1. הביטוי המתמטי המתאים למספר הסידורים האפשרי הוא: (בעזרת מקדם מולטינומי).

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Calculation time | Log2(#possiblePaths) | #possiblePaths | K |
| sec> | 16.79 |  | 5 |
| 76.11[sec] | 36.25 |  | 8 |
| 3.23[hours] | 43.5 |  | 9 |
| 0.07[years] | 51.07 |  | 10 |
| 16.21[years] | 58.929 |  | 11 |
| 239058[million years] | 92.709 |  | 15 |

1. הערך המקסימלי האפשרי של דרגת יציאה במרחב החיפוש הוא k, מכיוון שבמצב ההתחלתי קיימות k נקודות איסוף ולכן דרגת היציאה תהיה k. לא ייתכן כי דרגת היציאה תהיה גדולה מ-k כי לאחר כל איסוף יורדת נקודת אחת מהתחום של אופרטור האיסוף ונוספת נקודת פריקה אחת לתחום של אופרטור הפריקה. כלומר נוספת אפשרות אחת לדרגת היציאה של הצומת אך גם יורדת אחת. כמו כן לאחר פריקה של חבילה תרד דרגת היציאה ב-1 ולכן k הוא אכן הערך המקסימלי. הערך המינימלי האפשרי הוא 0 וזה אפשרי באחד ממצבי המטרה, בו נפרקו כל החבילות.
2. לא ייתכנו מעגלים מכיוון שנתון כי קבוצות נקודות האיסוף, הפריקה וההתחלה הן קבוצות זרות, ולכן כאשר נאספה או נפרקה חבילה בנקודה מסוימת לא ייתכן שנעבור בנקודה זו שוב, כלומר לא ייתכן מעגל.
3. מצב נוכחי מיוצג על ידי שלישייה של (נקודה נוכחית, קבוצת החבילות שבמשאית, קבוצת החבילות שנפרקו מהמשאית). לכן הביטוי עבור מספר המצבים האפשרי הוא:

הסבר- בכל רגע נתון יש לנו p חבילות שנאספו וכרגע על המשאית (טרם נפרקו), ולכן מספר האפשרויות לחבילות שנאספו הוא k בחר p. מתוך החבילות שאינן על המשאית (או שנפרקו או שלא נאספו) יש לנו d חבילות שכבר נפרקו, ולכן מספר האפשרויות לחבילות שנפרקו הוא k-p בחר d. לפי הבחירות שביצענו לעיל, כל מצב נוכחי יכול להיות במיקום של כל נקודה שנבחרה, לכן נכפיל ב-(p+d) עבור מספר האפשרויות של המיקום הנוכחי.

כל המצבים אכן ישיגים. מרחב המצבים שתיארנו וגודלו נבנו רק לפי מגבלות הבעיה, לכן כל מצב עוקב הוא חוקי וישיג מהמצב הנוכחי.

1. לא ייתכנן בורות ישיגים שאינם מצבי מטרה. אם הגענו לבור משמע לא קיימות קשתות יוצאות מהמצב, כלומר אין חבילות שנותרו לאיסוף, או חבילות שעל המשאית שצריכות להגיע לנק' פריקה שלהם. אך זהו בדיוק מצב מטרה, שכל החבילות נאספו ונפרקו.
2. כל מסלול מנק' ההתחלה אל מצב סופי באורך 2k+1. אנו מניחים שכל נק' האיסוף והפריקה זרות, ועל מנת לאסוף ולפרוק את כל החבילות צריך לעבור בכל נק' האיסוף והפריקה, לכן בספירת המצב ההתחלתי, נעבור ב2k+1 מצבים עד שנגיע למצב סופי – בו אספנו ופרקנו את כל החבילות.
3. מרחב המצבים מתואר כעץ. עומק העץ הוא אורך המסלול, כיוון שכל רמה מייצגת נק' איסוף/פריקה ולכן לפי סעיף 7 עומק העץ הוא 2k. לפי ההנחה דרגת היציאה של כל מצב שווה ל (minOutRank + maxOutRank)/2 ולכן לפי סעיף 3 דרגת היציאה הממוצעת היא k/2.

