

# Algoritmos y Estructuras de Datos



Cursada 2018

# Grafos

## Practica 6 – Ejercicio 8 - Enunciado

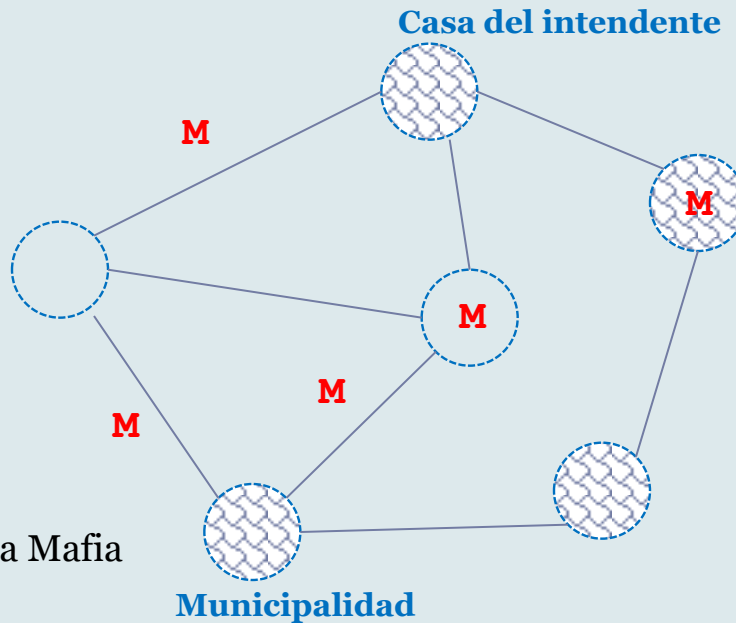
2

“El Paso City”, años 20. Las mafias controlan varios sitios y calles de la ciudad. El intendente que debe desplazarse diariamente en su auto desde su residencia a la municipalidad, está seriamente amenazado.

Ud. debe ayudar al intendente encontrando la ruta más segura para realizar su traslado diario implementando en Java un método que retorne la ruta que pase por el menor número de calles y sitios controlados por la mafia. (En caso de existir más de una ruta con retornar alguna de ellas alcanzará).

La ciudad se describe como un conjunto de  $n$  sitios y varias calles bidireccionales que unen esos sitios. Cada sitio tiene la información si está controlado por la mafia o no. Lo mismo sucede con cada una de las calles de la ciudad.

### Ejemplo



### Referencia

M: Controlado por la Mafia

# Grafos

## Explicación del Problema

3

El problema se puede modelar representando a la ciudad con un **grafo no dirigido pesado**, donde los **vértices** son los sitios y las **aristas** las calles que los conectan:

- ❖ Cada vértice (sitio) guardará la información sobre la existencia de mafia en el mismo.
- ❖ Al igual que cada arista (calle).

Para poder distinguir a la “casa del intendente” y a la “municipalidad” del resto de los sitios, cada vértice almacenará además un nombre que lo identifique.

Entonces el problema consiste en buscar el camino con el menor número de mafias entre dos vértices del grafo: el vértice que representa a la “casa del intendente” y el que representa a la “municipalidad”.

Esto se logra recorriendo el grafo exhaustivamente de forma de obtener todos los caminos posibles entre un origen y un destino y quedarse con el que contabilice el mínimo número de mafias.

## Qué recorrido usar: DFS ó BFS ???

# Grafos

## Cuál Recorrido Usamos DFS o BFS??

4

La forma mas directa de resolverlo es un con un **DFS**, probando todas las posibles combinaciones de nodos y aristas del grafo, partiendo desde un vértice inicial y llegando a un vértice destino.

