



Algoritmos y Estructuras de Datos

Cursada 2018

Prof. Alejandra Schiavoni (ales@info.unlp.edu.ar)

Prof. Catalina Mostaccio (catty@lifa.info.unlp.edu.ar)

Prof. Laura Fava (lfava@info.unlp.edu.ar)

Prof. Pablo Iuliano (piuliano@info.unlp.edu.ar)

Grafos

Camino de costo mínimo

- *Data Structures and Algorithm Analysis in Java; 2nd Ed. Mark Allen Weiss (Capítulo 9)*
- *Estructuras de datos y algoritmos; Mark Allen Weiss. (Capítulo 9)*

Agenda

- ❖ Caminos de costo mínimo
 - ❖ Definición
 - ❖ Algoritmos para el cálculo del camino mínimo desde un origen en:
 - Grafos sin peso
 - Grafos con pesos positivos
 - Algoritmo de Dijkstra: dos implementaciones
 - Grafos con pesos positivos y negativos
 - Grafos acíclicos
 - ❖ Algoritmo para el cálculo de los caminos mínimos entre todos los pares de vértices

Camino de costo mínimo

Definición

Sea $G=(V,A)$ un grafo dirigido y pesado, el costo $c(i,j)$ está asociado a la arista $v(i,j)$.

Dado un camino: $v_1, v_2, v_3, \dots, v_N$

El costo del camino es:

$$C = \sum_{i=1}^{N-1} c(i, i+1)$$

Este valor también se llama longitud del camino pesado.

La longitud del camino no pesado es la cantidad de aristas

Camino de costo mínimo

Definición (cont.)

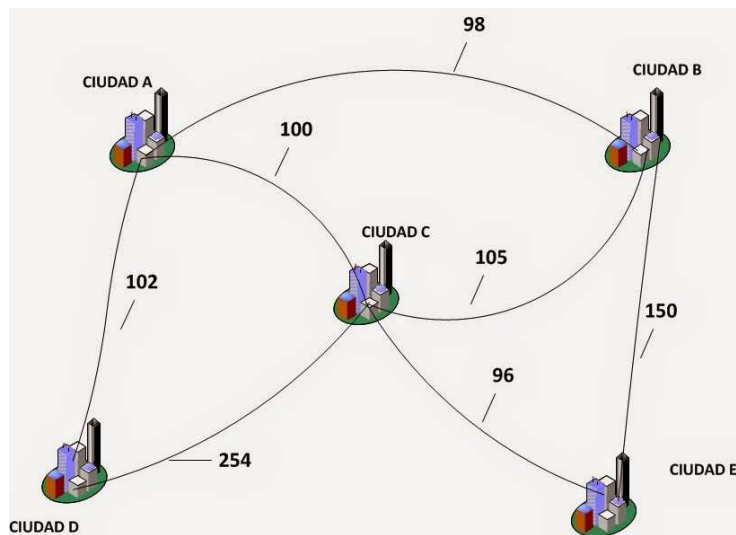
El camino de costo mínimo desde un vértice v_i a otro vértice v_j es aquel en que la suma de los costos de las aristas es mínima.

Esto significa que:

$$C = \sum_{i=1}^{N-1} c(i, i+1) \quad \text{es mínima}$$

Camino de costo mínimo

Ejemplos:



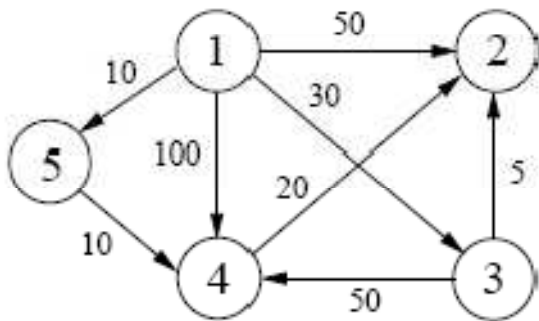
Ciudades conectadas por
Rutas con **distancias**



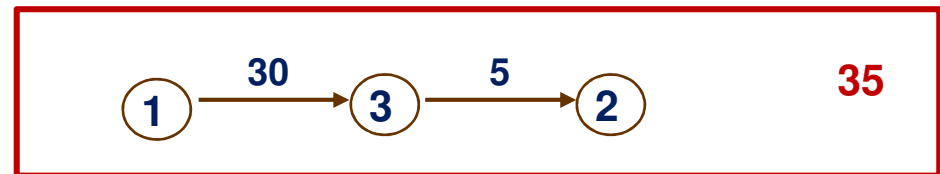
Personas conectadas a
través de las redes sociales

Camino de costo mínimo

Ejemplo:



Camino posible desde el
vértice 1 al vértice 2



Algoritmos de Caminos mínimos

- Grafos sin peso
- Grafos con pesos positivos
- Grafos con pesos positivos y negativos
- Grafos dirigidos acíclicos

Algoritmos de Caminos mínimos

Los algoritmos calculan los caminos mínimos desde un vértice origen s a **todos** los restantes vértices del grafo

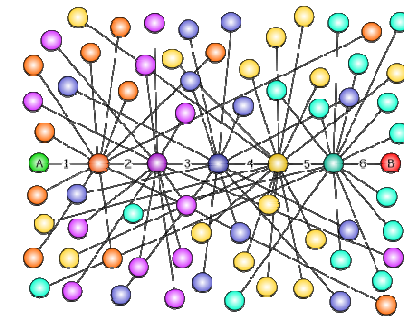
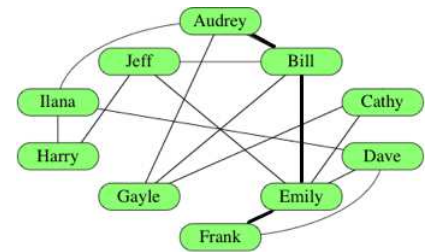
Algoritmos de Caminos mínimos

Grafos sin pesos

Ejemplos

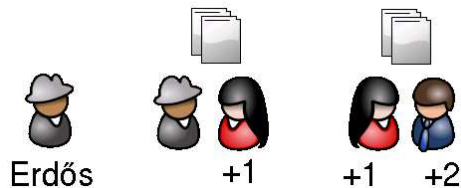
➤ Seis grados de separación

Se le llama *seis grados de separación* a la hipótesis que intenta probar que cualquiera en la Tierra puede estar conectado a cualquier otra persona del planeta a través de una cadena de conocidos que no tiene más de cinco intermediarios (conectando a ambas personas con sólo seis enlaces)



➤ Número de Erdős

Es un modo de describir la distancia colaborativa, en lo relativo a trabajos matemáticos entre un autor y Paul Erdős (matemático húngaro considerado uno de los escritores más prolíficos de trabajos matemáticos)



Si la **mujer de rojo** colabora directamente con Erdős en un trabajo, y luego el **hombre de azul** colabora con ella; entonces el hombre de azul tiene un número de Erdős con valor 2, y está "a dos pasos" de Paul Erdős (asumiendo que nunca ha colaborado directamente con éste).

