

Linguaggi di Programmazione Anno Accademico 2020-2021  
Progetto gennaio 2021 (E1P)

## “Graph Algorithms: Minimum Spanning Trees”

*Marco Antoniotti, Gabriella Pasi e Rafael Penaloza*

Consegna:

*Venerdì 8 gennaio 2021, ore 23:59 GMT+1 Time*

### Introduzione

Un problema che appare spesso sotto varie guise consiste nel connettere diversi “punti” in modo “equivalente”, ad esempio collegandoli con dei fili ma senza creare dei cicli. Un altro problema tipico è quello di calcolare il percorso più breve da un punto a un altro di una mappa<sup>1</sup>.

Vi sono diversi algoritmi in grado di risolvere questi problemi, noti in letteratura come il “*Minimum Spanning Tree*” (MST Problem, cfr., [CLR+09] capitolo 23) ed il “*Single Source Shortest Path Problem*” (MST Problem, cfr., [CLR+09] capitolo 24).

Lo scopo di questo progetto è di implementare l’algoritmo di **Prim** (cfr., [CLR+09] 23.2) per la soluzione del problema MST per grafi non-diretti e connessi con pesi non negativi.

Per procedere all’implementazione di questi algoritmi è necessario – e, di fatto, è la parte principale del progetto – produrre un’implementazione di un MINHEAP (o MINPRIORITYQUEUE).

Nel seguito troverete le specifiche dell’API richiesta e dei suggerimenti su come affrontare e risolvere alcuni problemi implementativi che, si pensa, potrebbero presentarsi.

### Grafi in Prolog

In “The Art of Prolog” si suggerisce come rappresentare dei semplici grafi diretti in Prolog. L’idea è di inserire direttamente nella base-dati del sistema, fatti del tipo:

```
vertex(v) .  
vertex(u) .  
vertex(w) .
```

```
arc(u, v, 0) .  
arc(u, w, 10) .  
arc(v, w, 4) .  
arc(w, u, 1) .
```

Inoltre, possiamo pensare di inserire degli altri dati nella base-dati Prolog; ad esempio, possiamo inserire informazioni riguardanti associate ad ogni vertice mediante dei predicati che rappresentano queste associazioni. Ad esempio, potremmo supporre che ad ogni vertice sia associata una posizione su una mappa.

---

<sup>1</sup> Ad esempio, calcolare la distanza tra Porta Ludovica e Piazza Napoli a Milano (a meno di trovarsi in un racconto di Umberto Eco).

```
position(v, 10, 22).
position(u, 234, 11).
position(w, 1, 34).
...
```

Una volta scelta una rappresentazione in memoria di un grafo (diretto) è semplice manipolare i grafi in Prolog e costruire delle API che ci permettono di costruire algoritmi più complessi, quali l'algoritmo di Prim per la soluzione del problema MST.

## Interfaccia Prolog per la manipolazione di grafi

L'interfaccia richiesta è descritta nel seguito. Si noti come ogni predicato mette in relazione un identificatore speciale che denota un particolare grafo. Si noti anche che tutti i predicati richiesti presumono l'utilizzo delle primitive di manipolazione della base di dati Prolog: `assert`, `retractall` e `retract` in particolare<sup>2</sup>.

**Nota.** Molto importante. Il sistema SWI-Prolog contiene una libreria chiamata **ugraph**. *Non potete usarla.*

**new\_graph(G) .**

Questo predicato inserisce un nuovo grafo nella base-dati Prolog. Una sua semplice implementazione potrebbe essere

```
new_graph(G) :- graph(G), !.
new_graph(G) :- assert(graph(G)), !.
```

### Esempio

```
?- new_graph(il_mio_grafettino).
true

?- graph(G).
G = il_mio_grafettino

?- new_graph(map('Milan', points_of_interest)).
true

?- graph(G).
G = il_mio_grafettino ;
G = map('Milan', points_of_interest)
...
```

**delete\_graph(G) .**

Rimuove tutto il grafo (vertici e archi inclusi) dalla base-dati Prolog.

**new\_vertex(G, V) .**

Aggiunge il vertice V nella base-dati Prolog. N.B. si richiede che il predicato che rappresenta i vertici, da aggiungere alla base-dati Prolog, sia `vertex(G, V)`. Anche in questo caso dovrete usare i predicati di manipolazione della base-dati Prolog. Notate che è, in generale, permesso che uno stesso vertice possa appartenere a più grafi distinti.

