|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| wordml://75.png |  | wordml://76.png |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  |  |  | | --- | --- | --- | | |  |  | | --- | --- | | Imię i nazwisko studenta: Artur Kąkol |  | | | |  | | --- | | Nr albumu: 143251 | | | |  | | --- | | Studia drugiego stopnia | | | |  | | --- | | Forma studiów: stacjonarne | | | |  | | --- | | Kierunek studiów: Informatyka | | | |  | | --- | | Specjalność/profil: Algorytmy i technologie internetowe | | |  |
|  |  |
| |  | | --- | | **PRACA DYPLOMOWA MAGISTERSKA** | | |
| |  | | --- | | Tytuł pracy w języku polskim: System internetowy wspierający marszrutyzację pojazdów | | Tytuł pracy w języku angielskim: Web-based system supporting Vehicle Routing Problems | |  | | |
| |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | |  | |  | | --- | | Potwierdzenie przyjęcia pracy | | | |  | |  | | --- | | Opiekun pracy |   *podpis* | |  | | --- | | Kierownik Katedry/Zakładu |   *podpis* | |  | dr inż. Krzysztof Bruniecki |  | | |
| |  | | --- | | Data oddania pracy do dziekanatu: | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| wordml://75.png | |  | wordml://76.png |
|  | **OŚWIADCZENIE** | | |
|  | |  | | --- | | Imię i nazwisko: Artur Kąkol  Data i miejsce urodzenia: 27.05.1992, Kościerzyna  Nr albumu: 143251  Wydział: Wydział Elektroniki, Telekomunikacji i Informatyki  Kierunek: informatyka  Poziom studiów: II stopnia  Forma studiów: stacjonarne | | | |
|  | |  | | --- | | Ja, niżej podpisany(a), wyrażam zgodę/nie wyrażam zgody\* na korzystanie z mojej pracy dyplomowej zatytułowanej: Licznik uśmiechów  do celów naukowych lub dydaktycznych.1 | | | |
| |  |  | | --- | --- | | Gdańsk, dnia .................................. | .....................................................  *podpis studenta* | | | | |
|  | |  | | --- | | Świadomy(a) odpowiedzialności karnej z tytułu naruszenia przepisów ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. z 2006 r., nr 90, poz. 631) i konsekwencji dyscyplinarnych określonych w ustawie Prawo o szkolnictwie wyższym (Dz. U. z 2012 r., poz. 572 z późn. zm.),2 a także odpowiedzialności cywilno-prawnej oświadczam, że przedkładana praca dyplomowa została opracowana przeze mnie samodzielnie.  Niniejsza(y) praca dyplomowa nie była wcześniej podstawą żadnej innej urzędowej procedury związanej z nadaniem tytułu zawodowego.  Wszystkie informacje umieszczone w ww. pracy dyplomowej, uzyskane ze źródeł pisanych i elektronicznych, zostały udokumentowane w wykazie literatury odpowiednimi odnośnikami zgodnie z art. 34 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.  Potwierdzam zgodność niniejszej wersji pracy dyplomowej z załączoną wersją elektroniczną. | | | |
| |  |  | | --- | --- | | Gdańsk, dnia .................................. | .....................................................  *podpis studenta* | | | | |
|  | Upoważniam Politechnikę Gdańską do umieszczenia ww. pracy dyplomowej w wersji elektronicznej w otwartym, cyfrowym repozytorium instytucjonalnym Politechniki Gdańskiej oraz poddawania jej procesom weryfikacji i ochrony przed przywłaszczaniem jej autorstwa. | | |
| |  |  | | --- | --- | | Gdańsk, dnia ................................. | .....................................................  *podpis studenta* | | | | |
|  | |  | | --- | | \*) niepotrzebne skreślić | | | |
| |  | | --- | |  | | | | |
| |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | |  | | --- | | 1 | | |  | | --- | | Zarządzenie Rektora Politechniki Gdańskiej nr 34/2009 z 9 listopada 2009 r., załącznik nr 8 do instrukcji archiwalnej PG. | | | |  | | --- | | 2 | | |  | | --- | | Ustawa z dnia 27 lipca 2005 r. Prawo o szkolnictwie wyższym: | | |  | |  | | --- | | Art. 214 ustęp 4. W razie podejrzenia popełnienia przez studenta czynu podlegającego na przypisaniu sobie autorstwa istotnego fragmentu lub innych elementów cudzego utworu rektor niezwłocznie poleca przeprowadzenie postępowania wyjaśniającego. | | |  | |  | | --- | | Art. 214 ustęp 6. Jeżeli w wyniku postępowania wyjaśniającego zebrany materiał potwierdza popełnienie czynu, o którym mowa w ust. 4, rektor wstrzymuje postępowanie o nadanie tytułu zawodowego do czasu wydania orzeczenia przez komisję dyscyplinarną oraz składa zawiadomienie o popełnieniu przestępstwa. | | | | | |

Streszczenie

Celem pracy jest utworzenie systemu pozwalającego na wspieranie marszrutyzacji pojazdów.

W ramach projektu powstała aplikacja pozwalająca na wyznaczanie tras dla pojazdów. Aplikację można podzielić na dwie części. Pierwszą z nich jest aplikacja kliencka oparta na frameworku Angular, pozwalająca na zarządzanie magazynami oraz odbiorcami. Pozwala także na wyświetlanie tras na mapie. Drugą częścią są usługi RESTowe pozwalające na obliczanie rozwiązania na podstawie zadanych parametrów.

**Słowa kluczowe:** marszrutyzacja pojazdów

**Dziedzina nauki i techniki, zgodnie z wymogami OECD:** Nauki inżynieryjne i techniczne. Elektrotechnika, elektronika, inżynieria informatyczna.

Abstract

**Keywords:**

**OECD field of science and technology (FOS) classification:**.

Spis treści

[Streszczenie 3](#_Toc510982452)

[Abstract 4](#_Toc510982453)

[Spis treści 5](#_Toc510982454)

[1. Wstęp 6](#_Toc510982455)

[1.1. Cele pracy 7](#_Toc510982456)

[1.2. Tematyka pracy 7](#_Toc510982457)

[1.3. Planowanie tras pojazdów 7](#_Toc510982458)

[1.4. Obliczanie odległości pomiędzy punktami 8](#_Toc510982459)

[1.5. Przegląd istniejących bibliotek oraz systemów 8](#_Toc510982460)

[1.6. Instancje testowe 8](#_Toc510982461)

[2. Projekt systemu 10](#_Toc510982462)

[2.1. Specyfikacja wymagań 10](#_Toc510982463)

[2.2. Struktura bazy danych 12](#_Toc510982464)

[2.3. Diagram procesu obliczania rozwiązania 13](#_Toc510982465)

[3. Opis systemu 14](#_Toc510982466)

[3.1. Architektura 14](#_Toc510982467)

[3.2. Część kliencka 14](#_Toc510982468)

[3.3. Część serwerowa 15](#_Toc510982469)

[3.4. Budowanie oraz instalacja aplikacji 16](#_Toc510982470)

[3.5. Opis interfejsu użytkownika 17](#_Toc510982471)

[3.6. Komunikacja 24](#_Toc510982472)

[4. Walidacja rozwiązania 30](#_Toc510982473)

[5. Podsumowanie 31](#_Toc510982474)

[Wykaz literatury 32](#_Toc510982475)

[Wykaz tabel 33](#_Toc510982476)

[Wykaz rysunków 34](#_Toc510982477)

# Wstęp

We współczesnym świecie transport odgrywa bardzo ważną rolę we współczesnej gospodarce. Zarówno w usługach(transport ludzi) jak i w przemyśle(dostarczanie towarów). Dynamiczny rozwój rynku wymusza na przedsiębiorstwach utrzymania konkurencyjności. Można ją uzyskać na kilka sposobów, między innymi poprzez niższą cenę. Aktualnie przyjmuje się, że koszty paliwa w przedsiębiorstwie zajmującym się transportem drogowym mieszczą się w przedziale 15%-20%[[1]](#endnote-1). Obniżając długości tras można w dużym stopniu przyczynić się do końcowej ceny towaru.

