

Пояснительная записка к проекту PathFinder

Автор:
Ахмадалиев Жахонгир

Дата:
15.03.2025

Email:
jahamarsi@gmail.com

Введение

В данной работе представлено решение задачи поиска пути в лабиринте. Задача заключается в разработке программы, которая находит оптимальный путь от начальной точки до конечной в заданном лабиринте. Проект реализован на языке программирования Rust.

Задача

Разработать PathFinder, снабдить его инструментарием DevOps
Герой решил поехать в гости к другу. Перед ним лежит лабиринт. Помогите герою найти путь.

Лабиринт задан текстовым файлом в UTF-8
На первой строке задана ширина лабиринта (от 1 до 2048)
Во второй строке задана высота лабиринта (от 1 до 2048)
Далее на n строках задан либиринт где :

- '_' -- пустое поле
- '#' -- стена
- 1 -- Положение первого рыцаря
- F -- Положение финальной точки (выхода из лабиринта)

Программа должна печатать последовательность ходов (клеток), по которым должен пройти рыцаря или писать, что прохода нет.
Формат вывода -- m шагов с адресами клеток.
Допускается визуализация пути

Вход	Ответ	Вход	Ответ
5	x:1, y:2	5	Прохода нет
5	x:2, y:2	5	
#####	x:3, y:2	#####	
1__#	x:4, y:2	1__#	
###_#	x:4, y:3	#####	
#__#	x:4, y:4	#__#	
#F###	x:3, y:4	#F###	
	x:2, y:4		
	x:2, y:5		

Вербальная модель решения

Для решения задачи поиска пути в лабиринте будем использовать алгоритм поиска в ширину (BFS). Этот алгоритм гарантирует нахождение кратчайшего пути в невзвешенном графе, каким является наш лабиринт.

Алгоритм работает следующим образом:

1. Начинаем с исходной точки (позиция '1').
2. Помещаем эту точку в очередь и отмечаем как посещенную.
3. Пока очередь не пуста, извлекаем точку из очереди.
4. Если эта точка – финальная (позиция 'F'), то путь найден.
5. Иначе, для каждой соседней клетки (вверх, вправо, вниз, влево), если она не является стеной и не посещена ранее:
 - Добавляем её в очередь.
 - Отмечаем как посещенную.
 - Запоминаем, из какой клетки мы в неё пришли.
6. Если очередь опустела, а финальная точка не найдена, то путь не существует.
7. Если путь найден, восстанавливаем его от финальной точки к начальной, используя записи о предыдущих клетках.

Математическая модель

Представим лабиринт как двумерный массив (матрицу) символов $M[i][j]$, где i – номер строки, j – номер столбца. Каждый элемент может быть одним из следующих символов: $\#$ - стена, $_$ - пустая клетка, 1 - начальная точка, F - конечная точка.

Формально, задача состоит в нахождении последовательности клеток $P = \{p_1, p_2, \dots, p_n\}$, где:

- p_1 – начальная клетка (соответствует символу '1')
- p_n – конечная клетка (соответствует символу 'F')
- Для любых соседних клеток p_k и p_{k+1} выполняется условие: они являются соседними в лабиринте по горизонтали или вертикали, и $M[p_{k+1}]$ не является стеной.

Используя алгоритм BFS, мы будем строить дерево поиска, где:

- Вершины – клетки лабиринта
- Ребра соединяют соседние клетки (по горизонтали и вертикали)
- Корень – начальная клетка

Пусть S – множество посещенных клеток, Q – очередь клеток для обработки, $P[i][j]$ – матрица, где для каждой клетки указана предыдущая клетка в пути.

