

Relatório - 3º Trabalho Prático

Estrutura de Dados e Algoritmos II

Engenharia Informática

2022 - 2023

Problema: Rescue by Rail



Trabalho Realizado por:

- Daniel Barreiros nº48452

- Tomás Antunes nº48511

- Grupo do Mooshak: g311

Índice

[I – Introdução 3](#_Toc133776099)

[II – Resolução do Problema 4](#_Toc133776100)

[2.1 – Descrição/Construção dos Grafos 4](#_Toc133776101)

[III – Explicação do Código 5](#_Toc133776102)

[3.1 – Classe Main 5](#_Toc133776103)

[3.2 – Classe Dream 6](#_Toc133776104)

[3.2.1 – Variáveis de Classe 6](#_Toc133776105)

[3.2.2 – Construtor da Classe Dream 7](#_Toc133776106)

[3.2.3 – Método getPoint 7](#_Toc133776107)

[3.2.4 – Método addEdge 7](#_Toc133776108)

[3.2.4 – Método buildArch 8](#_Toc133776109)

[3.2.5 – Método buildGraph 9](#_Toc133776110)

[3.2.6 – Método escape 9](#_Toc133776111)

[3.3 – Classe Point 10](#_Toc133776112)

[IV – Cálculo de Complexidade 11](#_Toc133776113)

[4.1 – Complexidade Temporal 11](#_Toc133776114)

[4.2 – Complexidade Espacial 13](#_Toc133776115)

[V – Conclusão 14](#_Toc133776116)

# I – Introdução

O presente relatório apresenta todos os detalhes referentes à resolução do problema “Rescue by Rail”. Para a resolução deste problema procurámos obter uma solução que fosse suficientemente eficiente por forma a cumprir os parâmetros impostos pelo professor através da plataforma Mooshak bem como através da qual nos fosse possível aplicar alguma matéria lecionada nesta disciplina.

No problema apresentado existe uma ilha, composto por regiões, na qual cada região detém uma certa população. Por forma a movimentar as pessoas de lugar, cada região tem um comboio com uma capacidade limitada. As regiões estão ligadas entre si, o que não implica que obrigatoriamente cada região tenha apenas um caminho para o seu comboio. O comboio não necessita de utilizar a sua capacidade como um conjunto, pode enviar x número de pessoas por cada caminho, desde que a soma das pessoas enviadas por todos os caminhos disponíveis não exceda a capacidade máxima atribuída para o “comboio”.

Assim o objetivo do problema consiste em calcular o número máximo de pessoas que é possível levar até ao ponto seguro.

Assim o objetivo do problema consiste na computação do menor número de movimentos necessários para a esfera atingir, a partir da posição inicial fornecida, o buraco definido no mapa.

# II – Resolução do Problema

## 2.1 – Descrição/Construção da Rede Fluxo

Após a leitura e interpretação do problema conseguimos compreender que iríamos necessitar de construir uma rede de fluxos que representasse as regiões e as linhas de comboio da ilha *Alertland*.

A rede de fluxos irá representar cada região da ilha com dois nós, um nó de entrada e um nó de saída. O nó de entrada servirá como ponto de chegada para todas as pessoas da região e todas as pessoas que chegam de comboio de outras regiões. O nó de saída servirá como ponto de partida do comboio para cada região. A rede também irá ter um nó (*source*) que irá ser responsável por distribuir o número de habitantes a cada região respetiva, através de arcos ligados desde este nó, até ao nó de entrada de cada região. As linhas de comboio para cada região serão representadas por arcos, desde os nós de saída das regiões, até aos nós de entrada das respetivas regiões de destino.

A imagem abaixo ilustra a rede de fluxos para o “Sample Input 2” do enunciado do problema:

Uma imagem com diagrama, file, Tipo de letra, texto

Descrição gerada automaticamente

# III – Explicação do Código

## 3.1 – Classe Alertland

Uma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra

Descrição gerada automaticamente

### 3.1.1 – Variáveis de Classe

Na classe Alertland declaramos as seguintes variáveis de classe:

- int R -> número de regiões

- int nodes -> número de nós da rede de fluxos

- int source -> source da rede de fluxos

- List<Rail>[] rails -> Lista de ajacências de cada nó da rede de fluxos

### 3.1.2 – Construtor da Classe Dream

Antes de inicializarmos o construtor usamos a anotação *SuppressWarnings* para suprimir os warnings que seriam gerados pelo Java ao inicializarmos o array de listas (*rails*).

