

ZADACI

1.

"Igrati" se sa parametrima:

- vjerojatnost mutacije [0,1]
- veličina turnira [2, veličinaPopulacije - 1]
- veličina populacije [5, 5000]
- broj iteracija [1, 10^6]

2.

- implementirati operator mutacije realnog vektora (razred `DoubleArraySolution`)
- implementirati operator križanja realnog vektora (razred `DoubleArraySolution`)
- implementirati evaulator Rosenbrockove funkcije:

$$f(\mathbf{x}) = \sum_{i=1}^{N-1} [(1 - x_i)^2 + 100(x_{i+1} - x_i^2)^2] \quad \forall x \in \mathbb{R}^N.$$

3.

- implementirati eliminacijski genetski algoritam

4.

- implementirati bolju strukturu podataka za rješavanje problema aproksimacije slike
- implementirati adekvatne operatore (mutacija, križanje, evaulator, generator slučajnog rješenja) kako bi genetski algoritam mogao raditi s novom strukturom podataka