

roleta O

O algoritmo de uma roleta, tamb m conhecido como teorema da roleta ou rodalinhade Aleatoriza o.   um m todo para sele o aleat ria com base em $\{k\}$ probabilidades proporcionais a $\{k\}$ tamanho. Esse software foi amplamente utilizado Em otimiza o e busca inteligente - incluindo protocolos gen ticos

porque a chance de cada item ser selecionado   diretamente proporcional ao seu porte / capacidade.

O algoritmo de roleta funciona selecionando itens de um pool com base em $\{k\}$ suas probabilidades relativas. Para usar o software a Roleta tamb m   necess rio primeiro calcular a possibilidade por cada item no invent rio. Essa chance foi geralmente calculada dividindo o tamanho ou a capacidade do objeto pela soma das capacidades de todos

Os objetos. No "way".

Uma vez que as probabilidades sejam calculadas, o algoritmo de roleta sorteia um n mero aleat rio entre 0 e a soma das chances de todos os itens. O item selecionado   o primeiro objeto cuja frequ ncia seja maior ou igual ao n mero aleat rio sorteado. Esse processo   repetido at  quando no n mero desejado mais objetos for selecionado.

O algoritmo de roleta tem algumas vantagens em rela o a outros softwares para sele o aleat ria. Em particular, o teorema da Rodinha garante que itens com maior tamanho ou capacidade tenham uma chance melhor de serem selecionados do que o item menor e menos. Todos. Isso pode ser vantajoso quando situados em ambientes onde   importante selecionar objetos sem alta capacidade ou porte!

/p>

No entanto, o algoritmo de roleta tamb m tem algumas desvantagens. Em particular: O software de Roleta pode ser ineficiente quando um pool com itens   grande e o tempo para execu o do algoritmo   diretamente proporcional ao n mero de itens no invent rio.

Autor: pittsburghscubacenter.net

Assunto: roleta O

Palavras-chave: roleta O

Tempo: 2024/6/30 14:48:04