Kolejnymi ważnym aspektem jest też, jakość realizowanych usług. Dlatego warto zadbać o to, żeby czas realizacji był jak najkrótszy oraz sprawność transportu była jak najwyższa. Pomóc w tym może oraz powinien dedykowany system internetowy, dzięki któremu w łatwy oraz szybki sposób można by było wyznaczyć trasy dla poszczególnych pojazdów.

## Cele pracy

Celem pracy jest utworzenie systemu internetowego wspomagającego marszrutyzację pojazdów. Pozwalał on będzie na łatwe zarządzanie punktami docelowymi oraz położeniem magazynu. Każdy z punktów docelowych posiada wymagania, którym należy sprostać. System ten też wspierał będzie urządzenia mobilne.

Dodatkowo ocenione oraz porównane zostaną poszczególne sposoby obliczania tras dla poszczególnych pojazdów we flocie. Porównane zostaną algorytmy oraz zostanie pokazany wpływ, jaki wpływ na ostateczne rozwiązanie ma sposób obliczania odległości pomiędzy poszczególnymi odbiorcami lub magazynem.

## Tematyka pracy

Niniejszy dokument skupia się na zakresie marszrutyzacji pojazdów oraz planowaniu tras dla dostaw towarów. Zagadnienia w tym zakresie mogą być bardzo skomplikowane oraz złożone. Ze względu na rodzaj różnych zastosowań oraz uwarunkowań do rozważenia można wyróżnić wiele wariantów problemu. Najważniejszymi jednak są:

* Zagadnienie komiwojażera (ang. *Travelling Salesman Problem*)
* Klasyczny problem marszrutyzacji (ang. *Vehicle Routing Problem*)

Zagadnienie komiwojażera to najprostszy wariant planowania dostaw. Uwzględnia on tylko jeden środek transportu, bez dodatkowych ograniczeń. Polega na wyznaczenie najkrótszej trasy, która odwiedza wszystkich obiorców oraz wrócić z powrotem do magazynu.

Klasyczny problem marszrutyzacji odpowiada na pytanie: „Jaki jest optymalny zestaw tras dla floty pojazdów w celu dostarczenia dóbr dla określonych odbiorców?”. Po raz pierwszy został zaprezentowany przez G.B. Dantziga oraz R. H. Ramsera w 1959 roku[[2]](#endnote-2). Jako, że zadany problem, jest rozwinięciem problemu komiwojażera to należy do problemów NP-trudnych[[3]](#endnote-3). Istnieją liczne odmiany klasycznego zagadnienia marszrutyzacji.

Jednym z nich jest Capacitated Vehicle Routing Problem (CVRP), w którym flota ma ograniczoną pojemność, która nie może zostać przekroczona. Dodatkowo odbiorca może być odwiedzony tylko i wyłącznie przez jeden pojazd. Magazyn jest jeden dla wszystkich odbiorców. To głównie tą odmiana zostanie wykorzystana w danej pracy.

Kolejnym jest Vehicle Routing Problem with Time Windows (VRPTW). W tym rodzaju każdy z odbiorów przypisane ma ramy czasowe definiujące, kiedy dany odbiorca musi zostać obsłużony. Dopuszcza się, że pojazd może przybyć przed czasem do odbiorcy, jednak w takim wypadku musi czekać na rozładunek/załadunek.

Innymi przykładami mogą być: Vehicle Routing Problem with Multiple Trips (VRPMT), Vehicle Routing Problem with Pickup and Delivery (VRPPD) lub Open Vehicle Routing Problem (OVRP).

## Planowanie tras pojazdów

Planowanie tras pojazdów może być realizowane przez dwa różne rodzaje metod: dokładne oraz przybliżone. Wybór sposobu opiera się głównie na rozmiarze problemu, tj. na ilości odbiorców, ilości ograniczeń oraz typie floty. W przypadku problemów o mniejszym skomplikowaniu zasadnym jest używanie metod dokładnych, natomiast dla bardziej złożonych problemów ze względu na swoją złożoność obliczeniową są zdyskwalifikowane. Metody przybliżone w znacznym stopniu przyspieszają proces obliczeniowy, jednak ich rozwiązanie niekoniecznie jest optymalne (jednak może takie być).

## Obliczanie odległości pomiędzy punktami

Ważnym aspektem do wyznaczenia trasy dla pojazdu jest określenie odległości pomiędzy dwoma puntami na mapie. Bardzo trudno jest określić bezpośrednią odległość. Spowodowane jest to nieregularnością w powierzchni ziemi. Pomijając ten fakt jesteśmy w stanie w przybliżony sposób określić odległość.

***Do uzupełniania.***

***- opisanie metody obliczania odległości – na przestrzeni euklidesowej oraz mapie***

***- metryki: euklidesowa, manhattan, maksimum***

***- obliczanie odległości geograficznej, ortodoma, haversine formula***

***- na mapie odległość drogowa jak obliczyć? Co jest potrzebne.***

## Przegląd istniejących bibliotek oraz systemów

***Do uzupełnienia.***

## Instancje testowe

Istnieje wiele ogólnodostępnych instancji testowych do sprawdzenia poprawności rozwiązania proponowanego przez zaimplementowany algorytm. Dostępne są one na stronie internetowej[[4]](#endnote-4)

### Plik \*.vrp

Dostępne one są do pobrania w postaci pliku \*.*vrp*. Plik ten ma jasno określoną strukturę. Można podzielić go na dwie części. Pierwsza z nich jest to specyfikacja problemu. Kolejna cześć natomiast mieści informację na temat konkretnych danych – położenia oraz wymagać odbiorców oraz magazynu.

### Specyfikacja problemu w pliku

Wszystkie wpisy w tej sekcji składają się z formy *<klucz>*: <*wartość>*, gdzie klucze mogą być następujące:

* *NAME* – identyfikator instancji
* *TYPE* – definiuje, jaki typ danych zawiera sekcja z danymi
* *COMMENT* – dodatkowy komentarz
* *DIMENSION* – jest to informacja na temat ilości odbiorców oraz magazynów
* *CAPACITY* – dla problemu klasy CVRP mówi o pojemności pojazdu
* *EDGE\_WEIGHT\_TYPE* – definiuje, w jaki sposób obliczana jest odległość pomiędzy odbiorcami i magazynem
* *EDGE\_WEIGHT\_FORMAT* – definiuje format odległości pomiędzy odbiorcami oraz magazynem, jeżeli takowe zostały podane, może być to funkcja lub gotowa macierz odległości
* *EDGE\_DATA\_FORMAT* – definiuje format połączeń pomiędzy wierzchołkami (magazynem oraz odbiorcami) zostały podane, jako lista lub macierz sąsiedztwa
* *NODE\_COORD\_TYPE* – definiuje czy i w jakim formacie koordynaty powiązane są z konkretnym wierzchołkiem – dane te mogą być wykorzystane do wyświetlenia graficznego rozwiązania bądź obliczenia odległości
* *DISPLAY\_DATA\_TYPE* – specyfikuje, w jaki sposób graficzna reprezentacja problemu może zostać uzyskana
* *EOF* – definiuje koniec pliku

### Część zawierająca dane

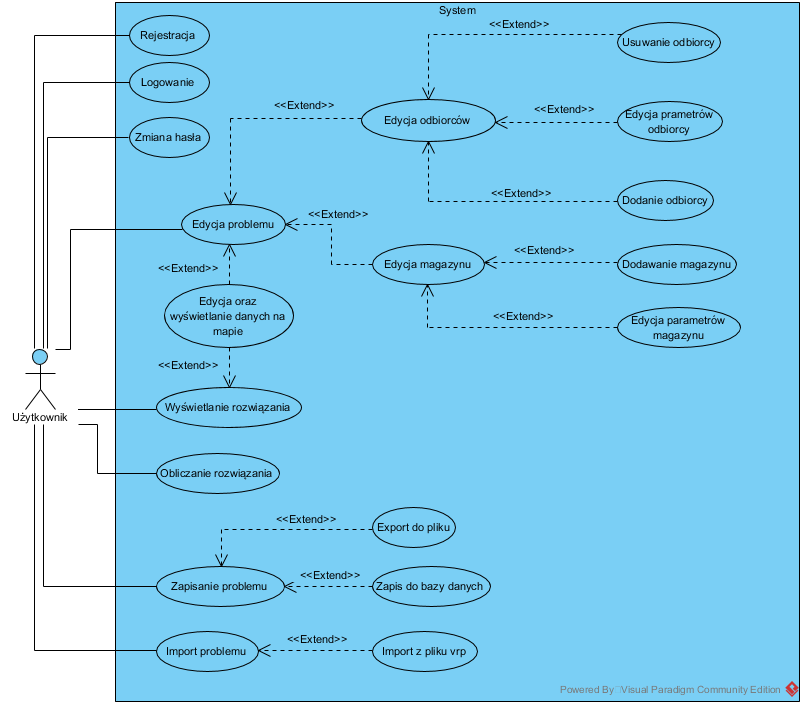
Tę część pliku można podzielić na podsekcje. W zależności od wcześniej podanych wartości w części ze specyfikacją mogą one mieć różne wartości. Najważniejszymi sekcjami są:

* *NODE\_COORD\_SECTION* – podane są koordynaty każdego z wierzchołków
* DEPOT\_SECTION – podana jest lista magazynów
* *DEMAND\_SECTION* – dla problemu klasy CVRP podane są wartości wymagań poszczególnych odbiorców
* *EDGE\_DATA\_SECTION* – zawiera informacje na temat odległości pomiędzy poszczególnymi wierzchołkami

# Projekt systemu

## Specyfikacja wymagań

Tworzony system ma wpierać marszrutyzację pojazdów, zakres został przedstawiony na diagramie przypadków użycia przedstawionym na Rys 1.



Rys. 1 Diagram przypadków użycia

Aplikacja ta ma spełniać szereg wymagań:

* Logowanie do systemu – system ma wspierać logowanie się użytkownika do systemu. Dzięki czemu możliwe będzie zdalne zapisywanie pracy oraz wyników. Logowanie do systemu odbywało się będzie poprzez podanie loginu oraz hasła.
* Rejestracja użytkownika – użytkownik przed korzystaniem z aplikacji będzie miał możliwość założenia konta. Odbywało się to będzie przez podanie swojego loginu oraz hasła na odpowiedniej formatce w aplikacji.
* Zmiana hasła użytkownika – system powinien dawać możliwość edycji hasła przez użytkownika
* Edycja problemu – przez problem rozumie się wszystkich odbiorców oraz magazyn. System powinien dawać możliwość edycji poprzez interaktywną mapę. W ramach edycji problemu zawiera się:
  + Dodawanie magazynu lub odbiorcy – system powinien oferować dodawanie magazynu poprzez zaznaczenie miejsca na mapie oraz padaniu nazwy
  + Edycja magazynu lub odbiorcy – po wybraniu konkretnego magazynu lub odbiorcy system powinien dawać możliwość edycji jego parametrów

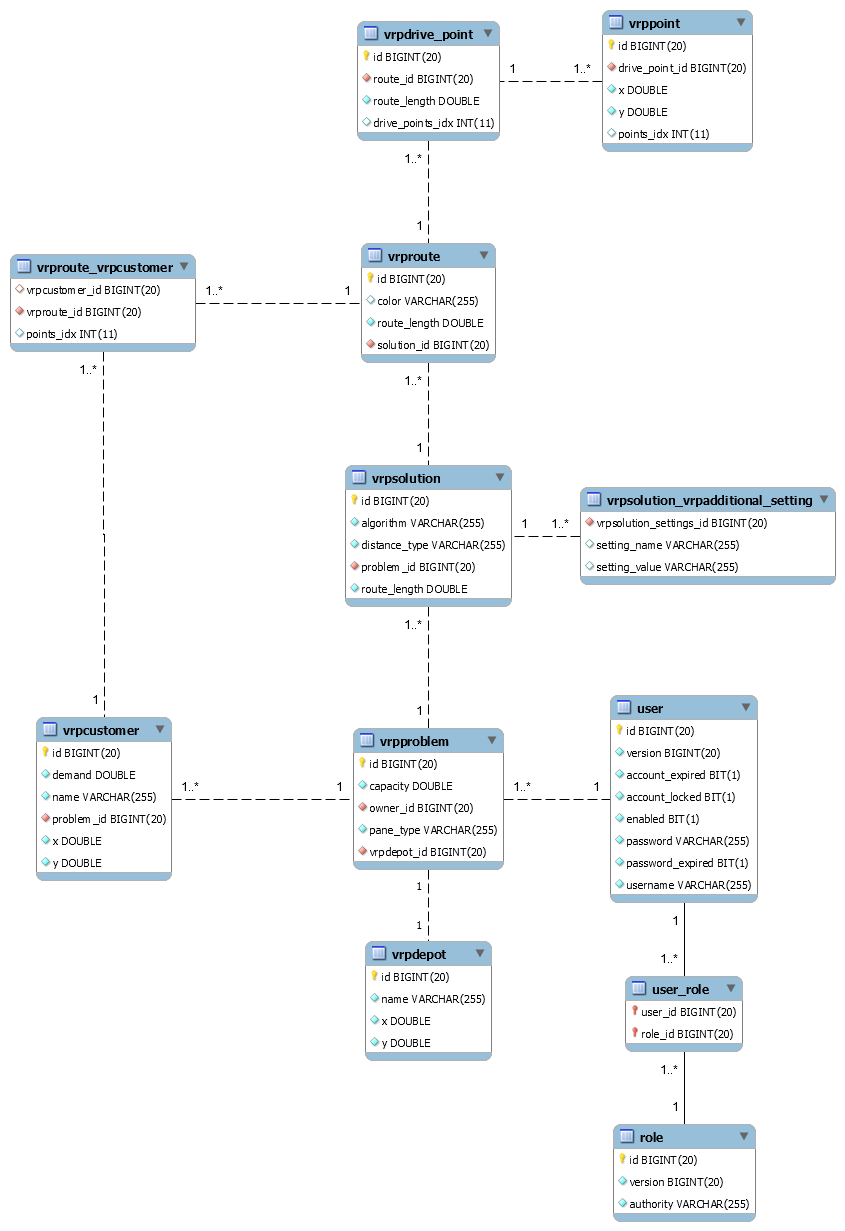
- w przypadku odbiorcy – jego położenie, nazwa oraz wymagana ilość towaru

- w przypadku magazynu – jego położenie oraz nazwę

* Obliczanie rozwiązania – z wcześniej ustalonych danych aplikacja powinna dawać możliwość obliczenia rozwiązania po ustaleniu niezbędnych parametrów, takich jak sposób rozwiązywania.
* Wyświetlanie szczegółów rozwiązania – wcześniej obliczone rozwiązania powinno zostać przedstawione na mapie wraz z zaznaczonymi pozycjami magazynu oraz odbiorców. Jako, że rozwiązanie może składać się z wielu tras – każda z tras powinna mieć możliwość podświetlenia jej oraz wyświetlenia szczegółowych informacji na jej temat.
* Do zadanego problemu będzie można wyznaczyć kilka rozwiązań oraz porównać je między sobą. Między innymi poprzez możliwość sortowania pod względem długości.
* Zapisywanie problemów wraz z rozwiązaniami – użytkownik będzie mógł zapisać swoje rozwiązanie w bazie danych, lub też wyeksportować go do pliku.
* Import plików \*.vrp – w celu weryfikacji, jakości proponowanych sposobów rozwiązywania system powinien dać możliwość importowania plików w formacie *vrp.* Budowa plików została przedstawiona w poprzednim rozdziale.

## Struktura bazy danych

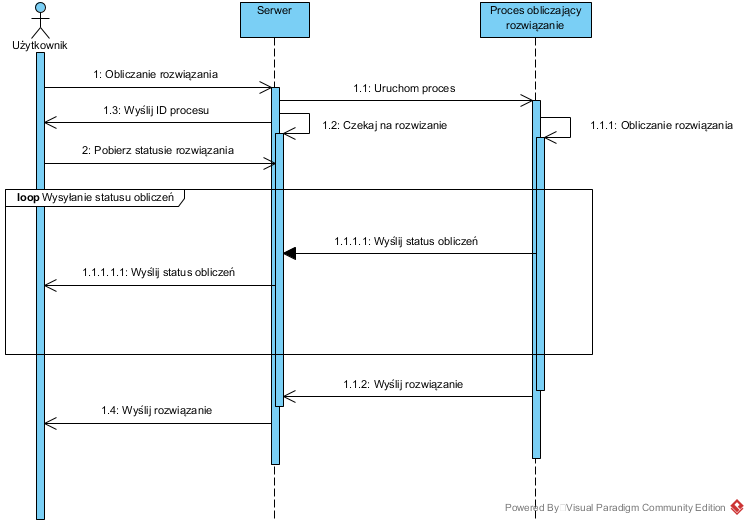
Szczegółowy diagram reprezentujący schemat bazy danych jest pokazany na Rys. 2.



