

Dijkstra Spezifikation

Projektkette Naturwissenschaften

Adrian Boldi

Igor Wiedler

12. Januar 2010

Inhaltsverzeichnis

1	Algorithmus	3
1.1	Problem	3
1.2	Definition	3
1.3	Beispiel	3
2	Design	4
2.1	Programmablauf	4
2.2	Datenmodell	5
2.3	Anwendungsfälle	5
3	Dateiformat	7
3.1	Allgemein	7
3.2	Typen	7
3.2.1	Vertex	7
3.2.2	Edge	7
3.3	Beispiel	7
3.4	Dateiendung	7
4	Pseudocode	8
5	Programmdokumentation	9
5.1	Generell	9
5.2	Klassen	9
5.2.1	Reader	9
5.2.2	Writer	9
5.2.3	Dijkstra	9
5.2.4	Graph	10
5.2.5	Vertex	10
5.2.6	Edge	10
5.2.7	GraphGUI	10
5.2.8	Point	10
5.2.9	EdgeEditWindow	11
5.2.10	VertexFactory	11
5.2.11	VertexEditWindow	11
5.2.12	ItemSelectWindow	11
5.3	Anwendung	11
5.3.1	Graphen	11

5.3.2	Vertices	12
5.3.3	Edges	12
6	Verwendete Mittel	13
6.1	Programme	13
6.2	Quellen	13
6.2.1	WWW	13
6.2.2	Literatur	13

1 Algorithmus

1.1 Problem

Das Ziel des Dijkstra Algorithmus ist es, den kürzesten Weg zwischen zwei Punkten innerhalb eines gewichteten Graphes zu finden.

Ein mögliches Szenario hierfür ist eine Reise zwischen zwei Städten A und B. Zwischen diesen Städten befinden sich weitere Städte, welche durch Hauptstrassen verbunden sind. Das befahren dieser Hauptstrassen dauert unterschiedlich lange, was jedoch nicht nur von der eigentlichen Distanz abhängen muss. Das Ziel ist es den schnellsten Weg zwischen A und B zu finden.

1.2 Definition

1. Dem Startknoten wird der Wert 0 zugewiesen. Dieser Knoten wird eingerahmt.
2. All jene Knoten, die mit dem zuletzt eingerahmten Knoten verbunden sind, werden mit dem Wert des gerahmten Knoten plus dem Wert der verbindenden Kante temporär beschriftet. Ist der Knoten bereits beschriftet, wird er nur dann überschrieben, wenn der neue Wert tiefer wäre als der bestehende. Bereits eingerahmte Knoten können hierbei ignoriert werden.
3. Von allen temporär beschrifteten, noch nicht eingerahmten Knoten wird derjenige eingerahmt, welcher den tiefsten Wert besitzt. Falls dieser Knoten der Zielknoten ist, gehe zu 5.
4. Gehe zurück zu 2.
5. Der schnellste Weg wurde gefunden.

1.3 Beispiel

Hier soll der Algorithmus an einem einfachen Graphen gezeigt werden. Der Startknoten ist a, der Endknoten lautet f.

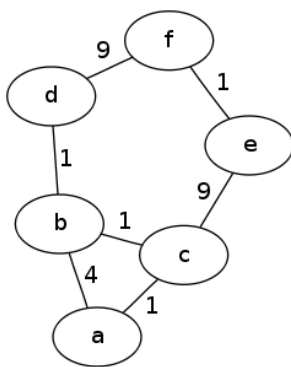


Abbildung 1: Einfacher gewichteter Graph

Knoten den Wert 0 zuweisen und einrahmen.

Verbundene Knoten beschriften: $b = 4$, $c = 1$.

Tiefsten temporär beschrifteten Knoten einrahmen: c .

Verbundene Knoten beschriften: $b = 2$, $e = 10$.

Tiefsten temporär beschrifteten Knoten einrahmen: b .

Verbundene Knoten beschriften: $d = 3$.

Tiefsten temporär beschrifteten Knoten einrahmen: d .

Verbundene Knoten beschriften: $f = 12$.

Tiefsten temporär beschrifteten Knoten einrahmen: e .

Verbundene Knoten beschriften: $f = 11$.