Após criarmos estas variáveis de classe seguimos para a criação do construtor da classe *Alertland*.

Este construtor recebe como argumento o número de regiões existentes na ilha *Alerland*.

Dentro deste construtor são inicializadas as variáveis declaradas acima.

### 3.1.3 – Método addRegion

Uma imagem com texto, Tipo de letra, captura de ecrã

Descrição gerada automaticamente

O método *addRegion* recebe como argumento o número representante da região a ser tratada (*i*), a população respetiva a esta região, e o total de pessoas que pode viajar a partir desta.

Esta função irá criar um arco do nó *source* ao nó de entrada da respetiva região, com capacidade igual à população da região. De seguida irá criar um arco do nó de entrada da região ao nó de saída da mesma, com capacidade igual ao total de pessoas que pode viajar a partir desta.

### 3.1.4 – Método addRail

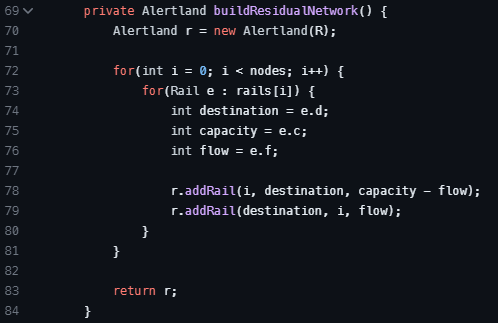
Uma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra

Descrição gerada automaticamente

O método *addRail* recebe como argumentos dois ints representantes de duas regiões (*r1, r2*) a ser ligadas por linhas de comboio, e poderá receber também um inteiro referente à capacidade do arco (*c*).

Esta função irá criar um arco do nó de saída da região *r1* para o nó de entrada da região *r2*, com capacidade infinita. Se a capacidade for fornecida, a função irá criar um nó de *r1* a *r2* com a capacidade *c*.

### 3.1.4 – Método buildResidualNetwork



O método *buildResidualNetwork* irá ser usado para criar uma rede residual, que corresponda ao fluxo atual na rede de fluxos.

### 3.1.5 – Método updateResidualCapacity

Uma imagem com texto, captura de ecrã, software, Software de multimédia

Descrição gerada automaticamente

### O método *updateResidualCapacity* recebe como argumentos um inteiro *from* que representa o nó inicial de um arco, um inteiro *to* que representa o nó final do arco (*from*, *to*). Também irá receber a capacidade (*capacity*) e o fluxo (*flow*) do arco (*from, to*).

### Esta função irá ser utilizada para atualizar as capacidades residuais dos arcos (*from*, *to*) e (*to*, *from*) de uma rede residual.

### 3.1.6 – Método incrementFlow

Uma imagem com texto, captura de ecrã

Descrição gerada automaticamente

O método *incrementeFlow* irá receber como argumentos um array de inteiros que irá representar os precedentes do caminho (*p*), um inteiro que representa o incremento (*incremente*) a fazer, uma rede residual *r* e o inteiro que representa o dreno (*sink*).

Esta função irá ser utilizada para aumentar o fluxo (*flow*) em *incremente* ao longo do caminho, a começar no dreno até à fonte da rede residual *r*.

### 3.1.7 – Método findPath

Uma imagem com texto, captura de ecrã

Descrição gerada automaticamente

O método *findPath* irá receber como argumentos um array de inteiros correspondente aos precedentes do caminho (*p*), e um inteiro referente ao dreno (*sink*).

Esta função irá ser utilizada para encontrar um caminho de menor comprimento, da fonte (*source*) até ao dreno (*sink*), numa rede residual, utilizando o algoritmo de pesquisa em largura. Irá também guardar o predecessor de cada nó em *p* e devolve a capacidade residual do caminho. No caso de não haver caminho, irá retornar 0.