Rys. 2 Diagram ERD pokazujący model danych

## Diagram procesu obliczania rozwiązania

Proces obliczania rozwiązania przez serwer jest ukazany jest na Rys. 3.



Rys. 3 Diagram sekwencji przedstawiający proces obliczania rozwiązania

Serwer dostając informację o użytkowniku oraz wszystkie potrzebne dane do rozpoczęcia rozwiazywania tworzy proces, procesowi temu nadawany jest unikalny identyfikator, który jest wysyłany do użytkownika. W tym momencie użytkownik korzystając z podanego identyfikatora może odpytywać serwer o status rozwiązania.

Stworzony proces wysyła informację poprzez współdzieloną kolejkę komunikatów. Gdy pewien etap obliczeń zostanie osiągnięty zostanie dodane takie zdarzenie do kolejki, z drugiej strony, gdy użytkownik wysyła zapytanie o status rozwiązania, system pobiera pierwszą wiadomość z kolejki oraz wysyła ją do użytkownika.

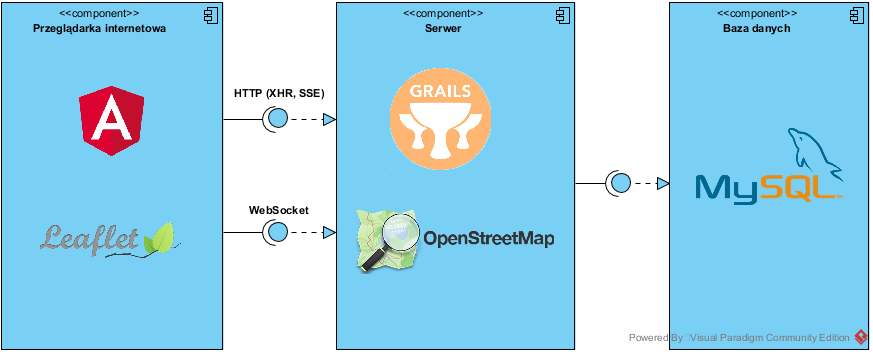
Dzięki oddelegowaniu obliczeń do osobnego procesu uzyskane została możliwość wysyłania statusu obliczeń do użytkownika oraz oddzielenie części komunikacyjnej oraz obliczeń. Dodatkowo w przypadku utraty połączenia pomiędzy użytkownikiem oraz serwerem użytkownik może pobrać informacje na temat rozwiązania w późniejszym czasie.

# Opis systemu

## Architektura

Stworzony system został oparty na architekturze klient-serwer. W ramach pracy powstały dwie aplikacje. Pierwsza z nich jest to aplikacja kliencka. Pozwala ona na graficzną obsługę mapy, edycję parametrów obliczeń wyświetlania wyników. Z drugiej strony natomiast stworzono aplikację webową możliwą na oddzielną instalację. Odpowiedzialna jest ona za wszystkie obliczenia, autoryzację użytkownika oraz zapisywanie danych do bazy danych.

Na diagramie poniżej (Rys. 4) przestawione zostały wykorzystane technologie w poszczególnych aplikacjach oraz schemat komunikacji między nimi. Poszczególne części będą opisane w kolejnych podrozdziałach.



Rys. 4 Diagram przedstawiający architekturę aplikacji

## Część kliencka

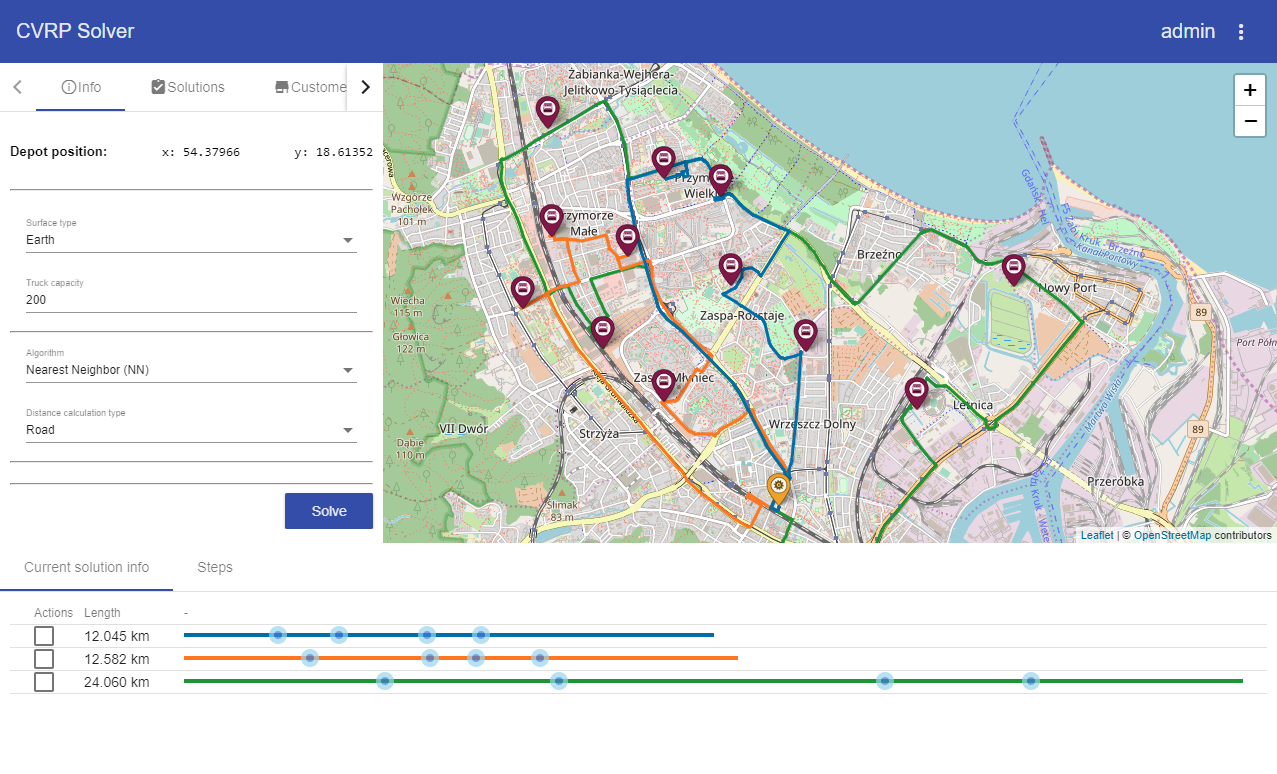
Aplikacja uruchamiana w przeglądarce internetowej jest odpowiedzialna za pobieranie danych od użytkownika oraz przekazywaniu ich do części serwerowej w celu opracowania wyników. Z tego powodu powinien być on jak najprostszy oraz w intuicyjny sposób dawać możliwość na edycję danych. Część ta została zbudowana w podejściu SPA (Single Page Application). Oznacza to, że strona, która została załadowana na początku, po interakcji użytkownika nie odświeża całej strony z serwera tylko dynamicznie zmienia aktualną stronę. Dzięki temu użytkownik ma wrażenie jakby korzystał z natywnej aplikacji.

W tym celu do stworzenia aplikacji została wykorzystana platforma programistyczna Angular[[5]](#endnote-5) w wersji 4.2.4. Jest to platforma utworzona oraz wpierana i rozwijana przez firmę Google. Utworzona aplikacja została przy użyciu języka TypeScript.

