

# Técnicas e Análise de Algoritmos: método guloso

Prof. Jefferson T. Oliva

Algoritmos e Estrutura de Dados II (AE23CP)  
Engenharia de Computação  
Departamento Acadêmico de Informática (Dainf)  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR)  
Campus Pato Branco

- Paradigmas de Projeto de Algoritmos
- Força-Bruta
- Método Guloso
  - Implementação de algoritmos gulosos
  - Estratégia gulosa
  - Exemplos

# Paradigmas de Projeto de Algoritmos

- O projeto de algoritmos requer abordagens adequadas:
  - Dependendo da forma de tratamento do problema, o algoritmo pode ter desempenho ineficiente
  - Em certo casos, o algoritmo pode não conseguir resolver o problema em tempo viável
- Algoritmos polinomiais vs. exponenciais
- Problemas tratáveis vs. intratáveis
- P vs. NP
- Algoritmos recursivos vs. não-recursivos

# Paradigmas de Projeto de Algoritmos

- Para projetar um algoritmo eficiente, é fundamental a preocupação com a sua complexidade
- Exemplo: sequência de Fibonacci
  - 0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, ...

$$F(n) = \begin{cases} 0 & \text{se } n = 0 \\ 1 & \text{se } n = 1 \\ F(n-1) + F(n-2) & \text{se } n > 1 \end{cases}$$

- Dado o valor de  $n$ , queremos obter o  $n$ -ésimo elemento da sequência

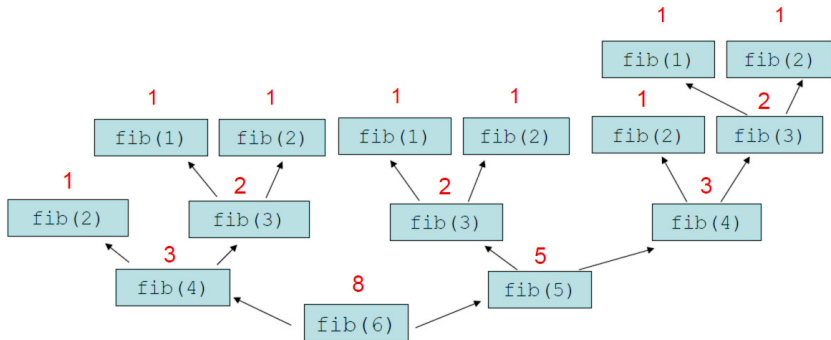
- Exemplo: sequência de Fibonacci

```
long fib(int n){  
    if (n <= 0)  
        return 0;  
    else if (n == 1)  
        return 1;  
    else  
        return fib(n - 1) + fib(n - 2);  
}
```

- A complexidade dessa solução é na ordem de  $O(2^n)$
- Para  $n = 100$ , o algoritmo levaria muito tempo para executar  $2^{100}$  operações

# Paradigmas de Projeto de Algoritmos

- Pilha de recursão para  $\text{fib}(6)$



- Outra implementação da sequência de Fibonacci

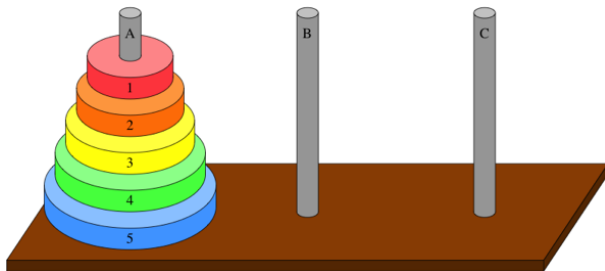
```
long fib2(int n){
    int i, atual = 1;
    int p = 0; // penúltimo
    int u = 1; // último

    if (n <= 0) return 0;

    for (i = 2; i <= n; i++){
        atual = p + u;
        p = u;
        u = atual;
    }
    return atual;
}
```

- A complexidade deste algoritmo é de  $O(n)$

- Exemplo: torre de Hanói



- Dado três torres ( $A$ ,  $B$  e  $C$ ) e  $n$  discos de diâmetros diferentes
- O disco de menor diâmetro sempre deve estar em cima do disco de maior diâmetro
- Problema: como colocar todos os discos na torre  $C$ , utilizando a torre intermediária  $B$ , sem inverter a ordem dos diâmetros em nenhuma torre?



