

# مکانیزم الگوریتم ژنتیک

نویسنده:

جلال میرزائی



سازمان اسناد و کتابخانه ملی

جمهوری اسلامی ایران

عنوان: میرزائی، جلال، ۱۳۵۳-

عنوان و نام: مکانیزم الگوریتم ژنتیک/ نویسنده جلال میرزائی.

پدیدآور

مشخصات نشر: تهران: موسسه فرهنگی انتشاراتی اولین‌ها، ۱۴۰۲.

مشخصات ظاهری: ح، ۱۴۹ ص.

شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۸۲۲۰-۵۰-۵ : ۱۷۰۰۰۰

وضعیت فهرست: فیبا

نویسی

موضوع: الگوریتم‌های ژنتیک

Genetic algorithms

رده بندی کنگره: ۵/۴۰۲ QA

رده بندی دیوبی: ۱/۰۰۵

شماره کتابشناسی: ۹۵۱۶۸۷۵

ملی

اطلاعات رکورد: فیبا

کتابشناسی

میدان انقلاب، رویرویی سینما بهمن پلاک ۱۳۶۰ واحد ۱۵ - ۹۱۲۲۳۷۷۱۵ - ۰۶۶۴۸۰۴۶۸ - ۰۶۶۴۸۰۴۶۸

عنوان: مکانیزم الگوریتم ژنتیک

نویسنده: جلال میرزائی

موسسه انتشاراتی اولین‌ها

[www.zolalesabz.ir](http://www.zolalesabz.ir)

طراح جلد: امیرحسین حسن زاده نقوتی

نوبت چاپ: اول، ۱۴۰۲

شمارگان: ۱۰۰۰ نسخه

چاپ: مجد

قیمت: ۱۷۰۰۰ تومان

شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۸۲۲۰-۵۰-۵

## مقدمه مولف

الگوریتم زنگنه (Genetic Algorithm - GA) تکنیک جستجویی در علم رایانه برای یافتن راه حل تقریبی برای بهینه‌سازی و مسائل جستجو است. الگوریتم زنگنه نوع خاصی از الگوریتم‌های تکامل است که از تکنیک‌های زیست‌شناسی فرگشتی مانند وراثت و جهش استفاده می‌کند.

در واقع الگوریتم‌های زنگنه از اصول انتخاب طبیعی داروین برای یافتن فرمول بهینه جهت پیش‌بینی یا تطبیق الگو استفاده می‌کنند. الگوریتم‌های زنگنه اغلب گزینه خوبی برای تکنیک‌های پیش‌بینی بر مبنای تصادف هستند. مختصراً گفته می‌شود که الگوریتم زنگنه (یا GA) یک تکنیک برنامه‌نویسی است که از تکامل زنگنه به عنوان یک الگوی حل مسئله استفاده می‌کند. مسئله‌ای که باید حل شود ورودی است و راه حل‌ها طبق یک الگو کد گذاری می‌شوند که ناتیج fitness نام دارد هر راه حل کاندید را ارزیابی می‌کند که اکثر آنها به صورت تصادفی انتخاب می‌شوند.

کلاً این الگوریتم‌ها از بخش‌های زیر تشکیل می‌شوند: ناتیج برازش، نمایش، انتخاب، تغییر.

کلمات کلیدی: الگوریتم زنگنه، هیوریستیک، ترکیب و جهش، تکامل طبیعی داروین، مسئله هشت وزیر.

# فهرست مطالب

عنوان

صفحه



## فصل اول

- ۱ - مقدمه
- ۲ - به دنبال تکامل ...
- ۳ - ایده اصلی استفاده از الگوریتم ژنتیک
- ۴ - درباره علم ژنتیک
- ۵ - تاریخچه علم ژنتیک
- ۶ - تکامل طبیعی (قانون انتخاب طبیعی داروین)
- ۷ - رابطه تکامل طبیعی با روش های هوش مصنوعی
- ۸ - الگوریتم
- ۹ - الگوریتم های جستجوی ناگامه ای
- ۱۰ - الف- جستجوی لیست
- ۱۱ - ب- جستجوی درختی
- ۱۲ - پ- جستجوی گراف
- ۱۳ - ۲- الگوریتم های جستجوی آگاهانه
- ۱۴ - الف- جستجوی خصمانه
- ۱۵ - ۹- مسائل NP-Hard
- ۱۶ - ۱۰- هیوریستیک
- ۱۷ - ۱۱- انواع الگوریتم های هیوریستیک



## فصل دوم

- ۱ - مقدمه
- ۲ - الگوریتم ژنتیک
- ۳ - مکانیزم الگوریتم ژنتیک
- ۴ - عملکردهای الگوریتم ژنتیک
- ۵ - کدگذاری

