

EDA 软件设计 I

Lecture 22

EDA软件设计 I

对于适用算法的判断

积累、练习

见的多了，思考多了，是可以快速判断出适用的算法的

“捷径都是最远的路”

EDA软件设计1

动态规划

Dynamic Programming (DP)

一种解决问题的原理/思想

理解思路：递归暴力解法 → 带备忘录的递归解法 → 非递归的动态规划解法

EDA软件设计1

通过一个简单的例子理解 DP

简单的例子有利于：

- 将注意力集中在算法背后的普遍思想和技巧
 - 不困惑于复杂的细节

EDA软件设计 /

Fibonacci 数列

- $F(0) = 0$
- $F(1) = 1$
- $F(n) = F(n-1) + F(n-2)$ (对于 $n \geq 2$)

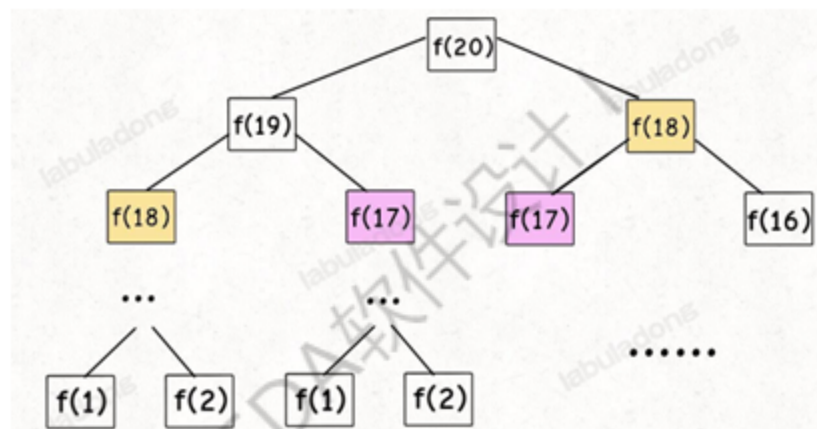
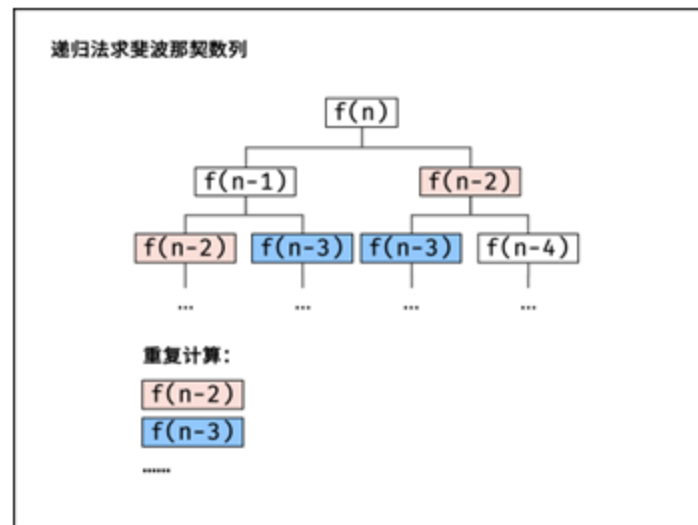
• 最基础的解法：递归算法

```
def fibonacci(n):  
    if n == 1:  
        return 1  
    elif n == 0:  
        return 0  
    else:  
        return fibonacci(n-1) + fibonacci(n-2)
```

• 暴力递归：简洁易懂，却十分低效

暴力递归的低效原因

- **递归树：可视化递归算法执行过程的工具，分析算法复杂度时特别有用**
 - 节点：代表一次函数调用（子问题），节点值通常是该调用的输入参数
 - 边：函数调用（子问题）之间的关系
- **递归算法的时间复杂度 = 子问题个数 × 解决一个子问题需要的时间**
 - 斐波那契递归树为二叉树
 - 二叉树节点为指数级别： $O(2^n)$
 - 解决一个子问题：只有一个加法操作，时间为 $O(1)$
 - Fibonacci数列问题暴力递归的时间复杂度： $O(2^n)$
- **暴力递归低效的原因：存在大量重量（冗余）计算——「重叠子问题」**



