Ch6-Graph

定義:

G=(V,E) => 代表Graph是由兩個非空集合V、E組成

其中: V => 代表頂點(Vertex)集合

E => 代表邊(Edge)集合(假定圖中無重複邊)

種類:

1. 無向圖(Undirected Graph)

邊不具備方向性，即(I,j)=(j,i)代表同一邊

2. 有向圖(Directed Graph)

邊具備方向性，即<i,j> != <j,i>

相關術語:

1. Eulerian Cycle: 從任何一點開始，經過每個邊一次，在回到原出發點，稱之

=> 每個頂點的Degree必須為偶數

2. Eulerian Chain: 從任何一個頂點開始，經過每個邊一次，但不一定要回到原出發點，稱之

=> 有2個頂點的Degree必須為奇數，其他均為偶數

3. Complete Graph: 圖具有最多邊數，稱之

無向圖 => n個頂點，最多邊數 = n(n-1)/2

有向圖 => n個頂點，最多邊數 = n(n-1)

4. 子圖(subgraph or Component)

5. Path(路徑): 只一個由頂點組成的序列

6. Path Length(路徑的長度): 路徑上所包含的邊之數目

7. Simple Path: 除了起點與終點可能相同，其餘經過的頂點皆不相同

8. Cycle: 起點跟終點相同的Simple Path

9. Connected(連通的): 針對無向圖而言

=> 無向圖中，每個頂點對之間皆有Path存在

10. Connected Component(連通的子圖)

11. Strongly Connected: 針對有向圖而言

=> 在有向圖中，任何頂點對(i,j)之間，i有path可以到j，j有path可以到i

12. Strongly Connected Component

13. Degree(分支度)

=> 無向圖: 頂點的Degree是頂點連接邊數

=> 有向圖: 頂點的Degree分為 Out-Degree: 頂點射出之邊數；In-Degree: 射入頂點之邊數

14. G=(V,E)，|V|= n，|E|= e

=> 無向圖: e = 1/2 \*

=> 有向圖 e = (in-Degree)

無向圖中，所有的Degree加總必定為偶數 => True

圖形的表示方法

Adjacency Matrix (相鄰矩陣)

定義:

G=(V,E)，|V|= n，則準備一個n\*n的Matrix，叫A

則A[i,j] => 1 if (i,j)邊存在

* 0 otherwise

Space需求: O(n平方)

無向圖:

無向圖之相鄰矩陣，必為對稱矩陣(Symmetric Matrix)

即A[i,j] = A[j,i]

基本操作:

1. 判斷邊(i,j)是否存在:

If (i,j) == 1 then 存在

else 不存在

Time: O(1)

2. 求i之Degree

求第i列元素之加總 or 第i行之加總

Time: O(n)

3. 求G之邊數

套公式

Time: O(n平方)

有向圖:

有向圖之相鄰矩陣不一定是對稱矩陣

基本操作:

1. 判斷邊(i,j)是否存在

同無向圖

2. 求i之Out-Degree and In-Degree

Out-Degree: 求第i列之元素加總

In-Degree: 求第i行之元素加總

3. 求G之邊數

套公式

Time: O(n平方)

Adjacency Lists (相鄰串列)

定義:

G=(V,E)，|V|= n，|E| = e，則準備一個Vertex[1…n] of Pointer，其中Vertex[i]代表頂點i之相鄰串列紀錄與i相鄰之頂點編號

=> Node Structure: Vertex No、Next

無向圖:

無向圖中所有的串列之Node總數 = 2\*e

空間需求 = O(n+e)

因為無向圖(i,j) = (j,i) 所以i會加到j串列，而j也會加到i串列，

故一個邊生出兩個Node

基本操作:

1. 判斷(I,j)是否存在

去Vertex[i]找是否有Node j存在

Time: O(Vi串列長度) <= Node總數 => O(e)

2. 求Vi之Degree

求Vertex[i]串列長度，Time => O(e)

3. 求圖形邊數

加總每條串列之長度/2

因為有n條串列，全部串列之Node總和 = 2\*e

故Time: O(n+e)

有向圖

串列之Node總數 = e

基本操作:

1. 判斷邊(I,j)是否存在

同無向圖

2. 求Vi之Out-Degree、In-Degree

Out-Degree: Vertex[i]之串列長度=Out-Degree => O(e)

In-Degree: 統計所有串列之Nodei出現的次數 => O(n+e)

3. 求圖形邊數

加總每條之長度 => Time: O(n+e)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 比較表 | Adjacency Matrix | Adjacency Lists |
| 若G中頂點數很多，但邊數很少 | 不適合，因為空間為O(n平方)，會形成Sparse Matrix(稀疏矩陣) | 適合  因為空間為O(n+e) |
| 邊數很多 | 適合 | 不適合，因為滿邊，邊的數量會變成n平方  =>O(n+e)=O(n+O(n平方) |
| 判斷邊是否存在 | 適合  O(1) | 不適合  Time<=O(e) |
| 求圖中邊數  判斷連通與否  DFS/BFS  判斷有無Cycle | 不適合  O(n平方) | 適合  因為e通常不會經常是滿邊的狀態  所以Time: O(n+e) |

Adjacency MultiLists

圖中每一個邊皆用一個Node表示，而Node Structure如下

Vi、Vj、Link for Vi、Link for Vj

Link for Vi(Vj) => 指標指向下一個包含Vi(Vj)之Node

此外，有一個Vertex[1…n] of Pointer，其中Vertex[i]指向第一個包含Vi之Node

Incidence Matrix [Algo版]

定義:

G=(V,E), |V| = n, |E| = e，則準備一個n\*e Matrix，令為A，假設ek = (i,j)，則A[i,k]=A[j,k]=1，其他為0

Graph Traversal(圖形追蹤)

拜訪圖中每個頂點一次

分為兩種方法:

DFS(Depth First Search):深度/縱向

BFS(Breadth First Search):廣度/橫向

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 比較表 | | DFS | BFS |
| 輔助之Data Structure | | Stack | Queue |
| 時間 | 相鄰矩陣 | O(n平方) | O(n平方) |
| 相鄰串列 | O(e)(DS版本) | O(e)(DS版本) |
| O(n+e)(Alg版本) | O(n+e)(Alg版本) |

DFS(DS版)(無向圖)

Note:

1.注意Start Vertex為何

2.DFS Order並非唯一，通常會規定依Vertex No小者優先，則DFS Order唯一

BFS (DS版)(無向圖)

Note: BFS Order也非唯一

BFS (Algo版)(無向圖)

說明:

1. u.color =>

white:尚未Visited

Gray:已Visited，但尚未完成BFS之檢視

black:已完成BFS之檢視

2. u.d =>

Start 到 u 之Distance(邊數)

3. u.Ω =>

u 之父點，即從哪個點來拜訪u

Note:

1.針對無向圖，求S到其他各點之Short Path length，則用BFS(G,S)即可求出

2.Ω的目的，方便繪圖

DFS (Algo版)(有向圖)

說明:

1. u.d = u的discovered time

2. u.f = u的finished time

DFS對有向圖

邊的種類可分為4類

1. Tree Edge(樹邊)

2. Back Edge(後退邊)

3. Forward Edge(前進邊)

4. Cross edge(跨越邊)

Tree Edge: DFS追蹤經過的邊

Rule: u -> v if v 是 白色(white)

Then (u,v) is Tree Edge

Back Edge: 指回祖先(Ancestor)邊

Rule: u -> v if v 是灰色(Gray)

Then (u,v) is Back Edge

Forward Edge: 指向子孫(後代)(descendent)邊

Cross Edge: 跨越不同子樹/樹之Edge或除了上述三種以外的Edge

如何區別Forward Edge、Cross Edge

利用Discovered Time

u -> v if v 黑色(Black)

then if u.d < v.d

then Forward Edge

else

Cross Edge

對無向圖而言，只有Tree Edge(經過) and Back Edge(未經過)

Graph Traversal 應用

1. 判斷有向圖是否有Cycle

Ans: 原則:只要有Back Edge，則必有Cycle，反之沒有，Time: O(n+e) if 相鄰串列

2. 判斷無向有是否有Cycle

Ans: 原則:只要有Back Edge，則必有Cycle，反之沒有。但Back Edge判定與有向圖不同

For u-> v

=> if (v.color == Gray)

If (u.Ω != v)

Then (u,v) is Back Edge

3. 判斷無向圖是否Connected?