➤ El número de Bacon es una aplicación de la misma idea en la industria fílmica- un cálculo que conecta actores que han aparecido junto al actor *Kevin Bacon* en alguna película.

Algoritmos de Caminos mínimos

Grafos sin pesos

- Para cada vértice v mantiene la siguiente información:
 - D_v : distancia mínima desde el origen (inicialmente ∞ para todos los vértices excepto el origen con valor 0)
 - P_v : vértice por donde paso para llegar
 - Conocido : dato booleano que me indica si está procesado (inicialmente todos en 0)
- (este último campo no va a ser necesario para esta clase de grafos)

Algoritmos de Caminos mínimos

Grafos sin pesos

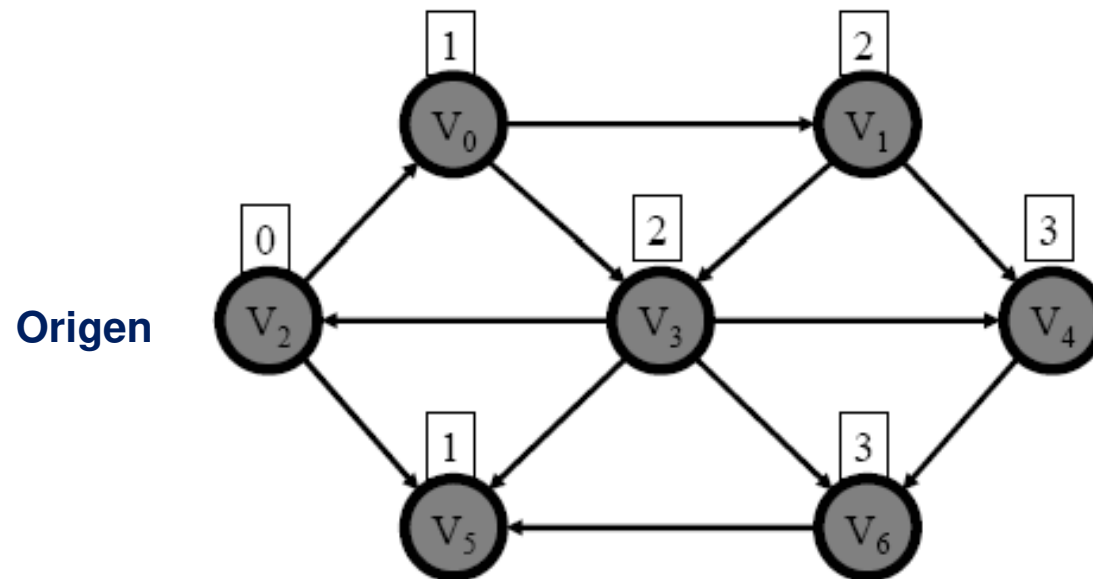
➤ Estrategia: Recorrido en amplitud (BFS)

Pasos:

- Avanzar por niveles a partir del origen, asignando distancias según se avanza (se utiliza una cola)
- Inicialmente, es $D_w = \infty$. Al inspeccionar w se reduce al valor correcto $D_w = D_v + 1$
- Desde cada v , visitamos a todos los nodos adyacentes a v

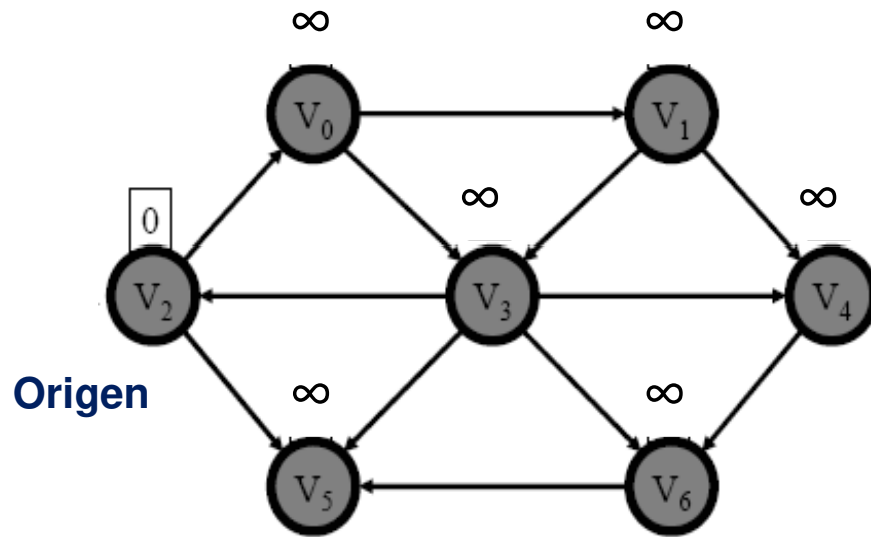
Algoritmos de Caminos mínimos

Grafos sin pesos (cont.)



Algoritmos de Caminos mínimos

Grafos sin pesos (cont.)



