

# Problema do Caminho Mais Longo em Grafos Acíclicos Direcionados

Gabriel Brüning<sup>1\*</sup>, Jairson Steinert<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Centro Universitário – Católica de Santa Catarina  
R. dos Imigrantes, 500 – Rau, Jaraguá do Sul – SC – 89254-430 – Brasil

{bruningconta@live.com, jairson\_ste@tpa.com.br}

**Resumo.** O problema do caminho mais longo em grafos direcionados surge em aplicações como análise de caminhos críticos e dependências. Em grafos gerais ele é NP-difícil, mas em grafos direcionados acíclicos (DAGs) pode ser resolvido de forma eficiente. Este trabalho apresenta uma implementação em Python que lê uma matriz de adjacência com pesos, verifica se o grafo é acíclico, ordena os vértices topologicamente pelo método de Kahn e aplica programação dinâmica para calcular o caminho de maior peso entre dois vértices. O algoritmo trabalha com pesos negativos e sua complexidade é linear em relação ao número de vértices e arestas.

**Abstract.** The longest-path problem in directed graphs is relevant in critical-path and dependency analyses. Although NP-hard on general graphs, it can be efficiently solved in directed acyclic graphs (DAGs). This report describes a Python implementation that reads a weighted adjacency matrix, checks for acyclicity, computes a topological order using Kahn's algorithm and applies dynamic programming to find the maximum-weight path between two vertices. The algorithm handles negative weights and runs in linear time with respect to the number of vertices and edges.

**Palavras-chave:** Grafos acíclicos direcionados; caminho mais longo; ordenação topológica; programação dinâmica.

**Keywords:** Directed acyclic graphs; longest path; topological sorting; dynamic programming.

## 1. Introdução

O problema do caminho mais longo em grafos surge em diversos contextos, como na estimativa de prazos em projetos (caminho crítico), na determinação de sequências ótimas de tarefas e na análise de dependências em compiladores. Formalmente, dado um grafo direcionado ( $G = (V, E)$ ) e dois vértices designados ( $s$ ) (origem) e ( $t$ ) (destino), busca-se um caminho simples de ( $s$ ) até ( $t$ ) cuja soma dos pesos das arestas seja máxima. Em um grafo geral, esse problema é NP-difícil, e o respectivo problema de decisão é NP-completo [6]. Contudo, em grafos direcionados acíclicos (DAGs) existe uma estratégia eficiente: a

---

\*Curso de Engenharia de Software — Disciplina: Algoritmos Avançados — Profa. Ma. Beatriz Michelson Reichert.

ausência de ciclos permite ordenar os vértices de forma linear (ordenação topológica) e aplicar programação dinâmica para computar o caminho mais longo com complexidade linear em relação ao número de vértices e arestas [2].

Este relatório descreve o desenvolvimento de uma solução em Python para o problema do caminho mais longo em DAGs, conforme especificado no enunciado do trabalho. O objetivo é apresentar uma abordagem acadêmica que evidencie a fundamentação teórica, a metodologia empregada e a análise crítica do algoritmo implementado.

## 2. Leitura e pré-processamento da entrada

O algoritmo inicia-se pela leitura de um arquivo de text(entrada.txt) no qual o usuário descreve a instância do problema: o número ( $n$ ) de vértices, a matriz de adjacência ( $n \times n$ ) cujos elementos ( $a_{ij}$ ) correspondem aos pesos das arestas ( $i \rightarrow j$ ) (sendo 0 o marcador de ausência de aresta), e os índices de origem ( $s$ ) e de destino ( $t$ ), ambos numerados a partir de zero. Linhas em branco ou precedidas por # são descartadas para permitir comentários no arquivo de entrada. Esse pré-processamento resulta em uma estrutura matricial adjacente contendo os pesos como inteiros e em dois índices válidos ( $s$ ) e ( $t$ ). O tratamento correto da entrada garante que eventuais erros de formatação sejam capturados no início da execução.

### 2.1. Ordenação topológica

O passo fundamental para tornar o problema tratável é produzir uma ordem topológica dos vértices do DAG. Uma ordenação topológica é um arranjo linear dos vértices de modo que, para toda aresta ( $u \rightarrow v$ ), o vértice ( $u$ ) preceda ( $v$ ). Essa ordenação existe se e somente se o grafo não contém ciclos dirigidos e pode ser obtida em tempo  $O(V + E)$  por algoritmos como o de Kahn ou via busca em profundidade [2].

No algoritmo implementado, adotou-se a abordagem de Kahn. Inicialmente, calcula-se o grau de entrada de cada vértice. Em seguida, mantém-se uma fila com todos os vértices de grau de entrada zero. Repetidamente, remove-se um vértice ( $u$ ) dessa fila, adiciona-se ( $u$ ) à lista de ordenação e decrementa-se o grau de entrada de seus vizinhos ( $v$ ) (i.e., vértices para os quais há uma aresta ( $u \rightarrow v$ )). Sempre que o grau de entrada de um vizinho se torna zero, ele é inserido na fila. Se ao final restarem arestas não processadas, conclui-se que o grafo possui ciclo, impossibilitando a ordenação e, consequentemente, a aplicação do método proposto.

