała rozwiązania samodzielnie, bez uwzględnienia rozwiązań, które uzyskane zostały przez inne cząstki.

2.2.2. Symulowane wyżarzanie

Algorytm symulowanego wyżarzania po raz pierwszy został opisany w 1953 roku przez Nicolasa Metropolis. Sposób działania algorytmu jak i również jego nazwa odnosi się do procesów fizycznych, które wykorzystywane są w metalurgii. Proces wyżarzania polega na rozgrzaniu ciała stałego do określonej temperatury, a następnie jego powolnym studzeniu. Konsekwencją tego działania jest zmiana struktury krystalicznej materiału, który poddany został wyżarzaniu. W czasie procesu ochładzania metali dostrzeżono, iż cząsteczki ciała wraz z jego powolnym schładzaniem tworzą bardziej regularne struktury, niż w przypadku szybszego obniżenia temperatury, kiedy to chłodzone cząsteczki nie potrafią znaleźć optymalnego położenia. Algorytm symulowanego wyżarzania jest usprawnieniem starszych metod iteracyjnych, które polegały na ciągłym ulepszaniu istniejącego rozwiązania do momentu braku możliwości jego poprawy. W metodach tych zatrzymanie algorytmu mogło nastąpić przy rozwiązaniu pseudo-optymalnym – lokalnym minimum. Nie istniała wówczas możliwość wyjścia z owego lokalnego minima i kierowania się w kierunku minimum globalnego. Bardzo ważną cechą opisywanego algorytmu jest możliwość wyboru, z pewnym prawdopodobieństwem, gorszego rozwiązania. Dzięki temu problem utknięcia w lokalnym minimum nie jest już groźny. Za wybór gorszego rozwiązania ma wpływ podstawowy parametr przeniesiony z podstaw termodynamicznych algorytmu – temperatura. Im jest ona wyższa, tym większe istnieje prawdopodobieństwo wyboru i zaakceptowania gorszego rozwiązania. W czasie działania algorytmu, temperatura obniża się i działanie algorytmu zbliża się w ten sposób do typowych metod iteracyjnych. W celu wykonania algorytmu symulowanego wyżarzania w kontek-

ście optymalizacji funkcji wielu zmiennych należy na początku losowo wygenerować punkt startowy, który mieści się na płaszczyźnie poszukiwań, wyliczyć dla niego wartość funkcji oraz wybrać maksymalną temperaturę startową z dostępnego zakresu $[0,100]$. Każda iteracja polega na wyborze losowego rozwiązania z sąsiedztwa, wyliczenia dla niego wartości funkcji i porównaniu z obecnie najlepszym rezultatem oraz obniżeniu temperatury. W przypadku, w którym wartość funkcji nowego punktu jest mniejsza (lepsz), jest on zaklasyfikowany jako najlepszy. W przeciwnej sytuacji punkt nie jest natychmiastowo odrzucany. Algorytm akceptuje gorsze rezultaty bazując na funkcji akceptacyjnej, która prezentuje się następująco:

$$\frac{1}{1 + \exp(\frac{\Delta}{\max(T)})} \quad (2)$$

gdzie,

Δ – różnica wartości starego i nowego punktu

T – wartość temperatury

W sytuacji, w której Δ i T są wartościami dodatnimi, prawdopodobieństwo akceptacji mieści się pomiędzy 0 i $\frac{1}{2}$. Niższa temperatura prowadzi do mniejszego prawdopodobieństwa zaakceptowania gorszego rezultatu. Podobnie jest z deltą – im większa delta tym mniejsza szansa na zaakceptowanie.

2.2.3. Algorytm genetyczny

Model algorytmu genetycznego po raz pierwszy zaprezentowany został w 1975 roku przez Johna Hollanda, który w pracy „Adaptation in Natural and Artificial Systems” przedstawił fundamenty założeń dotyczących adaptacji darwinowskiej teorii ewolucji w systemach informatycznych. W opisie algorytmu genetycznego posługuje się powszechną terminologią biologiczną. Z tego też powodu mówi się, iż algorytmy genetyczne przetwarzają populację osobników, którzy reprezentują rozwiązanie danego problemu. Każdy element populacji nazywany jest chromosomem, a jego składowe genami. Allele z kolei, są to możliwe stany (wartości) genu, które umiejscowione są na pozycjach zdefiniowanych jako locus. W badanych modelach komputerowych, osobniki (chromosomy) mogą być opisane jako różne struktury – zaczynając na łańcuchach binarnych, a kończąc na bardzo złożonych obiektach. W określonej iteracji zwanej zamiennie pokoleniem albo generacją, dane chromosomy na bazie określonej miary ich dostrojenia podlegają ocenie. Ocena ta skutkuje wyborem najlepiej

