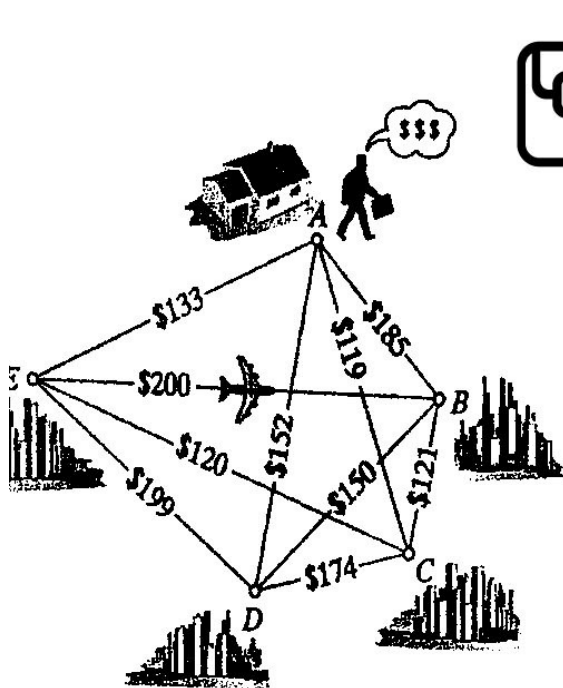


Universidade Federal de Viçosa - *Campus Florestal*  
Ciência da Computação

## Documentação do Trabalho Prático 2 de Algoritmos e estruturas de dados



O CAIXEIRO  
VIAJANTE



*Caixeiro Viajante*

### Integrantes:

Aryel Penido - 3500

Samuel Sena – 3494

Yuri Dimitre – 3485

## OBJETIVO DO TRABALHO:

O objetivo do trabalho foi, além de exercitar os conceitos de estruturas de dados e programação, entrar em contato de forma mais direta com o desempenho de um algoritmo. Para isso foi implementado uma resolução para o problema do caixeiro viajante, recorrente na computação.

## O ALGORITMO ESCOLHIDO:

O algoritmo de permutação escolhido foi encontrado em pesquisas no GitHub como uma Gist publica. Link→<https://gist.github.com/marcoscastro/60f8f82298212e267021>.

O Algoritmo funciona de forma simples, a primeira função *void troca* funciona trocando a posição de números em um vetor de inteiros.

```
void troca(int vetor[ ], int i, int j)
{
    int aux = vetor[i];
    vetor[i] = vetor[j];
    vetor[j] = aux;
}
```

Foi adicionada a função “void VerificaRota” que procura o melhor caminho. Recebe como parâmetro um vetor “permutado”, a matriz de custos, um vetor de rotas, a cidade inicial e um ponteiro para o melhor caminho. A função faz a soma da distancia percorrendo a matriz de custos

```
for (size_t i = 1; i < QuantidadeCidades - 1 ; i++) {
    Soma_Distancia+=MatrizCusto[vetor[i-1]][vetor[i]];
}
```

e no final compara o melhor caminho armazenado (\*MelhorCaminho) com essa soma(Soma\_Distancia), caso a soma seja menor, \*MelhorCaminho recebe um novo valor.

```
if (Soma_Distancia < *MelhorCaminho) {
    *MelhorCaminho = Soma_Distancia;
}
```

## TEMPOS DE EXECUÇÃO:

Abaixo estão os tempos de execução do algoritmo que foi testado em uma maquina com as seguintes configurações:

