

CES12 - Lab 2023

Paradigmas de Programação

SSP - Subset Sum Problem

O problema SSP

O problema SSP é uma simplificação do Knapsack (mochila) geral, onde todos os itens tem lucro igual ao peso. E no nosso caso, ainda simplificando, não interessa obter uma soma menor do que o tamanho da mochila: a pergunta é apenas : existe um subconjunto de itens cuja soma de pesos é igual ao tamanho da mochila?

Mesmo o problema simplificado ainda é NP-completo e pseudo-polinomial.

Existem várias técnicas elaboradas de solução, e o aluno deve implementar:

- Uma solução por programação dinâmica (PD)
- Uma segunda solução diferente, chamada de A2 (Aluno2): e.g. Branch-and-Bound (BB) ou Meet-in-the-Middle (MM). Não pode repetir Programação Dinâmica, que já foi coberta pela primeira solução.
- Quem quiser, opcionalmente, visando bônus, pode implementar melhorias além da aula, em uma terceira solução que chamamos de “Extra”. Detalhes serão discutidos a seguir.

Implementação

Existe uma classe derivada para PD e outra para A2, fornecidas com métodos em branco a serem implementados pelo aluno. Ambas herdam da seguinte classe abstrata:

```
class SubsetSumSolverAbstract {
public:

    virtual bool solve(const std::vector< long> &input,
                      long value, std::vector< char> &output)=0;

    virtual std::string getName() { return "ABSTRACT"; }

};
```

O método `getName` já está implementado no arquivo header fornecido para as classes derivadas. Portanto o aluno deverá implementar o método `solve` para as duas classes derivadas fornecidas.

O método `solve` recebe como entrada:

- `Input` vetor de `long`, inteiros contendo os pesos dos itens.
- `value` capacidade da mochila

`Long` aqui não é exagero, inclusive um dos geradores de instâncias teve que ser limitado para não estourar o tipo `long`.

Como saída:

- O método deve retornar `true` se existe solução; e `false` caso contrário.
- Se o método retorna `true`, deve preencher, como saída, o vetor `output` com `true/false` (é `char`, mas usamos como `bool`), onde `output[i] == true` significa que o item `i` faz parte da solução encontrada.
 - Se não existe solução e o método retorna `false`, o vetor `output` não deve representar uma solução válida, obviamente.

Relatório

Só vale implementar algoritmos que o aluno compreenda. Se o aluno implementa e não explica no relatório, pode ser convidado a explicar o algoritmo.

Descrição da implementação

Há inúmeros algoritmos, variantes e melhorias que podem ser aplicados à ambos BB e PD. Descreva qualquer melhoria implementada sobre os algoritmos apresentados na aula teórica e as referências usadas, caso houver. Comente o código mais relevante para as melhorias para permitir relacionar o relatório com o código.

- **Cite nominalmente** qual o algoritmo escolhido para o seu “A2” (Branch and Bound, Meet in the Middle, ou outro)
- Deixe claro a que método está se referindo, não misture o discurso do PD com o A2, BB ou MM! Recomendo separar em seções claramente tituladas com o nome do método.
- Descreva especialmente as regras de ‘poda’ da árvore de busca do BB (Valem diagramas, fotos de desenhos à mão, etc).

Para quem implementar alguma melhoria em relação à aula:

- Descreva qualquer melhoria implementada sobre os algoritmos apresentados na aula teórica e as referências usadas, se houver.
 - Comente o código mais relevante para as melhorias para permitir relacionar o relatório com o código.

- A implementação EXTRA deve ser usada para comparar a implementação melhorada com outra convencional.

Comparação dos resultados

Apresente e plote resultados para todos e cada um dos geradores de instâncias e todos os algoritmos.

Discuta e explique os resultados, especialmente as diferenças de desempenho dos algoritmos em cada tipo de instância.

Comparar com o gabarito é útil, mesmo sem entender detalhes, como referência para diferenciar melhor os resultados melhores e piores de cada algoritmo.

- Como o objetivo é comparar algoritmos, é mais apropriado agrupar os gráficos por gerador de instância do que por algoritmo. E.g., se mostrar os resultados de todos os algoritmos na instância P3, talvez na mesma figura, fica mais fácil visualizar a diferença entre os algoritmos.
- Os geradores de instâncias PX (P3 P4 P5) são similares, exceto pelos valores dos números. Diferenças dependendo dos valores dos pesos devem ser visíveis.
 - Uma boa pergunta para começar a pensar: dada uma entrada aleatória, é mais provável existir solução com valores pequenos ou com valores grandes?

