Projeto e Análise de Algoritmos

Imagine que você está com muita fome.

Imagine que você está com muita fome.

Na sua frente, há uma mesa com cookies.

- Imagine que você está com muita fome.
- Na sua frente, há uma mesa com cookies.
- Só que cada cookie tem um tamanho diferente.

- Imagine que você está com muita fome.
- Na sua frente, há uma mesa com cookies.
- Só que cada cookie tem um tamanho diferente.
- Por qual cookie você começa a comer?

Algoritmos gulosos são "precipitados".

- Algoritmos gulosos são "precipitados".
- As escolhas são feitas localmente.

- Algoritmos gulosos são "precipitados".
- As escolhas são feitas localmente.
- Escolhe-se a melhor solução no momento.

- Algoritmos gulosos são "precipitados".
- As escolhas são feitas localmente.
- Escolhe-se a melhor solução no momento.
- E espera-se que as melhores escolhas locais resultem na melhor solução global.

Lembra do problema do troco?

Lembra do problema do troco?

Um algoritmo guloso sempre chegava ao resultado.

- Lembra do problema do troco?
- Um algoritmo guloso sempre chegava ao resultado.
- Mas a solução nem sempre era ótima.

- Lembra do problema do troco?
- Um algoritmo guloso sempre chegava ao resultado.
- Mas a solução nem sempre era ótima.
- O resultado dependia dos valores das moedas.

Algoritmos gulosos são elegantes e intuitivos.

- Algoritmos gulosos são elegantes e intuitivos.
- Se você tiver certeza que seu problema se encaixa numa solução gulosa, use-a!

- Algoritmos gulosos são elegantes e intuitivos.
- Se você tiver certeza que seu problema se encaixa numa solução gulosa, use-a!
- Pra ter certeza, no entanto, é preciso provar.
 - Introduction to Algorithms Cormen.

Então: algoritmos gulosos fazem, repetidamente, as melhores escolhas locais e ignoram o efeito que isso pode ter no futuro.

- Então: algoritmos gulosos fazem, repetidamente, as melhores escolhas locais e ignoram o efeito que isso pode ter no futuro.
- De certa forma, algoritmos gulosos podem ser vistos como uma subclasse especial de PD.

Problemas que cabem uma solução gulosa, em geral, possuem as seguintes 2 características.

- Problemas que cabem uma solução gulosa, em geral, possuem as seguintes 2 características.
- Sub-estrutura ótima: solução ótima do problema englobla soluções ótimas dos subproblemas.

- Problemas que cabem uma solução gulosa, em geral, possuem as seguintes 2 características.
- Sub-estrutura ótima: solução ótima do problema englobla soluções ótimas dos subproblemas.
- Propriedade de escolha gulosa: soluções ótimas locais (e gulosas) levam a solução ótima global.

Vamos ver dois exemplos em grafos que usam soluções gulosas.

- Vamos ver dois exemplos em grafos que usam soluções gulosas.
- O primeiro é a Minimum Spanning Tree (MST).
 - Encontra a árvore de menor peso em um grafo.

- Vamos ver dois exemplos em grafos que usam soluções gulosas.
- O primeiro é a Minimum Spanning Tree (MST).
 - Encontra a árvore de menor peso em um grafo.
- O segundo é o algoritmo de Dijkstra.
 - Encontra o menor caminho de um vértice a todos os outros no grafo.

Exemplos

Minimum Spanning Tree(MST)

- Dado um grafo G = (V, E), retorne uma árvore que tenha o menor peso possível.
 - Aliás, o que é uma árvore?

- Dado um grafo G = (V, E), retorne uma árvore que tenha o menor peso possível.
 - Aliás, o que é uma árvore?
- O uso de MST é muito comum em serviços de telecomunicação, pois ajudam a decidir a forma mais barata de interligar regiões.

- Há dois algoritmos famosos que resolvem o problema de MST.
 - Algoritmo de Kruskal.
 - Algoritmo de Prim.

- Há dois algoritmos famosos que resolvem o problema de MST.
 - Algoritmo de Kruskal.
 - Algoritmo de Prim.
- Ambos chegam no resultado ótimo usando escolhas gulosas.

