

Técnicas de Projeto (Parte 1)

Projeto e Análise de Algoritmo

Daniel de Oliveira Capanema

Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais

Introdução

- O projeto de algoritmos requer abordagens adequadas:
 - A forma como um algoritmo aborda o problema pode levar a um desempenho ineficiente,
 - Em certos casos, o algoritmo pode não conseguir resolver o problema em tempo viável.
- Serão apresentados os principais paradigmas a serem seguidos durante o projeto de algoritmos, os quais levam a abordagens adequadas de projeto.

Técnicas de Projeto

- 1) Força Bruta
- 2) Transformar e Conquistar
- 3) Decrementar e Conquistar

Força Bruta

- É a mais simples das técnicas de projeto
- Solução direta, geralmente baseada no enunciado do problema
 - Pode ser recursiva, mas na maioria das vezes é iterativa.
- É fácil de aplicar e muitas vezes surge como ideia intuitiva e pouco elaborada
- Pode exigir grande esforço computacional, mas os algoritmos são fáceis de entender

Força Bruta

- Muitas vezes são uma primeira versão para soluções mais elaboradas.
- Aplicável a uma ampla variedade de problemas.
 - Exemplos: cálculo do fatorial de um número, busca sequencial, ordenação pelo método da bolha, multiplicação de matrizes.
- Útil para o desenvolvimento rápido de algoritmos que operem sobre uma entrada pequena ou que serão executados poucas vezes.

Força Bruta: BubbleSort

```
Para i:=1 até n -1  
  Para j:=1 até n - i  
    Se v [ j +1 ] < v [ j ] então  
      troque v [ j ] com v [ j+1]
```

- Análise do algoritmo em função do número de comparações:
- O algoritmo é ótimo?

Força Bruta: Casamento de Padrões em Strings

String $s[1..n]$, padrão $p[1..m]$, $m \leq n$:

Para $i := 1$ até $n - m + 1$

$j := 1$

Enquanto $j \leq m$ e $p[j] = s[j + i - 1]$

$j := j + 1$

Se $j > m$ retorne i senão retorne -1

- Análise do algoritmo em função do número de comparações:
- O algoritmo é ótimo?
- Existem algoritmos de força bruta que são ótimos?

Força Bruta: Busca Exaustiva

- Aplicado a problemas de otimização com número de soluções exponencial.
- Todas as possíveis soluções são geradas e a melhor é selecionada.
- Exemplos:
 - Caixeiro viajante;
 - Problema da mochila;
 - Preenchimento de containers, etc.

Transformar e Conquistar

- Esta técnica compreende dois estágios:
 - 1) No estágio de transformação, a instância do problema é transformada para ser mais fácil encontrar uma solução
 - 2) No segundo estágio, a instância transformada é resolvida
- A técnica pode ser usada para o projeto de algoritmos recursivos e não recursivos.

Transformar e Conquistar

- Existem 3 variações da técnica:
 - 1) Simplificação:** transformação para uma instância mais simples ou conveniente do mesmo problema
 - Exemplo: pré-ordenação
 - 2) Mudança de representação:** transformação para uma representação diferente, na qual o problema é mais facilmente resolvido
 - Exemplos: heapsort
 - 3) Redução:** transformação para uma instância de um problema diferente para o qual já existe um algoritmo eficaz
 - Exemplo: problemas de grafos

Transformar e Conquistar: Pré-ordenação

- Muitos problemas envolvendo listas são mais simples de serem resolvidos quando a lista já está ordenada.
- Exemplo: verificar se existem elementos repetidos em um arranjo.

Transformar e Conquistar: Pré-ordenação

- Muitos problemas envolvendo listas são mais simples de serem resolvidos quando a lista já está ordenada.
- Exemplo: verificar se existem elementos repetidos em um arranjo.
 - Por força bruta, o algoritmo é $\Theta(n^2)$ no pior caso ($O(n^2)$ no caso geral).

