

# Teoretická informatika

Obor C, 3. ročník

David Weber

SPŠE JEČNÁ

*Poslední aktualizace:* 11. srpna 2023

# Obsah

<b>Předmluva</b>	<b>2</b>
<b>1 Grafové algoritmy</b>	<b>3</b>
1.1 Grafy a jejich reprezentace . . . . .	3
1.2 Stromy . . . . .	3
1.3 Prohledávání do šířky . . . . .	3
1.4 Prohledávání do hloubky . . . . .	5
1.5 Binární halda . . . . .	6
1.6 Dijkstrův algoritmus . . . . .	11
1.7 Algoritmus A* . . . . .	11
<b>2 Dynamické programování</b>	<b>12</b>

# Předmluva

# Kapitola 1

## Grafové algoritmy

### 1.1 Grafy a jejich reprezentace

**Definice 1.1.1** (Graf). Grafem  $G$  nazveme uspořádanou dvojici  $(V, E)$ , kde  $V$  je množina *vrcholů* (nebo také *uzlů*) a  $E$  množina *hran*, přičemž pokud

- $E \subseteq \{\{u, v\} \mid u, v \in V\}$ , pak  $G$  nazýváme *neorientovaným* grafem (tj. po hraně lze pohybovat v obou směrech).
- $E \subseteq \{(u, v) \mid u, v \in V\}$ , pak  $G$  nazýváme *orientovaným* grafem (tj. po hranách se lze pohybovat pouze v jednom směru).

### 1.2 Stromy

### 1.3 Prohledávání do šířky

Jednou ze základních úloh je procházení grafu z určitého vrcholu a zjištění dosažitelnosti ostatních vrcholů. Nejjednodušším algoritmem v tomto ohledu je tzv. *prohledávání do šířky* (angl. *breadth-first search*, zkráceně BFS). Jeho základní princip spočívá v postupném objevování následníků již nalezených vrcholů. Na počátku dostaneme graf  $G = (V, E)$  a nějaký počáteční vrchol  $v_0 \in V$ . Postupně objevíme všechny sousedy vrcholu  $v_0$ , poté všechny sousedy těchto nalezených sousedů, atd. Na BFS lze nahlížet tak, že do počátečního vrcholu nalijeme vodu a sledujeme, jak postupuje vzniklá vlna.

Pro každý vrchol si budeme uchovávat jeho *stav*.

- *Nenalezený* – vrchol jsme ještě během výpočtu neviděli.
- *Otevřený* – vrchol jsme viděli, ale ještě nejsme neprozkoumali všechny jeho sousedy.
- *Uzavřený* – vrchol jsme prozkoumali společně se všemi jeho sousedy a dál se jím již netřeba zabývat.

Na počátku začneme s jedním otevřeným vrcholem a to  $v_0$  (zde začínáme). Po prozkoumání všech sousedních vrcholů se jejich stav změní na uzavřený a počáteční vrchol  $v_0$  se uzavře. Obdobně pokračujeme pro nově otevřené vrcholy. Pokud by náhodou mezi dvojicí otevřených vrcholů existovala hrana, pak si sousedního vrcholu všimnat nebudeme, neboť byl již otevřen. Pro každý vrchol se ještě dodatečně můžeme uchovávat informaci, jak daleko se nachází od  $v_0$ , co do počtu hran ležících na cestě.

**Algoritmus 1.3.1** (BFS)

*Vstup:* Graf  $G = (V, E)$  a počáteční vrchol  $v_0 \in V$ .

