

Türkçe:

Bu proje, 2 boyutlu bir alanda rastgele noktalar oluşturur ve bunları networkx ile bir grafik olarak temsil eder.

TSP (Gezgin Satıcı Problemi) için basit bir *En Yakın Komşu* sezgisel algoritması uygulanarak yaklaşık bir çözüm bulunur.

Tur, matplotlib kullanılarak görselleştirilir; noktalar şehirleri, kırmızı çizgi ise bulunan rotayı gösterir.

English:

This project generates random points in a 2D space and represents them as a complete graph using networkx.

A simple *Nearest Neighbor* heuristic is implemented to find an approximate solution to the Travelling Salesman Problem (TSP).

The tour is visualized using matplotlib, where nodes are shown as points and the computed route is drawn in red.