

# Algorithmen für Routenplanung

12. Vorlesung, Sommersemester 2022

Tim Zeitz | 1. Juni 2022



## Punkt-zu-Punkt

- zwei Punkte → kürzester Weg
- wird für Routenplanung benutzt
- Beschleunigungstechniken

## Punkt-zu-Punkt

- zwei Punkte → kürzester Weg
- wird für Routenplanung benutzt
- Beschleunigungstechniken

## All-Pairs

- Distanzen zwischen allen Knotenpaaren
- wird für Vorbereitung benutzt

## Punkt-zu-Punkt

- zwei Punkte → kürzester Weg
- wird für Routenplanung benutzt
- Beschleunigungstechniken

## All-Pairs

- Distanzen zwischen allen Knotenpaaren
- wird für Vorbereitung benutzt

## One-to-All

- ein Knoten → Distanzen zu allen Knoten
- wird für Vorbereitung benutzt

## Punkt-zu-Punkt

- zwei Punkte → kürzester Weg
- wird für Routenplanung benutzt
- Beschleunigungstechniken

## All-Pairs

- Distanzen zwischen allen Knotenpaaren
- wird für Vorbereitung benutzt

## One-to-Many

- ein (variierender) Knoten und eine (feste) Menge → Distanz zu allen Knoten in der Menge
- wichtig für POI

## One-to-All

- ein Knoten → Distanzen zu allen Knoten
- wird für Vorbereitung benutzt

## Punkt-zu-Punkt

- zwei Punkte → kürzester Weg
- wird für Routenplanung benutzt
- Beschleunigungstechniken

## One-to-Many

- ein (variierender) Knoten und eine (feste) Menge → Distanz zu allen Knoten in der Menge
- wichtig für POI

## All-Pairs

- Distanzen zwischen allen Knotenpaaren
- wird für Vorbereitung benutzt

## One-to-All

- ein Knoten → Distanzen zu allen Knoten
- wird für Vorbereitung benutzt

## Many-to-Many

- zwei Mengen → Distanztabelle
- wichtig für Vehicle Routing

## Kürzeste Wege von einem Startknoten aus (**single-source**):

- Dijkstras Algorithmus [Dij59, Dan62]
- Bellman-Ford-Algorithmus [Bel58, FF62]

## Kürzeste Wege zwischen allen Knotenpaaren (**all-pairs**):

- $n$ -mal Dijkstra oder Bellman-Ford
- Floyd-Warshall-Algorithmus [Flo62, War62]
- Johnsons Algorithmus [Joh77]

- Sei  $P_{st}^k = (s, v_1, \dots, v_j, t)$  ein kürzester  $s$ - $t$ -Pfad, für den alle **Zwischenknoten**  $v_i$  in der Menge  $\{1, \dots, k\}$  liegen
- Beobachtung:
  - Wenn  $k \notin P_{st}^k$ , dann ist  $P_{st}^k$  auch ein  $P_{st}^{k-1}$
  - Wenn  $k \in P_{st}^k$ , dann ist  $P_{st}^k$  die Konkatenation von  $P_{sk}^{k-1}$  und  $P_{kt}^{k-1}$
- Sei  $d_k(s, t)$  die Länge eines  $P_{st}^k$ , dann gilt:



- Sei  $P_{st}^k = (s, v_1, \dots, v_j, t)$  ein kürzester  $s$ - $t$ -Pfad, für den alle **Zwischenknoten**  $v_i$  in der Menge  $\{1, \dots, k\}$  liegen
- Beobachtung:
  - Wenn  $k \notin P_{st}^k$ , dann ist  $P_{st}^k$  auch ein  $P_{st}^{k-1}$
  - Wenn  $k \in P_{st}^k$ , dann ist  $P_{st}^k$  die Konkatination von  $P_{sk}^{k-1}$  und  $P_{kt}^{k-1}$
- Sei  $d_k(s, t)$  die Länge eines  $P_{st}^k$ , dann gilt:

$$d_k(s, t) = \begin{cases} \ell(s, t) & \text{wenn } k = 0 \\ \min\{d_{k-1}(s, t), d_{k-1}(s, k) + d_{k-1}(k, t)\} & \text{wenn } k \geq 1 \end{cases}$$

---

FloydWarshall( $G = (V, E), \ell : E \rightarrow \mathbb{R}$ )

---

```
1 set  $d[s][t] \leftarrow \infty$  for all  $s, t \in V$ 
2 set  $parent[s][t] \leftarrow \perp$  for all  $s, t \in V$ 
3 foreach vertex  $u \in V$  do  $d[u][u] \leftarrow 0$ 
4 foreach edge  $e = (u, v) \in E$  do  $d[u][v] \leftarrow \ell(e)$     $parent[u][v] \leftarrow u$ 
5 for  $k \leftarrow 1$  to  $n$  do
6   foreach vertex  $s \in V$  do
7     foreach vertex  $t \in V$  do
8       if  $d[s][k] + d[k][t] < d[s][t]$  then
9          $d[s][t] \leftarrow d[s][k] + d[k][t]$ 
10         $parent[s][t] \leftarrow parent[k][t]$ 
```

---

# Floyd-Warshall-Algorithmus

---

FloydWarshall( $G = (V, E), \ell : E \rightarrow \mathbb{R}$ )

---

```
1 set  $d[s][t] \leftarrow \infty$  for all  $s, t \in V$ 
2 set  $parent[s][t] \leftarrow \perp$  for all  $s, t \in V$ 
3 foreach vertex  $u \in V$  do  $d[u][u] \leftarrow 0$ 
4 foreach edge  $e = (u, v) \in E$  do  $d[u][v] \leftarrow \ell(e)$     $parent[u][v] \leftarrow u$ 
5 for  $k \leftarrow 1$  to  $n$  do
6   foreach vertex  $s \in V$  do
7     foreach vertex  $t \in V$  do
8       if  $d[s][k] + d[k][t] < d[s][t]$  then
9          $d[s][t] \leftarrow d[s][k] + d[k][t]$ 
10         $parent[s][t] \leftarrow parent[k][t]$ 
```

---

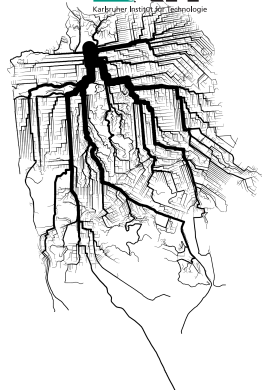
Zeit:  $O(n^3)$  (aber kleiner konstanter Faktor) Platz:  $O(n^2)$

# PHAST

# Kürzeste-Wege Bäume

## Anfrage:

- gegeben ein nichtnegativ gewichteter gerichteter Graph und Knoten  $s$
- berechne Distanzen von  $s$  zu *allen* anderen Knoten



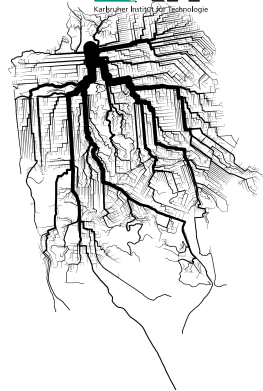
# Kürzeste-Wege Bäume

## Anfrage:

- gegeben ein nichtnegativ gewichteter gerichteter Graph und Knoten  $s$
- berechne Distanzen von  $s$  zu *allen* anderen Knoten

## Lösung:

- Dijkstra [Dij59]



# Kürzeste-Wege Bäume

## Anfrage:

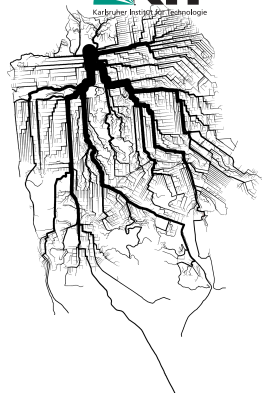
- gegeben ein nichtnegativ gewichteter gerichteter Graph und Knoten  $s$
- berechne Distanzen von  $s$  zu *allen* anderen Knoten

## Lösung:

- Dijkstra [Dij59]

## Eigenschaften:

- $O(m + n \log n)$  mit Fibonacci Heaps [FT87]
- **linear** (mit kleinen Konstanten) in Praxis [Gol01]
- Ausnutzung von moderner Hardware schwierig

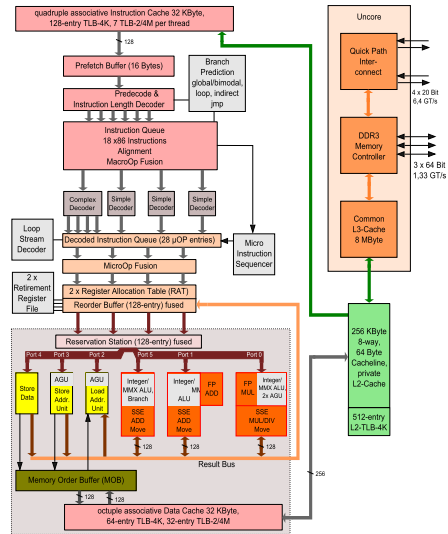


# Moderne CPU Architektur

## Einige Fakten:

- viele Kerne
- mehr Kerne als Speichercontroller
- Hyperthreading
- Multi-Sockel-Systeme
- steile Speicherhierarchie
- Cache coherency

Intel Nehalem microarchitecture



GT/s: gigatransfers per second



# Moderne CPU Architektur

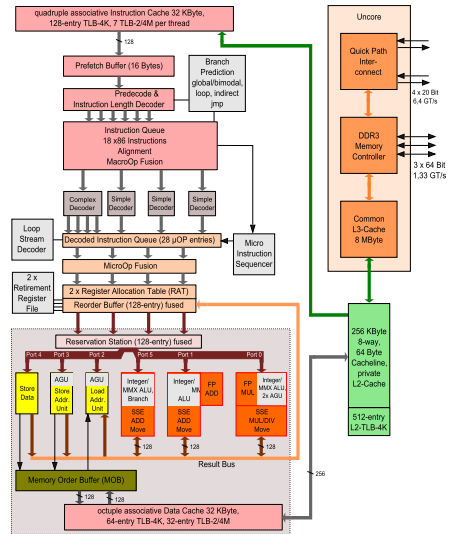
## Einige Fakten:

- viele Kerne
- mehr Kerne als Speichercontroller
- Hyperthreading
- Multi-Sockel-Systeme
- steile Speicherhierarchie
- Cache coherency

## Haupt Herausforderungen:

- Parallelisierung
- Speicherzugriff

Intel Nehalem microarchitecture



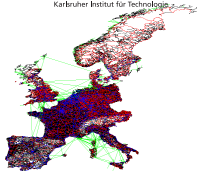
GT/s: gigatransfers per second

# Ausnutzen von moderner Hardware

## Datenlokalität

- Eingabe: West Europa
- 18M Knoten, 23M Straßen

Dijkstra:  $\approx 3.0$  s  $\Rightarrow$  nicht real-time



Core-i7 workstation (2.66 GHz)

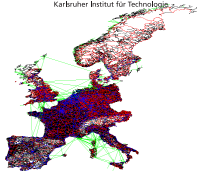
# Ausnutzen von moderner Hardware

## Datenlokalität

- Eingabe: West Europa
- 18M Knoten, 23M Straßen

Dijkstra:  $\approx 3.0$  s  $\Rightarrow$  nicht real-time

$n + m$  clock cycles:  $\approx 15$  ms  $\Rightarrow$  viel schneller



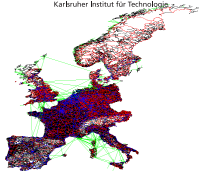
Core-i7 workstation (2.66 GHz)

# Ausnutzen von moderner Hardware

## Datenlokalität

- Eingabe: West Europa
- 18M Knoten, 23M Straßen
  - Dijkstra:  $\approx 3.0$  s  $\Rightarrow$  nicht real-time
  - $n + m$  clock cycles:  $\approx 15$  ms  $\Rightarrow$  viel schneller
  - BFS:  $\approx 2.0$  s
- Verlangsamung kommt nicht durch Priorityqueue allein

Core-i7 workstation (2.66 GHz)

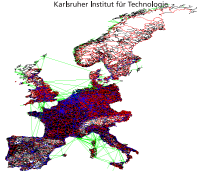


# Ausnutzen von moderner Hardware

## Datenlokalität

- Eingabe: West Europa
- 18M Knoten, 23M Straßen
  - Dijkstra:  $\approx 3.0$  s  $\Rightarrow$  nicht real-time
  - $n + m$  clock cycles:  $\approx 15$  ms  $\Rightarrow$  viel schneller
  - BFS:  $\approx 2.0$  s
- Verlangsamung kommt nicht durch Priorityqueue allein

Core-i7 workstation (2.66 GHz)



## Parallelisierung:

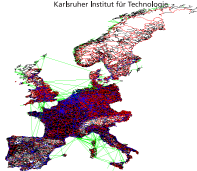
- Spekulation
- $\Delta$ -stepping [MS03]
- mehr Operationen als Dijkstra
- keine große Beschleunigung auf dünnen Graphen

# Ausnutzen von moderner Hardware

## Datenlokalität

- Eingabe: West Europa
- 18M Knoten, 23M Straßen
  - Dijkstra:  $\approx 3.0$  s  $\Rightarrow$  nicht real-time
  - $n + m$  clock cycles:  $\approx 15$  ms  $\Rightarrow$  viel schneller
  - BFS:  $\approx 2.0$  s
- Verlangsamung kommt nicht durch Priorityqueue allein

Core-i7 workstation (2.66 GHz)



## Parallelisierung:

- Spekulation
- $\Delta$ -stepping [MS03]
- mehr Operationen als Dijkstra
- keine große Beschleunigung auf dünnen Graphen
- Berechnen von mehreren Bäumen ist einfach

## Idee:

- Umordnen der Knoten im Graphen

## Idee:

- Umordnen der Knoten im Graphen

algorithm	details	time per tree [ms]		
		random	input	DFS
Dijkstra	binary heap	11159	5859	5180
	Dial	7767	3538	2908
	smart queue	7991	3556	2826
BFS	—	6060	2445	2068

(**Achtung:** one-to-all & älterer Rechner)



## Idee:

- Umordnen der Knoten im Graphen

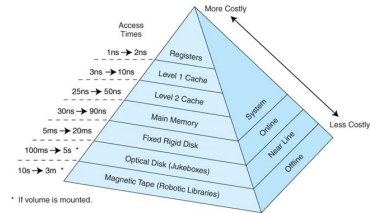
algorithm	details	time per tree [ms]		
		random	input	DFS
Dijkstra	binary heap	11159	5859	5180
	Dial	7767	3538	2908
	smart queue	7991	3556	2826
BFS	—	6060	2445	2068

(**Achtung:** one-to-all & älterer Rechner)

⇒ besser, aber nicht ausreichend

## Dijkstras Algorithmus:

- moderne Hardware nicht ausgenutzt
- Hauptprobleme:
  - Datenlokalität
  - Parallelisierung



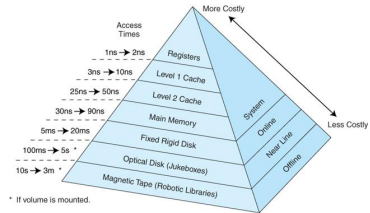
# Datenlokalität

## Dijkstras Algorithmus:

- moderne Hardware nicht ausgenutzt
- Hauptprobleme:
  - Datenlokalität
  - Parallelisierung

## Fragen:

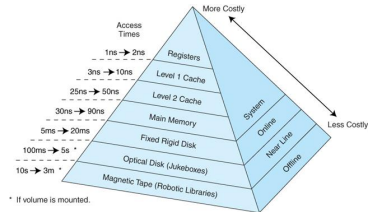
- Kombination mit Vorberechnung?
- Ansatzpunkt?



