Resultados HillClimbing

Melhores resultados:

* 100 Quaterniões: 14.0952: aceita o maior; divide por 100; usa 100 aleatórios; 10 iterações
* 1000 Quaterniões: 0.3002: aceita o primeiro; divide por 1000; usa 100 aleatórios; 20 iterações
* 4000 Quaterniões: 0.0542: aceita o primeiro; divide por 1000; usa 100 aleatórios; 20 iterações

Para 100 quaterniões gerados, conseguimos obter uma grande diferença na variância, dividindo por 100, pois eles estão muito longe uns dos outros (é necessário grandes alterações nos quaterniões). Para 1000 e 4000 quaterniões, as alterações a variância já são muito baixas (abaixo do 0,5 para 100 e abaixo do 0,1 para 4000), o que não representa mudanças significativas na distribuição. Constatamos ainda que o número de soluções aceite é maior com a divisão por 1000. Este resultado não é exatamente inesperado, pois a distribuição feita pelo algoritmo das distancias já é bastante eficiente (com uma variância sempre menor do que 1), especialmente com um elevado numero de quaterniões.

Não é possível ver se esta técnica é eficaz ou não, por dois motivos, primeiro, os quaterniões gerados pelo algoritmo já estão bastante bem distribuídos e segundo, por não termos ainda outras técnicas para comparar.