



# Manual Técnico de M.O.E.A. Software

Dra. Katya Rodríguez Vázquez  
[katya.rodriguez@iimas.unam.mx](mailto:katya.rodriguez@iimas.unam.mx)

Aarón Martín Castillo Medina  
[amcm329@hotmail.com](mailto:amcm329@hotmail.com)

El presente manual contiene la información técnica relacionada con el producto de software denominado **M.O.E.A. Software**, la cual consiste en un compendio de las funcionalidades creadas.

Este documento pretende ser una extensión especializada exclusivamente en implementaciones algorítmicas del mencionado producto con la finalidad de familiarizar al usuario con el contenido subyacente en el código fuente para que pueda interaccionar con éste a su merced, pudiendo reproducirlo o modificarlo según sea el caso.

Es importante mencionar que al ser el producto de software mismo una fusión entre la teoría comprendida en el trabajo escrito y sus correspondientes implementaciones técnicas, el manual por ende también incluye referencias que manifiestan la teoría detrás de cada una de las características creadas.

Para esto se ofrece al usuario una explicación precisa y concisa de los términos técnicos que se usarán a lo largo del manual.

Comenzando por un breve señalamiento de la arquitectura de diseño, ésta se refiere al esquema o plantilla que se suele usar para adecuar la organización del código y así agruparlo en módulos con características similares con la finalidad de optimizar tiempos de detección y corrección de errores, amén de la facilidad de lectura del código gracias a la estructura del mismo.

Entonces se hace notar el uso de la así denominada MVC (**Model-View-Controller ó Modelo-Vista-Controlador**).

Siguiendo este tipo de organización, se colocan las funcionalidades en tres categorías principales, que son:

- **Model (ó Modelo)**, se almacenan todos los elementos que realizan el proceso analítico, en este caso todo lo relacionado con la ejecución de M.O.E.A.'s y la recolección de resultados.
- **View (ó Vista)**, se coloca todo aquéllo asociado a la interfaz gráfica del programa y

## 2 Manual Técnico

---

en el caso del proyecto, la graficación apropiada de resultados.

- **Controller (ó Controlador)**, se guarda toda la parafernalia relativa al control de las comunicaciones entre la Vista y el Modelo.

El proceso usual de interacción entre dichas categorías es el siguiente:

1. El usuario inserta las configuraciones pertinentes en la Vista, las cuales permitirán obtener resultados detallados del M.O.E.A. que se fuera a ejecutar.
2. El Controlador obtiene las configuraciones previamente insertadas por el usuario; durante esta etapa se realiza una verificación y saneamiento de dichas configuraciones. Si el proceso fue exitoso se procede ir al paso (3), en cualquier otro caso se retrocede al paso (1) con una notificación de error.
3. El Modelo se encarga de ejecutar el algoritmo precisado por el usuario en (1), para ello se le proporcionan todas las configuraciones adjuntas. Una vez concluido el proceso el Modelo le regresa los resultados al Controlador.
4. El Controlador toma los resultados y a su vez los transfiere a la Vista, la cual se encarga de mostrar al usuario los datos finales de manera gráfica.

Ahora, haciendo énfasis en el contenido del programa, **M.O.E.A. Software** consta de 60 archivos útiles con un promedio de 200 líneas de código por cada uno aproximadamente sin considerar las líneas de comentarios.

Se resalta la denominación *útiles* porque el usuario encontrará archivos adicionales cuyo único fin es el de proporcionar meta-information del programa o habilitar detalles técnicos muy específicos que escapan al enfoque de desarrollo.

Dirigiendo la atención hacia el interior del código fuente el usuario notará que todos los archivos están debidamente comentados, además se incluyen explicaciones técnicas breves para que éste pueda familiarizarse no sólo con el código sino con conceptos o elementos de programación utilizados en el producto de software.

Con respecto del formato de enunciamiento de comentarios se distingue una sintaxis ligeramente diferente al lenguaje natural. Esto se debe a que se ha usado la correspondiente a **Sphinx** (<http://www.sphinx-doc.org/en/stable/>), el cual es un programa que automatiza la creación visualmente apropiada de documentación para productos de software.

Aún teniendo esto en cuenta no se debe tener dificultad en la interpretación de la información basada en los comentarios y en el caso de encontrarse con alguna incomodidad el sitio de Sphinx ofrece referencias básicas de traducción entre su sintaxis y el lenguaje cotidiano.

En lo concerniente a los tipos de archivos creados, se muestran las siguientes clasificaciones (**de menor a mayor jerarquía**):

- **Script**, el archivo básico de implementación, por lo general en éste se describe infraestructura simple como métodos o variables; su creación se atribuye a concebir el uso de técnicas disponibles para el usuario de una manera más eficiente y menos burocrática.  
Por lo general, este tipo de archivos se encuentran en el Modelo ya que su uso alude a entornos más dinámicos que requieran de una rápida respuesta.
- **Clase**, similar a los Scripts con la salvedad de que las Clases contienen una estructura más robusta pero también más estática. Su uso se limita en este proyecto a la generación de la interfaz gráfica (**en la Vista**) y en el Controlador ya que, por regla general éstos deben estar predisuestos a las necesidades del usuario, ante lo cual se tiene el menester de destinar mayores recursos.
- **Módulo**, corresponde principalmente a una agrupación de Clases y/o Scripts con características en común.
- **Sección**, mantiene relación directa con las categorías mencionadas en la arquitectura MVC. Contiene a todos los elementos anteriores.

Conviene mencionar que en algunas partes del manual se establecen sugerencias de referencias anteponiendo la palabra *véase* como identificador; en este caso se aclara que se trata de rutas relacionadas con el código fuente por lo que el usuario debe localizarlas en las secciones pertinentes (**usando el archivo Begin.py como punto de referencia**) para poder acceder al contenido y entonces asociar el código entre distintos archivos.

A continuación se muestra el diagrama del contenido del producto de software, donde se ven desplegadas tanto la jerarquía de los elementos como las relaciones entre éstos:

- **[Begin \(script\)](#)**
- **[Model \(sección\)](#)**
  - [ChromosomalRepresentation \(módulo\)](#)
    - [BinaryRepresentation \(script\)](#)
    - [FloatPointRepresentation \(script\)](#)
  - [Community \(clase\)](#)
    - [Population \(clase\)](#)
      - ▷ [Individual \(clase\)](#)
  - [Fitness \(módulo\)](#)
    - [LinearRankingFitness \(script\)](#)
    - [NonLinearRankingFitness \(script\)](#)

- ▶ ProportionalFitness (script)
- Operator (módulo)
  - ▶ Selection (módulo)
    - ▷ Roulette (script)
    - ▷ ProbabilisticTournament (script)
    - ▷ StochasticUniversalSampling (script)
  - ▶ Crossover (módulo)
    - ▷ NPointsCrossover (script)
    - ▷ UniformCrossover (script)
  - ▶ Mutation (módulo)
    - ▷ BinaryMutation (script)
    - ▷ FloatPointMutation (script)
- SharingFunction (módulo)
  - ▶ GenotypicSimilarity (módulo)
    - ▷ HammingDistance (script)
  - ▶ PhenotypicSimilarity (módulo)
    - ▷ EuclideanDistance (script)
- MOEA (módulo)
  - ▶ VEGA (script)
  - ▶ SPEAII (script)
  - ▶ MOGA (script)
  - ▶ NSGAII (script)

### ■ View (sección)

- MainWindow (clase)
- Main (módulo)
  - ▶ Home (módulo)
    - ▷ HomeFrame (clase)
      - IntroductionFrame (clase)

- ▶ [DecisionVariable](#) (módulo)
  - ▷ [DecisionVariableFrame](#) (clase)
    - [VariableFrame](#) (clase)
- ▶ [ObjectiveFunction](#) (módulo)
  - ▷ [ObjectiveFunctionFrame](#) (clase)
    - [FunctionFrame](#) (clase)
- ▶ [Population](#) (módulo)
  - ▷ [PopulationFrame](#) (clase)
  - ▷ [TemplatePopulationFrame](#) (clase)
    - [PopulaceFrame](#) (clase)
    - [FitnessFrame](#) (clase)
- ▶ [GeneticOperator](#) (módulo)
  - ▷ [GeneticOperatorFrame](#) (clase)
  - ▷ [TemplateGeneticOperatorFrame](#) (clase)
    - [SelectionFrame](#) (clase)
    - [CrossoverFrame](#) (clase)
    - [MutationFrame](#) (clase)
- ▶ [MOEA](#) (módulo)
  - ▷ [MOEAFRAME](#) (clase)
    - [AlgorithmFrame](#) (clase)
    - [SharingFunctionFrame](#) (clase)
- [Additional](#) (módulo)
  - ▶ [GenerationSignalToplevel](#) (clase)
  - ▶ [MenuInternalOption](#) (módulo)
    - ▷ [MenuInternalOption](#) (clase)
    - ▷ [InternalOptionToplevel](#) (clase)
    - ▷ [InternalOptionTab](#) (módulo)
      - [MOPExampleFrame](#) (clase)

- MOPFrame (clase)
- FeatureFrame (clase)
  - CharacteristicFrame (clase)
- PythonExpressionFrame (clase)
  - ExpressionFrame (clase)
- ▷ AboutToplevel (clase)
- ▶ ResultsGrapher (módulo)
  - ▷ ResultsGrapherToplevel (clase)
    - GraphFrame (clase)
      - CustomNavigationToolbar2TkAgg (clase)
    - SummaryFrame (clase)
      - ContentFrame (clase)
    - ErrorFrame (clase)

### ■ Controller (sección)

- Controller (clase)
- XMLParser (clase)
- Verifier (clase)

## 1. Begin (script)

Este archivo funge como un launcher (**disparador**) el cual simplemente crea y muestra la ventana principal (**véase la sección View**).

## 2. Model (sección)

La sección Model (**ó Modelo**) contiene toda la base lógica del programa, más en específico, todas las características para poder ejecutar MOEA's apropiadamente alimentados con los datos obtenidos por la sección View (**ó Vista**) usando la sección Controller (**ó Controlador**) como intermediaria.

Una vez que se obtenga algún resultado, éste será transmitido a la sección View a través del Controller.

A continuación se observan las subcategorías que conforman a la sección en cuestión:

## 2.1. ChromosomalRepresentation (módulo)

Ofrece elementos para elaborar una codificación adecuada.

Entiéndase por codificación a la forma de determinar el cromosoma y sus propiedades; cabe mencionar que el cromosoma será portado por los Individuos (**ó Individuos**).

Es importante mencionar que cualquier codificación implementada debe ser sustentada en los métodos correspondientes al Crossover (**ó Cruza**) y Mutation (**ó Mutación**), ésto porque dichas operaciones funcionan con cromosomas.

De esta manera, la idea es que el usuario pueda crear sus propias codificaciones, por lo que, además de agregar la descripción de la codificación a Controller/XML/Features.xml (véase el archivo mencionado en la sección de código), deberá implementar por lo menos las siguientes funciones:

```
calculate_length_subchromosomes (vector_variables, number_of_decimals, representation_parameters)
```

Por cada variable de decisión se crea una porción del cromosoma, entonces en esta función se calcula el tamaño de cada porción (**ó subcromosoma**), ya que al final las operaciones de crusa y mutación se realizarán sobre el súper crosomoma, el cual es la concatenacion de todos los subcromosomas.

Por eso es importante identificar el tamaño de cada subcromosoma, así como sus límites dentro del súper cromosoma.

### Parameters

- **vector\_variables** (*List*) – El vector de variables de decisión, donde cada variable trae consigo sus límites inferior y superior.
- **number\_of\_decimals** (*Integer*) – El número de decimales que deberá traer cada variable de decisión.
- **representation\_parameters** (*Dictionary*) – Un diccionario que contiene todas las opciones adicionales para cada tipo de codificación.

**Returns** Una lista que contiene el tamaño del cromosoma por cada variable de decisión. Dado que el orden de las variables de decisión es inmutable, se preserva el mismo y por ello la lista contiene sólo los tamaños.

**Return type** List

**create\_chromosome** (*length\_subchromosomes, vector\_variables, number\_of\_decimals, representation\_parameters*)

Función que crea el cromosoma. Se usa la como apoyo el método **calculate\_length\_subchromosomes** descrito con anterioridad.

#### Parameters

- **length\_subchromosomes** (*List*) – La lista que contiene los tamaños de cada variable de decisión.
- **vector\_variables** (*List*) – La lista que contiene las variables de decisión, así como sus rangos.
- **number\_of\_decimals** (*Integer*) – El número de decimales que traerá cada variable de decisión.
- **representation\_parameters** (*Dictionary*) – Un diccionario que contiene todas las opciones adicionales para cada tipo de codificación.

**Returns** El cromosoma devuelto en forma de lista.

**Return type** List

**evaluate\_subchromosomes** (*complete\_chromosome, length\_subchromosomes, vector\_variables, number\_of\_decimals, representation\_parameters*)

Tomando en cuenta que el cromosoma ya ha sido creado usando los tamaños de los subcromosomas, en esta función se procede a evaluar el súper cromosoma partiendo en los subcromosomas pertinentes y evaluando individualmente cada uno de éstos.

#### Parameters

- **complete\_chromosome** (*List*) – El súper cromosoma a ser evaluado.
- **length\_subchromosomes** (*List*) – La lista que contiene los tamaños de cada variable de decisión.
- **vector\_variables** (*List*) – La lista que contiene las variables de decisión, así como sus rangos.
- **number\_of\_decimals** (*Integer*) – El número de decimales que traerá cada variable de decisión.
- **representation\_parameters** (*Dictionary*) – Un diccionario que contiene todas las opciones adicionales para

cada tipo de codificación.

**Returns** Un diccionario que contiene como llave la variable de decisión y como valor la evaluación del subcromosoma correspondiente.

**Return type** Dictionary

Sólo concierne añadir un detalle adicional; se asume por defecto que las funciones antes mencionadas se encuentran implementadas en cada uno de los elementos de este módulo, por ello es que primordialmente se mostrarán aquéllas que no se contemplen en el esquema original, es decir, funciones auxiliares.

En el caso muy específico en el que alguna de las funciones obligatorias contenga información importante también se adjuntarán en el documento.

A continuación se develan los elementos que constituyen a este módulo:

### 2.1.1. BinaryRepresentation (script)

Contiene todas las funcionalidades requeridas para que se pueda hacer uso de una codificación de tipo Binary (**ó Binaria**); ésto significa que los alelos que conforman al cromosoma serán exclusivamente 0 ó 1.

**binary\_to\_decimal** (*chromosome*)

Método que convierte un número binario a decimal.

Este es un ejemplo de método que se puede agregar adicionalmente siempre y cuando se implementen las funciones que se han mencionado ya.

**Parameters**

- **chromosome** (*List*) – El cromosoma sobre el cual se hará la evaluación.

**Returns** La representación en decimal del número binario.

**Return type** Integer

**evaluate\_subchromosomes** (*complete\_chromosome, length\_subchromosomes, vector\_variables, number\_of\_decimals, representation\_parameters*)

Realiza una evaluación de los subcromosomas para la codificación binaria (**ó Binaria**).

En términos generales se toma cada porción del subcromosoma (**tomando en cuenta que previamente se calcularon sus longitudes**) y así se convierte a decimal, considerando la expansión numérica.

Posteriormente para obtener el número final se hace lo siguiente:

$$\text{Conversión}(\text{subcromosoma}) = A + DN(\text{subcromosoma}) \cdot \frac{B-A}{2^M-1}$$

Donde:

- **A** es el límite inferior que toma la variable de decisión.
- **B** es el límite superior que toma la variable de decisión.
- **M** es la longitud del subcromosoma asociado a la variable de decisión.
- **DN (Decimal number)** es el número en decimal del subcromosoma asociado a la variable de decisión.

### 2.1.2. **FloatPointRepresentation (script)**

Este script contiene todas las funcionalidades requeridas para que se pueda hacer uso de una codificación de tipo Float Point (ó **Punto Flotante**); ésto significa que los alelos que conforman al cromosoma serán números de punto flotante.

Un número de punto flotante es aquél que tiene una parte entera y una decimal; cabe mencionar que si el número en cuestión no tiene expansión decimal, se le considera un número de representación Integer (ó **Entera**); ésto porque en algunas fuentes se manejan la representación de Punto Flotante y Entera por separado.

## 2.2. **Community (clase)**

Proporciona toda la infraestructura lógica para poder construir poblaciones y operar con éstas, además de transacciones relacionadas con sus elementos de manera individual.

Se le llama Community porque aludiendo a su significado una Community (ó **Comunidad**) consta de al menos una Population (ó **Población**). De esta manera se deduce que en algún momento habrán métodos que involucren a más de una Población.

### Parameters

- **vector\_functions** (*List*) – Lista que contiene las funciones objetivo previamente saneadas por Controller/Controller.py.
- **vector\_variables** (*List*) – Lista que contiene las variables de decisión previamente saneadas por Controller/Controller.py.
- **available\_expressions** (*Dictionary*) – Diccionario que contiene algunas funciones escritas como azúcar sintáctica para que puedan ser utilizadas más fácilmente

por el usuario y evaluadas más rápidamente en el programa (**véase Controller/XML/PythonExpressions.xml**).

- **number\_of\_decimals** (*Integer*) – El número de decimales que tendrán las soluciones; con este número se determina en gran medida el tamaño del cromosoma.
- **representation\_instance** (*Instance*) – Instancia de la técnica de representación que eligió el usuario (**véase Controller/Verifier.py**).
- **representation\_parameters** (*Dictionary*) – Diccionario que contiene todos los parámetros adicionales a la técnica de representación considerada por el usuario.
- **fitness\_instance** (*Instance*) – Instancia de la técnica de Fitness que eligió el usuario (**véase Controller/Verifier.py**).
- **fitness\_parameters** (*Dictionary*) – Diccionario que contiene todos los parámetros adicionales a la técnica de Fitness seleccionada por el usuario.
- **sharing\_function\_instance** (*Instance*) – Instancia de la técnica de Sharing Function seleccionada por el usuario (**véase Controller/Verifier.py**).
- **sharing\_function\_parameters** (*Dictionary*) – Diccionario que contiene todos los parámetros adicionales a la técnica de Fitness seleccionada por el usuario.
- **selection\_instance** (*Instance*) – Instancia de la técnica de selección (**Selection**) elegida por el usuario (**véase Controller/Verifier.py**).
- **selection\_parameters** (*Dictionary*) – Diccionario que contiene todos los parámetros adicionales a la técnica de selección (**Selection**) usada por el usuario.
- **crossover\_instance** (*Instance*) – Instancia de la técnica de cruza (**Crossover**) tomada por el usuario (**véase Controller/Verifier.py**).
- **crossover\_parameters** (*Dictionary*) – Diccionario que contiene todos los parámetros adicionales a la técnica de cruza (**Crossover**) manejada por el usuario.
- **mutation\_instance** (*Instance*) – Instancia de la técnica de mutación (**Mutation**) tomada por el usuario (**véase**

**ControllerVerifier.py).**

- **mutation parameters** (*Dictionary*) – Diccionario que contiene todos los parámetros adicionales a la técnica de mutación (**Mutation**) seleccionada por el usuario.

**Returns** Model.Community.Community

**Return type** Instance

**compare\_dominance** (*current, challenger, allowed\_functions*)

---

**Note:** Este método es privado.

---

Permite realizar la comparación de las funciones objetivo de los Individuos *current* y *challenger* tomadas una a una para indicar así quién es el dominado y quién es el que domina. Cabe mencionar que más apropiadamente se le conoce como dominancia fuerte de Pareto.

#### Parameters

- **current** (*Instance*) – El Individuo inicial para comprobar dominancia.
- **challenger** (*Instance*) – El Individuo que reta al inicial para comprobar dominancia.
- **allowed\_functions** (*List*) – Lista que indica cuáles son las funciones objetivo que deben compararse.

**Returns** True si *current* domina a *challenger*, False en otro caso.

**Return type** Boolean

**get\_best\_individual\_results** (*population*)

---

**Note:** Este método es privado.

---

Obtiene los valores de las variables de decisión y de las funciones objetivo por cada Individuo.

#### Parameters

- **population** (*List*) – Una lista que contiene los mejores Individuos por generación.

**Returns** Una lista que contiene por un lado la tupla (generacion, funciones) y por otro la tupla (generación, variables). Esto por

---

cada generación.

**Return type** List

---

**get\_pareto\_results** (*population*)

---

**Note:** Este método es privado.

---

Obtiene el frente de Pareto, el complemento del frente de Pareto y el óptimo de Pareto.

Para una mejor orientación léase la parte escrita del proyecto.

**Parameters**

- **population** (*Instance*) – La Población sobre la cual se obtendrán estos elementos.

**Returns** Una lista que contiene el frente de Pareto, su complemento y el óptimo de Pareto.

**Return type** List

---

**using\_sharing\_function** (*individual\_i*, *individual\_j*, *alpha\_share*, *sigma\_share*)

---

**Note:** Este método es privado.

---

Devuelve un valor que ayuda al cálculo del Sharing Function.

A grandes rasgos el sharing function sirve para hacer una selección más precisa de los mejores Individuos cuando se da el caso de que tienen el mismo número de Individuos dominados.

**Parameters**

- **individual\_i** (*Instance*) – Individuo sobre el que se hará la operación.
- **individual\_j** (*Instance*) – Individuo sobre el que se hará la operación.
- **alpha\_share** (*Float*) – El valor necesario para poder calcular la distancia entre Individuos.
- **sigma\_share** (*Float*) – El valor necesario para poder calcular la distancia entre Individuos.

**Returns** El resultado que contribuirá al sharing function.

**Return type** Float

**assign\_fonseca\_and\_flemming\_pareto\_rank** (*population*, *allowed\_functions*=’All’)

Asigna una puntuación (**ó rank**) a cada uno de los Individuos de una Población con base en su dominancia de Pareto.

A grandes rasgos, el algoritmo asigna un rank que consiste en:

$$\text{rank}(\text{Individuo}) = \text{número\_soluciones\_que\_dominan}(\text{Individuo}) + 1$$

Esta técnica es usada principalmente por M.O.G.A.

#### Parameters

- **population** (*Instance*) – La Población sobre la que se hará la operación.
- **allowed\_functions** (*List*) – Lista que contiene las posiciones de las funciones que son admisibles para hacer comparaciones. Por defecto tiene el valor “All”.

**assign\_goldberg\_pareto\_rank** (*population*, *additional\_info*=*False*, *allowed\_functions*=’All’)

Asigna una puntuación (**ó rank**) a cada uno de los Individuos de una Población con base en su dominancia de Pareto.

