

Automatisk planlegging i oljeindustrien

av

Teis Lindemark

v0.2

AVHANDLING

for en grad av

MASTER I INFORMATIKK

Masteroppgave, Institutt for informatikk



Universitetet i Bergen

Juni 2012

Universitetet i Bergen

Sammendrag

TEST

Innhold

| | | |
|----------|-----------------------------------------------------|-----------|
| 1 | Introduksjon | 6 |
| 1.1 | Bakgrunn | 6 |
| 1.1.1 | Relatert arbeid | 6 |
| 1.2 | Målet med prosjektet | 6 |
| 1.3 | Beskrivelse av kommende kapitler | 7 |
| 1.4 | Motivasjon | 7 |
| 1.4.1 | Kort om begrensingsprogrammering | 8 |
| 1.4.2 | Utfordringer med begrensingsprogrammering | 8 |
| 1.4.3 | Begrensingsprogrammeringsverktøy idag | 8 |
| 1.5 | Problembeskrivelse | 9 |
| 1.5.1 | Notasjoner og terminologi | 9 |
| 1.5.2 | Ressurser | 10 |
| 1.5.3 | Aktiviteter | 10 |
| 1.5.4 | Begrensinger | 11 |
| 1.5.5 | Mål | 12 |
| 1.5.6 | Probleminstanser | 12 |
| 2 | Metode | 13 |
| 2.1 | Verktøy brukt i prosjektet | 13 |
| 2.2 | Kort om IBM ILOG Concert Technology | 13 |
| 2.3 | Kort om IBM ILOG Solver | 14 |
| 2.4 | Kort om IBM ILOG Scheduler | 15 |
| 2.5 | Forskningsmetoder | 15 |
| 2.5.1 | Implementeringsprosessen | 15 |
| 2.5.2 | Evalueringsprosessen | 15 |
| 2.6 | Evalueringsstrategi | 16 |
| 2.6.1 | Teoretisk nedregning | 16 |
| 2.6.2 | Teoretisk øvre grense | 16 |
| 3 | Eksperimenter | 16 |
| 3.1 | Uten varmeressurs | 17 |
| 3.2 | Med varmeressurs | 17 |
| 4 | Fremtidig arbeid | 17 |
| 5 | Konklusjon | 17 |
| 6 | Vedlegg | 18 |

Forord

Nomenclature

| | |
|---------------------|-------------------------------------------------------------|
| AI | Kunstig intelligens (engelsk: artificial intelligence) |
| Avgjøringsvariable | På engelsk: decision variable |
| Avledningsvariable | Derived variable |
| Concert | IBM ILOG Concert Technology |
| CP | Begrensningsprogrammering (engelsk: Constraint programming) |
| Monooperatorressurs | På engelsk: Unary resource |
| Scheduler | IBM ILOG Scheduler |
| Solver | IBM ILOG Solver |

1 Introduksjon

I dette prosjektet vil utvikleren bli gitt et eksisterende ILOG Scheduler program og benchmarksett. Det eksisterende ILOG Scheduler programmet skal utvides med flere ressurser og benchmarksettene skal kjøres for å kunne sammenligne løsningene med de nye ressurssene mot de løsningene uten de nye ressurssene.

Denne skriver jeg tilslutt tenker jeg

1.1 Bakgrunn

I dette prosjektet, verktøyene som er brukt for å utføre eksperimenter på emnet er ILOG Scheduler som er endel av IBM sitt ILOG CP. ILOG Scheduler er et C++ bibliotek som gjør det mulig å definere planleggingsbegrensninger i form av ressurser og aktiviteter. Planlegging er en prosess ved å tildele ressurser til aktiviteter og tildele en tid til aktiviteter så det ikke er noen konflikt med begrensningene.[6] Automatisk planlegging er endel av det som kalles kunstig intelligens (AI) .

I prosjektet vil også utvikleren evaluere løsningene og sammenligne løsningene med og uten varmebegrensing. Med varmebegrensing, så er det ikke varme i sin tradisjonelle forstand.

Det overordnede målet med denne avhandlingen er å utvide ILOG Scheduler løsningen til Bård Henning Tvedt med flere ressurser for å sjekke om det å legge til flere ressurser vil gi bedre og flere løsninger enn de opprinnelige løsningene.

1.1.1 Relatert arbeid

Skrive om tidligere gjort forskning på området.

1.2 Målet med prosjektet

Målet med prosjektet er todelt, og består i å vurdere den modifiserte problemstillingen mot den opprinnelige i forhold til:

- minimere *makespan*
- antall begrensninger
- implementasjon i ILOG Scheduler

I den opprinnelige problemstillingen vil noen aktiviteter være relativt lite begrenset. Dette gjør at løsningsrommet er stort, og traverseringen opp og ned i

søketreet tar lang tid. På tross av et antatt stort løsningsrom så sliter den ILOG Scheduler implementerte løsningsstrategien med å finne løsninger i mange av probleminstansene.

- Vil flere begrensninger gjøre det lettere å finne en løsning?
- Er det noe spesielt med akkurat disse instansene eller er det implementasjon i ILOG Scheduler som er årsaken?

1.3 Beskrivelse av kommende kapitler

I kapitlet om metode, vil fremgangsmåten for prosjektet bli lagt frem og hvordan løsningene har blitt evaluert. I kapitlet om eksperimenteringen vil det legges frem løsninger ved forskjellige strategier og med og uten ressursene. Her vil også løsningene bli evaluert og tilslutt vil det bli sammenfattet en konklusjon over det arbeidet som er gjort.

1.4 Motivasjon

Forskningen er motivert av praktisk erfaring at planleggingsproblemer er veldig aktuelt i bedrifter og i samfunnet idag. Det er ikke bare i oljeindustrien som jeg fokuserer oppgaven på hvor planleggingsløsninger er aktuelt, men generelt bemanningsproblematikken som alle personalavdelinger sitter med i det daglige. I hverdagen er det også mange planleggingsproblemer fra buss- og togtabeller til personlige gjøremål med å få tid til alt man skal ha tid til.

Planlegging i oljeindustrien er viktig for å på en mest mulig effektiv måte benytte seg av de ressursene som er tilgjengelig til enhver tid, samtidig som visse begrensninger blir fastsatt med tanke på sikkerheten. Det er mye penger involvert i olje- og gassindustrien og det å utføre aktiviteter på en ineffektiv måte kan koste selskapene veldig mye penger. Det er derfor viktig å ha gode løsninger for å ta seg av planleggingen av aktivitetene og ressursene. Operatører innen olje- og gasssektorens mål er å minimere antallet farlige situasjoner, minimere miljømessige skade og maksimere produksjon. Det å imøtekomme disse kompliserte og utfordrende målene, kan det i enkelte situasjoner oppstå konflikter.

