Licenciatura em Engenharia Informática

Graphical user interface

Description automatically generated with low confidence

Relatório Trabalho Prático 4

João Marques (1192221)

Paulo Couto (1200587)

Janeiro 2022

Table of Contents

[US 201 4](#_Toc89629083)

[Analise de complexidade 7](#_Toc89629084)

[US 202 8](#_Toc89629085)

[Analise de complexidade do método principal da *user story* 10](#_Toc89629086)

[Analise de complexidade do método *nearstPort* 11](#_Toc89629087)

[Analise de complexidade do método *findNearestNeighbour* 11](#_Toc89629088)

# US 401

As a Traffic manager I wish to know which ports are more critical (have greater centrality) in this freight network.

Nesta User Story, foi-nos pedido que como um Gestor de Tráfego, fosse possível ver quais são os portos mais críticos, ou seja, que têm maior centralidade nesta rede.

Para tal, criámos o método getNCentralPorts, que recebe um Grafo com uma posição do navio e a sua distância, e com um inteiro referente ao número de portos que se pretende saber que têm maior centralidade. Para isso o método cria um mapa em que as chaves primarias são os vértices do grafo e número de shortestsPaths que passam nesse vértice. No fim é chamado o método toString que imprime os portos já ordenados pelo maior número de ocorrências.

Uma imagem com texto

Descrição gerada automaticamente

Figura 1 - Class Centrality ,method getNCentralPorts

Uma imagem com texto

Descrição gerada automaticamenteFigura 2 – Método shorstsPaths da Classe Algorithms

Uma imagem com texto

Descrição gerada automaticamente

Figura 3 - Método shorstPathDijkstra da Classe Algorithms

Uma imagem com texto

Descrição gerada automaticamente

Figura 4 – Método getPath da Classe Algorithms

Uma imagem com texto

Descrição gerada automaticamente

Figura 5 – Método toString da Classe Centrality

## Analise de complexidade

A complexidade da US 401:

Complexidade *toString* é constituído por um ciclo logo a complexidade é O(n).

Complexidade *getPath* é constituído por um *if* e um *else* logo tem complexidade de O(n).

Complexidade *shorstPathDijkstra* é constituído por dois ciclos encadeados logo tem complexidade de O(n2).

Complexidade *shorstsPaths* é constituído por pelo método *shorstPathDijkstra* e de seguida um ciclo com a invocação do método getPath logo tem complexidade de O(n2 )+O(n\*n)=O(n2).

Complexidade *getNCentralPorts* é constituído por um ciclo e dentro desse ciclo é invocado o método shortsPaths e ainda desse mesmo ciclo são chamados mais 2 ciclos encadeados logo tem complexidade de O(n\*(n2 +n\*n))=O(n3 +n3)=O(n3).

Visto que o método getNCentralPorts é o método que dá a solução da user story podemos concluir que as complexidades são iguais.

# US 402

As a Traffic manager I wish to know the shortest path between two locals (city and/or port).

Nesta user story era pedido que enquanto gestor de tráfego fosse possível encontrar o caminho mais curto entre dois locais. Podendo esses locais ser uma cidade e/ou um porto.

Text

Description automatically generated

Figura 6- Class RolesUI, method shortPathMenu

Text

Description automatically generated

Figura 7 - continuation of method shortPathMenu

Text

Description automatically generated

Figura 8 - continuation of method shortPathMenu

Text

Description automatically generated

Figura 9 - Class Algorithms, method shortestPath

*Text

Description automatically generated*

Figura 10 - Class PositionMatrixGraph, methods getLandMap and getSeaMap

## Analise de complexidade do método principal da *user story*

A complexidade deste método é de O(n) pois temos um if com seguido de um else, sendo que o if que se encontra no seu interior tem uma complexidade de O(1) a complexidade é como antes referido O(n).

# US 403

As a Traffic manager I wish to know the most efficient circuit that starts from a source location and visits the greatest number of other locations once, returning to the starting location and with the shortest total distance.

Nesta user story era pedido que enquanto gestor de tráfego fosse possível encontrar o circuito mais eficiente que começa numa localização, visita o maior número de outras localizações uma única vez, retornando à mesma localização inicial com a menor distância total possível.

Para tal criámos o método mostEfficientCircuit, que cria uma Lista de LinkedLists de Posições recorrendo à utilização do algoritmo allCycles. O allCycles utiliza o algoritmo allPaths, que retorna todos os caminhos possíveis, sendo estes caminhos uma sequência alternante de vértices adjacentes e os seus ramos e que não contém nenhum ramo repetido. Em seguida, allCycles utiliza estes caminhos todos e verifica neles todos os circuitos que passam no maior número de vértices. Um circuito é um caminho fechado que não contém qualquer ramo repetido.

# Text Description automatically generated

Figura 11 - Class Circuit, methods mostEfficientCircuit and pathDistance

Text

Description automatically generated

Figura 12 - Class Circuit, method print

Text

Description automatically generated

Figura 13 - Class Algorithms, methods allCycles and allPaths