

Extremwertproblem Wegfindung

Vergleich verschiedener Algorithmen

Maximilian Stark

24. Oktober 2015

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	3
2	Grundlagen und Terminologie	4
3	Aufbau und Bedienung des Programms	5
4	Konstruktion des Graphen	6
5	Visuelles Layout des Graphen	9
6	Wegfindungs-Algorithmen	10
6.1	Größte Züge von Intelligenz: Tiefensuche	11
6.2	Heuristik als Mittel zum Ziel: Der Dijkstra-Algorithmus	13
6.3	Der Allstar: Der A*-Algorithmus	15
7	Vergleichsstatistik und Fazit	17
8	Schluss	19

1 Einleitung

2 Grundlagen und Terminologie

Zu Beginn werden in diesem Abschnitt die grundlegenden Begriffe der Graphen-Theorie geklärt. Auch Fachbegriffe aus der Implementierung durch die Informatik werden erläutert.

Das Ziel dieser Arbeit ist die Darstellung und der Vergleich verschiedener *Wegfindungs-Algorithmen* in der Anwendung an verschiedenen generierten *Graphen*.

Zugrunde all dem liegt die Graphen-Theorie. Deren Fundament ist der namensgebende *Graph* $G = (V, E)$, alternativ auch *Netz* genannt, welcher aus einer Menge von *Knoten* V (von engl. „Vertex“) und aus einer Menge *Kanten* E (von engl. „Edge“).

Zeichnerisch werden *Knoten* als Punkte oder Kreise dargestellt; *Kanten* als Verbindungslinien zwischen zwei *Knoten*. Jede *Kante* hat einen *Startknoten* und einen *Endknoten*.

Sobald sich keinerlei *Kanten* in der Darstellung kreuzen, wird ein *Graph* als *planar* bezeichnet. Wenn von einer *gerichteten Kante* die Rede ist, lässt sich das als Pfeil interpretieren, da die Verbindung unidirektional gilt. Ebenso gibt es die *gewichteten Kanten*, denen nicht nur zwei *Knoten* zugeordnet werden, sondern zusätzlich noch ein Gewicht w (von engl. „Weight“), ein Zahlenwert, der als Kosten der Beziehung zwischen den beiden *Knoten* gesehen werden kann.

In der Wegfindung ist ein *Weg* P (von engl. „Path“) als geordnete Abfolge von *Knoten* definiert. Da in der Regel jedes *Knoten*-Paar nur einfach verbunden ist, reicht in der Implementierung dieser Ansatz aus.

Visuell wird der *Graph* durch einen *Layout-Algorithmus* dargestellt, welcher allen *Knoten* durch gewisse Berechnungen Positionen zuteilt (vgl. Abschnitt 5).

Generell sind *Algorithmen* eine festgelegte Abfolge von Schritten um Daten zu verarbeiten. In der Informatik sind diese einzelnen Schritte Befehle.

Um ein *Netz* zu generieren, wird eine Zufallsfunktion verwendet. Hierzu wird ein standardisierter *Pseudozufall*-Generator verwendet [1]. Dieser generiert kaum oder nur schwer vorhersagbare Abfolgen von Zahlen und genügt für unsere Zwecke. Aufgrund der nicht echten Zufälligkeit wird ein sogenanntes *Seed*-System benutzt, eine spezielle Zahl, mit deren Übergabe an den Generator stets die selbe Zahlenfolge erzeugt werden kann.

3 Aufbau und Bedienung des Programms

Das Programm, im eigentlichen Fokus stehend, fungiert sowohl als visuelle Möglichkeit der Darstellung, als auch als Quelle für Vergleichsdaten und Messungen in selbst erzeugten Szenarien. Geschrieben ist das Programm in der Programmiersprache *Java* unter Verwendung der *JavaFX*-Standardbibliothek [2].