**graph\_vertices(G, Vs) .**

Questo predicato è vero quanto Vs è una lista contenente tutti i vertici di G<sup>3</sup>.

**list\_vertices(G) .**

Questo predicato stampa alla console dell'interprete Prolog una lista dei vertici del grafo G (usate `listing/1`).

<sup>2</sup> Attenzione: i predicati di manipolazione della base-dati Prolog possono lasciare delle alternative negli stack di esecuzione; in questo caso potrebbe essere che il sistema Prolog possa generare delle soluzioni extra. Cercate di evitarle.

<sup>3</sup> Il predicato standard `findall/3` vi sarà utile in questo e altri casi.

**new\_arc(G, U, V, Weight) .**

Aggiunge un arco del grafo G alla base dati Prolog. N.B. è richiesto che il predicato che rappresenta gli archi, da aggiungere alla base-dati Prolog, sia `arc(G, U, V, Weight)`. Per comodità potete anche costruire una versione `new_arc/3` così definita:

```
new_arc(G, U, V) :- new_arc(G, U, V, 1).
```

**graph\_arcs(G, Es) .**

Questo predicato è vero quando `Es` è una lista di tutti gli archi presenti in `G`.

**vertex\_neighbors(G, V, Ns) .**

Questo predicato è vero quando `V` è un vertice di `G` e `Ns` è una lista contenente gli archi, `arc(G, V, N, W)`, che portano ai vertici `N` immediatamente raggiungibili da `V`.

**adj(G, V, Vs) .**

Questo predicato è vero quando `V` è un vertice di `G` e `Vs` è una lista contenente i vertici, `vertex(G, V)`, ad esso adiacenti; si noti che in un grafo non diretto si devono inserire nella lista `Vs` tutti i vertici adiacenti.

**list\_arcs(G) .**

Questo predicato stampa alla console dell'interprete Prolog una lista degli archi del grafo `G` (è il simmetrico di `list_vertices/1`).

**list\_graph(G) .**

Questo predicato stampa alla console dell'interprete Prolog una lista dei vertici e degli archi del grafo `G`.

**read\_graph(G, FileName) .**

Questo predicato legge un "grafo" `G`, da un file `FileName` e lo inserisce nel data base di Prolog. Il formato di questo file è semplicissimo. Ogni riga contiene 3 elementi separati da un carattere di tabulazione (in altre parole è un "tab separated value" file, o un "CSV" file con separatore il carattere di tabulazione). Il tipo del file deve essere ".csv". Potete usare la libreria Prolog CSV per leggere il file suddetto. Un esempio di file può essere:

```
u v 1
v zuzzurellone 12
v y 4.2
...
```

Attenzione al formato dei numeri *floating point*. Devono usare il punto come separatore della parte decimale e non la virgola.

**write\_graph(G, FileName) .**

**write\_graph(G, FileName, Type) .**

Questo predicato è vero quando `G` viene scritto sul file `FileName` secondo il valore dell'argomento `Type`. `Type` può essere `graph` o `edges`. Se `Type` è `graph`, allora `G` è un termine che identifica un grafo nella base di dati Prolog; In `FileName` saranno scritti gli archi del grafo secondo il formato descritto per `read_graph/2`. Se `Type` è `edges`, allora `G` è una lista di archi, ognuno dei quali viene stampato su `FileName`, sempre secondo il formato descritto per `read_graph/2`.

La versione `write_graph/2` è implementata come

```
write_graph(G, FileName) :- write_graph(G, FileName, graph).
```

## MST in Prolog

La soluzione del problema MST con l'algoritmo di Prim dovrà essere implementata mediante i predicati seguenti. I predicati più delicati da implementare sono quelli che modificano lo stato della base-dati del Prolog; di fatto, si tratta di implementare una modifica dello "stato" della memoria del sistema. L'API per la soluzione del problema MST è la seguente.

**vertex\_key(G, V, K) .**

Questo predicato è vero quando  $V$  è un vertice di  $G$  e, durante e dopo l'esecuzione dell'algoritmo di Prim, contiene il peso minimo di un arco che connette  $V$  nell'albero minimo; se questo arco non esiste (ed all'inizio dell'esecuzione) allora  $K$  è *inf* (cfr., [CLR+09] 23.2).

Questo predicato va dichiarato *dynamic*.

