Database Project Report - 互联网拼车

计 55 陈齐斌 2015011403

1 实验说明

- 问题描述在下发的 project.pdf 中
- 代码依赖的第三方库、运行方法以及样例结果见 README.md
- 实现的功能有:
 - 。 在 5s 内(不包括预处理)返回 5 辆出租车,并且绕路距离不超过 10km
 - 。 实现 UI 可以显示乘客位置、目的地位置、返回结果的出租车位置
 - 。 考虑了最优乘客送达顺序,UI 中显示行进路线以及车上其他乘客的目的地与 路线
 - 。 基于路网来完成(借助了 GPTree 第三方库)

2 设计框架与算法

2.1 总体框架

- 借助了 GTree 仓库中的 GPTree,可以给定路网数据 road.cnode, road.nedge, 经过建树的预处理,之后只要加载保存的 .data 文件,就可以在很短的时间内得到两个 node 间的最短路径长度以及路径经过的结点列表。
- 考虑到系统的效率,除了上述的 gptree 用了原来的 c++ 实现外,寻找出租车等函数也用了 c++ 实现。然后用 python 对这些封装后的 api 进行调用,处理用户输入、生成 ui 等操作。

2.2 模块简要文档

2.2.1 core.cpp

- core.cpp 中为 GPTree 的算法实现代码,以及搜索出租车相关的代码,细分的介绍如下:
- GTree 两点最段路查询第三方库的部分
 - 。 load, save 为预处理导出导入的接口
 - int G_Tree::search(int S, int T) 为返回两点间最短路径的距离,另外还有 search_catch 函数可以在多次连续查询时利用计算的缓存提高效率。

int G_Tree::find_path(int S, int T, std::__1::vector<int> &order)为返回两点间最短路径经过的 node 的列表(存在 order 中)

• 打车拼车部分

- 。 json searchTaxi(int S, int T, int K) 为返回 K 辆去接从 S 到 T 的 乘客的出租车。返回一个 json 变量,其为一个 K 个元素的列表,每个元素为 找到的符合条件的一辆出租车的信息字典,key 包含 D1, D2, D3, D4 的值,以及出租车的 id,以便调试与分析。用到了 BFS,即从 S 点出发向四周找 车,以便能在最快时间内让用户上车
- o int optimalOrder(std::__1::vector<int> passengers_pos, int taxi_pos) 函数,由于不同的接送顺序会产生不同距离的总路程,通过一个全排列来枚举,找到最优的乘客送达顺序下的总路程(也就是 D3),对应还有一个函数 optimalOrderRoute,这会返回这个最优路线,是为了尽可能减少不必要的操作而设计。与 search, find_path 的关系类似。
- 。 std::__1::vector<int> wholePath(std::__1::vector<int> nodes) 由于 optimalOrderRoute 返回乘客的送达顺序,并不能提供直接的导航,还需要调用 find_path 来找到完整的路径,wholePath 即实现这个功能的函数。
- int main(int argc, char **argv) 加载预处理过的内容后, 开始循环等 待命令行的输入, 为 python 提供函数接口

2.2.2 pipe.py

• 实现的 python class Pipe 用来开启 C++ 子线程以运行 core, 提供 send, recv 两个接口来通过 stdin 和 stdout 与 core 程序通信

2.2.3 api.py

• 通过调用 pipe, 与 c++ 端对接,将用 pipe 实现的 c++ 的函数封装成 python 中的函数,使得 search.py 中能正常调用

2.2.4 search.py

- 提供服务的主要代码
- load_nodes, load_taxis 加载了路网节点信息
- nearest_node 通过调用 distance,使得能够支持由一个经纬度找到最近的路 网节点,以开始之后的主算法。为了尽可能减少重复计算,将一些重复的计算结果 缓存下来,使速度提高了很多。
- main 中循环等待用户输入经纬度,并将结果写到 index.html 网页中,可以打开看到用户位置、出租车位置、最短路线等。

3参考资料

• lect06-spatialdata.ppt 课件

- TsinghuaDatabaseGroup/GTree
- Baidu Map 开放 API