

工作日志 04-20-2018

Problem
<ul style="list-style-type: none">- 今日继续拓扑方面的研究，集中在“对特定算法在特定拓扑上的节点映射的性能优化”- 开始协助提交杂志 Journal of Optimization 的 CFP
Action
<ul style="list-style-type: none">- 今日中午 12 点，搜集了候选 CFP 投送网址；- 至下午 2 点半，设计完善了多次并行退火优化，拥有可接受概率命中全局最优解；- 值下午 5 点，继续收集各拓扑的性能分布，并上传 Github。
Keep
<p>关于各个算法在拓扑上的性能分布：</p> <ul style="list-style-type: none">- 进行浅层优化的映射方案至少比无优化的随机映射方案性能高 100%。- BMR 系的算法和预期相同，对各个拓扑的普遍适配性偏强；- K 数越大，性能越高；- 随机映射方案下，拓扑的 R&A 会对分布有少许影响，但初步估测不超过 10%；
Future
<ul style="list-style-type: none">- 计划下周继续研究“对特定算法在特定拓扑上的节点映射的性能优化”。