



Linguaggi di Programmazione Anno Accademico 2025-2026

Progetto febbraio 2026 (E2P)

“Single Source Shortest Paths”

Marco Antoniotti, Claudio Ferretti, Fabio Sartori

Consegna:
sabato 28 febbraio 2026, ore 23:59 GMT+1 Time

Introduzione

Calcolare il percorso più breve da un punto a un altro di una mappa¹ è un problema più che noto. Vi sono diversi algoritmi in grado di risolvere questo problema, noto in letteratura come il “*Single Source Shortest Path Problem*” (SSSP Problem, cfr., [CLR+09] capitolo 24).

Lo scopo di questo progetto è l’implementazione dell’algoritmo di Dijkstra (cfr., [CLR+09] 24.3), che risolve il problema SSSP per *grafi diretti* e *connessi* con distanze tra vertici non negative².

Per procedere all’implementazione di quest’algoritmo è necessario – e, di fatto, è la parte principale del progetto – produrre un’implementazione di un MINHEAP (o MINPRIORITYQUEUE).

Nel seguito troverete le specifiche dell’API richiesta e dei suggerimenti su come affrontare e risolvere alcuni problemi implementativi che, si pensa, potrebbero presentarsi.

Grafi in Prolog

In “The Art of Prolog” si suggerisce come rappresentare dei semplici *grafi diretti* in Prolog. L’idea è di inserire direttamente nella base-dati del sistema, fatti del tipo:

```
vertex(v).  
vertex(u).  
vertex(w).  
  
arc(u, v, 0).  
arc(u, w, 10).  
arc(v, w, 4.2).  
arc(w, u, 1).
```

Inoltre, possiamo pensare di inserire degli altri dati nella base-dati Prolog; ad esempio, possiamo inserire informazioni riguardanti associate ad ogni vertice mediante dei predicati che rappresentano queste associazioni. Ad esempio, potremmo supporre che ad ogni vertice sia associata una posizione su una mappa.

```
pos(v, 10, 22).  
pos(u, 234, 11).  
pos(w, 1, 34).  
...
```

¹ Ad esempio, calcolare la distanza tra Porta Ludovica e Piazza Napoli a Milano (a meno di trovarsi in un racconto di Umberto Eco).

² In realtà, il vero vincolo è che non esistano cicli nel grafo dove la somma dei pesi degli archi sia negativa; per il progetto assumiamo che tutti i pesi siano maggiori o uguali a 0.

Una volta scelta una rappresentazione in memoria di un grafo (*diretto*) è semplice manipolarlo in Prolog e costruire delle API che ci permettono di costruire algoritmi più complessi, quali l'algoritmo di Dijkstra per la soluzione del problema SSSP.

Interfaccia Prolog per la manipolazione di grafi

L'interfaccia richiesta è descritta nel seguito. Si noti come ogni predicato mette in relazione un identificatore speciale che denota un particolare grafo. Si noti anche che tutti i prediciati richiesti presumono l'utilizzo delle primitive di manipolazione della base di dati Prolog: `assert`, `retractall` e `retract` in particolare³.

`new_graph (G)` .

Questo predicato inserisce un nuovo grafo nella base-dati Prolog. Una sua semplice implementazione potrebbe essere

```
new_graph(G) :- graph(G), !.
new_graph(G) :- assert(graph(G)), !.
```

Esempio

```
?- new_graph(il_mio_grafettino).
true
```

```
?- graph(G).
G = il_mio_grafettino
...
```

`delete_graph (G)` .

Rimuove tutto il grafo (vertici e archi inclusi) dalla base-dati Prolog.

`new_vertex (G, V)` .

Aggiunge il vertice V nella base-dati Prolog. N.B. si richiede che il predicato che rappresenta i vertici, da aggiungere alla base-dati Prolog, sia `vertex (G, V)`. Anche in questo caso dovete usare i prediciati di manipolazione della base-dati Prolog. Notate che è, in generale, permesso che uno stesso vertice possa appartenere a più grafi distinti.

`vertices (G, Vs)` .

