

CES12 LAB TSP - 2023

ITA - IEC (profs. Luiz Mirisola e Carlos Alonso)

Objetivo: Implementar algoritmo aproximativo para o *Problema do Caixeiro Viajante*, obedecendo estritamente convenções de ordem para alcançar resultados determinísticos exatos.

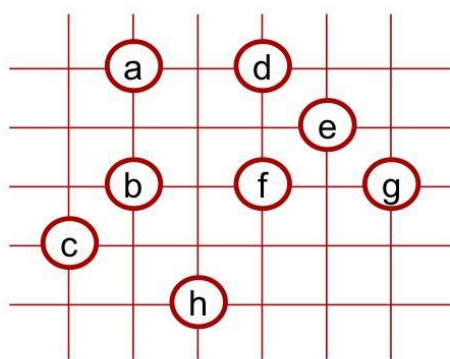
Descrição

O *Problema do Caixeiro Viajante* (*Travelling Salesman Problem*) é um conhecido problema de combinatória, que pode ser formulado da seguinte maneira: dadas n cidades e as distâncias entre elas, qual é o menor ciclo possível que passe por todas? Este problema é muito conhecido na Teoria de Computação: é NP-Completo, ou seja, muito provavelmente¹, não existe solução de tempo polinomial em n .

No entanto, há um conhecido algoritmo aproximativo de tempo polinomial em n para este problema, que encontra uma solução cujo valor é menor que o dobro da solução ótima. Para que este algoritmo possa ser aplicado, algumas condições são necessárias:

- O grafo referente às cidades deve ser completo, ou seja, sempre há um caminho entre qualquer par de cidades.
- As distâncias entre os vértices devem ser euclidianas.

Vamos descrever este algoritmo através de um exemplo. Considere o mapa abaixo, com $n = 8$, e o seu arquivo de entrada:

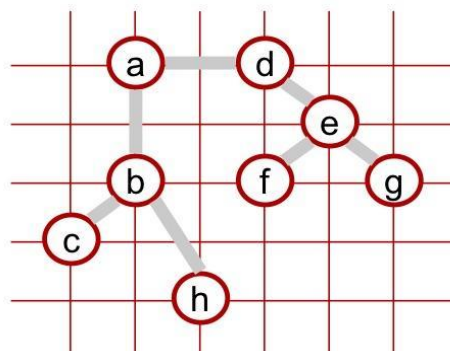


| | | |
|---|---|---|
| 1 | 2 | 5 |
| 2 | 2 | 3 |
| 3 | 1 | 2 |
| 4 | 4 | 5 |
| 5 | 5 | 4 |
| 6 | 4 | 3 |
| 7 | 6 | 3 |
| 8 | 3 | 1 |

Considere que o valor n é sempre maior ou igual a 1

Repare que os vértices são sempre representados por números de 1 a n . Lembre-se também de que, a partir das coordenadas de cada par de vértices, será preciso calcular a distância entre eles. Para evitar divergências no arredondamento, a distância deverá ser um valor inteiro, arredondado para o inteiro mais próximo (função `round`).

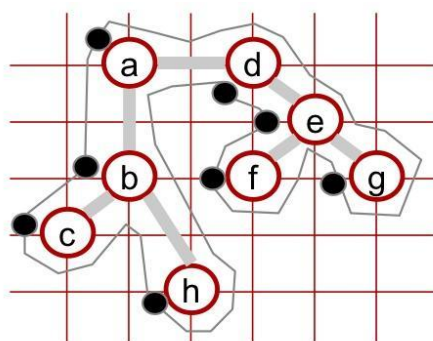
¹ Não existe exceto se $P = NP$



T

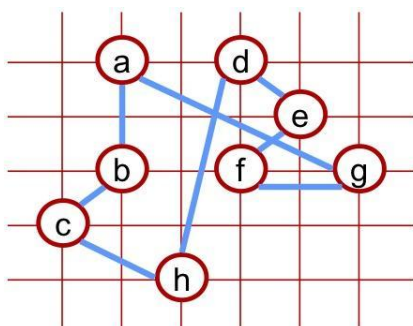
Em seguida, você deverá encontrar a *árvore geradora de custo mínimo* deste grafo, apresentada no Capítulo 9 do nosso curso. No exemplo anterior, veja a árvore correspondente, que chamaremos de T:

Uma possível solução para o *Problema do Caixeiro Viajante* pode ser obtida através de um ciclo C' ao redor de T, onde cada aresta dessa árvore é percorrida duas vezes. Veja na figura abaixo como seria C' calculado a partir da cidade a, (os pontos negros indicam a primeira vez que cada vértice é visitado):



