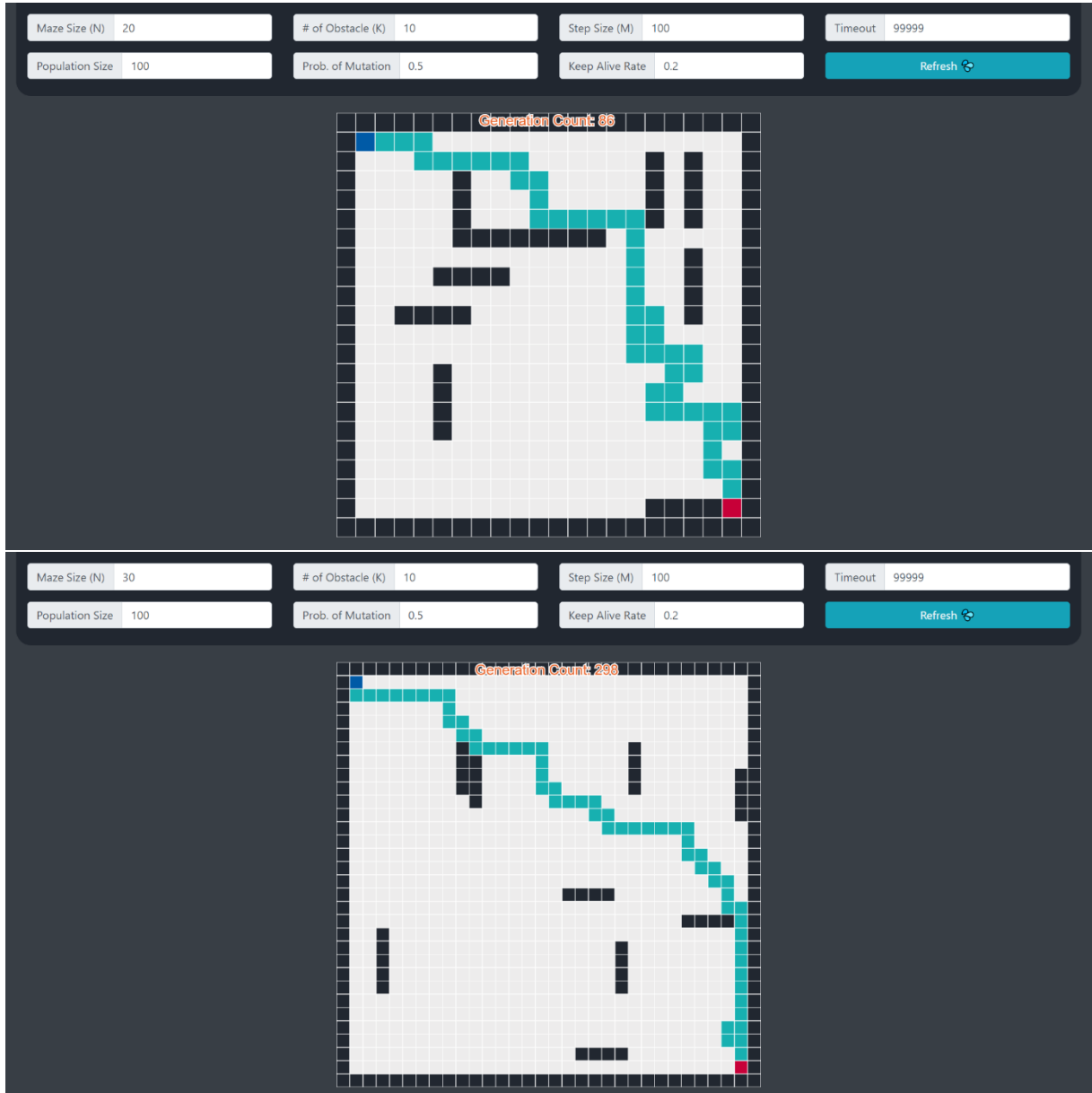


Örnekler:



Maze Size (N)35

of Obstacle (K)20

Step Size (M)120

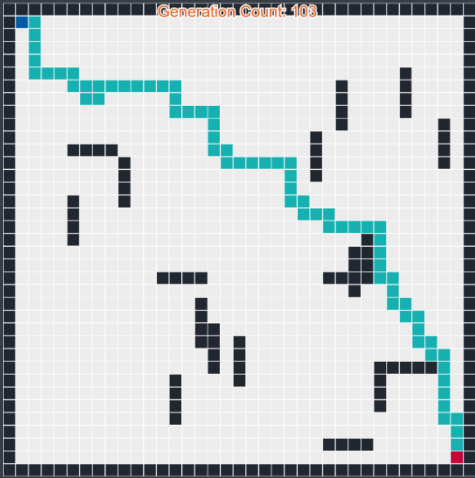
Timeout99999

Population Size100

Prob. of Mutation0.5

Keep Alive Rate0.2

Refresh↻



Maze Size (N)40

of Obstacle (K)30

Step Size (M)250

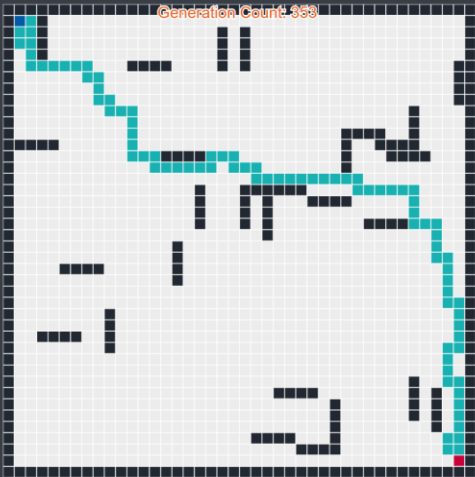
Timeout99999

Population Size110

Prob. of Mutation-1.5

Keep Alive Rate0.1

Refresh↻



Maze Size (N)10

of Obstacle (K)5

Step Size (M)60

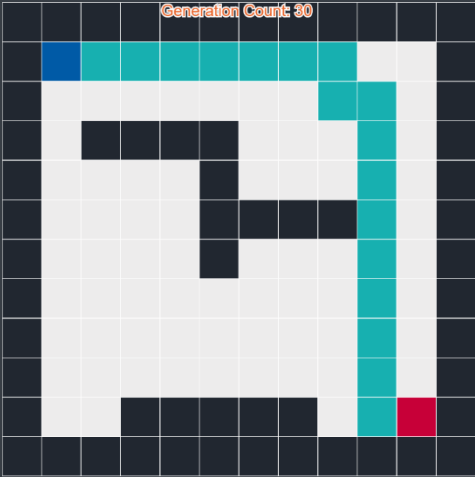
Timeout99999

Population Size110

Prob. of Mutation0.3

Keep Alive Rate0.1

Refresh↻



Maze Size (N)50

of Obstacle (K)50

Step Size (M)400

Timeout99999

Population Size300

Prob. of Mutation0.4

Keep Alive Rate0.2

Refresh↺

Generation Count: 200



Maze Size (N)70

of Obstacle (K)100

Step Size (M)1000

Timeout99999

Population Size1000

Prob. of Mutation0.5

Keep Alive Rate0.2

Refresh↺

Generation Count: 165



Maze Size (N)80

of Obstacle (K)100

Step Size (M)1000

Timeout99999

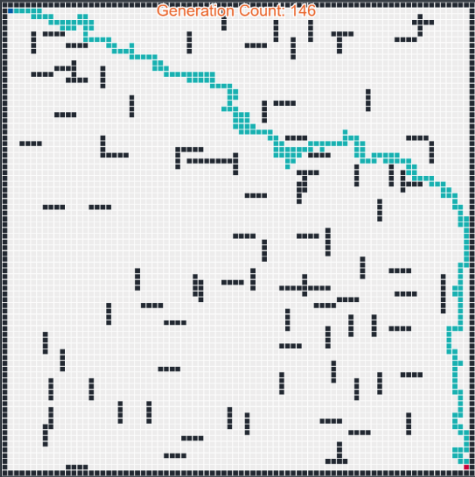
Population Size1000

Prob. of Mutation0.7

Keep Alive Rate0.1

Refresh↺

Generation Count: 146





Bulgular:

Population size ve step size(gen uzunluğu) arttığında aynı labirent için daha erken bir jenerasyonda sonuca ulaşıyor. Fakat bu değerleri arttırmak hesaplama maliyetini de artırıyor.

Ortamda engel olduğu da düşünüldüğünde gen uzunluğunun en az $3 \cdot N$ verilmesi mantıklıdır. Aksi takdirde sona ulaşması imkânsız hale gelir.

Yeni popülasyona ekleme yapılırken bir ön kontrol ile gelecek neslin şu anki nesilden daha başarılı olması garantilenmiştir. Bu yapılmadığı takdirde olası kötü mutasyonlar ve crossoverlar nesli oldukça geriye götürebilmektedir. Bu da sonuca ulaşmayı zorlaştırmaktadır.

15011902 – Emre Çelik

16011052 – Uygur Köroğlu