En términos generales, el algoritmo trabaja con niveles, es decir, primero toma los Individuos no dominados y les asigna un valor 0, luego los elimina del conjunto y nuevamente aplica la operación sobre los no dominados del nuevo conjunto, a los que les asigna el valor 1, y así sucesivamente hasta no quedar Individuos.

Esta técnica es usada principalmente por N.S.G.A. II.

#### Parameters

- **population** (*Instance*) – La Población sobre la que se hará la operación.
- **additional\_info** (*Boolean*) – Un valor que le indica a la función que debe regresar información adicional.
- **allowed\_functions** (*List*) – Lista que contiene las posiciones de las funciones que son admisibles para hacer comparaciones. Por defecto tiene el valor “All”.

**Returns** Si *additional\_info* es True: un arreglo con dos elementos: en el primero se almacena una lista con los niveles de dominancia disponibles mientras que el segundo consta de una estructura que contiene todos los posibles niveles y asociados a éstos, los cromosomas de los Individuos que los conforman.

Si additional\_info es False: el método es void (**no regresa nada**).

#### **Return type** List

**assign\_population\_fitness** (*population*)

Aplica la asignación de Fitness para una Población dada usando como base el Ranking de cada Individuo (**véase Model/Fitness**).

#### **Parameters**

- **population** (*Instance*) – La Población sobre la que se hará la operación.

**assign\_zitzler\_and\_thiele\_pareto\_rank** (*population, allowed\_functions='All'*)

Asigna una puntuación (rank) a cada uno de los Individuos de una Población con base en su dominancia de Pareto.

A manera de esbozo, el algoritmo asigna un rank que consiste en una razón:

$$\text{rank}(\text{Individuo}) = \frac{\text{número_soluciones_dominadas(Individuo)}}{\text{tamaño_población}} + 1$$

Esta técnica es usada principalmente por S.P.E.A. II

#### **Parameters**

- **population** (*Instance*) – La Población sobre la que se hará la operación.
- **allowed\_functions** (*List*) – Lista que contiene las posiciones de las funciones que son admisibles para hacer comparaciones. Por defecto tiene el valor “All”.

**calculate\_population\_niche\_count** (*population*)

Calcula el valor conocido como niche count que no es mas que la suma de los sharing function de todos los Individuos j con el Individuo i, con  $i \neq j$ .

#### **Parameters**

- **population** (*Instance*) – Conjunto sobre el que se hará la operación.

**calculate\_population\_pareto\_dominance** (*population, allowed\_functions*)

Realiza la comparación de dominancia entre todos los elementos de la Población con base en la evaluación de sus funciones objetivo.

#### **Parameters**

- **population** (*Instance*) – La Población sobre la que se hará la operación.
- **allowed\_functions** (*List*) – Lista que indica las funciones objetivo permitidas para hacer la comparación.

**calculate\_population\_shared\_fitness** (*population*)

Calcula el Shared Fitness (ó **Fitness Compartido**) de cada uno de los Individuos de la Población.

**Parameters**

- **population** (*Instance*) – Conjunto sobre el que se hará la operación.

**create\_population** (*set\_chromosomes*)

Crea una Población usando un conjunto de cromosomas como base.

**Parameters**

- **set\_chromosomes** (*List*) – Conjunto de cromosomas.

**Returns** Model.Community.Population

**Return type** Instance

**evaluate\_population\_functions** (*population*)

Evalúa cada uno de los subcromosomas de los Individuos de la Población (**Population**).

De manera adicional obtiene el listado de los valores extremos tanto de variables de decisión como de funciones objetivo para el cálculo del sigma share (véase el **método using\_sharing\_function**).

**Parameters**

- **population** (*Instance*) – La Población sobre la que se hará la operación.

**execute\_crossover\_and\_mutation** (*selected\_parents\_chromosomes*)

Realiza la cruxa y mutación de los Individuos. Para el caso de la cruxa ésta se lleva a cabo siempre entre dos Individuos, mientras que la mutación es unaria.

**Parameters**

- **selected\_parents\_chromosomes** (*List*) – El conjunto de cromosomas sobre los cuales se aplicarán dichos operadores genéticos.

**Returns** Una instancia del tipo Model.Community.Population.

**Return type** Instance

**execute\_selection (parents)**

Realiza la ejecución de la técnica de selección por medio de una instancia que se creó previamente (**véase Controller/Verifier.py**).

**Parameters**

- **parents** (*Instance*) – El conjunto de Individuos sobre el cual se aplicará la técnica

**Returns** Una lista con los cromosomas de aquellos Individuos seleccionados.

**Return type** List

**get\_best\_individual (population)**

Obtiene el mejor Individuo dentro de una Población. Para estos fines el mejor Individuo es aquél que tenga mejor dominancia.

**Parameters**

- **population** (*Instance*) – La Población sobre la cual se hará la búsqueda.

**Returns** El Individuo que cumple con la característica de la mayor dominancia.

**Return type** Instance

**get\_results (best\_individual\_along\_generations, external\_set\_population)**

Recolesta la información y la almacena en una estructura que contiene dos categorías principales: funciones objetivo y variables de decisión. Por cada una existen las subcategorías Pareto y mejor Individuo, en referencia al óptimo o frente de Pareto (**según corresponda**) y a los valores del mejor Individuo por generación (**véase View/Additional/ResultsGrapher/GraphFrame.py**).

**Parameters**

- **best\_individual\_along\_generations** (*List*) – Una lista que contiene los mejores Individuos por generación.
- **external\_set\_population** (*Instance*) – La Población sobre la cual se efectuarán las operaciones.

**Returns** Un diccionario con los elementos mostrados en la descripción.

**Return type** Dictionary

**init\_population** (*population\_size*)

Crea una Población de manera aleatoria.

**Parameters**

- **population\_size** (*Integer*) – El tamaño de la Población.

**Returns** Model.Community.Community.Population

**Return type** Instance

La clase en cuestión se apoya de los siguientes elementos:

### 2.2.1. Population (clase)

Consiste en un conjunto de instancias de la clase Individual, proporcionando además métodos y atributos que se manifiestan tanto en grupo como de manera individual.

**Parameters**

- **population\_size** (*Integer*) – El tamaño de la Población.
- **vector\_functions** (*List*) – Lista con las funciones objetivo.
- **vector\_variables** (*List*) – Lista con las variables de decisión y sus rangos.
- **available\_expressions** (*Dictionary*) – Diccionario que contiene algunas funciones escritas como azúcar sintáctica para que puedan ser utilizadas más fácilmente por el usuario y evaluadas más rápidamente en el programa (véase Controller/XML/PythonExpressions.xml).
- **number\_of\_decimals** (*Integer*) – Número de decimales que tendrá cada solución (**tanto en variables de decisión como funciones objetivo**).

**Returns** Model.Community.Population

**Return type** Instance

**add\_individual** (*position, complete\_chromosome*)

Añade un Individuo a la Población.

#### Parameters

- **position** (*Integer*) – La posición dentro del arreglo de Individuos donde se colocará el nuevo elemento.
- **complete\_chromosome** (*Array*) – El cromosoma del Individuo.

**calculate\_population\_properties ()**

Calcula atributos individuales con base en los valores de toda la Población.

**get\_decision\_variables\_extreme\_values ()**

Regresa el listado de los valores máximo y mínimo de las variables de decisión para el cálculo de sigma share.

**Returns** Una colección con los valores máximo y mínimo para las variables de decisión.

**Return type** Dictionary

**get\_individuals ()**

Regresa los Individuos de la Población.

**Returns** Estructura que contiene a los Individuos de la Población.

**Return type** Array

**get\_length\_vector\_functions ()**

Regresa el número de elementos del vector de funciones objetivo.

**Returns** Número de funciones objetivo.

**Return type** Integer

**get\_objective\_functions\_extreme\_values ()**

Regresa el listado de los valores máximo y mínimo de las funciones objetivo para el cálculo de sigma share.

**Returns** El listado con los valores máximo y mínimo para las funciones objetivo.

**Return type** List

**get\_size ()**

Otorga el tamaño de la Población.

**Returns** El tamaño de la Población.

**Return type** Integer

**get\_total\_expected\_value()**

Regresa el valor esperado de la Población.

**Returns** El valor esperado.

**Return type** Float

**get\_total\_fitness()**

Captura el Fitness total de la Población.

**Returns** El valor del Fitness poblacional.

**Return type** Float

**get\_vector\_variables()**

Regresa el vector de variables de decisión.

**Returns** Conjunto que contiene las variables de decisión con sus rangos.

**Return type** List

**print\_info()**

Imprime en texto las características de los Individuos de la Población, tanto grupales como individuales (**en consola**).

**set\_decision\_variables\_extreme\_values(*decision\_variables\_extreme\_values*)**

Actualiza el listado de valores máximo y mínimo de las variables de decisión para el cálculo de sigma share.

**Parameters**

- **decision\_variables\_extreme\_values** (*Dictionary*)
  - Un conjunto con los valores máximo y mínimo de cada una de las variables de decisión.

**set\_objective\_functions\_extreme\_values(*objective\_functions\_extreme\_values*)**

Actualiza el listado de valores máximo y mínimo de las funciones objetivo para el cálculo de sigma share.

**Parameters**

- **objective\_functions\_extreme\_values** (*List*)
  - Una lista con los valores máximo y mínimo de cada una de las funciones objetivo.

**set\_total\_fitness(*value*)**

Actualiza el Fitness total de la Población.

**Parameters**

- **value** (*Float*) – El valor a actualizar.

**shuffle\_individuals()**

Desordena los elementos de la Población.

**sort\_individuals(*method*, *is\_descendent*)**

Ordena los Individuos de acuerdo a algún criterio dado.

**Parameters**

- **method** (*String*) – El método o atributo sobre el cual se hará la comparación.
- **is\_descendent** (*Boolean*) – Indica si el ordenamiento es ascendente o descendente.

La clase actual tiene como base el siguiente elemento:

**2.2.1.1. Individual (clase)**

La base de toda operación lógica.

Consiste en una abstracción de un elemento simple en función de un ecosistema. Si bien la parte esencial es el cromosoma, en esta implementación se añaden algunos elementos extra con la finalidad de facilitar ciertas operaciones.

**Parameters**

- **complete\_chromosome** (*Array*) – El cromosoma que conformará al Individuo.
- **vector\_functions** (*List*) – Lista que contiene a las funciones objetivo.
- **available\_expressions** (*Dictionary*) – Diccionario que contiene algunas funciones escritas como azúcar sintáctica para que puedan ser utilizadas más fácilmente por el usuario y evaluadas más rápidamente en el programa (véase Controller/XML/PythonExpressions.xml).
- **number\_of\_decimals** (*Integer*) – El número de decimales que deberá tener cada solución, influye en el comportamiento del cromosoma.

**Returns** Model.Community.Population.Individual

**Return type** Instance

**evaluate\_single\_function** (*function, expressions*)

---

**Note:** Este método es privado.

---

Evalúa una función objetivo.

**Parameters**

- **function** (*String*) – La función que será evaluada.
- **expressions** (*Dictionary*) – El diccionario que ayuda a evaluar la función. Expressions = variables + constantes + funciones built-in.

**Returns** La función evaluada.

**Return type** Float

**evaluate\_functions** (*decision\_variables*)

Evalúa todas las funciones objetivo.

**Parameters**

- **decision\_variables** (*List*) – El vector de variables de decisión.

**get\_complete\_chromosome ()**

Regresa el cromosoma del Individuo.

**Returns** El cromosoma.

**Return type** Array

**get\_decision\_variables ()**

Da el vector de variables de decisión.

**Returns** El vector de variables de decisión.

**Return type** List

**get\_evaluated\_functions ()**

Regresa las funciones objetivo evaluadas.

**Returns** Las funciones objetivo evaluadas.

**Return type** List

**get\_expected\_value ()**

Se obtiene el valor esperado del Individuo.

Por definición, el valor esperado es el número de posibles hijos que puede tener un Individuo. Mientras más apto, más hijos.

**Returns** El valor esperado.

**Return type** Float

**get\_fitness()**

Regresa el Fitness del Individuo.

**Returns** El Fitness.

**Return type** Float

**get\_niche\_count()**

Regresa el valor niche para el Individuo.

**Returns** El tamaño niche.

**Return type** Float

**get\_pareto\_dominated()**

Regresa el número de soluciones que dominan al Individuo actual.

**Returns** El número de soluciones que dominan a la actual.

**Return type** Integer

**get\_pareto\_dominates()**

Regresa el número de soluciones que son dominadas por el actual Individuo.

**Returns** El número de soluciones dominadas.

**Return type** Integer

**get\_rank()**

Regresa la puntuación (**rank**) que se le designó al Individuo (**véase Model/Community/Community.py**).

**Returns** El rango.

**Return type** Float

**get\_vector\_functions()**

Obtiene el vector de funciones objetivo.

**Returns** El vector de funciones objetivo.

**Return type** List

**print\_info()**

Imprime las características básicas del Individuo (**en consola**).

**set\_expected\_value(value)**

Actualiza el valor esperado del Individuo.

**Parameters**

- **value** (*Float*) – El valor a actualizar.

**set\_fitness(value)**

Actualiza el valor del Fitness.

**Parameters**

- **value** (*Float*) – El valor a actualizar.

**set\_niche\_count(value)**

Actualiza el valor niche.

**Parameters**

- **value** (*Float*) – El valor a actualizar.

**set\_pareto\_dominated(value)**

Actualiza el número de soluciones que dominan a la solución actual.

**Parameters**

- **value** (*Integer*) – El valor a actualizar.

**set\_pareto\_dominates(value)**

Actualiza el número de soluciones dominadas por el Individuo actual.

**Parameters**

- **value** (*Integer*) – El valor a actualizar.

**set\_rank(rank)**

Actualiza el rango del Individuo.

**Parameters**

- **rank** (*Float*) – El valor a actualizar.

## 2.3. Fitness (módulo)

Este módulo provee técnicas que calculan el Fitness (**ó Aptitud**) de los Individuals (**ó Individuos**) de una Population (**ó Población**).

Se entiende por Fitness a un número que indica la calidad del Individuo (**en particular**

**de sus variables de decisión)** frente a las funciones objetivo al momento de ser evaluadas, esto es, a mayor Fitness, mayor es la probabilidad de que las variables de decisión del Individuo sean la solución óptima para las funciones objetivo.

La asignación del Fitness depende en gran medida del ranking que se les haya otorgado a los Individuos previamente (**véase Model/Community/Community.py**).

Indirectamente, esto nos indica que un Individuo con un Fitness alto tiene más probabilidades de ser elegido en los métodos de Selection (**ó Selección**) y propagar su carga genética; así en las funciones de dicha sección (**Model/Operator/Selection**) el criterio para escoger a un Individuo está basado comúnmente en su Fitness.

Al final la meta es que el usuario cree sus propias versiones de asignación de Fitness, para lo cual es imperativo que, además de agregar la descripción de la codificación a Controller/XML/Features.xml (**véase el archivo mencionado en la sección de código**), se implemente la siguiente función:

#### **assign\_fitness (population, fitness\_parameters)**

Realiza la asignación de Fitness de los Individuos.

Dentro de esta se suelen usar métodos de la clase Population (**véase Model/Community/Population/Population.py**) y de la clase Individual (**véase Model/Community/Population/Individual/Individual.py**), por lo que es muy recomendable que el usuario verifique las funciones disponibles. Algunas de las que se ocupan más frecuentemente son:

- **get\_rank (Individual)**
- **set\_fitness (Individual).**
- **set\_total\_fitness (Population)**
- **calculate\_population\_properties (Population)**

#### **Parameters**

- **population (Instance)** – La Población sobre la cual se hará el cálculo de Fitness por cada Individuo.
- **fitness\_parameters (Dictionary)** – Un diccionario que puede contener opciones adicionales para el cálculo de Fitness.

Sólo concierne añadir un detalle adicional; se asume por defecto que las funciones antes mencionadas se encuentran implementadas en cada uno de los elementos de este módulo, por ello es que primordialmente se mostrarán aquéllas que no se contemplen en el esquema original, es decir, funciones auxiliares.

En el caso muy específico en el que alguna de las funciones obligatorias contenga información importante también se adjuntarán en el documento.

Ahora se muestran los elementos que conforman el módulo actual:

### **2.3.1. LinearRankingFitness (script)**

Se implementa la asignación de Fitness conocida como Linear Ranking (**ó Ranking Lineal**). Es denominada así porque el Fitness se asigna con una función lineal que tiene como fundamento la posición que ocupa el Individuo dentro de la Población.

El procedimiento es: tomando en cuenta el ranking asignado a los Individuos (**ó Individuos**) por la clase Community (**véase Model/Community/Community.py**) se ordenan de acuerdo a este valor y entonces el Fitness se basa en la posición que cada uno de los Individuos ocupa. Más en específico, el Fitness está proporcionado por la siguiente fórmula:

$$Fitness(Individuo) = 2 - SP + \frac{2 \cdot (SP-1) \cdot \text{posición}(Individuo)}{\text{tamaño\_población}-1}$$

Donde:

- **SP (Selective Pressure ó Presión Selectiva)** es un valor que oscila entre 1 y 2.
- **Posición(Individuo)** es la que ocupa el Individuo de acuerdo al rank.

Haciendo un análisis somero en la fórmula, se puede apreciar que los Individuos con mejor Fitness serán aquéllos que se encuentren en las últimas posiciones, sin embargo los rankings que se manejan en este proyecto son inversamente proporcionales a la calidad de los Individuos (**véase Model/Community/Community.py**); por ello es importante ordenar a los Individuos de manera descendente para que la operación tenga sentido. La función encargada de esto se llama `sort_individuals` y está en **Model/Community/Population/Population.py**.

### **2.3.2. NonLinearRankingFitness (script)**

Se implementa la asignación de Fitness conocida como Non-Linear Ranking (**ó Ranking No Lineal**) que, a diferencia de los demás métodos, la aplica usando como base la posición del Individuo (**ó Individuo**) en la Population (**ó Población**) como resultado de las operaciones de ranking (**véase Model/Community/Community.py**).

Posteriormente el Fitness se constituye tomando la posición del Individuo y una función polinomial (**la cual es una función no lineal, de ahí el nombre**). La fórmula es la siguiente:

$$Fitness(Individuo) = \frac{TP \cdot X^{\text{posición}(Individuo)}}{\sum_{i=1}^{TP} X^{i-1}}$$

Donde:

- **TP** es el tamaño de la Población.
- **Posición(Individuo)** es la que ocupa éste de acuerdo al ranking previo.

- **X** es la solución al polinomio:  $(SP - TP) \cdot X^{TP-1} + SP \cdot X^{TP-2} + \dots + SP \cdot X + SP = 0$
- **SP (Selective Pressure ó Presión Selectiva)** varía entre 1 y 2.

Haciendo un análisis somero en la fórmula, se puede apreciar que los Individuos con mejor Fitness serán aquéllos que se encuentren en las últimas posiciones, sin embargo los rankings que se manejan en este proyecto son inversamente proporcionales a la calidad de los Individuos (**véase Model/Community/Community.py**); por ello es importante ordenar a los Individuos de manera descendente para que la operación tenga sentido. La función encargada de esto se llama `sort_individuals` y está en **Model/Community/Population/Population.py**.

#### **calculate\_root (polynome, x\_0, epsilon)**

Calcula la solución de un polinomio usando el método Newton-Raphson.

A grandes rasgos el funcionamiento es el siguiente:

Tomando como base el punto  $x_0$  se obtiene  $x_1$  así:

$$x_1 = x_0 - \frac{f(x_0)}{f'(x_0)}$$

Una vez obtenido  $x_1$  se calcula  $x_2$  de la misma manera:

$$x_2 = x_1 - \frac{f(x_1)}{f'(x_1)}$$

El proceso se repite para ‘n’ iteraciones hasta que el valor alcance la precisión de epsilon ó el polinomio ya no tenga más derivadas. Concretando lo anterior:

$$x_{n+1} = x_n - \frac{f(x_n)}{f'(x_n)}$$

Cuando  $x_{n+1}$  se acerque a epsilon ó cuando el polinomio no sea más derivable el método se detendrá.

#### **Parameters**

- **polynome (List)** – El polinomio en el que se buscará la solución.
- **x\_0 (Float)** – el punto sobre el que se hará la evaluación del polinomio.
- **epsilon (Float)** – La precisión decimal que se necesita para poder devolver el resultado.

**Returns** La solución al polinomio.

**Return type** Float

**derivate (polynome)**

Método que calcula la derivada de un polinomio, modificando directamente éste sin regresar nada.

**Parameters**

- **polynome** (*List*) – El polinomio inicial.

**evaluate\_polynome (polynome, x)**

Evalúa un polinomio en un cierto valor.

**Parameters**

- **polynome** (*List*) – El polinomio a evaluar.
- **x** (*Float*) – El valor sobre el que se evaluará el polinomio.

**Returns** La evaluación del polinomio.

**Return type** Float

### 2.3.3. ProportionalFitness (script)

Se desarrolla la asignación de Fitness conocida como Proportional (**ó Proporcional**).

La función (**ó fórmula**) utilizada es la siguiente:

$$\text{Fitness}(\text{Individuo}) = \frac{F_0(\text{Individuo})}{\sum_{i=1}^{\text{tamaño\_población}} F_0(\text{Individuo}_i)}$$

Donde:

- $F_0$  es conocido como el valor de la función objetivo del Individuo. Nótese que  $F_0$  debe ser proporcional al Fitness del Individuo.

De acuerdo a la información provista anteriormente, la asignación es llamada así porque, como dice el nombre, el Fitness de un Individuo corresponde a la parte proporcional de la cantidad total de  $F_0$  de la Population (**ó Población**).

De esta manera es posible ajustar los valores para que no existan Fitness dispares. Con respecto de  $F_0$  es importante considerar que, dado que se está manejando un sistema multi objetivo puede haber más de un valor en existencia, por ello se necesita una cantidad que conjunte estas evaluaciones el cual es el rank, sin embargo el rank es inversamente proporcional a la calidad de un Individuo.

Entonces se debe hacer una modificación para garantizar que exista un valor proporcional al Fitness del Individuo, por lo cual  $F_0$  se reescribe así:

$$F_0(\text{Individuo}) = \text{tamaño\_población} - \text{rank}(\text{Individuo})$$

Reescribiendo la fórmula inicial se tiene lo siguiente:

$$Fitness(Individuo) = \frac{tamaño\_población - rank(Individuo)}{\sum_{i=1}^{tamaño\_población} [tamaño\_población - rank(Individuo_i)]}$$

Con esta actualización ya es posible obtener un Fitness acorde al rank del Individuo sin alterar la esencia de la técnica.

## 2.4. Operator (módulo)

En éste se encuentran implementadas todas aquellas funcionalidades que intervengan en el proceso de la creación de una nueva Population (**ó Población**) hija.