۲۹	-۳- ترکیب
۲۹	-۴- جهش
۳۰	-۵- رمزگشایی
۳۰	-۶- چارت الگوریتم به همراه شبه کد آن
۳۱	-۷- شبه کد و توضیح آن
۳۲	-۸- چارت الگوریتم زتیک
۳۲	-۹- تابع هدف
۳۴	-۱۰- روش‌های کد کردن
۳۵	-۱- کدینگ بازتری
۳۶	-۲- کدینگ جایگشتی
۳۷	-۳- کد گذاری مقدار
۳۸	-۴- کدینگ درخت
۳۹	-۵- نمایش رشته‌ها
۴۱	-۶- انواع روش‌های تشکیل رشته
۴۲	-۷- باز گرداندن رشته‌ها به مجموعه متغیرها
۴۳	-۸- تعداد بیت‌های متناظرها بر مبنای
۴۴	-۹- جمعیت
۴۴	-۱۰- ایجاد جمعیت اولیه
۴۵	-۱۱- اندازه جمعیت
۴۶	-۱۲- محاسبه برآزندگی (تابع ارزش)
۴۸	-۱۳- انواع روش‌های انتخاب
۴۹	-۱۴- انتخاب چرخ رولت
۵۱	-۱۵- انتخاب حالت پایدار
۵۱	-۱۶- انتخاب نخبه گرانی
۵۲	-۱۷- انتخاب رقابتی
۵۲	-۱۸- انتخاب قطع سر
۵۳	-۱۹- انتخاب قطعی بریندل
۵۳	-۲۰- انتخاب جایگزینی نسلی اصلاح شده
۵۴	-۲۱- انتخاب مسابقه
۵۴	-۲۲- انتخاب مسابقه تصادفی
۵۴	-۲۳- انواع روش‌های ترکیب
۵۵	-۲۴- جایه‌جایی دودوئی

۵۸	- جابه‌جایی حقیقی
۵۹	- ترکیب تک نقطه‌ای
۶۰	- ترکیب دو نقطه‌ای
۶۱	- ترکیب $n$ نقطه‌ای
۶۱	- ترکیب پکتواخت
۶۲	- ترکیب حسابی
۶۲	- ترتیب
۶۳	- چرخه
۶۴	- محدود
۶۴	- بخش_نگاشته
۶۶	- احتمال ترکیب
۶۶	- تحلیل مکانیزم جابه‌جایی
۶۷	- جهش
۶۹	- ۱- جهش بازیزی
۶۹	- ۲- جهش حقیقی
۷۰	- ۳- وارونه سازی بیت
۷۰	- ۴- تغییر ترتیب قرارگیری
۷۱	- ۵- وارونه سازی
۷۱	- ۶- تغییر مقدار
۷۲	- ۱۸- محک اختتام اجرای الگوریتم ژنتیک
۷۳	- ۱۹- انواع الگوریتم‌های ژنتیکی
۷۳	- ۱- الگوریتم ژنتیکی سری
۷۴	- ۲- الگوریتم ژنتیکی موازی
۷۵	- ۲۰- مقایسه الگوریتم ژنتیک با سیستم‌های طبیعی
۷۶	- ۲۱- نقاط قوت الگوریتم‌های ژنتیک
۷۹	- ۲۲- محدودیت‌های GA
۷۹	- ۲۳- استراتژی برخورد با محدودیت‌ها
۷۹	- ۱- استراتژی اصلاح عملگرهای ژنتیک
۸۰	- ۲- استراتژی رکوئی
۸۰	- ۳- استراتژی اصلاحی
۸۰	- ۴- استراتژی جرمدهای
۸۱	- ۲۴- بهبود الگوریتم ژنتیک

۸۱-	
۸۶-	فصل سوم
۸۷-	۱- مقدمه
۸۸-	۲- حل معمای هشت وزیر
۹۰-	۱- جمعیت آغازین
۹۴-	۲- تابع برازنده‌گی
۹۵-	۳- آمیزش
۹۶-	۴- جهش ژنتیکی
۹۸-	۳- الگوریتم ژنتیک و حل مسأله فروشنده دوره‌گرد
۱۰۰-	۱- حل مسأله TSP به وسیله الگوریتم ژنتیک
۱۰۸-	۲- مقایسه روش‌های مختلف الگوریتم و ژنتیک برای TSP
۱۰۹-	۳- نتیجه گیری
۱۱۰-	۴- حل مسأله معمای سودوکو
۱۱۱-	۱- حل مسأله
۱۱۱-	۲- تعیین کروموزم
۱۱۲-	۳- ساختن جمعیت آغازین با نسل اول
۱۱۳-	۴- ساختن تابع از ارزش
۱۱۴-	۵- ترکیب نمونه‌ها و ساختن جواب جدید
۱۱۹-	۶- ارزیابی مجموعه جواب
۱۱۹-	۷- ساختن نسل بعد
۱۲۰-	۵- مرتب سازی به کمک GA
۱۲۰-	۱- صورت مسأله
۱۲۰-	۲- جمعیت آغازین
۱۲۳-	۳- تابع برازنده‌گی
۱۲۴-	۴- انتخاب
۱۲۴-	۵- ترکیب
۱۲۵-	۶- جهش
۱۲۶-	☒ فهرست منابع و مراجع
۱۲۷-	پیوست
۱۴۳-	واژه‌نامه

