

Algorithmen für Routenplanung

5. Vorlesung, Sommersemester 2023

Adrian Feilhauer | 8. Mai 2023

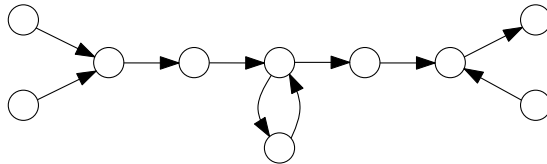


Kürzeste Wege in Straßennetzwerken

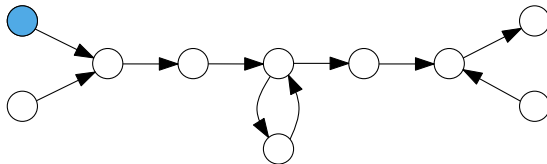
Beschleunigungstechniken (Fortsetzung)

- Shortcuts
- Bilevel-Overlay
- Multilevel-Overlay (MLO)
- Customizable Route Planning (CRP)

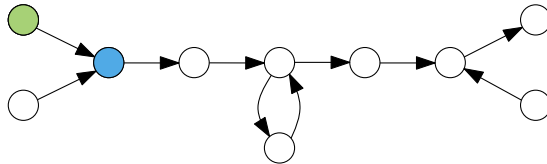
Shortcuts



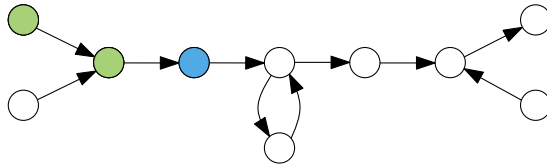
Dijkstra's Algorithmus schaut sich alle Zwischenknoten an.
Das dauert.



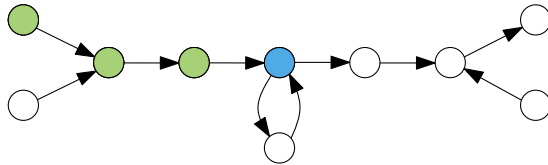
Dijkstra's Algorithmus schaut sich alle Zwischenknoten an.
Das dauert.



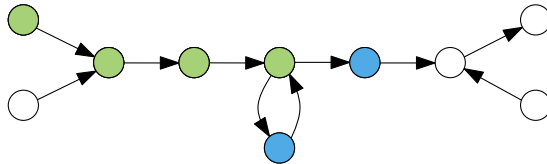
Dijkstra's Algorithmus schaut sich alle Zwischenknoten an.
Das dauert.



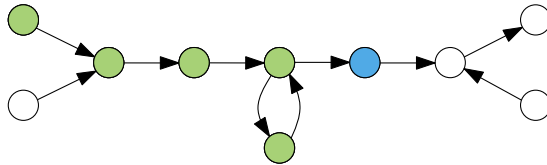
Dijkstra's Algorithmus schaut sich alle Zwischenknoten an.
Das dauert.



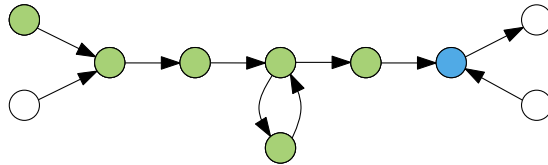
Dijkstra's Algorithmus schaut sich alle Zwischenknoten an.
Das dauert.



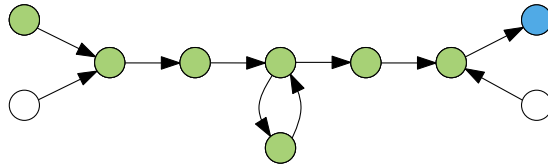
Dijkstra's Algorithmus schaut sich alle Zwischenknoten an.
Das dauert.



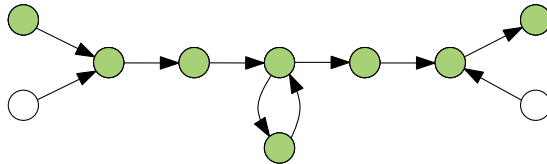
Dijkstra's Algorithmus schaut sich alle Zwischenknoten an.
Das dauert.



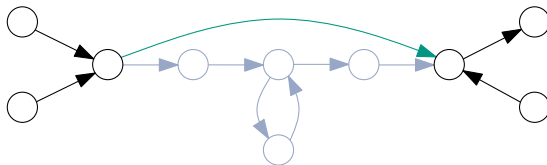
Dijkstra's Algorithmus schaut sich alle Zwischenknoten an.
Das dauert.



Dijkstra's Algorithmus schaut sich alle Zwischenknoten an.
Das dauert.

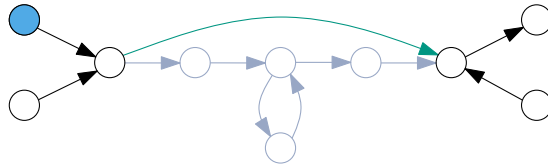


Dijkstra's Algorithmus schaut sich alle Zwischenknoten an.
Das dauert.

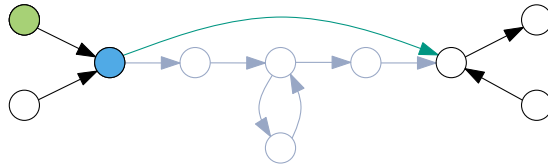


Idee: Füge Shortcut-Kante ein.

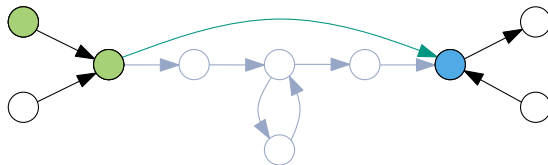
Grauer Teilgraph muss nur angeschaut werden, wenn s oder t drin liegt.



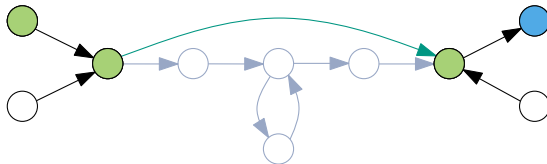
Idee: Füge Shortcut-Kante ein.
Grauer Teilgraph muss nur angeschaut werden, wenn s oder t drin liegt.



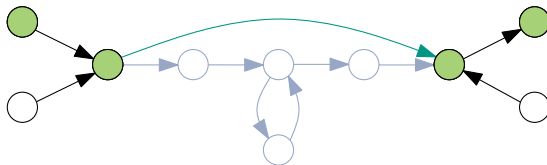
Idee: Füge Shortcut-Kante ein.
Grauer Teilgraph muss nur angeschaut werden, wenn s oder t drin liegt.



Idee: Füge Shortcut-Kante ein.
Grauer Teilgraph muss nur angeschaut werden, wenn s oder t drin liegt.



Idee: Füge Shortcut-Kante ein.
Grauer Teilgraph muss nur angeschaut werden, wenn s oder t drin liegt.



Idee: Füge Shortcut-Kante ein.
Grauer Teilgraph muss nur angeschaut werden, wenn s oder t drin liegt.

- Shortcuts und bestehende Ideen können kombiniert werden:
 - ALT + Shortcuts = Core ALT (CALT)
 - ArcFlags + Shortcuts = SHARC
 - ...
- Wie weit kommen wir nur mit Shortcuts?

