**Rozwiązanie startowe może być generowane w sposób bezpośrednio losowy – można po prostu określić ile cykli świateł nas interesuje (na przykład 15) i trzymać się sztywno tej wartości.**

1. Gdyby okazało się, że algorytm nie znajdzie rozwiązania „czyszczącego” skrzyżowanie w 15 krokach, można zwiększyć ilość dostępnych kroków na większą i sprawdzić, czy rozwiązanie zostanie znalezione,
2. W wypadku znalezienia rozwiązania, które pozwala na „wyczyszczenie” skrzyżowania w mniejszej ilości kroków – na przykład 12, algorytm może o tym informować i poprzez odpowiedni dobór parametrów funkcji celu może dzięki temu osiągnąć lepsze rozwiązanie – ponieważ ostatnie trzy „jedynki” już się nie dodadzą

W programie uwzględniać przyjęcia ujemnych wartości na danych pozycjach wektora N => jest to możliwe źródło błędów podczas liczenia funkcji celu

**Możliwe sposoby „ulepszania” rozwiązań**

1. Permutacja – zmiana kolejności cykli w obrębie jednego rozwiązania
2. Nakładanie maski zer i jedynek, dobranej w „jakiś” sposób (do opracowania, może być losowo) i podmiana
3. ….
4. ….