### 2.2. Programação dinâmica sobre a ordenação

Após dispor os vértices em ordem topológica, aplica-se programação dinâmica para computar o peso do caminho máximo. Definimos um vetor *dist* tal que *dist*[ $v$ ] armazena a soma máxima de pesos de um caminho de ( $s$ ) até ( $v$ ). Inicializamos *dist*[ $s$ ] com 0 e os demais com  $(-\infty)$  simbolizando que ainda não foram alcançados. Também mantemos um vetor de predecessores *pred* para permitir a reconstrução do caminho ao final.

Percorre-se a lista topologicamente ordenada e, para cada vértice ( $u$ ), relaxam-se todas as arestas ( $u \rightarrow v$ ) com peso ( $w$ ). A operação de relaxamento consiste em verificar se (*dist*[ $u$ ] +  $w$ ) supera o valor atualmente armazenado em *dist*[ $v$ ]; em caso afirmativo, atualiza-se *dist*[ $v$ ] para *dist*[ $u$ ] +  $w$  e registra-se *pred*[ $v$ ] =  $u$ . Como a ordenação topológica garante que nenhum caminho posterior volta a ( $u$ ), cada aresta é considerada apenas uma vez e os valores calculados não necessitam de revisitação. Ao término do processamento,

$dist[t]$  representa o peso do caminho máximo de (s) a (t). Se permanecer  $(-\infty)$ , não existe caminho entre os vértices.

A reconstrução do caminho é obtida percorrendo o vetor *pred* a partir de (t) até alcançar (s), acumulando os vértices encontrados em ordem inversa. O caminho final é então obtido ao inverter a sequência resultante.

### 2.3. Análise de complexidade

A eficiência do algoritmo fundamenta-se na linearidade dos procedimentos aplicados. A ordenação topológica por Kahn visita cada vértice e cada aresta exatamente uma vez, perfazendo complexidade  $O(V + E)$  [2]. A etapa de programação dinâmica percorre novamente cada aresta durante o relaxamento, o que adiciona outra parcela  $O(E)$ . Portanto, a complexidade total do algoritmo é  $O(V + E)$ , linear no tamanho do grafo. Como comparação, em grafos arbitrários o problema do caminho mais longo não admite algoritmo em tempo polinomial, salvo se  $P = NP$ , sendo classificado como NP-difícil [6].

### 2.4. Limitações e considerações

- **Ausência de arestas de peso zero:** foi convencionado que um valor 0 na matriz de adjacência denota ausência de aresta. Caso se deseje permitir arestas com peso zero, seria necessário um marcador especial ou outro valor sentinela para distinguir ausência de aresta.
- **Restrição a DAGs:** o método depende criticamente da propriedade acíclica. Para instâncias com ciclos, o algoritmo de Kahn detecta a presença de ciclo e interrompe a execução. Problemas em grafos com ciclos exigem abordagens distintas ou reduções a problemas de caminho crítico em redes com custos negativos.
- **Representação do grafo:** a utilização de uma matriz de adjacência é conveniente para leitura, mas consome  $O(n^2)$  memória. Para grafos esparsos de grande porte, uma lista de adjacência reduziria significativamente o uso de memória e evitaria iterar sobre entradas inexistentes.
- **Extensões futuras:** a implementação atual não explora técnicas mais sofisticadas, como memoização em grafos acíclicos ou otimizações cache-conscientes. Além disso, o algoritmo poderia ser adaptado para produzir também o caminho crítico em redes de projetos (PERT/CPM) ou para admitir múltiplas origens e destinos.

### 2.5. Comparação com algoritmos estudados em aula

As aulas de programação dinâmica e algoritmos gulosos apresentaram diversos algoritmos de otimização, como Bellman–Ford, Floyd–Warshall, Dijkstra, Kruskal e Prim. A seguir, contextualizam-se algumas diferenças relevantes em relação ao algoritmo de Kahn (ordenamento topológico) utilizado neste trabalho:

- **Objetivo e domínio do problema:** o algoritmo de Kahn não resolve diretamente problemas de caminho; sua finalidade é gerar uma ordenação topológica em um grafo direcionado acíclico, servindo como etapa preparatória para problemas que exigem um processamento linear dos vértices. Dijkstra e Bellman–Ford resolvem o problema do caminho mínimo; Floyd–Warshall computa caminhos mínimos entre todos os pares; Kruskal e Prim constroem árvores geradoras mínimas em grafos não dirigidos.