*// Inicializace*

**Pro** každý vrchol  $v \in V$  **opakuj:**

$stav(v) \leftarrow nenalezený$

$D(v) \leftarrow \infty$

$stav(v_0) \leftarrow otevřený$

$D(v_0) \leftarrow 0$

Založ frontu  $Q$  a přidej do ní vrchol  $v_0$

**Dokud** je fronta  $Q$  neprázdná, **opakuj:**

$v \leftarrow$  první vrchol ve frontě  $Q$ , který z ní odebereme

*// Prozkoumáváme všechny dosud neobjevené sousedy*

**Pro** každý sousední vrchol  $w$  vrcholu  $v$  **opakuj:**

**Pokud**  $stav(w) = nenalezený$ , **proved:**

$stav(w) \leftarrow otevřený$

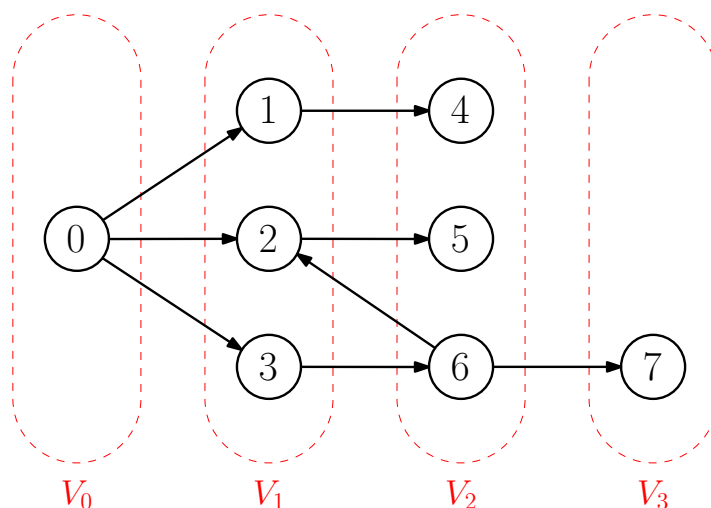
$D(w) \leftarrow D(v) + 1$

Přidej  $w$  do fronty  $Q$

$stav(v) \leftarrow uzavřený$

*Výstup:* Seznam vzdáleností  $D$ .

BFS rozděluje vrcholy do vrstev podle toho, v jaké vzdálenosti od počátečního vrcholu se nachází (viz obrázek 1.1). Nejdříve jsou prozkoumány vrcholy ve vzdálenosti 0 (tj. pouze  $v_0$ ), poté ve vzdálenostech 1, 2,  $\dots$  Z toho vyplývá, že kdykoliv při otevírání libovolného vrcholu  $v$  nastavujeme hodnotu  $D(v)$ , bude tato hodnota vždy odpovídat délce nejkratší cesty z  $v_0$  do  $v$ . Tato hodnota bude však nastavena pouze u těch vrcholů, které jsou z  $v_0$  dosažitelné (ostatní vrcholy zůstanou ve stavu nenalezený).



Obrázek 1.1: Vrcholy rozdělené do vrstev podle průběhu BFS.

Zbývá prozkoumat časovou a paměťovou složitost BFS. Označme si počet vrcholů grafu  $G$  na vstupu  $n$  a počet jeho hran  $m$ .

**Věta 1.3.2** (Složitost BFS). Algoritmus BFS doběhne v čase  $\mathcal{O}(n + m)$  a spotřebuje paměť  $\mathcal{O}(n + m)$ .

*Důkaz.* Inicializace potrvá  $\mathcal{O}(n)$ , neboť cyklus iteruje přes všechny vrcholy. Vnější cyklus provede maximálně  $n$  iterací, protože každý z vrcholů uzavřeme nejvýše jednou, tj.  $\mathcal{O}(n)$ .

S vnitřním cyklem je to trochu složitější, protože jeho počet iterací závisí na tom, který z vrcholů otevíráme (resp. na počtu jeho sousedů). To znamená, že pokud si označíme  $d_i$  počet sousedů vrcholu  $i$ , pak celkový počet iterací vnitřního cyklu přes všechny vrcholy bude  $\sum_i d_i$ . Lze si ovšem všimnout jedné užitečné věci. Pokaždé, když prozkoumáváme sousední vrchol  $w$  nějakého vrcholu  $v$ , mohou nastat dva případy podle toho, jestli je  $G$  orientovaný graf, nebo neorientovaný.

- (i) Graf  $G$  je neorientovaný. Pak hranu, která spojuje  $v$  a  $w$  prozkoumáme právě *dvakrát* (jednou z vrcholu  $v$  a podruhé z vrcholu  $w$ ). Každá hrana se tak započítá dvakrát, tzn. vnitřní cyklus se celkově provede max  $2m$ -krát (po všech iteracích vnějšího cyklu).
- (ii) Graf  $G$  je orientovaný. Pak se hrana započítá pouze jednou, a to z vrcholu, z něhož vede. Celkově se vnitřní cyklus provede  $m$ -krát.

