# Badanie czasu rozwiązania w funkcji ilości statków powietrznych

## Obserwacje:

Na potrzeby testu wygenerowano po pięć instancji problemu dla każdej konfiguracji danych wejściowych problemu i obliczono średnie czasy obliczeń, a także ilość znalezionych rozwiązań. Wartość pięć oznacza, że każde z 5 instancji posiadało rozwiązanie dopuszczalne, zero oznacza, że żadna instancja nie posiadała rozwiązania dopuszczalnego. W celu zbadania czasu rozwiązania w funkcji ilości statków powietrznych w problemie przyjęto stałą ilość manewrów równą 10 oraz stałą gęstość kolizji równą 5%. Otrzymano 15 punktów pomiarowych. Pierwszy punkt pomiarowy odpowiada 10 statkom powietrznym, z każdym kolejnym pomiarem liczba statków powietrznych zwiększała się o 10.

Kolorem niebieskim oznaczono liczbę rozwiązań dla danej konfiguracji 5 instancji testowych. Oś znajduję się z prawej strony wykresu. Kolorem pomarańczowym przedstawiono wykres czasu obliczeń solvera (oś z lewej strony). Kolorem zielonym przedstawiono dopasowany do czasu obliczeń wielomian stopnia 2.

## Wnioski:

1. Pierwsza z obserwacji dotyczy generacji instancji. Wraz ze wzrostem wielkości instancji, mimo tej samej gęstości kolizji, co raz mniej wygenerowanych instancji posiada rozwiązanie.

Dodatkowo można zauważyć, że zmiana jest skokowa. Do wielkości instancji 50 statków powietrznych wszystkie 5 z wylosowanych instancji o określonych parametrach posiada rozwiązanie, natomiast po przekroczeniu tej wielkości żadna z 5 instancji nie posiada rozwiązania. Wzbudza to pewne wątpliwości co do poprawności generowania instancji, jednak zostało to szczegółowo zbadane i nie znaleziono nieprawidłowości w procedurze do generowania instancji.

1. Druga obserwacja dotyczy czasu rozwiązania problemu wraz ze wzrostem wielkości instancji. Z wykresu wynika, że wraz z liniowym wzrostem ilości statków powietrznych w problemie , czas rozwiązania rośnie kwadratowo. Dopasowana funkcja kwadratowa dobrze odwzorowuje trend danych. Dodatkowo można spostrzec, że współczynniki tej paraboli są małe.

# Badanie czasu rozwiązania w funkcji liczby manewrów

## Obserwajce

Wygenerowano po pięć instancji problemu dla każdej konfiguracji danych wejściowych problemu i obliczono średnie czasy obliczeń, a także ilość znalezionych rozwiązań.

W celu zbadania czasu rozwiązania w funkcji liczby manewrów w problemie przyjęto stałą ilość statków powietrznych równą 20 oraz stałą gęstość kolizji równą 5%. Otrzymano 15 punktów pomiarowych. Pierwszy punkt pomiarowy odpowiada 10 manewrom, z każdym kolejnym pomiarem liczba manewrów rosła o 10.

Kolorem niebieskim oznaczono liczbę rozwiązań dla danej konfiguracji 5 instancji testowych. Oś znajduję się z prawej strony wykresu.

Kolorem pomarańczowym przedstawiono wykres średniego czasu obliczeń solvera (oś z lewej strony).

Kolorem zielonym przedstawiono dopasowany do czasu obliczeń wielomian stopnia 2.

## Wnioski

1. Zarówno jak w przypadku zwiększania wielkości instancji poprzez wzrost liczby samolotów, czas obliczeń rośnie kwadratowo, co jest widoczne po dobrym dopasowaniu się wielomianu stopnia drugiego do danych.
2. Ciekawym faktem wydaję się jednak być sytuacja związana z liczbą rozwiązań dla instancji testowych. W obu eksperymentach gęstość konfliktów była ustawiona na 5%, przy czym, gdy w poprzednim eksperymencie zwiększano liczbę statków powietrznych, to od pewnej wielkości tego parametru liczba rozwiązań spadła do 0, natomiast w tym eksperymencie liczba rozwiązań utrzymuje się na poziomie 5, a więc wszystkie wygenerowane instancje posiadały rozwiązanie dopuszczalne.

# Badanie czasu rozwiązania w funkcji gęstości konfliktów

## Obserwacje

W tej części eksperymentu pomiarowego wykonano kilka prób pomiarowych z różnymi konfiguracjami parametrów ze względu na zaobserwowane wyniki. Na poniższych wykresach zamieszczono wyniki dwóch takich prób. W pierwszej próbie ustalono liczbę statków powietrznych jako stałą wartość równa 20, liczba manewrów również była stała i wynosiła 10. Pierwszy punkt pomiarowy odnosił się do gęstości konfliktów równej 15%, każdy kolejna instancja posiadała gęstość konfliktów o 2% większą.

W drugiej próbie zmieniono parametry problemu. Zwiększono ilość manewrów do 20, a gęstość konfliktów zmieniała się od 15% do 25% z krokiem 1. Zwiększono również liczbę instancji dla pojedynczej konfiguracji parametrów zadania na podstawie, której była liczona ilość rozwiązań oraz średni czas rozwiązania z 5 do 10.

Wykonano również kilka podobnych eksperymentów badających czasy rozwiązania w funkcji gęstości konfliktów z innymi przyjętymi parametrami ilości statków powietrznych i liczby manewrów, modyfikując również początkową gęstość konfliktów jak i tempo wzrostu tego parametru.

Wyniki dla każdej z tych prób były bardzo podobne. Tak jak można zauważyć na poniższych dwóch wykresach, do pewnej wielkości konfliktów solver rozwiązuje problem w liniowym czasie, a liczba rozwiązań jest maksymalna tzn. wszystkie instancje posiadają rozwiązanie. Po przekroczeniu pewnej wartości gęstości konfliktów liczba rozwiązań delikatnie spada , a czas rozwiązania tych instancji gwałtownie rośnie. Przy kolejnej instancji, liczba rozwiązań spada do 0 a czas rozwiązania jest maksymalny z pośród wszystkich instancji. Kolejne instancje również nie posiadają rozwiązania, jednak solver jest w stanie bardzo szybko to stwierdzić , w związku z czym czas rozwiązywania kolejnych instancji jest znów liniowy i zbliżony do czasu obliczeń dla instancji, z mniejszą gęstością konfliktów.

# Wnioski Końcowe

1. Jednym z istotnych wniosków wydaję się być fakt, iż liczba statków powietrznych znacznie bardziej wpływa na złożoność problemu, a tym samym na czas obliczeń niż pozostałe parametry. Porównując przedziały czasy oblicze solvera dla wszystkich 3 eksperymentów, można zauważyć, że dla eksperymentu badającego wpływ liczby statków powietrznych maksymalny czas rozwiązania wynosił ponad 82s sekundy, podczas, gdy dla eksperymentu badającego wpływ ilości dostępnych manewrów była to wartość niecałych 0.2 sekundy oraz około 0.9 sekundy w przypadku eksperymentu z gęstością konfliktów
2. Drugi wniosek dotyczy generowania instancji testowych. Wydaję się, że całkowicie losowe generowanie instancji nie jest najlepszym podejściem