- Há dois algoritmos famosos que resolvem o problema de MST.
 - Algoritmo de Kruskal.
 - Algoritmo de Prim.
- Ambos chegam no resultado ótimo usando escolhas gulosas.
- Mas cada um tem sua particularidade.

O algoritmo de Kruskal se baseia nas arestas.

- O algoritmo de Kruskal se baseia nas arestas.
- Ele basicamente as ordena por menor peso e faz as escolhas tomando o cuidado de não formar ciclos.

```
MST-KRUSKAL(G, w)

1 A = \emptyset

2 for each vertex v \in G.V

3 MAKE-SET(v)

4 sort the edges of G.E into nondecreasing order by weight w

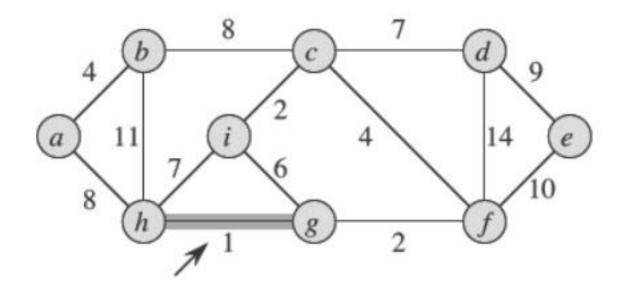
5 for each edge (u, v) \in G.E, taken in nondecreasing order by weight

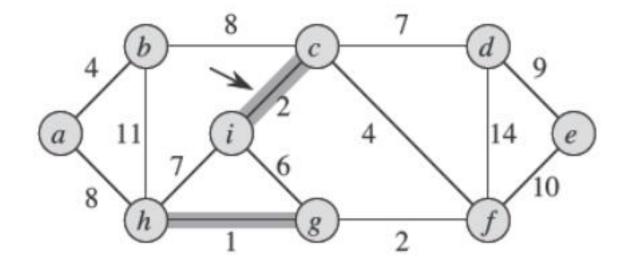
6 if FIND-SET(u) \neq FIND-SET(v)

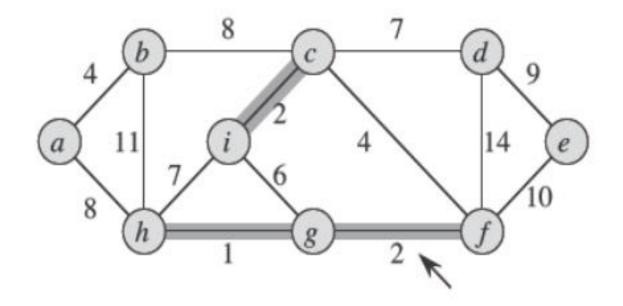
7 A = A \cup \{(u, v)\}

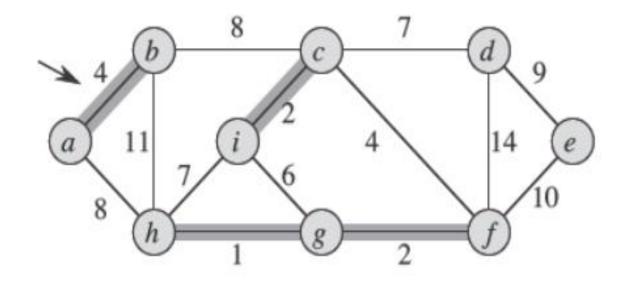
UNION(u, v)

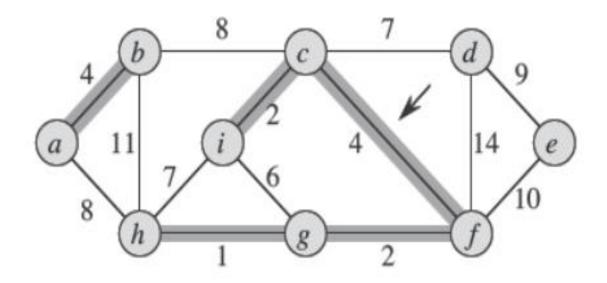
9 return A
```

