

Υπολογιστική Νοημοσύνη

Ιωάννης Γ. Τσούλος

Τμήμα Πληροφορικής και τηλεπικοινωνιών
Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων

2025

Περίληψη

- 1 Γενικές αρχές
- 2 Αναπαραστάσεις
- 3 Καταλληλότητα
- 4 Γενετικοί τελεστές
 - Επιλογή
 - Διασταύρωση
 - Μετάλλαξη

Βελτιστοποίηση

- 1 Μιλάμε για συναρτήσεις που ορίζονται ως:
 $f : S \subset R^n \rightarrow R.$

- 2 **Τοπική βελτιστοποίηση:** Να βρεθεί σημείο $x^* \in S$:

$$f(x^*) < f(x), \forall x \in S, \|x - x^*\| \leq \epsilon$$

- 3 **Καθολική βελτιστοποίηση:** Να βρεθεί σημείο $x^* \in S$:

$$f(x^*) < f(x), \forall x \in S$$

- 4 Οι γενετικοί αλγόριθμοι είναι μέθοδοι καθολικής βελτιστοποίησης

Θεωρία της εξέλιξης των ειδών

- 1 Διατυπώθηκε τον περασμένο αιώνα από τον Δαρβίνο.
- 2 Πολεμήθηκε από την Εκκλησία και τους συντηρητικούς εκείνης της εποχής
- 3 Ακόμα και σήμερα υπάρχουν άνθρωποι που δεν την δέχονται

Θεωρία της εξέλιξης των ειδών

- 1 Δεν υπάρχει διαχωρισμός σε ανώτερα και κατώτερα είδη
- 2 Το περιβάλλον καθορίζει το πλήθος των απογόνων
- 3 Τα χαρακτηριστικά των ειδών αποθηκεύονται σε χρωμοσώματα
- 4 Τα χρωμοσώματα αποτελούνται από γονίδια
- 5 Οι βασικές λειτουργίες των οργανισμών είναι η **αναπαραγωγή** και η **μετάλλαξη**.

- 1 Το σύνολο της πληροφορίας που αποθηκεύεται στα γονίδια ονομάζεται **γενότυπος**.
- 2 Τα χαρακτηριστικά ενός οργανισμού σχηματίζονται με την αποκωδικοποίηση του γενότυπου.
- 3 Τα χαρακτηριστικά που είναι ορατά μετά από την αποκωδικοποίηση είναι ο φαινότυπος.

Παράδειγμα Γενότυπου - φαινότυπου

- 1 DNA: μια σειρά από γράμματα.
- 2 Χρώμα ματιών: Η αποκωδικοποίηση ενός μικρού μέρους του DNA

Ιστορική αναδρομή

- 1 Ξεκίνησαν το 1975 από τον Holland
- 2 Στηρίχτηκαν στην θεωρία εξέλιξης των ειδών
- 3 Ομάδα από υποψήφιες λύσεις.
- 4 Εξέλιξη των λύσεων με διασταύρωση, μετάλλαξη μέχρι να υπάρξει σύγκλιση
- 5 Αρχικά εφαρμόστηκαν σε δυαδικά προβλήματα
- 6 Διατυπώθηκαν και θεωρήματα σύγκλισης.

- 1 Γονίδιο \Rightarrow Στοιχείο πίνακα
- 2 Χρωμόσωμα \Rightarrow Πίνακας
- 3 Γενότυπος \Rightarrow Πίνακας (παράμετρος x)
- 4 Φαινότυπος \Rightarrow συνάρτηση $f(x) \Rightarrow$ Καταλληλότητα
- 5 Διασταύρωση \Rightarrow Ανταλλαγή στοιχείων μεταξύ πινάκων
- 6 Μετάλλαξη \Rightarrow Τυχαία αλλαγή στοιχείων σε πίνακες

Βασικό σχήμα γενετικών αλγορίθμων

Procedure Genetic

t=0

Initialize (P(t))

Evaluate (P(t))

while (not terminated (P(t)))do

subP(t)=Select(P(t))

Crossover(subP(t))

Mutate (subP(t))

