Indledning:

I dette afsnit vil teorien der ligger til grund for programmet blive beskrevet, hvorunder to hovedafsnit findes. Grafteori vil være det første afsnit, hvorefter vektorteori vil være det andet. Under grafteori vil et par forskellige algoritmer tages i brug, hvoraf den bedste match til programmet findes. I grafteorien vil Nearest Neighbor, Dijkstra’s og Double Minimum Spanning Tree algoritmerne blive beskrevet, og i vektorteorien vil teorien bag udregning af afstanden mellem to knuder, eller en knude og en rute gøres rede for. Dette teori vil blive brugt i programmet, til dannelse af rute, og udregning af nærliggende attraktioner.

Opsummering:

I grafteorien blev der konkluderet, at Nearest Neighbor algoritmen er den mest egnede til programmet, da dette projekt forholder sig til udregning af en relativt kort rute, hvorved en interessant rute kan findes efterfølgende. Vektorteorien gjorde grund for udregning af, hvilke attraktioner der er nærliggende, så en interessant rute kan findes ud fra ruten der i første omgang bliver dannet af NNA.