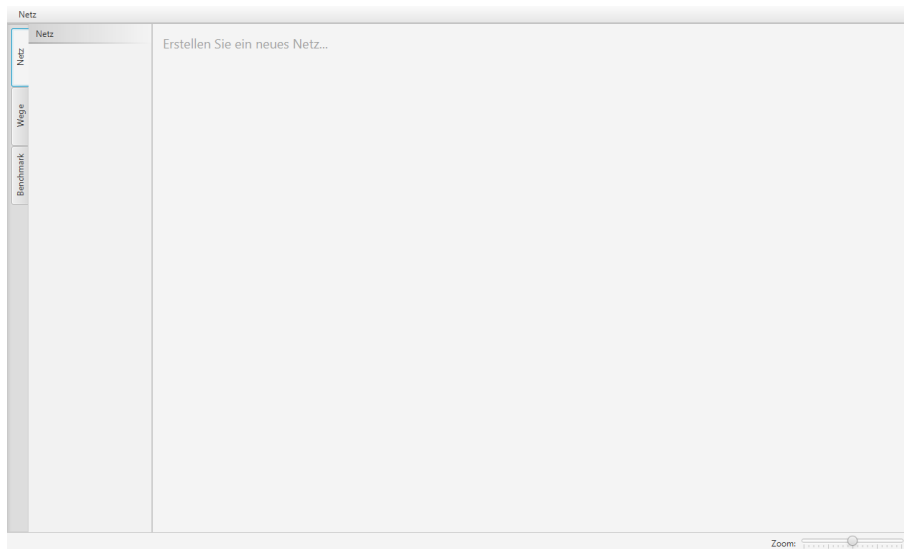


Abb. 1: Die Start- und Hauptansicht der Applikation

Auf den ersten Blick ist die Anwendungsoberfläche in zwei größere Bereiche aufgeteilt. Im linken, kleineren Seitenbereich werden detaillierte Informationen über den *Graphen*, bereits berechnete *Wege* und die Konfigurationsmöglichkeiten neuer Wege, in mehreren „Tabs“ unterteilt, angezeigt. Der große rechte Bereich, zu Beginn der Anwendung nur mit „Erstellen Sie ein neues Netz...“ (Abb. 1) beschriftet, dient als Hauptansicht von sowohl des *Graphen*, als auch der Vergleichsstatistiken und Tabellen.

Die Bedienung kann vollständig mit der Maus erfolgen, da sich sämtliche Features visuell intuitiv und minimalistisch präsentieren. Nur vereinzelt führen Tastatureingaben oder „Hotkeys“ zu mehr Komfort oder Genauigkeit der Anwendung. So kann beispielsweise das *Relayout* (siehe Abschnitt 5) des *Graphen* per „L“ Taste, das *Generieren* (siehe Abschnitt 4) eines neuen unter Benutzung von „N“.

4 Konstruktion des Graphen

Im nächsten Schritt werden wir nun einen Graphen erzeugen lassen und die Funktionsweise des Generators betrachten. Durch Klicken auf „Erstellen Sie ein neues Netz...“ wird ein Dialog-Fenster geöffnet (Abb. 2), welches verschiedene



Abb. 2: Dialog zur Netz-Generierung

Generierungs-*Parameter* zur Konfiguration anbietet.

Unterteilt sind diese Einstellungen in zwei Bereiche: *Generell* und *Erweitert*. *Generelle* Optionen sind für den einfachen Gebrauch ausreichend mit einem Regler für die Größe s und einem *Seed*-Eingabefeld ausgestattet.

Im *Erweitert*-Bereich lässt sich die Generierung aufs Genaueste einstellen. So können die Anzahl an Maximalknoten n_{max} und die maximale *Kanten*-Anzahl e_{max} pro *Knoten* festgelegt werden. Ebenso kann die Wahl zwischen drei Typen t von *Kanten* getroffen werden: *Ungerichtet*, *Gemischt* und *Gerichtet*, was alle *Kanten* des zu generierenden *Graphen* betrifft. Die Option *Gemischt* bewirkt, dass die Gerichtetheit jeder *Kante* zufallsbedingt ist.

Durch Bestätigen per Klick auf „Ok“ wird der Generator mit diesen *Parametern* gestartet.

Zunächst wird der *Seed* für den Zufallsgenerator gesetzt. Danach wird aus den gegebenen Grenzwerten die tatsächliche Menge von *Knoten* berechnet und in den *Graphen* eingesetzt. Daraufhin wird für jeden *Knoten* eine Anzahl an *Kanten* bestimmt. Durch das „Clampen“, d.h. Einzwicken, Eingrenzen, der Start- und Generierungswerte durch

$$e = \max(1, R(0, \min(n/2 - 1, e_{max})))$$

$$\begin{pmatrix} \max(a, b) \rightarrow \text{Größere der beiden Parameter} \\ \min(a, b) \rightarrow \text{Kleinere der beiden Parameter} \end{pmatrix}$$

wird gewährleistet, dass der Generator nicht mehr *Kanten* platzieren kann, als eindeutig möglich ist. Jetzt wird versucht, sämtliche *Knoten* durch zufällige Wahl mit einem anderen *Knoten* zu verbinden, wobei der jeweils gesuchte *Knoten* weder der Ausgangsknoten selbst, noch ein bereits verbundener *Knoten* sein soll. Sobald eine

Kombination gefunden wurde, wird die entsprechende *Kante* mit einem ebenfalls zufallsgenerierten *Gewicht* erstellt. Dann wird auf Basis des *Kanten-Typs* die Gerichtetheit bestimmt und schließlich wird die *Kante* im *Graphen* platziert (Alg. 2).

