

Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego
Wydział Matematyczno-Przyrodniczy
SZKOŁA NAUK ŚCISŁYCH



**ZAGADNIENIE NAJKRÓTSZEGO CZASU PRZEJAZDU W SIECI MIEJSKIEJ
(ZMIENNE W CZASIE PARAMETRY RUCHU DROGOWEGO)**

Igor Litner
Bartosz Chreścionko

Warszawa 2021

Spis treści

1. Wstęp.....	4
2. Opis modelu.....	5
2.1. Założenia.....	5
2.2. Schemat krokowy algorytmu Dijkstry.....	7
2.3. Schemat krokowy algorytmu wyznaczania trasy o najkrótszym czasie przejazdu.....	7
2.4. Schematy działania programu.....	11
2.4.1. Schemat jednorazowy.....	11
2.4.2. Schemat iteracyjny.....	12
3. Opis struktury programu.....	15
3.1. Opis struktury.....	15
3.1.1. Opis środowiska.....	15
3.1.2. Opis klas.....	15
3.1.3. Opis plików.....	16
3.2. Schematy blokowe.....	17
3.2.1. Schemat blokowy działania programu, dla jednorazowego wyznaczenia trasy.....	17
3.2.2. Schemat blokowy działania programu, dla iteracyjnego wyznaczenia trasy.....	18
3.2.3. Schemat blokowy wyznaczania trasy.....	19
3.2.4. Schemat blokowy algorytmu Dijkstry.....	20
3.3. Interfejs.....	21
3.4. Wybrane fragmenty kodu.....	26
3.4.1. Ruch samochodu.....	26
3.4.2. Losowanie prędkości i jednokierunkowości.....	27
3.4.3. Macierz incydencji.....	28
3.4.4. Znak drogi jednokierunkowej.....	29

4. Instrukcja obsługi.....	30
4.1. Wymagania sprzętowe.	30
4.2. Zawartość nośnika.	31
4.3. Ekran startowy.....	32
5. Bibliografia.....	33
6. Podział pracy. Chreścionko, Litner.....	33
7. Oświadczenie.....	33

1. Wstęp.

Zagadnienie przejazdu z punktu A do punktu B jest ważnym zagadnieniem optymalizacyjnym ze względów ekonomicznych. W zależności od potrzeb danej osoby lub firmy możemy rozpatrywać optymalizację względem najkrótszej drogi przejazdu, najszybszego czasu przejazdu, czy też najmniejszego spalania paliwa. Niniejsza praca opisuje zagadnienie najkrótszego czasu przejazdu w sieci miejskiej, co w tym wypadku oznacza, że w pewnym momencie dana droga będzie pusta, przez co będzie można nią przejechać szybko, a po chwili ta droga może się zakorkować, co spowolni przejazd nią. Jest to oczywiście zmienne w czasie oraz względnie losowe. W celu lepszej wizualizacji problemu, będzie można zasymulować korek w sposób deterministyczny. Miasto posiada też drogi jednokierunkowe, co często będzie oznaczało w praktyce, że droga z A do B będzie inna niż droga z B do A.

Program odwzorowuje to zagadnienie, dla środkowej części Warszawy, dla głównych dróg w Warszawie. Został on napisany w języku zorientowanym obiektowo – C# [1] w środowisku programistycznym Microsoft Visual Studio 2017 [2]. Interfejs użytkownika bazuje na WPF, czyli Windows Presentation Foundation [3] - nazwa silnika graficznego i API bazującego na .NET 3. Algorytmem liczącym najkrótszą (najszybszą) ścieżkę w grafie utworzonym na podstawie mapy miasta jest algorytm Dijkstry [4].

2. Opis modelu.

2.1. Założenia.

Na potrzeby programu została wycięta środkowa część mapy Warszawy. Ulice, które są na mapie, to główne arterie w Warszawie. Ma to zastosowanie praktyczne, ponieważ jeździ się nimi szybciej. One są najczęściej wielopasmowe.



Na mapie jest 107 skrzyżowań – małe czarne prostokąty, które połączone są ze sobą zielonymi liniami – drogami. Mapa jest odwzorowana w postaci grafu skierowanego, gdzie małe czarne prostokąty są skrzyżowaniami, odpowiadającymi wierzchołkom w grafie. Drogi stanowią zielone linie, których odpowiednikami w grafie są krawędzie. Natomiast białym kołem z czerwonym obwodem i czarną strzałką zaznaczono drogi z jednym kierunkiem jazdy, które w grafie są krawędziami skierowanymi. Oznacza to, że można jechać tylko zgodnie z kierunkiem wskazanym przez znak. Trasę na mapie tworzy ciąg dróg i skrzyżowań. Odpowiednikiem trasy na mapie jest ścieżka w grafie.

Dzięki temu możemy stworzyć macierz sąsiedztwa. W tym wypadku będzie to macierz koincydencji, czyli macierz kwadratowa, która w miejscu ij zawiera czas przejazdu ze skrzyżowania i do skrzyżowania j dla takich i, j , które można połączyć jedną drogą oraz 0 w przeciwnym przypadku. Macierz ta jest niezbędna do wyznaczenia optymalnej ścieżki w grafie.

Program wykorzystuje macierz sąsiedztwa do znalezienia wag w grafie. Ponadto, wierzchołki startowy i końcowy odpowiadają punktom startowemu i końcowemu na mapie. Zarówno macierz jak i punkty są niezbędne do algorytmu Dijkstry, z uwzględnieniem odległości (rzeczywistej w kilometrach) skrzyżowań od siebie, jednokierunkowości i ograniczeń prędkości tymczasowych, które są zależne od stałych ograniczeń prędkości. Algorytm Dijkstry wyznacza optymalną ścieżkę w grafie; na jej podstawie na mapie tworzona jest trasa. Trasa z kolei jest złożona z dróg, którymi najszybciej przejdziemy z punktu startowego do końcowego.

W programie zastosowano następujące ograniczenia:

1. Ograniczenia długości dróg. Każda droga ma swoją długość wyrażoną w kilometrach.

2. Stałe ograniczenia prędkości na drogach. W rzeczywistości działają one jak znak drogowy ograniczający prędkość. Ograniczenia stałe losowane są ze zbioru $\{30\frac{km}{h}, 40\frac{km}{h}, 50\frac{km}{h}, 60\frac{km}{h}, 70\frac{km}{h}\}$ – są to realne prędkości na drogach w Warszawie w godzinach szczytu. Oznacza to, że na danej drodze nie można jechać szybciej niż wynosi jej ograniczenie stałe.

3. Tymczasowe ograniczenia prędkości na drogach. One też są losowane ze zbioru $\{30\frac{km}{h}, 40\frac{km}{h}, 50\frac{km}{h}, 60\frac{km}{h}, 70\frac{km}{h}\}$, ale potem wybieramy MIN(wylosowana wartość, ograniczenie stałe). Istotne jest, że stałe ograniczenie prędkości jest ważniejsze niż tymczasowe, czyli jeśli droga ma stałe ograniczenie prędkości $40\frac{km}{h}$ i zostanie wylosowane tymczasowe ograniczenie prędkości $60\frac{km}{h}$ to ta droga będzie miała ograniczenie prędkości $40\frac{km}{h}$. Po dojechaniu auta do skrzyżowania, z prawdopodobieństwem $\frac{1}{3}$ następuje losowanie, czy tymczasowe ograniczenia prędkości dróg się zmieniły. Jeśli prawdopodobieństwo byłoby większe, to wariancja byłaby zbyt duża. Wtedy trasa przejazdu mogłaby się zmieniać praktycznie co każde skrzyżowanie. W rzeczywistości warunki na drogach ulegają zmianie, lecz nie za często.

4. Ograniczenia wynikające z jednokierunkowości. Niektóre drogi (niezgodnie z rzeczywistością) są jednokierunkowe, co oznacza, że jeśli można przejechać z punktu A do punktu B, to nie można odwrotnie - mogą to być roboty drogowe lub inne utrudnienia, które wyłączają dany pas ruchu i w efekcie stworzy się droga jednokierunkowa.

5. Ograniczenia spowodowane korkami na drogach. Istnieje możliwość wprowadzenia „korka” w sposób deterministyczny. Można zasymulować korek, poprzez wygenerowanie ograniczenia prędkości tymczasowej równej $10\frac{km}{h}$ na drodze wygenerowanej trasy, co w efekcie w większości przypadków wymusi na programie znalezienie innej trasy.

2.2. Schemat krokowy algorytmu Dijkstry.

Krok 1. Wybierz punkt startowy **s** i nadaj mu cechę stałą 0 oraz punkt końcowy **t**.

Krok 2. Wprowadzamy dwa zbiory **S** – zbiór wierzchołków z cechami stałymi oraz **G** – zbiór wierzchołków z cechami tymczasowymi, **s** należy do **S**, inne wierzchołki należą do **G**.

Krok 3. Nadaj pozostałym wierzchołkom, należącym do zbioru **G**, cechę tymczasową równą nieskończoność.

Krok 4. Wszystkie wierzchołki sąsiednie **w_i** wierzchołka **s** otrzymują cechę tymczasową równą $d(s, w_i)$, gdzie d jest czasem przejazdu z wierzchołka **s** do **w_i**.

Krok 5. Spośród wszystkich sąsiadów **s** wybieramy taki **w_k**, który ma najmniejszą cechę tymczasową $d(s, w_k)$ i jego cecha tymczasowa staje się cechą stałą.

Krok 6. Usuwamy wierzchołek **w_k** ze zbioru **G** i dodajemy do zbioru **S**.

Krok 7. Dla wierzchołka **w_k** liczymy cechy tymczasowe równe $d(w_k, w_j)$ jego sąsiadów, którzy należą do zbioru **G**.

Krok 8. Sprawdzamy, czy spełniony jest warunek $d(s, w_i) > d(s, w_k) + d(w_k, w_i)$.

Krok 8.1. Jeśli warunek jest spełniony to $d(s, w_i) = d(s, w_k) + d(w_k, w_i)$.

Krok 8.2. Jeśli warunek nie jest spełniony to $d(s, w_i)$ zostaje niezmienione.

Krok 9. W zbiorze **G** szukamy takiego **x**, który ma najmniejszą cechę tymczasową. Otrzymuje on cechę stałą oraz zostaje usunięty ze zbioru **G** i dodany do zbioru **S**.

Krok 10. Sprawdzamy warunek, czy **x** = **t**.

Krok 10.1. Jeżeli warunek jest prawdziwy, to kończymy algorytm.

Krok 10.2. Jeżeli warunek nie jest prawdziwy, to przechodzimy do kroku 5, tylko zamiast **s** bierzemy **x**.

2.3. Schemat krokowy algorytmu wyznaczania trasy o najkrótszym czasie przejazdu.

Krok 1. Wprowadzamy punkt początkowy i końcowy.