przystosowanych osobników, które wezmą udział w kolejnych iteracjach algorytmu. Nim jednak wybrane osobniki populacji utworzą nową generację, zostają poddane modyfikacjom spowodowanym podstawowymi operacjami genetycznymi – krzyżowaniem, selekcją oraz mutacją. W kontekście problemu optymalizacji funkcji wielu zmiennych, inicjalizacja algorytmu genetycznego polega na wygenerowaniu populacji początkowej, która złożona jest z określonej liczby chromosomów. Każdy chromosom reprezentowany w populacji posiada taką samą długość, która ustalona jest zależnie od rozwiązywanego problemu na etapie implementowania algorytmu. Przed nastąpieniem etapu generowania musi być jednak określony sposób kodowania informacji zawartej w chromosomie, która dotyczy rozwiązania. W algorytmie Hollanda nie było domyślnie zdefiniowanego sposobu kodowania chromosomów. Powszechnie uznaje się jednak, iż w algorytmie genetycznym stosuje się kodowanie binarne. Takie też kodowanie jest zastosowane w kontekście omawianego problemu optymalizowania funkcji wielu zmiennych. Kolejnym etapem, który następuje po wygenerowaniu populacji początkowej oraz wyborze kodowania chromosomów jest wyznaczenie jakości chromosomów danej populacji. W tym celu obliczana jest wartość tak zwanej funkcji oceny, która definiuje poziom dopasowania konkretnego chromosomu. Tym sposobem można stwierdzić, które chromosomy lepiej rozwiązują dane zagadnienie, a które gorzej. Znalezienie rozwiązania danego problemu sprowadza się do znalezienia ekstremum wspomnianej funkcji oceny. Kolejną częścią algorytmu jest zastosowanie mechanizmu selekcji, który definiuje sposób wyboru rozwiązań rodzicielskich, z których tworzone będą tak zwane rozwiązania potomne użyte w następnej generacji. Podstawowy algorytm genetyczny w operacji selekcji stosuje metodę ruletki. Metoda ta polega na przydzieleniu każdemu chromosomowi z danej populacji prawdopodobieństwa według wzoru:

$$p_i = \frac{f_i}{\sum_{j=1}^N f_j} \quad (3)$$

gdzie, f_i - wartość funkcji oceny chromosomu i -tego p_i – prawdopodobieństwo reprodukcji

W celu wybrania puli rodzicielskiej, koło ruletki o obwodzie jeden dzielone jest na części o długości p_i , a następnie z zakresu $[0, 1]$ losowana jest liczba, która jednoznacznie identyfikuje punkt na ruletce, a co za tym idzie konkretny chromosom. Chromosom ten brany będzie pod uwagę w procesie następnej reprodukcji, a lo-

sowanie powtarzane jest tak długo, aż wylosowana zostanie ustalona liczba chromosomów. W problemie minimalizacji funkcji wielu zmiennych istnieje możliwość, iż wartość funkcji oceny będzie ujemna. W celu zniwelowania problemu ujemnego prawdopodobieństwa powyższy wzór został zmodyfikowany stosując skalowanie przystosowania:

$$p_i = \frac{f_i - f_{min}}{\sum_{j=1}^N f_j - f_{min}} \quad (4)$$

gdzie f_{min} jest wartością funkcji przystosowania najgorszego chromosomu.

Po etapie selekcji pozostaje do zdefiniowania kwestia wymiany pokoleń. W implementacjach często stosowana jest metoda całkowitego zastępowania, w której cała aktualna populacja, podlega operacjom krzyżowania i mutacji. Innym sposobem jest metoda zastępowania częściowego, w której część najlepszych chromosomów obecnej populacji przechodzi do populacji potomnej bez żadnych zmian, a pozostałe elementy z kolei biorą udział w operacji krzyżowania i mutacji. Często stosowaną praktyką jest zastosowanie zastępowania elitarnego, w którym na podstawie parametru określającego wielkość elity, część najlepszych osobników jest kopiowana do nowej generacji już na samym początku. Umożliwia to zapamiętanie najlepszych chromosomów które mogły być zmienione poprzez działanie operatorów genetycznych.

Pierwszym z takich operatorów jest krzyżowanie, które jest operacją umożliwiającą tworzenie nowych rozwiązań. Jego koncept bazuje na procesie rozmnażania organizmów, w czasie trwania których dziecko dziedziczy część genów rodziców. W kontekście omawianego algorytmu genetycznego, krzyżowanie polega na przecięciu chromosomów w ustalonym punkcie i ich wzajemnego zamienienia. Drugim operatorem genetycznym jest mutacja, która umożliwia wprowadzenie nowego elementu do populacji poprzez tworzenie różnorodności. Analogicznie jak w otaczającym nas świecie, tak i w algorytmie genetycznym, mutacje zdarzają się rzadko. Ich skala zazwyczaj zależy od parametru, który przyjmuje niskie wartości. W odniesieniu do chromosomów w postaci binarnej, mutacja może polegać na losowej zamianie losowego genu na wartość przeciwną. Tak utworzona nowa generacja ponownie przechodzi przez wszystkie punkty algorytmu. Dzieje się tak aż do czasu, w którym spełnione zostaną warunki zatrzymania, które w kontekście przedstawianego zagadnienia

opisane zostały w rozdziale 6.1 opisującym metody porównawcze wybranych algorytmów obejmujące w swojej treści warunki stopu opisanych trzech metaheurystyków.

