

# KNAPSACK PROBLEM

*Con Algoritmos Genéticos*

*Diana Díaz 21066*

*Sebastián Franco 21484*

*12/11/2024*

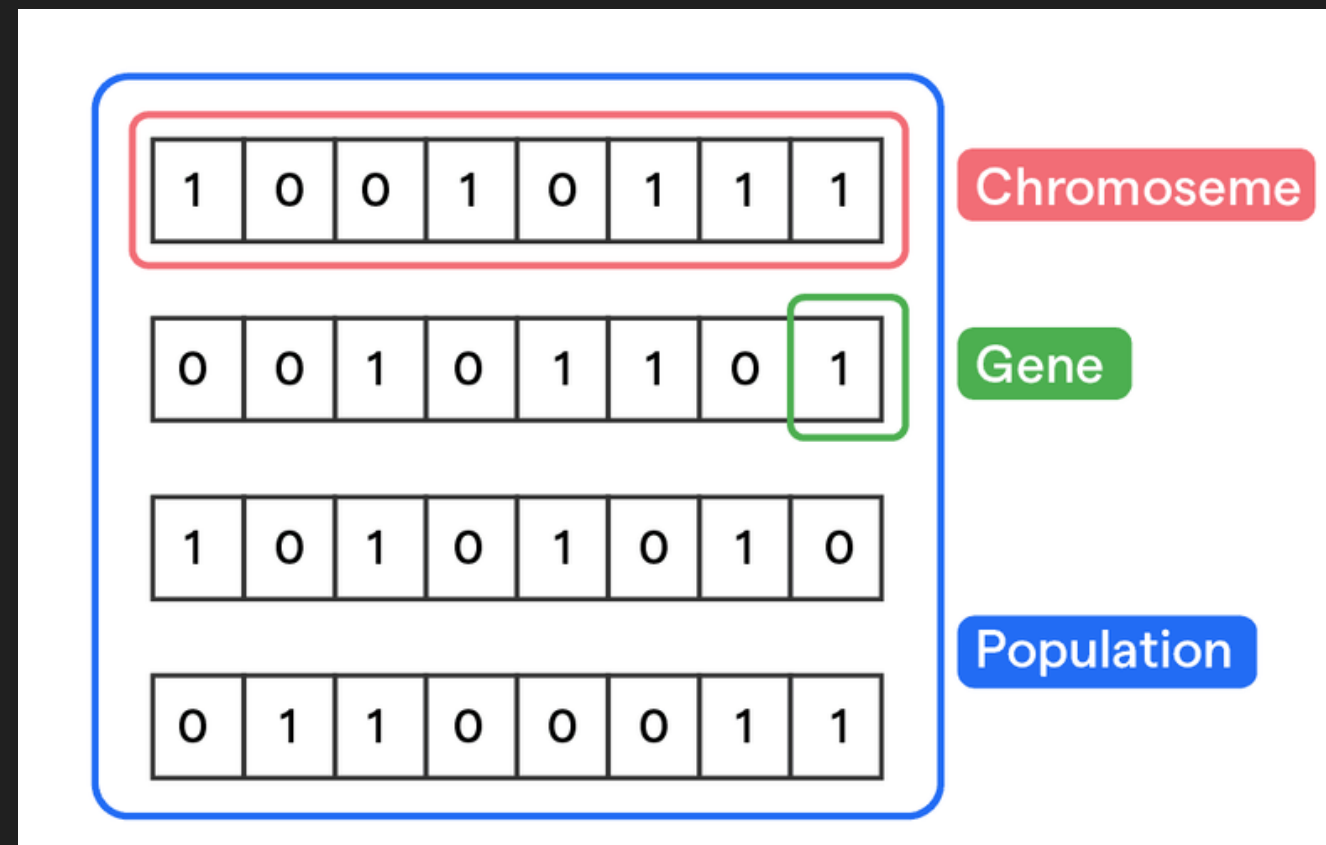
# CONTENIDO

- 01 - Introducción a Algoritmos Genéticos (GA)
- 02 - Introducción a Knapsack Problem (KP)
- 03 - Enfoques
- 04 - Implementación de Algoritmos Genéticos
- 05 - Resultados
- 06 - Conclusiones y Recomendaciones
- 07 - Referencias