Valores iniciales de la tabla

V_i	D_v	P_v	Conoc
V_0	∞	0	0
V_1	∞	0	0
V_2	0	0	0
V_3	∞	0	0
V_4	∞	0	0
V_5	∞	0	0
V_6	∞	0	0

Algoritmos de Caminos mínimos

basado en BFS

```
Camino_min_GrafoNoPesadoG, s) {  
(1)   para cada vértice  $v \in V$   
(2)        $D_v = \infty$ ;  $P_v = 0$ ;  $Conoc_v = 0$ ;  
(3)    $D_s = 0$ ; Encolar ( $Q, s$ );  $Conoc_s = 1$ ;  
(4)   Mientras (not esVacio( $Q$ )) {  
(5)       Desencolar ( $Q, u$ );  
(6)       Marcar  $u$  como conocido;  
(7)       para c/vértice  $w \in V$  adyacente a  $u$  {  
(8)           si ( $w$  no es conocido) {  
(9)                $D_w = D_u + 1$ ;  
(10)               $P_w = u$ ;  
(11)              Encolar ( $Q, w$ );  $Conoc_w = 1$ ;  
(12)          }  
(13)      }  
(14)  }  
}
```

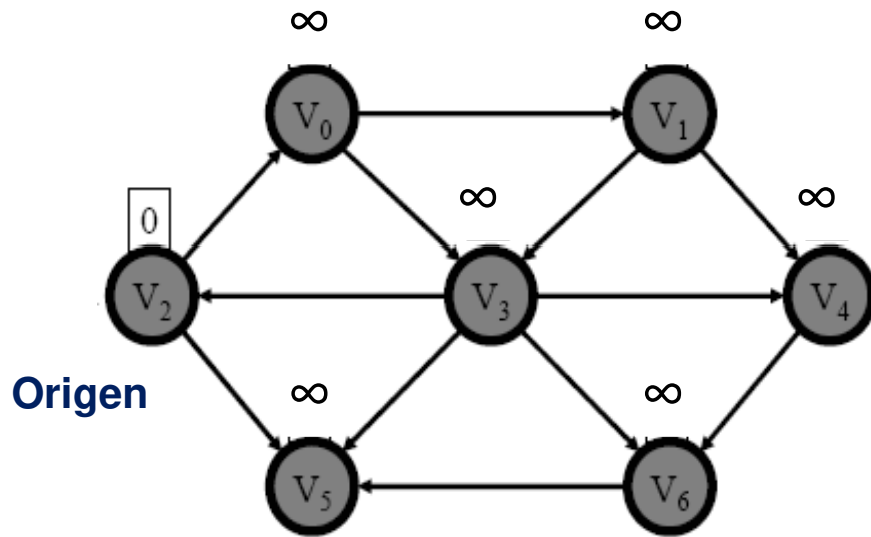
Algoritmos de Caminos mínimos

basado en BFS

```
Camino_min_GrafoNoPesadoG, s) {  
(1)   para cada vértice  $v \in V$   
(2)        $D_v = \infty$ ;  $P_v = 0$ ; Conocv = 0;  
(3)        $D_s = 0$ ; Encolar (Q, s); Conocv = 1;  
(4)       Mientras (not esVacio(Q)) {  
(5)           Desencolar (Q, u);  
(6)           Marcar u como conocido;  
(7)           para c/vértice  $w \in V$  adyacente a u {  
(8)               si (w no es conocido) {  
(9)                    $D_w = D_u + 1$ ;  
(10)                   $P_w = u$ ;  
(11)                  Encolar (Q, w); Conocw = 1;  
(12)              }  
(13)          }  
(14)      }  
}
```


Algoritmos de Caminos mínimos

Grafos sin pesos (cont.)

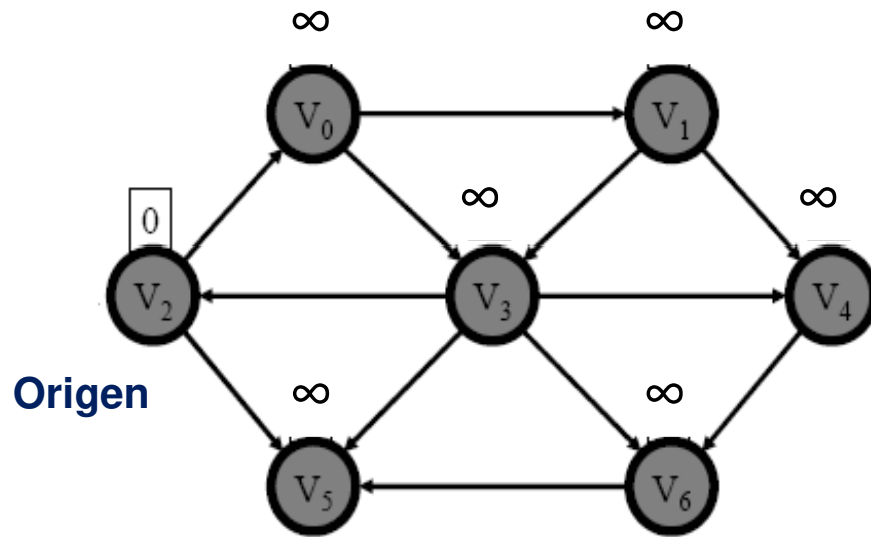


Valores iniciales de la tabla

V_i	D_v	P_v	Conoc
V_0	∞	0	0
V_1	∞	0	0
V_2	0	0	0
V_3	∞	0	0
V_4	∞	0	0
V_5	∞	0	0
V_6	∞	0	0

Algoritmos de Caminos mínimos

Grafos sin pesos (cont.)



