

WasteApp: recolha seletiva de lixo (Parte 1)

Turma 1 - Grupo 1

up201806551@fe.up.pt	Beatriz Costa Silva Mendes
up201806524@fe.up.pt	Daniel Garcia Lima Sarmento da Silva
up201806538@fe.up.pt	Henrique Manuel Ruivo Pereira

24 de abril de 2020

Projeto CAL - 2019/20 - MIEIC

Professora das Aulas Laboratoriais: Liliana da Silva Ferreira



Índice

1	Descrição	3
1.1	1ª Abordagem: Ponto de Recolha Mais Próximo	3
1.2	2ª Abordagem: Ponto de Recolha de um Determinado Resíduo Mais Próximo .	3
1.3	3ª Abordagem: Ponto de Recolha de um Determinado Resíduo Mais Próximo com Capacidade Suficiente	3
1.4	4ª Abordagem: Implementação Paralela do Modelo de Negócio	4
2	Identificação e formalização do problema	5
3	Perspetiva de Solução	6
3.1	Ponto de Recolha Mais Próximo	6
3.2	Novo Modelo de Negócio	7
4	Casos de Utilização	8
5	Conclusão	9
6	Referências Bibliográficas	10

1 Descrição

Neste trabalho pretende-se criar uma aplicação para gestão e localização dos pontos de recolha seletiva de resíduos, denominada *WasteApp*. Esta *app* deverá permitir aos seus utilizadores localizar os pontos de recolha seletiva mais próximos e os tipos de resíduos que lá se podem depositar, bem como realizar a gestão da sua capacidade.

Para além disso, a *app* tem ainda por objetivo dar origem a um modelo de negócio que tem por base a recolha ao domicílio de determinados tipos de resíduos para exploração financeira (otimizando o itinerário percorrido).

A aplicação deve ser capaz de determinar a acessibilidade aos pontos de depósito/recolha.^[1]

1.1 1^a Abordagem: Ponto de Recolha Mais Próximo

Numa fase inicial, despreza-se a capacidade do ponto de recolha e os tipos de resíduos que poderão ser depositados neste. Deste modo, o único objetivo acaba por ser apenas determinar qual o ponto de recolha mais próximo do utilizador, calculando a rota mais curta até um qualquer ponto de recolha (partindo-se do princípio de que este se encontra acessível).

1.2 2^a Abordagem: Ponto de Recolha de um Determinado Resíduo Mais Próximo

Neste segundo passo, acrescenta-se ao problema o facto de que determinados pontos de recolha se limitam a aceitar certos tipos de resíduos. Assim, cada utilizador terá de ter pelo menos 5 pontos de recolha mais próximos, um para cada tipo de resíduo (papel, vidro, plástico, pilhas e lixo indiferenciado).

1.3 3^a Abordagem: Ponto de Recolha de um Determinado Resíduo Mais Próximo com Capacidade Suficiente

Posteriormente, é necessário considerar que os pontos de recolha têm uma capacidade máxima, ou seja, depois de atingir essa capacidade, não poderá ser depositado nele mais nenhum resíduo. Assim sendo, se o ponto de recolha mais próximo do utilizador de um determinado resíduo ultrapassar a sua capacidade máxima com o depósito do utilizador, terá de ser atribuído a este um novo ponto de recolha desse mesmo resíduo, que será o mais próximo ainda com capacidade.

1.4 4^a Abordagem: Implementação Paralela do Modelo de Negócio

Por fim, neste última abordagem, terá de ser implementado um serviço de recolha de resíduos ao domicílio para exploração financeira, que depois serão levados para uma central de reciclagem. Assim sendo, terá de ser determinado o menor itinerário possível que passe pelas casas dos utilizadores que fornecem os resíduos a ser recolhidos.

2 Identificação e formalização do problema

3 Perspetiva de Solução

A perspetiva de solução adotada tem por base a aplicação de várias fases prévias ao processamento do problema.

Inicialmente, e para reduzir a complexidade temporal do processamento, os passos iniciais baseiam-se na eliminação de arestas que não proporcionem nenhum tipo de vantagem (tais como as correspondentes a vias inutilizáveis - por obras, por exemplo - e as que tenham arestas/conjuntos de arestas com origem e destino comuns de peso total menor).

O passo seguinte corresponde à ordenação dos pontos de recolha por proximidade a cada utilizador. Tendo em conta que a morada de um utilizador e os pontos de recolha podem corresponder a um nó ou a uma parte de uma aresta, se se tratar do primeiro caso apenas se tem de ter em conta as arestas adjacentes; quanto ao segundo caso, terá de se localizar o ponto de recolha ou a morada dentro da aresta, isto é, saber a distância deste(a) a cada uma das extremidades da aresta.

3.1 Ponto de Recolha Mais Próximo

Para o primeiro caso, usa-se o algoritmo de *Dijkstra* abordado nas aulas, cujo pseudocódigo é apresentado na figura seguinte^[2], uma vez que o grafo não contém arestas de peso negativo.

