



Algoritmos e Estruturas de Dados II — Leonardo Heredia
Bernardo Müller e Santiago Firpo

Resumo

Introdução

Os mapas e algoritmos com grafos são ferramentas essenciais em diversas áreas, desde navegação por GPS até planejamento de rotas em logística e otimização. Para nossa implementação, foi escolhido o algoritmo A^* , amplamente utilizado em problemas de *pathfinding* em sistemas de mapeamento e *games*.

O algoritmo A^* é utilizado para encontrar o caminho mais curto em um grafo ponderado. Ele combina a distância percorrida até o momento com uma heurística que estima a distância restante até o destino. Utilizando uma fila de prioridade, o A^* explora os caminhos mais promissores primeiro, priorizando eficiência. Ele é aplicado em diversas áreas, como navegação GPS e logística, e permite otimizar o planejamento de rotas.

Problema

Com um veículo que se move apenas em Norte, Sul, Leste e Oeste. Montar um algoritmo que caminhe entre os portos (que são possíveis de alcançar) da maneira mais eficiente. Visto que um ponto no mapa gasta 1 uma unidade de gasolina, a maneira mais eficiente deve ser a que passa em menos pontos para alcançar seu objetivo.

Este é um clássico problema de caminho mais curto em grade, muito comum em jogos 2D.

Modelagem do problema

A primeira estrutura implementada para resolver o problema foi o *Grid*, uma estrutura genérica que representa uma grade bidimensional de elementos de qualquer tipo, que permite acesso a qualquer elemento por meio de suas coordenadas. Internamente, o *grid* guarda todos os seus elementos em uma *array* reta alocada na *heap*.

Foi escolhida essa representação ao invés de uma matriz para armazenar todos os elementos de forma contígua porque essa disposição contígua é mais amigável para o cache e reduz a quantidade de misses, visto que a localidade dos dados é respeitada. O *grid* é usado tanto para o carregamento do mapa quanto para a resolução do caminho por meio do A*.

Para armazenar os portos de destino, foi utilizado um *Hash Map* para garantir operações de tempo constante.

Sobre as estruturas utilizadas no A*, foi decidido que cada nodo possui os dados de custo de caminhamento. Foi utilizada uma fila de prioridade para armazenar os nodos a pesquisar (lista aberta) e garantir acesso constante ao nodo ótimo, assim como inserção e remoção em tempo logarítmico. Para a lista fechada, que representa os nodos já pesquisados, foi utilizado um *hash set* para garantir a adição e consulta em tempo constante.

A implementação usa orientação a dados para tornar a representação dos dados o mais amigável possível para o *cache* e a *CPU*. Este é um paradigma que indica algumas diretrizes, como, por exemplo: reduzir o uso da *heap* ao máximo, não utilizar referências, usar tipos localizados na *stack* (como *structs*), reduzir o número de alocações dinâmicas ao máximo, entre outros. Esse mesmo paradigma é utilizado em jogos de enorme escala com objetivos de desempenho extremos, como *Sea of Thieves*, para utilizar o *hardware* em sua potência máxima.

Metodologia

Para solucionar o problema de encontrar o caminho de maneira otimizada e eficiente, foi escolhido o algoritmo de busca de caminho A*. Este algoritmo é utilizado para encontrar o caminho mais curto entre dois pontos de um grafo ponderado, considerando tanto a distância percorrida até o momento quanto uma

heurística que estima a distância restante até o destino. Essa combinação garante que o A^* faça escolhas informadas sobre quais caminhos explorar primeiro, melhorando a eficiência do algoritmo. Por isso, pode-se dizer que o A^* é uma evolução do algoritmo de Dijkstra, com uma busca consideravelmente mais otimizada em grafos onde a função heurística é aplicável.

Para utilizar o A^* em um mapa, é necessário representar o mapa como um grafo, onde os nodos representam locais e as arestas representam as conexões entre esses locais. Cada aresta possui um peso ou custo associado, que representa a distância ou o esforço necessário para atravessá-la. O grafo também deve conter informações sobre a localização do ponto de partida e do destino.

Pode-se também representar o mapa como um *grid* simples. Nessa representação, não é necessário guardar informações sobre os vértices, pois todas as distâncias entre nodos são iguais. Cada nodo só precisa saber todos os seus vizinhos e se este é um nodo caminhável ou não.

Solução

O algoritmo A^* consiste em:

- Adicionar o nodo inicial na lista aberta.
- Enquanto a lista aberta conter elementos, o algoritmo remove o nodo com o menor custo total (custo total é igual a custo de caminhada mais o custo heurístico, a distância estimada até o nodo final).
- Se o nodo atual removido for o nodo de destino, o *loop* é quebrado.
- Todos os nodos vizinhos do nodo atual pesquisado são verificados. Caso o custo de caminhada para o vizinho a partir do nodo atual seja menor que o custo mínimo de caminhada atual do vizinho, o custo do vizinho é atualizado e o seu nodo de origem agora é o nodo atual e o vizinho é adicionado para a lista aberta.
- Quando não há mais nodos para serem pesquisados e o *loop* for quebrado, existem duas alternativas:
 - Caso o nodo de destino tenha um nodo de origem, isso significa que existe um caminho possível. O algoritmo então traça o caminho utilizando o nodo de origem em cada nodo, criando uma espécie de lista encadeada invertida.