Spesifikke planleggingssituasjoner har forskjellige forutsetninger i forhold til om plattformen er offshore eller på land. Offshore kan mange aktiviteter bli utført på et relativt lite lukket område, mens områder på land kan ha mange aktiviteter utført på et relativt stort område. Selv om forutsetningene for disse to typene plattformer er ganske forskjellige, så har de flere likhetstrekk som:

- størrelse - antall aktiviteter kan være noen hunder til titusener, for å gjøre planleggingen interaktiv.
- kompleksitet - et stort antall av begrensningene som skal bli gjennomført, gjør en mulig planlegging vanskelig.
- dynamikk - avhengigheter som vær, logistikk og utstyr som feiler kan avbryte planleggingen.

1.4.1 Kort om begrensningsprogrammering

Begrensningsprogrammering er en programmeringsparadigme hvor relasjoner mellom variable blir satt i form av begrensninger. Begrensninger er en form for deklarativ programmering, som skiller seg fra den mer vanlige imperativ programmeringsspråk¹ ved at løsningen blir til ved å tilfredsstille begrensningene. Det er forskjellige områder i begrensningsprogrammering som "Constraint Satisfaction problems" og planleggingsproblemer. Det mest kjente planleggingsproblemet er "Job Shop Scheduling".[1]

1.4.2 Utfordringer med begrensningsprogrammering

Utfordringer med CP

1.4.3 Begrensingsprogrammeringsverktøy idag

Det finnes idag flere forskjellige verktøy for begrensningsprogrammering, både i form av egne programmeringsspråk som er skreddersydd for begrensningsprogrammering og biblioteker til godt kjente programmeringsspråk som Java² og C++³. I begge disse kategoriene så finnes det løsninger som er kommersielle og med åpen kildekode. Noen eksempler på egne programmeringsspråk for begrensningsprogrammering er Prolog og Comet⁴. Sistnevnte er et programmeringsspråk for begrensningsprogrammering med lokalt søk og er en kommersiell løsning. Eksempler på begrensningsprogrammeringsbibliotek så er det IBM ILOG CP.

Det finnes få verktøy for å gjøre begrensningprogrammering som er kan brukes rett ut av boksen idag, enten det er logisk problemløsning eller planleggingsløsning. Noen verktøy er bedre på logisk problemløsning og andre på planleggingsproblemer. Det finnes også mange forskjellige problemer innen begge kategorier som

¹Imperativ programmeringsspråk har sekvenser med som blir utført.

²Java

³C++

⁴Comet

er komplekse og det er derfor nødvendig å finne verktøyet som passer best mulig til problemet som skal løses. Innen industrien er det ofte ressurser som stiller krav utover standardiserte problemer.

1.5 Problembeskrivelse

Problemstillingen tar utgangspunkt i den opprinnelige problemstillingen til Bård Henning Tvedt . Problemet er på en innbilt oljeplattform inndelt i et sett av lokasjoner. Utstyr som er krevd for vedlikehold er tilfeldig plassert rundt på plattformen, og ulike aktiviteter skal bli planlagt. Aktivitetene blir opprettet med et gitt sett av ressurskrav og muligens avhengigheter til andre aktiviteter. Alle aktiviteter krever et mannskap til å utføre dem og en lokasjon til å bli utført på. I tillegg krever noen aktiviteter kranressurser, fordi tung løfting er involvert. Mannskap og kranressurser er knappe, som betyr at de er begrenset tilførsel.

Så langt er problemet klassifisert som et Resource-Constrained Project Scheduling Problem (RCPSP)”[2], som kjennetegnes ved:

- Et sett av ressurser med en gitt kapasitet
- Et sett av ikke-forstyrrede aktiviteter som er gitt en prosesseringstid
- Et nettverk av begrensinger mellom aktiviteter
- En mengde av ressurser som er krevd av aktivitetene

Det er en mengde planleggingsproblemer som ikke kan klassifiseres under beskrivelsen av RCPSP, selvom det er et bredt antall planleggingsproblemer som gjør det. Det er mange tilleggsbegrensinger, typisk i oljeindustrien og andre store industrier, som ikke passer inn i denne klassifiseringen. Siden målet er å generere probleminstanser med begrensinger som finnes i industrien, så må det legges til andre mer komplekse begrensinger. Et eksempel er sikkerhetsbegrensing rundt farlig arbeid, for eksempel kranbruk. I planleggingsløsninger i dag blir informasjon som sikkerhetsbegrensninger lagt til manuelt av de som planlegger aktivitetene på platformen. Ved å definere forutsetninger som aktiverer sikkerhetsbegrensninger blir resultatet et veldefinert problembeskrivelse. En løsning til et problem $S(P_i)$ er en planlegging hvor aktiviteter er tilegnet en starttid og begrensningene er holdt.

1.5.1 Notasjoner og terminologi

En probleminstans P inneholder aktiviteter som skal gjennomføres, ressurser som er påkrevd for å gjennomføre aktivitetene og begrensninger som blandt annet er begrensinger mellom aktiviteter og ressursbruk. Det blir skillt mellom forskjellige

typer variable som *avgjørelsesvariable*, *konstanter* og *avledetvariable*. Et eksempel på en avgjøringsvariabel er starttiden til en aktivitet Act_i betegnet som $v_{sta}(Act_i)$. En aktivitets varighet blir betegnet som fast og er derfor en konstant, betegnet som $c_{dur}(Act_i)$. Tilslutt så er det avledetvariable som for eksempel er en aktivitets sluttid, som er summen av starttiden og varigheten, som er betegnet $w_{end}(Act_i)$. Objekter som aktiviteter og ressurser er skrevet med en stor bokstav.

1.5.2 Ressurser

En *lokasjon* $Loc_i \in Locs = \{Loc_1, \dots, Loc_n\}$ er stedet hvor aktiviteter blir utført. Selv om lokasjoner blir vist som ressurser, så er det ikke noen begrensinger på hvor mange aktiviteter som kan bli utført samtidig på en lokasjon. Det er begrensinger når farlig arbeid som tung løfting blir utført, da er lokasjonen utilgjengelig for alle andre aktiviteter. Når en lokasjon er stengt på grunn av kranbruk sier vi at en sikkerhetsone har blitt opprettet.

Mannskaper er ansvarlige for utførelsene av aktivitetene. Et mannskap er betegnet $Crew_j \in Crews = \{Crew_1, \dots, Crew_n\}$.