Krok 2. Wprowadzamy odległości między skrzyżowaniami, które są obliczane w sposób przybliżony za pomocą twierdzenia Pitagorasa.

Krok 3. Oznaczamy na mapie pewne drogi, które są jednokierunkowe.

Krok 4. Wprowadzamy losowo stałe ograniczenia prędkości na drogach.

Krok 5. Jeśli drogi nie mają jeszcze nadanych ograniczeń prędkości tymczasowych, wprowadzamy w sposób losowy tymczasowe ograniczenia prędkości dla dróg między skrzyżowaniami z uwzględnieniem ograniczeń stałych i jednokierunkowości.

Krok 6. Jeśli drogi mają nadane tymczasowe ograniczenia prędkości, to z prawdopodobieństwem $\frac{2}{3}$ te prędkości zostają jakie były, a z prawdopodobieństwem $\frac{1}{3}$ wprowadzamy w sposób losowy ograniczenia prędkości tymczasowych dla dróg między skrzyżowaniami z uwzględnieniem ograniczeń stałych i jednokierunkowości.

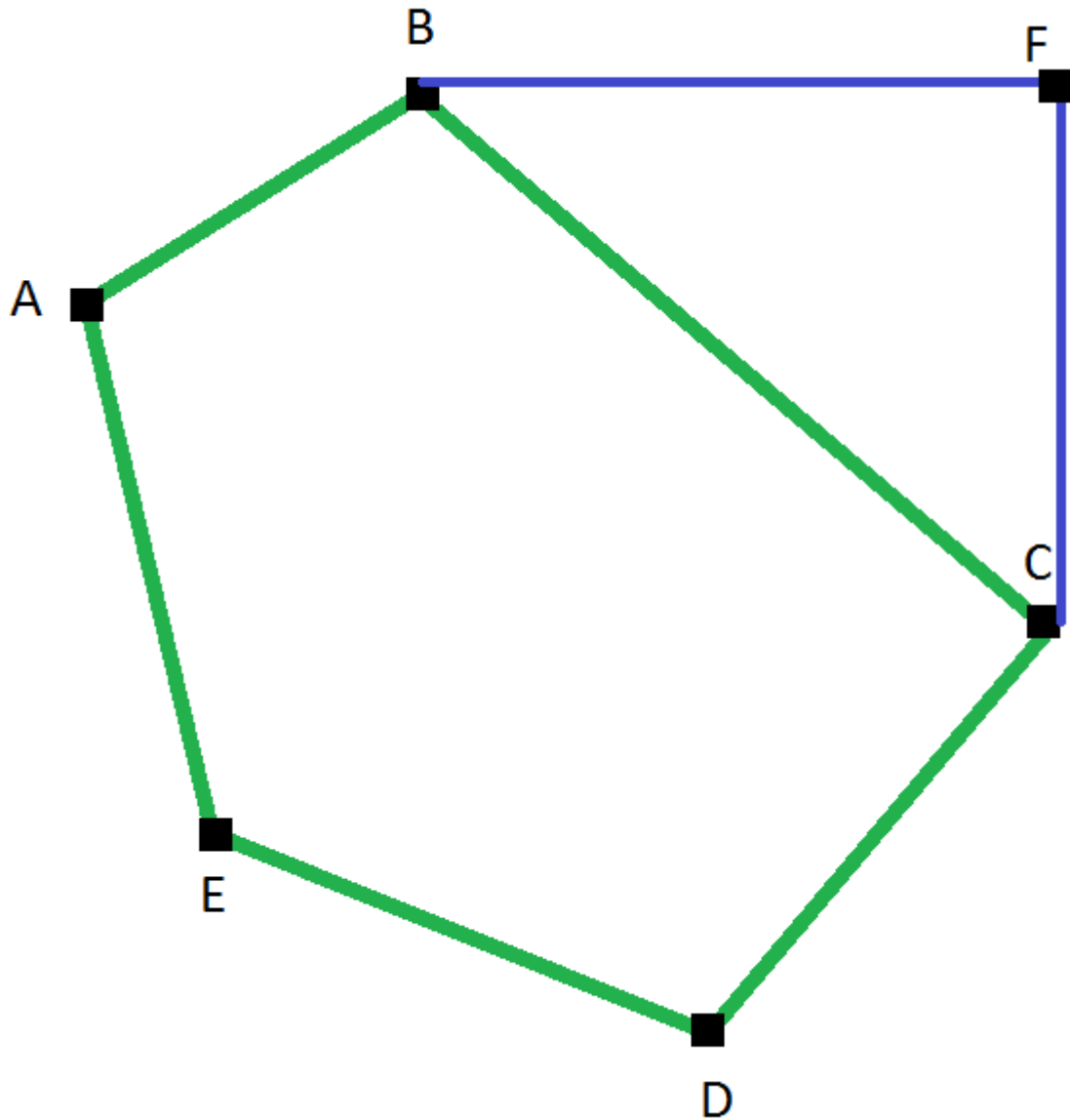
Krok 7. Wyznaczamy wagi krawędzi grafu, które są czasami przejazdu na odpowiadających im drogach.

Krok 8. Zauważmy, że program może wylosować różne ograniczenia prędkości tymczasowej, co oznacza, że często w dwóch różnych kierunkach ta sama krawędź będzie mieć inną wagę.

Krok 9. Za pomocą algorytmu Dijkstry wyznaczamy ścieżkę o najkrótszym czasie przejazdu na podstawie grafu.

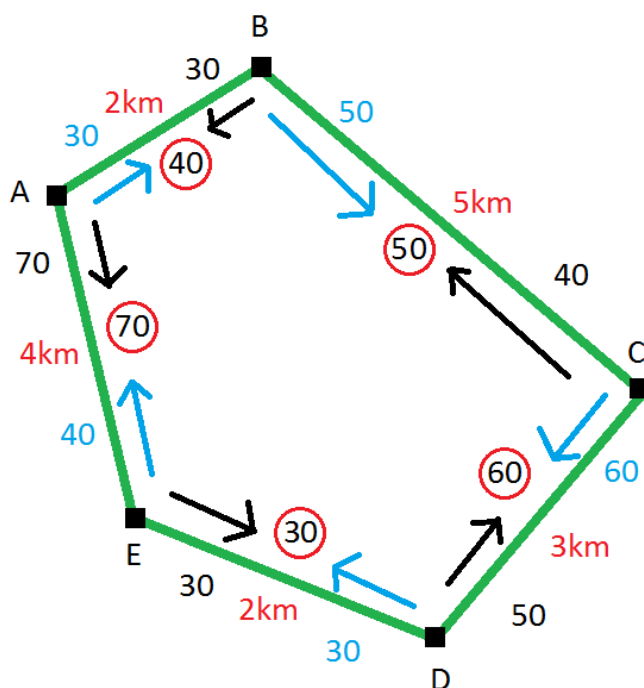
Krok 10. Na podstawie wyznaczonej ścieżki w grafie, znajdujemy odpowiadającą jej trasę na mapie.

Poniższy przykład ilustruje punkt 2.



Na powyższym obrazie widzimy przykładowy wycinek mapy programu. Z twierdzenia Pitagorasa wiemy, że długość $BC = \sqrt{CF^2 + BF^2}$, gdzie BF to ilość pikseli w poziomie, a CF w pionie. Żeby otrzymać długość drogi w kilometrach, musimy obliczone BC pomnożyć przez skalę mapy. Jest to przybliżenie, ale na potrzeby działania programu jest wystarczająco dobre.

Poniższy przykład ilustruje punkt 6. i 7.

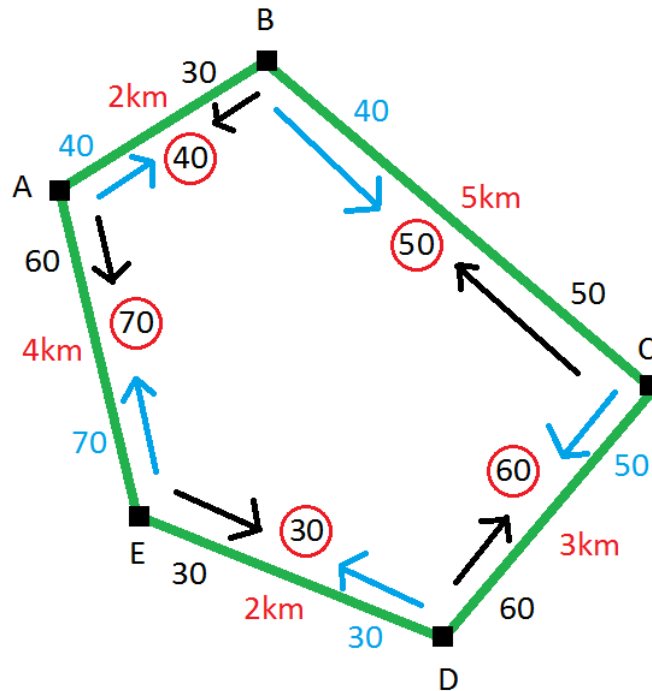


Objaśnienia:

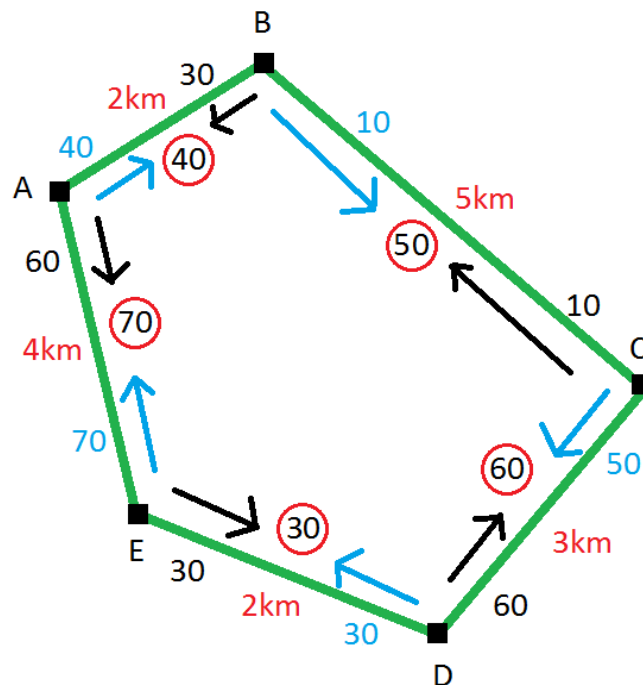
- liczby w obwodzie symbolizują ograniczenia prędkości stałej,
- liczby w kolorze czerwonym oznaczają długości dróg w kilometrach,
- liczby niebieskie są ograniczeniami prędkości tymczasowych na drogach z kierunkiem strzałki niebieskiej,
- liczby czarne są ograniczeniami prędkości tymczasowych na drogach z kierunkiem strzałki czarnej.