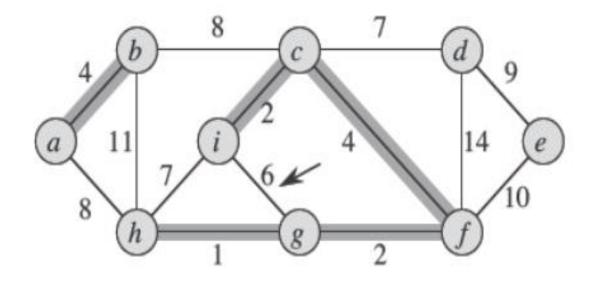


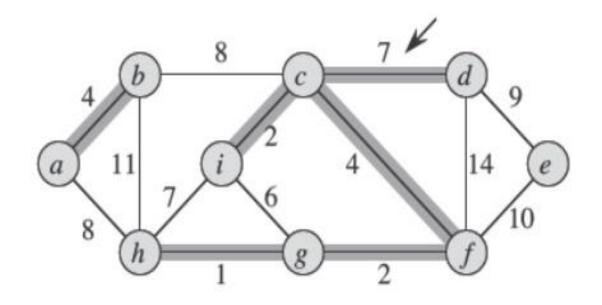


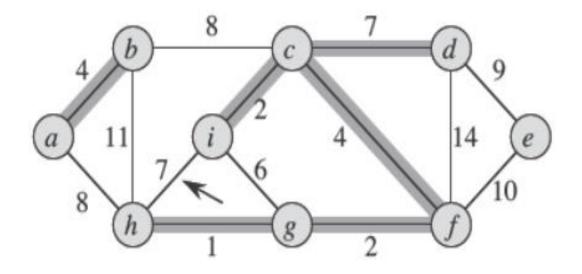


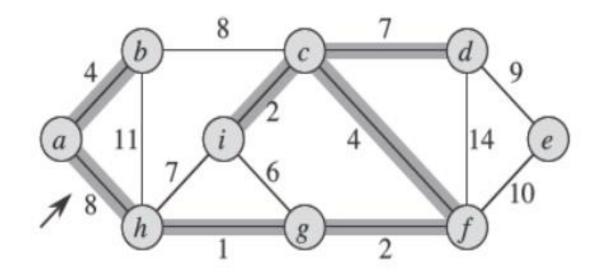


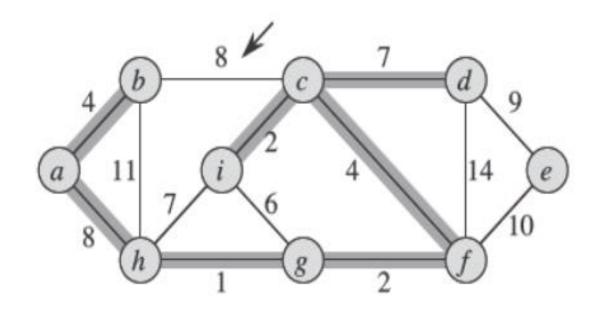


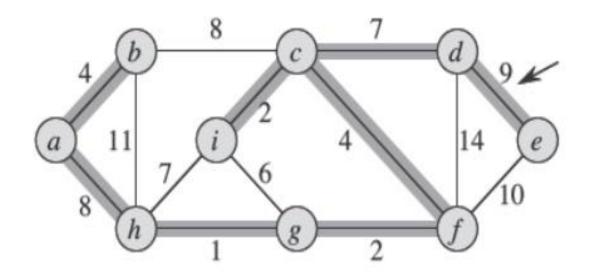


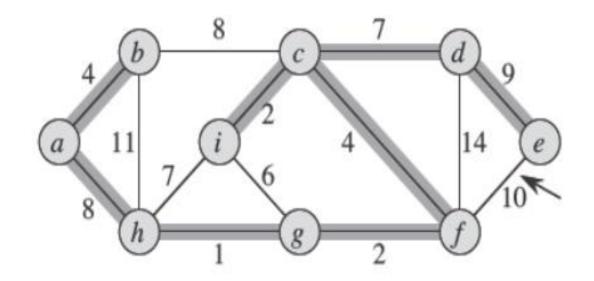








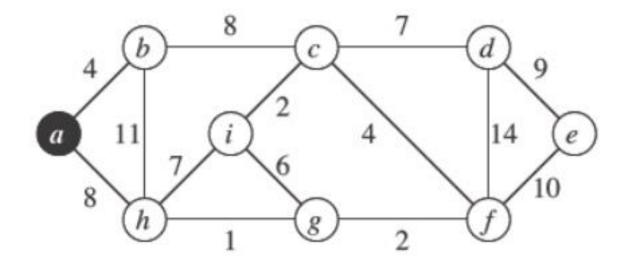


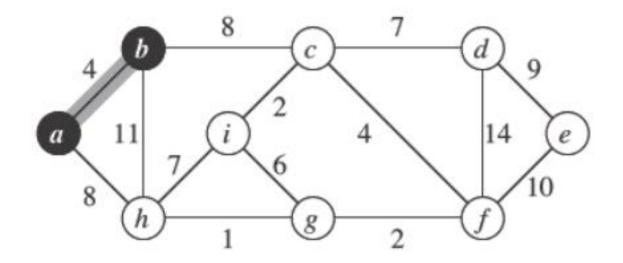


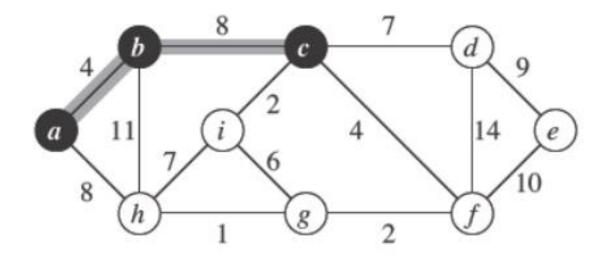
O algoritmo de Prim se baseia nos vértices.

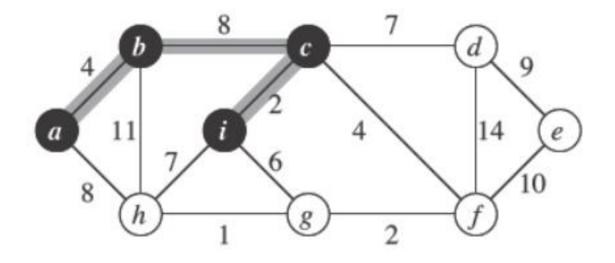
- O algoritmo de Prim se baseia nos vértices.
- Dado um vértice de início, o algoritmo cresce a árvore a partir daquele vértice, escolhendo sempre as arestas de menor peso.

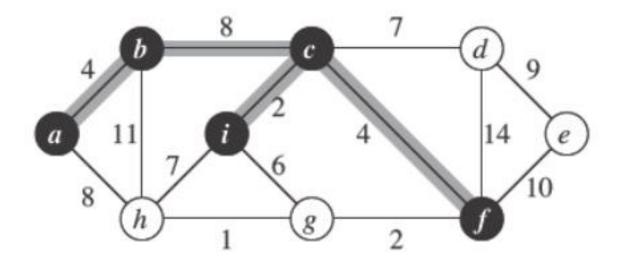
```
MST-PRIM(G, w, r)
     for each u \in G.V
         u.key = \infty
         u.\pi = NIL
 4 \quad r.key = 0
 5 \quad Q = G.V
 6 while Q \neq \emptyset
         u = \text{EXTRACT-MIN}(Q)
         for each v \in G.Adj[u]
              if v \in Q and w(u, v) < v.key
10
                   \nu.\pi = u
11
                   v.key = w(u, v)
```

