

Bárbara Silva  **up201505628**@fe.up.pt

João Azevedo **up201503256**@fe.up.pt

Julieta Frade **up201506530**@fe.up.pt

Conceção e Análise de Algoritmos

*À Procura de Estacionamento*

*2MIEIC02 – Grupo D*

*(19 de maio de 2017)*

Índice

|  |  |
| --- | --- |
| **Introdução** | 2 |
| Descrição do Tema | 2 |
| Identificação e Formalização do Problema | 3 |
| **Solução Implementada** | 4 |
| **Diagrama de Classes** | 5 |
| **Casos de Utilização** | 6 |
| Classes | 6 |
| Ficheiros | 6 |
| Algoritmos | 7 |
| Pesquisa Exata | 7 |
| Pesquisa Aproximada | 8 |
| Programa | 10 |
| **Dificuldades** | 14 |
| **Distribuição do Trabalho** | 15 |
| **Conclusão** | 16 |
|  |  |

***Introdução***

*Descrição do Tema – “À procura de estacionamento”*

À semelhança do primeiro projeto, realizado no âmbito da unidade curricular de Conceção e Análise de Algoritmos, também este se destina ao processamento de um mapa reale cálculo do caminho ideal de um local origem para um parque de estacionamento. Contudo, nesta nova versão procuramos analisar de forma exata ou aproximada todo o input fornecido, em *string*, pelo utilizador, de modo a encontrar a origem e o destino que este nos fornece. Cada local está identificado por uma freguesia e rua, assim, estes dados terão que ser disponibilizados.

O objetivo final permanece o mesmo, que é encontrar o parque de estacionamento mais perto do destino escolhido, dentro das limitações estabelecidas pelo utilizador. A maior diferença encontra-se na analise do input.

Assim, identificamos como objetivos neste segundo projeto, para além dos do primeiro, as seguintes funcionalidades:

* Possibilidade de o utilizador introduzir o nome da freguesia e da rua, de forma exata ou aproximada às que deseja, e encontrar os locais.
* Encontrar um parque de estacionamento adequado às suas preferências.

Para tal, a procura da rua desejada, dentro da freguesia especificada, será realizada de duas formas possíveis: usando pesquisa exata e aproximada.

*Identificação e Formalização do Problema*

À semelhança do projeto anterior, procurámos interpretar o enunciado proposto e estruturar o mesmo, partindo os problemas em subproblemas até que se tornassem elementares.

Assim, identificamos e modulámos o nosso projeto em alguns tópicos:

* A escolha de uma nova área real de teste.
* A extração de informação dos ficheiros de texto, modificação de alguns e mesmo criação de novos.
* A reestruturação de algum código proveniente do primeiro projeto.
* A determinação do nome da rua e freguesia, usando algoritmos de pesquisa em *strings*.
* A criação de um novo menu que servirá de interface com o automobilista.

