

## TP Heuristiques pour le Routing Plus lointaine insertion

 $\begin{array}{c} {\rm Combinatoire~et~routage} \\ {\rm ENSEIRB} \ / \ {\rm Master~MIMSE} \\ 2015-2016 \end{array}$ 

UF Mathématiques et Interactions

L'heuristique peut se résumer ainsi :

## Algorithme 1 : Heuristique de plus lointaine insertion

Créer un circuit contenant la paire de sommets les plus éloignés l'un de l'autre while il reste un client hors du circuit do

pour chaque client i hors du circuit faire

Calculer le meilleur emplacement d'insertion de i dans le circuit :

Pour chaque arc (k,l) du circuit, calculer le coût de remplacer (k,l) par (k,i) et (i,l).

Soit  $z_i$  le meilleur coût d'insertion de i obtenu

fir

Choisir le sommet j tel que  $z_j$  est maximum et l'insérer dans le circuit à son meilleur emplacement

end