



Semestrální práce z KIV/PC

Vyhledávání cest v grafu technikou DFS

Petr Hlaváč
A15B0037P
petrh@students.zcu.cz

1. 12. 2017

Obsah

1	Zadání	2
1.1	Popis činnosti programu	3
1.1.1	Specifikace výstupu programu	3
1.1.2	Řazení výstupu	3
1.2	Podrobné zadání	1
2	Analýza úlohy	2
2.1	Načtení vstupních dat	2
2.2	Vybrání vhodné datové struktury	3
2.2.1	Matice sousednoti	3
2.2.2	Spojový seznam	4
2.3	Modifikace algoritmu DFS	4
2.3.1	Ukončovací podmínky	5
2.3.2	Ukládání cest	5
2.4	Vypisování výsledných cest	6
3	Implementace	7
4	Uživatelská příručka	8
5	Závěr	9

1 Zadání

Naprogramujte v ANSI C přenositelnou **konzolovou aplikaci**, která bude **procházet graf technikou DFS** (Depth-First-Search). Vstupem aplikace bude soubor s popisem grafu. Výstupem je pak odpovídající výčet všech cest mezi požadovanými uzly.

Program se bude spouštět příkazem **dfs.exe** <soubor-grafu> <id1> <id2> <maxD>

- Symbol <soubor-grafu> zastupuje parametr - název vstupního souboru se strukturou grafu.
- Následují identifikátory (dále jen id) dvou uzlů v grafu <id1> a <id2>, mezi kterými bude spouštěn proces hledání cest.
- <maxD> je parametr popisující maximální délku cest, které mají být nalezeny.

Vámi vyvinutý program tedy bude vykonávat následující činnosti.

1. Při spuštění bez potřebných parametrů vypíše nápovědu pro jeho správné spuštění a ukončí se.
2. Při spouštění s parametry načte zadaný vstupní soubor do vhodné struktury reprezentující graf a mezi zadanými uzly najde všechny cesty, jejichž délka nepřekročí konstatnu nastavenou vstupním parametrem.

Váš program může být během testování spuštěn například takto:

```
dfs.exe graph.csv 1 2 4
```

Při tomto spuštění program vyhledá všechny cesty délky 1 až 4 mezi uzly 1 a 2.

Hotovou práci odevzdejte v jediném archivu typu ZIP prostřednictvím automatického odevzdávacího a validačního systému. Postupujte podle instrukcí uvedených na webu předmětu. Archiv nechtě obsahuje všechny zdrojové soubory potřebné k přeložení programu, **makefile** pro Windows i Linux a dokumentaci ve formátu PDF vytvořenou v typografickém systému T_EX, resp. L^AT_EX.

1.1 Popis činnosti programu

Program načte vstup ve formátu CSV, který vhodným způsobem uloží do paměti pro pozdější prohledávání. Následně spustí algoritmus, jehož výstupem bude seznam všech cest mezi dvěma uzly, které bude vypisovat na standardní výstup ve formátu popsaném dále.

1.1.1 Specifikace výstupu programu

Program bude na standardní výstup vypisovat jednotlivé cesty. Vždy na jeden řádek právě jednu cestu. Cesty budou popsány posloupností id jednotlivých uzlů oddělených pomlčkou (tj. znakem minus, „-“). následovat bude středník a popisky jednotlivých hran v grafu oddělené čárkou. Za posledním středníkem bude uvedena hodnota sekundární metriky - relevance cesty, podle které budou cesty seřazeny (viz Řazení výstupu).

Například tedy pro hledání cest mezi uzly A a B:

A-B; h_1 ; m_1
A-F-B; h_2, h_3 ; $m_{2,3}$
A-W-B; h_4, h_5 ; $m_{4,5}$
A-F-O-B; h_2, h_6, h_7 ; $m_{2,6,7}$

Kde A, B, F, W, F, ... jsou popisky uzlů grafu, h_n jsou ohodnocení hran a $m_{c1,c2,...cn}$ je hodnota metrika relevance nalezené cesty.

1.1.2 Řazení výstupu

Cesty budou na standardním výstupu seřazeny podle jejich délky. Pokud bude nalezeno více cest stejné délky, budou seřazeny podle jejich relevance následujícím způsobem. Popisky grafu nesou informaci o kalendářním datu ve formátu YYYY-MM-DD. Každá cesta bude tedy ohodnocena celým číslem, které bude odpovídat rozdílu v počtu dní mezi nejstarším a nejnovějším datem, následně budou podle toho čísla cesty se shodnou délkou seřazeny vzestupně.

Pokud tedy nalezete cestu, kterou budou tvořit tyto 4 hrany s hodnotami:

2000-01-15,
2000-01-04,
2000-01-19,

2000-01-24,

vypočte se hodnota metriky jako počet dnů mezi daty 2000-01-04 a 2000-01-24, což je 20.

1.2 Podrobné zadání

Originální nezkrácené zadání je možné nalézt na adrese:

<http://www.kiv.zcu.cz/studies/predmety/pc/doc/work/sw2017-02.pdf>

2 Analýza úlohy

Úloha se skládá z následujících kroků:

1. Načtení vstupních dat.
2. Vybrání vhodné datové struktury.
3. Modifikace algoritmu DFS pro hledání všech cest mezi dvěma body.
4. Vypisování výsledných cest.

