



ugr | Universidad
de Granada

TRABAJO FIN DE GRADO
INGENIERÍA EN INGENIERÍA INFORMÁTICA

Software para el diseño de rutas con puntos de interés

Software para el diseño de rutas con puntos de interés en dispositivos móviles

Autor
Alberto Armijo Ruiz

Directores
David Pelta



ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍAS INFORMÁTICA Y DE
TELECOMUNICACIÓN

—
5 de mayo de 2018

Software para el diseño de rutas con puntos de interés: Software para el diseño de rutas con puntos de interés en dispositivos móviles

Alberto Armijo Ruiz

Palabras clave: Sistema recomendador, Touring Trip Design Problem, Turismo, Dispositivo móvil.

Resumen

El objetivo de este trabajo ha sido documentar los aspectos más significativos del diseño, desarrollo y despliegue de un sistema recomendador de turismo para la generación de rutas de puntos de interés en ciudades que se ejecute en dispositivos móviles.

Para ello, fueron esenciales los conocimientos y la experiencia en programación adquirida a lo largo del grado, en especial la aportada por las asignaturas “Metaheurística” y “Programación de dispositivos móviles”; las cuales el autor cursó durante el tercer y cuarto curso del Grado en Ingeniería Informática de la Universidad de Granada.

El sistema resultante es una sistema recomendador de turismo que consta de una aplicación y, a través de la interacción con diferentes servidores para obtener la información sobre los puntos de interés y un algoritmo para obtener rutas integrado en la app, obtiene y dibuja diferentes rutas entre las cuales el usuario puede elegir. Además, el usuario puede utilizar filtros para generar diferentes rutas, dependiendo de sus gustos o necesidades.

Software for the desing of routes with points of interest:Software for the desing of routes with points of interest on mobile devices.

Alberto Armijo Ruiz

Keywords: Recommender system, Touring Trip Design Problem, Tourism, Mobile device.

Abstract

The objective of this work was to compile the most significant aspects of design, development and deployment of a tourism recommender system for the creation of POI's routes in cities executed in mobile devices.

The knowledge and experience acquired during the degree were essential, especially those from the subjects "Metaheurísticas" and "Programación de dispositivos móviles"; which the autor attended during the third and fourth year of the "Grado en Ingeniería Informática" of the University of Granada.

The resulting system is a tourism system recommender with an app that, through the interaction with differents servers used for getting information about the POI and an algorithm for obtaining routes integrated in the app, gets and draws differents routes among which the user can choose. The user can also use filters to obtain different routes, depending on his needs and his likings.

Yo, **Alberto Armijo Ruiz**, alumno de la titulación Grado en Ingeniería Informática de la **Escuela Técnica Superior de Ingenierías Informática y de Telecomunicación de la Universidad de Granada**, con DNI 26256219V, autorizo la ubicación de la siguiente copia de mi Trabajo Fin de Grado en la biblioteca del centro para que pueda ser consultada por las personas que lo deseen.

Fdo: Nombre Apellido1 Apellido2

Granada a 24 de Abril de 2018 .

D. **Nombre Apellido1 Apellido2 (tutor1)**, Profesor del Área de XXXX del Departamento YYYY de la Universidad de Granada.

Informan:

Que el presente trabajo, titulado *Título del proyecto, Subtítulo del proyecto*, ha sido realizado bajo su supervisión por **Nombre Apellido1 Apellido2 (alumno)**, y autorizamos la defensa de dicho trabajo ante el tribunal que corresponda.

Y para que conste, expiden y firman el presente informe en Granada a X de mes de 201 .

Los directores:

Nombre Apellido1 Apellido2 (tutor1)

Nombre Apellido1 Apellido2 (tutor2)

Índice general

1. Introducción	15
1.1. Motivación	15
1.2. Antecedentes y estado del arte	16
2. Especificación de Requisitos	17
2.1. Requisitos	17
2.1.1. Requisitos interfaz	17
2.1.2. Requisitos internos	18
2.2. Casos de uso	19
2.2.1. Interfaz de usuario	19
2.2.2. Aplicación	20
2.3. Fuente de los datos	20
2.3.1. OSM	20
2.3.2. Overpass	21
2.3.3. OSRM	23
2.3.4. Google Routes API	24
3. Planificación	27
3.1. Objectivos	27
3.2. Diagrama de Gantt	27
4. Análisis	29
4.1. Diseño de rutas turísticas	29
4.2. Heurísticas del diseño	30
5. Diseño	33
5.1. Diagrama de clases	33
5.2. Interfaz de Usuario	41
6. Implementación	45
7. Pruebas	47
8. Conclusiones	49

Bibliografía**51**

Capítulo 1

Introducción

1.1. Motivación

Como consecuencia de la globalización, las naciones están cada vez más conectadas. Esto se debe en gran parte a los ordenadores, a Internet; y desde hace unos años a los dispositivos móviles.

Hoy en día casi todo el mundo cuenta con un móvil, el cual utiliza para todo tipo de cosas: redes sociales (Twitter, Facebook, etc...), consultar su cuenta bancaria, escuchar música, ver películas, editar documentos o incluso pagar con él.

Una consecuencia de esto es el aumento en el turismo mundial, en el cual cada año crece más el número de turistas y los ingresos generados por el turismo. Según los últimos datos ofrecidos por el UNWTO [1], el turismo representa el 10 % del PIB mundial. Según dicha fuente también, el turismo representa el 7 % de las exportaciones mundiales y aporta uno de cada diez puestos de trabajos en todo el mundo. Además, en el año 2016 hubo más de 1200 millones de turistas y se prevé que para 2030 haya 1800 millones de turistas. Este último año ha habido en España unos 82 millones de turistas internacionales, lo que ha generado 87.000 millones de euros, suponiendo un 12.4 % más que el año anterior.

Por todo esto, debería aprovecharse el potencial del turismo y adaptarlo a la tecnología actual; mejorando la calidad de las visitas adaptándose a sus preferencias y necesidades. Con este propósito existen los sistemas de recomendación.

Un sistema de recomendación ofrece al turista encontrar los recursos adecuados a sus preferencias ofreciéndole una relación de puntos de interés filtrados y ordenados.

La propuesta de sistema de recomendación a desarrollar en este proyecto pretende ofrecer itinerarios personalizados que incluyan rutas asociadas a los intereses del usuario y que maximicen la satisfacción de este. El producto será una aplicación móvil desarrollada en Android que ejecutará un algoritmo en Java basado en el problema Tourist Trip Desing

Problem. Dicho algoritmo usa una implementación de una heurística voraz (Greedy) y retornará la mejor solución encontrada en una clase contendora, la cuál permite dibujar los diferentes puntos de interés de la solución y la ruta asociada a dichos puntos. Para este proyecto se utilizará como ejemplo la ciudad de Granada.

1.2. Antecedentes y estado del arte

Capítulo 2

Especificación de Requisitos

2.1. Requisitos

En este apartado se resumirán los requisitos funcionales y no funcionales del proyecto, dividiéndolos en los requisitos de la interfaz de usuario y los requisitos internos de la aplicación.

2.1.1. Requisitos de la interfaz del usuario

Requisitos funcionales

- Mapa de la ciudad elegida por el usuario: la aplicación mostrará el mapa de la ciudad seleccionada por el usuario, así como los alojamientos y puntos de interés que haya en la ciudad con marcadores en el mapa.
- Formulario de generación de rutas: la aplicación dispondrá de una lista de puntos de interés y de alojamientos entre los que el usuario podrá elegir para generar la ruta.
 - Alojamiento: hostales y hoteles.
 - Puntos de interés: museos, miradores, lugares históricos o de culto.
- Especificación de las rutas: la aplicación deberá mostrar los puntos de interés que contiene la ruta como marcadores, así como las direcciones que deberá seguir el usuario para llegar desde un punto hasta otro. También mostrará una lista ordenada de dichos puntos en los cuales se especificará la hora de entrada y salida aproximadas de cada punto de interés.
- Información sobre los marcadores: la aplicación deberá mostrar información referente a los marcadores mostrados en la interfaz. Dicha información será el nombre de dicho punto de interés.