Formato da saída do teste TimedT

Cada linha de texto tem o formato

<int>,<float>,<int>,<int>

Correspondendo a

<input size>, <average execution time>, <number of positive responses>, <number of trials>

Código correspondente:

```
result_dump << s << ", "<< sum_times/(float)e.repeat << ", "<< count_yes
<< ", " << e.repeat << std::endl;
```

Bônus (para quem implementou alguma melhoria):

Os algoritmos mais rápidos da turma obterão bônus desde que:

- O aluno **explique** porque o seu algoritmo melhorou de desempenho, e quais os casos melhores para o seu algoritmo.
- O aluno **inclua nos testes** os casos relevantes para demonstrar o desempenho (tanto no teste que efetivamente testa, quanto no teste que gera arquivos de resultados).

Testes

Existe uma função de testes genérica que recebe uma struct com listas representando:

- Nomes dos algoritmos (DD PD A2 EX) - DD é o gabarito
- Tamanhos
- Nomes dos geradores de instâncias
 - **NOVO:** Geradores de instâncias com '*' no fim forçam a existir solução.
 - Elementos do vetor input são aleatoriamente somados, e value recebe o valor dessa soma. Exemplo: P3* RAND*
 - Ou seja, a regra de cálculo da capacidade para o gerador de instância não é seguida se o nome do gerador for modificado com sufixo '*'.
 - Exemplo: P3 gera uma instância P3, com $c = n \cdot 10^3 / 4$. Mas P3* ignora a regra e gera uma instância conforme descrita acima.
- Número de repetições

A função genérica testará todas as combinações dos valores indicados.

Exemplo:

```
INSTATIATE_TEST_SUITE_P(TestsManySmallUpto20,
    SSPTest,
    ::testing::Values(SSP_Exp({"DD", "PD", "A2", "EX"},
        {10, 15, 20},
        {"P3", "P6", "P9", "RAND", "EVOD"}
    ), 3)
);
```

Estes teste testa os 4 algoritmos com tamanhos 10,15,20, com os 5 geradores indicados. Cada combinação (4 x 3 x 5 combinações) é repetida 3 vezes.

Os testes hardcoded testam até tamanho 15.

Testes gerados pelo aluno:

No final do arquivo de teste há o seguinte código:

```
INSTATIATE_TEST_SUITE_P(InstanceViewerAluno,
    InstanceView,
    ::testing::Values( alunoViewInstance() )
);

INSTATIATE_TEST_SUITE_P(Tests_Aluno,
    SSPTest,
    ::testing::Values( alunoTestSSP1() )
```

```

    );
    INSTANTIATE_TEST_SUITE_P(Tests_AlunoTimed1,
        SSPTimedT,
        ::testing::Values( alunoTestTimed1() )
    );

```

1. O primeiro não executa nenhum algoritmo, apenas chama os geradores de instâncias e imprime as instâncias para ajudar o aluno a entender as diferentes instâncias.
2. O segundo chama a rotina de teste genérica que efetivamente testa os resultados contra o gabarito (há 3 versões permitindo incluir 3 testes diferentes)
3. O terceiro não testa nada, apenas mede o tempo de execução e gera arquivos de dados (há duas versões permitindo incluir 2 gerações de arquivos diferentes)

O ponto interessante é que as funções `alunoViewInstance()` `alunoTestTimed1()` e `alunoTestSSP1()` estão incluídas no código fonte do aluno:

```

SSP_Exp alunoTestSSP() {
return SSP_Exp(
    // {"DD","A2","PD"},
    // DD-gabarito A2-BB or MM PD-ProgDinamic
    {"DD"}, // choose algorithms
    {},//{10,15}, // choose sizes. if empty, test does nothing
    // possible instance generators: choose as many as you wish to
test
    {"TODD","P3","P6","P9","RAND", "EVOD","AVIS"}
    // note: TODD and AVIS are not random, do not need to repeat the
test
    ,3 ); // how many times to repeat the test
}

```

As funções numeradas 1,2,3 são apenas possibilidades de executar vários testes com parâmetros diferentes na mesma execução.

