**Labb 1**

**Labb1.1**

Jag hade inga speciella problem med att generera domänen eller problemen. Inte heller några problem med att köra FF heller.

**Labb1.2**

Började med att göra ett problem med 9 lådor och 9 skadade personer, det tog 0,37 sekunder att köra det problemet med IPP och tänkte då att jag måste göra problemen bra mycket större.

Genererade då problem med 100 lådor samt 3 stycken skadade personer, även det gick ganska fort att köra med IPP, någon sekund bara.

Genererade då ett problem med 100 lådor och 10 stycken skadade personer, det gick inte alls att köra med IPP och det tog även ett tag att köra med FF.

Testade att köra med 100 lådor och 5 stycken skadade personer, det gick inte heller att köra med IPP så testade att köra med 100 lådor och 4 stycken personer.

Det gick att köra och tog ungefär lite mer än 2 minuter med IPP.

Var lite nyfiken på hur stor påverkan lådorna har så testade då att köra med 50 lådor och 5 personer vilket inte heller var körbart med IPP.

Slutsatsen är att sökrymden ökar drastiskt och problemet får en hög fögreningsfaktor då vi ökar antalet sjuka personer i problemet. Det märktes avsevärt då vi ökade ett problem med 100 lådor och 3 sjuka person till 100 lådor och 4 sjuka personer, exekveringstiden gick ifrån 3 sekunder till mer än 2 minuter.

Det tar då mer tid att konstruera grafen och sökningen i A\* som IPP använder sig av.

**Labb1.3**

Det största problemet som genererades i Labb1.2 var 100 lådor och 20 skadade personer.

Lama-2011

Det tog 0,17 sekunder att hitta första lösningen.

Madagascar-p

Den klarar av att lösa problemet med 0,96 sekunder.

YAHSP3

Det tog 0,837 sekunder att hitta första lösningen.

Provar nu att göra ett större problem för att se hur stort problem jag kan lösa inom en minut.

Madagascar-p

Klarar av att lösa problem med 150 lådor och 47 stycken sjuka personer på 25 sekunder, ökar jag till 48 sjuka personer så tar det bra mycket längre tid att lösa problemet.

**PROBLEM**

Skapa inte filer med namn som börjar med en siffra eller som innehåller punkter.