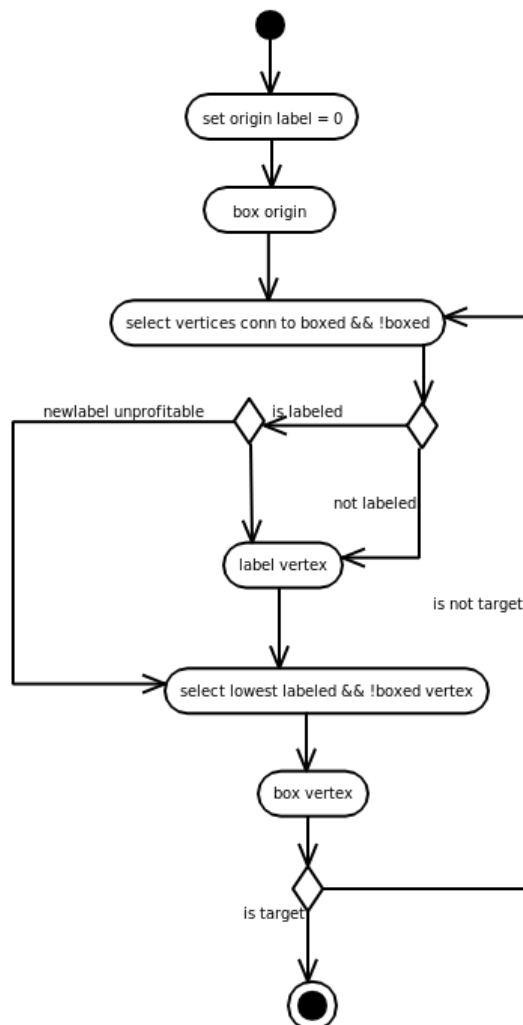
Tiefsten temporär beschrifteten Knoten einrahmen: f .

Der schnellste Weg lautet: f, e, c, a .

Wie man leicht erkennen kann, wird der schnellste Weg gefunden, indem der Pfad welcher zum Einrahmen der jeweiligen Knoten geführt hat, rückwärts durchquert wird. Bei bedarf lässt sich dieser spiegeln, damit er beim Anfangsknoten beginnt und beim Zielknoten endet.

2 Design

2.1 Programmablauf



Dieses Diagramm beschreibt den Ablauf des Dijkstra Algorithmus. Es entspricht der obigen Definition.

Begriffe

vertex Knoten

label temporäre Beschriftung eines Knotens

origin Ursprung; der Ursprungsknoten des Algorithmus

target Ziel; der Zielknoten des Algorithmus

boxed permanent eingerahmt

unprofitable Vertex ist bereits temporär beschriftet, neuer Wert wäre jedoch höher oder gleich dem bestehenden

lowest der/die/das tiefste

Abbildung 2: UML Aktivitätsdiagramm des Dijkstra

2.2 Datenmodell

Es folgt ein Diagramm, welche die verwendeten Klassen, sowie deren Attribute und Beziehungen untereinander beschreibt. Diese Klassen definieren, welche Daten verwendet werden.

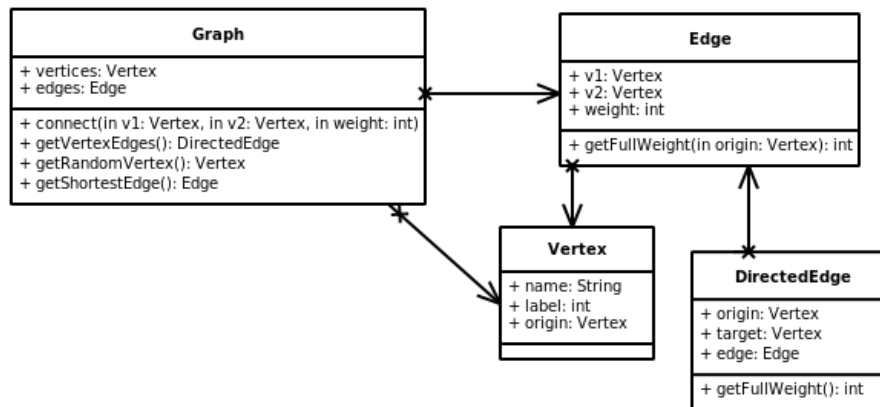


Abbildung 3: UML Klassendiagramm des Modells

Beschreibung

Graph ein Graph beinhaltet Knoten und Kanten

Vertex ein Knoten

Edge eine gewichtete Kante zwischen zwei Knoten

DirectedEdge eine Kante, bei der die Richtung bekannt ist

2.3 Anwendungsfälle

Anwendungsfälle beschreiben die Funktionalitäten, die das Programm dem Benutzer bietet.