**vertex\_previous(G, V, U) .**

Questo predicato è vero quando  $V$  ed  $U$  sono vertici di  $G$  e, durante e dopo l'esecuzione dell'algoritmo di Prim, il vertice  $U$  è il vertice “genitore” (“precedente”, o “parent”) di  $V$  nel *minimum spanning tree* (cfr., [CLR+09] 23.2).

Questo predicato va dichiarato *dynamic*.

NB i predicati *vertex\_key/3* e *vertex\_previous/3* sono “dinamici” e sono asseriti (o ritrattati) durante l'esecuzione dell'algoritmo. I prossimi predicati servono per modificare queste “memorizzazioni”.

I predicati che servono per risolvere il problema MST sono *mst\_prin/2* e *mst\_get/3*.

**mst\_prin(G, Source) .**

Questo predicato ha successo con un effetto collaterale. Dopo la sua prova, la base-dati Prolog ha al suo interno i predicati *vertex\_key(G, V, k)* per ogni  $V$  appartenente a  $G$ ; la base-dati Prolog contiene anche i predicati *vertex\_previous(G, V, U)* per ogni  $V$ , ottenuti durante le iterazioni dell'algoritmo di Prim. Naturalmente i predicati *vertex\_key(G, V, K)* e *vertex\_previous(G, V, U)* devono essere corretti rispetto alla soluzione del problema MST.

**mst\_get(G, Source, PreorderTree) .**

Questo predicato è vero quando *PreorderTree* è una lista degli archi del MST ordinata secondo un attraversamento *preorder* dello stesso, fatta rispetto al peso dell'arco. Attenzione che l'albero non è binario e dovete ordinare archi con pari peso secondo l'ordinamento “lessicografico” del vertice “target”; l'esempio qui sotto (controllare i pesi e i nomi dei nodi target) dovrebbe essere illustrativo:

```
[arc(G, a, b, W1),
 arc(G, b, c, W2),
 arc(G, b, d, W2),
 arc(G, d, e, W3),
 arc(G, b, f, W2),
 ...,
 arc(G, UK, VK, Wk)]
```

Una tipica interrogazione del sistema potrebbe essere la seguente:

```
?- mst_prin(my_graph, s),
    mst_get(my_graph, s, MST) .
```

Come anticipato, l'implementazione dell'algoritmo di Prim ha bisogno di un'implementazione funzionante di una coda a priorità (*priority queue*), in altre parole di un MINHEAP. Nel seguito si descriverà l'API di una libreria Prolog che implementa un MINHEAP.

## MINHEAP in Prolog

Un MINHEAP è una struttura dati che prevede le seguenti operazioni: NEWHEAP, INSERT, HEAD, EXTRACT, MODIFYKEY. Si rimanda a [CLR+09] Capitolo 6 e Sedgewick e Wayne *Algorithms* [SW11] Capitolo 2.4 per la spiegazione del funzionamento di queste operazioni.

La libreria Prolog che implementa il MINHEAP avrà l'API seguente.

**new\_heap(H) .**

Questo predicato inserisce un nuovo heap nella base-dati Prolog. Una sua semplice implementazione potrebbe essere

```
new_heap(H) :- heap(H, _S), !.
new_heap(H) :- assert(heap(H, 0)), !.
```

Notate che il predicato `heap(H, S)` mantiene la dimensione corrente dello heap nel secondo argomento.

**`delete_heap(H)` .**

Rimuove tutto lo heap (incluse tutte le “entries”) dalla base-dati Prolog.

**`heap_has_size(H, S)` .**

Questo predicato è vero quanto `S` è la dimensione corrente dello heap. Una semplice implementazione potrebbe essere:

```
heap_has_size(H, S) :- heap(H, S).
```

**`heap_empty(H)` .**

Questo predicato è vero quando lo heap `H` non contiene elementi.

**`heap_not_empty(H)` .**

Questo predicato è vero quando lo heap `H` contiene almeno un elemento.

Un MINHEAP mantiene delle associazioni tra chiavi `K` e valori `V`. Si suggerisce di mantenere queste associazioni nella base-dati Prolog mediante predicati `heap_entry(H, P, K, V)`, dove `P` è la “posizione” nello heap `H`. I fatti `heap_entry/4` dovranno essere asseriti e ritrattati a seconda della bisogna durante le operazioni di ristrutturazione del MINHEAP.

**`heap_head(H, K, V)` .**

Il predicato `heap_head/3` è vero quando l’elemento dello heap `H` con chiave minima `K` è `V`.

**`heap_insert(H, K, V)` .**

Il predicato `heap_insert/3` è vero quando l’elemento `V` è inserito nello heap `H` con chiave `K`.

