

Opis programu

Program wczytuje macierz z pliku podanego jako argument w linii komend. Zamienia wczytane dane na macierz tworząc listę list cyfr odpowiadającą liniom z dokumentu tekstowego. Następnie, szukając zer, znajduje współrzędne startu i końca ścieżki do przejścia w macierzy.

Program używa algorytmu Dijkstry do znalezienia najmniej kosztownej ścieżki między zerami. Najpierw tworzy macierz (*distances*) rozmiaru tej z pliku inicjowaną z nieskończonościami i zerem w miejscu startu. Tworzy kolejkę i dodaje do niej koszt oraz współrzędne startu. Tworzy pusty słownik na najmniej kosztowne pozycje, z których da się przejść ze startu do poszczególnych pól, i listę kierunków – krotek do przechodzenia przez kolejne pola macierzy. Potem dopóki kolejka nie jest pusta i nie natrafiono na koniec przechodzi przez sąsiadujące pola, licząc koszt przejścia do nich, aktualizując wartości macierzy *distances*, jeśli są mniejsze od obecnych i dodając współrzędne poprzedniego pola do słownika pod kluczem współrzędnych obecnie sprawdzanego pola. Na koniec zwraca ten słownik, w którym jako poprzednik pola są zapisana jest współrzędna pola o najmniejszym koszcie. W ten sposób można odtworzyć najmniej kosztowną trasę ze startu do końca.

Następnie na podstawie wyniku algorytmu Dijkstry przygotowuje trasę do wyświetlenia w terminalu. Zaczyna od współrzędnych końca i przechodzi po kolei po współrzędnych pól zapisanych jako poprzednie w słowniku z funkcji *dijkstra_algorithm* dodając współrzędne elementów ścieżki do listy aż nie dojdzie do startu.

Na koniec korzystając z macierzy i listy współrzędnych ścieżki drukuje ścieżkę rząd po rzędzie – jeśli współrzędna znajduje się w liście elementów ścieżki, to jest wypisywana na ekran jeśli nie – wypisywana jest spacja.

Prezentacja działania

Program został sprawdzony na czterech planszach:

Dla planszy 1.:

file1.txt	
1	111122
2	104122
3	942111
4	996411
5	990411
6	991111

Wynik wygląda następująco:

```
PS C:\Users\asz-0\Desktop\aisdi2\aisdilab\Graphs> python3 dijkstra.py file1.txt
111
0 1
  11
    1
  0 1
    111
```

Dla planszy 2.:

file2.txt	
1	31312391283981293410123123128318
2	12312381283412847815671367847139
3	83127389127389714571136589179745
4	21708912738912748971895718951837
5	56218957234895789231589237895723
6	12718912748917895711375891349571
7	47218945723897589231589711237817
8	12311289738912738917389718937128
9	37811237891273891273712371939712
10	37813111111111111111111111111111
11	11121111111111111111111111111111
12	11111111111111111111111111111111

Wynik wygląda następująco:

```
PS C:\Users\asz-0\Desktop\aisdi2\aisdilab\Graphs> python3 dijkstra.py file2.txt
      0
      5
      1
0      1
1      1
1      11
1      3
11     1
12     7
1111111111111111
```

Dla planszy 3.:

```
file3.txt
1 3127381278348127489174128970
2 2378123798127489127489712894
3 1247812974128974891274891274
4 4124781289748912748912789471
5 4127847129847891274891274897
6 1247891274891728947128974891
7 4128947189745892378957123895
8 1758912375897132895789175891
9 1357813758913758913758971389
10 5137589137587139571307123847
11 4718478137481375613785613786
12 5123789478917489127471284789
13 4712894712897489127481274897
14 4127894789127489365761945789
15 4571389571238957891236589137
16 1571389457138975891375891375
17 5713578913758913745713946125
```

Wynik wygląda następująco:

```
PS C:\Users\asz-0\Desktop\aisdi2\aisdilab\Graphs> python3 dijkstra.py file3.txt
0
4
1274
9
4
4
3
5
1
07123
```

Dla planszy 4.:

```
file4.txt
1 3219839127847238947038129389123912839
2 0312893812983921893182938912839189238
3 2139129381298391283812938912839128398
```

Wynik wygląda następująco:

```
PS C:\Users\asz-0\Desktop\aisdi2\aisdilab\Graphs> python3 dijkstra.py file4.txt
0
0312893812983921 31
1283
```