

Tabela 1: Resultado de todas as instância de entrada utilizada como avaliação da meta heurística Tabu em relação aos métodos guloso, *Grasp* e o exato.

	Greedy	Grasp	Dynamic	Tabu
0	29636	31621	31621	31621
1	64939	67829	67829	67829
2	143449	143449	143449	143449
3	28840	28840	28840	28840
4	15785	15785	15785	15785
5	99861	99861	99861	99861
6	1894	1910	1940	1894
7	714	583	741	731
8	9717	9581	10281	10279
9	17523	17229	20149	20123
10	29943	29965	30001	29965
11	49884	49885	49885	49885
12	49395	49398	49398	49397
13	20880	20880	20880	20880
14	20676	20676	20676	20676
15	46218	44422	46281	46218

RELATÓRIO DA PROVA 2

O trabalho foi implementado na linguagem de programação **python**, foi utilizado as seguintes bibliotecas como auxílio: *numpy*, *random*, *re*. As heurísticas implementadas foram **Greedy**, *GRASP*, o **paradigma de programação dinâmica** (para conseguir o algoritmo exato) e a busca **Tabu**.

Para análise dos resultados, foi utilizada as seguintes bibliotecas gráficas: *matplotlib* e *seaborn*.

Como conclusão mostramos o comportamento da busca tabu em relação aos outro método de acordo com a Figura 1 como também apresentamos uma análise em relação a busca *Tabu* e ao método exato conforme mostra a Figura 2.

Para mais informações acessar: <https://github.com/neemiasbsilva/ComputerTheory>.

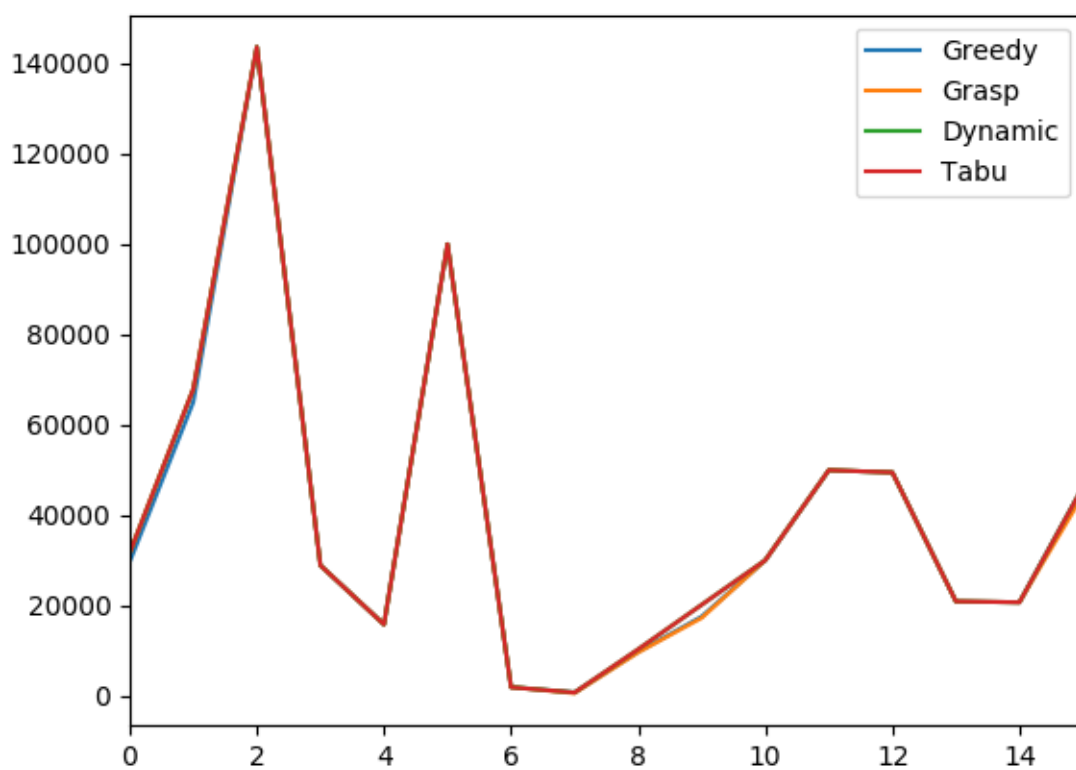


Figura 1: Comportamento da busca TABU em relação aos outros métodos.

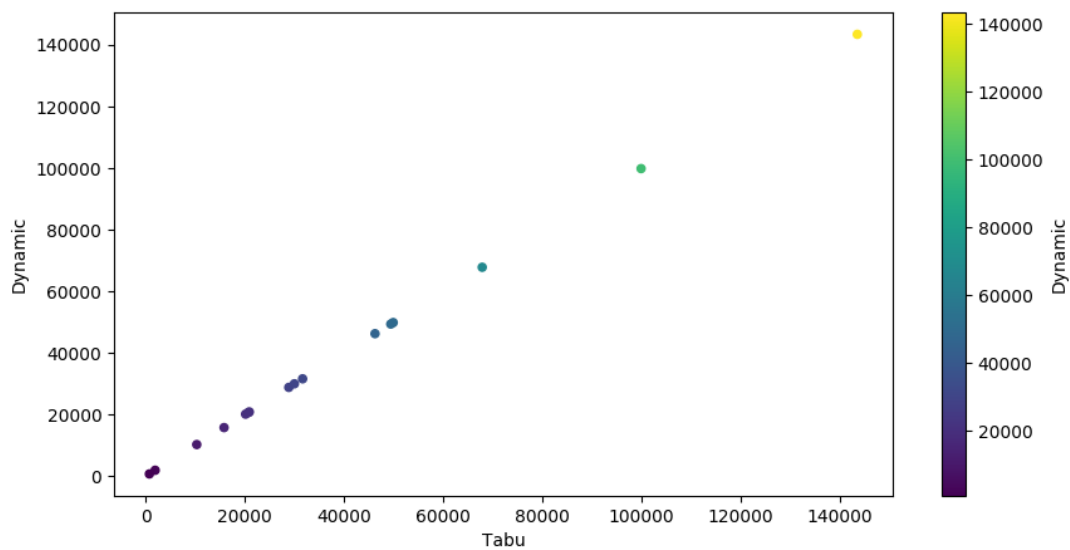


Figura 2: Analisando a correlação da busca tabu em relação ao método exato.