

Politechnika Świętokrzyska
Wydział Elektrotechniki, Automatyki i Informatyki

Grzegorz Bujak
Arkadiusz Markowski
Marcin Majdański

Układanie planu zajęć na studiach niestacjonarnych

Projekt zespołowy
na studiach stacjonarnych
o kierunku informatyka

Opiekun projektu:
Doktor Inżynier Grzegorz Słoń

Kielce, 2021

Spis treści

1	Charakterystyka zadania	3
2	Podstawa teoretyczna	3
3	Algorytm obliczeniowy	4
3.1	Przechowywanie stanu programu	4
3.2	Mutacje	5
3.3	Obliczanie energii	5
3.3.1	Wagi energii	6
3.4	Stany nielegalne	6
4	Opis działania aplikacji	7
5	Podsumowanie i wnioski	8
6	Instrukcja obsługi aplikacji	9
7	Bibliografia	11

1 Charakterystyka zadania

Rozwiązywany problem to układanie planu lekcji na studiach niestacjonarnych. Problem można interpretować na wiele sposobów. W tym projekcie jest traktowany jako problem optymalizacji.

Do napisania algorytmu wykorzystano język Rust. Programy napisane w tym języku kompilują się do kodu maszynowego i są tak wydajne, jak programy napisane w C++.

Do prezentacji ułożonego planu jest używany HTML.

Kody źródłowe:

- Algorytm w Rust: <https://github.com/gbujak/bfplan>
- Aplikacja internetowa: <https://github.com/arekmanko/projekt-zespolowy>

2 Podstawa teoretyczna

Symulowane wyżarzanie to rodzaj algorytmu heurystycznego przeszukującego przestrzeń alternatywnych rozwiązań problemu w celu wyszukania najlepszego. Nazwa algorytmu bierze się z metalurgii, gdzie metal jest podgrzewany i chłodzony w celu osiągnięcia struktury krystalicznej o najmniejszej energii.

Przyjmując, że dowolny problem to funkcja matematyczna pewnego stanu S , szuka się stanu, który daje najlepszy wynik (najmniejszą wartość $f(S)$). Algorytm można przedstawić jako:

1. Wylosuj stan sąsiedni S' do obecnego S .
2. Oblicz $f(S')$.
3. Zdecyduj, czy przyjąć stan S' . Jeśli nie, przejdź do kroku 1.
4. Ustaw stan S' jako obecny stan. Przejdź do kroku 1.

Decyzja o przyjęciu stanu zależy od $f(S')$ oraz od temperatury. Symulowane wyżarzanie różni się tym od algorytmu zachłannego, że przy wysokiej temperaturze akceptuje zmianę stanu, która pogarsza wynik. Dzięki temu, algorytm nie zatrzymuje się w minimum lokalnym.

Temperatura maleje przy każdej zmianie stanu. Przy niskiej temperaturze, algorytm zaczyna działać jak algorytm zachłanny [1] [2].

3 Algorytm obliczeniowy

Napisany program implementuje algorytm symulowanego wyżarzania opisany w poprzedniej sekcji. W tej sekcji opisany jest sposób, w jaki program implementuje ten algorytm.

Większość czasu działania programu odbywa się w nieskończonej pętli, której działanie jest opisane w krokach w poprzedniej sekcji. Implementacja algorytmu przerywa pracę, gdy odrzucone zostanie 1.000.000 zmian stanu z rzędu.

3.1 Przechowywanie stanu programu

```
1 struct PlanLekcji {
2     lekcje: Array<{
3         czas: int,
4         grupa: int,
5         nauczyciel: int,
6         sala: int
7     }>,
8
9     czas_sala: HashMap<{czas: int, sala: int}, int>,
10    czas_nauczyciel: HashMap<{czas: int, nauczyciel: int}, int>,
11    czas_grupa: HashMap<{czas: int, grupa: int}, int>,
12 }
```

Listing 1: Stan planu lekcji w pseudokodzie

Stan planu przechowywany jest w programie za pomocą czterech struktur danych. Są to: tablica i trzy tablice mieszające. Taka kombinacja znacznie zwiększa skomplikowanie programu, ale przyspiesza wykonywanie mutacji. Zwykła tablica przechowuje struktury zawierające dane o pojedynczej lekcji. Są to grupa studencka, nauczyciel, sala lekcyjna i czas. Tablice mieszające mapują pary czasu i innych charakterystyk do lekcji, która posiada taką kombinację czasu i charakterystyki.

