# "Penyelesaian Traveling Salesman Problem dengan Dynamic Programming menggunakan REPL"

Disusun oleh Shulha (K01 13522087)

Kode program pada <a href="https://github.com/shulhajws/TSPWithDynamicProgramming">https://github.com/shulhajws/TSPWithDynamicProgramming</a>

# 1. Contoh 1

Graf:

[0	10	15	207
5	0	9	10
6	13	0	12
8	8	9	0

# Keluaran:

```
• shulhaubuntu@Shulha:~/tsp_dynprog$ perl tsp_dynprog.pl
Hi, salesman! Load the input matrix file of your map. Write 'input_matrix_X.txt': input_matrix_1.txt
There are 4 cities.
Hi, salesman! Which city are you going from? (Index from 0) 1
Most optimum TSP route using Dynamic Programming: 1 2 4 3 1
Approximate distance to travel: 35
```

# 2. Contoh 2

Graf:

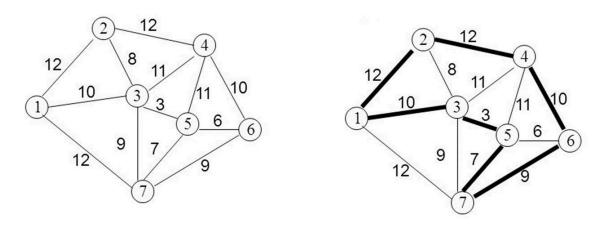
$$\begin{bmatrix} \infty & 20 & 30 & 10 & 11 \\ 15 & \infty & 16 & 4 & 2 \\ 3 & 5 & \infty & 2 & 4 \\ 19 & 6 & 18 & \infty & 3 \\ 16 & 4 & 7 & 16 & \infty \end{bmatrix}$$

#### Keluaran:

```
• shulhaubuntu@Shulha:~/tsp_dynprog$ perl tsp_dynprog.pl
Hi, salesman! Load the input matrix file of your map. Write 'input_matrix_X.txt': input_matrix_2.txt
There are 5 cities.
Hi, salesman! Which city are you going from? (Index from 0) 2
Most optimum TSP route using Dynamic Programming: 2 3 1 4 5 2
Approximate distance to travel: 36
```

## 3. Contoh 3

#### Graf:



## Keluaran:

```
• shulhaubuntu@Shulha:~/tsp_dynprog$ perl tsp_dynprog.pl
Hi, salesman! Load the input matrix file of your map. Write 'input_matrix_X.txt': input_matrix_3.txt
There are 7 cities.
Hi, salesman! Which city are you going from? (Index from 0) 1
Most optimum TSP route using Dynamic Programming: 1 2 4 6 7 5 3 1
Approximate distance to travel: 63
```

## Refleksi:

Poin-poin yang saya rasakan dalam mengkode dengan bahasa PERL adalah

- Sintaks yang tidak familiar dibandingkan dengan bahasa yang sering digunakan, terdapat simbol simbol seperti \$, @, #, yang masing-masing dapat bermakna berbeda pada kesempatan yang berbeda. Pembuat PERL memang ingin membuat *different things should look different*.
- Kemudahan operasi string dan regex (meski tidak banyak digunakan)
- Penulisan sintaks parameter fungsi/prosedur yang tidak umum, parameter ditulis di dalam bracket fungsi/prosedur yang dalam PERL disebut *subroutine*.