Bilevel-Overlays

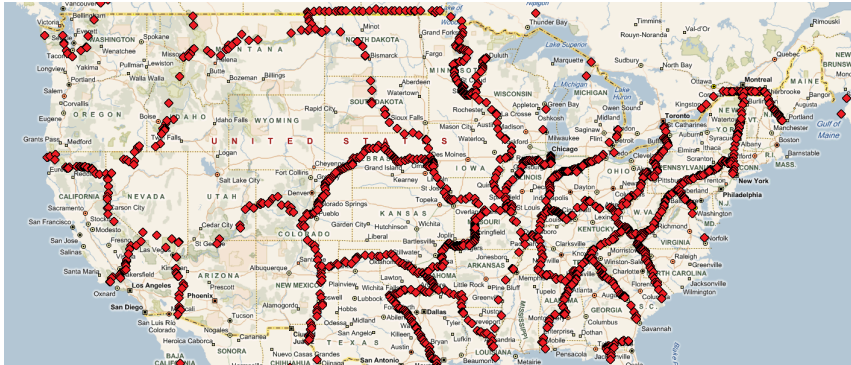
Wiederholung:

- Ein Overlay eines Graphen $G = (V, E)$ ist ein Graph $G_O = (V_O, E_O)$, so dass:
 - $V_O \subseteq V$
 - Für alle s und t aus V_O gilt: Die st -Distanz in G ist gleich der st -Distanz in G_O

Neu:

- Berechne Overlay aus Partitionierung

Beobachtung: Straßengraphen haben dünne, natürliche Schnitte



- Jeder Pfad durch eine Zelle betritt/verlässt die Zelle durch einen Randknoten
- Wir wollen etwa gleich große Zellen mit wenig Kanten dazwischen
- Wie man diese Schnitte findet ist ein Thema für sich

Ausnutzung der Partition

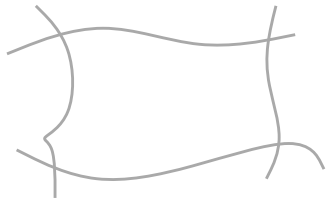
Idee: Berechne Distanzen zwischen Randknoten *in jeder Zelle*

Ausnutzung der Partition

Idee: Berechne Distanzen zwischen Randknoten *in jeder Zelle*

Overlay Graph:

- Randknoten
- Cliques in jeder Zelle
Gewicht eines Shortcuts entspricht
kürzestem Weg durch die Zelle
- Schnittkanten

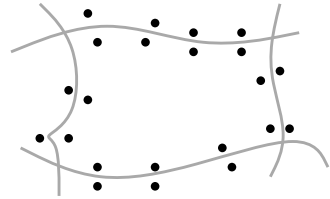


Ausnutzung der Partition

Idee: Berechne Distanzen zwischen Randknoten *in jeder Zelle*

Overlay Graph:

- Randknoten
- Cliques in jeder Zelle
Gewicht eines Shortcuts entspricht
kürzestem Weg durch die Zelle
- Schnittkanten

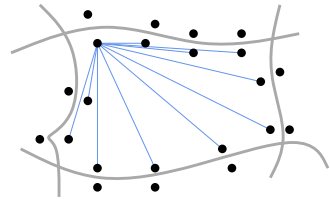


Ausnutzung der Partition

Idee: Berechne Distanzen zwischen Randknoten *in jeder Zelle*

Overlay Graph:

- Randknoten
- Cliques in jeder Zelle
Gewicht eines Shortcuts entspricht
kürzestem Weg durch die Zelle
- Schnittkanten

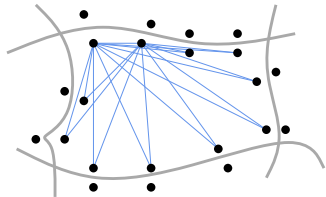


Ausnutzung der Partition

Idee: Berechne Distanzen zwischen Randknoten *in jeder Zelle*

Overlay Graph:

- Randknoten
- Cliques in jeder Zelle
Gewicht eines Shortcuts entspricht
kürzestem Weg durch die Zelle
- Schnittkanten

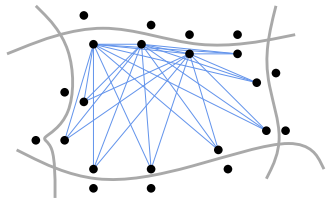


Ausnutzung der Partition

Idee: Berechne Distanzen zwischen Randknoten *in jeder Zelle*

Overlay Graph:

- Randknoten
- Cliques in jeder Zelle
Gewicht eines Shortcuts entspricht
kürzestem Weg durch die Zelle
- Schnittkanten

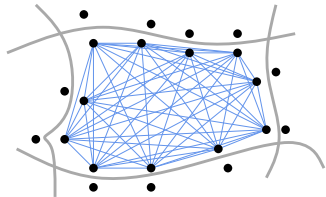


Ausnutzung der Partition

Idee: Berechne Distanzen zwischen Randknoten *in jeder Zelle*

Overlay Graph:

- Randknoten
- Cliques in jeder Zelle
Gewicht eines Shortcuts entspricht
kürzestem Weg durch die Zelle
- Schnittkanten

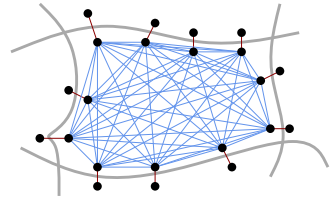


Ausnutzung der Partition

Idee: Berechne Distanzen zwischen Randknoten *in jeder Zelle*

Overlay Graph:

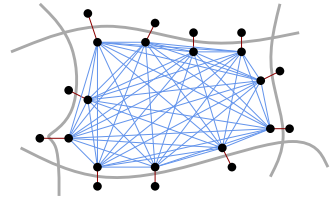
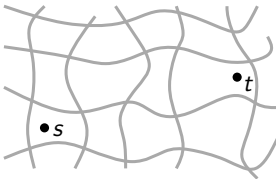
- Randknoten
- Cliques in jeder Zelle
Gewicht eines Shortcuts entspricht
kürzestem Weg durch die Zelle
- Schnittkanten



Idee: Berechne Distanzen zwischen Randknoten *in jeder Zelle*

Overlay Graph:

- Randknoten
- Cliques in jeder Zelle
Gewicht eines Shortcuts entspricht
kürzestem Weg durch die Zelle
- Schnittkanten



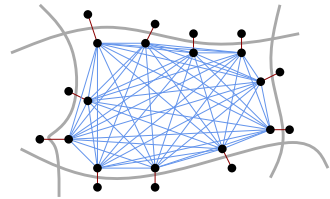
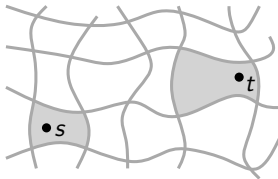
Suchgraph:

- Start- und Zielzelle...
- ...plus Overlaygraph.
- (bidirektionaler) Dijkstra

Idee: Berechne Distanzen zwischen Randknoten *in jeder Zelle*

Overlay Graph:

- Randknoten
- Cliques in jeder Zelle
Gewicht eines Shortcuts entspricht
kürzestem Weg durch die Zelle
- Schnittkanten



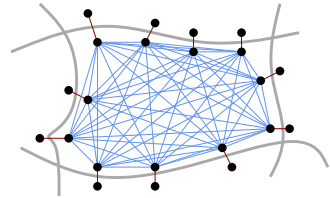
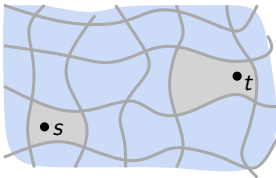
Suchgraph:

- Start- und Zielzelle...
- ...plus Overlaygraph.
- (bidirektionaler) Dijkstra

Idee: Berechne Distanzen zwischen Randknoten *in jeder Zelle*

Overlay Graph:

- Randknoten
- Cliques in jeder Zelle
Gewicht eines Shortcuts entspricht
kürzestem Weg durch die Zelle
- Schnittkanten



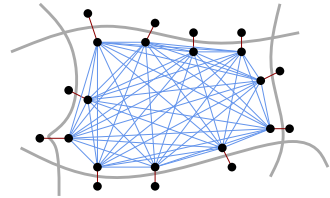
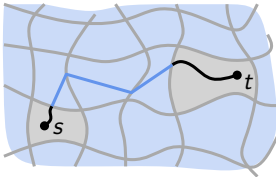
Suchgraph:

- Start- und Zielzelle...
- ...plus Overlaygraph.
- (bidirektionaler) Dijkstra

Idee: Berechne Distanzen zwischen Randknoten *in jeder Zelle*

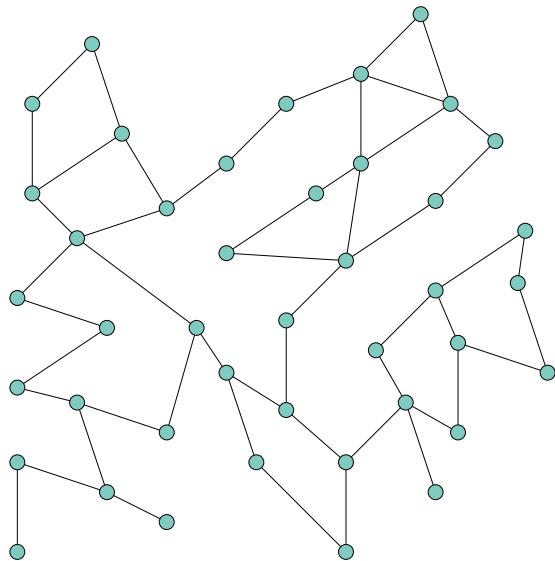
Overlay Graph:

- Randknoten
- Cliques in jeder Zelle
Gewicht eines Shortcuts entspricht
kürzestem Weg durch die Zelle
- Schnittkanten

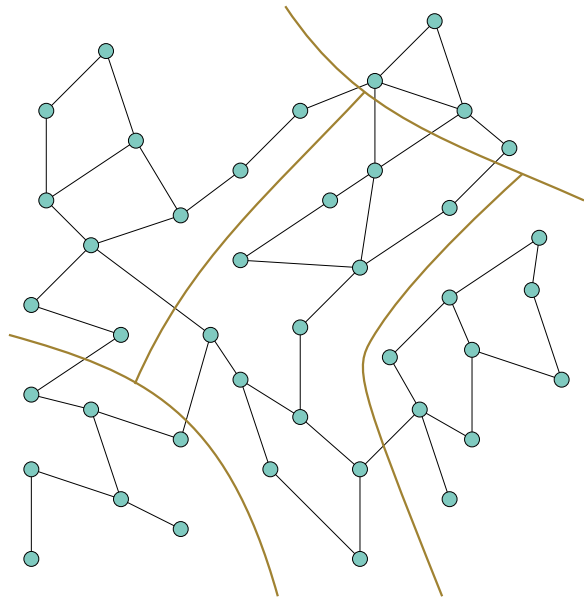


Suchgraph:

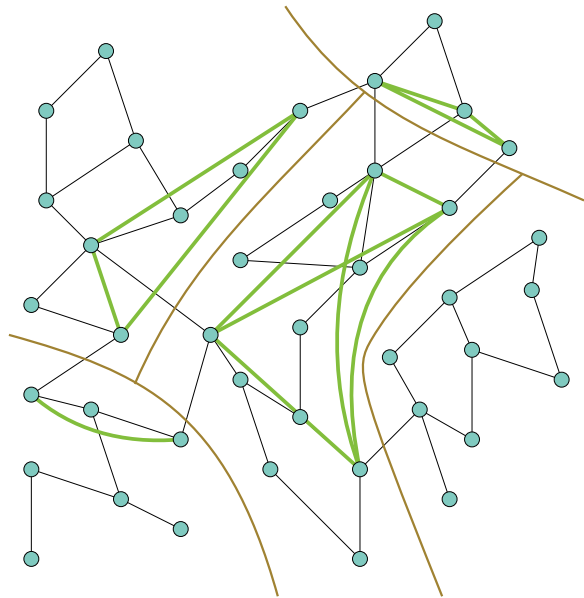
- Start- und Zielzelle...
- ...plus Overlaygraph.
- (bidirektionaler) Dijkstra



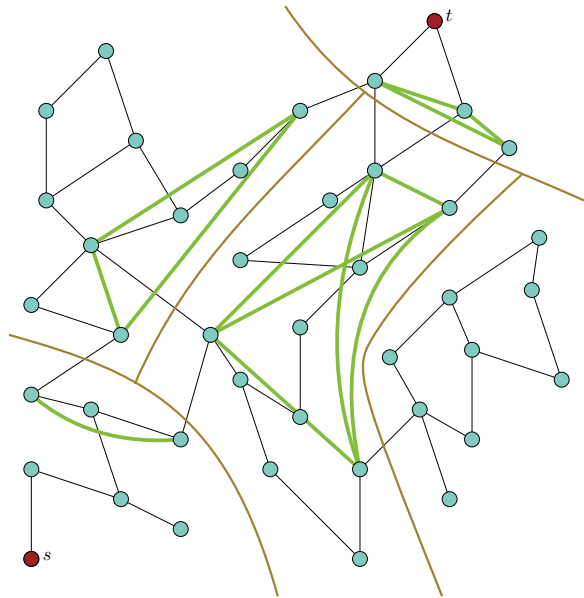
Ein Beispielgraph



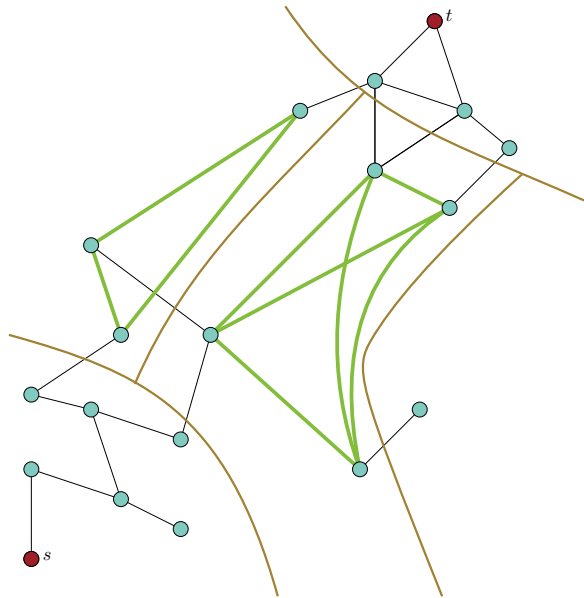
Eine Partition in 5 Zellen



Der Overlay



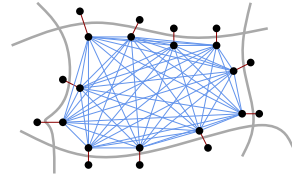
Eine Anfrage von s zu t



Die Knoten und Kanten, die während dieser Anfrage angeschaut werden

Varianten

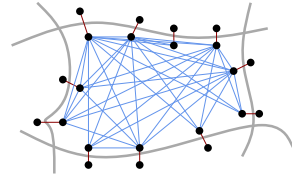
Ausdünnung des Overlaygraphen:



Varianten

Ausdünnung des Overlaygraphen:

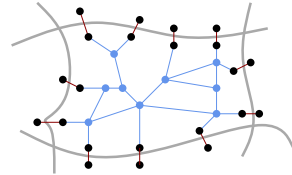
- entferne unnötige Kanten



Varianten

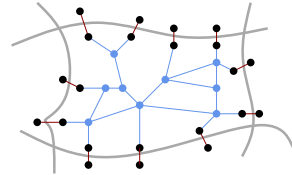
Ausdünnung des Overlaygraphen:

- entferne unnötige Kanten
- füge Knoten hinzu (aus Originalgraphen)



Ausdünnung des Overlaygraphen:

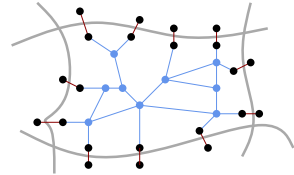
- entferne unnötige Kanten
- füge Knoten hinzu (aus Originalgraphen)
- etwas schnellere Anfragen