3. Automatyzacja przeprowadzanych badań

Porównanie algorytmów metaheurystycznych w odniesieniu do problemu minimalizacji funkcji wielu zmiennych jest zadaniem bardzo skomplikowanym przez fakt ilości doświadczeń, które trzeba wykonać. Badania porównawcze przeprowadzane będą pod kątem kilku parametrów. Dla każdego z nich należy przeprowadzić wielokrotne testy dla każdego testowanego algorytmu. Ustalając próbkę testu na poziomie 10^4 prób, z której będzie obliczana wartość średnia oraz biorąc pod uwagę dwa parametry porównawcze, z których każdy przyjmować może dla przykładu dziesięć wartości, liczba testów dla jednego algorytmu oraz jednej funkcji testowej osiąga już wartość $2 * 10^5$. Manualne przetwarzanie w środowisku Matlab przy ograniczonej funkcjonalności agregowania wyników jest bardzo czasochłonnym zadaniem. W tym celu zdecydowano się zbudować dedykowaną aplikację bazodanową, która będzie umożliwiała automatyzację przedstawianej operacji. Użytkownik z poziomu aplikacji będzie miał możliwość wyboru funkcji testowej, algorytmu heurystycznego oraz jego parametrów a także liczby testów, która ma być przeprowadzona przy zadanych wartościach. Aplikacja automatycznie będzie wysyłała zapytania do środowiska obliczeniowego Matlab, obierała wyniki oraz umieszczała je w bazie danych, z której w prosty i efektywny sposób można będzie przeprowadzić ich agregację w celu przedstawienia wyników i ich porównania. W ten sposób narzut pracy, który niezbędny jest do implementacji przedstawionej aplikacji z całą pewnością się zwróci oraz umożliwi dalszą analizę algorytmów w kontekście problemu funkcji wielu zmiennych ponieważ aplikacja napisana zostanie w sposób umożliwiający proste dodanie kolejnych algorytmów funkcji testowych.

4. Wykorzystane rozwiązania technologiczne

4.1. Zastosowane technologie

Obecny rozdział obejmuje opis wykorzystanych technologii, które umożliwiły implementację aplikacji. Opis ten dotyczy języka programowania, w którym napisany został backend aplikacji oraz silnika graficznego aplikacji wraz z językiem zapytań bazy danych.

4.1.1. .NET Framework/C#

.NET Framework jest to platforma programistyczna wydana przez firmę Microsoft w 2002 roku. Przeznaczona ona jest do wytwarzania oprogramowania przeznaczonego dla systemów operacyjnych z rodziny Windows. Główną składową przedstawianej platformy są kompilatory języków wysokiego poziomu, które umożliwiają przeprowadzenie operacji kompilacji programów napisanych w językach Visual Basic, F#, C++/CLI. Platforma .NET wspiera również jeden z najpopularniejszych języków programowania na świecie - C#, w którym napisana została aplikacja odnosząca się do prezentowanej pracy magisterskiej. Według rankingu TIOBE Software z grudnia 2015 roku, język C# uplasowany jest na piątym miejscu, spośród pięćdziesięciu najpopularniejszych języków, które zostały wzięte pod uwagę. C# jest to nowoczesny, zorientowany obiektowo język programowania stworzony przez firmę Microsoft. Jego pierwsza wersja wydana została już w połowie 2000 roku, przy dużej zasłudze głównego projektanta języka - duńskiego inżyniera oprogramowania Andersa Hejlsberga. Język ten może zostać użyty w celu pisania aplikacji webowych, desktopowych oraz przeznaczonych na urządzenia przenośne. Programy w nim napisane, kompilowane są do pośredniego kodu, który zapisany jest w CIL (ang. Common Intermediate Language) i wykonany w środowisku uruchomieniowym .NET Frameworka. Poziom trudności nauki C# uznawany jest za stosunkowo niski, głównie z powodu posiadania licznych udogodnień oraz modułów, które upraszczają pracę programistyczną. Do elementów tych można zaliczyć brak konieczności dodawania plików nagłówkowych, które niezbędne były w języku C++, automatyczne zwalnianie dynamicznie przydzielonej pamięci za które odpowiedzialny jest Garbage

Collection, inicjalizowanie zmiennych ich domyślnymi wartościami oraz wprowadzenie dodatkowych elementów składowych klas, takich jak indeksery oraz właściwości (ang. properties).

