Projet d'Algorithmique: R-trees

Andrius Ezerskis & Moïra Vanderslagmolen

April 25, 2023

Contents

1 Introduction

2 RTree

2.1 Création RTree

Au début, nous avions N, le truc maximum pr les RTree en attribut de la classe RTree et défini là dedans. Pour optimiser notre programme, nous avons décidé de le passer en paramètre. Grâce à cette amélioration, les 8 tests que nous avons fait tourner ont pris 4,429 secondes au total au lieu de 5,865 secondes.

2.2 Split Linéaire

2.3 Split Quadratique

L'algorithme de split quadratique commence par appeler le pickSeeds quadratique afin d'obtenir deux noeuds qui, leurs aires sommées, prennent plus de place que le Minimum Bounding Rectangle qui les entoure.
Ensuite, la méthode pickNext s'assure de choisir, pour chaque sous-noeud, la seed dont le MBR augmente le moins avec ce sous-noeud, et le sous-noeud devient alors l'enfant de cette seed.
Pour finir, les deux splitSeeds obtenus via pickSeeds reçoivent comme parent le node (celui que l'on doit split) et, réciproquement, le node reçoit les deux splitSeeds comme ses enfants. Le noeud a été divisé.

3 Structure du code

3.1 MBRNode

MBRNode représente les noeuds des R-Tree. Elle contient un label, un polygone, des enfants (sauf si c'est une feuille) et un parent (sauf si c'est la racine de l'arbre). Si le noeud n'est pas une feuille, alors son label sera "SplitSeed", car il regroupe plusieurs polygones.

3.2 RTreeLinear

RTreeLinear représente l'implémentation du R-Tree avec l'algorithme de split linéaire.

3.3 RTreeQuadratic

3.4 RTree

RTree est une classe abstraite. Elle permet de regrouper ensemble les méthodes communes à RTreeLinear et RTreeQuadratic, par exemple la recherche d'un noeud (searchNode), l'initialisation de la classe

3.5 FileLoader

Cette classe permet de charger le fichier en mémoire. Nous avons implémenté cette classe afin de facilement changer la façon dont les fichiers sont chargés en mémoire.

4 Optimisations

4.1 Multi-polygones

Notre première optimisation se base sur les multi-polygones. En effet, comme expliqué dans les consignes du projet d'algorithmique, nous avons remarqué que des polygones très étendu comme la france (voir annexe, mettre un label) prenaient énormément de place. Nous avons donc décidé de séparer les multi-polygones en polygones et ça a donné (figure aprèsopti). Cela nous a permis de gagner quelques secondes lors des tests dont nous parlerons au chapitre 'Analyse des tests'.

4.2 Split

Au début, nous copions l'entiereté du vecteur des enfants du node choisi pour split. Puis nous vidons ce vecteur et nous rajoutons les seeds choisies. Et puis seulement avec le vecteur copié nous ajoutions au fur et à mesure au seeds choisies. Nous nous sommes dit qu'on perdait bcp de temps à copier l'entiereté du vecteur, surtout sur des gros vecteurs.

Nous avons donc changé l'ordre, d'abord nous appelons pickNext pour qu'il rajoute les enfants aux seeds, puis nous vidons le vecteur du node à spliter et rajoutons les splits seeds.

Grâce à cette amélioration, les 8 tests que nous avons fait tourner ont pris 5,865 secondes au total au lieu de 6,778 secondes.

4.3 PickSeeds quadratique

Dans le pickSeeds quadratique, nous itérons à travers le vecteur d'enfants du node à split et nous prenons les deux noeuds les plus éloignés. Nous avons vite remarqué qu'il n'était pas nécéssaire de faire un double for en itérant chaque élément dans le vecteur. En effet, si nous calculons l'aire pour le noeud A et pour le noeud B, il ne faut pas recalculer pour le noeud B et le noeud A, de même qu'il ne faut pas calculer l'aire pour le noeud A et le noeud A. Nous faisons donc deux boucles for, l'une itérant dans le vecteur entier de sous-noeuds, l'autre commençant à l'indice de la précédente boucle + 1. De cette manière, nous commençons avec le noeud A et calculons avec le noeud B et tous les autres noeuds restants, puis le noeud B avec le noeud C et ainsi de suite. Cela nous permet de réduire le temps d'exécution.

5 Expérience sur données réelles

5.1 Présentation des tests

1. Carte de la belgique - Algorithme linéaire - Campus universitaire

2. Carte de la belgique - Algorithme linéaire - Point pas dans le polygone
3. Carte du monde - Algorithme linéaire - Kazakhstan
4. Carte du monde - Algorithme linéaire - Canada
5. Carte de la france - Algorithme linéaire - Auvergne
6. Carte de la france - Algorithme linéaire - Guyane
7. Carte de la belgique - Algorithme quadratique - Campus universitaire
8. Carte de la belgique - Algorithme quadratique - Point pas dans le polygone
9. Carte du monde - Algorithme quadratique - Kazakhstan
10. Carte du monde - Algorithme quadratique - Canada
11. Carte de la france - Algorithme quadratique - Auvergne
12. Carte de la france - Algorithme quadratique - Guyane

5.2 Présentation des cartes

1. Carte de la belgique : 19795 polygones
2. Carte du monde : 251 polygones
3. Carte de la france : 18 polygones

5.3 Résultats des tests

Temps en millisecondes de la fonction search en fonction des différents tests et valeurs.