Questo predicato è vero quanto Vs è una lista contenente tutti i vertici di G⁴.

`list_vertices (G)` .

Questo predicato stampa alla console dell'interprete Prolog una lista dei vertici del grafo G (usate `listing/1`).

`new_arc (G, U, V, Weight)` .

Aggiunge un arco del grafo G alla base dati Prolog; il peso è un numero qualunque non-negativo⁵. N.B. è richiesto che il predicato che rappresenta gli archi, da aggiungere alla base-dati Prolog, sia `arc (G, U, V, Weight)`. Per comodità potete anche costruire una versione `new_arc/3` così definita:

```
new_arc(G, U, V) :- new_arc(G, U, V, 1).
```

`arcs (G, Es)` .

Questo predicato è vero quando Es è una lista di tutti gli archi presenti in G.

`neighbors (G, V, Ns)` .

Questo predicato è vero quando V è un vertice di G e Ns è una lista contenente gli archi, `arc (G, V, N, W)`, che portano ai vertici N immediatamente raggiungibili da V .

³ Attenzione: i prediciati di manipolazione della base-dati Prolog possono lasciare delle alternative negli stack di esecuzione; in questo caso potrebbe essere che il sistema Prolog possa generare delle soluzioni extra. Cercate di evitarle.

⁴ Il predicato standard `findall/3` vi sarà utile in questo e altri casi.

⁵ I pesi negativi sono problematici per gli algoritmi di base di manipolazione grafi.

list_arcs (G) .

Questo predicato stampa alla console dell'interprete Prolog una lista degli archi del grafo G (è il simmetrico di `list_vertices/1`).

list_graph (G) .

Questo predicato stampa alla console dell'interprete Prolog una lista dei vertici e degli archi del grafo G.

SSSP in Prolog

La soluzione del problema SSSP con l'algoritmo di Dijkstra dovrà essere implementata mediante i predicati seguenti. I predicati più delicati da implementare sono quelli che modificano lo stato della base-dati del Prolog; di fatto, si tratta di implementare una modifica dello "stato" della memoria del sistema. L'API per la soluzione del problema SSSP è la seguente.

distance (G, V, D) .

Questo predicato è vero quando V è un vertice di G e, durante e dopo l'esecuzione dell'algoritmo di Dijkstra, la distanza minima del vertice V dalla "sorgente" è D (cfr., [CLR+09] 24.3).

visited (G, V) .

Questo predicato è vero quando V è un vertice di G e, durante e dopo l'esecuzione dell'algoritmo di Dijkstra, V risulta "visitato" (cfr., [CLR+09] 24.3).

previous (G, V, U) .

Questo predicato è vero quando V ed U sono vertici di G e, durante e dopo l'esecuzione dell'algoritmo di Dijkstra, il vertice U è il vertice "precedente" a V nel cammino minimo dalla "sorgente" a V (cfr., [CLR+09] 24.3).

NB i predicati `distance/3`, `visited/2` e `previous/3` sono "dinamici" e sono asseriti (o ritrattati) durante l'esecuzione dell'algoritmo. I prossimi predicati servono per modificare queste "memorizzazioni".

change_distance (G, V, NewDist) .

Questo predicato ha sempre successo con due effetti collaterali: prima tutte le istanze di `distance (G, V, _)` sono ritirate dalla base-dati Prolog, e quindi `distance (G, V, NewDist)` è asserita.

change_previous (G, V, U) .

Questo predicato ha successo con due effetti collaterali: prima tutte le istanze di `previous (G, V, _)` sono ritirate dalla base-dati Prolog, e quindi `previous (G, V, U)` è asserita.

I predicati che servono per risolvere il problema SSSP sono `dijkstra_sssp/1` e `shortest_path/3`.

dijkstra_sssp (G, Source) .

