

---

## 進捗報告

---

### 1 Merry X'mas!

サンタさん，スイッチの桃鉄をください。

### 2 各カテゴリのアイテム数をバラバラにする

最初に個体を作るときに遺伝子座ごとに数値の範囲を指定できないので，とりあえず 1~100 の間で乱数を出して遺伝子とする．その後，トップスの遺伝子座 ( $3i$  番目)，ボトムスの遺伝子座 ( $3i+1$  番目)，シューズの遺伝子座 ( $3i+2$  番目) それぞれに対して遺伝子をアイテム数で割った時の余りを遺伝子として持たせる操作を加える．それによって各カテゴリごとに異なる範囲での遺伝子を持たせることができる．

コーディネート単位での交叉と，コーディネート内部の交叉の追加の検討もしなければならない．

就活の面接時に自分の研究の話をしたら，ユーザーの顔や体型にあったコーディネートの提案をしてくれたら嬉しい．という要望があった．私が考えていたのは個人の嗜好だったので，似合わせ提案も面白そうだった．だが似合わせの根拠はどこから持ってくるのか，いやはや...

### 3 来週すべきこと

研究室のパソコンの電源を入れに行かなきゃ!!!