

Problemi di ottimizzazione - selezione di utilità

Contesto: une risorse che viene erote da più utenti, Come le partiamo in modo efficiente? (Le risorse sono mutualmente esclusive)

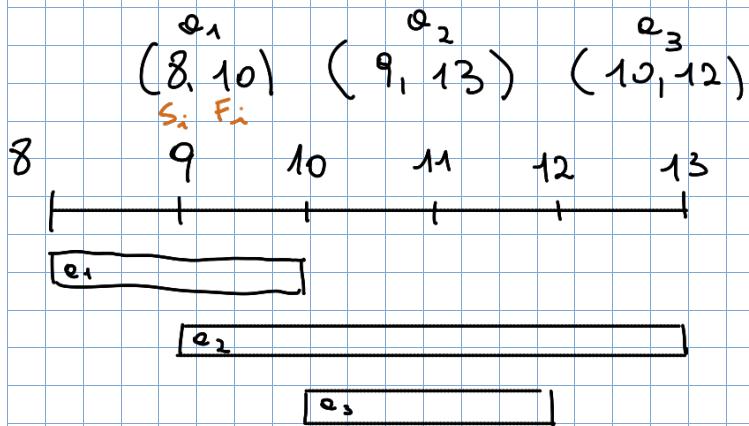
$$A = \{e_1, e_2, e_3, \dots, e_n\}$$

e_i

1)

s_i = tempo di inizio

f_i = tempo di fine



$$s_i < f_i$$

$$e_i, e_j \in A$$

Sono compatibili se:

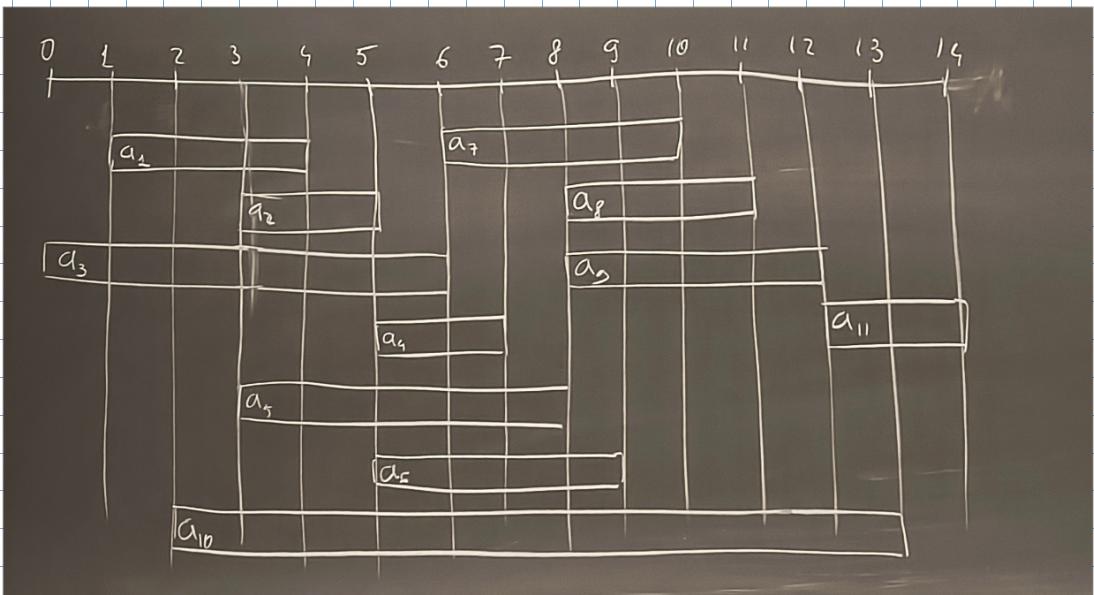
$$- s_i < f_j \leq s_j < f_i \quad \} \quad e_i \neq e_j$$

$$- s_j < f_j \leq s_i < f_i \quad \} \quad \begin{array}{l} \text{sono compatibili se tre} \\ \text{o le loro non ci sono intersezione} \\ \text{sul tempo} \end{array}$$

Dobbiamo ottimizzare il numero di utenti soddisfatti

Nel master corso specifico dobbiamo 11 utenti

i	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
s_i	1	3	0	5	3	5	6	8	8	2	12
f_i	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14



soluzione

$$S \subseteq A \rightarrow \begin{array}{l} \text{definito} \\ \text{come} \\ \forall e_i, e_j \in S \Rightarrow \left. \begin{array}{l} F_i \leq S_j \\ F_j \leq S_i \end{array} \right\} \end{array}$$

insieme delle
attività che non
si sovrappongono

$$S' = \{e_2, e_n, e_9, e_{11}\}$$

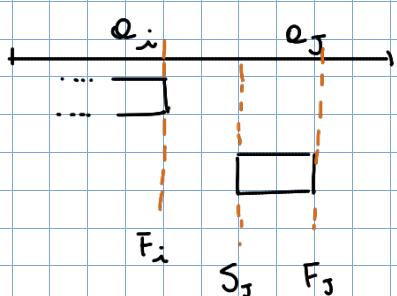
$$S'' = \{e_7\}$$

: Ci sono altre soluzioni

Dobbiamo trovare l'insieme S con le coordinate massime

$$A_{i,j}$$

$$i < j$$



$$\frac{F_i}{e_i} \dots \frac{S_j}{e_j} \frac{F_j}{e_j} \dots \frac{s_j}{e_j}$$

↳ momento in cui le risorse
è libere \rightarrow sotto problema
riCORSONE?

