

Relatório 2º Projeto ASA 2022/2023

Grupo: tp012

Alunos: David Pires (103458) Diogo Miranda (102536)

Descrição do Problema e da Solução

Problema: Dado um grafo $G = (V, E)$, determinar o caminho de maior peso possível no grafo (Maximum Spanning Tree).

Solução: Aplicação do Algoritmo de Kruskal mas com uma pequena alteração. Até ao sort o algoritmo mantém-se porém depois percorre-se as edges do fim do vetor para o início (ordem decrescente) em vez do início do vetor para o fim (ordem crescente). Desta forma retira-se primeiro as edges de maior peso, obtendo-se a Maximum Spanning Tree.

Análise Teórica

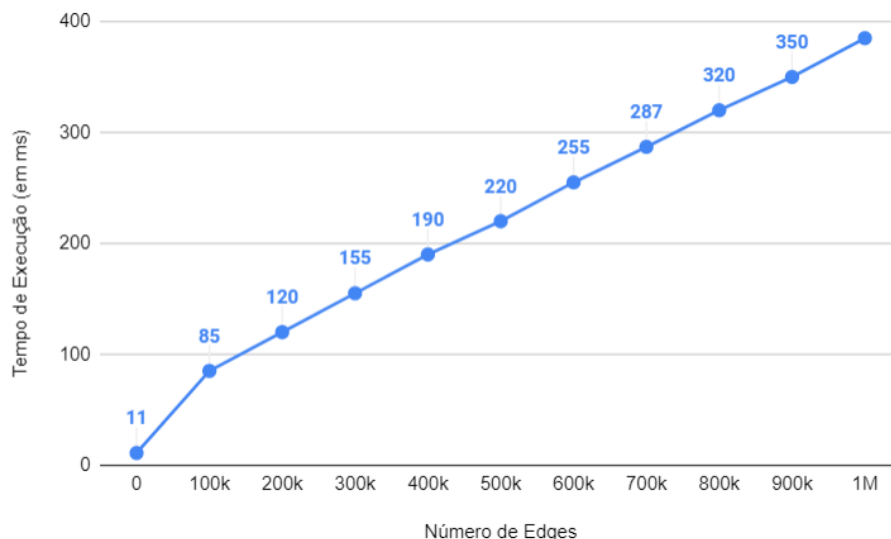
- Ler o input dado (simple loop que lê todas as entradas ($\#V, \#E, \text{edges}$)): $O(E+2) = O(E)$
- Criação do vetor para guardar os vértices e a sua raiz: $O(V)$
- Criação do vetor para guardar as edges: $O(E)$
- Dar sort no vetor de edges (utilizada a função `sort()` da biblioteca `<algorithm>`): $O(E \cdot \log(E))$
- Implementação de Kruskal, percorrer todas as edges, $O(E)$ vezes a complexidade de uma chamada à função `notCycle()`. Na função `notCycle()` todos os parents da tree com menor tamanho são unidos à maior árvore, com compressão de caminhos percorre-se todos os vértices (\pm procura em árvore binária, tem complexidade $O(\log(E))$). Assim a complexidade é: $O(E \cdot \log(E))$

Note-se que a nossa implementação de Kruskal não utiliza o critério de desempate por rank na junção de árvores pelo que a procura nas árvores será mais lenta que $\log(E)$ no pior caso. A nossa implementação de Kruskal terá uma complexidade um pouco pior que a demonstrada.

Complexidade Global:

$$O(E \times \log(E))$$

Os seguintes resultados foram obtidos através de cortes do seguinte teste com o comando `sed` de UNIX. Os resultados foram obtidos com a ferramenta `hyperfine` e são uma média de entre 100~200 testes.



Esta função pode parecer linear mas $E \cdot \log(E)$ também o parece para estes números elevados. $f(E)=E$ é uma função linear, e $f(E)=\log(E)$ para estes números elevados cresce muito lentamente pelo que parece linear ($\log(100k)=11.5, \dots, \log(1M)=13.8$).

Assim Podemos concluir que gráfico aproxima-se da função E . Pelo que suporta a nossa suposição da complexidade deste programa ser:

$$O(E \times \log(E))$$

Com 0 edges o tempo de execução não é 0 uma vez que ainda são gerados anteriormente os vetores para receber os vértices e a sua respetiva raiz. Este exemplo utiliza 10000 vértice, pelo que este processo ainda vai demorar algum tempo. Também podemos concluir aqui que para inputs com muitos vértices e poucas edges a complexidade de gerar este vetor será maior do que resolver o problema, assim nestes casos a complexidade da solução será:

$$O(V)$$