Requisitos no funcionales

- Interfaz: la interfaz deberá ser atractiva, ligera y lo más intuitiva posible.
- Plataforma: la aplicación estará disponible para todos los dispositivos móviles que utilicen el sistema operativo Android a partir de la versión 5.0 (Lollipop).

2.1.2. Requisitos de la aplicación

Requisitos funcionales

- Recepción de peticiones del cliente: la aplicación será capaz de recibir peticiones que el cliente le envía a través de la interfaz gráfica que contienen los puntos de interés seleccionados por el usuario.
- Cálculo y retorno de rutas óptima: a partir de los datos proporcionados por el usuario y la información que se tiene sobre dichos datos; la aplicación calculará y devolverá la ruta que después será mostrada en la interfaz.
- Publicación de lista de alojamientos y puntos de interés: la aplicación tendrá acceso a una lista de alojamientos y puntos de interés que el usuario podrá seleccionar desde la interfaz de la aplicación.
- Publicación de la ruta en una mapa: la aplicación será capaz de mostrar en la interfaz de usuario los puntos de interés seleccionados en un mapa, así como una lista ordenada de la ruta y el camino para llegar desde un punto de interés hasta el siguiente. El primer punto siempre será el alojamiento seleccionado por el usuario.

Requisitos no funcionales

- Envío de peticiones de puntos de interés y alojamientos: la aplicación deberá mandar peticiones a un servidor que es capaz de conectarse a una base de datos para obtener los datos necesarios sobre alojamientos y puntos de interés. Dicha información se devuelve en un fichero .json.
- Importación de información sobre puntos de interés y alojamientos: tras obtener los puntos de interés y alojamientos del servidor; la aplicación deberá procesar la información contenida en el fichero .json para mostrarlos en la interfaz.
- Envío de peticiones a servidor de cálculo de matrices de tiempos: la aplicación deberá mandar peticiones a un servidor que calculará la distancias entre los puntos seleccionados por el usuario. Dichos tiempos se devuelven en un archivo .json.
- Importación de matriz de tiempos: una vez se ha obtenido el archivo .json que contiene la matriz de tiempos, la aplicación debe procesar dicho fichero y guardar la matriz para su uso en el cálculo de rutas.

- Envío de peticiones para obtener ruta entre los distintos puntos de interés que contiene la solución calculada: la aplicación deberá enviar peticiones a un servidor que devolverá la ruta a seguir el usuario para llegar a cada uno de los puntos de interés. Dicha información se devuelve en un archivo .json.ç
- Importación de direcciones entre puntos de interés: la aplicación deberá guardar y procesar la información que contiene el archivo .json para después mostrar las direcciones en la interfaz de usuario.

2.2. Diagramas de casos de uso

2.2.1. Interfaz de usuario

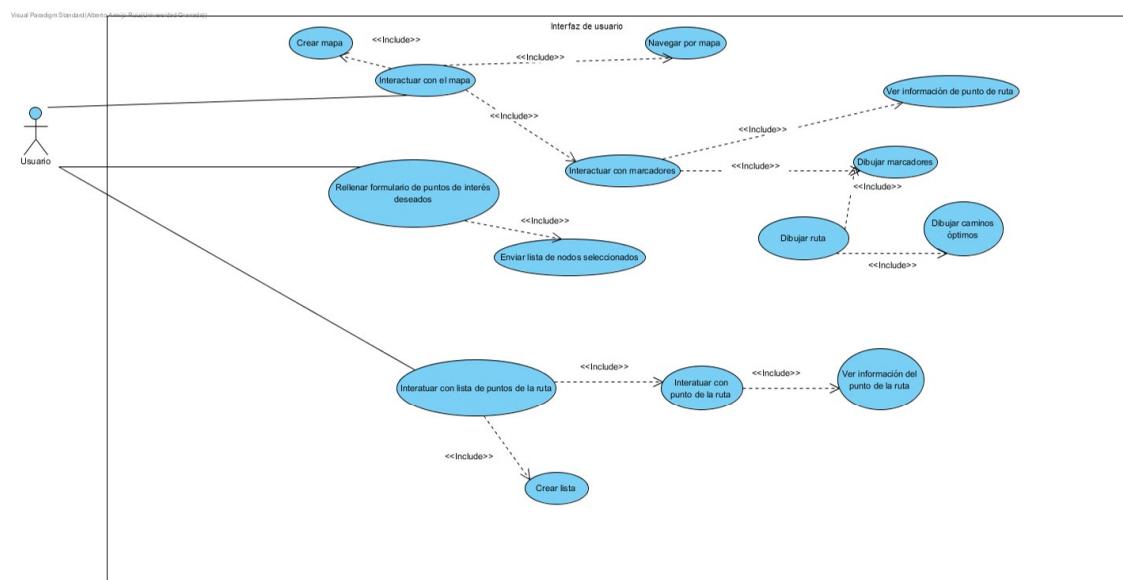


Figura 2.1: Diagrama de casos de uso de la interfaz de usuario

2.2.2. Aplicación móvil

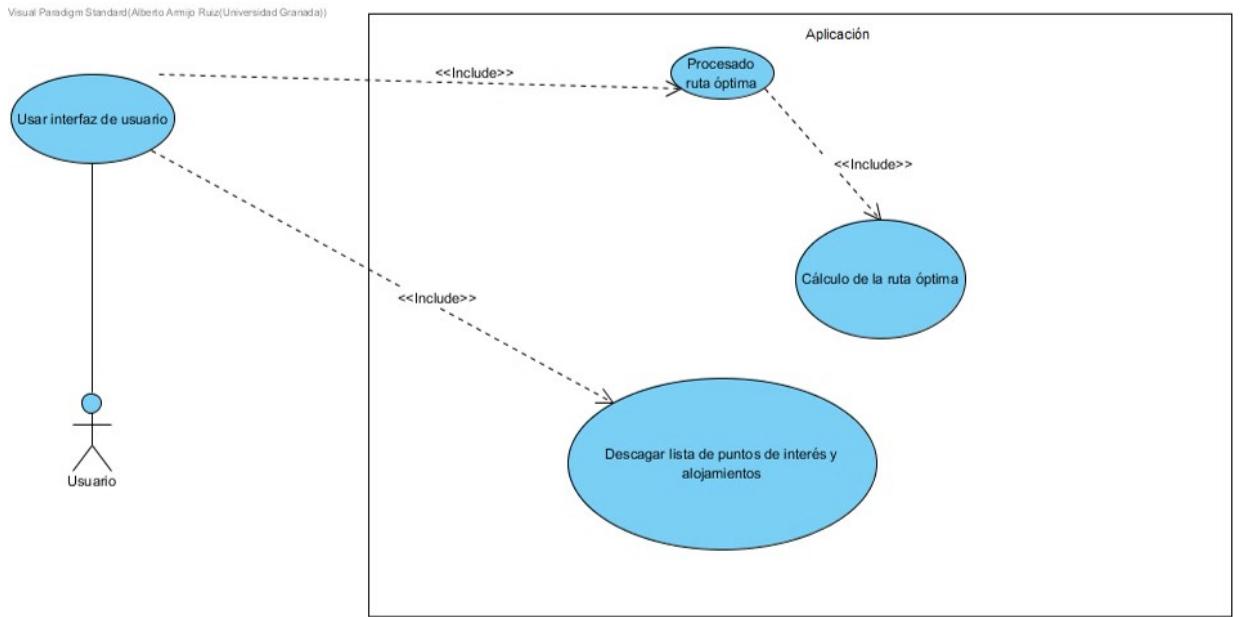


Figura 2.2: Diagrama de casos de uso de la aplicación

2.3. Fuente de los datos

2.3.1. Open Street Map

Ya que el objetivo de la aplicación fue crear rutas a partir de puntos de interés, se requirió obtener una lista con todos los puntos de interés y alojamientos disponibles en una ciudad con la suficiente información para que puedan ser usados para calcular rutas. Tras investigar diferentes posibilidades, se decidió utilizar OpenStreetMap, el cual es un proyecto colaborativo que permite crear mapas y editar los ya existentes.