4.1.2. WPF / XAML

Windows Presentation Foundation (WPF) jest to silnik graficzny, który wprowadzony została wraz z trzecią wersją środowiska .NET. Okna w aplikacjach zaimplementowanych w WPF wyświetlane są za pomocą grafiki wektorowej, która to wspomagana jest przez akceleratory grafiki 3D. API w technologii WPF opiera się na języku XML, a konkretniej jego odmianie - XAML. Extensible Application Markup Language (XAML) jest to deklaratywny język znaczników, którego przeznaczeniem jest opis interfejsu użytkownika implementowanego w WPF. Pozwala on zaprojektowanie oraz rozmieszczenie wszelakich elementów wizualnych oraz umożliwia zrównoleglenie pracy programistów pracujących nad logiką biznesową budowanej aplikacji oraz grafików, którzy odpowiedzialni są za stworzenie graficznego interfejsu użytkownika. Zdarza się, iż graficy przez wzgląd na zakres swoich obowiązków nie znają żadnego języka programowania. Problem ten zanika dzięki językowi XAML, który pozwala na zrozumienie przez osoby nietechniczne zasady działania oraz powiązań poszczególnych okien, a także umożliwia projektowanie GUI w prosty sposób z poziomu drzewiastej struktury lub dedykowanego programu graficznego Expression Blend. Aplikacja ta umożliwia przeprowadzenie wszelkich operacji z poziomu graficznego środowiska.

4.1.3. TSQL

Transaction-SQL (T-SQL) jest to rozwinięcie standardowego języka SQL, który to utworzony został w latach siedemdziesiątych specjalnie na potrzeby relacyjnych baz danych przez firmę IBM. T-SQL pozwala na tworzenie konstrukcji takich jak instrukcje warunkowe i pętle oraz umożliwia stosowanie zmiennych. Aktualnie stosowany on jest do tworzenia zapytań bazodanowych przez firmy, które potrzebują bardziej zaawansowanych struktur niż tych, które dostępne są w SQL. T-SQL wprowadził możliwość stosowania bazodanowych wyzwalaczy, procedur oraz funkcji składowanych, które to przy rozbudowanej strukturze tabel ułatwiają i zwiększają efektywność podczas pracy bazy danych.

4.2. Zastosowane narzędzia

W celu efektywnej pracy z technologiami, które opisane zostały w rozdziale 4.1 warto użyć dedykowanych narzędzi, które ułatwiają zastosowanie potencjału wspomnianych technologii. W tym celu w trakcie pracy nad prezentowanym projektem magisterskim, użytych zostało kilka narzędzi, które pozwoliły skrócić czas potrzebny na implementację aplikacji, przeprowadzenie badań oraz zagregowanie ich rezultatów.

4.2.1. Matlab

TODO

4.2.2. SQL Server Management Studio 17

W czasie pracy nad aplikacją automatyzującą proces przeprowadzania testów wykorzystano darmowe narzędzie, którego przeznaczeniem jest zarządzanie bazą danych - SQL Server Management Studio 17. Potrzeba użycia narzędzia wynikła z istniejącej infrastruktury aplikacji, która opiera się na rozwiązaniach Microsoftu. Zastosowane narzędzie znacznie ułatwiło pracę i wspomogło proces projektowania bazy danych dzięki funkcjonalności generowania diagramów, które umożliwiły podgląd struktury bazy oraz relacji pomiędzy poszczególnymi tabelami. Kolejną olbrzymią zaletą SQL Management Studio jest możliwość tworzenia zapytań bazodanowych, które pozwalają w bardzo elastyczny sposób pogrupować olbrzymie ilości danych w wybrany przez użytkownika sposób. Umożliwia to w szybkim tempie stworzenie statystyk zastosowanych algorytmów, które dynamicznie będą się aktualizowały wraz z napływem kolejnych danych do bazy.

4.2.3. Visual Studio 2015

Visual Studio jest to bardzo rozbudowane środowisko deweloperskie firmy Microsoft. Stosowane jest do procesu wytwarzania oprogramowania z graficznym interfejsem użytkownika w technologii WPF, Win Forms, Web Sites oraz Xamarin. Visual Studio posiada zaawansowany edytor kodu, który wspiera mechanizm podpowiadania składni kodu - IntelliSense, który może być dodatkowo rozbudowany poprzez dedykowane narzędzia np. Resharper. Zintegrowany debbuger zawarty w środowisku Visual Studio umożliwia również analizę programu w czasie jego działania co w

bardzo łatwy sposób umożliwia odnalezienie potencjalnych błędów oraz sprawdzenie poprawności zaimplementowanego rozwiązania. Funkcje te, wraz z wbudowanym designerem do tworzenia aplikacji WPF oraz narzędziem do projektowania baz danych umożliwiły skoncentrowanie pracy programistycznej przy jednym narzędziu, dzięki czemu możliwa była znaczna oszczędność czasowa w temacie poszukiwań niezbędnych narzędzi i ich integracji. Visual Studio, SQL Server Management Studio 17 oraz zastosowane technologie są wytwarzane przez jedną firmę - Microsoft. Dzięki temu aspektowi ich połączenie i synchronizacja jest bezproblemowa i bardzo szybka.