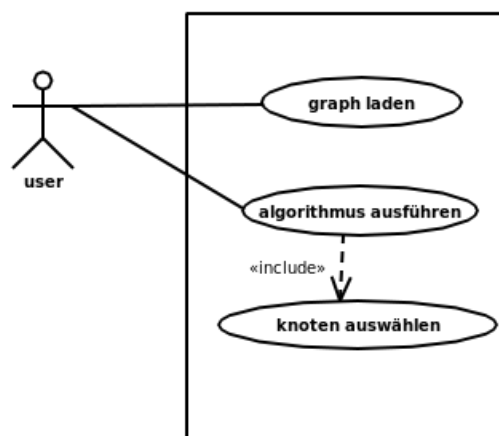


Abbildung 4: UML Anwendungsfall Diagramm

Beschreibung

User der Benutzer des Programms

Graph laden Graphen können aus einer Datei geladen werden

Algorithmus ausführen dies ist die Hauptfunktion

Knoten auswählen bei manchen Algorithmen (zum Beispiel Dijkstra) wird ein Start- und/oder Zielknoten benötigt, dieser soll ausgewählt werden können

3 Dateiformat

3.1 Allgemein

Damit es möglich ist Graphen in das Programm zu laden, braucht es ein Dateiformat. Der Einfachheit halber wird hier ein ASCII basiertes Format verwendet. Eine Zeile in der Datei kann hierbei entweder einen Knoten oder eine Kante beschreiben.

Die Zeilen werden mittels Linefeed (*ASCII 10*) getrennt. Pro Zeile gibt es Tokens, die via Tab (*ASCII 9*) getrennt werden. Dies gleicht einem CSV-Format mit Tab Delimiter.

[typ] [tab] [token] [tab] [token_n] [linefeed]

Abbildung 5: Grundgerüst des Dateiformats

3.2 Typen

Ein v als Typ steht für einen Knoten (*Vertex*), ein e für eine Kante (*Edge*). Je nach Typ gibt es verschiedene Tokens.

3.2.1 Vertex

Name Der Name des Knotens

Position x Die x-Koordinate

Position y Die y-Koordinate

3.2.2 Edge

Von Der Name des Ursprungsknotens

Nach Der Name des Zielknotens

Gewichtung Die Gewichtung der Kante

3.3 Beispiel

v	a	5	5
v	b	5	10
v	c	10	5
e	a	b	3
e	b	c	4

Abbildung 6: Beispiel eines einfachen Grafs

3.4 Dateiendung

Der Einfachheit halber wird keine Dateiendung benötigt. Aus Kompatibilitätsgründen (Windows) ist es jedoch möglich eine *txt* Endung zu verwenden.

4 Pseudocode

```
// eingabe entgegennehmen
input: vertices , origin , target

// initialisation
boxed = []

// origin vorbereiten
origin.label = 0
boxedVertex = origin

// endlosschlaufe
while true
    boxed += boxedVertex

    if boxedVertex == target
        // ziel erreicht
        break

    foreach getVertexEdges(boxedVertex) as edge
        // ueberspringen falls boxed
        // ueberspringen falls unprofitabel (nicht ueberschreibbar)
        if !boxed.contains(edge.target) ||
            (edge.target.label && edge.fullweight >= edge.target.label)

            edge.target.label = edge.fullweight
            edge.target.origin = boxedVertex

            // vertices nach label aufsteigend sortieren
            // tiefsten selektieren
            vertices.sort()
            foreach vertices as vertex
                if !boxed.contains(vertex) && vertex.label
                    boxedVertex = vertex
                    break

// auswertung
result = []

vertex = target
result += vertex

while vertex != origin
    vertex = vertex.origin
    result += vertex

output: result
```

5 Programmdokumentation

5.1 Generell

Die Applikation *UltraGraph* wurde in Java realisiert.

5.2 Klassen

5.2.1 Reader

Die Klasse Reader ist dazu da, um die gespeicherten Graphen aus einer Text Datei auszulesen, und den Graph zu erzeugen.

Ablaufbeschreibung der Funktion *getGraph*:

1. Aufruf der Funktion mit dem Namen des Files als Parameter.
2. Einlesen der ersten Linie.
3. Die Linien werden nun gesplitet
4. Der erste Character der Linie wird überprüft
 - Wenn *v*, dann einen neuen Vertex mit den drei folgenden Characters
 - Vertex wird zu Graph *g* hinzugefügt.
 - Wenn *e*, dann eine neue Edge mit den drei folgenden Characters
 - Im Graph *g* werden zwei Vertex mit der Edge verbunden.
5. Gibt den Graph *g* zurück

5.2.2 Writer

Die Klasse Writer ist dazu da, um den Graph in eine Text Datei zu speichern.

