

“ESCUELA SUPERIOR DE CÓMPUTO”

MATERIA: GENETIC ALGORITHMS

PROFESOR: MORALES GUITRON SANDRA LUZ

GRUPO: 3CM5

ALUMNO: ALBARRAN CRUZ CARLOS
ALBERTO

“PRACTICA 3”

INTRODUCCIÓN

El objetivo de esta práctica número 3 es el uso de la selección por ruleta, esto con la ayuda de las otras dos prácticas hechas; siguiendo el procedimiento de crear los individuos, seleccionar los padres por ruleta, hacer su cambio de bit aleatorio.

Representación: Bit-String

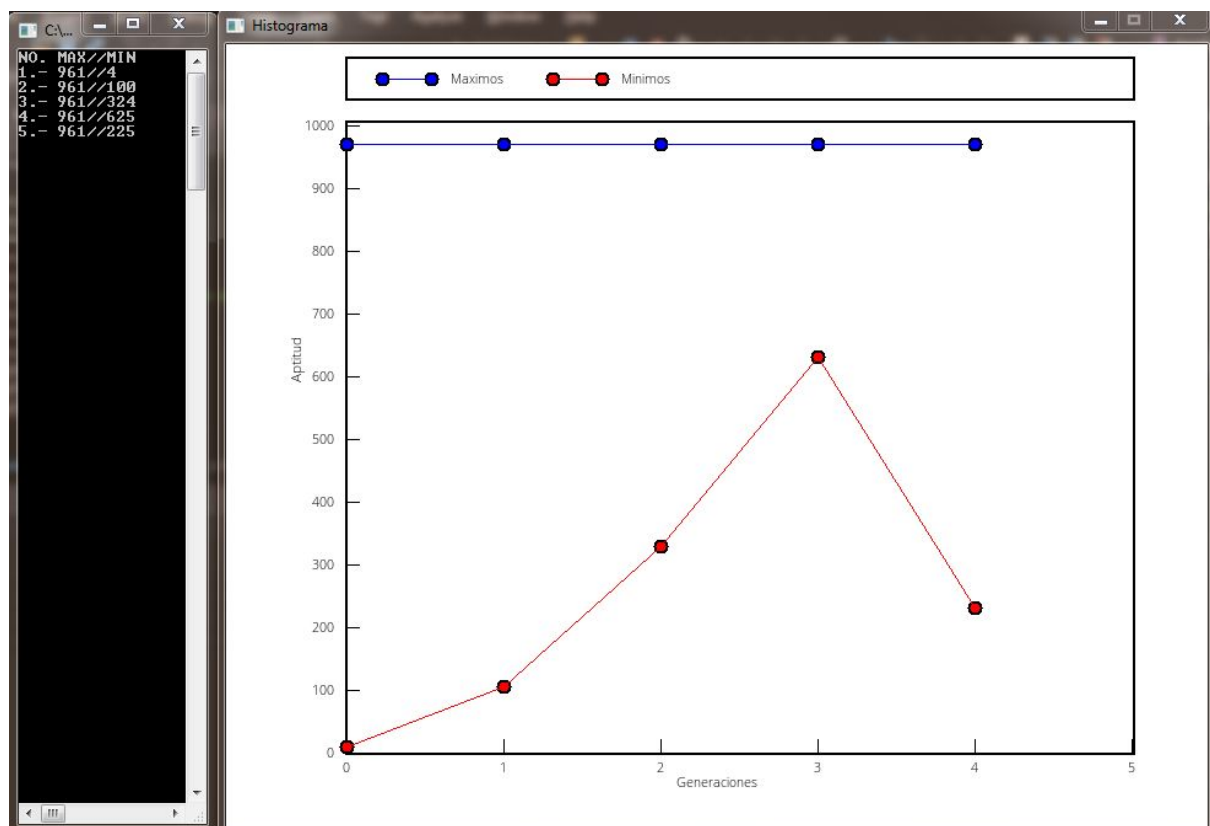
Individuos: 32

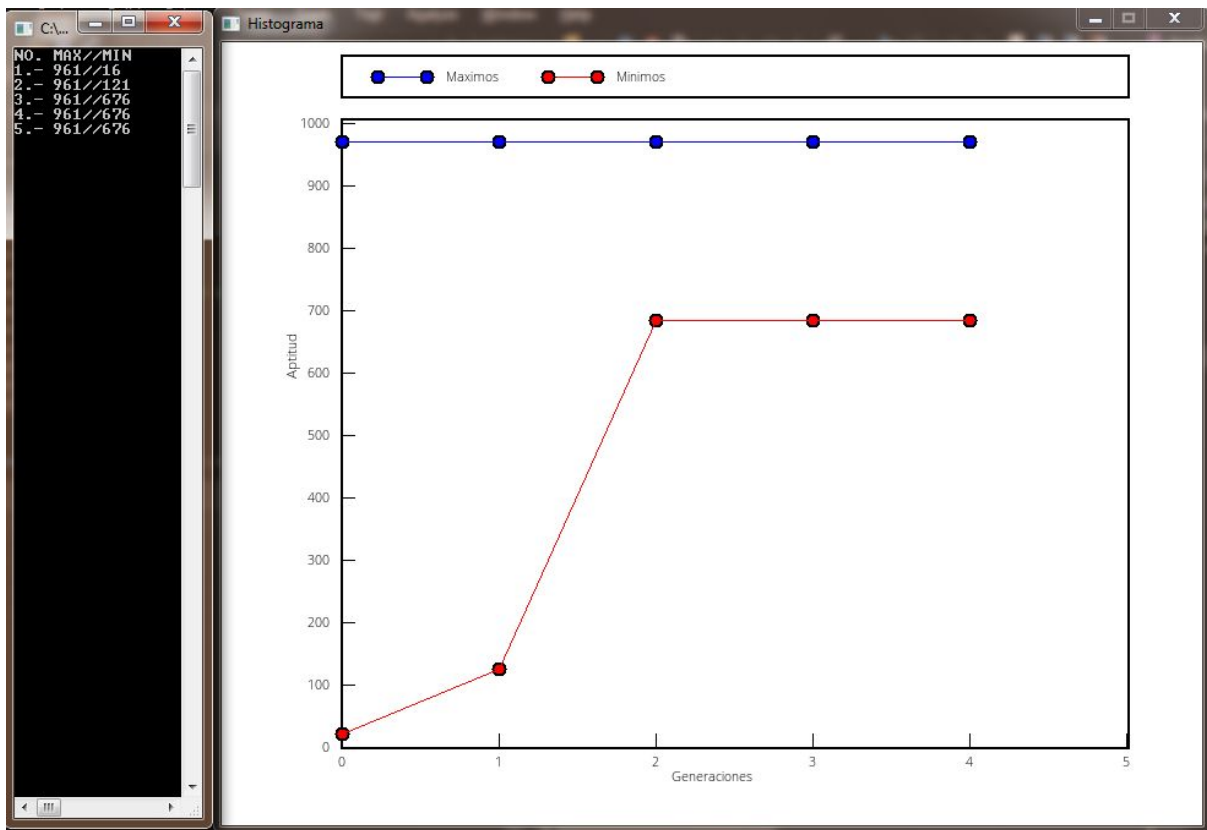
Selección: Ruleta

Cambio de bit al 10%

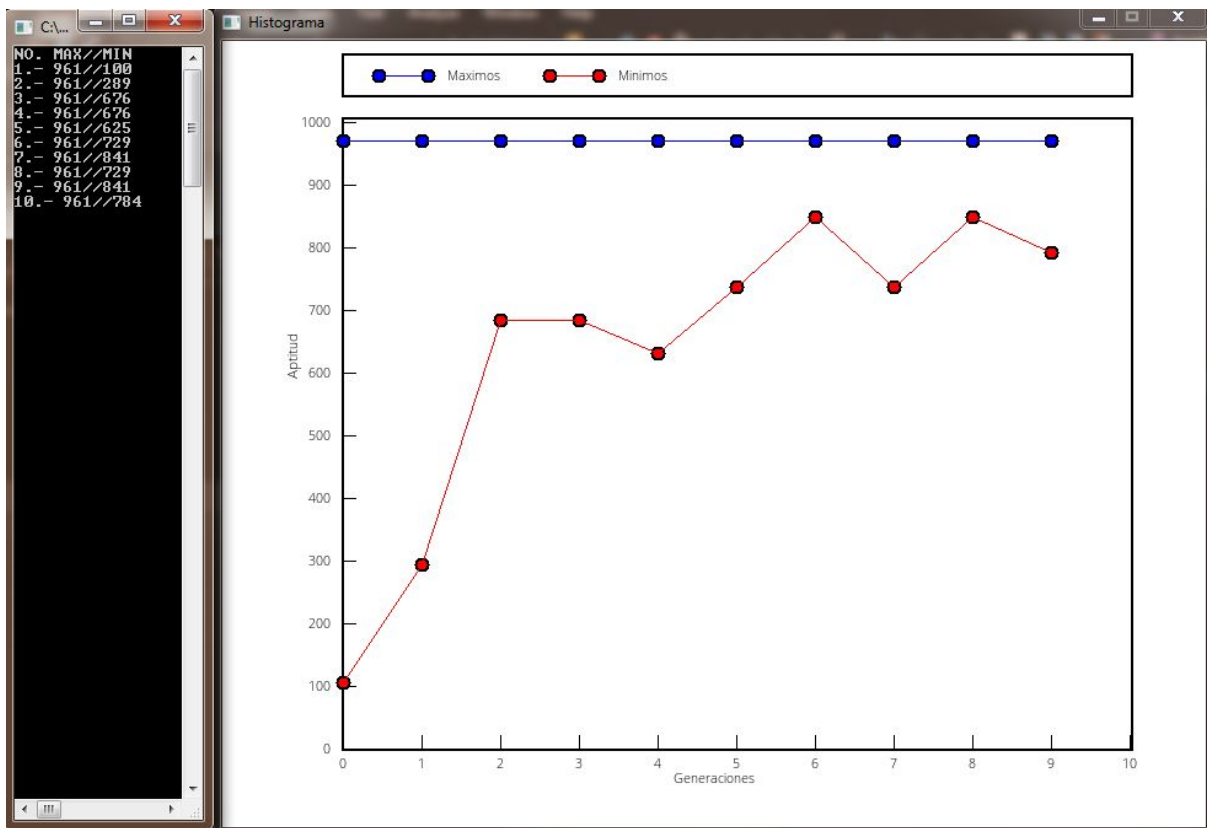
RESULTADOS