Valores iniciales de la tabla

V_i	D_v	P_v
V_0	∞	0
V_1	∞	0
V_2	0	0
V_3	∞	0
V_4	∞	0
V_5	∞	0
V_6	∞	0

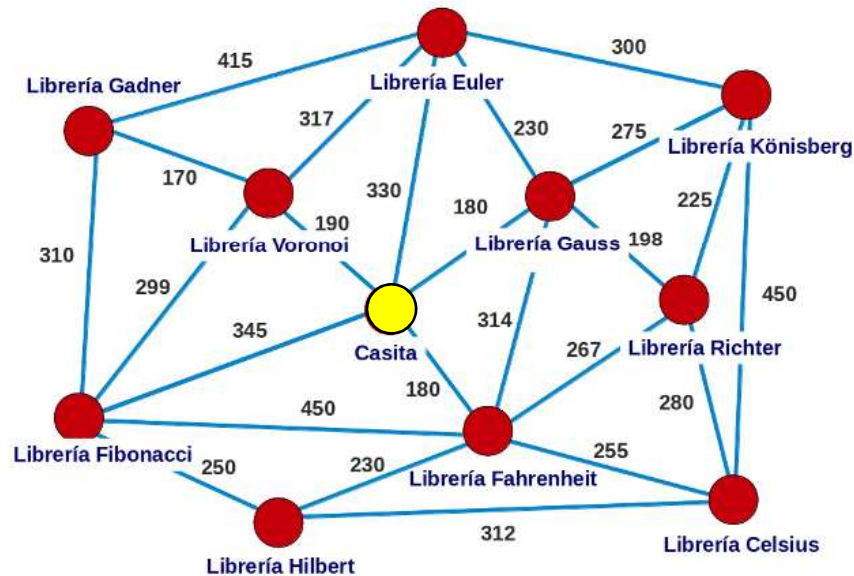
Algoritmos de Caminos mínimos

basado en BFS

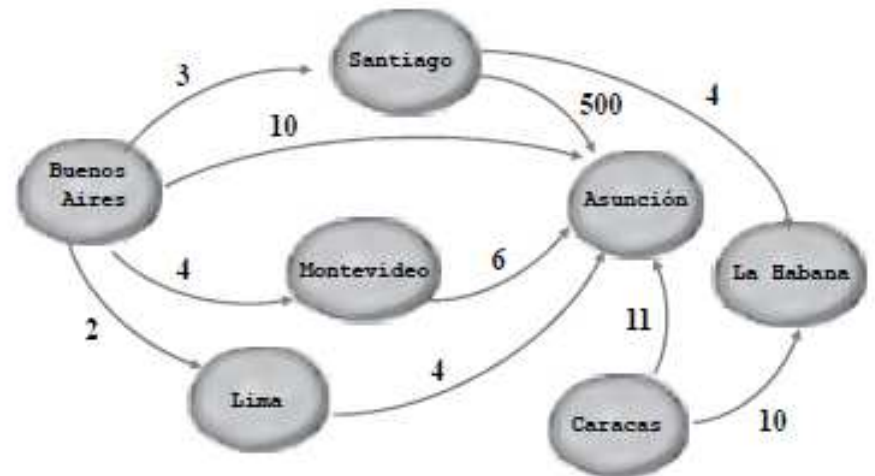
```
Camino_min_GrafoNoPesadoG, s) {  
(1)   para cada vértice  $v \in V$   
(2)        $D_v = \infty$ ;  $P_v = 0$ ;  
(3)    $D_s = 0$ ; Encolar (Q, s);  
(4)   Mientras (not esVacio(Q)) {  
(5)       Desencolar(Q, u);  
(6)       para c/vértice  $w \in V$  adyacente a  $u$  {  
(7)           si ( $D_w = \infty$ ) {  
(8)                $D_w = D_u + 1$ ;  
(9)                $P_w = u$ ;  
(10)          Encolar(Q, w);  
(11)      }  
(12)  }  
(13) }  
}
```

Algoritmos de Caminos mínimos

Grafos con pesos positivos



Encontrar los caminos más cortos desde Casita a cada una de las librerías



Encontrar la ruta aérea más corta desde Buenos Aires a Asunción

Algoritmo de Dijkstra

➤ Estrategia: Algoritmo de Dijkstra

Pasos:

- Dado un vértice origen s , elegir el vértice v que esté a la menor distancia de s , dentro de los vértices no procesados
- Marcar v como procesado
- Actualizar la distancia de w adyacente a v

Algoritmo de Dijkstra (cont.)

- Para cada vértice v mantiene la siguiente información:
 - D_v : distancia mínima desde el origen (inicialmente ∞ para todos los vértices excepto el origen con valor 0)
 - P_v : vértice por donde paso para llegar
 - Conocido : dato booleano que me indica si está procesado (inicialmente todos en 0)

Algoritmo de Dijkstra (cont.)

- La actualización de la distancia de los adyacentes w se realiza con el siguiente criterio:

- Se compara D_w con $D_v + c(v,w)$

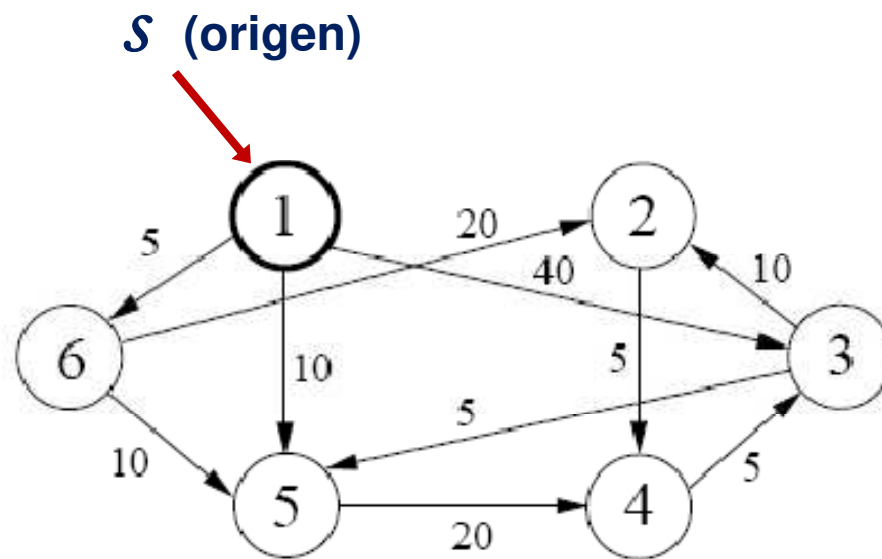
Distancia de s a w
(sin pasar por v)

