

# Dijkstra's Algoritme

Johannes Jørgensen

S2o

2021 Februar

# Contents

<b>1</b>	<b>Introduktion</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Teori</b>	<b>3</b>
2.1	Hvad er rekursion? . . . . .	3
2.2	Rekursion i Matematik . . . . .	3
2.2.1	rekursionligning . . . . .	3
2.3	Programmering . . . . .	4
2.3.1	Rekursion i programmering . . . . .	4
2.3.2	Variabler . . . . .	4
2.3.3	Objekter . . . . .	5
2.3.4	Arrays . . . . .	5
2.3.5	Løkker . . . . .	5
2.3.6	Betinget udførelse (if statement) . . . . .	5
2.3.7	Dijkstra's algoritme . . . . .	6
2.3.8	Dijkstra's Algorithm Pseudocode . . . . .	7
<b>3</b>	<b>Metode og Analyse</b>	<b>8</b>
3.1	Dijkstra mod andre algoritmer . . . . .	8
3.2	Rekursion i min kode . . . . .	9
<b>4</b>	<b>Konklution</b>	<b>9</b>
<b>5</b>	<b>Litteraturliste</b>	<b>9</b>
<b>6</b>	<b>Bilag</b>	<b>10</b>

# 1 Introduktion

Dijkstra's Algoritme er en kendt algoritmen indenfor pathfinding. Formål er at finde den korteste vej fra punkt  $a$  til punkt  $b$ . Dette er en større del af almindelige menneskers liv end man tænker. Hvad er den hurtigste vej til skole eller arbejde? Er det via motorvejen som måske har vejarbejde? Vil det så være hurtigere at tag vejen igennem byen? Disse spørgsmål kan man ofte få hurtigt svar på med ens GPS, som har implementeret diverse pathfinding algoritmer og er tilkoblet internettet med de seneste nyheder om vejarbejde, kø osv.

Jeg vil i denne case med brug af Dijkstra's Algoritme finde sammenhængen mellem den matematiske og programmerings del af rekursion. Rekursion er en stor del af Pathfinding algorithms. Dijkstra's Algoritme kan hjælpe os til at finde den korteste vej fra punkt  $a$  til punkt  $b$ .

## 2 Teori

### 2.1 Hvad er rekursion?

Ordet rekursion er en betegnelse for noget som refererer til sig selv. Når noget refererer sig selv betyder det at noget behøver information eller data fra sit forrige jeg. Rekursion er oftest betegnet som en rekursionligning i matematik og en som en funktion der kalder sig selv i programmering.

### 2.2 Rekursion i Matematik

#### 2.2.1 rekursionligning

Når der snakkes om rekursion i matematik, snakkes der oftest om en rekursion ligning. En rekursion ligning opfattes som en regel der beskriver, hvordan et tal eller element i en talfølge skal beregnes. Hvis vi ser på en simpel talfølge som: 0,1,2,3,4,5.... Denne talfølge har det næste element i talfølgen altid 1 større end den forrige. Denne talfølge kan dermed beregnes generelt med en rekursion ligning.

$$x_n = x_{n-1} + 1$$

Rekursion ligning beregner et vilkårligt element i talfølgen. Dette gøres ved at finde forrige værdi af  $n$  med  $x_{n-1}$  og derefter gøre  $x$  en større. Dette eksempel var meget simpelt da hvad end man vælger  $n$  til at være blevet  $x$  det samme. Et lidt mere kompliceret eksempel af en rekursion ligning er:

$$x_n = 2x_{n-1}$$

Hvis vi sætter en begyndelsesbetingelse på  $x_0$ . Med en begyndelsesbetingelse kan der kun komme en talfølge som løsning, ud fra eksemplet er talfølgen:

$n$	$x_n$
0	1
1	2
2	4
3	8
4	16

## 2.3 Programmering

### 2.3.1 Rekursion i programmering

Rekursion i programmering er en funktion som har et rekursivt kald, altså funktion kalder sig selv. Dette kald kan være meget direkte som i eksempel 1 (Simpel rekursions funktion), eller indirekte hvor det ikke er lige så overskueligt at se et rekursivt kald.

```
1 function factorial(n) {  
2   if (n == 1) return 1;  
3   else return n*factorial(n-1)  
4 } // if n = 4, then expected output: 24
```

