

## Zadanie na cvičenie na 6.4.2006

Modifikujte vývojár reťazcov zo zadani na 23.3. tak, aby obsahoval iba 4 písmená, H,D,L,P čo bude značiť pohyb hore, dole, vľavo a napravo. 20 znakový reťazec tak bude definovať pohyb na políčkach mriežky 4x5, pričom začína na ľavom dolnom poli. V prípade, že pohyb ide mimo mriežku, je ignorovaný. Každé políčko mriežky bude pri návšteve reťazca označené ako navštívené. Fitness reťazca bude úmerná počtu navštívených políčok.

1. Suchal: Zadaný problém riešte hillclimbingom
2. Kasan: Zadaný problém riešte genetickým algoritmom s turnajom
3. Vojtek: Zadaný problém riešte genetickým algoritmom s roulette wheel
4. Sýkora: Zadaný problém riešte genetickým programovaním
5. Májek: Použite hillclimbing na upravený zadaný problém, fitness funkciu upravte tak, aby do nej bola negatívne započítaná vzdialenosť posledne navštíveného políčka od prvého políčka.