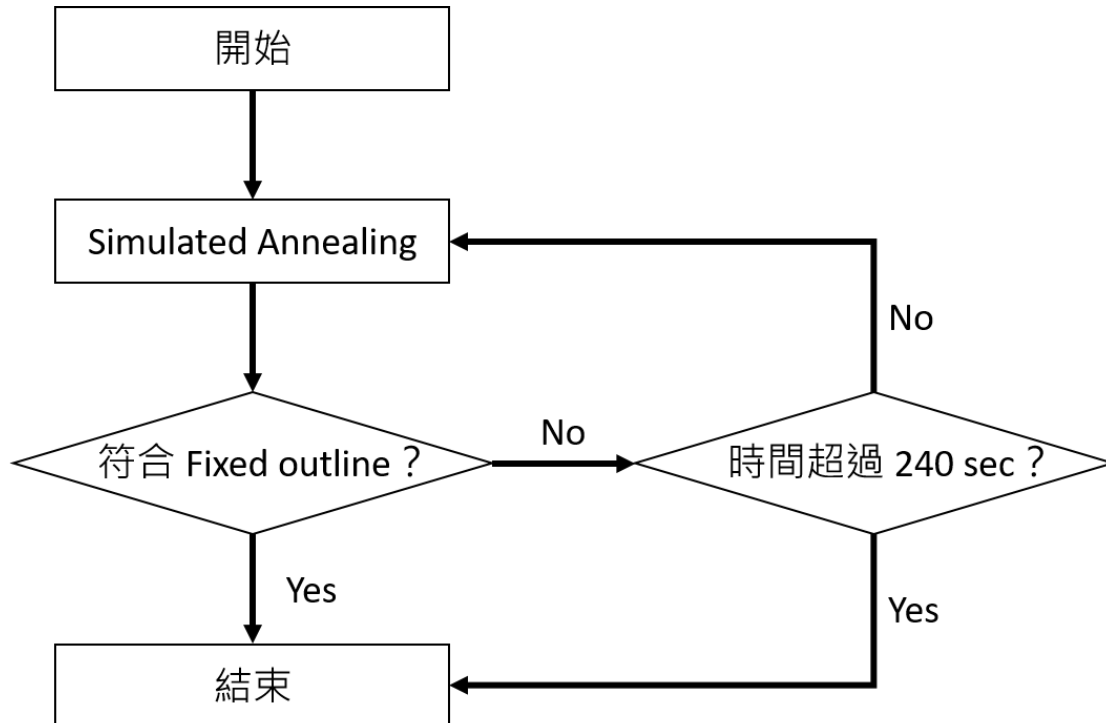


Report

1.演算法流程：



- 以上 Simulated Annealing 的部分採用以常數 C 和 K 作為降溫加速條件的 Fast SA。
- Time bound 為 300 sec。

2.資料結構：

- (i) block：紀錄每個 Macro(block) 的資訊，包含名稱、長、寬、座標等。由於使用 B*-Tree 表示法，每個 block 內還存有指標指向自己的左右小孩及父親。資料結構定義如下：

```
class block
{
public:
    string blockName;
    int width, height, xCoor, yCoor;
    int xCenter, yCenter;
    block *leftChild, *rightChild, *parent;
    void updateCenter();
};
```

- (ii) **net** : 記錄每條 **net** 與其連接的各 **blocks** 。此外分別記錄該條 **net** 所有需要連接的各點中最左下角與最右上角的座標，以用來計算 **HPWL** 資料結構定義如下。

```
class net{
public:
    vector<string> blocksInNet;
    int bottomX, bottomY, topX, topY;
};
```