V prvním případě tak pro časovou složitost bude platit

$$\mathcal{O}\left(n + \sum_i d_i\right) = \mathcal{O}(n + 2m) \stackrel{*}{=} \mathcal{O}(n + m).$$

(V kroku označeném  $*$  zanedbáváme konstantu, neboť pracujeme s  $\mathcal{O}$ -notací.)

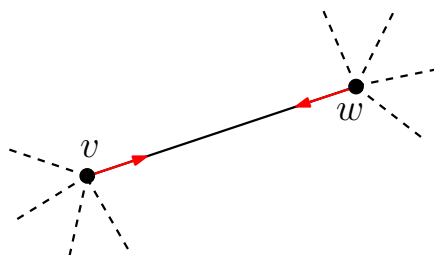
V druhém případě dojdeme ke stejnému výsledku, akorát zmíněná suma bude, kvůli orientaci hran, rovna přesně počtu hran, tj.

$$\mathcal{O}\left(n + \sum_i d_i\right) = \mathcal{O}(n + m).$$

Nyní k prostorové složitosti algoritmu. Na reprezentaci grafu (např. pomocí seznamu sousedů) spotřebujeme paměť  $\mathcal{O}(n + m)$  ( $n$  vrcholů,  $m$  hran)<sup>1</sup>. Dále si uchováváme vrcholy ve frontě, v níž může být v jednu chvíli maximálně  $n$  vrcholů, tj.  $\mathcal{O}(n)$ , a k tomu máme seznam *stav*, kde je uloženo  $\mathcal{O}(n)$  vrcholů. Celkově spotřebujeme paměti

$$\mathcal{O}(n + m) + \mathcal{O}(n) + \mathcal{O}(n) = \mathcal{O}(n + m).$$

□



Obrázek 1.2: Znázornění situace v důkazu části (i) věty 1.3.2.

## 1.4 Prohledávání do hloubky

Na podobném přístupu, jako BFS, je založeno tzv. *prohledávání do hloubky* (anglicky *depth-first search*, zkráceně DFS). Vrcholy však tentokrát budeme zpracovávat rekurzivně. Pokaždé, když budeme otevírat

<sup>1</sup>Resp. každá hrana je v neorientovaných grafech započítána dvakrát, protože každý vrchol obsahuje v seznamu svých sousedů vždy „protějščí“ vrchol (stejný argument, jako u odvozování časové složitosti BFS).

nový vrchol, se rekurzivně zavoláme všechny jeho sousední vrcholy, u nichž opakujeme stejnou proceduru. Po prozkoumání všech sousedů daný vrchol uzavřeme. Stejně jako BFS si tak budeme uchovávat pole *stavů* pro jednotlivé vrcholy.

#### Algoritmus 1.4.1 (DFS)

*Vstup:* Graf  $G = (V, E)$  a počáteční vrchol  $v_0 \in V$ .

*// Inicializace*

**Pro** každý vrchol  $v \in V$  **opakuj:**

$stav(v) \leftarrow \text{nenalezený}$

Zavolej DFS2( $v_0$ )

*// Rekurzivní volání na vrcholy*

**Funkce** DFS2(vrchol  $v$ )

$stav(v) \leftarrow \text{otevřený}$

**Pro** každý sousední vrchol  $w$  vrcholu  $v$  **opakuj:**

**Pokud**  $stav(w) = \text{nenalezený}$ , **proved'**:

Zavolej DFS2( $w$ )

$stav(v) \leftarrow \text{uzavřený}$

**Věta 1.4.2** (Složitost DFS). Algoritmus DFS doběhne v čase  $\mathcal{O}(n + m)$  a spotřebuje paměť  $\mathcal{O}(n + m)$ .

*Důkaz.* Algoritmus DFS se oproti BFS liší pouze v pořadí, v jakém pořadí dosažitelné vrcholy zpracovává, to však nemá na časovou složitost žádný vliv. Argument pro její odvození je tak stejný jako u BFS, viz věta 1.3.2 v minulé sekci.

