



FEUP FACULDADE DE ENGENHARIA
UNIVERSIDADE DO PORTO

Algoritmos e Estruturas de Dados

Navegação nos transportes públicos do Porto

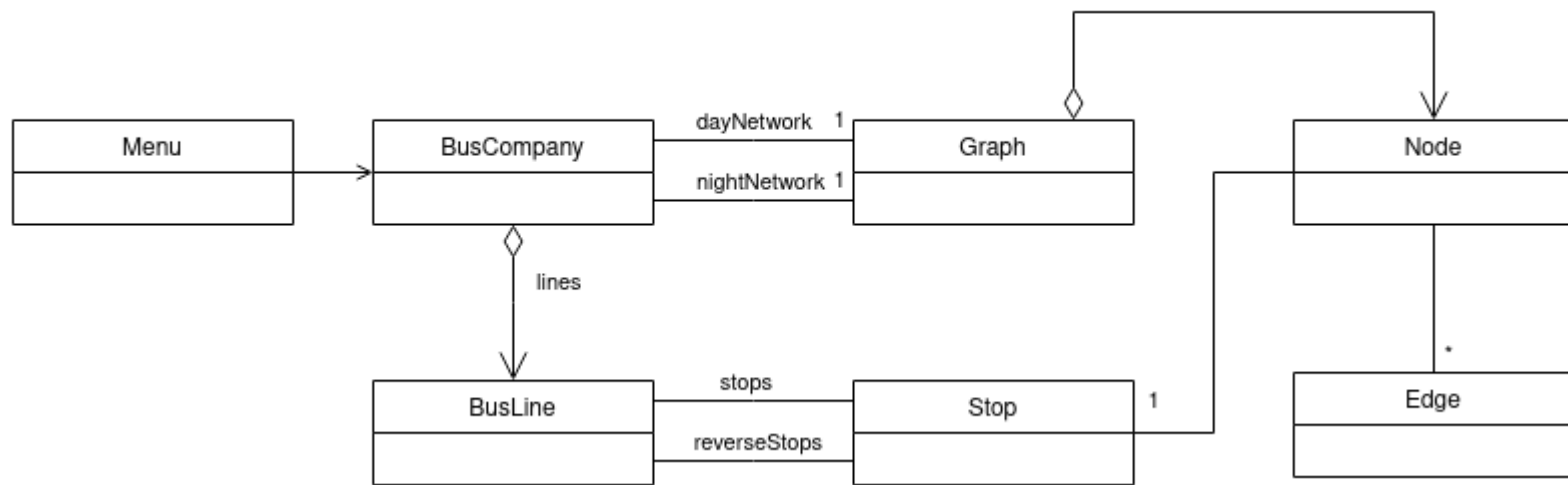
Trabalho realizado por:

Nuno Afonso Anjos Pereira - up202007865

Pedro Miguel Magalhães Nunes – up202004714

Vitor Manuel da Silva Cavaleiro – up202004724

Diagrama das classes



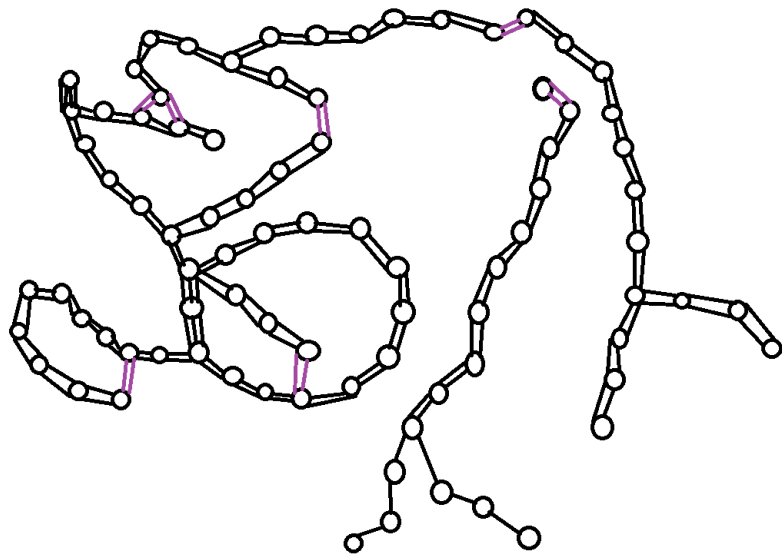
Leitura do dataset

- Os ficheiros .csv que compõem o dataset devem ser colocados num diretório “resources”;
- A leitura do dataset é realizada no construtor da classe BusCompany;
- A leitura dos dados é feita a partir da ferramenta `utils::file::readFile` que retorna um vetor de strings(cada elemento é uma linha do ficheiro);
- A classe Stop possui um método responsável por processar a string da paragem(`parseLine`), tal como a classe BusLine no caso da string da linha;
- A informação da paragem é carregada num objeto da classe Stop(informação usada para criar os nodes);
- Os dados de uma aresta são carregados num objeto da classe BusLine(informação usada para criar as edges).

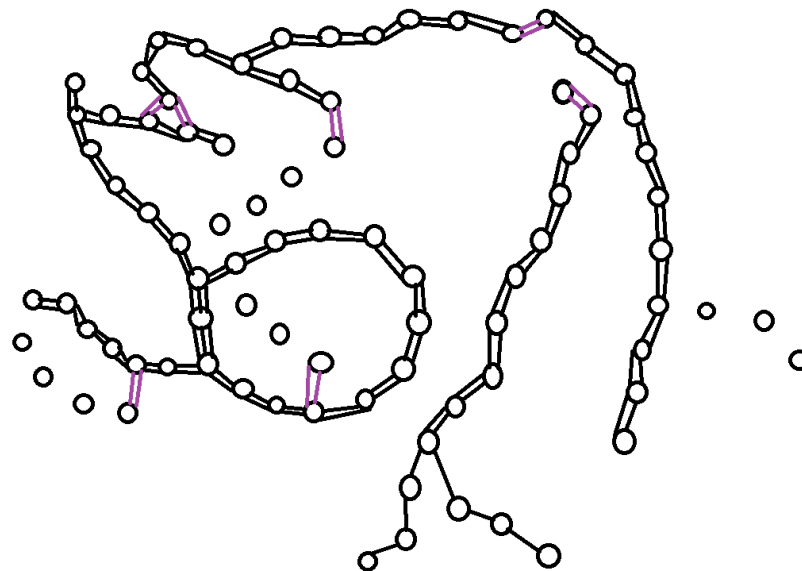
Representação do dataset

- O dataset é caracterizado por dois grafos direcionados, um para a rede noturna e outro para a rede diurna, na classe BusCompany;
- Os vértices dos grafos estão representados por um unordered_map, onde a chave corresponde ao código da paragem e o valor corresponde ao node(struct Node);
- Cada nó guarda um apontador para uma paragem, a lista de arestas, uma variável booleana visited e outras variáveis usadas nos algoritmos;
- As arestas dispõem de uma variável que guarda o destino(código da paragem), a distância e um código que identifica a linha de autocarro usada. Foram adicionadas algumas arestas que representam o caminho pedestre até uma paragem, dentro de uma distância pré-definida.

Grafo diurno



Grafo noturno



Funcionalidades e algoritmos

- O algoritmo de dijkstra é implementado com o recurso a red-black trees(set), se assumirmos que o número de arestas é superior ao número de vértices, a complexidade é de $O(|E| \log |V|)$;
- Nota: O algoritmo calcula as distâncias e caminhos para todos os nós, no entanto, de maneira a deixar o SSSP completo, não cessa o processo assim que chega ao destino.
- Os algoritmos BFS implementados são baseados no pseudocódigo apresentado na aula teórica, pelo que apresentam complexidade $O(|E| + |V|)$;
- Na computação do “melhor caminho” admitimos que a origem e o destino são paragens;
- Também está implementado o método nearbyStops que retorna as paragens mais próximas de uma coordenada(pode ser fornecida pelo utilizador ou pode ser uma paragem). Apresenta complexidade $O(|V|)$;

Funcionalidades e algoritmos

- “Melhor” caminho por distância percorrida:
- Método minDistance(devolve a menor distância), executa o algoritmo de dijkstra. Apresenta complexidade de $O(|E| \log |V|)$;
- Método minDistancePath(devolve o trajeto, com menor distância, ao longo dos vértices), executa o algoritmo de dijkstra e monta o caminho a partir do vértice final(uso de apontadores para o vértice anterior). Apresenta complexidade de $O(|E| \log |V|)$.