P(t+1) = Recombine (P(t), subP(t))

t=t+1

end while

End Genetic

- 1 t είναι ο αριθμός επανάληψης ή και γενιά.
- 2 $P(t)$ είναι ο πληθυσμός των λύσεων στην γενιά t
- 3 Δεν είναι απαραίτητο να γίνουν όλα τα βήματα
- 4 Δεν είναι απαραίτητο να είναι αυτή η σειρά των βημάτων
- 5 Σημαντικό ρόλο παίζει το κριτήριο τερματισμού

Υβριδικοί γενετικοί

1 Λαμαρκιανοί

- 1 Μετά το τέλος του αλγορίθμου εφαρμόζεται διαδικασία τοπικής βελτιστοποίησης
- 2 Γρήγορη μέθοδος
- 3 Πιο συχνόι

2 Δαρβινικοί

- 1 Εφαρμόζεται η τοπική μέθοδος μετά από κάθε υπολογισμό καταλληλότητας ή περιοδικά
- 2 Αργή μέθοδος
- 3 Καλύτερα αποτελέσματα

- 1 Γρήγοροι και αξιόπιστοι
- 2 Συνεργάζονται εύκολα με άλλα συστήματα
- 3 Επεκτείνονται εύκολα
- 4 Εφαρμόζονται σχεδόν σε κάθε πεδίο επιστήμης
- 5 Είναι ανθεκτικοί σε σφάλματα
- 6 Μπορούν να παραλληλοποιηθούν εύκολα

- 1 Η αναπαράσταση είναι ο θεμέλιος λίθος των γενετικών.
- 2 Θα πρέπει να μην χάνεται πληροφορία κατά την αναπαράσταση δεδομένων (πχ από μετατροπή δεκαδικών τιμών με υποδιαστολή σε δυαδική αναπαράσταση).
- 3 Θα πρέπει να είναι φανερή η διάκριση ανάμεσα σε καλά και κακά χρωμοσώματα.

Διαδική αναπαράσταση

- 1 Είναι η πρώτη αναπαράσταση που χρησιμοποιήθηκε.
- 2 Εμφανίζεται σε δύο μορφές:
 - 1 Όλο το χρωμόσωμα είναι ένας ακέραιος αριθμός σε δυαδική μορφή
 - 2 Το χρωμόσωμα αποτελείται από πολλούς δυαδικούς αριθμούς (πχ παραμέτρους συνάρτησης)

Παράδειγμα δυαδικής αναπαράστασης

- 1 **Πρόβλημα:** Να βρεθεί εκείνος ο ακέραιος στο διάστημα $[0,255]$ με την μέγιστη μετάβαση από 0 σε 1 στα bits.
- 2 **Χρήση δυαδικής αναπαράστασης:** πχ ο αριθμός 45 αναπαρίσταται σαν $101101_{(2)}$.
- 3 Στον αριθμό 45 η καταλληλότητα είναι 2 (έχουμε δύο μεταβάσεις).
- 4 Ο αριθμός μπορεί να αναπαρασταθεί και με 8 bits: $00101101_{(2)}$.
- 5 Η λύση στο ζητούμενο πρόβλημα είναι ο αριθμός 85 ή $01010101_{(2)}$ με 4 μεταβάσεις.

Μετατροπή ακεραίων στο δυαδικό σύστημα

- 1 Κάθε αριθμός στο δυαδικό σύστημα αναπαρίσταται σαν
$$X = \sum_{i=0}^N b_i 2^i$$
- 2 Το N καθορίζεται από την αρχιτεκτονική των υπολογιστών πχ. 32bit ή 64bit.
- 3 Τα στοιχεία b_i μπορούν να έχουν τιμές 0 ή 1 μόνον.
- 4 Τα ψηφία γράφονται από την μεγαλύτερη δύναμη προς την μικρότερη: πχ $45_{(10)} = 101101_{(2)} = 2^5 + 2^3 + 2^2 + 2^1 = 45$

Αλγόριθμος μετατροπής στο δυαδικό σύστημα

```
Procedure convert(x)
  i=1
  while (x>0) do
    y(i) = x mod 2
    x = x/2
    i = i+1
  end while
  reverse(y)
End convert
```

- 1 Μικρές αλλαγές προκαλούν μεγάλες αλλαγές στην καταλληλότητα.
- 2 **Παράδειγμα:** Ο αριθμός $15_{(10)} = 01111_{(2)}$ και ο $16_{(10)} = 10000_{(2)}$. Απέχουν 1 αριθμό αλλά σε δυαδική αναπαράσταση απέχουν 5.
- 3 **Λύση** σε τέτοια προβλήματα: Η αναπαράσταση Gray.