En *kran* $Crane_k \in Cranes = \{Crane_1, \dots, Crane_n\}$ er en potensiell ressurs for aktiviteter. Noen aktiviteter trenger kran og alle probleminstanser har et mindre antall av aktiviteter som krever kranbruk. Kraner er monooperatorressurser som betyr at de kun kan utføre en aktivitet av gangen. En aktivitet som krever kran, spesifiserer ikke en spesifikk kran, men kun sier den trenger kran. En gyldig løsning må derfor tildele en kran til alle aktiviteter som krever kran fra et sett av kraner tilgjengelig, gitt av $v_{crane}(Act_i) \in Cranes$. Dette gjør settet av kraner til en alternativ ressurs.

Kraner har en lokasjon $c_{loc}(Crane_k) \in Locs$, og hver lokasjon kan bare ha en kran. På grunn av at tung løfting er et farlig arbeid, er kranbruk omgitt med sikkerhetssoner. Disse sikkerhetssonene er satt til både lokasjonen hvor aktiviteten som krever kranbruk er utført og kranens egen lokasjon. Sikkerhetssonen som blir satt vil derfor variere ut ifra hvilken kran som er tilegnet til aktiviteten.

1.5.3 Aktiviteter

En *aktivitet* $Act_i \in Acts = \{Act_1, \dots, Act_n\}$ kommer med en startvariabel, en konstant varighet og ressurskrav. Initielt er domenet til startvariabelen er $v_{sta}(Act_i) \in [0, c_{hor}(P))$, hvor horisonten, indikerer planleggingens maksimale fullføringstid, som er gitt ved $c_{hor}(P) = \sum_i c_{dur}(Act_i)$.

En aktivitet Act_i krever et mannskap $c_{crew}(Act_i) \in Crews$ for å utføre den og en lokasjon $c_{loc}(Act_i) \in Locs$ til å bli utført på. En aktivitet avhenger av et enkelt

medlem av et mannskap og det er ikke mulig å samle ressurser for å redusere varigheten. Kraner er den siste ressursen som er tilgjengelig, men er ikke nødvendig for alle aktivitetene.

I tillegg til ressurskravene, kan en aktivitet være avhengig av andre aktiviteter, det betyr at en aktivitet ikke kan starte før en annen aktivitet er ferdig utført.

1.5.4 Begrensinger

Avhengigheter mellom aktiviteter er vanlig i industrien. En vedlikeholdsaktivitet kan for eksempel være avhengig av både levering av reservedeler og stillasbygging for å sikre tilgang til området hvor vedlikeholdet skal gjøres. Forholdet som viser at aktivitet $Act_{i'}$ avhenger av aktivitet Act_i er uttrykt ved følgende begrensning:

$$w_{end}(Act_i) \leq v_{sta}(Act_{i'}) \quad (1)$$

En *kumulativ ressurs begrensning* påføres alle mannskaper for å være sikkert på at den totale ressursbruken ikke overstiger tilgjengelig kapasitet. Det er uttrykt ved:

$$\forall t, j : \#\{Act_i | t \in [(v_{sta}(Act_i), w_{end}(Act_i)) \wedge c_{crew}(Act_i) = Crew_j]\} \leq c_{cap}(Crew_j) \quad (2)$$

hvor $c_{cap}(Crew_j)$ er kapasiteten av j 's mannskap.

Kraner er unik individuelle og er derfor modellert som et sett av monopolatorressursbegrensninger. Begrensingene tar for seg hvis to aktiviteter er tilegnet den samme kranen, så kan de ikke bli utført samtidig. Vi starter ved å definere de underliggende overlapping uttrykt som to aktiviteter overlapper i tid:

$$overlap(Act_i, Act_{i'}) \equiv \exists t : v_{sta}(Act_i), v_{sta}(Act_{i'}) \leq t < w_{end}(Act_i), w_{end}(Act_{i'}) \quad (3)$$

Den gjensidige uttelukkelsen opprettet av den monopolatoriskeressursbegrensningen blir da:

$$\forall i, i' \neq i : c_{crane}(Act_i) = v_{crane}(Act_{i'}) \rightarrow \neg overlap(Act_i, Act_{i'}) \quad (4)$$

for alle aktiviteter som krever kran.

Sikkerhetsbegrensningene er uttrykt i form av lokasjonen til aktiviten som krever kran og lokasjonen til den valgte kranen. Den første lokasjonen er kjent på forhånd, mens den andre avhenger av hvilken kran som blir brukt. Tilfellet at begrensningene i problemet endrer seg etter hvert som avgjørelser tas er interessant på grunn av den tilagte kompleksiteten det medfører.

Sikkerhetsbegrensningene utelukker bruken av lokasjonen hvor en aktivitet som krever kran befinner seg:

$$\forall i, i' \neq i : c_{crane}(Act_i) \wedge c_{loc}(Act_i) = c_{loc}(Act_{i'}) \wedge \neg overlap(Act_i, Act_{i'}) \quad (5)$$

når sikkerhetsbegrensningene utelukker bruken av lokasjonen til denne kranen er gitt ved:

$$\forall i, i' \neq i : v_{crane}(Act_i) = Crane_j \wedge c_{loc}(Act_{i'}) = c_{loc}(Crane_j) \rightarrow \neg overlap(Act_i, Act_{i'}) \quad (6)$$

Den siste begrensningen er varmebegrensningen. Med varme, så menes ikke varme i tradisjonell forstand, men som en måte å kunne sette en verdi på et mannskap og en kapasitet på en lokasjon. Det kan være lokasjoner som av forskjellige årsaker ikke kan ha ubegrenset med mannskap til å jobbe der samtidig. Forskjellige mannskaper kan også ha forskjellige årsaker ut ifra hva slags arbeid de utfører hvor mye av denne kapasiteten de bruker. Mannskaper som driver arbeid som sveising kan for eksempel ha en høyere varmeverdi enn et mannskap med elektrikkere. De er uttrykt som kummulativressursbegrensning og er påført lokasjon for å være sikkert på at total varme bruk ikke oversitiger varmekapasiteten tilgjengelig på hver lokasjon. Den er uttrykt ved:

$$\forall t, l : \sum \{c_{heat}(Crew_j) \mid t \in [v_{sta}(Act_i), w_{end}(Act_i)) \wedge c_{crew}(Act_i) = Crew_j \wedge c_{loc}(Act_i) = Loc_l\} \leq c_{heatcap}(Loc_l) \quad (7)$$

1.5.5 Mål

Målet er å minimalisere makespan $w_{ms}(P)$ eller varigheten av planleggingen er definert ved:

$$w_{ms}(P) = \max_i \{w_{end}(A_i)\} \in [0, c_{hor}(P)] \quad (8)$$

som sier at makespanet er likt den siste slutten eller fullføringstiden i settet av aktiviteter.

1.5.6 Probleminstanser

Problemene er beskrevet ved størrelsen fastsatt av det totale nummeret av aktiviteter, $\#Acts \in \{50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 5000\}$ og kraner, $\#Cranes = [2, 3]$. Det ble generert totalt 5 probleminstanser for hver av de 32 problem størrelsene, som summert opp blir 160 instanser.