# ALGORITMOS GENÉTICOS

Técnica de resolución de problemas que se basa en la evolución biológica. Dentro de un sistema, se crea una generación inicial con población  $k$  (en este caso, los objetos del Knapsack Problem). En cada generación se aplica el algoritmo, que con ayuda de un criterio de evaluación, acepta o rechaza la generación. Cada vez que se rechaza, las funciones lo ayudan a evolucionar.

# ALGORITMOS GENÉTICOS



# ALGORITMOS GENÉTICOS

- 1 Fitness Function
- 2 Selection Function
- 3 Crossover Function
- 4 Mutation Function

# ALGORITMO:

Definir Sistema (Fitness Function)

Crear Población Inicial

Evaluar Población inicial

While condición de parada no alcanzada

    Selection Function

    Crossover Function

    Mutation Function

    Evaluar nueva población

Return Mejor Población

# KNAPSACK PROBLEM

El problema de Knapsack es un problema de optimización combinatoria, en dónde se tiene una mochila con una capacidad de peso finita y un conjunto de objetos que tienen peso y valor. El objetivo es seleccionar el subconjunto de objetos que maximice el valor total, sin pasar el límite de peso de la mochila.

# MODELO

$$\max (Z) = \sum_{i=1}^n v_i x_i \quad \text{Sujeto a: } \sum_{i=1}^n w_i x_i \leq W$$

Con:

$w_i$  Peso de objeto  $i$

$v_i$  Valor de objeto  $i$

$x_i$  Indicador de objeto  $i$  (0,1)

$Z$  Función a maximizar (Valor)

$n$  Cantidad de objetos

$W$  Peso máximo de mochila

# KNAPSACK PROBLEM MULTIDIMENSIONAL

Se basa en agregar otras restricciones al problema, estas pueden ser:

- Maximo de valor
- Multiples existencias de un solo item
- Multiples mochilas con diferentes pesos

# ENFOQUES ( PROGRAMACIÓN DINÁMICA )

El enfoque de programación dinámica es el método más común para la variación 0-1, en el que se crea una tabla que almacena soluciones parciales para cada subproblemas más pequeños y así construir una solución más óptima para el problema completo.

Subestructura Óptima. Problemas superpuestos.

# ALGORITMO:

Dynamic Programming

Inputs:  $W, v_i, w_n$

Outputs:  $M[n,W]$

$M[0,w] = 0 \quad \forall w \ 0 \rightarrow W$  # Caso base

$M[i,0] = 0 \quad \forall i \ 0 \rightarrow n$  # Caso base

For  $i = 1$  to  $n$ :

    For  $w = 1$  to  $W$ :

        if  $w_i \leq w$ :

$M[i,w] = \max(M[i-1,w-w_i] + v_i, M[i-1,w])$

        else:

$M[i,w] = M[i-1,w]$

# COMPLEJIDAD

- Acercamiento top-down
- Acercamiento bottom-up
- Óptimo
- Complejidad (Tiempo):
  - $O(nW)$
- Complejidad (Espacio):
  - $O(nW)$

# ENFOQUES ( GREEDY )

El enfoque Greedy se basa en siempre tomar la opción que quepa que regresa un valor más grande.

