

# **Práctica #4 Algoritmo Genético Simple con Selección por torneo**

Escuela Superior de Cómputo

Algoritmos Genéticos

Sandra Luz Morales Guitrón

Jorge Gómez Reus

## **Índice**

<b>1. Introducción</b>	<b>1</b>
<b>2. Contenido</b>	<b>2</b>
2.1. Algoritmo con 10 generaciones . . . . .	2
2.2. Algoritmo con 30 generaciones . . . . .	3
2.3. Algoritmo con 50 generaciones . . . . .	4
2.4. Algoritmo con 100 generaciones . . . . .	5
<b>3. Conclusión</b>	<b>5</b>

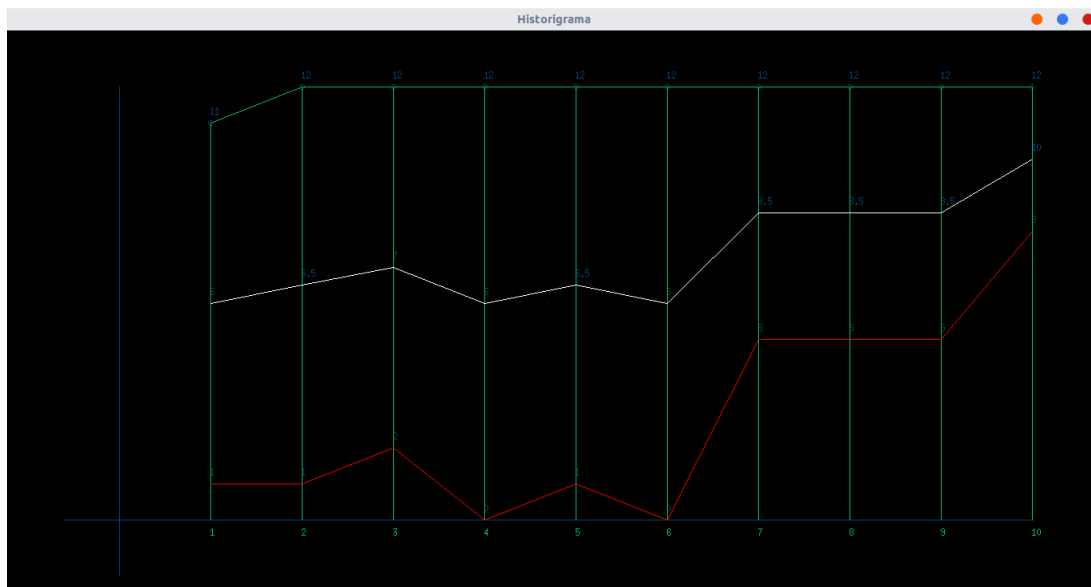
## **1. Introducción**

El algoritmo genético enfatiza la importancia de la cruce y la mutación, al igual que la selección probabilística. En esta práctica se implementó la selección por torneo:

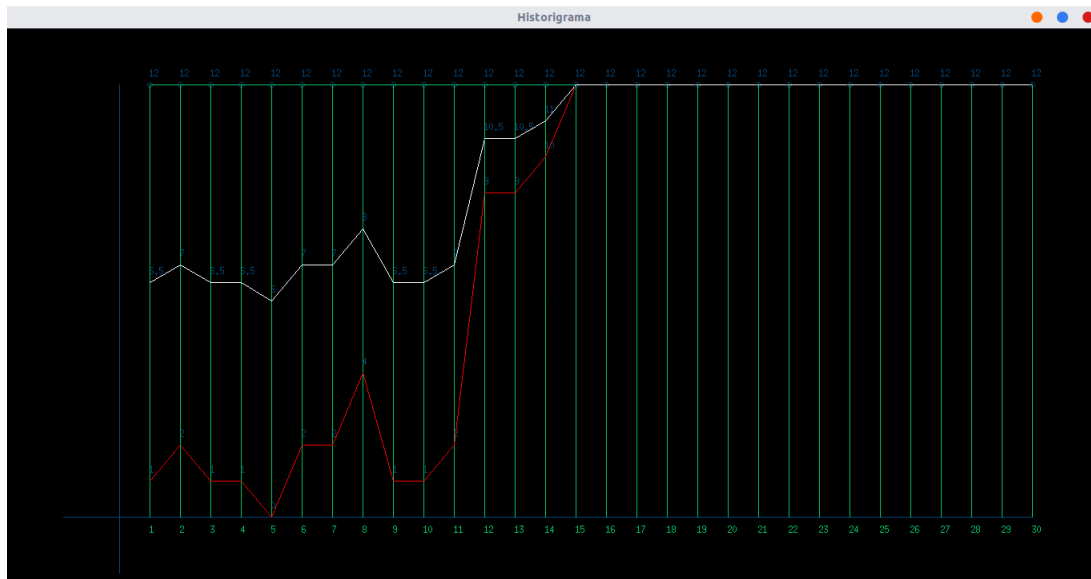
- Generar aleatoriamente una población inicial.
- Calcular la aptitud de cada individuo.
- Seleccionar probabilísticamente con base en la aptitud.
- Aplicar cruce y mutación para generar la siguiente población.
- Ciclar hasta que las condiciones finales se cumplan.

## 2. Contenido

### 2.1. Algoritmo con 10 generaciones



## 2.2. Algoritmo con 30 generaciones



## 2.3. Algoritmo con 50 generaciones

