

Índex

1	Introducció	2
1.1	Objectius	2
1.2	Estudi de viabilitat	2
1.3	Metodologia	3
2	Marc de Treball	3
3	Implementació	3
4	Resultats	4
5	Conclusions	4

1. Introducció

La confecció d'horaris és un problema recurrent amb el qual es troben els instituts que amaga una alta combinatòria, dificultant-ne molt la seva elaboració manual donat que s'han de prendre moltíssimes decisions a cegues, fa que sigui molt probable cometre errors en la confecció.

El HSTT (High School TimeTabling) consisteix en la solució de forma automàtica d'aquest problema d'alta complexitat (NP). Així doncs, el que s'intenta és la configuració automàtica d'horaris d'institut partint d'una sèrie de recursos (per exemple: aules, professors, assignatures, grups) i repartir-los de manera que sigui viable i tenint en compte de manera total o parcial les preferències del professorat respecte a horaris, continuïtat, grups, etc. Tot això, fa que el problema sigui molt difícil de resoldre a causa del gran nombre de combinacions possibles entre els diferents recursos.

Afegint dificultat al problema, depenguen del país del qual estiguem parlant existeixen una gran diversitat de requisits propis, degut a les característiques pròpies del sistema d'estudis secundaris de cada lloc.

1.1 Objectius

Els objectius d'aquest treball són els següents:

- Aprofundir sobre el problema de la generació d'horaris en sí i sobre els problemes de satisfacció de restriccions en general i les tècniques que s'utilitzen per resoldre'ls, com ara, SAT i les seves diverses extensions.
- Desenvolupar un generador d'horaris automàtic utilitzant les tècniques estudiades anteriorment. Aprofitant les eines relacionades que s'han desenvolupat recentment pel grup de recerca Lògica i Programació, s'intentarà resoldre el problema en un temps raonable i intentar trobar la millor solució possible. Això que es preveu molt complicada d'aconseguir en un temps raonable en les instàncies grosses.

1.2 Estudi de viabilitat

Per tal de realitzar aquest projecte farà falta el software necessari per poder tractar un fitxer XML, codificar una instància del problema en C++ i resoldre-la amb un *solver* SAT o d'alguna extensió de SAT. Abans de iniciar el projecte, s'ha comprovat l'existència d'aquest software i que aquest estigués disponible de forma gratuïta, de fet, tot el software que s'utilitzi en aquest projecte serà de codi obert.

Per part dels requisits de maquinari, tot i que HSTT és un problema dur, després de veure el treball previ realitzat en aquest mateix problema i d'altres de característiques semblants, s'ha determinat que la meua màquina d'ús diari és més que suficient per a tal de realitzar el desenvolupament del generador d'horaris.

Pel que fa a l'habilitat de desenvolupar aquest treball s'ha determinat que era possible gràcies al fet que el grup de recerca Lògica i Programació ha treballat i aconseguit solucionar problemes semblants de forma exitosa utilitzant tècniques innovadores. Utilitzant els avenços fets pel grup s'ha decidit que es podria desenvolupar el treball en el marc de temps desitjat.

1.3 Metodologia

El model de desenvolupament que s'ha triat en aquest treball ha estat el model de prototips (o prototipatge), que consisteix a crear, com el nom indica, prototips del programari que es pretén crear, és a dir, versions incompletes del software que s'està desenvolupant. Generalment, un prototip només compleix alguns dels requeriments del sistema i pot no tenir res a veure amb el producte final.

2. Marc de Treball

Aquest treball s'emmarca dins del grup de recerca de Lògica i Programació (LiP) del departament d'Informàtica, Matemàtica Aplicada i Estadística (IMAE) de la Universitat de Girona. En el treball s'utilitzaran les eines desenvolupades recentment en el grup de recerca, per ser exactes, la API SMT feta en C++ pel Dr. Jordi Coll. Aquesta API permet codificar problemes SAT, MaxSAT i SMT per a diferents *solvers* de forma transparent a aquest i té implementades les diferents restriccions de cardinalitat i pseudo-booleans en les diferents possibles codificacions. També inclou diferents algoritmes d'optimització implementats.

