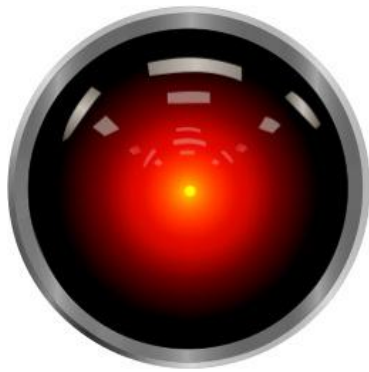


Programmation évolutive et applications

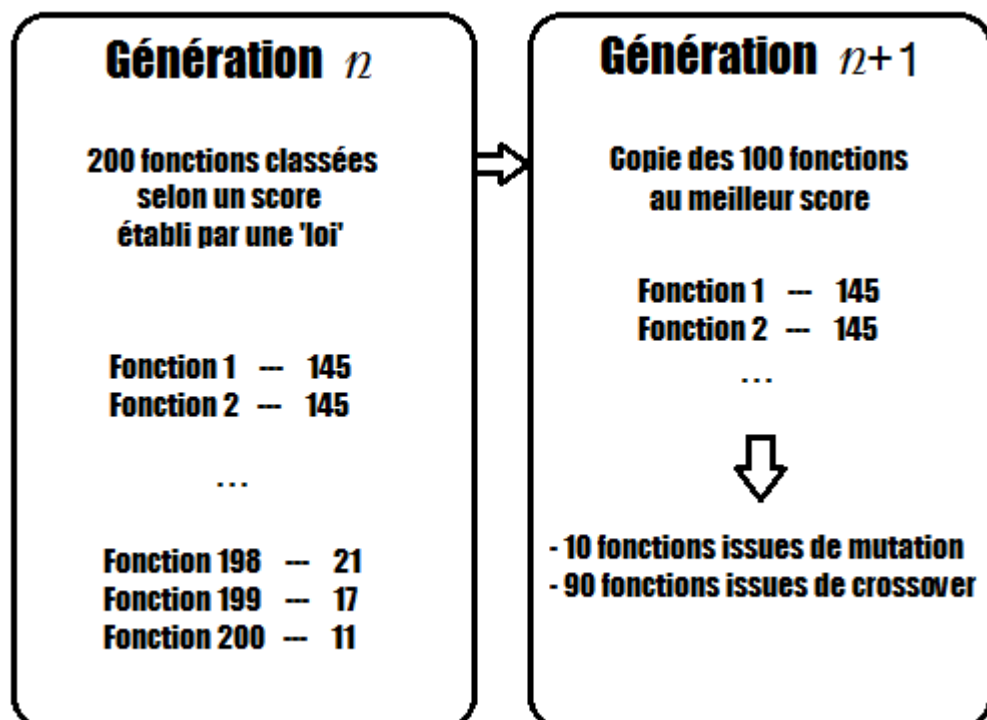
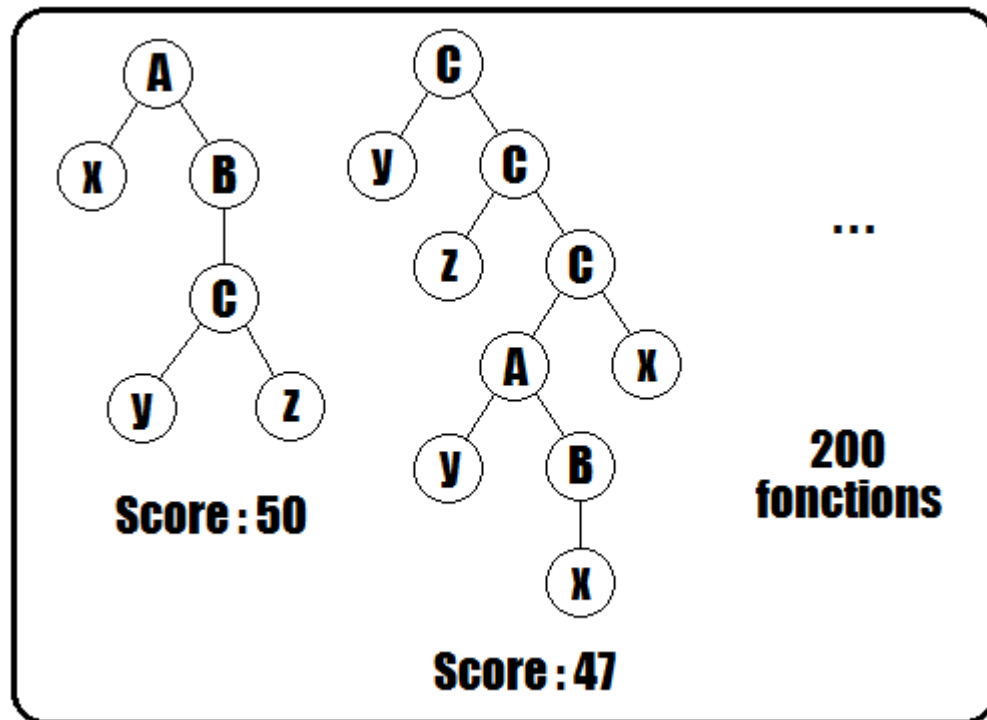