Questo predicato ha successo con un effetto collaterale. Dopo la sua prova, la base-dati Prolog ha al suo interno i predicati `distance (G, V, D)` per ogni V appartenente a G; la base-dati Prolog contiene anche i predicati `previous (G, V, U)` e `visited (V)` per ogni V, ottenuti durante le iterazioni dell'algoritmo di Dijkstra. Naturalmente i predicati `distance (G, V, D)` e `previous (G, V, U)` devono essere corretti rispetto alla soluzione del problema SSSP.

shortest_path (G, Source, V, Path) .

Questo predicato è vero quando Path è una lista di archi

```
[arc(G, Source, N1, W1),
 arc(G, N1, N2, W2),
 ...,
 arc(G, NK, V, Wk)]
```

che rappresenta il "cammino minimo" da Source a V.

Una tipica interrogazione del sistema potrebbe essere la seguente:

```
?- dijkstra_sssp(my_graph, s),  
    shortest_path(my_graph, s, v42, ShortestPath).
```

Come anticipato, l'implementazione dell'algoritmo di Dijkstra ha bisogno di un'implementazione funzionante di una coda a priorità (*priority queue*), in altre parole di un MINHEAP. Nel seguito si descriverà l'API di una libreria Prolog che implementa un MINHEAP.

MINHEAP in Prolog

Un MINHEAP è una struttura dati che prevede le seguenti operazioni: NEWHEAP, INSERT, HEAD, EXTRACT, MODIFYKEY. Si rimanda a [CLR+09] Capitolo 6 e Sedgewick e Wayne *Algorithms* [SW11] Capitolo 2.4 per la spiegazione del funzionamento di queste operazioni.

La libreria Prolog che implementa il MINHEAP avrà l'API seguente.

new_heap (H) .

Questo predicato inserisce un nuovo heap nella base-dati Prolog. Una sua semplice implementazione potrebbe essere

```
new_heap (H) :- heap (H, _S), !.  
new_heap (H) :- assert (heap (H, 0)), !.
```

Noteate che il predicato `heap (H, S)` mantiene la dimensione corrente dello heap nel secondo argomento.

delete_heap (H) .

Rimuove tutto lo heap (incluse tutte le “entries”) dalla base-dati Prolog.

heap_size (H, S) .

Questo predicato è vero quanto `S` è la dimensione corrente dello heap. Una semplice implementazione potrebbe essere:

```
heap_size (H, S) :- heap (H, S).
```

empty (H) .

Questo predicato è vero quando lo heap `H` non contiene elementi.

not_empty (H) .

Questo predicato è vero quando lo heap `H` contiene almeno un elemento.

Un MINHEAP mantiene delle associazioni tra chiavi `K` e valori `V`. Si suggerisce di mantenere queste associazioni nella base-dati Prolog mediante predicati `heap_entry (H, P, K, V)`, dove `P` è la “posizione” nello heap `H`. I fatti `heap_entry/4` dovranno essere asseriti e ritrattati a seconda della bisogna durante le operazioni di ristrutturazione del MINHEAP.

head (H, K, V) .

Il predicato `head/3` è vero quando l'elemento dello heap `H` con chiave minima `K` è `V`.

insert (H, K, V) .

Il predicato `insert/3` è vero quando l'elemento `V` è inserito nello heap `H` con chiave `K`.

Naturalmente, lo heap `H` dovrà essere ristrutturato in modo da mantenere la proprietà che `head (H, HK, HV)` sia vero per `HK` minimo e che la “heap property” sia mantenuta ad ogni nodo dello heap.

extract (H, K, V) .

Il predicato `extract/3` è vero quando la coppia `K, V` con `K` minima, è rimossa dallo heap `H`.

Naturalmente, lo heap `H` dovrà essere ristrutturato in modo da mantenere la proprietà che `head (H, HK, HV)` sia vero per `HK` minimo e che la “heap property” sia mantenuta ad ogni nodo dello heap.

modify_key (H, NewKey, OldKey, V) .

Il predicato `modify_key/4` è vero quando la chiave `OldKey` (associata al valore `V`) è sostituita da `NewKey`. Naturalmente, lo heap `H` dovrà essere ristrutturato in modo da mantenere la proprietà

che `head(H, HK, HV)` sia vero per `HK` minimo e che la “heap property” sia mantenuta ad ogni nodo dello heap.