Listing 1: Simpel rekursions funktion

Funktionen i eksempel 1 indtag en værdi  $n$  som parameter. Hvis denne parameteren  $n$  er 1 stopper det rekursive kald (se linje 2.). Dette betyder også at dette eksempel har et meget direkte grænse hvor  $n$  ikke kan komme under 1. Linje 3 beskriver så hvordan  $n$  skal reagere hvis dens værdi ikke er 1. Hvis  $n$  ikke er 1, men eksempelvis 3 skal den gange nuværende  $n$  med forrige  $n$ . I forrige  $n$  af 3 er 2, derfor skal 2 ganges med dens forrige  $n$  og således.

$$n(1) = 1 \Leftrightarrow 1$$

$$n(2) = 2 * 1 \Leftrightarrow 2$$

$$n(3) = 3 * 2 \Leftrightarrow 6$$

$$n(4) = 4 * 6 \Leftrightarrow 24$$

### 2.3.2 Variabler

Et variabel er en pladsholder for et stykke data. Typisk set bruger man variabler i brug når man skal gemme et stykke data som man skal bruge forskellige steder i programmet. Disse variabler kan ændres under programmets køretid afhængig i hvordan variables data bliver manipuleret. Variables data kan eventuelt ændres under programmets køretid, hvis man ønsker. Lidt mere teknisk indeholder et variable særlige set af bits eller af variabelnes datatype. Et variable har en datatype som identificere hvilke slags data variabelt kan indeholde. Diverse programmeringssprog bruger dynamiske datatyper, hvor variabler kan indeholde forskellige datatyper. Her et en tabel med forskellige datatyper.

Datatype	Skrivemåder	Eksempel på data	Kommentar
Integer	int	... -3, -2, -1, 0, 1, 2,... 1000	Kun heltal (både negativ og positiv)
Floating Point	float	..., -3.25, -2.11,... 100,12	Decimaltal (både negativ og positiv)
String	str eller text	"hello world", "This is a string"	Et række af karakterer oftest tekst.
Array	[ data1,data2,... ]	int val = [-2,-1,0,1,5]	Indeholder en række data under et navn
Character	char	@, s, ☒, k...	Kun et symbol
Boolean	bool	True (1) eller False (0)	Enten sandt eller falsk
Constant	const	"Hello", -3, 22, [1, 2, 3]	Dynamisk datatype, men konstant værdi

### 2.3.3 Objekter

Et objekt er en abstrakt enhed med specifikke karakteriseringer og opførelse. Et objekt kan være et variable, datastruktur, en funktion eller en kombination alle dem alle. Et praktisk eksempel på dette kan være en bil som objekt. En bil har specifikke karakteriseringer såsom hjul, farve, producent osv. En bil har også opførelse som at starte motoren, accelerere bilen m.m.

Hvis vi tager samme praktiske eksempel på en bil som objekt, kan vi overføre det til kode med en "Klasse" som er en form for plan over alle klassens objekter

```
1 class Car { // Blueprint a car
2   int model;
3   int year;
4   string color;
5
6   void drive() { // objekt
7     // Get the car to drive
8   }
9
10  void reverse() { // objekt
11    // Get the car to reverse
12  }
13 }
```

Listing 2: Eksempel på et objekt

### 2.3.4 Arrays

Et array er en datastruktur, der indeholder en gruppe af elementer. Disse elementer er typisk alle af samme datatype, såsom et integer eller en string. Arrays bruges typisk set i computerprogrammer til at organisere data, så et relateret sæt værdier nemt kan sorteres eller søges.

```
1 // Array with constant values of datatype String
2 const cars = ["Audi", "Volvo", "BMW"];
3 cars[0] = "Audi" // Index 0 of array
```

