

Lista de programe

1. Implementati algoritmul de hill climbing pentru problema aranjarii a n dame pe o tabla de $n \times n$ (n poate fi considerat de la 4 in sus, cat permite calculatorul pentru a gasi solutia intr-un timp decent).
 - Pentru implementare, utilizati informatiile din prezentarea „Caracteristici si constrangeri”, slide-urile 49-56.
2. Transformati algoritmul de la exercitiul 1 intr-unul cu restart aleatoriu.
 - Pentru aceasta, cuprindeti intregul ciclu intr-o bucla while in care reinitializati in mod aleatoriu solutia si stabiliti ca si conditie de oprire situatia in care solutia este gasita.
3. Implementati algoritmul de hill climbing pentru problema comis-voiajorului avand harta Romaniei din prezentarea „Caracteristici si constrangeri”, slide-urile 57-63.
4. Acelasi algoritm pentru rezolvarea urmatorului puzzle de criptaritmetica: trei+doi=cinci
5. Implementati algoritmul de hill climbing pentru o instanta a problemei rucsacului. Pentru aceasta folositi o codificare binara si numarul de elemente din vector este egal cu numarul de obiecte: o valoare de 1 reprezinta prezenta obiectului in rucsac, iar una de 0 absentia sa.
6. Implementati algoritmul simulated annealing pentru toate problemele enuntate mai sus.