Założmy, że chcemy jechać z D do B. Czas trasy DCB jest to suma czasów DC i CB, czyli $\frac{3}{50}h + \frac{5}{40}h = 11\text{min } 6\text{s}$. Z kolei trasa DEAB wynosi $\frac{2}{30}h + \frac{4}{40}h + \frac{2}{30}h = 14\text{min } 0\text{s}$. Algorytm wybierze trasę DCB.

Po przejechaniu do punktu C z prawdopodobieństwem $\frac{2}{3}$ ograniczenia prędkości tymczasowych się nie zmieniają, a z prawdopodobieństwem $\frac{1}{3}$ nastąpi ponowne losowanie. Założmy, że doszło do ponownego losowania.



W tej sytuacji dojechanie z C do B zajmie $\frac{5}{50}h = 6\text{min } 0\text{s}$. Jeśli jednak nie zmieniłyby się ograniczenia prędkości tymczasowych, to zajęłoby to $\frac{5}{40}h = 7\text{min } 30\text{s}$. Załóżmy teraz, że dojechaliśmy do B i chcemy pojechać do C, ale pojawił się tam korek.



W tej sytuacji załóżmy, że chcemy przejechać z B do C. Trasą BC zajmie to $\frac{5}{10}h = 30\text{min } 0\text{s}$. Z kolei trasa BAEDC wyniesie $\frac{2}{30}h + \frac{4}{60}h + \frac{2}{30}h + \frac{3}{60}h = 15\text{min } 0\text{s}$. Algorytm wybierze trasę BAEDC.

2.4. Schematy działania programu.

2.4.1. Schemat jednorazowy.

Krok 1. Uruchom plik wykonywalny.

Krok 2. Wprowadź mapę do programu razem z drogami i skrzyżowaniami.

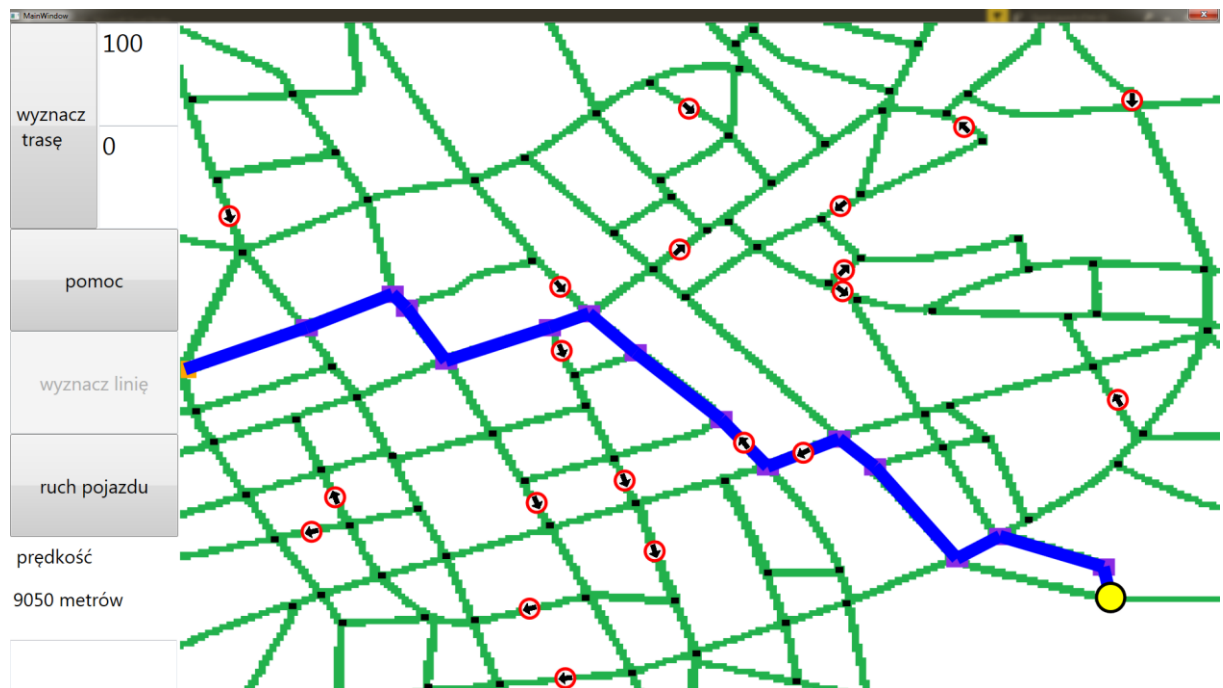
Krok Wybierz punkt startowy i końcowy.

Krok 4. Wprowadź ograniczenia długości dróg, ograniczeń prędkości stałych i tymczasowych oraz jednokierunkowości.

Krok 5. Zastosuj algorytm wyznaczania trasy na mapie od punktu startowego do końcowego.

Krok 6. Zaznacz trasę niebieską krzywą łamaną.

Poniżej zilustrowany został przykład schematu jednorazowego.



W tym schemacie na mapie trasa jest zaznaczona niebieską krzywą łamaną. Nie występują korki oraz warunki na drodze nie zmieniają się w czasie. Oznacza to, że raz wyznaczona trasa jest niezmienna.

2.4.2. Schemat iteracyjny.

W schemacie iteracyjnym warunki na drodze mogą się zmieniać, co każde przejechane skrzyżowanie. Możliwe jest też wprowadzenie korka, co wymusi na programie znalezienie innej trasy. W celu lepszej wizualizacji rozwiązania problemu wprowadzamy pojęcie samochodu oraz punkt początkowy, który niekoniecznie musi być punktem startowym.

Samochód, w celu czysto wizualizacyjnym, będzie jechał zmieniającą się trasą od skrzyżowania do skrzyżowania. Punkt początkowy od punktu startowego różni się tym, że za każdym razem trasa jest wyznaczana od punktu, w którym aktualnie znajduje się samochód do końcowego, a nie od punktu startowego do punktu końcowego. Oznacza to, że po przejechaniu samochodem jednej drogi, mogą się zmienić tymczasowe ograniczenia prędkości na mapie, co w efekcie może zmienić trasę przejazdu.

Krok 1. Uruchom plik wykonywalny.

Krok 2. Wprowadź mapę do programu razem z drogami i skrzyżowaniami.

Krok 3. Wybierz punkt początkowy i końcowy.

Krok 4. Wprowadź ograniczenia długości dróg, ograniczeń prędkości stałych i tymczasowych oraz jednokierunkowości.

Krok 5. Następuje losowanie, czy ograniczenia prędkości tymczasowych się zmieniają. Z prawdopodobieństwem $\frac{1}{3}$ nastąpi zmiana tych ograniczeń, w przeciwnym wypadku nie zmieniają się.

Krok 6. Zastosuj algorytm wyznaczania trasy na mapie od punktu początkowego do końcowego.

Krok 7. Zaznacz trasę niebieską krzywą łamaną.

Krok 8. Jeśli nie chcesz dodać korka, przejdź do punktu 9.

Krok 9. Jeśli chcesz dodać korek, kliknij na wybrany fragment trasy; następnie wróć do punktu 5.

Krok 10. Wykonaj ruch samochodu do skrzyżowania.

Krok 11. Jeśli samochód nie znalazł się w punkcie końcowym, to punkt początkowy staje się punktem, w którym aktualnie znajduje się samochód, wróć do punktu 4.

Krok 12. Jeśli samochód znalazł się w punkcie końcowym, zakończ program.

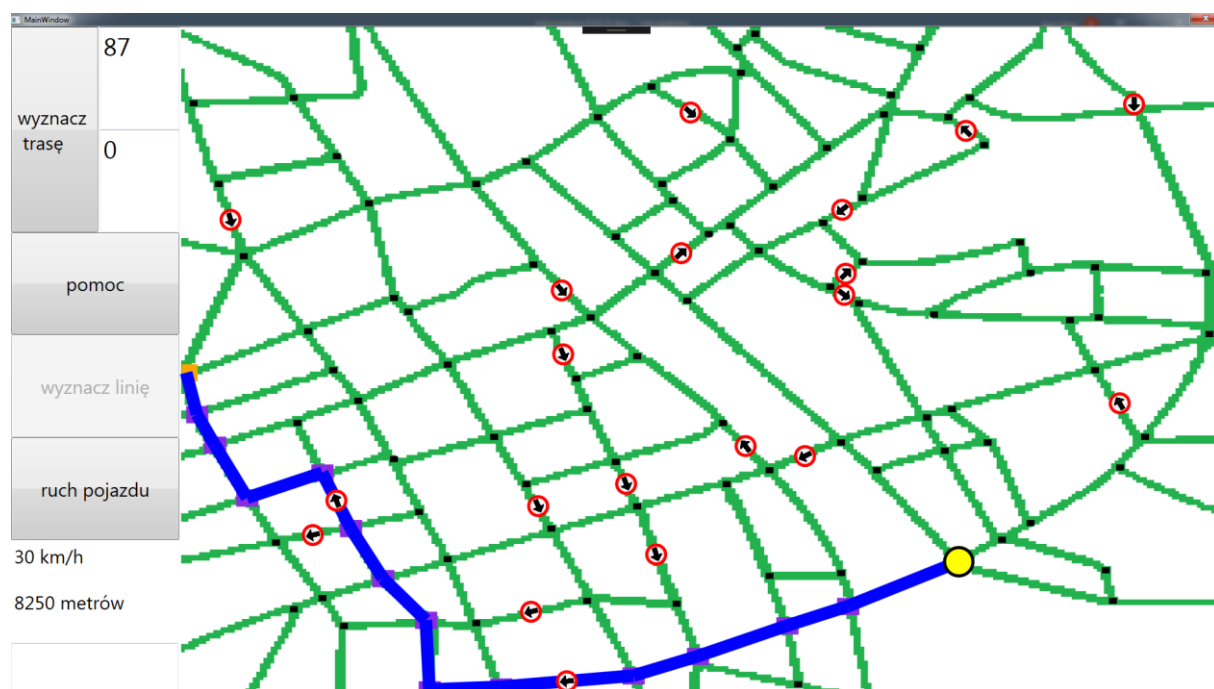
Poniżej zilustrowany został przykład schematu iteracyjnego.



W tym schemacie możemy dodać korek na rysunku zaznaczony na pomarańczowo. W efekcie wyznaczy nam to inną trasę.



Trasa może też się zmienić losowo. Na powyższym przykładzie przejedźmy jedno skrzyżowanie.



Trasa zmieniła się bez ingerencji użytkownika. Oznacza to, że nastąpiła zmiana ograniczeń prędkości tymczasowych na drogach.