Listing 3: Eksempel på et array

### 2.3.5 Løkker

En løkke er et stykke kode som vil fortsætte med at køre indtil en given betingelse er opfyldt. der er to slags løkker, "while" - løkker og "for"-løkker. "While" løkker kører ind til betingelsen i parentes bliver opfyldt. Mens "for" løkker lavet selv et variabel, som i det simpleste tilfælde vil tælle op eller ned fra og køre det antal gange ifølge betingelse. Løkker er meget brugbare siden det stopper en fra at skulle skrive mange linjer af den samme kode hvis man skal køre noget flere gange.

```
1 for (let i = 0; i < 5; i++) {
2   console.log(i);
3 } // expected output: 0,1,2,3,4
```

Listing 4: Eksempel på et for løkke

### 2.3.6 Betinget udførelse (if statement)

Betinget udførelse eller "if statement", er et stykke kode som checker om en betingelse opfyldt nogle specifikke kriterier. Hvis de betingelser bliver opfyldt vil koden inde i dette if statement

blive kørt. Med et if statement kan man give den flere kriterier ved at lave en “else if” eller “else” statement efter den første stykke kode. “else if” er et til if statement med en betingelse før den bliver kørt, samtidig med at dette stykke kode kun bliver kørt hvis det første if statement ikke opfylder sin betingelse. Et “else” statement er bare et stykke kode som vil blive kørt hvis koden ikke opfyldte sin betingelse.

```
1 let val = 5;
2
3 if(val == 1){
4   console.log("The value is now 1!");
5 }else console.log("The value is not 1"); // expected execution of statement
```

Listing 5: Eksempel på betinget udførelse

### 2.3.7 Dijkstra’s algoritme

Dijkstra’s algoritme består af Breadth-First Search Algorithm (BFS) med et lille twist. BFS er designet til at søge igennem et data tree eller en graf struktur. BFS algoritmen søger først alle “neighbors” til et givne “node” før den søger i naboernes “children”. Twistet i Dijkstra’s algoritme er dog Dijkstra gøre brug af en prioriterings kø af “nodes”, for at prioritere hvilke naboer Dijkstra’s skal søge igennem først.

“Node” indenfor programmering er datapunkter i et data tree eller en anden form for datastruktur. “Neighbors” eller naboer er nodes som har direkte kommunikation for den første node. “Children” er så tredje leds nodes til første node.

