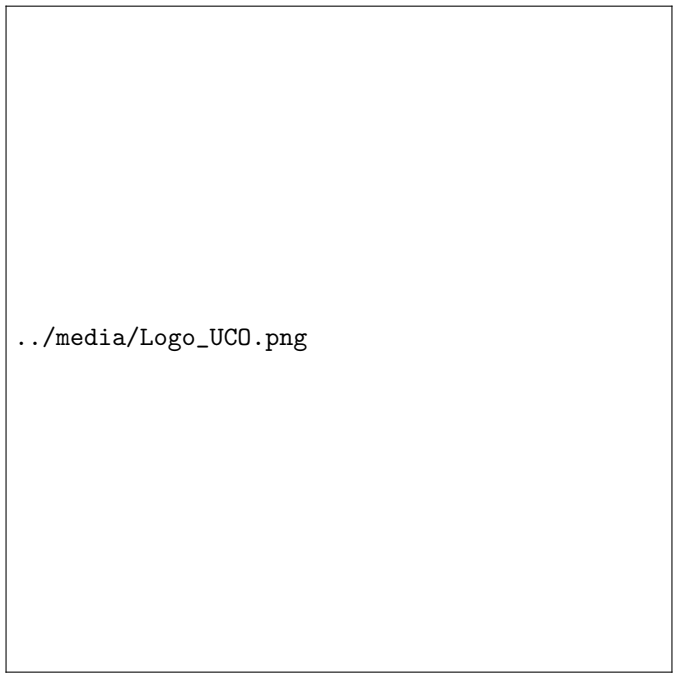


Assignment 1. Hill climbing and simulated annealing

Metaheuristics



../media/Logo_UCO.png

José Manuel Izquierdo Ramírez

Contents

List of Figures

1 Exercise 1.

1.1 How does this algorithm behave as we increase the complexity of the problem (number of cities in the TSP)?

1. behaviour algorithm

pop = 100 gen = 1000 cp = 0.8 mp = 0.2

Obtener la probabilidad de obtener el mejor incrementando la cantidad de objetos

Para obtener esto cogemos el mejor resultado o el mejor resultado y los cercanos a este también.

Best value ± 10

2. Do the parameter setup on a problem that is very harder.

Population: 100,150,200

Gen: 1000, 2000, 3000

cp: 0.7 0.8 0.9

mp: 0.1 0.2 0.3

3. Elitism

with the same parameters compare.