

Projektowanie Efektywnych Algorytmów

Dokumentacja

Kompilacja i uruchamianie projektu

Aby skompilować projekt należy upewnić się, że znajdujemy się w odpowiednim folderze oraz wpisać do terminalu komendę:

```
g++ -O0 -std=c++17 -o program Benchmark.cpp config/Config.cpp  
Matrix.cpp TSP.cpp main.cpp
```

Komenda uruchamiająca program to:

```
./program.exe
```

Struktura pliku konfiguracyjnego

NAZWA POLA	OPIS	PRZYKŁADOWA WARTOŚĆ
<i>outputFile</i>	Plik wyjściowy w formacie .txt	output.txt
<i>inputFile</i>	Plik wejściowy z tablicą miast i odległości, pozostawienie tego pola pustego oznacza dla programu, że benchmark będzie wykonywany na wygenerowanych tablicach a nie na tych podanych z pliku	matrix_6x6.txt
<i>randomIterations</i>	Liczba iteracji dla problemu random	10000
<i>repetitions</i>	Liczba iteracji dla każdego rozmiaru problemu	100
<i>showProgressBar</i>	Pokazuje pasek postępu w konsoli podczas rozwiązywania problemu	1
<i>distanceMin</i>	Minimalna odległość między miastami, używana do generacji macierzy	1
<i>distanceMax</i>	Maksymalna odległość między miastami, używana do generacji macierzy	100
<i>isSymetric</i>	Używana do określenia czy generowane macierze powinny być symetryczne, czy asymetryczne	0
<i>NCities</i>	Używany do ustawienia listy badanych rozmiarów problemu	5,6,7,8,9,10,11