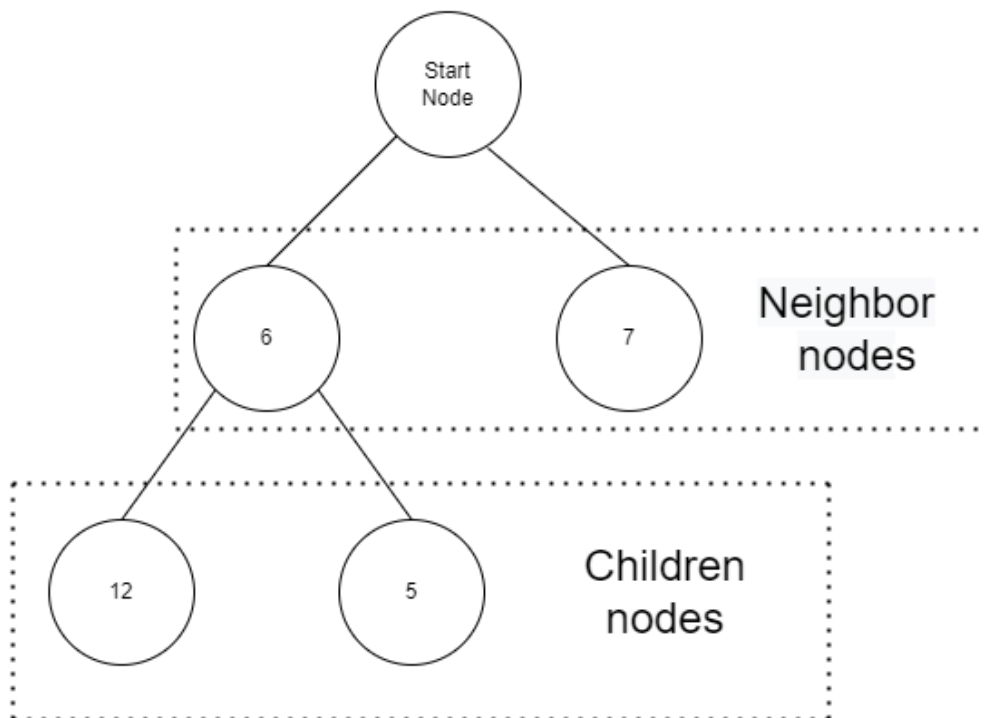


Figure 1: Illustration af et datatree med Nodes

Dijkstra's algoritme er designet til at finde den korteste vej mellem 2 notes. Algoritmen søger og finder diverse veje med den korteste vej og beregner den korteste vej gennem hver node som ikke er søgt igennem. Derefter opdatere den nabo nodernes med den korteste vej imens den holder øje med hvilke nodes algoritmen allerede har søgt igennem. Vejen til hver node har en "vægt". En vægt betyder sværhedsgraden for at komme til valgte node. Et praktisk eksempel på dette kunne være transport. En højere vægt værdi kan være på grund af eventuelt vejarbejde, kø osv. Figur 2 har også lignende vægte bare data raleterende.

Eksemplet her viser en datatree med følgende nodes  $A, B, C, D, F, G$ . Algoritmen skal finde den korteste vej fra node  $A \rightarrow G$ . Algoritmen vil først søge igennem nabo nodes til vores start node  $A$ . Vejen fra node  $A \rightarrow B$  koster 2 og vejen fra  $A \rightarrow C$  koster 4. Derfor indtil videre er den korteste vej  $B$ . Så søger algoritmen fra node  $B \rightarrow C$  og  $D$ , vejen til  $C$  koster nu kun 3 ud fra forrige  $A \rightarrow C$ . Så søges vejen fra  $C \rightarrow F$ , og den er kortere end  $B \rightarrow D$  som kostet 5. Til sidst søges den korteste vej fra  $F \rightarrow G$  og  $D \rightarrow G$ , som vejen  $F \rightarrow G$  er stadig den korteste vej. Dermed bliver den korteste vej  $A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow F \rightarrow G$  med total vægtekost på 9.

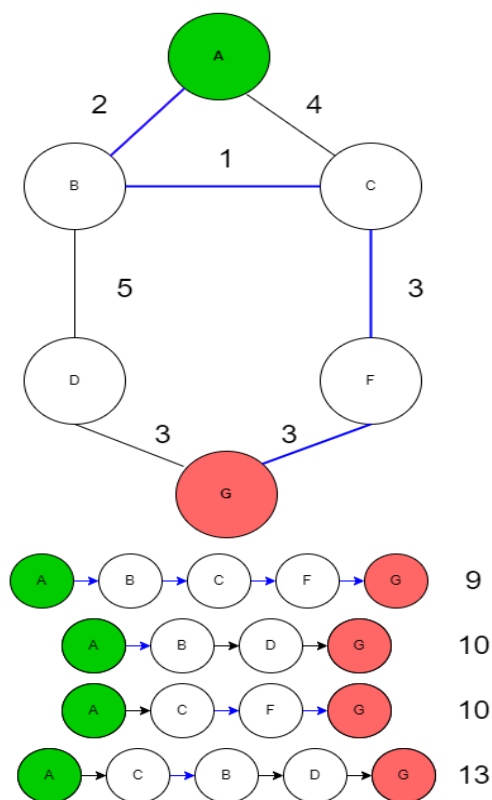


Figure 2: Eksempel på gennemgang af datatree af Dijkstra's Algorithm

### 2.3.8 Dijkstra's Algorithm Pseudocode

Nu når vi ved hvordan Dijkstra's Algorithm virker skal vi prøve så oversætte det til kode. Den bedste måde at generelt oversætte algoritmen kan vi lave en Pseudokode. En Pseudokode er en måde at skrive en algoritme eller en processen på en general programmerings måde uden at implementere direkte kode. Dette kan være hjælpe andre med generelt at forstå en algoritme kodemæssigt.

```

1 function Dijkstra(G, S); // G = Graf, S = Source
2   for hver V i G // V = vej
3     afstand[V] = infinity // set alle veje til infinity
4     forrige[V] = null
5     hvis V != Start
6       V += Q // Q = prioriterings queue
7   afstand[S] // afstand fra node til node
8
9   imens Q er tom
10    U // U = min value fra Q
11    for hver nabo V af U som stadig i Q
12      midlertidigAfstand // afstand[U] + G.Sider[U, V]
13      hvis midlertidigAfstand < afstand[V]
14        afstand[V] // midlertidigAfstand
15        forrige[V] // U
16
17  return afstand[], forrige[]

