

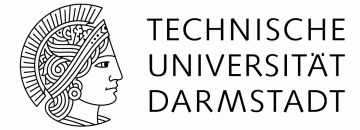
Optimierung in dynamischer Umgebung

(Dozent: PD Dr. Ulf Lorenz)



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

Literatur und Danksagung



Literatur:

s. Webseiten der Veranstaltung

Dank

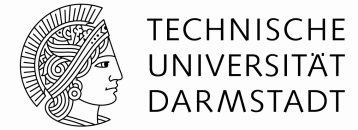
Für Anregungen und die Erlaubnis Unterlagen nutzen zu dürfen, möchte ich mich bedanken bei:

Prof. Dr. Meyer auf der Heide, Uni Paderborn,

Prof. Dr. Schindelhauer von der Uni Freiburg,

Prof. Dr. Ziegler, TU Darmstadt

Vorstellung



PD Dr. rer. nat. Ulf Lorenz

Eckdaten:

- *21.4.69, verheiratet, 3 Kinder
- Akademischer Oberrat in der Mathematik an der TU Darmstadt
- Arbeitsgruppe Diskrete Optimierung
- Fachbereich Mathematik der Technischen Universität Darmstadt

Forschungs-/Interessensgebiete:

- Diskrete Optimierung, Algorithmen
 - Optimierung unter Unsicherheit
 - Spiele
-

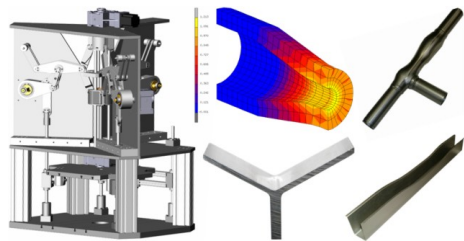
Übersicht II: Ausgangssituation Optimierung

Häufige Annahme für Planung und Entscheidungsfindungen in logistischen Prozessen und in Herstellungsprozessen:

- im vorhinein bestimmbare Daten

Beobachtende und auf Planabweichungen **flexibel reagierende Kontrollstrategie**

- **existiert** entweder **nicht** oder
- **wird von der Planung getrennt betrachtet.**



Folgen der Unsicherheit

- große Planabweichungen

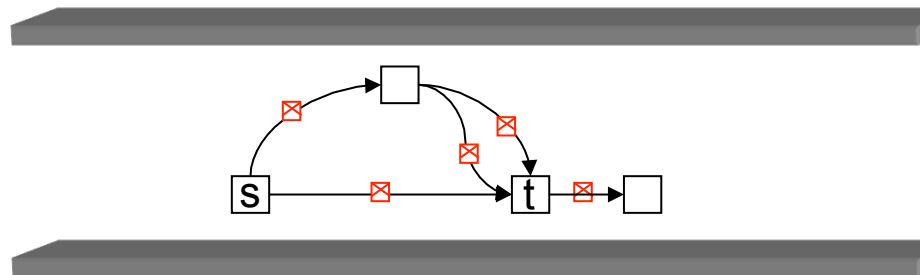
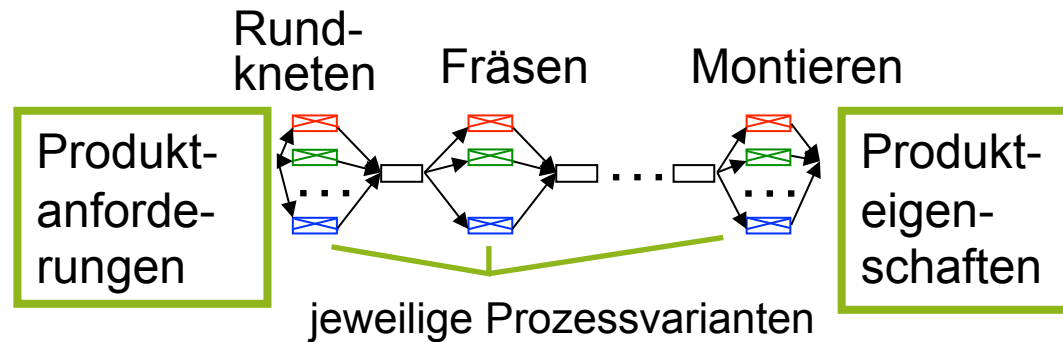
oder