Stan planu lekcji w pseudokodzie jest przedstawiony na listingu (Listing 1).

Czas jest przechowywany jako liczba całkowita. Można ją traktować jak ID.

- Czas o wartości “0” to pierwszy dzień zjazdu o godzinie 8:00.
- Czas o wartości “1” to pierwszy dzień zjazdu o godzinie 10:00.
- Czas o wartości “5” to pierwszy dzień zjazdu o godzinie 18:00.
- Czas o wartości “6” to drugi dzień zjazdu o godzinie 8:00.

3.2 Mutacje

Problemem typowej implementacji algorytmu symulowanego wyżarzania do rozwiązania problemu szukania planu lekcji jest rozmiar stanu. Typowa implementacja algorytmu wykonuje kopię całego stanu.

Kopiowanie stanu planu lekcji byłoby kosztowne. Z tego powodu, w programie są zaimplementowane “mutacje”. Mutacja to struktura przechowująca rodzaj zmiany stanu i pozwalająca na wygenerowanie mutacji odwrotnej, której wykonanie przywróci stan przed oryginalną mutacją.

Losowanie stanu sąsiedniego w programie polega na losowaniu mutacji. Mutacja jest następnie wykonywana na stanie programu. Oceniana jest energia stanu po mutacji i podejmowana jest decyzja o przyjęciu nowego stanu. Przy odrzuceniu nowego stanu, wykonywana jest mutacja odwrotna.

3.3 Obliczanie energii

Obliczanie energii jest wykonywane w metodach struktury BufferStatistics. W zwiększenia wydajności programu, różne składowe energii są obliczane w tym samym czasie. Znacznie komplikuje to logikę programu, ale dzięki temu program do obliczenia energii planu musi iterować po lekcjach tylko raz.

Przykładowo rozdzielenie obliczania ilości okienek prowadzących i ilości okienek studentów do osobnych funkcji uprościłoby logikę programu - każda funkcja byłaby odpowiedzialna za jeden problem. Spowodowałoby to jednak konieczność napisania dwóch pętli, a nie jednej.

3.3.1 Wagi energii

Energia stanu zależy od wielu czynników. Są to na przykład okienka studentów i okienka wykładowców. Energia dla tych czynników jest obliczana osobno. Następnie, z wykorzystaniem wag podanych przez użytkownika, wektorowa energia jest przetwarzana na liczbę zmiennoprzecinkową.

3.4 Stany nielegalne

```
1 pub enum IllegalStateSubject {  
2     StudentGroup(u8),  
3     Teacher(u8),  
4     Classroom(u8),  
5 }  
6  
7 pub enum IllegalStateObject {  
8     StudentGroup(u8),  
9     Teacher(u8),  
10    Day(u8),  
11    DayHour(SimpleDate),  
12    Classroom(u8),  
13 }
```

Listing 2: Stan nielegalny w kodzie aplikacji

Plan lekcji, który algorytm uzna za najlepszy nie zawsze jest możliwy do zastosowania. Jest tak na przykład, gdy jakiś prowadzący nie jest w stanie pracować pewnego dnia, lub jakaś sala pewnego dnia nie będzie w stanie umożliwiającym prowadzenie zajęć.

Zmiana ręczna wygenerowanego planu może okazać się trudna. Przeniesienie jednej lekcji na inny dzień może spowodować przypisanie dwóch lekcji do tej samej sali w tym samym czasie. Żeby rozwiązać ten problem, program posiada “stany nielegalne”.

Są one przedstawione w programie, jako zdanie SVO (Subject Verb Object):

- Podmiot (Subject) - zawarty w `IllegalStateSubject`,
- Orzeczenie (Verb) - zawsze domyślne “nie może być związany z”,
- Dopełnienie (Object) - zawarty w `IllegalStateObject`.

Kod źródłowy programu opisujący fragmenty stany nielegalnego znajduje się na listingu (Listing 2).

Program, przy wprowadzaniu mutacji, sprawdzi, czy nowy stan zmienionych lekcji nie posiada żadnego z wprowadzonych stanów nielegalnych. Gdy tak będzie, mutacja zostanie odrzucona.

4 Opis działania aplikacji

Program implementujący algorytm to aplikacja terminalowa. Aplikacja spodziewa się otrzymania danych do ułożenia planu w formacie JSON na standardowe wejście (stdin).

Ręczne uruchomienie programu wygląda tak:

```
$ ./bfplan < ./test.json
```

Aplikacja zapisuje wynik pracy do pliku output.json.

