

Problema de Colocação Ótima de Câmeras de Segurança



Antoniél Magalhães
João Leahy
Luis Felipe



Agenda

1. Introdução
2. Grafo de Ondina
3. Descrição do Problema
4. Solução Algorítmica
5. Detalhes de Implementação
6. Experimentos
7. Resultados
8. Conclusão
9. Referências

Introdução

- **Contextualização e Motivação:**

- Aplicação de Teoria dos Grafos em problemas de segurança.
- Cenário urbano: bairro de Ondina (Salvador).

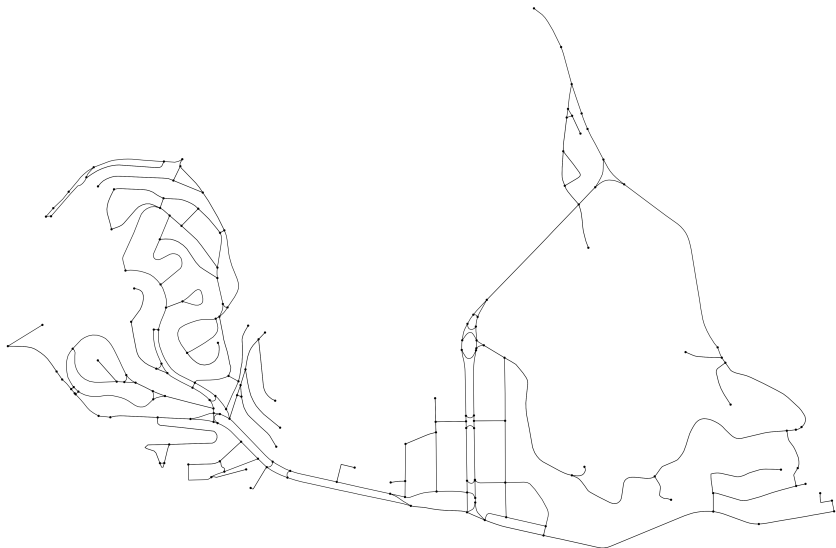
- **Justificativa:**

- Modelagem de problemas de vigilância como *Cobertura de Vértices*.
- Permite explorar algoritmos gulosos, programação dinâmica e heurísticas.

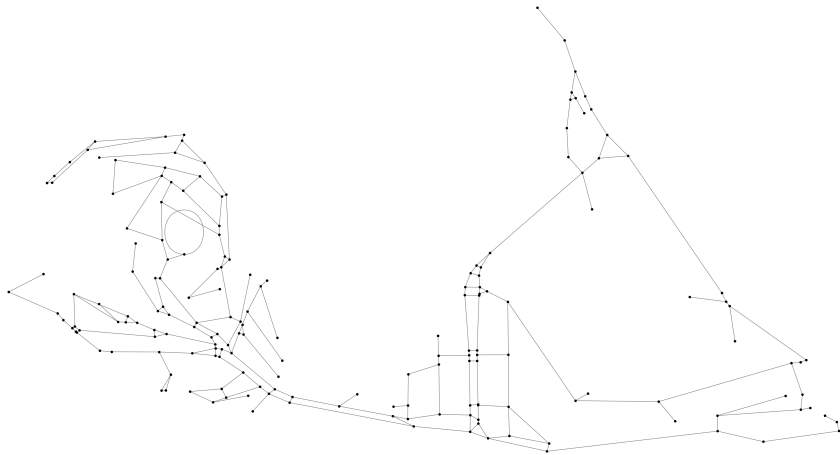
- **Objetivo Geral:**

- Encontrar o menor conjunto de locais para instalação de câmeras que cubra todas as áreas de interesse.

Grafo Bruto de Ondina



Grafo Simplificado de Ondina



Descrição do Problema

- **Formalização:**

- Grafo $G = (V, E)$: vértices representam locais para câmeras; arestas representam conexões que devem ser monitoradas.

- **Restrições e Função Objetivo:**

- Minimizar número de câmeras (subconjunto de vértices).
- Garantir que cada aresta possua ao menos um extremo coberto.

- **Aplicação em Ondina:**

- Extração de dados via OpenStreetMap.
- Simplificação das vias em um grafo.

Solução Algorítmica

- **Cobertura de Vértices:**
 - Problema clássico de otimização em grafos.
 - NP-completo; soluções exatas podem ser inviáveis para grandes instâncias.
- **Abordagem Gulosa (Greedy):**
 - Selecionar iterativamente o vértice que cobre o maior número de arestas não cobertas.
 - Boa eficiência computacional, mas não garante solução ótima em todos os casos.
- **Pseudo-Código (Cobertura Completa):**

Algorithm 1 Cobertura de Vértices Gulosa

```
1:  $C \leftarrow \emptyset$ 
2:  $E' \leftarrow E$                                 ▷ Conjunto de arestas não cobertas
3: while  $E' \neq \emptyset$  do
4:   Selecione  $v \in V$  que incide em mais arestas de  $E'$ 
5:    $C \leftarrow C \cup \{v\}$ 
6:   Remova as arestas incidentes a  $v$  de  $E'$ 
7: end while
```

Detalhes de Implementação

- **Ferramentas e Linguagens:**
 - Python + NetworkX.
 - Scripts para extração de dados (OpenStreetMap) e conversão em .json.
- **Estrutura do Projeto (GitHub):**
 - scripts/: Implementações das heurísticas, criação do grafo, visualizações.
 - instancias/: Armazena dados do bairro de Ondina em formato JSON.
 - resultados/: Saídas dos algoritmos e visualizações.
- **Otimizações:**
 - Uso de set para controle de vértices cobertos.
 - Cálculo incremental das arestas não cobertas.

