

Lista de exercícios 2

Exercício 1 (Tempera Simulada para o PCV, 5pt)

Estende a busca local 2-opt para o PCV da primeira lista para uma busca com Tempera Simulada. Continua com a mesma vizinhança. Parte de uma solução inicial gulosa (p.ex. vizinho mais próximo). Para determinar a temperatura inicial e final ideal, usa a técnica de Johnson et al. (1989) (também explicada na seção 2.3.3 da notas):

- Numa fase inicial, determina a temperatura inicial. Começando com uma temperatura baixa $T := T_0 = 0.01$, executa por $L_i = L/10$ iterações. Caso mais que 0.5% dos movimentos (i.e. 35 movimentos) foram aceitos, a temperatura atual é aceita. Senão, repete com $T := 2T$.
 - Para terminar, mantém um contador quantas das últimas fases com L movimentos aceitaram menos que 0.01% dos movimentos. Caso o incumbente melhora, o contador é zerado. Caso ele chegue em 5, termina.
- a) Determina o melhor valor de $L = \sqrt{2}^k |N(s)|$, $k \in \{0, 1, \dots, 4\}$. Para um determinado k , escolhe a taxa de resfriamento $\alpha = 0.99^{k+1}$ (isso mantém o trabalho por nível de temperatura fixo, ver Johnson et al. (1989)). Roda um experimento para todo L com as instâncias da primeira lista, cada instância com 5 replicações, e escolhe o L que minimiza o desvio relativo média do melhor valor conhecido.
- b) Determina a complexidade empírica do algoritmo.
- c) Compara os resultados com os resultados da primeira lista.

Entrega dos resultados experimentais:

- Para o item a) arquivo texto com os resultados individuais da forma

```
L      alpha  instance rep v0      time  value
10     0.99   nome-1   1   123456 31.4  88123
20     0.98   nome-2   2   234567 55.9  88123
...
```

com “L” o valor de L usado, “alpha” o valor de α correspondente, “rep” o número da replicação, “instance” o nome da instância, “v0” o valor da solução inicial, “time” o tempo para executar a Tempera Simulada, e “value” o valor da melhor solução encontrada.

Exercício 2 (Construção gulosa e GRASP para FL, 5pt)

Projeta uma heurística construtiva e um GRASP para o FL.

- a) Implementa um algoritmo guloso para FL. Começa com a solução com nenhuma facilidade aberta (de custo ∞). Repetidamente abre uma facilidade que diminui o custo mais possível, até nenhuma nova facilidade consegue diminuir o custo.
- b) Estende o algoritmo do item a) para um algoritmo guloso randomizado com estratégia “Guloso- α ”, com $\alpha = 0.2k$, para $k \in \{0, \dots, 5\}$ e constrói 1000 soluções para cada α . Plote seis histogramas que mostram a distribuição das 1000 soluções gulosas para nas instâncias 2000-10 e MQ5. Qual α produz os melhores valores?
- c) Estende a construção para uma heurística GRASP por aplicar uma busca local “primeira melhora” do primeira lista em cada solução construída. Repete a avaliação do item anterior. Qual α agora produz os melhores valores?
- d) Compara os resultados com os resultados da primeira lista.

Entrega dos resultados experimentais:

- Para o item b) & c) um único arquivo texto com os resultados individuais da forma

```
alpha instance rep time0 v0    time  value
0.4  3000-10  1   17.3 123456 31.4  88123
0.6  3000-10  2   32.2 234567 55.9  88123
...
```

com “alpha” o valor de α usado, “rep” o número da replicação, “instance” o nome da instância, “time0” o tempo para construir uma solução em segundos, “v0” o valor da solução construída, “time” o tempo para a busca local, e “value” o valor da solução final depois da busca local.

Data de entrega: 02/05/2016.

Referências

Johnson, D. S., C. R. Aragon, L. A. McGeoch e C. Schevon (1989). “Optimization by Simulated Annealing. Part I, Graph Partitioning”. Em: *Oper. Res.* 37, pp. 865–892 (ver p. 1).