Figura 2.3: Logo de OpenStreetMap

OpenStreetMap tiene una web [2] en la cuál puedes editar cualquiera de los puntos de interés que contiene el mapa o crear nuevos siempre que estés registrado. Además, cuenta con diferentes tipos de estructuras para representar edificios, carreteras, etc... OpenStreetMap utiliza tres tipos diferentes de información:

- Líneas: sirven para describir cualquier tipo de vía, como por ejemplo carreteras.
- Nodos: sirven para definir cualquier tipo de edificio, como por ejemplo farmacias o museos.
- Áreas: sirven para definir el espacio ocupado por un nodo, por ejemplo, un parque. Dichas áreas están formadas un conjunto de nodos que delimitan el área.

Al no estar disponible el acceso a la base de datos que contiene OpenStreetMap de forma directa se tuvo que buscar una API para poder obtener los datos.

2.3.2. Overpass API

Para obtener la información necesaria de OpenStreetMap, se necesito buscar una API que permitiera obtener dicha información. Overpass es una API que permite hacer consultas sobre puntos de interés y que utiliza la información de OpenStreetMap para devolver la información sobre los puntos de interés. Dichas consultas pueden realizarse mediante urls. Las respuestas obtenidas por Overpass se devuelven en formato JSON, dentro de dicho fichero se encuentra un array llamado «elements» que contiene cada uno de los elementos. A continuación, se muestra una parte del fichero que devuelve Overpass para alojamientos y puntos de interés en Granada.

Listing 2.1: Respuesta Overpass sobre alojamientos y puntos de interés en Granada

```
1 {
2   "version": 0.6,
3   "generator": "Overpass API 0.7.54.13 ff15392f",
4   "osm3s": {
5     "timestamp_osm_base": "2018-02-27T10:23:02Z",
6     "copyright": "The data included in this document is from www.openstreetmap.org.
    The data is made available under ODbL."
```

```
7 },
8 "elements": [
9 {
10   "type": "node",
11   "id": 533647928,
12   "lat": 37.1734517,
13   "lon": -3.5888790,
14   "tags": {
15     "name": "Museo Manuel de Falla",
16     "tourism": "museum"
17   }
18 },
19 },
20 {
21   "type": "node",
22   "id": 940435771,
23   "lat": 37.1770011,
24   "lon": -3.5900734,
25   "tags": {
26     "name": "Museo de la Alhambra",
27     "tourism": "museum"
28   }
29 },
30 },
31 {
32   "type": "node",
33   "id": 1351215450,
34   "lat": 37.1765624,
35   "lon": -3.5897641,
36   "tags": {
37     "designation": "Museo de Bellas Artes",
38     "email": "museobellasartesgranada.cc1@juntadeandalucia.es",
39     "name": "Museo de Bellas Artes",
40     "tourism": "museum"
41   }
42 },
43 {
44   "type": "node",
45   "id": 1667155336,
46   "lat": 37.1625928,
47   "lon": -3.6066354,
48   "tags": {
49     "name": "Parque de las Ciencias",
50     "tourism": "museum"
51   }
52 },
53 ...
54 {
55   "type": "node",
56   "id": 4029579625,
57   "lat": 37.1800207,
58   "lon": -3.5957336,
59   "tags": {
60     "addr:city": "Granada",
61     "addr:houseNumber": "18",
62     "addr:postcode": "18010",
63     "name": "Makuto Guesthouse",
64     "tourism": "hostel",
65     "website": "http://makutohostel.com"
66   }
67 },
68 ]
```

69 }

Para generar dicho fichero de salida, se deben ajustar ciertos parámetros dentro de la petición que se hace a Overpass. Para probar diferentes parámetros, se puede utilizar la herramienta de Overpass llamada Overpass-turbo.

Overpass-turbo es una página web que contiene un mapa interactivo y una ventana donde nos permite escribir consultas a Overpass; desde ahí, se puede generar un script que encuentre todos los puntos de interés y alojamientos en una ciudad; después, dicho script puede exportarse como una petición en formato URL para utilizarla sin necesidad de utilizar Overpass-turbo. Dentro de dicho script debe especificarse los tipos de nodos que se quieren obtener, la información sobre los diferentes tipos de nodos se encuentra dentro de la documentación de OpenStreetMap [3]. El script para obtener la información mostrada arriba es el siguiente.

Listing 2.2: Script para encontrar todos los puntos de interés y alojamientos de una ciudad

```
1 [out:json][timeout:100];
2
3 (node["place"="city"]["name"="Granada"]["is_in:province"="Granada"]["is_in:country"
4     ="Spain"]);->.ciudad;
5
6 node["tourism"="museum"] (around.ciudad:7000);
7 out;>;out;
8
9 node["tourism"="viewpoint"] (around.ciudad:7000);
10 out;
11
12 // Catedrales.
13 node["building"="cathedral"] (around.ciudad:7000);
14 out;
15
16 // Hoteles.
17 node["tourism"="hotel"] (around.ciudad:7000);
18 out;
19
20 // Hotales.
21 node["tourism"="hostel"] (around.ciudad:7000);
22 out;
```

2.3.3. Open Source Routing Machine

Como la aplicación necesita obtener la matriz de distancias entre los distintos puntos seleccionados por el usuario, se investigó para encontrar una herramienta que permitiera obtener dicha matriz a través de peticiones mediante URL.

Tras probar con varias herramientas, se optó por usar OSRM [4], la cual es de uso gratuito. OSRM permite hacer peticiones a sus servidores[5] o montar uno propio [6].

OSRM devuelve de sus peticiones un archivo JSON que contiene las distancias entre los puntos especificados en la petición, el tiempo que se tarda en llegar desde un punto

a otro está guardado en un array llamado «durations»; cada elemento de dicho array contiene otro array con los tiempos desde dicho punto de interés al resto de puntos de interés. Un ejemplo de la salida de OSRM es el siguiente:

Listing 2.3: Salida de OSRM

```

1 {"durations":
2   [[0,245,165.9,165.9,165.9,44.9,162.3,130.6,130.6,44.9,56.2],
3    [245,0,79.1,79.1,79.1,200.1,82.7,114.4,114.4,200.1,188.8],
4    [165.9,79.1,0,0,0,121,3.6,35.3,35.3,121,109.7],
5    [165.9,79.1,0,0,0,121,3.6,35.3,35.3,121,109.7],
6    [165.9,79.1,0,0,0,121,3.6,35.3,35.3,121,109.7],
7    [44.9,200.1,121,121,121,0,117.4,85.7,85.7,0,11.3],
8    [162.3,82.7,3.6,3.6,3.6,117.4,0,31.7,31.7,117.4,106.1],
9    [130.6,114.4,35.3,35.3,35.3,85.7,31.7,0,0,85.7,74.4],
10   [130.6,114.4,35.3,35.3,35.3,85.7,31.7,0,0,85.7,74.4],
11   [44.9,200.1,121,121,121,0,117.4,85.7,85.7,0,11.3],
12   [56.2,188.8,109.7,109.7,109.7,11.3,106.1,74.4,74.4,11.3,0]],
13   ...
14 }
```

2.3.4. Google Maps Directions API

Dado que la aplicación debe mostrar el camino óptimo entre dos puntos seleccionados en la solución, se buscó una herramienta que lo calculara. Tras investigar y probar diferentes herramientas, se optó por utilizar Google Maps Directions API [7].