# ALGORITMO:

Greedy

Inputs:  $W, v_i, w_n$

Outputs:  $M[n, W]$

items.sort( $v_i$ , descendiente)

# Ordenar por mayor valor a menor

For  $i = 1$  in list:

if  $w_i \leq W$ :

Agregar a la bolsa

else  $w_i > W$

return Bolsa

# COMPLEJIDAD

- Acercamiento Peso
- Acercamiento Densidad
- NO Óptimo
- Complejidad (Tiempo):
  - $O(n \log n)$  [Valor/peso]
- Complejidad (Espacio):
  - $O(n)$

# COMPLEJIDAD

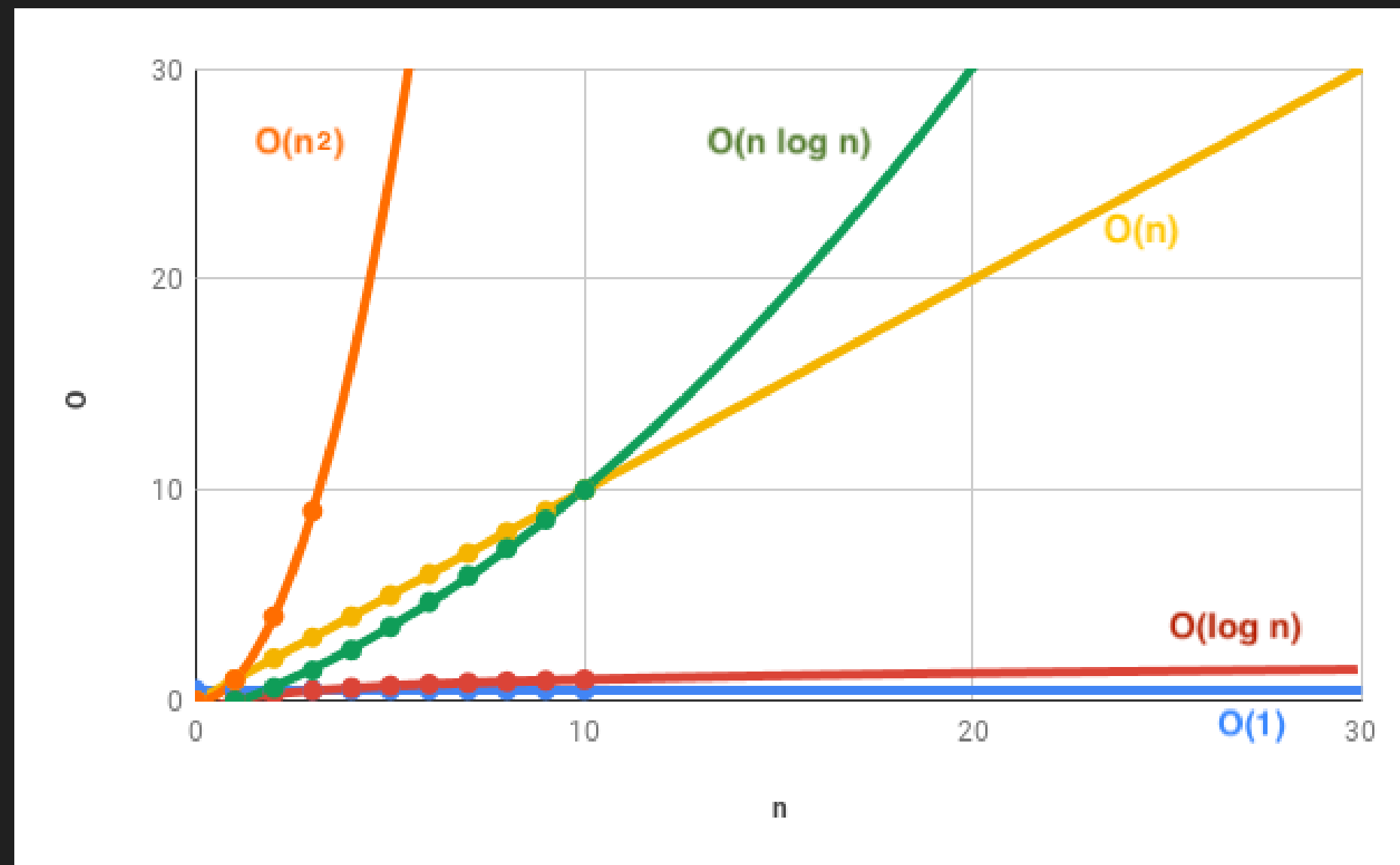
|         | Dynamic Programming | Greedy        |
|---------|---------------------|---------------|
| Tiempo  | $O(nw)$             | $O(n \log n)$ |
| Espacio | $O(nw)$             | $O(n)$        |