- hohe Sicherheitsbeiwerte
- Überdimensionierung
- große Pufferbildung



Übersicht II: Arbeitsprogramm im SFB 805

Modellierung und Optimierung



$$\begin{aligned} & \max_{y_1^{(u,v)} \in \mathbb{R}^{n_1}} c_1^T y_1 + \text{Erw}[Q_2(y_1^{(u,v)}; \bar{\eta}_2)] \\ & \text{s.t. } \sum_{v \in \delta^+(s)} y_1^{(s,v)} = 1 \\ & \text{mit } Q_t(y_{t-1}^{(u,v)}; \bar{\eta}_t(\omega)) := \max_{y_t^{(u,v)} \in \mathbb{R}^{n_t}} c_t(\omega)^T y_t^{(u,v)} + \text{Erw}[Q_{t+1}(y_t^{(u,v)}; \bar{\eta}_{t+1})] \\ & \text{s.t. } \sum_{v \in \delta^+(u)(\omega)} y_t^{(u,v)} - \sum_{u \in \delta^-(v)(\omega)} y_{t-1}^{(u,v)} = 0 \end{aligned}$$

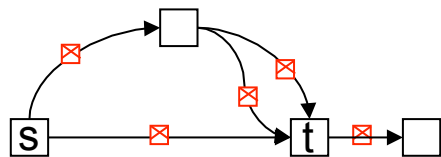
n-stufige, modulare
Prozesskette mit
verschiedenen
Entscheidungs-
alternativen

Netz von
Entscheidungs-
alternativen

mehrstufiges
stochastisches
Optimierungsmodell

Übersicht II: Andere Modellierungen

Modellierung und Optimierung, Alternativen



$$\exists x_1 \forall x_2 \exists x_3 \forall x_4 \exists x_5 \dots$$

$$a_{11}x_1 + a_{12}x_2 + a_{13}x_3 \leq b_1$$

$$a_{21}x_1 + a_{22}x_2 + a_{24}x_4 \leq b_2$$

$$a_{31}x_1 + a_{32}x_2 + a_{35}x_5 \leq b_3$$

$$\exists x_1 \forall x_2 \exists x_3 \forall x_4 \exists x_5 \dots$$

$$a_{11}x_1x_2 + a_{13}x_3 \leq b_1$$

$$a_{21}x_1 + a_{22}x_2x_4 \leq b_2$$

$$a_{31}x_1 + a_{32}x_2 + a_{35}x_5 \leq b_3$$

Algorithmen:

- ganzzahlig (random / worst case):

„von Aussen nach Innen“

mittels backtracking

- kontinuierlich (random / worst case):

„von Innen nach Aussen“

mittels Variablelemination

oder

„von Aussen nach Innen“

mittels Dekomposition

- Einführung in Komplexitätstheorie
- Dynamic Graph Reliability Probleme
- Schach: Lösungsalgorithmen und Näherungsideen
- Go: UCT Lösungsverfahren
- Sokoban, Rushhour und Stackingprobleme
- Satz von Savich, speziell: $\text{NPSPACE} = \text{DPSPACE}$
- Stochastic Programming
- Quantifizierte Lineare Programme

Übersicht I

- Einführung in Komplexitätstheorie

- Unentscheidbarkeit

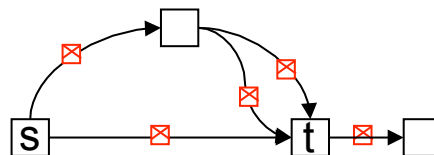
Welche Probleme können mit einem Algorithmus gelöst werden? Was ist überhaupt ein “Algorithmus”, was ist ein “Problem”?