`list_heap(H)`.

Il predicato richiama `listing/1` per stampare sulla console Prolog lo stato interno dello heap.

Il consiglio è di implementare la libreria `MINHEAP`, e di assicurarsi che funzioni, prima di passare ad implementare l’algoritmo di Dijkstra.

Common Lisp

L’implementazione in Common Lisp richiede, come immaginabile, l’utilizzo di assegnamenti per modificare lo stato del sistema⁶.

Grafi in Common Lisp

Vi sono diversi modi di rappresentare i grafi in Common Lisp. Naturalmente è possibile adottare le rappresentazioni standard a *lista di adiacenza* (*adjacency list*) o a *matrice di adiacenza* (*adjacency matrix*), ma si cercherà di adottare una rappresentazione ibrida più simile alla rappresentazione Prolog per, si spera, semplificare il lavoro.

L’idea principale è di avere dei vertici rappresentati da *atomi* (*simboli* e *numeri interi*) e di definire delle *hash-tables* che useranno questi atomi come chiavi. De facto, queste hash-tables si comporteranno come la knowledge base di Prolog⁷.

Di conseguenza assumiamo di avere le seguenti hash-tables (si vedrà dopo come crearle e manipolarle).

```
*vertices*
*arcs*
*graphs*
*visited*
*distances*
*previous*
```

La convenzione di usare asterischi attorno ai nomi è una pura convenzione dei programmati Common Lisp.

Hash Tables in Common Lisp

Le hash-tables sono strutture dati primitive in Common Lisp. Le funzioni che le manipolano sono essenzialmente le seguenti.

`make-hash-table`: crea una hash-table.

`clrhash`: rimuove ogni coppia chiave/valore dalla hash-table.

`gethash`: ritorna il valore associato ad una chiave, o NIL.

`remhash`: rimuove il valore associato ad una chiave.

`maphash`: come `mapcar` ma prende una funzione di due argomenti (uno per la chiave ed uno per il valore) ed una hash-table ed applica la funzione ad ognuna delle coppie.

Per modificare il contenuto di una hash-table, oltre a `clrhash`, si usa l’operatore di assegnamento, **`setf`**, in congiunzione con `gethash`.

La seconda parte del capitolo “*Collections*” di “*Practical Common Lisp*” di Seibel contiene un’altra introduzione alle hash-tables (<http://www.gigamonkeys.com/book/collections.html>).

⁶ È possibile costruire queste strutture dati in modo funzionale e senza effetti collaterali, ma risulta tanto complicato quanto elegante.

⁷ Non dovrebbe sfuggire l’analogia con le “tabelle” di una base di dati relazionale.

Le Hash Tables dei grafi in Common Lisp per il progetto

Tornando alle hash-tables per il progetto, esse vanno definite nel seguente modo⁸.

```
(defparameter *vertices* (make-hash-table :test #'equal))
...
(defparameter *graphs* (make-hash-table :test #'equal))
... ; Etc. Etc. Etc.
```

Il parametro passato per keyword, :test, è la funzione che viene usata per testare se un certo elemento è una chiave nella hash-table; nel caso in questione si usa la funzione **equal**.

Se si vuole aggiungere un grafo alla hash-table *graphs* si usa il codice qui sotto

```
(setf (gethash 'il-mio-grafettino *graphs*) ...)
```

Si pazienti ancora un attimo riguardo il valore che si inserirà nella hash-table.