Distancia de s a w ,
pasando por v

- Se actualiza si $D_w > D_v + c(v,w)$

Algoritmo de Dijkstra

Ejemplo

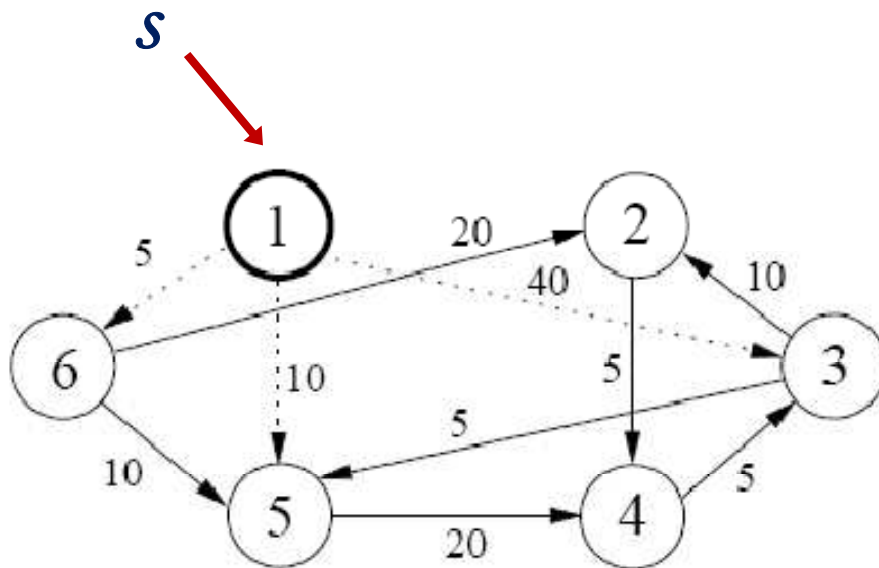


Valores iniciales de la tabla

V	D_v	P_v	Conoc.
1	0	0	0
2	∞	0	0
3	∞	0	0
4	∞	0	0
5	∞	0	0
6	∞	0	0

Algoritmo de Dijkstra

Ejemplo (cont.)

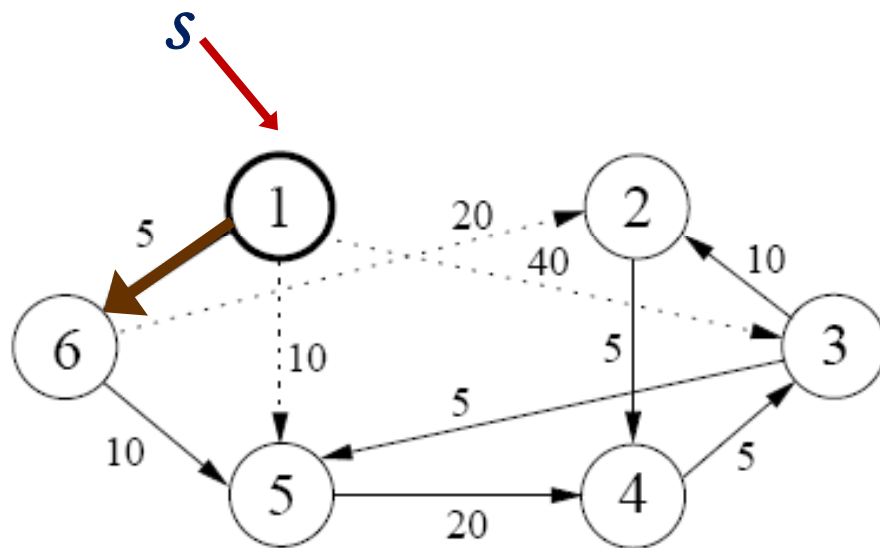


- Valores al seleccionar el vértice 1
- Actualiza la distancia de 3, 5 y 6

V	D_v	P_v	Conoc.
1	0	0	①
2	∞	0	0
3	40	1	0
4	∞	0	0
5	10	1	0
6	5	1	0

Algoritmo de Dijkstra

Ejemplo (cont.)



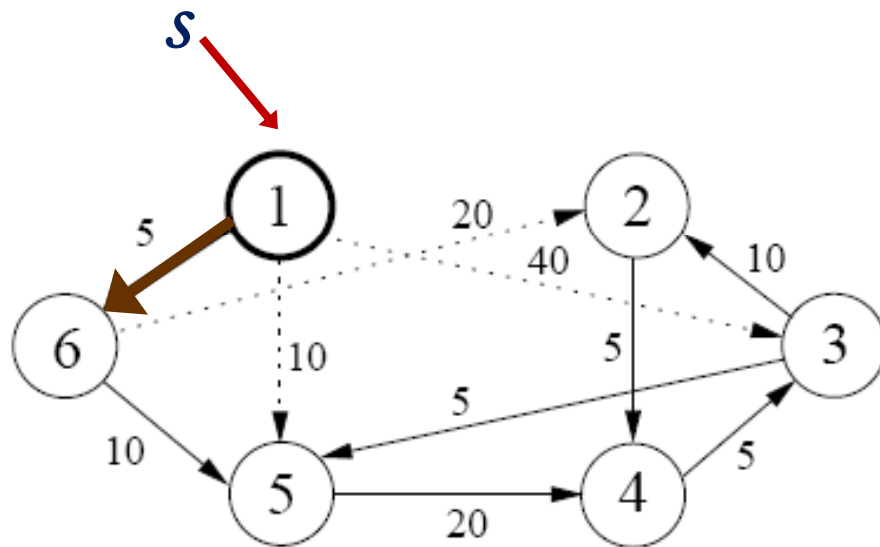
Próximo vértice a elegir



V	D_v	P_v	Conoc.
1	0	0	1
2	∞	0	0
3	40	1	0
4	∞	0	0
5	10	1	0
6	5	1	0

Algoritmo de Dijkstra

Ejemplo (cont.)

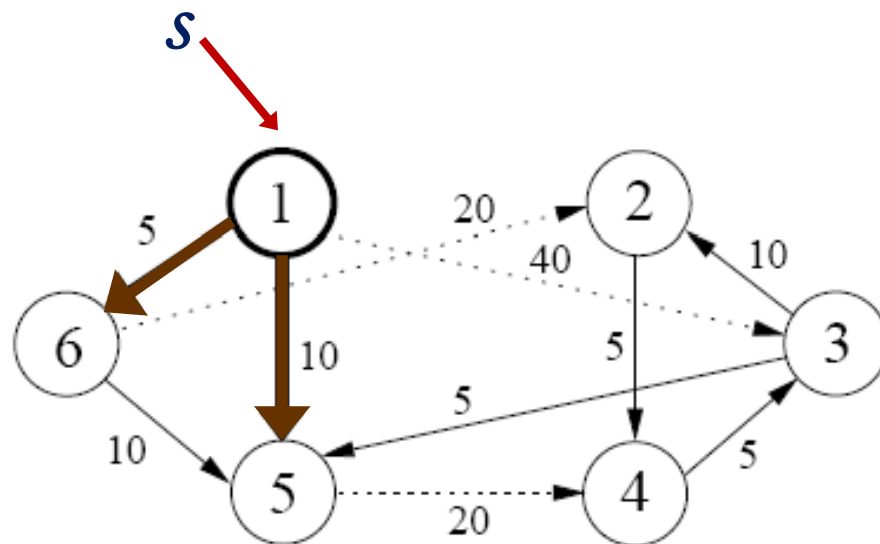


V	D_v	P_v	Conoc.
1	0	0	1
2	25	6	0
3	40	1	0
4	∞	0	0
5	10	1	0
6	5	1	1

- Valores al seleccionar el vértice 6
- Actualiza la distancia de 2
- La distancia de 5 es mayor que la de la tabla (no se actualiza)

Algoritmo de Dijkstra

Ejemplo (cont.)