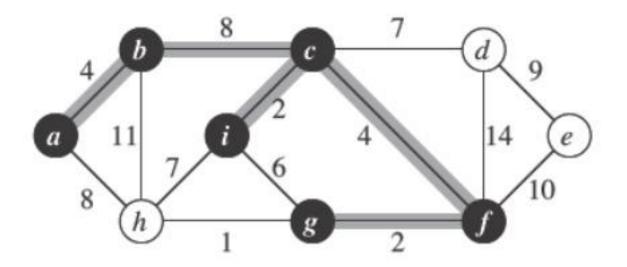


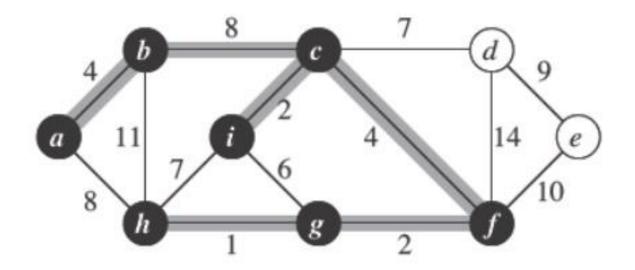


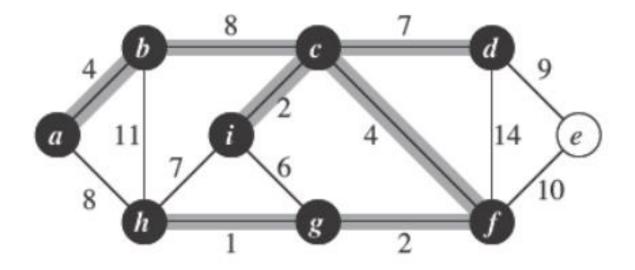


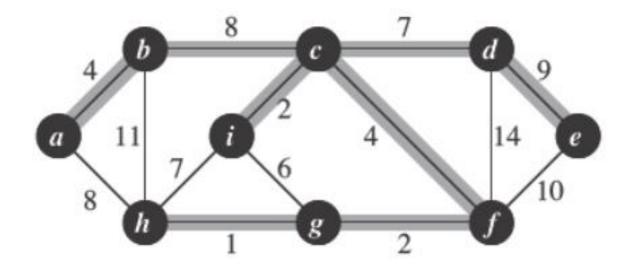












Algoritmos Gulosos - MST

Qual é a complexidade das duas soluções?

Algoritmos Gulosos - MST

- Qual é a complexidade das duas soluções?
- Existe uma melhor escolha entre os dois algoritmos?

Algoritmo de Dijkstra

O algoritmo de Dijkstra é usado para calcular a menor distância de um vértice a todos os outros em um grafo direcionado sem pesos negativos.

O algoritmo de Dijkstra é usado para calcular a menor distância de um vértice a todos os outros em um grafo direcionado sem pesos negativos.

Em grafos, é um dos algoritmos mais conhecidos.

```
DIJKSTRA(G, w, s)

1 INITIALIZE-SINGLE-SOURCE(G, s)

2 S = \emptyset

3 Q = G.V

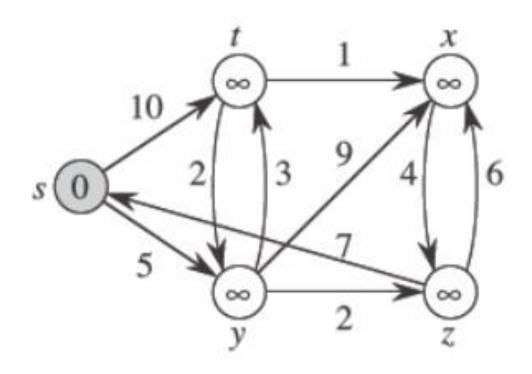
4 while Q \neq \emptyset

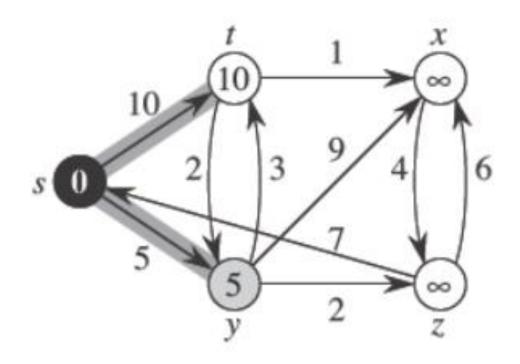
5 u = \text{Extract-Min}(Q)

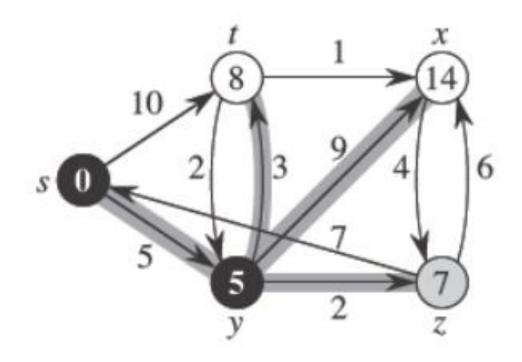
6 S = S \cup \{u\}

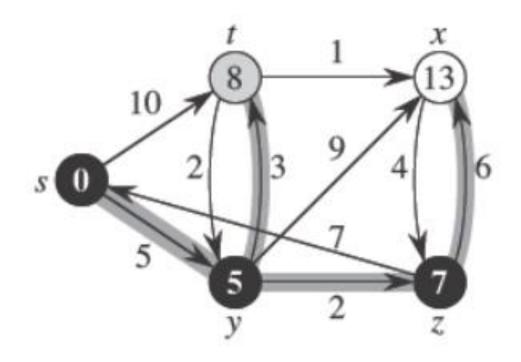
7 for each vertex v \in G.Adj[u]

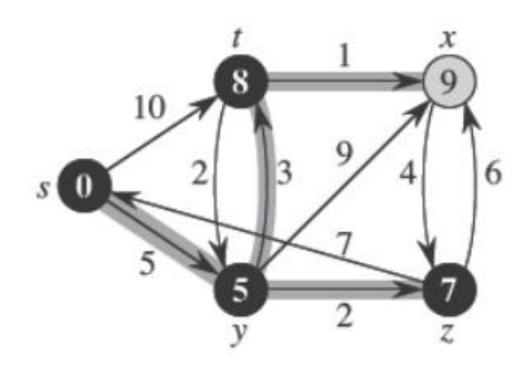
8 RELAX(u, v, w)
```