- verschiedene Maschinenmodelle und formale Sprachen
- Algorithmen, Komplexitätsklassen P, NP, PSPACE
- Reduktionstechnik

- Das Dynamic Graph Reliability Problem

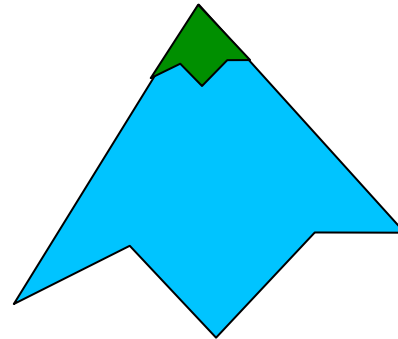
geg.: ein DAG (gerichteter Graph ohne Kreise); Regeln, nach denen Kanten im Graphen ausfallen; Startknoten, Endknoten

ges.: Gibt es eine Gewinnstrategie, die einem Walker im Startknoten erlaubt, an den Endknoten zu gelangen?

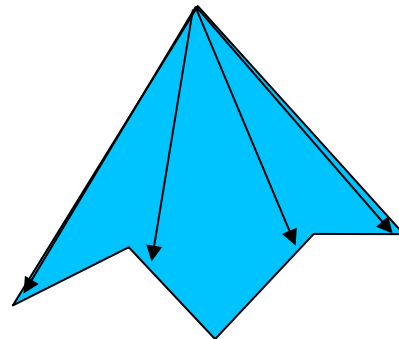


Übersicht

- Schach: Lösungsalgorithmen und Näherungsideen

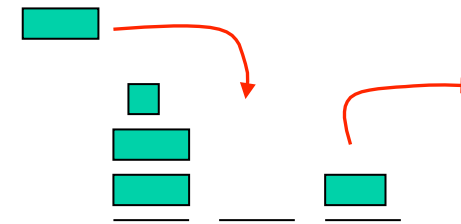
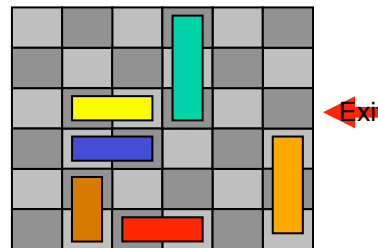


- Go: UCT Lösungsverfahren



Übersicht

- Sokoban, Rushhour und Stackingprobleme



- Satz von Savich, speziell: NPSPACE = DPSPACE
- Stochastic Programming

$$\max_{y_1^{(u,v)} \in \mathbb{N}^{n_1}} c_1^T y_1 + \text{Erw}[Q_2(y_1^{(u,v)}; \bar{\eta}_2)]$$

$$\text{s.t. } \sum_{v \in \delta^-(s)} y_1^{(s,v)} = 1$$

$$\text{mit } Q_t(y_{t-1}^{(u,v)}; \bar{\eta}_t(\omega)) := \max_{y_t^{(u,v)} \in \mathbb{R}^{n_t}} c_t(\omega)^T y_t^{(u,v)} + \text{Erw}[Q_{t+1}(y_t^{(u,v)}; \bar{\eta}_{t+1})]$$

$$\text{s.t. } \sum_{v \in \delta^+(u)(\omega)} y_t^{(u,v)} - \sum_{u \in \delta^-(v)(\omega)} y_{t-1}^{(u,v)} = 0$$

