

# 1 Importar proyecto

A continuación se enumeran los pasos necesarios para importar el proyecto a eclipse. Si se utilizara un editor diferente (Netbeans, Xcode), los pasos serían análogos

1. Si no se dispusiera del código, descargarlo desde aquí <https://github.com/cavasanchez/TFG>.
2. Para importar el proyecto basta con Import → Import from workspace y seleccionar la carpeta TFG/TGG-cpp-master.
3. Compilar el proyecto y comprobar que no existen errores. En caso de error comprobar los siguientes parámetros de configuración:
  - El compilador es GNU make builder.
  - Toolchain es Cross GCC.

## 2 Base de datos

Los 3 modelos de BBDD se pueden encontrar en la carpeta "Originales/BBDD normalizadas". Para importarlas al MySQL workbench basta con crear un nuevo schema e importar el .mysql desde la opción "import from self-contained file".

## 3 Parámetros y configuración del problema

### 3.1 Elegir el modelo para el problema

De los 3 modelos de los que disponemos, tenemos de cada uno de ellos una versión del problema con 20, 100 o todos los vuelos. Para cambiar entre uno y otro, basta con editar el parámetro  $RESOURCES\_OLDER$  que tenemos en el fichero constants.h. Para elegir la base de datos requerida escribir la ruta de la forma `./Resources/BLO2-20flights/./Resources/BLO1-100flights/`. La parte de BLO-XXX indica la base de datos, y la parte -XXXflights indica el número de vuelos. A nivel interno lo que se encarga es de abrir la carpeta adecuada donde se encuentran todos los modelos.

### **3.2 Parámetros del heurístico**

Tal y como se indicaba en la memoria, el algoritmo desarrollado depende de dos parámetros, ambos se pueden cambiar desde el fichero constants.h . El parámetro N se modifica mediante el parámetro *NUM\_SOLUTIONS\_TO\_EXAMINE*, y G mediante *MAX\_NUMBER\_QUEUE*

### **3.3 Número de simulaciones que ejecuta el algoritmo**

Parámetro que indica el número de veces que relanzamos el multistart. Se puede modificar en Constants.h en la variable *MAX\_ITERATIONS*

### **3.4 Número de veces que se ejecuta el algoritmo**

Indica el número de veces que se reinicia el problema. Se puede modificar en Constants.h en la variable *NUM\_SIMULATIONS*

## **4 Contacto**

Para cualquier duda o consulta, no dudar en escribir a [cavasanchez@gmail.com](mailto:cavasanchez@gmail.com)