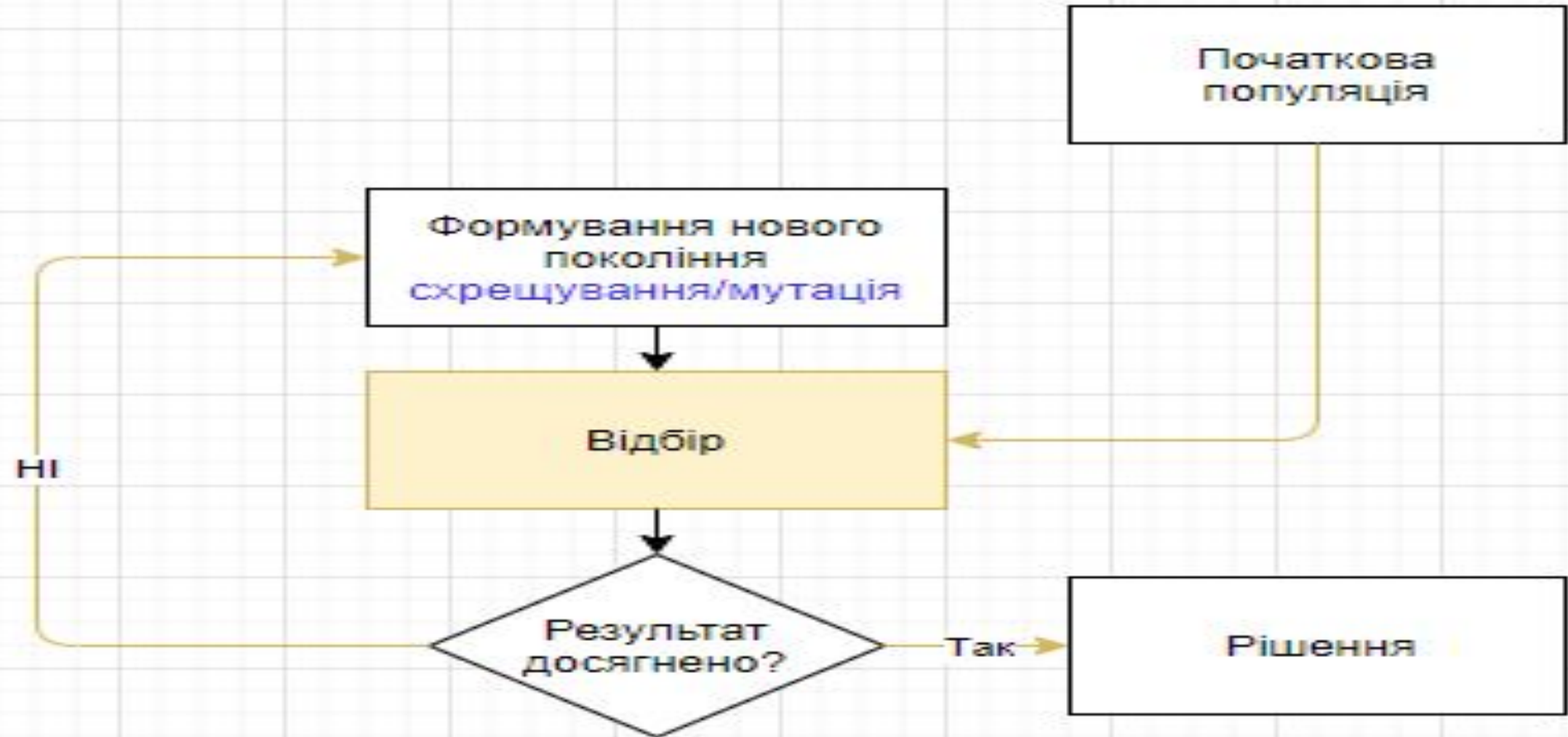


# Генетичний алгоритм

