

工作日志 04-23-2018

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”
Action
<ul style="list-style-type: none">- 今日中午 10 点，修正了退火随机模拟程序的 bug；- 至下午 4 点半，完成了 SUMMA、BMR（441 型）、Cannon 在 16k2ring、16k3、16k3wheel、16k3grid、16k4、16k4torus 上的模拟；- 值下午 5 点，整理收集结果，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">- 在随机模拟退火优化后，各个算法在各个拓扑上均能得到显著的优化提升，且均有可见的概率命中全局最优解。- 16k3 的性能在 k=3 的三个拓扑中算是平均偏上，在部分情况下不如 16k3wheel；- 同等 k 数间，拓扑的性能差异往往并不显著。
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”。