Varianten

Ausdünnung des Overlaygraphen:

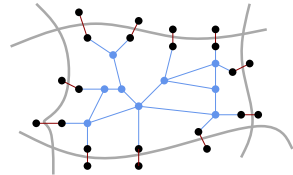
- entferne unnötige Kanten
- füge Knoten hinzu (aus Originalgraphen)
- etwas schnellere Anfragen



Kombination mit zielgerichteter Suche:

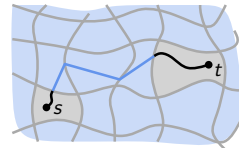
Ausdünnung des Overlaygraphen:

- entferne unnötige Kanten
- füge Knoten hinzu (aus Originalgraphen)
- etwas schnellere Anfragen



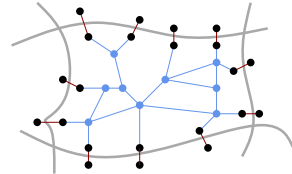
Kombination mit zielgerichteter Suche:

- nur auf (kleinem) Overlaygraphen
- ALT/Arc-Flags
- beschleunigt Anfragen, macht Vorbereitung und Queries komplizierter



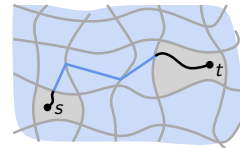
Ausdünnung des Overlaygraphen:

- entferne unnötige Kanten
- füge Knoten hinzu (aus Originalgraphen)
- etwas schnellere Anfragen



Kombination mit zielgerichteter Suche:

- nur auf (kleinem) Overlaygraphen
- ALT/Arc-Flags
- beschleunigt Anfragen, macht Vorbereitung und Queries komplizierter



Aufwendig und bringt nicht so viel → wird meistens weggelassen

Multilevel-Overlays (MLO)

Gegeben

- Eingabegraph $G = (V, E, \text{len})$
- Folge $V = V_0 \supseteq V_1 \supseteq \dots \supseteq V_L$ von Teilmengen von V

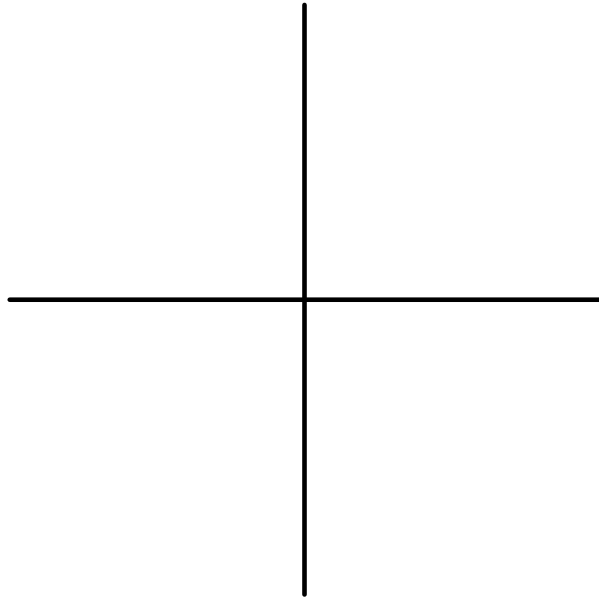
Berechne

- Folge $G_0 = (V_0, E_0, \text{len}_0), \dots, G_L = (V_L, E_L, \text{len}_L)$ von Graphen, so dass Distanzen in G_i wie in G_0
- G_i ist ein Overlay jedes G_j mit $j \leq i$

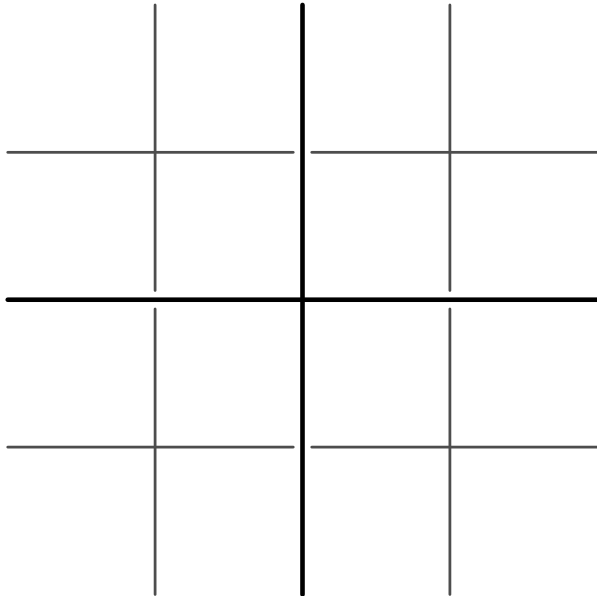
Idee

- Bidirektionale Suche
- Folge nur Kanten ins gleiche oder höhere Level

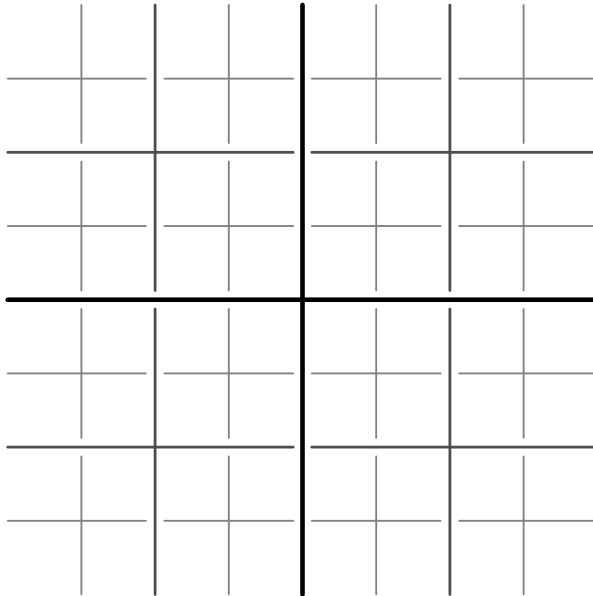
- Partitioniere Eingabegraph G
- Randknoten der Zellen bilden V_L
- Partitioniere jede Zelle in Subzellen
- Randknoten aller Subzellen bilden V_{L-1}
- ... wiederhole $L - 1$ Mal