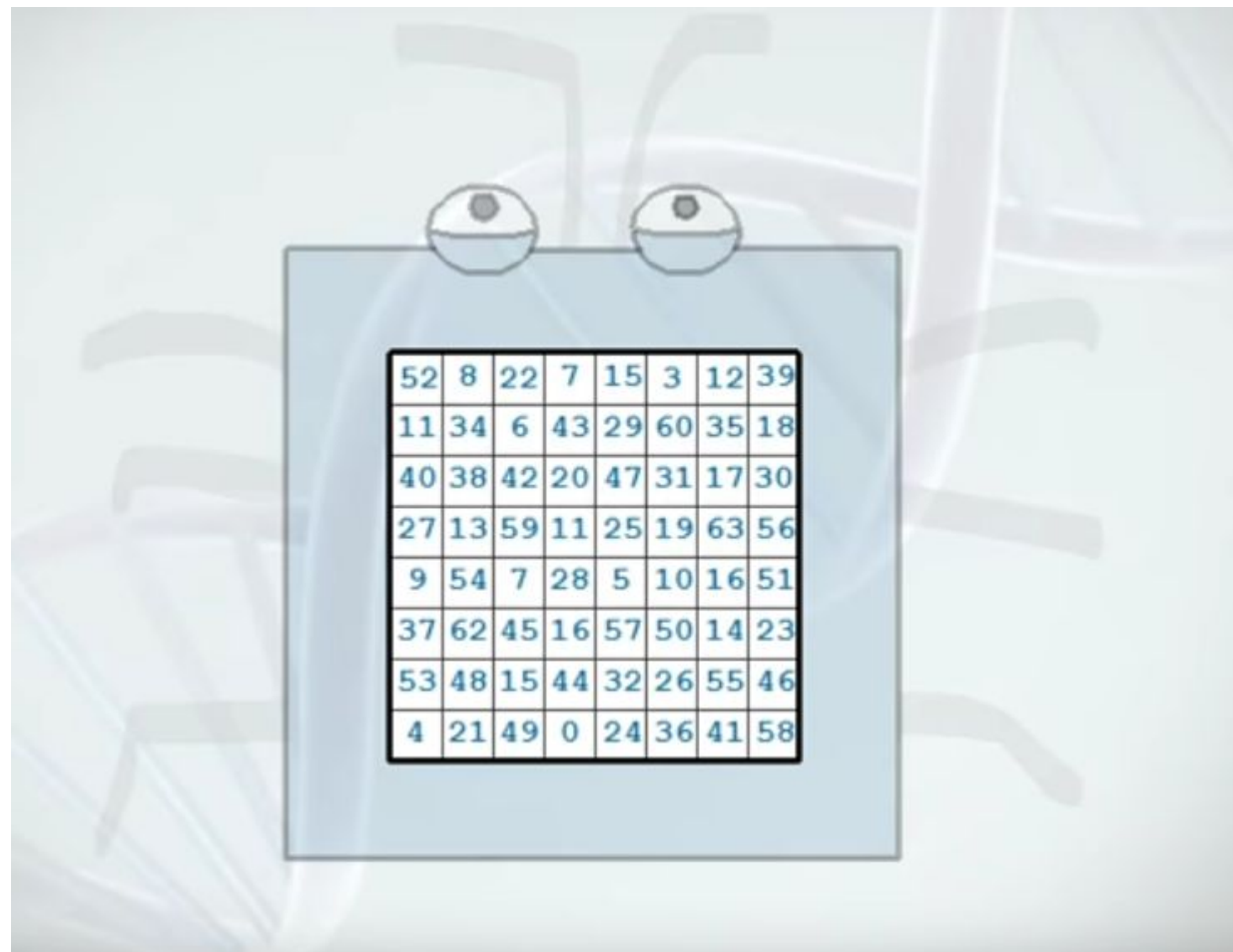
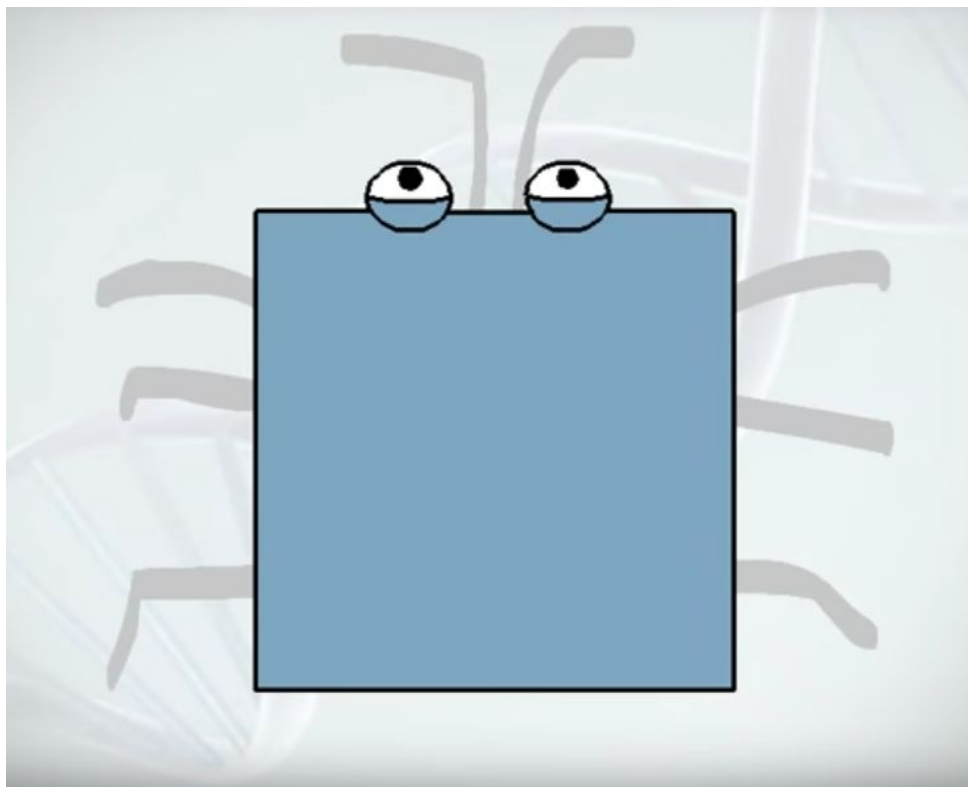
# Генетичний алгоритм