# IMPLEMENTACIÓN Y RESULTADOS

# CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

- Eleccion correcta y óptima del crossover y mutation ratio.
- Mas generaciones dan resultados más óptimos.
- Diferentes enfoques al algoritmo multidimensional.

# ANEXOS



**GRACIAS POR SU ATENCION**

# REFERENCIAS

- <https://www.youtube.com/watch?v=HjkYLn4WWm4>
- [https://www.cs.us.es/~fsancho/Blog/posts/Algoritmos\\_Geneticos.md.html](https://www.cs.us.es/~fsancho/Blog/posts/Algoritmos_Geneticos.md.html)
- <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/tlahuelilpan/n6/e2.html>
- <https://medium.com/@fabiola.barajas20/soluci%C3%B3n-de-un-problema-tipo-mochila-utilizando-programaci%C3%B3n-din%C3%A1mica-52e0a637bff0>
- <https://personal.utdallas.edu/~scniu/OPRE-6201/documents/DP3-Knapsack.pdf>
- <https://www.boardinfinity.com/blog/divide-and-conquer-algorithm/>
- <https://medium.com/@fabiola.barajas20/soluci%C3%B3n-de-un-problema-tipo-mochila-utilizando-programaci%C3%B3n-din%C3%A1mica-52e0a637bff0>

# REFERENCIAS

[https://www.google.com/search?sca\\_esv=6f7cbcde874f7a47&sxsrf=ADLYWlJLr5SmxYg5v7m-8\\_sv7VIUwElsjA:1731460279352&q=genetic+algorithm&udm=2&fbs=AEQNm0CbCVgAZ5mWEJDg6aoPVcBgWizR0-0aFOH11Sb5tlNhd3zC4y7ZXTSrvvSBSNjw8fXbtKu3HuOACVvwFhh5zKgWaH2UrNLD2sY\\_H5FV8VGgQ-liR3XROvcHBEx3-cMFOqjexTOZVS4\\_0YgMtdperMmxI2h\\_NioM\\_x1B6pOIM-Kie-B3AjOaCb\\_S\\_FGT106osIOzpZqc&sa=X&ved=2ahUKEwif1pKXkNiJAxWIRDABHYzGEtcQtKgLegQIEhAB&biw=1512&bih=857&dpr=2#vhid=52O6CIlluXhnNM&vssid=mosaic](https://www.google.com/search?sca_esv=6f7cbcde874f7a47&sxsrf=ADLYWlJLr5SmxYg5v7m-8_sv7VIUwElsjA:1731460279352&q=genetic+algorithm&udm=2&fbs=AEQNm0CbCVgAZ5mWEJDg6aoPVcBgWizR0-0aFOH11Sb5tlNhd3zC4y7ZXTSrvvSBSNjw8fXbtKu3HuOACVvwFhh5zKgWaH2UrNLD2sY_H5FV8VGgQ-liR3XROvcHBEx3-cMFOqjexTOZVS4_0YgMtdperMmxI2h_NioM_x1B6pOIM-Kie-B3AjOaCb_S_FGT106osIOzpZqc&sa=X&ved=2ahUKEwif1pKXkNiJAxWIRDABHYzGEtcQtKgLegQIEhAB&biw=1512&bih=857&dpr=2#vhid=52O6CIlluXhnNM&vssid=mosaic)