Ans: Assume用DS版本的DFS/BFS algo

Steps:

1. 用BFS/DFS 追蹤無向圖G

2. 檢查Visited[1…n]是否皆為True，若是，則為Connected，否則Return Unconnected

Time:

陣列 串列

Step1 O(n平方) O(n+e)

Step2 O(n) O(n)

Total O(n平方) O(n+e)

Spanning Tree(展開樹)

定義:

給定一個Connected 無向圖 G = (V,E)，令S=(V,T)為G的其中一個Spanning Tree，則S滿足:

1. E = T + B，T為Tree Edge、B為Back Edge

2. 自B中任取一邊，加入S中，必形成Cycle

3. 在S中，任何頂點對之間存在unique simple path

Note:

1. 若G is Unconnected，則必無Spanning Tree

2. Spanning Tree >= 1棵，If G is connected

3. 若G = (V,E) , |V| = n ，則Spanning Tree 邊數 = n -1

Min Spanning Tree(最小成本展開樹)(MST)

定義:

令G = (V,E)為Connected 無向圖，且邊上附有成本(cost or weight)

則在G的所有Spanning Tree中，具有最小的邊成本和者，稱之

Note:

1. MST可能>=1棵，因為G中可能有多個邊具有相同成本值

2.若G中每一邊成本皆不同時，則MST為unique

應用:

1. 電路布局成本最小化

2. 連結n個城市之最少交通建設成本(or 票價)

Model: 欲把n個點連結起來，最少要n-1條邊，選擇哪些n-1條邊成本和是最低的

Alg求Min Spanning Tree

1. Kruskal’s Algo

2. Prim’s Algo

3. Sollin’s Algo

此三個Algo皆採用Greedy策略

Kruskal's algo:

令G=(V,E)，|E|=e，|V|=n

Steps:

1. 自E中排出最小成本的邊(u,v)

2. 判斷(u,v)加入Spanning Tree中，是否會形成Cycle，若會，則放棄(u,v)，否則加入S中

3. Repeat 1~2 Until 挑出(n-1)條邊或E為空

4. if S has < (n-1)條邊 then “No Spanning Tree”

如何判斷(u,v)加入S中是否會形成Cycle:

作法 => 利用Disjoint Sets之Find(X)及Union(i,j)運作

Find(X) => Find-with-path-compression:O(1)

Union(i,j) => Union-by-Height:O(1)

時間分析: 令有V個點，E條邊in G

[DS版]:

Kruskal’s Algo最多作E回合，而每一回合主要有兩個動作:

1. 自邊集合中Delete-min cost edge(u,v)

=> 令G中所有邊成本用Heap來維持，所以Delete-min cost花O(logE)

2. 判斷(u,v)加入S中是否形成Cycle

=> 用union(i,j)及Find(u)/(v)之Algo，皆只花O(1)time

所以每一回合頂多花O(logE)

Total Time: E\*O(logE) = O(ElogE)

[Algo版]:

1.先將每邊成本由小->大排序

Time: O(ElogE)

2.make Sets for each Vertex

Time: O(V)

3.挑最小成本邊(u,v) => O(1)

判斷(u,v)加入S是否會形成cycle => O(1)

此動作做E回合

所以 time: E\*O(1) =O(E)

Total Time: O(ElogE)

又已知E < V平方，因為E最多是V(V-1)/2

所以logE < logV平方 = 2logV

O(ElogE) => O(ElogV)

Prim's Algo:

[DS版]

令G=(V,E)是Connected無向圖，V={1,2,3...n}，U={1} // 視為Start Vertex，could be any Vertex

Steps:

1.挑出最小成本的邊(u,v)，且u ε U，v ε V-U

2.加入(u,v)到S中，且將v點至V-U中移除，加入U中

3.Repeat 1~2 Until U=V or E為空

4.if S has < (n-1)條邊 then "No Spanning Tree"