V paměti si musíme uchovávat reprezentaci grafu, to zabere  $\mathcal{O}(n + m)$  paměti (opět např. pomocí seznamu sousedů) a máme seznam *stav* s  $n$  prvky (vrcholy). Zároveň si při volání DFS2 musíme na zásobník rekurze ukládat jednotlivé *aktivační záznamy*. Protože vrcholů je v grafu  $n$ , pak na zásobníku rekurze bude v jednu chvíli maximálně  $n$  záznamů, tj.  $\mathcal{O}(n)$ . Celkově spotřebujeme  $\mathcal{O}(n + m) + \mathcal{O}(n) + \mathcal{O}(n) = \mathcal{O}(n + m)$  paměti.  $\square$



Je dobré si uvědomit, že byť algoritmy BFS a DFS mají stejnou časovou a prostorovou složitost, nelze zcela rovnocenně použít na stejné typy úloh. Např. BFS se hodí pro hledání nejkratší cesty *v neohodnoceném grafu* (pro ohodnocené grafy se používá např. Dijkstrův algoritmus, viz sekce 1.6), kdežto DFS se více hodí na prohledávání stavového prostoru, neboť typicky nezabere tolik paměti.



Cesta, kterou se DFS dostane do libovolného vrcholu  $v$ , nemusí být nutně nejkratší (silně závisí na pořadí, v jakém procházíme sousedy jednotlivých vrcholů).

## 1.5 Binární halda

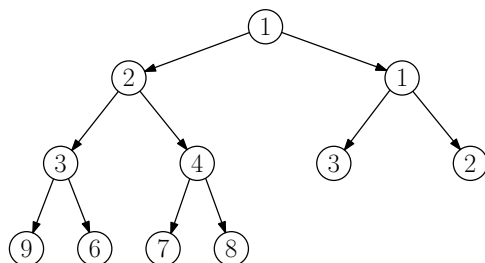
Uvedme motivační příklad na úvod. Mějme seznam čísel, z něhož chceme (pokud možno co nejrychleji) vybrat minimální/maximální hodnotu. Pro maximum bychom sestavit následující jednoduchý algoritmus.

**Algoritmus 1.5.1** (MAX)*Vstup:* Seznam čísel  $x_1, x_2, \dots, x_n$  $m \leftarrow x_1$ **Pro**  $i = 1, 2, \dots, n$  **opakuji:****Pokud**  $x_i > m$ , **provedi:** $m \leftarrow x_i$ *Výstup:* Maximální hodnota seznamu  $m$ 

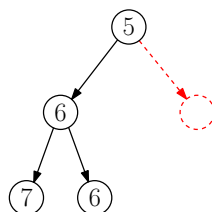
Časová složitost bude zjevně  $\mathcal{O}(n)$ , neboť algoritmus prochází všech  $n$  prvků. Takovou úlohu lze však řešit rychleji, pokud si prvky vhodně uspořádáme. K tomu můžeme použít tzv. *haldu*.

**Definice 1.5.2** (Minimová binární halda). Minimová binární halda je datová struktura tvaru binárního stromu, kde v každém vrcholu je uložena *právě jedna* hodnota (tzv. *klíč*, pro vrchol  $v$  budeme značit jeho klíč  $k(v)$ ) a navíc platí:

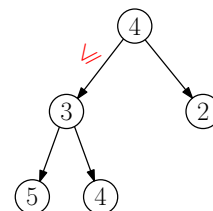
- (i) každá hladina je *plně obsazena*, kromě poslední, přičemž hladiny jsou zaplněny *zleva*
- (ii) a je-li  $v$  libovolný vrchol a  $s$  jeho syn, pak  $k(v) \leq k(s)$ .



(a) Korektní halda.



(b) Chybějící vrchol v 1. hladině.



(c) Klíč levého syna je menší než klíč kořene.

Obrázek 1.3: Příklady korektních a nekorektních hald.

Zde se nyní na chvíli pozastavme. Podmínka (ii) v definici binární haldy 1.5.2 má za následek totiž velmi příjemnou vlastnost, když se podíváme, kde se v haldě nachází minimum. Pokud se budeme pohybovat od kořene směrem „dolů“, hodnoty ve vrcholech se budou pouze zvětšovat, neboť klíče synů musí mít vždy stejnou nebo větší hodnotu než klíč v rodiči. Minimum se tak vždy nachází *v kořeni stromu*, což znamená, že zjištění minima tak můžeme provést v *konstantním čase*  $\mathcal{O}(1)$ .



