

Documentation - A* - "Multe autobuze"

Table of contents

- [Context](#)
 - [Summary](#)
 - [Full text](#)
- [States and transitions](#)
- [Cost](#)
- [Running the application](#)
- [Input files](#)
 - [Given input](#)
 - [Format](#)
- [Output file format](#)
 - [Solution format](#)
- [Heuristics](#)
 - ["Euristica banală"](#)
 - ["Euristica admisibilă 1"](#)
 - ["Euristica admisibilă 2"](#)
 - ["Euristica admisibilă 3"](#)
 - ["Euristica neadmisibilă"](#)
- [Optimizations](#)
 - [Validation](#)
 - [Optimization](#)
- [Time analization](#)
 - [Input 3 - minimum solution: length 6, cost 32](#)
 - [Input 4 - minimum solution: length 6, cost 31](#)
 - [Conclusions](#)

Context

Summary

Given a list of **people** — each identified by a **name** and having a list of **station names** as **destinations** and a **budget**— and a list of **types of buses**, who have a corresponding **number**, a **ticket price**, the number of **minutes** buses of these types **leave the depots**, the **time** in minutes it takes to **reach its next destination** (moves at this constant time) and the list of **station names** the bus stops at, **compute the route each person has to take** so as only one person can be at one place at a time (only one person in a bus/in station), so everyone finishes their destinations and it takes **minimum time and money**.

Full text

► ...

Autobuzele merg în 2 sensuri, deci lista de stații (traseul) va fi parcursă și în sens opus, autobuzele plecând din ambele garajele din capete la fiecare TPLEC minute. Autobuzele când ajung la capătul de traseu opus

generării lor, dispar (generarea autobuzelor în capătul opus e independentă de ajungerea autobuzelor în acel capăt, venind din celălalt sens).

N oameni certați între ei care nu vor să se mai vadă niciodată, au toți de parcurs în ziua curentă un drum. Drumul unui om e dat ca listă de stații. Prima stație e cea din care începe drumul. Drumul omului se termină cu ultima locație pe care o are de vizitat după care omul dispare de pe hartă (nu îl mai luăm în considerare). Locațiile trebuie vizitate **exact în ordinea din listă**. O locație, **pentru a fi considerată vizitată, trebuie să îndeplinească condițiile: să fie prima nevizitată din lista omului și omul obligatoriu să coboare din autobuz acolo**. Dacă un om are în listă stațiile s_1, s_2, s_3 și trece prin s_3 și apoi prin s_1 , doar s_1 se consideră vizitată, nu și s_3 . Va trebui să treacă prin stația s_3 din nou: s_3 se va considera vizitată doar dacă ajunge în ea după ce a trecut prin s_2 .

Dacă un om a ajuns într-o stație și coboară din autobuz, poate urca imediat în alt autobuz, dacă următorul autobuz dorit a ajuns și el în același timp în stație. Urcările și coborârile se fac instant (deci nu iau timp).

Soluția va consta în a indica fiecărui om ce autobuze trebuie să ia și până unde să se ducă cu ele astfel încât să treacă prin toate locațiile dorite și să nu se afle doi oameni în aceeași locație (stație sau autobuz) fiind certați. Pentru a rezolva asta e posibil să fie necesar să deplasăm un om cu o stație mai departe de destinație (iar apoi să se întoarcă în alt autobuz), dacă la destinație se află un alt om dintre cei N . **Deci dacă un om a ajuns într-o stație dar nu coboară, nu îl afectează dacă în stația respectivă așteaptă un alt om. Omul, dacă trebuie să ia un autobuz X și așteaptă în stație, obligatoriu se va urca în autobuzul X atunci când autobuzul sosește (nu are voie să lase un autobuz cu numărul X să treacă și apoi să urce în următorul cu numărul X).**

Fiecare om are o suma de bani și nu poate cumpăra mai multe bilete decât îi permite bugetul.