4.2.4. Resharper

Wydajność pracy w temacie projektów programistycznych jest priorytetem, który bezpośrednio przekłada się na oszczędność czasową, a co za tym idzie na korzyści finansowe. Dostępne są narzędzia, których przeznaczeniem jest poprawienie efektywności osoby implementującej aplikację poprzez kontrolę pisanego kodu według zdefiniowanych uprzednio zasad oraz zautomatyzowanie często powtarzalnych czynności. Resharper jest to dodatek do środowiska Visual Studio, który w znacznym stopniu rozbudowuje dostępne jego funkcjonalności, ułatwiając przy tym refaktoryzację oraz pisanie kodu. Funkcje, które zastosowane być mogą z poziomu Resharpera można pogrupować na kilkanaście grup, z których jedną z najważniejszych jest moduł, który zajmuje się inspekcją kodu. W trakcie pisania kodu z uruchomionym w tle Resharperem następuje sprawdzanie w czasie rzeczywistym ponad 2000 zasad, które dotyczą jego poprawności i w czasie znalezienia niespójności, następuje poinformowanie programisty z poziomu interfejsu Visual Studio o zaistniałym błędzie wraz z jego szczegółowym opisem i miejscem wystąpienia. Niespójności te mogą dotyczyć dla przykładu możliwości zastąpienia części kodu jego wydajniejszą wersją, ostrzeżeniem programisty przed fragmentem kodu, który potencjalnie może spowodować błędne działanie całej aplikacji oraz fragmentami martwego kodu. Kolejną bardzo ważną grupą funkcji jest funkcja generowania kodu. W czasie pracy implementacyjnej, sporo czynności takich jak edycja nazw czy pisanie nowych klas oraz metod notorycznie się powtarza. Za pomocą skrótów klawiaturowych, wszystkie powyższe akcje Resharper wykona za programistę. Wygeneruje on niezbędne przy dziedzieleniu interfejsu wszystkie jego składowe, przeniesie daną klasę do odrębnego pliku oraz automatycznie dokona zamiany wybranej nazwy na inną w obrębie całej solucji. Zaprezentowane funkcje Resharpera wraz z innymi, które dostępne są do wglądu w

odnośniku NUMER, umożliwiły zmniejszenie czasu potrzebnego na implementację niezbędnych w projekcie modułów poprzez zminimalizowanie liczby pojawiających się zagrożeń we wczesnej fazie implementacji oraz zautomatyzowanie powtarzalnych czynności.

4.3. Wykorzystane biblioteki zewnętrzne

W trakcie budowy systemu informatycznego zdarzają się sytuacje, w których korzysta się z aplikacji różnych firm, które domyślnie nie umożliwiają ich połączenia. Problem taki wystąpił również w czasie pracy nad prezentowanym projektem magisterskim. Użycie narzędzia innej firmy niż Microsoft, jakim jest Matlab doprowadziło do konieczności znalezienia metody jego połączenia ze środowiskiem .NET

4.3.1. Matlab Application Type Library v.1.0

Matlab Application Type Library w wersji pierwszej jest to otwarta biblioteka przeznaczona dla środowiska .NET posiadająca API umożliwiające wykonywanie operacji Matlabowych stosując składnię C#. Biblioteka ta umożliwia odwoływanie się do uprzednio zdefiniowanych w Matlabie funkcji, dostarczając odpowiednie parametry oraz odbiera wynik obliczeń, które może być dalej przetwarzane bez konieczności manualnego kopiowania danych w aplikacji Matlab. Biblioteka posiada bardzo ogólnie zdefiniowane metody, do prawidłowego wykonania których niezbędna jest szczegółowa wiedza, która ograniczona jest jednak przez wzgląd na brak dokumentacji. Przy dłuższej pracy jest jednak możliwe dojście do sposobu skorzystania z zaawansowanych funkcji które dostarcza środowisko Matlab. W rozdziale NUMER przedstawiono dokładny sposób przekazywania i odbierania danych pomiędzy środowiskiem Matlab oraz .NET.

5. Architektura budowanej aplikacji

Budowanie bazodanowej aplikacji komputerowej łączącej się z systemem trzecim wymaga szczegółowej analizy wszystkich elementów, które mają odniesienie do jej architektury. Przez konieczność budowy dwóch oddzielnych elementów - bazy danych oraz aplikacji desktopowej, analiza ta podzielona została na część odwołującą się do architektury aplikacji, modelowania bazy danych oraz komunikacji bazy danych z projektem programistycznym oraz komunikacji środowiska Matlab z implementowaną aplikacją.

5.1. Architektura aplikacji

W aspekcie programowania, podobnie jak w innych dziedzinach, w których przeprowadzana jest operacja budowy zadanego elementu, trzeba dokładnie zaplanować jego proces. W przedstawianym rozdziale przedstawiony został opis metodologii, która pozwala na uporządkowanie procesu budowania aplikacji komputerowej wraz z jej odmianą, która zastosowana została podczas pracy nad niniejszą pracą magisterską. W rozdziale XXXXX został również zawarty szczegółowy opis poszczególnych elementów ze strony projektu programistycznego, który to jest efektem pracy implementacyjnej.