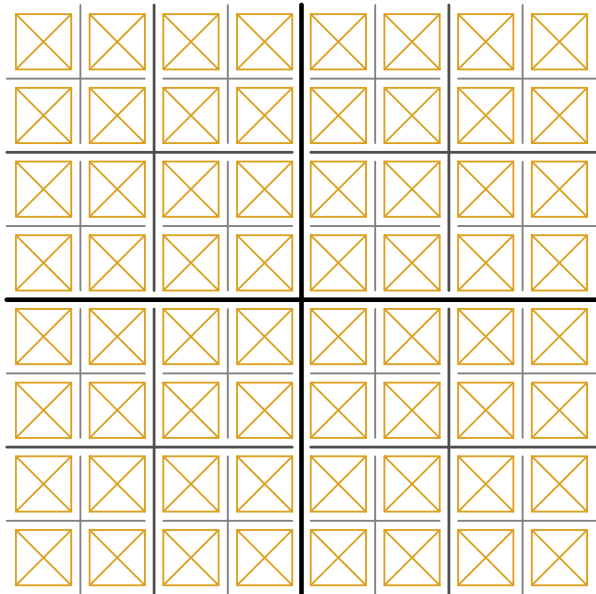
Zerteile den Graph in Zellen



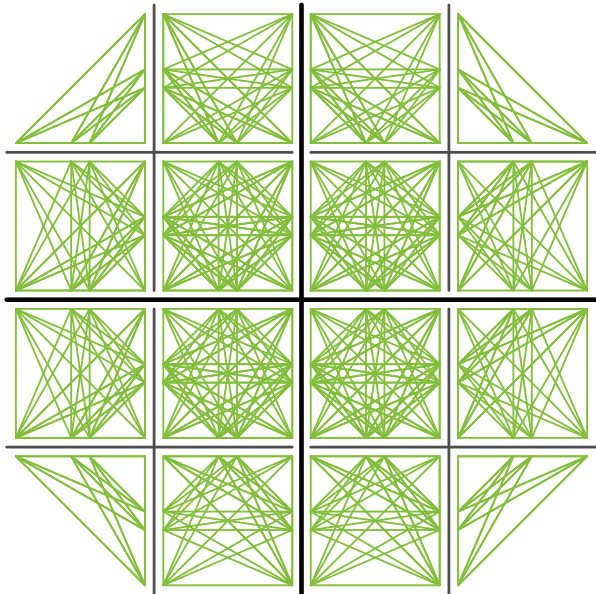
Zerteile die Zellen in Subzellen



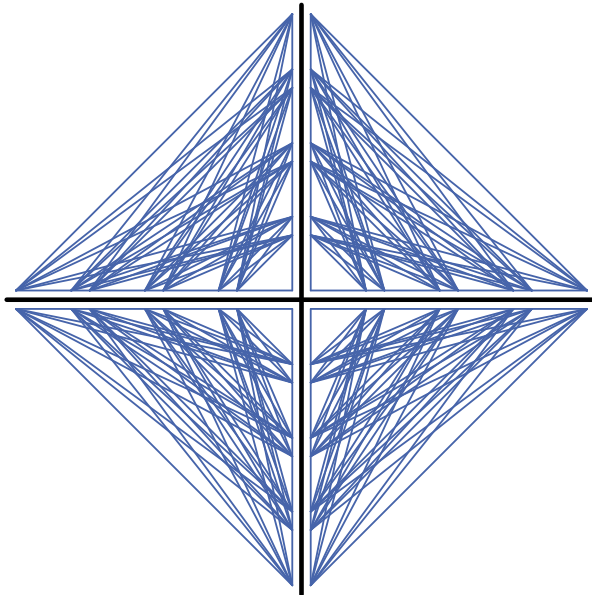
Zerteile die Subzellen in Subsubzellen



Baue für das unterste Level Overlays



Baue Overlays für das nächste höhere Level
Benutze dabei die Overlays des Levels darunter

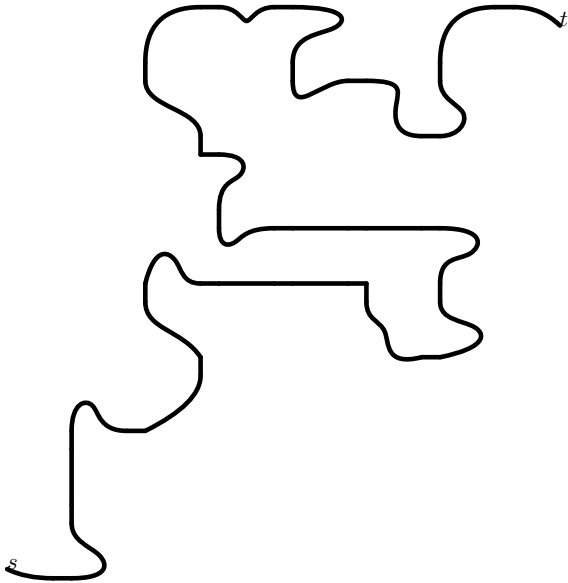


Baue Overlays für das höchste Level
Benutze dabei die Overlays des Levels darunter

t

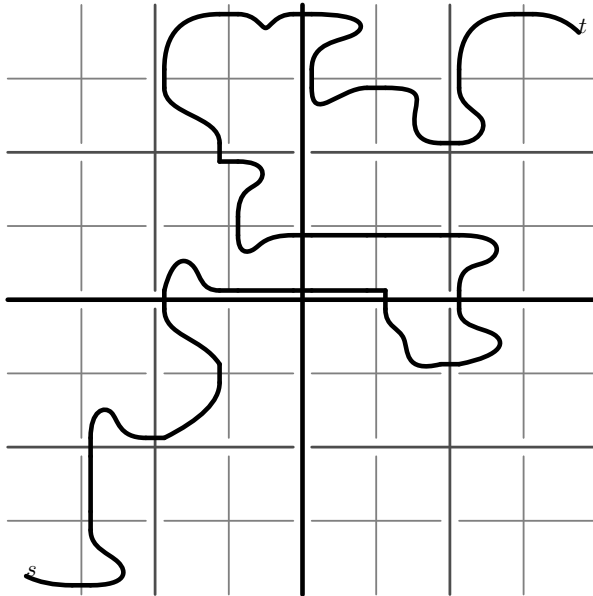
s

Betrachte eine st -Anfrage ...

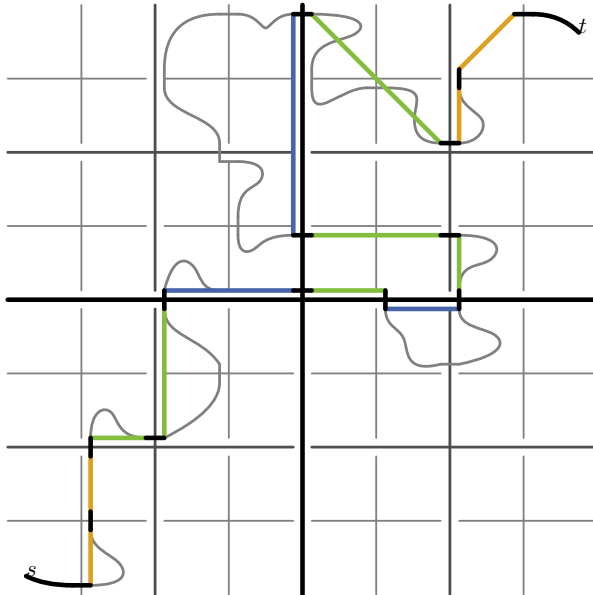


... und den dazu gehörigen kürzesten st -Pfad im Originalgraph

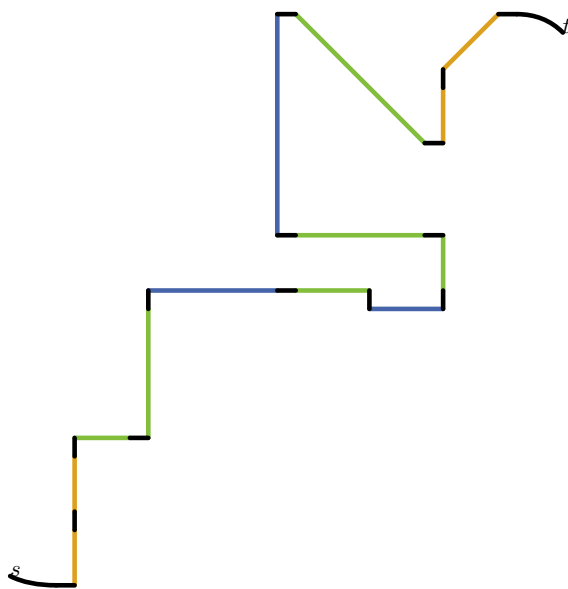
Achtung: Wir wissen nur, dass es ihn gibt. Wir kennen ihn noch nicht!