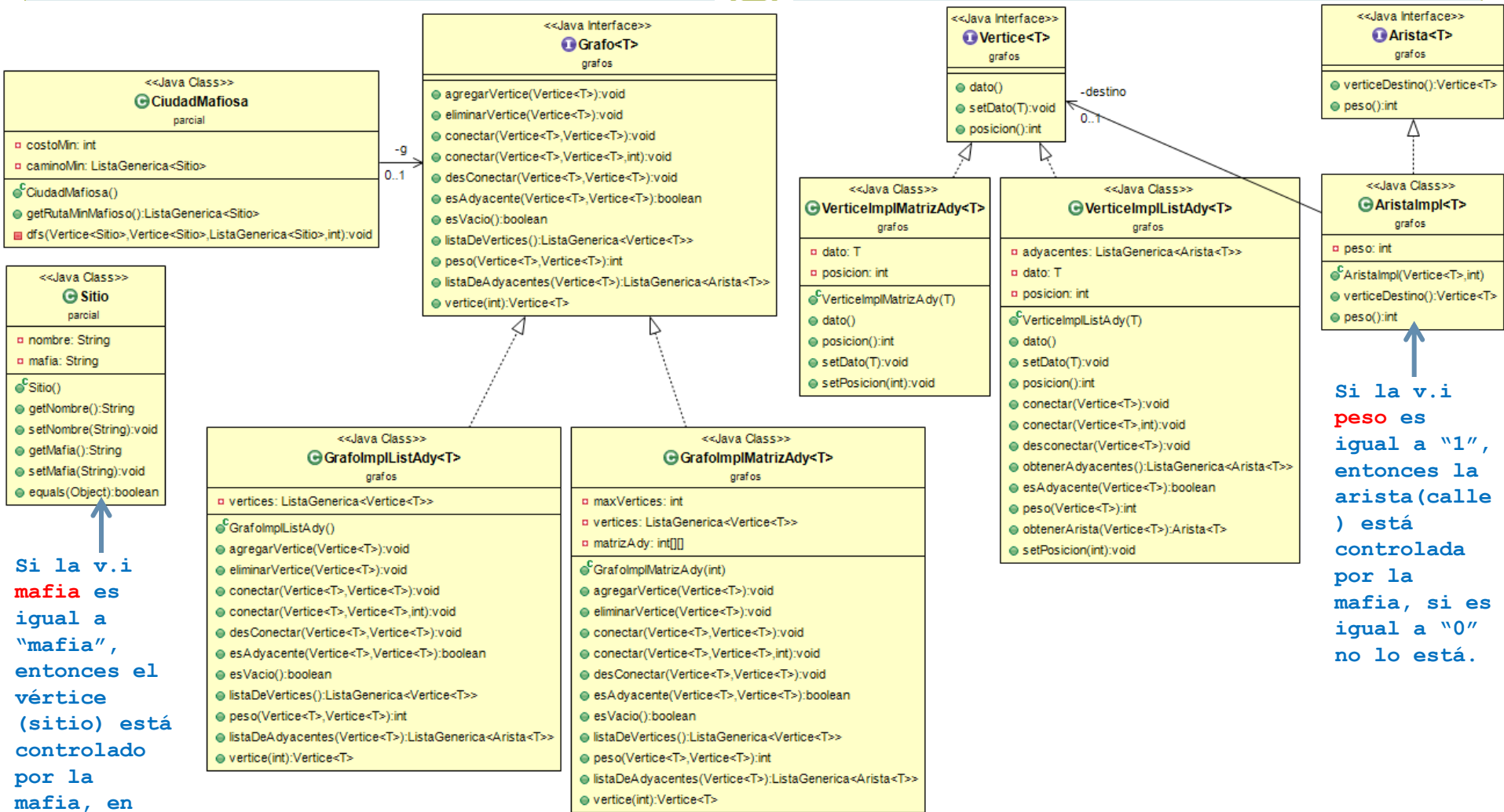
El recorrido DFS se ejecuta de forma recursiva sobre cada nodo del grafo haciendo **una búsqueda exhaustiva** por cada posible camino que se puede tomar entre ese nodo y el resto de los nodos del grafo.

A diferencia del DFS, en un recorrido **BFS** **NO** se evalúan todas las posibles combinaciones de caminos. En un DFS, cada vértice puede ser visitado mas de una vez, mientras que en un BFS cada vértice puede ser visitado a lo sumo una única vez.

# Grafos

## Modelado de Clases Java (Versión 1)

5



Si la v.i  
peso es  
igual a "1",  
entonces la  
arista(calle  
) está  
controlada  
por la  
mafia, si es  
igual a "0"  
no lo está.

Si la v.i  
mafia es  
igual a  
"mafia",  
entonces el  
vértice  
(sitio) está  
controlado  
por la  
mafia, en  
otro caso no  
lo está.

# Grafos

## Implementación Java

6

```
public class Sitio {  
    private String nombre;  
    private String mafia;  
  
    public Sitio() {  
    }  
    public String getNombre() {  
        return nombre;  
    }  
    public void setNombre(String nombre) {  
        this.nombre = nombre;  
    }  
    public String getMafia() {  
        return mafia;  
    }  
    public void setMafia(String mafia) {  
        this.mafia = mafia;  
    }  
    @Override  
    public boolean equals(Object argo) {  
        if (argo instanceof Sitio)  
            return this.getNombre().equals(((Sitio) argo).getNombre());  
        return false;  
    }  
}
```

