*16.07.2019*

1. При генерации случайных деревьев корень одного дерева может оказаться внутри другого дерева.
2. Для генерации случайного дерева желательно чтобы один из корней был вершиной с номером 1, т.к. неплохо бы рассчитывать MENC.
3. При генерации случайного дерева возможно стоит выбирать множество вершин исходя из некоторых принципов (на текущий момент выбираются случайно из всё гиперсети, что может привести к длинным путям).
4. Имеется две скорости расчёта гиперсетей отличающихся в разы (~4,6 раза) при схожих характеристиках. Интересно узнать причины.
5. Генерация гиперсетей с 2-мя случайными деревьями в качестве вторичной сети (для характеристик – 78 вершин, 109 ветвей, 38 рёбер) происходит долго. Используется алгоритм укладки, перебирающий все возможные пути (с не повторяющемся вершинами) между двумя вершинами и выдающий первую найденную.
6. Возможно стоит рассмотреть алгоритм окраски графа (“обратной волны”) для нахождения пути, вдруг быстрее.
7. Не представляется возможным добавить ограничение на длину (количество рёбер) путей во вторичной сети. Т.к. алгоритму приходится в таком случае перебрать все варианты. Возможно есть подобный алгоритм для графа.
8. Необходимо придумать дополнительные характеристики для сбора информации о сгенерированных гиперсетях. Возможно стоит собирать усреднённую статистику (долго).
9. Думаю, нет необходимости тестировать параллельный и последовательные алгоритмы, можно оставить только параллельный (считает быстрее на >50%).
10. К сведению: выбрана модель графа в виде списка, т.к. нет возможности проводить параллельную редукцию (можно найти контрпримеры).
11. Забыл реализовать расчёт чисел.