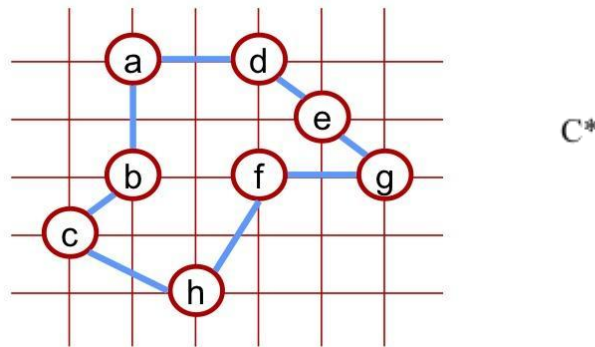
C'

Repare que o ciclo C' pode ser encontrado a partir de um percurso pré-ordem em T. Por outro lado, esta solução pode ser melhorada evitando-se arestas que incidam em vértices já visitados, ou seja, incluem-se apenas arestas para o próximo vértice ainda não visitado. Veja abaixo como ficaria o novo ciclo calculado, chamado de C, que pode ser construído a partir de C' e dos pontos negros:



C

Este ciclo C é a nossa solução aproximada. Como foi dito, não há nenhuma garantia de que seja ótima. Para este exemplo, o ciclo de custo mínimo C^* está indicado na figura abaixo:



No entanto, é possível demonstrar uma importante propriedade da solução C . Lembrando:

- T : árvore de espalhamento **de custo mínimo**
- C' : ciclo ao redor de T , com repetição de arestas
- C : ciclo baseado em C' , sem repetição de arestas
- C^* : ciclo de custo mínimo

Seja $c(G)$ o custo associado a um grafo G . Se removermos uma aresta qualquer do ciclo mínimo C^* , obteremos uma árvore de espalhamento. Portanto, $c(T) < c(C^*)$.

Em C' , cada aresta de T ocorre exatamente 2 vezes. Logo, $c(C) \leq c(C') = 2 \cdot c(T)$, ou seja, $c(C) < c(C')$. Em outras palavras, a solução C não é necessariamente ótima, mas seu custo é sempre menor que o dobro da solução ótima.

Entrada

Já foi fornecida a classe `TspReader` para ler arquivos TSP como os disponíveis em

<http://www.math.uwaterloo.ca/tsp/world/countries.html>

<http://www.math.uwaterloo.ca/tsp/world/summary.html>

<https://www.math.uwaterloo.ca/tsp/vlsi/index.html>

A leitura é simplificada:

- apenas linhas cujo 1º char é inteiro são consideradas, portanto o cabeçalho descritivo **não** é lido.
- cada linha especifica um vértice
 - formato `<int> <float> <float>`
 - significado `<vertex id> <x> <y>`
 - exemplo de linha: `2 43.34513 34.123411`
- Além disso, ignoramos o campo `vertex id` e numeramos os vértices na ordem lida do arquivo. Isto não deve afetar o resultado, apenas evita erros decorrentes de numeração errada no arquivo.

São fornecidos testes com várias instâncias representando cidades em países e pontos de solda em circuitos integrados, de aproximadamente 20 a 1000 vértices por instância.

O aluno deverá implementar a classe `TspSolver`, que é fornecida com apenas um método, que recebe um `TspReader` já preenchido com valores; e deve preencher um vetor de inteiros com a resposta do Caixeiro Viajante.

A resposta do caixeiro viajante é uma permutação dos inteiros de 1 a n que representa a ordem em que os vértices são visitados.

por exemplo, na figura C, a ordem de visitação dos vértices é

abchfged

como os índices são inteiros de 1 a n , assumindo que a numeração segue a ordem alfabética, este percurso seria representado por:

12386754

que é uma permutação dos inteiros de 1 a 8.

A classe TspReader não cria ou representa um grafo, ela apenas fornece os dados na forma de triplas $\{<id>, <x>, <y>\}$. Seu programa deverá criar representação de um grafo não orientado, utilizando listas ou matrizes de adjacências, como visto em sala de aula.

Importante:

- Ao escolher a representação do grafo, considere que deve implementar primeiro o algoritmo para a árvore geradora mínima, e depois, ajustar o ciclo conforme o exemplo, de C' para C .
- Nos grafos não orientados, lembre-se de que cada aresta deve estar presente na lista de adjacências de ambos os vértices incidentes.
- Cuidado para não "estourar" a memória ao longo da bateria de testes. Para isso, utilize uma forma adequada de alocação, cada vez que for necessário criar um novo grafo, e desaloque memória dinamicamente alocada ao término da execução.
- Os testes Tsp checam se:
 - a resposta é uma permutação dos inteiros de 1 a n
 - custo do ciclo fornecido $< 2 * \text{custo do ciclo ótimo}$.
- Os testes EXACT checam se:
 - a resposta é uma permutação dos inteiros de 1 a n
 - o custo do ciclo fornecido é exatamente igual ao valor obtido ao se seguir exatamente as mesmas convenções de ordem na execução do algoritmo.

