

Intel·ligència artificial:

- Planificació -

Delicado Alcántara, Luis
Conejo Micó, Xavier
Sanchez Ferreres, Josep

21 de desembre de 2014

Índex

1	Model del domini	2
1.1	Variables	2
1.2	Predicats	2
1.3	Operadors	3
2	Model dels problemes a resoldre	4
2.1	Objectes	4
2.2	Estat inicial	4
2.3	Estat final	5
2.4	Generador d'instàncies	5
3	Descripció de la metodologia de treball	7
4	Jocs de prova	7
4.1	Bàsic	7
4.2	Extensió 1	8
4.3	Extensió 2	10
4.4	Extensió 3	12
4.5	Extensió 4	13
5	Experiment extra	14
5.1	Plantejament i hipòtesi	14
5.2	Condicions de l'experiment	14
5.3	Resultats de l'experiment	14
5.4	Conclusions	14

1 Model del domini

En aquest punt parlarem del domini que utilitzem en les diferents extensions, incloent-hi el bàsic.

1.1 Variables

Bàsic: actual, indica el nombre de ciutats que ha visitat fins al moment d'execució ciutades-totales, conté el nombre total de ciutats que ha de visitar

Extensió 1: Inclou les del Bàsic min-dias-totales, conté el nombre mínim de dies que ha de tenir el viatge min-dias-ciudad, conté el nombre mínim de dies que s'ha d'estar en una mateixa ciutat max-dias-ciudad, conté el nombre màxim de dies que es pot estar en una mateixa ciutat dias-totales, indica el nombre de dies que conté el viatge fins al moment d'execució dias-ciudad ?c - ciutat, indica per cada ciutat els dies que si aquesta fins al moment d'execució

Extensió 2: Inclou Extensió1 interes ?c - ciudad, conté per cada ciutat l'interès d'aquesta interes-total, indica el número d'interès acumulat per les ciutats visitades fins al moment d'execució

Extensió 3: Inclou Extensió1 precio-hotel ?h - hotel, conté per cada hotel el preu per passar una nit en aquest precio-vuelo ?v - vuelo, conté per cada vol el seu preu precio-total, indica el preu del viatge fins al moment d'execució max-precio, conté el preu màxim que pot arribar a tenir el viatge min-precio, conté el preu mínim que ha de tenir el viatge

Extensió 4: Inclou Extensió2 i Extensió3

1.2 Predicats

Totes les diferents extensions tenen els mateixos predicats, els quals expliquem a continuació:

es-de ?c - ciudad ?h - hotel: Ens serveix per establir la relació per a indicar a quina ciutat pertany un hotel

va-a ?v - vuelo ?c1 - ciudad ?c2 - ciudad: Fa una relació entre dues ciutats, de manera que indica que hi pot haver un vol entre aquestes, on ?c1 és la ciutat origen i ?c2 la destí

ciudad-empty ?c - ciudad: Indica si una ciutat no ha estat visitada

esta-a ?c - ciudad: Ens indica en quina ciutat ens trobem en aquest moment d'execució

inicial: Ens serveix per indicar si ens trobem en la situació que encara no hem visitat la primera ciutat del viatge

1.3 Operadors

En el cas dels operadors, és obvi que no pot ser que totes les extensions tinguin els mateixos, ja que cada una contempla més factors que l'anterior, per tant començarem explicant els operadors del Bàsic.

Aquest té només dos operadors, el primer (**ciudad-inicio**) s'encarrega d'iniciar el viatge en una ciutat inicial, de manera que actualitzem les variables perquè mantinguin la seva coherència, i el segon operador (**reservar-vol-hotel**) serveix per enllaçar una ciutat amb un altre mitjançant un vol. Veiem així que és necessari el primer operador, ja que no té cap ciutat abans que ella mateixa, i per tant és impossible relacionar aquesta ciutat inicial amb alguna d'anterior. D'aquesta manera anirem afegint ciutats al viatge fins que complim el nombre de ciutats requerit.