# Grafos

## Implementación Java

7


```
public class CiudadMafiosa {
```

```
    private Grafo<Sitio> ciudad;
```

```
    private int costoMin;
```


```
    private ListaGenerica<Sitio> caminoMin;
```

costoMin: una variable de instancia para mantener la cantidad de mafias mínimas del camino. Pasaje de parámetros de tipos primitivos.



```
...  
public ListaGenerica<Sitio> getRutaMinMafioso(){  
    // Implementado en el siguiente slide  
}
```

caminoMin: una variable de instancia para mantener el camino mínimo al volver de la recursión.



```
...  
}
```

# Grafos

## Implementación Java

8

```
public ListaGenerica<Sitio>getRutaMinMafioso() {
```

```
    ListaGenerica<Vertice<Sitio>> vertices = g.listaDeVertices();
```

```
    boolean seguir = true;
```

```
    ListaGenerica<Sitio> camino = new ListaEnlazadaGenerica<Sitio>>();
```

```
    caminoMin = new ListaEnlazadaGenerica<Sitio>>();
```

```
    Vertice<Sitio> vIni = null;
```

```
    Vertice<Sitio> vFin = null;
```

```
    this.costoMin = Integer.MAX_VALUE;
```

```
    int mafias = 0;
```

```
    vertices.comenzar();
```

```
    while(!vertices.fin() && seguir) {
```

```
        Vertice<Sitio> v = vertices.proximo();
```

```
        if (v.dato().getNombre().equals("casa del intendente"))
```

```
            vIni = v;
```

```
        if (v.dato().getNombre().equals("municipalidad"))
```

```
            vFin = v;
```

```
        if (vIni != null && vFin != null)
```

```
            seguir = false;
```

```
    }
```

```
    dfs(vIni, vFin, camino, mafias);
```

```
    return caminoMin;
```

```
}
```

Buscando los vértices que representan la **casa del intendente** y la **intendencia**



# Grafos

## Implementación Java

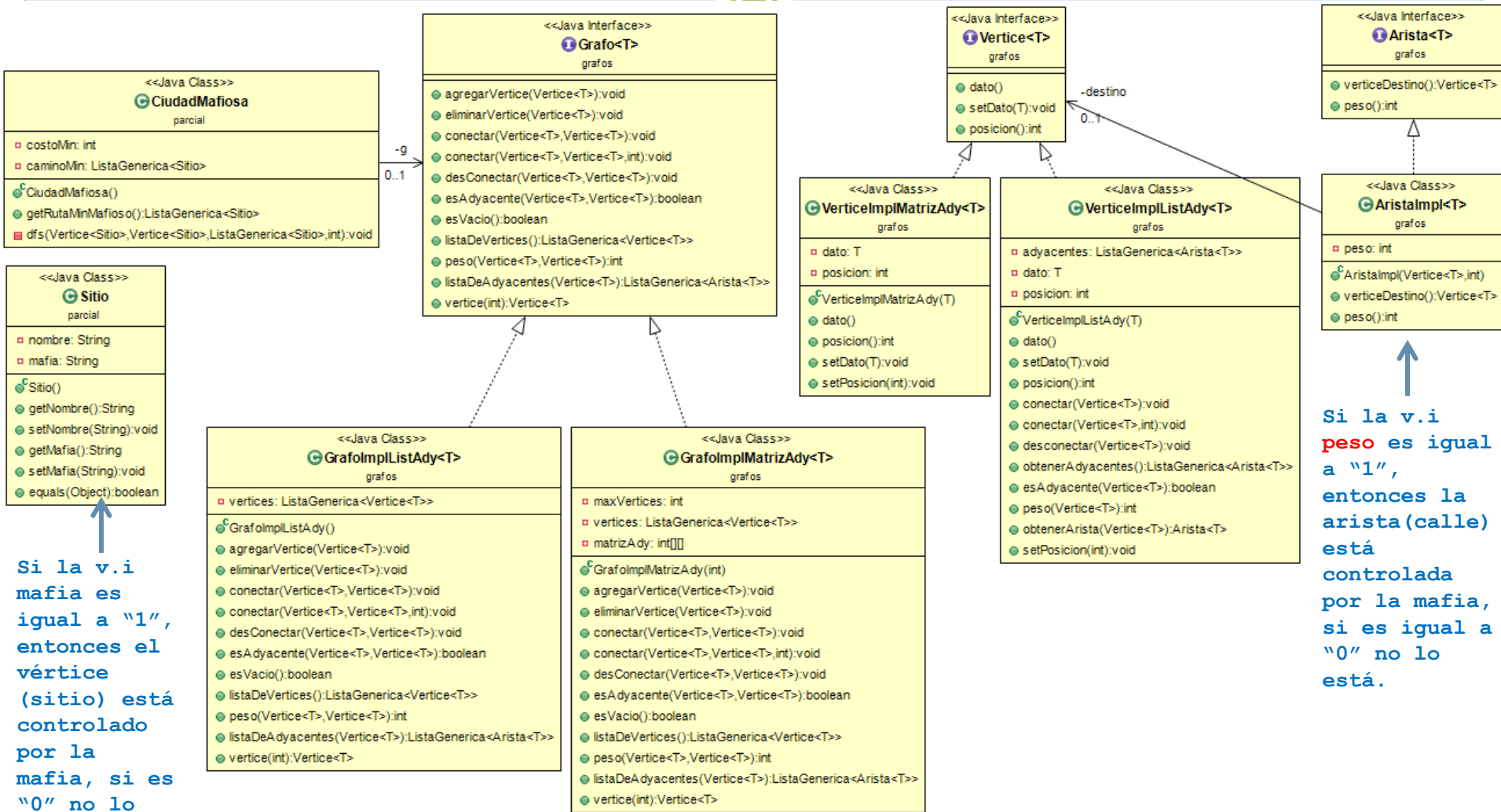
9

```
private void dfs(Vertice<Sitio> entrada, Vertice<Sitio> salida, ListaGenerica<Sitio> camino, int mafias) {  
    Boolean AM = false; Boolean VM = false;  
    camino.agregarFinal (entrada.dato());  
    if (entrada.equals (salida)) {  
        if (mafias < this.costoMin) {this.costoMin = mafias; this.caminoMin = camino.clonar ();} // Actualiza el costo mínimo y el camino  
    } else {  
        ListaGenerica<Arista<Sitio>> adyacentes = g.listaDeAdyacentes (entrada);  
        adyacentes.comenzar ();  
        for (int j = 0; j < adyacentes.tamania(); j++) {  
            Arista<Sitio> arista = adyacentes.proximo ();  
            if (!camino.incluye (arista.verticeDestino())) {  
                if (arista.peso() == 1){ // Calle controlada por la mafia  
                    mafias ++; AM = true;}  
                if (arista.verticeDestino().dato().getMafia().equals ("mafia")){ // Sitio controlado por la mafia  
                    mafias ++; VM = true;}  
                dfs(arista.verticeDestino (), salida, camino, mafias);  
                if (AM) {  
                    mafias--; AM = false; }  
                if (VM) {  
                    mafias--; VM = false; }  
            }  
        }  
    }  
    camino.eliminarEn (camino.tamania () - 1);  
}
```

