

© International Baccalaureate Organization 2021

All rights reserved. No part of this product may be reproduced in any form or by any electronic or mechanical means, including information storage and retrieval systems, without the prior written permission from the IB. Additionally, the license tied with this product prohibits use of any selected files or extracts from this product. Use by third parties, including but not limited to publishers, private teachers, tutoring or study services, preparatory schools, vendors operating curriculum mapping services or teacher resource digital platforms and app developers, whether fee-covered or not, is prohibited and is a criminal offense.

More information on how to request written permission in the form of a license can be obtained from <https://ibo.org/become-an-ib-school/ib-publishing/licensing/applying-for-a-license/>.

© Organisation du Baccalauréat International 2021

Tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sous quelque forme ni par quelque moyen que ce soit, électronique ou mécanique, y compris des systèmes de stockage et de récupération d'informations, sans l'autorisation écrite préalable de l'IB. De plus, la licence associée à ce produit interdit toute utilisation de tout fichier ou extrait sélectionné dans ce produit. L'utilisation par des tiers, y compris, sans toutefois s'y limiter, des éditeurs, des professeurs particuliers, des services de tutorat ou d'aide aux études, des établissements de préparation à l'enseignement supérieur, des fournisseurs de services de planification des programmes d'études, des gestionnaires de plateformes pédagogiques en ligne, et des développeurs d'applications, moyennant paiement ou non, est interdite et constitue une infraction pénale.

Pour plus d'informations sur la procédure à suivre pour obtenir une autorisation écrite sous la forme d'une licence, rendez-vous à l'adresse <https://ibo.org/become-an-ib-school/ib-publishing/licensing/applying-for-a-license/>.

© Organización del Bachillerato Internacional, 2021

Todos los derechos reservados. No se podrá reproducir ninguna parte de este producto de ninguna forma ni por ningún medio electrónico o mecánico, incluidos los sistemas de almacenamiento y recuperación de información, sin la previa autorización por escrito del IB. Además, la licencia vinculada a este producto prohíbe el uso de todo archivo o fragmento seleccionado de este producto. El uso por parte de terceros —lo que incluye, a título enunciativo, editoriales, profesores particulares, servicios de apoyo académico o ayuda para el estudio, colegios preparatorios, desarrolladores de aplicaciones y entidades que presten servicios de planificación curricular u ofrezcan recursos para docentes mediante plataformas digitales—, ya sea incluido en tasas o no, está prohibido y constituye un delito.

En este enlace encontrará más información sobre cómo solicitar una autorización por escrito en forma de licencia: <https://ibo.org/become-an-ib-school/ib-publishing/licensing/applying-for-a-license/>.

Informática

Estudio de caso: Algoritmos genéticos

Para usar en noviembre de 2021, mayo de 2022 y noviembre de 2022

Instrucciones para los alumnos

- Para la prueba 3 de Nivel Superior se requiere el cuadernillo del estudio de caso.

Introducción

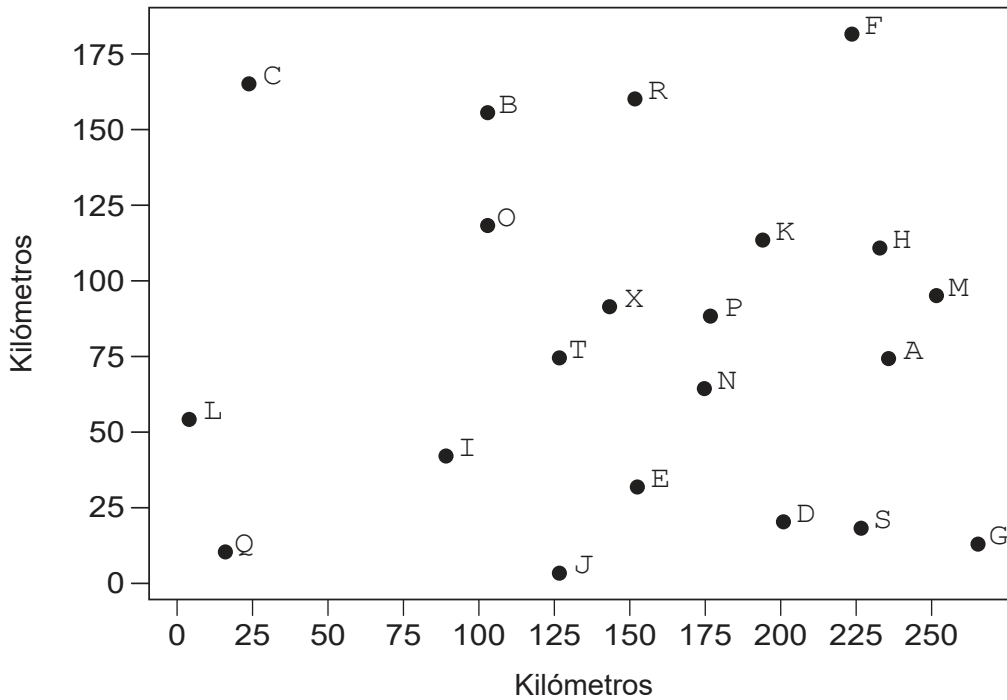
Son las siete de un sábado por la noche y Lotte está empacando sus cosas antes de partir a un recorrido en motocicleta por Vlakland, que comenzará el lunes por la mañana. Ha identificado 20 ciudades que quiere visitar antes de volver. Su amiga, Fenna, que está el segundo año del curso de Informática del Programa del Diploma, le pregunta qué ruta va a seguir. “La verdad es que esperaba que pudieras ayudarme con eso”, responde Lotte. “He encontrado una tabla de las distancias entre las ciudades que quiero visitar. Querría saber si podrías escribir un breve programa en la computadora para probar todas las rutas posibles” (ver la **Figura 1**).

