

Algorithmes et structures de données pour ingénieurs

GLO-2100

**Travail à faire individuellement
À rendre avant la date indiquée
sur le portail du cours
(Voir modalités de remise à la fin de l'énoncé)**

Tout travail remis constitue une contribution originale et distincte des travaux remis par d'autres. Le plagiat est strictement défendu. Tout travail plagié sera transmis au Commissaire aux infractions relatives aux études de l'Université Laval et sera donc passible de sanctions très punitives. De plus, les étudiants ou étudiantes ayant collaboré au plagiat seront soumis aux sanctions normalement prévues à cet effet par les règlements de l'Université.

Travail Pratique #2

*Algorithmes sur graphes pour
trouver les itinéraires de voyage
sur le réseau de la RTC*



UNIVERSITÉ
LAVAL

Faculté des sciences et de génie
Département d'informatique
et de génie logiciel

1 Objectif général

Ce TP constitue le deuxième TP d'une séquence de 3 TP's portant sur les données du réseau de transport de la capitale (RTC) de la ville de Québec. Au TP1, vous deviez implémenter certaines méthodes de la classe `DonneesGTFS` vous permettant de gérer l'accès aux données GTFS de la RTC. Pour ce TP2, vous devez implémenter certaines méthodes de la classe **ReseauGTFS** vous permettant de construire un graphe sur lequel vous pourrez exécuter un algorithme de plus court chemin vous donnant le meilleur itinéraire d'un voyage utilisant le réseau d'autobus de la RTC, quelque soient les points d'origine et de destination fournis. Pour y arriver, ce TP utilisera la classe `DonneesGTFS` que vous étiez sensé compléter au TP1. Si vous n'avez pas réussi votre TP1, vous pouvez utiliser la librairie statique `libTP1.a` fournie avec cet énoncé qui implémente toutes les classes du TP1, y compris `DonneesGTFS`. En fait, nous recommandons à tous d'utiliser `libTP1.a` au cas où votre TP1 comporterait certaines erreurs n'ayant pas été détectées lors de la correction. Par contre, notez que `libTP1.a` ne s'utilise que dans la machine virtuelle du cours. Pour utiliser `libTP1.a`, vous devez utiliser tous les fichiers .h fournis avec cet énoncé et utiliser le `CMakeLists.txt` fourni avec cet énoncé pour la compilation avec CMake.

2 Les classes fournies

En plus de toutes les classes du TP1, nous vous fournissons la totalité de la classe **Graphe**. Dans ce TP, on vous demande de ne pas modifier cette classe, mais vous devrez l'utiliser dans les méthodes de `ReseauGTFS` que l'on vous demande d'implémenter.

La classe fournie **Graphe** est une implémentation très simple (mais efficace) d'un graphe à l'aide de listes d'adjacence. Elle est constituée d'une sous-classe privée `Arc` (qui est simplement une paire constituée du noeud destination et du poids de l'arc). Cette classe possède un attribut membre `m_listesAdj` qui est un vecteur de listes d'arcs. Les sommets du graphes vont de 0 à n-1 (n étant le nombre de sommets du graphe) et constituent les indexes du vecteur `m_listesAdj`. Dans cette classe, vous y trouverez uniquement les méthodes que vous aurez besoin pour votre TP, par exemple :

- Le constructeur `Graphe(size_t n)` vous permettant de créer un graphe de n listes d'adjacences vides.
- La méthode `ajouterArc(size_t i, size_t j, unsigned int poids)` permettant d'ajouter un arc au graphe.
- La méthode `enleverArc(size_t i, size_t j)` permettant d'enlever l'arc (i,j).
- La méthode `resize(size_t p)` permettant de modifier la taille du graphe afin qu'il contienne p nœuds.
- La méthode `plusCourtChemin(p_origine, p_destination, p_chemin)` qui est une implémentation simple et naïve de l'algorithme de Dijkstra vous permettant d'obtenir le plus court chemin du nœud `p_origine` au nœud `p_destination`.

Pour les autres méthodes et plus de détails, voir l'implémentation de `Graphe`.