States and transitions

The states represent a change in a person's activity - either they were waiting and boarded a bus or they were travelling and unboarded the bus.

Nodurile-stări în graful problemei vor fi momentele de timp când un om își schimbă activitatea (așteaptă/merge cu autobuzul), mutările fiind, deci, aceste schimbări.

Cost

The cost is the sum of time and money each person spent to reach every destination they had. The cost for a single move is the time in between nodes, and in case the person boarded the ticket price is added to the cost. *Example:*

Parent node time: 08:10

Succesors:

New node has been found: time 08:12, action is boarding a bus with ticket price 5lei, 3 persons left

=> move cost = $3 * 2$ (time each person spent in between moves) + 5 = 11

New node has been found: time 08:15, action is unboarding, 3 persons left

=> move cost = $3 * 2$ = 6 (no money was spent on this move)

Costul va fi suma tuturor timpilor parcurși și a banilor consumați pentru toți cei N oameni (vom considera costul unei mutari ca suma celor două măsuri, deoarece vrem și timpi cât mai mici dar și cât mai puțini bani consumați. Totuși trebuie să se memoreze separat pentru a fi indicate cu exactitate în afișarea drumului). Din momentul în care un om și-a terminat drumul, nu se mai adună nimic la cost pentru el.

Running the application

In the folder with the project, open a console and run:

```
python multeautobuze.py <folderinput> <folderoutput> <nsol> <timeout>
```

folderinput - path to the folder with the input files, needs to be a valid path

folderoutput - path to the output folder, if not available it will be created

nsol - number of required solutions from every algorithm besides optimized a* that returns only one solution

timeout - time in seconds after which the algorithm running should be stopped if it didn't finish, leave 0 for no timeout

Example: `python multeautobuze.py folder_input folder_output 1 25`

Input files

Given input

input1 - input with **no finishing state**, not all destinations can be reached

input2 - an **initial state that is also final**, all persons have only one destination, the one they spawn at

input3 - input with **multiple solutions, no algorithms timeout**

input4 - "**euristica inadmisibila**" **doesn't give the solution with minimum cost**, Breadth first and depth first **timeout** for all heuristics

Format

- Primul rând va fi ora la care toți oamenii sunt în prima stație din lista lor. Tot la această oră pleacă câte un autobuz din fiecare garaj (un garaj e un capăt de traseu, deci pleacă autobuze în ambele sensuri pe un traseu. Pe același rând va fi și ora la care trebuie să fi terminat toți oamenii traseul (nu avem voie să generăm stări după această oră).
- Următoarele rânduri conțin date pentru fiecare autobuz: numărul autobuzului, prețul biletului, intervalul de timp între două plecări din garaj, timpul între două stații consecutive, traseul indicat printr-un sir de forma stație_1,stație_2, ... stație_n.
- Un rând cu numărul de oameni, apoi fiecare om cu suma de bani pe care o are și traseul pe care îl dorește

```
HH:MM HH:MM # Start time and end time
BusNr Plei TPLECmin TDEPmin "Station 1","Station 2",...
```

```

# P is the ticket price
# TPLEC is the nr. of minutes buses leave the depots
# TDEP is the nr. of minutes it takes the bus to reach the next station
# The list of stations, encapsulated in "" and split by a single comma
.....
X oameni
# Number of people
PersonName Blei "Station 1","Station 2",...
# B is the budget
# The list of stations, encapsulated in "" and split by a single comma
....

```

Output file format

For each input a file with the name `<input file name>_output` will be created in the provided directory. In this file the algorithm name will be displayed, then the heuristic used and finally the solutions, each separated.

Example:

```

File "input_output"
=====
Solutii pentru algoritmul breadth_first
=====

Euristica folosita: euristica banala
-----
....
Lungimea drumului este: 6
Costul drumului este: 32
Numarul maxim de noduri in memorie: 323
Numarul total de noduri calculate: 445
Solutia a fost gasita in 0.7570152282714844
-----
Stopped because of timeout
-----
...

Euristica folosita: euristica admisibila 1
-----
.
.
.

