

ÍNDICE GENERAL

Capítulo 1. Introducción y Objetivos

- 1.1 Introducción a la planificación de transporte.**
- 1.2 Introducción a la Planificación de Transporte Público.**
- 1.3 Objetivo del Proyecto.**
- 1.4 Estructura y contenido.**

Capítulo 2. Revisión de la literatura

- 2.1 Introducción**
- 2.2 Métodos óptimos de resolución**
 - 2.2.1 Cubrimiento de conjuntos
 - 2.2.2 Crew Scheduling con Rostering
 - 2.2.3 Otros métodos de resolución
- 2.3 Métodos aproximados de resolución**
 - 2.3.1 Búsqueda Tabú
 - 2.3.2 Enfriamiento Simulado
 - 2.3.3 Generación de columnas
 - 2.3.4 Algoritmos genéticos

Capítulo 3. Diseño modelo óptimo para Crew Scheduling

- 3.1 Descripción**
- 3.2 Resolución**

Capítulo 4. Resolución modelo con Técnicas Tabú

- 4.1 Descripción**
- 4.2 Resolución**

Capítulo 5. Modelado Orientado a Objetos

- 5.1 Introducción a la programación orientada a objetos.**
- 5.2 UML**
 - 5.2.1 Breve historia de UML
 - 5.2.2 ¿Qué es UML? ¿Por qué usar UML?

5.2.3 Diagramas en UML

5.2 Diagramas aplicados al proyecto

5.2.1 Diagrama de casos de uso

5.2.2 Diagrama de clases

Capítulo 6. Interfaces de usuario

Capítulo 7. Pruebas

7.1 Prueba de funcionamiento de la XA

7.1.1 Pruebas modelo básico

7.1.2 Pruebas modelo Vehicle Scheduling

7.1.3 Pruebas modelo Crew Scheduling

7.2 Prueba de funcionamiento de la Búsqueda Tabú

Capítulo 8. Conclusiones

Capítulo 9. Bibliografía