

Missioners and Cannibals

Τρόπος χρήσης:

Το πρόγραμμα δέχεται τις τιμές N (πλήθος κανιβάλων και ιεραποστολών) , M μέγιστος αριθμός θέσεων στην βάρκα και K τον μέγιστο αριθμό μετακινήσεων της βάρκας ως είσοδο στον κατασκευαστή State (int N,int M,int K).

Αρχιτεκτονική:

Το πρόγραμμα αποτελείται από 3 κλάσεις από την Main στην οποία γίνεται η ανάθεση τιμών η κλήση του αλγορίθμου επίλυσης και η χρονομέτρηση του προγράμματος. Επτά έχουμε την State στην οποία γίνεται η δημιουργία των παιδιών του κόμβου που ορίσαμε στην Main αλλά και των παιδιών των παιδιών του κλπ. Ο έλεγχος αν είναι έγκυρο το παιδί (δεν παραβιάζεται κάποιος από τους περιορισμούς). Όπως και η ανάθεση identifier σε κάθε παιδί. Τέλος η SpaceSearcher κάνει την αναζήτηση στο δέντρο για την βέλτιστη λύση με χρήση αλγορίθμου A*

Μέθοδοι τεχνίτης νοημοσύνης που χρησιμοποιήθηκαν

Η αναζήτηση της βέλτιστης λύσης έγινε με τον αλγόριθμο αναζήτησης A* ($f(n)=h(n)+g(n)$). Η εκτέλεση έγινε με $h(n)= \text{BestFS}$ όπου διάλεγε την καλύτερη επομένη κατάσταση στον κόμβο n με την βοήθεια της evaluate η οποία υπολογίζει πια είναι η «αξία» ενός κόμβου σύμφωνα με τις κινήσεις που θα έπρεπε να κάνει η βάρκα αν δεν υπήρχαν καθόλου περιορισμοί. Ως $g(n)$ έχουμε το κόστος από την ρίζα ως το n

Πειραματικά αποτελέσματα

Οι τιμές που δοκιμάστηκαν θα εκφραστούν παρακάτω στην μορφή:

(αριθμός κανίβαλων*,Θέσεις βάρκας , βήματα για εύρεση λύσης , χρόνος)

Τα αποτελέσματα:

(2 , 2 , 5 , 0.001s)

(3 , 2 , 11 , 0.001s)

(8 , 4 , 13 , 0.001s)

(16 , 4 , 29 , 0.003s)

(32 , 4 , 61 , 0.016s)

(64 , 4 , 125 , 0.464s)

(100 , 7 , 80 , 120s) Max steps reached

(100 , 10 , 49 , 51.593s)

*έχουμε υποθέσει ότι έχουμε ίσο αριθμό ιεραποστόλων και κανίβαλων

Σημείωση: Οι παραπάνω τιμές υπολογίστηκαν εντός το ide IntelliJ σε laptop με χαρακτηριστικά (R5-3500u , 16GB ram)