- Para os testes PX é possível chamar de P1 a P9. Nenhum dos algoritmos da aula resolve P9 em tempo/memória razoável, mas se precisar de um teste maior, pode usar.
- Também é possível definir um conjunto de testes pequenos para testar um algoritmo durante o desenvolvimento.

Se a lista de tamanhos estiver vazia, nada será testado.

Apenas editando estes dados, o aluno pode testar quaisquer combinações de tamanho, algoritmo e gerador de instância que quiser, ou gerar medidas de tempo de execução para as condições que quiser.

Sobre pseudo-polinomial

O tamanho de um problema é definido pelo número de bits necessário para representar a entrada.

Quando dizemos que ordenação é $O(n \log n)$, sabemos que o número de trocas e comparações é $O(n \log n)$. Não depende dos valores dos números, desde que possamos comparar os valores e que comparações e trocas de elementos nos vetores tenham tempo constante.

Já se o SSP é $O(Wn)$ (W é o peso máximo dos itens, o valor máximo de um elemento do vetor), qual o tamanho da entrada? Depende de W , ou seja, depende dos valores dos itens, não só do número de itens.

1. O número de bits para representar W é $\log(W)$ (log na base 2)
2. portanto o tamanho da representação binária de um item é $t \sim \log(W)$
3. Assim $W \sim 2^t$
4. Logo $O(Wn)$ na verdade significa $O(2^t * n * t)$ que não é polinomial no tamanho da entrada em bits.

Por um lado, pseudo-polinomial não é polinomial, o que é importante teoricamente: se $O(Wn)$ fosse polinomial, então este algoritmo $O(Wn)$ implicaria que $P = NP$. É importante na prática, pois para valores grandes, o algoritmo é lento.

Por outro lado, para valores pequenos de W , o algoritmo se comporta como polinomial. O que não é relevante teoricamente para classificar o problema, mas é importante na prática, pois para valores pequenos o algoritmo é rápido.

Ou seja, a não ser que $P = NP$, nenhum problema NP-completo tem solução eficiente (polinomial) e geral (válida para todos os casos). No caso dos problemas NP-completos mas pseudo-polinomiais, pelo menos no caso de valores pequenos existe solução eficiente.

Dicas

em `SSPInstanceGenerator.h` há 2 funções disponíveis para imprimir instâncias do SSP, chamadas `streamSSP`, que podem ajudar a debugar.

Regras

Há 5 coisas a fazer: 3 algoritmos de troco + 2 de SSP. E as respectivas comparações e perguntas.

Precisa fazer no mínimo 2 algoritmos, **e tudo o que conseguir fazer/responder/comparar com esses 2 algoritmos**. Depois na segunda entrega pode completar o mesmo relatório.

Recomendo que terminem o troco (os 3 algoritmos + relatório) para fechar um assunto na 1a entrega. Isso é mais do que o mínimo para o 1o deadline. (E talvez o Alonso não cubra todos os paradigmas até a 1a entrega)

Um exemplo do mínimo seria 2 algoritmos para o Troco comparados entre eles, sendo que o relatório será completado na segunda entrega que incluirá o 3o algoritmo.

Se não entregar o mínimo conta atraso como 1pt dia na nota total do lab que vale peso 2, parando em 5 dias, ou seja, a nota máxima do lab 4 (que tem peso 2) será 5. Equivale a zero em um lab. E na segunda entrega é preciso entregar o SSP (não vale entregar só o troco na segunda submissão e querer nota de um lab)

Rationale: o Alonso demorará algumas semanas para cobrir todos os paradigmas. Na primeira entrega, espero que pelo menos 2 algoritmos já tenham sido cobertos pelo Alonso.

Entrega: na entrega 1 deve-se realizar um zip de toda pasta src ou apenas dos arquivos do problema do Troco?

Deixe todos os arquivos, zipe o diretório src normalmente.

Lembre da demonstração que fiz na primeira aula, apenas indico ao meu script qual é o seu diretório, e ele compila tudo. Se deletar arquivos .cpp ou .h, não consigo compilar. Como na primeira entrega o lab não está pronto 100%, já espero que nem todos os testes passem.

E na segunda entrega?

