

Resultat laboration 5

Namn: Axel Glöckner Axel1999 Olle Håkansson Olle1403

Problem	floc1	floc2	floc3	floc6	floc7	floc8
Kostn P1	3880	15252	244101	106668	174760	314657
Tid P1	0.05549	0.17747	0.08150	0.11891	0.33353	0.22025
Kostn heur	3880	22754	522739	237687	1254899	1227122
Tid heur (s)	0.0002	0.0012	0.0007	0.02245	0.03538	0.05684
Fel heur (%)	0	49	32	123	607	290

Problem	floc1	floc2	floc3	floc6	floc7	floc8
Antal $y_i = 1$ i P1	2	7	3	12	11	30
Antal $y_i = 1$ i heur	2/3	6/2	1/10	10/20	5/50	10/50

floc3	$e = 0.01$	$e = 0.1$	$e = 1$	$e = 10$	$e = 100$
Kostnad P1	73742	108832	244101	601739	3391739
Kostnad heur	292049	294839	322739	601759	3391759
Ant $y_i = 1$ i P1	9	9	3	1	1
Ant $y_i = 1$ i heur	1/10	1/10	1/10	1/10	1/10

Heuristiken är bäst för $e = 1$. Ser ovan att det är bäst för $e = 10 \leq e = 100$

Beskrivning av heuristiken: En greedy algoritmen. I varje iteration väljs den site med lägst fast kostnad. Vilket ansluter så mycket som möjligt efter demand.

Detta upprepas tills efterfrågan är 0. När kapaciteten fylls uppdateras matriserna vilket förklarar dubbel körning

Bedömning av heuristiken: (vad är bra, vad är dåligt, vad kan förbättras)

Pro: Mycket mycket snabbare än P1

Pro: Får både fasta & rörliga kostnader.

Con: Världigt simpel. Gör ej utlägg till fler knuter:er eller andra behov.

Skicka in koden. ✓