

## CAMBIOS

- Hemos ordenado el código y separado en distintos archivos con las funciones para que sea mucho más visual
- Hemos mejorado nuestro algoritmo genético y lo hemos calibrado probando con distintos valores para la probabilidad de mutación y para el numero de generaciones, finalmente elegimos unos valores
- Hemos calibrado IG cambiando el valore de la T, probando con 0.1, 0.2 y 0.3. El propio código los prueba y se queda con el mejor valor de la función objetivo
- Hemos cambiado SST por Cheapest Insertion, al cual le metemos como secuencia inicial la calculada con EDD
- Hemos recalculado las Due Dates con randint en vez de random uniform
- Hemos comparado todos los resultados de los distintos métodos con el Hard RID

Número de generaciones	Prob de mutación	Valor Objetivo
50	0.2	426.24
50	0.4	333.04
100	0.2	498.09
100	0.4	464.22

## REGLAS DE DESPACHO

La regla de despacho que menos porcentaje da que se aleje del mejor valor obtenido es EDD, por tanto es esta la que usamos como secuencia inicial para el Cheapest Insertion.

## HEURÍSTICAS CONSTRUCTIVAS

El Cheapest Insertion que calculamos al principio nos daba valores muy altos para la función objetivo por lo que lo mejoramos y ahora nos resulta como la mejor heurística que minimiza nuestro valor objetivo.

## METAHEURÍSTICAS

Ambas metaheurísticas nos mejoran los valores medios de la función objetivo obtenidos previamente con las heurísticas constructivas, aunque el Iterated Greedy nos da resultados un poco mejores que el Algoritmo Genético.