La finalidad de ésto es propagar y realizar combinaciones de la carga genética de los Individuos (**ó Individuos**) más aptos mediante el cromosoma (**véase Model/ChromosomalRepresentation**) para obtener soluciones con una mejor calidad que sus predecesoras.

Para este punto es importante mencionar que la calidad de un Individuo es directamente proporcional a su Fitness (**véase Model/Fitness**).

En términos generales, la manera de construir una Población hija es la siguiente:

- De la Población actual y tomando como base el Fitness de cada Individuo se seleccionan aquéllos que serán los elegidos para reproducirse. Nótese que un Individuo puede ser tomado en cuenta más de una vez si se da el caso.
- Con base en los elegidos, se toman sus respectivos cromosomas y se realiza la operación de Crossover (**ó Cruza**). Ésta es una simulación de una reproducción de tipo sexual donde se toman dos padres para “procrear” dos hijos.  
Las características de los hijos dependerán de las técnicas usadas (**véase Model/Operator/Crossover**).
- Se toman los hijos y uno a uno se les aplica la operación de mutación.

Al final Población hija constará de los hijos “mutados”.

A continuación se muestran las siguientes subcategorías correspondientes a los pasos descritos anteriormente, cada una con sus respectivas técnicas desarrolladas:

### 2.4.1. Selection (módulo)

En esta sección se encuentran implementadas todas las técnicas relacionadas con la selección de Individuos.

Como se ha mencionado antes, durante dicha operación la importancia de la elección radica en el Fitness de cada Individuo, además un Individuo puede ser seleccionado más de una vez si la causa lo amerita.

Así, se elegirán tantos Individuos como elementos haya en la Población.

El objetivo radica en mantener el equilibrio entre una “selección justa” y la oportunidad de permitir a los Individuos con una calidad media o baja la propagación de su carga genética.

Al final se busca que el usuario desarrolle sus propias técnicas de selección, por lo cual, además de añadir el método en el listado localizado en **Controller/XML/Features.xml**, deberá implementar la siguiente función:

**execute\_selection\_technique** (*population, selection\_parameters*)

Lleva a cabo la selección de Individuos de una Población. Es importante recalcar que, la función que más se ocupa es:

**get\_fitness** (**Model/Community/Population/Individual.py**)

Aunque existen otras que pueden tener relevancia para el usuario (véase **Model/Community/Population.py**).

Como medida adicional, para los eventos de Crossover (ó **Cruza**) y Mutation (ó **Mutación**) se recomienda ampliamente que este método regrese únicamente los cromosomas asociados a los Individuos, ya que ésto facilita sobremanera las operaciones mencionadas.

### Parameters

- **population** (*Instance*) – La Población sobre la cual se seleccionarán los Individuos.
- **selection\_parameters** (*Dictionary*) – Un diccionario que puede contener opciones adicionales para la selección de Individuos.

**Returns** Una lista que contiene los cromosomas de los Individuos seleccionados.

### Return type List

Es conveniente mencionar que se asume por defecto que las funciones antes mencionadas se encuentran implementadas en cada uno de los elementos de este módulo, por ello es que primordialmente se mostrarán aquéllas que no se contemplen en el esquema original, es decir, funciones auxiliares.

En el caso muy específico en el que alguna de las funciones obligatorias contenga información importante también se adjuntarán en el documento.

A continuación se vislumbran los elementos característicos de este módulo:

#### 2.4.1.1. Roulette (script)

Se implementa el método de selección conocido como Roulette (**ó Ruleta**).

También es llamado Proportional Selection (**ó Selección Proporcional**).

En la función se distinguen dos etapas principales: construir la ruleta y “ponerla a girar” para que se elija al elemento.

Para la primera etapa se toma como base el Valor Esperado (**ó Expected Value**) de cada Individuo (**véase Model/Community/Population/Individual.py**).

El Valor Esperado para fines de este proyecto es el número de “hijos” que un Individuo puede ofrecer. Éste se calcula de la siguiente forma:

$$\text{Valor Esperado}(\text{Individuo}) = \frac{\text{tamaño\_población} \cdot \text{Fitness}(\text{Individuo})}{\sum_{i=1}^{\text{tamaño\_población}} \text{Fitness}(\text{Individuo}_i)}$$

Al final aquéllos con Valores Esperados altos tendrán lugar a mayores espacios en la ruleta y por ende su probabilidad de elección aumenta.

Para recorrer la ruleta en realidad se toma un valor aleatorio entre 0 y la suma de los Valores Esperados. Entonces se van sumando los Valores Esperados de los Individuos hasta que se exceda el valor aleatorio mencionado antes. Aquel elemento cuyo Valor Esperado haya excedido la suma se considera el elegido y es seleccionado para la etapa de cruce.

Para la selección de Individuos se efectúa la segunda operación tantas veces como el tamaño de la Población.

Cabe mencionar que el Valor Esperado ya se calcula de manera automática en este proyecto (**véase Model/Community/Population/Population.py**).

#### **2.4.1.2. ProbabilisticTournament (script)**

Se desarrolla la técnica conocida como Torneo Probabilístico (**ó Probabilistic Tournament**).

Tal como lo sugiere el nombre, la selección será llevada a cabo en forma de competencia directa entre los Individuos.

Tradicionalmente se comparan sus Fitness y de esta manera el Individuo ganador es aquél con la cantidad mayor de Fitness, pero dado que se maneja un esquema probabilístico la decisión no depende totalmente del factor antes mencionado.

De esta manera se pueden recapitular los siguientes pasos:

- Tomar  $k$  ( $2 \leq k \leq \text{tamaño\_población}$ ) Individuos de la Población.
- Realizar el torneo de manera secuencial entre los elementos seleccionados anteriormente, esto es, tomar el elemento A y enfrentarlo con B, al resultado de la batalla anterior enfrentarlo con C y así sucesivamente.

Para ello por cada encuentro se crea un número aleatorio entre 0 y 1, si el número es menor a 0.5 se toma al elemento con menor Fitness, de lo contrario se elige al de

mayor Fitness.

La operación se lleva a cabo hasta que se tenga un ganador de los k Individuos.

Los dos pasos anteriores se repiten hasta que se hayan obtenido tantos Individuos como el tamaño de la Población.

#### 2.4.1.3. Stochastic Universal Sampling (script)

Se determina la técnica conocida como Stochastic Universal Sampling (**ó Muestreo Estocástico Universal**).

Primero que nada es menester mencionar que es necesario el uso del Expected Value (**ó Valor Esperado**) de cada Individuo.

Para fines concernientes a este proyecto, se trata del número de “hijos” que un Individuo puede ofrecer. Éste se calcula de la siguiente forma:

$$\text{Valor Esperado(Individuo)} = \frac{\text{tamaño\_población} \cdot \text{Fitness(Individuo)}}{\sum_{i=1}^{\text{tamaño\_población}} \text{Fitness(Individuo}_i)}$$

Con base a lo anterior, el método consiste en lo siguiente:

- Se selecciona un valor aleatorio entre 0 y 1, a éste se le llamará Pointer (**ó Puntero**)
- De manera secuencial se seleccionarán tantos Individuos como el tamaño de la Población, los cuales deben estar igualmente espaciados en su Valor Esperado tomando como referencia el valor de Pointer.

Es importante aclarar el segundo punto, así que se abordará desde una perspectiva computacional:

- Se deben tener variables adicionales que indiquen la acumulación tanto del Pointer (**CP, Cumulative Pointers**) como de los Valores Esperados (**CEV, Cumulative Expected Value**) así como al Individuo actual que está siendo seleccionado (**I**).
- Para averiguar si un Individuo está igualmente espaciado en su Valor Esperado con respecto de los demás basándose en Pointer, basta con corroborar que:

$$CP + \text{Pointer} > CEV + EV$$

- Si la condición descrita es verdadera los valores EV e I deben actualizarse (**I se ajusta al siguiente Individuo**) ya que esto indica que se buscará al siguiente Individuo espaciado equitativamente con el valor Pointer. No se hace nada si la condición es falsa.
- Independientemente del valor de la condición anterior, CP y CEV deben actualizarse durante todo el ciclo.

Cabe mencionar que si la lista de Individuos se agota, se puede volver a iterar desde el inicio teniendo cautela en conservar CEV y CP.

#### 2.4.2. Crossover (módulo)

Aquí se desarrollan las técnicas de Crossover (**ó Cruza**).

Prosiguiendo con el ciclo de creación de una nueva Población, es en este apartado donde se lleva a cabo la concepción de nuevos Individuos.

Debido a esto se busca crear “hijos” más aptos que respondan mejor ante la problemática fundamentada, es decir, concebir soluciones que se adapten mejor a los criterios establecidos por el usuario desde un inicio basándose en las soluciones predecesoras.

Es menester mencionar que esta función es meramente binaria, lo cual significa que siempre deben haber dos padres, además se debe hacer hincapié en que la Cruza se ejecuta a nivel cromosómico (**véase Model/ChromosomalRepresentation**), por lo que se debe tener mesura con el tratamiento de los métodos, dicho de otra manera, cada Representación Cromosómica debe ir acompañada de al menos una función de Cruza.

Como dato para posteriores referencias, un gen hace referencia a una casilla del cromosoma mientras que un alelo es el valor que puede existir en un gen.

Entonces se persigue que el usuario construya sus propias funciones de Cruza, para lo cual, además de añadir el método en el listado localizado en **Controller/XML/Features.xml**, deberá implementar la siguiente función:

```
execute_crossover_technique (chromosome_a, chromosome_b, crossover_parameters)
```

Lleva a cabo la crusa de dos Individuos a nivel cromosómico.

Además esta función debe retornar siempre dos hijos los cuales serán la crusa de A con B y la crusa de B con A, esto nos indica que, con el objetivo de incrementar la calidad de los Individuos sin perder la carga genética ganada o introducir elementos riesgosos, la crusa consiste en generar un nuevo Individuo y su recíproco; así se garantiza una adecuada y controlada descendencia.

Finalmente, esta función debe contar con la probabilidad de Cruza, la cual indica si se debe o no hacer la operación cromosómica; en caso de ser la respuesta negativa los hijos resultan en copias idénticas de los padres.

#### Parameters

- **chromosome\_a** (*List*) – El cromosoma del Individuo A.
- **chromosome\_b** (*List*) – El cromosoma del Individuo B.

- **crossover\_parameters** (*Dictionary*) – Un diccionario que puede contener opciones adicionales para la crusa de Individuos.

**Returns** Un arreglo con dos cromosomas, el primero es la crusa de A con B, mientras que el segundo es la crusa de B con A.

#### Return type Array

Es menester considerar que se asume por defecto que las funciones antes mencionadas se encuentran implementadas en cada uno de los elementos de este módulo, por ello es que primordialmente se mostrarán aquéllas que no se contemplen en el esquema original, es decir, funciones auxiliares.

En el caso muy específico en el que alguna de las funciones obligatorias contenga información importante también se adjuntarán en el documento.

Se colocan los elementos alusivos a este módulo:

#### 2.4.2.1. NPointsCrossover (script)

Se implementa el método que lleva por nombre N-Points Crossover (**ó Cruza en N-Puntos**).

Para comenzar, esta técnica está elaborada para usarse tanto por Representación Cromosómica (véase **Model/ChromosomalRepresentation**) de tipo **FloatPoint** (**ó de Punto Flotante**) como **Binary** (**ó Binaria**).

Su funcionamiento consiste en construir a los descendientes usando sub-bloques de cromosomas de cada uno de los padres, determinados éstos por una cierta cantidad de puntos de corte, de ahí el nombre.

Aterrizando lo anterior de una manera concisa se tiene lo siguiente:

- Consideremos a los cromosomas de los padres Padre I:  $I_1I_2\dots I_n$  y Padre J:  $J_1J_2\dots J_n$
- Posteriormente se determinan aleatoriamente los puntos de corte, cabe mencionar que si los cromosomas son de tamaño n, pueden existir máximo  $n - 1$  puntos. Supongamos que se crean k puntos ( $1 \leq k \leq n - 1$ ) y por lo tanto cada cromosoma queda separado en  $k + 1$  bloques.

De esta manera obtenemos:

- Padre I en bloques (**BI**):  $BI_1BI_2\dots BI_{k+1}$ ;
- Padre J en bloques (**BJ**):  $BJ_1BJ_2\dots BJ_{k+1}$ .
- Finalmente cada hijo constará de la alternancia de bloques de manera secuencial comenzando por el bloque inicial de un parente determinado, dicho de otra forma, los hijos estarán constituidos de la siguiente manera:

- Para el hijo  $H_1$ :  $BI_1BJ_2...BI_{k+1}$
- Para el hijo  $H_2$ :  $BJ_1BI_2...BJ_{k+1}$

Sólo queda mencionar que hasta el cierre de este proyecto no existe una manera transparente desde el View (**ó Vista**) de conocer, dada una representación Binaria y un conjunto de variables de decisión y funciones objetivo, el número máximo de puntos de corte permitidos para este procedimiento, sin embargo, una manera de mitigar esta situación fue contemplar algún posible caso de error en esta sección y mandar un mensaje de error a la Vista por si llegase a suceder algún desperfecto durante el proceso.

#### **2.4.2.2. UniformCrossover (script)**

Se lleva a cabo la implementación de la técnica conocida como Uniform Crossover (**ó Cruza Uniforme**).

Primero que nada esta operación está fabricada para usarse tanto con la Representación Cromosómica (**véase Model/ChromosomalRepresentation**) de tipo Float-Point (**ó Punto Flotante**) como Binary (**ó Binaria**).

La característica de este procedimiento es crear nuevos Individuos intercambiando secuencialmente los genes de sus padres; visto de una manera más estructurada consiste en lo siguiente:

- Tenemos a los cromosomas de los padres Padre A:  $A_1A_2...A_n$  y Padre B:  $B_1B_2...B_n$
- Ahora, cada hijo será construido con genes de uno y sólo uno de los padres a menos que se indique lo contrario; este movimiento será posible con una variable denominada Pmask (**Pm**) que toma valores de 0 a 1 y una probabilidad de Pmask (**Pp**) que también toma valores de 0 a 1. Entonces lo anterior se puede declarar así:
- Para el hijo ( $H_1$ ) que tomará sus genes del padre A (**PA**):
  - Si  $Pm \leq Pp$  entonces  $H_1(i) = A_i$ , en otro caso  $H_1(i) = B_i; 1 \leq i \leq n$
- Para el hijo ( $H_2$ ) que tomará sus genes del padre B (**PB**):
  - Si  $Pm \leq Pp$  entonces  $H_2(i) = B_i$ , en otro caso  $H_2(i) = A_i; 1 \leq i \leq n$

### **2.4.3. Mutation (módulo)**

En esta parte se encuentran detalladas las técnicas relacionadas con Mutation (**ó Mutación**).

Retomando el proceso de creación de una nueva Población, es aquí donde una vez obtenidos los hijos, se modifican pequeñas porciones (**genes**) de sus cromosomas de manera individual.

Con ésto se persigue principalmente que estas ínfimas alteraciones permitan incrementar la exploración del material genético y por ende otorgar Individuos aún más aptos sin caer en el peligro de perder características valiosas en la Población.

Considerando lo anterior, lo primero que hay que tomar en cuenta es que la operación de Mutación es unaria, esto significa que sólo se puede mutar el cromosoma de un Individuo a la vez.

También y reiterando la información pasada, la Mutación es una operación que se lleva a cabo a nivel cromosómico (**véase Model/ChromosomalRepresentation**), por lo que se debe tener mesura con el tratamiento de los métodos, dicho de otra manera, cada Representación Cromosómica debe ir acompañada de al menos una función de Mutación.

Como dato para posteriores referencias, un gen hace referencia a una casilla del cromosoma, mientras que un alelo es el valor que puede existir en un gen.

Así, se invita a que el usuario construya sus propias versiones de Mutación, por lo cual, además de añadir el método en el listado localizado en **Controller/XML/Features.xml**, deberá implementar la siguiente función:

**execute\_mutation\_technique** (*chromosome, mutation\_parameters*)

Lleva a cabo mutación del Individuo a nivel cromosómico.

A grandes rasgos, modifica los alelos de los genes tomando en cuenta la gama de valores a los que se pueden transformar (**por ejemplo, una mutación de representación Binaria puede transformarse sólo en valores 0 ó 1**).

El método debe retornar siempre el cromosoma mutado.

Finalmente, esta función debe contar con la probabilidad de Mutación, la cual indica si se debe o no hacer la operación cromosómica por cada gen; en caso de ser la respuesta negativa el Individuo no experimenta modificación alguna en el gen y se pasa al siguiente y así sucesivamente.

#### **Parameters**

- **chromosome** (*List*) – El cromosoma para ser mutado.
- **mutation\_parameters** (*Dictionary*) – Un diccionario que puede contener opciones adicionales para la mutación del cromosoma del Individuo.

**Returns** El cromosoma modificado.

### **Return type List**

Se debe tomar en cuenta que se asume por defecto que las funciones antes mencionadas se encuentran implementadas en cada uno de los elementos de este módulo, por ello es que primordialmente se mostrarán aquéllas que no se contemplen en el esquema original, es decir, funciones auxiliares.

En el caso muy específico en el que alguna de las funciones obligatorias contenga información importante también se adjuntarán en el documento.

A continuación se muestran los elementos concernientes a este módulo:

#### **2.4.3.1. BinaryMutation (script)**

Se implementa el método conocido como Binary Mutation (**ó Mutación Binaria**).

El procedimiento es el siguiente:

- Se trata cada gen individualmente y se modifica de acuerdo a una probabilidad de Mutación asignada, si ésta es suficiente se procede a hacer el cambio, en otro caso se deja el alelo asociado al gen intacto.
- Retomando el caso en que se puede modificar el alelo del gen se verifica su valor actual y ya que se maneja una representación Binaria su transformación es muy simple: si se encuentra un 0, el alelo toma el valor 1 y viceversa.

#### **2.4.3.2. FloatPointMutation (script)**

Se concreta el método conocido como Float Point Mutation (**ó Mutación de Punto Flotante**).

El procedimiento es el siguiente:

- Se trata cada gen individualmente y se modifica de acuerdo a una probabilidad de Mutación asignada, si ésta es suficiente se procede a hacer el cambio, en otro caso se deja el alelo asociado al gen intacto.
- Retomando el caso en que se puede modificar el alelo del gen se verifica los límites de la variable de decisión que está ligada a éste, así como la precisión decimal. Entonces se crea el nuevo número con la precisión decimal requerida y se sustituye por el anterior.

### **2.5. SharingFunction (módulo)**

En esta sección se almacenan las técnicas relativas al Sharing Function (**ó Función de Compartición**).

El objetivo de estas técnicas se delega a un rol secundario pero aún así muy importante y

consiste en realizar un filtrado más minucioso de los mejores Individuos y así tomar a los candidatos elegidos para dejar descendencia.

La operación es útil en casos en el que la calidad de los Individuos es muy similar y entonces se desea seleccionar a los que son superiores, sin embargo, es menester mencionar que, en exceso, dicha selección parsimoniosa puede dar lugar a un efecto negativo del Selective Pressure (**ó Presión Selectiva**, véase Model/MOEA).

Esto provoca que, lejos de dar una Población de elementos óptimos, los Individuos se queden estancados puesto que al tener todos cargas genéticas muy similares, existe una pobre exploración genética en sus cromosomas y entonces no se llegará a una optimización de funciones objetivo adecuada.

Es por ello que no todos los MOEAS (véase Model/MOEA) lo utilizan, sin embargo se decidió implementar esta sección ya que extrapolando las circunstancias, en cualquier momento se puede hacer uso de técnicas de esta índole.

Haciendo énfasis en la parte matemática, el Sharing Function funciona así:

Cada Individual (**ó Individuo**) tendrá asociado un Shared Fitness (**ó Fitness Compartido**) que fungirá como el Fitness original asignado a cada Individuo y el cual será obtenido de la siguiente manera:

$$\text{SharedFitness}(\text{Individuo}) = \frac{\text{Fitness}(\text{Individuo})}{\text{NicheCount}(\text{Individuo})}$$

Para fines de implementación el Shared Fitness será colocado en la misma variable utilizada para almacenar el Fitness original, esto por cada Individuo.

El Niche Count es un valor que indica qué tan cercano en calidad se encuentra un Individuo con respecto de los demás. La forma de calcularlo es la siguiente:

$$\text{NicheCount}(\text{Individuo}) = \sum_{j=1}^{\text{tamaño-población}} \text{SF}(D(\text{Individuo}, \text{Individuo}_j))$$

Donde  $D(\text{Individuo}_i, \text{Individuo}_j)$  es la distancia que existe entre el Individuo i y el Individuo j; mientras que el SF es el Sharing Function.

Entonces el SF se define como:

$$\text{SF}(D(\text{Individuo}_i, \text{Individuo}_j)) = \begin{cases} 1 - \left( \frac{D(\text{Individuo}_i, \text{Individuo}_j)}{\sigma_{share}} \right)^\alpha, & \text{si } D < \sigma_{share}. \\ 0, & \text{en cualquier otro caso.} \end{cases}$$

Donde  $\alpha$  es una variable que casi siempre se asigna a 1 (**aunque en este proyecto se le da la libertad al usuario de seleccionar valores distintos**) y  $\sigma_{share}$  marca el límite en el cual dos Individuos se consideran cercanos en calidad, es decir, viven en el mismo Niche.

Llegados a este punto, si bien la parte que se utilizará finalmente es el Shared Fitness, sólo las técnicas concernientes a  $D(\text{Individuo}_i, \text{Individuo}_j)$  serán las que se implementen en esta sección, pues lo demás siempre se mantendrá estático.

Siendo más específicos con base en lo anterior, existen dos tipos de funciones de Distancia:

- De Similaridad Genotípica (ó **Genotypic Similarity**).
- De Similaridad Fenotípica (ó **Phenotypic Similarity**).

La primera indica en pocas palabras que la comparación se hará usando únicamente características relacionadas con el cromosoma, mientras que la segunda implicará la comparación de características externas como las funciones objetivo evaluadas con las variables de decisión de cada Individuo ó las variables de decisión por sí solas.

Eventualmente se desea que el usuario implemente sus propias funciones, por ello es que, además de añadir el método en el listado localizado en **Controller/XML/Features.xml**, deberá implementar las siguientes funciones:

#### **calculate\_sigma\_share** (*population, sharing function parameters*)

Realiza el cálculo del factor  $\sigma_{share}$  sobre el cual se hará el cuestionamiento de Individuos cercanos en calidad.

Es importante mencionar que la función debe regresar un escalar que representa el límite máximo para el cual dos Individuos se consideran en el mismo Niche.