Betrachte nun die Partitionierung



Aus der Partitionierung können wir einen anderen gleich langen Pfad ablesen,
der von unserer Suche gefunden wird

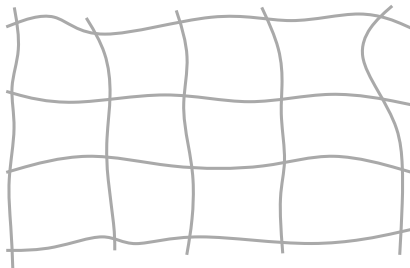


Farbe = Level der Kante: schwarz = Eingabe, orange = unterstes Level,
grün = mittleres Level, blau = höchstes Level

Entpacken der Shortcuts

Von Shortcuts zu vollen Pfaden:

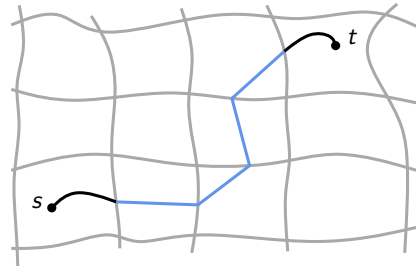
- bidirektionale Suche
- beschränkt auf die Zelle
- benutze untere Level rekursiv



Entpacken der Shortcuts

Von Shortcuts zu vollen Pfaden:

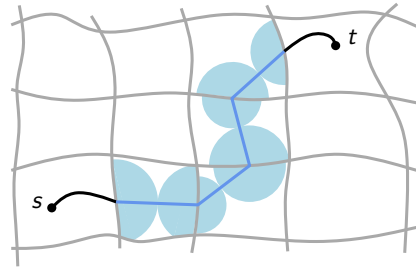
- bidirektionale Suche
- beschränkt auf die Zelle
- benutze untere Level rekursiv



Entpacken der Shortcuts

Von Shortcuts zu vollen Pfaden:

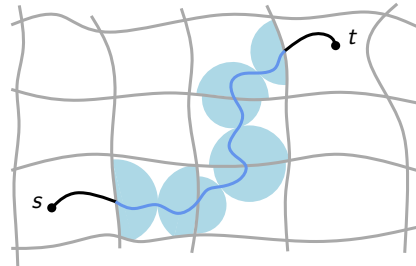
- bidirektionale Suche
- beschränkt auf die Zelle
- benutze untere Level rekursiv



Entpacken der Shortcuts

Von Shortcuts zu vollen Pfaden:

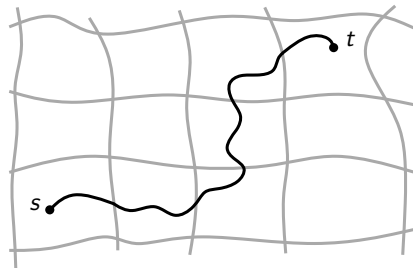
- bidirektionale Suche
- beschränkt auf die Zelle
- benutze untere Level rekursiv



Entpacken der Shortcuts

Von Shortcuts zu vollen Pfaden:

- bidirektionale Suche
- beschränkt auf die Zelle
- benutze untere Level rekursiv



Customizable Route Planning (CRP)

2-Phasen vs 3-Phasen

Bisher:

- Phase 1 (langsam): Vorberechnung
- Phase 2 (sehr schnell): *st*-Anfrage

Problem:

- Gewichte ändern sich → Vorberechnung muss neu gemacht werden

2-Phasen vs 3-Phasen

Bisher:

- Phase 1 (langsam): Vorberechnung
- Phase 2 (sehr schnell): *st*-Anfrage

Problem:

- Gewichte ändern sich → Vorberechnung muss neu gemacht werden

Neu:

- Phase 1 (langsam): Vorberechnung ohne Gewichte
- Phase 2 (schell): Gewichte/Metrik integrieren, genannt *Customization*
- Phase 3 (sehr schnell): *st*-Anfrage

3-Phasen Multilevel-Overlays

1. Metrik-unabhängige Vorberechnung

- Partitionierung des Graphen
- Erstellen der Topologie des Overlay Graphen

1. Metrik-unabhängige Vorberechnung

- Partitionierung des Graphen
- Erstellen der Topologie des Overlay Graphen

2. Metrik-abhängige Vorberechnung

- Berechnung der Gewichte der Matrix-Cliquen-Einträge
- mit Hilfe von lokalen (hoch-parallelisierbaren) Dijkstra-Suchen

1. Metrik-unabhängige Vorberechnung

- Partitionierung des Graphen
- Erstellen der Topologie des Overlay Graphen

2. Metrik-abhängige Vorberechnung

- Berechnung der Gewichte der Matrix-Cliquen-Einträge
- mit Hilfe von lokalen (hoch-parallelisierbaren) Dijkstra-Suchen

3. Queries

- benutze Graph und beide Vorberechnungen
- bidirektionaler Dijkstra

- Customizable Route Planning (CRP) = 3 Phasen Problemformulierung
- Multilevel-Overlays (MLO) = Algorithmus

- **Aber:** MLO war der erste 3-Phasen-Algorithmus
→ CRP wird oft als Synonym für MLO verwendet
- **Ferner:** MLO sind auch bekannt als Multilevel-Dijkstra (MLD) oder Multilevel Overlay Graphs (MOG)

Partitionierung

Wo kommt die Partitionierung her?

- Eigenes Forschungsfeld
- Viele Algorithmen/Softwarepakete
 - Jostle
 - Scotch
 - Metis
 - PUNCH
 - KaHip
 - FlowCutter
 - Inertial Flow
 - ...
- Kurzvorstellung von Inertial Flow, da:
 - sehr einfach
 - kompetitive Ergebnisse auf Straßen
(geht aber besser)

Idee:

- Nutze geographische Einbettung
- Basiert auf Max-Flow / Min-Cut
- Berechnet eine Bipartitionierung

Idee:

- Nutze geographische Einbettung
- Basiert auf Max-Flow / Min-Cut
- Berechnet eine Bipartitionierung

Algo:

- Für beide Diagonalen, die Horizontale und die Vertikale:
 - Projiziere Knoten auf Gerade
 - Ordere Knoten nach Position
 - Mache die bn ersten/letzten Knoten zur Quelle/Senke (Ein typischer Wert für b ist 0.25 - 0.45)
 - Berechne einen Min-Cut
- Nimm den besten der 4 berechneten Schnitte

k -Partitionierung

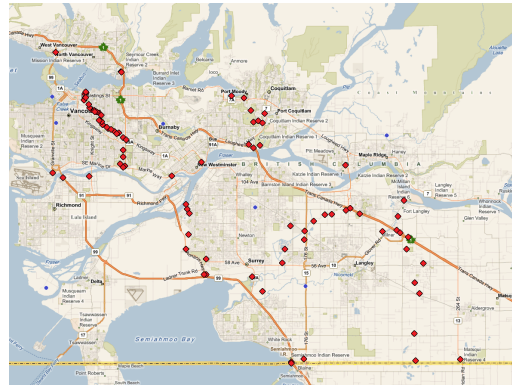
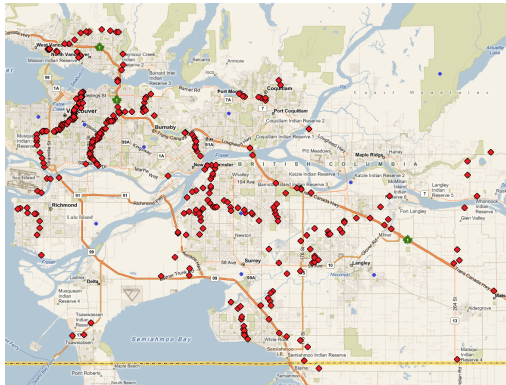
- Inertial Flow teilt den Graph in zwei Teile
- Um k Teile zu erhalten gibt es folgenden einfachen Algorithmus:
 - Solange man weniger als k Teile hat:
 - Zerteile das größte Teil in zwei Teile

Datenstrukturen und Details

- Partitionierung wird einmal ausgeführt, Customization und Suche oft
→ Qualität der Partitionierung ist wichtiger als Laufzeit