Ablaufbeschreibung:

1. Aufruf der Funktion mit den Parametern: Graph *g* und des gewünschten Filename
2. Das File wird erstellt
3. Solange Vertices im Graph *g* vorhanden sind
 - Schreibe Identifikation, Name, X-Koordinate und Y-Koordinate in das File
4. Solange Edges im Graph *g* vorhanden sind
 - Schreibe Identifikation, Start Vertex, End Vertex und Gewichtung in das File
5. File wird geschlossen

5.2.3 Dijkstra

In der Klasse Dijkstra ist der eigentliche Algorithmus implementiert. Eine genauere Beschreibung des Algorithmus finden sie in Punkt 2.1.

5.2.4 Graph

- Methode add(Vertex... vertices)
 - fügt alle Vertices in den Vektor Vertices hinzu.
- Methode connect(Vertex v1, Vertex v2, int weight)
 - erzeugt Edges und fügt diesen dem Vektor Edge hinzu.
- Methode connect(Vertex v1, Vertex v2)
 - erzeugt Edges mit einem Defaultwert für weight und fügt diesen dem Vektor Edge hinzu.
- Methode getVertices()
 - gibt alle Vertices zurück
- Methode getEdges()
 - gibt alle Edges zurück
- Methode removeVertex(Vertex v)
 - löscht den Vertex v mit allen angeschlossenen Edges
- Methode removeEdge(Edge e)
 - löscht die Edge e
- Methode removeVertices(Vector<Vertex> vv)
 - löscht alle Vertices vv
- Methode getVertexEdges(Vertex v)
 - gibt alle mit v verbundenen Edges zurück
- Methode getVerticesEdges(Vertex v1, Vertex v2)
 - gibt alle mit v1 und v2 verbundenen Vertices zurück

5.2.5 Vertex

Die Klasse Vertex ist das Model für die Vertices.

5.2.6 Edge

Die Klasse Vertex ist das Model für die Edges.

5.2.7 GraphGUI

Die Klasse GraphGUI enthält das graphische Oberfläche von UltraGraph.

5.2.8 Point

Representiert die Koordinaten der Vertices.

5.2.9 EdgeEditWindow

Das Fenster für die Editierung eines Edges.

5.2.10 VertexFactory

Erstellt Vertex mit einem Namen.

5.2.11 VertexEditWindow

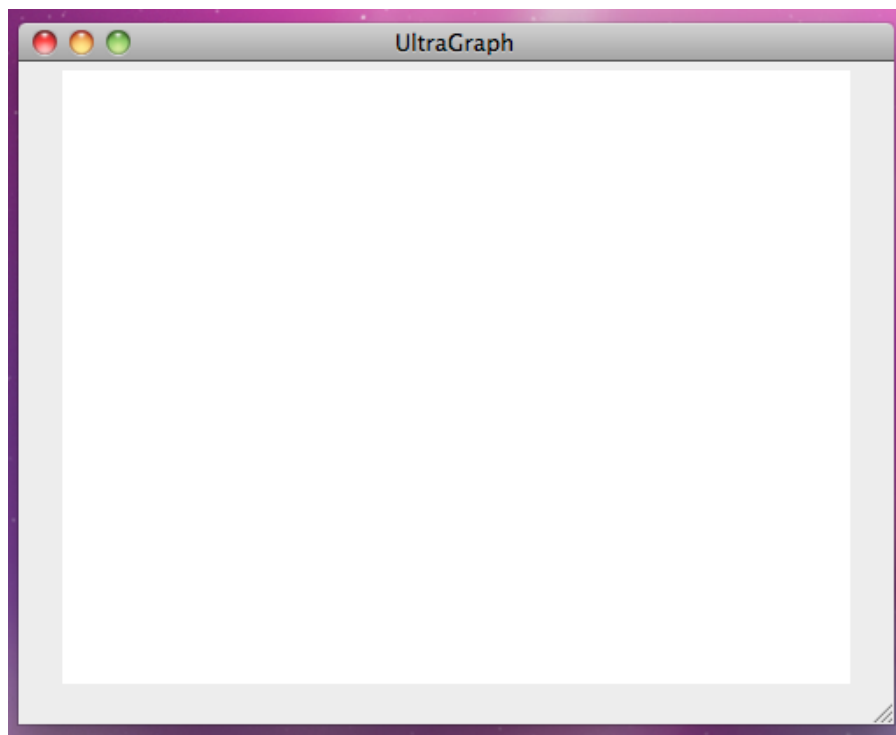
Das Fenster für die Editierung eines Vertex mit X- und Y-Position.