# Datenlokalität

## Dijkstras Algorithmus:

- moderne Hardware nicht ausgenutzt
- Hauptprobleme:
  - Datenlokalität
  - Parallelisierung



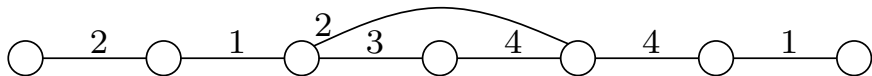
## Fragen:

- Kombination mit Vorberechnung?
- Ansatzpunkt?

## PHAST: Hardware-Accelerated Shortest path Trees

# Contraction Hierarchies

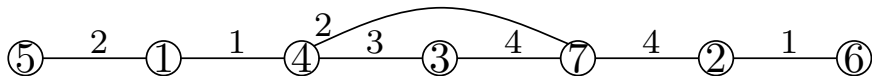
Vorbereitung:



# Contraction Hierarchies

## Vorbereitung:

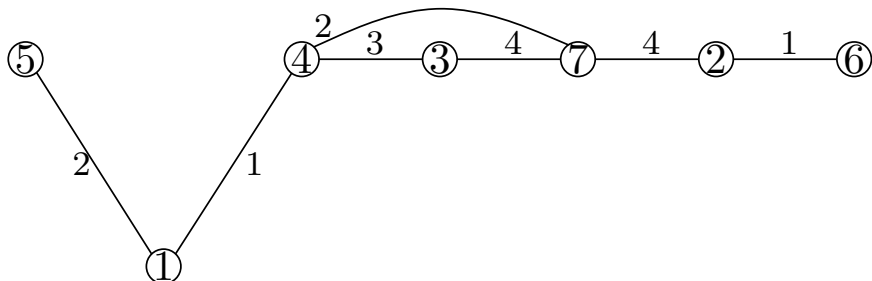
- ordne Knoten nach Wichtigkeit



# Contraction Hierarchies

## Vorbereitung:

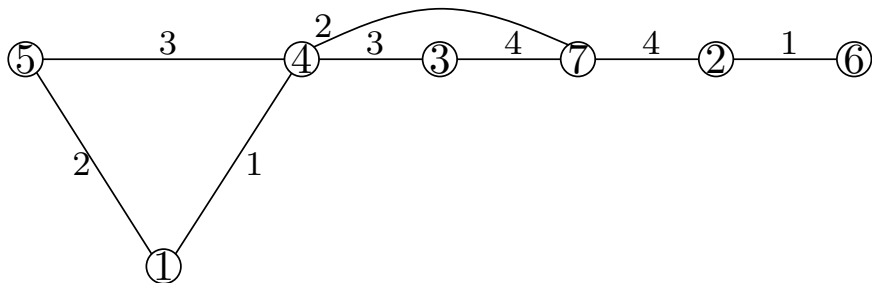
- ordne Knoten nach Wichtigkeit
- bearbeite in der Reihenfolge
- füge Shortcuts hinzu



# Contraction Hierarchies

## Vorbereitung:

- ordne Knoten nach Wichtigkeit
- bearbeite in der Reihenfolge
- füge Shortcuts hinzu

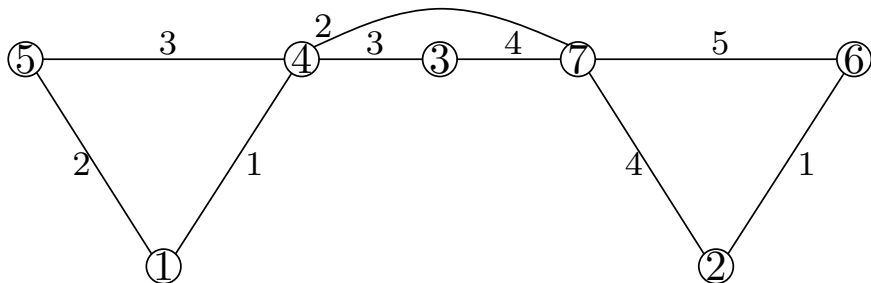




# Contraction Hierarchies

## Vorbereitung:

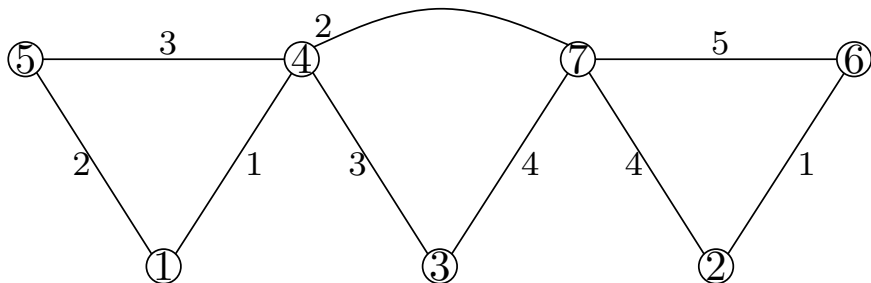
- ordne Knoten nach Wichtigkeit
- bearbeite in der Reihenfolge
- füge Shortcuts hinzu



# Contraction Hierarchies

## Vorbereitung:

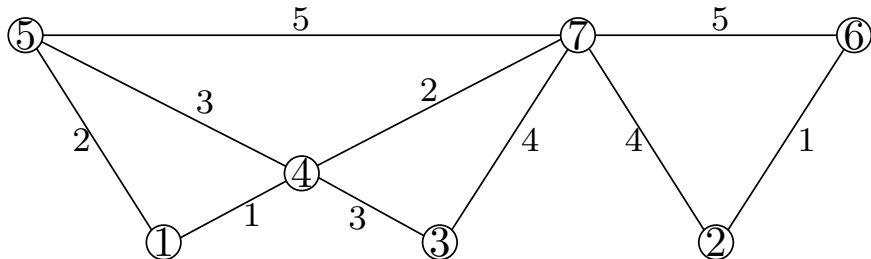
- ordne Knoten nach Wichtigkeit
- bearbeite in der Reihenfolge
- füge Shortcuts hinzu



# Contraction Hierarchies

## Vorbereitung:

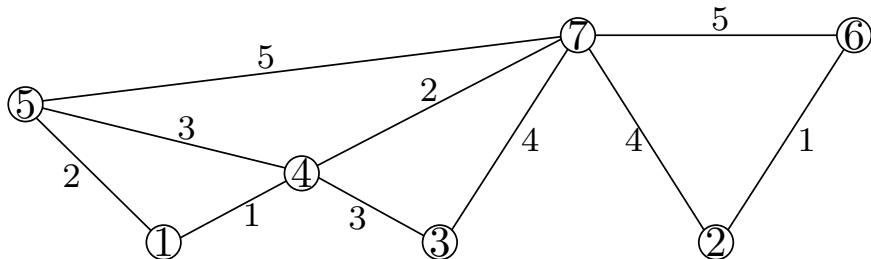
- ordne Knoten nach Wichtigkeit
- bearbeite in der Reihenfolge
- füge Shortcuts hinzu



# Contraction Hierarchies

## Vorbereitung:

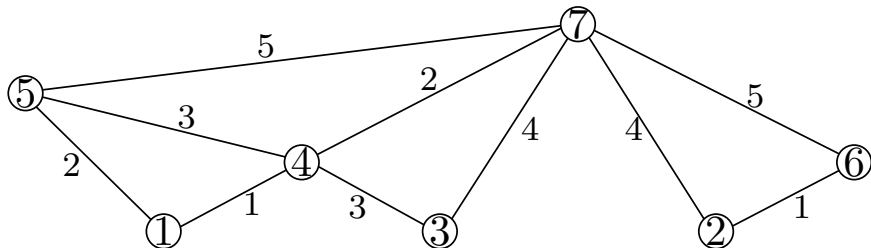
- ordne Knoten nach Wichtigkeit
- bearbeite in der Reihenfolge
- füge Shortcuts hinzu



# Contraction Hierarchies

## Vorbereitung:

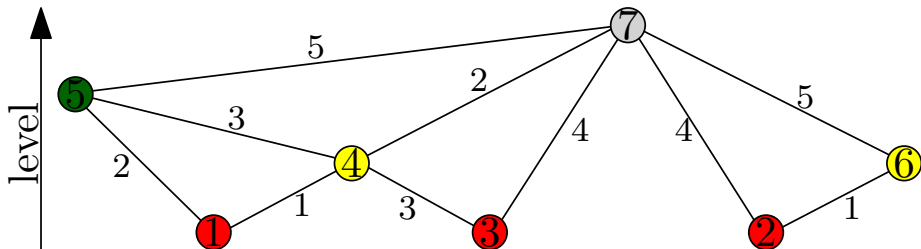
- ordne Knoten nach Wichtigkeit
- bearbeite in der Reihenfolge
- füge Shortcuts hinzu



# Contraction Hierarchies

## Vorbereitung:

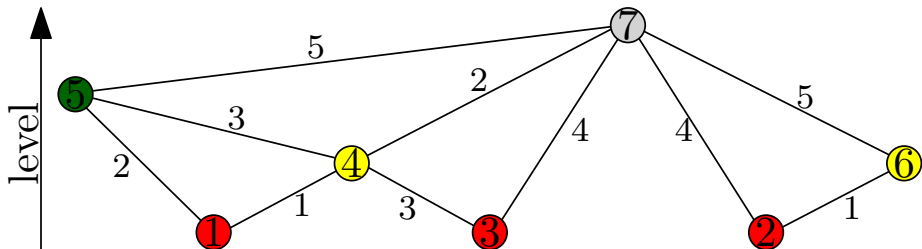
- ordne Knoten nach Wichtigkeit
- bearbeite in der Reihenfolge
- füge Shortcuts hinzu
- Levelzuordnung (ca. 150 in Straßennetzwerken)
  - Level  $\neq$  Wichtigkeit
  - Level von  $v = \max$  Level der Abwärtsnachbarn + 1



# Contraction Hierarchies

## Punkt-zu-Punkt-Anfragen

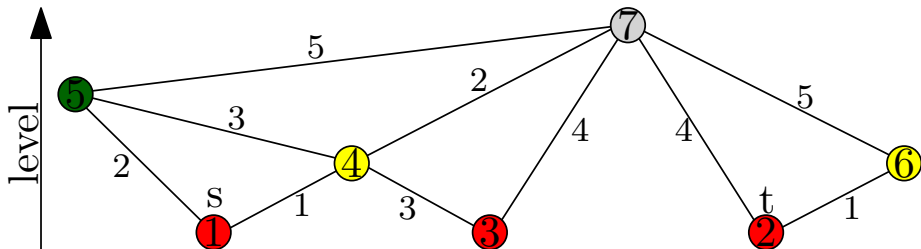
- modifizierter **bidirektionaler** Dijkstra
- folgt nur Kanten zu wichtigeren Knoten
- besucht nur 500 Knoten



# Contraction Hierarchies

## Punkt-zu-Punkt-Anfragen

- modifizierter **bidirektionaler** Dijkstra
- folgt nur Kanten zu wichtigeren Knoten
- besucht nur 500 Knoten

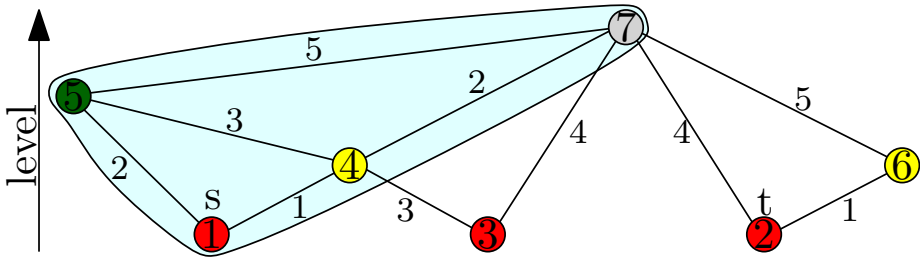




# Contraction Hierarchies

## Punkt-zu-Punkt-Anfragen

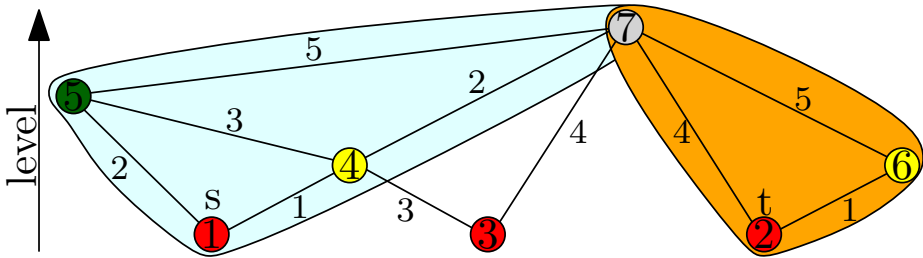
- modifizierter **bidirektionaler** Dijkstra
- folgt nur Kanten zu wichtigeren Knoten
- besucht nur 500 Knoten



# Contraction Hierarchies

## Punkt-zu-Punkt-Anfragen

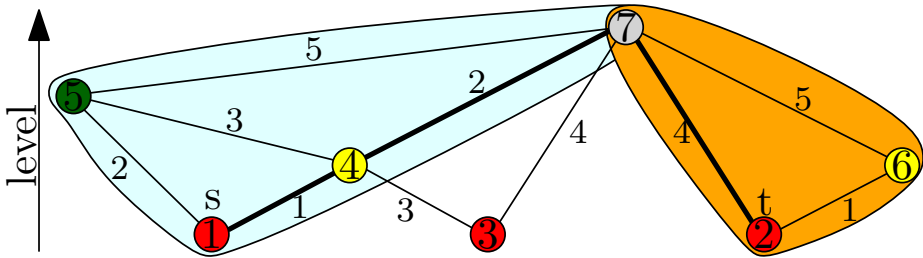
- modifizierter **bidirektionaler** Dijkstra
- folgt nur Kanten zu wichtigeren Knoten
- besucht nur 500 Knoten