3. Opis struktury programu.

3.1. Opis struktury.

3.1.1. Opis środowiska.

Program jest napisany obiektowo w języku C#. Środowiskiem programistycznym użytym do wykonania programu jest Microsoft Visual Studio 2017. Interfejs programu jest przedstawiony za pomocą WPF – Windows Presentation Foundation. Wersja frameworku wykorzystywana w programie to .NET Framework 4.5.

3.1.2. Opis klas.

W programie znajdują się następujące klasy:

- **Cross** – klasa, która reprezentuje skrzyżowanie; ta klasa zawiera w sobie tylko definicję skrzyżowania, czyli: indeks, współrzędne x i y, listę sąsiadów, listę odległości od sąsiadów oraz listę prędkości do danych sąsiadów.
- **Dijkstra** – klasa, w której zaimplementowany jest algorytm Dijkstry; główną metodą tej klasy jest metoda `int[] Dijkstra(double[,] matrix, int Start)`, która zwraca listę, która dla każdego indeksu ma wartość jego „rodzica” (rodzicem punktu startowego jest -1, rodzicem sąsiadów punktu startowego jest punkt startowy itd.) w taki sposób, że droga od punktu końcowego do startowego będzie najszybsza; klasa ma też metody wypisujące drogę do konsoli oraz metodę zwracającą konkretną ścieżkę dla punktu startowego i końcowego.
- **MainWindow** – klasa główna, zawiera całość interfejsu oraz metody pozwalające wyznaczyć drogę, narysować ją, jeździć po niej i robić korki.

3.1.3. Opis plików.

Program posiada następujące pliki:

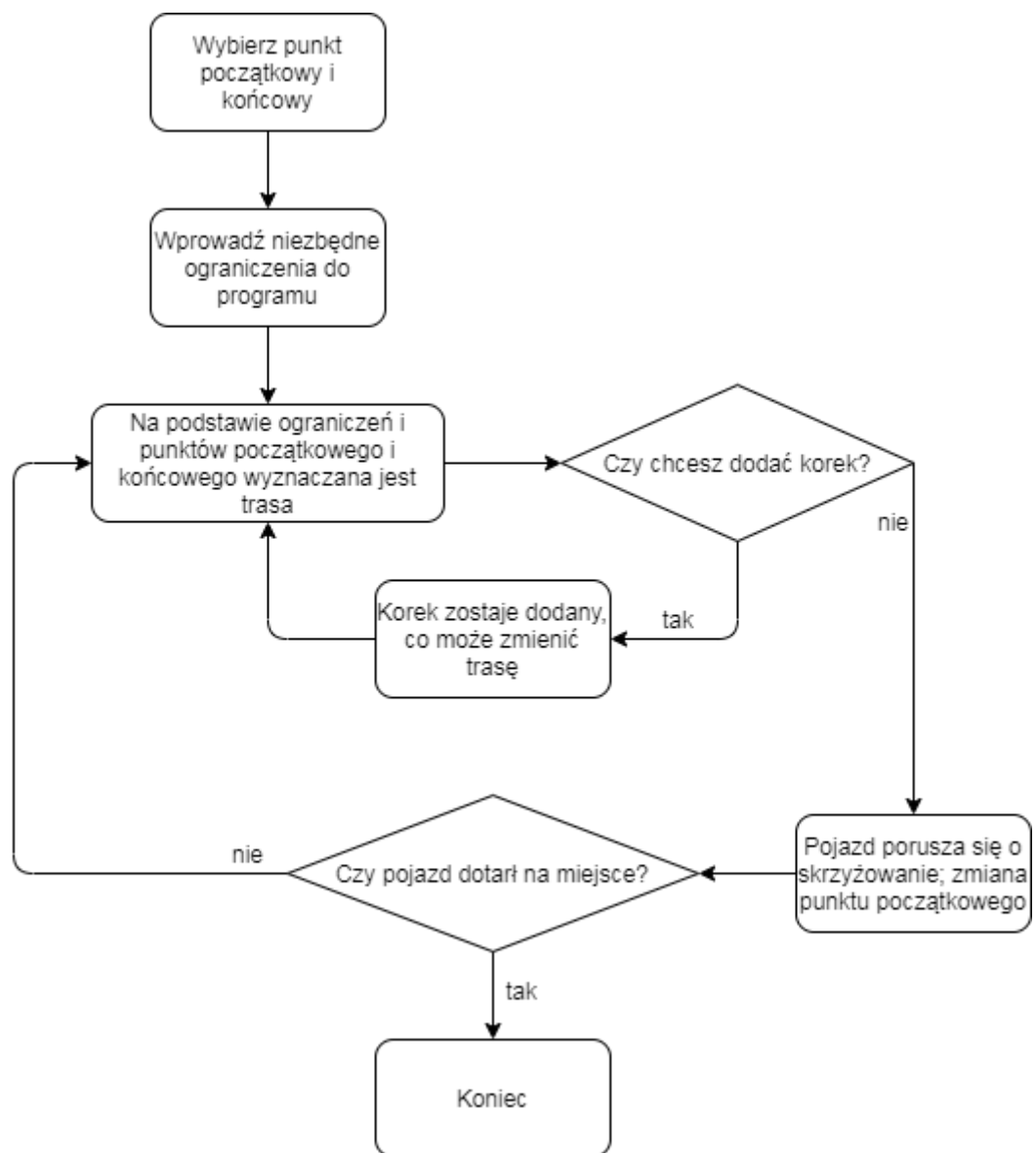
- **Cross.cs** – plik zawierający klasę Cross,
- **Dijkstra.cs** – plik zawierający klasę Dijkstra,
- **MainWindow.xaml** – plik, w którym jest interfejs w języku XAML – Extensible Application Markup Language,
- **MainWindow.cs** – plik, w którym jest kod odpowiedzialny za całość działania programu, czyli przyciski, samochód itp.,
- **help.txt** – plik tekstowy, który jest wyświetlany, po wciśnięciu przycisku pomoc,
- **Warszawa.png** – plik źródłowy uproszczonej mapy drogowej Warszawy,
- **Warszawa2.png, Warszawa3.png** – pliki, które zostały wyrenderowane poprzez obróbkę pliku Warszawa.png
- **Crosses.png** – plik finalny mapy Warszawy, który jest używany w programie,
- **Crosses.txt** – plik, w którym zapisane są skrzyżowania z ich sąsiadami; w trakcie uruchamiania program pobiera dane z tego pliku.
- **left arrow.jpg** – plik, w którym jest zdjęcie strzałki, która jest używana, do zaznaczania dróg jednokierunkowych.

3.2. Schematy blokowe.

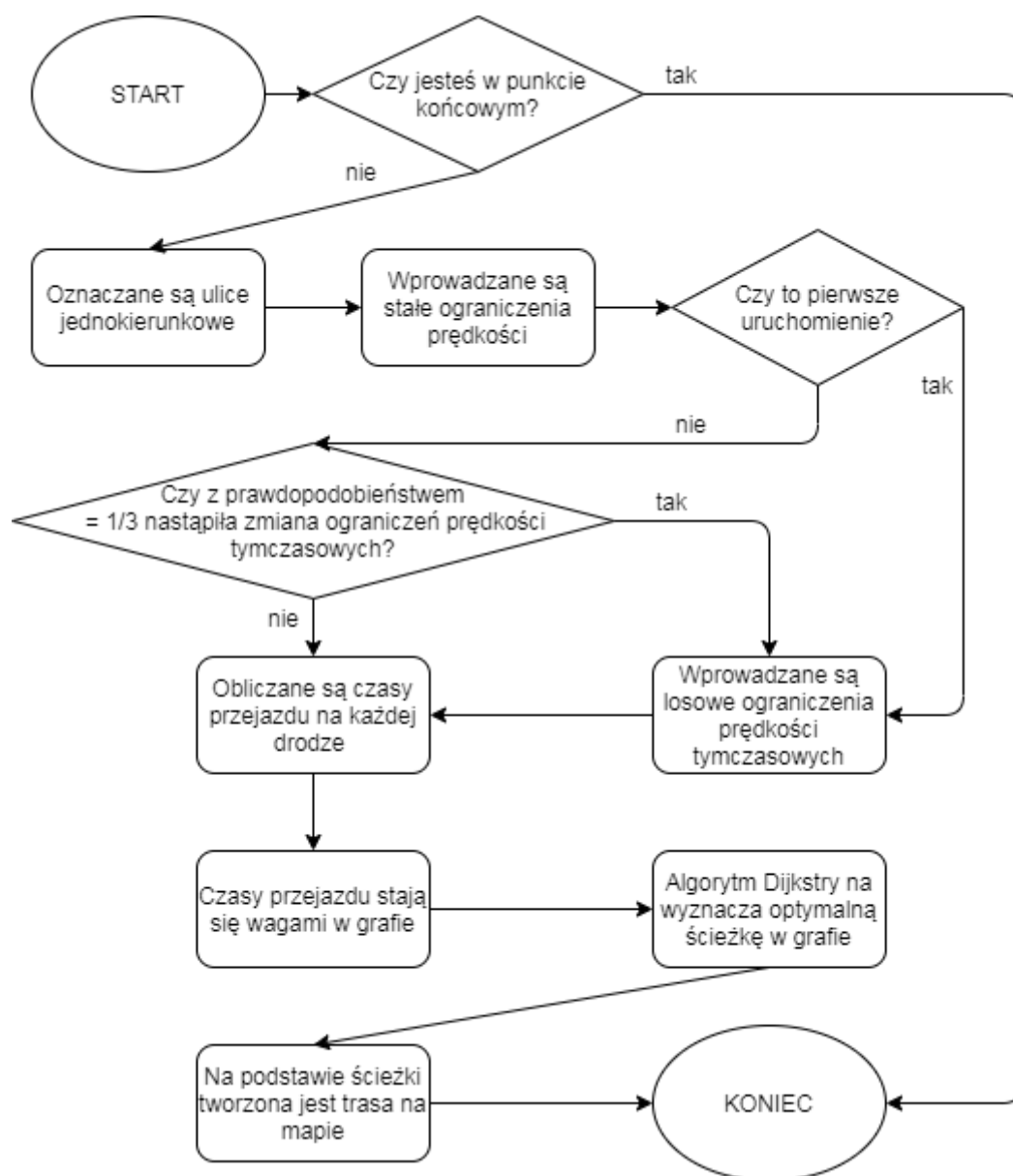
3.2.1. Schemat blokowy działania programu, dla jednorazowego wyznaczenia trasy.