- Exemplo: torre de Hanói
  - Inicialmente, todos discos deve estar na torre  $A$
  - Se há solução para  $n$  discos, então há solução para  $n - 1$  discos
  - No caso trivial de  $n = 1$ , a solução é simples
  - A solução para  $n$  discos é realizada em termos de  $n - 1$

```
void hanoi(char de, char para, char meio, int
n){
    if (n <= 1)
        printf("Disco %d:  %c => %c\n", n, de, para);
    else{
        hanoi(de, meio, para, n - 1);
        printf("Disco %d:  %c => %c\n", n, de, para);
        hanoi(meio, para, de, n - 1);
    }
}
```

- Complexidade do algoritmo *Hanoi*
  - O número mínimo de "movimentos" para conseguir transferir todos os discos da primeira estaca à terceira é  $2^n - 1$ , sendo  $n$  o número de discos. Logo:  $O(2^n)$
  - Para solucionar um Hanói de 5 discos, são necessários 31 movimentos
  - Hanói de 7 discos: 127 movimentos
  - Hanói de 15 discos: 32.767 movimentos
  - Hanói de 32 discos: 4.294.967.295 movimentos
  - Hanói de 64 discos: 18.446.744.073.709.551.615 movimentos!

- Exemplo: problema do caixeiro viajante (PCV)

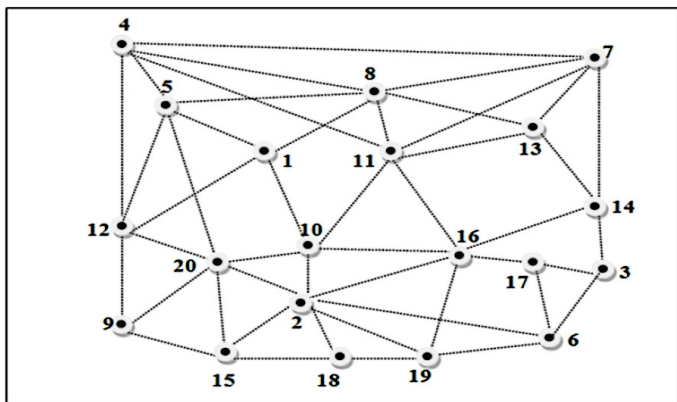


Figura 1 - Instância do PCV para 20 cidades

- Exemplo: problema do caixeiro viajante
  - Espaço de busca é um conjunto de permutação das  $n$  cidades
  - Cada permutação das  $n$  cidades caracteriza-se como uma lista ordenada que define a sequência das cidades a serem visitadas
  - A solução ótima é uma permutação que corresponda a uma *tour* (ou passeio) de caminho mínimo
  - Cada *tour* pode ser representada de  $2n$  maneiras diferentes (para um modelo simétrico)
  - Considerando-se que há  $n!$  formas de permutar  $n$  números, o tamanho do espaço de busca é  $|S| = \frac{n!}{2n} = \frac{(n-1)!}{2}$
  - Logo, a complexidade é  $O(n!)$

- Exemplos de outros problemas
  - Satisfatibilidade booleana
  - Oito rainhas
  - Passeio do cavalo
  - Árvore geradora mínima
  - Caminhos mínimos
  - ...

