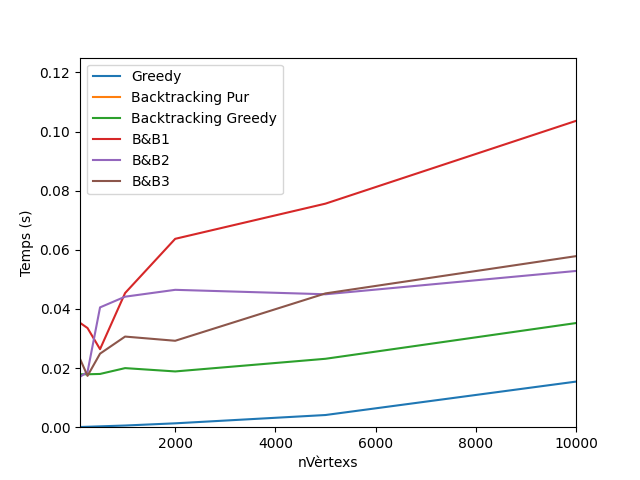
Informe pràctica Salesman

Anàlisi dels diferents algorismes

## Com varia el temps d’execució dels algorismes en variar el nombre de vèrtexs?

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Vèrtexs | 100 | 250 | 500 | 1000 | 2000 | 5000 | 10000 |
| Greedy | 65.53us | 149.9us | 288.83us | 568.3us | 1.31ms | 4.12ms | 15.42ms |
| Backtracking pur | 23,89s | 29,67s | 70,36s | 116s | 1028,95s | - | - |
| Backtracking Greedy | 17.89ms | 17.9ms | 18.01ms | 19.98ms | 18.86ms | 23.14ms | 35.22ms |
| B&B 1 | 35.3ms | 33,54ms | 26.39ms | 45.37ms | 63,71ms | 75.61ms | 103.6ms |
| B&B 2 | 17.05ms | 18.68ms | 40.52ms | 44.14ms | 46.46ms | 44.96ms | 52.84ms |
| B&B 3 | 23,12ms | 17.36ms | 24.87ms | 30.65ms | 29.23ms | 45.25ms | 57.85ms |

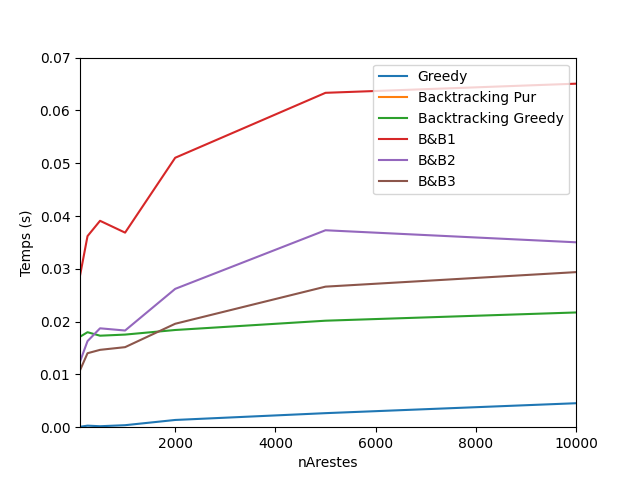


Els paràmetres de les mesures han estat mantenir el nombre d’arestes dintre del mínim que es pot establir amb els vèrtexs seleccionats i mantenint el nombre de visites a 10.

Veient els resultats obtinguts, veiem com en qüestió de temps-nvèrtexs el més òptim és l’algorisme greedy, sense tenir en compte que segurament no obtingui la solució òptima. La majoria d’algorismes tenen una forma més semblant a la lineal, menys el B&B2 que té un cert aspecte de logarítmica i el cas del Backtracking pur, que no surt a la gràfica per les altes dimensions dels resultats però si s’observen els resultats a la taula veiem com tenim una forma exponencial.

## Com varia el temps d’execució dels algorismes en variar el nombre d’arestes?

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Arestes | 100 | 250 | 500 | 1000 | 2000 | 5000 | 10000 |
| Greedy | 79.93us | 292.27us | 183.63us | 379.6us | 1.37ms | 2.66ms | 4.54ms |
| Backtracking pur | 123s | 1008s | - | - | - | - | - |
| Backtracking Greedy | 17.13ms | 17.99ms | 17.33ms | 17.54ms | 18.41ms | 20.17ms | 21.73ms |
| B&B 1 | 28.69ms | 36.19ms | 39.09ms | 36.85ms | 51.03ms | 63.33ms | 65.06ms |
| B&B 2 | 12.42ms | 16.3ms | 18.73ms | 18.31ms | 26.2ms | 37.3ms | 35.02ms |
| B&B 3 | 10.77ms | 14.01ms | 14.65ms | 15.16ms | 19.59ms | 26.62ms | 29.37ms |

Si ara ens fixem en els resultats referents a la variació de les arestes, veiem com algunes tendències han canviat respecte la gràfica de variació dels vèrtexs.

El cas dels dos algorismes Greedy segueixen en una forma lineal, mentre que els B&B tenen una forma logarítmica. Una altra vegada la línia referent al Backtracking Pur no apareix ja que com es pot observar a la taula superior la primera configuració amb 100 arestes ja s’enfila als 123 segons, pels 28,69ms del segon més lent.