

Algoritmi e Strutture Dati - 03/05/13

Esercizio 1 – Punti ≥ 7 (Parte A)

Trovare un limite superiore e inferiore al costo computazionale del seguente algoritmo, dando una dimostrazione formale.

```

int crazy(int  $n$ )
    if  $n \leq 1$  then
        return  $n$ 
    else
        int  $b = 1$ 
        for  $i = 1$  to  $\lfloor n/2 \rfloor$  do
             $b = (b \cdot 2) \bmod 1007$ 
        return  $b + \text{crazy}(\lfloor n/2 \rfloor) + \text{crazy}(\lfloor n/3 \rfloor)$ 

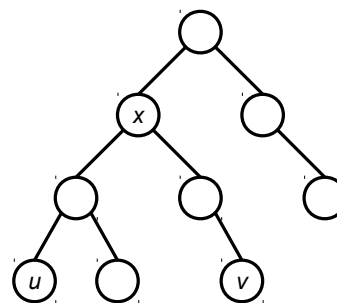
```

Esercizio 2 – Punti ≥ 7 (Parte A)

Si consideri un input formato da un albero binario T e due suoi nodi u e v . Scrivere un algoritmo che restituisca il più vicino antenato comune, ovvero il nodo che è antenato sia di u che di v e che abbia profondità massima (ovvero, sia il più vicino possibile ad entrambi i nodi).

Discutere informalmente la correttezza della soluzione proposta e calcolare la complessità computazionale. Descrivere come il vostro algoritmo gestisce il caso in cui u è antenato di v o viceversa.

Ad esempio, nella figura x è il più vicino antenato comune di u e v .



Esercizio 3 – Punti ≥ 7 (Parte A)

Si consideri una griglia $G[0 \dots n+1][0 \dots n+1]$, con $n > 1$. Ogni cella (i, j) della griglia può essere libera ($G[i][j] = 0$) oppure contenere un ostacolo ($G[i][j] = 1$). Le celle sui bordi contengono ostacoli ($G[0, j] = 1$, $G[n+1][j] = 1$, $G[i][0] = 1$, $G[i][n+1] = 1$, per ogni $0 \leq i, j \leq n+1$). Un giocatore viene posto inizialmente nella casella $(1, 1)$. Ad ogni passo, il giocatore può muoversi in una delle caselle libere adiacenti. Specificamente, è possibile spostarsi dalla cella (i, j) ad una delle celle libere tra $(i-1, j)$, $(i+1, j)$, $(i, j-1)$ e $(i, j+1)$. Scrivere un algoritmo efficiente in grado di determinare il numero minimo di passi necessari per spostarsi dalla cella $(1, 1)$ alla cella (n, n) (che si assumono essere entrambe sempre libere), o $+\infty$ se non è possibile raggiungere (n, n) da $(1, 1)$.

Discutere informalmente la correttezza della soluzione proposta e calcolare la complessità computazionale.

Esercizio 4 – Punti ≥ 12 (Parte B)

Lungo un fiume ci sono n porti. A ciascuno di questi porti è possibile affittare una barca che può essere restituita ad un altro porto. E' praticamente impossibile andare controcorrente. Il costo dell'affitto di una barca da un punto di partenza i ad un punto di arrivo j , con $i < j$, è denotato con $C[i][j]$. È possibile che per andare da i a j sia più economico effettuare alcune soste e cambiare la barca piuttosto che affittare un'unica barca. Se si affitta una barca in $k_1, k_2, k_3, \dots, k_l$ (con $k_1 = 1, k_1 < k_2 < k_3 < k_l$) allora il costo totale è $C[k_1][k_2] + C[k_2][k_3] + \dots + C[k_{l-1}][k_l] + C[k_l][n]$.

Scrivere un algoritmo che dato in input i costi $C[i][j]$, determini il costo minimo per recarsi da 1 ad n . Per un punteggio bonus, si stampino i porti in cui devono essere noleggiare le barche.

Discutere informalmente la correttezza della soluzione proposta e calcolare la complessità computazionale.