Ruído é quando vc roda a mesma coisa, com as mesmas configurações e da valores diferentes. Ou seja, um individuo testado da mesma forma vai ter notas diferentes.

Uma forma é fazer a media dos resultados.

Na engenharia: Para evitar a questao de sorte ou azar vc tira o melhor e o pior e ai tira a média dos que sobrou (retirar os outliers). Se tiver 2 muitos bons e muito ruins vc dobra a população e tira os dois melhores e os dois piores

No AG:

* Método de hereditariedade
* Um individuo vai herdar do pai dele a população. Logo, se um robo é filho de robos bons ele herda um filho bom, já se ele for filho de robos ruins ele herda fitness ruins.
* Cada individuo tem o fitness dos ultimos N pais, ai, o fintess do individuo atual vai ser a media (media normal) do fintess dos ultimos N pais, ai um que tem sorte nao vai ser escolhido para transar.
* Porem, se um cara, aumentou o fintess n por sorte, mas sim, que realmente melhorou. Ele n vai ser escolhido e o melhor pode transar com ele e ai pode foder o cara, a solução:
  + O cara que se escolhe para transar é a maior média das ultimas geralções,e ele vai transar com todo mundo menos com quem tiver pontuação na geração atual maior do que a dele.

Quando vc tem um AG2 configurando um AG1, com um certo individuo do AG2 vc roda o AG1 com aquela configuração N vezes e pega a “media” dos fitness, esse será o fintess desse indivíduo do AG2.