

Russia 2018 World Cup Route Using The Uniform Cost Method

Clóvis Oliveira Manguiera¹, Fabrícia de Jesus Santos¹,
Paulo Victor dos Santos¹, Wesley Henrique Santos¹

¹Departamento de Sistemas de Informação
Universidade Federal de Sergipe (UFS) – Itabaiana, SE – Brasil

{clovis-jack, paulo.victor_18}@hotmail.com

fabriciacoper@gmail.com, weslley-campos@outlook.com

1. Introdução

No Brasil, o futebol é a paixão da nação e muitas vezes sendo considerado o esporte mais importante. Devido a essa paixão, a torcida brasileira é fiel ao seu time, desse modo, não seria diferente na copa do mundo. A copa do mundo está sendo realizada na Rússia, o qual é considerado o maior país de extensão territorial.

O jogos são realizados em províncias (estados) diferentes com grande distância, o que consequentemente, leva muito tempo para viagem. Para facilitar o deslocamento e poder acompanhar melhor os jogos, o projeto tem como objetivo apresentar o melhor caminho para os amantes de futebol. Utilizando o método de custo uniforme, os critérios escolhidos para apresentar o melhor caminho, foram: distância, tempo e número de pedágio de um percurso.

2. Busca de Custo Uniforme

A estratégia de busca uniforme é uma pequena modificação da estratégia de busca em largura. Na busca em largura primeiro expande-se o nó raiz, depois todos os nós gerados por esse, e assim por diante até que se chegue ao estado meta. Ou seja, todos os nós que estão numa profundidade da árvore serão expandidos e visitados antes que os nós que estão numa profundidade $d+1$.

A estratégia de busca uniforme é basicamente a mesma coisa. Mas ao invés de pegar o primeiro nó expandido que está na lista aguardando processamento, o nó que possui o menor custo ($g(N)$) será escolhido para ser expandido. Se certas condições sempre forem cumpridas, garante-se que a primeira solução encontrada será a mais barata. Uma condição é a seguinte: o custo do caminho nunca deve ir diminuindo conforme avançamos por ele, em outras palavras, é importante que:

Listing 1. Pseudo-código para calcular a função $g(n)$

```
1  $g(\text{Sucessor}) \geq g(N)$   
2 em todos os nos  $N$ ,  
3  $g(N)$  e o custo conhecido de ir-se da raiz ate o nodulo  $N$ .
```

3. Aplicação

A aplicação baseou-se com dados fornecido por uma empresa russa Astra Log. A mesma é uma empresa que oferece serviços de transporte de mercadoria para vários países, principalmente a Rússia. Logo, foi possível gerar o grafo para ajudar no desenvolvimento do projeto. Pode-se acompanhar o grafo na Figura 1, onde cada ponto representa as cidades que acontecerão os jogos para a copa do mundo. Dentro dos dados fornecidos pela empresa Astra Log, estava a distância de uma cidade para outra. Porém, para obter o tempo e o número de pedágio, realizou-se uma busca no Google Maps. Contudo, a aplicação tem



Figura 1. Grafo

por objetivo mostrar para ao usuário o melhor caminho entre as cidades que irão acontecer os jogos, onde dado um estado de partida e um de destino, o programa irá traçar um caminho com base nas informações definidas, que compõe a função G, sendo elas distância, tempo e a número de pedágios dentro da rota.

3.1. Implementação

Com os dados definidos, inicialmente, efetuou uma normalização dos dados para equilibrar os seus valores. Essa normalização se dá pela fórmula:

$$g(X) = \frac{x - \min}{\max - \min}$$

. Onde:

1. x é o valor que deseja normalizar;
2. \min representa o valor mínimo dentre os vértices;
3. \max representa o valor máximo dentre os vértices;
4. $g(X)$ equivale ao valor normalizado.

Em seguida, temos o método principal do projeto. Basicamente, dada uma origem e destino, o primeiro elemento será adicionado na fila. Nesse caso o primeiro elemento

será o ponto de origem. Se a fila não estiver vazia, a variável “cidadePai” do tipo “Cidade” guarda o primeiro elemento da fila. Como forma de controle, uma condição foi criada para saber se a cidade de origem e destino fossem iguais, caso fosse o método retornaria a cidade atual. Senão, um laço de repetição foi criado para varrer a matriz criada e buscar quais nós não eram visitados e que a matriz não retornasse um valor 0 — se retornar valor 0 era porque não tinha encontrado nenhuma adjacência. Logo se a condição fosse verdadeira, os custos seriam somados ao longo do laço e cada cidade seria adicionada na fila para comparações futuras, até que a condição fosse falsa.

Listing 2. Método Principal do Projeto

```
1 public Cidade uniformCustSearch(int origem, int destino) {
2
3     PriorityQueue<Cidade> fila = new PriorityQueue<Cidade>();
4     cidades[destino].setIsFinal(true);
5     cidades[origem].setWasVisited(true);
6     fila.add(cidades[origem]);
7
8     while (!fila.isEmpty()) {
9
10        Cidade cidadePai = fila.remove();
11
12        if (cidadePai.isFinal() == cidades[destino].isFinal())
13            return cidadePai;
14
15        for (int cidadeAtual = 0;
16             cidadeAtual < matriz_adjacente.length;
17             cidadeAtual++) {
18            if ((matriz_adjacente[cidadePai.getPosition()][cidadeAtual] != 0)
19                && (cidades[cidadeAtual].wasVisited() == false)) {
20                cidades[cidadeAtual].setCustNode(cidadePai.getCustNode()
21                    + matriz_adjacente[cidadePai.getPosition()][cidadeAtual]);
22                cidades[cidadeAtual].setPai(cidades[cidadePai.getPosition()]);
23                cidades[cidadeAtual].setWasVisited(true);
24                fila.add(cidades[cidadeAtual]);
25            }
26        }
27    }
28    return null;
29 }
```

3.2. Interface

Para saber qual melhor caminho, o usuário deve selecionar sua origem e seu destino com-
boBox, localizado no canto direito da tela. A partir desse momento, ao clicar no botão
iniciar, a aplicação irá apresentar o melhor caminho, mostrando os pontos das cidades a
serem passadas. Logo a baixo segue a imagem 2.



Figura 2. Tela Inicial

4. Conclusão

O presente projeto teve por objetivo aplicar o algoritmo de busca de custo uniforme sobre o problema citado anteriormente. O maior propósito é ganhar conhecimento sobre a área de Inteligência Artificial e ter suporte para aplicar os seus conceitos. Contudo, o método de busca do custo uniforme, não realiza a busca de uma forma ótima, já que ele tem um grande custo computacional, pois é necessário percorrer todos os nós da árvore, uma vez que o menor caminho mostrado por ele, não será de fato o menor.