

Paradigmas de Resolução de Problemas

Busca Completa – *Backtracking*

Prof. Edson Alves - UnB/FGA

2020

1. *Backtracking*
2. Exemplos de aplicação do *backtracking*
3. Poda

Backtracking

Definição

- *Backtracking* é uma técnica de busca completa que, por meio de recursão, investiga todo o espaço de soluções
- Ela parte de uma solução, inicialmente vazia, e tenta construir uma nova solução estendendo a solução parcial um elemento por vez
- A cada passo são avaliados todos os possíveis elementos que podem vir a integrar uma nova solução, a depender dos elementos já inseridos na solução parcial
- Quando uma solução é encontrada, ela é processada
- Em seguida, ou o algoritmo para ou segue para identificar todas as demais soluções

Pseudo-código do *backtracking*

Algoritmo 1 *Backtracking*

Input: um vetor solução xs e os parâmetros P do problema

Output: O processamento de todas as soluções possíveis

```
1:  $xs \leftarrow \emptyset$ 
2:
3: function BACKTRACKING( $xs, P$ )
4:   if IS_SOLUTION( $xs, P$ ) then
5:     PROCESS_SOLUTION( $xs, P$ )
6:   else
7:      $cs \leftarrow$  CANDIDADES( $xs, P$ )
8:     for all  $c \in cs$  do
9:       PUSH_BACK( $c, xs$ )
10:      UPDATE( $P, c$ )
11:      BACKTRACKING( $xs, P$ )
12:      RESTORE( $P, c$ )
13:      POP_BACK( $xs$ )
```

Observações sobre o *backtracking*

- No pseudo-código apresentado, para cada algoritmo em particular é necessário implementar as funções `is_solution()`, `process_solution()` e `candidates()`
- O vetor xs pode ser tanto um vector do C++ ou um *array* estático de C
- A construção dos possíveis candidatos depende do estado do vetor xs e dos parâmetros P do problema
- Cada candidato deve ser inserido ao final de xs , e após o retorno da chamada recursiva, ele deve ser removido
- Assim, não é necessário fazer novas cópias de xs a cada chamada: basta passar este vetor por referência
- A inserção de um candidato em xs pode vir a modificar os parâmetros P : esta atualização também deve ser desfeita após a chamada recursiva

Exemplos de aplicação do *backtracking*

Subconjuntos de um conjunto

- O *backtracking* pode ser utilizado para listar todos os subconjuntos de um conjunto dado
- Os parâmetros do problema são: o vetor as com os elementos do conjunto, o número de elementos N de as e o índice i do elemento de as que será considerado
- Cada subconjunto será caracterizado após todos os elementos terem sido considerados
- A cada passo, o único candidato a entrar ou não no subconjunto é o elemento a_i
- Por conta da possibilidade de a_i estar ou não no subconjunto, serão necessárias duas chamadas recursivas

Listagem de subconjuntos usando *backtracking*

```
1 #include <bits/stdc++.h>
2
3 using namespace std;
4
5 bool is_solution(int i, int N) { return i == N; }
6
7 void process_solution(const vector<int>& xs)
8 {
9     cout << "{ ";
10
11     for (auto x : xs)
12         cout << x << ' ';
13
14     cout << "}\n";
15 }
16
17 vector<int> candidates(int i, const vector<int>& as)
18 {
19     return { as[i] };
20 }
21
```

Listagem de subconjuntos usando *backtracking*

```
22 void backtracking(vector<int>& xs, int i, int N, const vector<int>& as)
23 {
24     if (is_solution(i, N))
25         process_solution(xs);
26     else
27     {
28         auto cs = candidates(i, as);
29
30         for (auto c : cs)
31         {
32             // Segue sem escolher c
33             backtracking(xs, i + 1, N, as);
34
35             // Segue escolhendo c
36             xs.push_back(c);
37             backtracking(xs, i + 1, N, as);
38             xs.pop_back();
39         }
40     }
41 }
42
```

Listagem de subconjuntos usando *backtracking*

```
43 int main()
44 {
45     vector<int> as { 2, 3, 5, 7, 11 }, xs;
46
47     backtracking(xs, 0, as.size(), as);
48
49     return 0;
50 }
```

Permutações de um conjunto de elementos

- As $N!$ permutações de um conjunto de N elementos também podem ser listadas utilizando-se o *backtracking*
- Os parâmetros do problema são: um vetor as representando os elementos do conjunto e o valor de N
- Neste caso, cada solução é composta por todos os elementos de as , em alguma ordem
- Os candidatos a serem inseridos em uma solução parcial são todos os elementos de as que ainda não estão presentes em xs
- Para simplificar o algoritmo, xs armazenará os índices, e não os elementos de as

Listagem de permutações usando *backtracking*

```
1 #include <bits/stdc++.h>
2
3 using namespace std;
4
5 const int MAX { 20 };
6
7 bool is_solution(const vector<int>& xs, const vector<int>& as)
8 {
9     return xs.size() == as.size();
10 }
11
12 void process_solution(const vector<int>& xs, const vector<int>& as)
13 {
14     cout << "(";
15
16     for (size_t i = 0; i < xs.size(); ++i)
17         cout << as[xs[i]] << (i + 1 == xs.size() ? ")\n" : ", ");
18 }
19
```

Listagem de permutações usando *backtracking*

```
20 vector<int> candidates(const vector<int>& xs, const vector<int>& as)
21 {
22     bitset<MAX> used;
23     vector<int> cs;
24
25     for (auto x : xs)
26         used[x] = true;
27
28     for (size_t i = 0; i < as.size(); ++i)
29         if (not used[i])
30             cs.push_back(i);
31
32     return cs;
33 }
34
35 void backtracking(vector<int>& xs, const vector<int>& as)
36 {
37     if (is_solution(xs, as))
38         process_solution(xs, as);
```