Алгоритм можно описать следующим образом:

1. Инициализация: $S = \{p_1\}$, $Q = [p_1]$, $P[i][j] = \text{null}$ для всех i, j
2. Пока Q не пуста: а. Извлечь клетку c из начала очереди Q
б. Если c – конечная клетка, завершить поиск с. Для каждой соседней клетки n клетки c :

- Если `n` не является стеной и `n ∉ S`:
 - Добавить `n` в `S`
 - Добавить `n` в конец `Q`
 - Установить `P[n.y][n.x] = c`
- 3. Если алгоритм завершился без нахождения конечной клетки, путь не существует
- 4. Иначе, восстановить путь от конечной клетки к начальной, используя матрицу `P`

Программная реализация

Структура проекта

Проект реализован на языке Rust и имеет следующую структуру:

```
pathfinder/
├── Cargo.toml      # Файл конфигурации Rust проекта
├── Makefile        # Файл для автоматизации сборки и тестирования
├── build.rs        # Скрипт для настройки сборки
├── src/
│   ├── main.rs     # Основной код программы
│   ├── lib.rs      # Библиотечные функции
│   └── bin/
│       └── generate_maze.rs # Утилита для генерации лабиринтов
├── tests/          # Тесты
└── examples/       # Примеры использования
```

Ключевые компоненты

Основной алгоритм поиска пути (BFS)

Реализация алгоритма поиска в ширину (BFS) представлена в функции `find_path`. Она принимает лабиринт в виде двумерного массива символов и возвращает последовательность точек, представляющих путь от начальной до конечной точки.

```
pub fn find_path(maze: &Vec<Vec<char>>, width: usize, height: usize) ->
Option<Vec<Point>> {
    let (start, end) = find_start_end(maze, width, height)?;

    let mut queue = VecDeque::new();
    let mut visited = HashSet::new();
    let mut parent = vec![vec![None; width]; height];

    queue.push_back(start);
    visited.insert(start);

    while let Some(current) = queue.pop_front() {
        if current == end {
            return Some(reconstruct_path(&parent, end, start));
        }

        for next in get_adjacent_cells(&current, maze, width, height) {
            if !visited.contains(&next) {
```

```

        queue.push_back(next);
        visited.insert(next);
        parent[next.y][next.x] = Some(current);
    }
}
}

None
}

```

Чтение и парсинг файла лабиринта

Функция `parse_maze_file` отвечает за чтение файла лабиринта и его преобразование во внутреннее представление:

```

fn parse_maze_file<P: AsRef<Path>>(path: P) -> io::Result<(Vec<Vec<char>>,
    usize, usize)> {
    let file = File::open(path)?;
    let mut lines = io::BufReader::new(file).lines();

    let width: usize = lines.next()
        .ok_or_else(|| io::Error::new(io::ErrorKind::InvalidData,
            "Отсутствует информация о ширине"))?
        .map_err(|e| io::Error::new(io::ErrorKind::InvalidData, e))?
        .parse()
        .map_err(|_| io::Error::new(io::ErrorKind::InvalidData,
            "Некорректная ширина"))?;

    let height: usize = lines.next()
        .ok_or_else(|| io::Error::new(io::ErrorKind::InvalidData,
            "Отсутствует информация о высоте"))?
        .map_err(|e| io::Error::new(io::ErrorKind::InvalidData, e))?
        .parse()
        .map_err(|_| io::Error::new(io::ErrorKind::InvalidData,
            "Некорректная высота"))?;

    let maze: Vec<Vec<char>> = lines
        .map(|line| line.map(|l| l.chars().collect()))
        .collect::<Result<Vec<Vec<char>>, _>>()?;

    // Проверяем, что размеры лабиринта совпадают с указанными
    if maze.len() != height || maze.iter().any(|row| row.len() != width) {
        return Err(io::Error::new(io::ErrorKind::InvalidData, "Размеры
лабиринта не соответствуют указанным"));
    }

    Ok((maze, width, height))
}

```

Визуализация результата

Программа предоставляет несколько форматов вывода результата:

1. Текстовый формат: координаты точек пути
2. Визуальный формат: отображение лабиринта с отмеченным путем
3. JSON формат: представление результата в формате JSON

```
fn visualize_maze(maze: &Vec<Vec<char>>, path: &Vec<Point>) {
    let mut visual_maze = maze.clone();

    // Отмечаем путь символом '*', кроме начала и конца
    for &point in path.iter().skip(1).rev().skip(1) {
        visual_maze[point.y][point.x] = '*';
    }

    // Выводим лабиринт
    for row in &visual_maze {
        for &cell in row {
            print!("{}", cell);
        }
        println!();
    }
}
```

