

プログラムの修正 「ロボットの動き(人工生命の4足歩行)を進化させよう - 対話型進化計算による動作デザイン」

ロボットの並び替えのロジック修正

配布プログラムの SelectionManager.cs 内、 SelectAndReproduce 関数の一部を以下のように修正してください。

修正内容：ロボットのソート順を変更しました。変更前は isSelected が false の個体が先頭に来っていましたが、 true(選択された個体) が先頭に来るよう修正をお願いします。この修正を行わない場合、優秀でない(選択されていない) 個体が生き残って増殖するような誤った挙動となってしまいます。

該当プログラム

```
robots.Sort((a, b) => {
    CustomAttributes attributesA = a.GetComponent<CustomAttributes>();
    CustomAttributes attributesB = b.GetComponent<CustomAttributes>();

    // 修正前
    // return attributesA.isSelected.CompareTo(attributesB.isSelected);

    // 修正後
    return attributesB.isSelected.CompareTo(attributesA.isSelected);
});
```