



Curso:

Disciplina: MOA

Professor: Lucas de Oliveira Teixeira

Data: \_\_\_\_\_

Aluno: \_\_\_\_\_

R.A.: \_\_\_\_\_

### Trabalho Prático

- **Objetivo:** Consolidar o conhecimento sobre heurísticas para a solução de problemas de otimização combinatória.
- **Instruções:**
  1. O trabalho pode ser desenvolvido em equipe de, no máximo, duas pessoas ou individualmente.
  2. A deve ser feita no dia 30/10/2020 até às 13:00h via Google Classroom.
  3. O trabalho deve ser apresentado no mesmo dia da data de entrega do trabalho. A apresentação deve durar aproximadamente 5 minutos.
  4. O trabalho pode ser desenvolvido em qualquer linguagem de programação.
  5. Os arquivos do trabalho devem ser compactados em um único arquivo que deve ser nomeado de acordo com o nome dos integrantes da equipe seguido de seu R.A (NomeAluno123456.zip; FulanodeTal123456\_OutroSicrano678910.zip).
  6. A interação entre as equipes é permitida, porém cópias de códigos serão automaticamente atribuídos nota zero a todos os trabalhos envolvidos.
- **Descrição:** O trabalho consiste de implementar uma heurística construtiva (algoritmo guloso) para o problema do caixeiro viajante (PVC).
  1. Cada equipe deve desenvolver **uma** heurística específica de acordo com a distribuição abaixo:
    - (a) Inserção mais próxima: alunos com R.A. par.
    - (b) Inserção mais distante: alunos com R.A. ímpar.
    - (c) Equipes com alunos de diferentes grupos ficam livres para escolher uma das duas heurísticas disponíveis.