Interfaccia Common Lisp per la manipolazione di grafi

Seguendo la falsariga dell'interfaccia Prolog, per il Common Lisp si dovrà predisporre l'interfaccia descritta qui sotto.

is-graph *graph-id* → *graph-id or NIL*

Questa funzione ritorna il graph-id stesso se questo grafo è già stato creato, oppure NIL se no. Una sua implementazione è semplicemente

```
(defun is-graph (graph-id)
  ;; graph-id è un atomo: un simbolo (non NIL) o un intero.
  (gethash graph-id *graphs*))
```

new-graph *graph-id* → *graph-id*

Questa funzione genera un nuovo grafo e lo inserisce nel data base (ovvero nella hash-table) dei grafi. Una sua implementazione potrebbe essere la seguente:

```
(defun new-graph (graph-id)
  ;; graph-id è un atomo: un simbolo (non NIL) o un intero.
  (or (gethash graph-id *graphs*)
      (setf (gethash graph-id *graphs*) graph-id)))
```

Esempio

```
cl-prompt> (new-graph 'il-mio-grafettino)
IL-MIO-GRAFETTINO
```

```
cl-prompt> (is-graph 'il-mio-grafettino)
IL-MIO-GRAFETTINO
```

```
cl-prompt> (is-graph 'G2)
NIL
```

delete-graph *graph-id* → *NIL*

Rimuove l'intero grafo dal sistema (vertici archi etc); ovvero rimuove tutte le istanze presenti nei data base (ovvero nelle hash-tables) del sistema.

new-vertex *graph-id vertex-id* → *vertexrep*

Aggiunge un nuovo vertice *vertex-id* al grafo *graph-id*. Notate come la rappresentazione di un vertice associ un vertice ad un grafo (o più). Una possibile implementazione di new-vertex potrebbe essere la seguente:

```
(defun new-vertex (graph-id vertex-id)
  ;; graph-id è un atomo: un simbolo (non NIL) o un intero.
```

⁸ NB. Ogni volta che si ricarica il codice, le suddette hash-tables sono re-instanziate e tutto quello che contenevano prima, garbage-collected. È un effetto collaterale di **defparameter**.

```

;; vertex-id pure.
(setf (gethash (list 'vertex graph-id vertex-id)
                 *vertices*)
      (list 'vertex graph-id vertex-id)))

graph-vertices graph-id → vertex-rep-list
Questa funzione torna una lista di vertici del grafo.

new-arc graph-id vertex-id vertex-id &optional weight → arc-
rep
Questa funzione aggiunge un arco del grafo graph-id nella hash-table *arcs*. La
rappresentazione di un arco è
  (arc graph-id u v weight)

graph-arcs graph-id → arc-rep-list
Questo funzione ritorna una lista una lista di tutti gli archi presenti in graph-id.

graph-vertex-neighbors graph-id vertex-id → vertex-rep-list
Questa funzione ritorna una lista vertex-rep-list contenente gli archi,
  (arc graph-id vertex-id N W),

```

che portano ai vertici N immediatamente raggiungibili da vertex-id.

graph-print graph-id

Questa funzione stampa alla console dell'interprete Common Lisp una lista dei vertici e degli archi del grafo graph-id.

SSSP in Common Lisp

Anche in Common Lisp dovete implementare un'interfaccia standardizzata, sempre sulla falsariga di quella descritta per il sistema Prolog.

L'API per la soluzione del problema SSSP è la seguente.

sssp-dist graph-id vertex-id → d

Questa funzione, dato un vertex-id di un grafo graph-id ritorna, durante e dopo l'esecuzione dell'algoritmo di Dijkstra, la distanza minima d del vertice vertex-id dalla "sorgente" (cfr., [CLR+09] 24.3).

sssp-visited graph-id vertex-id → boolean

Questo predicato è vero quando vertex-id è un vertice di graph-id, durante e dopo l'esecuzione dell'algoritmo di Dijkstra, vertex-id risulta "visitato" (cfr., [CLR+09] 24.3).

sssp-previous graph-id V → U

Questa funzione, durante e dopo l'esecuzione dell'algoritmo di Dijkstra, ritorna il vertice U che è il vertice "precedente" a V nel cammino minimo dalla "sorgente" a V (cfr., [CLR+09] 24.3).

NB le funzioni dist, visited e previous operano sulle hash-tables descritte precedentemente e dal nome eponimo.

sssp-change-dist graph-id V new-dist → NIL

Questa funzione ha solo un effetto collaterale: alla chiave

(graph-id V)

nella hash-table *distances* viene associato il valore new-dist.

sssp-change-previous graph-id V U → NIL

Questa funzione ha solo un effetto collaterale: alla chiave

(graph-id V)

nella hash-table *previous* viene associato il valore U.