Experimentos

- **Metodologia:**

- Geração do grafo de Ondina via dados reais (OSM).
- Aplicação do Algoritmo Guloso e variações (Cobertura Máxima, p-limitada).

- **CrITÉrios de Avaliação:**

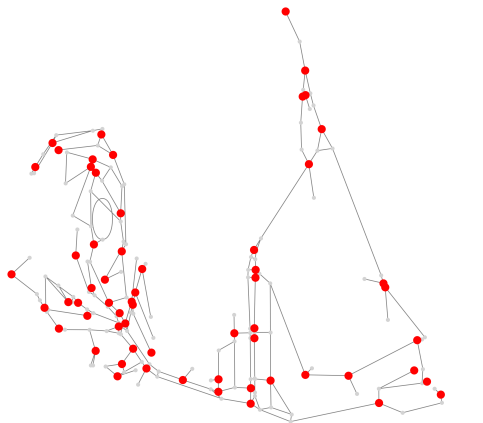
- Taxa de cobertura (arestas ou vértices).
- Número de câmeras utilizadas.
- Tempo de execução.

Resultados

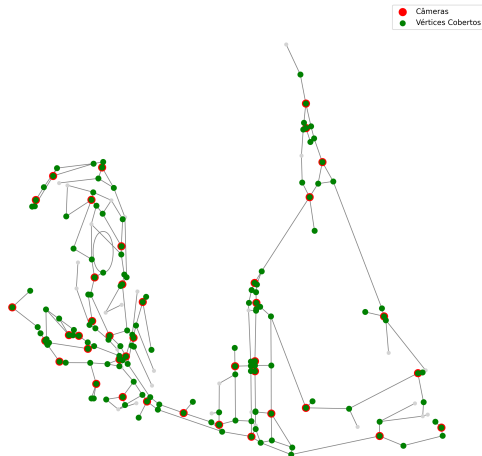
- **Exemplo de Execução em Ondina:**
 - Cobertura Completa: 61 câmeras para cobrir 182 vértices.
 - Cobertura Máxima ($p=40$): 84% de cobertura do grafo.
- **Visualização:**
 - Gráficos mostram os locais de instalação (pontos vermelhos) e vértices cobertos.
- **Análise:**
 - Algoritmos gulosos podem fornecer soluções de boa qualidade em tempo polinomial.
 - Para restrições orçamentárias, a cobertura máxima parcial pode ser suficiente.

Comparação: Cobertura Completa vs. Máxima

Cobertura Completa
61 câmeras cobrindo 182 vértices

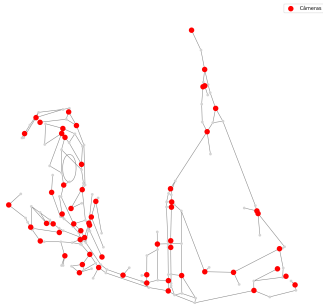


Cobertura Máxima
40 câmeras cobrindo 153 vértices

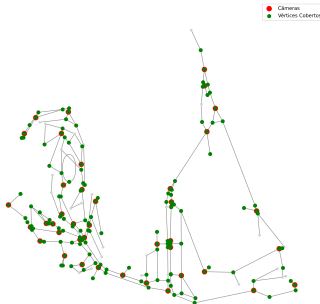


Comparação com Algoritmo Genético

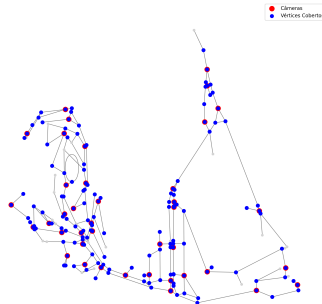
Cobertura Completa (Guloso)
61 câmeras cobrindo 182 vértices



Cobertura Máxima (Guloso)
40 câmeras cobrindo 153 vértices



Cobertura Máxima (Genético)
40 câmeras cobrindo 156 vértices



Conclusão

- **Aplicabilidade:**
 - Teoria dos Grafos oferece base sólida para problemas de vigilância urbana.
 - Solução viável para cenários reais de segurança pública.
- **Contribuições:**
 - Integração de conceitos de Cobertura de Vértices com dados abertos do OSM.
 - Comparação entre abordagens gulosas e outras heurísticas (por exemplo, genéticas).

Referências

- Goldberg, M. e Goldberg, E. (2012). *Grafos: Conceitos, algoritmos e aplicações*. Elsevier.
- Holland, J. H. (1975). *Adaptation in Natural and Artificial Systems*. University of Michigan Press.
- Linden, R. (2006). *Livro algoritmos geneticos*.
- Kleinberg, J. e Tardos, E. (2006). *Algorithm Design*. Pearson Education.
- Repositório do Projeto:
<https://github.com/antoniell/mata53-projeto-final>