- **Abordagem e estrutura de dados:** Kahn utiliza uma fila de vértices sem arestas de entrada e remove vértices iterativamente, garantindo que cada aresta seja processada uma única vez. Dijkstra usa uma fila de prioridade, Bellman–Ford realiza múltiplos relaxamentos e Kruskal/Prim empregam estruturas como Union–Find ou filas de prioridade.
- **Restrição de pesos e estrutura do grafo:** Kahn supõe apenas que o grafo seja acíclico e não considera pesos. Dijkstra requer pesos não negativos; Kruskal e Prim trabalham em grafos não dirigidos; Bellman–Ford e Floyd–Warshall aceitam pesos negativos, mas não dependem da ausência de ciclos.
- **Complexidade:** Kahn opera em  $O(V + E)$ ; Dijkstra em  $O(EV)$  com fila de prioridade; Bellman–Ford em  $O(VE)$ ; Floyd–Warshall em  $O(V^3)$ ; Kruskal e Prim em  $O(EV)$ .

Em síntese, o algoritmo de Kahn não compete diretamente com os algoritmos das aulas, pois resolve um subproblema diferente: estabelece uma ordem válida de processamento em DAGs. Essa ordenação, combinada com programação dinâmica, permite resolver eficientemente o problema do caminho mais longo, algo que os algoritmos de caminho mínimo ou de árvores geradoras mínimas não contemplam.

### 3. Funcionalidades adicionais implementadas

Além da abordagem padrão de ordenação topológica e programação dinâmica, a implementação apresenta diversas funcionalidades que aumentam a robustez e a usabilidade do programa:

- **Deteção e diagnóstico de ciclos:** ao tentar gerar a ordenação topológica, o algoritmo detecta automaticamente a presença de ciclos no grafo. Quando um ciclo é encontrado, uma busca em profundidade identifica os vértices que o compõem e exibe uma mensagem educativa, mostrando o ciclo e sugerindo a remoção da aresta que fecha o ciclo para tornar o grafo acíclico.
- **Deteção de valores duplicados na matriz:** durante o parsing da matriz de adjacência, o script verifica se há valores não nulos duplicados na mesma linha (indicando múltiplas arestas com o mesmo peso entre o mesmo par de vértices) e gera uma mensagem de erro apontando a linha e colunas problemáticas, bem como a correção sugerida.
- **Maapeamento de linhas reais para correções precisas:** o programa mantém o número das linhas originais do arquivo ao processar a entrada. Assim, quando é necessário sugerir a remoção de uma aresta ou a correção de um valor, a mensagem indica exatamente a linha e a coluna no arquivo de entrada onde deve ser efetuada a alteração.
- **Formatação adaptativa da saída:** ao exibir o caminho mais longo, o algoritmo ajusta a formatação dependendo do tamanho do caminho. Para caminhos curtos, imprime tudo em uma única linha; para caminhos longos, distribui os vértices em várias linhas com quebra apropriada, facilitando a leitura.
- **Tratamento robusto de erros:** todas as etapas de leitura, processamento e cálculo são envolvidas em blocos de tratamento de exceções. Em caso de erro (arquivo inexistente, dados inconsistentes, presença de ciclos), o usuário recebe mensagens claras e, quando possível, sugestões de correção para resolver o problema e possibilitar a execução do algoritmo.

## 4. Conclusão

Neste trabalho, implementou-se um algoritmo em Python para resolver o problema do caminho mais longo em grafos direcionados e acíclicos, conforme especificado no enunciado. A utilização de uma ordenação topológica aliada à programação dinâmica permite calcular eficientemente o caminho simples de maior peso, mesmo quando há pesos negativos nas arestas. A solução foi validada com a instância fornecida no arquivo entrada.txt, retornando o caminho [0, 1, 3, 4] com peso total 12.

Como trabalho futuro, poderia ser interessante explorar representações mais eficientes de grafos e adaptar o programa para lidar com arestas de peso zero ou grafos com múltiplas componentes desconexas. Além disso, para grafos muito grandes, técnicas de paralelização poderiam acelerar a ordenação topológica e o processamento das arestas.

## 5. Referências

### Referências

- [1] ASCENCIO, Ana Fernanda Gomes; ARAÚJO, Graziela Santos de. *Estruturas de dados: algoritmos, análise da complexidade e implementações em Java e C-C++*. 1. ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2011–2012.
- [2] CORMEN, Thomas H.; LEISERSON, Charles E.; RIVEST, Ronald L.; STEIN, Clifford. *Introduction to Algorithms*. 3. ed. Cambridge: MIT Press, 2009.
- [3] FARRER, Harry. *Algoritmos estruturados*. 3. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1999–2011.
- [4] FORBELLONE, André Luiz Villar; EBERSPÄCHER, Henri Frederico. *Lógica de programação: a construção de algoritmos e estrutura de dados*. 2. ed., rev. e ampl. São Paulo: Makron Books, 2000.
- [5] *Grafos: Introdução e prática*. São Paulo: Editora Blucher, 2009.
- [6] SIMÕES-PEREIRA, J. M. S. *Grafos e redes: teoria e algoritmos básicos*. 1. ed. Rio de Janeiro: Interciência, 2014.
- [7] SKIENA, Steven S. *The Algorithm Design Manual*. 2. ed. London: Springer, 2008.