# Paradigmas de Projeto de Algoritmos

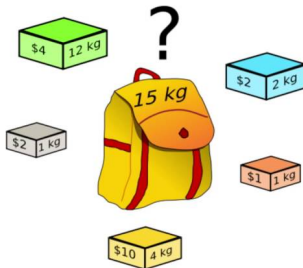
- Métodos (Paradigmas) de desenvolvimento de algoritmos:
  - Força-bruta
  - Método guloso
  - Divisão e conquista
  - Programação dinâmica
  - *Backtracking*
  - *Branch and bound*

## Força-Bruta

- Também conhecida como "busca exaustiva" e "tentativa e erro"
- É a estratégia mais trivial e intuitiva para a solução de problemas
- Essa abordagem enumera todas as combinações possíveis de soluções
  - No final, é escolhida uma solução, se houver, que satisfaça o problema
  - A melhor solução é escolhida
- Entretanto, algoritmos força-bruta comumente possuem custo computacional alto
  - Muitas vezes exponenciais (e.g.  $O(2^n)$ )

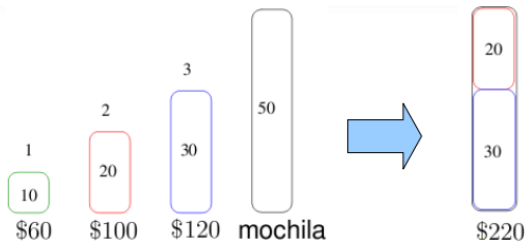


- Exemplo: problema da mochila



- Dada uma mochila que admite um determinado peso ( $b$ ) e  $n$  objetos com peso  $p_i$  e custo  $c_i$
- Objetivo: selecionar um subconjunto de objetos que caibam dentro da mochila de forma que o valor total dos objetos sejam maximizado

- Exemplo: problema da mochila
  - Solução ótima para um conjunto de entrada



- Implementação do algoritmo mochila

```
static int mochila_fb(int c[], int p[], int n, int b, int
i, int max){
    int c1, c2;
    if (i >= n)
        return b < 0 ? 0 : max;
    else{
        c1 = mochila_fb(c, p, n, b, i + 1, max);
        c2 = mochila_fb(c, p, n, b - p[i], i + 1, max + c[i]);
        return c1 > c2 ? c1 : c2;
    }
}

int mochila(int c[], int p[], int n, int b){
    return mochila_fb(c, p, n, b, 0, 0);
}
```

- Complexidade:  $O(2^n)$

- Apesar do custo computacional alto, em alguns problemas pode ser necessária a obtenção de todas as soluções possíveis
  - Detecção de padrões
  - Para amenizar o custo da força-bruta, para a enumeração de todas as soluções podem ser utilizadas as abordagens *backtracking* ou *branch-and-bound*
- Vantagens:
  - Simples implementação
  - Solução ótima
- Principal desvantagem:
  - Custo computacional pode ser proibitivo

## Método Guloso

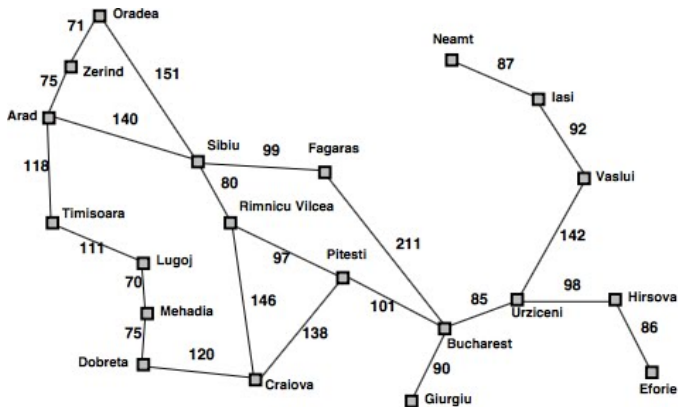
- Algoritmos gulosos são tipicamente usados para resolver problemas de otimização