La resta del treball previ seria el treball final de grau fet el 2015 per en Cristòfor Nogueira, el qual també consisteix en la confecció d'horaris d'institut.

3. Implementació

El model està pensat per treballar a centrant-nos en els Events (o assignatures), els quals podríem definir com una reunió a la que es presenten diferents recursos i la nostre feina és la de decidir en quins espais de temps dels disponibles fiquem cada reunió d'aquestes.

Les variables del model són les següents:

- $Xt_{0,0} \dots Xt_{|Events|-1, |Times|-1}$
Per cada event tenim tantes variables com espais de temps tingui la instància. Cada una d'aquestes variables indica si un event en un espai de temps, s'està celebrant o no. Doncs si per l'event e i l'espai t , $Xt_{e,t}$ és certa, vol dir que en el temps t , e s'està celebrant.
- $Xs_{0,0} \dots Xs_{|Events|-1, |Times|-1}$
Per cada event tenim tantes variables com espais de temps tingui la instància. Cada una de aquestes variables indica si un event comença en l'espai de temps representat. Un event comença en un espai de temps si no es donava en l'espai de temps anterior i/o si l'espai de temps és la primera hora del dia. Doncs si per l'event e i l'espai t , $Xt_{e,t}$ és certa, vol dir que en el temps t , e comença i que cap més variable $Xs_{e,i}$ serà certa i que la variable $Xt_{e,t}$ serà certa.
- $Xd_{0,1,0} \dots Xd_{|Events|-1, event.duration, |Times|-1}$
Per cada event i cada possible duració d'aquest tenim una variable. Per exemple, si per a un event de duració 5, es defineixen fins a 5 conjunts de $|Times|$ variables. Cada variable ens indica si comença una lliçó de la durada i en l'espai de temps que representa la variable.

4. Resultats

Els resultats de resolució obtinguts han semblat positius. Els temps d'execució per determinar si una instància és satisfactible i donar un horari viable per ella, han estat molt bons. Cal tenir en compte que algunes de les instàncies provades son reals, i s'han arribat a resoldre instàncies de fins a prop de 40 millions de clàusules. Per això crec que es pot determinar que la habilitat d'oferir un horari viable per a qualsevol instància de les treballades és molt positiva.

Per altre banda, la habilitat de buscar la millor solució en un temps raonable no es pot determinar com a bona. A part de la primera instància, la qual es resol molt ràpidament, el generador no és capaç d'obtenir la solució òptima. A més, comparant el cost de la solució trobada amb les dues altres solucions de la instància, la obtenida pel generador desenvolupat en aquest treball resulta ser molt més elevat.

5. Conclusions

Durant el desenvolupament d'aquest treball s'han estudiat, repassat i aplicat diverses tècniques de programació per restriccions, sobretot les diferents codificacions de restriccions globals a CNF per SAT i SMT, que s'han acabat utilitzant en el generador d'horaris que s'ha creat.

Pel que fa el generador desenvolupat al llarg d'aquest treball, tot i estar molt lluny de la perfecció, ha permès posar a prova les diferents codificacions de les restriccions globals vistes en el treball i compleix amb els objectius marcats al principi del treball. El generador és capaç de resoldre el problema en un temps raonable (la instància que tarda més és la 4, que ens tarda menys de 10 minuts), excepte la instància 7, la qual al intentar resoldre, ens quedem sense memòria. Cal tenir en compte però que les instàncies 4 i 6 són problemes de instituts reals de Brazil, i els temps d'execució resultants en aquestes instàncies són molt positius. Per altre part, la cerca de la solució òptima, ha resultat bastant negativa, tot i tenir bons temps amb l'optimitzador dicotòmic en la instància més petita, generalment ha resultat impossible aconseguir bons resultats. A més, comparant la optimalitat de la solució obtinguda amb les altres solucions existents de la instància, aquestes últimes han resultat ser molt superiors a les obtingudes en aquest treball.