这道题有公式有算法，这么全面，没有槽点。

可能以后再有点改进吧，也没那么重要的几点，仅供参考 ：

* 这道题在计算q值时，考虑S1，S2参与运算，不够全面。送餐目标地点间，以及目标地点至分拣点之间的距离除了地理上的概念外，还有路好走不好走的概念，例如有的路是车多人多无法加速，有的路是单行道等。因此S1与S2的值还要加权，带上此路好走程度的一个权值。权值可用历史上骑手走过此路的平均速度代表。而今天骑手走过此路的过程又为明天贡献了一个历史，所以权值可以做到自动调整。
* 骑手级别越高，越有可能压更多的货品。需要有一个业务功能，让骑手主动降级别，当他不想压太多货品时，这样可能可以提高职业愉快感，使就业者更稳定不随便跳槽。
* 大单有可能大于一个背包的承载量，这个业务不应该在线下处理，应该显式地表达在软件业务流程中。可以考虑A：多骑手共送一单。B：一骑手分2次（或多次）送单，送一次后表达为此单完成比例为50%，多次送单的总时间加权平均后作为此单的宣称送达时间，公平起见。
* 你可能需要与常规方式或多种虚拟方式比较成本差异，形成报表，在一段时间后统计项目绩效时较为有用。这样的报表有助于说服高层，以便得到更多的项目预算上的倾斜。
* 流程缺少餐品灭失流程
* 缺少一个业务功能：用户可以加价要求提高此餐品的优先级。
* 分拣处不一定是必达的地点。例如：虽然常规路线是餐品先到分拣处，再到用户。但此时刚好有一个运输能力对象空闲，且离餐品的生产者与消费者之间的路径权值非常优化，则此时服务器可以发出指令直接把餐品送到客户，不需要到达分拣处。
* 广告语：食物也可以有它的完美旅程。