##### **Parameters**

- **population** (*Instance*) – La Población sobre la cual se hará el cálculo correspondiente.
- **sharing function parameters** (*Dictionary*)
  - Un diccionario que puede contener opciones adicionales para el cálculo de la distancia entre Individuos.

**Returns** Un valor escalar que representa el límite de cercanía para cualesquiera dos Individuos de una Población.

**Return type** Float

#### **calculate\_distance** (*individual\_i, individual\_j, sharing function parameters*)

Calcula la distancia de calidad que existe entre dos Individuos cualesquiera.

Dada la simpleza del método, se puede usar independientemente de las categorías antes especificadas.

Es importante resaltar que la función debe regresar un escalar que aluda a la distancia entre los Individuos.

##### **Parameters**

- **individual\_i** (*Instance*) – El Individuo para calcular distancia.
- **individual\_j** (*Instance*) – El Individuo para calcular distancia.

- **sharing\_function\_parameters** (*Dictionary*)
  - Un diccionario que puede contener opciones adicionales para el cálculo de la distancia entre Individuos.

**Returns** Un valor escalar que indica la distancia entre los Individuos.

**Return type** Float

A continuación se muestran las subcategorías correspondientes:

### 2.5.1. GenotypicSimilarity (módulo)

La similaridad Genotípica (ó **Genotypic Similarity**), es una subcategoría que calcula las distancias entre dos Individuos cualesquiera usando para ello características Genotípicas de éstos, lo cual quiere decir que se emplearán rasgos meramente internos endémicos de los Individuos.

Para fines del proyecto típicamente se utiliza el cromosoma y/o sus características asociadas, no obstante siendo sensatos con el término, el cromosoma no es la única herramienta que se puede usar sino cualquier rasgo interno.

Es necesario considerar que, por defecto las funciones antes mencionadas se encuentran implementadas en cada uno de los elementos de este módulo, por ello es que primordialmente se mostrarán aquéllas que no se contemplen en el esquema original, es decir, funciones auxiliares.

En el caso muy específico en el que alguna de las funciones obligatorias contenga información importante también se adjuntarán en el documento.

Ahora se muestran los elementos implementados para esta subcategoría:

#### 2.5.1.1. HammingDistance (script)

La Distancia de Hamming (ó **Hamming Distance**) es una implementación perteneciente a la subcategoría Genotypic Similarity (ó **Similaridad Genotípica**). Esta consiste en comparar los alelos entre los cromosomas de los Individuos y devolver un valor numérico que indica en cuántos alelos los cromosomas de los Individuos resultaron tener valores diferentes.

Como consecuencia lógica, la magnitud de la Distancia de Hamming es inversamente proporcional a la calidad de los Individuos.

Es ampliamente usada para la Representación Cromosómica (véase **Model/ChromosomalRepresentation**) de tipo Binario (ó **Binary**), aunque su uso no se limita sólo a esta codificación.

Con respecto del cálculo del  $\sigma_{share}$ , éste se hace tomando en cuenta el número máximo permitido de genes diferentes entre dos cromosomas cualesquiera.

Dicha cantidad es deducida solicitándole al usuario únicamente el porcentaje máximo permitido, con base en éste se determina entonces el número en concreto.

### 2.5.2. PhenotypicSimilarity (módulo)

La Similaridad Fenotípica (**ó Phenotypic Similarity**) es una subcategoría que calcula las distancias entre cualesquiera dos Individuos usando características concernientes al Fenotípico, es decir, rasgos exteriores de los Individuos.

Para fines relativos al proyecto, dichos atributos tradicionalmente no son otra cosa que las funciones objetivo evaluadas de cada Individuo, usando para ello las variables de decisión que cada uno lleva consigo.

Aún considerando lo anterior, siendo más generales, cualquier característica externa que se relacione con el Individuo puede ser utilizada.

Se hace mención en el hecho de que por defecto las funciones antes mencionadas se encuentran implementadas en cada uno de los elementos de este módulo, por ello es que primordialmente se mostrarán aquéllas que no se contemplen en el esquema original, es decir, funciones auxiliares.

En el caso muy específico en el que alguna de las funciones obligatorias contenga información importante también se adjuntarán en el documento.

El presente módulo consta de los siguientes scripts:

#### 2.5.2.1. EuclideanDistance (script)

La Distancia Euclíadiana (**ó Euclidean Distance**) es una implementación de cálculo de distancia entre dos Individuos que pertenece a la subcategoría Phenotypic Similarity (**ó Similaridad Fenotípica**).

Esta versión está dirigida para las Funciones Objetivo (**ó Objective Functions**) que poseen cada uno de los Individuos (**ó Individuals**) de una Población (**ó Population**).

Primero que nada para obtener el cálculo de  $\sigma_{share}$  la operación está regida por la siguiente fórmula:

$$\sigma_{share} = \frac{\sum_{j=1}^{n_{\text{funciones\_objetivo}}} (\max(F_j) - \min(F_j))}{tamaño\_población - 1}$$

Lo anterior significa que se van a obtener los valores máximo y mínimo de cada función objetivo, se restan entre sí y al resultado anterior se le divide entre el tamaño de la Población menos uno; esto por cada generación.

La forma de hacer el cálculo de la distancia es la siguiente:

Supongamos que tenemos los vectores  $U = (u_1, u_2, \dots, u_n)$  y  $V = (v_1, v_2, \dots, v_n)$ .

Entonces la Distancia Euclíadiana se define como:

$$d_E(U, V) = \sqrt{(v_1 - u_1)^2 + (v_2 - u_2)^2 + \dots + (v_n - u_n)^2}$$

Para los fines que nos conciernen, los vectores  $U$  y  $V$  serán las evaluaciones en las funciones objetivos de cada Individuo participante.

Finalmente es menester mencionar que, aunque tradicionalmente esta técnica se usa para Representaciones Cromosómicas (**véase Model/ChromosomalRepresentation**) de tipo FloatPoint (ó **Punto Flotante**), en sentido estricto no se encuentra limitada sólo a este tipo de codificación.

## 2.6. MOEA (módulo)

En esta parte se encuentran desarrolladas todas las técnicas concernientes al uso de M.O.E.A.'s (**Multi-Objective Evolutionary Algorithms ó Algoritmos Evolutivos Multiobjetivo**).

Un M.O.E.A. es la convergencia y culminación de todas las técnicas que se han implementado en la sección Model (ó **Modelo**) con la finalidad de ofrecer una solución óptima ante un problema multiobjetivo mediante el uso de Algoritmos Evolutivos.

Primero, solucionar un problema multiobjetivo aterrizado en un lenguaje matemático consiste en lo siguiente:

Tenemos un vector de funciones objetivo:

$$F(\vec{x}) = [f_1(\vec{x}), f_2(\vec{x}), \dots, f_n(\vec{x})]^T; \text{ con } n \geq 1.$$

Donde:

$$\vec{x} = [x_1, x_2, \dots, x_k]^T; \text{ } k \geq 1.$$

Representa al vector de variables de decisión que “alimenta” a cada función objetivo. La meta es encontrar un vector especial de variables de decisión, denominado:

$$\vec{x}^* = [x_1^*, x_2^*, \dots, x_k^*]^T; \text{ } k \geq 1.$$

Tal que:

$$f_i(\vec{x}^*) \leq f_i(\vec{x}); \text{ } 1 \leq i \leq n; \forall f \in F.$$

Dicho de otra forma, se debe encontrar el vector de variables de decisión que minimize todas y cada una de las funciones objetivo en existencia.

Adicionalmente, todo vector de variables de decisión debe estar sujeto a las restricciones:

$$h_i(\vec{x}) = 0; \text{ } 1 \leq i \leq p \text{ (restricciones de igualdad).}$$

$$g_i(\vec{x}) \leq 0; \text{ } 1 \leq i \leq m \text{ (restricciones de desigualdad).}$$

Las cuales para fines de este proyecto son aquéllas a las que se encuentran afianzadas las variables de decisión (**véase View/Main/DecisionVariable/VariableFrame.py**).

Una definición adicional que sin lugar a dudas se verá utilizada es la de *dominancia* entre vectores de variables de decisión, para ello tomemos dos vectores  $U = (u_1, u_2, \dots, u_k)$  y  $V = (v_1, v_2, \dots, v_k)$ , se dice que **U domina a V ó V es dominada por U** si:

$$\forall i \in \{1, \dots, k\} \quad u_i \leq v_i \wedge \exists i \in \{1, \dots, k\}; \quad u_i < v_i.$$

Lo anterior significa que  $U$  debe ser mejor que  $V$  en cada uno de sus componentes para garantizar la dominancia.

La simbología que se suele usar para identificar este hecho es  $u \succ v$ .

Algo importante a mencionar es que en las definiciones se trata únicamente la minimización de funciones objetivo porque, en caso de querer la maximización, simplemente se realiza la sustitución:

$$f'_i(\vec{x}) = -f_i(\vec{x}); \quad 1 \leq i \leq n, \text{ para alguna } f \in F.$$

Es decir, minimizando la función negativa se obtiene el máximo.

El proyecto ya contempla este tipo de casos (**véase View/Main/ObjectiveFunction/FunctionFrame**).

Como dato adicional, es menester añadir que, en un escenario típico muchas de las funciones objetivo entrarán en conflicto, esto quiere decir que en algunas se buscará el mínimo mientras que en otras, el máximo.

Con base en lo anterior, el funcionamiento de un M.O.E.A. (**resolver un problema de optimización multiobjetivo usando algoritmos genéticos**) generalmente se lleva a cabo de la siguiente manera:

1. Usando una Representación Cromosómica (**véase Model/ChromosomalRepresentation**), crear la Población Padre y evaluar cada uno de los Individuos respecto a las funciones objetivo.
2. Asignar un Ranking a los Individuos de la Población Padre (**véase Model/Community/Community.py**).
3. Con base en el Ranking, asignar el Fitness a cada uno de los Individuos (**véase Model/Fitness**).
4. Tomando en cuenta el Fitness, aplicar las operaciones de Selección, Cruza y Mutación con la finalidad de crear una Población Hija (**véase Model/GeneticOperator**). Todos los métodos empleados en este punto deben funcionar acorde a la Representación Cromosómica del punto 1.
5. (**Opcional**) Utilizar el Fitness Compartido para aplicar una elección más minuciosa de los mejores Individuos en la Población Hija (**véase Model/SharingFunction**).
6. Designar a la Población Hija como la nueva Población Padre.

7. Repetir los pasos 2 a 6 hasta haber alcanzado un número límite de generaciones (**iteraciones**).

A grandes rasgos la diferencia entre un M.O.E.A. y otro es la Presión Selectiva (**ó Selective Pressure**) que se aplica durante el procedimiento, para fines de este proyecto se trata de la tolerancia para seleccionar a los Individuos de calidad media o baja frente a los mejores.

Una baja Presión Selectiva permite elegir Individuos no tan aptos; el caso es análogo para una alta Presión Selectiva.

Es por eso que se han tomado los M.O.E.A.'s más representativos, pues se desea ilustrar la consistencia y eficacia de dichos métodos en general a través de variadas circunstancias.

Tomando en cuenta lo anterior, la finalidad es que el usuario desarrolle sus propios M.O.E.A.'s, por ello es que, además de añadir el método en el listado localizado en **Controller/XML/Features.xml**, deberá implementar la siguiente función:

```
execute_moEA (execution_task_count, generations_queue, generations, po-
    pulation_size, vector_functions, vector_variables, availa-
    ble_expressions, number_of_decimals, community_instance,
    algorithm_parameters, representation_instance, representa-
    tion_parameters, fitness_instance, fitness_parameters, sha-
    ring_function_instance, sharing_function_parameters, selec-
    tion_instance, selection_parameters, crossover_instance, cros-
    over_parameters, mutation_instance,mutation_parameters)
```

Devuelve la solución óptima para un conjunto de funciones objetivo **vector\_functions** ligadas a un conjunto de restricciones **vector\_variables** tomando como fundamento el uso de algoritmos genéticos.

El método se apoya de las características subyacentes; en lo concerniente a la devolución de resultados se recomienda ver el método **get\_results** localizado en **Model/Community/Community.py**.

#### Parameters

- **execute\_task\_count** (*Integer*) – El identificador que se utiliza para orquestar el orden en que el método será ejecutado con respecto de los demás (véase **View/Additional/ResultsGrapher/ResultsGrapherTopLevel.py**).
- **generations\_queue** (*Instance*) – Una estructura auxiliar (**Queue o Cola**) que es necesaria para indicar a la interfaz gráfica el progreso del método (véase **Controller/Controller.py**, **View/MainWindow.py**, **View/Additional/ResultsGrapher/ResultsGrapherTopLevel.py**).

- **generations** (*Integer*) – El número de generaciones (**iteraciones**) que se emplearán para la ejecución del método.
- **population\_size** (*Integer*) – El tamaño de la Población (**número de Individuos**).
- **vector\_functions** (*List*) – El vector con las funciones objetivo insertadas por el usuario.
- **vector\_variables** (*List*) – El vector con las variables de decisión ingresadas por el usuario.
- **available\_expressions** (*Dictionary*) – Un diccionario con expresiones creadas para que la evaluación de funciones objetivo sea mucho más sencilla (**véase Controller/Verifier.py, Controller/XML/PythonExpressions.xml, View/Additional/MenuInternalOption/InternalOptionTab/PythonExpressionFrame.py**).
- **number\_of\_decimals** (*Integer*) – La precisión decimal (**número de decimales**) que tendrán las soluciones inherentes a los Individuos.
- **community\_instance** (*Instance*) – Una instancia de la clase Community (**véase Controller/Verifier.py, Model/Community/Community.py**).
- **algorithm\_parameters** (*Instance*) – Un diccionario para añadir opciones adicionales para los M.O.E.A.'s.
- **representation\_instance** (*Instance*) – Una instancia de la técnica de Representación Cromosómica (**ó Chromosomal Representation**) usada por el usuario (**véase Controller/Verifier.py, Model/ChromosomalRepresentation**).
- **representation\_parameters** (*Dictionary*) – Un diccionario con opciones adicionales a la técnica de Representación Cromosómica usada.
- **fitness\_instance** (*Instance*) – Una instancia de la técnica de Fitness seleccionada por el usuario (**véase Controller/Verifier.py, Model/Fitness**).
- **fitness\_parameters** (*Dictionary*) – Un diccionario con parámetros adicionales para la técnica de Fitness

utilizada.

- **sharing\_function\_instance** (*Instance*) – Una instancia de la técnica de Sharing Function (ó Función de Compartición) usada por el usuario (véase ControllerVerifier.py, Model/SharingFunction).
- **sharing\_function\_parameters** (*Dictionary*) – Un diccionario con opciones adicionales para la técnica de Sharing Function seleccionada.
- **selection\_instance** (*Instance*) – Una instancia de la técnica de Selection (ó Selección) seleccionada por el usuario (véase ControllerVerifier.py, Model/Operator/Selection).
- **selection\_parameters** (*Dictionary*) – Un diccionario con opciones adicionales para la técnica de Selection empleada.
- **crossover\_instance** (*Instance*) – Una instancia de la técnica de Crossover (ó Cruza) seleccionada por el usuario (véase ControllerVerifier.py, Model/Operator/Crossover).
- **crossover\_parameters** (*Dictionary*) – Un diccionario con parámetros adicionales para la técnica de Cruza solicitada.
- **mutation\_instance** (*Instance*) – Una instancia de la técnica de Mutation (ó Mutación) empleada por el usuario (véase ControllerVerifier.py, Model/Operator/Mutation).
- **mutation\_parameters** – Un diccionario con parámetros adicionales para la técnica de Mutación usada.

**Returns** El diccionario que resulta de aplicar el método **get\_results** que se encuentra en **Model/Community/Community.py**.

**Return type** Dictionary

Se debe tomar en consideración que por defecto las funciones antes mencionadas se encuentran implementadas en cada uno de los elementos de este módulo, por ello es que primordialmente se mostrarán aquéllas que no se contemplen en el esquema original, es decir, funciones auxiliares.

En el caso muy específico en el que alguna de las funciones obligatorias contenga infor-

mación importante también se adjuntarán en el documento.

A continuación se muestra la lista de los M.O.E.A.'s implementados:

### 2.6.1. VEGA (script)

Se implementa la técnica M.O.E.A conocida como V.E.G.A. (**Vector Evaluated Genetic Algorithm ó Algoritmo Genético de Vectores Evaluados**).

La forma de proceder del algoritmo es la siguiente:

1. Se crea la Población Padre (de tamaño  $n$ ).
2. Tomando en cuenta las  $k$  funciones objetivo y la Población Padre, se crean  $k$  subpoblaciones de tamaño  $n/k$  cada una, si este número llega a ser irracional se pueden hacer ajustes con respecto de la distribución de los Individuos.
3. Por cada subpoblación, se aplica la técnica de Selección y obtienen los  $n/k$  Individuos, terminado esto se deben unificar todos los seleccionados de nuevo en una súper Población.
4. Con la súper Población del paso 3, se crea a la Población Hija, la cual pasará a convertirse en la la nueva Población Padre.
5. Se repiten los pasos 2 a 4 hasta haber alcanzado el número de generaciones (**iteraciones**) límite.

Como se puede apreciar es una implementación muy sencilla de optimización multiobjetivo, sin embargo el inconveniente que tiene es la fácil pérdida de material genético valioso.

Lo anterior significa que un Individuo que en una generación previa era el mejor para una función objetivo  $i$  al momento de ser separado y seleccionado en una subpoblación  $j$  (**y por ende analizado bajo la función objetivo  $j$** ) puede ser muy malo en calidad y por tanto no ser seleccionado; perdiéndose la ganancia genética hasta el momento obtenida para la función objetivo  $i$ , donde  $i \neq j$ .

Por ello es que se puede decir que V.E.G.A. genera soluciones promedio que destacan con una calidad media para todas las funciones objetivo.

Finalmente hay que comentar que para este algoritmo no se requiere aplicar un Ranking específico, no obstante se ha decidido utilizar el de Fonseca & Flemming (**véase Model/Community/Community.py**) pues es el más sencillo de implementar.

#### **create\_subpopulations** (*comunidad, main\_population*)

Método que divide a la Población principal en subpoblaciones de acuerdo al número de funciones objetivo.

#### **Parameters**

- **comunidad** (*Instance*) – Una instancia de Community para poder crear poblaciones..

- **main\_population** (*Instance*) – La Población que será dividida.

**Returns** Una lista con las subpoblaciones (**de tipo Population**).

**Return type** List

### 2.6.2. SPEAII (script)

Se desarrolla la implementación de la técnica M.O.E.A. conocida como S.P.E.A. II (**Strength Pareto Evolutionary Algorithm ó Algoritmo Evolutivo de Fuerza de Pareto**).

El funcionamiento del algoritmo es el siguiente:

1. Se inicializa una Población llamada  $P$  y un conjunto inicialmente vacío llamado  $E$  (**E albergará Individuos también**); ambos son de tamaño n.
2. Se asigna el Fitness a los Individuos de  $P$  y  $E$  (**para ello se evalúan las funciones objetivo de los Individuos de ambos conjuntos y se asigna el Ranking Zitzler & Thiele**).
3. A continuación se funden  $P$  y  $E$  en una súper Población (**denominado S también señalado en el algoritmo como Mating Pool, de tamaño n**). Para ello primero se añaden los Individuos *NO DOMINADOS* de  $P$  en  $S$  y posteriormente los *NO DOMINADOS* de  $E$  en  $S$ .

Aquí se distinguen dos casos:

- a) Si llegasen a faltar Individuos se añaden al azar Individuos *DOMINADOS* de  $P$  en  $S$  hasta completar la demanda.
  - b) Si después de la fusión el número de Individuos supera a n, entonces se hace un truncamiento en  $S$  hasta ajustar su tamaño a n.
4.  $S$  será la nueva  $E$ , además se crea la Población Hija de la recién creada  $E$  (**E-Child**).
  5. E-Child será la nueva  $P$ .
  6. Se repiten los pasos 2 a 5 hasta que se haya alcanzado el límite de generaciones (**iteraciones**).

Finalmente lo que se regresa es  $E$ , ya que ahí es donde se han almacenado los mejores Individuos de todas las generaciones.

La característica de este algoritmo es que tiene una Presión Selectiva alta ya que se da prioridad a los Individuos no dominados (**de ahí el nombre de Fuerza de Pareto ó los más fuertes con respecto al principio de Pareto**), y el hecho de mezclar a  $E$  y  $P$  en

una súper Población garantiza la conservación de los mejores Individuos sin importar el transcurso de las generaciones (**a eso se le conoce como Elitismo**), pero también da una tolerancia, aunque mínima, a los Individuos de menor calidad como en el punto 3. Además al momento de actualizar  $S$  a  $E$  y E-Child a  $P$  se tiene una especie de seguro de vida, es decir, si en algún momento la Población E-Child llegara a tener una calidad baja se tiene el respaldo de  $E$  para una generación posterior para formar  $S$ .

Se debe tener en cuenta que el algoritmo originalmente no contempla ni una súper Población  $S$  ni E-Child sino que en los pasos 3 y 4 se utiliza solamente  $E$  para referirse tanto a E-child como a  $S$ , sin embargo para no confundir al usuario en la funcionalidad del método se decidió colocar contenedores extra para poder diferenciar más precisamente a los elementos involucrados.

Algo muy importante a mencionar es que en el paso 1 y al momento de crear la Población E-Child es necesario evaluar las funciones objetivo, asignar un Ranking y posteriormente un Fitness para que se puedan aplicar los operadores genéticos (**véase Model/GeneticOperator**), para este caso el Ranking es estrictamente el de Zitzler & Thiele; la descripción completa de éste se encuentra en **Model/Community/Community.py**.

### 2.6.3. MOGA (script)

Se desarrolla la técnica M.O.E.A. que lleva por nombre M.O.G.A. (**Multi Objective Genetic Algorithm ó Algoritmo Genético Multi Objetivo**).

Su funcionamiento es el siguiente:

1. Se crea la Población Padre, se evalúan las funciones objetivo de sus correspondientes Individuos.
2. Se asigna a los Individuos un Ranking (**Fonseca & Flemming**) y posteriormente se calcula el Niche Count de la Población Padre.
3. Tomando en cuenta los valores del punto 2 se obtiene el Fitness para cada Individuo y posteriormente su Shared Fitness.
4. Se aplica el operador de selección sobre la Población Padre para determinar los elegidos para dejar descendencia.
5. Se crea la Población Hija, se evalúan las funciones objetivo de sus correspondientes Individuos.
6. Se asigna a los Individuos un Ranking (**Fonseca & Flemming**) y posteriormente se calcula el Niche Count de la Población Hija.
7. Tomando en cuenta los valores del punto 6 se obtiene el Fitness para cada Individuo y posteriormente su Shared Fitness.
8. La Población Hija pasará a ser la nueva Población Padre.