2.1 Načtení vstupních dat

CSV nebo-li Comma-separeted-values je jednoduchý souborový formát určený pro výměnu tabulkových dat.

Ukázka vstupního souboru ve formátu CSV

```
1;2;2007-02-16
1;2;2008-02-15
1;3;2007-10-26
1;4;2007-10-30
3;2;2007-10-11
3;6;2007-06-14
3;7;2007-08-14
3;9;2008-03-05
4;2;2007-10-05
5;1;2007-02-04
```

Data jsou formátovány ve stylu idUzlu1; idUzlu2; hodnotaHrany

Jedna řádka vstupního souboru představuje jednu hranu. Bude tedy vhodné načítat a zpracovávat data po řádcích. Formát CSV nám práci s daty velmi ulehčí, neboť nebude příliš náročné data v řádce rozdělit za pomoci znaku „;“.

2.2 Vybrání vhodné datové struktury

Pro reprezentaci grafu se využívají následující struktury:

1. Matice sousednosti
2. Spojový seznam

2.2.1 Matice sousednosti

Matice sousednosti má velikost $V \times V$ kde V je počet uzlů. Vzhledem k faktu, že máme ohodnocené hrany grafu vložíme na pozice v matici, kde se nachází hrana její hodnotu a na pozice kde hrana není nějakou speciální hodnotu v našem případě (NULL). Hrany v grafu jsou zadány jako neorientované, tudíž matice bude symetrická viz vzorová matice stavené pro výše zmíněná vstupní data.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	NULL	h_1, h_2	h_3	h_4	h_{10}	NULL	NULL	NULL	NULL
2	h_1, h_2	NULL	h_5	h_9	NULL	NULL	NULL	NULL	NULL
3	h_3	h_5	NULL	NULL	NULL	h_6	h_7	NULL	h_8
4	h_4	h_9	NULL	NULL	NULL	NULL	NULL	NULL	NULL
5	h_{10}	NULL	NULL	NULL	NULL	NULL	NULL	NULL	NULL
6	NULL	NULL	h_6	NULL	NULL	NULL	NULL	NULL	NULL
7	NULL	NULL	h_7	NULL	NULL	NULL	NULL	NULL	NULL
8	NULL	NULL	NULL	NULL	NULL	NULL	NULL	NULL	NULL
9	NULL	NULL	h_8	NULL	NULL	NULL	NULL	NULL	NULL

Neboť je matice pro orientované hrany symetrická, lze ji z paměťových důvodů polovinu zanedbat. Uložená matice by tedy vypadala takto.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	NULL								
2	h_1, h_2	NULL							
3	h_3	h_5	NULL						
4	h_4	h_9	NULL	NULL					
5	h_{10}	NULL	NULL	NULL	NULL				
6	NULL	NULL	h_6	NULL	NULL	NULL			
7	NULL	NULL	h_7	NULL	NULL	NULL	NULL		
8	NULL	NULL	NULL	NULL	NULL	NULL	NULL	NULL	
9	NULL	NULL	h_8	NULL	NULL	NULL	NULL	NULL	NULL

Pokud se na tuto matici podíváme pozorně zjistíme, že jde v podstatě o reprezentaci Spojovým seznamem. Jedinou výhodou je přístup na dané hrany ve složitosti $O(1)$, neboť matice je reprezentována polem. Tato výhoda má ale ovšem i negativa. Spočívají v tom, že je třeba uložit pole, které je stejně velké jako id největšího vrcholu v našem grafu. V případě, který nastal i zde, je tedy možné že budeme mít v matici řádky, které jsou uloženy zcela zbytečně například řádek číslo 8.

Další nevýhodou, které si můžeme všimnout je násobnost hran. Abychom v matici uchovali více hran mezi dvěma vrcholy. Musí být hrany v matici reprezentovány spojovým seznamem nebo polem. V případě volby pole by každé přidání nové hrany znamenalo zvětší pole o jedna a přepsání všech hodnot do nového pole, což je v při načítání velkého grafu velmi neefektivní. Vhodnější je tedy spojový seznam.

Výsledkem této reprezentace je tedy matice spojových seznamů. Velkou výhodou je přístup k hranám vrcholů v $O(1)$. Nevýhodou může být v některých případech grafů zbytečně velká paměťová složitost a také složitost implementace.