Transformar e Conquistar: Pré-ordenação

- Muitos problemas envolvendo listas são mais simples de serem resolvidos quando a lista já está ordenada.
- Exemplo: verificar se existem elementos repetidos em um arranjo.
 - Por força bruta, o algoritmo é $\Theta(n^2)$ no pior caso ($O(n^2)$ no caso geral).
 - Alternativa: ordenar o arranjo e verificar elementos adjacentes $\Theta(n \log n + n) = \Theta(n \log n)$ no pior caso.

Transformar e Conquistar: HeapSort

- Definição: Um heap é uma árvore binária essencialmente completa com chaves atribuídas aos seus nós, onde a chave de um nó é maior ou igual a chave dos seus nós-filhos.
- Propriedades:
 - a) A altura de um heap com n nós é $\lfloor \lg n \rfloor$
 - b) A raiz do heap sempre contém o maior elemento
 - c) Cada sub-árvore é também um heap

Transformar e Conquistar: HeapSort

- Um heap pode ser implementado eficientemente como um arranjo:
 - Os filhos de um nodo na posição i estão nas posições $2i$ e $2i+1$
 - O pai de um nodo na posição i está na posição $i/2$

Transformar e Conquistar: HeapSort

- O uso da estrutura heap permite que:
 - O elemento máximo do conjunto seja determinado e corretamente posicionado no vetor em tempo constante, trocando-se o primeiro elemento do heap com o último.
 - O trecho restante do vetor (do índice 1 ao $n-1$), que pode ter deixado de ter a estrutura de heap, volte a tê-la com número de trocas de elementos proporcional à altura da árvore.

Transformar e Conquistar: HeapSort

- O algoritmo Heapsort consiste da construção de um heap seguida de sucessivas trocas do primeiro com o último elemento e rearranjos do heap:

Heapsort (A)

Entrada: Vetor A de n números inteiros.

Saída: Vetor A ordenado.

1. **ConstroiHeap** (A, n)
2. **Para** ultimo:= n **até** 2 **faça**
 - ◁ $t := A[\text{ultimo}]$
 $A[\text{ultimo}] := A[1]$
 $A[1] := t$
 - ◁ **AjustaHeap** ($A, 1, \text{ultimo}$)

Transformar e Conquistar: HeapSort

AjustaHeap(A, i , n)

Entrada: Vetor A de n números inteiros com estrutura de heap, exceto, talvez, pela sub-árvore de raiz i

Saída: Vetor A com estrutura de heap

se $2i \leq n$ e $A[2i] \geq A[i]$ **então**

 maximo := 2i

senão maximo := i

se $2i + 1 \leq n$ e $A[2i + 1] \geq A[\text{maximo}]$ **então**

 maximo := 2i + 1

se maximo \neq i **então**

 t := A[maximo]

 A[maximo] := A[i]

 A[i] := t

AjustaHeap(A, maximo, n)

Transformar e Conquistar: HeapSort

- Análise: (em função da altura da árvore, h)
 - Quantas comparações e quantas trocas são executadas no pior caso na etapa de ordenação do algoritmo Heapsort ?
 - A seleção e o posicionamento do elemento máximo são feitos em tempo constante.
 - No pior caso, a função AjustaHeap efetua $\Theta(h)$ comparações e trocas, onde h é a altura do heap que contém os elementos que restam ordenar.
 - Como o heap representa uma árvore binária completa, então $h \in \Theta(\log i)$, onde i é o número de elementos do heap na i -ésima iteração.

Transformar e Conquistar: HeapSort

- Análise: (em função da altura da árvore, h)
 - Logo, a complexidade da etapa de ordenação do Heapsort é:

$$\sum_{i=2}^n \log i \leq \sum_{i=1}^n \log n = n \log n = O(n \log n)$$

- Na verdade, $\sum \log i \in \Theta(n \log n)$.
- No entanto, também temos que computar a complexidade de construção do heap

Transformar e Conquistar: HeapSort

- Mas, como construímos o heap ?
 - Se o trecho de 1 a i do vetor tem estrutura de heap, é fácil adicionar a folha $i + 1$ ao heap e em seguida rearranjá-lo, garantindo que o trecho de 1 a $i + 1$ tem estrutura de heap
 - Esta é a abordagem top-down para construção do heap

Construção do Heap (top-down) :

Entrada: Vetor A de n números inteiros.