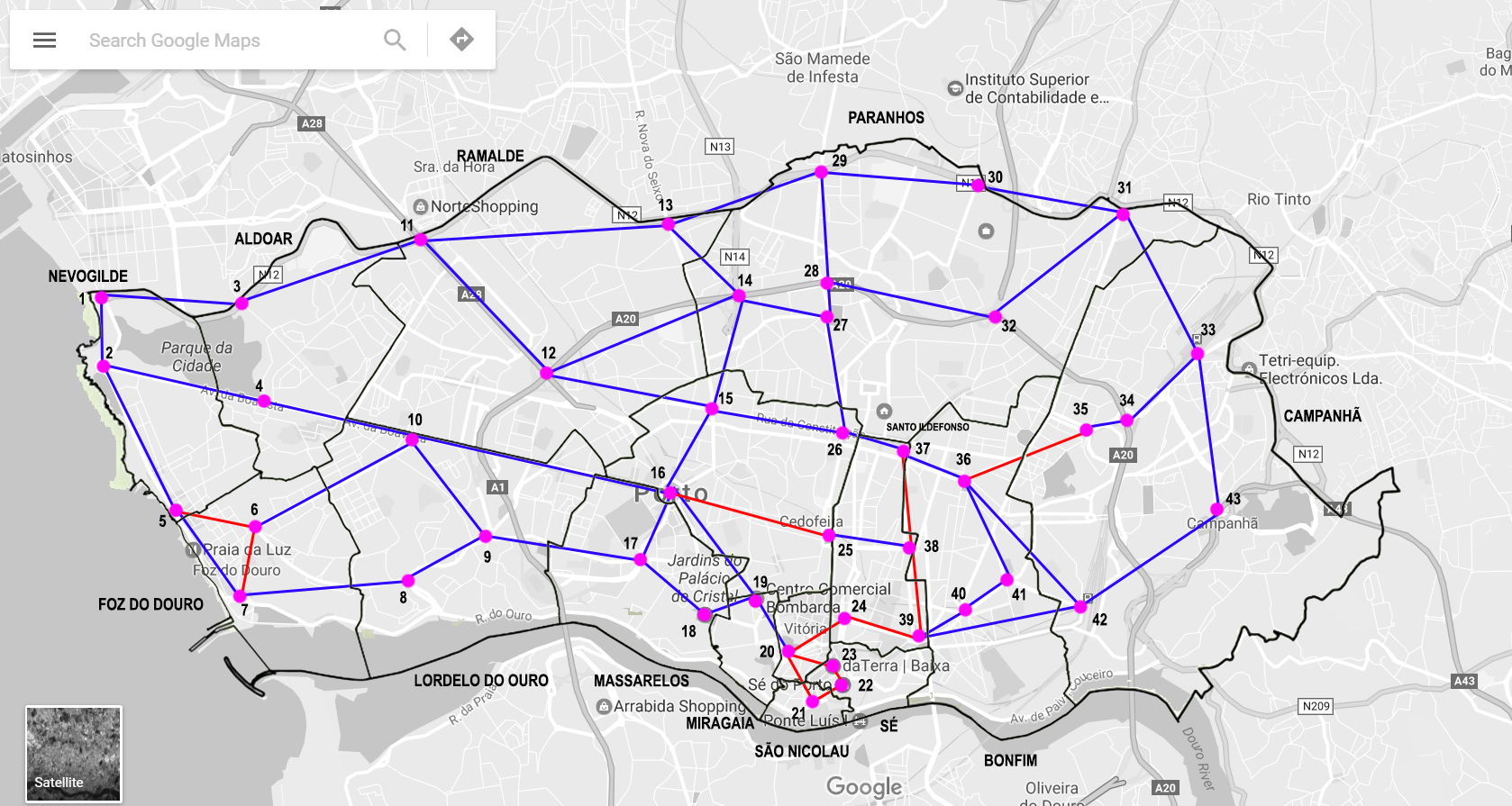
***Solução Implementada***

Após atualiação dos ficheiros de texto e das funções necessárias à leitura dos mesmos, estaríamos prontos a implementar os algoritmos e a nova interface. Assim sendo, a solução implementada é semelhante à já usada.

Cada nó, para além dos atributos e métodos já implementados (atributos necessários para o funcionamento do algoritmo Djisktra, ID, nome do local e coordenadas), possui agora o nome da freguesia (TOWN) a que pertence

(falar da classe town maybe)

Not maybe, falar mesmo.

*Mapa e Legenda*

Ligações a vermelho: um sentido.

Ligações a azul: dois sentidos.

|  |  |
| --- | --- |
| **Freguesia** | **Nós** |
| Aldoar | 3, 4 |
| Bonfim | 36, 40, 41 |
| Campanhã | 33, 34, 35, 42, 43 |
| Cedofeita | 15, 16, 25, 26 |
| Foz do Douro | 6, 7 |
| Lordelo do Ouro | 8, 9, 10 |
| Massarelos | 17, 18 |
| Miragaia | 19 |
| Nevogilde | 1, 2, 5 |
| Paranhos | 14, 27, 28, 29, 30, 31, 32 |
| Ramalde | 11, 12, 13 |
| Santo Ildefonso | 24, 37, 38, 39 |
| São Nicolau | 21 |
| Sé | 22, 23 |
| Vitória | 20 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Tipo de Local** | **Nós** |
| Parque de Estacionamento | 1, 4, 7, 9, 15, 21, 27, 29, 33, 37, 41 |
| Posto de Abastecimento | 3, 12, 14, 17, 32, 38, |
| Universidade | 8, 30, 42 |
| Centro Comercial | 11, 19, 34 |
| Restaurante | 6, 10, 23 |
| Cinema | 16, 39 |