La classe **ReseauGTFS** vous permet de construire un objet de type `Graphe` à partir d'un objet `DonneesGTFS`, de compléter ce graphe en fonction du point origine et du point destination (qui sont décrits par leurs coordonnées GPS) choisis et de trouver un itinéraire sur le réseau de la RTC en exécutant l'algorithme de plus court chemin de `Graphe`.

Le constructeur de `ReseauGTFS` (fourni) construit l'attribut membre `m_leGraphe` à l'aide d'un objet du type `DonneesGTFS`. Pour réaliser cette tâche, il utilise 2 méthodes privées que vous devez implémenter.

Ce TP a été conçu afin d'obtenir les estimations les plus réalistes possibles des temps de trajets pour aller d'un point d'origine à un point destination quelconque choisi par un utilisateur. Durant un trajet, il arrive régulièrement que l'on doive débarquer à une station et attendre pour prendre un autre bus allant dans une autre direction. Toute estimation réaliste doit donc prendre en compte ces temps d'attente qui représentent souvent une fraction significative du temps du trajet. Pour cette raison, **nous avons choisi d'utiliser les arrêts (et non les stations) pour représenter les nœuds du graphe** de `m_leGraphe`. Rappelez-vous qu'un arrêt représente un évènement spatiotemporel : un arrêt fait parti d'un voyage et s'effectue à une station et à un temps précis (donnée par son heure d'arrivée). Ainsi, chaque arrêt dans l'objet `DonneesGTFS` possèdera un arc de type « voyage » vers le prochain arrêt du même voyage lorsque cet arrêt existe. En plus, certaines stations, que nous appellerons *stations de transfert*, permettent à un passager de débarquer à cet endroit pour prendre un bus allant dans une autre direction. Typiquement, le passager qui débarque à une telle station peut attendre un autre bus passant à cette même station ou se rendre à pieds à une autre station de transfert située à proximité pour prendre un autre bus passant plus tard. Dans ces deux cas, la durée totale du trajet du passager devra prendre en compte le temps requis pour le transfert de bus (qui peut être facilement d'une durée de 30 minutes pour la région de Québec). Le poids de cet arc de « transfert » sera égal au temps requis, en secondes, pour effectuer le transfert de bus. Le constructeur de `ReseauGTFS` devra donc construire le graphe en associant un nœud par arrêt et en créant tous les arcs de type « voyage » et de type « transfert » reliant les arrêts. Vous verrez que le graphe ainsi obtenu pour un objet `DonneesGTFS` contenant tous les voyages d'une journée contiendra généralement plus de 100000 nœuds!

Pour que les méthodes de `ReseauGTFS` puissent accomplir leurs tâches, elles devront utiliser les attributs membres `m_arretDuSommet` et `m_sommetDeArret`. L'attribut `m_arretDuSommet` est un vecteur de `Arret::Ptr`, donc `m_arretDuSommet[i]` nous donne le `shared_ptr` de l'arrêt représenté par le sommet `i` de `m_leGraphe`. Inversement `m_sommetDeArret` est un `unordered_map<Arret::Ptr, size_t>` de paires (clés, valeurs). Chaque clé est un `Arret::Ptr` et la valeur associée est un numéro de sommet. Donc, si `a_ptr` est un `shared_ptr` à un `Arret`, `m_sommetDeArret[a_ptr]` nous donne le numéro du sommet de `m_leGraphe` associé à cet arrêt. Nous utilisons un `unordered_map` car cet accès s'obtient « presque toujours » en temps $O(1)$. Donc, à l'aide de ces deux conteneurs, nous pouvons obtenir, très efficacement, l'arrêt associé à un numéro de sommet et, inversement, le numéro de sommet associé à un arrêt. Ces deux conteneurs seront remplis par la méthode `ajouterArcsVoyages` (qui est appelée par le constructeur de `ReseauGTFS`) durant la construction du graphe `m_leGraphe`.

