

**Määrittelydokumentti  
A\*- ja Dijkstra-  
reitinhakualgoritmien  
vertailulle**

Tietorakenteiden harjoitustyö  
Santeri Martikainen  
014152902  
Helsingin yliopisto  
Kesä 2013

# Ratkaistava ongelma ja harjoitustyön tausta

Kevään 2013 ensimmäisessä periodissa tein ohjelmoinnin harjoitustyönä pienen pelin, jonka teemana oli publi ja siellä s(e)ikkailu. Se on toteutettu merkkigrafiikalla ja asettuu ”roguelike”-genreen, eli kuvakulma on suoraan ylhäältä ja jokainen pelikentän elementti kuvataan yhdellä ASCII-merkillä.

Tarkoitukseni on elävöittää tätä peliä soveltamalla siihen reitinetsintäalgoritmeja, jotta pelin ei-pelaajahahmot saadaan liikkumaan reaaliaikaisesti muistuttavalla tavalla. Eli esim. pubin asiakas hakeutuu tuolilta baaritiskille ostamaan juotavaa, palaa sen kanssa takaisin pöytään, käy myöhemmin vessassa jne.

Luon tässä harjoitustyössä siis algoritmien  $A^*$  ja *Dijkstra* toteutuksen, sekä näiden apuna minimikekoperiaatteella toimivan prioriteettijonon. Valitsin nämä algoritmit, koska katson niiden olevan perustyökaluja, joiden onnistunut soveltaminen luo pohjaa kenen tahansa aloittelevan tietojenkäsittelijän ammattitaidolle.

## Harjoitustyössä käytettävät algoritmit

### Dijkstra

”Dijkstran algoritmi etsii graafille lyhyimmän polun yhdestä pisteestä kaikkiin muihin pisteisiin. Algoritmi toimii suunnatuilla graafeilla, joiden viivojen painot ovat ei-negatiivisia. Algoritmia käytetään muun muassa tietoliikenneverkkojen reitityksessä.”<sup>[1]</sup>

### $A^*$

” $A^*$ -algoritmi (lausutaan A tähti) on tekoälyssä käytetty algoritmi ratkaisun etsimiseen hakupuusta. Sen tarkoituksena on evaluoida lehtisolmuja funktion  $f(n)=g(n)+h(n)$  avulla, missä  $g(n)$  kuvaa kustannusta saavuttaa tietty solmu ja  $h(n)$  on kustannusarvio solmusta maalitilaan. Tällöin  $f$  approksimoi kustannusta lähtösolmusta maalisolmuun.  $A^*$ -algoritmi on optimaalinen jos  $h$  on luvallinen. Tämä tarkoittaa sitä, että  $h$  ei koskaan yliarvioi kustannusta saavuttaa maalisolmu.”<sup>[2]</sup>

## Ohjelman syötteet

Pelikenttä luodaan lukemalla tekstitiedosto ja muodostamalla siinä olevien merkkien perusteella pelimaailman muodostavat objektit. Pelissä esiintyvät ihmishahmot luodaan koodissa annettujen lukumäärien perusteella eri puolille pelikenttää, pitäen kuitenkin huolen loogisuudesta. Eli esimerkiksi asiakkaita ei luoda baaritiskin taakse, tai miespuolisia asiakkaita naistenvessaan jne.

Reitinhakualgoritmeja käyttävät ei-pelaajahahmot simuloivat pubiasiakkaiden muuttuvia tarpeita hakeutumalla tarpeen mukaan haluttujen kenttäobjektien luokse. Tarkoitus on tehdä tämä osin satunnaisesti (ei väliä millä wc-pytyllä käy) ja osin ei-satunnaisesti (juoman hakenut asiakas hakeutuu istumaan samalle tuolille missä oli aiemmin, ellei sitä ole viety).

## Aika- ja tilavaativuustavoitteet

Dijkstran tilavaativuus on  $O|V|$  ja aikavaativuus  $O((|E| + |V|) \log |V|)$ .

A\*-algoritmin tilavaativuus on sama, mutta pahimman tapauksen aikavaativuus sama kuin Dijkstralla. Yleensä A\* löytää siis reitin Dijkstra nopeammin.

## Kuvitusta



Kuva 1: Dijkstran löytämä reitti päähenkilöltä (@) pisuaarille (p). Valkoiset pisteet osoittavat tutkitut sijainnit, punaiset tähdet löydetyn reitin.



Kuva 2: A\*-algoritmin löytämä reitti samoilla lähtö- ja maalipisteillä. Symbolit samat kuin Kuvassa 1.

## Lähteet

- [1] Wikipedia: [Dijkstran algoritmi](#) (10.5.2013)
- [2] Wikipedia: [A\\*-algoritmi](#) (10.5.2013)