Figura 1: Distancias en kilómetros entre las ciudades que Lotte quiere visitar

	X	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
X	0	94	76	141	91	60	120	145	91	74	90	55	145	108	41	49	33	151	69	111	24
A	94	0	156	231	64	93	108	68	37	150	130	57	233	26	62	140	61	229	120	57	109
B	76	156	0	80	167	133	124	216	137	114	154	100	141	161	116	37	100	169	49	185	84
C	141	231	80	0	229	185	201	286	216	139	192	178	113	239	182	92	171	155	128	251	137
D	91	64	167	229	0	49	163	65	96	114	76	93	200	91	51	139	72	185	148	26	92
E	60	93	133	185	49	0	165	115	112	65	39	91	151	117	39	99	61	139	128	75	49
F	120	108	124	201	163	165	0	173	71	194	203	74	254	90	127	136	104	269	75	163	144
G	145	68	216	286	65	115	173	0	103	179	139	123	265	83	104	194	116	250	186	39	152
H	91	37	137	216	96	112	71	103	0	160	151	39	236	25	75	130	61	239	95	93	112
I	74	150	114	139	114	65	194	179	160	0	54	127	86	171	89	77	99	80	134	140	50
J	90	130	154	192	76	39	203	139	151	54	0	129	133	155	78	117	99	111	159	101	71
K	55	57	100	178	93	91	74	123	39	127	129	0	199	61	53	91	30	206	63	101	78
L	145	233	141	113	200	151	254	265	236	86	133	199	0	251	171	118	176	46	182	226	125
M	108	26	161	239	91	117	90	83	25	171	155	61	251	0	83	151	75	251	119	81	127
N	41	62	116	182	51	39	127	104	75	89	78	53	171	83	0	90	24	168	99	69	49
O	49	140	37	92	139	99	136	194	130	77	117	91	118	151	90	0	80	139	65	159	50
P	33	61	100	171	72	61	104	116	61	99	99	30	176	75	24	80	0	179	76	86	52
Q	151	229	169	155	185	139	269	250	239	80	111	206	46	251	168	139	179	0	202	211	128
R	69	120	49	128	148	128	75	186	95	134	159	63	182	119	99	65	76	202	0	161	90
S	111	57	185	251	26	75	163	39	93	140	101	101	226	81	69	159	86	211	161	0	115
T	24	109	84	137	92	49	144	152	112	50	71	78	125	127	49	50	52	128	90	115	0

Nota: X es la casa de Lotte

Figura 2: Imagen generada por computadora que utiliza los datos de la Figura 1 para mostrar la ubicación de las ciudades que Lotte desea visitar



Fenna frunce el ceño. Es que ha reconocido la propuesta de Lotte como un ejemplo de un problema de *optimización combinatoria*, al que se conoce como el *problema del vendedor ambulante*. En este, el número de soluciones posibles crece de forma extremadamente rápida con el tamaño de la entrada, de modo que incluso problemas bastante pequeños, como visitar 20 ciudades diferentes por la ruta más corta posible, se vuelven *computacionalmente intratables*.