Probleminstansene ble tilfeldig generert, ved å tilegne mannskaper til aktiviteter, lokasjoner til aktiviteter, lokasjoner til kraner, avhengigheter mellom aktiviteter

og aktiviteter som trenger kran. Når instansene ble generert, er det spesifisert at det ikke skal forekomme sirkulasjoner på aktivitetsavhengigheter og at det ikke skal være mer enn en kran på en lokasjon. Så alle 160 instansene er gyldige.

Alle probleme har 10 lokasjoner, som er redusert fra 25 i de opprinnelige probleminstansene til Bård Henning Tvedt, for at det skal kunne være flere aktiviteter på lokasjonen enn om det var 25 lokasjoner, og 4 forskjellige mannskaper med kapasitet $c_{cap}(Crew_j) \in [2, 3]$ tatt fra en uniform fordeling. Domenet for aktivitetenes startvariabel er generelt $v_{sta}(Act_i) = [0, c_{hor}(P)]$ og de konstante varighetene $c_{dur}(Act_i)$ er tilfeldig tatt fra en uniform fordeling i området $[1, 6]$ tidssteg. Omtrent 20% av aktivitetene er tilfeldig valgt til å bruke kran og omtrent 10% av aktivitetene er begrenset ved avhengighet til en annen aktivitet. Mannskapers varme er tilfeldig generert i området: $c_{heat}(Crew_j) \in [5, 15]$, mens lokasjoners varmekapasitet er tilfeldig generert i området: $c_{heatcap}(Loc_l) \in [5, 20]$.

2 Metode

I denne delen, blir verktøy og teknologier som er brukt i prosjektet beskrevet. I tillegg vil forskningsmetoder som er brukt bli beskrevet og beskrivelse av strategiene for evaluering av løsningene.

2.1 Verktøy brukt i prosjektet

De følgende verktøyene og teknologiene utviklet av IBM var brukt for å gjennomføre formålet med prosjektet.

2.2 Kort om IBM ILOG Concert Technology

Concert er et C++ bibliotek med funksjoner som gir mulighet til å designe modeller av problemer innen matematisk programmering og innen begrensingsprogrammering. Det er ikke noe eget programmeringsspråk, som da gir muligheter til å bruke datastrukturer og kontrollstrukturer som allerede finnes i C++. Igjen så gir det gode muligheter til å integrere Concert i allerede eksisterende løsninger og systemer. Alle navn på typer, klasser og funksjoner har prefiksen Ilo.

De enkleste klassene (eks. IloNumVar og IloConstraint) i Concert har også tilhørende en klasse med matriser hvor matrisen er instanser av den enkle klassen. Et eksempel på det er IloConstraintArray er instanser av klassen IloConstraint.[5]

Concert gjør det mulig å lage en modell av optimaliseringsproblemer uavhengig av algoritmene som er brukt for å løse det. Det tilbyr en utvidelse mode-

lerings lag tatt fra flere forskjellige algoritmer som er klare til å brukes ut av boksen. Dette modeleringslaget gjør det mulig å endre modellen uten å skrive om applikasjonen.[4]

2.3 Kort om IBM ILOG Solver

IBM ILOG Solver er et C++ bibliotek utviklet for å løse komplekse kombinatoriske problemer innen forskjellige områder. Eksempler på anvendelsesområder kan være produksjonsplanlegging, resurs tildeling, timeplanplanlegging, personellplanlegging, osv. Solver er basert på Concert. Som i Concert, så er heller ikke Solver noe eget programmeringsspråk, som gir mulighetene til å bruke egenskapene til C++.

Det å gjøre det enklest mulig å omgjøre applikasjoner fra plattformer til plattformer, Solver og Concert utelukkes karaktertrekk som skiller seg fra forskjellige systemer. Av den grunn, anbefales det å bytte ut de enkle typene i C++ med ILOG sine egne:

- IloInt som er signed long integers
- IloAny som er pekere
- IloNum som er double presisjon floating-point verdier
- IloBool som er boolean verdier: IloTrue og IloFalse

Solver bruker begrensningsprogrammering for å finne løsninger til optimaliseringsproblemer. Det å finne løsninger med Solver er basert på tre steg: beskrive, modell og løse. De tre stegene nærmere forklart følger:

Først må problemet beskrives i programmeringsspråket som brukes.

Det andre steget er å bruke Concert klassene for å opprette en modell av problemet. Modellen blir da satt sammen av beslutningsvariable og begrensninger. Beslutningsvariablene er den ukjente informasjonen i problemet som skal løses. Alle beslutningsvariablene har et domene med mulige verdier. Begrensningene setter grensene for kombinasjonene av verdier for de beslutningsvariablene.

Det siste steget er å bruke Solver for å løse problemet. Det inneholder å finne verdier for alle beslutningsvariablene samt ikke bryte noen av de definerte begrensningene og dermed enten maksimere eller minimere målet, hvis det er et mål inkludert i modellen. Solver ser etter løsninger i et søkeområdet. Søkeområdet er alle mulige kombinasjoners av verdier.[4]

2.4 Kort om IBM ILOG Scheduler

IBM ILOG Scheduler hjelper med å utvikle problemløsnings-applikasjoner som krever behandling av ressurser fordelt på tid. Scheduler er et C++ bibliotek som baserer seg på Solver, og som Solver, så gir det alle mulighetene med objektorientering og begrensingsprogrammering. Scheduler har spesifisert funksjonalitet på å løse problemer innen planlegging og ressurs tildeling.[3]

2.5 Forskningsmetoder

Forskningsmetoden som er brukt i prosjektet er å eksperimentere med implementasjonen av ressursene og løsningsstrategien.

2.5.1 Implementeringsprosessen

Problemet med å finne ut om en RCPSP løsning i tillegg til sikkerhetsbegrensningene med makespan mindre enn en gitt frist finnes er NP-hard. Dette betyr at den utvidede problemet med varme ressursen også må være NP-hard og derfor en optimal løsning med til og med de enkleste formene av problemet er ikke garantert innen polynomisk tid. To forskjellige løsningsstrategier er testet. Begge løsningsstrategiene er implementert i IBM ILOG Solver og IBM ILOG Scheduler bibliotekene. I begge løsningsstrategiene brukes standard søkemål i ILOG Solver.

Den første løsningsstrategien bruker IloAssignAlternatives, som blir brukt til å tildele kraner til aktivitetene. Den neste søkemålet er IloRankForward... og tilslutt brukes søkemålet IloSetTimesForward ...

Den andre

Denne delen skal utvides ytterligere.