9. Se repiten los pasos 4 a 8 hasta que se haya alcanzado el número límite de generaciones (**iteraciones**).

Como se puede apreciar, la implementación de este algoritmo es muy sencilla, además se rige casi en su totalidad por el Shared Fitness (**ó Fitness Compartido**), por lo que la Presión Selectiva (**ó Selective Pressure**) incluida dependerá en gran medida de la función de Distancia que se utilice, así como de la magnitud indicada por el usuario.

Finalmente es menester mencionar que para esta implementación el Ranking utilizado debe ser estrictamente el de Fonseca & Flemming (**véase Model/Community/Community.py**).

#### **2.6.4. NSGAII (script)**

En esta parte se lleva a cabo la implementación del M.O.E.A. denominado N.S.G.A. II (**Non-dominated Sorting Genetic Algorithm ó Algoritmo Genético de Ordenamiento No Dominado**).

La forma de proceder del método es la siguiente:

1. Se crea una Población Padre (**de tamaño n**), a la cual se le evalúan las funciones objetivo de sus Individuos, se les asigna un Ranking (**Goldberg**) y posteriormente se les otorga un Fitness.
2. Con base en la Población Padre se aplica el operador de Selección para elegir a los Individuos que serán aptos para reproducirse.
3. Usando a los elementos del punto 2, se crea una Población Hija (**de tamaño n**).
4. Se crea una súper Población (**denominado S, de tamaño 2n**) que albergará todos los Individuos tanto de la Población Padre como Hija; a *S* se le evalúan las funciones objetivo de sus Individuos, se les asigna un Ranking (**Goldberg**) y posteriormente se les otorga un Fitness.
5. La súper Población *S* se divide en subcategorías de acuerdo a los niveles de dominancia que existan, es decir, existirá la categoría de dominancia 0, la cual almacena Individuos que tengan una dominancia de 0 Individuos (**ningún Individuo los domina**), existirá la categoría de dominancia 1 con el significado análogo y así sucesivamente hasta haber cubierto todos los niveles de dominancia existentes.
6. Se construye la nueva Población Padre, para ello constará de los Individuos de *S* donde la prioridad será el nivel de dominancia, es decir, primero se añaden los elementos del nivel 0, luego los del nivel 1 y así en lo sucesivo hasta haber adquirido *n* elementos. Se debe aclarar que la adquisición de Individuos por nivel debe ser total, esto significa que no se pueden dejar Individuos sueltos para el mismo nivel de dominancia.

Supongamos que a un nivel *k* existen tantos Individuos que su presunta adquisición supera el tamaño *n*, en este caso se debe hacer lo siguiente:

- a) Se crea una Población provisional (**Prov**) con los Individuos del nivel k, se evalúan las funciones objetivo a cada uno de sus Individuos, se les asigna un Ranking (**Goldberg**) y posteriormente se les asigna el Fitness. Con los valores anteriores se calcula el Niche Count (**véase Model/SharingFunction**) de los Individuos; una vez hecho ésto se seleccionan desde Prov los Individuos faltantes con los mayores Niche Count, esto hasta completar el tamaño n de la nueva Población Padre.
7. Al haber conformado la nueva Población Padre, se evalúan las funciones objetivo de sus Individuos, se les asigna el Ranking correspondiente (**Goldberg**) y se les atribuye su Fitness.
8. Se repiten los pasos 2 a 7 hasta haber alcanzado el límite de generaciones (**iteraciones**).

Como su nombre lo indica, la característica de este algoritmo es la clasificación de los Individuos en niveles para su posterior selección.

Esto al principio propicia una Presión Selectiva moderada por la ausencia de elementos con dominancia baja que suele existir en las primeras generaciones, sin embargo en iteraciones posteriores se agudiza la Presión Selectiva ya que eventualmente la mayoría de los Individuos serán alojados en las primeras categorías de dominancia, cubriendo casi instantáneamente la demanda de Individuos necesaria en el paso 6, por lo que las categorías posteriores serán cada vez menos necesarias con el paso de los ciclos.

Por otra parte la fusión de las Poblaciones en S garantiza que siempre se conserven a los mejores Individuos independientemente de la generación transcurrida, a eso se le llama Elitismo.

Por cierto que en el algoritmo original no existe un nombre oficial para S sino más bien se señala como una estructura genérica, sin embargo se le ha formalizado con un identificador para guiar apropiadamente al usuario en el flujo del algoritmo.

Para finalizar se señala que el uso del ranking de Goldberg (**véase Model/Community/Community.py**) es indispensable.

### 3. View (sección)

La capa View (ó **Vista**) contiene todos los elementos que serán alusivos a la interfaz gráfica. De acuerdo al modelo MVC (**Model-View-Controller**), opera exclusivamente con la capa Controller (ó **Controlador**).

A continuación se muestran los elementos que conforman esta sección.

### 3.1. MainWindow (clase)

Mezcla todas las estructuras gráficas que forman parte de la sección View (ó vista). Se trata de una Ventana que contendrá todas las opciones necesarias para que el usuario pueda ejecutar a voluntad M.O.E.A.'s (**Multi Objective Evolutionary Algorithm** ó **Algoritmo Evolutivo Multi Objetivo**)

El flujo que se suele seguir es el siguiente:

- El usuario ingresa las características que desea que contenga el M.O.E.A. que será ejecutado.
- Posteriormente el Controller (ó **Controlador**, véase **Controller/Controller.py**) verifica la consistencia de los datos anteriores para que no haya conflicto en el lado del Model (ó **Modelo**).
- Si no existe problema alguno se prosigue con el proceso, en otro caso se arroja un mensaje de error.
- Siguiendo con el flujo normal se ejecutará una instancia del M.O.E.A. solicitado en la capa de Model (ó **Modelo**), la cual tendrá una ventana asociada en View (ó **Vista**) que indicará el progreso del primero.
- Cuando una instancia termine de ejecutarse, la ventana del progreso desaparece y en su lugar se muestra otra conteniendo los resultados del M.O.E.A. (véase **View/Additional/ResultsGrapher/ResultsGrapherToplevel.py**).

Es importante mencionar que esta clase y el proyecto en general están diseñados para que se puedan crear varias instancias simultáneamente, con ello se espera aprovechar al máximo los recursos computacionales en los que el proyecto fuera a ejecutarse.

**Returns** Tkinter.Frame

**Return type** Instance

**change\_frame** (*current\_frame\_name*)

---

**Note:** Este método es privado.

---

Hace el cambio en la Ventana Principal ocultando un Frame y mostrando otro.

**Parameters**

- **current\_frame\_name** (*Tkinter.Frame*) – El Frame que se va a mostrar en la Ventana Principal.

**check\_queues ()**


---

**Note:** Este método es privado.

---

Una vez iniciado un proceso que ejecuta un M.O.E.A., este método revisa periódicamente las colas (**Queues**) sobre las cuales los procesos escribirán todo tipo de información pertinente.

**get\_information ()**


---

**Note:** Este método es privado.

---

Método que obtiene los datos ingresados por el usuario de cada uno de los Frames asociados a esta Ventana Principal.

**Returns** Un diccionario con toda las preferencias del usuario recolectadas para cada uno de los Frames disponibles.

**Return type** Dictionary

**init\_procedure (event)**


---

**Note:** Este método es privado.

---

Inicia el procedimiento para ejecutar un M.O.E.A.  
Los pasos que se realizan son:

- Recolecta las preferencias ingresadas por el usuario en los Frames que conforman la Ventana Principal.
- Se sanitizan dichos datos con ayuda del Controller.
- En caso de no haber problemas con la sanitización, se ejecuta el proceso alojándolo en un hilo (**Thread**) para que permita seguir teniendo acceso a la Ventana Principal; por el contrario si hubo alguna falla regresa un mensaje de error.

Gracias a este método el proyecto entero tiene la característica de ser Multi-Hilo (ó **Multi-Threading**), es decir, se pueden ejecutar varios procedimientos de manera independiente.

**Parameters**

- **event** (*String*) – El evento del elemento gráfico que activa esta función.

**initialize\_frames ()**

---

**Note:** Este método es privado.

---

Método que inicializa los Frames que se colocarán en la Ventana Principal como opciones.

**load\_images ()**

---

**Note:** Este método es privado.

---

Carga las imágenes que se encuentran en el directorio View/Images para que puedan ser usadas por los Frames.

Es importante recalcar que el método sólo carga imágenes .gif ya que son la extensión más estable para que se muestren las imágenes en la interfaz gráfica.

**Returns** Un diccionario con todas las imágenes cargadas.

**Return type** Dictionary

**obtain\_results** (*execution\_task\_count*, *generations\_queue*, *gathered\_information*, *sanitized\_information*)

---

**Note:** Este método es privado.

---

Ejecuta un M.O.E.A..

Esta es la función que se coloca en un hilo para ser llevada a cabo de manera independiente con la finalidad de dejar libre la Ventana Principal y de manera secundaria ejecutar varios procedimientos simultáneamente.

**Parameters**

- **execution\_task\_count** (*Integer*) – El número de proceso actual.
- **generations\_queue** (*Instance*) – Una referencia a una cola (**Queue**) donde los procesos escribirán su avance en cuanto a las generaciones transcurridas.

- **gathered\_information** (*Dictionary*) – La información que el usuario ingresó al momento de iniciar el proceso actual.
- **sanitized\_information** (*Dictionary*) – La información anterior sanitizada.

**restore\_settings** (*event*)

---

**Note:** Este método es privado.

---

Limpia y deja por defecto los valores estándar del Frame mostrado actualmente en la Ventana Principal.

El método no aplica para regresar a M.O.P's (**Multi Objective Problems**) cargados anteriormente.

#### Parameters

- **event** (*String*) – El evento del elemento gráfico que acciona esta función.

**update\_frame** (*event*)

---

**Note:** Este método es privado.

---

Muestra en la Ventana Principal el Frame actual.

#### Parameters

- **event** (*String*) – El evento del elemento gráfico que activa la función.

**load\_mop\_example** (*elements*)

Carga el M.O.P (**Multi Objective Problem**) seleccionado a los Frames correspondientes (**Objective Functions y Decision Variables**).

#### Parameters

- **elements** (*Array*) – Un arreglo que contiene dos elementos, el primero son las funciones objetivo pre-cargadas mientras que el segundo son las variables de decisión también precargadas. Ambas provienen del menú secundario (**véase View/Additional/MenuInternalOption/InternalOptionTab/**

### **MOPExampleFrame.py, Controller/XML/ MOPExamples.xml).**

#### **resource\_path (*relative\_path*)**

Esta función se utiliza para poder crear ejecutables apropiadamente.

A grandes rasgos el ejecutable se empaqueta en un directorio llamado \_MEIPASS, entonces aquí se implementa la búsqueda de dicho archivo devolviendo un path (**ruta**).

**Returns** La ruta del directorio \_MEIPASS.

**Return type** String

#### **run ()**

Lanza la Ventana Principal.

## **3.2. Main (módulo)**

Contiene todos los elementos gráficos para que el usuario pueda configurar los atributos que intervienen en la ejecución de un M.O.E.A.

A continuación se colocan todos los elementos que constituyen el módulo en cuestión:

### **3.2.1. Home (módulo)**

Contiene toda la información posible para poder describir tanto los elementos que conforman el programa como su correcto uso.

Los elementos que constituyen a este módulo son:

#### **3.2.1.1. HomeFrame (clase)**

Unifica dos elementos: Canvas e IntroductionFrame.

La razón de haber hecho esto es que, cuando se añaden demasiados elementos al IntroductionFrame, se tiene que agregar una barra de desplazamiento para poder acceder a los que se encuentran hasta abajo.

Dentro del ambiente de Tkinter, el elemento más sencillo para lograr esto es un Canvas, por ello se anida el IntroductionFrame al Canvas.

#### **Parameters**

- **parent** (*Tkinter.Frame*) – Frame padre al que pertenece.

- **features** (*Dictionary*) – Conjunto de técnicas con sus respectivos parámetros para que se puedan cargar automáticamente en este Frame (**véase Controller/XMLParser.py**).

**Returns** Tkinter.Frame

**Return type** Instance

**update\_scrollbar** (*event=None*)

**Note:** Este método es privado.

Actualiza la barra de desplazamiento de acuerdo al número de elementos existentes en el Frame, esto para poder hacer un recorrido apropiado de la barra.

#### Parameters

- **event** (*String*) – Elemento que ejecutó esta función.

**move\_to\_section** (*y\_coordinate*)

Mueve la barra de desplazamiento (y por ende el contenido) con base en la coordenada (en Y) que se le pase como parámetro.

#### Parameters

- **y\_coordinate** – Coordenada que se necesita para hacer el desplazamiento. Oscila entre 0 y 1.

**restore\_settings** ()

Restaura la configuración del Frame a la que tenía por defecto.

La clase actual se apoya del elemento mostrado a continuación:

### 3.2.1.1. IntroductionFrame (clase)

Contiene información básica y concisa sobre el producto de software, la cual es organizada y mostrada de acuerdo al número de secciones existentes en éste.

De manera secundaria proporciona la infraestructura para poder darle al usuario un desplazamiento más rápido entre dichas secciones.

#### Parameters

- **parent** (*Tkinter.Frame*) – Frame padre al que pertenece.

- **canvas\_function** (*Instance*) – Una función alusiva al funcionamiento del Canvas.
- **features** (*Dictionary*) – Conjunto de técnicas con sus respectivos parámetros para que se puedan cargar automáticamente en este Frame.

**Returns** Tkinter.Frame

**Return type** Instance

**go\_to\_selected\_section** (*event*)

---

**Note:** Este método es privado.

---

Con base en la liga elegida por el usuario, realiza el desplazamiento hacia la sección correspondiente.

#### Parameters

- **event** (*String*) – Elemento que ejecutó esta función.

### 3.2.2. DecisionVariable (módulo)

Proporciona los elementos gráficos para que el usuario pueda insertar, modificar y eliminar variables de decisión con sus respectivos rangos.

Los elementos que constituyen al módulo son:

#### 3.2.2.1. DecisionVariableFrame (clase)

Realiza la fusión de Canvas y VariableFrame, debido a que, cuando se agregan numerosas variables al VariableFrame, se debe insertar una barra de desplazamiento para poder acceder a aquéllos que se encuentren hasta abajo.

Dentro del ambiente de Tkinter, el elemento más sencillo para lograr este efecto es un Canvas, por ello se anida el VariableFrame al Canvas.

#### Parameters

- **parent** (*Tkinter.Frame*) – Frame padre al que pertenece.

- **features** (*Dictionary*) – Conjunto de técnicas con sus respectivos parámetros para que se puedan cargar automáticamente en este Frame (**véase Controller/XMLParser.py**).

**Returns** Tkinter.Frame

**Return type** Instance

**activate\_scroll** (*event*)

---

**Note:** Este método es privado.

---

Actualiza la barra de desplazamiento y con base en esta acción la activa o desactiva.

**Parameters**

- **event** (*String*) – Elemento que ejecutó esta función.

**update\_scrollbar** (*event=None*)

---

**Note:** Este método es privado.

---

Actualiza la barra de desplazamiento de acuerdo al número de elementos existentes en el Frame, esto para poder hacer un recorrido apropiado de la barra.

**Parameters**

- **event** (*String*) – Elemento que ejecutó esta función.

**get\_information()**

Regresa la información recabada en el Frame.

**Returns**

**Return type** Dictionary

**insert\_mop\_example** (*variables*)

In-

serta un M.O.P (**Multi Objective Problem ó Problema Multi Objetivo**).

En este caso significa que se insertarán las variables con sus respectivos rangos en el Frame para poder hacer pruebas rápidas en el programa, habiendo antes limpiado por completo el contenido del Frame.

(**véase Controller/XML/MOPExample.xml**)

(véase **View/Additional/MenuInternalOption/InternalOptionFrame.py**).

#### Parameters

- **functions** (*List*) – Lista de variables para ser insertadas en el Frame.

#### **restore\_settings()**

Restaura el contenido del Frame, en este caso significa que se eliminará todo lo que esté en éste y se dejará una casilla vacía libre.

La clase actual se basa en el siguiente elemento:

#### **3.2.2.1.1. VariableFrame (clase)**

Proporciona bases gráficas para que el usuario pueda insertar variables de decisión, así como información relativa a éstas.

En términos generales, el usuario insertará casillas para ingresar variables de decisión, indicando también el valor mínimo y máximo que podrán tener.

Es importante comentar que todas las variables de decisión deben contener rangos finitos, es decir, no se contemplan valores infinitos, aunque algunos M.O.P.'s (**Multi Objective Problems ó Problemas Multi Objetivo**) manejan este tipo de rangos.

#### Parameters

- **parent** (*Tkinter.Frame*) – Frame padre al que pertenece.
- **features** (*Dictionary*) – Conjunto de técnicas con sus respectivos parámetros para que se puedan cargar automáticamente en este Frame (véase **Controller/XMLParser.py**).

**Returns** Tkinter.Frame

**Return type** Instance

**add\_variable** (*event*)

---

**Note:** Este método es privado.

---

Agrega una casilla al Frame.

Esta función se usa si fue ejecutada por un evento.

#### Parameters

- **event** (*String*) – Identificador del elemento gráfico que activó la función.

**delete\_single\_variable** (*event*)

**Note:** Este método es privado.

Elimina una casilla y todos los elementos gráficos que la acompañan. También elimina todo rastro que se encuentre en las estructuras lógicas.

#### Parameters

- **event** (*String*) – Identificador del elemento gráfico que activó la función.

**grid\_widgets** ()

**Note:** Este método es privado.

Coloca elementos en el Frame.

**get\_current\_elements** ()

Regresa el número actual de casillas en el Frame.

**Returns** Cantidad de elementos en la estructura rows, donde se guardan las casillas (Entries).

**Return type** Integer

**get\_information** ()

Toma la información del Frame y regresa las variables con sus rangos que el usuario ingresó.

**Returns** Un diccionario que contiene una lista con las variables (y rangos) escritas.

**Return type** Dictionary

**insert\_mop\_example** (*variables*)

Inserta un M.O.P (Multi Objective Problem) que no es más que un conjunto de variables con sus rangos para que se pueda hacer más rápidamente una prueba.

Previo a ésto se limpia el Frame para insertar únicamente el M.O.P.

(véase Controller/XML/MOPExample.xml)

(véase View/Additional/MenuInternalOption/InternalOptionFrame.py).

### Parameters

- **functions** (*List*) – Conjunto de variables para insertar en el Frame.

#### **insert\_variable** (*variable=None*)

Coloca en el Frame una colección de elementos:

[casilla para insertar variable ,casilla de rango mínimo, casilla de rango máximo, botón para eliminar]

Si el parámetro function es **None**, se añade la casilla vacía, de lo contrario se agrega ésta con la variable y sus rangos.

### Parameters

- **function** (*String*) – Una terna (nombre de la variable, rango máximo, rango mínimo) para ser insertada en las casillas correspondientes.

#### **restore\_settings()**

Restaura el contenido del Frame a sus valores por defecto.

Esto significa que borrará cualquier contenido que se encuentre en existencia y dejará una casilla vacía.

### 3.2.3. ObjectiveFunction (módulo)

Proporciona los elementos gráficos para que el usuario pueda insertar, modificar y eliminar funciones objetivo.

Sus elementos que lo conforman son:

#### 3.2.3.1. ObjectiveFunctionFrame (clase)

Unifica dos elementos: Canvas y FunctionFrame.

La razón de haber hecho esto es que, cuando se agregan muchas funciones al FunctionFrame, se tiene que agregar una barra de desplazamiento para poder acceder a los que se encuentran hasta abajo.

Dentro del ambiente de Tkinter, el elemento más sencillo para lograr esto es un Canvas, por ello se anida el FunctionFrame al Canvas.

### Parameters

- **parent** (*Tkinter.Frame*) – Frame padre al que pertenece.

- **features** (*Dictionary*) – Conjunto de técnicas con sus respectivos parámetros para que se puedan cargar automáticamente en este Frame (**véase Controller/XMLParser.py**).

**Returns** Tkinter.Frame

**Return type** Instance

**activate\_scroll** (*event*)

**Note:** Este método es privado.

Actualiza la barra de desplazamiento y con base en esta acción la activa o desactiva.

#### Parameters

- **event** (*String*) – Elemento que ejecutó esta función.

**update\_scrollbar** (*event=None*)

**Note:** Este método es privado.

Actualiza la barra de desplazamiento de acuerdo al número de elementos existentes en el Frame, esto para poder hacer un recorrido apropiado de la barra.

#### Parameters

- **event** (*String*) – Elemento que ejecutó esta función.

**get\_information()**

Regresa la información recabada en el Frame.

**Returns** Un diccionario que contiene una lista con las funciones escritas.

**Return type** Dictionary

**insert\_mop\_example** (*functions*)

Inserta un M.O.P (Multi Objective Problem).

En este caso significa que se insertarán funciones para poder hacer pruebas rápidas en el programa.

(véase **Controller/XML/MOPExample.xml**)  
(véase **View/Additional/MenuInternalOption/InternalOptionFrame.py**).

#### Parameters

- **functions** (*List*) – Lista de funciones para ser insertadas en el Frame.

#### **restore\_settings ()**

Restaura el contenido del Frame, en este caso significa que se eliminará todo lo que esté en éste y se dejará una casilla vacía libre.

La clase actual toma como fundamento lo siguiente:

#### 3.2.3.1.1. **FunctionFrame (clase)**

Esta clase proporciona una base gráfica para que el usuario pueda agregar tantas funciones objetivo como desee.

A grandes rasgos el usuario podrá agregar casillas donde se colocarán las funciones objetivo, esto utilizando un botón.

De igual manera, las casillas pueden ser eliminadas usando un ícono que estará cerca de cada una de éstas.

Importante es mencionar que las funciones deben estar escritas en sintaxis de Python.

#### Parameters

- **parent** (*Tkinter.Frame*) – Frame padre al que pertenece.
- **features** (*Dictionary*) – Conjunto de técnicas con sus respectivos parámetros para que se puedan cargar automáticamente en este Frame (**véase Controller/XMLParser.py**).

**Returns** Tkinter.Frame

**Return type** Instance

**add\_function (event)**

---

**Note:** Este método es privado.

---

Agrega una casilla al Frame.

Esta función se usa si fue ejecutada por un evento.

#### Parameters

- **event** (*String*) – Identificador del elemento gráfico que activó la función.

**delete\_single\_function** (*event*)

**Note:** Este método es privado.

Elimina una casilla y todos los elementos gráficos que la acompañan. También elimina todo rastro que se encuentre en las estructuras lógicas.