- Um algoritmo guloso escolhe, em cada iteração, o objeto mais apetitoso que vê pela frente
- O objeto selecionado passa a fazer parte da solução do problema
- As decisões são tomadas com base em informações disponíveis na iteração corrente, desconsiderando as consequências futuras
- Nunca reconsidera uma solução, independentemente das consequências
- Pode não produzir a melhor solução

# Método Guloso

- Exemplo: encontrar o caminho mais curto entre duas cidades





# Método Guloso

- Objetivo de um algoritmo guloso pode ser:
  - Minimizar
  - Maximizar

# Método Guloso

## Implementação de algoritmos gulosos

- Construir por etapas (iteração) uma solução ótima
- Em cada iteração:
  - Selecione um elemento conforme uma função gulosa (o melhor local)
  - Marque-o para não considerá-lo novamente nos próximos estágios
  - Examine o elemento selecionado quanto sua viabilidade
  - Decida a sua participação ou não na solução
- No final, verifique se a solução foi encontrada

# Método Guloso

## Implementação de algoritmos gulosos

- Um dos "segredos" dos algoritmos gulosos é a forma da ordenação/organização do conjunto de entrada
- Algoritmos gulosos são utilizados para resolver problemas de otimização que funcionem através de uma sequência de passos

# Método Guloso

## Exemplos

- Problema do troco
- Problema da mochila
- Seleção de atividades

# Método Guloso

Exemplos: problema do troco

- Imagine que você trabalha no caixa de um supermercado
  - Após o pagamento da compra pelo cliente, você deve entregar o troco em moedas
  - Você gosta dessas moedas e quer entregar o menor número de moedas possíveis
- Objetivo: selecionar a menor quantidade possível de moedas para um troco de valor  $N$



# Método Guloso

Exemplos: problema do troco

- **Descrição:** seja  $E = \{e_1, e_2, \dots, e_n\}$ ,  $e_1 > e_2 > \dots > e_n$ , um conjunto de  $n$  denominações de moedas (ou cédulas), e  $M$  um valor positivo que representa o troco
- **Problema:** fornecer o montante  $M$  com o menor número de moedas
- **Sequência de decisões:** escolher  $r_1$ , depois  $r_2$ , ...
  - $r_i = j$ , tal que  $e_j \leq M$  e  $e_{j-1} > M$

# Método Guloso

Exemplos: problema do troco

- Seja  $E = \{e_1, e_2, \dots, e_n\}$ , e  $M$ , um valor positivo que representa o troco
- Algoritmo, supondo que  $E$  esteja ordenado de forma decrescente
  - No passo  $i$ , escolher  $r_i = j$ , tal que  $e_j \leq M$  e  $e_{j-1} > M$
  - Dividir  $M$  por  $e_j$
  - No próximo passo, utilizar o resto da divisão ( $M \% e_j$ )
  - Aplicar esse processo até o troco ser zerado (resto de divisão for zero) ou todas as moedas terem sido percorridas

# Método Guloso

Exemplos: problema do troco

- Suponha que um valor de 450 deve ser devolvido como troco:
  - Será que a estratégia gulosa apresentada funciona para o conjunto de moedas  $E = \{100, 50, 25, 10, 5, 1\}$ ? Caso positivo, a resposta é ótima?
  - Será que a estratégia gulosa apresentada funciona para o conjunto de moedas  $E = \{300, 250, 100, 1\}$ ? Caso positivo, a resposta é ótima?



# Método Guloso

Exemplos: problema do troco

- Suponha que um valor de 450 deve ser devolvido como troco:
  - Será que a estratégia gulosa apresentada funciona para o conjunto de moedas  $E = \{100, 50, 25, 10, 5, 1\}$ ? Caso positivo, a resposta é ótima?
    - A estratégia, além de funcionar, retorna uma solução ótima: cinco (quatro moedas de 100 e uma de 50)
  - Será que a estratégia gulosa apresentada funciona para o conjunto de moedas  $E = \{300, 250, 100, 1\}$ ? Caso positivo, a resposta é ótima?
    - A estratégia funciona (encontra uma solução), mas não retorna uma solução ótima: 52 moedas (1 moeda de 300, uma de 100 e 50 de 1)
- Dependendo do câmbio (e.g. real), a solução gulosa é ótima