Veiem a continuació l'extensió 1, aquesta és molt semblant cas bàsic, però en diferència que hem de contemplar els dies del viatge de manera que compleixi la nova restricció que el viatge tingui com a mínim un nombre de dies. Per tant els operadors seran els mateixos d'abans però ara hem de tindre cura d'actualitzar més variables. D'aquesta manera només ens queda aconseguir que el viatge compleixi que ha de tindre una duració mínima, per tant afegirem un nou operador (**mas-dias**), que en el cas que el dia no duri els dies mínims afegirà més dies.

Proseguim amb l'extensió 2, la qual tindrà els mateixos operadors que l'extensió 1 de manera que complís els requisits d'aquesta mateixa. Però ara tenim que cada ciutat té un interès i hem d'aconseguir que la d'aquest de totes les ciutats del viatge sigui mínim, per això no ens fa falta cap operador nou, però si modificar els ja existents, de manera que només hem de fer anar sumant els interessos de les ciutats que anem visitant en la variable **interes-total**, ja que és en el problema on hem d'indicar que l'interès sigui mínim i no en el domini.

Amb l'extensió 3 passa molt similar que amb la 2, però en comptes d'interès tenim preus, per tant ara en comptes d'actualitzar l'**interes-total**, tenim que actualitzar el **precio-total**, i altre cop, no se'l domini qui s'en-carrega d'aconseguir l'optimització del preu mínim, sinó en el problema on ho hem d'indicar.

L'extensió 4 és fer la unió de les extensions 2 i 3

2 Model dels problemes a resoldre

2.1 Objectes

En els models de problema dels cinc dominis d'aquesta pràctica trobem tres tipus d'objectes diferents:

Ciudad: Per una banda, tenim l'objecte ciudad, ja que, ens aporta la informació de les ciutats per on pot anar-hi el client per poder construir una ruta.

Hotel: Després tenim l'objecte hotel, aquest objecte, juntament amb el predicat **es-de** explicat anteriorment, ens aporta la informació d'on es pot allotjar el nostre client en una ciutat determinada.

Vuelo: Per últim tenim l'objecte vuelo, el qual identifica, utilitzant com en el cas anterior el predicat **va-de**, quin parell de ciutats estan connectades per poder viatjar d'una a un altre en el recorregut del client.

2.2 Estat inicial

En aquesta practica el tamany de l'estat inicial a augmentat cada cop que s'afegia una extensió per tant explicarem per cadascuna que s'ha afegit respecta a al seva predecesora.

Cas Base:

Extensió 1:

Extensió 2:

Extensió 3:

Extensió 4:

2.3 Estat final

2.4 Generador d'instàncies

Com a complement al model del domini en PDDL, hem creat un script en bash que permet generar instàncies aleatòries del problema tenint en compte diversos paràmetres per acotar-ne la mida. L'objectiu d'aquest script és generar un arxiu .pddl complet i directament *parsejable* per *Metric-FF* amb una instància de problema associada a un dels dominis –o extensions–. Aquest script l'utilitzem posteriorment per a experimentar amb el temps d'execució del solver (veure apartat 5).

Els paràmetres que rep l'script són:

- Nombre de ciutats total. L'anomenarem N . Les ciutats es generen amb els noms *viatge- i* ($i \in \{1..N\}$)
- Nombre mínim de ciutats del viatge. L'anomenarem C .
- Nombre mínim de dies del viatge. L'anomenarem D .
- Nom de la instància del problema a generar.

Totes les altres dades es generen aleatòriament. A continuació expliquem amb quina estratègia s'han generat totes les dades detalladament.

Ciutats

L'script guarda els predicats referents a ciutats com un resultat intermig a l'arxiu `.tmp/ciutats.txt`

Per les ciutats el procediment és senzill. Es creen N ciutats i es decideix aleatòriament dos valors consistents entre 1 i 5 pel màxim i mínim de dies que es pot estar a cadascuna de les ciutats¹.