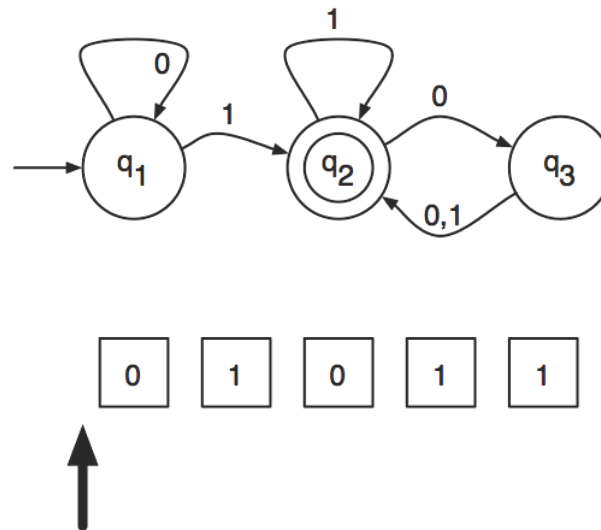
- Quantifizierte Lineare Programme

Es fängt ganz harmlos an

- Ein **Alphabet** Σ besteht aus einer **endlichen Menge von Zeichen**, z.B.
 - $\Sigma_1 = \{a,b,c\}$
 - $\Sigma_2 = \{0,1\}$
 - $\Gamma = \{0,1,x,y,z\}$
- Eine **Zeichenkette (String/Wort)** ist eine **endliche Folge (Tupel) von Zeichen**, z.B.
 - $w = abba$
 - Notation: $w_1=a, w_2=b, w_3=b, w_4=a$
 - Die Länge eines Worts wird mit $|w|$ beschrieben: $|w| = 4$
- Σ^* bezeichnet die Menge aller Zeichenketten über Alphabet Σ
 - z.B.: “abba” $\in \{a,b\}^*$
 - Die leere Zeichenkette wird mit ε bezeichnet.
 - Es gilt: $|\varepsilon| = 0$
- Eine **Teilmenge von Σ^*** wird als **Sprache** bezeichnet

- Eine Sprache $L \subseteq \Sigma^*$ muss nun irgendwie beschrieben werden.
 - z.B. durch einen **regulären Ausdruck**: (0^*10^*)
 - \emptyset ist ein regulärer Ausdruck.
 - ε ist ein regulärer Ausdruck.
 - $\forall a_i \in \Sigma$ ist a_i ein regulärer Ausdruck.
 - Sind x und y reguläre Ausdrücke, so auch $x \cup y$, (xy) und x^* .
 - Es gibt keine weiteren regulären Ausdrücke.
 - z.B. durch eine **Problembeschreibung**:
 - **Definition**: Ein *Entscheidungsproblem* ist ein input-output Tupel mit
 - geg.**: Kodierung eines Inputs einer Instanz, mittels Alphabet Σ
 - ges.**: ja/nein
 - Die Teilmenge aller Inputs, für die die Antwort “ja” ist, ist offenbar eine Sprache

- Die Frage, ob ein $w \in \Sigma^*$ ein Wort aus einer Sprache $L \subseteq \Sigma^*$ ist, kann unterschiedlich schwierig zu lösen sein
 - Bsp. 1: In einem sehr einfachen Fall durch einen endlichen Automaten:
 $0^*1(1|0(0|1))^*$



Formal ist ein deterministischer endlicher Automat (DEA) ein 5-Tupel

Def: Ein (deterministischer) endlicher Automat (**DFA**) ist ein 5-Tupel $(Q, \Sigma, \delta, q_0, F)$, wobei

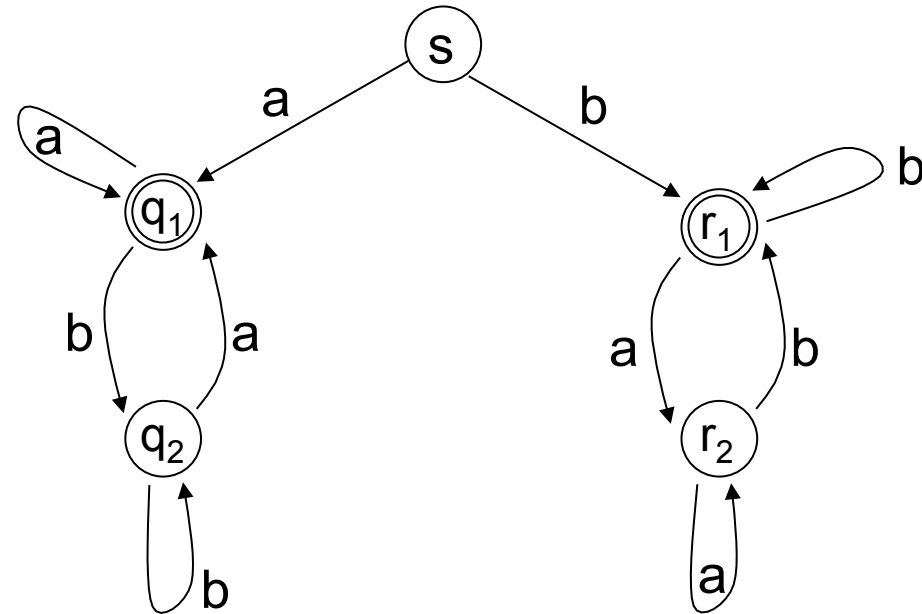
- Q eine endliche Menge von Zuständen ist,
- Σ ein endliches Alphabet
- $\delta: Q \times \Sigma \rightarrow Q$ die Übergangsfunktion,
- q_0 der Startzustand und
- $F \subseteq Q$ die Menge akzeptierender Endzustände.