Le funzioni che servono per risolvere il problema SSSP sono `sssp` e `shortest-path`.

sssp-dijkstra *graph-id source* → *NIL*

Questa funzione termina con un effetto collaterale. Dopo la sua esecuzione, la hash-table `*distances*` contiene al suo interno le associazioni $(graph\text{-}id\ V) \Rightarrow d$ per ogni *V* appartenente a *graph-id*; la hash-table `*previous*` contiene le associazioni $(graph\text{-}id\ V) \Rightarrow U$; infine la hash-table `*visited*` contiene le associazioni $(graph\text{-}id\ V) \Rightarrow \{T, NIL\}$. Naturalmente il contenuto delle varie hash-tables prediciti deve essere corretto rispetto alla soluzione del problema SSSP.

sssp-shortest-path *G Source V* → *Path*

Questa funzione ritorna una lista di archi

```
((arc G Source N1 W1)
 (arc G N1 N2 W2)
 ...
 (arc G NK V Wk))
```

che rappresenta il “cammino minimo” da *Source* a *V*.

Una tipica interazione con il sistema potrebbe essere la seguente:

```
cl-prompt> (sssp-dijkstra 'my-graph 's)
NIL

cl-prompt> (sssp-shortest-path 'my-graph 's 'v42)
((arc MY-GRAF S N1 3)
 (arc MY-GRAF N1 N4 12)
 (arc MY-GRAF N4 V12 1)
 (arc MY-GRAF V12 V42 7))
```

Come anticipato, l’implementazione dell’algoritmo di Dijkstra ha bisogno di un’implementazione funzionante di una coda a priorità (*priority queue*), in altre parole di un MINHEAP. Nel seguito si descriverà l’API di una libreria Common Lisp che implementa un MINHEAP.

MINHEAP in Common Lisp

Un MINHEAP è una struttura dati che prevede le seguenti operazioni: `NEWHEAP`, `INSERT`, `HEAD`, `EXTRACT`, `MODIFYKEY`. Si rimanda a [CLR+09] Capitolo 6 e Sedgewick e Wayne *Algorithms* [SW11] Capitolo 2.4 per la spiegazione del funzionamento di queste operazioni.

La libreria Common Lisp che implementa il MINHEAP avrà l’API descritta nel seguito. Seguendo l’esempio descritto precedentemente per la gestione dei grafi, si assume la presenza di una hash-table chiamata

heaps

che è costruita nel solito modo.

Per implementare gli heaps in Common Lisp nella maniera più tradizionale è necessario introdurre una seconda struttura dati Common Lisp: gli arrays (ed i vettori).

Per creare un array in Common Lisp si usa la funzione `make-array`; dato che useremo solo array monodimensionali la chiamata che serve è semplicemente la seguente:

```
cl-prompt> (make-array 3)
#(NIL NIL NIL) ; In Lispworks.
```

che costruisce un array di *N* elementi (in questo caso 3). Per recuperare un elemento nella posizione *i*-esima si usa la funzione `AREF`; per inserirne uno nella posizione *i*-esima si usa `SETF` in combinazione con `AREF`.

```

cl-prompt> (defparameter a (make-array 3))
A

cl-prompt> a
#(NIL NIL NIL) ; In Lispworks.

cl-prompt> (aref a 1) ; Gli arrays sono indicizzati a 0.
NIL

cl-prompt> (setf (aref a 1) 42)
42

cl-prompt> a
#(NIL 42 NIL)

cl-prompt> (aref a 1)
42

```

Le funzioni da implementare sono le seguenti.

new-heap *H* &optional (*initial-capacity* 42) → *heap-rep*
Questa funzione inserisce un nuovo heap nella hash-table ***heaps***. Una sua semplice implementazione potrebbe essere

```
(defun new-heap (heap-id &optional (initial-capacity 42))
  (or (gethash heap-id *heaps*)
       (setf (gethash heap-id *heaps*)
             (list 'heap heap-id 0
                   (make-array initial-capacity)))))
```

Quindi una *heap-rep* è una lista (potete anche usare altri oggetti Common Lisp) siffatta:

(HEAP *heap-id* *heap-size* *actual-heap*)

Ne consegue che anche le funzioni di “accesso” ad uno *heap-rep* sono le ovvie: **heap-id**, **heap-size** e **heap-actual-heap**.

