

I den afleveret udgave af racerbilsneuroevolution er der blevet gjort brug af det udleverede program som basis. Der er blevet implementeret en genetisk algoritme, der baggrund af en fitness funktion (se længere nede) skaber nye generationer. Der er blevet lavet en ny bane, da der blev ønsket at eksperimentere med små hak, der tester bilernes manøvrevede (se toppen af banen) og en omvej, der øgede rejsetiden, for at teste bilernes evne til at vælge den korteste rute (hvilket, idet der ikke er implementeret en stifindingsalgoritme, blot sker ved at holde sig til indersiden af banen).

Fitness funktionen tager udgangspunkt i en bils clockwiseRotationFrameCounter, hermed, desto længere rundt en bil er nået, desto højere fitness. Ydermere gives der en straf for at komme ud af banen og en straf for at blive i det øverste venstre hjørne i for lang tid. Ydermere er der indført et checkpoint, hvor en bil får en bonus til dens fitness, hvis den er kommet forbi.

Crossover funktionen fungerer ved at hver weight og bias i childets array bliver et tilfældigt tal mellem de to partners, og ikke en tilfældig halvdel af hver partners arrays. Dette gør så der kan komme mere varian i de forskellige generationer, så det ikke er biler der alle har samme weights og biases, især i de senere generationer.

Der er i programmet 2 måder at starte nye generationer, som man kan toggle i mellem. Man kan enten starte ny generation ved at trykke mellemrum, hvis automatiske generationer er slået fra, eller man kan slå automatiske generationer til, hvormed der startes en ny generation hver 15. sekund.