

【その他1】

思考アルゴリズム自体もGAによって進化させることもできます。
例えば、障害回避の方法を4種類と限定しても、1回の失敗であきらめないで複数回チャレンジするとすれば、ステップ数ⁿ4とおりの思考方法が生まれることになります。

例

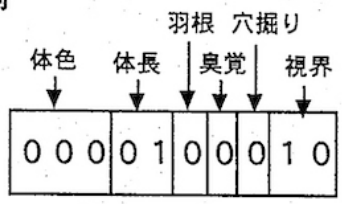
step1:直進する(ダメなら->)step2:横っ飛びする(ダメなら->)step3:直進する(ダメなら->)step4:Uターンする……

こうして、ちょっと複雑な回避行動をとれるようになる。

【その他2】

キャラクターの姿がGAのルールに従って、自動的に生成することも考えられます。

例



- | | | | | |
|-----------|------|------|------|----------|
| 体長: | 羽根: | 臭覚: | 穴掘り: | 視界: |
| 00=非常に小さい | 0=ナシ | 0=悪い | 0=苦手 | 00=非常に狭い |
| 01=小さい | 1=アリ | 1=良い | 1=得意 | 01=狭い |
| 10=普通 | | | | 10=普通 |
| 11=大きい | | | | 11=広い |