Hotels

L'script guarda els predicats referents a hotels com un resultat intermig a l'arxiu `.tmp/hotels.txt`

Per a cada ciutat s'escull un nombre aleatori h i es generen d'entre 1 a 4 hotels en aquella ciutat. Els noms dels hotels es generen consecutivament (hotel-1, hotel-2, ...), però com que cada ciutat té un nombre diferent d'hotels no és possible fer la conversió directa d'*hotel- i* a *ciutat- j* i cal mirar al fitxer resultant per saber en quina ciutat està cada hotel consultant els predicats pertinents.

¹Tenim dubtes sobre si l'enunciat es referia a màxim i mínim individuals per cada ciutat o màxim i mínim únic per totes les ciutats. Després de pensar-hi ens va semblar més coherent l'última opció i ho vam implementar així

El preu de cada hotel es decideix aleatòriament. Cal notar que el fet de crear diversos hotels amb preus diferents és simplement per provar si les extensions d'optimització son capaces de trobar l'hotel més barat de cada ciutat.

Vols

L'script guarda els predicats referents a vols com un resultat intermig a l'arxiu `.tmp/vols.txt`

Per cada parell de ciutats diferents (i, j) , amb probabilitat *fly_factor* l'script genera un vol de *ciutat-i* a *ciutat-j* amb un preu aleatori que intenta ser coherent amb el preu dels hotels.

Per a generar el graf de vols, cal assegurar que aquest sigui connex. Per fer-ho, ens basem en un resultat obtingut en l'assignatura l'Algorísmia: "Amb alta probabilitat, si s'escullen $n \ln(n)$ arestes en un graf, on $n = |V|$, aquest graf serà connex." Per tal que en mitja el nombre de vols s'aproximi a aquest $n \ln(n)$ calculem el *fly_factor* com:

$$fly_factor = \frac{N \ln(N)}{\frac{N(N-1)}{2}}$$

Com que la probabilitat d'escollir una aresta és *fly_factor*, en mitjana és evident que el nombre d'arestes escollides és $N \ln(N)$. Podriem argumentar que aquesta manera de generar-ho no és exactament la mateixa ja que es poden escollir menys arestes de les que s'ha calculat. Cal veure, però, que tampoc és un requisit que el graf sigui completament connex, només cal que contingui una component connexa K amb $|K| \geq C$. És interessant, doncs, generar aquest possible entrebanc per l'algoritme i veure si és capaç de resoldre'l per tal de generar unes instàncies de problema menys trivials².

Generar el fitxer pddl

Un cop creats els tres fitxers intermitjos, aquests s'ajunten en un fitxer pddl juntament amb tots els predicats i fluents necessaris que s'hagin d'inicialitzar per tal que funcioni el solver en el nostre domini. Hem posat especial cura en que el fitxer pddl de sortida es trobi ben tabulat i estructurat per tal de facilitar-ne la lectura si fós necessari.

Com que l'objectiu de l'script és generar el fitxer pddl complet, també s'inclou el goal pel problema, que simplement es troba *hardcoded* dins l'script.

²Si detectéssim que un joc de proves és irresoluble en generariem un altre. Aquesta feina es podria automatitzar però hem escollit no fer-ho ja que en cap de les proves realitzades s'ha donat cap cas on el problema generat acabés no tenint solució

3 Descripció de la metodologia de treball

4 Jocs de prova

En aquest apartat explicarem els diferents jocs de prova que hem dissenyat per a cadascuna de les extensions del programa tot comentant-ne la sortida.

Per les sortides només posarem la part que ens aporta informació obviament tota la traça de *Metric-FF*.

Cal, abans que res clarificar que en les sortides mostrades, en reservar un hotel, aquest es reserva pel nombre mínim de dies que es vol estar en una ciutat, i en incrementar, s'afegeix només un dia més.

Per cadascuna de les extensions del programa s'enumeren els diversos jocs de prova amb els mateixos noms de fitxer que hem usat. Aquests fitxers es poden consultar a la carpeta JP d'aquesta entrega.