esempio

$$A_{1,7} = \emptyset$$

$$A_{1,11} = \{e_n, e_5, e_7, e_8, e_9, e_6\} \rightarrow \text{soluzione del
sotto problema } A_{1,11}$$

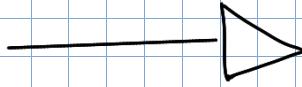
tutte le che
attività si fanno
tante quando e_1 inizia
e e_1 finisce

$$A_{i,j} \rightarrow e_k \in A_{i,j}$$

↑

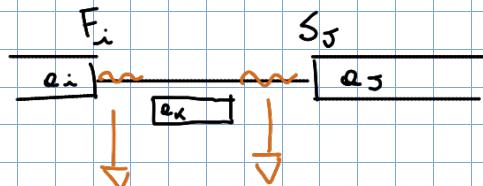
$$S_{i,j}$$

↳ soluzione di $A_{i,j}$



$$A_{i,j} \rightarrow e_k \in A_{i,j}, S_{i,j}$$

se $e_k \in S_{i,j}$ allora tutte le altre ottive devono essere compatibili con e_k



lo spazio di spostamenti
comune di due
sottoproblemi più piccoli

$$S_{i,j} = S_{i,k} \cup \{e_k\} \cup S_{k,j}$$

$$S_{i,j}^* = \underline{S_{i,k}^*} \cup \{e_k\} \cup \overline{S_{k,j}^*}$$

se queste è ottima anche queste lo sono?

Si! Di seguito la dimostrazione

$$S_{i,j}^* = S_{i,k} \cup \{e_k\} \cup S_{k,j}^*$$

$$|S_{i,j}| \leq |S_{i,j}^*|$$

$$S_{i,j} = S_{i,k}^* \cup \{e_k\} \cup S_{k,j}^*$$

$$|S_{i,j}| = |S_{i,k}| + |S_{k,j}^*| + 1 \leq |S_{i,k}^*| + |S_{k,j}^*| + 1$$

" "

$$|S_{i,j}|$$

2) Soluzione ricorsiva per il caso ottimo

$$S_{(i,j)} = \begin{cases} 0 & \text{ne } A_{i,j} = \emptyset \\ 0_{(m)} \xrightarrow{\max \substack{1 \leq k \leq j \\ \text{com } e_k \in A_{i,j}}} (S_{(i,k)} + S_{(k,j)} + 1) & \text{Se } |A_{i,j}| > 0 \end{cases}$$

Come determiniamo il k migliore? con il max

Soluzione Bottom-up iterativo

osservati qui
arrivo una
soluzione

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
0	0											0
1		0										1
2			0									2
3				0								3
4					0							4
5						0						5
6							0					6
7								0				7
8								0				8
9									0			9
10									0			10
11										0		11

$|S_{ij}| = |S_{ik}| + |S_{kj}| + 1 \rightarrow$ questi case deve essere permutate e
 $i < k < j$ viene permutato risolvendo pur dipendendo

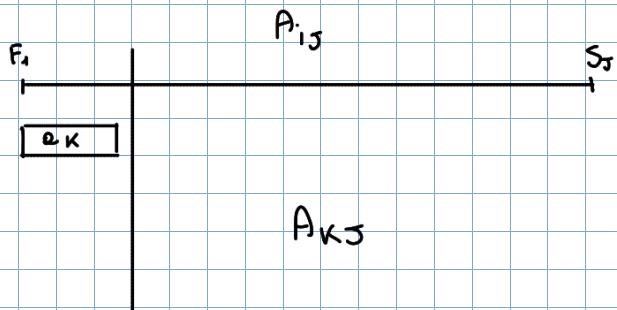
Risolviamo mai il piano 3-4

"Siamo a morte" !!

Arriveremo ad avere $O(m^3)$

Esiste un modo per trovare le soluzioni senza iterare tutte le K ?

No nelle maggior parte dei casi, come risolviamo in quei casi?



Dimostrazione delle scelte greedy del tipo: $e_k \in A_{ij}$: $F_k = \min \{F_w \mid w \in A_{ij}\}$

S_{ij}^* sono solo ottime per A_{ij} , $e_k \in S_{ij}^*$?