#### Parameters

- **event** (*String*) – Identificador del elemento gráfico que activó la función.

**grid\_widgets** ()

**Note:** Este método es privado.

Coloca elementos en el Frame.

**get\_current\_elements** ()

Regresa el número actual de casillas en el Frame.

**Returns** Cantidad de elementos en la estructura rows, donde se guardan las casillas (Entries).

**Return type** Integer

**get\_information** ()

Toma la información del Frame y regresa las funciones objetivo que el usuario insertó.

**Returns** Un diccionario que contiene una lista con las funciones escritas.

**Return type** Dictionary

**insert\_function** (*function=None*)

Coloca en el Frame una colección de elementos:

[casilla para insertar función, opción de maximizar, opción de minimizar, botón para eliminar]

Si el parámetro function es **None**, se agrega la casilla vacía, de lo contrario se añade ésta con la función.

#### Parameters

- **function** (*String*) – Una función para ser insertada en el primer elemento de la colección.

**insert\_mop\_example** (*functions*)

Inserta un M.O.P (Multi Objective Problem) que no es más que un conjunto de funciones para que se pueda hacer más rápidamente una prueba.

Previo a ésto se limpia el Frame para insertar únicamente el M.O.P.

(véase **Controller/XML/MOPExample.xml**)

(véase **View/Additional/MenuInternalOption/InternalOptionFrame.py**).

**Parameters**

- **functions** (*List*) – Conjunto de funciones para insertar en el Frame.

**restore\_settings** ()

Restaura el contenido del Frame a sus valores por defecto.

Esto significa que borrará cualquier contenido que se encuentre en existencia y dejará una casilla vacía.

### 3.2.4. Population (módulo)

Proporciona las estructuras gráficas para que el usuario pueda configurar atributos de la Población.

Los elementos que conforman al módulo son los siguientes:

#### 3.2.4.1. PopulationFrame (clase)

Unifica y mantiene un control sobre las clases PopulaceFrame y FitnessFrame, esto con el fin de poder colocar los elementos apropiadamente y agilizar el intercambio de información con el usuario.

**Parameters**

- **parent** (*Tkinter.Frame*) – Frame padre al que pertenece.
- **features** (*Dictionary*) – Conjunto de técnicas con sus respectivos parámetros para que se puedan cargar automáticamente en este Frame (véase **Controller/XMLParser.py**).

**Returns** Tkinter.Frame

**Return type** Instance

**get\_information()**

Toma la información propiciada en cada Frame y después la unifica para regresar un sólo conjunto de información.

**Returns** Un diccionario con la información de PopulaceFrame y FitnessFrame.

**Return type** Dictionary

**restore\_settings()**

Restaura los valores por defecto en ambos Frames.

### 3.2.4.2. TemplatePopulationFrame (clase)

Esta clase proporciona la infraestructura gráfica para que el usuario pueda elegir técnicas y configurar atributos concernientes al Fitness de una Población y a la Población en general.

A grandes rasgos se trata de una plantilla que deberán implementar las clases FitnessFrame y PopulaceFrame.

La clase permite la selección de cada posible técnica disponible y automáticamente se muestran los parámetros necesarios (**si los hay**) para cada una de éstas.

#### Parameters

- **parent** (*Tkinter.Frame*) – Frame padre al que pertenece.
- **name** (*String*) – Identificador (**único**) que tendrá el Frame.
- **features** (*Dictionary*) – Conjunto de técnicas con sus respectivos parámetros para que se puedan cargar automáticamente en este frame (**véase Controller/XMLParser.py**).

**Returns** Tkinter.Frame

**Return type** Instance

**create\_dynamic\_widgets()**


---

**Note:** Este método es privado.

---

Inicializa los elementos dinámicos del Frame, esto es, de acuerdo al tipo que lleva cada parámetro se creará un widget diferente.

**update\_widgets (event=None)**

---

**Note:** Este método es privado.

---

Realiza solamente la actualización y colocación de elementos dinámicos en el Frame.

Si el parámetro event es distinto de **None**, significa que se lanzó un evento que provocará que se actualicen los parámetros de acuerdo con la técnica seleccionada.

#### Parameters

- **event** (*String*) – Contiene el valor del elemento que ejecutó esta función.

#### `get_information()`

Recolesta la información que ha seleccionado e introducido el usuario, también la organiza para que se pueda utilizar apropiadamente.

#### Returns

Un diccionario que contiene:

- **Clase**,
- **Técnica**,
- **Parametros**

#### Return type Dictionary

#### `grid_widgets()`

Permite la colocación adecuada de elementos estáticos y dinámicos, considerando además el espacio o características necesarias de redimensionamiento para éstos últimos.

#### `restore_settings()`

Asigna los valores por defecto tanto de las técnicas como de sus respectivos parámetros, también limpia aquéllos en donde se hayan insertado valores.

Los siguientes elementos implementan la plantilla actual:

#### 3.2.4.2.1. **PopulaceFrame (clase)**

Esta clase proporciona la infraestructura gráfica para que el usuario pueda elegir métodos y características concernientes a la conformación de la Población. También hereda atributos de la clase TemplatePopulationFrame con el fin de es-

stablecer una forma más rápida y ordenada de colocar componentes y recolectar la información de éstos.

#### **Parameters**

- **parent** (*Tkinter.Frame*) – Frame padre al que pertenece.
- **name** (*String*) – Identificador (**único**) que tendrá el Frame.
- **features** (*Dictionary*) – Conjunto de técnicas con sus respectivos parámetros para que se puedan cargar automáticamente en este Frame (**véase Controller/XMLParser.py**).

**Returns** Tkinter.Frame

**Return type** Instance

#### **get\_information()**

Recolesta la información genérica (**usando el método de la clase Padre**), y también se le añade aquella recolectada exclusivamente en esta clase.

**Returns**

Un diccionario que contiene:

- **Métodos genéricos,**
- **Número de Generaciones,**
- **Tamaño de la Población,**
- **Número de Decimales.**

**Return type** Dictionary

#### **restore\_settings()**

Por un lado, restaura el contenido de los elementos pertenecientes sólo a esta clase, y por el otro, activa el método de la clase Padre que realiza una restauración de los elementos genéricos.

### **3.2.4.2.2. FitnessFrame (clase)**

Esta clase proporciona la infraestructura gráfica para que el usuario pueda elegir métodos concernientes a la asignación del Fitness para la Población.

Además hereda atributos de la clase TemplatePopulationFrame para facilitar la colocación y extracción de información pertinente para el usuario.

#### **Parameters**

- **parent** (*Tkinter.Frame*) – Frame padre al que pertenece.
- **name** (*String*) – Identificador (**único**) que tendrá el Frame.
- **features** (*Dictionary*) – Conjunto de técnicas con sus respectivos parámetros para que se puedan cargar automáticamente en este Frame (**véase Controller/XMLParser.py**).

**Returns** Tkinter.Frame

**Return type** Instance

**get\_information()**

Llama al método de la clase Padre, el cual recopila toda la información elegida por el usuario y la regresa en forma de diccionario.

**Returns** Diccionario con información de los métodos genéricos.

**Return type** Dictionary

**restore\_settings()**

Llamar al método de la clase Padre, el cual restaura los valores por defecto de los elementos dinámicos y estáticos del Frame.

### 3.2.5. GeneticOperator (módulo)

Proporciona los elementos gráficos para que el usuario pueda realizar operaciones relacionadas con la Selección, Cruza y Mutación de Individuos de una Población.

Los elementos que lo conforman son:

#### 3.2.5.1. GeneticOperatorFrame (clase)

Reúne y controla las clases SelectionFrame, CrossoverFrame y MutationFrame con la finalidad de colocar los elementos gráficos apropiadamente y agilizar el intercambio de información con el usuario.

##### Parameters

- **parent** (*Tkinter.Frame*) – Frame padre al que pertenece.
- **features** (*Dictionary*) – Conjunto de técnicas con sus respectivos parámetros para que se puedan cargar automáticamente en este Frame (**véase Controller/XMLParser.py**).

**Returns** Tkinter.Frame

**Return type** Instance

**get\_information()**

Toma la información propiciada en cada Frame y después la unifica para regresar un sólo conjunto de información.

**Returns** Un diccionario con la información de SelectionFrame, CrossoverFrame y MutationFrame.

**Return type** Dictionary

**restore\_settings()**

Realiza la restauración de información y contenido en cada uno de los Frames.

### 3.2.5.2. TemplateGeneticOperatorFrame (clase)

Proporciona la infraestructura gráfica para que el usuario pueda elegir técnicas y configurar atributos concernientes a la Selección, Cruza y Mutación de Individuos de una Población.

A grandes rasgos se trata de una plantilla que deberán implementar las clases SelectionFrame, CrossoverFrame y MutationFrame.

La clase permite la selección de cada posible técnica disponible y automáticamente se muestran los parámetros necesarios (**si los hay**) para cada una de éstas.

#### Parameters

- **parent** (*Tkinter.Frame*) – Frame padre al que pertenece.
- **name** (*String*) – Identificador (**único**) que tendrá el Frame.
- **features** (*Dictionary*) – Conjunto de técnicas con sus respectivos parámetros para que se puedan cargar automáticamente en este Frame (**véase Controller/XMLParser.py**).
- **sort\_techniques** (*Boolean*) – Indica si las técnicas disponibles se ordenan alfabéticamente o no.

**Returns** Tkinter.Frame

**Return type** Instance

**dynamic\_widgets()**

---

**Note:** Este método es privado.

---

Inicializa los elementos dinámicos del Frame, esto es, de acuerdo al tipo que lleva cada parámetro se creará un widget diferente.

**update\_widgets (event=None)**

---

**Note:** Este método es privado.

---

Realiza solamente la actualización y colocación de elementos dinámicos en el Frame.

Si el parámetro event es distinto de **None**, significa que se lanzó un evento que provocará que se actualicen los parámetros de acuerdo con la técnica seleccionada.

#### Parameters

- **event (String)** – Contiene el valor del elemento que ejecutó esta función.

**get\_information ()**

Recolesta la información que ha seleccionado e introducido el usuario, también la organiza para que se pueda utilizar apropiadamente.

#### Returns

Un diccionario que contiene:

- **Clase,**
- **Técnica,**
- **Parámetros**

#### Return type Dictionary

**grid\_widgets ()**

Permite la colocación adecuada de elementos estáticos y dinámicos, considerando además el espacio o características necesarias de redimensionamiento para éstos últimos.

**restore\_settings ()**

Asigna los valores por defecto tanto de las técnicas como de sus respectivos parámetros, también limpia aquéllos en donde se hayan insertado valores.

Las clases que implementan esta plantilla son las siguientes:

### 3.2.5.2.1. SelectionFrame (clase)

Esta clase proporciona la infraestructura gráfica para que el usuario pueda elegir métodos y características relacionadas con la selección de Individuos.

También hereda atributos de la clase TemplateGeneticOperatorFrame para facilitar la carga de elementos en el Frame y su correspondiente recolección de información.

#### Parameters

- **parent** (*Tkinter.Frame*) – Frame padre al que pertenece.
- **name** (*String*) – Identificador (**único**) que tendrá el Frame.
- **features** (*Dictionary*) – Conjunto de técnicas con sus respectivos parámetros para que se puedan cargar automáticamente en este Frame (**véase Controller/XMLParser.py**).

#### Returns Tkinter.Frame

#### Return type Instance

#### **get\_information ()**

Recolecta la información relativa a esta clase haciendo uso del método de la clase Padre.

**Returns** Diccionario con información de los métodos genéricos.

**Return type** Dictionary

#### **restore\_settings ()**

Ejecuta el método de la clase Padre, el cual restaura los valores por defecto de los elementos dinámicos y estáticos del Frame.

### 3.2.5.2.2. CrossoverFrame (clase)

Esta clase proporciona la infraestructura gráfica para que el usuario pueda elegir técnicas y características concernientes a la Cruza entre Individuos.

También hereda atributos de la clase TemplateGeneticOperatorFrame para facilitar la carga de elementos en el Frame y su correspondiente recolección de información.

#### Parameters

- **parent** (*Tkinter.Frame*) – Frame padre al que pertenece.
- **name** (*String*) – Identificador (**único**) que tendrá el Frame.

- **features** (*Dictionary*) – Conjunto de técnicas con sus respectivos parámetros para que se puedan cargar automáticamente en este Frame (**véase Controller/XMLParser.py**).

**Returns** Tkinter.Frame

**Return type** Instance

**get\_information()**

Recolesta la información genérica (**usando el método de la clase Padre**), y también se le añade aquella recolectada exclusivamente en esta clase.

**Returns**

Un diccionario que contiene:

- **Métodos genéricos**,
- **Probabilidad de crusa**.

**Return type** Dictionary

**restore\_settings()**

Ejecuta el método de la clase Padre, el cual restaura los valores por defecto de los elementos dinámicos y estáticos del Frame.

### 3.2.5.2.3. MutationFrame (clase)

Esta clase proporciona la infraestructura gráfica para que el usuario pueda elegir técnicas y características relativas a la Mutación de Individuos.

También hereda atributos de la clase TemplateGeneticOperatorFrame para facilitar la carga automática de elementos en el Frame y su consecuente recolección de información.

**Parameters**

- **parent** (*Tkinter.Frame*) – Frame padre al que pertenece.
- **name** (*String*) – Identificador (**único**) que tendrá el Frame.
- **features** (*Dictionary*) – Conjunto de técnicas con sus respectivos parámetros para que se puedan cargar automáticamente en este Frame (**véase Controller/XMLParser.py**).

**Returns** Tkinter.Frame

**Return type** Instance

**get\_information()**

Recolesta la información genérica (**usando el método de la clase Padre**), y también se le añade aquella recolectada exclusivamente en esta clase.

**Returns**

Un diccionario que contiene:

- **Métodos genéricos,**
- **Probabilidad de mutación.**

**Return type** Dictionary**restore\_settings()**

Ejecuta el método de la clase Padre, el cual restaura los valores por defecto de los elementos dinámicos y estáticos del Frame.

### 3.2.6. MOEA (módulo)

Proporciona los elementos gráficos para que el usuario realice configuraciones concernientes a los M.O.E.A.s (**Multi-Objective Evolutionary Algorithms ó Algoritmos Evolutivos Multiobjetivo**) y sus atributos relacionados.

Sus elementos son los siguientes:

#### 3.2.6.1. MOEAFrame (clase)

Unifica los Frames AlgorithmFrame y SharingFunctionFrame, la razón de ésto es para facilitar el acomodo de componentes de manera individual, para así garantizar un acceso asequible a la información.

**Parameters**

- **parent** (*Tkinter.Frame*) – Frame padre al que pertenece.
- **features** (*Dictionary*) – Conjunto de técnicas con sus respectivos parámetros para que se puedan cargar automáticamente en este Frame (**véase Controller/XMLParser.py**).

**Returns** Tkinter.Frame**Return type** Instance**get\_information()**

Toma la información solicitada en cada Frame y después la unifica para regresar un sólo conjunto de información.

**Returns** Un diccionario con la información de AlgorithmFrame y SharingFunctionFrame.

**Return type** Dictionary

**restore\_settings ()**

Restaura los valores por defecto en cada Frame.

La clase actual se apoya de los siguientes elementos:

### 3.2.6.1.1. AlgorithmFrame (clase)

Esta clase proporciona una base gráfica para que el usuario pueda seleccionar técnicas con sus parámetros correspondientes (**si es que tienen**) referentes a los M.O.E.A.'s (**Multi-Objective Evolutionary Algorithms ó Algoritmos Evolutivos Multiobjetivo**).

#### Parameters

- **parent** (*Tkinter.Frame*) – Frame padre al que pertenece.
- **name** (*String*) – Identificador (**único**) que tendrá el Frame.
- **features** (*Dictionary*) – Conjunto de técnicas con sus respectivos parámetros para que se puedan cargar automáticamente en este Frame (**véase Controller/XMLParser.py**).

**Returns** Tkinter.Frame

**Return type** Instance

**create\_dynamic\_widgets ()**

---

**Note:** Este método es privado.

---

Inicializa los elementos dinámicos del Frame, esto es, de acuerdo al tipo que lleva cada parámetro se creará un widget diferente.

**grid\_widgets ()**

---

**Note:** Este método es privado.

---

Coloca elementos en el Frame, tanto estáticos como dinámicos.

**update\_widgets (event=None)**


---

**Note:** Este método es privado.

---

Realiza solamente la actualización y colocación de elementos dinámicos en el Frame.

Si el parámetro event es distinto de **None**, significa que se lanzó un evento que provocará que se actualicen los parámetros de acuerdo con la técnica seleccionada.

**Parameters**

- **event** (*String*) – Contiene el valor del elemento que ejecutó esta función.

**get\_information ()**

Recolesta la información que ha seleccionado e introducido el usuario, también la organiza para que se pueda utilizar apropiadamente.

**Returns**

Un diccionario que contiene:

- **Clase**,
- **Técnica**,
- **Parámetros**.

**Return type** Dictionary**restore\_settings ()**

Asigna los valores por defecto tanto de las técnicas como de sus respectivos parámetros, también limpia aquéllos en donde se hayan insertado valores.

**3.2.6.1.2. SharingFunctionFrame (clase)**

Esta clase proporciona una base gráfica para que el usuario pueda seleccionar métodos con sus respectivos parámetros (**si es que tienen**) referentes a Sharing Function.

Una técnica de Sharing Function sirve para aplicar una selección más intensiva de Individuos en caso de haber un “empate” entre éstos.

**Parameters**

- **parent** (*Tkinter.Frame*) – Frame padre al que pertenece.

- **name** (*String*) – Identificador (**único**) que tendrá el Frame.
- **features** (*Dictionary*) – Conjunto de técnicas con sus respectivos parámetros para que se puedan cargar automáticamente en este Frame (**véase Controller/XMLParser.py**).

**Returns** Tkinter.Frame

**Return type** Instance

**create\_dynamic\_widgets ()**

---

**Note:** Este método es privado.

---

Inicializa los elementos dinámicos del Frame, esto es, de acuerdo al tipo que lleva cada parámetro se creará un widget diferente.

**grid\_widgets ()**

---

**Note:** Este método es privado.

---

Coloca elementos en el Frame, tanto estáticos como dinámicos.

**update\_widgets (event=None)**

---

**Note:** Este método es privado.

---

Realiza solamente la actualización y colocación de elementos dinámicos en el Frame.

Si el parámetro event es distinto de **None**, significa que se lanzó un evento que provocará que se actualicen los parámetros de acuerdo con la técnica seleccionada.

#### Parameters

- **event** (*String*) – Contiene el valor del elemento que ejecutó esta función.

**get\_information ()**

Recolesta la información que ha seleccionado e introducido el usuario, también la organiza para que se pueda utilizar apropiadamente.

#### Returns

Un diccionario que contiene:

- **Clase**,
- **Técnica**,
- **Parámetros**.

**Return type** Dictionary

**restore\_settings ()**

Asigna los valores por defecto tanto de las técnicas como de sus respectivos parámetros, también limpia aquéllos en donde se hayan insertado valores.

### 3.3. Additional (módulo)

Proporciona elementos gráficos que, aunque no tienen cabida en la Ventana Principal, sí contienen herramientas auxiliares de importancia.

El módulo consta de los siguientes elementos:

#### 3.3.1. GenerationSignalToplevel (clase)

Se trata de un Toplevel (**ventana independiente**) que muestra el progreso de las generaciones al momento de ejecutar un Task.

Esta ventana aunque es creada y mostrada en los procesos de la capa View, será en **Model/MOEA** en donde se utilice y actualice, ya que la idea es crear una “señal” que indique al usuario el progreso del MOEA en ejecución para que se dé una idea del desempeño del algoritmo.

##### Parameters

- **parent** (*Tkinter.Frame*) – Frame padre al que pertenece.
- **path\_image\_logo** (*String*) – La ruta al logotipo que se usa en esta ventana independiente.
- **execution\_task\_number** (*Integer*) – Número que indica el actual Task en ejecución (véase **View/Additional/ResultsGrapher/ResultsGrapherToplevel.py**).

**Returns** Tkinter.Toplevel

**Return type** Instance

**center ()**

---

**Note:** Este método es privado.

---

Centra la ventana independiente con respecto de la Ventana Principal.  
En otras palabras, la ventana independiente será colocada en el centro de la Ventana Principal.

**do\_nothing ()**

---

**Note:** Este método es privado.

---

Simplemente es una función “dummy” que no realiza nada.  
Es utilizada como sustituto de la función del ícono “Cerrar” y así evitar que el usuario intencionadamente intente ocluir la ventana del número de generaciones.

**close ()**

Oculta y elimina toda referencia gráfica y lógica de la ventana independiente, indicando así que el número de generaciones ha alcanzado su límite.

**hide ()**

Oculta la ventana independiente de la pantalla pero no la elimina de los registros gráficos.

**show ()**

Reactiva la ventana independiente, realizando además durante esta ejecución un par de consignas más para dar una experiencia de usuario suficiente y concisa.

**update\_current\_generation (*current\_generation*)**

Actualiza la generación actual en la ventana independiente.  
Típicamente esta función será usada en todos los algoritmos de la capa Model/MOEA, pues es allí donde se designará el progreso del algoritmo que a su vez se verá reflejado en la capa de View.

**Parameters**

- **current\_generation (Integer)** – La generación que está corriendo actualmente en el MOEA.s

**Returns** 1 si se ha alcanzado la generación límite, 0 en otro caso.

**Return type** Integer

**update\_number\_of\_generations** (*number\_of\_generations*)

Actualiza el número total de generaciones.

Generalmente esta función será llamada desde Controller/Controller.py ya que ahí es donde se decide si las configuraciones iniciales son adecuadas para poder ejecutar el algoritmo.

**Parameters**

- **number\_of\_generations** (*Integer*. ) – El número de generaciones total que tendrá el MOEA.

### **3.4. MenuInternalOption (módulo)**

Contiene elementos gráficos que permiten acceder a configuraciones internas del programa y también a M.O.P.s (**Multi-Objective Problems**) previamente cargados para hacer uso fácil de ellos.

#### **3.4.1. MenuInternalOption (clase)**

Se crea el Menú de Opciones Internas o Menú Secundario.

Básicamente se trata de una serie de características que, aunque no forman parte esencial del programa, sí ofrecen alternativas que pueden facilitar la experiencia de usuario.

Este menú será atado al Frame Principal y desde allí el usuario podrá tener acceso a las opciones que aquí se describen.

**Parameters**

- **parent** (*Tkinter.Frame*) – El Frame Padre al que pertenece esta implementación.
- **path\_image\_logo** (*String*) – La ruta al logotipo que se usa en esta ventana independiente.
- **features** (*Dictionary*) – Un diccionario con las características que deberá tener cada una de las opciones listadas.