```

Listing 6: Dijkstra's Algorithm Pseudocode oversat til dansk

## 3 Metode og Analyse

At bruge Dijkstra's algoritme til at finde den korteste vej fra a til b, er på papir en effektiv måde at gøre det på. Men er det dog også sådan i praksis? Hvilke scenarier er Dijkstra's algoritme god imod andre pathfinding algoritmer såsom A\* search algorithmen?

### 3.1 Dijkstra mod andre algoritmer

Dijkstra er en af de mest kendte algoritmer indenfor pathfinding. Der er andre pathfinding algorithms som bygger videre på Dijkstra's algoritme som er bedre til at løse andre problemer end Dijkstra. En af efterkommerne af Dijkstra's algorithm er A\* (udtalt A star). A\* er en generelt mere effektiv algoritme i forhold til Dijkstra's, dette er fordi A\* hænger tungt på "heuristic". Heuristic (eller heuristik på dansk) inde for programmering, er en designet teknik til at løse et problem hurtigere. Man kan se det som en form for systematisk søgning efter information eller afprøvning af de bedste muligheder.<sup>1</sup> Det der også gøre A\* algoritmen hurtigere og bedre i de fleste tilfælde er at den er en informeret algoritme. Dette betyder at A\* har mulighed for lidt mere information på grund af dens brug af Heuristics. Dijkstra's har ikke denne fordel, som A\* har<sup>2</sup>. Dijkstra's er en form for et "brute force" på et problem, da den bare søger løs for slut noden. Ordet "brute force" betyder at algorithmen løser et problem den mest simple måde, dette er ofte mindre elegant og en langsom måde at løse problemer på. Dette eksempel viser et eksempel på Dijkstra's algoritme og A\* search og hvordan de hver især løser en labyrint.<sup>3</sup>