Pokud bychom chtěli naopak *maximovou binární haldu*, bude definice 1.5.2 vypadat obdobně, akorát v podmínce (ii) bude obrácená nerovnost, tj.  $k(v) \geq k(s)$  (klíč v rodiči má vždy stejnou nebo vyšší hodnotu než klíče v jeho synech). Maximum se bude opět nacházet v kořeni haldy.

Je však více operací, které bychom rádi s haldou prováděli. Vypišme si všechny, které nás budou zajímat.

- INSERT( $x$ ) – *vložení* nového vrcholu s klíčem  $x$  do haldy.
- MIN() – *nalezení* vrcholu s nejmenším klíčem (už jsme zmínili).
- EXTRACTMIN() – *odebrání* vrcholu s nejmenším klíčem.
- INCREASE( $v$ ) – *zvýšení* hodnoty klíče ve zvoleném vrcholu  $v$ .
- DECREASE( $v$ ) – *snížení* hodnoty klíče ve zvoleném vrcholu  $v$ .

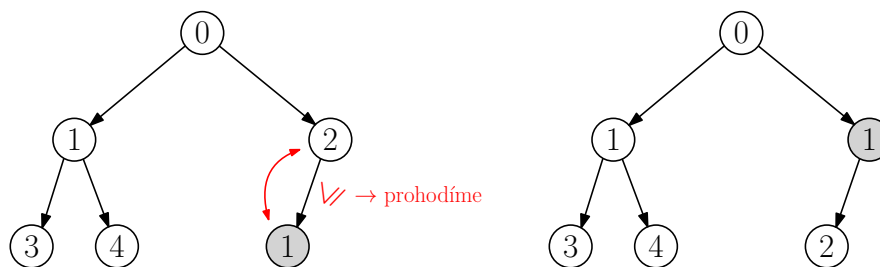
Podívejme se postupně na jednotlivé operace a jejich realizaci. S dovolením si zde nyní odpustíme zápis



pomocí pseudokódu a pro jednoduchost si dané operace pouze slovně vysvětlíme. Pro následné odvození časové složitosti nám to bude stačit.

### Vkládání nového vrcholu

Při vkládání nového vrcholu (INSERT) se nejdříve potřebujeme vypořádat s tím, kam vrchol v haldě umístíme. S tím nám ale pomůže podmínka (i) v definici binární haldy. Všechny hladiny stromu jsou vždy plně obsazené, kromě poslední, která se všechny vrcholy nachází vlevo. To znamená, že nový vrchol můžeme umístit na první volnou pozici vlevo na poslední hladině. To však nemůžeme provést zcela beztestně, neboť nemáme nijak zaručeno, že bude splněna podmínka (ii). Klíč v novém vrcholu může mít hodnotu *ostře menší* než jeho rodič. Haldu „opravíme“ postupným prohazováním vrcholu s jeho rodičem, dokud nebude podmínka splněna (viz obrázek 1.4). Postup můžeme zapsat zkráceně ve třech



Obrázek 1.4: Vkládání nového vrcholu do haldy.

bodech takto:

- Vložíme nový vrchol s klíčem  $x$  na první volnou pozici zleva na poslední hladině.
- pokud je klíč rodiče větší než  $x$ , prohodíme vrcholy (resp. jejich klíče)<sup>2</sup>.
- Opakujeme druhý krok.