4.1 Bàsic

Recordem breument l'objectiu d'aquesta extensió: Fer un viatge que compleixi un mínim de ciutats a visitar tenint en compte la restricció que només es pot anar d'una ciutat a un altre si hi ha un vol que ho permeti.

JP_Basic1.pddl

En aquest joc de proves provarem que, efectivament, es compleix la restricció i no va a la ciutat3, ja que no hi ha cap vol que permeti arribar-hi. La resta de les ciutats estan connectades, de manera que por haver-hi diverses solucions correctes, totes aquelles que visitin com a mínim 3 ciutats.

————— **Sortida:** —————

```
step 0: CIUDAD-INICIO CIUTAT1 HOTEL1
1: RESERVAR-VOL-HOTEL VUELO1 CIUTAT1 CIUTAT2 HOTEL2
2: RESERVAR-VOL-HOTEL VUELO2 CIUTAT2 CIUTAT4 HOTEL4
```

—————

Podem veure com compleix la restricció, i dóna el resultat esperat.

JP_Basic2.pddl

Aquest cas és el mateix que l'anterior però demanant dues ciutats com a mínim, sobretot provem aquest cas per a veure si la quantitat de ciutats mínima afecta per decidir quina és la ciutat inicial, ja que això ho decideix el sistema.

Sortida:

```
step 0: CIUDAD-INICIO CIUTAT1 HOTEL1
1: RESERVAR-VOL-HOTEL VUELO1 CIUTAT1 CIUTAT2 HOTEL2
```

Podem veure com compleix la restricció, i dóna el resultat esperat.

`JP.Basic3.pddl`

En aquest joc de proves fem un graf de vols una mica peculiar, tenim les següents connexions entre ciutats: 1-2-3-4-5 i a més la connexió 2-5. Demanem també que el nombre mínim de ciutats sigui 5, de manera que la solució només pot ser una: 1-2-3-4-5. Volem veure si l'algoritme tria de manera correcta aquest camí i no va de la ciutat2 a la ciutat5.

Sortida:

```
step 0: CIUDAD-INICIO CIUTAT1 HOTEL1
1: RESERVAR-VOL-HOTEL VUELO1 CIUTAT1 CIUTAT2 HOTEL2
2: RESERVAR-VOL-HOTEL VUELO2 CIUTAT2 CIUTAT3 HOTEL3
3: RESERVAR-VOL-HOTEL VUELO3 CIUTAT3 CIUTAT4 HOTEL4
4: RESERVAR-VOL-HOTEL VUELO4 CIUTAT4 CIUTAT5 HOTEL5
```

En efecte, l'algorisme dóna el resultat esperat ja que compleix totes les restriccions.

4.2 Extensió 1

En aquesta extensió, a part de complir els objectius i les restriccions del programa Bàsic també tenim en compte la durada del viatge, és a dir, hi haurà una quantitat de dies mínim i màxims per ciutat, i una quantitat de dies mínims que ha de durar el viatge en total.

`JP.Extensio1.1.pddl`

En aquest cas donem un graf de ciutats amb una longitud de 5 ciutats, concretament hem posat el mateix que el de `JP.Basic3.pddl`, i hem volgut que el nombre mínim de ciutats sigui 5, però demanant 6 dies com a mínim, i estant a cada ciutat com a mínim 1 dia, i com a màxim 10. Amb aquests paràmetres esperem veure que l'algoritme sigui capaç de satisfer les restriccions.

Sortida:

```
step 0: CIUDAD-INICIO CIUTAT1 HOTEL1
1: RESERVAR-VOL-HOTEL VUELO1 CIUTAT1 CIUTAT2 HOTEL2
2: MAS-DIAS CIUTAT2
3: RESERVAR-VOL-HOTEL VUELO2 CIUTAT2 CIUTAT3 HOTEL3
4: RESERVAR-VOL-HOTEL VUELO3 CIUTAT3 CIUTAT4 HOTEL4
5: MAS-DIAS CIUTAT4
6: RESERVAR-VOL-HOTEL VUELO4 CIUTAT4 CIUTAT5 HOTEL5
```

Veiem que compleix les restriccions, tot i que s'afegeix un dia de més, però com que no volem optimitzar res el resultat és correcte.