2.5.2 Evaluering av prosessen

Prosesen med eksperimenteringen av implementasjonen blir evaluert ved å undersøke makespan opp mot teoretisk øvre grense og teoretisk nedre grense i både løsningene uten tilleggsressurser og med tilleggsressurser. Løsningene fra prosessen med og uten tilleggsressursene vil også bli evaluert opp mot hverandre. Dette innebærer bruk av kvantitative metoder.

Forskningsmetoden vil bli evaluert ved å bruke genererte benchmarksett, som er generert av et eksternt program. Benchmarksettene som genereres kan bestemmes

hvor mange av de forskjellige ressursene som skal være med i benchmarksettet. I dette prosjektet er det et sprang på 50 - 5000 aktiviteter som implementasjon blir evaluert på.

2.6 Evalueringsstrategi

For å evaluere kvaliteten på løsningene, er teoretisk- øvre grense og nedregrense for makespan blir kalkulert.

2.6.1 Teoretisk nedregrense

En teoretisk nedregrense er kalkulert basert på ressurstilgjengeligheten for den mest begrensede mannskapet. Resultatløsningen blir kanskje ikke gyldig for hele problemet, men er komprimert tett sammen for mannskapet og utnytte hver eneste mannskapstime.

$$c_{load}(Crew_j) = \sum_{c_{crew}(Act_i)=Crew_j} c_{dur}(Act_i) \quad (9)$$

$$c_{reload}(Crew_j) = \frac{c_{load}(Crew_j)}{c_{cap}(Crew_j)} \quad (10)$$

$$c_{lb,ms}(P) = \max_j \{c_{reload}(Crew_j)\} \quad (11)$$

2.6.2 Teoretisk øvre grense

Teoretisk øvre grense for makespan er

$$c_{ub,ms}(P) = c_{hor}(P) = \sum_i c_{dur}(Act_i) \quad (12)$$

som indikerer at i det verste tilfelle blir alle aktivitetene utført etter hverandre, en om gangen.

3 Eksperimenter

Eksperimenteringen er utført på en MacBook Air med 1.8 GHz Intel Core i7 prosessor og 4 GB 1333 MHz DDR3 minne. Det er totalt sett 65 benchmarksett som implementasjonene er evaluert på, hvor mange det ble funnet en løsning varierte med eller uten tilleggsressursene og tidsgrensen som var satt.

| Modell | 2 kraner | | | | 3 kraner | | | | Alle | |
|----------------|-----------|------------|-----------|------------|-----------|------------|-----------|------------|----------|------------|
| $\#Act(\#P)$ | < 100(25) | | > 100(55) | | < 100(25) | | > 100(55) | | (160) | |
| Modell | w_{rq} | $\%^{(1)}$ | w_{rq} | $\%^{(1)}$ | w_{rq} | $\%^{(1)}$ | w_{rq} | $\%^{(1)}$ | w_{rq} | $\%^{(1)}$ |
| $LS1\#1^{(2)}$ | 1.164 | 80 | 1.115 | 44 | 1.105 | 64 | 1.027 | 20 | 1.113 | 44 |
| $LS1\#2^{(3)}$ | 1.228 | 32 | - | - | - | - | - | - | 1.183 | 5 |
| $LS2\#1^{(2)}$ | 1.691 | 100 | 1.855 | 100 | 1.545 | 100 | 1.693 | 100 | 1.725 | 100 |
| $LS2\#2^{(3)}$ | 1.651 | 40 | 1.860 | 1.8 | - | - | - | - | 1.670 | 6.8 |

Tabell 1: Relativ optimalitets indeks w_{rq} for de forskjellige modellene

⁽¹⁾ prosentandel løste probleminstanser ⁽²⁾ $\#1$ er løsninger med varmeressurs ⁽³⁾ $\#3$ er løsninger uten varmeressurs

En måling av relativ kvalitet er brukt for å evaluere resultatene fra forskjellige strategier. Den avledede variabelen w_{rq} er gitt ved (13).

$$w_{rq} = \frac{1}{|P_{sol}|} \sum_{P \in P_{sol}} \frac{w_{ms}(P)}{c_{lb,ms}(P)} \quad (13)$$

P_{sol} er det settet med probleminstanser som er løst ved hver enkelt løsningsstrategi. Verdiene av P_{sol} varierer fra løsningsstrategi til løsningsstrategi og disse gjennomsnittene er derfor ikke helt sammenlignbare, men de vil gi en indikasjon på kvaliteten på løsningen. w_{rq} skiller ikke på strategier som feiler med å finne løsninger, men hvor robust løsningen er vil antallet løste probleminstanser indikere. Resultatene er summert opp i tabell 1.

3.1 Uten varmeressurs

3.2 Med varmeressurs

4 Fremtidig arbeid

5 Konklusjon

6 Vedlegg

| Benchmark | Nedregrense | Øvregrense | Uten varme Makespan | Med varme Makespan |
|--------------------------|-------------|------------|------------------------|-----------------------|
| Act50Loc10Crew5Crane2_1 | 28 | 177 | 34 | 34 |
| Act50Loc10Crew5Crane2_4 | 21 | 172 | 22 | 22 |
| Act50Loc10Crew5Crane2_5 | 22 | 177 | 27 | 28 |
| Act60Loc10Crew5Crane2_1 | 29 | 211 | 32 | 32 |
| Act60Loc10Crew5Crane2_2 | 31 | 215 | 39 | 41 |
| Act60Loc10Crew5Crane2_3 | 31 | 209 | 38 | 36 |
| Act60Loc10Crew5Crane2_4 | 27 | 203 | 27 | 27 |
| Act60Loc10Crew5Crane2_5 | 27 | 205 | 46 | 46 |
| Act70Loc10Crew5Crane2_1 | 39 | 249 | 39 | - |
| Act70Loc10Crew5Crane2_2 | 38 | 238 | 54 | - |
| Act70Loc10Crew5Crane2_3 | 34 | 267 | 35 | - |
| Act70Loc10Crew5Crane2_4 | 39 | 270 | 40 | - |
| Act70Loc10Crew5Crane2_5 | 26 | 231 | 27 | - |
| Act80Loc10Crew5Crane2_2 | 35 | 272 | 38 | - |
| Act80Loc10Crew5Crane2_4 | 40 | 278 | 47 | - |
| Act80Loc10Crew5Crane2_5 | 47 | 258 | 52 | - |
| Act90Loc10Crew5Crane2_1 | 50 | 298 | 53 | - |
| Act90Loc10Crew5Crane2_2 | 42 | 340 | 53 | - |
| Act90Loc10Crew5Crane2_3 | 43 | 314 | 48 | - |
| Act90Loc10Crew5Crane2_4 | 43 | 303 | 51 | - |
| Act100Loc10Crew5Crane2_1 | 50 | 356 | 50 | - |
| Act100Loc10Crew5Crane2_2 | 66 | 364 | 67 | - |
| Act100Loc10Crew5Crane2_3 | 55 | 352 | 56 | - |
| Act200Loc10Crew5Crane2_1 | 92 | 711 | 103 | - |
| Act200Loc10Crew5Crane2_2 | 124 | 742 | 124 | - |
| Act200Loc10Crew5Crane2_3 | 66 | 704 | 89 | - |
| Act200Loc10Crew5Crane2_4 | 71 | 734 | 109 | - |
| Act200Loc10Crew5Crane2_5 | 88 | 698 | 93 | - |
| Act300Loc10Crew5Crane2_1 | 144 | 1049 | 144 | - |
| Act300Loc10Crew5Crane2_4 | 137 | 1071 | 148 | - |
| Act400Loc10Crew5Crane2_1 | 177 | 1400 | 192 | - |
| Act400Loc10Crew5Crane2_2 | 137 | 1428 | 174 | - |
| Act400Loc10Crew5Crane2_3 | 198 | 1369 | 198 | - |
| Act400Loc10Crew5Crane2_4 | 168 | 1362 | 186 | - |
| Act400Loc10Crew5Crane2_5 | 136 | 1361 | 190 | - |
| Act500Loc10Crew5Crane2_2 | 234 | 1723 | 257 | - |
| Act500Loc10Crew5Crane2_4 | 212 | 1798 | 243 | - |
| Act600Loc10Crew5Crane2_2 | 282 | 2201 | 297 | - |

