

# Trabalho de Implementação - Parte I

Igor Lacerda

## Heurísticas e Meta-heurísticas

O trabalho consiste na implementação de heurísticas para o Problema do Caixeiro Viajante. Na primeira parte, era necessário escolher uma heurística construtiva: foi escolhida a *Twice Around The Tree*, que constrói a árvore geradora mínima e faz o caminhamento *preorder*.

## Resultados

Para a instância att48, cuja distância é não euclidiana: 0.0060s e custo 43926.

Nome	Tempo (s)	Custo	Nome	Tempo (s)	Custo
kroE100	0.0064	30507.41	pr136	0.0129	151913.74
kroC100	0.0063	27966.54	kroB200	0.0306	40710.95
kroB100	0.0061	25881.19	pr152	0.0173	87998.69
kroD100	0.0062	27113.29	kroA200	0.0349	40030.86
berlin52	0.0017	10116.01	pr107	0.0082	54238.03
pr76	0.0039	145338.11	st70	0.0035	873.35
pr144	0.0146	80596.32	pr124	0.0545	74140.95
rat195	0.0608	3317.72	rat99	0.0067	1723.22
kroA150	0.0185	35122.56	kroB150	0.0185	36154.73
kroA100	0.0070	27211.67	lin105	0.0072	19498.40