“Digamos que tu punto de partida es X y las ciudades que deseas visitar están etiquetadas como A, B, C, etc.”, explica Fenna. “Si solo visitas una ciudad, solo hay una opción, que es de X hasta A y viceversa. Podemos escribir esto como XAX. Si tienes dos ciudades, entonces la secuencia es XABX o XBAX. Si hay tres ciudades, entonces tienes seis opciones:

XABCX XACBX XBACX XBCAX XCABX XCBAX”.

“Sin embargo, XABX y XBAX son la misma ruta, ¡pero en direcciones diferentes!”, observa Lotte.

“Así es”, responde Fenna. “El número de permutaciones siempre se reduce a la mitad, porque cada ruta ocurre dos veces, una en cada una de las dos direcciones. El problema es el siguiente: cada vez que agregamos una nueva ciudad, se la puede insertar en cualquier punto de todas las rutas posibles actuales. Agregar la enésima ciudad multiplica el número de soluciones existentes por N”.

“¡Pero no tenemos por qué hacerlo a mano!” dice Lotte, entre carcajadas. “¡Tenemos una computadora!”

“Bueno, sí”, acuerda Fenna, “pero con 20 ubicaciones tenemos 20! permutaciones”. Abre la aplicación de la calculadora en su teléfono. “Eso es un total de 1 216 451 004 088 320 000 posibilidades”. Fenna hace cálculos en su teléfono y finalmente levanta la vista: “Todavía llevaría más de 30 000 años probar todas las permutaciones”.

El problema del vendedor ambulante

Implica empezar en una ciudad y visitar todas las demás ciudades antes de regresar al punto de partida. Todas las ciudades están conectadas entre sí por una ruta directa, todas deben visitarse una vez, y ninguna ciudad puede visitarse más de una vez. Cualquier secuencia de ciudades que obedezca estas reglas es un *recorrido* válido. El objetivo del problema en su versión más estricta es encontrar el recorrido más corto posible.

Hay una variedad de enfoques al problema del vendedor ambulante, muchos de los cuales requieren considerables conocimientos de matemáticas, pero actualmente no se sabe si existe un algoritmo que encuentre la solución óptima en un tiempo razonable. Sin embargo, hay recursos *heurísticos* que han tenido cierto éxito en encontrar buenas soluciones de una forma lo suficientemente rápida como para poder usarse en la práctica. Una de estas es el tema de este estudio de caso.

Algoritmos genéticos

Los algoritmos genéticos imitan el proceso de selección natural en un intento de desarrollar soluciones a problemas que de otra manera serían intratables computacionalmente.

Los detalles de implementación varían considerablemente, pero un algoritmo genético estándar incluye los siguientes pasos:

```
Inicializar
While true
  Evaluar
  If (condición de terminación) detener
  Seleccionar
  Cruce
  Mutar
Output mejor resultado
```

El resto de esta sección examina algunas opciones de implementación al aplicar algoritmos genéticos al problema del vendedor ambulante.

Inicialización

Implica generar una *población* aleatoria de recorridos individuales, cada uno de los cuales es una posible solución al problema. En el problema del vendedor ambulante, con un punto de partida de X, un posible recorrido es:

F	J	G	I	L	C	M	E	S	Q	P	H	T	B	K	N	R	D	O	A
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Evaluación

El algoritmo determina si se ha cumplido la *condición de terminación* y, de ser así, genera la mejor solución encontrada hasta el momento y finaliza. Caso contrario, determina la *aptitud* de cada recorrido individual. En el problema de Lotte, esto implica calcular la distancia total que ella viajaría usando ese recorrido.

Se utiliza una *función de aptitud* para asignar un valor de aptitud a cada recorrido. Se clasifican los recorridos individuales según su aptitud. Se asigna el valor de aptitud más alto al recorrido más corto.