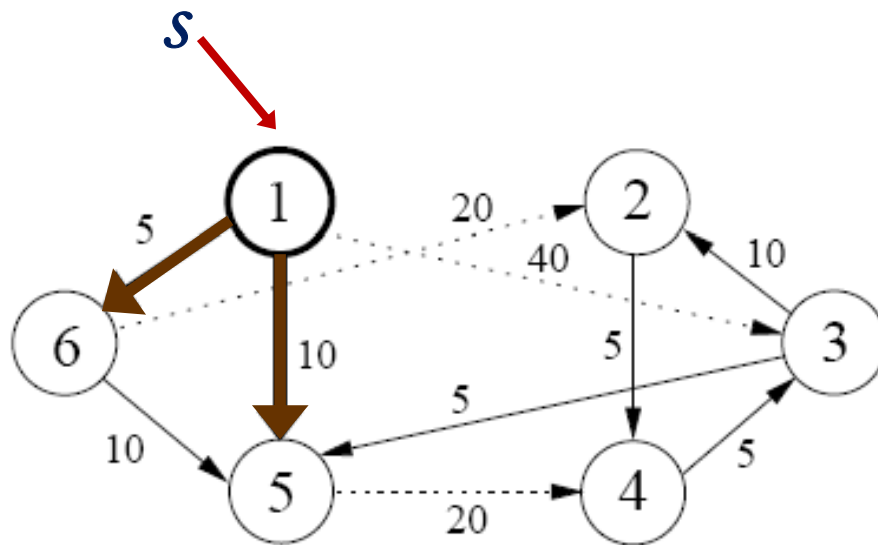


Próximo vértice a elegir

V	D_v	P_v	Conoc.
1	0	0	1
2	25	6	0
3	40	1	0
4	∞	0	0
5	10	1	0
6	5	1	1

Algoritmo de Dijkstra

Ejemplo (cont.)

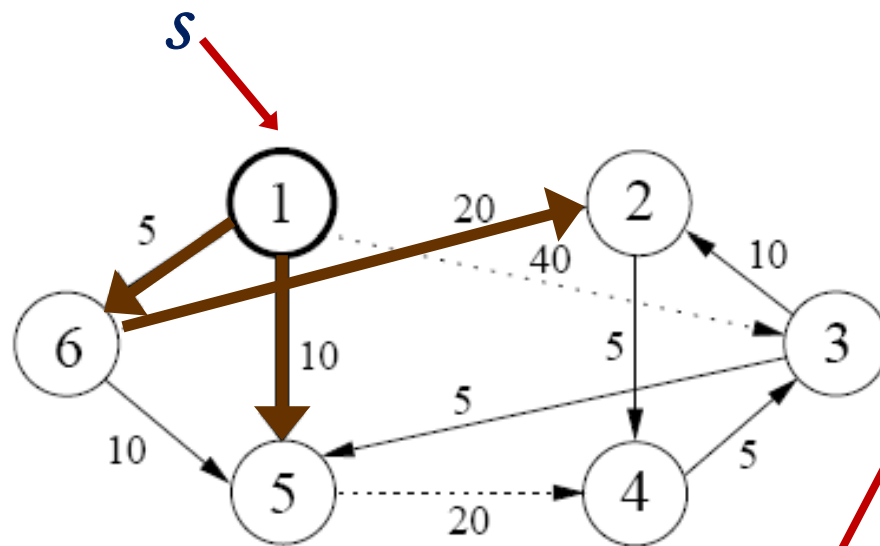


- Valores al seleccionar el vértice 5
- Actualiza la distancia de 4

V	D_v	P_v	Conoc.
1	0	0	1
2	25	6	0
3	40	1	0
4	30	5	0
5	10	1	1
6	5	1	1

Algoritmo de Dijkstra

Ejemplo (cont.)

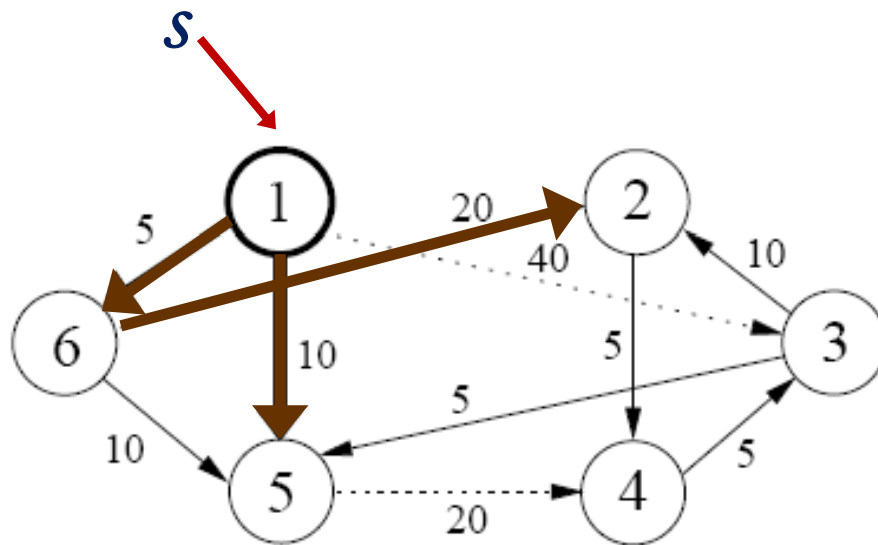


Próximo vértice a elegir

V	D_v	P_v	Conoc.
1	0	0	1
2	25	6	0
3	40	1	0
4	30	5	0
5	10	1	1
6	5	1	1

Algoritmo de Dijkstra

Ejemplo (cont.)