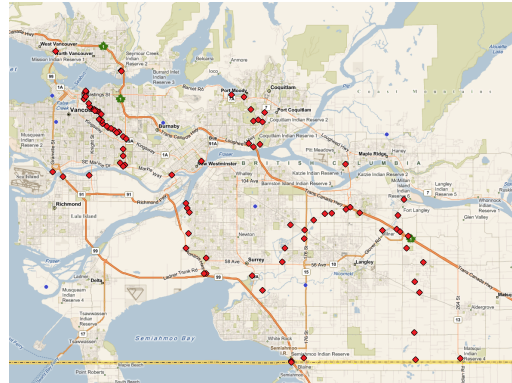
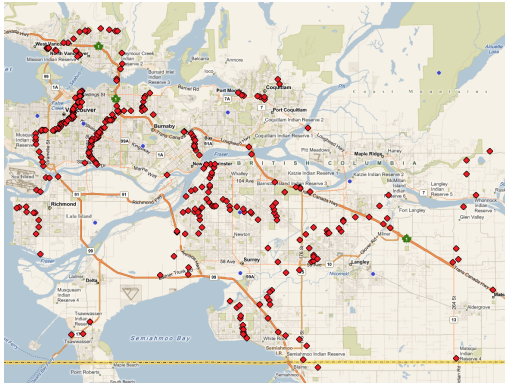
Details - Partitionierung

- Partitionierung wird einmal ausgeführt, Customization und Suche oft
- Qualität der Partitionierung ist wichtiger als Laufzeit



Details - Partitionierung

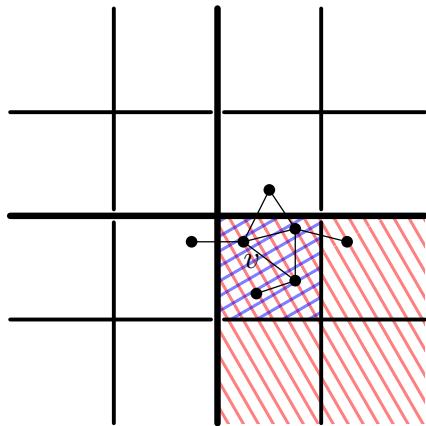
- Partitionierung wird einmal ausgeführt, Customization und Suche oft
- Qualität der Partitionierung ist wichtiger als Laufzeit



- PUNCH erzeugt deutlich weniger Randknoten als METIS
- Schnellere Customization und Suche

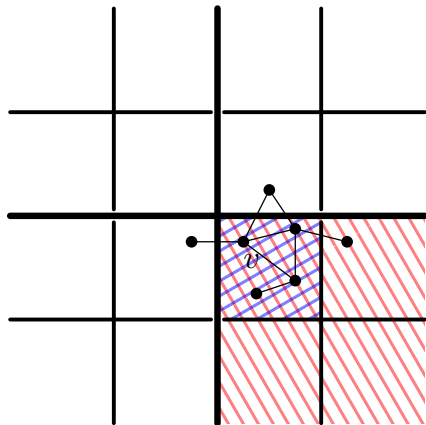
- Knoten werden pro (verschachteltem) Level einer Zelle zugewiesen

- Knoten werden pro (verschachteltem) Level einer Zelle zugewiesen
- Wähle Knoten-ID als Konkatination der Zell-IDs (64-Bit)
- Höchstes Level zuerst, lokale ID zuletzt



$$v = 110001$$

- Knoten werden pro (verschachteltem) Level einer Zelle zugewiesen
- Wähle Knoten-ID als Konkatination der Zell-IDs (64-Bit)
- Höchstes Level zuerst, lokale ID zuletzt
- Noch weniger Speicherbedarf durch:
 - Level 1 Zellen speichern Hierarchie
 - Knoten merken sich ihre Zelle (32-Bit)



$$v = 110001$$

In den Levels:

- Die Overlays von Zellen sind Cliques
- Speichere die Shortcuts als Matrizen

In den Levels:

- Die Overlays von Zellen sind Cliques
- Speichere die Shortcuts als Matrizen
- Die Level 1 Zellen müssen während der Customization oft explizit durchsucht werden
- Verwende lokale IDs innerhalb der Zelle für bessere Lokalität

- Customization Bottom-Up (nutzt die schon erzeugten Shortcuts)

- Customization Bottom-Up (nutzt die schon erzeugten Shortcuts)
- Benutzt Kopien des relevanten Subgraphen (Lokalität!)

- Customization Bottom-Up (nutzt die schon erzeugten Shortcuts)
 - Benutzt Kopien des relevanten Subgraphen (Lokalität!)
 - Customization läuft auf kleinen Graphen
- (Multi-Source) Bellman-Ford ist einfacher und lokaler

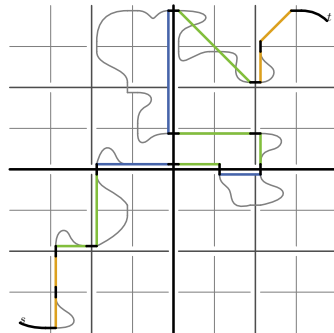
- Customization Bottom-Up (nutzt die schon erzeugten Shortcuts)
 - Benutzt Kopien des relevanten Subgraphen (Lokalität!)
 - Customization läuft auf kleinen Graphen
- (Multi-Source) Bellman-Ford ist einfacher und lokaler
- Einfach parallelisierbar (auch SIMD)

- Mehr Level beschleunigen Customization, erhöhen aber Speicherbedarf
- Füge Phantomlevel ein, die nur während der Customization existieren

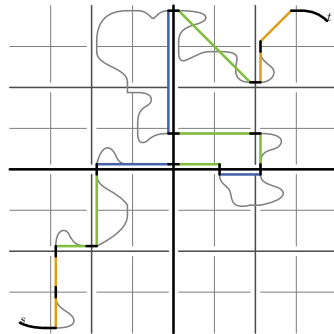
- Mehr Level beschleunigen Customization, erhöhen aber Speicherbedarf
- Füge Phantomlevel ein, die nur während der Customization existieren
- Wenn sehr oft wenige Gewichtsänderungen berücksichtigt werden sollen
- Betroffene Zellen können lokal Customization durchführen

- Mehr Level beschleunigen Customization, erhöhen aber Speicherbedarf
- Füge Phantomlevel ein, die nur während der Customization existieren
- Wenn sehr oft wenige Gewichtsänderungen berücksichtigt werden sollen
- Betroffene Zellen können lokal Customization durchführen
- Wir können mehrere Customizations (für verschiedene Metriken) auf der gleichen metrikunabhängigen Struktur verwalten

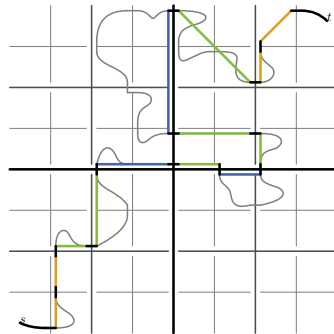
- Knoten-IDs liefern Information, welche Level wo berücksichtigt werden müssen
 - Maximaler Suchraum bekannt
- Datenstrukturen können vorausschauend alloziert werden



- Knoten-IDs liefern Information, welche Level wo berücksichtigt werden müssen
 - Maximaler Suchraum bekannt
- Datenstrukturen können vorausschauend alloziert werden
- Lokale IDs für Suche in Level 1 Zellen

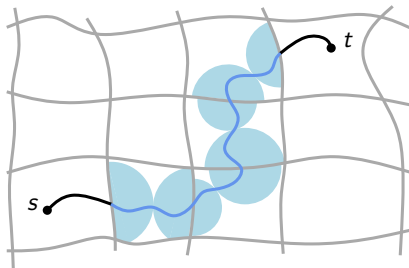


- Knoten-IDs liefern Information, welche Level wo berücksichtigt werden müssen
 - Maximaler Suchraum bekannt
- Datenstrukturen können vorausschauend alloziert werden
- Lokale IDs für Suche in Level 1 Zellen
 - Bidirektionale Suche