Naturalmente, lo heap `H` dovrà essere ristrutturato in modo da mantenere la proprietà che `heap_head(H, HK, HV)` sia vero per `HK` minimo e che la “heap property” sia mantenuta ad ogni nodo dello heap.

**`heap_extract(H, K, V)` .**

Il predicato `heap_extract/3` è vero quando la coppia `K, V` con `K` minima, è rimossa dallo heap `H`.

Naturalmente, lo heap `H` dovrà essere ristrutturato in modo da mantenere la proprietà che `heap_head(H, HK, HV)` sia vero per `HK` minimo e che la “heap property” sia mantenuta ad ogni nodo dello heap.

**`modify_key(H, NewKey, OldKey, V)` .**

Il predicato `modify_key/4` è vero quando la chiave `OldKey` (associata al valore `V`) è sostituita da `NewKey`. Naturalmente, lo heap `H` dovrà essere ristrutturato in modo da mantenere la proprietà che `heap_head(H, HK, HV)` sia vero per `HK` minimo e che la “heap property” sia mantenuta ad ogni nodo dello heap.

**Nota.** Implementate questo predicato solo se necessario.

**`list_heap(H)` .**

Il predicato richiama `listing/1` per stampare sulla console Prolog lo stato interno dello heap.

Il consiglio è di implementare la libreria MINHEAP, e di assicurarsi che funzioni, prima di passare ad implementare l’algoritmo di Prim.

## Common Lisp

L’implementazione in Common Lisp richiede, come immaginabile, l’utilizzo di assegnamenti per modificare lo stato del sistema<sup>4</sup>.

### Grafi in Common Lisp

Vi sono diversi modi di rappresentare i grafi in Common Lisp. Naturalmente è possibile adottare le rappresentazioni standard a *lista di adiacenza* (*adjacency list*) o a *matrice di adiacenza* (*adjacency*

---

<sup>4</sup> É possibile costruire queste strutture dati in modo funzionale e senza effetti collaterali, ma risulta tanto complicato quanto elegante.

*matrix*), ma si cercherà di adottare una rappresentazione ibrida più simile alla rappresentazione Prolog per, si spera, semplificare il lavoro.

L'idea principale è di avere dei vertici rappresentati da *atomi* (*simboli e numeri interi*) e di definire delle *hash-tables* che useranno questi atomi come chiavi. De facto, queste hash-tables si comporteranno come la knowledge base di Prolog<sup>5</sup>.

Di conseguenza assumiamo di avere le seguenti hash-tables (si vedrà dopo come crearle e manipolarle).

```
*vertices*
*arcs*
*graphs*
*visited*
*vertex-keys*
*previous*
```

La convenzione di usare asterischi attorno ai nomi è una pura convenzione dei programmatori Common Lisp.

## Hash Tables in Common Lisp

Le hash-tables sono strutture dati primitive in Common Lisp. Le funzioni che le manipolano sono essenzialmente le seguenti.

**make-hash-table**: crea una hash-table.

**clrhash**: rimuove ogni coppia chiave/valore dalla hash-table.

**gethash**: ritorna il valore associato ad una chiave, o NIL.

**remhash**: rimuove il valore associato ad una chiave.

**maphash**: come **mapcar** ma prende una funzione di due argomenti (uno per la chiave ed uno per il valore) ed una hash-table ed applica la funzione ad ognuna delle coppie.

Per modificare il contenuto di una hash-table, oltre a **clrhash**, si usa l'operatore di assegnamento, **setf**, in congiunzione con **gethash**.

La seconda parte del capitolo “*Collections*” di “*Practical Common Lisp*” di Seibel contiene un'altra introduzione alle hash-tables (<http://www.gigamonkeys.com/book/collections.html>).

## Le Hash Tables dei grafi in per il progetto

Tornando alle hash-tables per il progetto, esse vanno definite nel seguente modo<sup>6</sup>.

```
(defparameter *vertices* (make-hash-table :test #'equal))
...
(defparameter *graphs* (make-hash-table :test #'equal))
... ; Etc. Etc. Etc.
```

Il parametro passato per keyword, **:test**, è la funzione che viene usata per testare se un certo elemento è una chiave nella hash-table; nel caso in questione si usa la funzione **equal**.

Se si vuole aggiungere un grafo alla hash-table **\*graphs\*** si usa il codice qui sotto

```
(setf (gethash 'il-mio-grafettino *graphs*) ...)
```

Si pazienti ancora un attimo riguardo il valore che si inserirà nella hash-table.