```

Solution format

În fișierul de output se vor afișa drumurile-soluție. În cadrul afisării soluției, pentru fiecare nod din drum:

- se va arata fiecare moment de timp în care s-a schimbat ceva, începând cu ora de la care pornesc toate deplasările. Schimbările se referă doar la urcatul sau coborâtul din autobuz, nu și faptul că un om a trecut printr-o stație (în care nu a coborât). Momentul de timp este reprezentat prin ora.

- La fiecare pas se va afișa starea fiecărui om (care încă nu și-a terminat drumul) cu următoarele tipuri de mesaje:
 - "Omul [nume-om] așteaptă în stația [nume-stație]" "Omul [nume-om] se deplasează cu autobuzul [numar-autobuz] de la stația [nume-stație] la stația [nume-stație] pe traseul [traseu]", unde zonele între paranteze drepte vor fi înlocuite cu informația cerută. Traseul este strict zona pe care o parcurge omul, și are forma "stație_1 -> stație_2 -> stație_n", iar stațiile între care se deplasează sunt cele între care se află acum, nu capetele traseului.
 - Omul [nume-om] a coborât în stația [nume-stație] din autobuzul [nr]
 - Omul [nume-om] a coborât în stația [nume-stație] din autobuzul [nr] și și-a terminat traseul
 - Omul [nume-om] a urcat în stația [nume-stație] în autobuzul [nr] pentru traseul [traseu]
 - După status se va afișa și bugetul, timpul total de mers cu autobuzul și timpul total de așteptare

Important! mesajul cu terminarea traseului ar trebui să fie ultimul pentru fiecare om, și acel om nu va mai fi menționat în nodurile următoare.

Observație: dacă un om coboară dintr-un autobuz, și urcă în același moment de timp în alt autobuz (e posibil când ambele autobuze au ajuns în stație în același timp), se vor afișa atât mesajul de coborâre cât și de urcare.

- Se va afișa și costul de până atunci: suma pentru toți oamenii a banilor consumați și a timpului petrecut p

```
0)
08:00
Omul Ionel a urcat în stația "Hotel Gogonel" în autobuzul 200 pentru traseul
"Hotel Gogonel"->"Soseaua papucilor"->"Piata 3 castraveti". Buget: 97lei. Timp
mers: 0min. Timp asteptare: 0min.
Omul Gigel așteaptă în stația "Dealul melcului schiop". Buget: 80lei. Timp mers:
0min. Timp asteptare: 0min.
Omul Costica așteaptă în stația "Strada Aricilor". Buget: 55lei. Timp mers: 0min.
Timp asteptare: 0min.
Cost pana acum: 3.
```

Heuristics

"Euristica banală"

A simple approach. If the **state is final** evidently the estimated cost to a final state is **0**, but if it **isn't final** it means there's at least one of the following actions that can take place:

- Person got down from a bus -> **at least 1 minute passed**, because a person can't get down from a bus the moment they boarded it
- Person boarded a bus -> **person spent money** on the ticket, also **has to unboard** at a future time -> at least 1 minute to travel to the next station and get down

The actual cost it takes to reach a final state is more or equal to 1.

"Euristica admisibilă 1"

Each person **waiting** for a bus, that **hasn't finished** their destinations, has to **board at least one bus** and **travel to at least one station** to finish. Using this information we can imagine the **best possible case**, each of them boarded the bus with the minimum ticket price and the minimum travel time and has only one destination left. The **sum of these costs** for each waiting person is **less or equal** to the actual cost of reaching a final state. *Example:*

Buses:

200, 3 min move time, 5 min leave time, ticket price 1lei, stations "Station 1", "Station 2"

300, 10 min move time, 3 min leave time, ticket price 1lei, stations "Station 1", "Station 3"

=> Minimum ticket price: 1 lei

Minimum travel time: 3min

At the start time

Person 1 waiting, location "Station 1" - budget 9lei, destinations "Station 3"

Person 2 waiting, location "Station 2" - budget 15lei, destinations "Station 1", "Station 3"

Estimated cost of reaching final state: $(1 + 3) + (1 + 3) = 8$

Actual cost of reaching final state: $4 + 4 + 11 = 19$

Explanation:

Person 1 takes bus 200, pays 1lei and reaches "Station 2" in 3min, gets down and finishes.

