|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Министерство науки и высшего образования  Российской Федерации | | |
| Федеральное государственное бюджетное  образовательное учреждение высшего образования | | |
| «Новосибирский государственный технический университет» | | |
| path817.png | | |
| Кафедра прикладной математики | | |
|  | | |
| Практическое задание | | |
| по дисциплине «Основа теории графов» | | |
|  | | |
| **Алгоритм Дейкстры** | | |
|  | | |
| эмблема_светлая.png | Факультет: | ПМИ |
| Группа: | ПМ-84 |
|  | Место для ввода текста. |
| Студенты: | Фадейкин Леонид, |
|  | Салахиев Вячеслав, |
|  | Сидоров Семен |
| Преподаватель: | Рояк Михаил Эммануилович |
|  | | |
| Новосибирск | | |
| 2019 | | |

1. **Условие задачи**

На языке С++ реализовать алгоритм Дейкстры.

1. **Анализ задачи**

Алгоритм Дейкстры можно реализовать несколькими способами, для нашей работы мы выбрали два: простейшая реализация через матрицу смежности и реализация через список смежности с использованием очереди с приоритетом.  
В обоих реализациях для хранения длин ребер в графе используется массив чисел, а для хранения принадлежности элемента множеству А – массив булевых переменных, где А - множество просмотренных вершин. В начале алгоритма расстояние для начальной вершины полагается равным нулю, а все остальные расстояния заполняются -1. Массив флагов заполняется значением false s

1. **Текст программы**

graph.cpp

#include <queue>

#include <iostream>

#include <vector>

#include <fstream>

#include <string>

#include <time.h>

using namespace std;

struct neighbor {

int number, weight;

neighbor(int \_number = -1, int \_weight = -1) : number(\_number), weight(\_weight) {};

};

void matrixResult(ifstream \*fIn, ofstream \*fOut) {

int n, m, a, b, c, v, temp; bool stop, flag; clock\_t t;

\*fIn >> n >> m >> v;

vector<vector<int>> matrix; matrix.resize(n);

vector<int> column; column.assign(n, -1);

vector<bool> check; check.assign(n, false);

t = clock();

for (int i = 0; i < n; i++)

matrix[i].resize(n);

for (int i = 0; i < m; i++) {

\*fIn >> a >> b >> c;

matrix[a][b] = c;

matrix[b][a] = c;

}

column[v] = 0;

temp = 0;

while (temp != -1) {

stop = false;

for (int i = 0; i < n && !stop; i++)

if (column[i] == temp && !check[i]) {

for (int j = 0; j < n; j++) {

flag = false;

if (matrix[i][j] > 0 && !check[j]) {

if (column[j] != -1) {

if (column[j] > temp + matrix[i][j])

column[j] = temp + matrix[i][j];

}

else

column[j] = temp + matrix[i][j];

flag = true;

}

}

if (!flag)

column[i] = temp;

check[i] = true;

stop = true;

}

temp = -1;

for (int i = 0; i < n; i++) {

if (column[i] > 0 && !check[i])

if (temp == -1)

temp = column[i];

else

if (column[i] < temp)

temp = column[i];

}

}

t = clock() - t;

cout << ((double)t) / CLOCKS\_PER\_SEC << endl;

if (fOut) {

for (int i = 0; i < column.size(); i++) {

if (column[i] == -1)

\*fOut << "Вершина " << v << " не связана с вершиной " << i << endl;

else

if (column[i] > 0)

\*fOut << v << " - " << i << " : " << column[i] << endl;

}

\*fOut << endl;

}

}

void listResult(ifstream \*fIn, ofstream \*fOut) {

int a, b, c, temp, dist, n, m, v; clock\_t t;

\*fIn >> n >> m >> v;

bool stop = false, flag = false;

vector<vector<neighbor>> graph; graph.resize(n);

vector<int> column; column.assign(n, -1);

vector<bool> check; check.assign(n, false);

priority\_queue<int, vector<int>, greater<int>> pQueue;

t = clock();

for (int i = 0; i < m; i++) {

\*fIn >> a >> b >> c;

neighbor u(a, c), v(b, c);

graph[a].push\_back(v);

graph[b].push\_back(u);

}

column[v] = 0;

pQueue.push(0);

while (!pQueue.empty() && !stop) {

dist = pQueue.top();

pQueue.pop();

flag = false;

for (int i = 0; i < column.size() && !flag; i++) {

if (column[i] == dist && !check[i]) {

temp = i;

flag = true;

}

}

if (flag) {

check[temp] = true;

for (int i = 0; i < graph[temp].size(); i++) {

if (!check[graph[temp][i].number]) {

if (column[graph[temp][i].number] == -1) {

column[graph[temp][i].number] = dist + graph[temp][i].weight;

pQueue.push(graph[temp][i].weight + dist);

}

else

if (column[graph[temp][i].number] > dist + graph[temp][i].weight) {

column[graph[temp][i].number] = dist + graph[temp][i].weight;

pQueue.push(graph[temp][i].weight + dist);

}

}

}

}

else stop = true;

}

t = clock() - t;

cout << ((double)t) / CLOCKS\_PER\_SEC << endl;

if (fOut) {

for (int i = 0; i < column.size(); i++) {

if (column[i] == -1)