5.1.1. Wzorce architektoniczne oprogramowania

Bardzo dobrą praktyką programistyczną jest przeprowadzenie procesu budowy aplikacji w taki sposób, aby możliwy był efektywny jej rozwój oraz dokonanie w łatwy sposób zmian w istniejących już funkcjonalnościach. W tym celu budowę aplikacji należy przeprowadzać zgodnie z ustalonymi etapami produkcji oprogramowania. Etapy te definiują obowiązek ustalenia wymagań budowanego systemu oraz określenia jego ogólnej architektury. Część dotycząca określenia architektury jest niezwykle ważna ponieważ jej zmiana podczas fazy implementacji jest niezwykle problematyczna i w wielu przypadkach wręcz niemożliwa bez konieczności powtórnego rozpoczęcia pracy od początku. Kolejne etapy mają na celu zrealizowanie zdefiniowanej

wcześniej architektury poprzez zaprogramowanie każdego komponentu oprogramowania wraz ze wszystkim niezbędnymi wzajemnymi połączeniami, przetestowanie całości zaimplementowanego systemu, a także jego uruchomienie oraz zniwelowanie błędów, które pojawiły się w trakcie jego pracy. W kontekście planowania i budowania architektury systemu bardzo użyteczne są wzorce architektoniczne, które to są powszechnymi, sprawdzonymi oraz ogólnie przyjętymi sposobami rozwiązania określonego problemu z zakresu architektury oprogramowania. Definiują one ogólną strukturę systemu informatycznego, elementy, które wchodzi w jego skład oraz zasadę komunikowania się komponentów pomiędzy sobą. Dokonanie wyboru odpowiedniego wzorca jest w dużym stopniu zależne od technologii, która stosowana jest w projekcie. W przypadku prezentowanej aplikacji oraz technologii WPF na której bazuje, stosowanym powszechnie wzorcem jest Model View ViewModel (MVVM), który to jest odmianą ogólnego wzorca MVC.

5.1.2. Zastosowany wzorzec architektoniczny – MVVM

MVVM to wzorzec, który dzięki separacji warstwy logiki biznesowej oraz warstwy prezentacji, pozwala na tworzenie łatwo testowalnej aplikacji, której fragmenty kodu mogą być ponownie użyte w innych projektach programistycznych. Aplikacje pisane w technologii WPF przy użyciu wzorca MVVM umożliwiają również ich prostą rozbudowę, a poprzez obowiązek zachowania odpowiedniej struktury kodu, którą owy wzorzec wymusza, zrozumienie kodu przez nową osobę jest o wiele prostsze i mniej czasochłonne niż w przypadkach aplikacji pisanych bez żadnej ogólnej struktury. MVVM jest to wzorzec, który jest bardzo popularny w gronie programistów skoncentrowanych przy technologii WPF. Powodem tego jest możliwość użycia największych zalet tej technologii, takich jak binding (wiązania), behavior (zachowania) oraz command (komendy). Struktura kodu aplikacji bazującej na opisywanym wzorcu, podzielona jest na trzy oddzielne warstwy, których nazwy składają się na nazwę wzorca: Model, Widok (View) oraz Model Widoku (ViewModel). Każda z warstw spełnia w aplikacji specjalnie określone funkcje i przetwarza dedykowane dla siebie dane. Graficzna prezentacja oraz kierunki przesyłania danych dostępna jest do względu na rysunku XXXXX. Warstwa Modelu we wzorcu MVVM jest odpowiedzialna za tak zwaną logikę biznesową budowanego systemu. W aplikacji budowanej na potrzeby prezentowanej pracy magisterskiej, warstwa ta zawiera wszystkie klasy, które stworzone zostały za pomocą narzędzia mapowania obiektowo-relacyjnego

Entity Framework w celu odwzorowania relacyjnej bazy danych na poziom obiektów dostępnych w kodzie. Każda klasa zawarta w części modelu, której dane mają zostać wysłane do warstwy widoku w celu ich wyświetlenia użytkownikowi zobligowane są do implementacji interfejsu `INotifyPropertyChanged`, który aktywnie współpracuje z wiązaniem stosowanym w WPF. Drugą z kolei warstwą jest warstwa widoku, której odpowiedzialność sprowadza się wyłącznie do wyświetlania danych. Jej rolą jest prezentowanie danych w oknie aplikacji, do którego dostęp mają użytkownicy systemu. Ostatnią warstwą modelu MVVM jest warstwa ViewModelu, której przeznaczeniem jest pośredniczenie w wymianie danych pomiędzy modelem oraz widokiem, do którego nie posiada jednak żadnej referencji. Elementy widoku odnoszą się do ViewModelu dzięki wspomnianym już komendom oraz bindingowi. Taki mechanizm zapewnia w pełni separację warstwy ViewModelu, a co za tym idzie, umożliwia pełne jej przetestowanie bez żadnej zależności od rzeczywistej warstwy widoku oraz modelu.

5.1.3. Model aplikacji

Użycie wzorca MVVM w aplikacji implementowanej na potrzeby prezentowanej pracy magisterskiej poskutkowało w projekcie programistycznym do powstania obszernej solucji, która składa się z ponad siedemdziesięciu plików. Dzięki zaplanowanej strukturze podziału elementów na foldery, zachowano porządek, który umożliwia szybkie oraz intuicyjne wyszukiwanie potrzebnych składowych aplikacji. Wszelkie pliki klas zostały umiejscowione w katalogach nazwanych w sposób adekwatny do ich, przez co odnalezienie przez programistę szukanego elementu nie przysparza żadnych problemów.