**Returns** Tkinter.Menu

**Return type** Instance

**launch\_about\_toplevel()**

---

**Note:** Este método es privado.

---

Abre la ventana independiente (**Toplevel**) About. También verifica que se abra una y sólo una instancia de dicha ventana.

**launch\_internal\_option\_toplevel()**

---

**Note:** Este método es privado.

---

Abre la ventana independiente (**Toplevel**) Internal Options (**o simplemente Options**).

También verifica que se abra una y sólo una instancia de dicha ventana.

**about\_toplevel\_custom\_close()**

Indica que la única instancia que debe crearse para la opción About está disponible.

**internal\_option\_toplevel\_custom\_close()**

Indica que la única instancia que debe crearse para la opción Options está disponible.

El módulo consta de las siguientes características:

### 3.4.1.1. InternalOptionToplevel (clase)

Contiene un Menú pequeño con pestañas que indican las características internas del sistema a las que puede tener acceso el usuario.

En su mayoría se trata de características que muestran los métodos, técnicas y sistemas auxiliares que garantizan un manejo más armonioso del programa y si así lo desea el usuario, modificarlos para ajustar su desempeño.

#### Parameters

- **parent** (*Tkinter.Menu*) – El elemento Padre al que pertenece la actual ventana independiente (**Toplevel**).
- **path\_image\_logo** (*String*) – La ruta al logotipo que se usa en esta ventana independiente.
- **features** (*Dictionary*) – Un diccionario que contiene las características necesarias que serán mostradas en esta ventana independiente.

- **custom\_function** (*Instance*) – Una variable que contiene una función, la cual redefinirá más apropiadamente el comportamiento de la actual Ventana Principal con respecto de su Frame Padre.

**Returns** La ventana independiente que contiene la información

**Return type** Tkinter.Toplevel

**center** ()

---

**Note:** Este método es privado.

---

Centra la ventana independiente con respecto de la Ventana Principal.  
En otras palabras, la ventana independiente será colocada en el centro de la Ventana Principal.

**close** ()

---

**Note:** Este método es privado.

---

Cierra y elimina todo rastro de esta ventana independiente.

### 3.4.1.2. InternalOptionTab (módulo)

Contiene las partes gráficas que conformarán cada una de las pestañas concernientes al Toplevel (**ventana independiente**) de opciones internas (**InternalOptionToplevel**).

Consta de los siguientes elementos:

#### 3.4.1.2.1. MOPExampleFrame (clase)

Unifica dos elementos: Canvas y MOPFrame.

La razón de esto es que, en promedio la información mostrada por MOPFrame rebasará el tamaño de la ventana de la información final (**véase View/Additional/ResultsGrapher/ResultsGrapherTopLevel.py**), es entonces que se deben agregar barras de desplazamiento para poder acceder al contenido que quedaría oculto. Uno de los elementos en Tkinter más sencillos que cumplen con este cometido es un Canvas. Luego entonces esa es la razón de tal fusión.

#### Parameters

- **parent** (*Tkinter.Toplevel*) – El elemento Padre al que pertenece el actual Frame.
- **features** (*Dictionary*) – Un diccionario que contiene las características necesarias que serán mostradas en este Frame.

**Returns** El Frame que contiene la información señalada.

**Return type** Tkinter.Frame

**update\_scrollbar** (*event*)

---

**Note:** Este método es privado.

---

Actualiza la barra de desplazamiento de acuerdo al número de elementos existentes en el Frame, esto para poder hacer un recorrido apropiado de la barra.

#### Parameters

- **event** (*String*) – Elemento que ejecutó esta función.

La clase actual tiene como base el siguiente elemento:

#### 3.4.1.2.2. MOPFrame (clase)

Muestra la información relativa a los M.O.P.'s y provee de métodos que facilitan la carga de éstos en la Ventana Principal.

Un M.O.P. (**Multi Objective Problem**) es un conjunto de funciones y variables bien definidas que ya han sido previamente estudiadas, así como su comportamiento en conjunto; la idea es proporcionarle al usuario un ambiente de carga fácil de datos para que pueda probar los ejemplos ya tratados por muchos autores en los libros que se citarán en el trabajo escrito.

#### Parameters

- **parent** (*Tkinter.Frame*) – El elemento Padre al que pertenece el actual Frame.
- **grandparent** (*Tkinter.Toplevel*) – El elemento Padre del Padre al que pertenece el actual Frame.
- **features** (*Dictionary*) – Un diccionario que contiene las características necesarias que serán mostradas en

este Frame.

**Returns** El Frame que contiene la información señalada.

**Return type** Tkinter.Frame

**get\_mop\_example** (*event*)

---

**Note:** Este método es privado.

---

Con base en la selección de M.O.P. hecha por el usuario, se carga éste en la Ventana Principal.

**Parameters**

- **event** (*String*) – El evento del elemento gráfico que activa esta función.

**update\_current\_mop** (*event=None*)

---

**Note:** Este método es privado.

---

Despliega la información relacionada con el M.O.P. seleccionado.

**Parameters**

- **event** (*String*) – El evento del elemento gráfico que activa esta función.

### 3.4.1.2.3. FeatureFrame (clase)

Unifica dos elementos: Canvas y CharacteristicFrame.

La razón de esto es que, en promedio la información mostrada por CharacteristicFrame rebasará el tamaño de la ventana de la información final (**véase View/Additional/ResultsGrapher/ResultsGrapherTopLevel.py**), es entonces que se deben agregar barras de desplazamiento para poder acceder al contenido que quedaría oculto.

Uno de los elementos en Tkinter más sencillos que cumplen con este cometido es un Canvas. Luego entonces esa es la razón de tal fusión.

**Parameters**

- **parent** (*Tkinter.Toplevel*) – El elemento Padre al que pertenece el actual Frame.

- **features** (*Dictionary*) – Un diccionario que contiene las características necesarias que serán mostradas en este Frame.

**Returns** El Frame que contiene la información señalada.

**Return type** Tkinter.Frame

**update\_scrollbar** (*event*)

---

**Note:** Este método es privado.

---

Actualiza la barra de desplazamiento de acuerdo al número de elementos existentes en el Frame, esto para poder hacer un recorrido apropiado de la barra.

#### Parameters

- **event** (*String*) – Elemento que ejecutó esta función.

La clase actual se apoya del siguiente elemento:

#### 3.4.1.2.4. CharacteristicFrame (clase)

Despliega información concerniente a todas las técnicas (**con sus respectivos parámetros**) disponibles para el usuario.

Se agrupan éstas en las mismas categorías que presenta el programa, más en concreto, las secciones que conforman a la Ventana Principal (**véase View/MainWindow.py**).

También señala someramente las instrucciones necesarias para que el programa pueda reconocer cualquier técnica que desarrolle el usuario.

#### Parameters

- **parent** (*Tkinter.Toplevel*) – El elemento Padre al que pertenece el actual Frame.
- **features** (*Dictionary*) – Un diccionario que contiene las características necesarias que serán mostradas en este Frame.

**Returns** El Frame que contiene la información señalada.

**Return type** Tkinter.Frame

### 3.4.1.2.5. PythonExpressionFrame (clase)

Realiza la fusión de Canvas y ExpressionFrame, debido a que, cuando se agregan numerosas variables al ExpressionFrame, se debe insertar una barra de desplazamiento para poder acceder a aquéllos que se encuentren hasta abajo.

Dentro del ambiente de Tkinter, el elemento más sencillo para lograr este efecto es un Canvas, por ello se anida el ExpressionFrame al Canvas.

#### Parameters

- **parent** (*Tkinter.Frame*) – Frame padre al que pertenece.
- **features** (*Dictionary*) – Conjunto de técnicas con sus respectivos parámetros para que se puedan cargar automáticamente en este Frame (**véase Controller/XML/PythonExpressions.xml**).

**Returns** Tkinter.Frame

**Return type** Instance

**activate\_scroll** (*event=None*)

---

**Note:** Este método es privado.

---

Actualiza la barra de desplazamiento y con base en esta acción la activa o desactiva.

#### Parameters

- **event** (*String*) – Elemento que ejecutó esta función.

**update\_scrollbar** (*event=None*)

---

**Note:** Este método es privado.

---

Actualiza la barra de desplazamiento de acuerdo al número de elementos existentes en el Frame, esto para poder hacer un recorrido apropiado de la barra.

#### Parameters

- **event** (*String*) – Elemento que ejecutó esta función.

La clase actual toma como referencia el siguiente elemento:

#### 3.4.1.2.6. ExpressionFrame (clase)

Ofrece opciones simples para mostrar y añadir expresiones de Python.  
Lo anterior ocurre ya que al momento de crear y evaluar funciones objetivo hay algunas palabras reservadas que no pueden ser usadas en Python directamente si no se hace un renombramiento apropiado.

Dicha información se encuentra en **Controller/XML/PythonExpressions.xml**

##### Parameters

- **parent** (*Tkinter.Toplevel*) – El elemento Padre al que pertenece el actual Frame.
- **features** (*Dictionary*) – Un diccionario que contiene las características necesarias que serán mostradas en este Frame.

**Returns** El Frame que contiene la información señalada.

**Return type** Tkinter.Frame

**add\_expression** (*event*)

---

**Note:** Este método es privado.

---

Inserta una casilla que conforma una expresión dentro del Frame.

##### Parameters

- **event** (*String*) – Identificador del elemento gráfico que activó la función.

**delete\_single\_expression** (*event*)

---

**Note:** Este método es privado.

---

Elimina una expresión y todos los elementos gráficos que la acompañan.  
También elimina todo rastro que se encuentre en las estructuras lógicas.

##### Parameters

- **event** (*String*) – Identificador del elemento gráfico que activó la función.

---

```
get_information()
```

---

**Note:** Este método es privado.

---

Toma la información del Frame (**en específico de las casillas**) y regresa las expresiones con sus respectivos equivalentes en Python.

**Returns** Una lista que contiene arreglos de dos elementos donde el primero es la expresión normal mientras que el segundo es la expresión equivalente en Python.

**Return type** List

```
insert_expression(expression=None)
```

---

**Note:** Este método es privado.

---

Coloca en el Frame una colección de elementos:  
[etiqueta para expresión normal, expresión normal, etiqueta para expresión de Python, expresión de Python, botón para eliminar]  
Si el parámetro expression es **None**, se añade la casilla vacía, de lo contrario se agrega ésta con la información pertinente.

### Parameters

- **expression** (Array) – Un arreglo con dos elementos, el primero contiene la expresión normal mientras que el segundo maneja la información de la expresión equivalente en Python.

```
load_expressions()
```

---

**Note:** Este método es privado.

---

Carga las expresiones a manera de contenido gráfico en el Frame.  
Dichas expresiones son tomadas del archivo **Controller/XML/PythonExpressions.xml**.

```
save_changes(event)
```

---

---

**Note:** Este método es privado.

---

Toma la información existente en las casillas y procede a sobreescribir el archivo **Controller/XML/PythonExpressions.xml** con la información recién recabada.

#### Parameters

- **event** (*String*) – Identificador del elemento gráfico que activó la función.

#### **get\_current\_elements ()**

Regresa el número actual de casillas en el Frame.

**Returns** Cantidad de elementos en la estructura rows, donde se guardan las casillas (**Entry's**).

**Return type** Integer

### 3.4.1.3. AboutToplevel (clase)

Esta ventana independiente (**Toplevel**) proporciona información básica del programa así como de sus desarrolladores.

#### Parameters

- **parent** (*Tkinter.Menu*) – El elemento Padre al que pertenece la actual ventana independiente (**Toplevel**).
- **path\_image\_logo** (*String*) – La ruta al logotipo que se usa en esta ventana independiente.
- **custom\_function** (*Instance*) – Una variable que contiene una función, la cual redefinirá más apropiadamente el comportamiento de la actual Ventana Principal con respecto de su Frame Padre.

**Returns** Tkinter.Toplevel

**Return type** Instance

#### **center ()**

---

**Note:** Este método es privado.

---

Centra la ventana independiente con respecto de la Ventana Principal.  
En otras palabras, la ventana independiente será colocada en el centro de la Ventana Principal.

**close** (*custom\_function*)

---

**Note:** Este método es privado.

---

Cierra y elimina todo rastro de esta ventana independiente.

**Parameters**

- **custom\_function** (*Instance*) – Una variable que contiene una función que ha de ejecutarse dentro de este método.

### 3.4.2. ResultsGrapher (módulo)

Proporciona los elementos gráficos para poder presentar las gráficas de los resultados que ha arrojado la ejecución de algún M.O.E.A.

Consta de los siguientes elementos:

#### 3.4.2.1. ResultsGrapherToplevel (clase)

Esta clase lanza una ventana independiente que muestra los resultados arrojados por una configuración previa del usuario.

Primero que nada es menester mencionar que una ventana independiente es un Toplevel en Tkinter, la cual es casi ajena a la Ventana Principal (**véase View/Main/MainWindow.py**), pero si ésta última es cerrada, se eliminarán también las ventanas independientes creadas.

Cada ventana independiente mostrará el número de Task, es decir, el orden en el que fue procesada la información con respecto de otros Tasks.

Entiéndase por Task a una ejecución de algún algoritmo MOEA bajo un cierto conjunto de configuraciones iniciales.

Así, los Tasks serán mostrados en una ventana independiente. La numeración de los Tasks irá siempre en orden progresivo, lo que significa que el número será reinicializado sólamente volviendo a ejecutar el programa principal.

De esta manera es posible tener varias ventanas independientes abiertas y en cuestiones más generales, es posible ejecutar varios Tasks simultáneamente, ya que el programa es multi-threading en ese sentido.

Finalmente, la información será mostrada en dos pestañas: en una (**SummaryFrame**) se otorga un resumen de todas las funciones objetivo, variables de decisión, MOEA usado y configuraciones adicionales en el Task.

En la otra (**GraphFrame**) se colocan todas las gráficas pertinentes producto de la ejecución del MOEA con las funciones objetivo, variables de decisión y configuraciones ingresadas (véase **Model/Community/Community.py**) (véase **View/Additional/ResultsGrapher/GraphFrame.py**).

Si por cualquier circunstancia llega a haber una falla interna durante la ejecución del proceso, ninguna de las dos pestañas será mostrada y en su lugar aparecerá una de error (**ErrorFrame**), especificando además el tipo de error y en qué parte de Model (ó Modelo) ocurrió.

### Parameters

- **parent** (*Tkinter.Frame*) – Frame padre al que pertenece.
- **path\_image\_logo** (*String*) – La ruta al logotipo que se usa en esta ventana independiente.
- **execution\_task\_count** (*Integer*) – Número que indica el actual Task en ejecución.
- **main\_features** (*Dictionary*) – Diccionario que contiene, entre otras cosas, los nombres de los parámetros asociados a cada técnica.
- **gathered\_information** (*Dictionary*) – Diccionario que contiene todas las configuraciones recabadas ingresadas por el usuario (véase **View/Main/MainWindow.py**).
- **final\_results** (*Dictionary*) – Diccionario que contiene la información procesada lista para graficar (véase **View/Additional/ResultsGrapher/GraphFrame.py**).

**Returns** Tkinter.Toplevel

**Return type** Instance

**center ()**

---

**Note:** Este método es privado.

---

Centra la ventana independiente con respecto de la Ventana Principal.  
En otras palabras, la ventana independiente será colocada en el centro de Ventana Principal.

**create\_renamed\_settings()**


---

**Note:** Este método es privado.

---

Tal como su nombre lo dice, renombra las funciones objetivo y variables de decisión para posteriormente almacenarlas en una estructura por cada tipo. Renombrar una función o variable de decisión es hacer un mapeo que consista en:

Elemento\_renombrado -> elemento original.

Para el caso de la función objetivo, el renombramiento se da anteponiendo la letra **F** seguido de la posición en la que fue insertada originalmente por el usuario.

El caso es análogo para la variable de decisión, sólo que la letra es **V**.

La idea de renombrar las funciones y variables surge como alternativa al momento de graficar los datos (**véase View/Additional/ResultsGrapher/GraphFrame.py**), ya que el usuario puede ingresar funciones muy largas o variables con identificadores muy complejos y esto en la parte gráfica se vería muy amontonado; por ello fue preferible mostrar la parte renombrada en la sección de GraphFrame y colocar la muestra original en el SummaryFrame.

La clase actual consta de los siguientes elementos:

#### 3.4.2.1.1. GraphFrame (clase)

Proporciona un Frame que contiene gráficas alimentadas por los resultados obtenidos al ejecutar algún MOEA, el cual ha sido refinado por las configuraciones recabadas de la Ventana Principal (**véase Model/MOEA**).

##### Parameters

- **parent** (*Tkinter.Frame*) – Frame padre al que pertenece.
- **execution\_task\_count** (*Integer*) – Número que indica el actual Task en ejecución.
- **objective\_functions** (*List*) – Lista que contiene las funciones objetivo renombradas.
- **decision\_variables** (*List*) – Lista que contiene las variables de decisión renombradas.
- **final\_results** (*Dictionary*) – Diccionario que contiene la información para graficar. Se divide en dos ca-

tegorías principales: Frente de Pareto y Mejor Individuo por Generación.

**Returns** Tkinter.Frame

**Return type** Instance

**change\_canvas\_category ()**

---

**Note:** Este método es privado.

---

Realiza el cambio de Canvas de la categoría de funciones objetivo a la de variables y decisión y viceversa, tomando en cuenta factores como por ejemplo si alguna de las dos categorías tiene un OptionMenu asociado (**para entonces colocarlo apropiadamente**) e identificando siempre el último Canvas seleccionado de la categoría anterior para que cuando sea oportuno se vuelva a colocar.

**change\_inner\_canvas (event)**

---

**Note:** Este método es privado.

---

Realiza el cambio de Canvas dentro de una misma categoría, esto en caso en que los datos hayan arrojado más de una gráfica.

El cambio se hace con ayuda de su OptionMenu asociado.

**Parameters**

- **event** (*String*) – Elemento que ejecutó esta función.

**create\_2d\_canvas (x\_label, x\_index, y\_label, y\_index, collection\_points)**

---

**Note:** Este método es privado.

---

Crea una gráfica en 2 dimensiones que es envuelta en un Canvas.

**Parameters**

- **x\_label** (*String*) – Nombre para el eje X de la gráfica.
- **x\_index** (*Integer*) – Posición dentro de collection\_points para los datos del eje X.

- **y\_label** (*String*) – Nombre para el eje Y de la gráfica.
- **y\_index** (*Integer*) – Posición dentro de collection\_points para los datos del eje Y.
- **collection\_points** (*Dictionary*) – Diccionario que contiene los puntos a graficar.

**Returns** Canvas

**Return type** matplotlib.backends.backend\_tkagg.FigureCanvasTkAgg

**create\_3d\_canvas** (*x\_label*, *x\_index*, *y\_label*, *y\_index*, *z\_label*, *z\_index*,  
*collection\_points*)

---

**Note:** Este método es privado.

---

Crea una gráfica en 3 dimensiones que es envuelta en un Canvas.

**Parameters**

- **x\_label** (*String*) – Nombre para el eje X de la gráfica.
- **x\_index** (*Integer*) – Posición dentro de collection\_points para los datos del eje X.
- **y\_label** (*String*) – Nombre para el eje Y de la gráfica.
- **y\_index** (*Integer*) – Posición dentro de collection\_points para los datos del eje Y.
- **z\_label** (*String*) – Nombre para el eje Z de la gráfica.
- **z\_index** (*Integer*) – Posición dentro de collection\_points para los datos del eje Z.
- **collection\_points** (*Dictionary*) – Diccionario que contiene los puntos a graficar.

**Returns** Canvas

**Return type** matplotlib.backends.backend\_tkagg.FigureCanvasTkAgg

**create\_decision\_variables\_canvas** (*decision\_variables*, *collection\_points*)

---

---

**Note:** Este método es privado

---

Crea los Canvas para las variables de decisión.

**Parameters**

- **decision\_variables** (*List*) – Lista que contiene las variables de decisión renombradas.
- **collection\_points** (*Dictionary*) – Diccionario que contiene los valores de las funciones objetivo de todos los Individuos en la Población final.

**create\_objective\_functions\_canvas** (*objective\_functions*, *collection\_points*)

---

**Note:** Este método es privado.

---

Crea los Canvas para las funciones objetivo.

**Parameters**

- **objective\_functions** (*List*) – Lista que contiene las funciones objetivo renombradas.
- **collection\_points** (*Dictionary*) – Diccionario que contiene los valores de las funciones objetivo de todos los Individuos en la Población final.

La clase actual toma como referencia el siguiente elemento:

### **3.4.2.1.2. CustomNavigationToolbar2TkAgg (clase)**

Proporciona una Barra de Navegación (ó **NavigationToolbar**) que se anexa a cada una de las gráficas con el fin de facilitar la exploración y almacenamiento de los datos obtenidos.

Por defecto la barra de navegación original se encuentra obsoleta a las necesidades inherentes a este proyecto, por ello es que se crea una barra personalizada que responde a requerimientos tales como la obtención apropiada de imágenes relativas a las gráficas así como su correcto funcionamiento sin importar el sistema operativo empleado.

**Parameters**

- **canvas** (*matplotlib.backends.backend\_tkagg.FigureCanvasTkAgg*) – La estructura que contiene tanto a la gráfica como a la Barra de Navegación.
- **window** (*Tkinter.Frame*) – El Frame que contiene a canvas.
- **parent\_frame** (*Tkinter.Frame*) – El Frame que contiene a window, en este caso **ResultsGrapherToplevel.py**.
- **execution\_task\_count** (*Integer*) – Un identificador que precisa el número de tarea (**Task**) en ejecución (véase **View/Additional/ResultsGrapher/ResultsGrapherToplevel.py**).
- **image\_text** (*String*) – El nombre que tendrán por defecto las imágenes resultantes al guardarse en el equipo de cómputo.

**Returns** `matplotlib.backends.backend_tkagg.NavigationToolbar2TkAgg`

**Type** Instance

**save\_figure** (\*args)

---

**Note:** Este método sobreescribe al original.

---

Arroja una ventana emergente modificada para guardar archivos, en este caso las gráficas.

Las modificaciones con respecto de la función original consisten en agregar un título para tener conocimiento de las imágenes del Task que se van a guardar.

Además se modifica el comportamiento de la ventana para adherirlo a la ventana del Task y no a la Ventana Principal.

#### Parameters

- **args** (*Tuple*) – Un listado con parámetros que aunque no se ocupan en el método se coloca porque así lo estructuraron los desarrolladores originales de la biblioteca.

#### 3.4.2.1.3. **SummaryFrame** (clase)

Unifica dos elementos: Canvas y ContentFrame.