Esta herramienta permite hacer peticiones a un servidor y devuelve un archivo JSON que contiene la ruta que se debe seguir. Este archivo se debe procesar para obtener las polilíneas que representan el camino entre dos puntos. Un ejemplo de este archivo es el siguiente.

Listing 2.4: Salida de Google Maps Directions API

```

1 {"routes" : [
2 ...
3 "legs" : [
4 {
5   "distance" : {
6     "text" : "2.0 km",
7     "value" : 2044
8   },
9   "duration" : {
10    "text" : "25 min",
11    "value" : 1496
12  },
13   "end_location" : {
14     "lat" : 37.1622873,
15     "lng" : -3.6068922
16   },
17   "start_location" : {
18     "lat" : 37.1761203,
19     "lng" : -3.6025799
20   },
21 }
```

```
21 "steps" : [
22 {
23 "distance" : {
24 "text" : "0.1 km",
25 "value" : 115
26 },
27 "duration" : {
28 "text" : "1 min",
29 "value" : 75
30 },
31 "end_location" : {
32 "lat" : 37.1757377,
33 "lng" : -3.6037831
34 },
35
36 "polyline" : {
37 "points" : "w}faFbs~TNx@VrAV|@Jb@"
38 },
39 "start_location" : {
40 "lat" : 37.1761203,
41 "lng" : -3.6025799
42 },
43 "travel_mode" : "WALKING"
44 },
45 {
46 "distance" : {
47 "text" : "0.4 km",
48 "value" : 354
49 },
50 "duration" : {
51 "text" : "4 min",
52 "value" : 252
53 },
54 "end_location" : {
55 "lat" : 37.1738268,
56 "lng" : -3.6069271
57 },
58
59 "polyline" : {
60 "points" : "k{{aFrz~T@Hp@nBP`@T\\j@p@fA|ADF~AtBfAld"
61 },
62 "start_location" : {
63 "lat" : 37.1757377,
64 "lng" : -3.6037831
65 },
66 "travel_mode" : "WALKING"
67 },
68 }
```


Capítulo 3

Planificación

3.1. Objetivos

Los objetivos concretos que persigue este proyecto son los siguientes:

1. Estudio del estado del arte de los sistemas de planificación de rutas con recomendaciones, y de los sistemas de información sobre puntos de interés en las ciudades.
2. Definición y diseño de modelos y herramientas de recomendación de itinerarios ajustados a las necesidades y preferencias de los turistas.
3. Validación de modelos y métodos, empleando pruebas y datos de puntos de interés en ciudades de interés turístico.
4. Obtención de un prototipo software integrado en una aplicación para dispositivos móviles.
5. Creación de documentación técnica, entregables y memoria final del proyecto.

3.2. Diagrama de Gantt

En esta sección se muestra una diagrama de Gantt con la planificación del proyecto dividido en diferentes tareas.



Figura 3.1: Planificación del proyecto

Capítulo 4

Análisis

En este capítulo se explican los modelos teóricos y algorítmicos empleados para el diseño de las rutas y el desarrollo del sistema recomendador.

4.1. Diseño de rutas turísticas

Los problemas de diseño de rutas turísticas (Tourist Trip Design Problems, TTDP) consisten seleccionar los puntos de interés (point of interest, POI) a visitar por un turista atendiendo a sus restricciones y al beneficio o grado de satisfacción que produce su visita. El turista dispone en su estancia de un cierto número de días para organizar las visitas a los puntos de interés mediante rutas de duración limitada. Se parte de un conjunto de puntos disponibles a visitar de los que se conoce, el beneficio o grado de satisfacción, la duración de la visita y el intervalo de tiempo en el que puede realizarse. El beneficio total que intenta maximizar el turista es la suma de los beneficios obtenidos en cada visita.

Los elementos que forman parte del modelo son:

- Un conjunto de puntos de interés (POI), asociado a un índice $i, i = 1, 2, \dots, n$ y con los siguientes atributos:
 - Una puntuación o beneficio s_i .
 - Un tiempo de duración de la visita r_i .
 - Un intervalo de tiempo $[e_i, l_i]$ dentro del que se puede realizar la visita.
- Un punto de partida de cada una de las rutas denotado por $i = 0$.
- Los tiempos de recorrido entre los pares de puntos $t_{ij}, i = 0, 1, \dots, n$.
- Un tiempo máximo T_{max} de duración total de la ruta del día considerando los tiempos de viaje, visita y espera en los POI.
- Una función objetivo $\max \sum_{i=1}^n s_i y_i^k$
En la que y_i corresponde a una variable de visita para cada uno de los puntos de

interés $i, i = 1, \dots, n$. Dicha variable es binaria, teniendo como valor 1 si el punto de interés i es visitado en la ruta y un 0 si no se visita.

El problema de optimización coincide con el Team Orienteering Problem with Time Windows (TOPTW) que se ha estudiado en la literatura científica con algunas modificaciones. Se consideran puntos de interés museos, miradores, catedrales, mezquitas, etc... de la ciudad que el usuario elija.

4.2. Heurísticas del diseño

Para dar soluciones de alta calidad al problema de optimización planteado se ha elegido la metaheurística constructiva GRASP (Greedy Randomized Adaptive Search Procedure) que comprende dos fases: una fase constructiva y otra de búsqueda local. En la fase constructiva se genera una solución partiendo de una ruta vacía a la que se va añadiendo puntos de interés desde una Lista Restringida de Candidatos (Restricted Candidate List, RCL en inglés) de forma aleatoria hasta que no se puedan añadir nuevos puntos a la ruta. En la fase de búsqueda local se reemplaza la solución obtenida en la parte constructiva por la mejor de sus soluciones vecinas si existe mejora. Estas dos fases se ejecutan un cierto número de iteraciones.

Ahora se mostrará el pseudocódigo del algoritmo, y de cada una de las fases en inglés.

Algorithm 1 Pseudocódigo algoritmo GRASP

```

function GRASP(maxIterations,sizeRCL)
    readInput()
    for  $i = 1$  to maxIterations do
         $solution \leftarrow GRASPConstructPhase(sizeRCL)$ 
         $solution \leftarrow LocalSearch(solution)$ 
        if  $solution \geq bestSolution$  then
             $bestSolution \leftarrow solution$ 
        end if
    end for
    return  $bestSolution$ 
end function

```

Para la parte constructiva del algoritmo, primero crearemos una lista de candidatos (CL), la cual tiene un tamaño igual al de la lista de puntos de interés que quedan disponibles. Dicha lista de candidatos contiene la posición dentro de la lista de puntos de interés y la puntuación que tiene dicho punto de interés según las preferencias elegidas por el usuario. La forma de puntuar a cada punto de interés se hace de la siguiente manera:

$$\frac{1}{time_between(poi_{i-1}, poi_i)} \sum_{j=1}^n c_j$$

Donde $time_between(x,y)$ representa el tiempo que hay entre el punto de interés x y el

y. poi_{i-1} representa el último punto de interés que hemos incluido en la solución y poi_i al punto de interés que estamos evaluando; c_j es cada uno de las preferencias posibles sobre los puntos de interés, es decir, si se ha seleccionado museos como preferencia y el punto de interés i es un museo, c_j devolverá uno, es caso contrario es cero.