TODO opis solucji z katalogami

5.2. Architektura bazy danych

Tematyka projektu dotycząca analizy porównawczej algorytmów metaheurystycznych doprowadziła do powstania potrzeby zastosowania środowiska bazodanowego, które umożliwia przechowywanie oraz agregowanie wyników zautomatyzowanych doświadczeń. W prezentowanym rozdziale opisany został serwer bazodanowy, który przechowuje instancję bazy, jego działanie oraz model utworzonej bazy danych.

5.2.1. Microsoft SQL Server – użyty system zarządzania bazą danych

Zastosowanie w projekcie bazy danych wymusiło obowiązek utworzenia oraz uruchomienia serwera bazodanowego. Przez fakt na zastosowane technologie, których opis znajduje się w rozdziale 4, użyty został Microsoft SQL Server. Jest to relacyjny system zarządzania bazą danych, którego podstawową funkcją jest przechowywanie i przetwarzanie danych na żądanie innych aplikacji, które mogą działać na tym samym komputerze lub na innym komputerze w sieci LAN czy też WAN. Przydatnym narzędziem przy pracy z Microsoft SQL Serverem jest dedykowane narzędzie z graficznym interfejsem użytkownika, który w znacznym stopniu upraszcza korzystanie z funkcji SQL serwera. W przypadku budowanej aplikacji serwer bazodanowy został utworzony na maszynie lokalnej, na której również działa aplikacja automatyzująca testy. Na potrzeby przeprowadzonych testów rozwiązanie to jest wystarczające przez fakt braku konieczności posiadania bardzo szybkiego środowiska, które wymaga uiszczenia opłat adekwatnych do rodzaju wykupywanego serwera.

5.2.2. Budowa bazy danych użytej w projekcie

Przed rozpoczęciem etapu implementacyjnego oraz po zakończeniu analizy dotyczącej wyboru wzorca architektonicznego aplikacji, zaprojektowana została struktura tabel bazodanowych wraz ze ich wszystkimi dostępnymi kolumnami oraz typami, a także połączenia i relacje między nimi. Proces projektowania bazy danych jest procesem bardzo ważnym, a jednocześnie często bagatelizowanym. W sytuacji nieprzemyślanego zaprojektowania bazy danych istnieje możliwość pojawienia się problemu z rozwojem i dodawaniem kolejnych potrzebnych tabel, na których miałyby operować nowe funkcjonalności aplikacji. Nieprzemyślana struktura tabel może doprowadzić do zbędnego powielania danych, której konsekwencją będzie bardzo szybko zwiększany rozmiar bazy danych. Kolejnym efektem źle zaprojektowanej bazy może być spowolniona praca i długie wykonywanie zapytań. W celu uniknięcia przedstawionych problemów, dokonana została szczegółowa analiza wymaganych funkcjonalności oraz danych, które one zwracają. Wykorzystana w budowanej aplikacji baza danych, może zostać podzielona na dwa główne składniki - część słownikową zawierającą opisy wybranych algorytmów metaheurystycznych oraz funkcji testowych, a także część dotyczącą przeprowadzanych badań oraz wyników przez nie otrzymanych.

CZĘŚĆ SŁOWNIKOWA

Na słownikową część aplikacji składają się trzy tabele bazodanowe, które zawierają dane wejściowe niezbędne w aplikacji: *Alghoritm*, *TestFunction* oraz *ExitFlag*.

Tabela *Alghoritm* (TODO sprawdzić poprawność nazwy) jest prostą tabelą słownikową zawierającą identyfikator oraz nazwę algorytmu metaheurystycznego. Lista algorytmów dostępnych do przetestowania w aplikacji znajduje się właśnie w tej tabeli. Na podstawie nazwy algorytmu, dopasowywana jest jej funkcja Matlabowa, w której tkwi główna logika algorytmu. W celu dodania kolejnego algorytmu, należy dodać wpis w opisywanej tabeli oraz według odpowiedniego schematu dostępnego do wglądu w klasie *FunctionNameMatcher* stworzyć funkcję w aplikacji Matlab. Tak utworzony schemat algorytmu należy kolejno dodać do warstwy ViewModelu oraz dostosować logikę okna użytkownika do wymaganych przez algorytm parametrów.

TestFunction (TODO sprawdzić poprawność nazwy) jest to tabela, która opisuje funkcje testowe na bazie których dokonywane są testy algorytmów. Zawarte w niej są takie informacje jak identyfikator funkcji, jej nazwa, poziom trudności ustalony na bazie stopnia skomplikowania funkcji testowej zaczerpnięty ze (źródło do listy algorytmów), odnośnik do wykresu danej funkcji wraz z informacjami na jej temat, zakres płaszczyzny w obrębie której ma być poszukiwana wartość minimalna oraz wymiar funkcji czyli liczba zmiennych, z której owa funkcja się składa. W celu dołożenia do aplikacji kolejnej funkcji testowej należy tylko dodać jej definicję w opisywanej tabeli oraz utworzyć plik Matlabowy zawierający jej wzór. Nazwa pliku powinna zgadzać się ze schematem zawartym w klasie dopasowującej - *FunctionNameMatcher*. Tak utworzony algorytm automatycznie będzie dostępny do wyboru z poziomu aplikacji.

