

Il problema della Coda con Priorità

E' usata nella gestione di code in risorse condivise, gestione priorità in processi concorrenti, progettazione di algoritmi efficienti per diversi problemi come il calcolo dei cammini minimi in un grafo, minimo albero ricoprente, ordinamento.

Tipo CodaPriorità:

dati:

un insieme S di n elementi di tipo $elem$ a cui sono associate chiavi di tipo $chiave$ prese da un universo

operazioni:

`findMin()` -> $elem$

restituisce l'elemento in S con la chiave minima.

`insert(elem e, chiave k)`

aggiunge a S un nuovo elemento e con chiave k .

`delete(elem e)`

cancella da S l'elemento e .

`deleteMin()`

cancella da S l'elemento con chiave minima.

`increaseKey(elem e, chiave d)`

incrementa della quantità d la chiave dell'elemento e in S .

`decrease(elem e, chiave d)`

decrementa della quantità d la chiave dell'elemento e in S .

`merge(CodaPriorità c1, CodaPriorità c2)` -> CodaPriorità

restituisce una nuova coda con priorità $c3 = c1 \cup c2$.

Implementazioni elementari

	FindMin	Insert	Delete	DeleteMin
Array non ord.	$\theta(n)$	$O(1)$	$O(1)$	$\theta(n)$
Array ordinato	$O(1)$	$O(n)$	$O(n)$	$O(1)$
Lista non ord.	$\theta(n)$	$O(1)$	$O(1)$	$\theta(n)$
Lista ordinata	$O(1)$	$O(n)$	$O(1)$	$O(1)$

1. D-Heap

DEF

- **Struttura:** è completo almeno fino al penultimo livello, e tutte le foglie sull'ultimo livello sono compattate verso sinistra.
- **Informazioni:** ogni nodo v contiene $elem(v)$ ed una chiave $chiave(v)$ presa da un dominio totalmente ordinato.
- **Ordinamento:** Ordinamento parziale (inverso) dell'heap (min-heap). $chiave(v) \geq chiave(parent(v))$ per ogni nodo v diverso dalla radice.

Proprietà

- Un d-heap con n nodi ha altezza $\theta(\log_d(n))$.
- La radice contiene l'elemento con chiave minima (per via della priorità di ordinamento a heap).
- Può essere rappresentato implicitamente tramite vettore posizionale.

Alcune procedure ausiliarie, utili per ripristinare la priorità di ordinamento a heap su un nodo v che non la soddisfi

```
MuoviAlto(v)
    while(v != radice(T) AND chiave(v) < chiave(padre(v))) do
        scambia di posto v e padre(v) in T
```

Complessità Temporale: $T(n) = O(\log_d(n))$

```
MuoviBasso(v)
    repeat
        sia u il figlio di v con la minima chiave(u), se esiste
        if(v non ha figli o chiave(v) <= chiave(u)) then break
        scambia di posto v e u in T
```

Complessità Temporale: $T(n) = O(d \cdot \log_d(n))$

Operazioni

FindMin() & Insert(elem e, chiave k)

```
findMin() -> elem
    restituisce l'elemento nella radice di T
```

Complessità Temporale: $T(n) = O(1)$

```
insert(elem e, chiave k)
    sia F un nodo con elem = e e chiave = k
    aggiungi F come foglia sull'ultimo livello di T
    MuoviAlto()
```

Complessità Temporale: $T(n) = O(\log_d(n))$

Delete(elem e) & DeleteMin()

```
delete(elem e)
    scambia il nodo v contenente l'elemento e con una qualunque foglia di u sull'ultimo livello di T, e poi
    Ripristina infine la proprietà dell'ordinamento a heap spingendo il nodo u verso la
    sua posizione corretta scambiandolo ripetutamente con il proprio padre o col il proprio figlio contenente
```

Complessità Temporale: $T(n) = O(\log_d(n))$ o $O(d \cdot \log_d(n))$ per l'esecuzione di MuoviAlto o MuoviBasso.
DeleteMin si può implementare allo stesso modo, con costo $O(d \cdot \log_d(n))$.

DecreaseKey(elem e, chiave d) & IncreaseKey(elem e, chiave d)

```
decreaseKey(elem e, chiave d)
    sia v il nodo contenente l'elemento e
    chiave(v) = chiave(v) - d
    MuoviAlto(v)
```

Complessità Temporale: $T(n) = O(\log_d(n))$

```
increaseKey(elem e, chiave d)
    sia v il nodo contenente l'elemento e
    chiave(v) = chiave(v) + d
    MuoviBasso(v)
```

Complessità Temporale: $T(n) = O(d \cdot \log_d(n))$

Merge(CodaPriorità c1, CodaPriorità c2)

- **Costruire da zero:** si distruggono le due code e se ne crea una nuova contenente l'unione degli elementi. L'idea è quella di generare un nuovo d-heap contenente tutti gli elementi di $c1$ e $c2$.

