

Specyfikacja funkcjonalna programu do obsługi grafów

Filip Budzyński, Piotr Rzymowski
Politechnika Warszawska Wydział Elektryczny
3.03.2022

1. Cel projektu

Program napisany w języku C umożliwia tworzenie, zapisywanie i odczytywanie grafu o strukturze siatki. Tworzy graf o zadanej liczbie wierszy i kolumn oraz nadanych wagach krawędzi (generowanych losowo w podanym zakresie). Za pomocą algorytmu BFS program sprawdza spójność grafu. Z wykorzystaniem algorytmu Dijkstry potrafi znaleźć najkrótsze ścieżki pomiędzy wybraną parą węzłów.

2. Funkcje, jakie program udostępnia

-Tworzenie grafu

Program tworzy graf o podanej przez użytkownika liczbie kolumn i wierzchołków.

-Zapisywanie

Program zapisuje graf do pliku.

-Odczytywanie grafu

Program potrafi odczytać graf z zapisanego pliku.

-Sprawdzenie czy graf jest spójny (algorytm BFS)

Wykorzystując algorytm BFS (Breadth-First Search) program sprawdza, czy graf jest spójny, czyli czy istnieją połączenie pomiędzy wszystkimi węzłami.

-Znalezienie najkrótszych ścieżek pomiędzy wybranymi węzłami (algorytm Dijkstry)

Wykorzystując algorytm Dijkstry, program znajduje najkrótszą ścieżkę pomiędzy dwoma wybranymi węzłami.

-Usuwanie wybranych krawędzi z grafu

Program ułatwia usuwanie wybranych połączeń między parą węzłów.

3. Argumenty wywołania programu

Argumenty wywołania programu przy tworzeniu grafu:

`./graf <nazwa pliku> <kolumny:wiersze> <waga od-do>`

Nazwa pliku (format ".txt")	Kolumny:Wiersze (Liczba naturalna, większa równa 0)	Waga od-do (Liczba rzeczywista, większa równa 0)
graf01.txt	20:25	0.00-19.99

Argumenty wywołania programu przy odczytywaniu grafu:

- **Czytanie:**

`./read <nazwa pliku>`

- **Algorytm BFS:**

`./bfs <nazwa pliku> <węzeł początkowy>`

- **Algorytm Dijkstry:**

`./dijkstra <nazwa pliku> <węzeł pierwszy> <węzeł drugi>`

Nazwa pliku (format .txt)	Węzeł pierwszy (Liczba naturalna Większa równa 0)	Węzeł drugi (Liczba naturalna Większa równa 0)
Graf01.txt	2	15

Argumenty wywołania programu przy edycji krawędzi:

`./edit <nazwa pliku> <węzeł początkowy> <węzeł końcowy>`

Nazwa pliku (format .txt)	Węzeł pierwszy (Liczba naturalna Większa równa 0)	Węzeł drugi (Liczba naturalna Większa równa 0)
Graf13.txt	0	4

4. Przykłady argumentów wywołania

Przykład wywołania programu przy tworzeniu grafu:

`./graf graf01.txt 20:25 0.00-19.99`

Program stworzy plik graf01.txt z wygenerowanym grafem (20 kolumn, 25 wierszy, generowane losowo wagi krawędzi z przedziału 0.00-19.99).

Przykład wywołania programu przy odczytywaniu grafu:

- **Algorytm BFS:**

./bfs graf01.txt

Program odczyta plik graf01.txt i określi jego spójność.

- **Algorytm Dijkstry:**

./dijkstra graf01.txt 0 19

Program odczyta plik graf01.txt i wyznaczy najkrótsze ścieżki od węzła 0 do 19.

