
Algorithm GRASP()

Input: Structure du graphe considere; Structure de la solution; Nombre max d'iteration; Nombre de voisins a chercher; Nombre max de recherche des voisins;

```

1: for  $i = 1 \rightarrow \text{Nombre max de recherche des voisins}$  do
2:    $bestvoisin \leftarrow \text{Structurede la solution}$ 
3:    $voisins \leftarrow 1$ 
4:    $iter \leftarrow 0$ 
5:    $max.cout \leftarrow \infty$ 
6:   if  $\text{PasAssezDeVoisin} \ \& \ (\text{DepassezLeMaximum} || \text{AvezUnVoisin})$  then
7:      $\text{Permutation}$ 
8:      $\text{RechercheLocale}$ 
9:     if  $\text{PasPassezUneSituation}$  then
10:       $\text{ChangeLEtatDeSituation}$ 
11:      if  $\text{AvezLaMeilleureSolution}$  then
12:         $\text{Enregistrements}$ 
13:      end if
14:       $\text{Voisins} + 1$ 
15:    end if
16:    if  $\text{AvezLeMilleur}$  then
17:       $\text{Enregistrements}$ 
18:    end if
19:  end if
20: end for

```
