

Memoria Práctica 1

1. Implementación

El proyecto está estructurado por carpetas, dividiendo así las selecciones, cruces, mutaciones, etc

Blablablá

* 1. Estructura de Paquetes
  2. Estructura de clases
  3. Algoritmos

1. Graficas de Evolución

Las gráficas que vamos a mostrar ahora se han creado con los siguientes parámetros establecidos:

|  |  |
| --- | --- |
| Semilla | 2 |
| Población Inicial | 100 |
| Nº Iteraciones | 100 |
| % de Cruce | 60 |
| % de Mutación | 5 |
| Precisión | 0.001 |

(Por ejemplo xd)

El resto de parámetros varia dependiendo de la función, por lo que lo indicaremos al lado de la gráfica

FUNCION 1

BLABLABLA IMAGEN FUNCION1

FUNCION 1

BLABLABLA IMAGEN FUNCION1

FUNCION 1

BLABLABLA IMAGEN FUNCION1

FUNCION 1

BLABLABLA IMAGEN FUNCION1

FUNCION 1

BLABLABLA IMAGEN FUNCION1

1. Conclusiones
   1. Métodos de Selección

Bua el mejor método de selección es X porque hace no se que y vaya pasada eh

* 1. Elitismo

Bua el elitismo ha sido la puta polla porque gracias a esto ahora ya no tengo depresiçon y mejora los porcentajes de población venga buenas noches

* 1. Parámetros

Tras las pruebas realizadas con diferentes valores de parámetros hemos concluido que los mejores valores son:

-Para el cruce entre un 60/70%

-Para la mutación entre un 5/15%

(Por ejemplo xd)

Con valores mayores o menores que estos las gráficas se quedaban muy alejadas de alcanzar el máximo/mínimo correspondiente

1. Reparto de tareas

Bua nos hemos cordinado super bien pq el hacia X y yo Y y hemos estado muy a la par jiju fabuloso todo

Y eso es todo amigos