# Método Guloso

Exemplos: problema do troco

- Algoritmo
  - Ordene o valor das moedas de forma decrescente
  - Começando com a primeira moeda ( $i = 0$ ), divida o valor do troco pelo valor da moeda  $i$  (caso o valor do troco seja maior que o da moeda)
    - Adicione a parte inteira da divisão no conjunto da solução
    - Utilize o resto da divisão na próxima iteração

# Método Guloso

Exemplos: problema do troco

- Implementação do algoritmo troco mínimo

```
// Supõe-se que o vetor moedas esteja ordenado
int qtd_moedas(int moedas[], int n, int troco){
    int i, n_moedas = 0;

    for (i = 0; i < n && troco > 0; i++){
        // atualizar a quantidade de moedas de troco
        n_moedas += troco / moedas[i];

        // atualizar o valor do troco faltante
        troco = troco % moedas[i];
    }
    if (troco > 0)
        return n_moedas; // solução encontrada
    else
        return -1; // solução não encontrada
}
```

- Complexidade:  $O(n)$

# Método Guloso

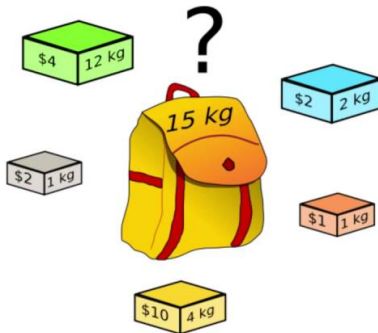
Exemplos: problema do troco

- Exercício: adapte o algoritmo anterior para retornar o conjunto de moedas utilizadas para o troco. Por exemplo, para  $moedas = \{100, 50, 10, 5, 1\}$  e  $troco = 450$  deve ser retornada a seguinte sequência:  $\{100, 100, 100, 100, 50\}$ .

# Método Guloso

Exemplos: problema da mochila

- Dados
  - Uma mochila que admite um determinado peso
  - Um conjunto de objetos, sendo cada com um valor e um peso



# Método Guloso

Exemplos: problema da mochila

- Objetivo: selecionar um subconjunto de objetos que caibam dentro da mochila de forma que o valor total dos objetos seja maximizado
- O problema da mochila é dividido em dois subproblemas distintos
  - Mochila fracionária: os objetos podem ser particionados de forma proporcional
  - Mochila binária: os objetos não podem ser particionados

# Método Guloso

Exemplos: problema da mochila fracionária

- A entrada pode ser ordenada por valor/peso
- Solução gulosa é ótima
- Algoritmo
  - Ordene os itens por valor/peso de forma decrescente
  - Começando com o primeiro objeto ( $i = 0$ ), coloque o máximo do mesmo que estiver disponível e for possível
  - Se a mochila ainda não estiver cheia, passe para o próximo item

# Método Guloso

Exemplos: problema da mochila fracionária

- Exemplo





# Método Guloso

Exemplos: problema da mochila fracionária

- Exemplo



- O algoritmo guloso retorna solução ótima para o problema da mochila fracionária

# Método Guloso

Exemplos: problema da mochila fracionária

- Implementação do algoritmo mochila fracionária

```
int mochila_g(int p[], int c[], int n, int b){
    int i = 0;
    float valor = 0;
    // Adicionar objetos inteiros enquanto a mochila suportar
    while ((i < n) && (p[i] <= b)){
        valor += c[i]; // atualizar o valor "carregado"
        b -= p[i]; // atualizar capacidade da mochila
        i++;
    }
    // Se ainda houver algum objeto e na mochila houver
    espaço, adicionar uma fração do objeto atual para que a
    mochila atinja a sua capacidade máxima
    if ((b > 0) && (i < n))
        valor += (b / p[i]) * c[i];

    return valor;
}
```