Κωδικοποίηση Gray

- 1 Δυαδική αναπαράσταση αριθμών.
- 2 Διαδοχικοί αριθμοί διαφέρουν κατά 1 bit.
- 3 Χρησιμοποιούνται αρκετά στην Ασφάλεια Πληροφοριών.
- 4 Υπάρχουν πολλές κωδικοποιήσεις Gray, εξαρτάται πως ξεκινάμε κάθε φορά.

Παράδειγμα κωδικοποίησης Gray

Decimal	Binary	Gray
0	0000	0000
1	0001	0001
2	0010	0011
3	0011	0010
4	0100	0110
5	0101	0101
6	0110	0101
7	0111	0100
8	1000	1100

Μετατροπή δυαδικού σε Gray

```
Procedure bin2gray(g,b)
  g(1)=b(1)
  for k=2 to numberofbits(g) do
    g(k) = b(k-1) XOR b(k)
  end for
end bin2gray
```

Μετατροπή Gray σε δυαδικό

```
Procedure gray2bin(b,g)
  value=g(1)
  b(1) = value
  for k=2 to numberofbits(g) do
    if(g(k)=1) then
      value=NOT value
    end if
    b(k)=value
  end for
end gray2bin
```

Περιπτώσεις αναπαράστασης ακεραίων

- 1 Έστω ότι διαθέτουμε N δυαδικά στοιχεία (θέσεις σε πίνακα).
- 2 Αν $x \in [0 \dots 2^N - 1]$ ο αριθμός αναπαρίσταται άμεσα με δυαδική μετατροπή.
- 3 Αν $x \in \{M \dots M + 2^N - 1\}$ ο αριθμός αναπαρίσταται άμεσα αλλά θα πρέπει να γίνεται ολίσθηση κατά M όταν θα υπολογίζεται η καταλληλότητα.

- 1 Αν $x \in [0, L]$ και το L δεν είναι δύναμη του 2 υπάρχουν προβλήματα ακρίβειας.
- 2 **Λύσεις:**
 - 1 Απεικονίζουμε τους αριθμούς στο $[0, L - 2]$ με δυαδική αναπαράσταση και το $L-1$ με άλλη αναπαράσταση.
 - 2 Μετατροπή του αριθμού:

$$y(x) = \frac{x}{L-1} (2^N - 1)$$

Παράδειγμα προβληματικής αναπαράστασης

- 1 Έστω ότι $x = 10$. Απαιτούνται 4 bits για την αναπαράσταση καθώς $2^4 = 16 > 10 > 2^3 = 8$.
- 2 Με το clipping απεικονίζεται ο αριθμός 10 με όλες τις αναπαραστάσεις μετά το 1010.
- 3 Χρησιμοποιούνται το 37.5% των αναπαραστάσεων για ένα μόνο αριθμό.
- 4 Με την δεύτερη λύση πιθανόν κάποιοι αριθμοί να έχουν δυο αναπαραστάσεις αντί για μια.

Αναπαράσταση δεκαδικών τιμών

- 1 **Δυαδική αναπαράσταση:** Χρήση δυαδικών τιμών για την αναπαράσταση των δεκαδικών τιμών.
- 2 **Άμεση αναπαράσταση:** Απευθείας με χρήση δεκαδικών τιμών.