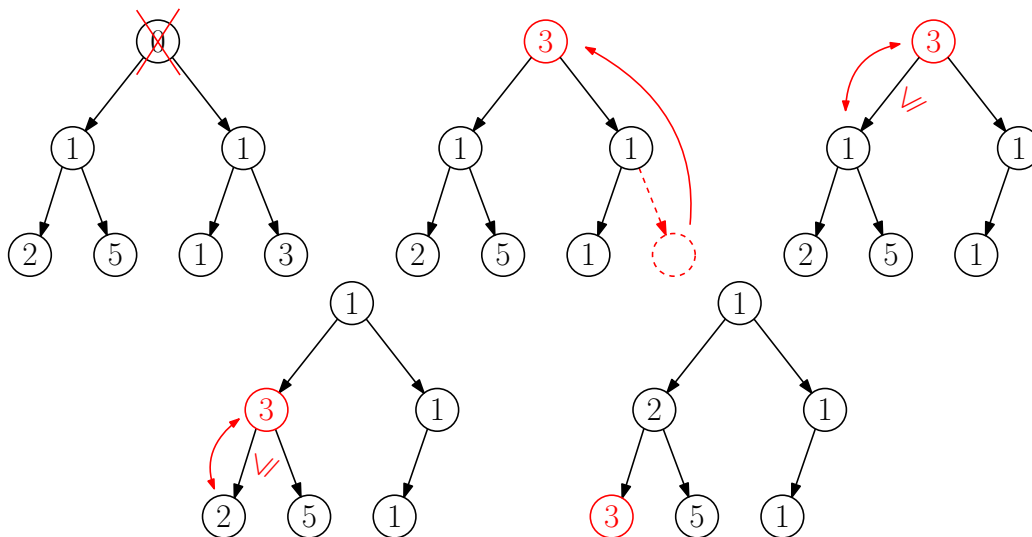
### Odstranění minima

Co se týče získání minimálního klíče v haldě, jedná se o velmi triviální operaci. Zkrátka „přečteme“ klíč v kořeni a jsme hotovi. Ovšem pokud bychom chtěli minimum (EXTRACTMIN) ze stromu odstranit, bude to již o něco složitější. Kořen ze stromu nemůžeme „jen tak“ smazat, jeho pozici musí zastoupit jiný vrchol. Abychom neporušili vlastnosti haldy, nahradíme odstraněný kořen *nejlevějším vrcholem na poslední hladině*. Tím jsme jistě neporušili vlastnost (i), neboť poslední hladina, jako jediná, nemusí být plně obsazená.

Nyní však (stejně jako u vkládání vrcholu) nastává problém s druhou podmínkou, neboť touto operací jsme ji mohli porušit. Provedeme obdobný proces, jako při vkládání vrcholu do haldy, ale vrchol nyní bude „probublávat“ směrem dolů. Podíváme se na syny daného vrcholu a pokud klíč některého z nich je menší než klíč nového kořene, pak jej s ním prohodíme (v případě, že klíče obou synů jsou menší, než klíč kořene, prohodíme s menším z nich). V bodech můžeme zapsat celou operaci následovně:

- Smažeme kořen a nahradíme jej nejlevějším vrcholem na poslední hladině.
- Tento vrchol (resp. jeho klíč) porovnáme s jeho syny a případně prohodíme s tím, jehož klíč je menší.

<sup>2</sup>Vrchol v podstatě takto „probublá“ do správné pozice ve stromě (příp. až do pozice kořene).



Obrázek 1.5: Odebírání vrcholu (kořene) s minimálním klíčem.

- Opakujeme druhý krok.

Operacím, které jsme prezentovali při vkládání vrcholu, resp. odebírání minima z haldy, kdy vrchol „probublával“ nahoru, resp. dolů, se někdy nazývají BUBBLEUP a BUBBLEDOWN. Ještě se nám budou hodit u operací INCREASE a DECREASE.

### Zvýšení a snížení hodnoty klíče ve vrcholu

Poslední dvojice operací, která se nám bude hodit, je zvýšení (INCREASE) a snížení (DECREASE) hodnoty klíče ve vybraném vrcholu. K tomu potřebujeme akorát vyřešit, jak budeme k vrcholům přistupovat. Podle klíče vyhledávat neumíme, ale můžeme si zavést např. pomocný slovník, který budeme „adresovat“ pomocí příslušného vrcholu a vrácenou hodnotou bude klíč ve vrcholu. Takto spotřebujeme navíc pouze  $\mathcal{O}(n)$  paměti, kde  $n$  je počet vrcholů v haldě.

Realizace samotných operací je již jednoduchá. Pokud provedeme INCREASE klíče v určitém vrcholu, pak z důvodu, že klíče v synech vrcholu jsou stejné nebo větší, se halda může pokazit pouze „směrem dolů“. Tedy provedeme nám již známé prohazování vrcholu s jeho syny, dokud nebude halda opravena (BUBBLEDOWN), stejně jako v případě odebírání kořene (EXTRACTMIN).

Operaci DECREASE provedeme zcela stejně, akorát nyní se halda bude kazit „směrem nahoru“, takže provedeme BUBBLEUP, jako při vkládání nového vrcholu (INSERT).