# Contraction Hierarchies

## Punkt-zu-Punkt-Anfragen

- modifizierter **bidirektionaler** Dijkstra
- folgt nur Kanten zu wichtigeren Knoten
- besucht nur 500 Knoten



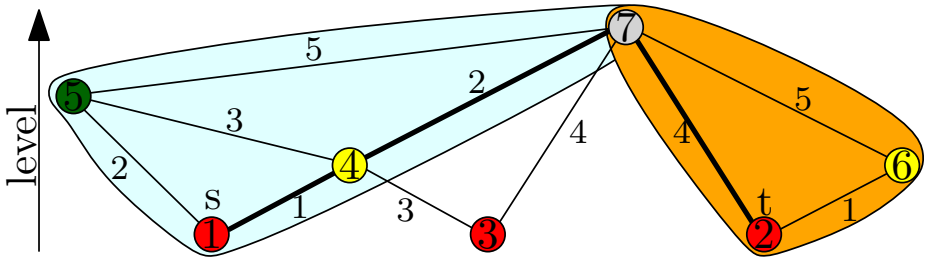
# Contraction Hierarchies

## Punkt-zu-Punkt-Anfragen

- modifizierter **bidirektionaler** Dijkstra
- folgt nur Kanten zu wichtigeren Knoten
- besucht nur 500 Knoten

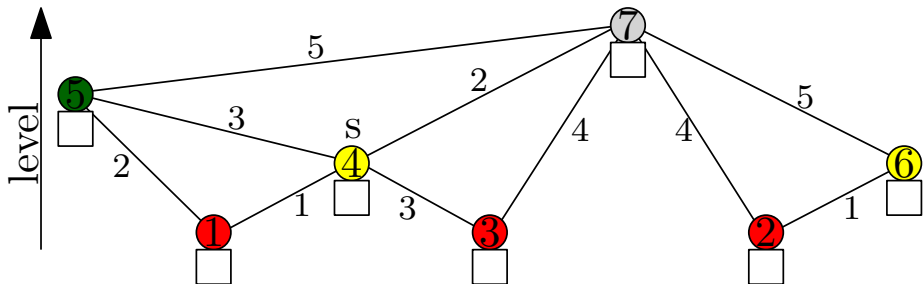
## Korrektheit:

- es gibt einen wichtigsten Knoten auf dem Pfad
- dieser wird von Vorwärts- und Rückwärtssuche gescannt



# Neuer Anfragealgorithmus

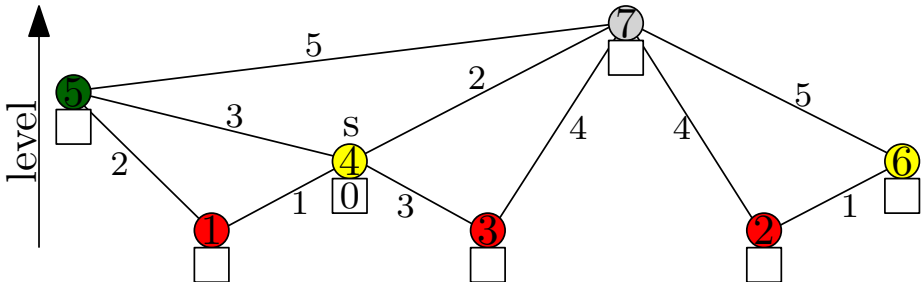
One-to-all-Suche von  $s$ :



# Neuer Anfragealgorithmus

One-to-all-Suche von  $s$ :

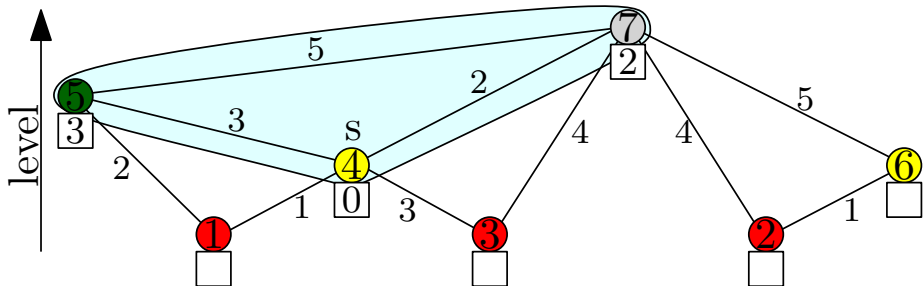
- vorwärts CH-Suche von  $s$  ( $\approx 0.05$  ms)



# Neuer Anfragealgorithmus

## One-to-all-Suche von $s$ :

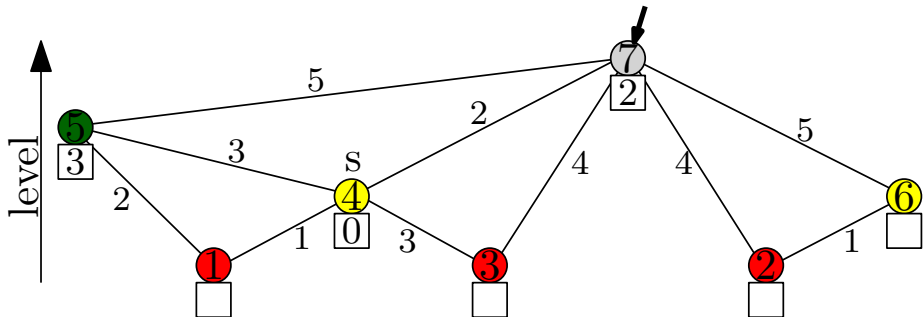
- vorwärts CH-Suche von  $s$  ( $\approx 0.05$  ms)
- setze Distanzen  $d$  für alle erreichten Knoten



# Neuer Anfragealgorithmus

## One-to-all-Suche von $s$ :

- vorwärts CH-Suche von  $s$  ( $\approx 0.05$  ms)
- setze Distanzen  $d$  für alle erreichten Knoten
- bearbeite alle Knoten  $u$  in **inverser** Levelordnung:
  - checke **eingehende** Kanten  $(v, u)$  mit  $lev(v) > lev(u)$
  - setze  $d(u) = \min\{d(u), d(v) + w(v, u)\}$

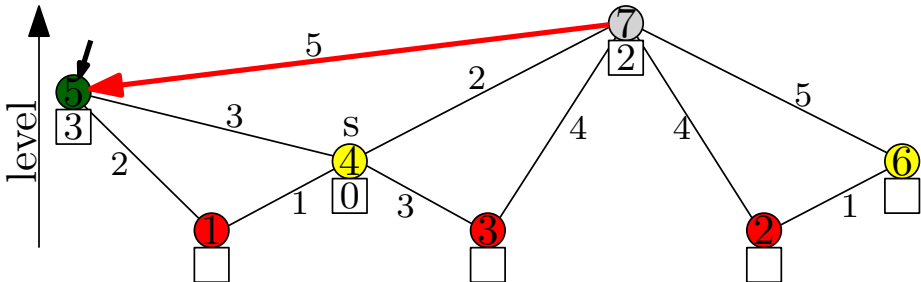




# Neuer Anfragealgorithmus

## One-to-all-Suche von $s$ :

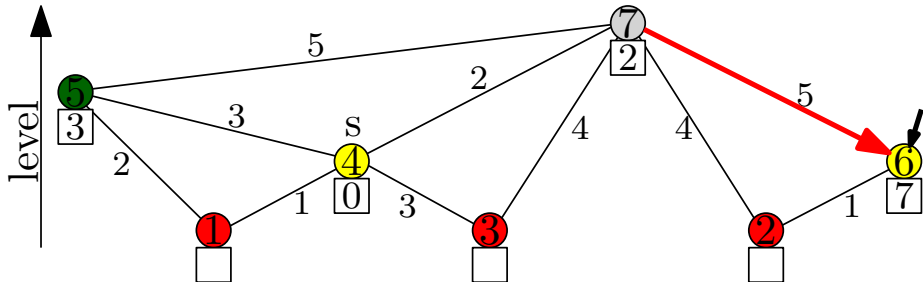
- vorwärts CH-Suche von  $s$  ( $\approx 0.05$  ms)
- setze Distanzen  $d$  für alle erreichten Knoten
- bearbeite alle Knoten  $u$  in **inverser** Levelordnung:
  - checke **eingehende** Kanten  $(v, u)$  mit  $lev(v) > lev(u)$
  - setze  $d(u) = \min\{d(u), d(v) + w(v, u)\}$



# Neuer Anfragealgorithmus

## One-to-all-Suche von $s$ :

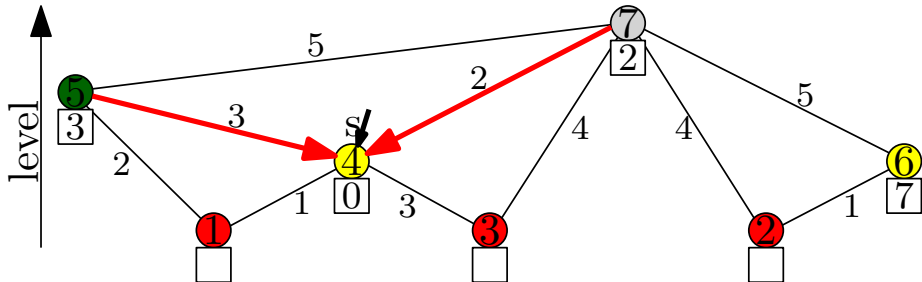
- vorwärts CH-Suche von  $s$  ( $\approx 0.05$  ms)
- setze Distanzen  $d$  für alle erreichten Knoten
- bearbeite alle Knoten  $u$  in **inverser** Levelordnung:
  - checke **eingehende** Kanten  $(v, u)$  mit  $lev(v) > lev(u)$
  - setze  $d(u) = \min\{d(u), d(v) + w(v, u)\}$



# Neuer Anfragealgorithmus

## One-to-all-Suche von $s$ :

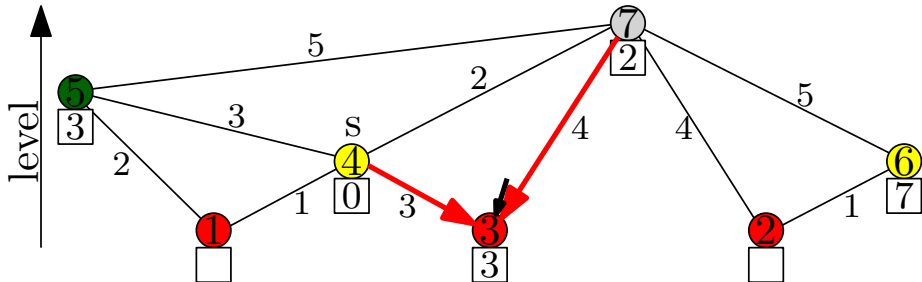
- vorwärts CH-Suche von  $s$  ( $\approx 0.05$  ms)
- setze Distanzen  $d$  für alle erreichten Knoten
- bearbeite alle Knoten  $u$  in **inverser** Levelordnung:
  - checke **eingehende** Kanten  $(v, u)$  mit  $lev(v) > lev(u)$
  - setze  $d(u) = \min\{d(u), d(v) + w(v, u)\}$



# Neuer Anfragealgorithmus

## One-to-all-Suche von $s$ :

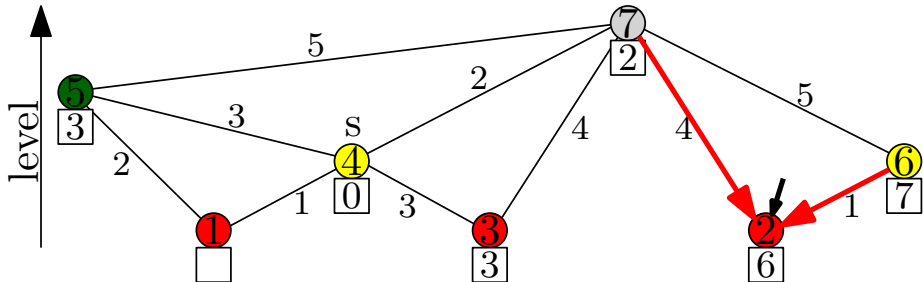
- vorwärts CH-Suche von  $s$  ( $\approx 0.05$  ms)
- setze Distanzen  $d$  für alle erreichten Knoten
- bearbeite alle Knoten  $u$  in **inverser** Levelordnung:
  - checke **eingehende** Kanten  $(v, u)$  mit  $lev(v) > lev(u)$
  - setze  $d(u) = \min\{d(u), d(v) + w(v, u)\}$



# Neuer Anfragealgorithmus

## One-to-all-Suche von $s$ :

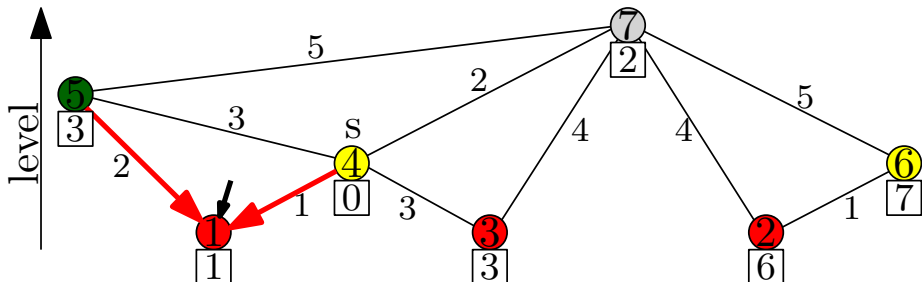
- vorwärts CH-Suche von  $s$  ( $\approx 0.05$  ms)
- setze Distanzen  $d$  für alle erreichten Knoten
- bearbeite alle Knoten  $u$  in **inverser** Levelordnung:
  - checke **eingehende** Kanten  $(v, u)$  mit  $lev(v) > lev(u)$
  - setze  $d(u) = \min\{d(u), d(v) + w(v, u)\}$



# Neuer Anfragealgorithmus

## One-to-all-Suche von $s$ :

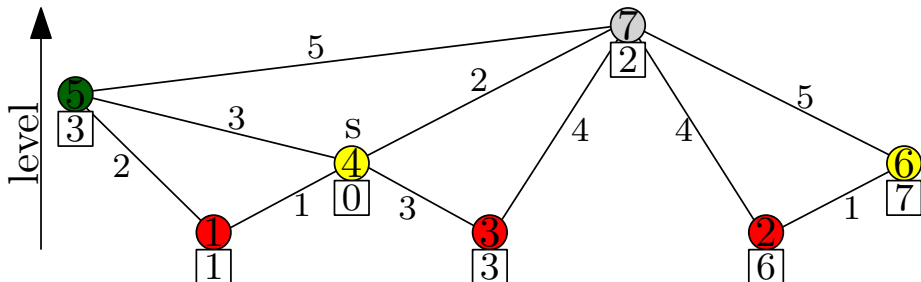
- vorwärts CH-Suche von  $s$  ( $\approx 0.05$  ms)
- setze Distanzen  $d$  für alle erreichten Knoten
- bearbeite alle Knoten  $u$  in **inverser** Levelordnung:
  - checke **eingehende** Kanten  $(v, u)$  mit  $lev(v) > lev(u)$
  - setze  $d(u) = \min\{d(u), d(v) + w(v, u)\}$



