

算法和计算复杂性

陈斌 北京大学 gischen@pku.edu.cn

问题的分类

❖ What: 是什么?

面向判断与分类的问题;

❖ Why: 为什么?

面向求因与证明的问题;

❖ How: 怎么做?

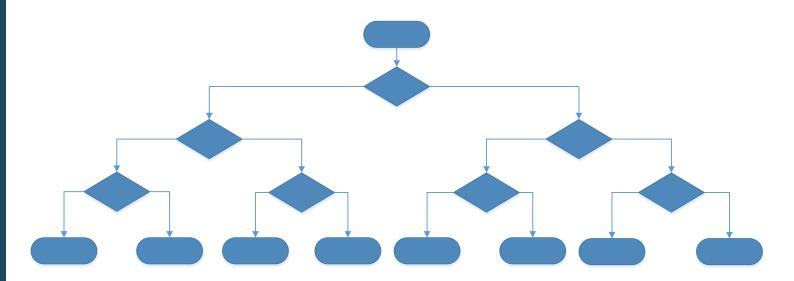
面向过程与构建的问题。



可以通过"计算"解决的问题

- ❖用任何一个"有限能行方法"下的计算模型可以解决的问题,都算是"可计算"的
- ❖ What: 分类问题

可以通过树状的判定分支解决

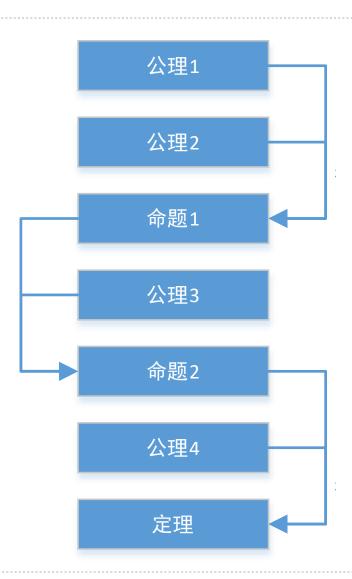


可以通过"计算"解决的问题

❖ Why: 证明问题

可以通过有限的公式序列来解决

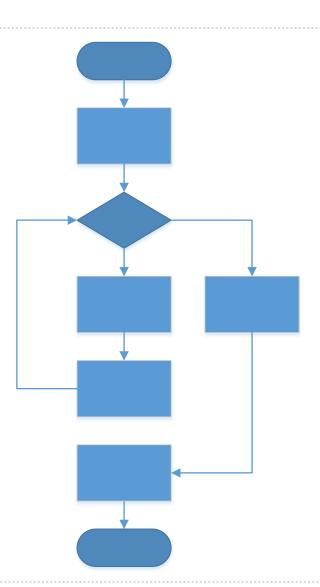
数学定理证明从不证自明 的公理出发,一步步推理 得出最后待证明的定理 我们在以往学习过的定理 证明即为此类解决方法



可以通过"计算"解决的问题

❖ How: 过程问题

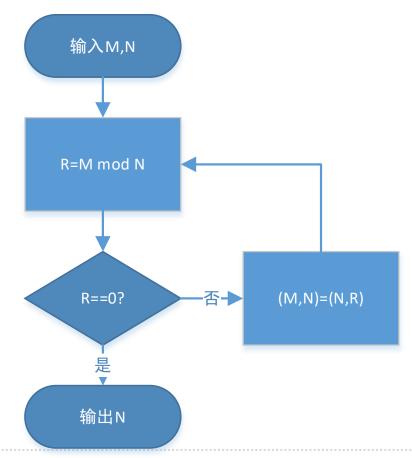
可以通过算法流程来解决解决问题的过程:算法和相应数据结构的研究,即为本课主要内容