Ostatnia tabela z części słownikowej bazy danych to tabela *ExitFlag* w której zdefiniowane są numery flag wyjścia z Matlabowych funkcji oraz ich opis. Przeznaczeniem jej jest uzyskanie informacji dotyczącej powodu zakończenia pracy danego algorytmu. Może to być osiągnięcie maksymalnego założonego czasu działania algorytmu, liczby iteracji lub liczby odwołań do funkcji testowej.

CZĘŚĆ DOTYCZĄCA PRZEPROWADZANYCH BADAŃ

Część bazy danych odnosząca się do przeprowadzanych badań jest częścią bardziej rozbudowaną niż część słownikowa. Zawiera ona wszelkie informacje dotyczące parametrów wejściowych danego testu oraz rezultaty przeprowadzanych badań. Główną tabelą, która jest swojego rodzaju trzonem bazy danych jest tabela *Results*

(TODO: sprawdź nazwę). Po przeprowadzeniu pojedynczego doświadczenia w tabeli tej tworzony jest wpis, który zawiera identyfikatory wierszy odnoszące się do pozostałych tabel, które umożliwiają uzyskanie wszelkich informacji o doświadczeniu.

W tabeli *InputParameters* (TODO: sprawdź nazwę) zawarte są informacje o parametrach wejściowych algorytmów takie jak maksymalny czas działania algorytmu, maksymalna liczba iteracji, dopuszczalna liczba odwołań do funkcji testowej oraz w zależności od wybranego algorytmu wielkość roju lub wielkość populacji.

Rezultaty przeprowadzonego badania umiejscawiane są w tabeli *ResultDetail* (TODO: sprawdź nazwę), w której to można uzyskać informację na temat liczby przeprowadzonych iteracji, liczby odwołań do funkcji testowej, najmniejsza znaleziona wartość funkcji, czas działania algorytmu oraz informację o powodzeniu jego zakończenia. Dodatkowym elementem, który przechowywany jest w bazie jest lokalizacja punktu posiadającego najmniejszą znalezioną wartość funkcji. Początkowo temat pracy magisterskiej sprawdzony był wyłącznie do porównania algorytmów metaheurystycznych bazując na funkcjach dwóch zmiennych. Lokalizacja najlepszego punktu przechowywana była w dwóch kolumnach tabeli *ResultDetails*. Po zmianie wymagań, które dotyczyły konieczności obsłużenia funkcji wielu zmiennych musiała nastąpić modyfikacja struktury bazy danych. Wartym wspomnienia są tutaj fazy dokładnej analizy potrzeb, które baza danych ma spełniać oraz proces jej projektowania. Już na tym etapie, jako jedno z ryzyk projektowych założone zostało właśnie zmienienie podejścia do liczby wymiarów funkcji testowych. W celu zapewnienia prawidłowego przetwarzania i przechowywania danych została w tym celu stworzona nowa tabela - *Points*. Tabela ta jest w relacji wiele do jednego z tabelą *ResultDetails* oraz umożliwia przechowywanie wartości punktu dla każdego wymiaru jako oddzielny wpis. Dla przykładu lokalizacja punktu dla funkcji pięciu zmiennych przechowywana będzie w postaci pięciu wpisów w omawianej tabeli, z których każdy opisywać będzie jego lokalizację oraz numer wymiaru do którego ma odniesienie.

5.3. Komunikacja bazy danych z projektem programistycznym

Umożliwienie kontaktu aplikacji z bazą daną jest kluczową kwestią, która odnosi się do prawidłowego działania bazodanowego projektu programistycznego. Bezpieczne, stabilne oraz ciągłe połączenie umożliwia pozbawione problemów przesyłanie

danych z gwarancją ich niezmienności oraz odpowiednią informacją w momencie pojawienia się błędu komunikacyjnego. W technologii .NET, w której implementowana jest aplikacja bazodanowa możliwe jest kilka podejść do omawianego zagadnienia. Jednym z nich jest standardowe podejście udostępniane przez ADO.NET oraz nowsze, które dotyczy komunikacji na poziomie obiektów.

5.3.1. Mapowanie obiektowo-relacyjne

5.3.2. Zastosowane narzędzie ORM – Entity Framework

5.4. Komunikacja Matlaba z projektem programistycznym

6. Badania eksperymentalne

6.1. Metody porównawcze wybranych algorytmów

6.2. Opis przeprowadzonych badań

6.3. Wyniki doświadczeń dla zadanych funkcji testowych

6.3.1. Funkcja Bochachevsky'ego

6.3.2. Funkcja Beale'a

6.3.3. Funkcja Rosenbrocka

6.3.4. Funkcja Easoma

6.3.5. Funkcja Eggholdera

6.3.6. Funkcja Griewanka

7. Wnioski

8. Podsumowanie