Selección

Se toma una muestra de recorridos del conjunto y se coloca en el *grupo de apareamiento*. Se puede hacer de varias maneras diferentes, pero, en general, los recorridos aptos tienen una mayor probabilidad de ser seleccionados para ingresar al grupo de apareamiento. Las cuatro *estrategias de selección* comunes son:

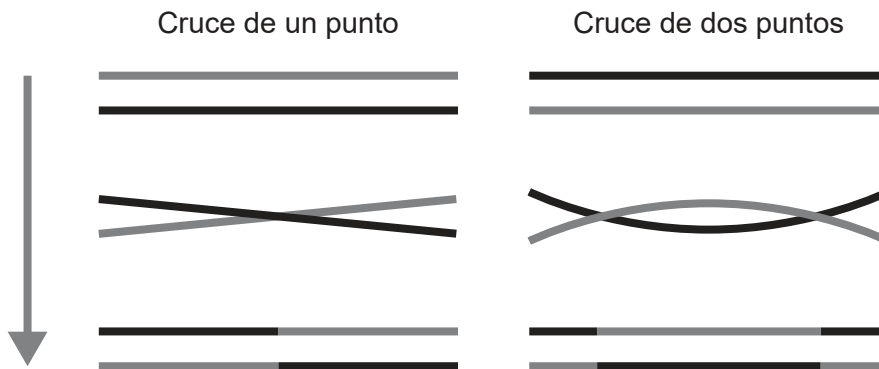
- *selección de rueda de ruleta*
- *muestreo universal estocástico*
- *selección de torneo*
- *selección de truncamiento*.

Una consideración de diseño adicional en la selección es decidir si asegurar la certeza de que a la próxima generación se lleve la mejor solución o soluciones. Esto se conoce como *elitismo*.

Cruce

En biología, el *cruce* es el término dado al mecanismo por el cual se crean los cromosomas de un nuevo recorrido individual a partir de una combinación de los cromosomas de sus padres.

Figura 3: Tipos de cruce



En el problema del vendedor ambulante, el cruce de uno o de dos puntos (**Figura 3**) presenta un problema porque las ciudades pueden repetirse u omitirse en la *descendencia*, lo que lleva a un recorrido no válido que no visita cada ciudad según se requiere.

Considere el siguiente cruce (**Figura 4**) entre dos recorridos válidos de un problema de vendedor ambulante de diez ciudades, en el que se combinan los padres, P1 y P2, usando un cruce de un punto para crear un nuevo recorrido individual, F1.

Figura 4: Un ejemplo de un cruce

P1	B	F	C	A	D	H	G	I	E	J
P2	G	J	C	D	I	A	E	B	F	H
F1	B	F	C	A	D	A	E	B	F	H

Véase al dorso

La descendencia resultante, F1, no es un recorrido válido porque repite las ciudades A, B y F y omite las ciudades G, I y J. El mismo problema ocurre con un simple cruce de dos puntos. Existen varios mecanismos de cruce diferentes, y cada uno trata de preservar las características de los padres en la medida en que sea posible.

Después de decidir qué recorridos individuales conformarán el grupo de apareamiento, es necesario determinar cómo deben combinarse para producir descendencia. Se presentan tres métodos:

- Cruce parcialmente mapeado (PMX)
- Cruce en orden (OX)
- Cruce de ciclo (CX)

Cruce parcialmente mapeado (PMX)

Elija una subsecuencia aleatoria de P1 y cópiela a F1:

```
P1: J B F C A D H G I E
P2: F A G D H C E B J I

F1: * * F C A D H * * *
```

Configure mapeos por elementos entre P1 y P2 para ciudades en P1 que aún no están en F1. Si la ciudad correspondiente C de P2 ya está en F1, entonces reanude el mapeo desde la ubicación de C en P1, y repita hasta que se encuentre una ciudad que no esté en F1:

J ↔ G B ↔ E G ↔ B I ↔ J E ↔ I

Agregue las ciudades restantes de P1 a F1 y cámbielas de acuerdo con los mapeos:

```
P1: J B F C A D H G I E
P2: F A G D H C E B J I

F1: * * F C A D H * * *
      ↓ ↓                ↓ ↓ ↓
F1: J B F C A D H G I E
      ↓ ↓                ↓ ↓ ↓
F1: G E F C A D H B J I
```

Cruce en orden (OX)

Elija una subsecuencia de uno de los padres y conserve el orden relativo de las ciudades restantes de la otra.

Tome una subsecuencia aleatoria S de P1 y cópiela a F1. Al comenzar con el elemento vacío justo después de S en F1, copie todas las ciudades que aún no están en F1 desde P2 en el orden en que aparecen en P2.

```
P1: J B F C A D H G I E
P2: F A G D H C E B J I

F1: * B F C A D * * * *
      H B F C A D E J I G
```

Cruce de ciclo (CX)

En F_1 , cada ciudad mantiene la posición que tenía en al menos uno de sus padres.