- Caso o nodo final não tenha nodo de origem, isso significa que o nodo de destino é inacessível a partir do nodo de início, e não existe caminho possível entre os dois nodos.

Para este algoritmo, está sendo utilizada a distância Manhattan para a função heurística, por ser uma heurística rápida, eficiente e confiável.

Exemplo

A simulação abaixo é uma visualização do algoritmo A*, considerando que as diagonais de um nodo também são seus vizinhos:

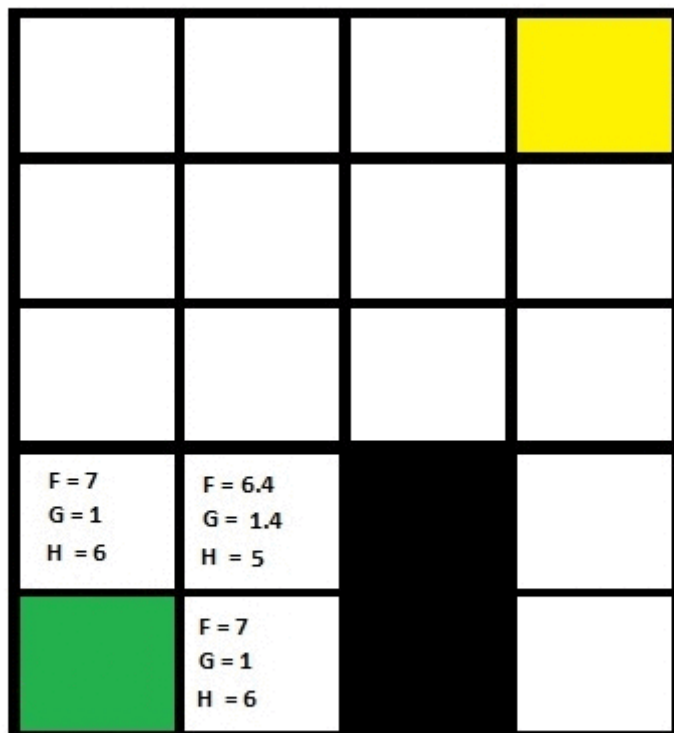


Figura 1: visualização do algoritmo A*. Fonte: *Brilliant*. Disponível em <https://brilliant.org/wiki/a-star-search/>

Resultados

Mapa 0:

Total walking cost of itinerary (1 -> 2 -> 1) is 20

Mapa 1:

Total walking cost of itinerary (1 -> 3 -> 4 -> 5 -> 6 -> 7 -> 8 -> 9 -> 1) is 304

Mapa 2

Total walking cost of itinerary (1 -> 2 -> 3 -> 6 -> 7 -> 9 -> 1) is 432

Mapa 3

Total walking cost of itinerary (1 -> 2 -> 3 -> 4 -> 5 -> 6 -> 7 -> 8 -> 1) is 986

Mapa 4 (Bônus)

Total walking cost of itinerary (1 -> 2 -> 3 -> 4 -> 5 -> 6 -> 7 -> 8 -> 9 -> 1) is 3426

Conclusão

O algoritmo A* se mostrou uma excelente solução para problemas de *pathfinding* em ambientes com restrições de desempenho. A partir da investigação, foi possível atestar que o algoritmo não é aplicável em todos os problemas de menor caminho, apenas em cenários em que existem funções heurísticas simples e eficientes. Pode-se pensar na heurística como uma função de distância diferente do menor caminho.

Foi comprovada também a eficiência do paradigma de orientação a dados. Por meio da afinidade dos dados com o hardware que os representa, foi possível extrair ainda mais desempenho do algoritmo. Esta eficiência teria se perdido com outros paradigmas que adicionam indireção à execução do programa e afastam a representação dos dados de sua contraparte física. Consequentemente, aumentando o número de *cache misses*. Paradigmas como a orientação a objetos, usam mecanismos como funções virtuais e dados estritamente localizados na *heap*.

Ambos abstraem detalhes da arquitetura do software, embora também contribuam para a fragmentação de memória e custos de desempenho relacionados a alocações dinâmicas.

REFERÊNCIAS

- A* Pathfinding in Unity. [S. l.: s. n.], 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=alU04hvz6L4&t=4s>. Acesso em: 14 maio 2023.
- A* Pathfinding (E01: algorithm explanation). [S. l.: s. n.], 2014. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-L-WgKMFuhE>. Acesso em: 14 maio 2023.