Relatório Trabalho I – TSP

Felipe Pessoa

Pedro Ferreira

Escolhemos para esse trabalho implementar um algoritmo para o problema do Caixeiro Viajante.

Como experiência, resolvemos trabalhar com duas linguagens diferentes cada um, cada um implementando uma busca diferente, para no final podermos comparar os resultados. Essas foram:

* Simulated Annealing (c#) – Felipe
  + O método implementado realiza múltiplas iterações para poder atingir um resultado melhor. Ele também se utiliza de algumas constantes definidas por meio de testes para otimizar a solução encontrada. Todos esses valores estão descritos junto com as soluções nos arquivos com os resultados.
  + O algoritmo roda com uma seed padrão dependente do tempo para gerar os números pseudoaleatórios, para usar outro valor, passe como primeiro parâmetro para o executável.
* Algoritmo Genético (python) – Pedro

Os resultados estão nos arquivos .sol junto com esse relatório. O nome segue o padrão: nomeDaInstanciaPy.sol e nomeDaInstanciaC#.sol