Alg. 1 *Graph-Generator v1*

Require: Zufallsgenerator R , max. Kantengewicht $W_{max} = 30$

Ensure: Graph g

```

1: procedure GENERATEGRAPH(seed,  $s$ ,  $n_{max}$ ,  $e_{max}$ ,  $t$ )
2:    $R.seed \leftarrow seed$ 
3:    $n \leftarrow (R(0, n_{max}/2) + n_{max}/2) * s$ 
4:   add  $n$  nodes to  $g$ 
5:   for  $i = 0 \rightarrow n$  do
6:      $e \leftarrow \max(1, R(0, \min(n/2 - 1, e_{max})))$ 
7:     for  $j = 0 \rightarrow e$  do
8:        $index \leftarrow i$ 
9:       repeat
10:         $index \leftarrow R(0, n)$ 
11:      until  $index = i$  or  $g.nodes[i]$  is connected to  $g.nodes[index]$ 
12:       $e \leftarrow$  edge from  $g.nodes[i]$  to  $g.nodes[index]$ ,  $w = R(0, W_{max})$ 
13:      if  $t = 1$  or  $(t = 2$  and  $R() > R())$  then
14:         $e.directed \leftarrow true$ 
15:      end if
16:      add  $e$  to  $g$ 
17:    end for
18:  end for
19: end procedure

```

Alg. 2 *Graph-Generator v2*

geg.: Zufallsgenerator R , max. Kantengewicht $W_{max} = 30$

ges.: Graph g

```
1: prozedur GENERIEREGRAPH(seed, s, nmax, emax, t)
2:   setze Seed von  $R$  zu seed
3:   sei  $n \leftarrow R(n_{max}/2, n_{max}) * s$     ▷ Zufällige Anzahl im Intervall  $[n_{max}/2; n_{max}[$ 
4:   füge  $n$  Knoten zu  $g$  hinzu
5:   für  $i = 0 \rightarrow n$  wiederhole
6:     sei  $e \leftarrow \max(1, R(0, \min(n/2 - 1, e_{max})))$ 
7:     für  $j = 0 \rightarrow e$  wiederhole
8:       sei index  $i$ 
9:       wiederhole
10:        sei index  $R(0, n)$ 
11:        solange index gleich  $i$  oder Knoteni mit Knotenindex verbunden
12:        sei  $e$  Kante von Knoteni zu Knotenindex, Gewicht  $w = R(0, W_{max})$ 
13:        wenn  $t = \text{GEMISCHT}$  oder ( $t = \text{GERICHTET}$  und  $R() > R()$ ) dann
14:          ▷  $R > R = \text{Zufallstest}$ 
15:          setze  $e$  gerichtet
16:        ende wenn
17:        füge  $e$  zu  $g$  hinzu
18:      ende für
19:    ende für
20: ende prozedur
```

5 Visuelles Layout des Graphen

In vorangegangenen Abschnitten wurde das grundlegende Konzept eines *Graphen* bereits dargestellt. Wenn man sich nun mit der optimalen visuellen Darstellung eines *Graphen* auseinandersetzt, begibt man sich in die Thematik der *Layouts* (von engl. „Anordnung“) eines *Graphen*.

Es gibt die verschiedensten Ansätze, zu einer übersichtlichen Visualisierung zu gelangen, darunter die *force-directed algorithms* (von engl. „kraft-gerichtet“ oder „kraft-basiert“)[3]. Diese simulieren ein einem großen Molekül ähnelndes Konstrukt, in dem verschiedene *Kräfte*, die von *Knoten* und *Kanten* ausgehen, aufeinander wirken. Das Ziel solcher Simulationen ist das *mechanische Equilibrium*, die gegenseitige Aufhebung jeglicher wirkenden Kräfte.

Vorteile dieser Methode sind die enorme Flexibilität der Simulation und die sehr zufriedenstellenden Resultate in Bezug auf die *Planarität* des visualisierten *Graphen*. Als Nachteil lässt sich die mitunter sehr lange Laufzeit der Berechnung sehen, die benötigt wird, um ein akzeptables Ergebnis zu erhalten; insbesondere bei sehr großen *Netzen*.

6 Wegfindungs-Algorithmen

6.1 Größte Züge von Intelligenz: Tiefensuche

-

6.2 Heuristik als Mittel zum Ziel: Der Dijkstra-Algorithmus

-

6.3 Der Allstar: Der A*-Algorithmus

-

7 Vergleichsstatistik und Fazit

-

8 Schluss

Literatur

- [1] Java Zufalls-Funktion <http://docs.oracle.com/javase/7/docs/api/java/util/Random.html>
abgerufen am 18.10.15
- [2] JavaFX-Homepage <http://docs.oracle.com/javase/8/javafx/get-started-tutorial/jfx-overview.htm> *abgerufen am 14.10.15*
- [3] Stephen G. Kobourov. Spring embedders and force directed graph drawing algorithms. *CoRR*, abs/1201.3011, 2012.