递归暴力解法 → 带“备忘录”的递归解法

解法解决「重叠子问题」

EDA软件设计 I

解决「重叠子问题」：记忆化递归

- 带“备忘录”的递归解法（记忆化递归）

1. 建立“备忘录” (memorization)：算出某个子问题的答案，存档在“备忘录”里面
2. 遇到子问题时，先去“备忘录”里面查一下是否已有答案（无需再耗时计算）

- 一般可使用「数组」或者「哈希表」来做这个“备忘录 (memo)”

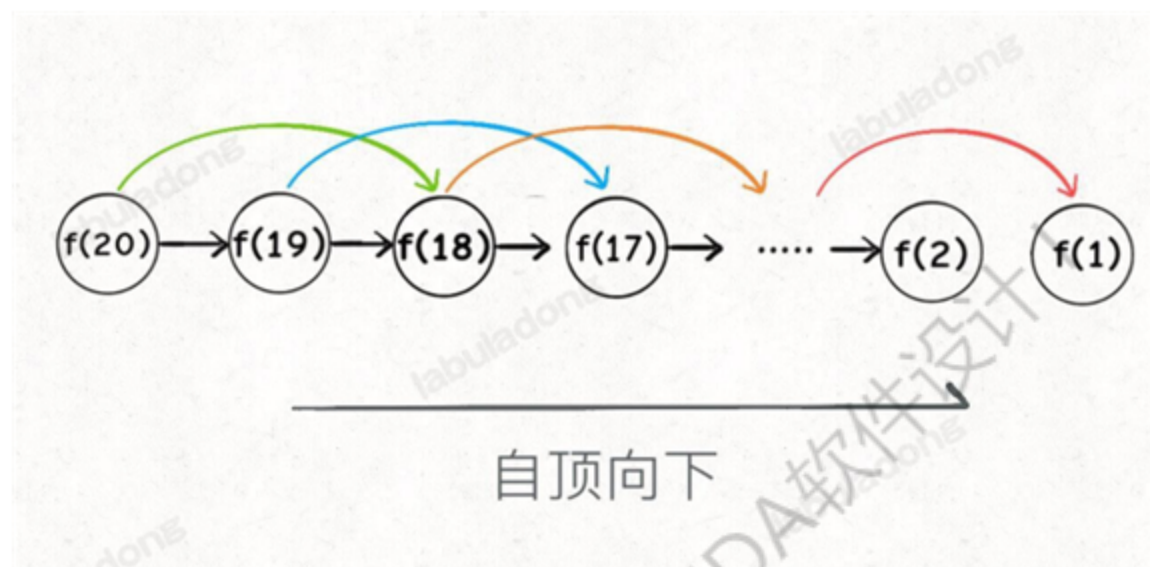
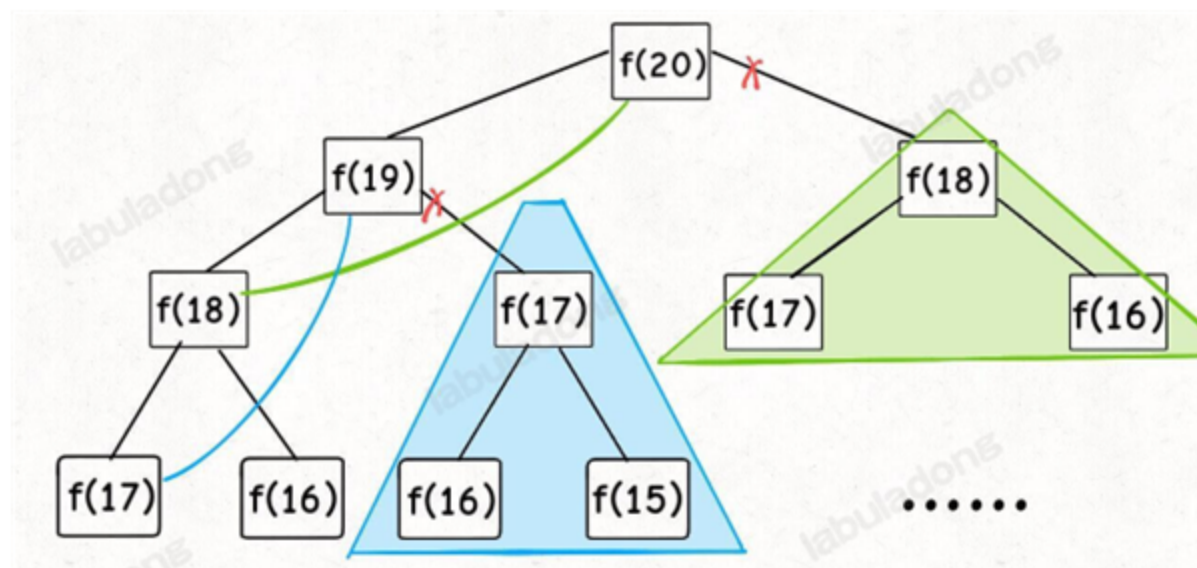
- 注意：为什么使用helper函数

```
1  def fibonacci_withMemo(N):
2      memo = [0] * (N + 1) # 备忘录里每个状态都初始化为0
3      # 进行带备忘录的递归
4      return helper(memo, N)
5
6  # 带着备忘录进行递归
7  def helper(memo, n):
8      # base case
9      if n == 0 or n == 1: return n
10     # 已经计算过了，不用再计算，直接返回备忘录里面的值
11     if memo[n] != 0: return memo[n]
12     # 否则，递归计算
13     memo[n] = helper(memo, n - 1) + helper(memo, n - 2)
14     return memo[n]
```