Una vez hemos calculado la lista de candidatos, se crea la lista restringida de candidatos con los puntos de interés mejor valorados, esta es de tamaño sizeRCL. Una vez hemos obtenido la lista de candidatos restringida, elegimos uno de los puntos de interés de forma aleatoria y lo introducimos dentro de la solución. Este proceso se repite hasta que no se puedan introducir más puntos de interés dentro de la solución. El pseudocódigo de este algoritmo es el siguiente.

Algorithm 2 Pseudocódigo algoritmo GRASPConstructPhase

```

function GRASPCONSTRUCTPHASE(sizeRCL)
    solution.add(first_node)
    while is possible to visit POIs do
        for each poi in POIs do
            value  $\leftarrow$  f(poi)
            cl.add([value,i])
        end for
        Create rcl with the top sizeRCL duos in cl
        Select a random duo from rcl.
        Update solution adding the poi in the position i.
    end while
    return solution
end function

```

Para la fase de optimización se utilizará el algoritmo de búsqueda local, dicho algoritmo busca la mejor solución posible entre la solución actual y los vecinos de esta. Una solución vecina es aquella que intercambie dos puntos de interés dentro de la solución, por ejemplo, el segundo por el cuarto. El procedimiento es el siguiente, se generan todos los posibles vecinos de la solución, y por cada uno de ellos se comprueba si la valoración de dicha solución vecina es mejor que la mejor solución actual; finalmente se devuelve la mejor solución encontrada. El pseudocódigo del algoritmo es el siguiente.

Algorithm 3 Pseudocódigo algoritmo LocalSearch

```

function LOCALSEARCH(solution)
    for all neighbor_solution of solution do
        if neighbor_solution  $\geq$  solution then
            solution  $\leftarrow$  neighbor_solution
        end if
    end for
    return solution
end function

```

Como solución inicial a este problema se ha utilizado una heurística Greedy, la cuál se pretende mejorar utilizando el algoritmo explicado anteriormente. Dicha heurística Greedy seleccionará siempre el punto más cercano al punto de interés actual; este proceso se repetirá hasta que no puedan introducirse más puntos de interés en la solución, bien porque no haya más puntos de interés por visitar o bien porque no haya más tiempo para visitarlos. El psuedocódigo de dicho algoritmo es el siguiente:

Algorithm 4 Pseudocódigo algoritmo Greedy

```

function GREEDY(solution)
    while ( dois possible to visit POI)
        best_poi  $\leftarrow$  findNearestPOI(last_visited_poi)
        solution.insert(best_poi)
        remove best_poi from the list of POIs
    end while
    return solution
end function

```

Capítulo 5

Diseño

En este capítulo se detalla la arquitectura del sistema.

5.1. Diagrama de clases

En este apartado se mostrarán los diagramas de clases de los elementos más importantes de la aplicación.

La primera imagen que se muestra es el diagrama de clases del Fragment «TypesFragment» 5.1. Dicho diagrama de clases muestra las siguientes clases:

- La clase TypesFragment, esta clase es la encargada de comunicar los elementos gráficos que se encuentra dentro de la lista de alojamientos y puntos de interés, también del botón que inicia el algoritmo de búsqueda de la ruta óptima.
- La clase TypesRecyclerView, es la encargada de manejar la lista de alojamientos y puntos de interés, además devuelve los elementos seleccionados en la lista al iniciar la búsqueda de la ruta. También se encarga de gestionar la interfaz gráfica de la lista.
- La clase CityNodesViewHolder, es la encargada de gestionar los elementos gráficos de los puntos de interés o los alojamientos de forma individual.
- La clase TypeViewHolder, es la encargada de gestionar los elementos gráficos de los tipos que aparecen en la lista de alojamientos y puntos de interés.
- La clase CityNode es una clase que contiene toda la información importante sobre un alojamiento o punto de interés que se muestra en la lista.
- La clase TypeOfNode es una clase que contiene la información sobre un tipo de nodo de interés.

En la segunda imagen 5.1, se muestra el diagrama de clases de la actividad principal de la aplicación. Las clases que se muestran en el diagrama son las siguientes:

- La clase MapsActivity, esta es la clase principal y gestiona el mapa que se muestra y se comunica con la clase TypesFragment para obtener los nodos seleccionados. Esta clase contiene vectores que almacenan información sobre los marcadores que aparecen en el mapa. Dicha información se utiliza también para obtener la matriz de distancias. También contiene otros vectores para almacenar la información contenida en la solución, dichos vectores se utilizan para mandar la información de la solución a la actividad ResultActivity.
- La clase DownloadFileFromURL se encarga de descargar y guardar la información que devuelven las peticiones a los servidores sobre alojamientos, puntos de interés, rutas y matriz de tiempos entre puntos de interés. Esta clase hereda de la clase AsyncTask, lo cual le permite ejecutarse en segundo plano sin que afecte al rendimiento de la interfaz de usuario.
- La clase jsonProcessor se encarga de procesar la información que se ha guardado en ficheros tras ser descargada. Esta clase utiliza la clase JsonParser para procesar los archivos. Además, también hereda de la clase AsyncTask por lo que se ejecuta en segundo plano.
- La clase JsonParser se encarga de procesar archivos JSON y devuelve la información contenida en los archivos en estructuras que la aplicación puede manipular.
- La clase SendNodes se encarga de obtener la matrix de distancias entre los puntos de interés seleccionados. Para ello utiliza las clases DownloadFileFromURL y jsonProcessor, también se ejecuta en segundo plano debido a que hereda de la clase AsyncTask.
- La clase FindSolution se encarga de ejecutar en segundo plano el algoritmo de búsqueda de rutas y de mandar la solución a la siguiente actividad. Para ello hace uso de la clase PathFinder y la clase Solution.
- La clase PathFinder es la clase que contiene el algoritmo de búsqueda de rutas. Dicha clase obtiene la solución al problema mediante un algoritmo Greedy y devuelve un objeto de la clase Solution.
- La clase Solution es la que clase que contiene una solución al problema. Esta clase cuenta con un vector que almacena los identificadores de los puntos de la solución, así como dos vectores que almacenan las horas de entrada y de salida de cada uno de los puntos de la solución.

En la tercera imagen 5.1, se muestra el diagrama de clases del paquete models; dicho paquete está formado por clases que se utilizan para modelar diferentes estructuras dentro del proyecto. Las clases que aparecen en el diagrama son las siguientes:

- La clase Solution, es la clase que contiene una solución al problema. Contiene vectores para almacenar identificadores y horarios de entrada y salida de los lugares por los que pasa la solución.

- La clase ModelNode, es una clase genérica que se utiliza para poder mostrar elementos tanto de la clase CityNode y TypeOfNode; ambas clases están explicadas en la descripción del primer diagrama de clases.
- La clase SolutionNode, es una clase que contiene el nombre, el horario de entrada y salida de un nodo de la solución. Esta clase se utiliza para encapsular los nodos de la solución y acceder a los datos a la hora de mostrar la lista de la solución.