# Приклад генетического алгоритма

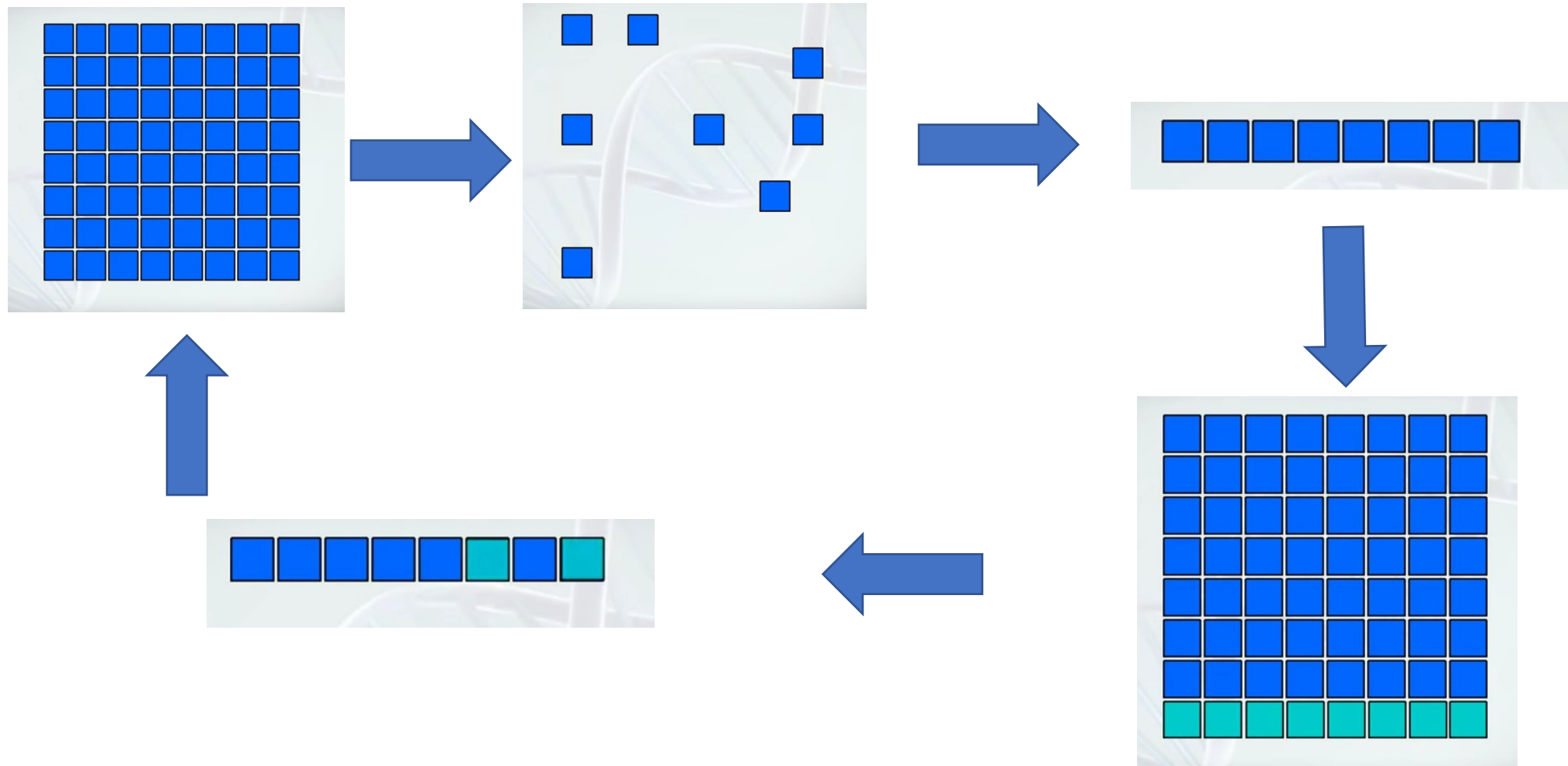


# Створення бота



52	8	22	7	15	3	12	39
11	34	6	43	29	60	35	18
40	38	42	20	47	31	17	30
27	13	59	11	25	19	63	56
9	54	7	28	5	10	16	51
37	62	45	16	57	50	14	23
53	48	15	44	32	26	55	46
4	21	49	0	24	36	41	58

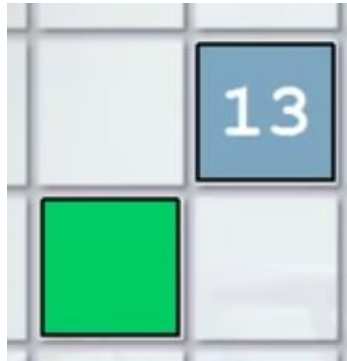
# Процес генетичного прогресу



# ДНК Боту

41	54	12	11	33	3	17	50