Listagem de permutações usando *backtracking*

```
39     else
40     {
41         auto cs = candidates(xs, as);
42
43         for (auto c : cs)
44         {
45             xs.push_back(c);
46             backtracking(xs, as);
47             xs.pop_back();
48         }
49     }
50 }
51
52 int main()
53 {
54     vector<int> as { 1, 2, 3, 4 }, xs;
55
56     backtracking(xs, as);
57
58     return 0;
59 }
```

- A listagem de todas as combinações de N elementos de um conjunto, tomados M a M , também pode ser criada usando a técnica do *backtracking*
- O procedimento é semelhante ao da listagem de permutações
- A primeira diferença é que o problema tem um parâmetro a mais: o valor de M
- A segunda diferença reside na construção dos candidatos: devem ser considerados apenas os elementos de as que não estão presentes em xs e que são estritamente maiores do que todos os elementos já listados

Listagem de combinações usando *backtracking*

```
1 #include <bits/stdc++.h>
2
3 using namespace std;
4
5 bool is_solution(const vector<int>& xs, size_t M)
6 {
7     return xs.size() == M;
8 }
9
10 void process_solution(const vector<int>& xs, const vector<int>& as)
11 {
12     cout << "(";
13
14     for (size_t i = 0; i < xs.size(); ++i)
15         cout << as[xs[i]] << (i + 1 == xs.size() ? ")\n" : ", ");
16 }
17
18 vector<int> candidates(const vector<int>& xs, const vector<int>& as)
19 {
20     vector<int> cs;
21 }
```

Listagem de combinações usando *backtracking*

```
22     if (xs.empty())
23     {
24         cs.resize(as.size());
25         iota(cs.begin(), cs.end(), 0);
26     } else
27         for (size_t i = xs.back() + 1; i < as.size(); ++i)
28             cs.push_back(i);
29
30     return cs;
31 }
32
33 void backtracking(vector<int>& xs, size_t M, const vector<int>& as)
34 {
35     if (is_solution(xs, M))
36         process_solution(xs, as);
37     else
38     {
39         auto cs = candidates(xs, as);
40
```

Listagem de combinações usando *backtracking*

```
41     for (auto c : cs)
42     {
43         xs.push_back(c);
44         backtracking(xs, M, as);
45         xs.pop_back();
46     }
47 }
48 }
49
50 int main()
51 {
52     vector<int> as { 1, 2, 5, 10, 25, 50, 100 }, xs;
53
54     backtracking(xs, 4, as);
55
56     return 0;
57 }
```

Poda

- A poda (*prunning*) é uma estratégia de otimização dos algoritmos que utilizam o *backtracking*
- A poda avalia a solução parcial xs e os candidatos disponíveis cs
- Se os candidatos ainda disponíveis não são mais capazes de tornar xs uma solução válida, então o *backtracking* deve retornar imediatamente, sem realizar as chamadas recursivas
- A poda não necessariamente reduz a complexidade assintótica do algoritmo, mas impacta no valor da constante
- O ganho com o não-processamentos de ramos da árvore de decisão que não levam à soluções pode resultar em AC onde um *backtracking* sem poda resulta em TLE

Listagem de combinações com poda

```
1 #include <bits/stdc++.h>
2
3 using namespace std;
4
5 int calls, solutions;
6
7 bool is_solution(const vector<int>& xs, size_t M)
8 {
9     return xs.size() == M;
10 }
11
12 void process_solution(const vector<int>&, const vector<int>&)
13 {
14     ++solutions;
15 }
16
17 vector<int> candidates(const vector<int>& xs, const vector<int>& as)
18 {
19     vector<int> cs;
20
```

Listagem de combinações com poda

```
21     if (xs.empty())
22     {
23         cs.resize(as.size());
24         iota(cs.begin(), cs.end(), 0);
25     } else
26         for (size_t i = xs.back() + 1; i < as.size(); ++i)
27             cs.push_back(i);
28
29     return cs;
30 }
31
32 void backtracking(vector<int>& xs, size_t M, const vector<int>& as,
33     bool pruning = false)
34 {
35     ++calls;
36
37     if (is_solution(xs, M))
38         process_solution(xs, as);
39     else
40     {
41         auto cs = candidates(xs, as);
```

Listagem de combinações com poda

```
42
43     // Não há elementos o suficiente para construir uma solução
44     if (prunning and xs.size() + cs.size() < M)
45         return;
46
47     for (auto c : cs)
48     {
49         xs.push_back(c);
50         backtracking(xs, M, as, prunning);
51         xs.pop_back();
52     }
53 }
54 }
55
56 int main()
57 {
58     vector<int> as { 1, 2, 5, 10, 25, 50, 100, 200, 500, 10000 }, xs;
59
60     calls = solutions = 0;
61     backtracking(xs, 8, as, false);
62
```


Listagem de combinações com poda

```
63     cout << "Sem poda -- calls: " << calls
64         << ", solutions: " << solutions << '\n';
65
66     calls = solutions = 0;
67     xs.clear();
68     backtracking(xs, 8, as, true);
69
70     cout << "Com poda -- calls: " << calls
71         << ", solutions: " << solutions << '\n';
72
73     // Saída:
74     // Sem poda -- calls: 1013, solutions: 45
75     // Com poda -- calls: 375, solutions: 45
76
77     return 0;
78 }
```

1. **LAARKSONEN**, Antti. *Competitive Programmer's Handbook*, 2017.
2. **HALIM**, Steve; **HALIM**, Felix. *Competitive Programming 3*, Lulu, 2013.