P_1 : J B F C A D H G I E
 P_2 : F A G D H C E B J I

Elija la primera ciudad de P_1 y cópiela a F_1 . Verifique la ciudad correspondiente en P_2 (en este caso, es la ciudad F) y cópiela a F_1 , en la misma posición en que aparece en P_1 . Repita.

F_1 : J B F * A * H G I E

Cuando encuentre una ciudad que ya está en F_1 , el ciclo se completa. Ahora complete las ciudades al copiar desde P_2 .

F_1 : J B F D A C H G I E

Mutación

En biología, la *mutación* se refiere a errores accidentales en la copia de información genética de una generación a la siguiente. En un algoritmo genético, las mutaciones se introducen deliberadamente en cada nueva descendencia de acuerdo con la *tasa de mutación*.

Discusión

Se cree que las ventajas de los algoritmos genéticos son su capacidad para muestrear simultáneamente amplios *panoramas de aptitud* al escaparse de los *extremos locales* donde los enfoques más tradicionales como el algoritmo de *escalada simple* (también conocido como “de ascenso de colinas”, o *hill climbing*) podrían quedar atrapados. Las implementaciones exitosas de algoritmos genéticos logran un equilibrio natural entre *la exploración* y *la explotación*, y técnicas como el algoritmo de *recocido simulado* (también llamado “templado simulado” o *simulated annealing*) pueden afinar ese equilibrio a medida que el algoritmo avanza hacia la *convergencia*. La investigación más reciente se ha centrado en premiar la *novedad* específicamente como un medio para alentar a los algoritmos a explorar regiones remotas del *espacio del problema*. Otras opciones de diseño, tales como los parámetros iniciales, la *estrategia de selección* y el *operador de cruce*, influyen en el rendimiento del algoritmo, aunque generalmente no es posible predecir sus efectos, por lo que a menudo se adopta un enfoque de prueba y error.

Desafíos que se plantean

Hay una serie de desafíos asociados con los algoritmos genéticos. Estos incluyen:

- Comprender el papel de la convergencia en los algoritmos genéticos y los factores que la afectan.
- Evaluar el uso y la implementación de estrategias de selección de ruleta, de torneo y de truncamiento utilizadas en algoritmos genéticos.
- Discutir las diferentes soluciones para abordar el fracaso de las estrategias de cruce simple en el problema del vendedor ambulante. En particular:
 - por qué son necesarios
 - cómo se aplican
 - cómo preservan los rasgos parentales
 - qué otros métodos posibles están disponibles
- Comprender las ventajas y desventajas de los algoritmos genéticos con respecto a otros enfoques del problema del vendedor ambulante y los de optimización combinatoria en general.

No se requiere que los candidatos conozcan los detalles de implementación de otros enfoques.

Véase al dorso

Terminología adicional a la de la guía

Aptitud/función de aptitud/panorama de aptitud (*fitness / fitness function / fitness landscape*)
Búsqueda de novedades (*novelty search*)
Clasificación (*ranking*)
Condición de terminación (*termination condition*)
Convergencia (*convergence*)
Convergencia prematura (*premature convergence*)
Cruce/operador de cruce (*crossover / crossover operator*)
Descendencia (*offspring*)
Elitismo (*elitism*)
Enfoque de fuerza bruta (*brute force approach*)
Escalada simple (ascenso de colinas o *hill climbing*)
Espacio del problema (*problem space*)
Estrategia de selección (*selection strategy*)
Exploración versus explotación (*exploration vs exploitation*)
Extremos locales (*local extrema*)
Grupo de apareamiento (*mating pool*)
Heurística (*heuristic*)
Intratabilidad computacional (*computational intractability*)
Muestreo universal estocástico (*stochastic universal sampling*)
Mutación/tasa de mutación (*mutation / mutation rate*)
Optimización (*optimization*)
Optimización combinatoria (*combinatorial optimization*)
Parámetros de inicialización (*initialization parameters*)
Población (*population*)
Recocido simulado (templado simulado o *simulated annealing*)
Recorrido (*tour*)
Selección de rueda de ruleta (*roulette wheel selection*)
Selección de torneo (*tournament selection*)
Selección de truncamiento (*truncation selection*)

Fuentes:

© Organización del Bachillerato Internacional, 2021