

Opleiding: Minor programmeren, Universiteit van Amsterdam
Vak: Heuristics
Case: Amstelhaege
Groep: 726567756982776978
Leden: Toon van Holthe tot Echten, Luc Stefelmans, Raoul Lieben

Experiment 3: Simulated annealing

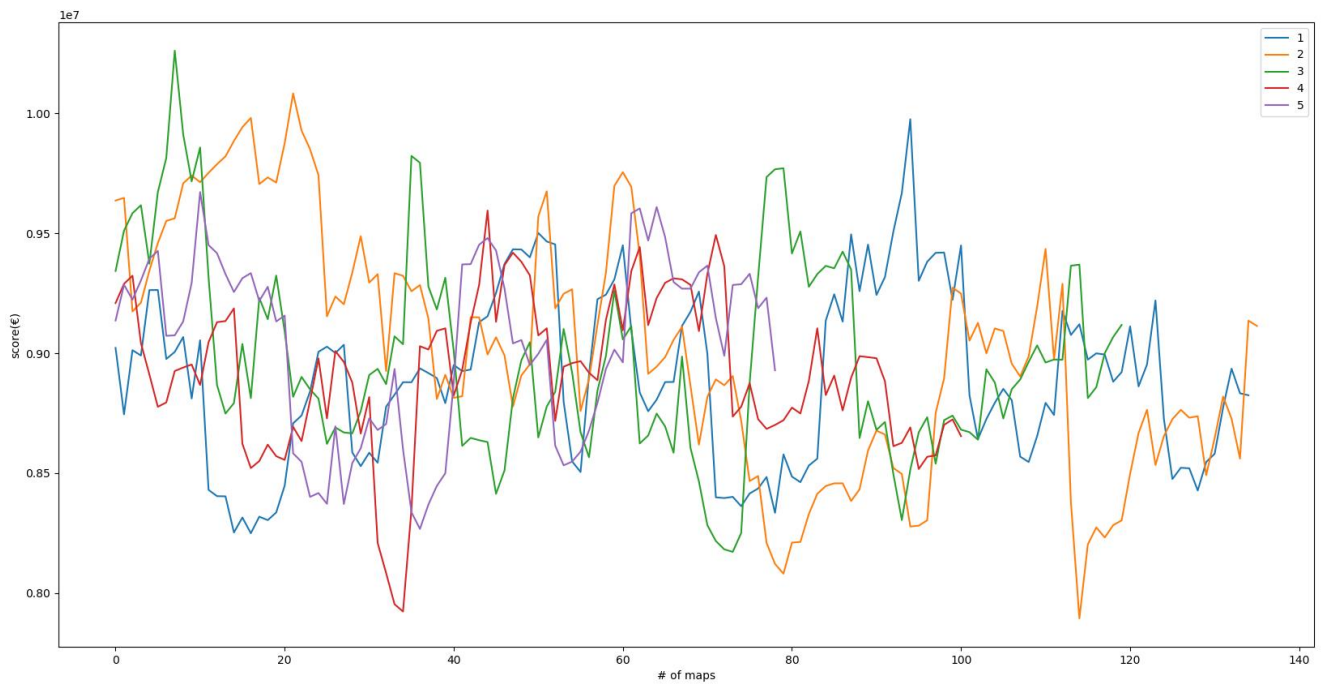
Inleiding

Het Simulated Annealing algoritme (SA) werkt op het Hillclimber algoritme (HC). Het SA heeft als doel om uit globale maxima te annealen. Dit gebeurt door een kans toe te kennen aan de volgende score met hillclimbing, wanneer die lager is. De score wordt verworpen als deze lager is dan een random uniform getrokken getal onder nul.

Methode

Het algoritme wordt gerund met verschillende ranges waarbinnen een stap wordt geaccepteerd. Deze range gaat van 1 tot 5.

Resultaten



De resultaten schommelen erg heen en weer. Naarmate we vorderen in de iteraties, neemt de score niet toe.

Conclusie

Alle vijf de versies van de algoritmen die we hebben gerund, lijken op basis van deze grafiek niet een optimale manier om te annealen.