3.2.2. Schemat blokowy działania programu, dla iteracyjnego wyznaczenia trasy.



3.2.3. Schemat blokowy wyznaczania trasy.

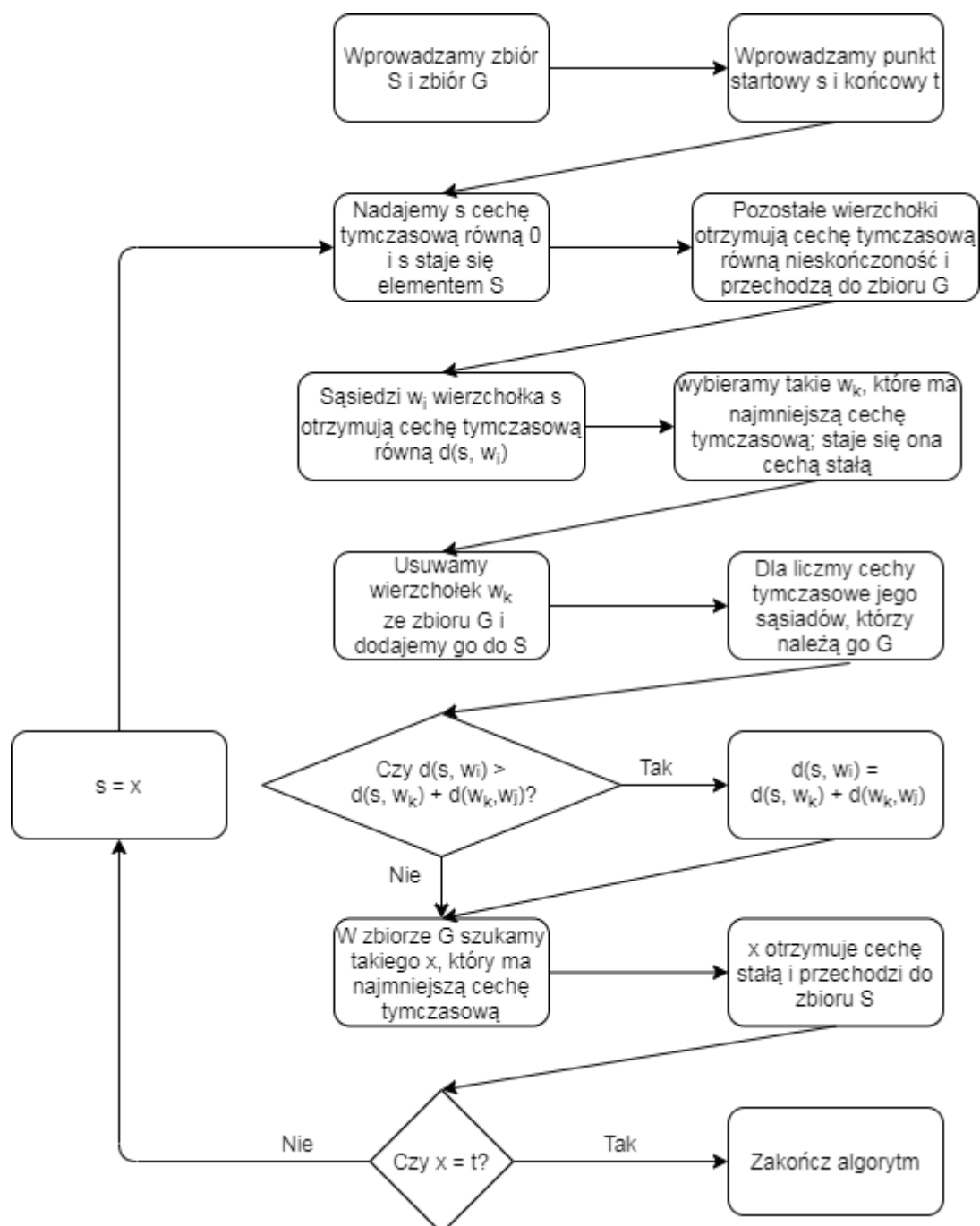


3.2.4. Schemat blokowy algorytmu Dijkstry.

Zbiór **S** – zbiór wierzchołków z cechami stałymi

Zbiór **G** – zbiór wierzchołków z cechami tymczasowymi

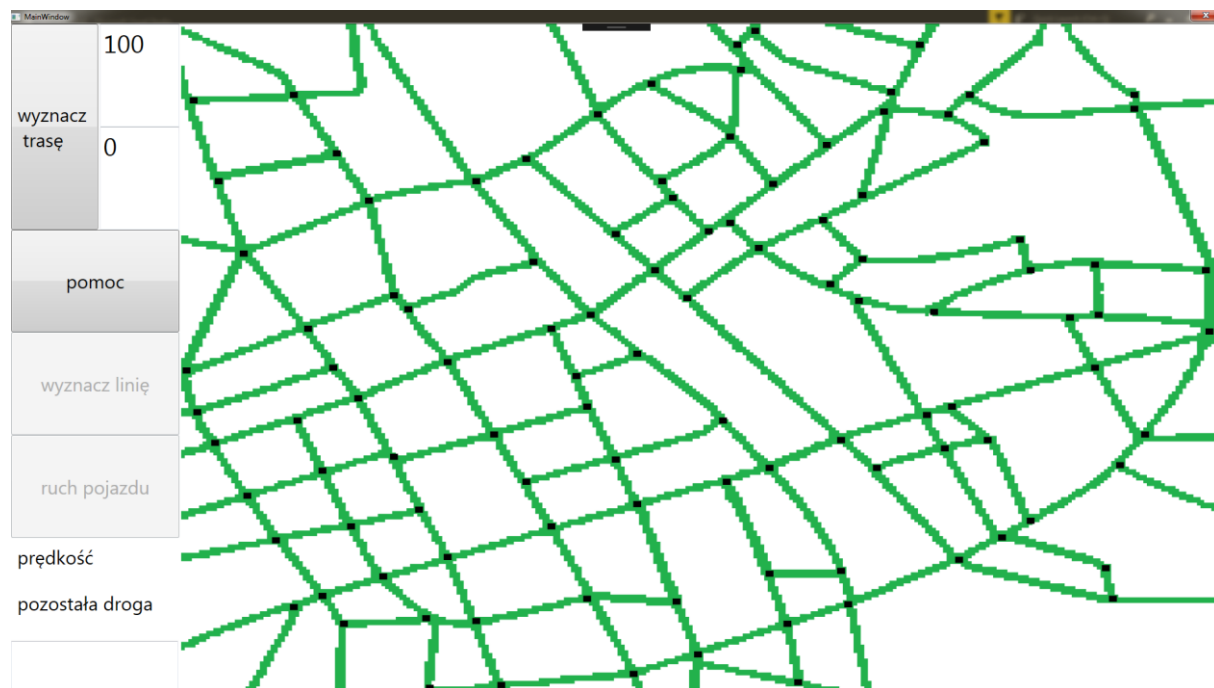
$d(a,b)$ – waga krawędzi z punktu a do punktu b na grafie



3.3. Interfejs.

Interfejs opracowano w języku C# przy wykorzystaniu frameworku WPF – Windows Presentation Foundation z użyciem XAML - Extensible Application Markup Language.

Poniżej znajduje się ekran startowy.

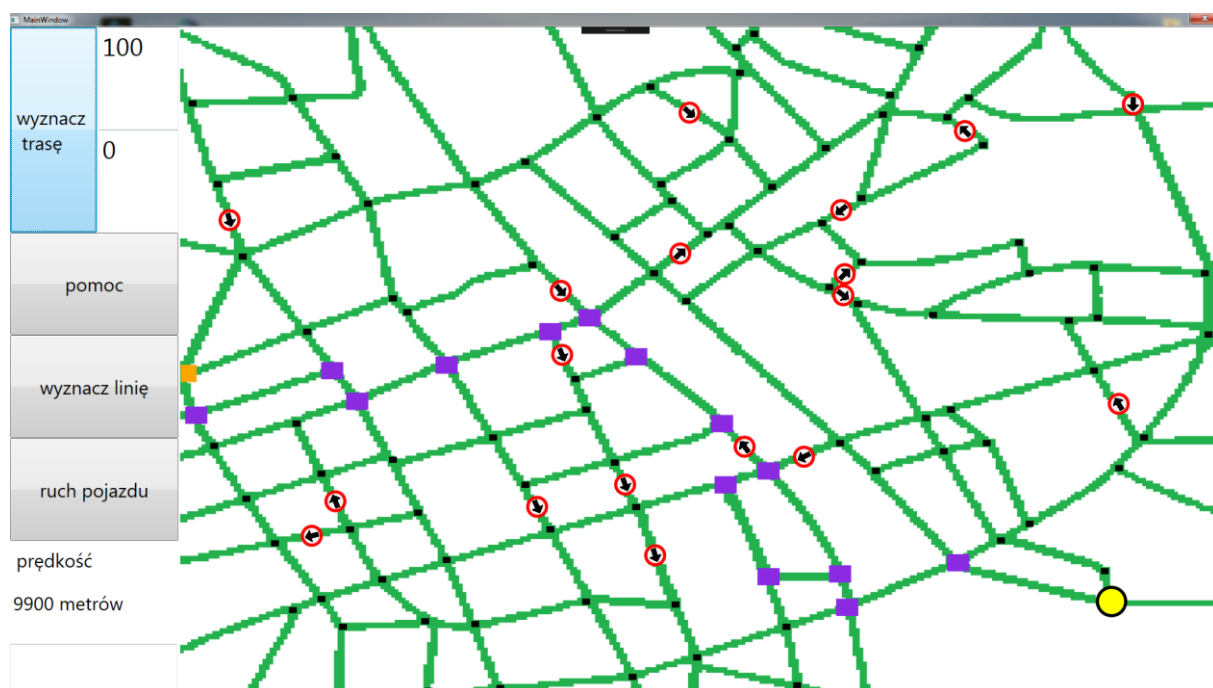


Mapa składa się z zielonych dróg oraz skrzyżowań (małych czarnych prostokątów) między nimi. Na mapie jest 107 skrzyżowań numerowanych od 0 do 106. Wpiszmy w lewym dolnym rogu liczbę 46.