L'autre conteneur, qui est membre privé de `ReseauGTFS`, est le vecteur `m_sommetsVersDestination` qui contient les sommets possédant un arc vers le point destination. Ces sommets sont associés à des arrêts de stations où chacune de ces stations possède la propriété d'être à distance de marche du point destination. Le membre privé constant `distanceMaxMarche` fixe cette distance maximale de marche à 1.5 km. Donc toute station se trouvant, à « vol d'oiseau », à moins de 1.5 km du point destination pourra être utilisée et faire parti du trajet pour aller au point destination. L'utilisateur aura donc la possibilité de débarquer à n'importe quelle station se trouvant à moins de 1.5 km du point destination pour aller rejoindre à pieds le point destination. Le temps, en secondes, de ces trajets à pieds est donné par la distance parcourue (à vol d'oiseau) en km divisée par la vitesse de marche (donnée par l'attribut constant, `vitesseDeMarche`) fixée à 5 km/heure.

Nous vous fournissons la méthode `ReseauGTFS::itineraire` vous permettant d'obtenir l'itinéraire du voyage lorsque le graphe complet (incluant les points origine et destination) `m_leGraphe` aura été construit. Cette méthode utilise la méthode `Graphe::plusCourtChemin` pour obtenir le chemin de

l'itinéraire et l'affiche à l'écran sous forme conviviale pour l'utilisateur. La méthode `ReseauGTFS::itineraire` retourne également le temps d'exécution, en microsecondes, de `Graphe::plusCourtChemin`. Au TP3, vous aurez à fournir un algorithme de plus court chemin qui sera substantiellement plus efficace que celui présentement fourni.

3 Travail à faire

Vous devez implémenter les méthodes suivantes de la classe **ReseauGTFS** :

- **La méthode `ajouterArcsVoyages`** : cette méthode privée, appelée par le constructeur de `ReseauGTFS`, ajoute dans `m_leGraphe` les arcs de type « voyage » et insère les arrêts (associés aux sommets) dans `m_arretDuSommet` et `m_sommetDeArret`. Le poids de chaque arc est la différence, en secondes, entre les heures d'arrivées des arrêts successifs.
- **La méthode `ajouterArcsTransferts`** : cette méthode privée, appelée par le constructeur de `ReseauGTFS`, ajoute dans `m_leGraphe` les arcs de type « transfert » dus aux transferts (ceux se trouvant dans l'objet `DonnesGTFS`) entre les stations. Rappelez-vous de votre TP1 que chaque entrée du vecteur `m_transferts` est un tuple `<from_station_id, to_station_id, min_transfer_time>`. Puisque `min_transfer_time` est le temps **minimal** que l'on doit allouer au transfert, on pourra avoir un arc d'un arrêt de la station `from_station_id` (appelons-là l'arrêt A) vers un arrêt de la station `to_station_id` (appelons-là l'arrêt B) seulement si l'heure d'arrivée de l'arrêt B moins l'heure d'arrivée de l'arrêt A est supérieure ou égale à `min_transfer_time` (on juge ici qu'une heure de départ d'un arrêt, lorsque supérieure à l'heure d'arrivée est trop flexible pour s'y fier). Indice, afin de prendre en compte ce temps minimal d'attente, pensez à utiliser la méthode `lower_bound()` des conteneurs `map` et `multimap`. De plus, afin d'éviter de multiplier inutilement le nombres d'arcs de type « transfert », un arc de ce type sera présent seulement si le numéro de la ligne du voyage de l'arrêt A est différent du numéro de la ligne du voyage de l'arrêt B. En effet, il est inutile pour un passager de la ligne « 800 » de transférer vers une autre ligne « 800 ». Notez que l'on utilise ici les numéros de lignes et non les `ligneId` car, comme mentionné et expliqué au TP1, il peut y avoir 2 `ligneId` différents associées à un même numéro de ligne. De plus, le seul transfert d'un numéro de ligne à un autre numéro de ligne (entre 2 stations données) qui est à considérer est celui de temps minimal. Par exemple, si le numéro de ligne de l'arrêt A est « 800 », le seul transfert utile vers un arrêt B dont le numéro de ligne est « 16 » est celui d'ont l'heure d'arrivée de l'arrêt B est le plus prêt de l'heure d'arrivée de l'arrêt A (tout en respectant le `min_transfer_time`). En effet, il est inutile pour un passager débarquant d'une ligne « 800 » à 9h00 de prendre une ligne « 16 » à 9h40 si un autre bus d'une ligne « 16 » s'arrête à cette même station à 9h20. En appliquant cette contrainte, vous réduirez considérablement le nombre d'arcs de « transfert » dans `m_leGraphe` sans pour autant modifier les plus courts chemins. Finalement, les conteneurs `m_arretDuSommet` et `m_sommetDeArret` ne sont pas modifiés par cette méthode car les arrêts ont déjà été ajoutés par la méthode `ajouterArcsVoyages`.
- **La méthode `ajouterArcsOrigineDestination`** : cette méthode publique finalise la construction du graphe en ajoutant deux nœuds au graphe : l'un pour le point origine, l'autre pour le point destination et en ajoutant les arcs reliant ces deux nœuds au reste du graphe. Puisque l'on doit associer un arrêt par nœud du graphe, vous devez alors créer, à l'aide du constructeur de la classe `Arret`, un arrêt pour le point origine et un arrêt pour le point destination et mettre à jour les conteneurs `m_arretDuSommet` et `m_sommetdeArret`. Il faudra donc également créer un `Arret::Ptr` pour ces deux points GPS. Notez que pour créer un objet `Arret`, vous devez fournir un identificateur de station (`station_id`). Pour cela,