# Neuer Anfragealgorithmus

## One-to-all-Suche von $s$ :

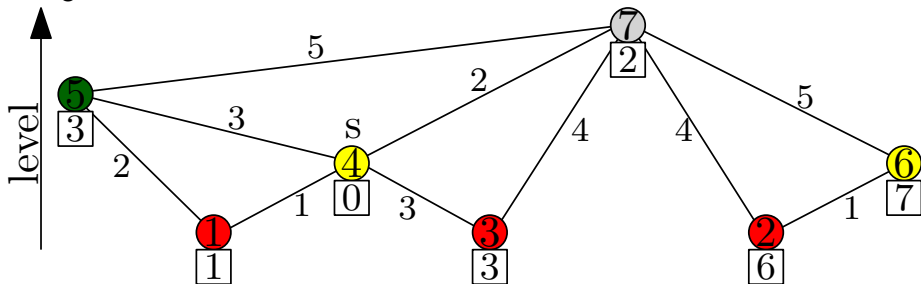
- vorwärts CH-Suche von  $s$  ( $\approx 0.05$  ms)
- setze Distanzen  $d$  für alle erreichten Knoten
- bearbeite alle Knoten  $u$  in **inverser** Levelordnung:
  - checke **eingehende** Kanten  $(v, u)$  mit  $lev(v) > lev(u)$
  - setze  $d(u) = \min\{d(u), d(v) + w(v, u)\}$
- **top-down** Bearbeitung ohne Priority Queue (ca. 2.0 s)



# Neuer Anfragealgorithmus

## One-to-all-Suche von $s$ :

- vorwärts CH-Suche von  $s$  ( $\approx 0.05$  ms)
- setze Distanzen  $d$  für alle erreichten Knoten
- bearbeite alle Knoten  $u$  in **inverser** Levelordnung:
  - checke **eingehende** Kanten  $(v, u)$  mit  $lev(v) > lev(u)$
  - setze  $d(u) = \min\{d(u), d(v) + w(v, u)\}$
- **top-down** Bearbeitung ohne Priority Queue (ca. 2.0 s)
- genauso schnell wie BFS. Warum das Ganze?

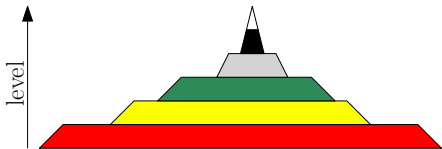




# Analyse

## Beobachtung:

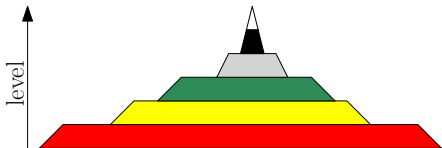
- top-down Prozess ist der Flaschenhals



# Analyse

## Beobachtung:

- top-down Prozess ist der Flaschenhals
- Zugriff auf die Daten ist immer noch **ineffizient**

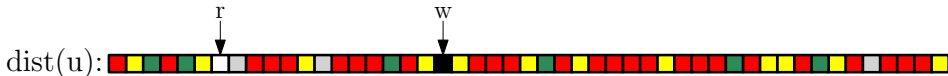
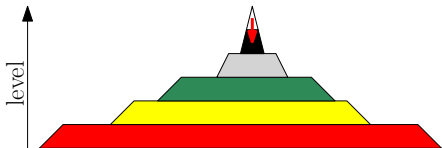


dist(u): 

# Analyse

## Beobachtung:

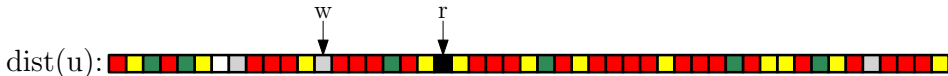
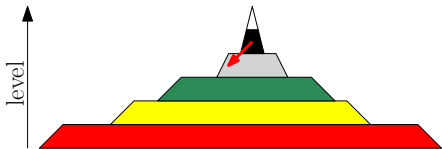
- top-down Prozess ist der Flaschenhals
- Zugriff auf die Daten ist immer noch **ineffizient**



# Analyse

## Beobachtung:

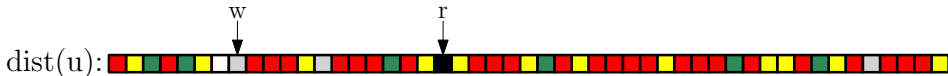
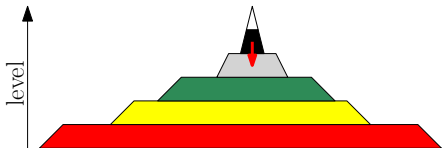
- top-down Prozess ist der Flaschenhals
- Zugriff auf die Daten ist immer noch **ineffizient**



# Analyse

## Beobachtung:

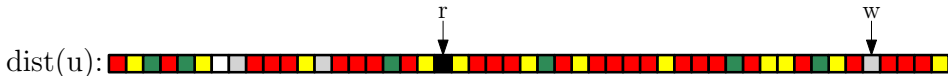
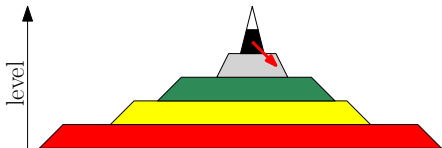
- top-down Prozess ist der Flaschenhals
- Zugriff auf die Daten ist immer noch **ineffizient**



# Analyse

## Beobachtung:

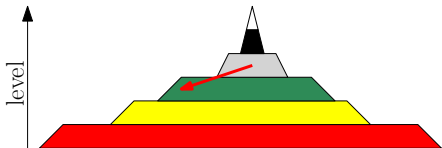
- top-down Prozess ist der Flaschenhals
- Zugriff auf die Daten ist immer noch **ineffizient**



# Analyse

## Beobachtung:

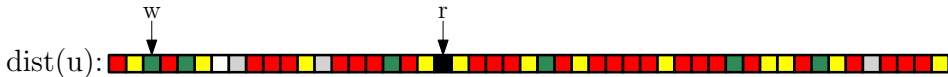
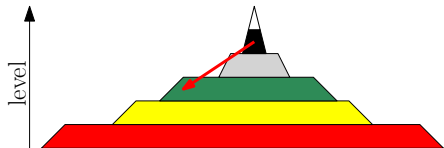
- top-down Prozess ist der Flaschenhals
- Zugriff auf die Daten ist immer noch **ineffizient**



# Analyse

## Beobachtung:

- top-down Prozess ist der Flaschenhals
- Zugriff auf die Daten ist immer noch **ineffizient**

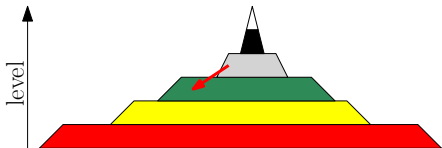




# Analyse

## Beobachtung:

- top-down Prozess ist der Flaschenhals
- Zugriff auf die Daten ist immer noch **ineffizient**
- Zugriffsmuster sind **unabhängig** von  $s$



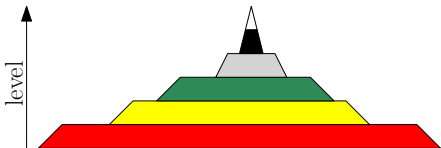
# Analyse

## Beobachtung:

- top-down Prozess ist der Flaschenhals
- Zugriff auf die Daten ist immer noch **ineffizient**
- Zugriffsmuster sind **unabhängig** von  $s$

## Idee:

- speichere  $G_{\uparrow}$  und  $G_{\downarrow}$  separat
  - **Umordnung** der Knoten, Kanten, und Distanzlabel nach Level
- ⇒ lesen der Kanten  
und schreiben der Distanzen  
wird zu einem **sequenziellen Sweep**



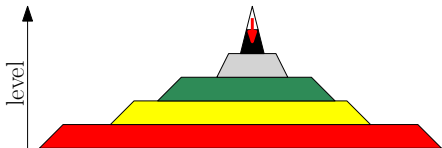
# Analyse

## Beobachtung:

- top-down Prozess ist der Flaschenhals
- Zugriff auf die Daten ist immer noch **ineffizient**
- Zugriffsmuster sind **unabhängig** von  $s$

## Idee:

- speichere  $G_{\uparrow}$  und  $G_{\downarrow}$  separat
  - **Umordnung** der Knoten, Kanten, und Distanzlabel nach Level
- ⇒ lesen der Kanten  
und schreiben der Distanzen  
wird zu einem **sequenziellen Sweep**



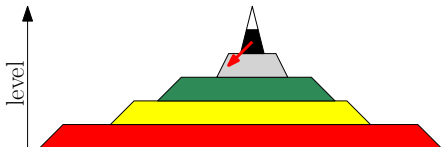
# Analyse

## Beobachtung:

- top-down Prozess ist der Flaschenhals
- Zugriff auf die Daten ist immer noch **ineffizient**
- Zugriffsmuster sind **unabhängig** von  $s$

## Idee:

- speichere  $G_{\uparrow}$  und  $G_{\downarrow}$  separat
  - **Umordnung** der Knoten, Kanten, und Distanzlabel nach Level
- ⇒ lesen der Kanten  
und schreiben der Distanzen  
wird zu einem **sequenziellen Sweep**



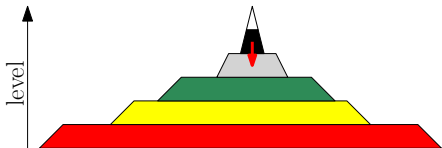
# Analyse

## Beobachtung:

- top-down Prozess ist der Flaschenhals
- Zugriff auf die Daten ist immer noch **ineffizient**
- Zugriffsmuster sind **unabhängig** von  $s$

## Idee:

- speichere  $G_{\uparrow}$  und  $G_{\downarrow}$  separat
  - **Umordnung** der Knoten, Kanten, und Distanzlabel nach Level
- ⇒ lesen der Kanten  
und schreiben der Distanzen  
wird zu einem **sequenziellen Sweep**



# Analyse

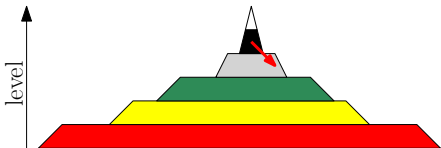
## Beobachtung:

- top-down Prozess ist der Flaschenhals
- Zugriff auf die Daten ist immer noch **ineffizient**
- Zugriffsmuster sind **unabhängig** von  $s$

## Idee:

- speichere  $G_{\uparrow}$  und  $G_{\downarrow}$  separat
- **Umordnung** der Knoten, Kanten, und Distanzlabel nach Level

⇒ lesen der Kanten  
und schreiben der Distanzen  
wird zu einem **sequenziellen Sweep**



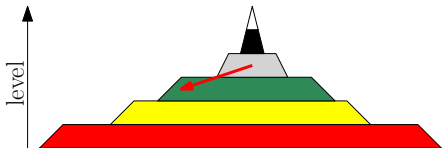
# Analyse

## Beobachtung:

- top-down Prozess ist der Flaschenhals
- Zugriff auf die Daten ist immer noch **ineffizient**
- Zugriffsmuster sind **unabhängig** von  $s$

## Idee:

- speichere  $G_{\uparrow}$  und  $G_{\downarrow}$  separat
  - **Umordnung** der Knoten, Kanten, und Distanzlabel nach Level
- ⇒ lesen der Kanten  
und schreiben der Distanzen  
wird zu einem **sequenziellen Sweep**



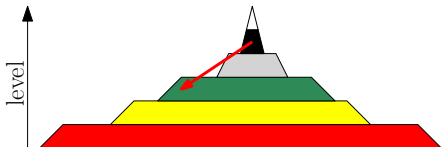
# Analyse

## Beobachtung:

- top-down Prozess ist der Flaschenhals
- Zugriff auf die Daten ist immer noch **ineffizient**
- Zugriffsmuster sind **unabhängig** von  $s$

## Idee:

- speichere  $G_{\uparrow}$  und  $G_{\downarrow}$  separat
  - **Umordnung** der Knoten, Kanten, und Distanzlabel nach Level
- ⇒ lesen der Kanten  
und schreiben der Distanzen  
wird zu einem **sequenziellen Sweep**





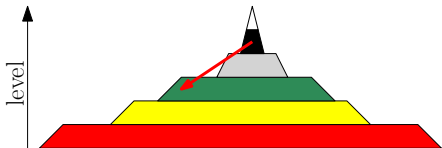
# Analyse

## Beobachtung:

- top-down Prozess ist der Flaschenhals
- Zugriff auf die Daten ist immer noch **ineffizient**
- Zugriffsmuster sind **unabhängig** von  $s$

## Idee:

- speichere  $G_{\uparrow}$  und  $G_{\downarrow}$  separat
  - **Umordnung** der Knoten, Kanten, und Distanzlabel nach Level
- ⇒ lesen der Kanten und schreiben der Distanzen wird zu einem **sequenziellen Sweep**
- ⇒ 172 ms pro Baum



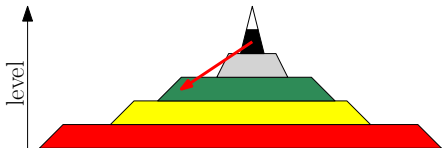
# Analyse

## Beobachtung:

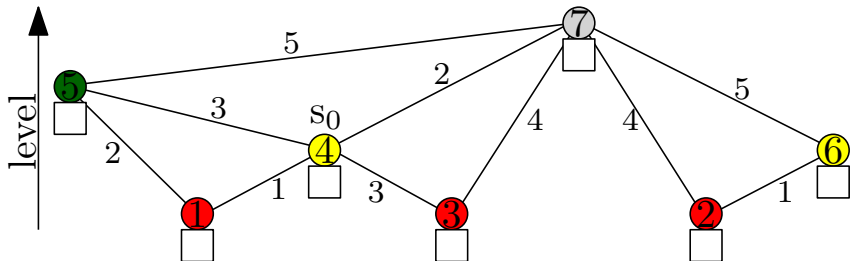
- top-down Prozess ist der Flaschenhals
- Zugriff auf die Daten ist immer noch **ineffizient**
- Zugriffsmuster sind **unabhängig** von  $s$