**1 - 3 - 11 - 13 - 29 - 30 - 31 - 33 - 43**: Estrada da Circunvalação

**12 - 15 - 26**: Rua da Constituição

**16 - 25**: Rua da Boavista

**16 - 19**: Rua de Cedofeita

**12 - 14**: A20

**28 - 29**: Rua do Amial

**26 - 27 - 28**: Rua de Vale Formoso

**28 - 32**: Rua Manuel Pereira da Silva

**31 - 32**: Avenida Fernão Magalhães

**33 - 34**: Rua das Linhas de Torres

**34 - 35**: Alameda das Antas

**35 - 36**: Rua Nova de São Crispim

**36 – 37 - 26**: Rua de Latino Coelho

**37 - 38 - 39**: Rua de Santa Catarina

**25 - 38**: Rua de Gonçalo Cristóvão

**24 - 39**: Rua de Passos Manuel

**20 - 24**: Rua dos Clérigos

**39 - 42**: Rua do Heroísmo

**42 - 43**: Rua de Bonjóia

**39 - 40 - 41**: Rua do Bonfim

**36 - 41**: Rua de Barros Lima

**36 - 42**: Rua de Justino Teixeira

**1 - 2**: Via do Castelo do Queijo

**2 - 5**: Avenida Montevideu

**5 - 6**: Rua Corte Real

**6 - 7**: Rua da Cerca

**5 - 7**: Avenida do Brasil

**7 - 8 - 9**: Rua de Diogo Botelho

**6 - 10**: Avenida do Marechal Gomes da Costa

**2 - 4 - 10 - 16**: Avenida da Boavista

**9 - 10**: Rua de Serralves

**9 - 17**: Rua do Campo Alegre

**11 - 12**: A28

**14 - 15 – 16 -17**: Rua Antero Quental

**16 - 17**: Rua Gonçalo Sampaio

**17 - 18**: Rua Júlio Dinis

**18 - 19**: Rua Dom Manuel II

**19 - 20**: Rua Clemente Meneres

**20 - 21**: Rua da Vitória

**21 - 22**: Rua das Flores

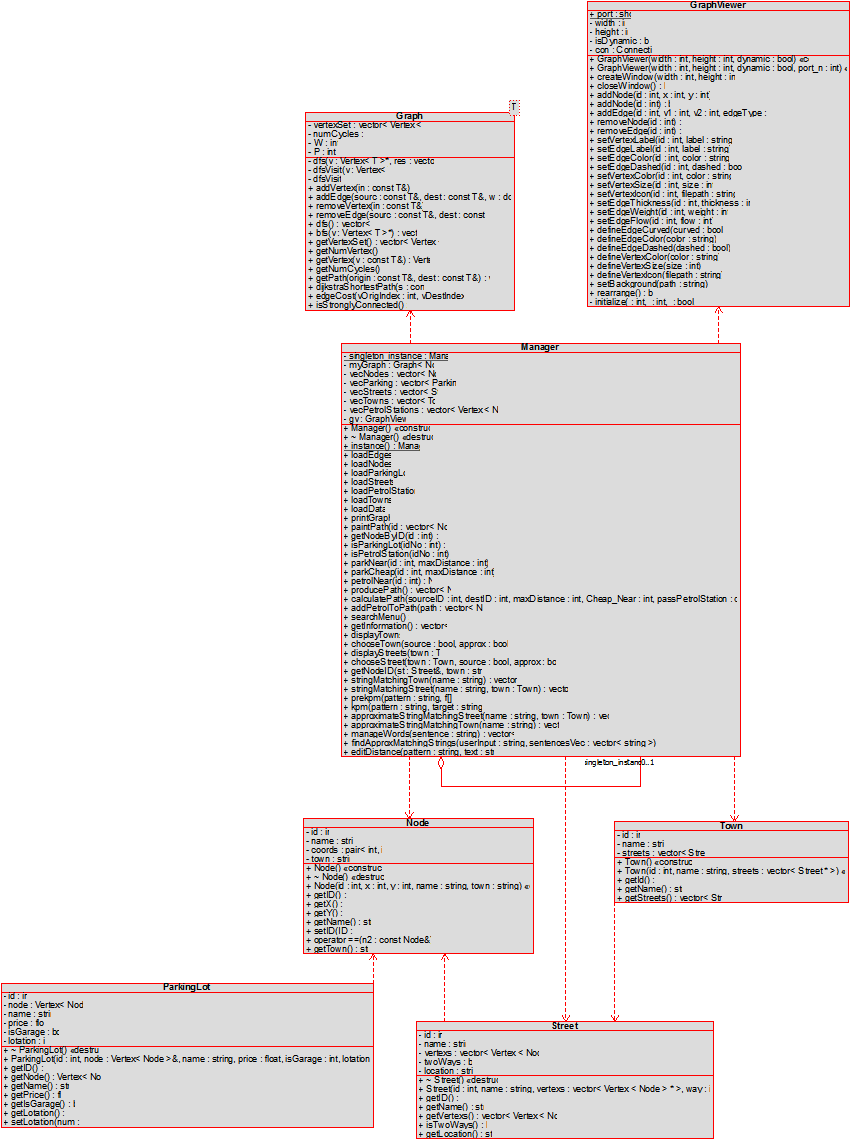
**22 - 23**: Rua de Souto

**20 - 23**: Rua dos Caldeireiros

**14 - 27**: Rua de Monsanto

**13 - 14**: Rua Nova do Seixo

***Diagrama de Classes***



***Casos de Utilização***

*Classes*

**Manager** 🡪 *Singleton* *class* (instância da mesma limitada a um objeto) que contem a informação do programa em execução assim como os métodos para o iniciar.

**Node** 🡪 classe representativa de um local (nó), contendo um ID, o nome desse local e um par de coordenadas no mapa.

**Street** 🡪 classe representativa de uma estrada (várias arestas), contendo um ID, o nome da rua, um booleano indicando se é ou não de dois sentidos e uma lista de nós que a estrada liga.

**ParkingLot** 🡪 classe representativa do parque de estacionamento, contendo um ID, o nome do mesmo, o preço a pagar, um booleano indicando se é ou não garagem (caso não o seja é um parquímetro), um nó ao qual o parque está associado e a lotação do mesmo.

**Town 🡪** possui como atributos um ID, o nome da freguesia e uma coleção de ruas que pertencem à mesma. Agrupa assim todas as ruas na freguesia a procurar.