Program napisany przy użyciu Angulara dzieli się na moduły, te natomiast na komponenty. Jednym z takich utworzonych komponentów jest komponent mapy. Zajmuje się on wyświetlaniem wszystkich informacji na mapie. Do obsługi mapy wykorzystano bibliotekę leaflet.js. Jest ona napisana przy użyciu JavaScript. Pozwala ona na wyświetlanie mapy w postaci kafelek. W tworzonej aplikacji kafelki zostały pobierane z serwisu: <http://tile.osm.org>. Zawiera ona mapę generowaną na podstawie danych z projektu OpenStreetMap. Jest to aktywnie utrzymywany projekt udostępniający darmową mapę.

Aplikacja posiada możliwość wczytywania plików \*.vrp. W formacie tym problem może być przedstawiony niekoniecznie, jako współrzędne na mapie, lecz punkt na przestrzeni dwuwymiarowej. Dlatego program daje możliwość przełączenia tła wyświetlającego siatkę z wymiarami. Dzięki temu łatwiejsze oraz przyjemniejsze jest wyświetlanie tak wczytanego problemu.

Ekran startowy aplikacji można zobaczyć na Rys. 5.



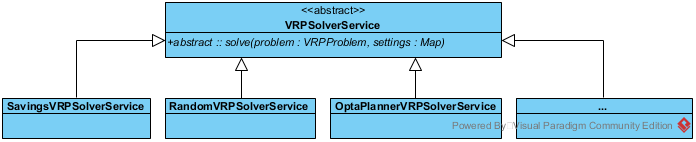
Rys. 5 Ekran główny aplikacji

## Część serwerowa

Serwer w głównej mierze odpowiedzialna jest za obliczanie rozwiązania dla zadanego problemu. Schemat działania został przedstawiony w poprzednim rozdziale.

Część ta została utworzona przy użyciu platformy programistycznej Grails w wersji 3.2. Implementuje ona wzorzec architektoniczny Model-Widok-Kontroler. Dzięki czemu możemy podzielić ją na trzy części: model, widok i kontroler.

Kontroler przyjmuje zapytania od użytkownika. Aplikacja korzysta głównie z jednego kontrolera o nazwie VRPController, w którym zaimplementowane są wszystkie niezbędne metody. Po otrzymaniu żądania rozwiązania problemu kontrola przekazywana jest do odpowiedniego serwisu, który uruchamia proces rozwiązywania używając jednego z dostępnych metod rozwiazywania. Każda z zaimplementowanych metod rozwiązywania jest reprezentowana przez osobną klasę rozszerzającą abstrakcyjną klasę *VRPSolverService.* Przykładowe zaimplementowane sposoby pokazane są na Rys. 6.



Rys. 6 Diagram klas

Grails został stworzony w podejściu konwencja ponad konfiguracją. Dzięki czemu nie musimy podawać, że stworzyliśmy nową klasę serwisową odpowiedzialną za rozwiązywanie problemu. Zostanie on automatycznie dodany, jako globalny serwis, który może być używany w aplikacji. Podczas przekierowywania obsługi problemu do konkretnej implementacji są przeszukiwane wszystkie zaimplementowane serwisy, które rozszerzają klasę bazową *VRPSolverService* i wybierany ten z odpowiednia nazwą.

Jak opisano w rozdziale pierwszym, istnieją różne sposoby na definiowanie odległości pomiędzy poszczególnymi punktami na mapie. W aplikacji zostały wybrane dwie z nich, odległość drogowa (obliczanie najkrótszej trasy samochodowej) oraz lotnicza (bezpośrednia).

W celu obliczenia odległości drogowej potrzebne są dane na temat dróg. Tutaj podobnie jak w wypadku części klienckiej wykorzystano mapy OpenStreetMap[[6]](#endnote-6). Dane na temat dróg można pobrać ze strony [http://download.geofabrik.de]. Po pobraniu map należy ich lokalizację w pliku konfiguracyjnym. Ten znajduje się w katalogu */grails-app/conf* o nazwie *application.yml*. Należy wskazać lokalizację map oraz katalogu tymczasowego.

Za obliczanie odległości drogowej pomiędzy dwoma punktami odpowiedzialna jest klasa *GraphHopperOSMService.* Korzysta ona z biblioteki GraphHopper.

## Budowanie oraz instalacja aplikacji

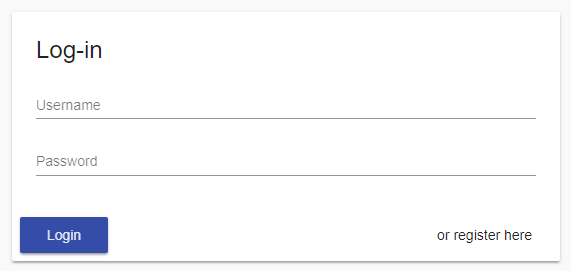
Obydwie części – część serwerowa oraz kliencka muszą zostać zbudowane oraz zainstalowane odrębnie.

Budowanie części klienckiej odbywa się przy użyciu narzędzia Angular CLI. W celu zbudowania aplikacji należy uruchomić polecenie *ng build.* W pierwszej kolejności pobiera on wszystkie niezbędne zależności (zdefiniowane w pliku *package.json*), następnie transkompiluje kod napisany w języku TypeScript na język JavaScript. Dodatkowo kopiuje wszystkie niezbędne pliki(obrazy, style, skompilowany kod) do katalogu *dist*. Tak zbudowana aplikacja może zostać zainstalowana na serwerze HTTP – na przykład Apache HTTP Server.

Część serwerowa natomiast budowana jest przy użyciu systemu Gradle. Aby zbudować aplikację należy w katalogu głównym uruchomić skrypt: *gradlew war*. Spowodowuje on podobnie pobranie wszystkich zależności zdefiniowanych w pliku *build.gradle* w sekcji *dependencies*. Później skompiluje kod aplikacji. Gotowa aplikacja dostępna będzie w katalogu */build/libs* w pliku *api \*.war*. Plik ten może zostać zainstalowany na dowolnym kontenerze aplikacji webowych – na przykład Apache Tomcat.

## Opis interfejsu użytkownika

Po otworzeniu aplikacji ukarze się ekran logowania użytkownika (Rys. 7).



Rys. 7 Ekran logowania aplikacji

Jeżeli nie mamy jeszcze konta w systemie należy je założyć. Po poprawnym zalogowaniu się ukaże się główny ekran aplikacji (Rys. 5). Można go podzielić na 4 główne komponenty:

* Górny pasek wyświetlający nazwę aplikacji oraz nazwę zalogowanego użytkownika.
* Komponent, który pozwala na zarządzanie oraz wyświetlanie ustawień oraz statusu obliczeń.
* Mapę, która wyświetla rozmieszczenie oraz obliczone rozwiązanie.
* Dolne komponent wyświetlający szczegółowe informacje na temat aktualnie wybranego rozwiązania.

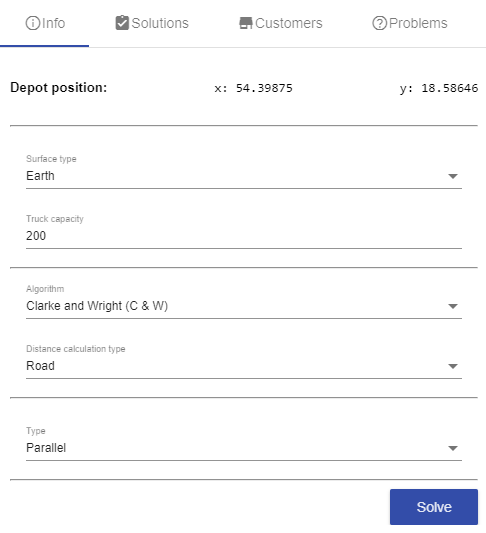
### Górny pasek aplikacji

Oprócz wyświetlania nazwy użytkownika, możemy po prawej stronie otworzyć menu, które pozwoli nam na wykonanie kilku akcji. Pierwszą z nich jest zapisanie danych z systemu. Po wybraniu tej opcji wszystkie dane zostaną zapisane w bazie danych, dzięki temu będziemy mieli do nich dostęp w późniejszym czasie. Kolejną elementem w menu są ustawienia, pozwalają one na wybranie sposobu komunikacji z serwerem oraz adres serwera. Dalsze elementy menu odpowiedzialne są za zarządzanie zalogowanym użytkownikiem – wylogowanie oraz zmiana hasła.