Importante

- Não é necessário verificar a consistência dos dados de entrada: você pode supor que cada arquivo de entrada seguirá perfeitamente a estrutura indicada acima.
- O processo de correção consistirá na submissão automática do seu programa a essa bateria de testes. Por isso, a formatação de entrada e de saída deve ser obedecida rigorosamente.
- Para que todos os alunos encontrem a mesma solução em cada teste e passem nos testes EXACT, serão estabelecidas as seguintes regras:
 - O vértice 1 será sempre a raiz da árvore T .
 - T deverá ser encontrada através do algoritmo de *Prim*.
 - Em cada passo deste algoritmo, o novo vértice a ser incluído será o mais próximo de T , dentre aqueles que ainda não pertencem a T .

- Em caso de empate, será escolhido o que for adjacente ao vértice de menor índice em T.
- Em caso de novo empate, será escolhido o vértice de menor índice.
- Na sequência de visitas em T que gera o circuito C', sempre será dada prioridade ao vizinho mais próximo. Se houver vizinhos com a mesma distância, o desempate será através do menor índice.

Nota:

considerando a proporção dos testes passando em cada categoria:

- 8.5 pontos para os testes Tsp
- 1.5 pontos para os testes Exact
- Penalidade de 2 pontos se não usar heap ou solução equivalente.
- Penalidade de 5 pontos se demorar mais de 10 segundos para passar nos testes.
- Nota ZERO se demorar mais de 15 segundos para passar nos testes.
- O recorde até agora é <100ms, então tem 2 ordens de grandeza de tolerância.

FAQ:

Precisa implementar heap em Prim ou pode ser outra implementação? E outro algoritmo (Kruskal)?

Precisa ser Prim ou o resultado não será o mesmo - passarão apenas os testes Tsp, não os EXACT. Não precisa usar heap *per se*, pode haver outra solução equivalente, mas é preciso estar na mesma ordem de grandeza de tempo de execução. E pode usar a classe heap da stdlib (ou seja, **não há motivos para preguiça**). Por sinal, é um aprendizado interessante usar uma classe da STL um pouco mais complexa do que vector e list.

E haverá nos grafos vértices distintos na mesma posição? (Ou seja, distância da aresta igual a 0)

Os pontos nos datasets são cidades em um país ou pontos em um circuito impresso. Mas o arquivo de Luxemburgo, pelo menos, tem.

No lab 5 é necessário enviar algum relatório ou apenas o código implementado?

A princípio não precisa. Mas se quiser explicar alguma coisa ou se a sua implementação for fora do comum (Prim com heap) pode incluir um pdf.

Pq o dele é o certo e não o meu?

Se dois alunos terminaram, os resultados estão < 2*ótimo, passam pelos testes TSP, mas não conseguem entender porque as implementações são diferentes e pelo menos um deles não passa por todos os testes EXACT, podem trocar informações e/ou verificar o código um do outro para ajudar a encontrar o que está fora da convenção. Depois de encontrar o problema, corrigir o código volta a ser individual.

O algoritmo é determinístico, se todos seguirem a mesma convenção o resultado é igual. A não ser que a especificação da convenção for insuficiente ou houver alguma ambiguidade no dataset.

Pq precisa ser exato?

É um bom exercício de disciplina (tanto no sentido de ‘curso’ quanto no sentido de virtude) ser obrigado a seguir uma convenção. Precisa entender o algoritmo e ser estrito - não basta copiar do livro-texto - precisa pensar um pouco mais.

Além disso, deixará claro para alguns a diferença entre algoritmos aleatórios, que precisam, por exemplo, gerar números aleatórios para tomar decisões, e geram resultados diferentes a cada execução ; versus algoritmos determinísticos, mas com várias respostas possíveis, onde diferenças no resultado se devem a escolhas de detalhes na implementação.

VERSÃO 220609

CMakefile.txt incorpora novas receitas p/ novas versões.

VERSÃO 220201

CORRIGIDO Bug report:

O Gabriel Gobi encontrou erro na leitura dos arquivos em TspReader.h:

```
City(int x_, float y_, float id_) : x(x_),y(y_),id(id_) { };
```

deveria ser

```
City(float x_,float y_,int id_) : x(x_),y(y_),id(id_) { };
```

Isso causa erro de arredondamento na coordenada x pois o casting trunca ao invés de arredondar como o round(). Não afeta os datasets de placas eletrônicas pois as coordenadas são inteiras, mas causa diferença nos caminhos dos países.

Nota: fiz update do testTsp.cpp com novos valores (passados pelo Gobi) e testei com o Gobi e mais 2 alunos. Todos passaram nos testes exact. Ainda mantive os valores anteriores comentados no código. (o erro de arredondamento fez diferença em apenas 5 países)

VERSÃO 200717_1428

Os valores para os testes exact deveriam ser a mediana dos resultados da turma anterior. Mas... copieei os valores da linha ‘max’ da planilha por engano. Assim, 2 alunos encontraram valores sempre abaixo do esperado nos testes. A nova versão tem os valores corretos, e já foi testada com sucesso.

Mudança: arquivo test/testTsp.cpp

Valores em todos os testes EXACT, exceto o primeiro.