Po utworzeniu plików z wynikami powinny być one przeniesione na stronę internetową (niezaimplementowane) i widoczny powinien być utworzony plan zajęć (Rysunek 1).

	8:00-10:00	10:00-12:00	12:00-14:00	14:00-16:00	16:00-18:00	18:00-20:00
Piątek					Laboratorium Programowanie współbieżne dr inż. Aneta Bugajska	Laboratorium Metody obliczeniowe dr inż. Andrzej Kulakowski
Sobota	Wykład Grafika komputerowa dr inż. Grzegorz Łukawski	Cwiczenia Język obcy 4 mgr Nina Kacperczyk	Wykład Projektowanie aplikacji internetowych 1 dr inż. Jarosław Wilkarek	Laboratorium Inżynieria programowania mgr inż. Paweł Piga	Laboratorium Grafika komputerowa mgr inż. Daniel Kaczmarek	Wykład Metody obliczeniowe dr inż. Andrzej Kulakowski
Niedziela	Wykład Inżynieria programowania dr inż. Arkadiusz Chrobot	Wykład Inżynieria programowania dr inż. Adam Krechowicz	Wykład Programowanie współbieżne dr inż. Aneta Bugajska	Wykład Projektowanie aplikacji internetowych 1 dr inż. Jarosław Wilkarek	Wykład Grafika komputerowa dr inż. Grzegorz Łukawski	

Legenda: - wykład - laboratorium - cwiczenia

Rysunek 1: Przykładowe zdjęcie planu

5 Podsumowanie i wnioski

Algorytmy genetyczne są trudne do debugowania. Z tego powodu należy zadbać o dobrą strukturę i prostotę kodu. W pierwszej implementacji, w celu optymalizacji, program wykorzystywał to, że struktura HashMap ze standardowej biblioteki Rust zwraca poprzednią wartość klucza, gdy taka istnieje i próbuje się ją nadpisać. Pierwsza implementacja algorytmu nie wykonywała czytania z mapy. Toretycznie pozwalało to na uniknięcie podwójnego wywołania funkcji mieszającej mapy. Implementacja podmieniała wartość i cofała podmianę, gdy była błędna. Ta optymalizacja okazała się zbyt skomplikowana i została zastąpiona prostszym rozwiązaniem.

Kolejnym problemem przy pisaniu takich algorytmów jest to, że błędy nie są widoczne. Błędy dało się wykryć dopiero po dodaniu asercji w najważniejszych funkcjach programu.

Przygotowany program nie spełnia wszystkich założeń projektu. Program implementujący algorytm wyzarcia jest prawie kompletny. Największą brakującą funkcją są stany nielegalne, ale do dokończenia tej funkcji brakuje tylko kilku godzin pracy. Niezbędna jest też refaktoryzacja mniej ważnych części aplikacji. Najważniejsze moduły są napisane starannie, ale te mniej ważne mają nawet funkcje pozostałe po wcześniejszej wersji projektu wykorzystujące inny algorytm.

Kolejnym niespełnionym założeniem jest interfejs użytkownika. W skład projektu miała wchodzić aplikacja internetowa, która pozwalałaby na wprowadzanie danych i generowanie planu przez administratora oraz przeglądanie planu przez studentów. Każdy członek zespołu projektowego ma doświadczenie z pisaniem prostych aplikacji internetowych.

Podsumowując, najważniejszym powodem niespełnienia założeń był brak czasu. Założenia udałooby się spełnić przy lepszej organizacji pracy lub większej ilości czasu. Członkowie zespołu muszą bardziej skupić się na organizacji pracy przy pisaniu kolejnych projektów.

6 Instrukcja obsługi aplikacji

Większość strony zajmuje sam plan, na którym zajęcia są oznakowane różnymi kolorami w zależności od typu zajęć, co opisane jest także w legendzie poniżej planu (Rysunek 2).

PSK

Znajdź grupę

Znajdź wykładowcę

Znajdź przedmiot

Zaloguj się

Grupa 3ID11A

Dark mode

Wybierz tydzień:

1 tydzień 12.03-14.03

Wybierz

Zjazd 1 - 1 tydzień 12.03-14.03

	8:00-10:00	10:00-12:00	12:00-14:00	14:00-16:00	16:00-18:00	18:00-20:00
Piątek					Laboratorium Programowanie współbieżne dr inż. Aneta Bugajska	Laboratorium Metody obliczeniowe dr inż. Andrzej Kulakowski
Sobota	Wykład Grafika komputerowa dr inż. Grzegorz Łukawski	Cwiczenia Język obcy 4 mgr Nina Kacperczyk	Wykład Projektowanie aplikacji internetowych 1 dr inż. Jarosław Wikarek	Laboratorium Inżynieria programowania mgr inż. Paweł Pięta	Laboratorium Grafika komputerowa mgr inż. Daniel Kaczmarski	Wykład Metody obliczeniowe dr inż. Andrzej Kulakowski
Niedziela	Wykład Inżynieria programowania dr inż. Arkadiusz Chrobot	Wykład Inżynieria programowania dr inż. Adam Kiechowicz	Wykład Programowanie współbieżne dr inż. Aneta Bugajska	Wykład Projektowanie aplikacji internetowych 1 dr inż. Jarosław Wikarek	Wykład Grafika komputerowa dr inż. Grzegorz Łukawski	

Legenda:

- wykład

- laboratorium

- cwiczenia

« Poprzedni tydzień

Następny tydzień »

Rysunek 2: Przykładowe zdjęcie planu

Na górze strony znajduje się menu, w którym można wybrać wyświetlany plan w zależności od grupy, prowadzącego zajęcia lub przedmiotu (Rysunek 3).

PSK

Znajdź grupę

Znajdź wykładowcę

Znajdź przedmiot

Zaloguj się

1 rok

2 rok

3 rok

D11A

3ID11A

3ID11B

3ID12A

3ID12B

3ID13A

3ID13B

Wybierz

Zjazd 1 - 1 tydzień 12.03-14.03

		10:00-12:00	12:00-14:00	14:00-16:00	16:00-18:00	18:00-20:00
Piątek					Laboratorium Programowanie współbieżne dr inż. Aneta Bugajska	Laboratorium Metody obliczeniowe dr inż. Andrzej Kulakowski
Sobota	Wykład Grafika komputerowa dr inż. Grzegorz Łukawski	Cwiczenia Język obcy 4 mgr Nina Kacperczyk	Wykład Projektowanie aplikacji internetowych 1 dr inż. Jarosław Wikarek	Laboratorium Inżynieria programowania mgr inż. Paweł Pięta	Laboratorium Grafika komputerowa mgr inż. Daniel Kaczmarski	Wykład Metody obliczeniowe dr inż. Andrzej Kulakowski
Niedziela	Wykład Inżynieria programowania dr inż. Arkadiusz Chrobot	Wykład Inżynieria programowania dr inż. Adam Kiechowicz	Wykład Programowanie współbieżne dr inż. Aneta Bugajska	Wykład Projektowanie aplikacji internetowych 1 dr inż. Jarosław Wikarek	Wykład Grafika komputerowa dr inż. Grzegorz Łukawski	

Legenda:

- wykład

- laboratorium

- cwiczenia

« Poprzedni tydzień

Następny tydzień »

Rysunek 3: Wybór grupy w menu górnym

Tuż nad samym planem znajduje się okienko z wyborem, który tydzień ma być pokazywany (Rysunek 4), a zatwierdzenie wyboru przyciskiem 'Wybierz' powinno wyświetlić na ekranie plan dla wybranego przez użytkownika tygodnia zajęć (niezaimplementowane).

PSK
Znajdź grupę
Znajdź wykładowcę
Znajdź przedmiot
Zaloguj się

Grupa 3ID11A
Dark mode

Wybierz tydzień:
1 tydzień 12.03-14.03
2 tydzień 19.03-21.03
3 tydzień 26.03-28.03
4 tydzień 02.04-04.04
5 tydzień 09.04-11.04
6 tydzień 16.04-18.04
7 tydzień 23.04-25.04
8 tydzień 30.04-02.05
9 tydzień 07.05-09.05
10 tydzień 14.05-16.05
11 tydzień 21.05-23.05
12 tydzień 28.05-30.05
13 tydzień 04.06-06.06
14 tydzień 11.06-13.06
15 tydzień 18.06-20.06
Wybierz

Zjazd I - 1 tydzień 12.03-14.03
3

	10:00-12:00	12:00-14:00	14:00-16:00	16:00-18:00	18:00-20:00
Piątek				Laboratorium Programowanie współbieżne dr inż. Aneta Bugajska	Laboratorium Metody obliczeniowe dr inż. Andrzej Kulakowski
Sobota	Wykład Grafika komputerowa dr inż. Grzegorz Lukawski	Ćwiczenia Język obcy 4 mgr Nina Kacperczyk	Wykład Projektowanie aplikacji internetowych 1 dr inż. Jarosław Wikarek	Laboratorium Inżynieria programowania mgr inż. Paweł Pięta	Laboratorium Grafika komputerowa mgr inż. Daniel Kaczmarski
Niedziela	Wykład Inżynieria programowania dr inż. Arkadiusz Chrobot	Wykład Inżynieria programowania dr inż. Adam Krechowicz	Wykład Programowanie współbieżne dr inż. Aneta Bugajska	Wykład Projektowanie aplikacji internetowych 1 dr inż. Jarosław Wikarek	Wykład Grafika komputerowa dr inż. Grzegorz Lukawski