La cuarta imagen 5.1 muestra el diagrama de clases de la Activity ResultActivity, dicha Activity se muestra cuando se obtiene una solución. Las clases que se muestran en el diagrama son las siguientes:

- La clase ResultActivity. Esta clase se ocupa de leer los datos mandados por la actividad principal y procesarlos para comunicarselos a la clase SolutionFragment.
- La clase SimpleFragmentPagerAdapter. Esta clase se ocupa de ver el número de soluciones que se han encontrado y crear un objeto de la clase SolutionFragment para mostrar cada una de ellas.
- La clase SolutionFragment. Esta clase se ocupa de mostrar en un mapa los marcadores de la solución y la lista con la información específica de cada uno de los marcadores. Además se ocupa de calcular el camino entre los distintos marcadores de la solución.

Por último, en la quinta imagen 5.1 se muestra el diagrama de clases de la clase SolutionFragment. A continuación se describen cada una de las clases que se muestran en el diagrama:

- La clase SolutionFragment, se ha definido en la imagen anterior. Es la encargada de gestionar todas las vistas que muestran la solución.
- La clase FindRoutes. Esta clase se encarga de mandar una petición a un servidor para obtener la ruta óptima entre los nodos de la solución y procesarla, después manda la información procesada a la clase SolutionFragment para que dibuje la ruta.
- La clase SolutionRecyclerAdater, se encarga de manejar la lista con los nodos de la solución y de mostrarlos en una lista.
- La clase SolutionNode, es una clase que contiene la información sobre un nodo de la solución.
- La clase SolutionNodeViewHolder, es una clase que utiliza la información de un objeto de la clase SolutionNode y la muestra dentro de la lista que gestiona la clase SolutionRecyclerAdapter.