Saída: Vetor A com estrutura de heap.

para $i := 2$ **até** n **faça**

$v := A[i]$

$j := i$

enquanto $j > 1$ e $A[j / 2] < v$ **faça**

$A[j] := A[j / 2]$

$j := j / 2$

$A[j] := v$

Transformar e Conquistar: HeapSort

- Análise (comparações e trocas no pior caso):
 - O rearranjo do heap na iteração i efetua $\Theta(h)$ comparações e trocas no pior caso, onde h é a altura da árvore representada pelo trecho do heap de 1 a i . Logo,
 - $h \in \Theta(\log i)$
 - Portanto, o número de comparações e trocas efetuadas na construção do heap por esta abordagem é
 - $\sum_i \log i \in \Theta(n \log n)$

Decrementar e Conquistar

- A técnica, também chamada indutiva ou incremental, se baseia na seguinte estratégia:
 - Reduzir a instância do problema para uma instância menor do mesmo problema
 - Resolver a instância menor
 - Estender a instância menor para obter a solução para o problema original
- A técnica pode ser usada para o projeto de algoritmos recursivos e não recursivos.

Decrementar e Conquistar: Ordenação por inserção

- Problema: Ordenar um conjunto de $n \geq 1$ inteiros.
- Hipótese de Indução:
 - Sabemos ordenar um conjunto de $n-1 \geq 1$ inteiros.
- Caso base: $n = 1$
 - Um conjunto de um único elemento está ordenado.
- Passo da Indução:
 - Seja S um conjunto de $n \geq 2$ inteiros e x um elemento qualquer de S .
 - Por hipótese de indução, sabemos ordenar o conjunto $S - x$, basta então inserir x na posição correta para obtermos S ordenado.

Decrementar e Conquistar: Ordenação por inserção

Inserção (A, n)

Entrada: Vetor A de n números inteiros.

Saída: Vetor A ordenado.

se $n \geq 2$ **faça**

Inserção ($A, n - 1$)

$v := A[n]$

$j := n - 1$

enquanto $(j > 1) \text{ e } (A[j] > v)$ **faça**

$A[j + 1] := A[j]$

$j := j - 1$

$A[j + 1] := v$

Decrementar e Conquistar: Ordenação por inserção

- É fácil eliminar o uso de recursão simulando com um laço:

Inserção (A)

Entrada: Vetor A de n números inteiros.

Saída: Vetor A ordenado.

para $i := 2$ **até** n **faça**

$v := A[i]$

$j := i - 1$

enquanto $(j > 1)$ e $(A[j] > v)$ **faça**

$A[j + 1] := A[j]$

$j := j - 1$

$A[j + 1] := v$

- Análise: Quantas comparações e quantas trocas o algoritmo executa no pior caso?

Decrementar e Conquistar: Geração de Permutações

- Gerar todas as permutações dos elementos de um vetor.
- Solução: Fixar um elemento e gerar todas as $(n-1)!$ permutações com os elementos $2..n$ do vetor.
- Solução:

Permutação (v, i, n)

se $i=n$ **então** imprima(v, n)

senão

para $k:=1$ **até** $n-i+1$ **faça**

Permutação (v, i+1, n)

Rotaciona (v, i, n)

Discussão!

- Escrever uma solução para o problema de encontrar a moda de uma lista, utilizando a técnica de:
 - Força bruta
 - Transformação
- Fazer a análise das soluções

*“My favorite things in life don't cost any money.
It's really clear that the most precious resource
we all have is time.”*

Steve Jobs