Person 2 takes bus 200, pays 1lei and reaches "Station 1" in 3min, gets down. Takes bus 300, pays 1lei and reaches "Station 3" in 10min, gets down and finishes.

"Euristica admisibilă 2"

The time it takes from one state to reach the final state is at least the time it takes the **person with the maximum number of destinations left to finish using only buses with the minimum travel time**. If every bus has the same move time, by the time the person with the maximum number of destinations left has finished, the rest have too. *Example:*

Buses:

200, 3 min move time, 5 min leave time, ticket price 1lei, stations "Station 1", "Station 2"

300, 10 min move time, 3 min leave time, ticket price 1lei, stations "Station 1", "Station 3"

=> Minimum travel time: 3min

At the start time

Person 1 waiting, location "Station 1" - budget 9lei, destinations "Station 3"

Person 2 waiting, location "Station 2" - budget 15lei, destinations "Station 1", "Station 3"

Estimated cost of reaching final state: $2 * 3 = 6$

Actual cost of reaching final state: $4 + 4 + 11 = 19$

Explanation:

Person 1 takes bus 200, pays 1lei and reaches "Station 2" in 3min, gets down and finishes.

Person 2 takes bus 200, pays 1lei and reaches "Station 1" in 3min, gets down. Takes bus 300, pays 1lei and reaches "Station 3" in 10min, gets down and finishes.

"Euristica admisibilă 3"

Combining the heuristics stated above, each waiting person boards at least one bus, with the ticket price at least the minimum. The time it takes from one state to reach the final state is at least the time it takes the person with the maximum number of destinations left to finish using only buses with the minimum travel time. Doesn't have a different approach then the other two, but was made too see how a stronger heuristic compares to the others. *Example:*

Buses:

200, 3 min move time, 5 min leave time, ticket price 1lei, stations "Station 1", "Station 2"

300, 10 min move time, 3 min leave time, ticket price 1lei, stations "Station 1", "Station 3"

=> Minimum ticket price: 1 lei

Minimum travel time: 3min

At the start time

Person 1 waiting, location "Station 1" - budget 9lei, destinations "Station 3"

Person 2 waiting, location "Station 2" - budget 15lei, destinations "Station 1", "Station 3"

Estimated cost of reaching final state: $2 + 2 * 3 = 8$

Actual cost of reaching final state: $4 + 4 + 11 = 19$

Explanation:

Person 1 takes bus 200, pays 1lei and reaches "Station 2" in 3min, gets down and finishes.

Person 2 takes bus 200, pays 1lei and reaches "Station 1" in 3min, gets down. Takes bus 300, pays 1lei and reaches "Station 3" in 10min, gets down and finishes.

"Euristica neadmisibilă"

Assuming every person that hasn't finished, takes at least **one new bus with the maximum ticket price**, and **every person travels the maximum number of destinations with the maximum travel time**. *Example:*

Buses:

200, 3 min move time, 5 min leave time, ticket price 1lei, stations "Station 1", "Station 2"

300, 10 min move time, 3 min leave time, ticket price 2lei, stations "Station 1", "Station 3"

=> Maximum ticket price: 2lei

Maximum travel time: 10min

At the start time

```

Person 1 waiting, location "Station 1" - budget 9lei, destinations "Station 3"
Person 2 waiting, location "Station 2" - budget 15lei, destinations "Station 1",
"Station 3"
Estimated cost of reaching final state:  $2 * 2 * 10 + 2 * 2 = 44$ 
Actual cost of reaching final state:  $4 + 4 + 12 = 20$ 

```

Explanation:

Person 1 takes bus 200, pays 1lei and reaches "Station 2" in 3min, gets down and finishes.