### Komponent zarządzający

Komponent ten znajduje się po lewej stronie od mapy. Pozwala on na centralne zarządzanie systemem. Podzielony został na cztery zakładki.

Pierwszą z nich jest menu. Jej wygląd można zobaczyć na Rys. 8.



Rys. 8 Zakładka Info

Zawiera ona informacje na temat położenia magazynu oraz menu konfiguracyjne pozwalające na sparametryzowanie obliczeń.

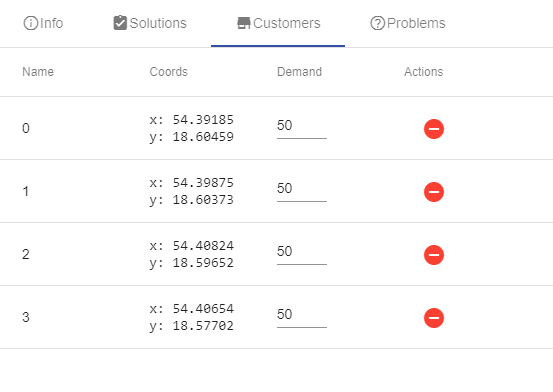
Pierwszym z nich jest pole wyboru ‘*Sufrace type*’ pozwalające na wybranie jednej z dwóch opcji:

* Earh – typ mapy zostanie zmieniony na mapę ziemi
* Simple – typ mapy zostanie zmieniony na siatkę

Wybór ten będzie miał też wpływ na sposób obliczania odległości pomiędzy punkami na mapie przez system.

Kolejną elementem jest możliwość ustawienia maksymalnej pojemności pojazdu. Dalej, w kolejnej sekcji możemy wybrać jeden z zaimplementowanych algorytmów lub metod rozwiązywania zadanego problemu. Pole ‘Distance calculation type’ dostępne jest dla typu mapy ‘Earth’, definiuje ono sposób obliczania odległości pomiędzy punktami – dostępne są dwie możliwości: *Air* oraz *Road*.

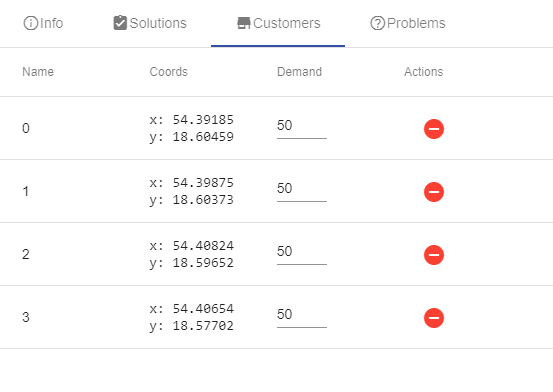
Po poprawnym uzupełnieniu danych oraz wybraniu odpowiednich proces obliczania można rozpocząć poprzez naciśnięcie przycisku „Solve”. Jako, że proces ten może trwać długo, wpis o rozpoczętym procesie możemy zobaczyć na zakładce ‘Solutions’ pokazanej na Rys. 9.



Rys. 9 Zakładka ‘Solutions’

Tę zakładkę możemy podzielić na dwie części pierwszą z nich jest wyświetlanie wcześniej obliczonych rozwiązań w postaci tabeli. Rozwiązania te możemy posortować pod względem długości tras. Na końcu każdego wiersza znajduje się komórka z dostępnymi akcjami. Możemy wyświetlić szczegóły konkretnego rozwiązania, zostanie ono też wyświetlone na mapie, lub możemy usunąć rozwiązanie z systemu. Kolejną częścią tej zakładki jest lista aktualnie obliczanych rozwiązań, wyświetlane tam zostaje aktualny status obliczeń oraz wybrane ustawienia obliczania.

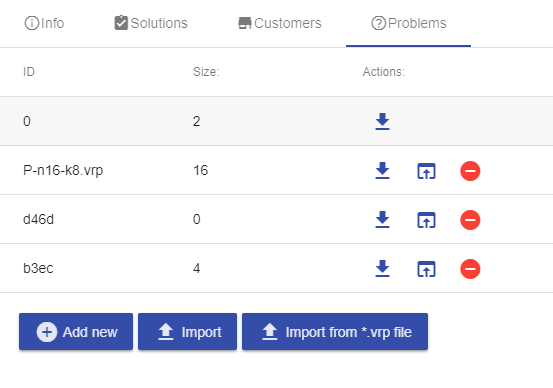
Trzecią zakładką jest zakładka wyświetlająca wszystkich odbiorców. Została ona pokazana na Rys. 10.



Rys. 10 Zakładka 'Customers'

Posiada ona tabelę wyświetlającą wszystkie informacje na temat odbiorców. Pozwala na usunięcie wybranego odbiorcy bądź też wyświetlenie szczegółowych danych na jego temat.

Ostatnią zakładką jest ‘Problems’ pokazana na Rys. 11.



Rys. 11 Zakładka ‘Problems’

Aplikacja w tym samym momencie może pracować na kilku problemach. Można się dowolnie pomiędzy nimi przełączać. Na powyższym rysunku można zobaczyć 3 problemy wyświetlone w tabeli. Pierwsza kolumna w tej tabeli oznacza unikalne ID problemu. Następna zatytułowana „*Size*” oznacza liczbę odbiorców w danym problemie. Ostatnią kolumną są akcje, które są dostępne na podanym problemie.

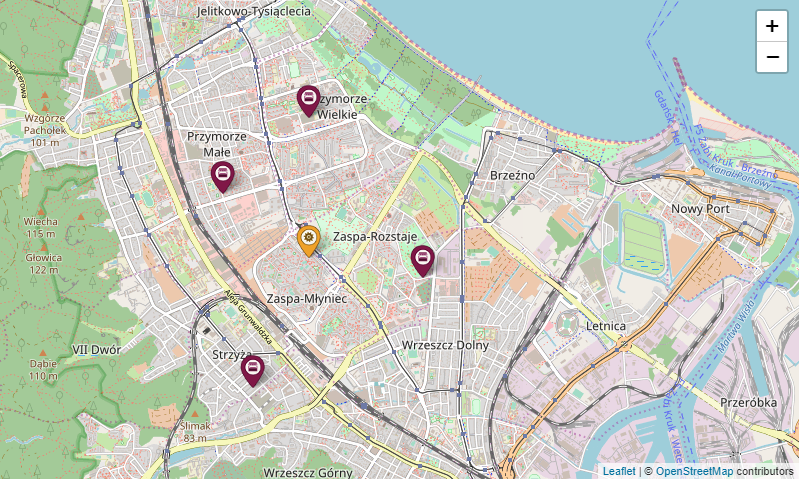
Pierwszą z nich jest export. Problem eksportowany jest w formacie *json*. W wygenerowanym pliku znajdują się wszystkie ustawienia oraz wcześniej obliczone rozwiązania.

Kolejną akcją jest załadowanie problemu. Opcja ta nie jest dostępna dla pierwszego z nich, ponieważ jest ona aktualnie wczytany.

Pod tabelą znajdują się trzy przyciski. Przycisk o nazwie „*Add new*” odpowiedziany jest za dodawanie nowego problemu z domyślnymi ustawieniami. Kolejny przycisk - „*Import*”. Pozwala na wczytanie wcześniej wyeksportowanych problemów w formacie \*.json. Ostatnim przyciskiem dostępnym na tej zakładce jest „*Load \*.vrp file*”, który pozwala na wczytanie problemu z pliku \*.*vrp*.

### Mapa

Centralnym komponentem w aplikacji jest mapa wyświetlona po prawej stronie ekranu. Mapa ta może być wyświetlana w dwóch trybach, wyświetlającą mapę ziemi (Rys. 12) lub siatkę (Rys. 13).



Rys. 12 Mapa z zaznaczonymi odbiorcami oraz magazynem



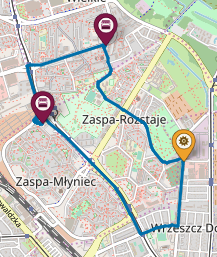
Rys. 13 Siatka wraz z zaznaczonymi puntkami

Klikając na mapę, w danym miejscu możemy dodać magazyn lub odbiorcę. Odbiorca na mapie zaznaczony jest symbolem pokazanym na Rys. 14 natomiast magazyn identyfikuje ikona pokazana na Rys. 15.