לכן קיבלנו שמרחב המצבים הינו עץ בעומק 2k, שבכל רמה יש לנו  *מצבים.*

פונקציית העוקב פועלת באופן הבא:

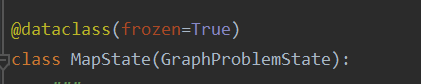
* אם ההובלה ה – i לא נמצאת על המשאית ולא סופקה בעבר ויש מספיק מקום פנוי במשאית עבור ההעמסת כל החבילות של ההובלה הזו – קיים מצב עוקב עבורו נאסוף את החבילה ה-i. המיקום הנוכחי יהיה di.pick, ונוסיף את החבילה למשאית.
* אם ההובלה ה – i נמצאת כרגע על המשאית – קיים מצב עוקב עבורו נפרוק את החבילה ה-i. המיקום הנוכחי יהיה di.drop ונסיר את החבילה מהמשאית.

1. **סעיף f:**

פלט הריצה המתוקנת:

StreetsMap(src: 54 dst: 549) UniformCost time: 0.49 #dev: 17354 |space|: 17514 total\_g\_cost: 7465.52560 |path|: 137 path: [ 54 ==> 55 ==> 56 ==> 57 ==> 58 ==> 59 ==> 60 ==> 28893 ==> 14580 ==> 14590 ==> 14591 ==> 14592 ==> 14593 ==> 81892 ==> 25814 ==> 81 ==> 26236 ==> 26234 ==> 1188 ==> 33068 ==> 33069 ==> 33070 ==> 15474 ==> 33071 ==> 5020 ==> 21699 ==> 33072 ==> 33073 ==> 33074 ==> 16203 ==> 9847 ==> 9848 ==> 9849 ==> 9850 ==> 9851 ==> 335 ==> 9852 ==> 82906 ==> 82907 ==> 82908 ==> 82909 ==> 95454 ==> 96539 ==> 72369 ==> 94627 ==> 38553 ==> 72367 ==> 29007 ==> 94632 ==> 96540 ==> 9269 ==> 82890 ==> 29049 ==> 29026 ==> 82682 ==> 71897 ==> 83380 ==> 96541 ==> 82904 ==> 96542 ==> 96543 ==> 96544 ==> 96545 ==> 96546 ==> 96547 ==> 82911 ==> 82928 ==> 24841 ==> 24842 ==> 24843 ==> 5215 ==> 24844 ==> 9274 ==> 24845 ==> 24846 ==> 24847 ==> 24848 ==> 24849 ==> 24850 ==> 24851 ==> 24852 ==> 24853 ==> 24854 ==> 24855 ==> 24856 ==> 24857 ==> 24858 ==> 24859 ==> 24860 ==> 24861 ==> 24862 ==> 24863 ==> 24864 ==> 24865 ==> 24866 ==> 82208 ==> 82209 ==> 82210 ==> 21518 ==> 21431 ==> 21432 ==> 21433 ==> 21434 ==> 21435 ==> 21436 ==> 21437 ==> 21438 ==> 21439 ==> 21440 ==> 21441 ==> 21442 ==> 21443 ==> 21444 ==> 21445 ==> 21446 ==> 21447 ==> 21448 ==> 21449 ==> 21450 ==> 21451 ==> 621 ==> 21452 ==> 21453 ==> 21454 ==> 21495 ==> 21496 ==> 539 ==> 540 ==> 541 ==> 542 ==> 543 ==> 544 ==> 545 ==> 546 ==> 547 ==> 548 ==> 549]

**סעיף g:**

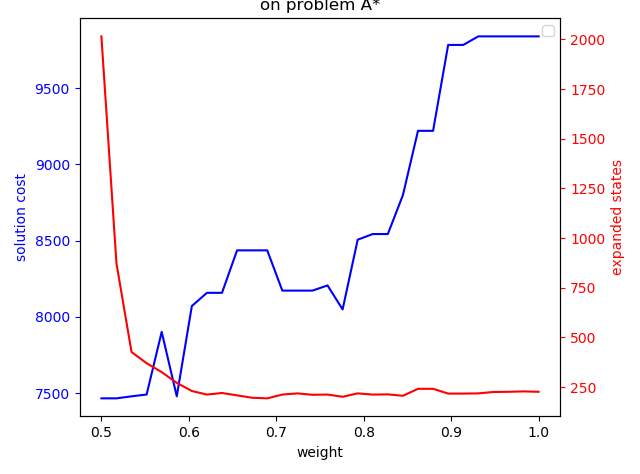


חסר הסבר

1. להלן:

StreetsMap(src: 54 dst: 549) A\* (h=AirDist, w=0.500) time: 0.10 #dev: 2015 |space|: 2229 total\_g\_cost: 7465.52560 |path|: 137 path: [ 54 ==> 55 ==> 56 ==> 57 ==> 58 ==> 59 ==> 60 ==> 28893 ==> 14580 ==> 14590 ==> 14591 ==> 14592 ==> 14593 ==> 81892 ==> 25814 ==> 81 ==> 26236 ==> 26234 ==> 1188 ==> 33068 ==> 33069 ==> 33070 ==> 15474 ==> 33071 ==> 5020 ==> 21699 ==> 33072 ==> 33073 ==> 33074 ==> 16203 ==> 9847 ==> 9848 ==> 9849 ==> 9850 ==> 9851 ==> 335 ==> 9852 ==> 82906 ==> 82907 ==> 82908 ==> 82909 ==> 95454 ==> 96539 ==> 72369 ==> 94627 ==> 38553 ==> 72367 ==> 29007 ==> 94632 ==> 96540 ==> 9269 ==> 82890 ==> 29049 ==> 29026 ==> 82682 ==> 71897 ==> 83380 ==> 96541 ==> 82904 ==> 96542 ==> 96543 ==> 96544 ==> 96545 ==> 96546 ==> 96547 ==> 82911 ==> 82928 ==> 24841 ==> 24842 ==> 24843 ==> 5215 ==> 24844 ==> 9274 ==> 24845 ==> 24846 ==> 24847 ==> 24848 ==> 24849 ==> 24850 ==> 24851 ==> 24852 ==> 24853 ==> 24854 ==> 24855 ==> 24856 ==> 24857 ==> 24858 ==> 24859 ==> 24860 ==> 24861 ==> 24862 ==> 24863 ==> 24864 ==> 24865 ==> 24866 ==> 82208 ==> 82209 ==> 82210 ==> 21518 ==> 21431 ==> 21432 ==> 21433 ==> 21434 ==> 21435 ==> 21436 ==> 21437 ==> 21438 ==> 21439 ==> 21440 ==> 21441 ==> 21442 ==> 21443 ==> 21444 ==> 21445 ==> 21446 ==> 21447 ==> 21448 ==> 21449 ==> 21450 ==> 21451 ==> 621 ==> 21452 ==> 21453 ==> 21454 ==> 21495 ==> 21496 ==> 539 ==> 540 ==> 541 ==> 542 ==> 543 ==> 544 ==> 545 ==> 546 ==> 547 ==> 548 ==> 549]

חסר כמה פיתוחים זה חסך

1. 

קיבלנו גרף בו העקומה הכחולה מתארת את טיב הפתרון כתלות במשקל, ואילו העקומה האדומה מתארת את כמות הצמתים שפותחו כתלות במשקל. ניתן לראות כי ככל שהמשקל עולה, עלות הפתרון עולה ואילו כמות הצמתים שמפתחים קטנה. ניתן לראות כי העקומה האדומה מפסיקה לרדת החל מ- w=0.6 וניתן להבין כי זה מכיוון שעבור ערך זה מספר הצמתים המפותחים הוא אופטימלי.

הכלל אצבע "ככל ש-w קטן יותר כך הפתרון איכותי יותר ומס' הפיתוחים גדול יותר" נכון לרוב המשקלים המיוצגים בגרף, אך לדוג' עבור W~0.59 מתקיים שטיב הפתרון יותר טוב ממשקל של W~0.57 וגם כמות הצמתים שפותחו יותר קטנה, אך המשקל יותר גדול בניגוד לכלל האצבע.

המשקל W~0.59 הוא המשקל בו היינו בוחרים לאור תוצאות הגרף, כיוון שבשכלול 2 הפרמטרים (טיב הפתרון וכמות המצבים שפותחו) הפתרון האופטימלי שמתקבל הוא בערך זה.