| | | | | |
|---------------------------|-----|------|-----|---|
| Act600Loc10Crew5Crane2_3 | 269 | 2102 | 304 | - |
| Act700Loc10Crew5Crane2_1 | 291 | 2407 | 328 | - |
| Act1000Loc10Crew5Crane2_1 | 416 | 3529 | 447 | - |
| Act1000Loc10Crew5Crane2_2 | 416 | 3528 | 451 | - |
| Act50Loc10Crew5Crane3_1 | 18 | 196 | 34 | - |
| Act50Loc10Crew5Crane3_2 | 33 | 186 | 34 | - |
| Act50Loc10Crew5Crane3_3 | 20 | 157 | 22 | - |
| Act50Loc10Crew5Crane3_4 | 29 | 177 | 29 | - |
| Act50Loc10Crew5Crane3_5 | 27 | 196 | 27 | - |
| Act60Loc10Crew5Crane3_1 | 34 | 190 | 35 | - |
| Act70Loc10Crew5Crane3_1 | 40 | 259 | 44 | - |
| Act70Loc10Crew5Crane3_2 | 40 | 259 | 41 | - |
| Act70Loc10Crew5Crane3_4 | 38 | 254 | 38 | - |
| Act80Loc10Crew5Crane3_1 | 29 | 265 | 30 | - |
| Act80Loc10Crew5Crane3_2 | 43 | 265 | 43 | - |
| Act80Loc10Crew5Crane3_3 | 47 | 272 | 48 | - |
| Act80Loc10Crew5Crane3_4 | 40 | 287 | 41 | - |
| Act80Loc10Crew5Crane3_5 | 29 | 288 | 38 | - |
| Act90Loc10Crew5Crane3_3 | 39 | 300 | 40 | - |
| Act90Loc10Crew5Crane3_4 | 42 | 348 | 46 | - |
| Act100Loc10Crew5Crane3_1 | 53 | 347 | 53 | - |
| Act100Loc10Crew5Crane3_3 | 37 | 350 | 43 | - |
| Act100Loc10Crew5Crane3_4 | 44 | 364 | 45 | - |
| Act100Loc10Crew5Crane3_5 | 35 | 362 | 38 | - |
| Act200Loc10Crew5Crane3_1 | 101 | 688 | 102 | - |
| Act200Loc10Crew5Crane3_3 | 97 | 728 | 97 | - |
| Act200Loc10Crew5Crane3_4 | 92 | 713 | 93 | - |
| Act300Loc10Crew5Crane3_2 | 149 | 1061 | 149 | - |
| Act400Loc10Crew5Crane3_2 | 187 | 1360 | 188 | - |
| Act400Loc10Crew5Crane3_3 | 188 | 1378 | 188 | - |
| Act400Loc10Crew5Crane3_5 | 210 | 1450 | 211 | - |

Tabell 2: Løsninger med løsningsstrategi 1 og tidsgrense på 100 sekunder

| Benchmark | Nedregrense | Øvregrense | Uten varme Makespan | Med varme Makespan |
|-------------------------|-------------|------------|------------------------|-----------------------|
| Act50Loc10Crew5Crane2_1 | 28 | 177 | 41 | 41 |
| Act50Loc10Crew5Crane2_2 | 25 | 180 | 28 | 31 |
| Act50Loc10Crew5Crane2_3 | 38 | 184 | 38 | 38 |
| Act50Loc10Crew5Crane2_4 | 21 | 172 | 29 | 30 |