Temps en millisecondes de la fonction search			
Test	N=4	N = 500	N = 10000
Test1	15	15	17
Test2	1	1	1
Test3	76	8	11
Test4	123	214	219
Test5	23	68	-
Test6	3	3	-
Test7	2	0	2
Test8	1	1	4
Test9	3	2	2
Test10	29	76	73
Test11	29	37	-
Test12	2	2	-

Temps en millisecondes de la fonction search avec l'optimisation			
Test	N=4	N = 500	N = 10000
Test1	12	14	19
Test2	1	1	6
Test3	11	12	9
Test4	20	28	23
Test5	99	95	-
Test6	3	2	-
Test7	3	0	2
Test8	0	3	2
Test9	1	2	2
Test10	5	5	6
Test11	29	19	-
Test12	2	2	-

5.4 Analyse des données

5.4.1 Optimisation

Nous avons donc remarqué suite à cela que le test 4 prenait beaucoup de temps, et plus généralement les tests concernant la carte du monde (Test 3, 4, 9, 10) et les tests concernant la carte de la france (Test 5,6,11,12). Ces tests devraient être les plus rapides, car ils contiennent le moins de polygones, et les algorithmes sont quadratiques et linéaire. Nous avons compris que le problème venait du fait que les multi-polygones prenait énormément de place et nous avons refait les tests

5.4.2 Influence du N

Nous remarquons aussi que le nombre N n'a pas d'influence sur la rapidité de notre algorithme.

5.4.3 Algorithme linéaire vs Algorithme quadratique

Nous avons aussi remarqué que l'algorithme linéaire prend beaucoup plus de temps à chercher un point dans un polygone. En moyenne, la recherche prend 39,9 millisecondes pour l'algorithme linéaire et 13,25 millisecondes pour l'algorithme quadratique. Nous avons donc comparé les temps d'exécution. En moyenne, le temps d'exécution sur 6 tests pour l'algorithme quadratique est de 6,357 secondes. Le temps d'exécution sur les mêmes tests pour l'algorithme linéaire est de 3,087 secondes. La création de l'arbre est donc beaucoup plus rapide pour l'algorithme linéaire que pour le quadratique, ce qui est attendu vu la complexité de chaque algorithme. Cependant, il est intéressant de noter que la fonction de recherche prend beaucoup plus de temps dans l'algorithme linéaire.

6 Conclusion

7 Bibliographie

8 Annexes

Figure 1: Before optimization

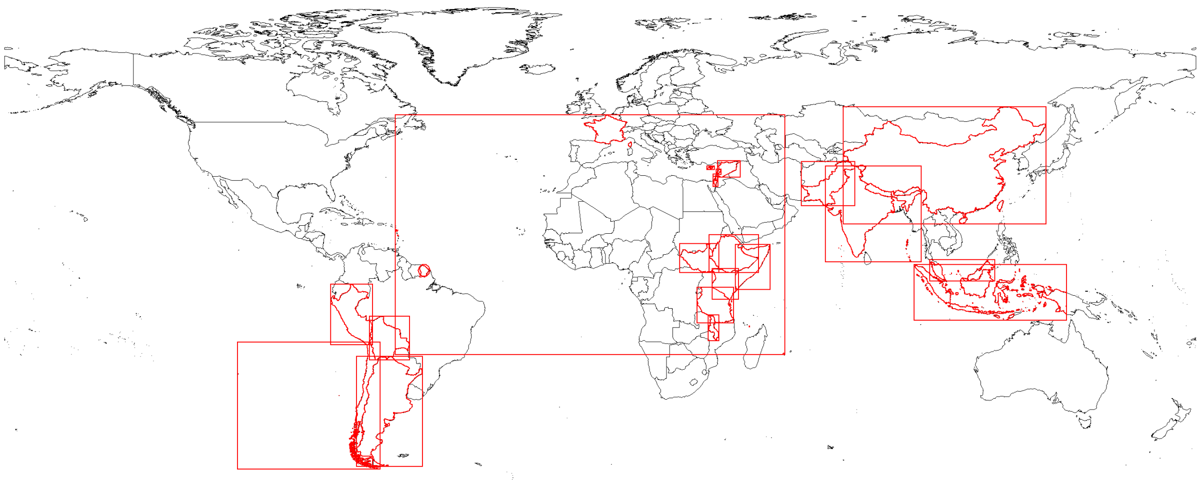

Figure 2: After optimization