Sprachbeschreibungen und Maschinen

$A := (Q, \Sigma, \delta, q_0, F)$,
 $Q := \{s, q_1, q_2, r_1, r_2\}$,
 $\Sigma := \{a, b\}$,
 $F := \{q_1, r_1\}$
 $q_0 = s$

$L(A) = \{w_1 w_2 \dots w_n : w_i \in \{a, b\}, w_1 = w_n\}$

δ	s	q_1	q_2	r_1	r_2
a	q_1	q_1	q_1	r_2	r_2
b	r_1	q_2	q_2	r_1	r_1

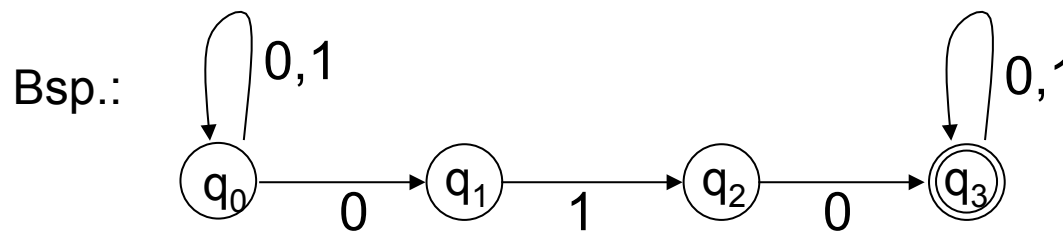


Sprachbeschreibungen und Maschinen

**Formal ist ein nichtdeterministischer endlicher Automat (NEA)
(ohne ε -Übergänge) ein 5-Tupel**

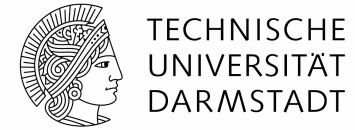
Def: Ein (nichtdeterministischer) endlicher Automat (**NFA**) ist ein 5-Tupel
 $(Q, \Sigma, \delta, q_0, F)$, wobei

- Q eine endliche Menge von Zuständen ist,
- Σ ein endliches Alphabet
- $\delta: Q \times \Sigma \rightarrow 2^Q$ die Übergangsfunktion,
- q_0 der Startzustand und
- $F \subseteq Q$ die Menge akzeptierender Endzustände.



	0	1
q_0	$\{q_0, q_1\}$	$\{q_0\}$
q_1	-	$\{q_2\}$
q_2	$\{q_3\}$	-
q_3	$\{q_3\}$	$\{q_3\}$

Sprachbeschreibungen und Maschinen



Satz: Sei N ein NFA und $L = L(N)$. Dann gibt es einen DFA A mit $L(A) = L$

Beweis: Sei $N = (Q, \Sigma, \delta, q_0, F)$. Die folgende Konstruktion heißt auch “Potenzmengenkonstruktion”. Um $A = (Q', \Sigma, \delta', q'_0, F')$ zu definieren setzen wir:

- $Q' = 2^Q$ (Potenzmenge von Q)
- $q'_0 = \{q_0\}$
- $F' = \{R \in Q' \mid R \cap F \neq \{\}\}$
- $\delta'(R, a) = \bigcup_{r \in R} \delta(r, a) = \{q \in Q \mid \text{es gibt ein } r \in R \text{ mit } q \in \delta(r, a)\}$

Dann gilt:

$$\begin{aligned} w \in L(N) &\Leftrightarrow \delta(q_0, w) \cap F \neq \{\} \\ &\Leftrightarrow \delta(q'_0, w) \in F' \\ &\Leftrightarrow w \in L(A) \end{aligned}$$

Hierbei bedeutet $\delta(q, w)$, dass die Übergangsfunktion δ mehrfach auf das Wort w angewendet wird, Buchstabe für Buchstabe und startend bei Zustand q .