*Ficheiros*

**Edges.txt** – ficheiro contendo a informação relativa a arestas como o seu ID e os nós que liga.

**Nodes.txt** – ficheiro contendo o ID do nó, as coordenadas x e y no mapa e o nome identificativo do local.

**Parking.txt** – ficheiro contendo o ID de cada parque, o ID do nó a que está associado, o nome do mesmo, o preço a pagar por lá estacionar, um valor que indica se é garagem ou não e a lotação do mesmo.

**Streets.txt** – ficheiro contendo a informação das ruas (arestas), como o seu ID, o nome da mesma.

**Towns.txt** **–** ficheiro contendo o ID de cada freguesia assim como o seu nome e os ID’s das ruas que lhe pertencem.

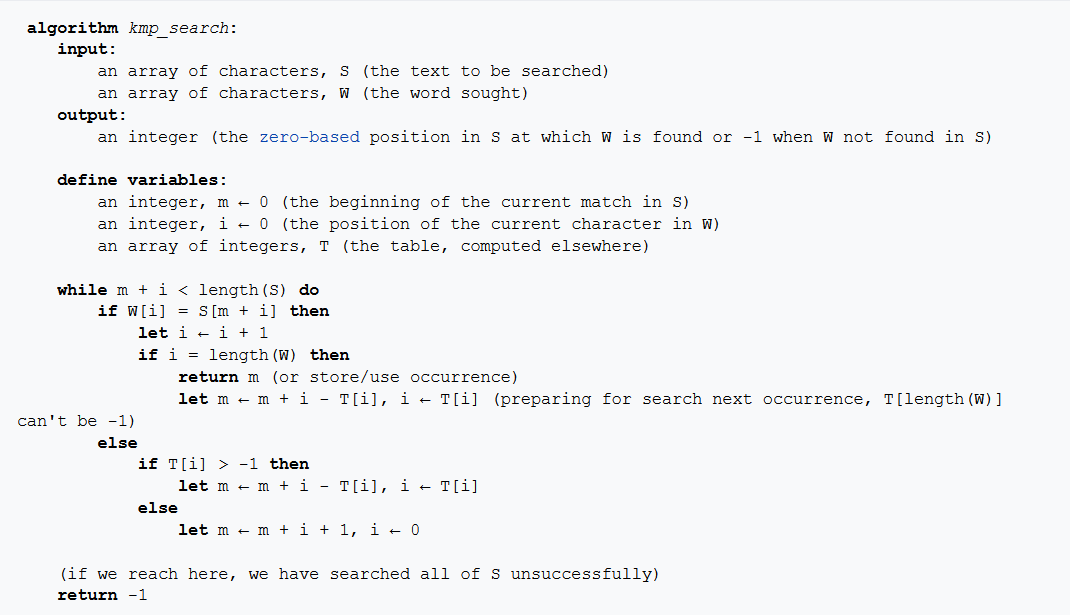
*Algoritmos*

***Pesquisa Exata***

Relativamente à procura das ruas e das freguesias através dos seus nomes foi necessária a implementação de algoritmos de pesquisa em *strings*.

Assim, para a pesquisa exata, em que o utilizador escreve exatamente a mesma *string* ou parte desta, caracter a caracter, foi implementado o algoritmo de *Knuth-Morris-Pratt*. Este baseia-se no pré-processamento do padrão (*string* a procurar) para a geração de um autómato finito, porém não o chega a gerar explicitamente. De seguida, efetua um processamento do texto em que será realizada a procura da string desejada.

Em termos de complexidade temporal este algoritmo aprente O(|T|+|P|), ou seja, O(|P|) na realização do pré-processamento do autómato e depois O(|T|) a processar o texto.

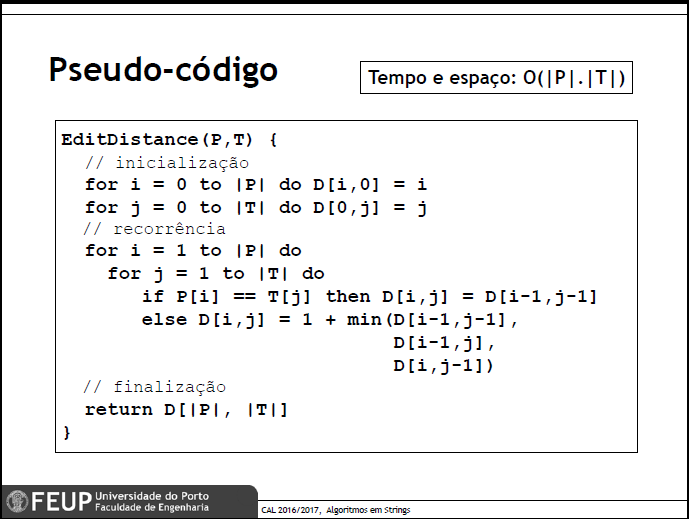


***Pesquisa Aproximada***

Relativamente à pesquisa aproximada, o algoritmo baseia-se no cálculo de uma “distância” de edição da string a procurar às strings comparadas. No fundo, calcula-se o número de operações de modificação (inserção, remoção e substituição) para transformar a string encontrada com a procurada. Usualmente é então feito usando programação dinâmica.