## Idee:

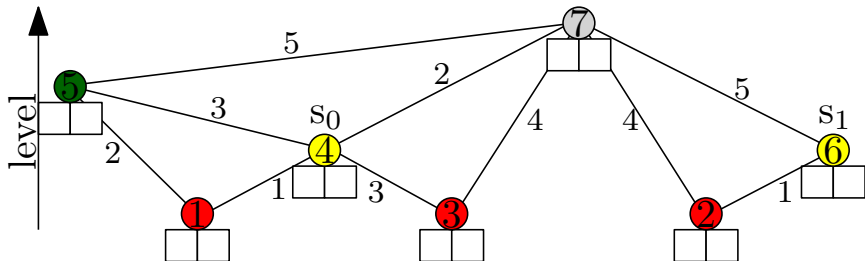
- speichere  $G_{\uparrow}$  und  $G_{\downarrow}$  separat
  - **Umordnung** der Knoten, Kanten, und Distanzlabel nach Level
- ⇒ lesen der Kanten und schreiben der Distanzen wird zu einem **sequenziellen Sweep**
- ⇒ 172 ms pro Baum
- lesen der Distanzen semi-effizient (Kanten sortieren nach Tail-Rank)



# Szenario: Multiple Startknoten

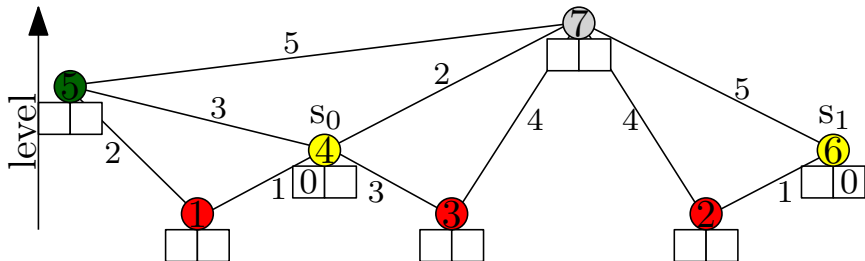


# Szenario: Multiple Startknoten



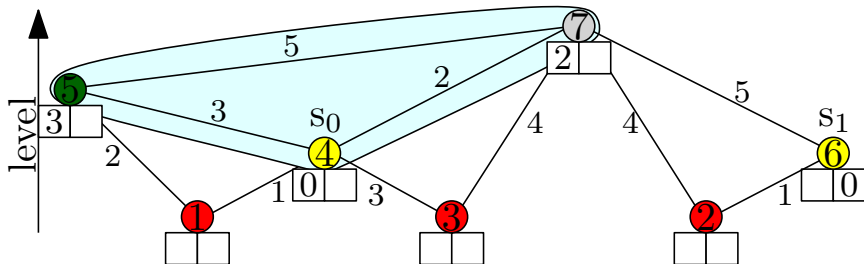
# Szenario: Multiple Startknoten

- $k$  Vorwärtssuchen



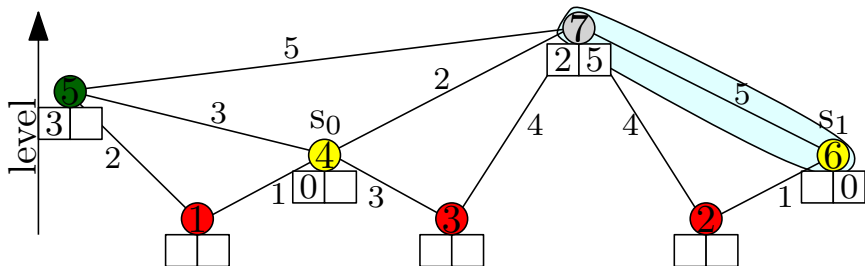
# Szenario: Multiple Startknoten

- $k$  Vorwärtssuchen



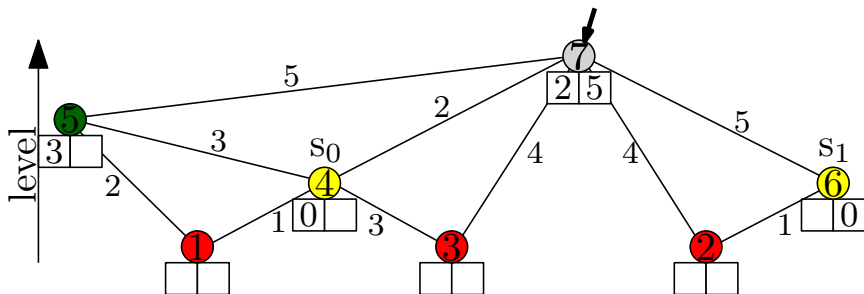
# Szenario: Multiple Startknoten

- $k$  Vorwärtssuchen



# Szenario: Multiple Startknoten

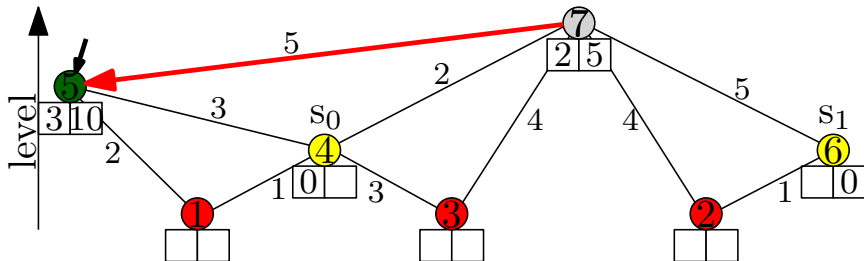
- $k$  Vorwärtssuchen
- ein sweep (update aller  $k$  Werte)
- speicher Distanzlabel pro Knoten





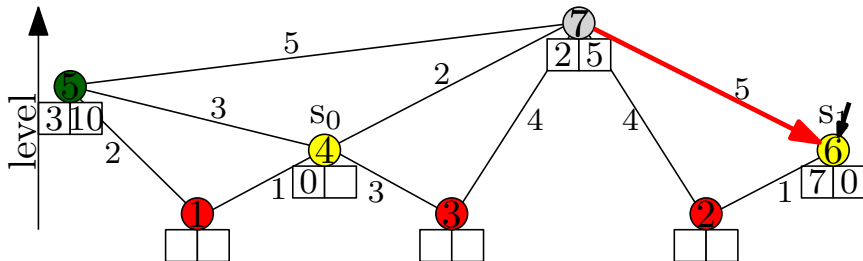
# Szenario: Multiple Startknoten

- $k$  Vorwärtssuchen
- ein sweep (update aller  $k$  Werte)
- speicher Distanzlabel pro Knoten



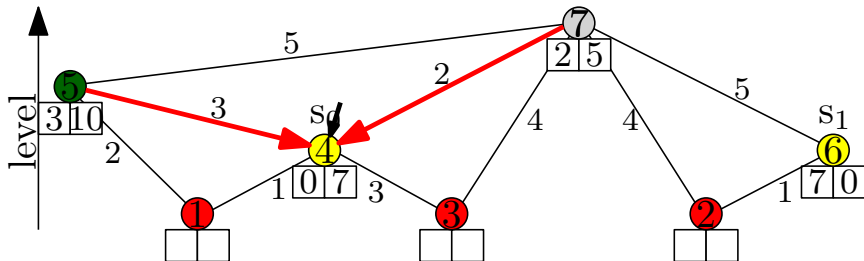
# Szenario: Multiple Startknoten

- $k$  Vorwärtssuchen
- ein sweep (update aller  $k$  Werte)
- speicher Distanzlabel pro Knoten



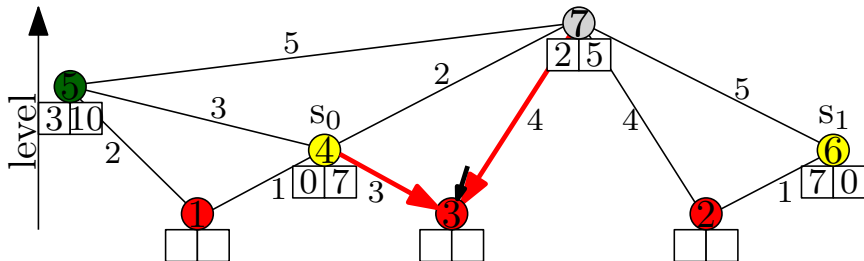
# Szenario: Multiple Startknoten

- $k$  Vorwärtssuchen
- ein sweep (update aller  $k$  Werte)
- speicher Distanzlabel pro Knoten



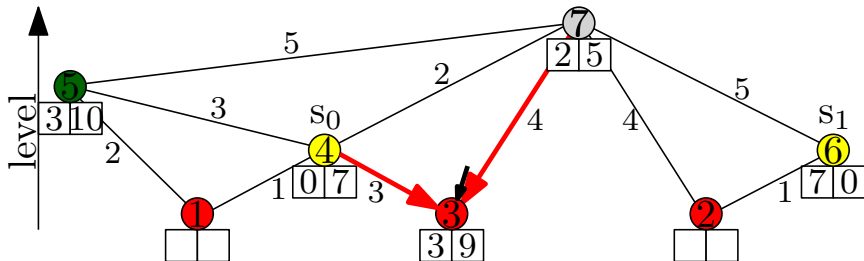
# Szenario: Multiple Startknoten

- $k$  Vorwärtssuchen
- ein sweep (update aller  $k$  Werte)
- speicher Distanzlabel pro Knoten



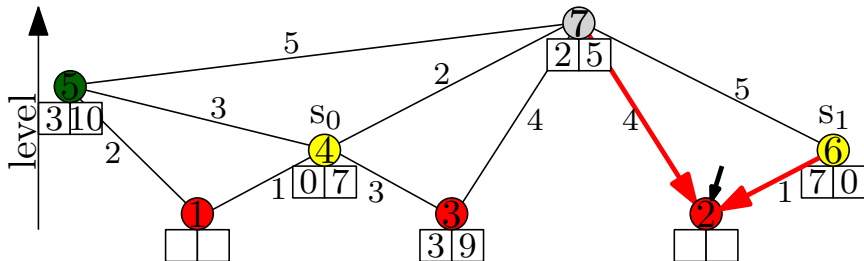
# Szenario: Multiple Startknoten

- $k$  Vorwärtssuchen
- ein sweep (update aller  $k$  Werte)
- speicher Distanzlabel pro Knoten



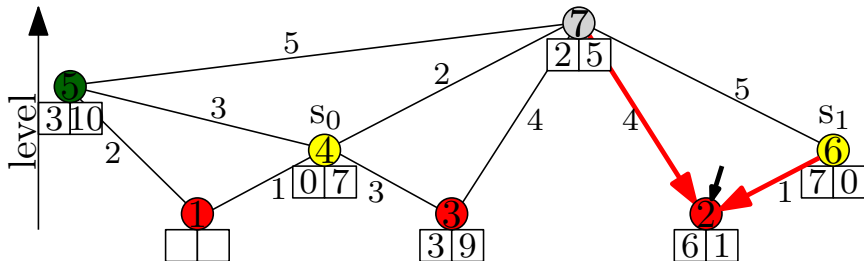
# Szenario: Multiple Startknoten

- $k$  Vorwärtssuchen
- ein sweep (update aller  $k$  Werte)
- speicher Distanzlabel pro Knoten



# Szenario: Multiple Startknoten

- $k$  Vorwärtssuchen
- ein sweep (update aller  $k$  Werte)
- speicher Distanzlabel pro Knoten
- Vorteil: Mehr Daten pro Lesezugriff
- 96.8 ms pro Baum ( $k = 16$ )

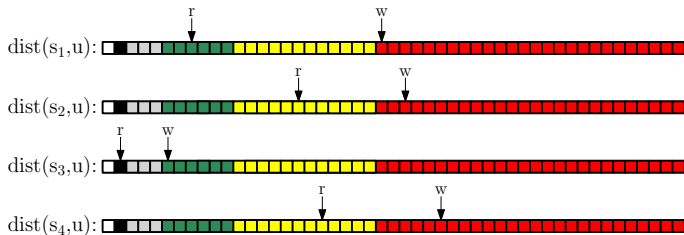


- Bei mehreren Bäumen: PHAST-Operationen können mit SSE umgesetzt werden
- scanne 4 Distanzlabel auf einmal
- 37.1 ms pro Baum ( $k = 16$ )



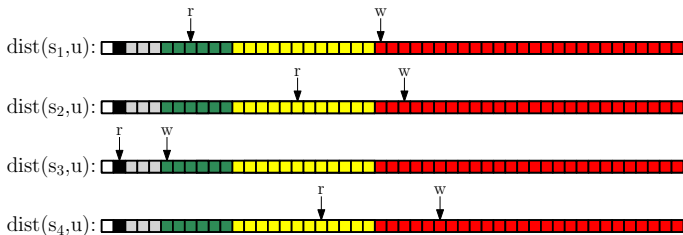
# Parallelisierung

- Jeder Thread arbeitet unterschiedliche Startknoten ab



# Parallelisierung

- Jeder Thread arbeitet unterschiedliche Startknoten ab

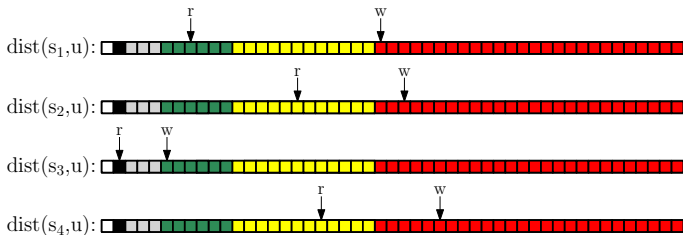


## Ergebnisse:

- 16 Startknoten pro Sweep (updates via SSE)
- multi-core nach Startknoten  $\Rightarrow$  64 Startknoten parallel (4 cores)
- 18.8 ms per Baum

# Parallelisierung

- Jeder Thread arbeitet unterschiedliche Startknoten ab

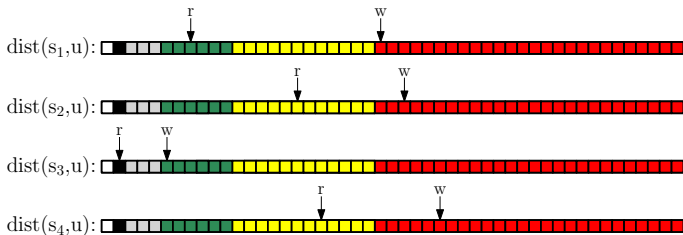


## Ergebnisse:

- 16 Startknoten pro Sweep (updates via SSE)
- multi-core nach Startknoten  $\Rightarrow$  64 Startknoten parallel (4 cores)
- 18.8 ms per Baum
- Warum kein perfekter Speedup?