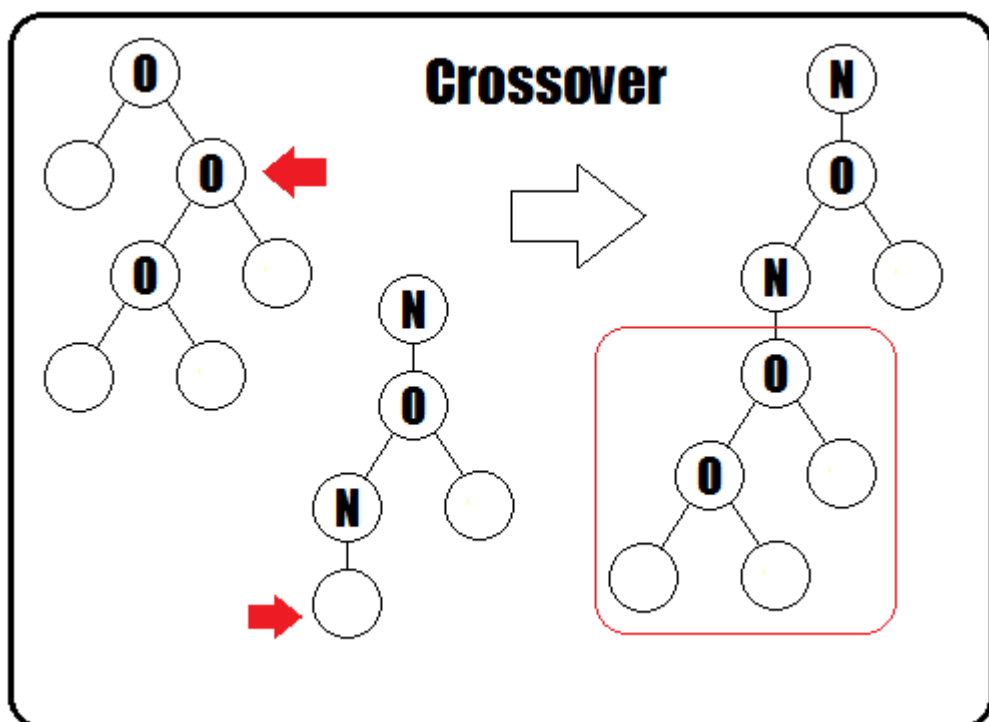
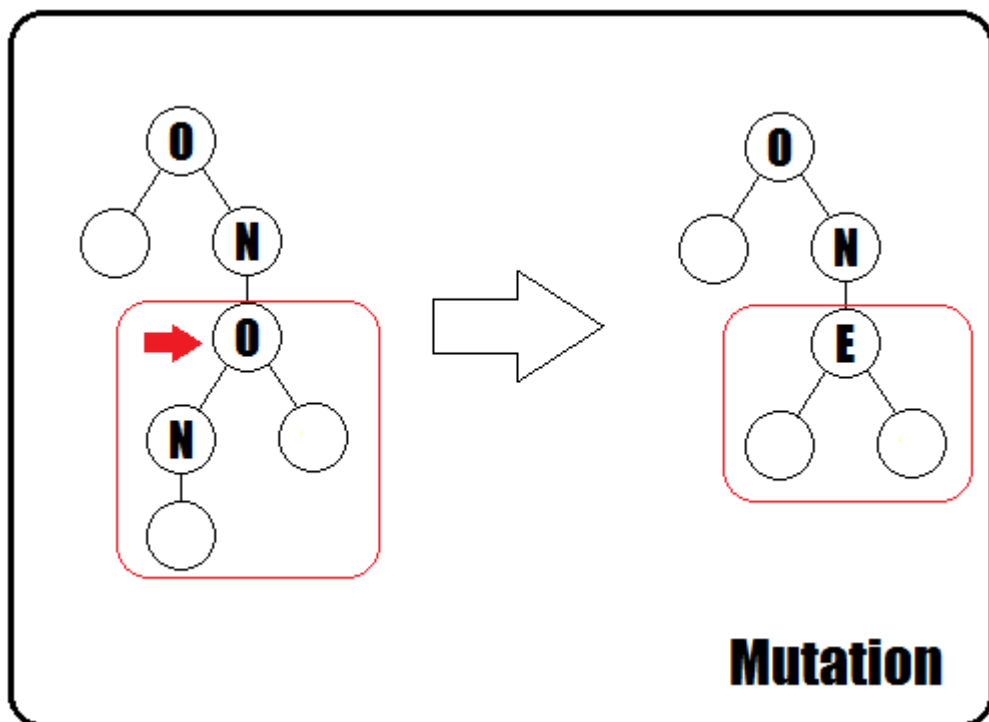
Donner à la machine la capacité d'évoluer, c'est lui donner la possibilité de nous dépasser.