Inicializando-se uma matrix e preenchendo-a do topo esquerdo para o fundo direito. Cada “salto” horizontal na matrix ou vertical corresponde a uma inserção ou remoção, respetivamente. Por norma, o custo é de normalmente uma unidade por operação. Um salto diagonal custa uma unidade caso os 2 caracteres na coluna e linha não sejam iguais ou zero, caso sejam.

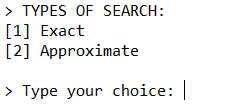
Cada célula da matrix minimiza assim localmente o número de modificações, ou seja a distância entre as strings. Assim, o número no fundo direito da matrix é a distância entre strings. (TODO JU falar da divisão das strings)



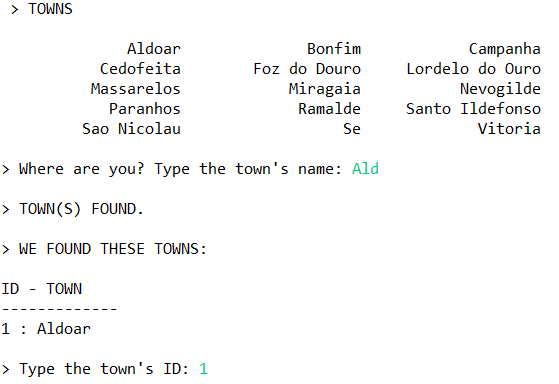
*Programa*

Primeiramente, o programa executa o processamento da informação dos ficheiros de texto, respetiva criação do grafo e visualização do mesmo com toda a informação identificadora de cada aresta e nó. Numa segunda fase, é requerida informação ao utilizador através da consola.

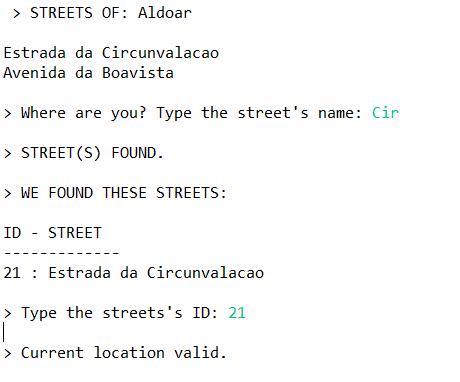
Para começar, é perguntado ao automobilista que tipo de pesquisa pretende que seja utilizada para analise do seu input.



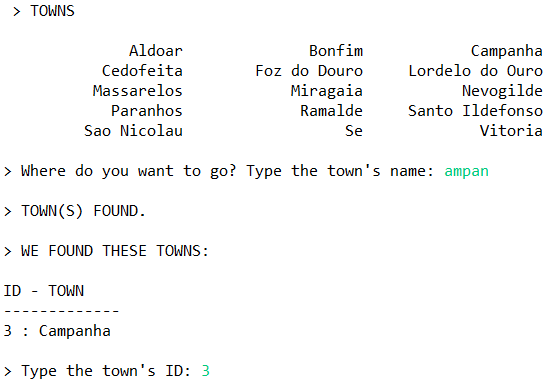
De seguida, são disponibilizadas todas as freguesias conhecidas ao programa, tendo o utilizador que escrever uma delas. Vamos exemplificar usando pesquisa exata.

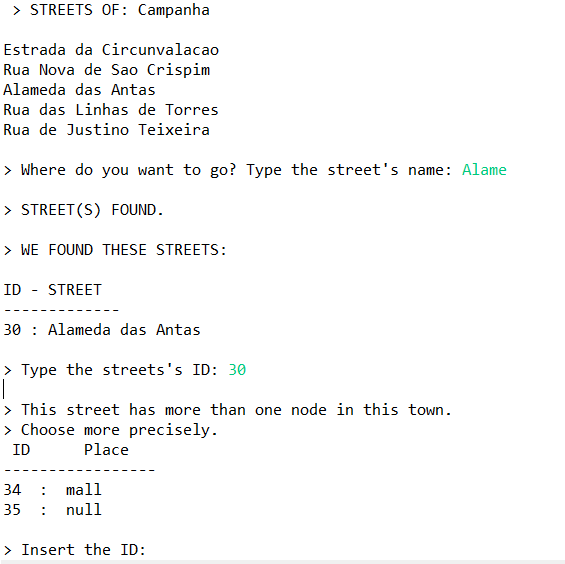


Como podemos confirmar, após o input da freguesia ter sido analisado, foram retornadas as escolhas possíveis. O mesmo se irá verificar agora para a escolha da rua.



Após a validação do local origem, seguimos para a escolha do destino, usando exatamente o mesmo método.

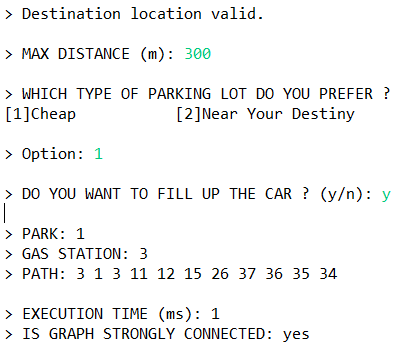




Caso a mesma rua, dentro da mesma freguesia, tenha mais que um nó conhecido, é pedido ao utilizador que escolha o tipo de local onde se encontra.