世界上最早的算法: 欧几里德算法

❖公元前3世纪,记载于《几何原本》

辗转相除法求最大公约数



世界上最早的算法: 欧几里德算法

- ❖ 辗转相除法处理大数时非常高效
- ❖ 它需要的步骤不会超过较小数位数的5倍

加百利·拉梅(Gabriel Lame)于1844年证明了

这个结论

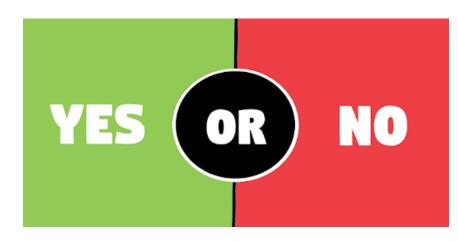
并开创了计算复杂性理论。



❖ "基于有穷观点的能行方法"的"可计算"概念

仅仅涉及到问题的解决是否能在有限资源内(时间/空间)完成

并不关心具体要花费多少计算步骤或多少存储空间



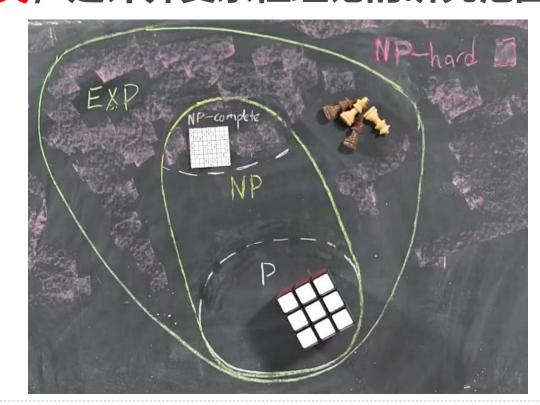
- ❖由于资源(时间/空间)相当有限,对于问题的解决需要考虑其可行性如何
- ❖ 人们发现各种不同的可计算问题, 其难易程度是不一样的

有些问题非常容易解决,如基本数值计算;

有些问题的解决程度尚能令人满意,如表达式求值、排序等;

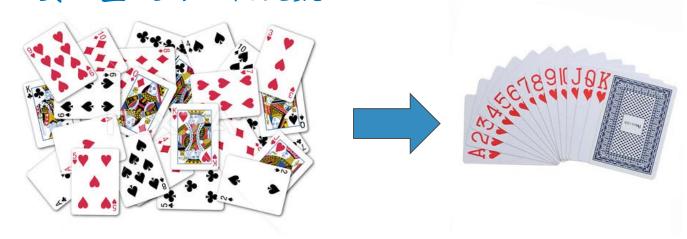
有些问题的解决会爆炸性地吞噬资源,虽有解法,但没什么可行性,如哈密顿回路、货郎担问题等

❖定义一些衡量指标,对问题的难易程度(所需的执行步骤数/存储空间大小)进行 分类,是计算复杂性理论的研究范围

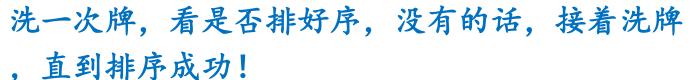


- ◇但对于同一个问题,也会有不同的解决方案,其解决效率上也是干差万别
- ❖ 如排序问题,以n张扑克牌作为排序对象

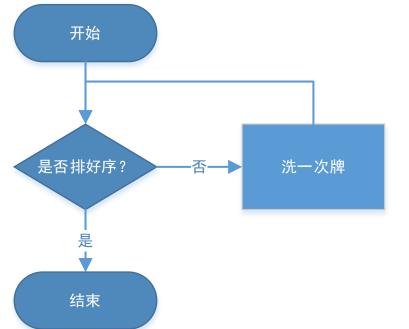
一般人们会想到的是"冒泡"排序,即每次从牌 堆里选出一张最小的牌,这样全部排完大概会需 要n²量级的比较次数



❖另一种有趣的"Bogo"排序方法 ��



这样全部排完,平均需要n*n!量级的比较次数



计算复杂性与算法

- ❖ 计算复杂性理论研究问题的本质,将各种问题按照其难易程度分类,研究各类问题的难度级别, 并不关心解决问题的具体方案
- ◇ 而算法则研究问题在不同现实资源约束情况下的不同解决方案,致力于找到效率最高的方案不同硬件配置(手持设备、PC设备、超级计算机)不同运行环境(单机、多机环境、网络环境、小内存)不同应用领域(消费、工业控制、医疗系统、航天领域)甚至不同使用状况(正常状况、省电状况)
- ❖ 如何对具体的算法进行分析,并用衡量指标评价 其复杂度,我们在后面的课程里还会详细介绍

不可计算问题

- ❖ 有不少定义清晰, 但无法解决的问题
 - 并不是尚未找到解,而是在"基于有穷观点的能行方法"的条件下,已被证明并不存在解决方案
- ◇ 停机问题: 判定任何一个程序在任何一个 输入情况下是否能够停机



Alan designed the perfect computer

不可计算问题

❖不可计算数: 几乎所有的无理数,都无法通过算法来确定其任意一位是什么数字

可计算数很少:如圆周率Pi,自然对数的底e

❖似乎计算之道解决问题存在边界和极限?

$$e = \sum_{n=0}^{\infty} \frac{1}{n!} = \frac{1}{0!} + \frac{1}{1!} + \frac{1}{2!} + \frac{1}{3!} + \frac{1}{4!} + \cdots$$

$$\pi = \frac{1}{2^6} \sum_{n=0}^{\infty} \frac{(-1)^n}{2^{10n}} \left(-\frac{2^5}{4n+1} - \frac{1}{4n+3} + \frac{2^8}{10n+1} - \frac{2^6}{10n+3} - \frac{2^2}{10n+5} - \frac{2^2}{10n+7} + \frac{1}{10n+9} \right)$$