Notate che si usa il “nome” dello heap per recuperarlo⁹ Notate che nella hash table ***heaps*** si mantengono le “heap-reps” indicizzate con il nome dello heap.

Nota: potete usare **destruct** al posto di rappresentare uno heap come una lista (heap id N <array>); l’importante è che l’interfaccia sia rispettata.

Le altre funzioni necessarie sono

heap-delete *heap-id* → *T*

Rimuove tutto lo heap indicizzato da *heap-id*. Potete usare la funzione **remhash** per questo scopo.

heap-empty *heap-id* → *boolean*

Questo predicato è vero quando lo heap *heap-id* non contiene elementi.

heap-not-empty *heap-id* → *boolean*

Questo predicato è vero quando lo heap *heap-id* contiene almeno un elemento.

Un MINHEAP mantiene delle associazioni tra chiavi *K* e valori *V*. L’implementazione degli heap in Common Lisp è la solita basata su un array monodimensionale che si può trovare, ad esempio, in [CLR+09] e [SW11].

⁹ Ciò non è strettamente necessario, ma rende, come si è detto, il codice più simile a quello Prolog.

heap-head *heap-id* → (K V)

La funzione `heap-head` ritorna una lista di due elementi dove K è la chiave minima e V il valore associato.

heap-insert *heap-id K V* → boolean

La funzione `heap-insert` inserisce l'elemento V nello heap `heap-id` con chiave K.

Naturalmente, lo heap `heap-id` dovrà essere ristrutturato in modo da mantenere la “heap property” ad ogni nodo dello heap; inoltre dovrete “allargare” lo heap quando si cerca di inserire elementi oltre la sua “capacity”.

heap-extract *heap-id* → (K V)

La funzione `heap-extract` ritorna la lista con K, V e con K minima; la coppia è rimossa dallo heap `heap-id`. Naturalmente, lo heap `heap-id` dovrà essere ristrutturato in modo da mantenere la “heap property” ad ogni nodo dello heap.

heap-modify-key *heap-id new-key old-key V* → boolean

La funzione `heap-modify-key` sostituisce la chiave OldKey (associata al valore V) con NewKey. Naturalmente, lo heap `heap-id` dovrà essere ristrutturato in modo da mantenere la “heap property” ad ogni nodo dello heap. Attenzione che al contrario dell’implementazione Prolog, questa operazione può risultare molto costosa (lineare nella dimensione dello heap). Perché? Come potreste pensare di aumentare la “heap-rep” per rendere questa operazione più efficiente?

heap-print *heap-id* → boolean

Questa funzione stampa sulla console lo stato interno dello heap `heap-id`. Questa funzione vi serve soprattutto per debugging; il formato di questa stampa è libero.

Anche per il Common Lisp, il consiglio è di implementare la libreria MINHEAP, e di assicurarsi che funzioni, prima di passare ad implementare l’algoritmo di Dijkstra.

Avvertenze

Come sempre dovete evitare costrutti “imperativi” e assegnamenti non esplicitamente permessi. Inoltre, non usate *moduli* in Prolog e *packages* in Common Lisp. I nostri tests assumono che non ci siano.

Sia in Prolog che in Common Lisp già esistono librerie per gli HEAP; non potete usarle. Uno degli obiettivi di questo progetto è di implementare le code con priorità in modo da apprendere tutti i dettagli del caso.

