



Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Ciencias
Análisis de Algoritmos | 7083
Tarea 5 : | Tarea final
Sosa Romo Juan Mario | 320051926
13/11/2024



1. Pruebe que el segundo elemento más chico de una lista de n elementos puede encontrarse con $n + \lceil \ln n \rceil - 2$ comparaciones.
2. Give an $O(n \log k)$ -time algorithm which merges k sorted lists with a total of n elements into one sorted list. (Hint: use a heap to speed up the elementary $O(kn)$ -time algorithm).
3. Consider an $n \times n$ board of checkerboard B of alternating black and white squares. Assume that n is even. We seek to cover this checkerboard with rectangular dominos of size 2×1 .
 - (a) Show how to cover the board with $\frac{n \times n}{2}$ dominos.
 - (b) Remove the upper left and lower right corners from B . Show that you cannot cover the remaining board with $\frac{n \times n}{2} - 1$ dominos.
 - (c) Remove one arbitrary black square and one arbitrary white square from B . Show that the rest of the board can be covered with $\frac{n \times n}{2} - 1$ dominos.
4. Suppose we are given the minimum spanning tree T of a given graph G (with n vertices and m edges) and a new edge $e = (u - v)$ of weight w that we will add to G . Give an efficient algorithm to find the minimum spanning tree of the graph $G+e$. Your algorithm should run in $O(n)$ time.

-
5. Usted tiene que ordenar una serie Σ_n de n números, tales que todos son 0 ó 1. La única operación que puede hacer es comparar dos números cualesquiera x y y , y cada que los compara recibe la respuesta $x < y$, $x = y$, or $x > y$.
- (a) De un algoritmo que con a lo más $n - 1$ comparaciones ordena Σ_n . Pruebe que su algoritmo es óptimo.
- (b) Encuentre un algoritmo que utilizando en promedio $\frac{2n}{3}$ comparaciones ordena Σ_n (esto bajo la suposición que los elementos de Σ_n tienen la misma probabilidad de ser 0 ó 1). Demuestre que su algoritmo es óptimo.
6. Consider the numerical game “20 questions”. In this game, player 1 thinks of a number in the range 1 to n . Player 2 has to figure out this number by asking the fewest number of true/false questions. Assume that nobody cheats.
- (a) What is an optimal strategy if n is known?
- (b) What is a good strategy if n is not known?
7. Sea T un árbol con raíz con n vértices. Cada nodo v tiene asociado un peso $w(v)$. Utilizando programación dinámica, encuentre un algoritmo de tiempo lineal para encontrar el conjunto independiente de T de peso máximo.
8. Dado un arreglo A con n enteros positivos y negativos.

-
- (a) Diseña un algoritmo de tiempo cuadrático que encuentre la pareja de números que maximizan el producto.
- (b) Diseña un algoritmo de tiempo $O(n \log n)$ que encuentre la pareja de números que maximizan el producto.
- (c) ¿Se puede mejorar el inciso anterior? Si es el caso, muestre el algoritmo, sino explique por qué.
9. Suppose that we are given a sequence of n values x_1, x_2, \dots, x_n and seek to quickly answer repeated queries of the form: given i and j , find the smallest value in x_i, \dots, x_j .
- (a) Design a data structure that uses $O(n^2)$ space and answers queries in $O(1)$ time.
- (b) Design a data structure that uses $O(n)$ space and answers queries in $O(\log n)$ time.
10. El intervalo común más largo de dos sucesiones X y Y , es un conjunto de elementos consecutivos de X y Y más largo que aparece en ambas sucesiones (ojo, no estamos hablando de la subsucesión común más larga). Por ejemplo, el intervalo común más largo de las sucesiones *fotografía* y *tomografía* es *ografía*. Sean $n = |X|$ y $m = |Y|$. Encuentre un algoritmo que en $\Theta(nm)$ encuentre el intervalo común más largo de X y Y .
11. Let $G = (V, E)$ be a bipartite graph with vertex partition $V = L \cup R$, and let G' be its corresponding flow network. Give a good upper bound on the length of any augmenting path found in G' during the execution of FORD-FULKERSON.

