

Treći domaći zadatak iz predmeta Vještačka inteligencija
29.11.2020.

U programskom jeziku Python implementirati:

1. Simulated annealing za Traveling Salesman Problem.
2. Genetički algoritam za Traveling Salesman Problem.
3. Simulated annealing za problem N kraljica.
4. Genetički algoritam za problem N kraljica.

Svaki student rješava jedan zadatak. Redni broj zadatka dobijate kao ostatak pri dijeljenju sa 4 vašeg broja indeksa. Na primjer, student sa brojem indeksa 25 rješava zadatak sa rednim brojem 1, jer je $25 \bmod 4 = 1$.

Zadati algoritam se može samostalno implementirati, a dozvoljeno je koristiti i odgovarajuće biblioteke. Ocijeniti najbolje vrijednosti parametara algoritma nizom eksperimenata. Izvršene eksperimente je potrebno navesti i opisati u jednom pdf fajlu (najbolje u obliku tabele sa pratećim pojašnjenjima).

Rok za predaju rada je 13. decembar. Predaje se RAR ili ZIP datoteka koja treba da sadrži izvorni kod i prateći pdf fajl. Ime datoteke mora biti oblika Ime_Prezime_AI_Domaci03.rar i šalje se kao attachment na mejl kosta@ucg.ac.me sa temom (subjectom) poruke "Ime_Prezime_AI_Domaci03".