**МИНОБРНАУКИ РОССИИ**

**Санкт-Петербургский государственный**

**электротехнический университет**

**«ЛЭТИ» им. В.И. Ульянова (Ленина)**

**Кафедра МО ЭВМ**

отчет

**по лабораторной работе №2**

**по дисциплине «Построение и анализ алгоритмов»**

# Тема: **Жадный алгоритм и A\***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Студент гр. 9382 |  | Рыжих Р.В. |
| Преподаватель |  | Фирсов М.А. |

Санкт-Петербург

2021

**Цель работы.**

Разработать жадный алгоритм и алгоритм A\* для поиска пути в графе.

**Задание.**

***Жадный алгоритм.***

Разработайте программу, которая решает задачу построения пути в ориентированном графе при помощи жадного алгоритма. Жадность в данном случае понимается следующим образом: на каждом шаге выбирается последняя посещённая вершина. Переместиться необходимо в ту вершину, путь до которой является самым дешёвым из последней посещённой вершины. Каждая вершина в графе имеет буквенное обозначение ("a", "b", "c"...), каждое ребро имеет неотрицательный вес.

Пример входных данных

a e

a b 3.0

b c 1.0

c d 1.0

a d 5.0

d e 1.0

В первой строке через пробел указываются начальная и конечная вершины

Далее в каждой строке указываются ребра графа и их вес

В качестве выходных данных необходимо представить строку, в которой перечислены вершины, по которым необходимо пройти от начальной вершины до конечной. Для приведённых в примере входных данных ответом будет

abcde

***Алгоритм А\*.***

Разработайте программу, которая решает задачу построения кратчайшего пути в ориентированном графе методом А\*. Каждая вершина в графе имеет буквенное обозначение ("a", "b", "c"...), каждое ребро имеет неотрицательный вес. В качестве эвристической функции следует взять близость символов, обозначающих вершины графа, в таблице ASCII.

Пример входных данных

a e

a b 3.0

b c 1.0

c d 1.0

a d 5.0

d e 1.0

В первой строке через пробел указываются начальная и конечная вершины

Далее в каждой строке указываются ребра графа и их вес

В качестве выходных данных необходимо представить строку, в которой перечислены вершины, по которым необходимо пройти от начальной вершины до конечной. Для приведённых в примере входных данных ответом будет

ade

**Вариант 8**

Перед выполнением А\* выполнять предобработку графа: для каждой вершины отсортировать список смежных вершин по приоритету.

**Описание алгоритма.**

1. Заполняется std::map с ключом-вершиной и значением, равным всем соседним вершинам.
2. Сортировка std::map по значению перед началом работы алгоритм.
3. Для жадного алгоритма вынимается всегда первый элемент так как значения ключей std::map отсортированы по возрастанию. Для A\* учитывается вся стоимость пути, поэтому на каждой итерации вынимается по одному, начиная с заданной, постоянно обновляя стоимость передвижения.

**Сложность.**

Вставка n элементов в std::map занимает O(nlogn). Помимо взятия элемента производится поиск пути от данного элемента до конечного. Поиск в std::map n раз занимает O(nlogn). Итого, получается O(2nlogn).

Временная сложность алгоритма A\* зависит от эвристики. В худшем случае, число вершин, исследуемых алгоритмом, растёт экспоненциально по сравнению с длиной оптимального пути, но сложность становится полиномиальной, когда эвристика удовлетворяет следующему условию:

|h(x) – h\*(x)| <= O(logh\*(x));

Где h\* - оптимальная эвристика, то есть точная оценка расстояния из вершины x к цели. Другими словами, ошибка h(x) не должна расти быстрее, чем логарифм от оптимальной эвристики.

**Описание функций и структур данных.**

Создан класс FindingPath, который содержит в себе std::map, представляющий собой граф, начало и конец пути, количество вершин, а также следующие функции:

vector<char> GreedyAlghoritm() – жадный алгоритм, который выбирает самый короткий путь к смежной вершине и переходит по нему, если вершина не была посещена.

vector<char> AStar() – алгоритм A\*, который с помощью приоритетной очереди выбирает наикратчайший алгоритм поиска пути от начала, до конца графа.

void Sort() – функция, сортирующая смежные вершины по весу.

void Read() – функция считывания до символа ‘0’ (также, как принимает Stepik), которая заполняет граф.

Int Heuristic(char a, char b) – эвристическая функция.

**Демонстрация работы.**

|  |  |
| --- | --- |
| Ввод | Вывод |
| a g  a b 3.0  a c 1.0  b d 2.0  b e 3.0  d e 4.0  e a 1.0  e f 2.0  a g 8.0  f g 1.0  0 | Для вершины a есть следующие смежные вершины:  b(3) c(1) g(8)  Отсортированные вершины:  c(1) b(3) g(8)  Для вершины b есть следующие смежные вершины:  d(2) e(3)  Отсортированные вершины:  d(2) e(3)  Для вершины d есть следующие смежные вершины:  e(4)  Отсортированные вершины:  e(4)  Для вершины e есть следующие смежные вершины:  a(1) f(2)  Отсортированные вершины:  a(1) f(2)  Для вершины f есть следующие смежные вершины:  g(1)  Отсортированные вершины:  g(1)  Ответ: ag |
| a g  a b 3.0  a c 1.0  b d 2.0  b e 3.0  d e 4.0  e a 3.0  e f 2.0  a g 8.0  f g 1.0  0 | Для вершины a есть следующие смежные вершины:  b(3) c(1) g(8)  Отсортированные вершины:  c(1) b(3) g(8)  Для вершины b есть следующие смежные вершины:  d(2) e(3)  Отсортированные вершины:  d(2) e(3)  Для вершины d есть следующие смежные вершины:  e(4)  Отсортированные вершины:  e(4)  Для вершины e есть следующие смежные вершины:  a(3) f(2)  Отсортированные вершины:  f(2) a(3)  Для вершины f есть следующие смежные вершины:  g(1)  Отсортированные вершины:  g(1)  Ответ:ag |
| a e  a b 7.0  a c 3.0  b c 1.0  c d 8.0  b e 4.0 | Для вершины a есть следующие смежные вершины:  b(7) c(3)  Отсортированные вершины:  c(3) b(7)  Для вершины b есть следующие смежные вершины:  c(1) e(4)  Отсортированные вершины:  c(1) e(4)  Для вершины c есть следующие смежные вершины:  d(8)  Отсортированные вершины:  d(8)  Ответ:abe |