Rys. 14 Ikona odbiorcy Rys. 15 Ikona magazynu

Ikony te można przenosić metodą przeciągnij i upuść, w ten sposób możemy zmienić ich położenie. Natomiast klikając w ikonę odbiorcy możemy wyświetlić szczegółowe informacje na jego temat. Na mapie mogą być również wyświetlane trasy, każda z tras zaznaczona jest osobnym kolorem. Przykładowa trasa pokazana jest na Rys. 16.

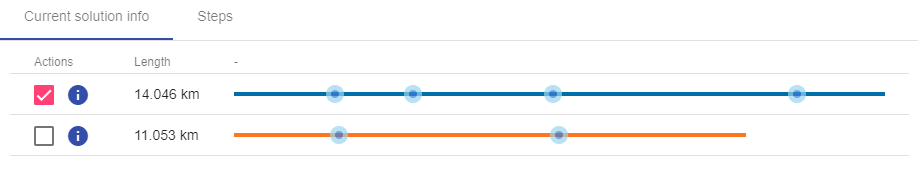


Rys. 16 Trasa łącząca dwóch odbiorców oraz magazyn

Po kliknięciu na trasę wyświetlone zostają szczegóły na jej temat.

### Komponent wyświetlający szczegóły rozwiązania

Komponent ten wyświetlany jest na dole aplikacji. Posiada on dwie zakładki, pierwsza z nich zatytułowana ‘Current solution info’ wyświetla listę wszystkich tras. Pierwsza kolumna odpowiedzialna jest za akcje, można wyświetlić szczegóły na temat trasy lub też ją ukryć na mapie. Dalej wyświetlana jest jej długość oraz wyświetlana w sposób graficzny jej odwzorowanie wraz z zaznaczonymi odbiorcami. Przykładowy widok można zobaczyć na Rys. 17.



Rys. 17 Wyświetlone szczegóły trasy

Na zakładce ‘Steps’ dostępna jest liska kroków które zostały wykonane do obliczenia danego rozwiązania.

## Komunikacja

Proces obliczania rozwiązania może być czasochłonny. Istnieje kilka sposobów komunikacji z serwerem w celu ustalenia czy rozwiązanie zostało już obliczone lub na jakim etapie właśnie się proces obliczający znajduje. Sposoby te zostaną poniżej opisane oraz porównane pod względem szybkości działania oraz ilości przesyłania danych. Zostaną także przedstawione zalety oraz wady każdego z użytych rozwiązań.

### XHR

Protokół XMLHttpRequest(XHR)[[7]](#endnote-7) jest interfejsem API pozwalającym przesyłać informację do i z serwera za pomocą JavaScript. Dzięki XHR nie jest konieczne odświeżenie strony WWW w celu jej aktualizacji jednak można to zrobić asynchronicznie pod kontrolą kodu JavaScitpt. Protokół ten nie tylko udostępnia komunikację, ale również ją znacząco upraszcza. Przeglądarka za programistę zajmuje się wieloma aspektami: między innymi zarządzaniem połączenia, negocjacją protokołów lub formatowaniem zapytań HTTP. Za pomocą XHR możemy przesyłać dane zarówno binarne jak i tekstowe.

var xhr = new XMLHttpRequest();

xhr.open('GET', 'url');

xhr.responseType = 'arraybuffer';

xhr.onload = function() {

if (this.status == 200) {

var arraybuffer = this.response;

}

};

xhr.send();

Jak pokazuje powyższy przykład, na początku tworzymy obiekt XMLHttpRequest a następnie ustawiamy typ zwracanych danych, jako ‘arraybuffer’.

Protokół XHR potrafi skutecznie pobierać aktualizacje z serwera. Klient wysyła żądanie, a następnie serwer na nie odpowiada. Nie istnieje jednak możliwość inicjowania połączenia w odwrotnym kierunku.

### Odpytywanie w protokole XHR

Jedną ze strategii odbierania aktualizacji z serwera jest okresowe wysyłanie zapytania do serwera w regularnych odstępach czasu. Jeżeli na serwerze pojawi się odpowiedz to jest ona wysyłana, w przeciwnym wypadku odsyłana jest pusta wiadomość. Jest to bardzo proste w implementacji. Ważną kwestią jest ustawienie odpowiedniego interwału, zbyt krótki generowałby zbędny ruch orz obciążenie klienta oraz serwera, natomiast zbyt długi opóźnione aktualizacje.

function getUpdates(url){

var xhr = new XMLHttpRequest();

xhr.open(‘GET’, url);

xhr.onload = function(){ … };

xhr.send();

}

setInterval(getUpdates(‘/vrp/solver/12345’), 500);

Na powyższym przykładzie widać okresowe wysyłanie zapytania do serwera, co pół sekundy.

Kolejną możliwością jest długotrwałe odpytywanie w protokole XHR. Modyfikując tak ostatni sposób, aby nie zwracać pustej odpowiedzi a zamiast tego utrzymywać otwarte połączenie aż do pojawienia się aktualizacji. Dzięki temu klient może otrzymać odpowiedź tak szybko jak pojawi się aktualizacja. Dzięki zastosowaniu takiej techniki zmniejsza się narzut wprowadzany przez odpytywanie.

function getUpdates(url){

var xhr = new XMLHttpRequest();

xhr.open(‘GET’, url);

xhr.onload = function () {

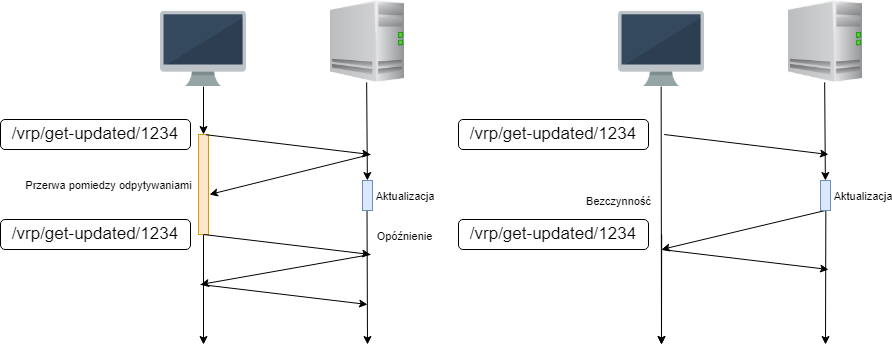
getUpdates(url);

}

}

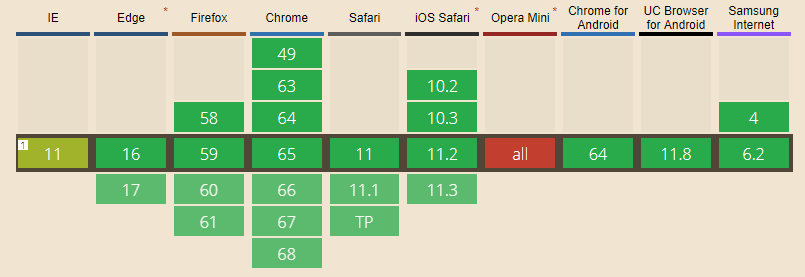
getUpdates(‘/vrp/solver/1234’);

Jak widać powyżej, po przetworzeniu odpowiedzi od serwera jest wysyłane nowe żądanie. Takie podejście posiada też wady, może generować większy ruch niż okresowe, jeżeli częstotliwość odpowiedzi z serwera jest bardzo duża. Dodatkowo utrzymanie każdego połączenia na serwerze jest kosztowne oraz wykorzystuje zasoby.



Rys. 18 Porównanie metod

Na Rys. 18 po lewej stronie możemy zobaczyć odpytywanie zwykłe oraz długotrwałe z prawej strony. Na Rys. 19 pokazny jest widok ze strony: <https://caniuse.com/#feat=xhr2> na którym możemy zobaczyć, że prawie wszystkie przeglądarki obsługują w pełni protokół XHR2(oznaczone na zielono). Jedynym wyjątkiem jest Opera Mini oraz Internet Explorer w wersji 11 który nie obsługuje typy zwracanych danych, jako ‘*json*’.