Person 2 takes bus 200, pays 1lei and reaches "Station 1" in 3min, gets down. Takes bus 300, pays 2lei and reaches "Station 3" in 10min, gets down and finishes.

Optimizations

Validation

Only inputs following the format stated above will work for the application, otherwise a message will be printed and execution will end. A correct formatted input is then verified (function *Information.checkIfPossible*), **if the state is invalid** (two persons are at the same station at the start) execution stops and a message is printed.

Two more validation tests follow, both for **checking if the input has no solution**. First is the **money test**, if the person with the **lowest budget can't afford the lowest ticket price** it's impossible for them to reach any destination, so the execution is stopped. Second test is the **time test** if the **lowest move time of the buses is bigger then the duration of the day** (provided by the difference in between the end time and start time) no bus can move, nobody can reach any destination, so the execution stops.

Optimization

After verifying input format and validity, another question is raised. **If the input is already a finishing state?** With a function (*Node.isFinal*) **determine this before starting the algorithms**, write it in the output file and move to the next input.

For solving a "solution" graph is created, where the nodes represent a new state -- called *Information*, along with the cost it took reaching this point and the estimated cost to reach a solution.

The information is defined by :

- The list of schemas for the buses (the one given in the input)
- The list of the persons who haven't finished
- The list of all the buses on route
- A time in minutes, calculated by assuming start time is minute 0
- An action, either "up" for a person boarding a bus, "down" for a person unboarding or "finished" for a person who unboarded and finished.
- A list of time values, where an action could be triggered (new buses leave the depot or a bus moves to the next station)
- The person who triggered the event
- The bus who triggered the event
- Minimum ticket price and travel time, calculated at initialization of state and used in the heuristics

At some point a **state** could represent a **dead end**, meaning from that point it is **impossible to reach a final state**. Function *Information.stopGenerating* applies multiple tests to see if there's no possible action that can take place from this point forward.

Test1: if **all waiting persons** have reached a **budget that is lower then the minimum ticket price** nobody can board a bus, its a dead end.

Test2: if **all persons** have sucesors where they **board all the types of buses** (in both directions) there's **no other possible state** that can be generated

Test3: a final state can't generate any more states

Time analization

Input 3 - minimum solution: length 6, cost 32

Type of algorithm	Type of heuristic	Time	Solution length	Solution cost	Max nodes in memory	Number of nodes generated
Breadth First	Banală	24.069	6	32	7843	11035
	Admisibilă 1	23.176	6	32	7843	11035
	Admisibilă 2	22.36	6	32	7843	11035
	Admisibilă 3	22.51	6	32	7843	11035
	Neadmisibilă	22.936	6	32	7843	11035
Depth First	Banală	0.208	26	221	10	100
	Admisibilă 1	0.210	26	221	10	100
	Admisibilă 2	0.209	26	221	10	100
	Admisibilă 3	0.211	26	221	10	100
	Neadmisibilă	0.226	26	221	10	100
Iterative Depth First	Banală	8.718	6	32	10	4415
	Admisibilă 1	8.718	6	32	10	4415
	Admisibilă 2	8.218	6	32	10	4415
	Admisibilă 3	8.238	6	32	10	4415
	Neadmisibilă	8.248	6	32	10	4415
A*	Banală	0.717	6	32	323	445
	Admisibilă 1	0.415	6	32	167	262
	Admisibilă 2	0.298	6	32	150	206
	Admisibilă 3	0.244	6	32	123	175