<pre> DIJKSTRA(G, s): // G=(V,E), s ∈ V 1. for each v ∈ V do 2. dist(v) ← ∞ 3. path(v) ← nil 4. dist(s) ← 0 5. Q ← ∅ // min-priority queue 6. INSERT(Q, (s, 0)) // inserts s with key 0 7. while Q ≠ ∅ do 8. v ← EXTRACT-MIN(Q) // greedy 9. for each w ∈ Adj(v) do 10. if dist(w) > dist(v) + weight(v,w) then 11. dist(w) ← dist(v) + weight(v,w) 12. path(w) ← v 13. if w ∉ Q then // old dist(w) was ∞ 14. INSERT(Q, (w, dist(w))) 15. else 16. DECREASE-KEY(Q, (w, dist(w))) </pre>	<p>Tempo de execução: $O((V + E) * \log V)$</p>
--	---

A utilização deste algoritmo de cálculo do caminho mais curto desde o vértice inicial (morada do utilizador) até aos outros nós (pontos de recolha) resulta numa árvore de caminhos ordenada.

A preparação do algoritmo tem complexidade temporal $O(|V|)$ e consiste na inicialização do campo **dist** a ∞ e **path** a "nil" (correspondente a *nullptr*) em todos os vértices (à exceção da origem).

Posteriormente, a partir do vértice inicial, percorre-se todas as arestas adjacentes e adiciona-se os vértices de destino a uma fila de prioridade, atualizando a *dist* (distância do vértice anterior somada com o peso da aresta) e o *path* (vértice anterior), se este vértice ainda não tiver sido visitado, ou se a distância obtida for menor do que o valor prévio de *dist*.

Este processo tem complexidade temporal $O((|V| + |E|) * \log(|V|))$, uma vez que a cada passo - $O(|V| + |E|)$ - pode ser necessário adicionar, remover ou mover elementos na fila de prioridade - $O(\log(|V|))$.

Para o segundo caso, ter-se-ia de aplicar uma "translação" ao mesmo algoritmo (uma vez que não se teria de calcular a distância de um nó a todos os outros, mas de um potencial ponto interno da aresta até um potencial ponto interno de outra aresta), tendo que, para todas as distâncias calculadas a partir de cada uma das extremidades dessa aresta (pelo algoritmo referido), somar-se a distância do ponto interno a essa mesma extremidade.

3.2 Novo Modelo de Negócio

4 Casos de Utilização

A aplicação *Wasteapp* que vamos implementar terá como base uma interface simples de texto com a qual o utilizador poderá interagir. Deste modo, para facilitar a interação, esta terá um conjunto de menus com várias opções a serem disponibilizadas, dividindo-se em 2 menus gerais: 1 menu para o utilizador comum que procura os pontos de recolha mais próximos e 1 menu para o utilizador que irá explorar financeiramente o novo modelo de negócio. Para além disso, será possível guardar a informação de um mapa sob a forma de um grafo através da leitura de ficheiros de texto, no qual incidirão as diferentes funcionalidades da *app*, dentro das quais se destacam:

- Visualização dos dados do grafo e da informação representada por este (vias de trânsito, pontos de recolha, etc.) no *GraphViewer*;
- Ordenação dos pontos de recolha por proximidade ao utilizador e do itinerário ótimo para o modelo de negócio;
- Consulta da informação sobre os pontos de recolha disponíveis (capacidade e tipo de resíduo);
- Verificação da acessibilidade dos pontos de recolha (verificação se as ruas se encontram desimpedidas, sem estarem em obras, por exemplo);
- Ordenação e atribuição das casas dos utilizadores que solicitaram a recolha de resíduos ao domicílio.

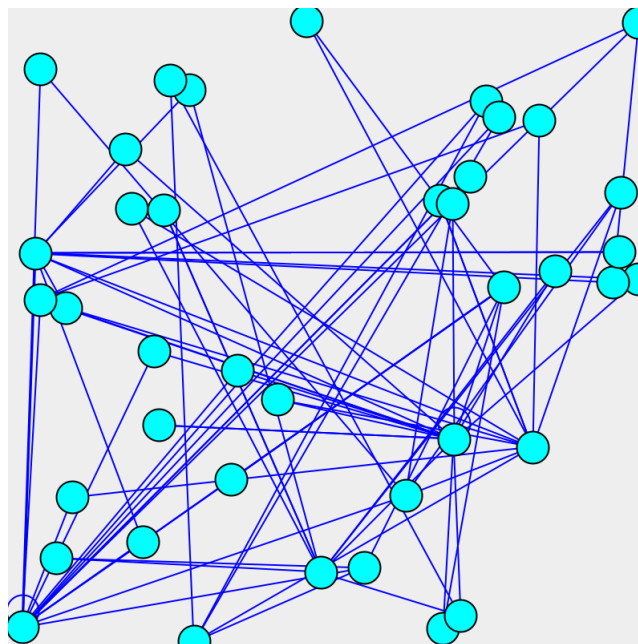


Figura 1: Exemplo de um grafo vizualidade no *GraphViewer*.

5 Conclusão

6 Referências Bibliográficas

Grupo B, Turma 6, 2016. *Ecoponto: Recolha De Lixo Seletiva (Tema 4) - Parte 1*. Projeto de Concepção e Análise de Algoritmos.

[1]: Docs.google.com. 2020. 2019-20 2S CAL Trabalhos Publicados. Disponível no Moodle.

[2]: Rossetti, R., Ferreira, L., Cardoso, H. L. e Andrade, F., 2020. *Algoritmos Em Grafos: Caminho Mais Curto (Parte I)*.

[3]: Wikipedia Contributors (2019). *Held-Karp algorithm*. [online] Wikipedia. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Held%E2%80%93Karp_algorithm.

Figura 1: GitHub. (2020). *STEMS-group/GraphViewer*. [online] Disponível em: <https://github.com/STEMS-group/GraphViewer>.