V případě *maximové binární haldy* by operace vypadaly zcela stejně, akorát při operaci INCREASE budeme opravovat haldu směrem nahoru a u DECREASE směrem dolů.

### Časové složitosti operací

Pojďme si nyní rozebrat časové složitosti zmíněných operací INSERT, MIN, EXTRACTMIN, INCREASE a DECREASE a podívat se, jak moc jsme si pomohli oproti práci s polem (seznamem). Pokud se pozorně podíváme na operace popsané výše, je zjevné, že nejvíce bude naše operace zpomalovat ono „probublávání“ vrcholu při opravování haldy (vyjma operace MIN, kde jen přečteme klíč v kořeni), tj. BUBBLEUP

a BUBBLEDOWN. Na nich bude celková časová složitost záviset.



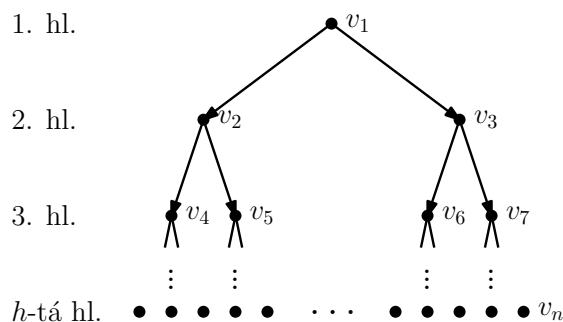
Všimněme si, že po každém prohození vrcholů při BUBBLEUP nebo BUBBLEDOWN se vrchol posune o jednu hladinu výše/níže.

Víme tak, že při opravování haldy se vrchol může posunout *maximálně o počet hladin*, který má daná halda. Časová složitost daných operací bude tak závislá na jejich počtu. Tím jsme se dostali o trochu blíže řešení, ale rádi bychom věděli, jak se bude dobře trvání daných operací měnit v závislosti na *počtu vrcholů v haldě*, nikoliv počtu hladin. Mezi těmito proměnnými však existuje hezká závislost.

Dejme tomu, že naše halda má  $n$  vrcholů v celkově  $h$  hladinách, přičemž poslední hladina je *plně obsazena* (viz obrázek 1.6). (Mohlo by se, v obecném případě, samozřejmě stát, že poslední hladina plně obsazena nebude, ale jediné, co se tím změní, bude, že mezi  $n$  a výsledným výrazem bude místo rovnosti nerovnost. S plnou hladinou se nám ale bude lépe počítat, protože při analýze časové složitost nás zajímá nejhorší možný případ.) Pokud budeme mít haldu s jednou hladinou, bude mít pouze jeden vrchol, a to kořen. S dvěma hladinami budou již 3 vrcholy v haldě. S třemi hladinami jich bude 7, atd (viz tabulka 1.1).

Počet hladin $h$	1	2	3	4	5	6
Počet vrcholů $n$	1	3	7	15	31	63

Tabulka 1.1: Vztah mezi počtem hladin  $h$  a počtem vrcholů  $n$  v plně obsazené haldě.



Obrázek 1.6: Odebírání vrcholu (kořene) s minimálním klíčem.

Z tabulky 1.1 si můžeme všimnout, že počet vrcholů je vždy *mocnina dvojky snižená o jedna*. Výsledná závislost je tedy  $n = 2^h - 1$ . V případě, že by poslední hladina nebyla plně obsazena, by se rovnost změnila v nerovnost, tj.  $n \leq 2^h - 1$ . Tím máme již vše připravené k tomu, abychom odvodili časovou složitost daných operací.

**Věta 1.5.3** (Složitost operací v binární haldě). Operace INSERT, EXTRACTMIN, INCREASE a DECREASE mají časovou složitost  $\mathcal{O}(\log n)$ . Operace MIN má časovou složitost  $\mathcal{O}(1)$ .

