**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**

ff:

Började att köra ett problem med 4 stycken lådor och 4 sjuka personer och 1 carrier: Klarar icke av att köra ett problem med action kostnader.

IPP:

Började att köra ett problem med 4 stycken lådor och 4 sjuka personer och 1 carrier: Klarar icke av att köra ett problem med action kostnader.

lama-2011:

Började att köra ett problem med 4 stycken lådor och 4 sjuka personer och 1 carrier: Den genererade 5 stycken lösningar, några utav dom använder carriers.

madagascar-p:

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

yahsp3:

Började att köra ett problem med 4 stycken lådor och 4 sjuka personer och 1 carrier: Den genererar 2 stycken lösningar som inte använder sig av carriers på ett optimalt sätt.

Slutsats

Ingen seq-sat plannerare använder sig utav action-costs på ett optimalt sätt, de kan använda action-cost om de vill.

**Labb2.3**

AllPACKA:

Började att köra ett problem med 4 stycken lådor och 4 sjuka personer och 1 carrier: Hittade en optimal lösning på ett snabbt vis.

Körde ett problem med 20 stycken platser, 20 stycken lådor, 4 stycken sjuka personer och 5 carriers: Tog lång tid, hittade ej en lösning.

Körde ett problem med 10 stycken platser, 10 stycken lådor, 4 stycken sjuka personer och 3 carriers: Tog lång tid, hittade ej en lösning.

Körde ett problem med 7 stycken platser, 7 stycken lådor, 4 stycken sjuka personer och 2 carriers: Tog lång tid, hittade ej en lösning.

Körde ett problem med 5 stycken platser, 5 stycken lådor, 4 stycken sjuka personer och 2 carriers: Hittade en lösning, tog ganska lång tid, 43 sekunder. Använder sig av en carrier, dvs optimal lösning i detta fall. Plan cost = 593

BJOLP:

Började att köra ett problem med 4 stycken lådor och 4 sjuka personer och 1 carrier: Hittade en optimal lösning på ett snabbt vis.

Körde ett problem med 20 stycken platser, 20 stycken lådor, 4 stycken sjuka personer och 5 carriers: Tog lång tid, hittade ej en lösning.

Körde ett problem med 10 stycken platser, 10 stycken lådor, 4 stycken sjuka personer och 3 carriers: Tog lång tid, hittade ej en lösning.

Körde ett problem med 7 stycken platser, 7 stycken lådor, 4 stycken sjuka personer och 2 carriers: Tog lång tid, hittade ej en lösning.

Körde ett problem med 5 stycken platser, 5 stycken lådor, 4 stycken sjuka personer och 2 carriers: Hittade en lösning på 11 sekunder. Använder sig av en carrier, dvs optimal lösning i detta fall. Plan cost = 593

SymBA-1:

Började att köra ett problem med 4 stycken lådor och 4 sjuka personer och 1 carrier: Hittade en optimal lösning på ett snabbt vis.

Körde ett problem med 20 stycken platser, 20 stycken lådor, 4 stycken sjuka personer och 5 carriers: Tog lång tid, hittade ej en lösning.

Körde ett problem med 10 stycken platser, 10 stycken lådor, 4 stycken sjuka personer och 3 carriers: Hittade en optimal lösning på 6 sekunder, använder sig av en carrier.

Körde ett problem med 7 stycken platser, 7 stycken lådor, 4 stycken sjuka personer och 2 carriers: Hittade en optimal lösning på 2 sekunder, använder sig av en carrier.

Körde ett problem med 5 stycken platser, 5 stycken lådor, 4 stycken sjuka personer och 2 carriers: Hittade en lösning på 0,5 sekunder. Använder sig av en carrier, dvs optimal lösning i detta fall. Plan cost = 593

Slutsats:

Det är självklart att symba-1 är snabbast, därefter kommer bjolp och tätt efter kommer allpaca.

I det problem som alla 3 planerarna klarar av så blir kostnaden 593, dvs de genererar en lika bra plan I alla fall.