אלגוריתם זה מבוסס על **Greedy עם שתי שיפורים**.

תחילה אני מבצע Greedy כלומר הולך לפקמן האשון וניגש לפרי הכי קרוב עליו. אחר-כך ניגש לשני והולך הכי קרוב עליו. כך הלאה עד שכול הפרות נאכלים. זה מתבצע במתודה runGreedyAlgorithm.

לאחר מכן **השיפור האשון** הוא שאני הולך לפקמנים שהמסלול שלהם לקח הרבה זמן ובודק אם אפשר להעביר מהם פרי לפקמנים שהמסלול שלהן לקח פחות זמן. פעולה זו מאזנת את העומס בין כול הפקמנים. הסיבה לקח שהמסלולים לא מאוזנים מתכלילה היא שלפעמים פאקמן אחד יותר מהיר מהפקמן השני. שיפור זה מתחיל מהמתודה runImproveAlgorithms.

השיפור השני הוא שבמקרים מסוימים הפקמן מסיים מאין קוו מסויים של נקודות ולאחר מכן הוא נאלץ לעבור קטע מאוד ארוך בשביל להגיע לנקודה אחרת. דוגמא למקרה זה יש בקובץ game\_1543693911932\_a.כול עוד הבוליאן specificCases מופעל ב- Greedyמדלגים על פקמן במידה והמרחק גדול מדי. במידה ואין ברירה והאלגוריתם מדלג כול הזמן על כול הפקמנים ונכנס ללולאה אין סופית יש משתנה בשם ttl שדואג שבסוף הפקמן כן ישלח למרחק הזה.