*Důkaz.* V případě MIN je to jednoduché, zkrátka jen přečteme klíč v kořeni, což zjevně potrvá  $\mathcal{O}(1)$ . U zbývajících operací opravujeme haldu pomocí BUBBLEUP a BUBBLEDOWN. Předpokládejme, nastal nejhorší možný případ, tj. halda má  $h$  hladin a je plně obsazena (tzn. včetně poslední hladiny). Víme, že „probublání“ vrcholu haldou nahoru/dolů potrvá řádově  $\mathcal{O}(h)$ . My však víme, že  $n = 2^h - 1$ . Tedy zde bude stačit, když si vyjádříme  $h$  z rovnosti.

$$n = 2^h - 1 \Leftrightarrow 2^h = n + 1 \Leftrightarrow h = \log_2(n + 1) \stackrel{*}{=} \frac{1}{\log 2} \cdot \log(n + 1).$$

(V rovnosti  $*$  jsme využili vzorec  $\log_b a = \log a / \log b$ .) Operace BUBBLEUP a BUBBLEDOWN tedy potvrzují

$$\mathcal{O}(h) = \mathcal{O}\left(\frac{1}{\log 2} \cdot \log(n+1)\right) \stackrel{*}{=} \mathcal{O}(\log n).$$

(V  $*$  je jednička v logaritmu zanedbatelná v rámci  $\mathcal{O}$ -notace. Výraz  $1/\log 2$  představuje konstantu a tudíž je též zanedbatelný.) Tedy operace INSERT, EXTRACTMIN, INCREASE a DECREASE mají logaritmickou časovou složitost.  $\square$

Zkusme si na závěr udělat menší porovnání oproti poli, se kterým jsme začínali (viz tabulka 1.2). Lo-

	INSERT	MIN	EXTRACTMIN	INCREASE	DECREASE
Pole (seznam)	$\mathcal{O}(1)$	$\mathcal{O}(n)$	$\mathcal{O}(n)$	$\mathcal{O}(1)$	$\mathcal{O}(1)$
Binární halda	$\mathcal{O}(\log n)$	$\mathcal{O}(1)$	$\mathcal{O}(\log n)$	$\mathcal{O}(\log n)$	$\mathcal{O}(\log n)$

Tabulka 1.2: Porovnání časových složitostí operací v haldě a v poli.

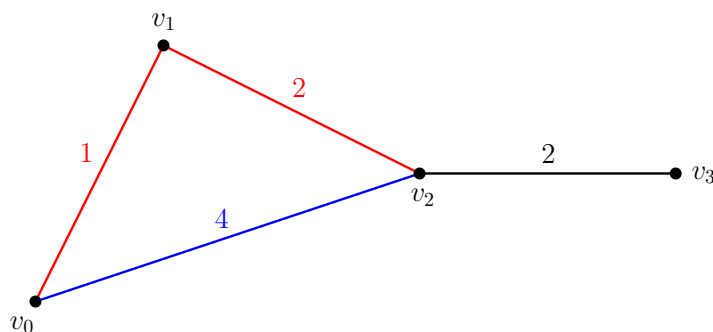
garitmická časová složitost je určitě lepší, než lineární, je však vidět, že jsme si zároveň pohoršili v případě vkládání a úpravy hodnot klíčů. Je tomu tak z důvodu, že pole má svou výhodu v téměř nulové režii, kdežto halda (kvůli své pevně definované struktuře) spotřebuje nějaký čas, aby byla uvedena do korektního stavu.

## 1.6 Dijkstrův algoritmus

Již jsme si ukázali, že v *nehodnoceném grafu*  $G = (V, E)$  umíme relativně jednoduše najít délku nejkratší cesty do libovolného vrcholu z nějakého výchozího vrcholu  $v_0 \in V$ . Obvykle však hrany nemusí mít stejnou váhu (cenu). Cesty (vrcholy) mezi městy (hrany) mohou být v různém stavu a některé jsou tak lepší než jiné.



Zde ji narážíme na problém, neboť obecně platí, že když nalezneme vrchol přes dvojici různých hran, nemusí být nalezené cesty stejně dlouhé. Na obrázku 1.7 si lze všimnout, že cesta  $(v_0, v_1, v_2)$  je kratší než  $(v_0, v_2)$ , přestože má více hran.



Obrázek 1.7: Příklad ohodnoceného grafu.

Nabízí se varianta převést ohodnocený graf na neohodnocený tak, že rozdělíme hranu na takový počet hran, kolik činí její původní váha.

## 1.7 Algoritmus A\*

## Kapitola 2

# Dynamické programování