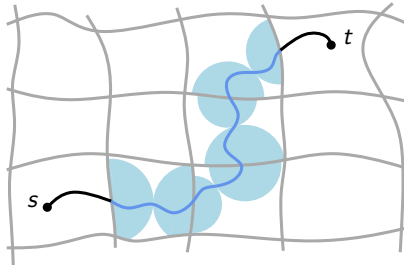
Details - Pfad Entpackung

- Bidirektionale Suche



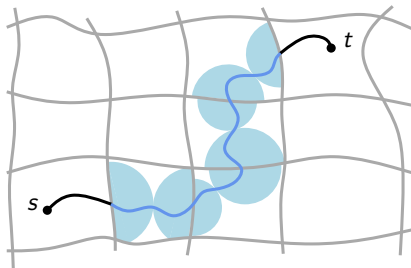
Details - Pfad Entpackung

- Bidirektionale Suche
- Top Down: verwende kleinere Zellen rekursiv

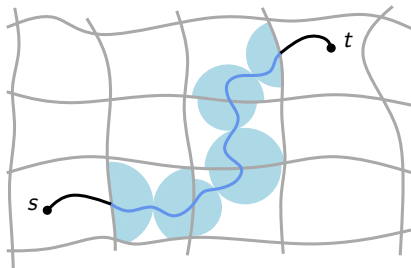


Details - Pfad Entpackung

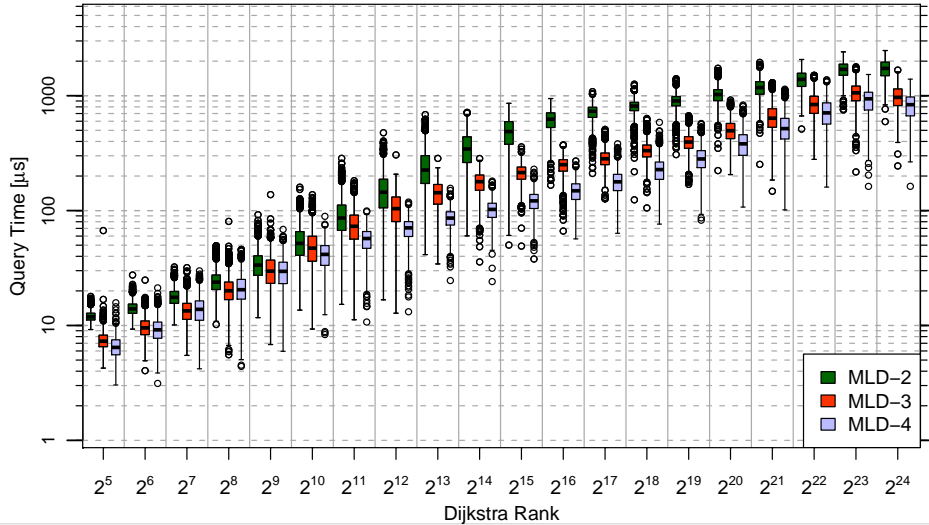
- Bidirektionale Suche
 - Top Down: verwende kleinere Zellen rekursiv
 - Arc-Flags verwendbar, parallelisierbar
- Verkompliziert Algorithmus, lohnt sich nicht stark



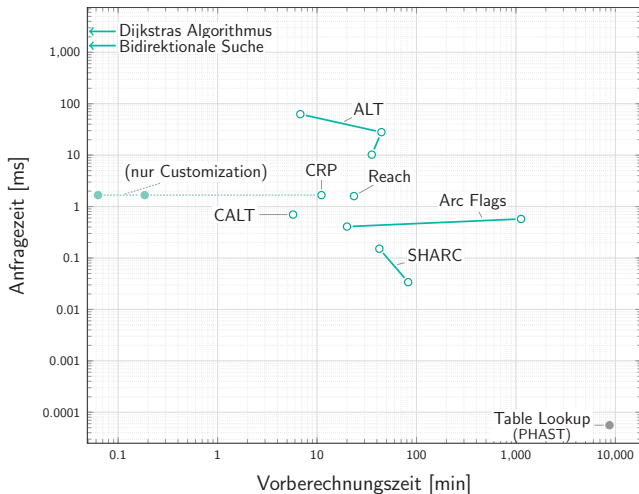
- Bidirektionale Suche
 - Top Down: verwende kleinere Zellen rekursiv
 - Arc-Flags verwendbar, parallelisierbar
- Verkompliziert Algorithmus, lohnt sich nicht stark
- **Besser:** Caching gefundener Shortcuts



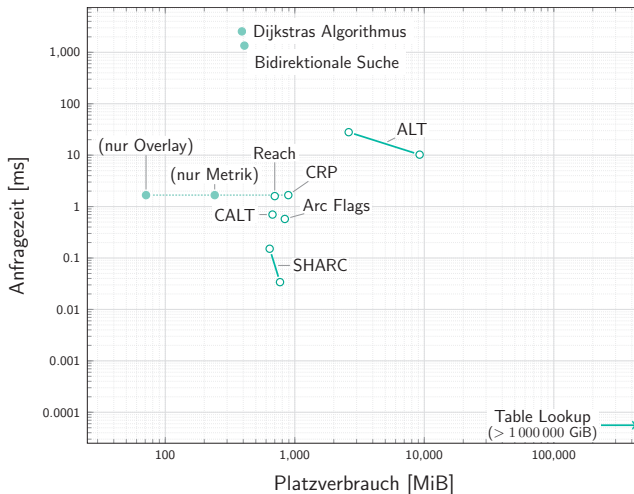
	Algorithm	Customization		Queries	
		time [s]	space [MB]	scans	time [ms]
travel time	MLD-1 [2^{14}]	4.9	9.8	45134	5.67
	MLD-2 [$2^{12} : 2^{18}$]	5.0	18.4	12722	1.79
	MLD-3 [$2^{10} : 2^{15} : 2^{20}$]	5.2	32.3	6074	0.91
	MLD-4 [$2^8 : 2^{12} : 2^{16} : 2^{20}$]	5.2	59.0	3897	0.71
distances	MLD-1 [2^{14}]	4.7	9.8	47127	6.19
	MLD-2 [$2^{12} : 2^{18}$]	4.9	18.4	13114	1.85
	MLD-3 [$2^{10} : 2^{15} : 2^{20}$]	5.1	32.3	6315	1.01
	MLD-4 [$2^8 : 2^{12} : 2^{16} : 2^{20}$]	4.7	59.0	4102	0.77



Übersicht bisherige Techniken



Übersicht bisherige Techniken





Daniel Delling, Andrew V. Goldberg, Thomas Pajor, and Renato F. Werneck.
Customizable Route Planning.

In Panos M. Pardalos and Steffen Rebennack, editors, *Proceedings of the 10th International Symposium on Experimental Algorithms (SEA'11)*, volume 6630 of *Lecture Notes in Computer Science*, pages 376–387. Springer, 2011.



Martin Holzer, Frank Schulz, and Dorothea Wagner.
Engineering Multilevel Overlay Graphs for Shortest-Path Queries.

ACM Journal of Experimental Algorithmics, 13(2.5):1–26, December 2008.



Aaron Schild and Christian Sommer.
On Balanced Separators in Road Networks.

In *Proceedings of the 14th International Symposium on Experimental Algorithms (SEA'15)*, Lecture Notes in Computer Science. Springer, 2015.



Frank Schulz, Dorothea Wagner, and Karsten Weihe.
Dijkstra's Algorithm On-Line: An Empirical Case Study from Public Railroad Transport.

ACM Journal of Experimental Algorithmics, 5(12):1–23, 2000.



Frank Schulz, Dorothea Wagner, and Christos Zaroliagis.

Using Multi-Level Graphs for Timetable Information in Railway Systems.

In *Proceedings of the 4th Workshop on Algorithm Engineering and Experiments (ALENEX'02)*, volume 2409 of *Lecture Notes in Computer Science*, pages 43–59. Springer, 2002.