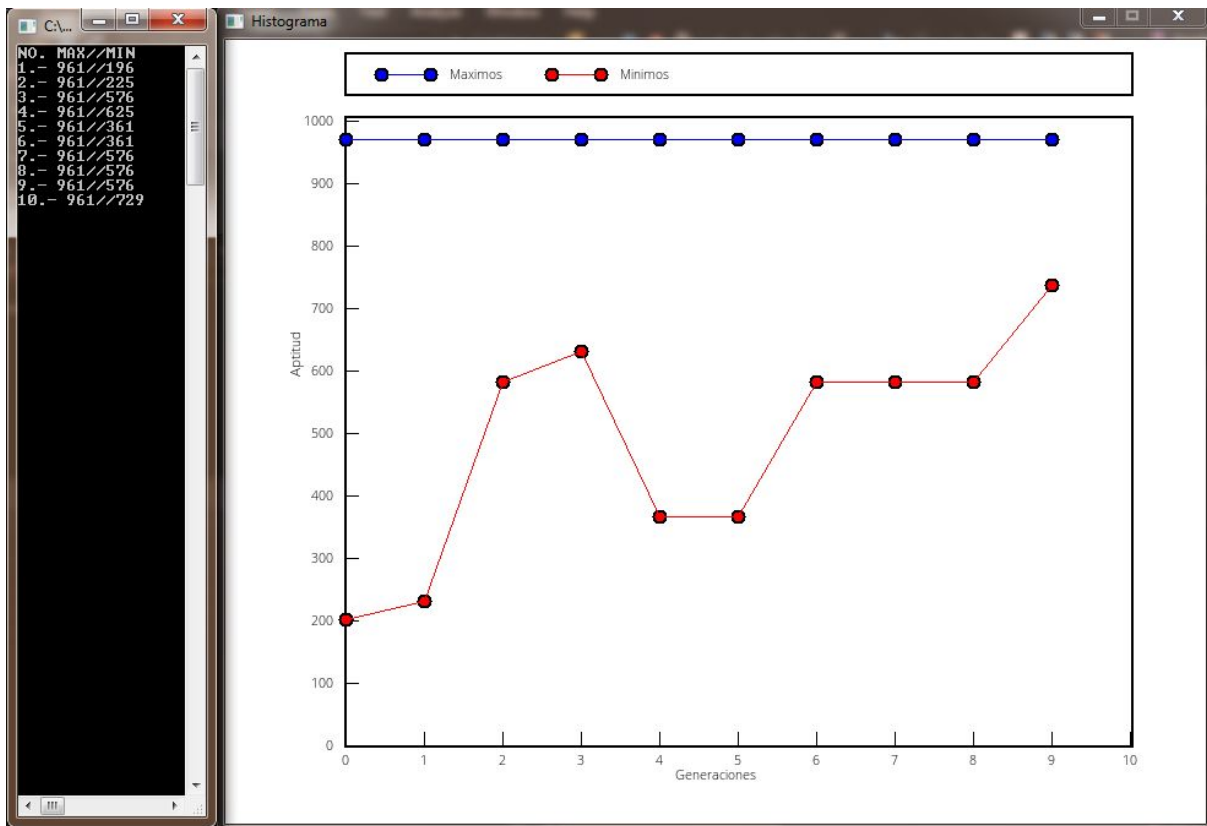
5 GENERACIONES



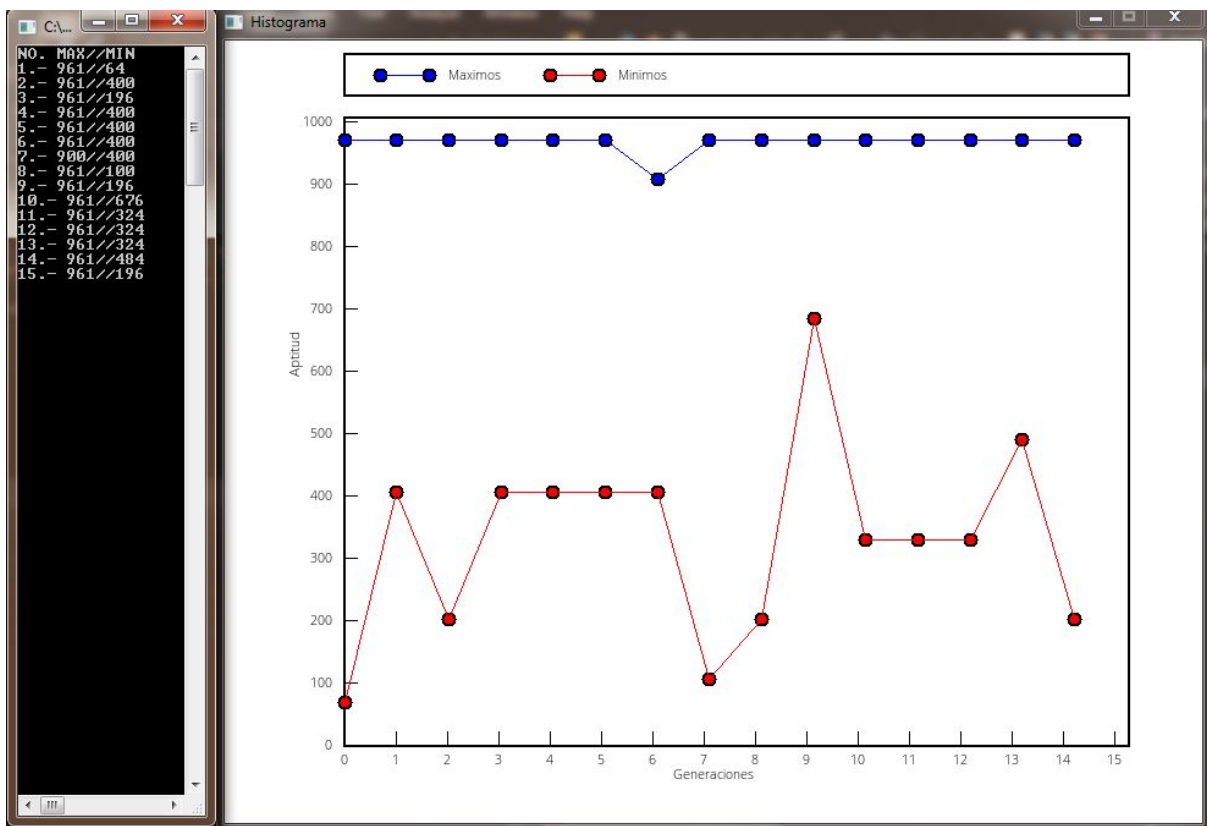


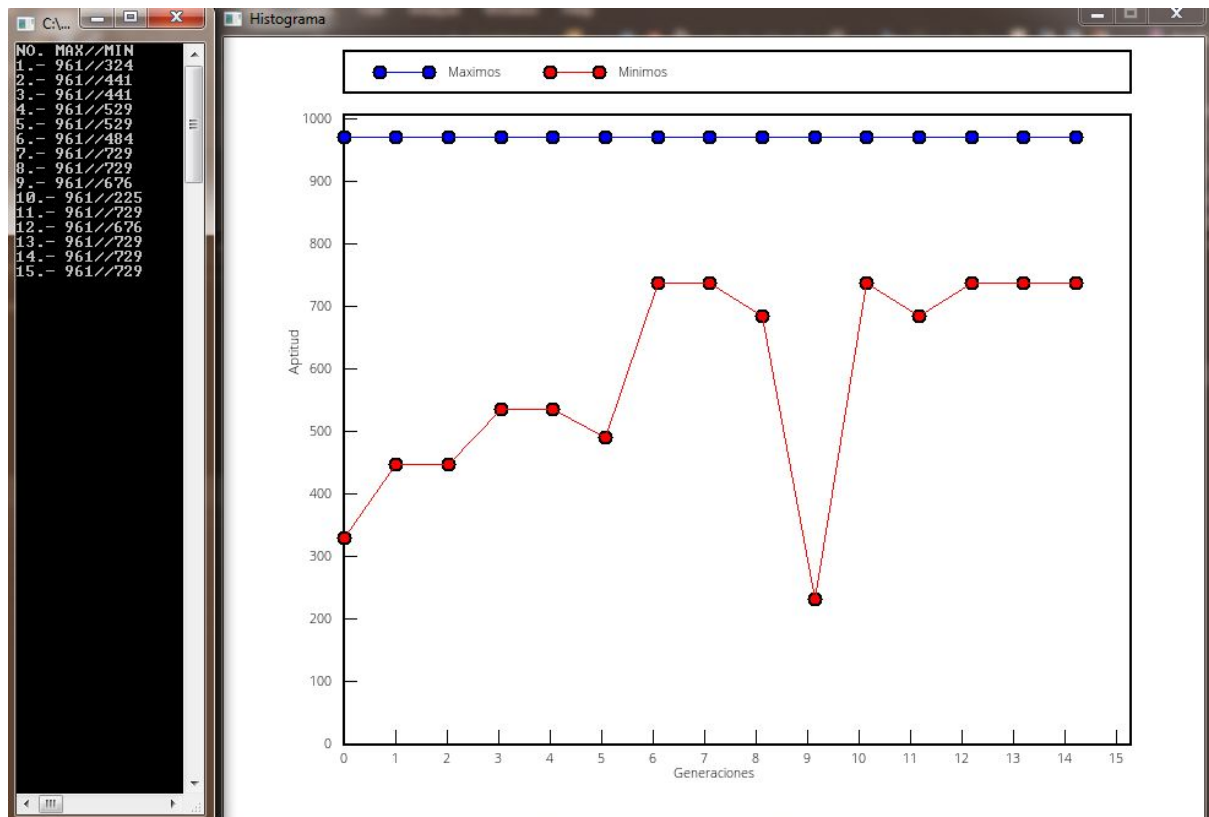
10 GENERACIONES





15 GENERACIONES





CONCLUSIONES

Como se puede apreciar al usar un algoritmo genético en este caso una selección por torneo se nota que los máximos siempre son constantes y también podemos observar que los mínimos incrementan su aptitud por cada generación que va pasando para ser mejores.