5. Przykład pliku z zapisanym grafem

7 4

```
1 :0.8864916775696521 4 :0.2187532451857941
5 :0.2637754478952221 2 :0.6445273453144537 0 :0.4630166785185348
6 :0.8650384424149676 3 :0.42932761976709255 1 :0.6024952385895536
7 :0.5702072705027322 2 :0.86456124269257
8 :0.9452864187437506 0 :0.8961825862332892 5 :0.9299058855442358
1 :0.5956443807073741 9 :0.31509645530519625 6 :0.40326574227480094 4 :0.44925728962449873
10 :0.7910000224849713 7 :0.7017066711437372 2 :0.20056970253149548 5 :0.3551383541997829
6 :0.9338390704123928 3 :0.797053444490967 11 :0.7191822139832875
4 :0.7500681437013168 12 :0.5486221194511974 9 :0.25413610146892474
13 :0.8647843756083231 5 :0.8896910556803207 8 :0.4952122733888106 10 :0.40183865613683645
14 :0.5997502519024634 6 :0.5800735782304424 9 :0.7796297161425758 11 :0.3769093717781341
15 :0.3166804339669712 10 :0.14817882621967496 7 :0.8363991936747263
13 :0.5380334165340379 16 :0.8450927265651617 8 :0.5238810833905587
17 :0.5983997022381085 9 :0.7870744571266874 12 :0.738310558943156 14 :0.45746700405234864
10 :0.8801737147065481 15 :0.6153113201667844 18 :0.2663754517229303 13 :0.22588495147495308
19 :0.9069409600272764 11 :0.7381164412958352 14 :0.5723418590602954
20 :0.1541384547533948 17 :0.3985282545552262 12 :0.29468967639003735
21 :0.7576872377752496 13 :0.4858285745038984 16 :0.28762266137392745 18 :0.6264588252010738
17 :0.6628790185051667 22 :0.9203623808816617 14 :0.8394013782615275 19 :0.27514794195197545
18 :0.6976948178131532 15 :0.4893608558927002 23 :0.5604145612239925
24 :0.8901867253885717 21 :0.561967244435089 16 :0.35835658210649646
17 :0.8438726714274797 20 :0.3311114339467634 25 :0.7968809594947989 22 :0.9281943906422196
21 :0.6354858042070723 23 :0.33441278736675584 18 :0.43027465583738667 26 :0.3746522679684584
27 :0.8914256412658524 22 :0.8708278171237049 19 :0.4478162295166256
20 :0.35178269705930043 25 :0.2054048551310126
21 :0.6830700124292063 24 :0.3148089827888376 26 :0.5449034876557145
27 :0.2104213229517653 22 :0.8159939689806697 25 :0.4989269533310492
26 :0.44272335750313074 23 :0.4353604625664018
```

W powyższym pliku zapisany jest graf o 7 kolumnach i 4 wierzchołkach (pierwsza linijka). W drugiej linii pliku podane są wagi krawędzi pomiędzy wierzchołkiem o numerze 0 i wierzchołkami 1 i 4. W każdej kolejnej linii analogicznie podane są wagi krawędzi pomiędzy wierzchołkiem o numerze 0 jeden większym i wierzchołkami o numerach wypisanych w danej linii przed znakiem „:”.

W powyższym pliku zapisany jest graf o 7 kolumnach i 4 wierzchołkach (pierwsza linijka). W drugiej linii pliku podane są wagi krawędzi pomiędzy wierzchołkiem o numerze 0 i wierzchołkami 1 i 4. W każdej kolejnej linii analogicznie podane są wagi krawędzi pomiędzy wierzchołkiem o numerze 0 jeden większym i wierzchołkami o numerach wypisanych w danej linii przed znakiem „:”.

6. Obsługa sytuacji wyjątkowych

-Brak nazwy pliku

W przypadku niepodania nazwy pliku program wyświetli komunikat: "nie podano nazwy pliku".

-Zły format pliku

W przypadku złego formatu pliku do odczytu, program poinformuje nas o tym, iż nie potrafi przeczytać pliku w takim formacie.

-Wygenerowanie pliku o istniejącej nazwie

W przypadku generowania grafu i podania nazwy istniejącego już pliku, program poinformuje nas, że plik ten nie jest pusty i nie może zapisać pliku o takiej nazwie, gdyż plik taki już istnieje.

-Podanie nieistniejących węzłów przy algorytmie Dijkstry i BFS

W przypadku wpisania nieistniejących węzłów, program poinformuje nas o błędnym ich podaniu.

-Podanie nieistniejącej krawędzi przy edytowaniu grafu

Program poinformuje nas o tym że podane połączenie (krawędź) nie istnieje i nie zmieni grafu w pliku.

-Brak argumentów wywołania

W przypadku braku argumentów wywołania, program podaje prostą instrukcję prawidłowego wywołania programu.

- Brak pliku do zapisu

W przypadku niepodania ścieżki do pliku, w którym graf ma zostać zapisany, program wyświetla komunikat o błędzie: „Błąd! Nie podano ścieżki do zapisu grafu”.

- Brak pliku do odczytu

W przypadku podania ścieżki do nieistniejącego pliku do odczytu program wyświetla komunikat: „Nie podano pliku do odczytu grafu” i generuje graf o wymiarach domyślnych (10x10).

- Zły format liczby kolumn

Program wyświetla komunikat o błędzie: „Błąd! Nieprawidłowy parametr liczby kolumn”.

- Zły format liczby wierszy

Program wyświetla komunikat o błędzie „Błąd! Nieprawidłowy parametr liczby wierszy”.

- Zły format zakresu do losowania wag krawędzi

Program wyświetla komunikat o błędzie „Błąd! Nieprawidłowy parametr zakresu wag”.