Legenda:
- wykład
- laboratorium
- ćwiczenia

« Poprzedni tydzień
Następny tydzień »

Rysunek 4: Widok wyboru tygodnia

Dodatkową funkcjonalnością na stronie jest możliwość ustawienia trybu ciemnego poprzez suwak znajdujący się w prawym górnym rogu strony (Rysunek 5).

PSK
Znajdź grupę
Znajdź wykładowcę
Znajdź przedmiot
Zaloguj się

Grupa 3ID11A
Dark mode

Wybierz tydzień:
1 tydzień 12.03-14.03
2 tydzień 19.03-21.03
3 tydzień 26.03-28.03
4 tydzień 02.04-04.04
5 tydzień 09.04-11.04
6 tydzień 16.04-18.04
7 tydzień 23.04-25.04
8 tydzień 30.04-02.05
9 tydzień 07.05-09.05
10 tydzień 14.05-16.05
11 tydzień 21.05-23.05
12 tydzień 28.05-30.05
13 tydzień 04.06-06.06
14 tydzień 11.06-13.06
15 tydzień 18.06-20.06
Wybierz

Zjazd I - 1 tydzień 12.03-14.03
3

	8:00-10:00	10:00-12:00	12:00-14:00	14:00-16:00	16:00-18:00	18:00-20:00
Piątek					Laboratorium Programowanie współbieżne dr inż. Aneta Bugajska	Laboratorium Metody obliczeniowe dr inż. Andrzej Kulakowski
Sobota	Wykład Grafika komputerowa dr inż. Grzegorz Lukawski	Ćwiczenia Język obcy 4 mgr Nina Kacperczyk	Wykład Projektowanie aplikacji internetowych 1 dr inż. Jarosław Wikarek	Laboratorium Inżynieria programowania mgr inż. Paweł Pięta	Laboratorium Grafika komputerowa mgr inż. Daniel Kaczmarski	Wykład Metody obliczeniowe dr inż. Andrzej Kulakowski
Niedziela	Wykład Inżynieria programowania dr inż. Arkadiusz Chrobot	Wykład Inżynieria programowania dr inż. Adam Krechowicz	Wykład Programowanie współbieżne dr inż. Aneta Bugajska	Wykład Projektowanie aplikacji internetowych 1 dr inż. Jarosław Wikarek	Wykład Grafika komputerowa dr inż. Grzegorz Lukawski	

Legenda:
- wykład
- laboratorium
- ćwiczenia

« Poprzedni tydzień
Następny tydzień »

Rysunek 5: Strona z włączonym trybem ciemnym

W prawym górnym rogu strony znajduje się przycisk zaloguj, który przenosi użytkownika na stronę logowania (Rysunek 6).

Po zalogowaniu się na konto administratora otworzy się panel (Rysunek 7), w którym znajdują się zakładki 'Dodaj salę', 'Dodaj grupę' i 'Dodaj wykładowcę'. W każdej zakładce można dodać odpowiedni element do bazy danych, z której następnie można wygenerować plan przyciskiem po prawej stronie zakładek (niezaimplementowane).

Rysunek 6: Ekran logowania

PSK Znajdź grupę Znajdź wykładowcę Znajdź przedmiot Wyloguj się
 Dodaj salę Dodaj grupę Dodaj wykładowcę Generuj
 Numer grupy Dodaj grupę
 11A Liczba studentów Zaktualizuj liczbę studentów
 11A Matematyka Dodaj przedmiot

Rysunek 7: Widok zalogowanego administratora

7 Bibliografia

- [1] Buseti Franco. "Simulated annealing overview." World Wide Web URL <http://cite.seerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.66.5018&rep=rep1&type=pdf> 4 (2003). (dostęp 2021-06-15)
- [2] Rutenbar, Rob A. "Simulated annealing algorithms: an overview," in IEEE Circuits and Devices Magazine, vol. 5, no. 1, pp. 19-26, Jan. 1989, doi: 10.1109/101.17235.