Elementos do Grupo:

* Alexandre Maria Martins Magalhães Teixeira Serra– 2017248031 – amserra@student.dei.uc.pt – PL6
* João Gabriel de Matos Fernandes – 2017247486 – joaof@student.dei.uc.pt – PL2
* João Pedro de Sá Dinis – 2017248548 – [joaodinis@student.dei.uc.pt](mailto:joaodinis@student.dei.uc.pt) – PL6

**Introdução:**

Este documento serve para expor o trabalho desenvolvido até ao momento, referente à Meta 1 do Trabalho Prático Nº2.  
Iremos expor os objetivos alcançados e as dificuldades encontradas, bem como o que esperamos fazer na meta 2.  
Todo o código desenvolvido encontra-se em anexo, devidamente comentado.

**Objetivos e dificuldades da Meta 1:**

**Objetivos Alcançados:**

* **Implementação dos algoritmos Trepa Colinas e Recristalização.**
* **Testes para todos os mapas com os algoritmos de pesquisa aleatória e Trepa Colinas.**  
  Todos os elementos do grupo fizeram testes. A nossa abordagem passou por começar com um número de iterações baixo e ir aumentando até encontrar uma solução boa. A escolha da seed foi um critério que foi diferente entre os elementos do grupo. Alguns elementos optaram por ir aumentando o valor da seed, enquanto outros escolheram um valor aleatório.

**Dificuldades:**

* **Escolha da seed.**  
  Reparamos que a escolha da seed pode ser a diferença entre obter um bom e mau resultado. Sendo que até ao momento achamos que a única maneira de obter bons resultados é testar valores diferentes.  
  Tal como referido nos objetivos, esta escolha provocou alguns desafios, sendo que ficou ao critério de cada elemento do grupo escolher o valor que achava mais adequado.

**Trabalho para a Meta 2:**

* **Aperfeiçoar o algoritmo de recristalização**.  
  Para tal, é necessário desenvolver um (ou mais) algoritmo(s) de escalonamento de temperatura.
* **Continuar com testes**

**Conclusão**

Esta meta serviu como ponto de partida. Implementamos os algoritmos de pesquisa e realizamos testes. O nosso foco daqui para a frente será conseguir achar o melhor algoritmo de escalonamento de temperatura e tentar obter o melhor resultado possível para cada mapa.