- Complexidade:  $O(n)$

# Método Guloso

Exemplos: problema da mochila binária

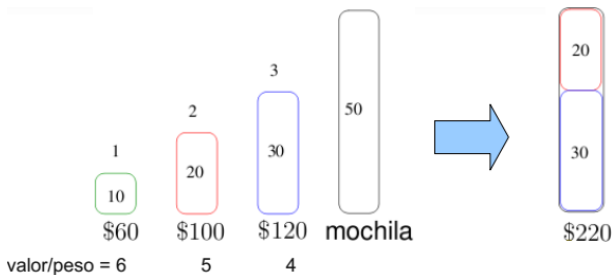
- Exemplo



# Método Guloso

Exemplos: problema da mochila binária

- Solução ótima do exemplo



- O algoritmo guloso pode não gerar uma solução ótima para o problema da mochila binária

# Método Guloso

Exemplos: seleção de atividades

- Diversas atividades podem requerer o uso de um mesmo recurso
- Considerando aula como exemplo:
  - Cada atividade (aula) tem um horário de início e um horário de fim
  - Só existe uma sala disponível
  - Duas aulas não podem ser ministradas na mesma sala ao mesmo tempo

# Método Guloso

Exemplos: seleção de atividades

- Exemplo para 11 atividades e 14 unidades de tempo

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															
11															

# Método Guloso

Exemplos: seleção de atividades

- Considerando aula como exemplo:
  - Objetivo: selecionar um conjunto máximo de atividades compatíveis
    - Sem sobreposição de tempo
  - Criação do maior grupo de atividades sem sobreposição de tempo

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															
11															

# Método Guloso

Exemplos: seleção de atividades

- Como fazer a seleção de atividades?
  - Estratégia 1: selecionar as atividades que começam primeiro

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															
11															

- Solução não ótima



# Método Guloso

Exemplos: seleção de atividades

- Como fazer a seleção de atividades?
  - Estratégia 2: selecionar as atividades que são executadas em menos tempo

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															
11															

- Solução não ótima

# Método Guloso

Exemplos: seleção de atividades

- Como fazer a seleção de atividades?
  - Estratégia 3: escolher as atividades que terminam primeiro

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															
11															

- Solução ótima

# Método Guloso





Exemplos: seleção de atividades

- Algoritmo guloso
  - Receber a lista de atividades ordenadas pelo horário de término
  - Em cada iteração, checar se a atividade atual é compatível
  - Caso a atividade seja compatível, adicione-a no conjunto solução
- **Exercício:** implemente uma solução gulosa para o problema de seleção de atividades. A função deverá receber como entrada: vetor de horário de início, vetor de horário de término, tamanho dos vetores (obs.: os vetores poderão ser de números inteiros, em vez de itens no formato hh:mm). Como saída, a função deverá retornar a quantidade de atividades alocadas.

- Outros problemas podem ser resolvidos por meio de algoritmos gulosos
  - Árvore de Huffman
  - Árvore geradora mínima
  - Busca gulosa
  - ...

# Considerações Finais

- Vantagens:
  - Simples implementação
  - Rápida execução
- Desvantagens:
  - Pode não gerar soluções ótimas
  - Pode entrar em *loop* infinito

-  Cormen, T. H.; Leiserson, C. E.; Rivest, R. L.; Clifford, S.  
*Algoritmos: teoria e prática.*  
Elsevier, 2012.
-  Horowitz, E., Sahni, S. Rajasekaran, S.  
*Computer Algorithms.*  
Computer Science Press, 1998.
-  Szwarcfiter, J.; Markenzon, L.  
*Estruturas de Dados e Seus Algoritmos.*  
LTC, 2010.
-  Ziviani, N.  
*Projeto de Algoritmos - com implementações em Java e C++.*  
Thomson, 2007.