- ⇒ Un problème qu'on ne sait pas aborder ?
 - ⇒ Un problème long et fastidieux à résoudre ?
-

- I) Présentation du programme, exemple
- II) Interprétation et concrétisation
- III) Complexité, améliorations, autres applications

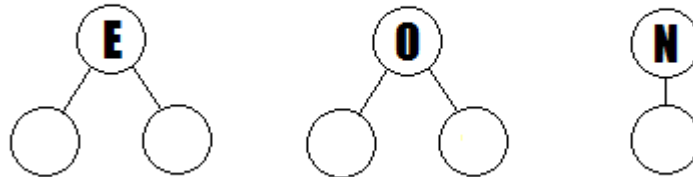
I) Présentation du programme, exemple





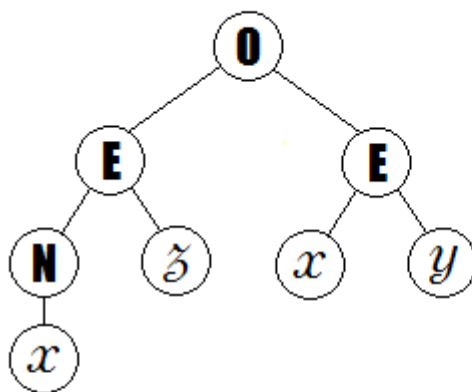
Exemple : Primalité d'un nombre entre 2 et 255

Fonctions élémentaires :



Calcul du score :

$$2 + \text{Card} \{i \in \llbracket 2, 255 \rrbracket / f(i) = \text{isprime}(i)\}$$