JP.Extensio1.2.pddl

En aquest cas, per comoditat continuem utilitzant els mateixos vols, hotels i ciutats. L'objectiu és comprovar que si restringim el nombre de ciutats a 1, tot i així, s'incrementen els dies que s'ha d'estar en aquella ciutat per tal de complir la restricció de dies mínims.

Sortida:

```
step 0: CIUDAD-INICIO CIUTAT1 HOTEL1
1: MAS-DIAS CIUTAT1
2: MAS-DIAS CIUTAT1
3: MAS-DIAS CIUTAT1
4: MAS-DIAS CIUTAT1
5: MAS-DIAS CIUTAT1
```

En aquest cas no ha passat com el cas anterior i no s'ha afegit un dia extra. A més, compleixen totes les restriccions tal com s'esperava.

JP.Extensio1.3.pddl

Aquest joc de proves, és molt semblant a l'anterior, però ara ens centrarem en els dies que s'hi assignen a cada ciutat el primer cop que la visitem, per aquest motiu diem que el mínim i màxim de dies son 3, volem visitar 2 ciutats, i com a mínim el viatge ha de durar 6 dies. D'aquesta manera no hauria d'incrementar la quantitat de dies per cap de les ciutats, veurem així si només en visitar una ciutat ja li assigna els 3 dies necessaris.

Sortida:

step 0: CIUDAD-INICIO CIUTAT1 HOTEL1
1: RESERVAR-VOL-HOTEL VUELO1 CIUTAT1 CIUTAT2 HOTEL2

Com hem dit anteriorment, en ser el nombre de dies mínim 3, en reservar per primera vegada l'hotel, ja el reserva amb el mínim nombre, per això podem veure que la solució és correcta.

4.3 Extensió 2

Per aquesta extensió els objectius i restriccions són els mateixos que per a la extensió 1 però afegint que cada ciutat té un valor d'interès, representat per un nombre natural³. L'objectiu de l'algoritme és maximitzar l'interès total del viatge, el que s'aconsegueix minimitzant el número d'interès total. Per això afegim optimització en el problema.

En aquest apartat, per tant, no només hem de veure si dóna o no una solució correcta, sinó també analitzar l'optimalitat d'aquesta tenint en compte que *Metric-FF* no garanteix el resultat òptim.

JP.Extensio2.1.pddl

En aquest primer cas, volem confirmar que en afegir el fet que l'algoritme ha de aconseguir una solució òptima, es continuen complint les restriccions. Per aquest cas només hi ha una possible solució correcta, que és continuar afegint dies a la mateixa ciutat, de màxim interès, fins a complir el mínim de dies necessaris.

Sortida:

step 0: CIUDAD-INICIO CIUTAT1 HOTEL1
1: MAS-DIAS CIUTAT1
2: MAS-DIAS CIUTAT1
3: MAS-DIAS CIUTAT1
4: MAS-DIAS CIUTAT1
5: MAS-DIAS CIUTAT1
6: MAS-DIAS CIUTAT1
7: MAS-DIAS CIUTAT1
8: MAS-DIAS CIUTAT1
9: MAS-DIAS CIUTAT1

³Per motius de simplicitat, contraintuitivament, com menor és aquest nombre més interessant és la ciutat

En efecte, la solució compleix les nostres expectatives.

JP.Extensio2_2.pddl

En aquest joc de proves, utilitzem el nostre graf de ciutats (1-2-3-4-5 i 2-5), en aquest cas hem dit que la ciutat amb un interès més baix és la ciutat 5, per a veure si aconsegueix arribar-hi, dient que ha de passar per 3 ciutats, hi ha dues solucions òptimes.