记忆化递归

- 带“备忘录”的递归解法（记忆化递归）—— 一种动态规划解法

- 在递归树上剪枝（Pruning）：把存在巨量冗余的递归树，剪成一颗不存在冗余的递归图
- 此时的时间复杂度：
 - 子问题个数： $O(n)$
 - 处理子问题的时间： $O(1)$
 - 时间复杂度： $O(n)$



带备忘录的递归解法 → 非递归（迭代）的动态规划解法

递归 → 迭代

自顶向下 → 自底向上

EDA软件设计 I

动态规划

- **记忆化递归可被视作一种动态规划解法：**

- 它「自顶向下」地进行「递归」 (recursion) 求解
- 「自顶向下」：递归树从上往下延伸，是从一个较大规模的问题，向下逐渐分解规模，直到达到base case，然后逐层返回答案

- **(非递归的) 动态规划解法：**

- 它「自底向上」进行「递推 (迭代)」 (iteration) 求解
- 「自底向上」：直接从最底下、最简单、问题规模最小的base case开始往上推，直到推到我们想要的答案

EDA软件设计1

动态规划

- 动态规划key point:

- 类似于“备忘录”，它利用一张表 (dp table)，在这张表上完成「自底向上」的推算

- 思考：是否可以去掉第2、3行？

```
1  def fibonacci_dp(N):
2      if N == 0:
3          return 0
4
5      # 创建dp table
6      dp_table = [0] * (N+1)
7
8      # base case
9      dp_table[0] = 0
10     dp_table[1] = 1
11
12     # 状态转移 (iteration)
13     for i in range(2, N+1):
14         dp_table[i] = dp_table[i-1] + dp_table[i-2]
15
16     return dp_table[N]
```

动态规划迭代过程

```
8      # base case
9      dp_table[0] = 0
10     dp_table[1] = 1
11
12     # 状态转移 (iteration)
13     for i in range(2, N+1):
14         dp_table[i] = dp_table[i-1] + dp_table[i-2]
```

$f(0)$ $f(1)$

Index: 0 1

dp_table:

0	1
----------	----------

EDA软件设计 I

动态规划迭代过程

```
8      # base case
9      dp_table[0] = 0
10     dp_table[1] = 1
11
12     # 状态转移 (iteration)
13     for i in range(2, N+1):
14         dp_table[i] = dp_table[i-1] + dp_table[i-2]
```

$f(0)$ $f(1)$ $f(2)$

Index: 0 1 2

dp_table:

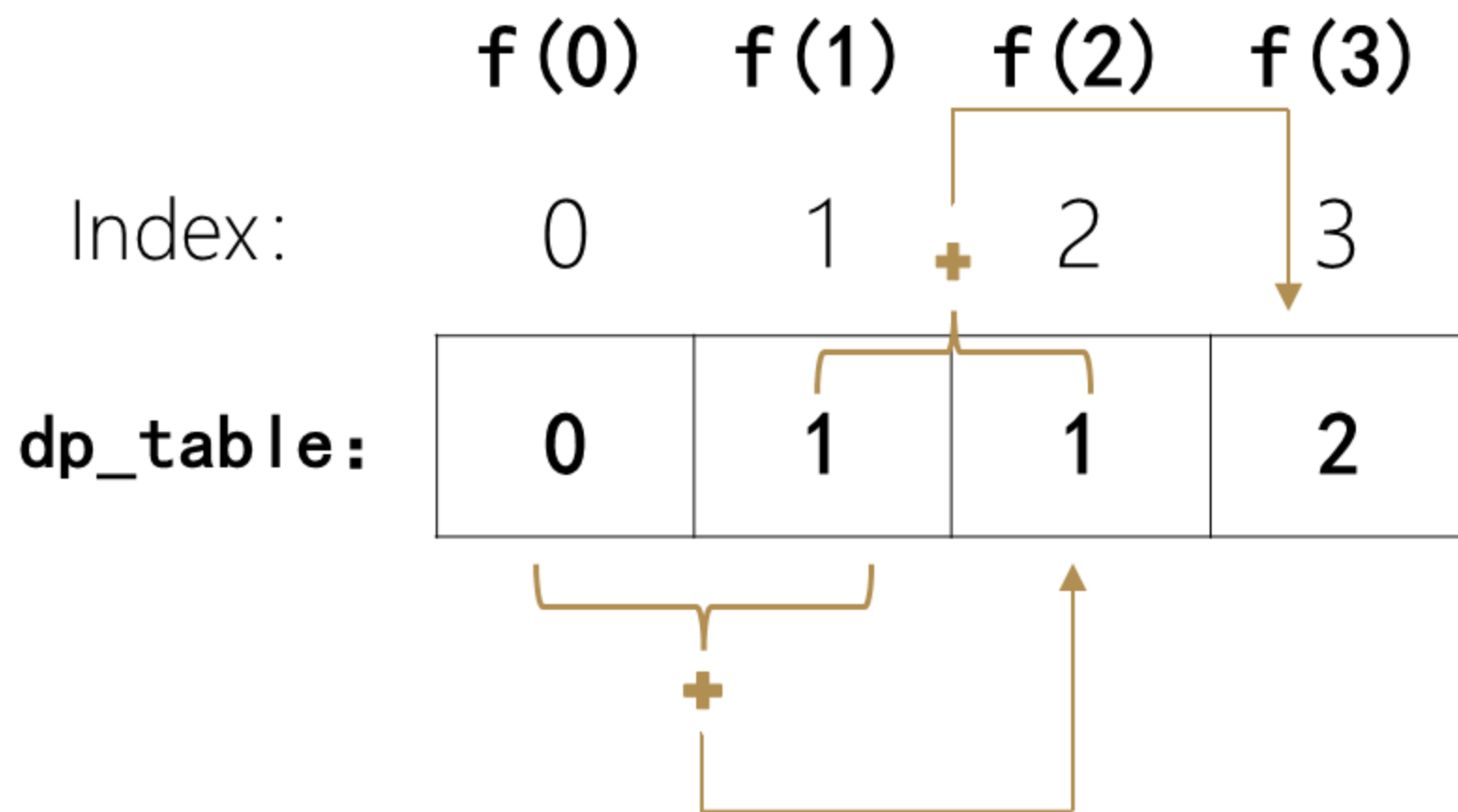
0	1	1
---	---	---



EDA软件设计 I

动态规划迭代过程

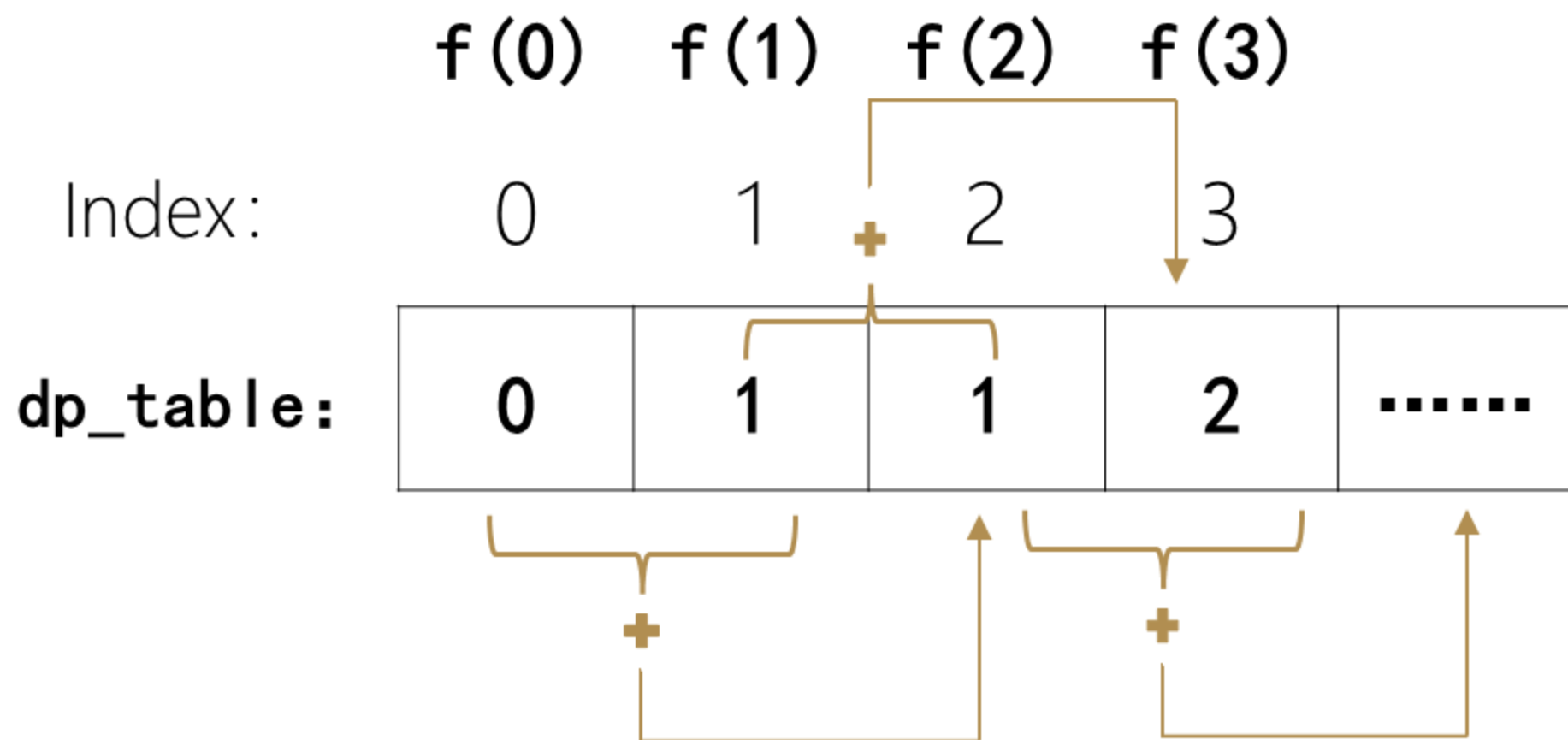
```
8      # base case
9      dp_table[0] = 0
10     dp_table[1] = 1
11
12     # 状态转移 (iteration)
13     for i in range(2, N+1):
14         dp_table[i] = dp_table[i-1] + dp_table[i-2]
```