Δυαδική αναπαράσταση δεκαδικών τιμών

- 1 Αν διαθέτουμε N δυαδικά στοιχεία και $x \in [x_{min}, x_{max}]$, τότε δύο διαδοχικές τιμές x_1, x_2 θα απέχουν μεταξύ τους

$$|x_2 - x_1| = \frac{2^N - 1}{x_{max} - x_{min}}$$

- 2 Παράδειγμα: $N = 10$ και $x \in [-5, 5]$, τότε οι αριθμοί θα απέχουν μεταξύ τους 0.01
- 3 Τέτοια σφάλματα αναπαράστασης δεν είναι αποδεκτά σε εφαρμογές
- 4 Λύση: Μεγαλύτερα χρωμοσώματα. Κάνει πιο αργή την υλοποίηση αλλά το πρόβλημα ακρίβειας δεν εξαφανίζεται.

Άμεση αναπαράσταση δεκαδικών τιμών

- 1 Οι ίδιοι αριθμοί είναι και τα χρωμοσώματα
- 2 Η πιο κοινή λύση
- 3 Η ακρίβεια εξαρτάται μόνον από την ακρίβεια του υπολογιστή
- 4 Θα πρέπει να επινοηθούν νέοι γενετικοί τελεστές
- 5 Δεν υπάρχουν αποδείξεις σύγκλισης

Γενικά στοιχεία

- 1 Είναι ο θεμέλιος λίθος των γενετικών αλγορίθμων
- 2 Πρέπει να επικροτεί τα καλά χρωμοσώματα
- 3 Πρέπει να διακρίνει τα χρωμοσώματα μεταξύ τους
- 4 Μπορεί να δουλέψει για μεγιστοποίηση ή για ελαχιστοποίηση.

```
function fitness(x)
  do_something
  compute value
  return value
end fitness
```

- 1 x είναι το χρωμόσωμα σε μορφή πίνακα
- 2 do_something: εξαρτάται από το πρόβλημα
- 3 value: είναι η τελική τιμή καταλληλότητας

Μέγιστος αριθμός μεταβάσεων

```
function fitness(x)
  value=0
  for i=1..size(x)-1 do
    if(x(i)=0 and x(i+1)=1) then
      value=value+1
    end if
  end for
  return value
end fitness
```

Ελαχιστοποίηση συναρτήσεων χωρίς περιορισμούς

- 1 Είναι το κύριο πεδίο των Γενετικών αλγορίθμων
- 2 Ελαχιστοποίηση της συνάρτησης: $f(x) : S \subset R^n \rightarrow R$
- 3 Αν κάνουμε ελαχιστοποίηση, τότε η καταλληλότητα = $f(x)$
- 4 Αν κάνουμε μεγιστοποίηση, τότε η καταλληλότητα = $-f(x)$

Ελαχιστοποίηση χωρίς περιορισμούς (παράδειγμα)

- Ελαχιστοποίηση της συνάρτησης

$$f(x) = x_1^2 + x_2^2, x \in [-10, 10]^2$$

```
function fitness(x)
  if( x(1)>10 or x(1)<-10) return fail
  if( x(2)>10 or x(2)<-10) return fail
  return -(x(1)*x(1)+x(2)*x(2))
end fitness
```

- 1 Υπάρχουν μια σειρά από πόλεις
- 2 Ένας πωλητής πρέπει να περάσει από κάθε πόλη
- 3 Μπορεί να επισκεφτεί τις πόλεις μόνο μια φορά
- 4 Για λόγους απλότητας θεωρούμε πως όλες οι πόλεις συνδέονται μεταξύ τους
- 5 Στις περισσότερες υλοποιήσεις υπάρχει και κόστος ανάμεσα στις πόλεις (πχ χιλιόμετρα)

Το πρόβλημα ΤΣΠ (καταλληλότητα)

```
function fitness(x)
  value=0
  for i=1..size(x)-1 do
    value = value +distance (x(i),x(i+1))
  end for
  return value
end fitness
```

- 1 x είναι μια διαδρομή
- 2 $\text{dist}(a,b)$ είναι η απόσταση ανάμεσα στην πόλη a και στην πόλη b

- 1 Χρησιμοποιείται για την δημιουργία της mating pool (λίστα χρωμοσωμάτων)
- 2 Η λίστα αυτή θα χρησιμοποιηθεί στην διασταύρωση
- 3 Είναι στοχαστική διαδικασία
- 4 Θεωρείται η βάση της εξέλιξης