————— **Sortida:** —————

```
step 0: CIUDAD-INICIO CIUTAT2 HOTEL2
1: RESERVAR-VOL-HOTEL VUELO2 CIUTAT2 CIUTAT3 HOTEL3
2: RESERVAR-VOL-HOTEL VUELO3 CIUTAT3 CIUTAT4 HOTEL4
```

En aquest cas veiem que contra tot pronòstic no hi ha hagut optimització. La solució no es cap de les dues solucions esperades, ja que no es troba la ciutat5 en aquesta. A partir dels fets i nombrosos testejos hem deduït que això es deu a algun problema en el sistema, no del domini. Podria ser que l'algoritme tallés la cerca massa aviat i no arribés a trobar l'òptim. No obstant és sorprenent que això passi amb problemes de mida tan petita.

JP.Extensio2_3.pddl

En aquest cas, continuem utilitzant el mateix problema que en el joc de proves anterior, però ara fem que només sigui possible una solució, sent aquesta la més òptima, i per tant, hauria de sortir aquesta solució: 2-3-4-5. De fet, a part d'aquesta solució només hi ha una altra possible: 1-2-3-4. Per tant és obvi que hauria d'aconseguir arribar a la primera solució sense dificultats.

————— **Sortida:** —————

```
step 0: CIUDAD-INICIO CIUTAT2 HOTEL2
1: RESERVAR-VOL-HOTEL VUELO2 CIUTAT2 CIUTAT3 HOTEL3
2: RESERVAR-VOL-HOTEL VUELO3 CIUTAT3 CIUTAT4 HOTEL4
3: RESERVAR-VOL-HOTEL VUELO4 CIUTAT4 CIUTAT5 HOTEL5
```

Veiem que en aquest cas s'ha complert les nostres expectatives, per tant, veiem que sí que és capaç de trobar la solució més òptima en cas que les possibles solucions no tinguin el mateix interès.

4.4 Extensió 3

Per aquesta extensió, igual que en l'extensió anterior, s'han de continuar complint les restriccions i objectius de l'extensió 1, i a més a més, ara els vols i els hotels tenen un preu cadascun. L'objectiu ara és minimitzar el preu total del viatge. A més el preu ha d'estar acotat per un preu mínim i un preu màxim que vénen donats per l'usuari.

JP.Extensio3_2.pddl

Aquest cas és molt semblant a l'anterior. La diferencia és que ara el preu dels vols és diferent. Tots valen 10 excepte el vol número 5 que val 1. Tot i això, si l'algoritme tria aquest vol és impossible que es compleixin les restriccions. Volem temptar a l'algoritme per veure si cau en la trampa.

Sortida:

```
step 0: CIUDAD-INICIO CIUTAT1 HOTEL1
1: RESERVAR-VOL-HOTEL VUELO1 CIUTAT1 CIUTAT2 HOTEL2
2: MAS-DIAS CIUTAT2
3: RESERVAR-VOL-HOTEL VUELO2 CIUTAT2 CIUTAT3 HOTEL3
4: RESERVAR-VOL-HOTEL VUELO3 CIUTAT3 CIUTAT4 HOTEL4
5: RESERVAR-VOL-HOTEL VUELO4 CIUTAT4 CIUTAT5 HOTEL5
```

JP.Extensio3_3.pddl

Aquesta vegada, el que canviem són els preus dels hotels, però ara sí que és possible agafar la solució amb l'hotel més barat. volem veure si la tria.

Sortida:

```
step 0: CIUDAD-INICIO CIUTAT3 HOTEL3
1: MAS-DIAS CIUTAT3
2: RESERVAR-VOL-HOTEL VUELO3 CIUTAT3 CIUTAT4 HOTEL4
3: MAS-DIAS CIUTAT4
4: RESERVAR-VOL-HOTEL VUELO4 CIUTAT4 CIUTAT5 HOTEL5
5: MAS-DIAS CIUTAT5
```

En efecte, veiem com a aconseguir optimitzar el viatge i triar la més optima.