# Grafos

## Modelado de Clases Java (Versión 2)

10



Si la v.i  
peso es igual  
a "1",  
entonces la  
arista(calle)  
está  
controlada  
por la mafia,  
si es igual a  
"0" no lo  
está.

Si la v.i  
mafia es  
igual a "1",  
entonces el  
vértice  
(sitio) está  
controlado  
por la  
mafia, si es  
"0" no lo  
está.

# Grafos

## Implementación Java

11

```
public class Sitio {  
    private String nombre;  
    private int mafia;  
  
    public Sitio() {  
    }  
    public String getNombre () {  
        return nombre;  
    }  
    public void setNombre (String nombre) {  
        this.nombre = nombre;  
    }  
    public int getMafia () {  
        return mafia;  
    }  
    public void setMafia (int mafia) {  
        this.mafia = mafia;  
    }  
    @Override  
    public boolean equals(Object argo) {  
        if (argo instanceof Sitio)  
            return this.getNombre().equals(((Sitio) argo).getNombre());  
        return false;  
    }  
}
```

# Grafos

## Implementación Java

12

```
private void dfs(Vertex<Sitio> entrada, Vertex<Sitio> salida, ListaGenerica<Sitio> camino, int mafias){
    Boolean AM = false; Boolean VM = false;
    camino.agregarFinal (entrada.dato());
    mafias = mafias + entrada.dato().getMafia();           // Si es sitio mafioso suma 1, sino suma 0

    if (entrada.equals (salida)) {
        if (mafias < this.costoMin) {
            this.costoMin = mafias;           // Actualiza el costo mínimo y el camino
            this.caminoMin = camino.clonar();
        }
    }
    else {
        ListaGenerica<Arista<Sitio>> adyacentes = g.listaDeAdyacentes(entrada);
        adyacentes.comenzar();
        for (int j = 0; j < adyacentes.tamano(); j++) {
            Arista<Sitio> arista = adyacentes.proximo();
            if (! camino.incluye(arista.verticeDestino())) {
                mafias = mafias + arista.peso();           // Si la calle es mafiosa sumará 1, sino 0
                dfs(arista.verticeDestino(), salida, camino, mafias,);
                mafias = mafias - arista.peso ();
            }
        }
    }

    camino.eliminarEn (camino.tamano() - 1);
    mafias= mafias - entrada.dato ().getMafia();
}
```