EDA软件设计1

动态规划迭代过程

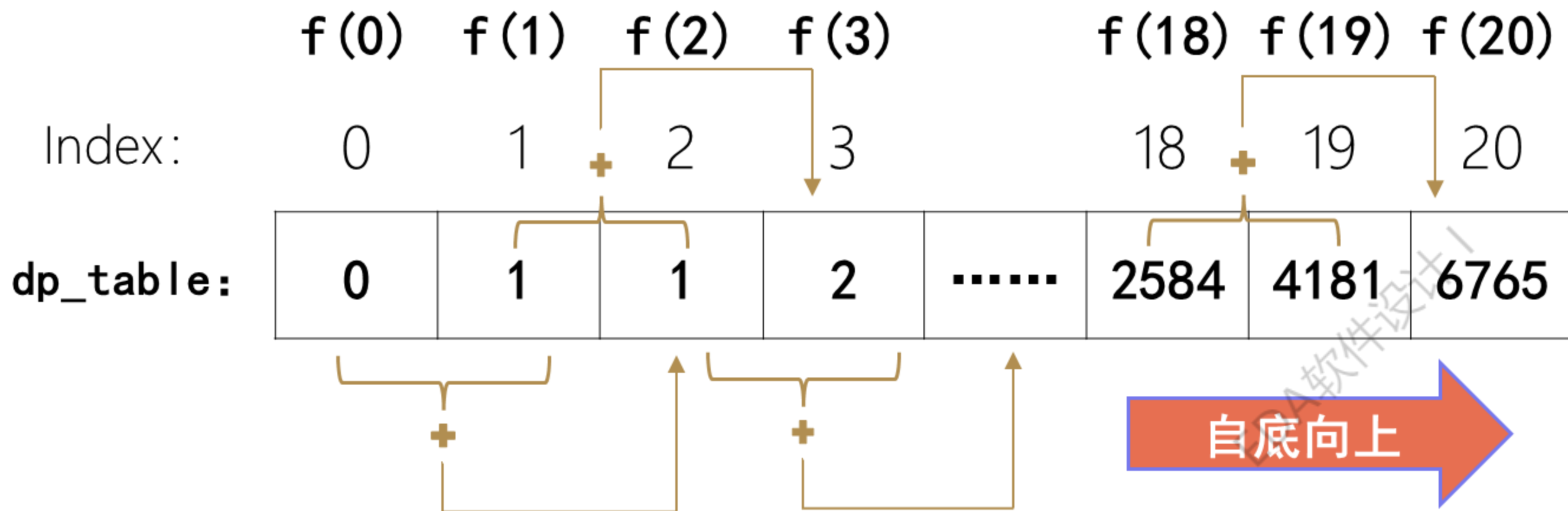
```
8      # base case
9      dp_table[0] = 0
10     dp_table[1] = 1
11
12     # 状态转移 (iteration)
13     for i in range(2, N+1):
14         dp_table[i] = dp_table[i-1] + dp_table[i-2]
```



EDA软件设计1

动态规划迭代过程

```
8      # base case
9      dp_table[0] = 0
10     dp_table[1] = 1
11
12     # 状态转移 (iteration)
13     for i in range(2, N+1):
14         dp_table[i] = dp_table[i-1] + dp_table[i-2]
```



动态规划核心要素

💡 状态转移方程：描述问题结构的数学形式

- Particularly, 在Fibonacci数列问题中, 状态转移方程可写成:

$$dp[i] = dp[i - 1] + dp[i - 2], i \geq 2$$

- 理解: 你把状态参数 i 想做一个状态, 这个状态 i 是由状态 $i - 1$ 和状态 $i - 2$ 转移 (相加) 而来, 这就叫状态转移
- Generally
 - 状态定义: $dp[i]$ 代表什么含义
 - 状态转移方程: $dp[i]$ 和 $dp[i - 1]$ 等之间的关系
 - 初始状态: 最基础的状态值 (base case)

EDA软件设计 I

动态规划核心要素

1. 核心思想

- ✍ 把大问题分解成小问题 (子问题)
- ✍ 通过解决子问题来解决大问题
- ✍ 储存子问题的解以避免重复计算

2. 设计步骤

- ① 写出暴力解
- ② 优化:
 - 使用“备忘录”, 自顶向下的记忆化搜索, or
 - 使用DP table, 自底向上的迭代算法

3. 使用条件?

经典优化问题——背包问题

Knapsack Problem

EDA软件设计 I

背包问题

A. 0-1背包问题:

- 给定一组物品，每个物品都有一个特定的重量和价值。目标是选择一些物品放入背包中，使得背包的总重量不超过给定的容量，同时总价值最大。每个物品只能选择一次，即“0-1”表示每个物品要么被选中（1），要么不被选中（0）

B. 分数背包问题:

- 在分数背包问题中，物品可以被分割，允许将物品的一部分放入背包。目标仍然是最大化背包中的总价值，且背包的总重量不超过给定的容量
- 可以用贪心策略or动态规划求解？

DP: 斐波那契数列细节优化

```
def fib(n):  
    dp = [0] * (n + 1)  
    dp[0], dp[1] = 0, 1  
    for i in range(2, n + 1):  
        dp[i] = dp[i-1] + dp[i-2]  
    return dp[n]
```



- 时间复杂度: $O(n)$
- 空间复杂度: $O(n)$
- 可否优化空间复杂度?



```
def fib(n):  
    if n <= 1:  
        return n  
    a, b = 0, 1  
    for _ in range(2, n + 1):  
        a, b = b, a + b  
    return b
```



- 当前状态 n 只和之前的 $n-1, n-2$ 两个状态有关, 并不需要那么长的DP table存储所有状态, 只要想办法存储之前的两个状态就行了
- 把空间复杂度降为 $O(1)$