OS: Ubuntu 18.04 LTS

Kernel: x86\_64 Linux 4.15.0-38-generic

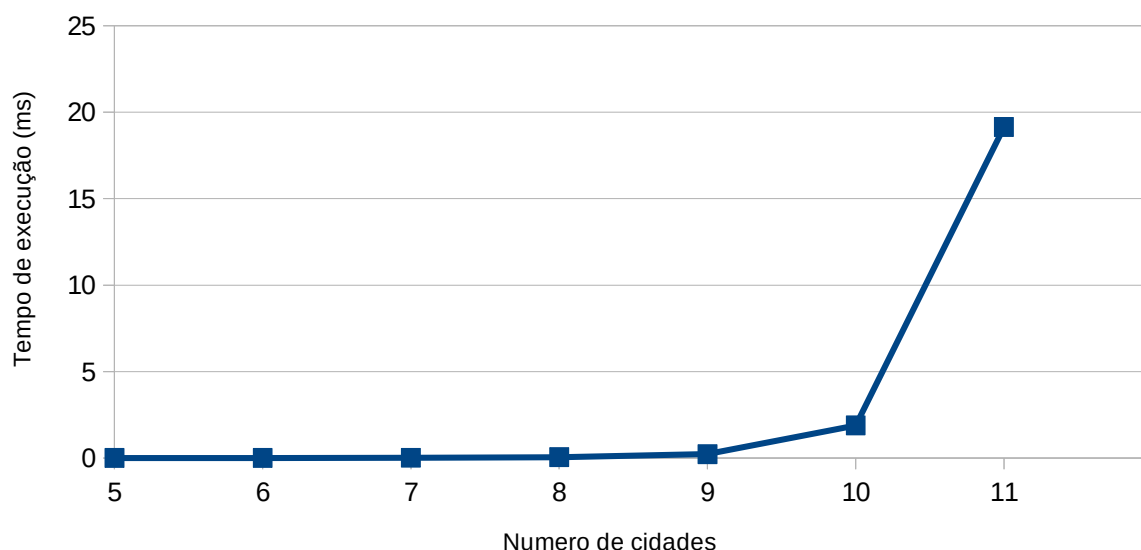
Interface: KDE 5.44.0 / Plasma 5.12.6

CPU: Intel Core i5-7200u

RAM: 8192mb

Numero de cidades	Tempo de execução
5	0.001 ms
6	0.002 ms
7	0.013 ms
8	0.049 ms
9	0.220 ms
10	1.884 ms
11	18.609 ms
12	3.52 min
13	43.8 min

Desempenho do Algoritmo



## VOCÊ USARIA ESSE ALGORITMO?

Caso você fosse contratado por uma transportadora para desenvolver um sistema que encontrasse a menor rota a ser percorrida por seus caminhões, saindo e chegando do galpão de estoque e percorrendo uma única vez um conjunto de  $N$  localidades, você utilizaria a solução desenvolvida neste trabalho? Justifique a resposta.

*Não, pois o algoritmo funciona bem apenas para entradas muito pequenas, a partir de 13 cidades se torna inviável sua utilização.*

## EXECUÇÃO:

### **Para realizar a compilação do programa pelo terminal usando o GCC:**

(Primeiramente certifique-se que o terminal encontra-se navegado até a pasta principal do programa)

->Execute os seguintes comandos:

```
$ make all
```

(O makefile irá executar a compilação utilizando o GCC)

```
$ make run
```

(O programa irá começar a rodar)

OBS: O programa já se encontra compilado, então caso não ache necessário re-compilar, apenas chame-o executando apenas o último comando.

### **Para realizar a compilação do programa pelo terminal usando o CLANG:**

(Primeiramente certifique-se que o terminal encontra-se navegado até a pasta principal do programa)

->Execute os seguintes comandos:

```
$ make clang
```

(O makefile irá executar a compilação utilizando o CLANG)

```
$ ./EXEC_CLANG
```

(O programa irá começar a rodar)

OBS: O programa já se encontra compilado, então caso não ache necessário re-compilar, apenas chame-o executando apenas o último comando.

## UTILIZAÇÃO DO PROGRAMA

A execução do programa é uma atividade bastante intuitiva, o programa inicialmente apresenta uma tela de boas vindas e informa 3 opções, sendo duas delas para a escolha da forma de entrada preferida e a última a porta de saída do programa(finalização do programa), tendo esta o número 9 escolhido propositalmente para evitar finalizações acidentais por parte do usuário.

Caso o usuário opte pela opção de entrada interativa(Opção 1), o programa pedirá que o usuário entre com o numero de cidades e depois com as matriculas.

Caso o usuário opte pela opção de entrada por arquivo(Opção 2), uma requisição pelo nome do arquivo de entrada será realizada, então o usuário necessitará preencher o campo com o nome do mesmo que deverá estar previamente localizado na mesma pasta em que o programa.(OBS: O nome do arquivo deverá ser escrito obrigatoriamente com a extensão “.txt” no final. Ex: Nome\_do\_Arquivo.txt)

O programa ao fim de uma execução de alguma função independente de gênero ou tipo, deverá sempre retornar a tela de boas vindas inicial, a fim de prosseguir com a próxima tarefa ou então a finalização da execução do mesmo.

## **NOTAS FINAIS E AGRADECIMENTOS**

Todo o desenvolvimento do programa e disponibilização do mesmo se encontra licenciado pela licença GPL-v3.0 e hospedado em um repositório do GitHub.

-->Link do repositório: <https://github.com/Globson/Tp-do-Caixaero-Viajante-Assimetrico>

Integrantes do grupo de trabalho prático:

Yuri Dimitre – 3485

Samuel Pedro – 3494

Aryel Penido - 3500