1. Choisir un codage => MantisseExposant
2. Taille de population =50
3. Taux de mutation
4. Choix minimisation ou maximisation avec 1\* f(x1,x2,x3,….) : minimisation -1\* f(x1,x2,x3,….) : maximisation
5. Choix d’une performance (f(x1,x2,x3,….)
6. Pour chaque coordonnée définir une fenêtre de recherche
7. Générer une population aléatoire d’individu qui sont un regroupement de coordonnées
8. Codage de chaque individu

Boucle

Sélection de deux individus dans la population (père, mère)

On fait le crossover => deux enfants

Mutation des deux enfants

Calcul de la performance des deux enfants

Choix 2 parmi 4 (Père, Mère, E1, E2)

Remplacement dans la population

Test de Population dégénérée

Si OK on garde le meilleur individu et une partie de la population et l’on rajouter de nouveaux individus pour la compléter

différents types de selections , aleatoires , ou srou de la fortune (performance de l’individu)

peut-être définir le taux de mutation / ca doit ne pas trop être eleve

quand les enfants sont mutées , faut les evaluers

calcul de la performance des enfants

choix 2 parmis 4(pere,mere,E1,E2)

remplacement dans la population

test de population degenere

si ok on garde le meilleur individu et une partie de la population et l’on rajoute de nouveaux individus pour la completer.

il y a des notions de gegeneresences ( soit toutes les coodonnées sont les mêmes , et on risque apres de tomber sur un minimum locale) donc il faut detecter quand une population semble se degenerer :::- on gardera alors le meilleur individu du moment , on garde une partie de la population , genre par exemple sur 50 je garde le meilleur et 10 individus , et je regenere ensuite une nouvelle population aleatoire pour les 40 autres par exemple , puis on fait l’assemblage des individus gardées et des invidivus nouvellements generes et on fait une nouvelle population .

faire truc de convergence , avec courbe de performances

‘crossover’

on garde une partie et on régénère les individus

si au bout d’un certains nombres d'itérations la performances ne bouge pas ====> pb

ou de temps de calcul .

pour la variabilité , on utilise le binaire pour contrôler comme on veut la variabilité .

implémenter des classes interfaces , et tester l’algo avec d’autres codages

mantisse exposant , precisions , precisions , mutation

bien travailler par classes , interroger les classes de la bonne maniere et tt s