

عنوان مقاله:

یک الگوریتم ترکیبی مبتنی بر آتاماتهای یادگیر و نظریه بازی ها برای بهینه سازی

محل انتشار:

شانزدهمین کنفرانس سالانه انجمن کامپیوتر ایران (سال: 1389)

تعداد صفحات اصل مقاله: 5

نویسندگان:

مهدی رضا پور میر صالح - دانشگاه صنعتی امیرکبیر - دانشکده مهندسی کامپیوتر و فناوری اطلاعات

محمد رضا میبیدی - دانشگاه صنعتی امیرکبیر - دانشکده مهندسی کامپیوتر و فناوری اطلاعات

محمد مهدی عبادزاده

خلاصه مقاله:

آتاماتای یادگیر ابزاری قوی است که در یک محیط تصادفی ناشناخته عمل کرده و به مرور زمان کارایی خود را از طریق یک فرایند یادگیری بهبود میدهد. آتاماتهای یادگیر در حل مسائل بهینه سازی بسیار خوب عمل می کنند و یکی از ویژگیهای بارز آنها قابلیت یادگیری می باشد. مساله بهینه سازی را می توان یافتن نقطه تعادل یک بازی دانست که در آن هر بازیکن یک مقدار از بعد متناظر خود در فضای جستجو را انتخاب می کند. در این مقاله یک الگوریتم ترکیبی تکاملی که از ترکیب آتاماتای یادگیر و مفاهیم نظریه بازیها حاصل می شود برای حل مسائل بهینه سازی پیشنهاد می گردد. آزمایشهای انجام شده کارایی این روش را به خوبی نشان میدهد.

کلمات کلیدی:

آتاماتای یادگیر، الگوریتم تکاملی، بهینه سازی، نظریه بازی ها

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/133769>