2.2.2 Spojový seznam

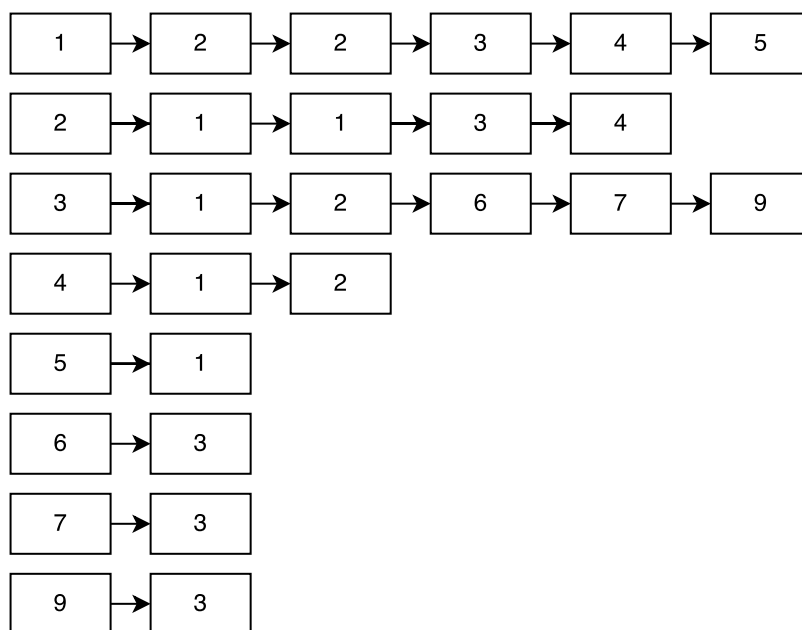
Struktura spojového seznamu znamená, že máme pro každý vrchol vytvořen spojový seznam hran, které z něho vycházejí a v kterých je uloženo id souseda a ohodnocení hrany. Spojový seznam pro výše zmíněná data by vypadal takto.

Neorientované hrany jsou vyřešené přidáním stejné hrany k obou vrcholům. Násobné hrany v této implementaci nedělají žádný problém.

Vrcholy grafu je možné mít uložené v poli nebo spojovém seznamu. Výhoda pole je přístup k hranám v $O(1)$. Nevýhodou je paměťová náročnost v případě nevyužití všech indexů pole. Spojový seznam má přístup k vrcholům v $O(n)$, což může program značně zpomalovat v případě velkého počtu vrcholů v grafu. Vhodná volba tedy záleží hlavně na znalosti vstupních dat.

2.3 Modifikace algoritmu DFS

Vyjdeme ze základního algoritmu DFS neboť nám byl pevně stanoven zadáním úlohy.



Obrázek 2.1: Reprezentace grafu spojovým seznamem

2.3.1 Ukončovací podmínky

Ze zadání víme, že naše prohledávání bude omezeno hloubkou. Dále bylo také řečeno, že se jedná o cestu. Cesta v grafu je definována jako posloupnost vrcholů ve které není žádný vrchol obsažen dvakrát. Známe tedy dvě hlavní podmínky pro ukončení prohledávání do hloubky. První je maximální hloubka, kterou dostaneme zadanou při spuštění programu a druhá je v případě, že aktuální hledaná cesta již obsahuje daný vrchol.

2.3.2 Ukládání cest

Nyní již máme vhodný způsob jak v daném grafu cesty hledat. Bylo by ale také vhodné si je někde ukládat. Budeme si proto při každém nalezení vrcholu ukládat předchůdce, nebo-li vrchol ze kterého jsme se do nově nalezeného vrcholu dostali. Vznikne nám tedy u každého vrcholu seznam předchůdců. Pokud půjdeme po jednotlivých předchůdcích dostaneme cestu z daného vrcholu do vrcholu, ze kterého jsme prohledávání začali. Vrchol bude obsahovat tolik předchůdců, kolik existuje cest z výchozího vrcholu do námi zkoumaného vrcholu.

Seznam předchůdcu pro jednotlivé vrcholy by pro vzorová vstupní data a vzorové spuštění programu vypadal takto:

1()
2(1,1,3,4)
3(2,2,1,2)
4(2,2,2,1)
5(1)
6(3,3,3,3)
7(3,3,3,3)
9(3,3,3,3)

Hodnota před závorkou značí id vrcholu hodnoty v závorce pak id předchůdců. Při přidávání předchůdců bude také vhodné přidávat ohodnocení jejich hran aby bylo možné zpětně sestavit i ohodnocení dané cesty.

2.4 Vypisování výsledných cest

Vzhledem k metodě ukládání cest nemáme cesty seřazené ani podle ohodnocení ani podle délky. Nejvhodnější tedy bude u každé cesty vypočítat její ohodnocení, délku a poté je setřídít.

Setřídění je možné provést více způsoby například:

1. Polem (kde uložíme id cesty, ohodnocení a délku), následně pole uspořádáme a budeme cesty vypisovat podle jednotlivých indexů.
2. Spojovým seznamem, kde nově přidanou cestu zařadíme na pozici určenou jejím ohodnocením.

Spojový seznam se zde zdá jako vhodnější varianta, neboť výsledkem bude uspořádaný seznam cest, které už bude stačit pouze vypsát ve formátu uvedeném v zadání.

3 Implementace

Dle zadání byla sestavena přenositelná konzolová aplikace naprogramována v jazyce ANSI C. Program je rozdělen do 9 částí. Každá část kromě(**main**) se skládá z hlavičkového souboru s příponou .h a zdrojového textu s výkoným kódem s příponou .c.

- main
- dataloader
- date
- graph
- neighbours
- paths
- predecessors
- search
- stack

4 Uživatelská příručka

5 Závěr