## Interfaccia Common Lisp per la manipolazione di grafi

Seguendo la falsariga dell'interfaccia Prolog, per il Common Lisp si dovrà predisporre l'interfaccia descritta qui sotto.

---

<sup>5</sup> Non dovrebbe sfuggire l'analogia con le “tabelle” di una base di dati relazionale.

<sup>6</sup> NB. Ogni volta che si ricarica il codice, le suddette hash-tables sono re-instaziate e tutto quello che contenevano prima, garbage-collected. È un effetto collaterale di **defparameter**.

**is-graph** *graph-id* → *graph-id* or NIL

Questa funzione ritorna il *graph-id* stesso se questo grafo è già stato creato, oppure NIL se no. Una sua implementazione è semplicemente

```
(defun is-graph (graph-id)
  ;; graph-id è una s-expr non nulla (non NIL).
  (gethash graph-id *graphs*))
```

**new-graph** *graph-id* → *graph-id*

Questa funzione genera un nuovo grafo e lo inserisce nel data base (ovvero nella hash-table) dei grafi. Una sua implementazione potrebbe essere la seguente:

```
(defun new-graph (graph-id)
  ;; graph-id è una s-expr non nulla (non NIL).
  (or (gethash graph-id *graphs*)
      (setf (gethash graph-id *graphs*) graph-id)))
```

## Esempio

```
cl-prompt> (new-graph 'il-mio-grafettino)
IL-MIO-GRAFETTINO

cl-prompt> (is-graph 'il-mio-grafettino)
IL-MIO-GRAFETTINO

cl-prompt> (is-graph 'G2)
NIL

cl-prompt> (new-graph '(mappa (milano) punti-interessanti))
(MAPPA (MILANO) PUNTI-INTERESSANTI)

cl-prompt> (is-graph '(mappa (milano) punti-interessanti))
(MAPPA (MILANO) PUNTI-INTERESSANTI)

cl-prompt> (is-graph 'G2)
NIL
```

**delete-graph** *graph-id* → NIL

Rimuove l'intero grafo dal sistema (vertici archi etc); ovvero rimuove tutte le istanze presenti nei data base (ovvero nelle hash-tables) del sistema.

**new-vertex** *graph-id vertex-id* → *vertex-rep*

Aggiunge un nuovo vertice *vertex-id* al grafo *graph-id*. Notate come la rappresentazione di un vertice associ un vertice ad un grafo (o più). Una possibile implementazione di **new-vertex** potrebbe essere la seguente:

```
(defun new-vertex (graph-id vertex-id)
  ;; vertex-id è un atomo: un simbolo (non NIL) o un intero.
  (setf (gethash (list 'vertex graph-id vertex-id)
                  *vertices*)
        (list 'vertex graph-id vertex-id)))
```

**graph-vertices** *graph-id* → *vertex-rep-list*

Questa funzione torna una lista di vertici del grafo.

**new-arc** *graph-id vertex-id vertex-id* &optional *weight*  
→ *arc-rep*

Questa funzione aggiunge un arco del grafo *graph-id* nella hash-table *\*arcs\**. La rappresentazione di un arco è

```
(arc graph-id u v weight)
```

**graph-arcs** *graph-id* → *arc-rep-list*

Questa funzione ritorna una lista di tutti gli archi presenti in *graph-id*.

**graph-vertex-neighbors** *graph-id vertex-id* → *arc-rep-list*  
Questa funzione ritorna una lista *arc-rep-list* contenente gli archi

(arc graph-id vertex-id N W)

che portano ai vertici N immediatamente raggiungibili da vertex-id.

**graph-vertex-adjacent** *graph-id vertex-id* → *vertex-rep-list*  
Questa funzione ritorna una lista *vertex-rep-list* contenente i vertici

(vertex graph-id N)

adiacenti a vertex-id. Si noti che in un grafo non diretto si devono inserire nella lista *vertex-rep-list* tutti i vertici adiacenti.

**graph-print** *graph-id*

Questa funzione stampa alla console dell'interprete Common Lisp una lista dei vertici e degli archi del grafo graph-id.

## MST in Common Lisp

Anche in Common Lisp dovreste implementare un'interfaccia standardizzata, sempre sulla falsariga di quella descritta per il sistema Prolog.

L'API per la soluzione del problema MST è la seguente.