Por fim, a distância máxima do local destino ao parque de estacionamento deve ser indicada, assim como a especificação do caminho ideal, podendo este ser o mais curto ou o que conduz ao parque mais barato dentro da distância máxima especificada ao destino.

Como parâmetro adicional, o automobilista pode, para ambas as opções anteriormente especificadas, optar por um trajeto que inclua um posto de abastecimento ou não. A imagem seguinte ilustra então o resultado final, indicando-se o ID do parque ideal e o caminho a percorrer, nó a nó, e, se pretendido, o posto de abastecimento automóvel onde parar.

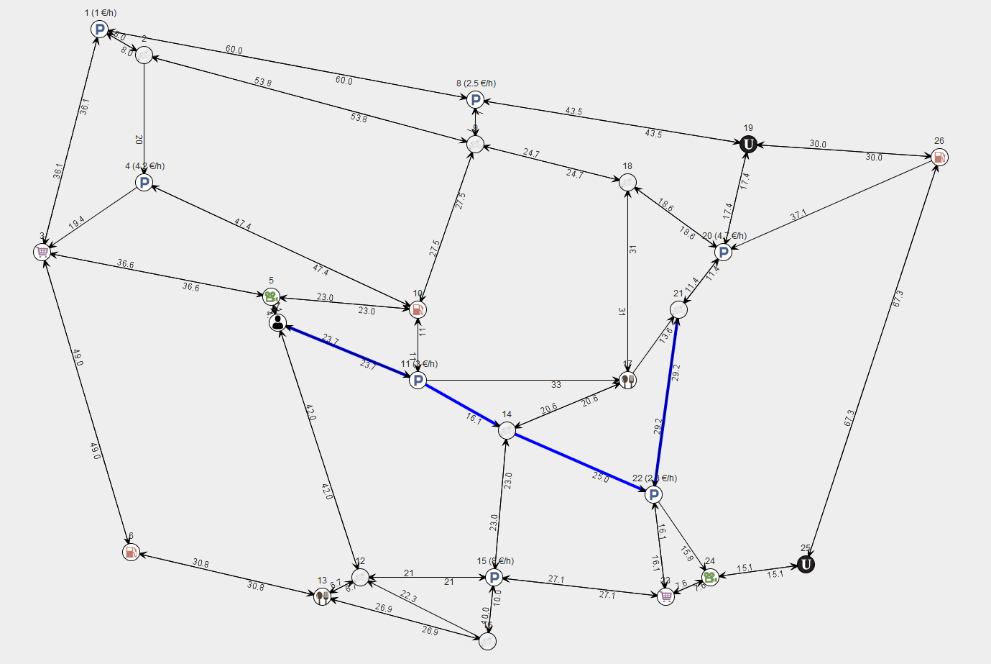


No final da execução do programa é sempre indicado o tempo de execução e se o grafo usado era fortemente conexo ou não.

De seguida, apresentámos alguns dos resultados visualizados mediante cada um dos quatro casos possíveis.

*Partida 🡪 Destino mais barato*

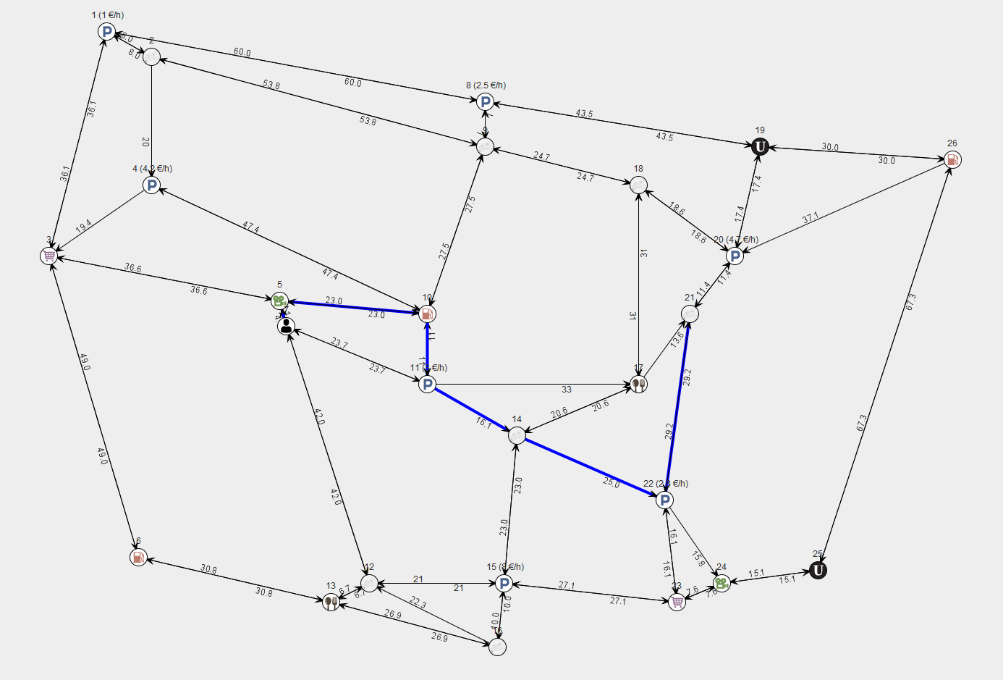
Caso se pretenda estacionar no parque mais barato perto do destino e não se faça questão de abastecer, como por exemplo, fazendo este mesmo percurso entre os nós 7 e 21, o resultado visualizado será o seguinte:



É de notar que o caminho ideal calculado se encontra delineado a azul.

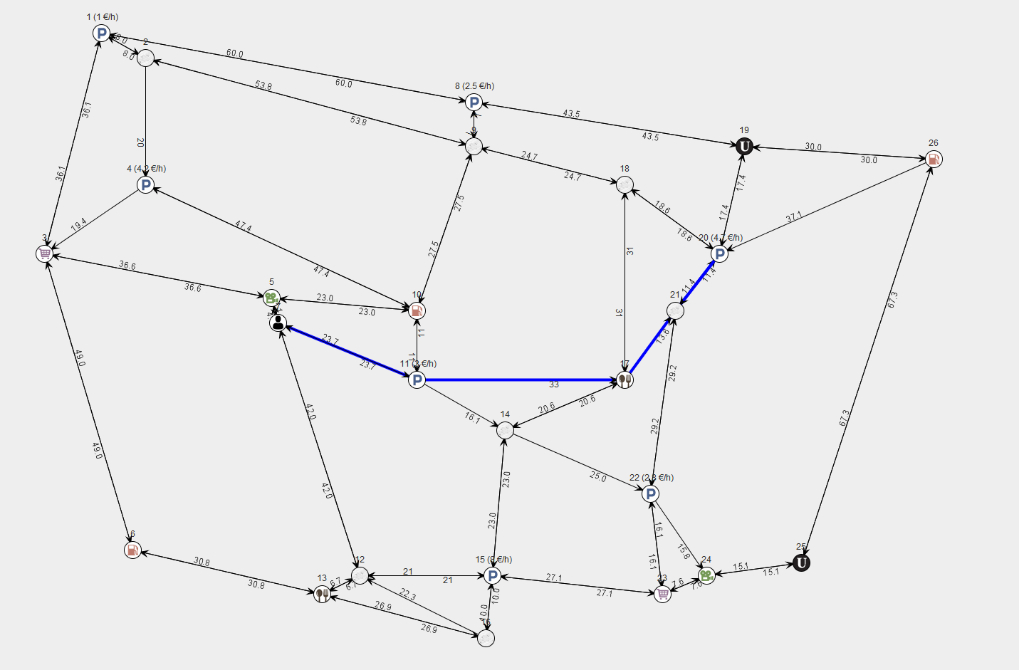
*Partida 🡪 Posto Abastecimento 🡪 Destino mais barato*

Ainda trabalhando sobre os nós 7 e 21, podemos visualizar o seguinte resultado quando pretendido o caminho que leve ao parque mais barato perto do destino, passando pelo posto de abastecimento.