utilisez les membres constants `stationIdOrigine` et `stationIdDestination` de `ReseauGTFS`. Vous devrez également fournir deux objets `Heure` pour chaque `Arret` et un identificateur de voyage (`voyage_id`). Utilisez des valeurs quelconques pour ces objets car vous n'aurez pas besoin de les utiliser. Vous devrez assigner à l'attribut `m_sommetOrigine` la valeur du numéro de sommet utilisé pour représenter le point d'origine et vous devrez assigner à `m_sommetDestination` la valeur du numéro de sommet assigné au point destination. Ces attributs vous seront utiles par la suite pour détruire partiellement le graphe. Puisque vous ajoutez deux sommets au graphe, vous devrez alors utiliser la méthode `Graphe::resize` afin d'ajouter deux listes d'adjacence additionnelles dans `m_leGraphe`. Ces listes seront remplies par les deux étapes consécutives suivantes de `ajouterArcsOrigineDestination` :

- *Ajouts des arcs entre le point origine et les stations atteignables à pieds.* C'est l'attribut constant `distanceMaxMarche` qui détermine si une station est atteignable ou non. On suppose un trajet à pieds rectiligne direct (« à vol d'oiseau ») entre une paire de points. Le poids d'un arc représentant le trajet du point origine vers un arrêt d'une station atteignable est donné par le temps, en secondes, du parcours à pieds plus le temps d'attente (en secondes) pour que l'arrêt se réalise. Pensez donc à utiliser la méthode `lower_bound()` des conteneurs `map` et `multimap` à cette fin. Pour chaque station atteignable, vous devrez alors avoir un arc allant du point origine vers le premier arrêt de cette station qui se réalise après l'arrivée à pieds à la station. De plus, comme pour les arcs de « transfert », vous devez prendre en compte le numéro de la ligne de chaque arrêt d'une station atteignable. Pour une station atteignable donnée, vous devrez avoir un et un seul arc vers le prochain arrêt de cette station ayant un numéro de ligne différent. Par exemple, si une station atteignable possède 5 arrêts de numéro de ligne « 25 » et 6 arrêts de numéro de ligne « 16 » qui se réalisent après le temps d'arrivée à pieds de l'utilisateur, on aura uniquement deux arcs : l'un vers le prochain arrêt du numéro de ligne « 25 » et l'autre vers le prochain arrêt du numéro de ligne « 16 » qui vont se réaliser. Tout comme pour les arcs de transfert, il est inutile d'ajouter des arcs aux autres arrêts car ces arrêts sont desservies par les mêmes numéros de ligne que nous avons tenus en compte et ils ne pourront donc pas faire parti d'un plus court chemin pour arriver à la destination.
- *Ajouts des arcs entre les arrêts de certaines stations et le point destination.* Encore une fois, les stations concernées sont celles qui se trouvent à distance de marche du point destination. À cette étape, il faut ajouter un arc pour chaque arrêt de ces stations et le poids de chaque arc est donné uniquement par le temps, en secondes, du parcours à pieds pour se rendre au point destination. Contrairement au cas précédent, on a maintenant un arc par arrêt de station vers le point destination. Il y a donc généralement beaucoup plus d'arcs allant vers le point destination que d'arcs émergeant du point d'origine. Finalement, tout numéro de sommet de `m_leGraphe` que l'on connecte au sommet destination devra être insérer dans l'attribut `m_sommetsVersDestination` pour que la méthode suivante puisse s'exécuter efficacement.
- **La méthode `enleverArcsOrigineDestination` :** Cette méthode publique remet l'objet `ReseauGTFS` dans l'état qu'il était avant l'exécution de `ajouterArcsOrigineDestination`. Conséquemment, on doit donc enlever tous les arcs émergeant du point origine et tous les arcs aboutissant au point destination. Par souci d'efficacité, il est essentiel de faire cette opération **sans** parcourir tout le graphe. C'est pour cette raison que vous avez construit le conteneur `m_sommetsVersDestination` lors de l'exécution de

