

Buscador de rutas para el métro de Kiev mediante algoritmo A*

Grupo 18

Alumnos: Pedro Henrique Nobre Oliveira

UPM, Escuela Superior Técnica de Ingenieros Informáticos



Problema

Diseñar y desarrollar una aplicación para hallar el trayecto óptimo entre dos estaciones del metro de Kiev usando el algoritmo A* y siguiendo una heurística determinada.



Fases del trabajo

Recolección datos

Determinar heurística

Implementación

Obtener datos

¿Obtención gratuita y fiel de datos?

¿Formato?

Poca complejidad y alto rendimiento

¿Qué se suele hacer?

¿Cómo podemos mejorarlo?

Implementación de la práctica

- ¿Lenguaje?
- Datos a objeto
- Algoritmo
- Interfaz gráfica
- Ejecutable

Recolección datos

Fuente de datos: Google Maps

Formato: json

Forma de obtención: manual

 (\ldots)

```
},
    "Chervonyl khutir":{
        "coordinates": [50.4088889,30.694444444444446],
        "adjacent_stations": ["Boryspilska"]
    },
    "lines": {
        "green": ["Syrets","Dorohozhychi","Lukianivska","Zoloti vorota","Palats sportu","
        "blue": ["Heroiv Dnipra","Minska","Obolon","Petrivka","Tarasa Shevchenka","Kontra
        "red": ["Akademmistechko", "Zhytomyrska", "Sviatoshyn", "Nyvky", "Beresteiska", '
}
```



A*

- ¿Cómo mejorar la performance de Dijkstra?

Usar heurística

$$f(n) = g(n) + h(n)$$

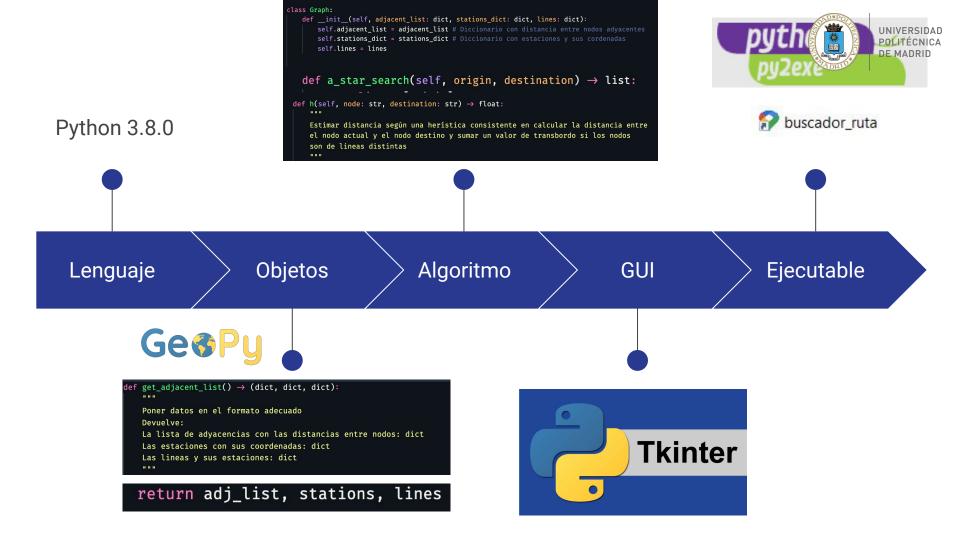


Heurística

- Distancia euclidiana
- Coste de transbordo



Implementación





Ejecución

Route Finder	● ● ■ Route Finder
rigen	Origen
	Akademmistechko
etino	Detino
	Osokorky
Resultado: Es necesario seleccionar una estación Salir	Calcular ruta Resultado: Akademmistechko - Zhytomyrska - Sviatoshyn - Nyvky - Beresteiska - Shuliavska - Politekhnichnyi instytut - Vokzalna - Universytet - Teatralna - Zoloti vorota - Palats sportu - Klovska - Pecherska - Druzhby narovib - Vydubychi - Slavutych - Osokorky - Salir

Figura 1: Caso error.

Figura 1: Caso éxito..



Conclusión