**mst-vertex-key** *graph-id vertex-id* → *k*

Questa funzione, dato un *vertex-id* di un grafo *graph-id* ritorna, durante e dopo l'esecuzione dell'algoritmo di Prim, il peso minimo di un arco che connette *vertex-id* nell'albero minimo; se questo arco non esiste (ed all'inizio dell'esecuzione) allora *k* è MOST-POSITIVE-DOUBLE-FLOAT (cfr., [CLR+09] 23.2).

**mst-previous** *graph-id V* → *U*

Questa funzione, durante e dopo l'esecuzione dell'algoritmo di Prim, ritorna il vertice *U* che il vertice "genitore" ("precedente", o "parent") di *V* nel *minimum spanning tree V* (cfr., [CLR+09] 23.2).

NB le funzioni *mst-vertex-key*, e *mst-previous* operano sulle hash-tables descritte precedentemente e dal nome eponimo.

Le funzioni che servono per risolvere il problema MST sono *MST* e *shortest-path*.

**mst-prim** *graph-id source* → *NIL*

Questa funzione termina con un effetto collaterale. Dopo la sua esecuzione, la hash-table *\*vertex-key\** contiene al suo interno le associazioni (*graph-id V*) ⇒ *d* per ogni *V* appartenente a *graph-id*; la hash-table *\*previous\** contiene le associazioni (*graph-id V*) ⇒ *U* calcolate durante l'esecuzione dell'algoritmo di Prim. Naturalmente il contenuto delle varie hash-tables deve essere corretto rispetto alla soluzione del problema MST.

**mst-get** *graph-id source* → *preorder-mst*

Questa funzione ritorna *preorder-mst* che è una lista degli archi del MST ordinata secondo un attraversamento *preorder* dello stesso, fatta rispetto al peso dell'arco. Attenzione che l'albero non è binario e dovete ordinare archi con pari peso secondo l'ordinamento "lessicografico" del vertice "target"; l'esempio qui sotto (controllare i pesi e i nomi dei nodi target) dovrebbe essere illustrativo:

```
((ARC G A B W1)
 (ARC G B C W2)
 (ARC G B D W2)
 (ARC G D E W3)
 (ARC G B F W2)
 ...
 (ARC G UK VK WK))
```

Una tipica interazione con il sistema potrebbe essere la seguente:



```
cl-prompt> (mst-prim 'my-graph 's)
NIL

cl-prompt> (mst-get 'my-graph 's)
...
```

Come anticipato, l'implementazione dell'algoritmo di Prim ha bisogno di un'implementazione funzionante di una coda a priorità (*priority queue*), in altre parole di un MINHEAP. Nel seguito si descriverà l'API di una libreria Common Lisp che implementa un MINHEAP.

## MINHEAP in Common Lisp

Un MINHEAP è una struttura dati che prevede le seguenti operazioni: NEWHEAP, INSERT, HEAD, EXTRACT, MODIFYKEY. Si rimanda a [CLR+09] Capitolo 6 e Sedgewick e Wayne *Algorithms* [SW11] Capitolo 2.4 per la spiegazione del funzionamento di queste operazioni.

La libreria Common Lisp che implementa il MINHEAP avrà l'API descritta nel seguito. Seguendo l'esempio descritto precedentemente per la gestione dei grafi, si assume la presenza di una hash-table chiamata

**\*heaps\***

che è costruita nel solito modo.

Per implementare gli heaps in Common Lisp nella maniera più tradizionale è necessario introdurre una seconda struttura dati Common Lisp: gli arrays (ed i vettori).

Per creare un array in Common Lisp si usa la funzione **make-array**; dato che useremo solo array monodimensionali la chiamata che serve è semplicemente la seguente:

```
cl-prompt> (make-array 3)
#(NIL NIL NIL) ; In Lispworks.
```

che costruisce un array di N elementi (in questo caso 3). Per recuperare un elemento nella posizione i-esima si usa la funzione **AREF**; per inserirne uno nella posizione i-esima si usa **SETF** in combinazione con AREF.

```
cl-prompt> (defparameter a (make-array 3))
A

cl-prompt> a
#(NIL NIL NIL) ; In Lispworks.

cl-prompt> (aref a 1) ; Gli arrays sono indicizzati a 0.
NIL

cl-prompt> (setf (aref a 1) 42)
42

cl-prompt> a
#(NIL 42 NIL)

cl-prompt> (aref a 1)
42
```

Le funzioni da implementare sono le seguenti.