4.5 Extensió 4

Aquesta extensió consisteix a combinar les extensions 2 i 3, però podem triar al nostre gust –O el de l'usuari, en el seu defecte– si és més important el preu o l'interès ajustant les ponderacions de la funció a optimitzar.

EXPLICAR AQUI QUIN ÉS EL JOC DE PROVES.

JP_Extensio4_1.pddl

Aquest joc de proves, li dóna la mateixa importància als dos (factors de ponderació 1 tant per preu com per interès), de manera podem comparar aquesta solució amb els següents jocs de proves.

Per a aquesta extensió hem decidit provar el mateix cas amb 3 ponderacions diferents, per un joc de proves amb 3 solucions clarament diferenciades en funció de què s'està optimitzant: preu o interès.

_____ **Sortida:** _____

```
step 0: CIUDAD-INICIO CIUTAT2 HOTEL2
1: MAS-DIAS CIUTAT2
2: RESERVAR-VOL-HOTEL VUELO2 CIUTAT2 CIUTAT3 HOTEL3
3: MAS-DIAS CIUTAT3
4: RESERVAR-VOL-HOTEL VUELO3 CIUTAT3 CIUTAT4 HOTEL4
5: MAS-DIAS CIUTAT4
```

Veiem, com ha triat el cas que és igual, tant per a interès, com per a preu.

JP_Extensio4_2.pddl

En aquest multipliquem per deu el preu (factors de ponderació 10 pel preu i 1 per l'interès), de manera que aquest tindrà un major pes en la solució.

_____ **Sortida:** _____

```
step 0: CIUDAD-INICIO CIUTAT1 HOTEL1
1: MAS-DIAS CIUTAT1
2: RESERVAR-VOL-HOTEL VUELO1 CIUTAT1 CIUTAT2 HOTEL2
3: MAS-DIAS CIUTAT2
4: RESERVAR-VOL-HOTEL VUELO2 CIUTAT2 CIUTAT3 HOTEL3
5: MAS-DIAS CIUTAT3
```

Veiem com ha triat el cas que és més favorable per a un preu mínim.

5 Experiment: Evolució del temps d'execució per problemes de mida creixent

En aquest apartat ens plantejem estudiar com evoluciona el temps d'execució del solver *Metric-FF* per a instàncies del nostre problema de mida creixent en la extensió 3. Per fer-ho, hem generat les instàncies amb l'script explicat en 2.4 lleugerament modificat⁴. En els següents apartats es descriuen els passos que hem seguit per realitzar l'experiment juntament amb els resultats obtinguts.

5.1 Plantejament i hipòtesi

En essència, el que s'està resolent és un problema d'optimització com el que es podria resoldre amb una cerca local. De fet, el solver que utilitzaem fa servir tècniques de cerca local i heurística. És raonable, doncs, plantejar-nos com evolucionaria el temps d'execució per a mides creixents del problema i estudiar el comportament del solver.

Creiem que *Metric-FF* tindrà un temps quadràtic (o com a molt cúbic) per a les instàncies del problema. No esperem trobar el comportament de greedy característic de Fast Forward en els resultats ja que en aquest cas s'està usant el mode d'optimització i per tant assumim que l'algoritme ha de fer una cerca forçosament més exhaustiva.

5.2 Condicions de l'experiment

Per a preparar l'experiment hem generat 60 jocs de prova amb el nostre script amb mides de 5 fins a 300 ciutats.

Cal notar que per cadascuna de les N escollides hem generat 3 jocs de prova diferents per tal de fer la mitjana entre aquests, i que mesurarem els temps d'execució 5 vegades per cadascun dels jocs de proves. Aquest procés el fem per tal de normalitzar els resultats i eliminar qualsevol biaix que un problema particular pugui introduir en les dades.

5.3 Resultats de l'experiment

5.4 Conclusions

⁴L'script genera instàncies de l'extensió 4 i crea predicats innecessaris