Práctica #6 Algoritmos de cruzas

Escuela Superior de Cómputo Algoritmos Genéticos Sandra Luz Morales Guitrón

Jorge Gómez Reus

Índice

1.	Introducción	1
	Contenido	2
	2.1. Un punto de cruza	
	2.2. Dos puntos de cruza	3
	2.3. Uniforme	4
	2.4. Acentuada	5
3.	Conclusión	5

1. Introducción

En esta práctica se implementaron los algoritmos:

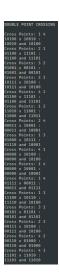
- Un punto de cruza.
 - Fue propuesto por Holland, fue el algoritmo de cruza más popular, pero hoy en día no lo es debido a sus inconvenientes.
- Dos puntos de cruza.
 - Propuesto por DeJong, los dos puntos minimizan los efectos destructivos del algoritmo y se considera mejor que el un solo punto.
- Uniforme.
 - Propuesto por Ackley, se genera una máscara de bits, la cual suele usarse con $P_c=0.5$, para evitar los resultados destructivos.
- Cruza Acentuada.
 - Propuesto por Schaffer y Morishima, parecido al uniforme se seleccionan los bloques de construcción "buenos", los cuales son copiados a los hijos.

2. Contenido

2.1. Un punto de cruza



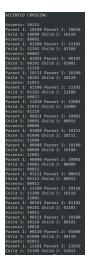
2.2. Dos puntos de cruza



2.3. Uniforme



2.4. Acentuada



3. Conclusión

En esta práctica se pudieron ver las diferencias de algunos de los algoritmos más populares de cruza, se implementaron y se analizaron.