**new-heap** *H* &optional (*capacity* 42) → *heap-rep*

Questa funzione inserisce un nuovo heap nella hash-table **\*heaps\***. Una sua semplice implementazione potrebbe essere

```
(defun new-heap (heap-id &optional (capacity 42))
  (or (gethash heap-id *heaps*)
      (setf (gethash heap-id *heaps*)
```

```
(list 'heap heap-id 0 (make-array capacity))))))
```

Quindi una heap-rep è una lista (potete anche usare altri oggetti Common Lisp) siffatta:

```
(HEAP heap-id heap-size actual-heap)
```

Ne consegue che anche le funzioni di “accesso” ad uno heap-rep sono le ovvie: **heap-id**, **heap-size** e **heap-actual-heap**.

Notate che si usa il “nome” dello heap per recuperarlo<sup>7</sup>. Notate che il nella hash table **\*heaps\*** si mantengono le “heap-reps” indicizzate con il nome dello heap.

Le altre funzioni necessarie sono

**heap-delete** *heap-id*  $\rightarrow T$

Rimuove tutto lo heap indicizzato da *heap-id*. Potete usare la funzione **remhash** per questo scopo.

**heap-empty** *heap-id*  $\rightarrow \text{boolean}$

Questo predicato è vero quando lo heap *heap-id* non contiene elementi.

**heap-not-empty** *heap-id*  $\rightarrow \text{boolean}$

Questo predicato è vero quando lo heap *heap-id* contiene almeno un elemento.

Un MINHEAP mantiene delle associazioni tra chiavi  $K$  e valori  $V$ . L’implementazione degli heap in Common Lisp è la solita basata su un array monodimensionale che si può trovare, ad esempio, in [CLR+09] e [SW11].

**heap-head** *heap-id*  $\rightarrow (K\ V)$

La funzione **heap-head** ritorna una lista di due elementi dove  $K$  è la chiave minima e  $V$  il valore associato.

**heap-insert** *heap-id K V*  $\rightarrow \text{boolean}$

La funzione **heap-insert** inserisce l’elemento  $V$  nello heap *heap-id* con chiave  $K$ . Naturalmente, lo heap *heap-id* dovrà essere ristrutturato in modo da mantenere la “heap property” ad ogni nodo dello heap.

**heap-extract** *heap-id*  $\rightarrow (K\ V)$

La funzione **heap-extract** ritorna la lista con  $K$ ,  $V$  e con  $K$  minima; la coppia è rimossa dallo heap *heap-id*. Naturalmente, lo heap *heap-id* dovrà essere ristrutturato in modo da mantenere la “heap property” ad ogni nodo dello heap.

**heap-modify-key** *heap-id new-key old-key V*  $\rightarrow \text{boolean}$

La funzione **heap-modify-key** sostituisce la chiave *OldKey* (associata al valore  $V$ ) con *NewKey*. Naturalmente, lo heap *heap-id* dovrà essere ristrutturato in modo da mantenere la “heap property” ad ogni nodo dello heap. Attenzione che al contrario dell’implementazione Prolog, questa operazione può risultare molto costosa (lineare nella dimensione dello heap). Perché? Come potreste pensare di aumentare la “heap-rep” per rendere questa operazione più efficiente?

**Nota.** Implementate funzione predicato solo se necessario.

**heap-print** *heap-id*  $\rightarrow \text{boolean}$

Questa funzione stampa sulla console lo stato interno dello heap *heap-id*. Il formato di questa stampa è libero.

Anche per il Common Lisp, il consiglio è di implementare la libreria MINHEAP, e di assicurarsi che funzioni, prima di passare ad implementare l’algoritmo di Prim.

---

<sup>7</sup> Ciò non è strettamente necessario, ma rende, come si è detto, il codice più simile a quello Prolog.

## Tests

Per essere sicuri di avere degli algoritmi funzionanti, è bene generare una serie di grafi a caso (inclusi quelli presentati in [CLR+09] e [SW11]) e testare che il proprio algoritmo si comporti come ci si aspetta.

## Da consegnare

Dovrete consegnare un file `.zip` (i files `.tar` o `.tar.gz` o `.rar` **non sono accettabili!!!**) dal nome

`Cognomi_Nomi_Matricola_MST_LP_202101.zip`

*Nomi* e *Cognomi* devono avere solo la prima lettera maiuscola, *Matricola* deve avere lo zero iniziale se presente.

