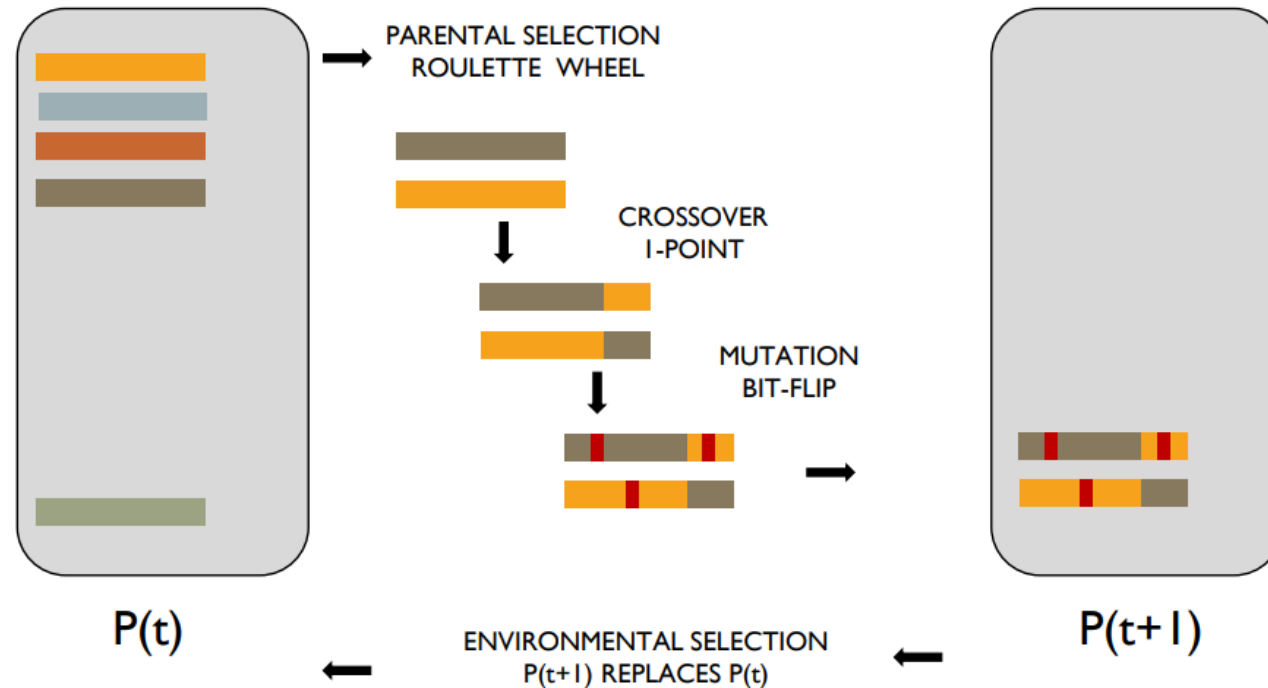


Cvičení z Programování 2

10. cvičení

Evoluční algoritmy

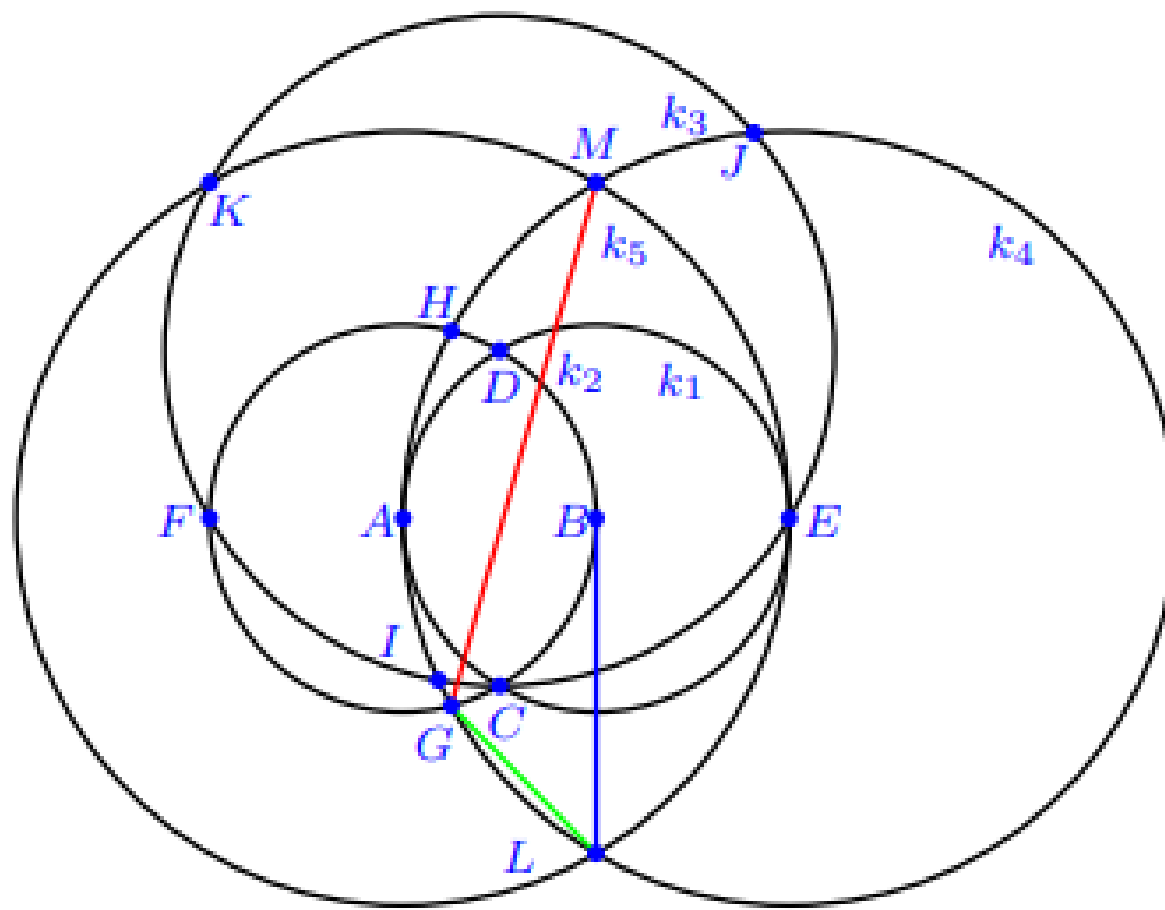
SGA – BASICS



Kreslení konstrukcí

- Vstup
 - BODY zadané dvěma souřadnicemi a názvem
 - PŘÍMKY zadané souřadnicemi dvou bodů a názvem
 - ÚSEČKY zadané souřadnicemi dvou bodů
 - KRUŽNICE zadané souřadnicemi středu, poloměrem a názvem
- Výstup
 - Obrázek v PostScriptu

Výstup



Zkouška – „těžká úloha“ – řešení

1. upřesnění zadání
2. postřehy
- 3. zdůvodněná volba algoritmu**
- 4. reprezentace dat**
- 5. dekompozice**
6. diskuse