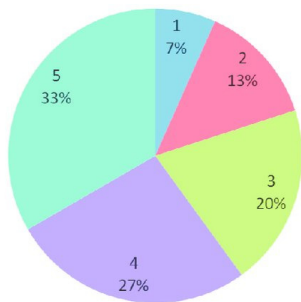
Επιλογή ρουλέτας

- 1 Χρησιμοποιείται πιο συχνά
- 2 Ανάλογη της καταλληλότητας
- 3 Η επιλογή γίνεται με πιθανότητα

$$p_i = \frac{f_i}{\sum_{j=1}^M f_j}$$

- 4 Θα πρέπει να είναι θετικές οι καταλληλότητες
- 5 Οπτικά παρουσιάζεται σαν ρουλέτα, όπου κάθε μέλος έχει πιθανότητα να επιλεγεί ανάλογα του χώρου που πιάνει στην ρουλέτα.

Ρουλέτα (σχήμα)



Individual	Fitness
1	1.0
2	2.0
3	3.0
4	4.0
5	5.0

Υλοποίηση ρουλέτας με πίνακα ακεραίων

```
function select(p,M)
  start=1
  for i=1..size(p) do
    k=p(i)*M
    for j=start..start+k do
      v(j)=i
    end for
    start=start+k+1
  end for
  return v ( rand(1,M) )
end select
```

- 1 Κάθε χρωμόσωμα πιάνει τόσες θέσεις στον πίνακα ανάλογα με την καταλληλότητά του
- 2 M είναι η διάσταση του πίνακα

- 1 Έστω οι καταλληλότητες:
 $f_1 = 12, f_2 = 10, f_3 = 15, f_4 = 25$
- 2 Έστω $M = 12$
- 3 Παράγεται ο πίνακας

$$v = [1, 1, 2, 2, 3, 3, 3, 4, 4, 4, 4, 4]$$

- 4 Πολύπλοκη υλοποίηση
- 5 Κρίσιμη η επιλογή του M
- 6 Ευνοούνται περισσότερα τα καλύτερα χρωμοσώματα

Υλοποίηση ρουλέττας με δεκαδικές τιμές

- 1 Γίνεται ταξινόμηση σε αύξουσα σειρά των καταλληλοτήτων
- 2 Επιλέγεται ένας τυχαίος στο διάστημα $r \in [0, \sum_{j=1}^N f_j)$
- 3 Επιλέγεται για αναπαραγωγή εκείνο το χρωμόσωμα με

$$\sum_{j=1}^{i-1} f_j \leq r \leq \sum_{j=1}^i f_j$$

Αλγόριθμος ρουλέτας με δεκαδικές τιμές

```
function select(f)
    totalf=0
    for i=1..size(f) do
        totalf=totalf+f(i)
    end for
    sum=0
    r=rand(0,totalf)
    for i=1..size(f) do
        sum=sum+f(i)
        if(sum>=r) return i
    end for
end select
```

Προβλήματα ρουλέττας

- 1 Δύσκολη υλοποίηση
- 2 Απαιτήση για ταξινόμηση καταλληλοτήτων
- 3 Αργή υλοποίηση
- 4 Πρόωρη σύγκλιση
- 5 Στασιμότητα
- 6 Επίλυση των παραπάνω με τεχνικές κλιμάκωσης

- 1 Τροποποίηση καταλληλότητας
- 2 Δεν υπάρχει γενική μέθοδος κλιμάκωσης
- 3 Η κλιμάκωση εξαρτάται από το πρόβλημα

Κλιμάκωση (παράδειγμα 1)

- 1 Καταλληλότητες: 9.8, 10.0, 10.2, 11.0
- 2 Πολύ κοντά μεταξύ τους
- 3 Ισοπίθανη επιλογή
- 4 Προσθέτουμε στο καλύτερο τιμή M , στο επόμενο $M/2$ κτλ
- 5 Παράδειγμα για $M = 100$: 22.3, 35.0, 60.2, 111
- 6 Αρκετά κρίσιμη η επιλογή του M
- 7 Δεν είναι απαραίτητο να διαιρούμε με το 2, γιατί μηδενίζεται πολύ γρήγορα.