Tests

Per essere sicuri di avere degli algoritmi funzionanti, è bene generare una serie di grafi a caso (inclusi quelli presentati in [CLR+09] e [SW11]) e testare che il proprio algoritmo si comporti come ci si aspetta. Inoltre, si consiglia di assicurarsi che la coda con priorità funzioni, *prima* di procedere alla stesura dell’algoritmo SSSP.

Da consegnare

Dovrete consegnare un file .zip (i files .tar o .tar.gz o .rar **non sono accettabili!!!**) dal nome

Cognomi_Nomi_Matricola_SSSP_LP_202602.zip

Nomi e *Cognomi* devono avere solo la prima lettera maiuscola, *Matricola* deve avere lo zero iniziale se presente.

Questo file *deve contenere una sola directory* (folder, cartella) con lo stesso nome del file (meno il suffisso .zip). Al suo interno ci deve essere *una sola* sottodirectory chiamata ‘Prolog’. Al suo interno questa directory deve contenere il file Prolog caricabile e interpretabile, più tutte le istruzioni e i commenti che riterrete necessari includere. Il file Prolog si deve chiamare `sssp.pl`. Istruzioni e commenti devono trovarsi in un file chiamato `README.txt`.

Consideriamo, ad esempio, un ipotetico studente Mario Epaminonda Bianchi Rossi, con matricola 012345. Questo studente dovrà consegnare un file di nome

`Bianchi_Rossi_Mario_Epaminonda_012345_SSSP_LP_202602.zip` che, una volta spaccettato, dovrà produrre questa struttura di directory e files:

```
Bianchi_Rossi_Mario_Epaminonda_012345_SSSP_LP_202602/
  Lisp/
    sssp.lisp
    README.txt
  Prolog/
    sssp.pl
    README.txt
```

Potete aggiungere altri files, ma il loro caricamento dovrà essere effettuato automaticamente al momento del caricamento (“loading”) del file `sssp.pl`.

Come sempre, valgono le direttive standard (reperibili sulla piattaforma Moodle) circa la formazione dei gruppi.

Ogni file deve contenere all’inizio un commento con il nome e matricola di ogni componente del gruppo. Ogni persona deve consegnare un elaborato, anche quando ha lavorato in gruppo.

Il termine ultimo della consegna sulla piattaforma Moodle è sabato 28 febbraio, 2026, ore 23:55 GMT+1 Time.

ATTENZIONE!

Non fate copia-incolla di codice da questo documento, o da altre fonti. Spesso vengono inseriti dei caratteri UNICODE nel file di testo che creano dei problemi agli scripts di valutazione.

Valutazione

In aggiunta a quanto detto nella sezione “Indicazioni e requisiti” seguono ulteriori informazioni sulla procedura di valutazione.

Abbiamo a disposizione una serie di esempi e test standard *che verranno eseguiti in maniera completamente automatica* e saranno usati per la valutazione programmi, così da garantire l’oggettività della valutazione. Se i files sorgenti non potranno essere letti/caricati nell’ambiente SWI-Prolog e/o nell’ambiente Lispworks Common Lisp, il progetto non sarà ritenuto sufficiente. (N.B.: il programma deve necessariamente funzionare in SWI-Prolog e in Lispworks, ma non necessariamente in ambiente Windows; usate solo primitive presenti nell’ambiente SWI-Prolog e Lispworks).

Il mancato rispetto dei nomi indicati per funzioni e predicati, o anche delle strutture proposte e della semantica esemplificata nel testo del progetto, oltre a comportare ritardi e possibili fraintendimenti nella correzione, possono comportare una diminuzione nel voto ottenuto.

Riferimenti

[CLR+09] Thomas H. Cormen, Charles E. Leiserson, Ronald L. Rivest, Clifford Stein, *Introduction to Algorithms*, Third Edition, The MIT Press, 2009 (Capitoli 6 e 24.3)

[SW11] Robert Sedgewick, Kevin Wayne, *Algorithms*, Fourth Edition, Addison Wesley Professional, 2011 (Capitoli 2.4 <http://algs4.cs.princeton.edu/24pq/> e 4.4 <http://algs4.cs.princeton.edu/44sp/>)