V	D_v	P_v	Conoc.
1	0	0	1
2	25	6	1
3	40	1	0
4	30	5	0
5	10	1	1
6	5	1	1


- Valores al seleccionar el vértice 2
- La distancia de 4 es igual que la de la tabla (no se actualiza)

Algoritmo de Dijkstra

Ejemplo (cont.)

- Los próximos vértices a elegir son: 2, 4 y 3 en ese orden.

El resultado final es:



V	D_v	P_v	Conoc.
1	0	0	1
2	25	6	1
3	35	4	1
4	30	5	1
5	10	1	1
6	5	1	1

Algoritmo de Dijkstra

```
Dijkstra( $G, w, s$ ) {  
(1)   para cada vértice  $v \in V$   
(2)        $D_v = \infty$ ;    $P_v = 0$ ;  
(3)    $D_s = 0$ ;  
(4)   para cada vértice  $v \in V$  {  
(5)        $u = \text{vérticeDesconocidoMenorDist}$ ;  
(6)       Marcar  $u$  como conocido;  
(7)       para cada vértice  $w \in V$  adyacente a  $u$   
(8)           si ( $w$  no está conocido)  
(9)               si ( $D_w > D_u + c(u, w)$ ) {  
(10)                    $D_w = D_u + c(u, w)$ ;  
(11)                    $P_w = u$ ;  
(12)               }  
(13)   }  
(14) }
```

Algoritmo de Dijkstra

Tiempo de ejecución (I)

- El bucle *para* de la línea (4) se ejecuta para todos los vértices
→ $|V|$ iteraciones
- La operación *vérticeDesconocidoMenorDist* es $O(|V|)$ y dado que se realiza $|V|$ veces
→ el costo total de *vérticeDesconocidoMenorDist* es $O(|V|^2)$
- El bucle *para* de la línea (7) se ejecuta para los vértices adyacentes de cada vértice. El número total de iteraciones será la cantidad de aristas del grafo.
→ $|E|$ iteraciones
- El costo total del algoritmo es $(|V|^2 + |E|)$ es $O(|V|^2)$

Algoritmo de Dijkstra

Tiempo de ejecución (II)

Optimización: la operación *vérticeDesconocidoMenorDist* es más eficiente si almacenamos las distancias en una heap.

- La operación *vérticeDesconocidoMenorDist* es $O(\log|V|)$ y dado que se realiza $|V|$ veces
 - ➔ el costo total de *vérticeDesconocidoMenorDist* es $O(|V| \log |V|)$
- El bucle *para* de la línea (7) supone modificar la prioridad (distancia) y reorganizar la heap. Cada iteración es $O(\log|V|)$
 - ➔ realiza $|E|$ iteraciones, $O(|E| \log|V|)$
- El costo total del algoritmo es $(|V| \log|V| + |E| \log|V|)$ es $O(|E| \log|V|)$

Algoritmo de Dijkstra

Tiempo de ejecución (III)

Variante: usando heap la actualización de la línea (10) se puede resolver insertando w y su nuevo valor D_w cada vez que éste se modifica.

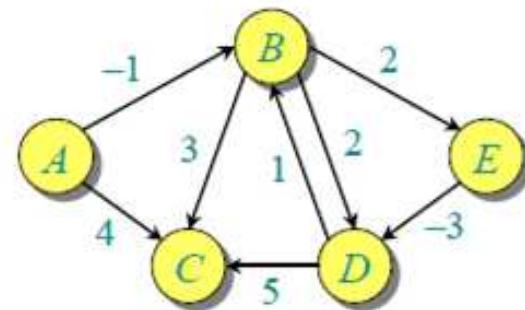
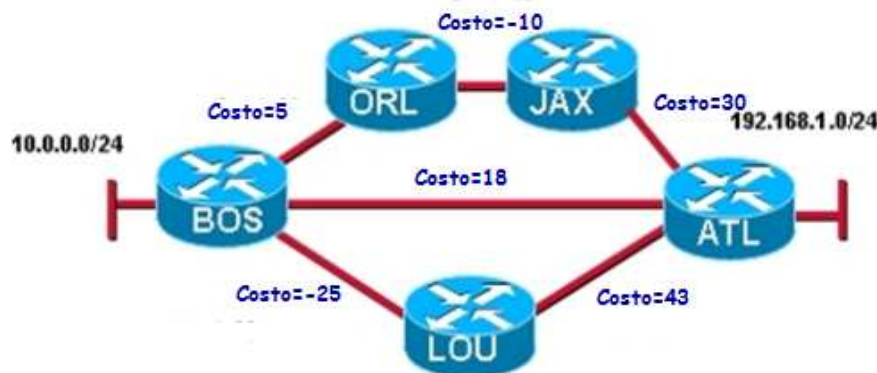
- El tamaño de la heap puede crecer hasta $|E|$.
Dado que $|E| \leq |V|^2$, $\log |E| \leq 2 \log |V|$, el costo total del algoritmo no varía
- El costo total del algoritmo es $O(|E| \log |V|)$

Algoritmos de Caminos mínimos

Grafos con pesos positivos y negativos

Ejemplos:

- Simulaciones científicas
- Redes de flujo
- Protocolos de ruteo basados en vector de distancias

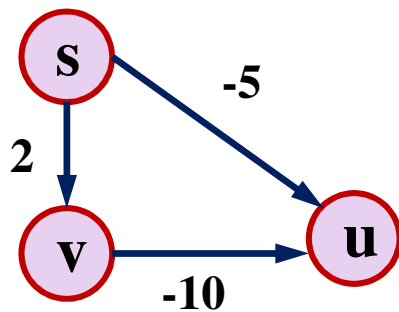


Algoritmos de Caminos mínimos

Grafos con pesos positivos y negativos

➤ Estrategia: Encolar los vértices

Si el grafo tiene aristas negativas, el algoritmo de Dijkstra puede dar un resultado erróneo.



V	D_v	P_v	Conoc.
s	0	0	1
u	-5	s	1
v	2	s	1

Error !!

La distancia mínima de s a u es -8

Algoritmos de Caminos mínimos

Grafos con pesos positivos y negativos (cont.)

Pasos:

- Encolar el vértice origen s .
- Procesar la cola:
 - Desencolar un vértice.
 - Actualizar la distancia de los adyacentes D_w siguiendo el mismo criterio de Dijkstra.
 - Si w no está en la cola, encolarlo.

