WEEK3

遺傳演算法

* 選擇初始生命種群
* 迴圈
  + 評價種群中的個體適應度
  + 以比例原則（分數高的挑中機率也較高）選擇產生下一個種群（[輪盤法](https://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E8%BC%AA%E7%9B%A4%E6%B3%95&action=edit&redlink=1)（roulette wheel selection）、[競爭法](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%AB%B6%E7%88%AD%E6%B3%95)（tournament selection）及[等級輪盤法](https://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E7%AD%89%E7%B4%9A%E8%BC%AA%E7%9B%A4%E6%B3%95&action=edit&redlink=1)（Rank Based Wheel Selection））。不僅僅挑分數最高的的原因是這麼做可能收斂到局部的最佳點，而非整體的。
  + 改變該種群（交叉和變異）
* 直到停止迴圈的條件滿足.

加密

## 凱薩密碼→字母位移法

↓ 進階

## 維吉尼亞密碼