# Parallelisierung

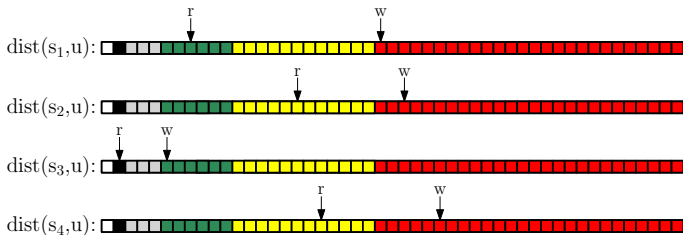
- Jeder Thread arbeitet unterschiedliche Startknoten ab



## Ergebnisse:

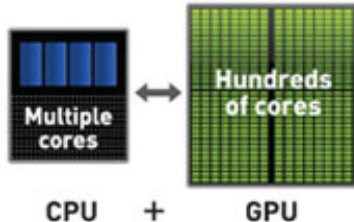
- 16 Startknoten pro Sweep (updates via SSE)
- multi-core nach Startknoten  $\Rightarrow$  64 Startknoten parallel (4 cores)
- 18.8 ms per Baum
- Warum kein perfekter Speedup?
- lower bound tests zeigen: nah an Speicherbandbreite

- Jeder Thread arbeitet unterschiedliche Startknoten ab



## Ergebnisse:

- 16 Startknoten pro Sweep (updates via SSE)
- multi-core nach Startknoten  $\Rightarrow$  64 Startknoten parallel (4 cores)
- 18.8 ms per Baum
- Warum kein perfekter Speedup?
- lower bound tests zeigen: nah an Speicherbandbreite
- Kann eine GPU helfen?



## Intel Xeon X5680:

- 3.33 GHz, oft  $\geq 10$  GB RAM
- 32 GB/s Speicherbandbreite
- 6 Kerne
- SIMD/SSE mit 4 floats/ints per Vektor

## NVIDIA GTX 580:

- 772 MHz, 1.5 GB RAM
- 192 GB/s Speicherbandbreite
- 16 Kerne, 32 parallele Threads pro Kern  $\Rightarrow$  512 parallele Threads
- eingeschränkte Berechnungen

## Beobachtungen:

- Aufwärtsuche ist schnell
- Flaschenhals ist der lineare Sweep
- Speicherbandbreite das Problem

## Beobachtungen:

- Aufwärtsuche ist schnell
- Flaschenhals ist der lineare Sweep
- Speicherbandbreite das Problem

## Idee:

- speicher CH und Distanzarray auf der GPU
- Aufwärtssuche auf der CPU
- kopiere besuchte Knoten zur GPU (weniger als 2 kB)
- **Wichtig:** Nur die besuchten kopieren, nicht alle
- linearen Sweep auf der GPU



## Beobachtungen:

- Aufwärtsuche ist schnell
- Flaschenhals ist der lineare Sweep
- Speicherbandbreite das Problem

## Idee:

- speicher CH und Distanzarray auf der GPU
- Aufwärtssuche auf der CPU
- kopiere besuchte Knoten zur GPU (weniger als 2 kB)
- **Wichtig:** Nur die besuchten kopieren, nicht alle
- linearen Sweep auf der GPU

## Problem:

- nicht genug Speicher auf GPU, um Tausende von Bäumen parallel zu bearbeiten
- wir müssen eine einzelne Baumberechnung parallelisieren

# Paralleler Linearer Sweep

## Beobachtung:

- beim Scannen von Level  $i$ :
  - nur eingehende Kanten von level  $> i$  wichtig
  - Schreiben von Distanzlabeln in Level  $i$ , Lesen von Level  $> i$
  - Distanzlabel für Level  $> i$  sind korrekt
- scannen eines Level- $i$  Knoten ist **unabhängig** von anderen Level- $i$  Knoten



# Paralleler Linearer Sweep

## Beobachtung:

- beim Scannen von Level  $i$ :
  - nur eingehende Kanten von level  $> i$  wichtig
  - Schreiben von Distanzlabeln in Level  $i$ , Lesen von Level  $> i$
  - Distanzlabel für Level  $> i$  sind korrekt
- scannen eines Level- $i$  Knoten ist **unabhängig** von anderen Level- $i$  Knoten



# Paralleler Linearer Sweep

## Beobachtung:

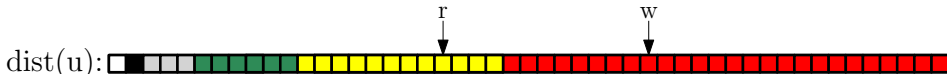
- beim Scannen von Level  $i$ :
  - nur eingehende Kanten von level  $> i$  wichtig
  - Schreiben von Distanzlabeln in Level  $i$ , Lesen von Level  $> i$
  - Distanzlabel für Level  $> i$  sind korrekt
- scannen eines Level- $i$  Knoten ist **unabhängig** von anderen Level- $i$  Knoten



# Paralleler Linearer Sweep

## Beobachtung:

- beim Scannen von Level  $i$ :
  - nur eingehende Kanten von level  $> i$  wichtig
  - Schreiben von Distanzlabeln in Level  $i$ , Lesen von Level  $> i$
  - Distanzlabel für Level  $> i$  sind korrekt
- scannen eines Level- $i$  Knoten ist **unabhängig** von anderen Level- $i$  Knoten



# Paralleler Linearer Sweep

## Beobachtung:

- beim Scannen von Level  $i$ :
  - nur eingehende Kanten von level  $> i$  wichtig
  - Schreiben von Distanzlabeln in Level  $i$ , Lesen von Level  $> i$
  - Distanzlabel für Level  $> i$  sind korrekt
- scannen eines Level- $i$  Knoten ist **unabhängig** von anderen Level- $i$  Knoten

## Idee:

- scanne alle Knoten auf Level  $i$  **parallel**
- Synchronisation nach jedem Level
- ein Thread pro Knoten



# Paralleler Linearer Sweep

## Beobachtung:

- beim Scannen von Level  $i$ :
  - nur eingehende Kanten von level  $> i$  wichtig
  - Schreiben von Distanzlabeln in Level  $i$ , Lesen von Level  $> i$
  - Distanzlabel für Level  $> i$  sind korrekt
- scannen eines Level- $i$  Knoten ist **unabhängig** von anderen Level- $i$  Knoten

## Idee:

- scanne alle Knoten auf Level  $i$  **parallel**
- Synchronization nach jedem Level
- ein Thread pro Knoten



# Paralleler Linearer Sweep

## Beobachtung:

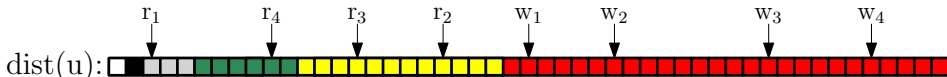
- beim Scannen von Level  $i$ :
  - nur eingehende Kanten von level  $> i$  wichtig
  - Schreiben von Distanzlabeln in Level  $i$ , Lesen von Level  $> i$
  - Distanzlabel für Level  $> i$  sind korrekt
- scannen eines Level- $i$  Knoten ist **unabhängig** von anderen Level- $i$  Knoten

## Idee:

- scanne alle Knoten auf Level  $i$  **parallel**
- Synchronisation nach jedem Level
- ein Thread pro Knoten

## results:

- 5.5 ms auf NVIDIA GTX 580
- Beschleunigung von 511 gegenüber Dijkstra





# Paralleler Linearer Sweep

## Beobachtung:

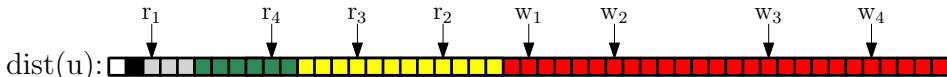
- beim Scannen von Level  $i$ :
  - nur eingehende Kanten von level  $> i$  wichtig
  - Schreiben von Distanzlabeln in Level  $i$ , Lesen von Level  $> i$
  - Distanzlabel für Level  $> i$  sind korrekt
- scannen eines Level- $i$  Knoten ist **unabhängig** von anderen Level- $i$  Knoten

## Idee:

- scanne alle Knoten auf Level  $i$  **parallel**
- Synchronisation nach jedem Level
- ein Thread pro Knoten

## results:

- 5.5 ms auf NVIDIA GTX 580
- Beschleunigung von 511 gegenüber Dijkstra
- (mehrere Bäume: 2.2 ms)



## PHAST auf 4-Kern Workstation (Core-i7 920)

sources/ sweep	time per tree [ms]					
	1 core		2 cores		4 cores	
1	171.9		86.7		47.1	
4	121.8	(67.6)	61.5	(35.5)	32.5	(24.4)
8	105.5	(51.2)	53.5	(28.0)	28.3	(20.8)
16	96.8	(37.1)	49.4	(22.1)	25.9	(18.8)

Werte in Klammern mit SSE aktiviert

## PHAST auf Nvidia GTX 580

trees / sweep	memory [MB]	time [ms]
1	395	5.53
2	464	3.93
4	605	3.02
8	886	2.52
16	1448	2.21

algorithm	device	Europe		USA	
		time	distance	time	distance
Dijkstra	4-core workstation	947.72	609.19	1269.12	947.75
	12-core server	288.81	177.58	380.40	280.17
	48-core server	168.49	108.58	229.00	167.77
PHAST	4-core workstation	18.81	22.25	27.11	28.81
	12-core server	7.20	8.27	10.42	10.71
	48-core server	4.03	5.03	6.18	6.58
GPHAST	GTX 580	2.21	3.88	3.41	4.65

## Beobachtung:

- Beschleunigung für Distanzmetrik geringer

# All-Pairs Shortest Paths

**Eingabe:** Europa mit Reisezeiten

algorithm	device	time	energy [MJ]
Dijkstra	4-core workstation	197d	
	12-core server	60d	
	48-core server	35d	
PHAST	4-core workstation	94h	
	12-core server	36h	
	48-core server	20h	
GPHAST	GTX 580		

# All-Pairs Shortest Paths

Eingabe: Europa mit Reisezeiten

algorithm	device	time	energy [MJ]
Dijkstra	4-core workstation	197d	
	12-core server	60d	
	48-core server	35d	
PHAST	4-core workstation	94h	
	12-core server	36h	
	48-core server	20h	
GPHAST	GTX 580	11h	

# All-Pairs Shortest Paths

Eingabe: Europa mit Reisezeiten

algorithm	device	time	energy [MJ]
Dijkstra	4-core workstation	197d	
	12-core server	60d	
	48-core server	35d	
PHAST	4-core workstation	94h	
	12-core server	36h	
	48-core server	20h	
GPHAST	GTX 580	11h	

4-core workstation without GPU: 163 watts

4-core workstation with GPU: 375 watts

12-core server: 332 watts

48-core server: 747 watts

# All-Pairs Shortest Paths

Eingabe: Europa mit Reisezeiten

algorithm	device	time	energy [MJ]
Dijkstra	4-core workstation	197d	2780.6
	12-core server	60d	1725.9
	48-core server	35d	2265.5
PHAST	4-core workstation	94h	55.2
	12-core server	36h	43.0
	48-core server	20h	54.2
GPHAST	GTX 580	11h	14.9

4-core workstation without GPU: 163 watts

4-core workstation with GPU: 375 watts

12-core server: 332 watts

48-core server: 747 watts



**bis jetzt:**

- nur Distanzen berechnet, nicht Bäume

## bis jetzt:

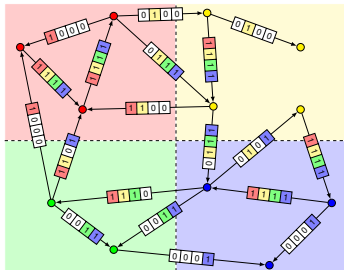
- nur Distanzen berechnet, nicht Bäume

## Idee:

- Iteration über alle Kanten (1 Thread pro Kante)
- Wenn  $d(v) + \text{len}(v, u) = d(u)$  dann ist  $v$  der Vorgänger von  $u$  (sofern kürzeste Wege eindeutig sind)

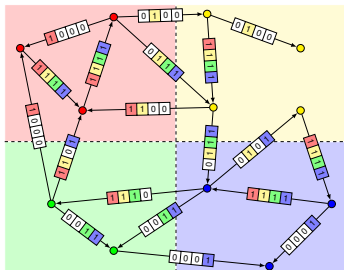
## Idee:

- benutze GPHAST zum Berechnen der Bäume von den Randknoten aus



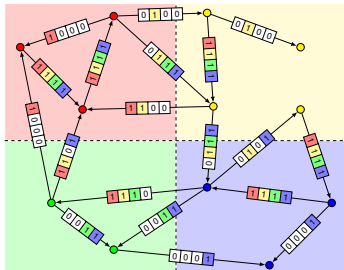
## Idee:

- benutze GPHAST zum Berechnen der Bäume von den Randknoten aus
- setze Flaggen durch zusätzlichen Sweep auf GPU  
Wichtig, weil alle Bäume "auf CPU kopieren" teuer ist



## Idee:

- benutze GPHAST zum Berechnen der Bäume von den Randknoten aus
- setze Flaggen durch zusätzlichen Sweep auf GPU  
Wichtig, weil alle Bäume "auf CPU kopieren" teuer ist
- Vorberechnung sinkt von 17 Stunden auf 3 Minuten



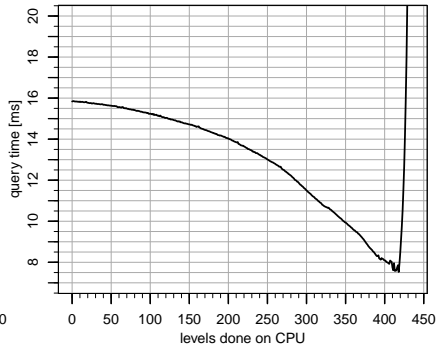
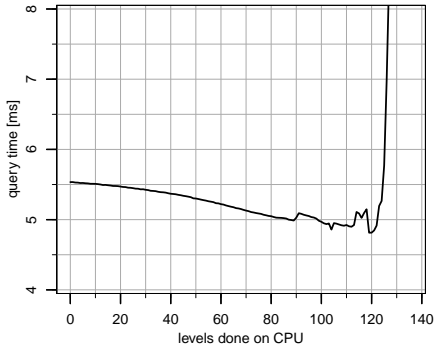
## Beobachtung:

- Synchronization des Level kostet Zeit auf der GPU ( $5 \mu\text{s}$  pro Level)
- obere Level sind klein

## Idee:

- beginne linearen Sweep auf CPU (bis Level  $k$ )
- kopiere Suchraum und alle Distanzlabel für Knoten oberhalb  $k$  zur GPU
- restlicher Scan auf der GPU

## Reisezeiten vs. Reisedistanzen



Es lohnt sich, ein paar Level auf der CPU zu berechnen.