| | | | | |
|--------------------------|-----|------|-----|----|
| Act50Loc10Crew5Crane2_5 | 22 | 177 | 40 | 40 |
| Act60Loc10Crew5Crane2_1 | 29 | 211 | 51 | 53 |
| Act60Loc10Crew5Crane2_2 | 31 | 215 | 64 | 69 |
| Act60Loc10Crew5Crane2_3 | 31 | 209 | 54 | 56 |
| Act60Loc10Crew5Crane2_4 | 27 | 203 | 27 | 27 |
| Act60Loc10Crew5Crane2_5 | 27 | 205 | 72 | 73 |
| Act70Loc10Crew5Crane2_1 | 39 | 249 | 39 | - |
| Act70Loc10Crew5Crane2_2 | 38 | 238 | 89 | - |
| Act70Loc10Crew5Crane2_3 | 34 | 267 | 40 | - |
| Act70Loc10Crew5Crane2_4 | 39 | 270 | 67 | - |
| Act70Loc10Crew5Crane2_5 | 26 | 231 | 30 | - |
| Act80Loc10Crew5Crane2_1 | 34 | 283 | 72 | - |
| Act80Loc10Crew5Crane2_2 | 35 | 272 | 62 | - |
| Act80Loc10Crew5Crane2_3 | 31 | 276 | 76 | - |
| Act80Loc10Crew5Crane2_4 | 40 | 278 | 64 | - |
| Act80Loc10Crew5Crane2_5 | 47 | 258 | 87 | - |
| Act90Loc10Crew5Crane2_1 | 50 | 298 | 77 | - |
| Act90Loc10Crew5Crane2_2 | 42 | 340 | 88 | - |
| Act90Loc10Crew5Crane2_3 | 43 | 314 | 64 | - |
| Act90Loc10Crew5Crane2_4 | 43 | 303 | 80 | - |
| Act90Loc10Crew5Crane2_5 | 40 | 335 | 84 | - |
| Act100Loc10Crew5Crane2_1 | 50 | 356 | 70 | - |
| Act100Loc10Crew5Crane2_2 | 66 | 364 | 67 | - |
| Act100Loc10Crew5Crane2_3 | 55 | 352 | 81 | - |
| Act100Loc10Crew5Crane2_4 | 50 | 312 | 90 | - |
| Act100Loc10Crew5Crane2_5 | 55 | 337 | 80 | - |
| Act200Loc10Crew5Crane2_1 | 92 | 711 | 174 | - |
| Act200Loc10Crew5Crane2_2 | 124 | 742 | 175 | - |
| Act200Loc10Crew5Crane2_3 | 66 | 704 | 148 | - |
| Act200Loc10Crew5Crane2_4 | 71 | 734 | 191 | - |
| Act200Loc10Crew5Crane2_5 | 88 | 698 | 137 | - |
| Act300Loc10Crew5Crane2_1 | 144 | 1049 | 202 | - |
| Act300Loc10Crew5Crane2_2 | 158 | 1087 | 271 | - |
| Act300Loc10Crew5Crane2_3 | 138 | 1058 | 207 | - |
| Act300Loc10Crew5Crane2_4 | 137 | 1071 | 229 | - |
| Act300Loc10Crew5Crane2_5 | 162 | 1044 | 280 | - |
| Act400Loc10Crew5Crane2_1 | 177 | 1400 | 323 | - |
| Act400Loc10Crew5Crane2_2 | 137 | 1428 | 327 | - |
| Act400Loc10Crew5Crane2_3 | 198 | 1369 | 305 | - |
| Act400Loc10Crew5Crane2_4 | 168 | 1362 | 309 | - |
| Act400Loc10Crew5Crane2_5 | 136 | 1361 | 337 | - |
| Act500Loc10Crew5Crane2_1 | 219 | 1750 | 422 | - |
| Act500Loc10Crew5Crane2_2 | 234 | 1723 | 456 | - |

| | | | | |
|---------------------------|------|-------|------|-----|
| Act500Loc10Crew5Crane2_3 | 234 | 1746 | 398 | - |
| Act500Loc10Crew5Crane2_4 | 212 | 1798 | 416 | - |
| Act500Loc10Crew5Crane2_5 | 254 | 1754 | 385 | - |
| Act600Loc10Crew5Crane2_1 | 269 | 2097 | 555 | - |
| Act600Loc10Crew5Crane2_2 | 282 | 2201 | 532 | - |
| Act600Loc10Crew5Crane2_3 | 269 | 2102 | 526 | - |
| Act600Loc10Crew5Crane2_4 | 272 | 2116 | 543 | - |
| Act600Loc10Crew5Crane2_5 | 242 | 2065 | 455 | - |
| Act700Loc10Crew5Crane2_1 | 291 | 2407 | 561 | - |
| Act700Loc10Crew5Crane2_2 | 259 | 2492 | 551 | - |
| Act700Loc10Crew5Crane2_3 | 277 | 2447 | 508 | - |
| Act700Loc10Crew5Crane2_4 | 296 | 2428 | 679 | - |
| Act700Loc10Crew5Crane2_5 | 262 | 2408 | 529 | - |
| Act800Loc10Crew5Crane2_1 | 358 | 2811 | 636 | - |
| Act800Loc10Crew5Crane2_2 | 347 | 2834 | 666 | - |
| Act800Loc10Crew5Crane2_3 | 251 | 2856 | 628 | - |
| Act800Loc10Crew5Crane2_4 | 323 | 2785 | 623 | - |
| Act800Loc10Crew5Crane2_5 | 320 | 2779 | 647 | - |
| Act900Loc10Crew5Crane2_1 | 456 | 3232 | 789 | 848 |
| Act900Loc10Crew5Crane2_2 | 416 | 3144 | 775 | - |
| Act900Loc10Crew5Crane2_3 | 464 | 3188 | 733 | - |
| Act900Loc10Crew5Crane2_4 | 404 | 3143 | 721 | - |
| Act900Loc10Crew5Crane2_5 | 443 | 3179 | 745 | - |
| Act1000Loc10Crew5Crane2_1 | 416 | 3529 | 800 | - |
| Act1000Loc10Crew5Crane2_2 | 416 | 3528 | 774 | - |
| Act1000Loc10Crew5Crane2_3 | 335 | 3533 | 901 | - |
| Act1000Loc10Crew5Crane2_4 | 435 | 3547 | 773 | - |
| Act1000Loc10Crew5Crane2_5 | 481 | 3462 | 928 | - |
| Act5000Loc10Crew5Crane2_1 | 2242 | 17522 | 4005 | - |
| Act5000Loc10Crew5Crane2_2 | 2226 | 17532 | 4225 | - |
| Act5000Loc10Crew5Crane2_3 | 2296 | 17219 | 4074 | - |
| Act5000Loc10Crew5Crane2_4 | 2308 | 17513 | 4071 | - |
| Act5000Loc10Crew5Crane2_5 | 2262 | 17455 | 4031 | - |
| Act60Loc10Crew5Crane3_1 | 34 | 190 | 37 | - |
| Act60Loc10Crew5Crane3_2 | 32 | 224 | 45 | - |
| Act60Loc10Crew5Crane3_2 | 32 | 224 | 45 | - |
| Act60Loc10Crew5Crane3_3 | 31 | 225 | 53 | - |
| Act60Loc10Crew5Crane3_4 | 43 | 216 | 43 | - |
| Act60Loc10Crew5Crane3_5 | 22 | 191 | 48 | - |
| Act50Loc10Crew5Crane3_1 | 18 | 196 | 52 | - |
| Act50Loc10Crew5Crane3_2 | 33 | 186 | 38 | - |
| Act50Loc10Crew5Crane3_3 | 20 | 157 | 35 | - |