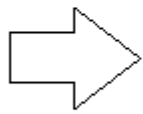


x	y	z	Sortie
0	0	0	0
0	0	1	0
0	1	0	1
0	1	1	1
1	0	0	0
1	0	1	1
1	1	0	0
1	1	1	1

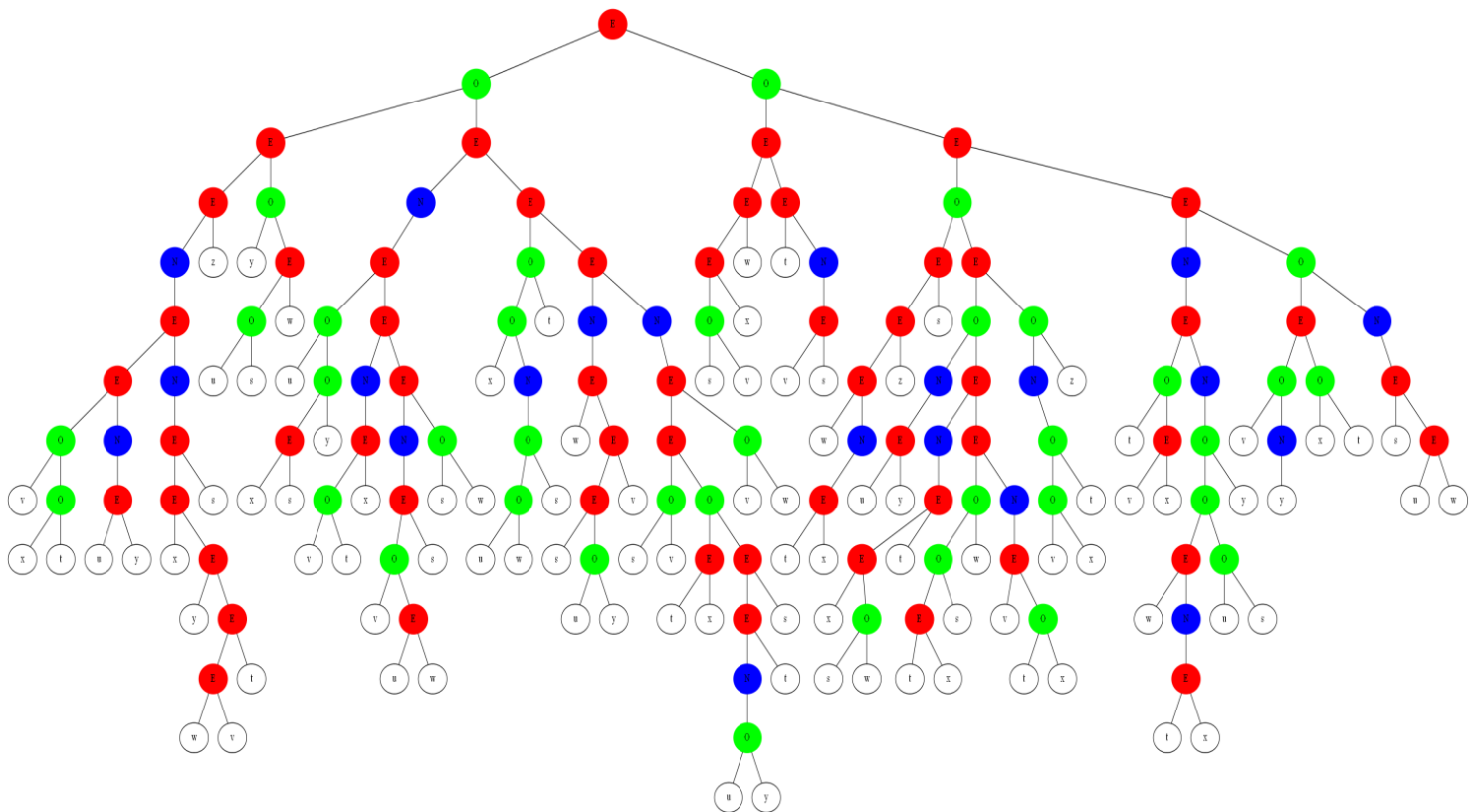
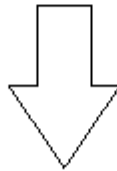
$xNzExyEO$

II) Interprétation et concrétisation

wuEsENTxOyNvOEQysuOxtENwEOONxvEtOENEztxvOON
OxtOvENwsxtEOOEtwsoxEENEyuENOEszxtENwEEEEOEsv
ENtEwxvsOEEEEwvOstyuONEExtEOvsOEENvyuOsEEwE
NEtswuOONxOOEwsOswuEvOENExtvOENEysxEOuOEN
EwsuOEyOzstwwEEyExEENyuENTxOvOEENEEOE



**Fichier lisible
par Graphviz**



III) Complexité, améliorations, autres applications