Κλιμάκωση (παράδειγμα 2)

- 1 Καταλληλότητες: 10^{10} , 10^{20} , 10^{40} , 10^{45}
- 2 Πολύ μεγάλες τιμές
- 3 Πολύ μακριά μεταξύ τους
- 4 Λύση: χρήση λογαρίθμων: 10, 20, 40, 45

Κλιμάκωση (παράδειγμα 3)

- 1 Καταλληλότητες: 1.5, 1.6, 50.0, 100.0, 100.0
- 2 Υπάρχουν μαζί μικρές και μεγάλες τιμές
- 3 Λογαρίθμηση: 0.18, 0.20, 1.7, 2.0, 2.0

- 1 Υπολογίζονται οι ποσότητες f_{min} , f_{max}
- 2 Υπολογισμός νέας καταλληλότητας:

$$f_i^s = \frac{f_i - f_{min}}{f_{max} - f_{min}}$$

- 3 Παράδειγμα: $\{2, 3, 4, 5, 6\} \rightarrow \left\{0, \frac{1}{4}, \frac{1}{2}, \frac{3}{4}, 1\right\}$

Επιλογή tournament

- 1 Η πιο απλή μέθοδος επιλογής
- 2 Επιλέγεται το καλύτερο από μια μικρή ομάδα πληθυσμού N ατόμων
- 3 Δεν χρειάζεται ταξινόμηση
- 4 Όλα τα χρωμοσώματα έχουν πιθανότητα να επιλεγούν
- 5 Είναι η μέθοδος που ακολουθεί η φύση
- 6 Κρίσιμη η επιλογή του N

Επιλογή τουρναμεντ (αλγόριθμος)

```
function select(N)
  max_fitness=0
  parent = 0
  for i=1..N do
    r = rand(1,chromosome_count)
    if(fitness(r)>max_fitness) then
      max_fitness = fitness(r)
      parent = r
    end if
  end for
  return parent
end select
```

Ελιτίστικη επιλογή

- 1 Το καλύτερο ή τα M καλύτερα διατηρούνται ανέπαφα από γενιά σε γενιά
- 2 Είναι κυρίως μέθοδος βελτίωσης και όχι μέθοδος επιλογής
- 3 Υπάρχει εγγύηση πως μια καλή λύση δεν θα χαθεί
- 4 Μπορεί να προκαλέσει πρόωρη σύγκλιση για μεγάλες τιμές του M
- 5 Συνήθως $M = 1$

Γενικά

- 1 Χρησιμοποιεί την επιλογή
- 2 Ανταλλαγή γενετικού υλικού
- 3 Υπάρχουν πολλοί τρόποι διασταύρωσης
- 4 Παράγονται νέα άτομα

Ρυθμός διασταύρωσης

- 1 Συμβολίζεται με p_c
- 2 Καθορίζει πόσα νέα μέλη θα παραχθούν
- 3 Τα νέα χρωμοσώματα συνήθως αντικαθιστούν παλαιότερα
- 4 Αν γίνεται έλεγχος για καλύτερες τιμές καταλληλότητας πριν την αντικατάσταση μιλάμε για steady state γενετικούς

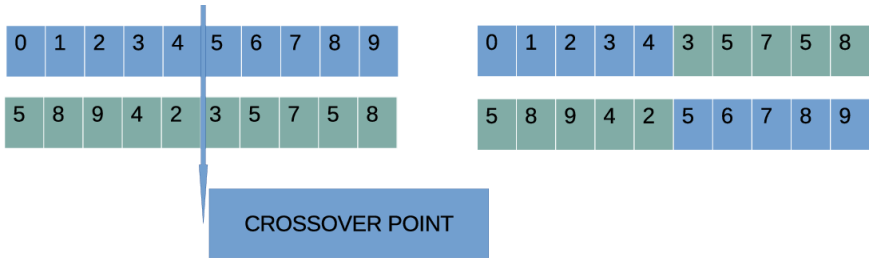
Steady state διασταύρωση

- 1 Τα νέα χρωμοσώματα διώχνουν μόνο τα χειρότερα
- 2 Σε πολλές περιπτώσεις μπορούν να συνυπάρχουν μαζί με τους γονείς αλλά με ανώτατο όριο στον πληθυσμό