Type of algorithm	Type of heuristic	Time	Solution length	Solution cost	Max nodes in memory	Number of nodes generated
Optimized A*	Neadmisibilă	0.055	6	32	35	42
	Banală	0.409	6	32	220	247
	Admisibilă 1	0.260	6	32	142	166
	Admisibilă 2	0.212	6	32	122	146
	Admisibilă 3	0.185	6	32	109	130
IDA*	Neadmisibilă	0.053	6	32	43	42
	Banală	5.423	6	32	10	3613
	Admisibilă 1	2.471	6	32	10	1808
	Admisibilă 2	2.121	6	32	10	1590
	Admisibilă 3	1.371	6	32	10	1062
	Neadmisibilă	0.055	6	32	10	43

Input 4 - minimum solution: length 6, cost 31

Type of algorithm	Type of heuristic	Time	Solution length	Solution cost	Max nodes in memory	Number of nodes generated
Breadth First	Banală	> 25s				
	Admisibilă 1	> 25s				
	Admisibilă 2	> 25s				
	Admisibilă 3	> 25s				
	Neadmisibilă	> 25s				
Depth First	Banală	> 25s				
	Admisibilă 1	> 25s				
	Admisibilă 2	> 25s				
	Admisibilă 3	> 25s				
	Neadmisibilă	> 25s				
Iterative Depth First	Banală	> 25s				
	Admisibilă 1	> 25s				
	Admisibilă 2	> 25s				
	Admisibilă 3	24.547	6	31	14	12179

Type of algorithm	Type of heuristic	Time	Solution length	Solution cost	Max nodes in memory	Number of nodes generated
A*	Neadmisibilă	> 25s				
	Banală	10.419	6	31	3612	4934
	Admisibilă 1	3.460	6	31	1629	2107
	Admisibilă 2	11.755	6	31	3612	4934
	Admisibilă 3	9.497	6	31	3065	4149
Optimized A*	Neadmisibilă	4.672	10	55	1316	2024
	Banală	1.892	6	31	674	944
	Admisibilă 1	0.969	6	31	400	601
	Admisibilă 2	1.806	6	31	674	944
	Admisibilă 3	1.587	6	31	609	871
IDA*	Neadmisibilă	0.933	10	55	346	502
	Banală	> 25s				
	Admisibilă 1	15.042	6	31	14	9717
	Admisibilă 2	> 25s				
	Admisibilă 3	> 25s				
	Neadmisibilă	15.563	10	55	14	7947

Conclusions

A bad heuristic tested on a limited number of inputs can "trick" everyone, because it gives a much better time value and uses less memory. But as we can see for input 4, the "euristica neadmisibila" doesn't give the minimum solution, because the nodes that lead to the wanted solution are misslabeled and put at the end of the queue.

Breadth first is the weakest algorithm provided. The sucesors aren't sorted in any way, so in the worst case reaching a final state requires **iterating through all of the nodes**, which takes **a lot of time and also memory**, because for each node more sucesors could be added.

Depth first is also weak, it doesn't provide the minimum length solution, can **fill the memory with additional values because of recursion**, also there's the risk of maximum recursion depth to be reached and it takes a very long time if the solution is found in the right subtree of the graph.

A* is a good algorithm, and in the tables provided it is easily noticeable how **a good heuristic can improve both the time and memory used**. The algorithm modifies breadth first by sorting the nodes in the queue by cost. This leads to an average reduction of 98.19% for time.

Optimizing A* leads to an even better result, but for the disadvantage of computing only one solution. In the table for input 3 we can see that the total number of nodes generated is 11035, and with "euristica admisibila

3" we reduce the number of generated nodes to only 161, which is close to 98.54% less. Same with the time, a reduction of close to 98.91% from the time it takes breadth first to solve.

Ida* is the best algorithm to use regarding memory usage, keeping the lowest number of nodes in memory.

Regarding time, if only one solution is needed, optimized A* should be used, if multiple solutions are needed A* should be used. Both achieve a good time and memory usage, especially when using the right heuristic. In the table for input 4 we can see that "euristica admisibila 1" is the best one, because it computes the actual cost for reaching a final state.