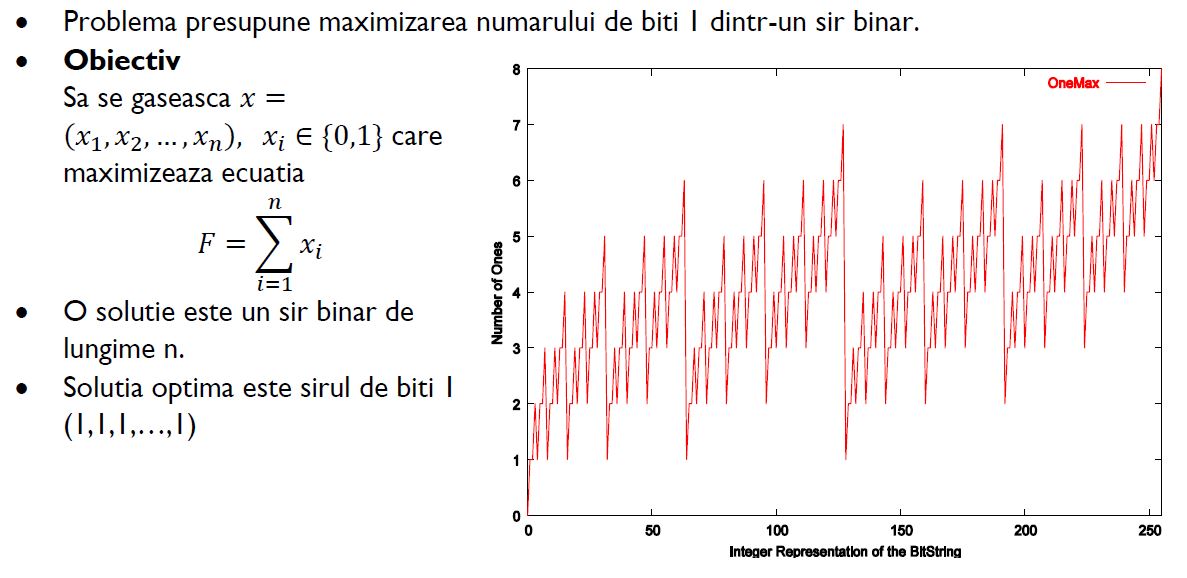
Algoritmi Evolutivi

Berar George 30641

# OneMax

## Descrierea problemei



## Metode folosite

Initializare populatie: ***ALEATOR***

Selectare parinti: ***SELECTIA TURNIR***

Incrucisare: ***INCRUCISAREA CU UN PUNCT DE TAIETURA***

Mutatia: ***RANDOM SWAP***

Selectia supravietuitorilor: ***INLOCUIREA CELUI MAI SLAB INDIVID***

## Rezultate

Numar biti: **10**

Initializare: **Aleatoare**

Selectare parinti: **Selectia Turnir**

Numar copii necesari: **20**

Incrucisare: **Incrucisare cu un punct de taietura**

Mutatie: **Random Swap**

Selectia supravietuitorilor: **Replace worst**

Populatie: **32**

Numar generatii necesare pentru a atinge solutia optima: **5**

Solutie: **10**

Populatie: **102**

Numar generatii necesare pentru a atinge solutia optima: **2**

Solutie: **10**

**-----------------------------------------------------------------**

Numar biti: **100**

Initializare: **Aleatoare**

Selectare parinti: **Selectia Turnir**

Numar copii necesari: **20**

Incrucisare: **Incrucisare cu un punct de taietura**

Mutatie: **Random Swap**

Selectia supravietuitorilor: **Replace worst**

Populatie: **32**

Numar generatii necesare pentru a atinge solutia optima: **10000**

Solutie: **95**

Populatie: **102**

Numar generatii necesare pentru a atinge solutia optima: **10865**

Solutie: **100**

Populatie: **162**

Numar generatii necesare pentru a atinge solutia optima: **9965**

Solutie: **100**

Populatie: **192**

Numar generatii necesare pentru a atinge solutia optima: **4055**

Solutie: **100**

**-----------------------------------------------------------------**

Numar biti: **1000**

Initializare: **Aleatoare**

Selectare parinti: **Selectia Turnir**

Numar copii necesari: **20**

Incrucisare: **Incrucisare cu un punct de taietura**

Mutatie: **Random Swap**

Selectia supravietuitorilor: **Replace worst**

Populatie: **32**

Numar generatii necesare pentru a atinge solutia optima: **6714**

Solutie**: 894**

Populatie: **102**

Numar generatii necesare pentru a atinge solutia optima: **1683**

Solutie**: 970**

Populatie: **162**

Numar generatii necesare pentru a atinge solutia optima: **4522**

Solutie**: 977**

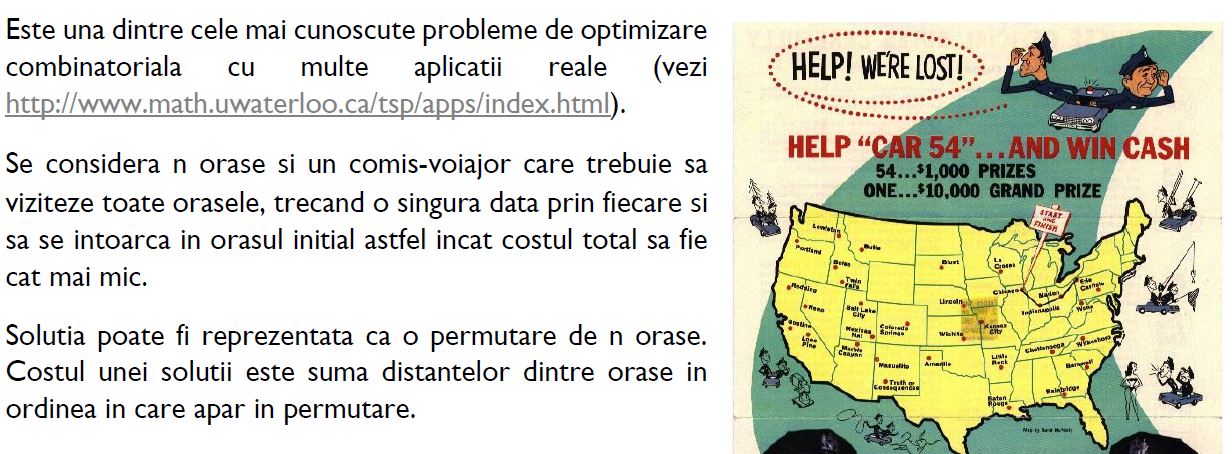
Populatie: **192**

Numar generatii necesare pentru a atinge solutia optima: **6568**

Solutie**: 978**

# TSP

## Descrierea problemei



## Metode folosite

Initializare populatie: ***ALEATOR + GREEDY***

Selectare parinti: ***SELECTIA TURNIR***

Incrucisare: ***ORDER CROSSOVER***

Mutatia: ***SWAP MUTATION***

Selectia supravietuitorilor: ***INLOCUIREA CELUI MAI SLAB INDIVID***

## Rezultate