Nada diferente, tudo igual. Zipe todo o diretório src normalmente, inclusive o troco, o ssp, e o que já foi entregue na primeira entrega.

Nota:

O Lab tem peso 2 no bimestre. 50% cada parte (Troco e SSP). Só haverá mais um outro lab até o fim, portanto vale $\frac{2}{3}$ da nota de lab no bimestre.

O aluno pode implementar apenas um entre as soluções Backtracking, Branch-and-Bound (BB) e Meet-in-the-Middle?

Sim. Precisa de **uma outra** solução além de PD. Backtracking e Branch-and-Bound são apenas nomes diferentes para buscas exaustivas, mesmo que espertas o suficiente para evitar percorrer todos os ramos da árvore. MM é outro algoritmo, que não é BB ou Backtracking mas também é válido.

FAQ

O vetor de pesos da mochila dos testes está ordenado?

A ultima linha do método que gera as instâncias chama a função auxiliar `SortAndCutXAboveCapacity`. Olhem em `SSPInstanceGenerator.cpp`, ela ordena os valores, e também para todos os geradores o item máximo é menor do que a capacidade. Vocês podem checar o código dos testes e dos geradores de instâncias pra conferir. Se falhar por não estar ordenado, basta ordenar.

Info sobre versões anteriores não devem ser importantes para os alunos.

Versão 2023

- Criados os testes `WithSolution` para testar repetidamente instâncias com solução. Os alunos reclamaram que a maioria das instâncias não tinha solução.
- Função auxiliar `forceSolution(...)`, dada uma instância, muda value de forma a forçar que exista uma solução.
- Note: Apenas os testes “`WithSolution`” usam as instâncias com “*” que chamam `forceSolution`. Eventuais bugs não devem afetar o resto dos testes.

Versão 2022

- Separados os testes `Timed` para medir o tempo total de cada algoritmo.
- receita para novas versoes de cmake

Versão 2021

- Mudado o nome da classe de testes e string de identificação de `BB / BranchBound` para `A2 / Aluno2`, para deixar claro que pode ser `BB` ou `MM`
- Criado classe `Extra / EX` para quem quiser implementar melhorias poder comparar as melhorias

Versão 200609

- Não muda nenhuma funcionalidade ou interface para o aluno
- Apenas atualiza header obsoleto e chamadas internas a funções não-standard que podem (depende do seu sistema) **facilitar a compilação**. Só isso.

- Se conseguiu compilar com a versão anterior, não é necessário mudar. Provavelmente a geração de instâncias com distribuição diferente não fará diferença na prática.
- Os erros que podem ser corrigidos por esta versão são:
 - Falta do header `<values.h>`.
 - Falta da função `random()`.

Mudanças (nenhuma afeta o código do aluno)

1. Em `include/subsetsum.h`, o header obsoleto `<values.h>` foi substituído por `<float.h>` (se trata da lib interna com a solução, não interfere no código do aluno)
2. Na classe `SSPInstanceGenerator`, chamadas a função `random()` (que faz parte do standard POSIX mas não do standard C++) foram substituídas pelos geradores de números aleatórios do header `<random>`, parte do standard C++11.
3. O código que gera as instâncias PX e EVENODD agora é como nos slides (usando uma distribuição uniforme, diretamente com a API `<random>`), eliminando o algoritmo de incremento usado antes.

Versão 190503

Os testes exigiam memória demais, pois o tamanho da tabela é $O(nW)$. W era grande demais pois os valores dos elementos dos vetores de entrada eram grandes demais. Por isso, os testes em geral foram diminuídos de tamanho especialmente no W e também no n (embora o número de testes foi aumentado em alguns casos)

Nada foi mudado no código da lib, no código fornecido em `src`, ou na lib fechada da solução.

- Os testes PX não estão mais hardcoded, é possível chamar de P1 a P9
- Substituí P3 P6 P9 por P3 P4 P5, diminuindo muito o valor dos elementos mas ainda permitindo verificar as diferenças entre P3 e P5
- Eliminei o teste TODD
- Diminuí o tamanho máximo dos vetores de 20 para 15 (embora os alunos que me mostraram conseguiram executar os testes com tamanho 20 em alguns minutos)
- Tanto o P9 quanto o TODD estão fora do testes mas ainda disponíveis para vocês, se implementarem algo mais sofisticado.