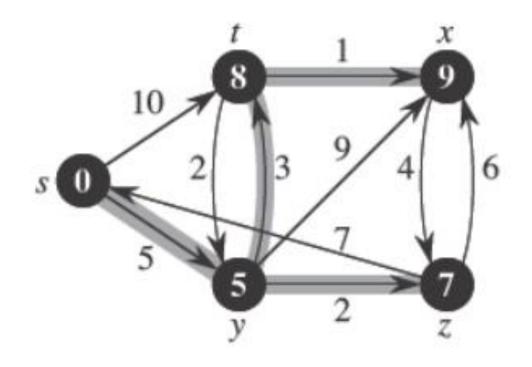








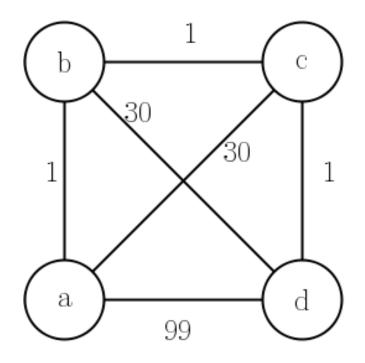




Posso usar Dijkstra pra resolver o problema do caixeiro viajante?!

Posso usar Dijkstra pra resolver o problema do caixeiro viajante?!

▶ NÃO. Eis a seguir um contra-exemplo.



Qual é a complexidade do algoritmo de Dijkstra?

- Qual é a complexidade do algoritmo de Dijkstra?
- Qual estrutura (já vista em aula) podemos usar pra melhorar a complexidade?

Resumo

 Algoritmos gulosos sempre fazem as melhores escolhas do momento.

 Algoritmos gulosos sempre fazem as melhores escolhas do momento.

- Com essas escolhas, esperamos chegar numa solução ótima.
 - Nem sempre acontece.

 Algoritmos gulosos sempre fazem as melhores escolhas do momento.

- Com essas escolhas, esperamos chegar numa solução ótima.
 - Nem sempre acontece.
- Uma boa dica é sempre tentar achar contraexemplos.

Algoritmos gulosos são elegantes e intuitivos.

- Algoritmos gulosos são elegantes e intuitivos.
- Grande aplicabilidade em problemas de grafos.
 - Árvores mínimas.
 - Menor caminho.
 - Coloração de vértices.

- Algoritmos gulosos são elegantes e intuitivos.
- Grande aplicabilidade em problemas de grafos.
 - Árvores mínimas.
 - Menor caminho.
 - Coloração de vértices.
- Conheça bem seu problema pra saber onde aplicar uma solução gulosa.

Perguntas?