# Sprint 4 - 22.04.2015

W pełni zoptymalizowana wersja algorytmu.

## Etap 1.

Opracowanie złożonych funkcji permutujących. ***DVRP.Permtuter***

Zdecydowane obniżenie liczby koniecznych do działania algorytmu generowanych permutacji.

Poprawienie problemu nadmiernej ilości permutacji przy dużej liczbie wehikułów.

Opracowanie mechanizmów pozwalających na szybsze podejmowanie decyzji o nieprzydatności danego podziału trasy między wehikuły.

Opracowanie nowych metod rozwiązywania i podziału problemu między ograniczoną i z góry zadaną liczbę node'ów.

Dopracowanie scalania odsyłanych pod problemów - wybór najlepszego obliczonego rozwiązania.

## Etap 2.

Zbudowany został *parser* plików *.vrp* umożliwiający wczytywanie instancji problemu z komponentu użytkownika*.*