**Выводы.**

В ходе выполнения лабораторной работы был разработан эадный алгоритм, а также разработан алгоритм А\*

**ПРИЛОЖЕНИЕ А**

**ИСХОДНЫЙ КОД ПРОГРАММЫ**

#include <iostream>

#include <vector>

#include <map>

#include <queue>

#include <algorithm>

using namespace std;

class FindingPath {

public:

FindingPath() = default;

vector<char> GreedyAlgorithm();

vector<char> AStar();

void Sort();

void Read();

int Heuristic(char a, char b);

private:

map<char, vector<pair<char, double>>> graph;

map<char, bool> visited;

char start;

char end;

int number;

};

struct Sorting { //функция сортировки для приоритетной очереди

bool operator() (pair<char, double> a, pair<char, double> b) {

//если стоимость двух вершин равна, то возвращается меньшая из них в алфавитном порядке, если стоимость разная, то большая из них

if (a.second == b.second)

return (a.first < b.first);

else

return (a.second > b.second);

}

};

int FindingPath::Heuristic(char a, char b) {

return abs(a-b);

}

vector<char> FindingPath::AStar() { //А\*

map<char, pair<vector<char>, double>> ShortPathes; //текущие кратчайшие пути

vector<char> vertex;

priority\_queue < pair<char, double>, vector<pair<char, double>>, Sorting> PriorityQueue; //очередь в алгоритме

PriorityQueue.push({ start, 0 });

vertex.push\_back(start);

ShortPathes[start].first = vertex;

while (!PriorityQueue.empty()) { //пока очередь не пуста

if (PriorityQueue.top().first == end) { //если найдена конечная вершина

return ShortPathes[end].first; //то заканчивается поиск

}

auto TmpVertex = PriorityQueue.top(); //достается приоритетная вершина из очереди

PriorityQueue.pop();

for (auto& i : graph[TmpVertex.first]) { //рассматриваются все вершины, которые соединены с текущей вершиной

double CurLength = ShortPathes[TmpVertex.first].second + i.second;

if (ShortPathes[i.first].second == 0 || ShortPathes[i.first].second > CurLength) { //если пути нет или найденный путь короче

vector<char> path = ShortPathes[TmpVertex.first].first; //добавляется в путь родительской вершины текущая вершина с кратчайшим путем

path.push\_back(i.first);

ShortPathes[i.first] = { path, CurLength }; //обновление пути и расстояния

int heur = Heuristic(end, i.first);

//cout << i.first << ' ' << heuristic[i.first] << '\n';

PriorityQueue.push({ i.first, heur + ShortPathes[i.first].second }); //записывается в очередь текущая вершина

}

}

}

return ShortPathes[end].first;

}

void FindingPath::Sort() {

for (auto it = graph.begin(); it != graph.end(); ++it) {

cout << "Для вершины " << it->first << " есть следующие смежные вершины:\n";

for (int i = 0; i < it->second.size(); i++) {

cout << it->second[i].first << '(' << it->second[i].second << ')' << ' ';

}

cout << endl;

std::sort(it->second.begin(), it->second.end(), [](pair<char, double>& a, pair<char, double>& b) -> bool {return a.second < b.second; });

cout << "Отсортированные вершины:\n";

for (int j = 0; j < it->second.size(); j++) {

cout << it->second[j].first << '(' << it->second[j].second << ')' << ' ';

}

cout << endl;

}

}

void FindingPath::Read() {

char start, end;

cin >> start >> end;

this->start = start;

this->end = end;

int count = 0;

while (cin >> start) {

if (start == '0') //символ остановки ввода данных

break;

double weight;

cin >> end >> weight;

graph[start].push\_back({ end,weight });

visited[start] = false;

visited[end] = false;

count++;

}

this->number = count;

}

vector<char> FindingPath::GreedyAlgorithm() {

double min;

vector<char> result;

result.reserve(this->number);

result.push\_back(this->start);

char CurVertex = this->start;

while (CurVertex != this->end) {

char NextVertex;

min = 100;

bool found = false;

for (auto& i : this->graph[CurVertex]) {

if (!visited[i.first] && i.second < min) {

min = i.second;

NextVertex = i.first;

found = true;

}

}

visited[CurVertex] = true;

if (!found) {

if (!result.empty()) {

result.pop\_back();

CurVertex = result.back();

}

continue;

}

CurVertex = NextVertex;

result.push\_back(CurVertex);

}

return result;

}

int main() {

setlocale(LC\_ALL, "Russian");

FindingPath answer;

answer.Read();

answer.Sort();

vector<char> out = answer.AStar();

cout << "Ответ:";

for (auto& i : out) {

cout << i;

}

return 0;

}