\*fOut << "Вершина " << v << " не связана с вершиной " << i << endl;

else

if (column[i] > 0)

\*fOut << v << " - " << i << " : " << column[i] << endl;

}

\*fOut << endl;

}

}

int main() {

ifstream fIn; ofstream fOutM, fOutL;

int input, num;

bool flag = true; string str;

fOutM.open("resultmatrix.txt");

fOutL.open("resultlist.txt");

while (flag) {

cout << "======" << endl;

cin >> input;

if (input == -1)

flag = false;

else {

str = "tests\\test" + to\_string(input) + ".txt";

fIn.open(str);

if (fIn) {

cin >> num;

switch (num) {

case 1:

fOutM << "Тест #" << input << endl;

matrixResult(&fIn, &fOutM);

break;

case 2:

fOutL << "Тест #" << input << endl;

listResult(&fIn, &fOutL);

break;

}

}

else cout << "Файл отсутствует";

fIn.close();

}

}

fOutM.close();

fOutL.close();

}

generator.cpp

#include <iostream>

#include <vector>

#include <fstream>

#include <time.h>

#include <random>

#include <string>

using namespace std;

struct neighbor {

int number, weight;

neighbor(int \_number = -1, int \_weight = -1) : number(\_number), weight(\_weight) {};

};

void generator(ofstream \*file) {

int n = 0, m = 0, v = 0;

n = rand() % 20 + 1;

if (n == 1)

m = 0;

else

m = rand() % (n \* (n - 1) / 2);

v = rand() % n;

\*file << n << ' ' << m << ' ' << v << endl;

vector<neighbor> tempVec;

int temp0, temp1, iter = 0; bool flag;

while (iter < m) {

temp0 = rand() % n;

temp1 = rand() % n;

neighbor temp(temp0, temp1);

if (iter == 0) {

if (temp.number != temp.weight) {

tempVec.push\_back(temp);

\*file << temp0 << ' ' << temp1 << ' ' << rand() % 20 + 1 << endl;

iter++;

}

}

else {

flag = true;

for (int j = 0; j < tempVec.size() && flag; j++) {

if (temp.number == tempVec[j].number && temp.weight == tempVec[j].weight

|| temp.number == tempVec[j].weight && temp.weight == tempVec[j].number

|| temp.number == temp.weight) {

flag = false;

}

}

if (flag) {

tempVec.push\_back(temp);

\*file << temp0 << ' ' << temp1 << ' ' << rand() % 20 + 1 << endl;

iter++;

}

}

}

\*file << endl;

}

void fullGen(ofstream \*file) {

int n = rand() % 20 + 1, m = n \* (n - 1) / 2, v = rand() % n;

\*file << n << ' ' << m << ' ' << v << endl;

for (int i = 0; i < n; i++) {

for (int j = i + 1; j < n; j++)

\*file << i << ' ' << j << ' ' << rand() % 20 + 1 << endl;

}

\*file << endl;

}

int main() {

ofstream fOut; string str; bool flag = true; int input, num;

srand(time(NULL));

while (flag) {

cout << "======" << endl;

cin >> input;

if (input == -1)

flag = false;

else {

str = "test" + to\_string(input) + ".txt";

fOut.open(str);

cin >> num;

switch (num) {

case 1:

generator(&fOut);

break;

case 2:

fullGen(&fOut);

break;

}

generator(&fOut);

fOut.close();

}

}

fOut.close();

}

1. **Тип генерации**
2. **Результаты и графики**

Для составления объективных результатов работы программы (по времени) было принято решение сделать большое количество тестов с фиксированием числа ребер относительно числа вершин и небольшим шагом в изменении числа вершин.

Для этого программа была некоторым образом модернизована. Исходные файлы gen.cpp и graph.cpp были помещены в один проект, также был добавлен заголовочный файл gen.h:

Текст файла gen.h:

#ifndef GEN\_H\_

#define GEN\_H\_

#include <iostream>

#include <vector>

#include <fstream>

#include <time.h>

#include <random>

using namespace std;

struct neighbor {

int number, weight;

neighbor(int \_number = -1, int \_weight = -1) : number(\_number), weight(\_weight) {};

};

void generator(ofstream \*file, ofstream \*file2, int n, int m);

#endif

Была изменена процедура генерирования графа, теперь в неё передавались фактические значения n и m (число вершин и ребер). Также в алгоритмы добавлен вывод времени в файл с учетом табуляции.

В полученной реализации программы мы сможем запускать генерирование и обработку тестов, в которых количество ребер зависит от числа вершин, с любым шагом и в любых диапазонах.

Для отчета были выбраны следующие данные:

1. реализация через матрицу смежности
2. реализация через очередь с приоритетом

тношение числа ребер к числу вершин:

отношение числа ребер к числу вершин:

отношение числа ребер к числу вершин: (полный граф)

1. **Выводы**

Мы сделали две реализации алгоритма Дейкстры. Через матрицу смежности и через очередь с приоритетом. По полученным результатам можно судить, что в случае неполного графа первая реализация значительно проигрывает второй по времени. В случае же полного графа реализации выдают близкое время работы. А функция отношения времени к количеству вершин квазилинейна.