| | | | | |
|--------------------------|-----|------|-----|---|
| Act50Loc10Crew5Crane3_4 | 29 | 177 | 29 | - |
| Act50Loc10Crew5Crane3_5 | 27 | 196 | 31 | - |
| Act70Loc10Crew5Crane3_1 | 40 | 259 | 53 | - |
| Act70Loc10Crew5Crane3_2 | 40 | 259 | 59 | - |
| Act70Loc10Crew5Crane3_3 | 27 | 238 | 73 | - |
| Act70Loc10Crew5Crane3_4 | 38 | 254 | 44 | - |
| Act70Loc10Crew5Crane3_5 | 41 | 247 | 59 | - |
| Act80Loc10Crew5Crane3_1 | 29 | 265 | 44 | - |
| Act80Loc10Crew5Crane3_2 | 43 | 265 | 43 | - |
| Act80Loc10Crew5Crane3_3 | 47 | 272 | 48 | - |
| Act80Loc10Crew5Crane3_4 | 40 | 287 | 42 | - |
| Act80Loc10Crew5Crane3_5 | 29 | 288 | 58 | - |
| Act90Loc10Crew5Crane3_1 | 52 | 319 | 79 | - |
| Act90Loc10Crew5Crane3_2 | 52 | 328 | 84 | - |
| Act90Loc10Crew5Crane3_3 | 39 | 300 | 57 | - |
| Act90Loc10Crew5Crane3_4 | 42 | 348 | 65 | - |
| Act90Loc10Crew5Crane3_5 | 38 | 320 | 94 | - |
| Act100Loc10Crew5Crane3_1 | 53 | 347 | 58 | - |
| Act100Loc10Crew5Crane3_2 | 58 | 358 | 85 | - |
| Act100Loc10Crew5Crane3_3 | 37 | 350 | 66 | - |
| Act100Loc10Crew5Crane3_4 | 44 | 364 | 83 | - |
| Act100Loc10Crew5Crane3_5 | 35 | 362 | 59 | - |
| Act200Loc10Crew5Crane3_1 | 101 | 688 | 138 | - |
| Act200Loc10Crew5Crane3_2 | 96 | 688 | 188 | - |
| Act200Loc10Crew5Crane3_3 | 97 | 728 | 144 | - |
| Act200Loc10Crew5Crane3_4 | 92 | 713 | 156 | - |
| Act200Loc10Crew5Crane3_5 | 96 | 667 | 158 | - |
| Act300Loc10Crew5Crane3_1 | 123 | 1028 | 215 | - |
| Act300Loc10Crew5Crane3_2 | 149 | 1061 | 209 | - |
| Act300Loc10Crew5Crane3_3 | 137 | 1032 | 264 | - |
| Act300Loc10Crew5Crane3_4 | 137 | 1056 | 265 | - |
| Act300Loc10Crew5Crane3_5 | 172 | 1047 | 199 | - |
| Act400Loc10Crew5Crane3_1 | 197 | 1443 | 227 | - |
| Act400Loc10Crew5Crane3_2 | 187 | 1360 | 260 | - |
| Act400Loc10Crew5Crane3_3 | 188 | 1378 | 272 | - |
| Act400Loc10Crew5Crane3_4 | 205 | 1402 | 333 | - |
| Act400Loc10Crew5Crane3_5 | 210 | 1450 | 337 | - |
| Act500Loc10Crew5Crane3_1 | 254 | 1829 | 394 | - |
| Act500Loc10Crew5Crane3_2 | 233 | 1738 | 406 | - |
| Act500Loc10Crew5Crane3_3 | 251 | 1774 | 390 | - |
| Act500Loc10Crew5Crane3_4 | 244 | 1763 | 317 | - |
| Act500Loc10Crew5Crane3_5 | 239 | 1747 | 402 | - |
| Act600Loc10Crew5Crane3_1 | 308 | 2148 | 444 | - |

| | | | | |
|---------------------------|------|-------|------|---|
| Act600Loc10Crew5Crane3_2 | 255 | 2046 | 481 | - |
| Act600Loc10Crew5Crane3_3 | 291 | 2140 | 423 | - |
| Act600Loc10Crew5Crane3_4 | 286 | 2132 | 514 | - |
| Act600Loc10Crew5Crane3_5 | 289 | 2120 | 439 | - |
| Act700Loc10Crew5Crane3_1 | 340 | 2498 | 606 | - |
| Act700Loc10Crew5Crane3_2 | 315 | 2418 | 564 | - |
| Act700Loc10Crew5Crane3_3 | 339 | 2566 | 537 | - |
| Act700Loc10Crew5Crane3_4 | 306 | 2508 | 614 | - |
| Act700Loc10Crew5Crane3_5 | 337 | 2449 | 577 | - |
| Act800Loc10Crew5Crane3_1 | 350 | 2817 | 666 | - |
| Act800Loc10Crew5Crane3_2 | 408 | 2807 | 690 | - |
| Act800Loc10Crew5Crane3_3 | 385 | 2808 | 581 | - |
| Act800Loc10Crew5Crane3_4 | 383 | 2897 | 613 | - |
| Act800Loc10Crew5Crane3_5 | 356 | 2731 | 541 | - |
| Act900Loc10Crew5Crane3_1 | 407 | 3152 | 639 | - |
| Act900Loc10Crew5Crane3_2 | 271 | 3208 | 761 | - |
| Act900Loc10Crew5Crane3_3 | 285 | 3153 | 680 | - |
| Act900Loc10Crew5Crane3_4 | 420 | 3181 | 773 | - |
| Act900Loc10Crew5Crane3_5 | 426 | 3163 | 687 | - |
| Act1000Loc10Crew5Crane3_1 | 323 | 3545 | 756 | - |
| Act1000Loc10Crew5Crane3_2 | 457 | 3446 | 762 | - |
| Act1000Loc10Crew5Crane3_3 | 431 | 3544 | 761 | - |
| Act1000Loc10Crew5Crane3_4 | 458 | 3616 | 896 | - |
| Act1000Loc10Crew5Crane3_5 | 481 | 3554 | 733 | - |
| Act5000Loc10Crew5Crane3_1 | 2192 | 17577 | 4044 | - |
| Act5000Loc10Crew5Crane3_2 | 2201 | 17508 | 3672 | - |
| Act5000Loc10Crew5Crane3_3 | 2206 | 17191 | 3672 | - |
| Act5000Loc10Crew5Crane3_4 | 1496 | 17468 | 3452 | - |
| Act5000Loc10Crew5Crane3_5 | 2230 | 17527 | 3751 | - |

Tabell 3: Løsninger med løsningsstrategi 2 med tidsgrense
100 sekunder

Referanser

- [1] Wikipedia. http://en.wikipedia.org/wiki/Constraint_programming.
- [2] Peter J. Stuckey Andreas Schutt, Thibaut Feydy and Mark G. Wallace. Solving the resource constrained project scheduling problem with generalized precedences by lazy clause generation.
- [3] IBM. *IBM ILOG Scheduler V6.8*. IBM.
- [4] IBM. *IBM ILOG Solver V6.8*. IBM.
- [5] ILOG. *ILOG Concert Technology 2.0 Reference Manual*. ILOG.
- [6] Claude Le Pape. Implementation of resource constraints in ilog schedule: A library for the development of constraint-based scheduling systems. *Intelligent Systems Engineering*, 3:55–66, 1994.