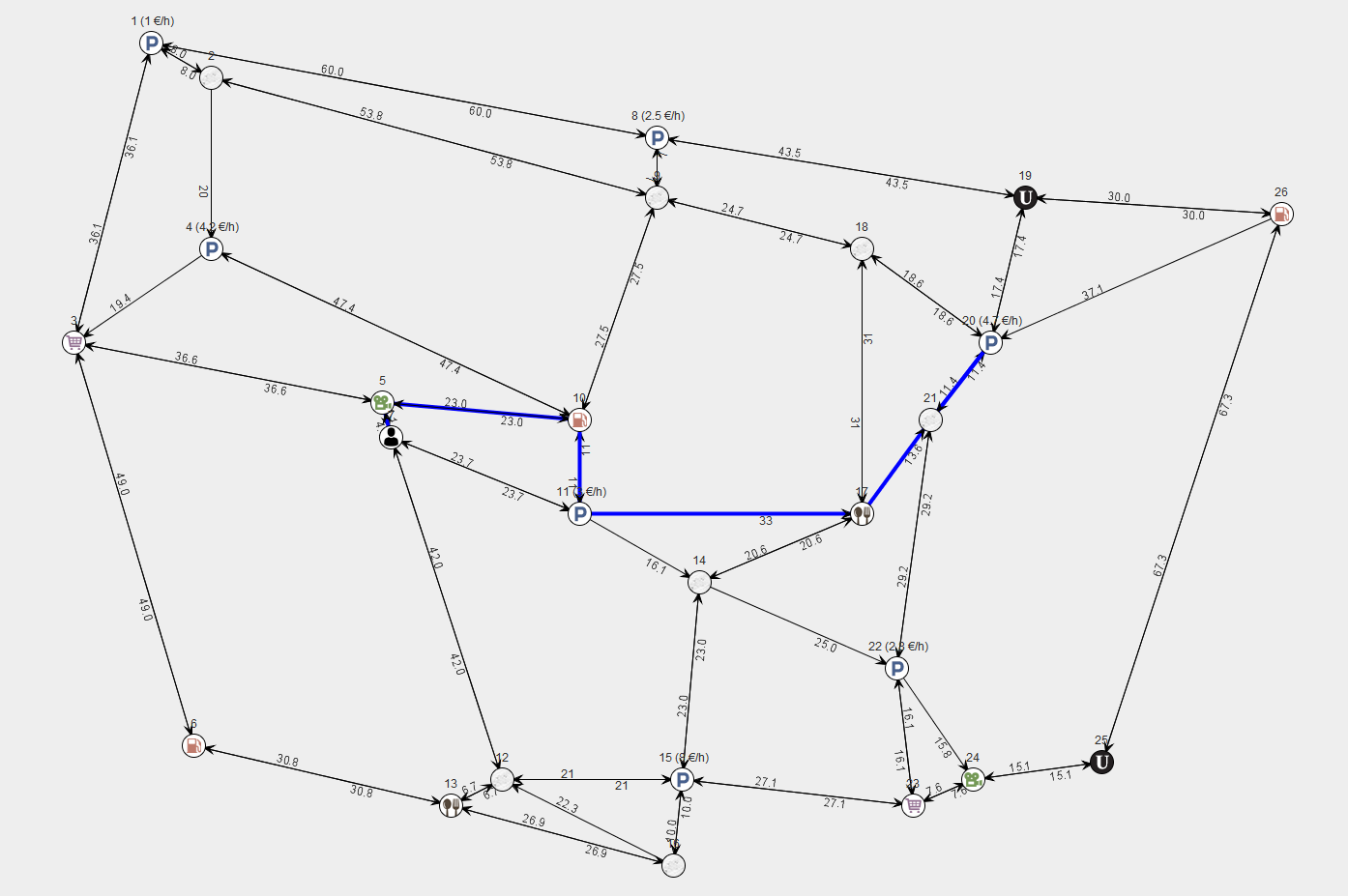
*Partida 🡪 Destino pelo caminho mais curto*

Abaixo é apresentado o resultado de optar por não querer abastecer o veículo e pretender colocar o parque o mais perto possível do local destino.



*Partida 🡪 Posto Abastecimento 🡪 Destino pelo caminho mais curto*

Por fim, caso o automobilista pretenda o caminho mais curto do local em que se encontra ao destino, passando por um posto automóvel, referindo-nos ainda como exemplo aos nós 7 e 21, obtemos o seguinte grafo:



***Dificuldades***

Na realização do presente projeto não surgiram muitas dificuldades uma vez que se tratava de uma modificação ao anterior. Contudo, a elaboração de um novo mapa e conceção de todos os dados fundamentais ao programa, terá sido um pouco trabalhoso. Após ultrapassar este obstáculo, o principal foco de estudo foi perceber e aplicar os algoritmos de pesquisa exata e aproximada em *strings* para a pesquisa das ruas.

(TODO JU: falar da dificuldade em fazer a função)

Em suma, com a realização deste segundo projeto fomos capazes de mais uma vez trabalhar de forma eficaz enquanto grupo de trabalho, distribuindo as tarefas de forma rápida para realizar o que fosse necessário. Ri-me

***Distribuição do Trabalho***

Todos os membros do grupo de esforçaram igualmente na estratificação do problema e compreensão do enunciado. Quanto à implementação da solução, houve algumas discrepâncias, estando abaixo explicadas com devidas percentagens.

**Bárbara Silva**

* Estruturação do código.
* Criação de um novo mapa e respetivos ficheiros de texto.
* Extração de informação de ficheiros.
* Implementação do menu e verificação do input.
* Estruturação e revisão do relatório.
* Implementação de parte dos algoritmos.
* **Percentagem:** 40%

**João Azevedo**

* Reestruturação do ficheiro dos parques e respetiva extração.
* Redação do relatório.
* Pesquisa sobre os algoritmos a utilizar.
* **Percentagem:** 20%

**Julieta Frade**

* Implementação do *Graph Viewer*.
* Implementação das funções que calculam as diferentes opções de caminho.
* Implementação do método de cálculo da conectividade do grafo.
* Implementação de parte dos algoritmos.
* **Percentagem:** 40%

***Conclusão***

A proposta de trabalho continha um intuito educativo, sendo requerido da nossa parte que compreendêssemos e usássemos não só novas estruturas como grafos, mas também algoritmos de pesquisa nos mesmos. Não só, mas também o desenvolvimento da componente de trabalho em grupo.

Concluímos, portanto, que os objetivos pretendidos com este projeto de grupo foram atingidos, quer a nível individual quer a nível coletivo, uma vez que cada elemento domina agora os temas lecionados na unidade curricular e é capaz de os aplicar numa componente prática.