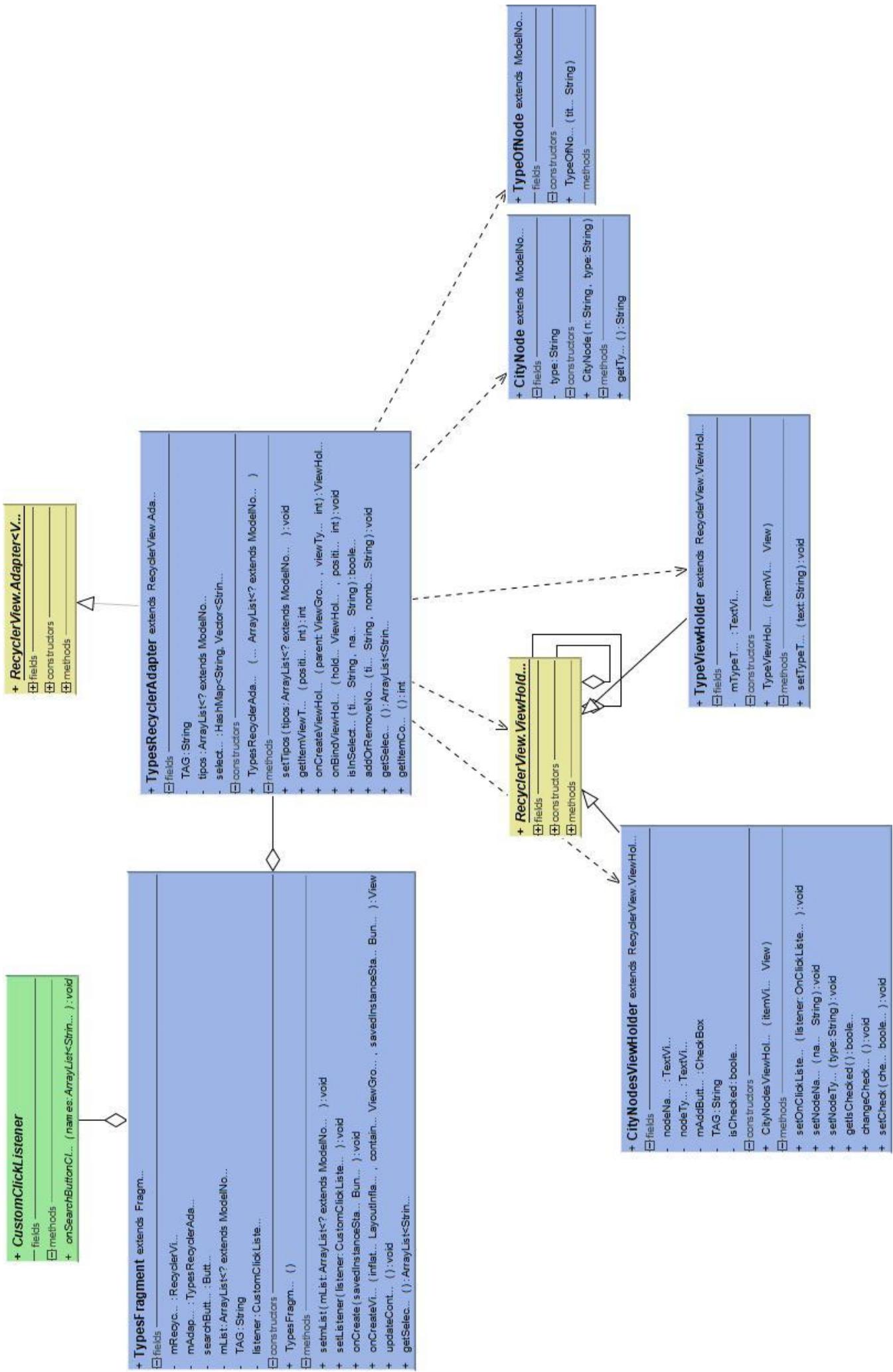


Figura 5.1: Diagrama de clases del fragment

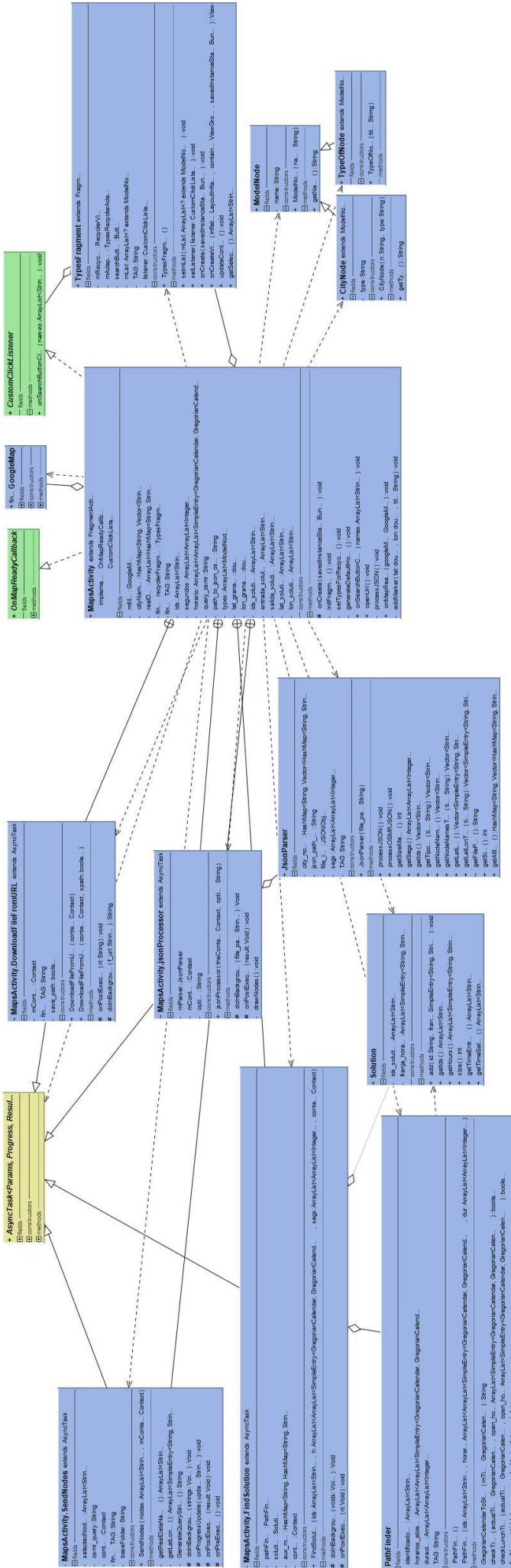


Figura 5.2: Diagrama de clases de la actividad principal

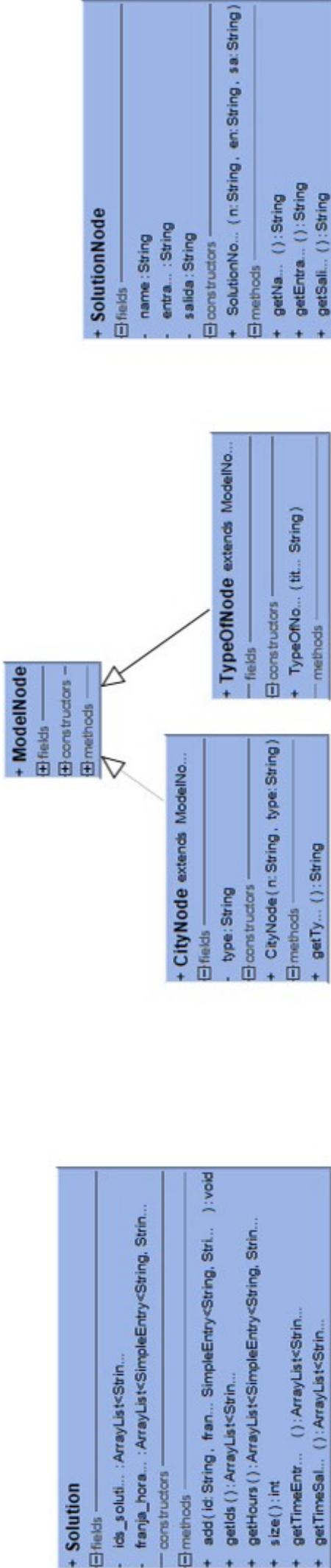


Figura 5.3: Diagrama de clases del paquete models

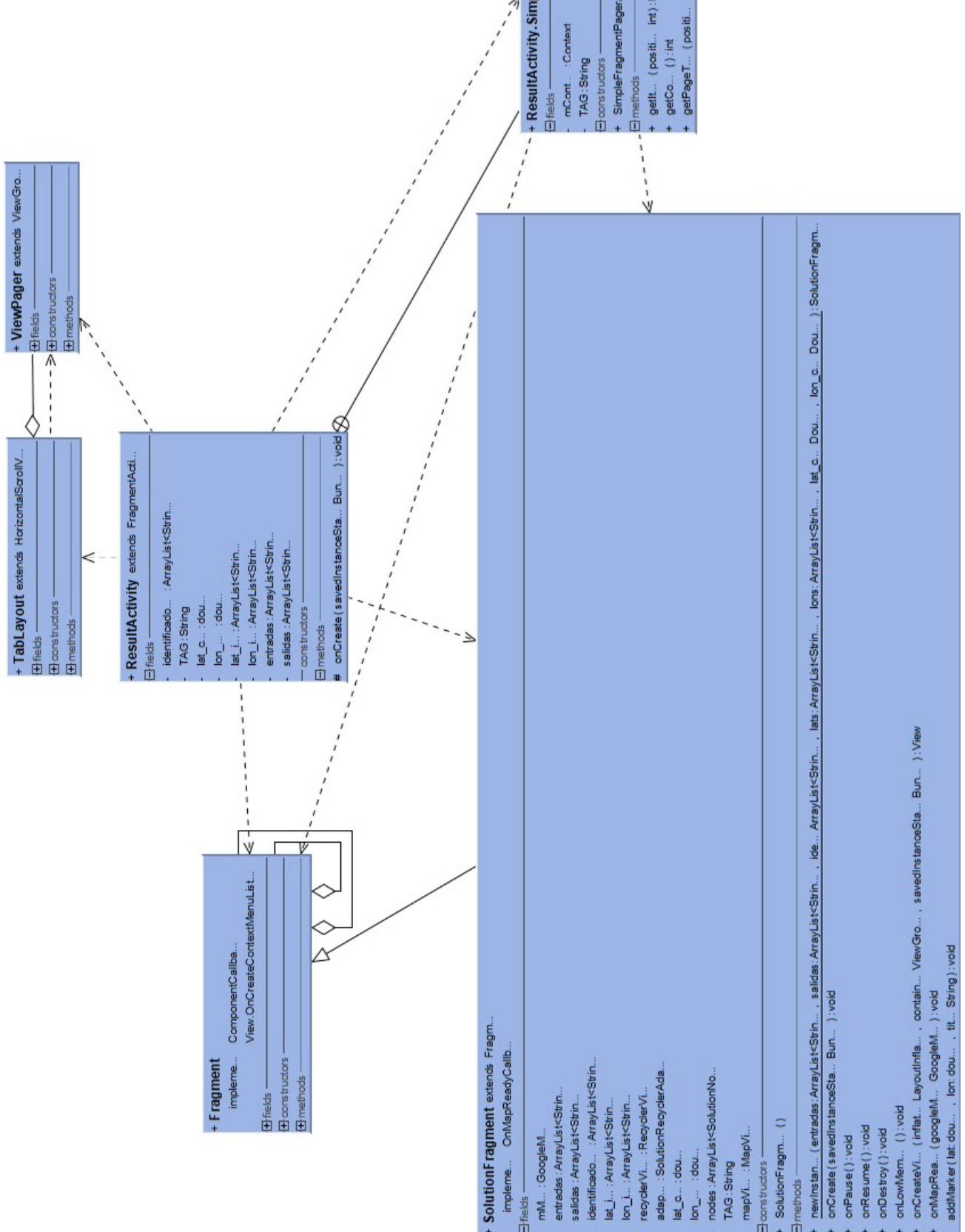


Figura 5.4: Diagrama de clases del activity ResultActivity



Figura 5.5: Diagrama de clases de la clase SolutionFragment

5.2. Interfaz de Usuario

A continuación se mostrarán todos los elementos que conforman la interfaz de usuario de la aplicación.

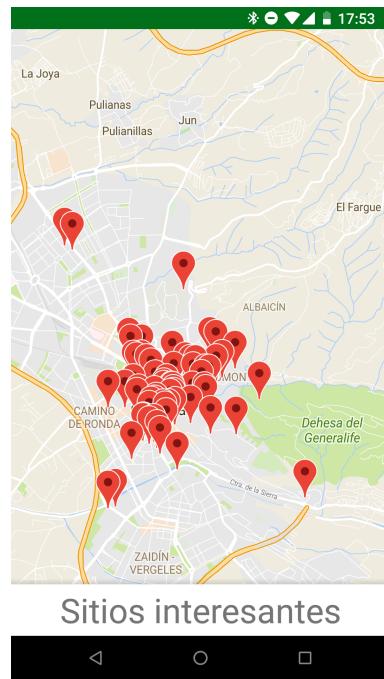
Lo primero que se va a mostrar es la actividad principal , esta cuenta con un mapa por el que se puede navegar y una lista de alojamientos y puntos de interés, entre los cuales el usuario puede elegir un alojamiento y el número de puntos de interés que desee 5.65.7.