Questo file *deve contenere una sola directory* (folder, cartella) con lo stesso nome del file (meno il suffisso `.zip`). Al suo interno ci deve essere *una sola* sottodirectory chiamata ‘Prolog’. Al suo interno questa directory deve contenere il file Prolog caricabile e interpretabile, più tutte le istruzioni e i commenti che riterrete necessari includere. Il file Prolog si deve chiamare `mst.pl`. Istruzioni e commenti devono trovarsi in un file chiamato `README.txt`.

Consideriamo, ad esempio, un ipotetico studente Mario Epaminonda Bianchi Rossi, con matricola 012345. Questo studente dovrà consegnare un file di nome

`Bianchi_Rossi_Mario_Epaminonda_012345_MST_LP_202101.zip` che, una volta spacchettato, dovrà produrre questa struttura di directory e files:

```
Bianchi_Rossi_Mario_Epaminonda_012345_MST_LP_202101/
├── Lisp/
│   ├── mst.lisp
│   └── README.txt
└── Prolog/
    ├── mst.pl
    └── README.txt
```

Potete aggiungere altri files, ma il loro caricamento dovrà essere effettuato automaticamente al momento del caricamento (“loading”) del file `mst.pl`.

Come sempre, valgono le direttive standard (reperibili sulla piattaforma Moodle) circa la formazione dei gruppi.

Ogni file deve contenere all’inizio un commento con il nome e matricola di ogni componente del gruppo. Ogni persona deve consegnare un elaborato, anche quando ha lavorato in gruppo.

## Esempio

```
prompt$ unzip -l Antoniotti_Marco_424242_MST_LP_202101.zip
```

```
Archive: Antoniotti_Marco_424242_MST_LP_202101.zip
```

Length	Date	Time	Name
0	12-02-18	09:59	Antoniotti_Marco_424242_MST_LP_202101/
0	12-04-18	09:55	Antoniotti_Marco_424242_MST_LP_202101/Lisp/
4623	12-04-18	09:51	Antoniotti_Marco_424242_MST_LP_202101/Lisp/mst.lisp
10598	12-04-18	09:53	Antoniotti_Marco_424242_MST_LP_202101/Lisp/README.txt
0	12-04-18	09:55	Antoniotti_Marco_424242_MST_LP_202101/Prolog/
4623	12-04-18	09:51	Antoniotti_Marco_424242_MST_LP_202101/Prolog/mst.pl
10598	12-04-18	09:53	Antoniotti_Marco_424242_MST_LP_202101/Prolog/README.txt
15221			4 files

*Il termine ultimo della consegna sulla piattaforma Moodle è venerdì 8 gennaio 2021, ore 23:55 GMT+1 Time.*

## ATTENZIONE!

NON fate copia-incolla di codice da questo documento, o da altre fonti. Spesso vengono inseriti dei caratteri UNICODE nel file di testo che creano dei problemi agli scripts di valutazione.

## Valutazione

In aggiunta a quanto detto nella sezione “Indicazioni e requisiti” seguono ulteriori informazioni sulla procedura di valutazione.

Abbiamo a disposizione una serie di esempi e test standard *che verranno eseguiti in maniera completamente automatica* e saranno usati per la valutazione programmi, così da garantire l’oggettività della valutazione. Se i files sorgenti non potranno essere letti/caricati nell’ambiente SWI-Prolog e/o nell’ambiente Lispworks Common Lisp, il progetto non sarà ritenuto sufficiente. (N.B.: il programma *deve necessariamente funzionare in SWI-Prolog e in Lispworks*, ma non necessariamente in ambiente Windows; usate solo primitive presenti nell’ambiente SWI-Prolog e Lispworks).

Il mancato rispetto dei nomi indicati per funzioni e predicati, o anche delle strutture proposte e della semantica esemplificata nel testo del progetto, oltre a comportare ritardi e possibili fraintendimenti nella correzione, possono comportare una diminuzione nel voto ottenuto.

## Riferimenti

[CLR+09] Thomas H. Cormen, Charles E. Leiserson, Ronald L. Rivest, Clifford Stein, *Introduction to Algorithms*, Third Edition, The MIT Press, 2009 (Capitoli 6 e 23.2)

[SW11] Robert Sedgewick, Kevin Wayne, *Algorithms*, Fourth Edition, Addison Wesley Professional, 2011 (Capitoli 2.4 <http://algs4.cs.princeton.edu/24pq/> e 4.4 <http://algs4.cs.princeton.edu/44sp/>)