

Resultaten van experimenten

Alle gegevens zijn gegenereerd met 1.000.000 iteraties.

Tabel Nederland: random beginpunten vs uithoeken beginpunten

Random beginpunten score	Uithoeken beginpunten score

Tabel Nederland: scorefunctie aanpassen

We willen onderzoeken welke scorefunctie een redelijke score geeft met de hillclimber met willekeurige beginstations, er worden steeds 11 trajecten gemaakt.

Score	Scorefunctie	Toelichting
	$p \cdot 10000 - (t \cdot 20 + \min / 10000)$	Sporen: Stations: Minuten:
	$p \cdot 10000 - (t \cdot 20 + \min / 1000)$	Sporen: Stations: Minuten:
	$p \cdot 10000 - (t \cdot 20 + \min / 100)$	Sporen: Stations: Minuten:
	$p \cdot 10000 - (t \cdot 20 + \min / 10)$	Sporen: Stations: Minuten:
	$p \cdot 10000 - (t \cdot 20 + \min / 1)$	Sporen: Stations: Minuten:

Tabel Nederland: verschillende neighbour algoritmes

We willen onderzoeken welk algoritme het beste resultaat oplevert.

Nearest neighbour algoritme: Het nearest neighbour algoritme.

Farest neighbour algoritme: Het nearest neighbour algoritme, maar in plaats van het nearest spoor, kiest het het faarest spoor.

Random neighbour algoritme: Het nearest neighbour algoritme, maar in plaats van het nearest spoor, kiest het een random spoor.

Random algoritme: Willekeurige beginsporen, willekeurige keuzes, willekeurige trajectvorming. Er is maar één constraint: de trajectlengte mag niet langer dan 180 minuten duren.

Nearest neighbour algoritme	Farest neighbour algoritme	Random neighbour algoritme	Random algoritme

Tabel Nederland: annealing vs. Hill climber

Algoritme	Score
Nearest neighbour	
Simulated annealing	

NOTE TO MATTIA: DOE DIT OOK VOOR HOLLAND ALS JE WILT.