1)Rucsac continuu -> alfa(i) apartine (0, 1)

Daca alfa(i) = 0.44 => iau 44% din obiectul i

=>Reprezentare pe numere Reale R

Valoare(profit) obiect 1 … obiect n

Cost cost1 … cost n

Individ alfa1 … alfa n

(max) Suma( I = 1; n) alfa(i) \* valob(i)

2)Problema Rucsacului pe 0-1 {0, 1}

=> Reprezentare Binara

3) Comis voiajor

=> Reprezentare prin permutare