- generalizzazione della procedura **heapify**
- rendo i d sottoalberi della radice heap ricorsivamente e chiamo **MuoviBasso** sulla radice

Complessità Temporale:

Sia $n = |c1| + |c2| \Rightarrow T(n) = d \cdot T(\frac{n}{d}) + O(d \cdot \log_d(n)) \Rightarrow T(n) = \theta(n)$.

- **Inserimenti ripetuti:** si inseriscono ripetutamente gli elementi della coda più piccola in quella più grande.

Inseriamo ad uno ad uno gli elementi della più piccola nella coda più grande.

Sia $k = \min|c1|, |c2|$ e $n = |c1| + |c2|$. Eseguiamo quindi k inserimenti nella coda più grande.

Complessità Temporale: $O(k \cdot \log(n))$. L'approccio conviene quindi per $k \cdot \log(n) = o(n)$, cioè per $k = o(\frac{n}{\log(n)})$.

Osservazione: Nel caso peggiore entrambe le operazioni hanno un costo di $\Omega(n)$.

	FindMin	Insert	Delete	DeleteMin	Incr. Key	Decr. Key	Merge
Array non ord.	$\theta(n)$	$O(1)$	$O(1)$	$\theta(n)$	$O(1)$	$O(1)$	$O(n)$
Array ordinato	$O(1)$	$O(n)$	$O(n)$	$O(1)$	(n)	$O(n)$	$O(n)$
Lista non ord.	$\theta(n)$	$O(1)$	$O(1)$	$\theta(n)$	(1)	$O(1)$	$O(n)$
Lista ordinata	$O(1)$	$O(n)$	$O(1)$	$O(1)$	(n)	$O(n)$	$O(n)$
D-Heap	$O(1)$	$O(\log_d(n))$	$O(d \cdot \log_d(n))$	$O(d \cdot \log_d(n))$	$O(\log_d(n))$	$O(d \cdot \log_d(n))$	$O(n)$

2. Heap Binomiali

DEF (albero binomiale)

Un albero binomiale B_i è definito ricorsivamente come segue:

1. B_0 consiste di un unico nodo
2. Per $i > 0$, B_{i+1} è ottenuto fondendo due alberi binomiali B_i , ponendo la radice dell'uno come foglia della radice dell'altro.

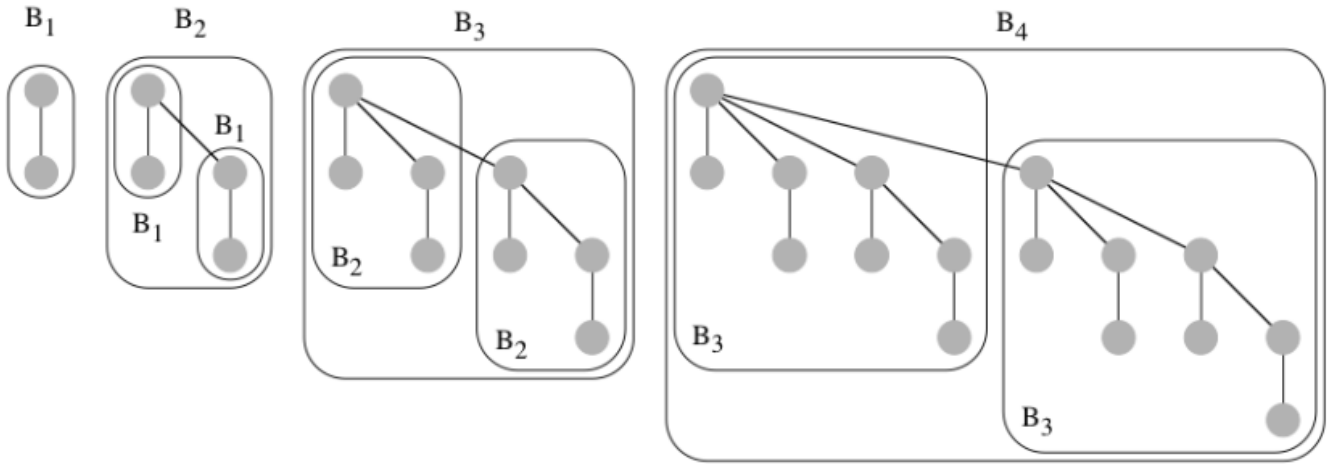


Figure 1: Heap Binomiali da 1 a 4

Proprietà

1. Numero di nodi ($|B_h|$): $n = 2^h$.
2. Grado della radice: $D(n) = \log_2(n)$.
3. Altezza: $H(n)$: $h = \log_2(n)$.

4. Figli della radice: i sottoalberi radicati nei figli della radice di G_h sono B_0, B_1, \dots, B_{h-1} .

DEF (heap binomiale)

Un heap binomiale è una foresta di alberi binomiali che gode delle seguenti proprietà:

1. **Unicità:** per ogni intero $i \geq 0$, esiste al più un B_i nella foresta.
2. **Informazioni:** ogni nodo v contiene un elemento $\text{elem}(v)$ ed una chiave $\text{chiave}(v)$ presa da un dominio totalmente ordinato.
3. **Ordinamento a heap:** $\text{chiave}(v) \geq \text{chiave}(\text{parent}(v))$ per ogni nodo v diverso da un delle radici.