62	17	19	29	12	1	32	47
1	5	44	37	14	60	7	9
15	41	58	20	0	16	60	22
60	53	2	63	18	28	13	15
2	14	39	31	8	46	11	61
36	22	6	11	41	49	33	12
18	55	51	62	25	0	19	42

# Опис середовища





# Логіка

---

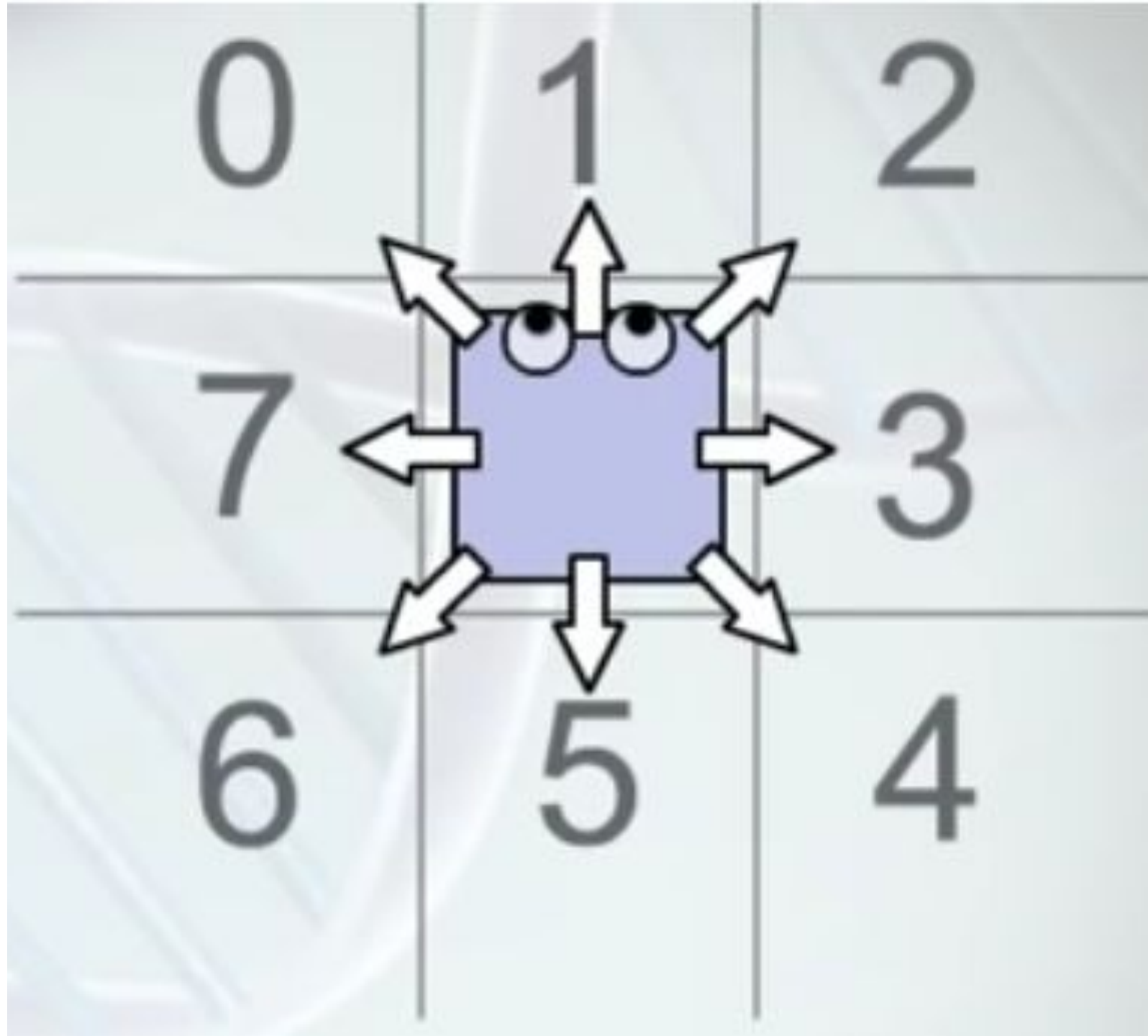
- 0..7 Зробити крок
- 8..15 Пообідати чи(да?)  
нейтралізувати отруту
- 16..23 Подивитися
- 24..31 Розвернутися
- 32..63 Безумовний  
перехід