ajouterArcsOrigineDestination. Donc, la première chose à faire sera de parcourir m_sommetsVersDestination et d'enlever, de m_leGraphe, tous les arcs émergeant de ces sommets et aboutissant au sommet m_sommetDestination à l'aide de la méthode Graphe::enleverArc. Vous devrez par la suite enlever de m_leGraphe les deux dernières listes d'adjacence à l'aide de Graphe::resize (ceci n'enlèvera que les listes d'adjacence pour le sommet origine et le sommet destination sans modifier le reste du graphe) et remettre à jour les attributs m_sommetDeArret, m_arretDuSommet, m_nbArcsStationsVersDestination, m_nbArcsOrigineVersStations, et m_origine_destination_ajoute. Cette méthode vous sera très utile au TP3 où vous aurez à tester votre algorithme de plus court chemin pour plusieurs paires (origine, destination) choisies aléatoirement.

Si vous avez implémenté ces méthodes correctement, la sortie de votre main() devrait être identique à ce que vous trouvez dans le fichier out.txt fourni avec cet énoncé. En modifiant légèrement votre main() pour appeler le constructeur de Date et celui de Heure sans paramètre, vous pourrez générer un itinéraire pour le moment présent pour une paire (origine, destination) que vous aurez choisie. Comparez l'itinéraire obtenu avec celui donné par Google (notez que vous pouvez obtenir les coordonnées GPS d'un point sur Google Maps en double-cliquant sur une position et en choisissant « plus d'info sur cet endroit »). Vous observerez que l'itinéraire donné par votre programme est parfois différent de celui donné par Google. Cela peut possiblement être attribué aux causes suivantes :

- Google utilise vraisemblablement d'autres stations de transfert que celles se trouvant dans transferts.txt. En effet, plusieurs autres stations, que celles présentes dans transferts.txt, sont desservies par des lignes différentes. Ces stations constituent alors d'autres points de transferts potentiellement utiles. Pour chacune de ces stations, il serait intéressant d'inclure des arcs de transfert certains de ses arrêts en considérant un temps minimal d'attente (de 180 secondes par exemple) afin de ne pas proposer d'itinéraire qui soit trop risqué.
- Pour certains choix de (source, destination), le plus court chemin proposé par notre approche contient un temps d'attente prohibitif (de plusieurs heures) à un point de transfert situé au milieu du trajet. Dans ces cas, Google demande à l'utilisateur d'effectuer cette attente chez lui au lieu de le faire au milieu du trajet : il lui suggère alors de prendre le premier bus de son trajet beaucoup plus tard que ce que suggère présentement notre logiciel. Il serait donc intéressant d'inclure cette fonctionnalité dans une version ultérieure de ce TP.
- Nos parcours à pieds s'effectuent à « vol d'oiseau ». Ils s'effectuent donc plus rapidement que les parcours proposés par Google qui empruntent les rues existantes. On aurait donc avantage à utiliser les données des routes de la ville de Québec pour proposer des parcours à pieds plus réalistes.

