Sección I Selección (10%) \*\* Pendiente a semana 15 \*\*   
Sección II Desarrollo (10%)  
Explicar el algoritmo del PSO que vimos en laboratorio:

- cuál fue el problema que resolvimos? el espacio fue dinámico, estático, o determinista? porqué? 1pto

Un enjambre de partículas a las cuales se les asignaban recursos y se busca la optimización de estos. El espacio fue dinámico.

- cómo se representaron las posibles soluciones? 1pto

En grupo fuimos analizando cada partícula con un exel y comparamos los resultados con los dados por el programa con la función.

- cómo se creó la población inicial? 1pto

Se crearon partículas en una clase y también se creó una lista de recursos la cual luego se le asignan a cada partícula, dando una posición y velocidad inicial.

- cómo inicia la ejecución, se empieza evaluando o actualizando la posición de las partículas? 1pto

La ejecución inicia con la evaluación de las partículas, donde se evalúa su posición inicial con la función fitness, para ver si esta posición se mantiene o se actualiza.  
- qué es actualizar la posición y qué procedimiento realizamos? 2pto

La partícula actualiza su posición inicial basados en los resultados de la mejor posición individual y la mejor posición global.

- para qué sirve la función objetivo y qué hizo en nuestro laboratorio? 1pto

Evalúa la calidad de una solución representada por la posición de una partícula y en nuestro laboratorio nos ayudó a determinar cuál asignación de recursos es mejor y de menor costo.

- cómo utilizamos la velocidad de las partículas en nuestro laboratorio?

La velocidad se utilizó para controlar cómo cambian las posiciones de las partículas en cada iteración, en otras palabras, está relacionado con su ves posición y global posición.

- indique si lo que hicimos es un algoritmo evolutivo, y porqué sí o no. 1pto

No, porque es un PSO y no usa las características de un algoritmo evolutivo.

- qué tiene que ver lo que hicimos con un enjambre de aves? 1pto

Se dice que el PSO es como un enjambre, porque tiene un conjunto de partículas, donde cada partícula representa a un ave, la cual tiene una información inicial y también la información global de su enjambre. Y en base a estas informaciones actualizan sus métodos ya se para buscar comida.