### 3.1.8 – Método edmondsKarp

Uma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra

Descrição gerada automaticamente

O método *edmondsKarp* irá receber como argumento um inteiro referente ao dreno da rede (*sink*). Este método irá ser usado para executar o algoritmo de Edmonds-Karp, e irá devolver o valor do fluxo máximo da rede.

## 3.3 – Classe Rail

Uma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra

Descrição gerada automaticamente

A classe *Point* serve apenas para representar os arcos da rede de fluxos, contendo o nó de destino, a capacidade do arco e fluxo correspondente.

# IV – Cálculo de Complexidade

## 4.1 – Complexidade Temporal

A complexidade temporal consiste no tempo que um determinado programa necessita para completar uma tarefa da forma correta.

R – Número de regiões.

N – Número de nós (R\*2) + 1.

E – Número de arcos do grafo.

As linhas 34 – 40 têm complexidade *O()*.

O construtor da classe *Alertland* presente nas linhas 43 – 52, tem uma complexidade *O()*, pois tem um loop que irá ser percorrido N vezes.

Os métodos *addRegion* e *addRail* presentes nas linhas 54 – 57 e 60 – 67, têm uma complexidade *O()*, pois trata-se de funções que apenas irão criar arcos da rede de fluxos e adicioná-los à respetiva lista *rails*.

O método buildResidualNetword presente nas linhas 69 – 84, tem uma complexidade de *O()*.

O método *updateResidualCapacity* presente nas linhas 86 – 100, tem uma complexidade de *O()*.

O método incrementFlow presente nas linhas 102 – 131, tem uma complexidade de *O()*.

O método findPath presente nas linhas 133-163, tem uma complexidade de *O()*.

O método *edmondsKarp* presente nas linhas 165 – 178, tem uma complexidade *O()*.

As linhas 180 – 191 referentes à classe *Rail* terão uma complexidade .

Tendo em conta as complexidades temporais calculadas, temos que:

Logo, a complexidade temporal do programa será .

## 4.2 – Complexidade Espacial

A complexidade espacial consiste na quantidade de memoria necessária para realizar a execução de um programa ou algoritmo.

R – Número de regiões.

N – Número de nós (R\*2) + 1.

E – Número de arcos do grafo.

As linhas 34 – 40 terão uma complexidade de O(1).

O construtor da classe *Alertland* presente nas linhas 43 – 52 tem complexidade .

Os métodos *addRegion* e *addRails* presentes nas linhas 54 – 57 e 60 – 67, têm complexidade .

O método *buildResidualNetwork* presente nas linhas 69 – 84, têm complexidade .

O método *updateResidualCapacity* presente nas linhas 86 – 100, tem complexidade .

O método *incrementFlow* presente nas linhas 102 – 131, tem complexidade .

O método *findPath* presente nas linhas 133 – 160, tem complexidade .

O método *edmondsKarp* presente nas linhas 165 – 178, tem complexidade .

As linhas 180 – 191 referentes à classe Rail têm complexidade .

Tendo em conta as complexidades calculadas, temos que:

Logo, a complexidade espacial do programa é .

# V – Conclusão

Através da resolução deste problema foi-nos possível aplicar parte da matéria lecionada na disciplina, bem como desenvolver as nossas capacidades na resolução de problemas e aplicação de algoritmos.

Pelo nosso ponto de vista, consideramos que a dificuldade do problema residia em encontrar a forma mais eficiente de percorrer o mapa.

Após algumas tentativas e esclarecimentos de dúvidas com o professor, conseguimos tornar o nosso código mais eficiente alterando operações de elevado custo por operações com um menor custo.

Uma das alterações realizadas consistiu na troca de uma matriz do tipo *string* que armazenava apenas caracteres por uma matriz do tipo *char*.

Consideramos que, apesar das dificuldades encontradas, a resolução deste tipo de problemas é algo fundamental para o nosso desenvolvimento a níveis académicos e profissionais pois dá-nos uma melhor perceção e fornece-nos ferramentas importantes para desafios futuros.