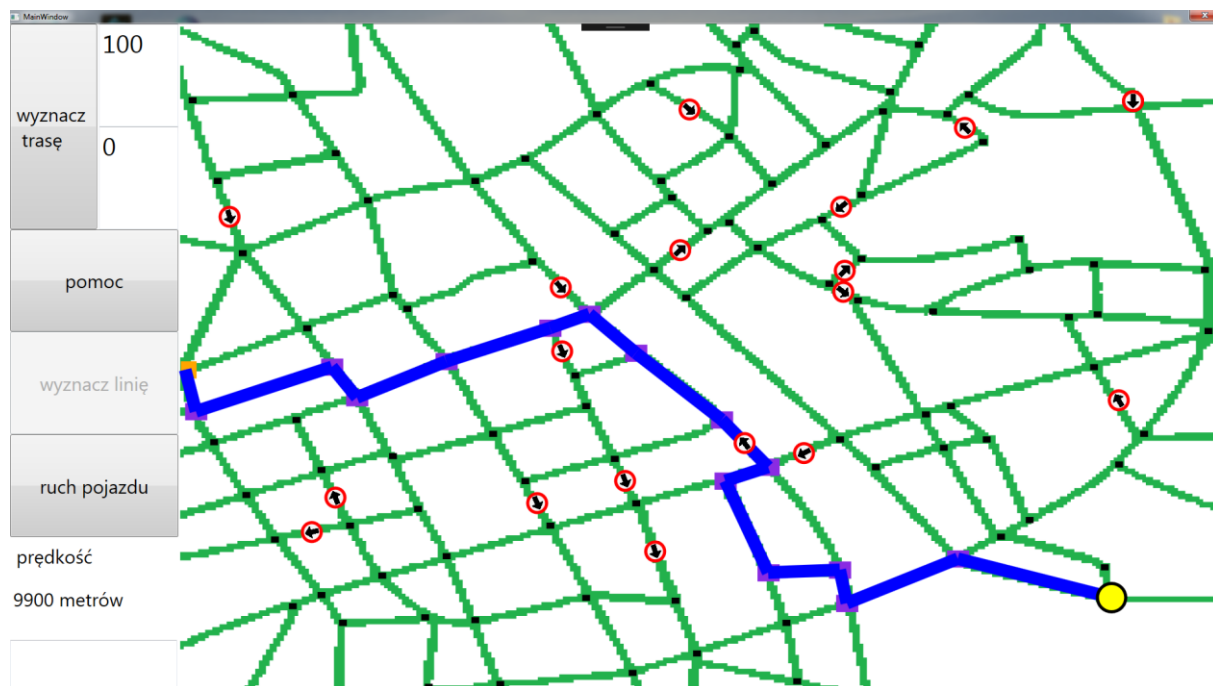


Po wpisaniu 46, na mapie widzimy jeden granatowy prostokąt oraz trzy czerwone. Granatowym kolorem jest oznaczone skrzyżowanie jest 46, a czerwone, to są jego sąsiedzi. Kliknięciem w skrzyżowanie podświetlamy je i jego sąsiadów na wyżej wymienione kolory. Wtedy w lewym dolnym rogu pojawia się numer skrzyżowania. Działa to też w drugą stronę – można w lewym dolnym rogu napisać liczbę od 0 do 106, i wtedy się na mapie podświetli.

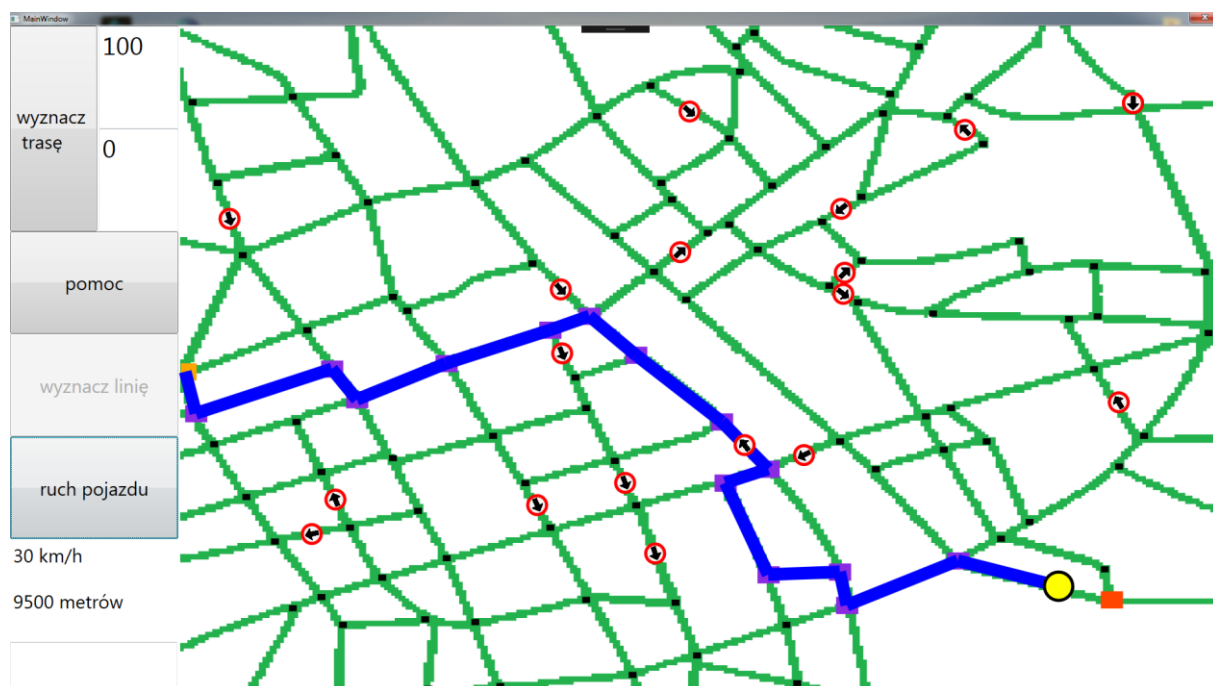
W lewym górnym rogu widzimy liczby 100 i 0 – 100 jest skrzyżowaniem startowym, 0 jest skrzyżowaniem końcowym. Aktywnymi przyciskami jest **wyznacz trasę** oraz **pomoc**. Na dole napisy prędkość i pozostała droga, będą wyświetlać wartości prędkości i odległości w trakcie jazdy. Po wciśnięciu **wyznacz trasę** program oblicza najlepszą trasę i odblokowuje się przycisk **wyznacz linię** oraz zaznacza na mapie drogi jednokierunkowe i trasę przejazdu, gdzie prostokąt czerwony to punkt startowy, prostokąt pomarańczowy to punkt końcowy, a prostokąty fioletowe, to skrzyżowania pośrednie. W lewym dolnym rogu pokazała się odległość wyrażona w metrach – 9900m.



Po kliknięciu **wyznacz linię** go na mapie rysuje się krzywa łamana i przycisk staje się nieaktywny.



Wciśniemy teraz **ruch pojazdu**. Pojazd – żółte koło z czarnym obwodem, porusza się. W lewym dolnym rogu widać jego prędkość tymczasową $50 \frac{km}{h}$. Odległość zmniejsza się z krokiem 50m.

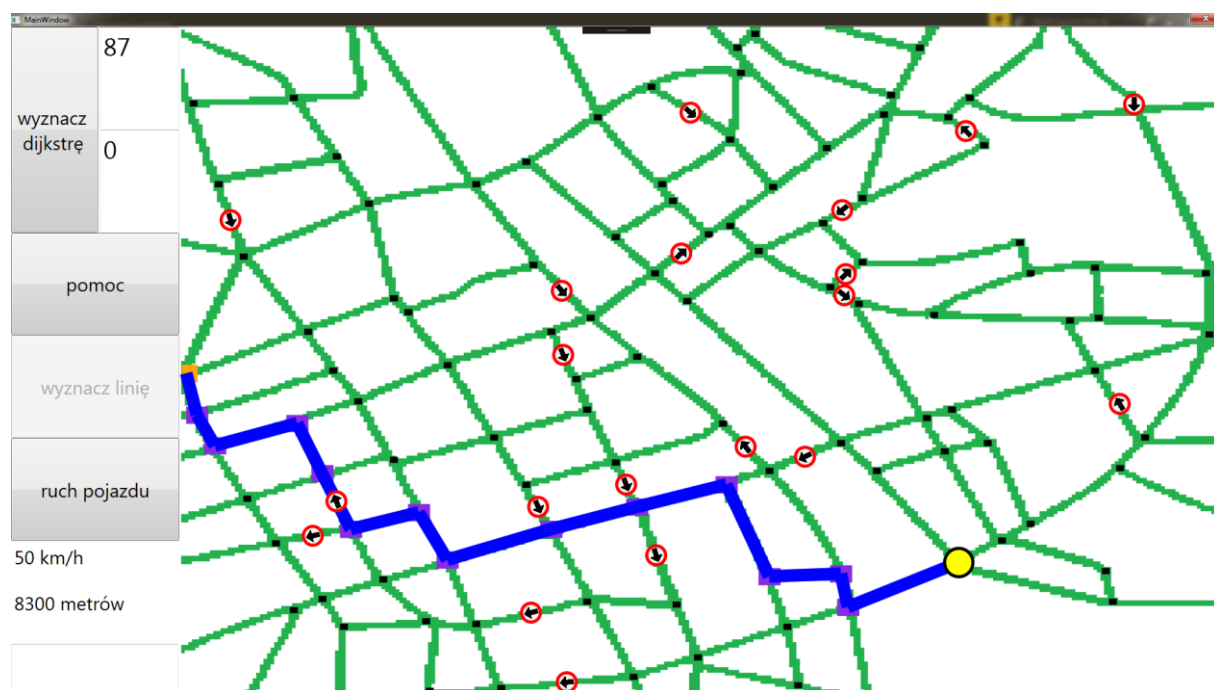


Po dojechaniu do skrzyżowania ponownie możemy kliknąć **wyznacz trasę**. Z prawdopodobieństwem $\frac{1}{3}$ prędkości tymczasowe na drogach się zmienia, co może skutkować zmianą trasy. Żeby mieć pewność, że trasa się zmieni, wciśniemy prawym przyciskiem myszy na jedną z

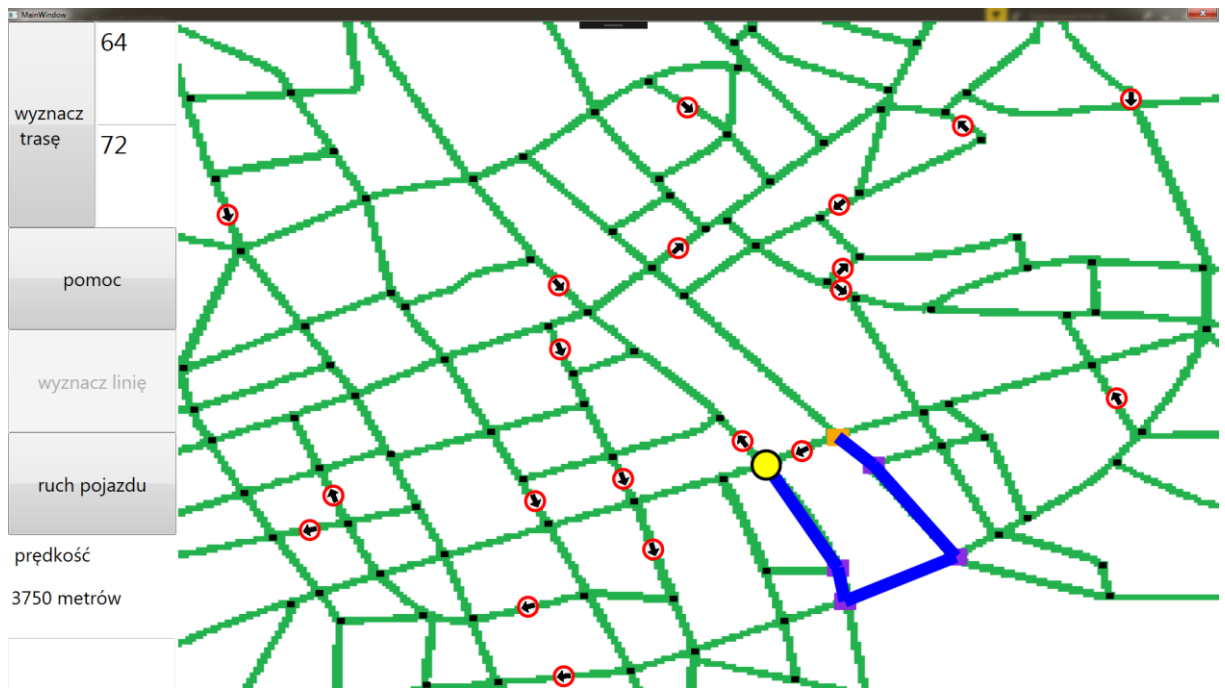
niebieskich linii. W ten sposób w tym miejscu generujemy korek, czyli na danej drodze można jechać tylko $10 \frac{km}{h}$.