El costo total del algoritmo es $O(|V| |E|)$

Algoritmos de Caminos mínimos

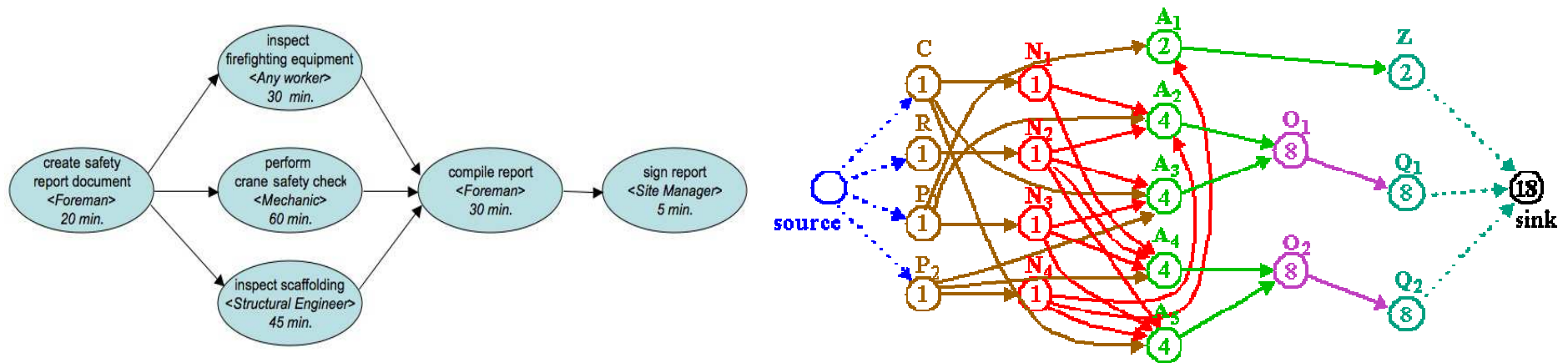
Grafos con pesos positivos y negativos (cont.)

```
Camino_min_GrafoPesosPositivosyNegativosG, s) {  
(1)    $D_s = 0$ ; Encolar (Q, s);  
(2)   Mientras (not esVacio(Q)) {  
(3)       Desencolar(Q, u);  
(4)       para c/vértice  $w \in V$  adyacente a  $u$  {  
(5)           si ( $D_w > D_u + c(u, w)$ ) {  
(6)                $D_w = D_u + c(u, w)$ ;  
(7)                $P_w = u$ ;  
(8)               si (w no está en Q)  
(9)                   Encolar(Q, w);  
(10)          }  
(11)      }  
(12)  }  
}
```


Algoritmos de Caminos mínimos

Grafos acíclicos

- Encontrar la ganancia máxima en un período de tiempo
- Determinar el tiempo requerido para completar una tarea



Algoritmos de Caminos mínimos

Grafos acíclicos

- Estrategia: Orden Topológico
 - Optimización del algoritmo de Dijkstra
 - La selección de cada vértice se realiza siguiendo el orden topológico
 - Esta estrategia funciona correctamente, dado que al seleccionar un vértice v , no se va a encontrar una distancia d_v menor, porque ya se procesaron todos los caminos que llegan a él

El costo total del algoritmo es $O(|V| + |E|)$

Algoritmos de Caminos mínimos

Grafos acíclicos

```
Camino_min_GrafoDirigidoAcíclico(G, s) {  
  
    Ordenar topológicamente los vértices de G;  
  
    Inicializar Tabla de Distancias(G, s);  
  
    para c/vértice  $u$  del orden topológico  
        para c/vértice  $w \in V$  adyacente a  $u$   
            si ( $D_w > D_u + c(u, w)$ ) {  
                 $D_w = D_u + c(u, w)$ ;  
                 $P_w = u$ ;  
            }  
}  
}
```

Algoritmos de Caminos mínimos

Grafos acíclicos

```
Camino_min_GrafoDirigidoAcíclico( $G, s$ ) {  
    Calcular el grado_in de todos los vértices;  
    Encolar en  $Q$  los vértices con grado_in = 0;  
    para cada vértice  $v \in V$   
         $D_v = \infty$ ;  $P_v = 0$ ;  
     $D_s = 0$ ;  
    Mientras (!esVacio( $Q$ )) {  
        Desencolar( $Q, u$ );  
        para  $c$ /vértice  $w \in V$  adyacente a  $u$  {  
            Decrementar grado de entrada de  $w$   
            si (grado_in[ $w$ ] = 0)  
                Encolar( $Q, w$ );  
            si ( $D_u \neq \infty$ )  
                si  $D_w > D_u + c(u, w)$  {  
                     $D_w = D_u + c(u, w)$ ;  
                     $P_w = u$ ;  
                }  
        }  
    }  
}
```

Camino mínimos entre todos los pares de vértices

➤ Estrategia: Algoritmo de Floyd

➤ Lleva dos matrices D y P, ambas de $|V| \times |V|$




Matriz de costos
mínimos

Matriz de vértices
intermedios


El costo total del algoritmo es $O(|V|^3)$

Algoritmo de Floyd

Toma cada vértice como intermedio, para
calcular los caminos



```
para k=1 hasta cant_Vértices(G)
  para i=1 hasta cant_Vértices(G)
    para j=1 hasta cant_Vértices(G)
      si ( $D[i,j] > D[i,k] + D[k,j]$ ) {
         $D[i,j] = D[i,k] + D[k,j]$ ;
         $P[i,j] = k$ ;
      }
```



Distancia entre los
vértices i y j , pasando
por k

Grafos	BFS $O(V+E)$	Dijkstra $O(E \log V)$	Algoritmo modificado (encola vértices) $O(V \cdot E)$	Optimización de Dijkstra (sort top) $O(V+E)$
No pesados	Óptimo	Correcto	Malo	Incorrecto si tiene ciclos
Pesados	Incorrecto	Óptimo	Malo	Incorrecto si tiene ciclos
Pesos negativos	Incorrecto	Incorrecto	Óptimo	Incorrecto si tiene ciclos
Grafos pesados acíclicos	Incorrecto	Correcto	Malo	Óptimo

Correcto → adecuado pero no es el mejor

Malo → una solución muy lenta