Рух

- 0..7
- Зробити крок



# Процес харчування

- 8..15
- Пообідати
- нейтралізувати отруту



# УГОЛ ОБЗОРА



**180°**



**240°**

**НАБЛЮДАТЕЛИ  
НА ЭКЗАМЕНАХ**

**360°**

## Зміна кута огляду

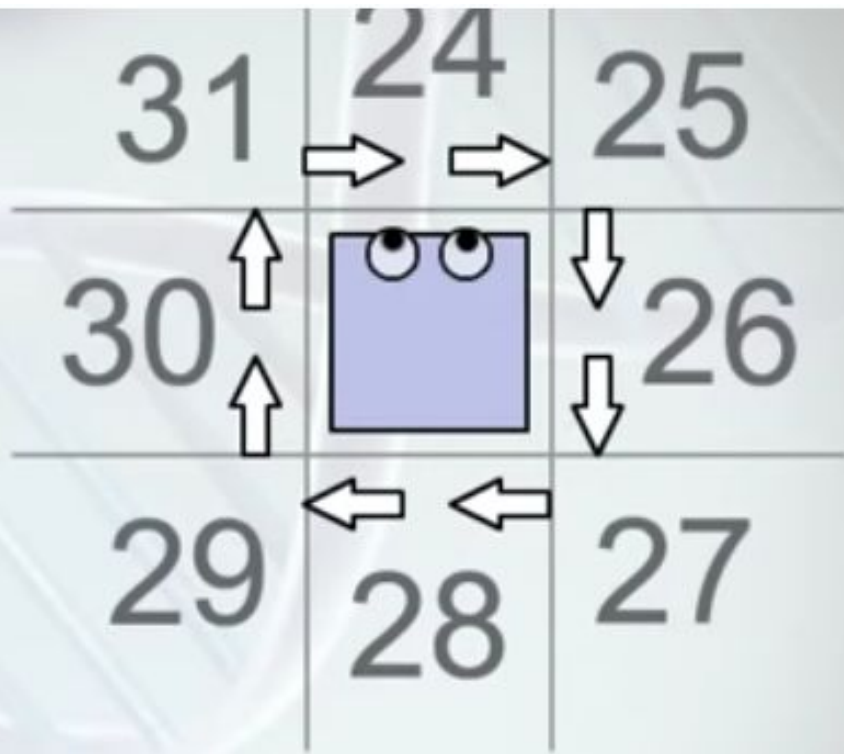
16..23

Подивитися



# Поворот

- 24..31 Розвернутися



24	-	0°
25	-	45°
26	-	90°
27	-	135°
28	-	180°
29	-	225°
30	-	270°
31	-	315°



# Безумовний перехід

- 32..63 Безумовний перехід

