

# Evoluindo os pesos de uma Rede Neural com Algoritmos Genéticos

Aurora Trinidad R. Pozo<sup>1</sup>, Davi Azevedo Q. Santos<sup>1</sup>, Derik Evangelista R. Silva<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Departamento de Informática – Universidade Federal do Paraná (UFPR)  
Caixa Postal 19081 – 81531-980 – Curitiba – PR – Brasil

{aurora, daqsantos, dersilva}@inf.ufpr.br

**Abstract.** *This meta-paper describes the style to be used in articles and short papers for SBC conferences. For papers in English, you should add just an abstract while for the papers in Portuguese, we also ask for an abstract in Portuguese (“resumo”). In both cases, abstracts should not have more than 10 lines and must be in the first page of the paper.*

**Resumo.** *Este meta-artigo descreve o estilo a ser usado na confecção de artigos e resumos de artigos para publicação nos anais das conferências organizadas pela SBC. solicitada a escrita de resumo e abstract apenas para os artigos escritos em português. Artigos em inglês deverão apresentar apenas abstract. Nos dois casos, o autor deve tomar cuidado para que o resumo (e o abstract) não ultrapassem 10 linhas cada, sendo que ambos devem estar na primeira página do artigo.*

## 1. Introdução

Contextualização do trabalho:

- Contexto histórico de IA/Aprendizado de máquina
- Motivação
- Objetivos
- Linha do trabalho

## 2. Metodologia

- Desenvolvimento do trabalho
- Linguagem utilizada
- Tratamento das bases
- etc

## 3. Redes Neurais

- Histórico
- Breve explicação de conceitos relevantes ao trabalho

## 4. Algoritmos Genéticos

- Histórico
- Breve explicação de conceitos relevantes ao trabalho

## **5. Implementação**

- Detalhes da nossa implementação

## **6. Resultados obtidos**

Resultados obtidos e comparação com os resultados dos artigos estudados

## **7. Considerações Finais**

Conclusões que refletem o objetivo do trabalho

## **Referências**

Boulic, R. and Renault, O. (1991). 3d hierarchies for animation. In Magnenat-Thalmann, N. and Thalmann, D., editors, *New Trends in Animation and Visualization*. John Wiley & Sons Ltd.

Knuth, D. E. (1984). *The T<sub>E</sub>X Book*. Addison-Wesley, 15th edition.

Smith, A. and Jones, B. (1999). On the complexity of computing. In Smith-Jones, A. B., editor, *Advances in Computer Science*, pages 555–566. Publishing Press.