Funcionalidades e algoritmos

- “Melhor” caminho por número de paragens percorridas:
- Método minStops(devolve o menor número de paragens percorridas), aplica o algoritmo BFS. Apresenta complexidade de $O(|E| + |V|)$;
- Método minStopsPath(devolve o trajeto, com menor número de paragens percorridas, ao longo dos vértices), aplica o algoritmo BFS e monta o caminho a partir do vértice final(uso de apontadores para o vértice anterior) . Apresenta complexidade de $O(|E| + |V|)$.

Funcionalidades e algoritmos

- “Melhor” caminho por número de zonas percorridas:
- Método minZones(devolve o menor número de zonas percorridas), aplica o algoritmo de dijkstra. Apresenta complexidade de $O(|E| \log |V|)$;
- Método minZonesPath(devolve o trajeto, com menor número de zonas percorridas, ao longo dos vértices), aplica o algoritmo de dijkstra e monta o caminho a partir do vértice final(uso de apontadores para o vértice anterior) . Apresenta complexidade de $O(|E| \log |V|)$.

Funcionalidades e algoritmos

- No cálculo do “melhor” caminho, o processo de computação conta com a mudança de autocarro e também trajeto pedestre, de uma paragem a outra, se estas estiverem a uma distância pré-definida uma da outra (o cliente pode escolher);
- Está implementado uma função(`travelPossibleTicket`) que consegue determinar se o andante que o cliente possui, tem zonas suficientes para cumprir o trajeto que o cliente deseja;

Interface

- O menu do utilizador inclui do ponto de vista do cliente 10 funcionalidades:
- Listar as paragens;
- Listar as linhas de autocarro;
- Mostrar o caminho com menor distância percorrida(a origem e o destino podem ser paragens ou coordenadas);
- Mostrar o caminho com menos paragem percorridas(a origem e o destino podem ser paragens ou coordenadas);
- Mostrar o caminho com menos zonas percorridas(a origem e o destino podem ser paragens ou coordenadas);
- Confirmar se o título do cliente tem zonas suficientes para o caminho pretende percorrer;
- Alterar a distância que o cliente está disposto a andar.

Interface

- O menu do utilizador inclui do ponto de vista do cliente 2 funcionalidades:
- Tornar ativa/inativa uma paragem;
- Tornar ativa/inativa uma linha;

Interface

- Exemplo de utilização:

```
Welcome to STCP

[1] Client
[2] Admin
[3] Exit

>1
Hello client, what would you like to do?

[1] List all stops
[2] List lines (and check a line)
[3] Find the shortest path for your travel
[4] Find the shortest path for your travel (coordinates)
[5] Find the path with less stops for your travel
[6] Find the path with less stops for your travel (coordinates)
[7] Find the cheapest path (less zones) for your travel
[8] Find the cheapest path (less zones) for your travel (coordinates)
[9] Can you travel with certain ticket?
[10] Set your max walking distance
[11] Back

>
```

```
Do you plan on travelling during the day (D/d) or during the night (N/n)?d

Please indicate the origin stop's code:HSJ3

Please indicate the destiny stop's code:TRD6

Trip's number of stops: 17
Go from HSJ3 - HOSP. S. JOÃO (METRO) to IP02 - INST. ONCOLOGIA on foot.
Go from IP02 - INST. ONCOLOGIA to ISEP4 - ISEP/AGRA following line 803
Go from ISEP4 - ISEP/AGRA to CVL02 - COVELO following line 603
Go from CVL02 - COVELO to BJ1 - BENTO JOSÉ following line 204
Go from BJ1 - BENTO JOSÉ to MPL4 - MARQUÊS following line 603
Go from MPL4 - MARQUÊS to BLRB3 - BOLHÃO following line 701
Go from BLRB3 - BOLHÃO to BLRB1 - BOLHÃO on foot.
Go from BLRB1 - BOLHÃO to TRD6 - TRINDADE following line 200

[press ENTER to continue]
```

Destques de funcionalidades

Cálculo em tempo de execução de edges que representam caminhos a pé, permite mudar dinamicamente o grafo de acordo com a vontade do utilizador.

Principais dificuldades

- Representação do dataset no grafo, especialmente na implementação das edges;

Valorizações extra

- Como proposto, implementámos viagens diurnas/noturnas;
- Implementamos também a possibilidade de fechar uma paragem/linha, bem como torná-la ativa de novo;