Specyfikacja implementacyjna programu do obsługi grafów

Filip Budzyński, Piotr Rzymowski
Politechnika Warszawska Wydział Elektryczny
3.03.2022

Struktura plików źródłowych

GRAF

- graf.c, graf.h - pliki zawierające funkcję niezbędne do tworzenia grafu tj. createGraph(), printGraph(), randomFrom(min, max) oraz struktury: Node i Graph (w formie listy sąsiedztwa).
-

ALGORYTMY

- bfs.h, bfs.c, dijkstra.c, dijkstra.h - pliki zawierające implementację algorytmu bfs oraz dijkstra.
- queue.c, queue.h – pliki zawierające implementację kolejki w formie listy powiązań (linked list), wykorzystanej do implementacji algorytmu BFS.
- mpq.c, mpq.h – pliki zawierające implementację kolejki priorytetowej (opartej o kopiec), wykorzystanej to implementacji algorytmu Dijkstry.

MAIN

- main.c - plik zawierający obsługę argumentów wywołania podczas tworzenia grafu
- readmain.c – plik zawierający obsługę argumentów wywołania podczas czytania grafu z pliku.
-
- helper.c, helper.h - plik zawierający krótką instrukcję użytkownika programu w przypadku podania błędnych argumentów wywołania lub ich braku. //opcjonalnie

Opis zawartości plików źródłowych

GRAF

- graf.c - plik zawierający funkcję do tworzenia grafu: createGraph(), printGraph() oraz funkcję pomocniczą randomFrom(min, max) i addToList().
- graf.h - plik nagłówkowy zawierający prototypu funkcji z graf.c oraz struktury: Node, Graph.

ALGORYTMY

- bfs.c, bfs.h - plik zawierający implementację algorytmu bfs opartego o liście sąsiedztwa, do określenia spójności grafu.
- dijkstra.c, dijkstra.h - plik zawierający implementację algorytmu dijkstry opartego o kolejkę priorytetową na kopcu, do znajdowania najkrótszych ścieżek między wybranymi parami węzłów.

MAIN

- main.c - Plik zawierający implementację obsługi argumentów wywołania. Sprawdza ich poprawność a także czy istnieje podana nazwa pliku (czy można plik o takiej nazwie wygenerować czy takowy już istnieje). Wykorzystuje pliki i funkcje z GRAF w celu poprawnego wygenerowania grafu (tj. Listy sąsiedztwa).
- readmain.c - Plik do obsługi argumentów podczas czytania grafu. Czyta graf z podanego pliku sprawdzając przy tym poprawność argumentów oraz czy plik o podanej nazwie istnieje i można go otworzyć do pisania.
- bfsmain.c - Plik obsługujący i sprawdzający poprawność argumentów wywołania podczas uruchomienia programu z funkcją określania spójności grafu poprzez algorytm bfs. Posługuje się funkcjami zdefiniowanymi w „bfs.c”.
- dijkstra.c – Plik obsługujący i sprawdzający poprawność argumentów wywołania podczas uruchomienia programu do znajdowania najkrótszej ścieżki pomiędzy parą węzłów. Posługuje się funkcjami zdefiniowanymi w „dijkstra.c”.
- helper.c, helper.h - plik zawierający prostą instrukcję prawidłowego wywołania programu w przypadku, gdy użytkownik nie poda argumentów wywołania.

Definicja struktur danych

- Graf nieskierowany (lub skierowany w obie strony) - To struktura danych łącząca ze sobą węzły w odpowiedni sposób za pomocą krawędzi. Węzły połączone są w tzw. “kratkę”. To oznacza, że węzły znajdujące się na rogach mają tylko dwie krawędzie (czyli także dwa sąsiadujące węzły), węzły tworzące “ramkę” mają trzy połączenia, a węzły znajdujące się w środku cztery. Krawędzie mają losowo wyznaczoną wagę. Przykładowo krawędź 0 do 1 ma tą samą wagę (bądź różną przy grafie skierowanym) jak krawędź 1 do 0.
- Kopiec (Min heap) – Wykorzystywany przy algorytmie Dijkstry do zaimplementowania kolejki priorytetowej. To struktura danych umożliwiająca dostanie najmniejszego elementu(względem określonego warunku, u nas wagi krawędzi) w czasie $O(1)$, gdyż znajduje się on zawsze na szczycie kopca, więc mamy do niego natychmiastowy dostęp. Węzły wychodzące od mniejszego wartości węzła(ojca) nazywamy jego synami i mają zawsze wagę większą niż ojciec. Ojciec posiada maksymalnie dwóch synów, a każdy z nich staje się ojcem dla własnych następników.
- Kolejka FIFO (First in first out) – Abstrakcyjna struktura danych pozwalająca wydobywać elementy w uporządkowany sposób. Pierwszy który został dodany, zostanie jako pierwszy z niej wyciągnięty.
- Kolejka priorytetowa – Abstrakcyjna struktura danych wykorzystująca kopiec. Element o najmniejszej wartości zawsze stoi na początku kolejki. Reszta elementów nie jest posortowana. Dodając i odejmując z kolejki priorytetowej mamy pewność, że zawsze na jej początku znajdzie się element z najmniejszą wartością.