# Das One-to-Many Problem

## Problemdefinition:

- Eingabe: ein Knoten  $s$  und eine Menge  $T$
- Ausgabe: Distanz von  $s$  zu allen  $t \in T$
- Annahme: wir fixieren  $T$  und variieren  $s$



# Das One-to-Many Problem

## Problemdefinition:

- Eingabe: ein Knoten  $s$  und eine Menge  $T$
- Ausgabe: Distanz von  $s$  zu allen  $t \in T$
- Annahme: wir fixieren  $T$  und variieren  $s$

## offensichtliche Lösungen:

- Dijkstras Algorithmus (mit Stoppkriterium)
  - ⇒ Performance stark abhängig von  $|T|$  und Verteilung von  $T$

# Das One-to-Many Problem

## Problemdefinition:

- Eingabe: ein Knoten  $s$  und eine Menge  $T$
- Ausgabe: Distanz von  $s$  zu allen  $t \in T$
- Annahme: wir fixieren  $T$  und variieren  $s$

## offensichtliche Lösungen:

- Dijkstras Algorithmus (mit Stoppkriterium)
  - ⇒ Performance stark abhängig von  $|T|$  und Verteilung von  $T$
- $|T|$  p2p Anfragen (z.B. CH)
  - ⇒ Performance stark abhängig von  $|T|$

# Das One-to-Many Problem

## Problemdefinition:

- Eingabe: ein Knoten  $s$  und eine Menge  $T$
- Ausgabe: Distanz von  $s$  zu allen  $t \in T$
- Annahme: wir fixieren  $T$  und variieren  $s$

## offensichtliche Lösungen:

- Dijkstras Algorithmus (mit Stoppkriterium)
  - ⇒ Performance stark abhängig von  $|T|$  und Verteilung von  $T$
- $|T|$  p2p Anfragen (z.B. CH)
  - ⇒ Performance stark abhängig von  $|T|$
- benutze PHAST (kein Stoppkriterium!)
  - ⇒ Overkill (vor allem für kleine  $T$ )

# Das One-to-Many Problem

## Problemdefinition:

- Eingabe: ein Knoten  $s$  und eine Menge  $T$
- Ausgabe: Distanz von  $s$  zu allen  $t \in T$
- Annahme: wir fixieren  $T$  und variieren  $s$

## offensichtliche Lösungen:

- Dijkstras Algorithmus (mit Stoppkriterium)
  - ⇒ Performance stark abhängig von  $|T|$  und Verteilung von  $T$
- $|T|$  p2p Anfragen (z.B. CH)
  - ⇒ Performance stark abhängig von  $|T|$
- benutze PHAST (kein Stoppkriterium!)
  - ⇒ Overkill (vor allem für kleine  $T$ )

## Geht das besser?

## während Rückwärtssuchen (target selection phase):

- je  $t \in T$ :
- starte Suche im Rückwärts-DAG, breche nicht ab
- für jedes erreichte  $u$ :
- speichere einen Bucket  $\beta(u)$  mit  $(t, d(u, t))$   
Alternative Sichtweise: füge gewichtete Abwärtskanten zu erreichbaren Zielknoten ein

## während Vorwärtssuche (query phase):

- für jedes erreichte  $u$ :
  - scanne Bucket  $\beta(u)$
  - aktualisiere Distanzarray  $D_T$
- Abbruchkriterium nur bei ( $k$ -)Nearest-Neighbor-Suchen

## während Rückwärtssuchen (target selection phase):

- je  $t \in T$ :
- starte Suche im Rückwärts-DAG, breche nicht ab
- für jedes erreichte  $u$ :
- speichere einen Bucket  $\beta(u)$  mit  $(t, d(u, t))$   
Alternative Sichtweise: füge gewichtete Abwärtskanten zu erreichbaren Zielknoten ein

## während Vorwärtssuche (query phase):

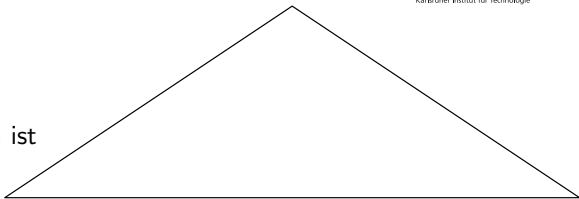
- für jedes erreichte  $u$ :
  - scanne Bucket  $\beta(u)$
  - aktualisiere Distanzarray  $D_T$
- Abbruchkriterium nur bei ( $k$ -)Nearest-Neighbor-Suchen

## Optimierungen:

- Stall on Demand in Rückwärtssuchen (80% weniger Buckets)
- Buckets nach Distanz sortieren
- Buckets kompakt als Adjazenzarray speichern

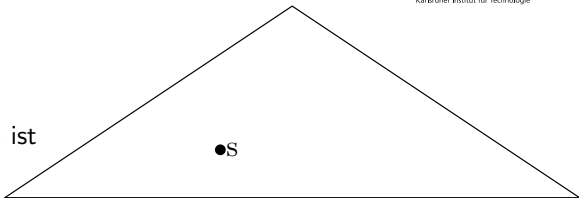
## Beobachtung PHAST:

- Sweep über den Graphen ist der Flaschenhals



## Beobachtung PHAST:

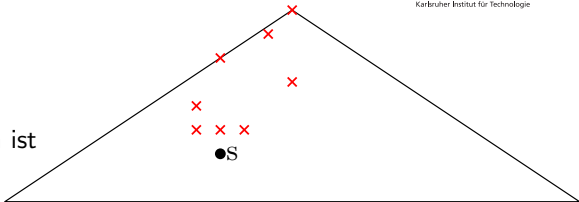
- Sweep über den Graphen ist der Flaschenhals





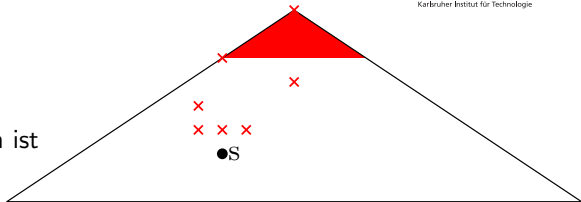
## Beobachtung PHAST:

- Sweep über den Graphen ist der Flaschenhals



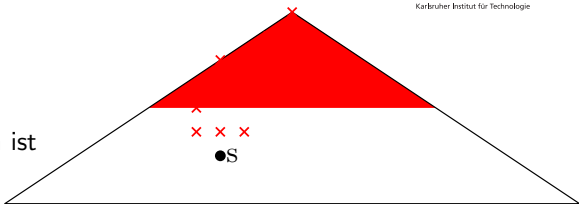
## Beobachtung PHAST:

- Sweep über den Graphen ist der Flaschenhals



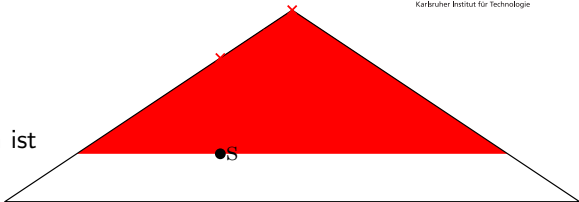
## Beobachtung PHAST:

- Sweep über den Graphen ist der Flaschenhals



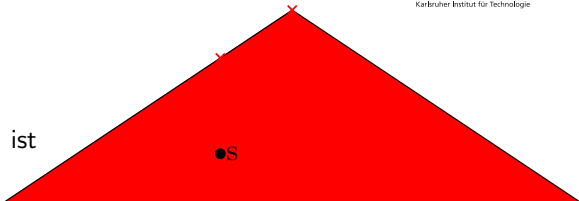
## Beobachtung PHAST:

- Sweep über den Graphen ist der Flaschenhals



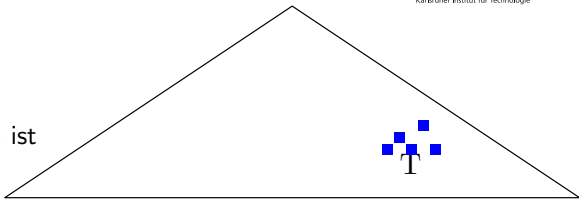
## Beobachtung PHAST:

- Sweep über den Graphen ist der Flaschenhals



## Beobachtung PHAST:

- Sweep über den Graphen ist der Flaschenhals

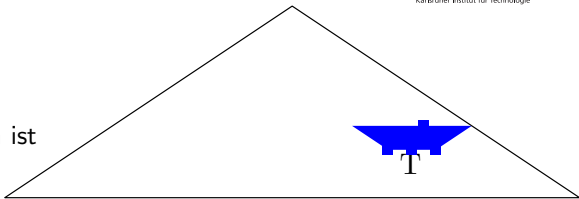


## Idee:

- **extrahiere** relevanten Teil des Graphen (Zielselektion)

## Beobachtung PHAST:

- Sweep über den Graphen ist der Flaschenhals

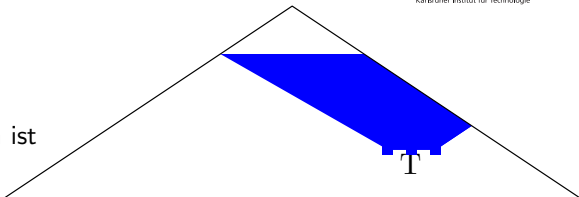


## Idee:

- **extrahiere** relevanten Teil des Graphen (Zielselektion)

## Beobachtung PHAST:

- Sweep über den Graphen ist der Flaschenhals



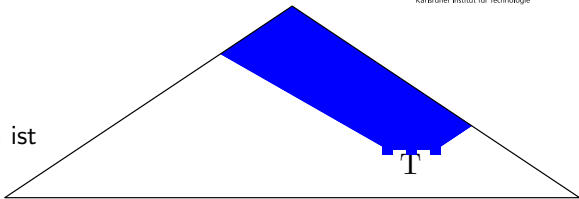
## Idee:

- **extrahiere** relevanten Teil des Graphen (Zielselektion)



## Beobachtung PHAST:

- Sweep über den Graphen ist der Flaschenhals

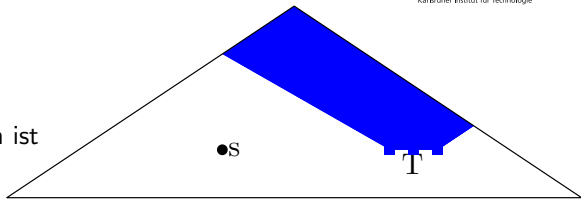


## Idee:

- **extrahiere** relevanten Teil des Graphen (Zielselektion)

## Beobachtung PHAST:

- Sweep über den Graphen ist der Flaschenhals

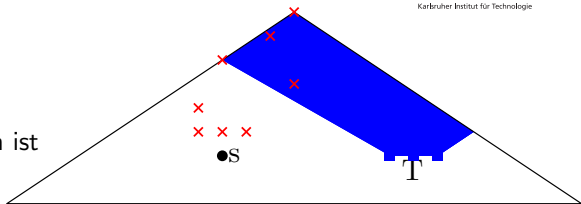


## Idee:

- **extrahiere** relevanten Teil des Graphen (Zielselektion)
- Aufwärtssuche im vollen Graphen

## Beobachtung PHAST:

- Sweep über den Graphen ist der Flaschenhals

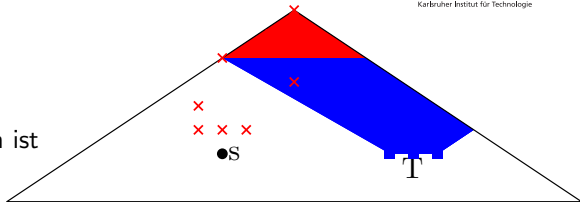


## Idee:

- **extrahiere** relevanten Teil des Graphen (Zielselektion)
- Aufwärtssuche im vollen Graphen

## Beobachtung PHAST:

- Sweep über den Graphen ist der Flaschenhals

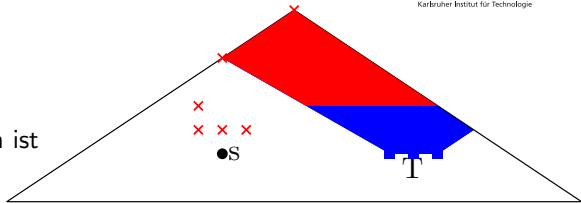


## Idee:

- **extrahiere** relevanten Teil des Graphen (Zielselektion)
- Aufwärtssuche im vollen Graphen
- Sweep auf extrahiertem Graphen

## Beobachtung PHAST:

- Sweep über den Graphen ist der Flaschenhals

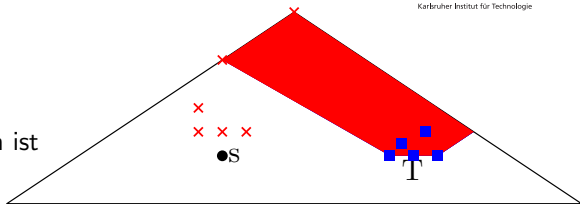


## Idee:

- **extrahiere** relevanten Teil des Graphen (Zielselektion)
- Aufwärtssuche im vollen Graphen
- Sweep auf extrahiertem Graphen

## Beobachtung PHAST:

- Sweep über den Graphen ist der Flaschenhals

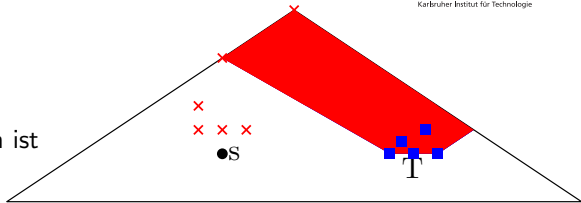


## Idee:

- **extrahiere** relevanten Teil des Graphen (Zielselektion)
- Aufwärtssuche im vollen Graphen
- Sweep auf extrahiertem Graphen

## Beobachtung PHAST:

- Sweep über den Graphen ist der Flaschenhals



## Idee:

- **extrahiere** relevanten Teil des Graphen (Zielselektion)
- Aufwärtssuche im vollen Graphen
- Sweep auf extrahiertem Graphen

⇒

- Startknoten kann im ganzen Graphen liegen
- Größe des extrahierten Graphen hängt von Verteilung und Anzahl  $T$  ab
- kann wie PHAST parallelisiert werden
- GPU-Implementierung möglich

## Problem:

Je nach Szenario liegen die Ziele in einer kleinen Region oder sind über weite Teile des Graphen verteilt.