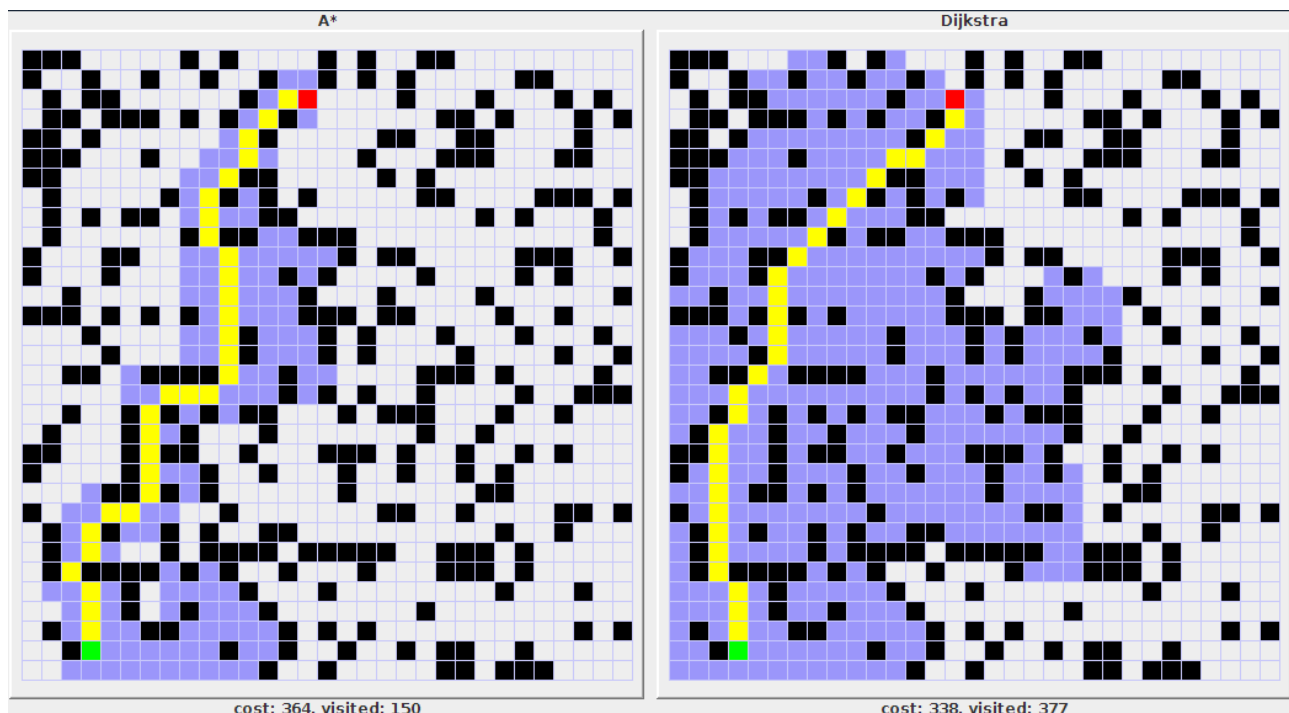


Figure 3: A\* search vs. Dijkstra algoritme

<sup>1</sup>Heuristic Programming

<sup>2</sup>Dijkstra's Algorithm vs A\* Algorithm

<sup>3</sup>Kevin Wang - Compare A\* with Dijkstra algorithm



### **3.2 Rekursion i min kode**

## **4 Konklution**

## **5 Litteraturliste**

## 6 Bilag

```
1 function dijkstra(grid, startNode, finishNode) {
2   const visitedNodesInOrder = [];
3   startNode.distance = 0;
4   const unvisitedNodes = getAllCells(grid); // get cells from grid
5   while (!!unvisitedNodes.length) {
6     sortCellsByDistance(unvisitedNodes);
7     const closestNode = unvisitedNodes.shift();
8
9     if (closestNode !== undefined) {
10      // If we encounter a wall, we skip it.
11      if (closestNode.isWall) continue;
12      // If the closest nodes distance = infinity, then we are trapped
13      // and should stop.
14      if (closestNode.distance === Infinity) return visitedNodesInOrder;
15      // If node passed parameters, then visited
16      closestNode.isVisited = true;
17      // Push node to priority queue
18      visitedNodesInOrder.push(closestNode);
19      // If reached finishNode, return visitedNodesInOrder for further use.
20      if (closestNode === finishNode) return visitedNodesInOrder;
21      // Update grid with new visited nodes
22      updateUnvisitedNeighbors(closestNode, grid);
23    } else console.log("error, closestNode returned 0");
24  }
25 }
```

Listing 7: Kode for Dijkstra's Algoritme

```
1 function updateUnvisitedNeighbors(node, grid) {
2   const unvisitedNeighbors = getUnvisitedNeighbors(node, grid);
3
4   for (const neighbor of unvisitedNeighbors) {
5     // set node from infinity to 1 (now visited).
6     neighbor.distance = node.distance + 1;
7     neighbor.previousNode = node; // set new node to previous node
8   }
9 }
```

Listing 8: Kode for opdatering af unvisitedNodes

```
1 function getUnvisitedNeighbors(node, grid) {
2   const neighbors = [];
3   const { col, row } = node;
4   if (row > 0) neighbors.push(grid[row - 1][col]);
5   if (row < grid.length - 1) neighbors.push(grid[row + 1][col]);
6   if (col > 0) neighbors.push(grid[row][col - 1]);
7   if (col < grid[0].length - 1) neighbors.push(grid[row][col + 1]);
8   return neighbors.filter((neighbor) => !neighbor.isVisited);
9 }
```

Listing 9: Kode for at søge nye nodes

```
1 function getCellsInShortestPathOrder(finishNode) {
2   const CellsInShortestPathOrder = [];
3   let currentNode = finishNode;
4   while (currentNode !== null) {
5     CellsInShortestPathOrder.unshift(currentNode); //shift back though
6     finishNode
7     currentNode = currentNode.previousNode;
8   }
9 }
```

```
7 }  
8 console.log("Shorstes path length: ", CellsInShortestPathOrder.length);  
9  
10 return CellsInShortestPathOrder;  
11 }
```

Listing 10: Kode for finde korteste vej