Инструменты DevOps

Автоматизация сборки и тестирования

Для автоматизации процессов сборки, тестирования и развертывания используется Makefile:

```
.PHONY: all build test coverage bench clean doc install package

# Основная цель - собрать проект
all: build test

# Сборка проекта
build:
    cargo build

# Сборка в production режиме
release:
    cargo build --release

# Запуск тестов
test:
    cargo test

# Тесты с детализацией
test-verbose:
    cargo test -- --nocapture

# Генерация отчета о покрытии
coverage:
    cargo install cargo-tarpaulin --force
    cargo tarpaulin --ignore-tests --out Html

# Запуск бенчмарков
bench:
    cargo bench

# Очистка результатов сборки
clean:
    cargo clean
```

```
# Генерация документации
doc:
    cargo doc --no-deps

# Установка бинарного файла
install:
    cargo install --path .

# Создание установочного пакета
package:
    cargo install cargo-deb --force
    cargo deb
```

Профили сборки

В файле `Cargo.toml` настроены профили для разработки и производственной среды:

```
[profile.dev]
opt-level = 0
debug = true
debug-assertions = true
overflow-checks = true
lto = false

[profile.release]
opt-level = 3
debug = false
strip = true
lto = true
codegen-units = 1
panic = "abort"
```

Скрипт сборки

Файл `build.rs` используется для настройки процесса сборки и генерации тестовых данных:

```
use std::env;
use std::fs;
use std::path::Path;

fn main() {
    println!("cargo:rerun-if-changed=build.rs");
    println!("cargo:rerun-if-changed=src/");

    // Создаем директорию для тестовых данных, если она не существует
    let out_dir = env::var("OUT_DIR").unwrap();
    let test_data_dir = Path::new(&out_dir).join("test_data");

    if !test_data_dir.exists() {
        fs::create_dir_all(&test_data_dir).unwrap();

        // Создаем тестовый файл лабиринта для тестов
        let test_maze_path = test_data_dir.join("test_maze.txt");
        fs::write(
            &test_maze_path,
            "5\n5\n#####\n1___#\n###_#\n#___#\n#F###\n",
        );
    }
}
```

```
        ).unwrap();

        println!("cargo:warning=Test data generated in: {}",
test_data_dir.display());
    }

    // Определяем переменные окружения для различных сред
    if env::var("PROFILE").unwrap() == "release" {
        println!("cargo:rustc-cfg=production");
    } else {
        println!("cargo:rustc-cfg=development");
    }
}
```

Тестирование

В проекте используется встроенная в Rust система модульного тестирования . Тесты расположены в файлах `main.rs` и `maze_test.rs` . Покрывание кода тестами отслеживается с помощью инструмента `cargo-tarpaulin` .

Запуск тестов

- `cargo test` – запуск всех тестов
- `cargo test -- --nocapture` – запуск с выводом диагностической информации
- `make test` – запуск тестов через Makefile
- `make test-verbose` – запуск тестов с подробным выводом

Выводы

Программа удовлетворяет всем заданным требованиям:

1. Корректно читает и обрабатывает входные данные из файла.
2. Находит кратчайший путь в лабиринте с помощью алгоритма поиска в ширину (BFS).
3. Предоставляет результат в различных форматах: текстовый, визуальный и JSON.
4. Корректно обрабатывает случаи, когда путь отсутствует.

Список литературы

1. Документация Rust. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://doc.rust-lang.org/book/> (дата обращения: 15.03.2025).
2. Документация Cargo. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://doc.rust-lang.org/cargo/> (дата обращения: 15.03.2025).
3. Breadth-First Search in Rust [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://dev.to/fushji/a-weekly-rust-pill-5-5d5j> (дата обращения: 15.03.2025).