## Setup:

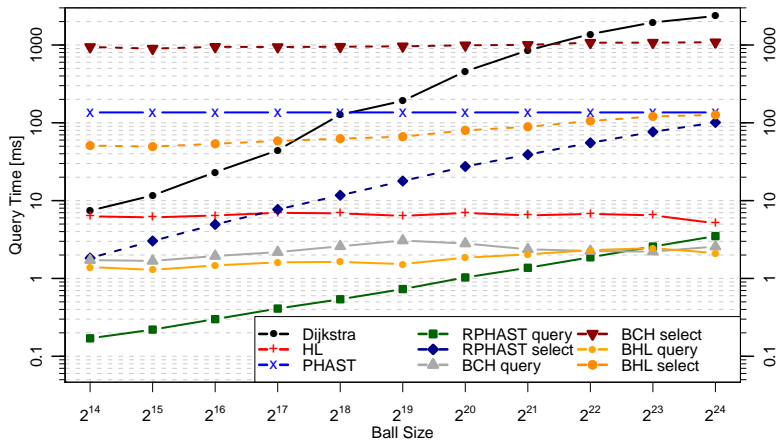
- starte Dijkstra von zufälligem Knoten  $c$
- brich nach  $B$  besuchten Knoten ab (Ballsize)
- wähle zufällige Zielknotenmenge  $T \subseteq B$

Vergleiche Performance von Bucket CH (BCH), Bucket HL (BHL), RPHAST



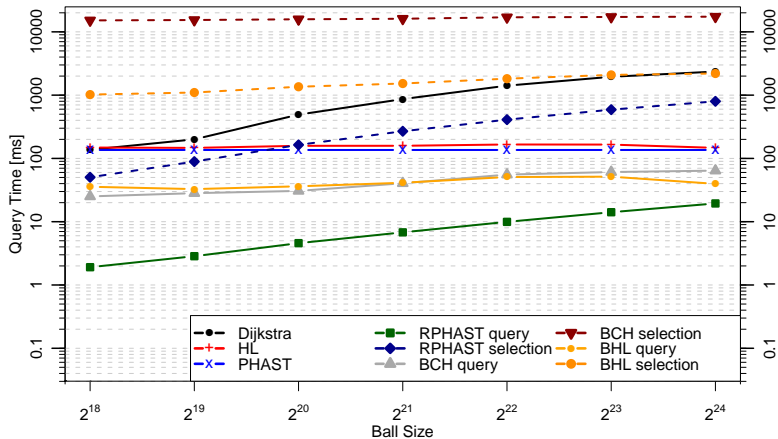
# Experimente I

input: Westeuropa (18M Knoten),  $|T| = 2^{14}$



# Experimente II

input: Westeuropa (18M Knoten),  $|T| = 2^{18}$



## Problemdefinition:

- Eingabe: ein Knoten  $t$  und eine Menge  $S$
- Ausgabe: Distanz von allen  $s \in S$  zu  $t$
- Annahme: wir fixieren  $t$  und fragen die  $s \in S$  der Reihe nach an

## Problemdefinition:

- Eingabe: ein Knoten  $t$  und eine Menge  $S$
- Ausgabe: Distanz von allen  $s \in S$  zu  $t$
- Annahme: wir fixieren  $t$  und fragen die  $s \in S$  der Reihe nach an

## Idee:

- RPHAST aber lazy

---

---

**Data:**  $D^\downarrow[v]$ : tentative  $v$ - $t$  Distanz aus CH Rückwärtssuche

**Data:**  $D[v]$ : finale  $v$ - $t$  Distanzen, initial  $\perp$ , nur zurücksetzen wenn  $t$  sich ändert

```
1 Function ComputeAndMemoizeDist( $u$ ):
2   if  $D[u] = \perp$  then
3      $D[u] \leftarrow D^\downarrow[u]$ ;
4     for  $uv$  Aufwärtskante in  $G^+$  do
5        $D[u] \leftarrow \min\{D[u], w^+(uv) + \text{ComputeAndMemoizeDist}(v)\}$ ;
6   return  $D[u]$ ;
```

---

---

---

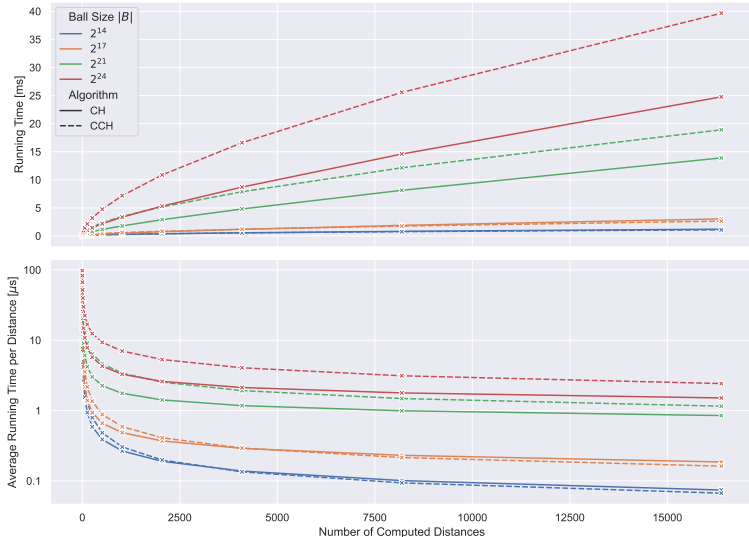
**Data:**  $D^\downarrow[v]$ : tentative  $v$ - $t$  Distanz aus CH Rückwärtssuche

**Data:**  $D[v]$ : finale  $v$ - $t$  Distanzen, initial  $\perp$ , nur zurücksetzen wenn  $t$  sich ändert

```
1 Function ComputeAndMemoizeDist( $u$ ):
2   if  $D[u] = \perp$  then
3      $D[u] \leftarrow D^\downarrow[u]$ ;
4     for  $uv$  Aufwärtskante in  $G^+$  do
5        $D[u] \leftarrow \min\{D[u], w^+(uv) + \text{ComputeAndMemoizeDist}(v)\}$ ;
6   return  $D[u]$ ;
```

- DFS auf CH
- Auf einem DAG ist auch DFS ein Kürzeste-Wege-Algorithmus

# Lazy RPHAST



■ Zum Vergleich: HL Queries zwischen 0.2 und 1  $\mu$ s

## Problemdefinition:

- Eingabe: ein Knoten  $t$  und eine Menge  $S$
- Ausgabe: Distanz von allen  $s \in S$  zu  $t$
- Annahme: wir fixieren  $t$  und fragen die  $s \in S$  der Reihe nach an

## Lösung:

- Lazy RPHAST

## Wozu?



## Problemdefinition:

- Eingabe: ein Knoten  $t$  und eine Menge  $S$
- Ausgabe: Distanz von allen  $s \in S$  zu  $t$
- Annahme: wir fixieren  $t$  und fragen die  $s \in S$  der Reihe nach an

## Lösung:

- Lazy RPHAST

## Wozu?

- Perfektes  $A^*$  Potential: CH-Potentials
- Baustein für erweiterte Probleme
  - Immer dann nützlich, wenn das Set von Terminalen dynamisch ist

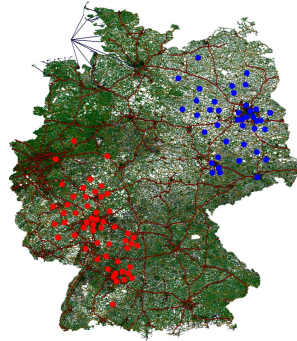
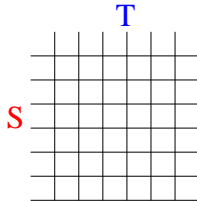
# Many-to-Many Kürzeste Wege

## Gegeben:

- Graph
- Knotenmengen  $S, T \in V$

## Gesucht:

- Distanzmatrix  $D$



# Many-to-Many Kürzeste Wege

## Gegeben:

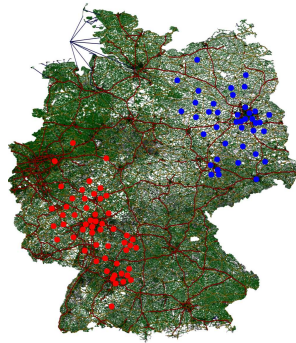
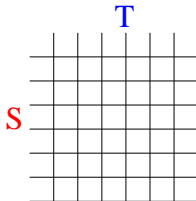
- Graph
- Knotenmengen  $S, T \in V$

## Gesucht:

- Distanzmatrix  $D$

## Anwendungen:

- Vehicle routing/Traveling salesman
- Map Matching



# Many-to-Many Kürzeste Wege

## Gegeben:

- Graph
- Knotenmengen  $S, T \in V$

## Gesucht:

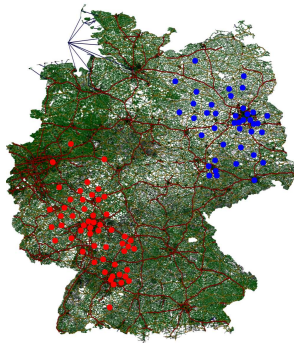
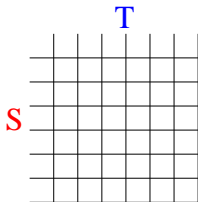
- Distanzmatrix  $D$

## Anwendungen:

- Vehicle routing/Traveling salesman
- Map Matching

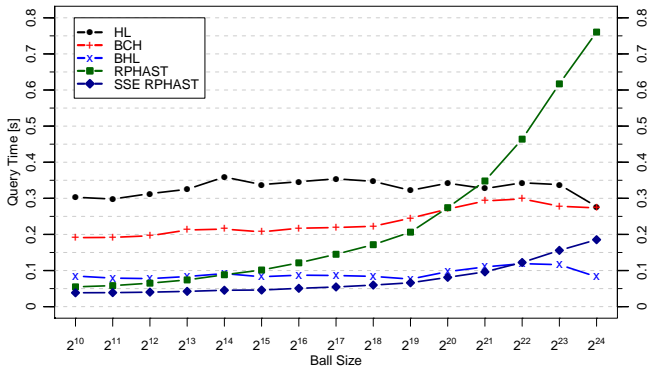
## Lösung:

- $|S|$  one-to-many Anfragen
- speichere Distanzen in der Tabelle
- RPHAST kann SIMD Instruktionen nutzen



# Experimente I

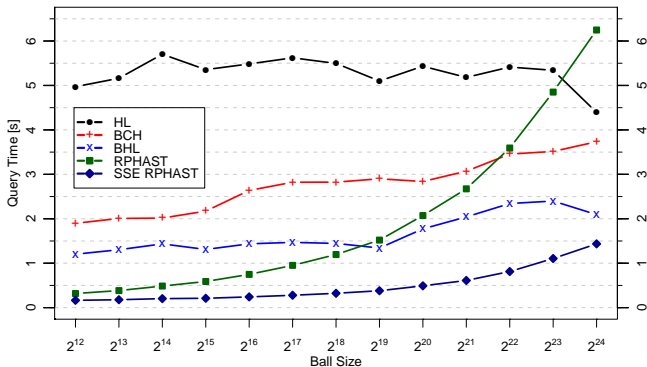
input: Westeuropa (18M Knoten),  $|S| = |T| = 2^{10}$



**Beobachtung:** alle Techniken unter einer Sekunde

# Experimente II

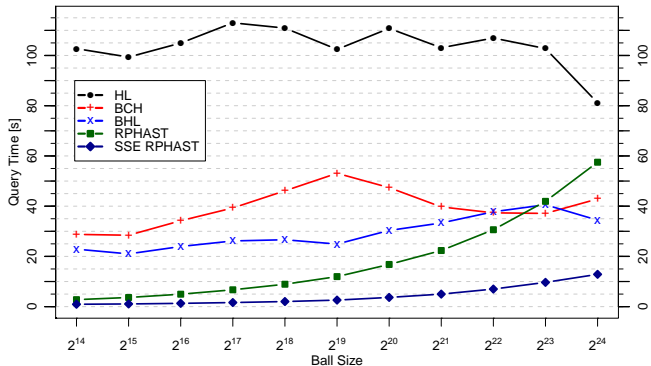
input: Westeuropa (18M Knoten),  $|S| = |T| = 2^{12}$



**Beobachtung:** SSE RPHAST am schnellsten

# Experimente III

input: Westeuropa (18M Knoten),  $|S| = |T| = 2^{14}$



**Beobachtung:** SSE PHAST am schnellsten

 Ittai Abraham, Daniel Delling, Amos Fiat, Andrew V. Goldberg, and Renato F. Werneck.

HLDB: Location-Based Services in Databases.

In *Proceedings of the 20th ACM SIGSPATIAL International Symposium on Advances in Geographic Information Systems (GIS'12)*, pages 339–348. ACM Press, 2012.

Best Paper Award.

 Richard Bellman.

On a Routing Problem.





*Quarterly of Applied Mathematics*, 16:87–90, 1958.





 George B. Dantzig.

*Linear Programming and Extensions*.

Princeton University Press, 1962.




-  Daniel Delling, Andrew V. Goldberg, Andreas Nowatzyk, and Renato F. Werneck.  
PHAST: Hardware-accelerated shortest path trees.  
*Journal of Parallel and Distributed Computing*, 73(7):940–952, 2013.
-  Daniel Delling, Andrew V. Goldberg, and Renato F. Werneck.  
Faster Batched Shortest Paths in Road Networks.  
In *Proceedings of the 11th Workshop on Algorithmic Approaches for Transportation Modeling, Optimization, and Systems (ATMOS'11)*, volume 20 of *OpenAccess Series in Informatics (OASICS)*, pages 52–63, 2011.
-  Edsger W. Dijkstra.  
A Note on Two Problems in Connexion with Graphs.  
*Numerische Mathematik*, 1(1):269–271, 1959.
-  Lester R. Ford, Jr. and Delbert R. Fulkerson.  
*Flows in Networks*.  
Princeton University Press, 1962.

-  Robert W. Floyd.  
Algorithm 97: Shortest path.  
*Communications of the ACM*, 5(6):345, 1962.
-  Michael L. Fredman and Robert Tarjan.  
Fibonacci heaps and their uses in improved network optimization algorithms.  
*Journal of the ACM*, 1987.
-  Andrew V. Goldberg.  
A Simple Shortest Path Algorithm with Linear Average Time.  
In *Proceedings of the 9th Annual European Symposium on Algorithms (ESA'01)*,  
volume 2161 of *Lecture Notes in Computer Science*, pages 230–241, 2001.
-  Donald B. Johnson.  
Efficient Algorithms for Shortest Paths in Sparse Networks.  
*Journal of the ACM*, 24(1):1–13, January 1977.

 Sebastian Knopp, Peter Sanders, Dominik Schultes, Frank Schulz, and Dorothea Wagner.


Computing Many-to-Many Shortest Paths Using Highway Hierarchies.

In *Proceedings of the 9th Workshop on Algorithm Engineering and Experiments (ALENEX'07)*, pages 36–45. SIAM, 2007.

 Ulrich Meyer and Peter Sanders.

$\Delta$ -Stepping: A Parallelizable Shortest Path Algorithm.

*Journal of Algorithms*, 49(1):114–152, 2003.

 Stephen Warshall.

A Theorem on Boolean Matrices.

*Journal of the ACM*, 9(1):11–12, 1962.