La razón de esto es que, en promedio la información mostrada por ContentFrame rebasará el tamaño de la ventana de la información final ([véase View/Additional/ResultsGrapher/ResultsGrapherTopLevel.py](#)), es entonces que se deben agregar barras de desplazamiento para poder acceder al contenido que quedaría oculto. Uno de los elementos en Tkinter más sencillos que cumplen con este cometido es un Canvas. Luego entonces esa es la razón de tal fusión.

#### Parameters

- **parent** (*Tkinter.Frame*) – Frame padre al que pertenece.
- **renamed\_objective\_functions** (*Dictionary*)
  - Diccionario de funciones objetivo renombradas ([véase View/Additional/ResultsGrapher/ResultsGrapherToplevel.py](#)).
- **renamed\_decision\_variables** (*Dictionary*) – Diccionario de variables de decisión renombradas ([véase View/Additional/ResultsGrapher/ResultsGrapherToplevel.py](#)).
- **main\_features** (*Dictionary*) – Diccionario que contiene, entre otras cosas, los nombres de los parámetros asociados a cada técnica.
- **gathered\_information** (*Dictionary*) – Diccionario que contiene todas las configuraciones recabadas ingresadas por el usuario ([véase View/Main/MainWindow.py](#)).

**Returns** Tkinter.Frame

**Return type** Instance

**update\_scrollbar** (*event*)

---

**Note:** Este método es privado.

---

Actualiza la barra de desplazamiento de acuerdo al número de elementos existentes en el Frame, esto para poder hacer un recorrido apropiado de la barra.

#### Parameters

- **event** (*String*) – Elemento que ejecutó esta función.

La clase actual toma como base el siguiente elemento:

### 3.4.2.1.4. ContentFrame (clase)

Recaba el contenido de todas las funciones objetivo, variables de decisión y demás parámetros que el usuario ingresó para poder ejecutar un Task determinado.

Es entonces que plasma toda esta información en un Frame para que el usuario pueda cotejar los datos ingresados con los resultados obtenidos (**véase View/Additional/ResultsGrapher/GraphFrame.py**).

#### Parameters

- **parent** (*Tkinter.Frame*) – Frame padre al que pertenece.
- **renamed\_objective\_functions** (*Dictionary*)
  - Diccionario de funciones objetivo renombradas (**véase View/Additional/ResultsGrapher/ResultsGrapherToplevel.py**).
- **renamed\_decision\_variables** (*Dictionary*)
  - Diccionario de variables de decisión renombradas (**véase View/Additional/ResultsGrapher/ResultsGrapherToplevel.py**).
- **main\_features** (*Dictionary*) – Diccionario que contiene, entre otras cosas, los nombres de los parámetros asociados a cada técnica.
- **gathered\_information** (*Dictionary*) – Diccionario que contiene todas las configuraciones recabadas ingresadas por el usuario (**véase View/Main/MainWindow.py**).

**Returns** Tkinter.Frame

**Return type** Instance

### 3.4.2.1.5. ErrorFrame (clase)

Este Frame surge si durante el proceso interno en el Modelo (**véase Model/MOEA**) se suscita algún error del cual el método no se pueda recuperar.

Entonces aquí se desplegará toda la información relativa a la falla, asímismo funciona como medida de contingencia para darle una salida al programa y evitar que se quede atorado.

#### Parameters

- **parent** (*Tkinter.Frame*) – Frame padre al que pertenece.
- **final\_results** (*Dictionary*) – Diccionario que contiene en este caso las características alusivas a la falla

(véase **Model/MOEA**).

**Returns** Tkinter.Frame

**Return type** Instance

## 4. Controller (sección)

Su función principal es la de establecer medidas de comunicación entre la Vista (**ó View**) y el Modelo (**ó Model**) de tal manera que el Controller (**ó Controlador**) recibe los datos recabados en la Vista y los transfiere al Modelo para que se puedan llevar a cabo las operaciones pertinentes y una vez concluidas dichas labores los resultados pasan por éste para llegar a la Vista y desde ahí graficarse apropiadamente.

De manera secundaria el Controlador ofrece métodos de saneamiento de los datos recabados en la Vista, con la finalidad de evitar al máximo disturbios indeseables en la sección Modelo y que éste opere con total eficiencia, además de alimentar a la Vista con las técnicas (**y sus respectivos parámetros**) disponibles en la sección Modelo para así permitirle al usuario operar con éstas de manera expedita.

Dicho almacén se encuentra en la sección **Controller/XML**, donde se deduce que las técnicas y características secundarias se encuentran plasmadas en archivos .xml.

El proyecto contempla métodos para operar con dichos archivos y el usuario entonces sólo tendrá que preocuparse por dar de alta la técnica pertinente en el archivo .xml adecuado (**además de implementarla en Modelo**) para que ésta sea reconocida en la sección Vista y se pueda hacer uso de ella.

A continuación se muestran los componentes principales de la sección Controller:

### 4.1. Controller (clase)

Proporciona la infraestructura adecuada para poder comunicar la sección Vista (**ó View**) con la sección Modelo (**ó Model**), apoyándose de las clases XMLParser y Verifier.

El ciclo normal consiste en otorgar a la capa Vista (**ó View**) la información recabada en los archivos .xml con ayuda de la clase XMLParser con la finalidad de notificar al usuario de todas las técnicas disponibles.

Una vez ejecutada la opción de iniciar un proceso genético por el usuario, se recaban los datos ingresados por el usuario, los cuales pasan por un proceso de verificación y transformación empleando para ello los métodos de la clase Verifier.

En caso de haber al menos una falla en alguno de los procedimientos mencionados anteriormente se regresa un mensaje de error, en otro caso se pasa la información

respectiva a la capa Model para que pueda operar con ésta.

En cualquiera de los dos casos anteriores se regresa la información resultante a la Vista.

**Returns** Controller.Controller

**Return type** Instance

**execute\_procedure** (*execution\_task\_count*, *generations\_queue*, *sanitized\_information*)

Realiza la ejecución de algún algoritmo M.O.E.A. (**Multi-Objective Evolutionary Algorithm**) y se encarga de obtener los resultados apropiadamente.

#### Parameters

- **execution\_task\_count** (*Integer*) – Una característica numérica que identifica inequívocamente a esta función que será ejecutada de las demás, ya que el objetivo del proyecto es poder ejecutar varios de estos métodos de manera concurrente (véase **View/Additional/ResultsGrapher/ResultsGrapherToplevel.py**).
- **generations\_queue** (*Instance*) – Una instancia a una cola (**Queue**), la cual servirá para escribir a esa estructura el número actual de generación por el que cursa el algoritmo. Esta acción es para fines de concurrencia (véase **View/MainWindow.py**).
- **sanitized\_information** (*Dictionary*) – Los parámetros que ingresó el usuario debidamente verificados y saneados.

**Returns** Un diccionario con información de los resultados de haber ejecutado el M.O.E.A. seleccionado por el usuario, la estructura del mismo puede verse en **Model/Community/Community.py**.

**Return type** Dictionary

**load\_features()**

Regresa los datos correspondientes (**debidamente verificados**) a las técnicas disponibles para el usuario, los cuales se mostrarán en **View/MainWindow.py** (véase **View/Additional/MenuInternalOption/InternalOptionTab/FeatureFrame.py**).

Esta técnica tiene como base los símiles que se encuentran en **Controller/XMLParser.py** y **Controller/Verifier.py**.

**Returns** Una estructura con los métodos disponibles para el usuario.

**Return type** Dictionary

**load\_mop\_examples()**

Obtiene los datos correspondientes (**previamente verificados**) a los M.O.P.'s (**Multi-Objective Problems**) que se utilizan en **View/MainWindow.py** (véase **View/Additional/MenuInternalOption/InternalOptionTab/MOPExampleFrame.py**).

Esta técnica tiene como base las análogas que se encuentran en **Controller/XMLParser.py** y **Controller/Verifier.py**.

**Returns** Una estructura con los M.O.P.'s disponibles para el usuario.

**Return type** Dictionary

**load\_python\_expressions()**

Obtiene los datos correspondientes (**previamente verificados**) a las expresiones de Python, las cuales se usan para evaluar funciones objetivo más eficientemente (véase **View/Additional/MenuInternalOption/InternalOptionTab/PythonExpressionFrame.py**).

Esta función se apoya de las homónimas localizadas en **Controller/XMLParser.py** y **Controller/Verifier.py**.

**Returns** Una estructura con las expresiones de Python disponibles.

**Return type** Dictionary

**sanitize\_settings(general\_information, features)**

Lleva a cabo la verificación y saneamiento de todos los datos que ha ingresado el usuario en la sección View (véase **View/MainWindow**).

**Parameters**

- **general\_information** (*Dictionary*) – El conjunto de datos que el usuario ha ingresado o seleccionado.
- **features** (*Dictionary*) – Una colección de todos los elementos con sus características disponibles para el usuario.

**Returns** El diccionario que contiene todos los datos debidamente saneados.

**Return type** Dictionary

**save\_python\_expressions (data)**

Inserta las expresiones de Python que ha ingresado el usuario en el archivo .xml correspondiente.

**Parameters**

- **data** (*List*) – Un conjunto de las expresiones que ha ingresado el usuario. Cada elemento es a su vez una lista con dos elementos, el primero es la expresión original (**la que es comprensible por el usuario**), mientras que la segunda es la expresión equivalente en Python.

**Returns** Mensaje “OK” si la inserción ha sido exitosa, mientras que en caso de que haya habido un error entonces el mensaje es “ERROR”.

**Return type** String

## 4.2. XMLParser (clase)

Permite leer y escribir a archivos .xml (**los que se localizan en Controller/XML**), los cuales tienen almacenados:

- Los nombres de las técnicas con sus parámetros que se encuentran disponibles en la sección Model (**Features.xml**).
- La colección de palabras reservadas para poder emplear funciones y constantes auxiliares en las funciones objetivo (**PythonExpressions.xml**).
- El conjunto de M.O.P.’s (**Multi-Objective Problems, localizados en MO- PExamples.xml**).

Dichos archivos proporcionan la información necesaria a la interfaz gráfica (**véase View/MainWindow.py**).

**Returns** Controller.XMLParser

**Return type** Instance

**indent (element, level=0)**

Indenta (**coloca espacios**) apropiadamente en un documento .xml para poder distinguir más rápidamente los distintos niveles que existen en éste.

**Parameters**

- **element** (*String*) – Una línea del archivo .xml
- **level** (*Integer*) – El nivel en el que se está haciendo el proceso de identado.

**load\_xml\_features** (*features filename*)

Realiza la lectura del archivo que contenga el listado de técnicas y sus parámetros disponibles (**véase Model**) y carga todos los elementos que se encuentran en éste.

**Parameters**

- **features\_filename** (*String*) – Nombre del archivo en cuestión.

**Returns** Un diccionario que contiene todos los elementos del archivo.

**Return type** Dictionary**load\_xml\_mop\_examples** (*features filename*)

Lleva a cabo la lectura del archivo que contenga el listado de M.O.P.'s (**Multi-Objective Problems**) y carga todos los elementos que se encuentran en éste. Un M.O.P es una mezcla de variables de decisión y funciones objetivo ya estudiadas, se utilizan para reproducir su comportamiento y así garantizar, además de un correcto funcionamiento del programa, una opción rápida para probar las técnicas que se ofrecen.

**Parameters**

- **features\_filename** (*String*) – Nombre del archivo en cuestión.

**Returns** Un diccionario que contiene todos los elementos del archivo.

**Return type** Dictionary**load\_xml\_python\_expressions** (*features filename*)

Realiza la lectura del archivo que contenga el listado de expresiones en Python y carga todos los elementos que se encuentran en éste. La idea detrás de esto es que, al momento de crear y/o evaluar funciones objetivo existen algunas palabras reservadas que no pueden ser usadas directamente como son las funciones trigonométricas, por eso es que estas expresiones sirven como intermediarias entre el usuario y el intérprete de Python. En ocasiones a este tipo de expresiones, no sólo en el ámbito actual sino en general, se les conoce como azúcar sintáctica.

**Parameters**

- **features\_filename** (*String*) – Nombre del archivo en cuestión.

**Returns** Un diccionario que contiene todos los elementos del archivo.

**Return type** Dictionary

**write\_xml\_python\_expressions** (*features\_filename, features*)

Sobreescribe el archivo donde se encuentra el listado de expresiones en Python.

El objetivo es que, una vez ejecutándose el programa y a través del menú pertinente (véase **View/Additional/MenuInternalOption/InternalOptionTab/PythonExpressionFrame.py**), el usuario pueda añadir o eliminar las expresiones de Python que deseé.

En ocasiones a este tipo de expresiones, no sólo en el ámbito actual sino en general, se les conoce como azúcar sintáctica.

**Parameters**

- **features\_filename** (*String*) – Nombre del archivo en cuestión.
- **features** (*List*) – La estructura que contiene las expresiones para ser guardadas en el archivo .xml.

### 4.3. Verifier (clase)

Realiza principalmente la verificación y transformación adecuada de los datos que el usuario introduce en **View/MainWindow.py** para alimentar a los algoritmos que se encuentran en la sección Model (más en concreto **Model/MOEA**). En caso de haber algún error regresa los mensajes de error adecuados para que puedan ser interpretados por la capa Vista y precisar al usuario el acontecimiento ocurrido.

Por otra parte si se ha llevado a cabo la verificación correctamente se obtiene la información transformada apropiadamente.

De manera secundaria también ofrece métodos de verificación para la extracción y colocación de datos en los archivos .xml (véase **XMLParser** y el directorio **Controller/XML**).

**Returns** Controller.Verifier

**Return type** Instance

**cast\_parameter** (*parameter\_value*, *parameter\_settings*)

---

**Note:** Este método es privado.

---

Verifica un parámetro asociado a alguna técnica. Primero asegura que el parámetro se pueda evaluar correctamente, posteriormente convierte apropiadamente el tipo de dato pasando de String a Boolean, Integer ó Float según corresponda.

**Parameters**

- **parameter\_value** (*Float*) – El valor actual del parámetro.
- **parameter\_settings** (*Dictionary*) – Un diccionario que contiene el tipo del parámetro (**bool**, **integer** ó **float**) y el rango que debe tomar tanto inferior como superior.

**Returns** El valor saneado del parámetro si no hay fallas, pero si se encuentra algún desperfecto entonces se regresa un diccionario con la información detallada del desperfecto.

**Return type** (Boolean, Integer, Float)/Dictionary

**verify\_instance** (*name\_class*)

---

**Note:** Este método es privado.

---

Devuelve una instancia del nombre de la clase que se le pase como parámetro.

Esta funcionalidad es útil sobre todo para la sección Model ya que uno de los objetivos es proporcionar al usuario de una infraestructura rápida con técnicas fácilmente intercambiables sin necesidad de estar importando explícitamente cada una de éstas.

De esta forma con base en una instancia se puede ejecutar cualquier método de manera dinámica.

**Parameters**

- **name\_class** (*String*) – el nombre de la clase (**con su ruta**) de la cual se desea obtener una instancia.

**Returns** Una instancia de la clase solicitada si el proceso es exi-

toso, en otro caso se obtiene un diccionario con los detalles de la falla.

**Return type** Instance/Dictionary

**get\_dynamic\_function** (*complete\_function*)

Obtiene una instancia de una función en un String de la forma **biblioteca.función**. Este método se usa para convertir las expresiones de Python en instancias que serán utilizadas al momento de evaluar funciones objetivo (véase **View/Additional/MenuInternalOption/InternalOptionTab/PythonExpressionFrame.py**, **Controller/XML/PythonExpressions.xml**)

**Parameters**

- **complete\_function** (*String*) – un String preferentemente de la forma **biblioteca.función** (el punto debe ir incluido).

**Returns** Una instancia de la función asociada a la biblioteca.

**Return type** Instance

**sanitize\_decision\_variables** (*vector\_variables*)

Verifica el conjunto de elementos de la categoría “Decision Variables” (véase **View/Main/DecisionVariable/DecisionVariableFrame.py**), los cuales son precisamente las variables de decisión.

Primero se asegura que cada variable de decisión se pueda evaluar correctamente, posteriormente convierte apropiadamente el tipo de dato de sus respectivos rangos, pasando de String a Float.

**Parameters**

- **vector\_variables** (*Dictionary*) – El vector que contiene las variables de decisión con sus correspondientes rangos.

**Returns** Un diccionario con las variables de decisión y sus rangos debidamente saneados.

**Return type** Dictionary

**sanitize\_genetic\_operators\_settings** (*genetic\_operators\_settings,features, vector\_variables, number\_of\_decimals*)

Revisa la integridad y sanea los datos que ingresó el usuario concernientes a la sección “Genetic Operators Settings” (véase **View/Main/GeneticOperator/GeneticOperatorFrame.py**).

**Parameters**

- **genetic\_operators\_settings** (*Dictionary*)  
– El listado de técnicas y sus parámetros que el usuario eligió en la sección correspondiente.
- **features** (*Dictionary*) – El conjunto de las opciones disponibles para esta sección, así como sus características.
- **vector\_variables** (*List*) – El vector de variables de decisión.
- **number\_of\_decimals** (*Integer*) – El número de decimales que llevará cada solución en Population.

**Returns** Un diccionario que, dependiendo de los resultados, puede contener o información del error encontrado durante el procedimiento o todos los datos debidamente verificados y transformados.

**Return type** Dictionary

#### **sanitize\_moeas\_settings** (*moeas\_settings, features*)

Verifica integridad y lleva a cabo el saneamiento de los datos que ingresó el usuario concernientes a la sección “MOEAs Settings” (véase **View/Main/MOEAOEFrame.py**).

#### **Parameters**

- **moeas\_settings** (*Dictionary*) – El listado de técnicas y sus parámetros que el usuario eligió en la sección correspondiente.
- **features** (*Dictionary*) – El conjunto de las opciones disponibles para esta sección, así como sus características.

**Returns** Un diccionario que, dependiendo de los resultados, puede contener o información del error encontrado durante el procedimiento o todos los datos debidamente verificados y transformados.

**Return type** Dictionary

#### **sanitize\_objective\_functions** (*vector\_variables, available\_expressions, vector\_functions*)

Lleva a cabo el saneamiento de los elementos correspondientes a la categoría “Objective Functions” (véase **View/Main/ObjectiveFuncion/**

**ObjectiveFunctionFrame.py**), los cuales son de hecho sólo las funciones objetivo.

#### Parameters

- **vector\_variables** (*Dictionary*) – El vector de variables de decisión que el usuario ha ingresado.
- **available\_expressions** (*Dictionary*) – Un listado con las expresiones de Python disponibles (véase **Controller/XML/PythonExpressions.xml**, **View/Additional/MenuInternalOption/InternalOptionTab/PythonExpressionFrame.py**).
- **vector\_functions** (*Dictionary*) – El vector de funciones objetivo ingresados por el usuario.

**Returns** Si el proceso fue exitoso, se obtiene el mismo vector\_functions, en otro caso se regresa un diccionario con información detallada sobre el error encontrado.

**Return type** List/Dictionary

#### **sanitize\_population\_settings** (*population\_settings, features*)

Verifica la consistencia y realiza el saneamiento de los datos que ingresó el usuario concernientes a la sección “Population Settings” (véase **View/Main/Population/PopulationFrame.py**).

#### Parameters

- **population\_settings** (*Dictionary*) – El listado de técnicas y sus parámetros que el usuario eligió en la sección correspondiente.
- **features** (*Dictionary*) – El conjunto de las opciones disponibles para esta sección, así como sus características.

**Returns** Un diccionario que, dependiendo de los resultados, puede contener o información del error encontrado durante el procedimiento o todos los datos debidamente verificados y transformados.

**Return type** Dictionary

#### **sanitize\_techniques** (*general\_information, features*)

Realiza una verificación adicional concerniente al tipo de representación de todas las técnicas seleccionadas.

Lo anterior significa que, usando la Representación Cromosómica (ó **Chromosomal Representation**, véase **Model/ChromosomalRepresentation**, **View/Main/Population/PopulationFrame.py**), todas las técnicas deben concordar con el mismo tipo de representación cromosómica que se haya seleccionado.  
Para esta versión sólo están disponibles las representaciones binaria y de punto flotante.

#### Parameters

- **general\_information** (*Dictionary*) – El listado de características disponibles (véase **XMLParser.py**).
- **features** (*Dictionary*) – La colección de datos que seleccionó el usuario en la sección View.

**Returns** Un diccionario el cual, si la verificación es exitosa, es el mismo general\_informacion, si por el contrario falla, entonces es un diccionario que contiene detalles del error.

**Return type** Dictionary

#### **verify\_load\_xml\_features** (*data*)

Verifica que los datos obtenidos de las técnicas disponibles que alimentan a la Ventana Principal (véase **View/MainWindow.py**) no tengan defectos. Este método se apoya de **load\_xml\_features** localizado en **Controller/XMLParser.py**.

#### Parameters

- **data** (*Dictionary*) – Los datos que son leídos por el método **load\_xml\_features** mencionado previamente.

**Returns** Si los datos contienen algún error, un diccionario con las características de la falla, en otro caso los datos mismos.

**Return type** Dictionary

#### **verify\_load\_xml\_mop\_examples** (*data*)

Revisa que los M.O.P.'s (**Multi-Objective Problems**) que se muestran en **View/MainWindow.py** a través de **View/Additional/MenuInternalOption/InternalOptionTab/MOPExampleFrame.py** estén libres de errores.  
Este método se apoya de **load\_mop\_examples** localizado en **Controller/XMLParser.py**.

**Parameters**

- **data** (*Dictionary*) – Los datos que son leídos por el método **load\_mop\_examples** mencionado previamente.

**Returns** Si los datos contienen algún error, un diccionario con las características de la falla, en otro caso los datos mismos.

**Return type** Dictionary

**verify\_load\_xml\_python\_expressions** (*data*)

Revisa que las expresiones de Python estén libres de errores.

Este método se apoya de **load\_python\_expressions** localizado en **Controller/XMLParser.py**.

**Parameters**

- **data** (*Dictionary*) – Los datos que son leídos por el método **load\_python\_expressions** mencionado previamente.

**Returns** Si los datos contienen algún error, un diccionario con las características de la falla, en otro caso los datos mismos.

**Return type** Dictionary

**verify\_write\_xml\_python\_expressions** (*data*)

Verifica la consistencia de los datos relativos a las expresiones de Python antes de ser escritos en el archivo .xml correspondiente.

**Parameters**

- **data** (*List*) – El conjunto de expresiones que serán almacenadas.

**Returns** Un mensaje “OK” si la verificación fue satisfactoria, y “ERROR” en caso de aparecer alguna falla.

**Return type** String