

Maze (Trabajo Práctico Final - Programación 2)

Juan Cruz de La Torre - (LCC: D-4103/3, LF: D-4104/1)

generate-maze.c

Modo de uso:

- `./generate-maze [archivo-de-entrada.txt] [archivo-de-salida.txt]`

El archivo de entrada debe tener el siguiente formato:

- La primera línea expresa las dimensiones del laberinto separadas por un espacio (máximo: 15 15)
- La segunda línea expresa las coordenadas del objetivo separadas por un espacio (entre 0 0 y 14 14)
- El resto de las líneas expresan las coordenadas de las paredes separadas un espacio (máximo: 20 líneas)

Por ejemplo: (*archivo-de-entrada.txt*)

```
4 4
0 3
0 1
1 1
2 1
0 2
1 2
2 2
```

Genera: (*archivo-de-salida.txt*)

```
0112
0110
0110
0000
```

No es necesario que el archivo de salida exista con anterioridad.

solve_maze.py

Modo de uso:

- `python solve_maze.py [laberinto.txt]`

El archivo a recibir debe contener un laberinto de la forma:

```
0100010001
0101010101
0101010101
0101010101
0101010101
```

```
0101010101
0101010101
0101010101
0101010101
0001000102
```

Los 0 representan posiciones vacías, los 1 paredes y el 2 representa el objetivo. El laberinto puede tener tantas filas y columnas como se desee.

La función `solve_maze` utiliza un algoritmo similar al de DFS (depth-first search) para hallar una lista de pasos que llevan al objetivo. Funciona de la siguiente manera:

- Recibe un laberinto (`maze`). Se representa un laberinto con una `list(list(int))`
 - `maze[i][j] == 0` representa una posición vacía.
 - `maze[i][j] == 1` representa una posición con una pared.
 - `maze[i][j] == 2` representa el objetivo.
 - `maze[i][j] == -1` representa una posición que ya ha sido visitada.
- Se inicializa una pila (`stack`) que contiene la esquina superior izquierda del laberinto `(0, 0)`. Se representa una pila con una `list(tuple(int, int))`
- Se inicializa una lista de pasos (`steps`) vacía. Se representa una lista de pasos con una `list(tuple(int, int))`
- Mientras que no se ha llegado al objetivo y todavía hay elementos en la pila:
 - Se retira (`pop`) una tupla de la pila
 - Si dicha tupla es `(-1, -1)`: quitamos el último elemento de la lista de pasos.
 - Si no, y si la tupla representa una posición que se encuentra dentro del laberinto:
 - Si la tupla representa una posición vacía, agregamos la tupla a la lista de pasos: marcamos la posición como visitada, y agregamos a la pila una tupla `(-1, -1)` y los 4 vecinos (`neighbors`) de la posición.
 - Si no, y si la tupla representa el objetivo: agregamos la tupla a la lista de pasos y se ha llegado al objetivo.
 - Si no se cumple ninguna de las condiciones anteriores, no se hace nada.
 - Si no se cumple ninguna de las condiciones anteriores, no se hace nada.
- Se devuelve la lista de pasos.

Nota: La tupla `(-1, -1)` que se agrega junto con los vecinos a la pila tiene un uso particular:

Si se retira de la pila, significa que los 4 vecinos no llevaban al objetivo, ya sea porque representan posiciones con una pared, o ya visitadas, o fuera de las dimensiones del laberinto, o porque continuando el recorrido por ninguno de ellos lleva al objetivo.

De esta manera resulta que la última tupla que agregamos a la lista de pasos representa una posición que no lleva de ninguna forma al objetivo, y por lo tanto lo quitamos de la lista de pasos.

Rendimiento en comparación a implementaciones previas a la final

El algoritmo final no fue el mismo que el inicial. En el desarrollo de este Trabajo Práctico, probé algunas variantes del mismo y las comparé usando el decorador `@timeit` definido en `util.py`. Al final de esta sección se presenta una tabla con los tiempos de cada una usando laberintos de dimensiones varias.

