Genetic Algorithm

Artificiell intelligens för digitala spel

Simon Bothén

VT16

• problemet,

• representationen (hur representeras l¨osningen i din GA? Ex.: om du anv¨ander en heltalsvektor f¨or att representera l¨osningen, vad betyder de olika f¨alten och vad betyder olika v¨arden eller olika intervall),

• hur “fitness-funktionen” fungerar,

• evolution¨ara parametrar (strategi, selektering, mutation, etc.)

• och resultatet f¨or b¨asta, s¨amsta, median, medel, standardavvikelse f¨or “fitness”-funktionen f¨or generationerna 1, 10, 100 och 1000 (l¨ampligen med en tabell).

• samt visa resultaten i en graf

**Problemet**

M

**Representationen**

**Fitness-funktionen**

**Evolutionen**

**Resultat**