-
12. Professor Adams has two children who, unfortunately, dislike each other. The problem is so severe that not only do they refuse to walk to school together, but in fact each one refuses to walk on any block that the other child has stepped on that day. The children have no problem with their paths crossing at a corner. Fortunately both the professor's house and the school are on corners, but beyond that he is not sure if it is going to be possible to send both of his children to the same school. The professor has a map of his town. Show how to formulate the problem of determining if both his children can go to the same school as a maximum-flow problem.
13. Mientras caminas por la playa encuentras un cofre de tesoros. El cofre contiene n tesoros con pesos w_1, \dots, w_n y valores v_1, \dots, v_n . Desafortunadamente sólo tienes una mochila que solo tiene capacidad de carga M . Afortunadamente los tesoros se pueden romper si es necesario. Por ejemplo, la tercera parte de un tesoro i tiene peso $\frac{w_i}{3}$ y valor $\frac{v_i}{3}$.
- (a) Describe un algoritmo voraz de tiempo $\Theta(n \log n)$ que resuelve este problema.
- (b) Prueba que tu algoritmo obtiene la solución correcta.
- (c) Mejora el tiempo de ejecución de tu algoritmo a $\Theta(n)$
14. Encuentre la parentización óptima para multiplicar seis matrices de dimensiones 4×9 , 9×4 , 4×10 , 10×2 , 2×5 , 5×6 .
15. Sea P_n una familia de n puntos en el plano, en posición general. Encuentre un algoritmo que encuentre el triángulo de mayor área cuyos vértices estén en P_n . Su algoritmo tiene que trabajar en menos de $O(n^3)$. Hint: Pruebe primero que los vértices de dicho triángulo están en el cierre convexo de P_n , esto reduce el problema al caso en que los elementos de P_n son los vértices de un polígono convexo.

-
16. Supongamos que usted es el dueño de la compañía Anuncios Espectaculares y que recibe un contrato para colocar anuncios espectaculares en la autopista México Querétaro . Los lugares donde puede colocar sus anuncios están localizados en los kilómetros x_1, \dots, x_n de dicha autopista. Si usted coloca un anuncio en el lugar localizado en el kilómetro x_i , recibirá una ganancia r_i . Por razones de seguridad, los anuncios no pueden estar muy cerca uno del otro, y la distancia entre dos anuncios consecutivos tiene que ser al menos 10 kilómetros. Observe que la distancia entre dos sitios cualquiera donde puede localizar sus anuncios no es necesariamente mayor que 10 kilómetros.

Encuentre un algoritmo que resuelva el problema de colocar anuncios de tal forma que las ganancias de su compañía se maximicen. Por ejemplo si:

$$\{x_1, x_2, x_3, x_4\} = \{12, 14, 23, 28\}$$

y

$$\{r_1, r_2, r_3, r_4\} = \{5, 6, 5, 1\}$$

la solución óptima sería colocar anuncios en los kilómetros 12 y 24 para una ganancia de 10.

17. Consider the following data compression technique. We have a table of m text strings, each at most k in length. We want to encode a data string D of length n using as few text strings as possible. For example, if our table contains $(a, ba, abab, b)$ and the data string is $bababbaababa$, the best way to encode it is $(b, abab, ba, abab, a)$ a total of five code words. Give an $O(nmk)$ algorithm to find the length of the best encoding. You may assume that every string has at least one encoding in terms of the table.

18. La compañía *Monsters, Inc* preparó para el día de hoy una fila de $n \geq 2$ puertas para abrir y recolectar los gritos de los niños con el fin de abastecer de energía a la Monstropolis. Con el propósito de salir temprano los monstruos determinaron abrir todas las puertas de jalón y así terminar lo más rápido posible, por lo que asignaron a Sullivan a recorrer toda la fila y abrir todas las puertas. Al ver el desastre que esto causaría, Mike Wazowski recorrió la fila y cerró todas las puertas de manera alternada iniciando en la puerta 2. Sin embargo, ¡Quedaron $\frac{n}{2}$ puertas abiertas!. Por lo que el resto de los monstruos decidieron ayudar de la siguiente manera: el monstruo con el recorrido i -ésimo, cambiaría el estado de cada i -ésima puerta iniciando desde la puerta i . Después de hacer este proceso n veces, ¿Quedan puertas abiertas? ¿Cuántas y cuáles son si es el caso?