`solve_maze_recursive`

Inicialmente, el algoritmo funcionaba muy parecido a la versión final pero era recursivo. Sin embargo lo descarté rápidamente porque para laberintos grandes (por ejemplo con `maze-100x100.txt` y `maze-1000x1000.txt`), llegaba al límite de recursividad establecido por Python.

`solve_maze (final)`

Por eso decidí repensar el algoritmo y eliminar la dependencia en la recursividad. Escribí una nueva versión (que resultó ser la final), y al comparar el rendimiento contra `solve_maze_recursive`, excepto para `maze-10x10.txt` y `maze-50x50.txt`.

`solve_maze_BFS`

Luego, comencé a investigar como mejorar el rendimiento de `solve_maze_dumb`. Así fue como encontré referencias a BFS (breadth-first search) y DFS (depth-first search), noté que mi algoritmo era parecido a un DFS y decidí probar con una implementación de BFS. Tuve que hacer algunas modificaciones para poder construir la lista de pasos, pero el principal cambio era cambiar la pila (`stack`) por una cola (`queue`). Esta versión resultó ser más lenta que `solve_maze`, por lo que también la descarté rápidamente.

`solve_maze_smart`

Por último, noté que mi algoritmo tenía una pequeña desventaja. La prioridad que establecí para el orden en que se recorren los vecinos era ABAJO-DERECHA-ARRIBA-IZQUIERDA. Si el laberinto era algo como:

```
0 0 0 2 0
0 1 1 1 0
0 1 1 1 0
0 1 1 1 0
0 0 0 0 0
```

El recorrido que encontraba era:

```
+ 0 0 + +
+ 1 1 1 +
+ 1 1 1 +
+ 1 1 1 +
+ + + + +
```

Por lo tanto, devolvía:

```
[(0, 0), (1, 0), (2, 0), (3, 0), (4, 0), (4, 1), (4, 2), (4, 3), (4, 4), (3, 4), (2, 4), (1, 4), (0, 4), (0, 3)]
```

Es decir que en vez de tomar el camino obvio y mucho más corto, tomaba uno mucho más largo debido al orden que elegí.

Entonces, probé una pequeña modificación al camino que consistía en ordenar a los vecinos según la distancia al objetivo. De esta manera, el algoritmo intentaba primero con aquellos vecinos "más cercanos" al objetivo y luego con los "más lejanos".

```
def sorted_neighbors(row, col, goal_position):
    def distance_to_goal(position):
        return sqrt((position[0] - goal_position[0])**2 +
                    (position[1] - goal_position[1])**2)

    return sorted(neighbors(row, col), key=distance_to_goal, reverse=True)
```

Luego de esa modificación, el recorrido que encontraba era:

```
+ + + + 0
0 1 1 1 0
0 1 1 1 0
0 1 1 1 0
0 0 0 0 0
```

Y devolvía:

```
[(0, 0), (0, 1), (0, 2), (0, 3)]
```

Sin embargo, debido a que esta versión corría más lento (excepto en algunos casos excepcionales como el mencionado), a que el enunciado del TP nunca mencionaba la tarea de encontrar el camino más corto y a que, de todas formas, esta modificación no aseguraba que se iba a tomar el camino más corto, decidí no incluir esta modificación en la versión final.

A continuación se presenta una tabla con las estadísticas de rendimiento de cada implementación. Se corrió cada implementación 100 veces en cada laberinto y se calculó el tiempo de ejecución promedio.

Implementación	maze- 10x10.txt	maze- 30x30.txt	maze- 50x50.txt	maze- 100x100.txt	maze- 1000x1000.txt
solve_maze_recursive	0.07 ms	0.81 ms	2.34 ms	-	-
solve_maze (final)	0.15 ms	0.66 ms	3.11 ms	5.79 ms	312.18 ms
solve_maze_BFS	0.19 ms	1.25 ms	6.44 ms	18.26 ms	1073.89 ms
solve_maze_smart	0.82 ms	1.38 ms	6.86 ms	14.95 ms	765.63 ms

También presento la información visualmente con el siguiente gráfico. Tener en cuenta que el eje vertical usa una escala logarítmica debido a la gran variación entre los tiempos de ejecución de *maze-10x10.txt* y *maze-1000x1000.txt*.

Rendimiento

