**Labb 2**

**Labb2.1**

ff:

Började att köra ett problem med 4 stycken lådor och 4 sjuka personer och 1 carrier: Använder ej carriern.

Körde sedan ett problem med 20 lådor, 6 sjuka personer och 6 stycken carriers: Använder ej carriers

IPP:

Började att köra ett problem med 4 stycken lådor och 4 sjuka personer och 1 carrier: Använder ej carriern.

Körde sedan ett problem med 20 lådor, 6 sjuka personer och 6 stycken carriers: Tar för lång tid att köra.

lama-2011:

Började att köra ett problem med 4 stycken lådor och 4 sjuka personer och 1 carrier: Den genererade 3 stycken lösningar, ingen utav dom använder carriern.

Körde sedan ett problem med 20 lådor, 6 sjuka personer och 6 stycken carriers: Hittade en lösning som inte använder carriers

madagascar-p:

Började att köra ett problem med 4 stycken lådor och 4 sjuka personer och 1 carrier: Den genererar en icke optimal lösning som ej använder carriern.

Körde sedan ett problem med 20 lådor, 6 sjuka personer och 6 stycken carriers: Använder icke carriers

yahsp3:

Började att köra ett problem med 4 stycken lådor och 4 sjuka personer och 1 carrier: Den genererar 7 stycken icke optimala lösningar. Den använder sig carreirn men inte på ett vettigt sätt. Tillexempel så laddar den carriern med en låda och flyger sedan till en plats för att sedan ta lådan ur carriern och flyga med den till en annan plats, den har alltså inte flugit till rätt plats från början med carriern.

Körde sedan ett problem med 20 lådor, 6 sjuka personer och 6 stycken carriers: Hittade en lösning som inte använder carriers

Slutsats

Ingen planerare använder carriers på ett vettigt sett, detta bror på att det handlingar som finns för tillfället kostar lika mycket, dvs, vi har inte talat om att det kostar mer att flyga till en plats istället för att plocka upp en låda tillexempel.

**Labb2.2**

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

**Labb2.3**

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