Διασταύρωση ενός σημείου

- 1 Επιλέγεται ένα τυχαίο σημείο στο χρωμόσωμα
- 2 Γίνεται ανταλλαγή ανάμεσα σε δύο χρωμοσώματα με βάση αυτό το σημείο
- 3 Η πιο κοινή μέθοδος σε ακέραια χρωμοσώματα

Διασταύρωση ενός σημείου(σχήμα)



Διασταύρωση ενός σημείου (παράδειγμα)

- 1 Χρωμοσώματα: $x_1 = [10, 5, 6]$ $x_2 = [1, 4, 9, 8, 12]$
- 2 Σημείο διασταύρωσης: 2
- 3 Απόγονοι: $c_1 = [10, 5, 9, 8, 12]$, $c_2 = [1, 4, 6]$
- 4 Μπορεί να χρησιμοποιηθεί και σε μεταβλητού μήκους χρωμοσώματα

Ομοιόμορφη διασταύρωση

```
for i=1..chromosome_size do
  r = rand(0,1)
  if(r<=0.5) then
    children1(i)=parent1(i)
    children2(i)=parent2(i)
  else
    children1(i)=parent2(i)
    children2(i)=parent1(i)
  end if
end for
```

```
for i=1..chromosome_size do
  children1(i)=parent1(i)+a*(parent1(i)-parent2(i))
  children2(i)=parent2(i)+a*(parent2(i)-parent1(i))
end for
```

- 1 Ο αριθμός a είναι στο διάστημα $[-0.5, 1.5]$
- 2 Χρησιμοποιείται σε δεκαδικές αναπαραστάσεις κυρίως

- 1 Μικρές τυχαίες αλλαγές
- 2 Συμβαίνουν πολύ σπάνια
- 3 Εξάρτηση από τον ρυθμό μετάλλαξης $p_m \leq 1$
- 4 Συνήθως

$$p_m = \frac{1}{\text{chromosomesize}}$$

- 5 Συνήθως χρησιμοποιείται για να ανακτηθεί παλιό υλικό παρά για να βρεθεί καινούριο

Μετάλλαξη (αλγόριθμος)

```
for i=1..chromosome_count do
  for j=1..chromosome_size do
    r = rand(0,1)
    if(r<=pm) then
      change (chromosome(i), j)
    end if
  end for
end for
```

Η διαδικασία change() εξαρτάται από το πρόβλημα

```
for i=1..chromosome_size do
  r=rand(0,1)
  if(r<pm) then
    p=rand(0,1)
    if(p>0.5) then
      x(i) = x(i) +(xmax-x(i))*(1-r^(1-(t/T)))*b)
    else
      x(i) = x(i) +(xlow-x(i))*(1-r^(1-(t/T)))*b)
    end if
  end if
end for
```



Δεκαδική μετάλλαξη

- 1 $x_i \in [x_{low}, x_{max}]$
- 2 t είναι ο αριθμός γενιάς
- 3 T είναι ο μέγιστος αριθμός γενιών
- 4 Η σταθερά b ελέγχει την διαφοροποίηση στο χρωμόσωμα.
Συνήθως $b = 4$

Σύνοψη

- Γενικά στοιχεία
- Αναπαραστάσεις
- Καταλληλότητα
- Γενετικοί τελεστές

Βιβλιογραφία I

-  Rosenblatt, Frank (1958), The Perceptron: A Probabilistic Model for Information Storage and Organization in the Brain, Cornell Aeronautical Laboratory, Psychological Review, v65, No. 6, pp. 386–408.
-  Freund, Y. and Schapire, R. E. 1998. Large margin classification using the perceptron algorithm. In Proceedings of the 11th Annual Conference on Computational Learning Theory (COLT' 98). ACM Press.