Quanti alberi binomiali può avere al massimo un heap binomiale con n nodi?

Dalla proprietà di unicità degli alberi binomiali che lo costituiscono, ne deriva che un heap binomiale di n elementi è formato dagli alberi binomiali $B_{i_0}, B_{i_1}, \dots, B_{i_h}$, dove i_0, \dots, i_h corrispondono alle posizioni degli 1 nella rappresentazione in base 2 di n .

=> In un heap binomiale con n nodi, vi sono al più $\log(n)$ alberi binomiali, ciascun con grado ed altezza $O(\log(n))$.

Procedura ausiliaria

```
ristruttura()
  i = 0
  while(esistono ancora due B(i)) do
    si fondano i due B(i) per formare un albero B(i+1), ponendo la radice con
    chiave più piccola come genitore della radice con chiave più grande
  i = i + 1
```

Complessità Temporale: $T(n)$: lineare nel numero di alberi binomiali in input. E' utile per ripristinare la proprietà di unicità in un heap binomiale (scorrendo la lista delle radici da sinistra verso destra, in ordine crescente rispetto all'indice degli alberi binomiali).

classe HeapBinomiale implementa CodaPriorità:

dati:

una foresta H con n nodi, ciascuno contenente un elemento di tipo elem e una chiave di tipo chiave presa da un universo totalmente ordinato.

operazioni:

`findMin()` -> elem
scorre le radici in H e restituisce l'elemento a chiave minima

`insert(elem e, chiave k)`
aggiunge ad H un nuovo B(0) con dati e e k. Ripristina poi la proprietà di unicità in H mediante fusioni successive dei doppiati B(i)

`deleteMin()`
trova l'albero T(h) con radice a chiave minima. Togliendo la radice a T(h), esso si spezza in h alberi binomiali, che vengono aggiunti ad H. Ripristina la proprietà di unicità in H mediante fusioni successive dei doppiati B(i)

`DecreaseKey(elem e, chiave d)`
decrementa di d la chiave del nodo v contenente l'elemento e. Ripristina poi la proprietà dell'ordinamento a heap spingendo il nodo v verso l'alto tramite ripetuti scambi di nodi.

`delete(elem e)`
richiama `decreaseKey(e, -inf)` e poi `deleteMin()`

`increaseKey(elem e, chiave d)`
richiama `delete(e)` e poi `insert (elem, k + d)`, dove k è la chiave associata all'elemento e

```
merge(CodaPriorità c1, CodaPriorità c2) -> CodaPriorità
    unisce gli alberi in c1 e c2 in un nuovo heap binomiale c3. Ripristina poi
    la proprietà di unicità nell'heap binomiale c2 mediante fusioni successive
    dei doppietti B(i)
```

Complessità Temporal: Tutte le operazioni richiedono tempo $T(n) = O(\log(n))$

3. Heap di Fibonacci

DEF

- **Heap binomiale rilassato:** si ottiene da un heap binomiale rilassando la proprietà di **unicità** dei B_i ed utilizzando un atteggiamento più 'pigro' durante l'operazione insert.
- **Heap di Fibonacci:** si ottiene da un heap binomiale rilassato indebolendo la proprietà di struttura dei B_i che non sono più necessariamente alberi binomiali.
- **Analisi Armonizzata:** E' il costo 'medio' rispetto a una sequenza qualsiasi di operazioni. Si ottiene dividendo il costo complessivo della sequenza di operazioni per il numero di operazioni della sequenza. Molto utile quando si vogliono buone prestazioni sull'intera sequenza e non garanzie sulla singola operazione.

	FindMin	Insert	Delete	DelMin	IncKey	DecKey	Merge
D-Heap	$O(1)$	$O(\log(n))$	$O(\log(n))$	$O(\log(n))$	$O(\log(n))$	$O(\log(n))$	$O(n)$
Heap	$O(\log(n))$	$O(\log(n))$	$O(\log(n))$	$O(\log(n))$	$O(\log(n))$	$O(\log(n))$	$O(\log(n))$
Bin.							
Heap	$O(1)$	$\$O(1)$	$O(\log(n))^*$	$O(\log(n))^*$	$O(\log(n))^*$	$O(1)^*$	$O(1)$
Fib.							