Lo dimostriamo sempre per contraddizione

$$S_{ij}^* = \{ \boxed{}, \boxed{}, \boxed{}, \boxed{} \} \quad e_j \in S_{ij}^* : F_k = \min \{F_w \mid w \in S_{ij}^*\}$$

$e_k, e_h \in A_{ij}$

$$S_{i,j}^* / \{e_k\} \cup \{e_k\} = S_{i,j}$$

l'uno e' l'altro è netto ok lo posso fare perché $F_k \leq F_l$

$$|S_{i,j}| = |S_{i,j}^*| - 1 + 1 = |S_{i,j}^*|$$

Premo una soluzione ottima costruendo intorno ad e_l

$$S_{i,j} = \begin{cases} 0 & se |A_{i,j}| = 0 \\ 1 + S_{k,j}, F_k = \min \{F_w : e_w \in A_{i,j}\} & se |A_{i,j}| > 0 \end{cases}$$

Activity-Selector ($A_{i,i+1, m}$)

$$m \leftarrow i+1 \quad e_m \in A_{i,j} ?$$

while $m \leq m$ do

if ($S_m \geq F_i$) then

return $\{e_m\} \cup AS(A_{i,m}, m)$

return $\{\}$

Activity-Selector ($A_{i,m}$)

$$S = \{e_i\}$$

$$e_m \in A_{i,i+m+1}$$

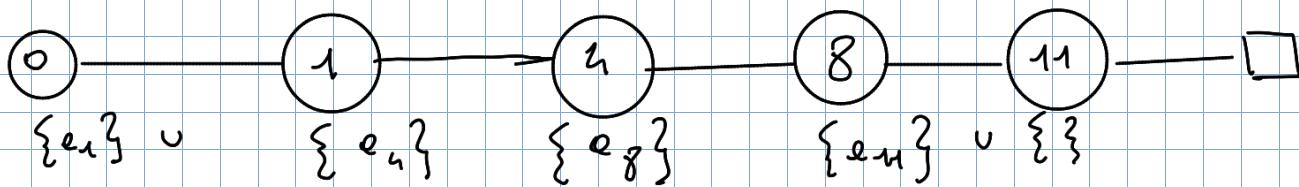
$$i \leftarrow 1$$

FOR $m \leftarrow 2$ to m do O(m)

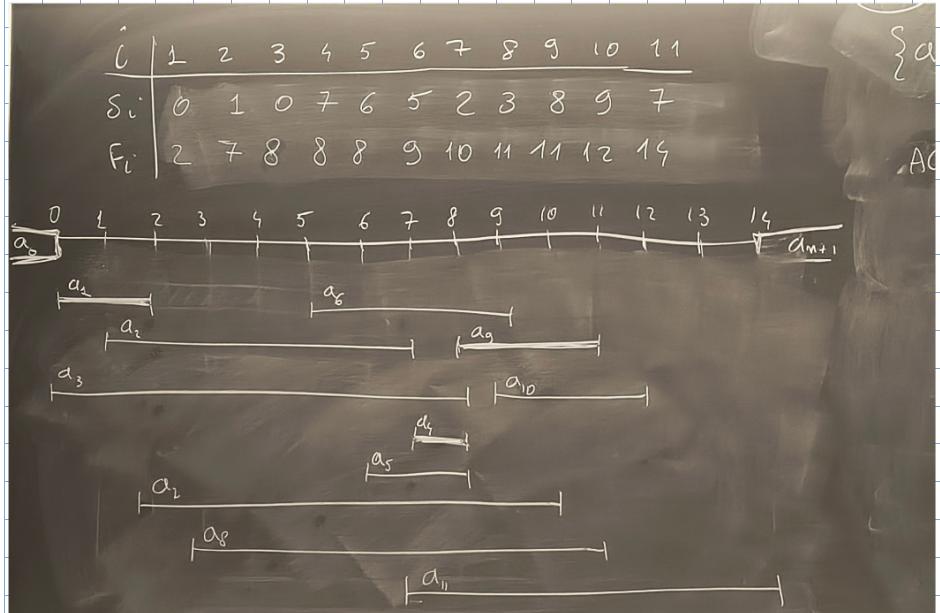
if ($S_m \geq F_i$) then

$$S = S \cup \{e_m\}$$

$$i \leftarrow m$$



Esempio con altri numeri



Combinare il problema: Dobbiamo scegliere le risorse per più tempo possibile

$$S(i, j) = S(i, k) + S(k, j) + (F_k - S_k)$$

Si dimostra come prima, per contraddizione

$$S_{i,j} = \begin{cases} 0 & |A_{i,j}| = \emptyset \\ \max_{i < k < j} (S(i,k) + S(k,j) + (F_k - S_k)) \\ \text{con } e_k \in A_{i,j} \end{cases}$$

Troviamo un algoritmo greedy? Non esiste altro che l'algoritmo $O(m^3)$