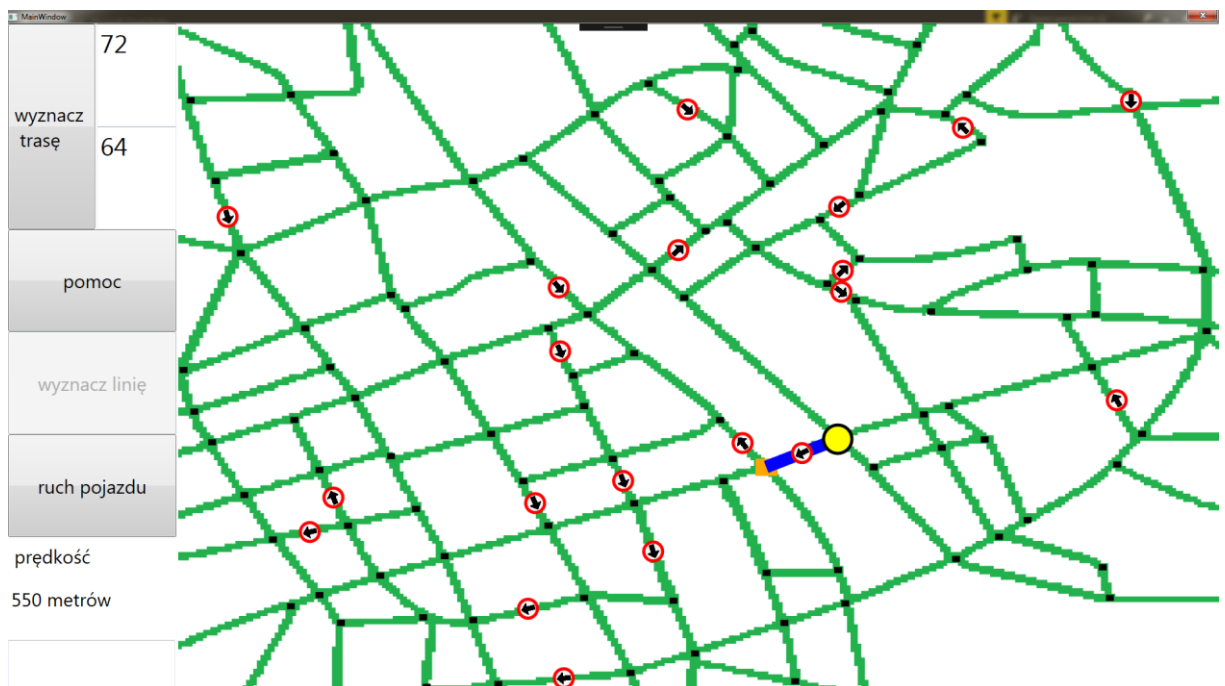
Teraz wciśniemy **wyznacz trasę**. Nowa trasa różni się od starej tak jak i odległość.



Pokażemy teraz, że drogi jednokierunkowe pozwalają poruszać się tylko w jednym kierunku. Wyznamy trasę dla punktów 64 i 72.



Teraz wyznaczmy trasę dla 72 i 64. Jak widać te trasy istotnie się różnią.



3.4. Wybrane fragmenty kodu.

3.4.1. Ruch samochodu.

Ten fragment kodu odpowiada za poruszanie się samochodem na mapie.

```
//obliczanie współrzędnych x0,x1,y0,y1
519 double x0 = crosses[route[counter]].x * map.ActualWidth / (double)bitmap.Width;
520 double x1 = crosses[route[counter + 1]].x * map.ActualWidth /
(double)bitmap.Width;
521 double y0 = crosses[route[counter]].y * map.ActualHeight /
(double)bitmap.Height;
522 double y1 = crosses[route[counter + 1]].y * map.ActualHeight /
(double)bitmap.Height;

//wyznaczenie kąta nachylenia
523 double x = x1 - x0;
524 double y = y1 - y0;
525 angle = y / x;

//warunki sprawdzające, czy kąt należy do (0,90), czy (90,180) stopni
526 if (y < 0 && x > 0)
527     angle = -Math.Abs(angle);
528 if (y < 0 && x < 0)
529     angle = -Math.Abs(angle);
530 if (y > 0 && x < 0)
531     angle = Math.Abs(angle);
532
//obliczanie nowego miejsca samochodu
533 var newPlace = car.Margin;
534 if (crosses[route[counter + 1]].x < crosses[route[counter]].x)
535     newPlace.Left--;
536 else
537     newPlace.Left++;
538 newPlace.Top = newPlace.Top + angle;
539 car.Margin = new Thickness(newPlace.Left, newPlace.Top, 0, 0);
540
541 //kasowanie przejechanej drogi
542 if (x > 0)
543     roads[route.Count - counter - 2].X2++;
544 else
545     roads[route.Count - counter - 2].X2--;
546 roads[route.Count - counter - 2].Y2 += angle;
```

W liniach **519-522** obliczamy współrzędne dwóch skrzyżowań trasy – x_0, x_1, y_0, y_1 . Następnie w linii **525** obliczamy kąt pod jakim pojazd będzie się poruszał po mapie (góra/dół) oraz w liniach **526-531** kierunek (pravo/lewo). W liniach **533-537** przesuwamy pojazd o jeden piksel w prawo/lewo, a w linii **538** przesuwamy o jeden piksel pomnożony przez kąt. W linii **539** samochód przesuwa się na wcześniej obliczone miejsce. Następnie kasowany jest fragment przejechanej drogi.

3.4.2. Losowanie prędkości i jednokierunkowości.

Ten fragment kodu odpowiada za tymczasowe ograniczenia prędkości oraz jednokierunkowość.

```
266 //inicjalizacja generatorów liczb losowych
267 var rnd = new Random(0);
268 var rnd2 = new Random();
269 //sprawdzenie, czy nastąpiła zmiana ograniczeń prędkości tymczasowych
270 if (rnd2.Next(3)==0 || crosses[0].velocity.Count == 0)
271 {
272     //usuwanie starych ograniczeń
273     for (int i = 0; i < crosses.Count; i++)
274         crosses[i].velocity.Clear();
275     for (int i = 0; i < crosses.Count; i++)
276     {
277         for (int j = 0; j < crosses[i].neighbours.Count; j++)
278         {
279             //inicjalizacja dróg jednokierunkowych
280             int x = rnd.Next(0, 14);
281             if (x == 0)
282                 crosses[i].velocity.Add(0);
283             else
284             {
285                 //nadawanie prędkości 30-70
286                 int vel = rnd2.Next(5);
287                 crosses[i].velocity.Add(30 + 10 * vel);
288             }
289         }
290     }
291 }
```

Jest to prosty kod, który na początku używa dwóch generatorów liczb losowych. Następnie mamy warunek, który sprawdza, czy nastąpiło zdarzenie losowania nowych ograniczeń prędkości tymczasowych dla dróg. Jeśli tak się zdarzyło, to w liniach **270-271** usuwane są poprzednie prędkości dróg. W liniach **276 – 278** losujemy jednokierunkowość. Zauważmy, że to są liczby z generatora **rnd**, który ma stałe ziarno, więc drogi jednokierunkowe zawsze będą takie same. Następnie losowane są ograniczenia prędkości tymczasowych dla dróg pozostałych. Jeśli to ograniczenie byłoby większe niż ograniczenie prędkości stałej, to metoda **.Add** to wychwyci i nada prędkość równą ograniczeniu stałemu.

3.4.3. Macierz incydencji.

Ten fragment kodu tworzy macierz incydencji.

```
309     var graph = new double[crosses.Count, crosses.Count];
310     //pętla potrójna, dla każdego elementu o współrzędnych i,j
311     for (int i = 0; i < crosses.Count; i++)
312     {
313         for (int j = 0; j < crosses.Count; j++)
314         {
315             for (int k = 0; k < crosses[i].neighbours.Count; k++)
316             {
317                 //sprawdzamy, czy dla połączenia i,j k-ty sąsiad jest równy j
318                 if (crosses[i].neighbours[k] == crosses[j].index)
319                 {
320                     //wartość dla i,j w grafie to czas z i do j
321                     graph[i, j] = crosses[i].distance[k] * 1/
322                     crosses[i].velocity[k];
323                     break;
324                 }
325                 else
326                 {
327                     //jeśli nie ma połączenia, to w macierzy wstawiamy 0
328                     graph[i, j] = 0;
329                 }
330             }
331         }
332     }
333     return graph;
```

W tej potrójnej pętli dla każdej pary skrzyżowań (*i,j*) ustalamy wagę w grafie równą czasom przejazdu. Zauważmy, że jeżeli skrzyżowania nie są połączone, to wartość w grafie wynosi 0. Z kolei jeśli połączenie jest, ale jest to droga jednokierunkowa, to jej prędkość wynosi 0. Zatem 1 dzielone przez 0, to jest nieskończoność. Wtedy algorytm Dijkstry nie będzie takiej drogi brał pod uwagę.