Para poder ver la lista, se debe deslizar la pestaña «Sitios interesantes» hacia arriba, así tendremos acceso a la lista completa, para explorar todos los alojamientos y puntos de interés, debemos hacer scroll hacia arriba sobre la lista. Dicha lista muestra primero los alojamientos y tras estos los puntos de interés, que se organizan en «Museos», «Miradores» y «Monumentos».

Dentro la lista, cada uno de los elementos contiene un caja en la que se puede pulsar para seleccionar o deseleccionar de dicho elemento. Dentro de las vistas de los tipos de punto de interés, se encuentra también una caja, dicha caja permite seleccionar o deseleccionar todos los puntos de interés de ese tipo.

Tras elegir el alojamiento los puntos de interés que el usuario desee, se ejecuta el algoritmo y cuando este termina se abre una nueva actividad en la cual se muestran diferentes rutas al problema, por defecto se muestra la primera ruta, para mostrar otras rutas, se debe pulsar sobre los tabs llamados «”Solución X”» para mostar otras soluciones.

Dentro de cada una de las soluciones, se puede pulsar sobre los marcadores para mostrar información sobre los mismos. Además, en la parte inferior de la pantalla se muestra una lista oculta que muestra la información detalla de la ruta; para poder ver dicha información se debe deslizar hacia arriba en «Descripción ruta final» o pulsar. Dentro de la lista, se muestra en orden los puntos de interés que contiene la ruta, el primer punto que se muestra es el alojamiento seleccionado; además, cada uno de los puntos de interés muestra la hora aproximada de entrada y de salida de dicho punto de interés. Debajo se muestran imágenes de ejemplo sobre esto 5.85.9.



Sitios interesantes



Figura 5.6: Mapa mostrando los puntos de interés y alojamientos sobre el mapa

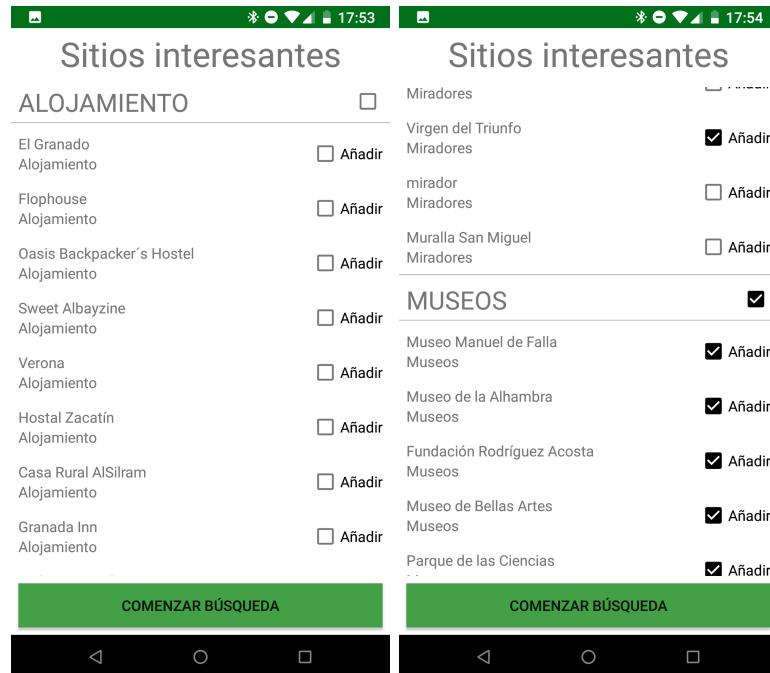


Figura 5.7: Lista de alojamientos y puntos de interés disponibles para seleccionar

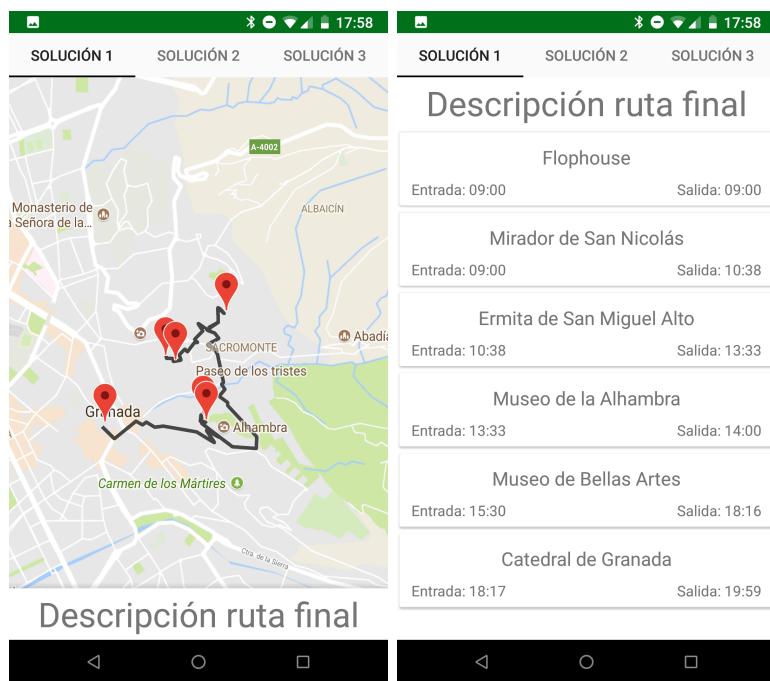


Figura 5.8: Mapa mostrando solución y lista de puntos de interés de la solución

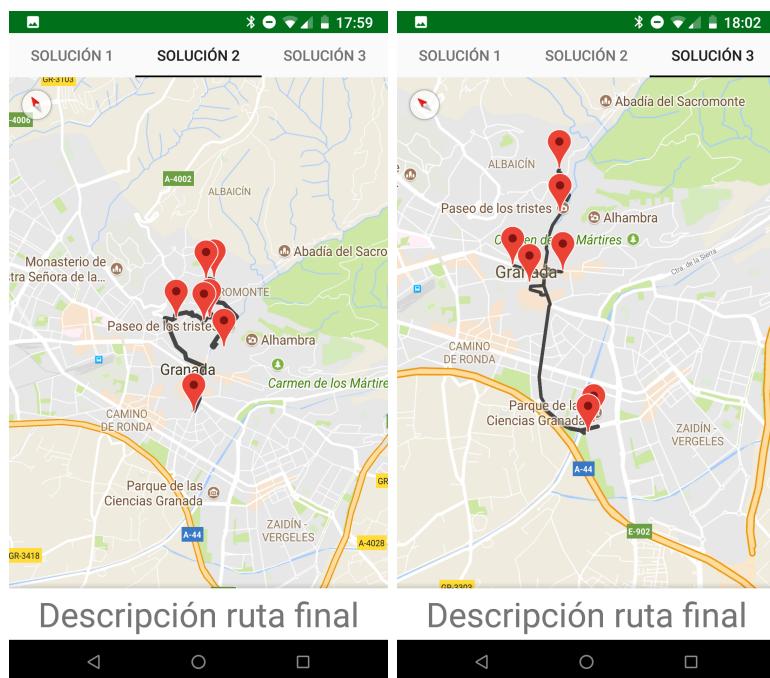


Figura 5.9: Diferentes soluciones mostradas en un mapa

Capítulo 6

Implementación

Capítulo 7

Pruebas

Capítulo 8

Conclusiones

Bibliografía

- [1] UNWTO. Panoráma omt del turismo internacional. 2017.
- [2] Openstreetmap.
- [3] Documentación de openstreetmap.
- [4] Osmr project.
- [5] Documentación osmr.
- [6] Github osmr.
- [7] Google maps directions api.