5.2.12 ItemSelectWindow

Auswahlfenster zum auswählen des gewünschten Edges oder Vertices zum editieren.

5.3 Anwendung

Wenn Sie UltraGraph starten erscheint das Hauptfenster. Die leere Fläche bietet Platz für Ihren Graphen.



5.3.1 Graphen

Nach dem Programmstart erscheint ein neuer leerer Graph. Falls Sie den momentanen Graph verwerfen wollen, drücken sie *Command + N*

5.3.2 Vertices

Um einen Vertex hinzuzufügen, muss mit gedrückter Alt-Taste auf die Position geklickt werden, an welcher der neue Vertex erscheinen soll. Über *Vertex* → *Add* besteht eine alternative Möglichkeit hierfür.

Vertices können verschoben werden, indem der Vertex mit gedrückter Maustaste an die gewünschte Stelle gezogen wird. Über *Vertex* → *Edit* besteht eine alternative Möglichkeit hierfür, bei der es auch möglich ist Vertices umzubenennen.

Um einen Vertex zu löschen, muss mit gedrückten Shift- und Alt-Tasten auf den Vertex geklickt werden, welcher gelöscht werden soll. Über *Vertex* → *Remove* besteht eine alternative Möglichkeit hierfür.

5.3.3 Edges

Um eine Edge hinzuzufügen, müssen die beiden zu verbindenden Vertices mit gedrückter Shift-Taste verbunden werden. Die neue Edge erscheint dann. Es ist auch möglich mehrere Edges zwischen zwei Vertices zu haben. Über *Edge* → *Add* besteht eine alternative Möglichkeit hierfür.

Die Gewichtung von Edges kann geändert werden, indem im Menü *Vertex* → *Edit* ausgewählt wird.

Um eine Edge zu löschen, selektiert man im Menü *Vertex* → *Remove*.

6 Verwendete Mittel

6.1 Programme

- *Eclipse*: Entwicklungsumgebung für Java
<http://www.eclipse.org>
- *Gaphor* UML Diagramm Tool
<http://gaphor.sourceforge.net>
- *Graphviz* Graphenvisualisierung
<http://graphviz.org>
- *L^AT_EX*: Textsatz-Software
<http://www.latex-project.org>

6.2 Quellen

6.2.1 WWW

- vkaul: *Dijkstra's Alhorithm*, 23. Januar 2004, 12. Januar, 2010
<http://ocw.mit.edu/NR/rdonlyres/Sloan-School-of-Management/15-082/Network-OptimizationSpring2003/FC13EFA1-0FE2-4BFB-B019-8939606EDDCC/0/dijkstrasalgorithm.pdf>
- Unbekannter Author: *Der Algorithmus von Dijkstra*, 31. März 1998, 12. Januar, 2010
http://www.educ.ethz.ch/lehrpersonen/informatik/unterrichtsmaterialien_inf/kommunikation_kryptographie/routing/la3.pdf
- Wikipedia: *Algorithmus von Kruskal*, 18. August 2009, 12. Januar 2010
http://de.wikipedia.org/wiki/Algorithmus_von_Kruskal
- Jean-Philippe Rameau: *Algorithmus von Kruskal Info*, unbekannte Datierung, 12. Dezember 2009
http://infofrosch.info/a/al/algorithmus_von_kruskal.html
- Papagelis Athanasios: *Kruskal Algorithm*, 13. Oktober 1997, 12. Januar 2010
<http://students.ceid.upatras.gr/~papagel/project/kruskal.htm>
- Papagelis Athanasios: *Pseudocode For Kruskal Algorithm*, 13. Oktober 1997, 12. Januar 2010
<http://students.ceid.upatras.gr/~papagel/project/pseukrus.htm>
- Wikipedia: *Algorithmus von Prim*, 13. September 2008, 12. Januar 2010
http://de.wikipedia.org/wiki/Algorithmus_von_Prim
- Kenji Ikeda, William F. Klostermeyer: *Prim's Algorithm Demo*
<http://www.unf.edu/~wkloster/foundations/PrimApplet/PrimApplet.htm>

6.2.2 Literatur

- *Networks – Student text and unit guide*, Cambridge University Press, 2000