3.4.4. Znak drogi jednokierunkowej.

Ten fragment kodu tworzy znaki jednokierunkowe w postaci strzałki.

```
//strzałka jako obraz
372 ImageBrush left_arrow = new ImageBrush();
373 var uri_left = new
Uri(Directory.GetParent(Directory.GetCurrentDirectory()).Parent.FullName +
@"\Resources\left_arrow.jpg");
374 left_arrow.ImageSource = new BitmapImage(uri_left);
375
376 //obracanie obrazu
377 RotateTransform leftTransform = new RotateTransform();
378 double X = crosses[crosses[i].neighbours[j]].x - crosses[i].x;
379 double Y = crosses[crosses[i].neighbours[j]].y - crosses[i].y;
380 angle = Math.Atan(Y / X) / Math.PI * 180;
381 leftTransform.CenterX = 0.5;
382 leftTransform.CenterY = 0.5;
383 leftTransform.Angle = angle;
384 left_arrow.RelativeTransform = leftTransform;
385
//warunek obrotu strzałki o dodatkowe 180 stopni
386 if (crosses[i].x < crosses[crosses[i].neighbours[j]].x)
387 {
388     stops[count].Fill = left_arrow;
389     stops[count].StrokeThickness = 5;
390     stops[count].Stroke = System.Windows.Media.Brushes.Red;
391 }
392 else
393 {
394     leftTransform.Angle = angle + 180;
395     left_arrow.RelativeTransform = leftTransform;
396     stops[count].Fill = left_arrow;
397     stops[count].StrokeThickness = 5;
398     stops[count].Stroke = System.Windows.Media.Brushes.Red;
399 }
```

W liniach **371-374** pobieramy obraz strzałki. W liniach **377-384** obliczamy kąt, o jaki trzeba obrócić strzałkę. W liniach **386-398** wypełniamy znak obróconą strzałką oraz nadajemy znakowi czerwony obwód. W **ifie** sprawdzamy, czy strzałkę należy dodatkowo obrócić o 180 stopni.

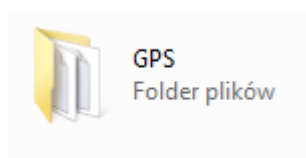
4. Instrukcja obsługi.

4.1. Wymagania sprzętowe.

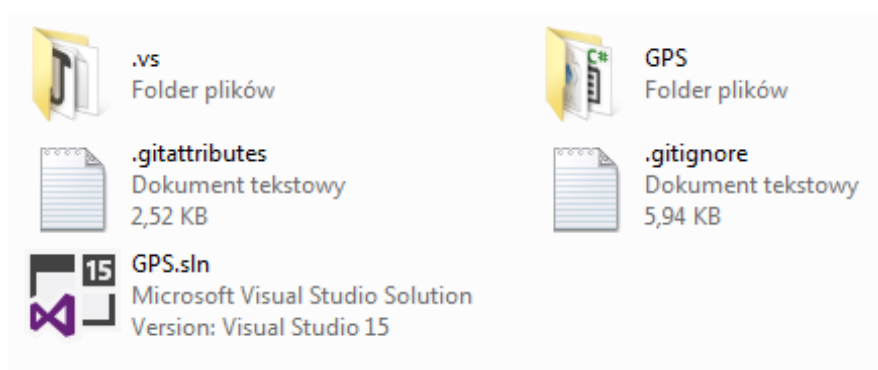
Zalecane parametry sprzętowe potrzebne do uruchomienia to:

- System operacyjny Windows XP / Vista / 2003 / 7/ 8 / 10,
- Procesor 1,6 GHz lub szybszy,
- 1 GB pamięci RAM (1,5 GB w przypadku uruchamiania na maszynie wirtualnej),
- 1 GB dostępnego miejsca na dysku twardym,
- Dysk twardy o szybkości 5,400 obrotów na minutę,
- Karta wideo obsługująca technologię DirectX 9 i rozdzielczość ekranu 1024 x 768 lub wyższą,
- Środowisko Microsoft Visual Studio 2017 lub nowsze,
- Framework .Net 4.5 lub nowszy.

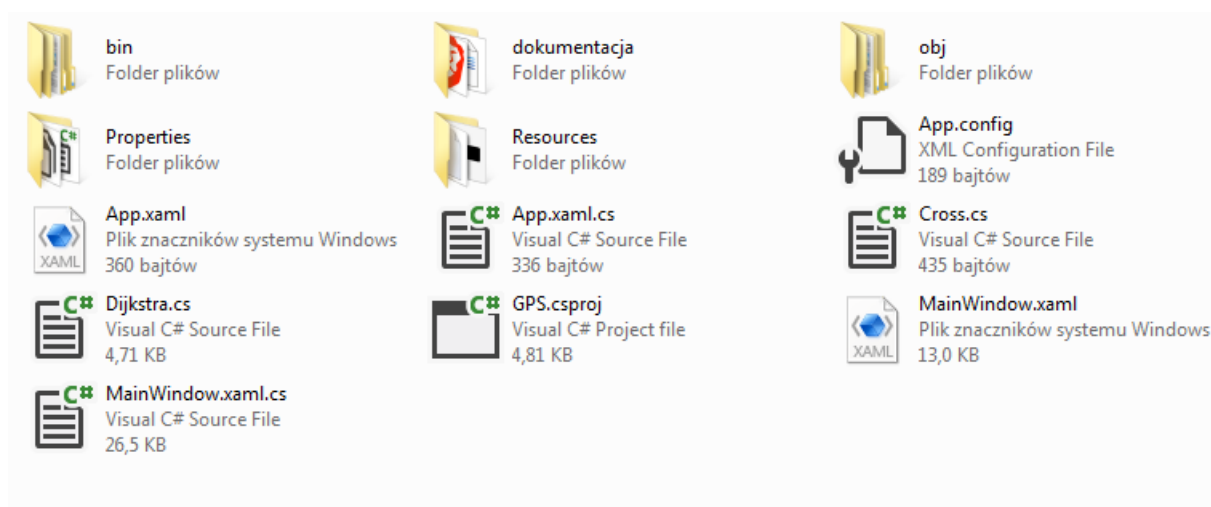
4.2. Zawartość nośnika.



Jest to główny katalog. W nim znajdują się poniższe pliki.

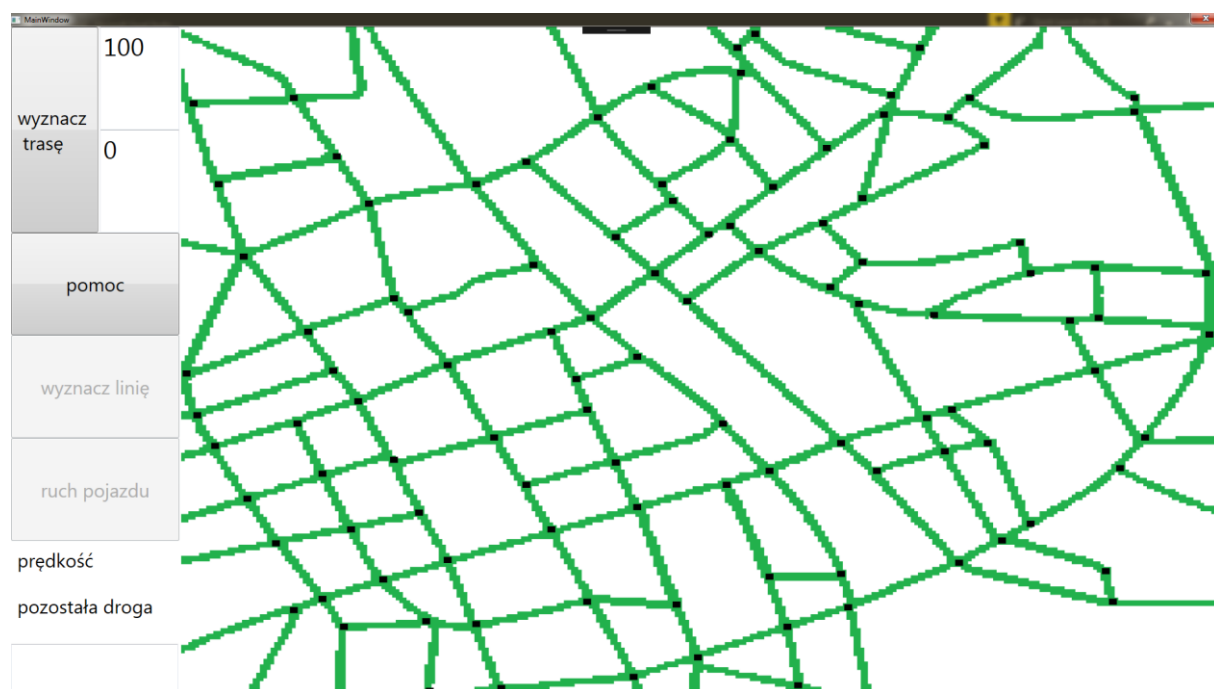


W katalogu .vs znajdują się pliki związane z Microsoft Visual Studio. Pliki .git są związane z githubem. Plik GPS.sln jest plikiem projektu do otwarcia za pomocą Microsoft Visual Studio. Poniżej znajduje się zawartość katalogu GPS.



W katalogu bin znajdują się pliki wykonywalne, dzięki którym można uruchomić program. W katalogu dokumentacja znajduje się dokumentacja oraz wszystkie z nią niezbędne rzeczy związane. Katalog obj jest plikiem tworzonym przez Microsoft Visual Studio. Katalog properties zawiera wszystkie pliki związane z właściwościami projektu. Katalog resources zawiera pliki źródłowe, między innymi mapę Warszawy. Pozostałe pliki to pliki odpowiedzialne za klasy i za GUI.

4.3. Ekran startowy.



Jest to ekran startowy. W lewym górnym rogu widzimy liczby 100 i 0; 100 jest skrzyżowaniem startowym, 0 jest skrzyżowaniem końcowym. Aktywnymi przyciskami są **wyznacz trasę** oraz **pomoc**. **Wyznacz trasę** pozwala znaleźć najszybszą trasę z punku startowego do końcowego. **Pomoc** wyświetla podstawowe informacje i instrukcje. Na dole napisy **prędkość** i **pozostała droga**, będą wyświetlać wartości prędkości i odległości w trakcie jazdy. Przycisk **wyznacz linię** rysuje niebieską linię na mapie, którymi będzie się poruszał samochód. Kliknięcie na niebieską linię zmieni jej kolor na pomarańczowy, co jest równoznaczne z korkiem na danej drodze. Po narysowaniu trasy **ruch pojazdu** przesuwa samochód o skrzyżowanie. Na dole jest pole, w którym można wpisać liczby od 0 do 106, co podświetli na mapie skrzyżowanie z jego sąsiadami.

5. Bibliografia.

- [1] C# od podszewki. Wydanie IV, autor Jon Skeet
- [2] <https://visualstudio.microsoft.com/pl/>
- [3] <https://docs.microsoft.com/>
- [4] https://pl.wikipedia.org/wiki/Algorytm_Dijkstry

6. Podział pracy. Chreścionko, Litner.

7. Oświadczenie.