Rys. 19 Przeglądarki obsługujące XHR

### SSE

Server-Sent Events jest standardem, który umożliwia pozwala na wysyłanie powiadomień z serwera do klienta w czasie rzeczywistym. Składa się z dwóch komponentów: typu danych ‘*text/event-stream*’ oraz interfejs *EventSource* w przeglądarce.

var source = new EventSource("/vrp/solver/1234");

source.onopen = function () { … };

source.onerror = function () { … };

source.addEventListener("foo", function (event) { … });

source.onmessage = function (event) {

console.log(event.id, event.data);

if (event.id == "CLOSE") {

source.close();

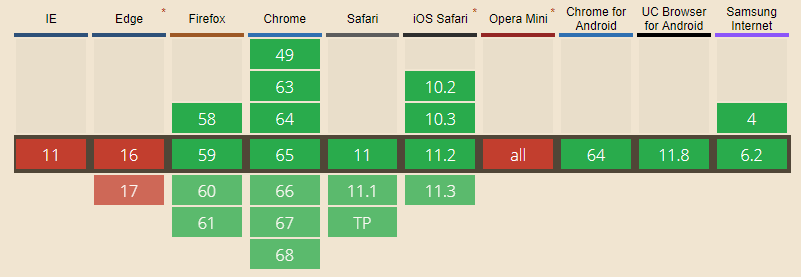
}

}

Na powyższym przykładzie widać na początku otworzenie połączenia do punktu końcowego połączenia. W kolejnych linijkach mamy obsługę zdarzeń ‘onload’ oraz ‘onerror’. Kolejna linijka przedstawia subskrypcję zdarzenia typu ‘foo’. Ostatnia metota jest wywoływana zawsze, niezależnie od zdarzenia, jakie wystąpiło. Identyfikator, typ oraz granice każdego komunikatu są definiowane przez protokół strumieniowania zdarzeń. Składa on się z predefiniowanych nazw pól:

* **event**: nazwa zdarzenia, takie jak ‘message’ lub ‘foo’
* **data:** pole zawierające dane
* **retry:** liczba definiująca czas ponownego połączenia w przypadku utracenia połączenia
* **id**: identyfikator wiadomości

Protokół SSE oferuje wbudowaną obsługę utraty przerwanych połączeń oraz ponowne wysłanie utraconych komunikatów. Jak widać na poniższym zżucie ekranu[[8]](#endnote-8) interfejs *EventSource* wspierany jest przez większość nowoczesnych przeglądarek. Wyjątkiem tutaj są przeglądarki Edge oraz Internet Explorer.



Rys. 20 Przeglądarki obsługujące Server-Sent Events

Dodatkowo protokół ten nie jest przystosowany do przesyłania danych binarnych. Ograniczenie to jednak można ominąć przy użyciu metody base64 do zakodowania obiektu binarnego. Dzięki temu jednak jest wprowadzany znaczny narzut(około 33%[[9]](#endnote-9)).

### WebSocket

WebSocket jest protokołem wpierającym dwukierunkową transmisję danych binarnych lub tekstowych. Składa się z dwóch elementów[[10]](#endnote-10). Pierwszą z nich jest ustalenie parametrów transmisji danych na poziomie komunikatów HTTP. Kolejną zaś jest wymiana danych z użyciem niewielkiej wielkości ramek.

Do nawiązania połączenia WebSocket początkowo klient wysyła żądanie do serwera. Jest to zwykłe żądanie HTTP z dodatkowo ustawionymi nagłówkami. Przykładowe żądanie pokazane jest poniżej.

GET /chat HTTP/1.1

Host: server.pl

Upgrade: websocket

Connection: Upgrade

Sec-WebSocket-Key: x3JJ3456345639GBhXDw==

Sec-WebSocket-Protocol: customprotocol

Sec-WebSocket-Version: 13

Origin: [http://](http://example.com)server.pl

Natomiast odpowiedź serwera wygląda następująco:

HTTP/1.1 101 Switching Protocols

Upgrade: websocket

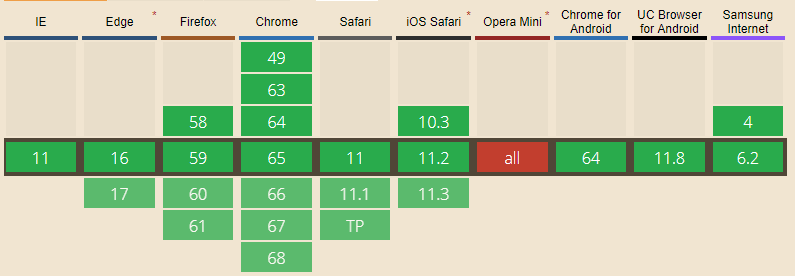
Connection: Upgrade

Sec-WebSocket-Accept: HSmrc0sM4567456745pG2HaGWk=

Sec-WebSocket-Protocol: customprotocol

Dzięki takiemu podejściu oba protokoły wykorzystują ten sam port TCP 80. Przykładowymi nagłówkami, które możemy użyć do negocjacji połączenia są:

* Sec-WebSocket-Version – definiuje wersję protokołu WebSocket
* Sec-WebSocket-Key – gnerowany przez klienta klucz, upewniający się, że serwer obsługuje daną wersję protokołu
* Sec-WebSocket-Accept – odpowiedź serwera na wartość klucza Sec-WebSocket-Key
* Sec-WebSocket-Protocol – negocjacja protokołu aplikacji
* Sec-WebSocket-Extensions – nagłówek wykorzystywany do negocjacji rozszerzeń protokołu WebSocket



Rys. 21 Przeglądarki obsługujące WebSocket

Protokół WebSocket jest wspierany przez wszystkie nowoczesne przeglądarki (z wyłączeniem Opery Mini)

### Porównanie

W ramach pracy zostały zaimplementowane wszystkie z wymienionych wyżej sposobów wymiany informacji z serwerem. Każde z nich posiada pewne wady.

Tabela 1 Porównanie metod komunikacji

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **XHR** | | **SSE** | **WebSocket** |
| **Odpytywanie** | **Długie zapytanie** |
| Kompresja |  |  |  |  |
| Wsparcie |  |  |  |  |
| Łatwość w implementacji |  |  |  |  |
| Multiplex |  |  |  |  |
| Duplex |  |  |  |  |
| Pamięć podręczna |  |  |  |  |
| Dane binarne |  |  |  |  |
| Wznawianie połączenia |  |  |  |  |
| Narzut komunikatów |  |  |  |  |
| Łatwość w implementacji |  |  |  |  |

***Do uzupełnienia:***

***- Wykres oraz analiza narzutu danych dla zapytania.***

# Walidacja rozwiązania

***Do uzupełnienia.***

***- porównanie zaimplementowanych metod obliczania rozwiązania pod względem szybkości działania, jakości rozwiązania***

***Na podstawie danych:***

***- wybrane benchmarki ze strony:*** <http://vrp.atd-lab.inf.puc-rio.br/index.php/en/>

***- rzeczywiste dane – 167 sklepów sieci Biedronka i centrum dystrybucji***

# Podsumowanie

Wykaz literatury

Wykaz tabel

**Nie można odnaleźć pozycji dla spisu ilustracji.**

Wykaz rysunków

**Nie można odnaleźć pozycji dla spisu ilustracji.**

1. http://www.wneiz.pl/nauka\_wneiz/frfu/77-2015/FRFU-77-349.pdf [↑](#endnote-ref-1)
2. https://andresjaquep.files.wordpress.com/2008/10/2627477-clasico-dantzig.pdf [↑](#endnote-ref-2)
3. http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0166218X04002860 [↑](#endnote-ref-3)
4. http://vrp.atd-lab.inf.puc-rio.br/index.php/en/ [↑](#endnote-ref-4)
5. https://angular.io/ [↑](#endnote-ref-5)
6. openStreetMap [↑](#endnote-ref-6)
7. https://www.w3.org/TR/XMLHttpRequest/ [↑](#endnote-ref-7)
8. Zrzut wykonany ze strony: https://caniuse.com/#feat=eventsource [↑](#endnote-ref-8)
9. https://kb.iu.edu/d/aepm [↑](#endnote-ref-9)
10. https://tools.ietf.org/html/rfc6455 [↑](#endnote-ref-10)