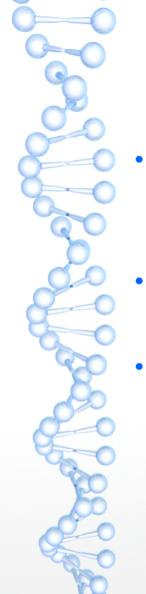


# Kurt Kolonisi Algoritmasi

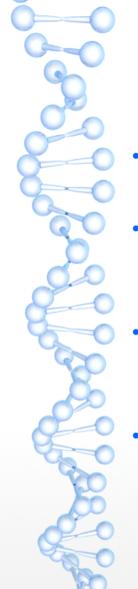
**OSMAN COSKUN - 14545064** 



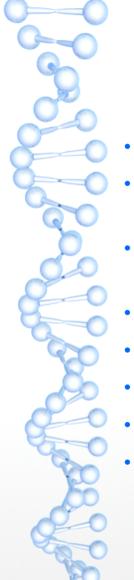
- Dogru ve isabetli cozumler iceren bir algoritma olup surudeki butun kurtlarin is bolumunun kesin belirlendigi ve cozumun adimlarinin kararli ve dogru oldugu bir algoritmadir.
- Bir grup kurt av icin kesif islemi yapar ve av belirlendigi zaman diger kurtlara haber verilir.
- Diger kurtlari avin etrafini cevirirler ve ilk saldiriyi en guclu kurt yapar ve sirayla daha zayif olana dogru devam eder bu saldiri islemi.



- Yiyecek once guclu sonra zayif kurda dogru devam etmesi son siradaki kurdun ac kalmasina ve yiyecek elde edememesine sebep olabilir.
- Aama en guclu kurdun hayatta kalmasi ve olmesi durumunda diger kurdun avlanmasini saglar.



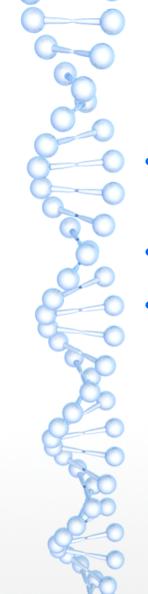
- Avi belirleme sartinin artirilmasi icin belirli bir miktar kurt arama islemi icin secilir.
- İzlenen bir yapay kurt birey P0 pozisyonuna geldiğinde P0 noktasından h değişkeni yeni arama pozisyonları aramaya başlar. Herhangi bir pozisyon olan P1 daha iyiyse P1 yeni pozisyon olmaktadır.
- Belirlenen q değişkenini avı arayan yapay kurtların sayısı varsayalım.
  Maksimum arama limiti ve i. bireyin XXi olsun. XXi değişkeninden h değişkeni kadar arama
- 50 pozisyonu vardır. Aşağıdaki denkleme göre (1 ≤ j ≤ h) arama aralığında Yj yeni pozisyon olur



- Avin etrafini cevirme davranisi:
- Avin yeri belirlendigi zaman avi belirleyen kurtlar avin yerini digerlerine uluyarak bildirirler ve diger kurtlarda avin etrafini cevirirler.
- Aşağıdaki formüle göre avın pozisyonunu d. inci arama pozisyonu Gd k. tekrarlamada kurdun pozisyonu

```
X_{id}^{k+1} = X_{id}^{k} + rand * stepb * (G_d^k - X_{id}^k)
```

- Yukarıdaki rand değişkeni 0 ile 1 arasında rastgele bir sayıdır. stepb etrafını
- çevirme için katsayı, k ise tekrarlama sayısıdır.



- Adim1: Avi aramaya baslayan kurtlar en iyi pozisyonu bularak aramaya baslarlar.
- Adim2: Suruden rastgele bir sayida kurt suruden cikarilir.
- Adim3: Av bulundugu zaman suru guncellenir ve gucluden zayifa dogru siralanir.