Important : notez que nous vous fournissons le fichier CMakeLists.txt pour votre projet. Dans ce cas, les exécutables et les bibliothèques statiques produites se trouvent dans le même répertoire que les fichiers sources. Le répertoire build (ou le répertoire cmake-build-debug lorsque l'on utilise CLion) se trouve également dans ce répertoire. C'est ce CMakeLists.txt qu'utiliseront les correcteurs pour corriger votre TP sur la machine virtuelle du cours. **Vous devez donc vous assurer que votre programme compile (et s'exécute) sans erreur sur la machine virtuelle du cours avec le CMakeLists.txt fourni.**

4 Questions ?

Si vous avez des questions pertinentes à propos de ce TP, nous vous demandons de les poser sur le forum des TPs qui se trouve sur le portail du cours. Comme cela, la réponse sera visible à toute la classe, et non seulement à un seul individu. Toute question envoyée directement au professeur par courriel sera laissée sans réponse afin d'éviter de donner de l'information pertinente à un seul individu. Essayez de ne pas multiplier vos questions sur le forum et choisissez-les judicieusement. Finalement, tout TP de cette nature requiert de votre part une certaine dose de recherche à effectuer par soi-même afin de trouver la façon d'implémenter ce qui est demandé.

5 Fichiers à remettre

Vous devez remettre uniquement les fichiers ReseauGTFS.h et ReseauGTFS.cpp que vous devez insérer dans une archive ayant pour nom NomDeFamille_Prénom.zip. SVP, ne remettre aucun autre fichier. Vous devez remettre votre travail dans la boîte de dépôt du portail du cours. Aucune remise par courriel ne sera acceptée. Tout travail remis en retard perdra 3 points par heure de retard. Donc, un retard de 1 seconde à 3599 secondes occasionne la perte de 3 points. Après un retard de plus de 33 heures, votre note tombera automatiquement à zéro. Vous pouvez remettre autant de versions que vous le désirez. Seul le dernier dépôt sera corrigé.

ATTENTION : vous avez la responsabilité de vérifier l'intégrité des fichiers que vous avez remis dans la boîte de dépôt. Donc, nous vous demandons de vérifier ce que vous avez remis (en téléchargeant sur votre poste ce que vous avez téléversé dans la boîte de dépôt) afin d'en vérifier l'intégrité. Le mécanisme de téléversement du Portail ne corrompt pas les fichiers. Cependant, il peut arriver que votre archive ait été corrompue si, lorsque vous l'avez créée, certains des fichiers étaient ouverts par d'autres applications (CLion par exemple...). Vérifiez donc l'intégrité de votre archive après l'avoir construite!

Tout fichier remis qui est inutilisable sera considéré comme un fichier non remis.

6 Critères de correction

- L'exactitude de chaque méthode que vous devez implémenter vaut la grande majorité des points (environ 80%). En gros, vos méthodes sont sensées faire ce qui est demandé.
- La clarté du code des méthodes implémentées vaut le reste des points (environ 20%).
- Une version de ReseauGTFS.h et ReseauGTFS.cpp qui, avec les modules fournis, ne compile pas sur la machine virtuelle du cours avec le CMakeLists.txt fourni se verra attribuer la note de zéro (c'est inacceptable de remettre un programme qui ne compile pas).
- Si le programme résultant de cette compilation plante lors de son exécution, une note de zéro se verra attribuée au travail (c'est inacceptable de remettre un programme qui plante).

7 Plagiat

Tel que décrit dans le plan de cours, le plagiat est interdit. Une politique stricte de tolérance zéro est appliquée en tout temps et sous toutes circonstances. Tous les cas seront référés à la direction de la Faculté. **Prenez note qu'il est interdit de publier (sur le Web par exemple) ce TP et sa solution et ce, même après la fin de cette session.**