

---

## 進捗報告

---

### 1 今週したこと

- 論文執筆
- コーデプランの素の得点 (ペナルティを含まない)
- コーディネートプラン間の距離

### 2 コーデプランの素の得点

最終世代のベスト個体のペナルティが掛からなかった場合の得点を調べた。いずれも fitness 値 と変わらなかった。つまりペナルティの対象となる組み合わせが一切含まれていなかったということになる。

### 3 コーディネートプラン間の距離

手持ちのアイテムのみのコーディネートプランと、候補アイテムが含まれるコーディネートプランをそれぞれの日毎に比較した。各日のハミング距離を取り、足したものを距離とする。例えば 1 日目のコーディネートで 3 アイテム全部違うアイテムであれば 3, 1 つ同じアイテムを使っていれば 2, 2 つ同じアイテムを使っていれば 1 を足す。候補アイテムの方のプランを流れはそのまま、最終日を初日に持ってきて日にちをずらした状態でハミング距離を同じようにとり、距離を計算する。この操作を全通り行い、最終的に最も小さい距離をコーディネートプラン間の距離として確定する。

図 1 ~ 3 に候補アイテムそれぞれ最も距離が小さい時の様子を示す。それぞれ、ハミング距離は 45, 42, 43 である。この結果から ボトムス 1 を使った時が最もコーディネートの幅が広がったと言える...?



図 1: 手持ちコードと 1 のボトムスコデ比較 ハミング距離 : 45



図 2: 手持ちコードと 2 のボトムスコデ比較 ハミング距離 : 42



図 3: 手持ちコードと 3 のボトムスコード比較 ハミング距離 : 43