Time:O(n平方) or O(V平方)，因為Based on Adjacency Matrix

[Algo版]

Time分析:

[法一]:priority Queue用Binary Heap製作(Min-Heap)

Time = O(V)(初值) + O(V)(建Heap) + O(logV)\*V次(Extract-Min(Q)) + O(logV)\*2E(decrease key動作)

一般而言，E會大於V (因為E>=(V-1))

所以Prim's Time: O(ElogV) => 與Kruskal's algo相同

[法二]:priority Queue用Fib. Heap製作，可加速decrease key之動作 => O(1)Time in amorized cost

Time = O(V) + O(V) + O(logV)\*V次 + O(1)\*2E = O(V) + O(logV)\*V次 + O(E)

= O(VlogV + E)

Sollin's Algo

[DS版本才有]

Initially, 各頂點視為獨立Tree之Root

Steps:

1.每棵Tree各自挑出最小成本之樹邊

2.刪除重複挑出的邊，只保留一份即可

3.Repeat 1~2 Until 剩下一棵Tree or E為空

4.if S has < (n-1)條邊 then "No Spanning Tree"

Shortest Path Length Problem

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Dijkstra’s Algo | Bellman-Ford Algo | Floyd-warshall Alg |
| 解決問題 | Single-Source-to-Other Destination | 同左 | All Pairs of Vertex |
| 策略 | Greedy | Dynamic Programming | Dynamic Programming |
| 圖中可有負邊 | 不可 | 可 | 可 |
| 圖中可有負長度cycle | 不可 | 不可 | 不可 |
| 時間 | 矩陣: O(V平方)[DS版] | 矩陣:O(V三次方)  [DS版] | O(V三次方) |
| 串列: O(ElogV)、  O(VlogV + E) [Algo版] | 串列: O(V\*E)[Algo版] |

Dijkstra’s Algo

定義:

解Single-source-to-other destination shortest path length problem採用Greedy 策略

Dijkstra's Algo[DS版]

令G=(V,E)為有向圖，|V|=n，邊上有成本(cost)值(距離值)

Data Structure如下:

1.Cost Matrix: n\*n matrix 且

cost[i,j] =

{

成本值, if<i,j> ε E

0, if i = j

∞, if <i,j> 不ε E

}

2.S:[1...n] of Boolean，初值皆為False

S[i] =

{

1, 表起點到i之最短路徑已確定

0, 尚未確定

}

3.Dist:[1...n] of int，Dist[i]表起點到i之Shortest path length

觀念及Algo:

Steps:

1.自那些尚未確定最短路徑的點(即S[i]=0)中排出最小的Dist[i]值，令此點為u點

2.S[u]=1，起點到u點之最短路徑確定

3.for each w ε G.Adj[u]

{

if (S[w] == 0)

{

if (Dist[w] > (Dist[u] + cost[u,w]))

{

Dist[w] = Dist[u] + cost[u,w];

}

}

}

上述1~3做(n-2)個回合(n點扣掉起點及剩下一個點時)

Note:圖中不可以有負邊(Negative cost edge)，否則可能無法求出正確值

---------------------------------------

Dijkstra's Algo[Algo版]

Dijkstra(G,W,Start)

// G:有向圖, W:各邊成本集合, Start:起點

{

Initialize(G,Start);

S = 0; // S代表已確定最短路徑之頂點集合

Q = G.V; // 依各點的d值建立priority queue using Heap or Fib. Heap => O(V)time

while(Q != 0)

{

u = Extract-min(Q); // 取出最小d值之頂點u

S = S ∪ {u}; // u之最短路徑已確定

for each vertex v ε G.Adj[u] // 共檢視E個Node

{

Relax(u,v,W);

}

}

}

Initialize(G,Start)

{

for each vertex v ε G.V // O(V)time

{

v.d = ∞;

v.π = Null;

}

Start.d = 0; // 起點之d = 0

}

Relax(u,v,W)

{

if (v.d > u.d + W(u,v))

{

v.d = u.d + W(u,v); // Decrease-key之運作

v.π = u;

}

}

Time分析:(同Prim's Algo相同，雖然是解不同問題)

[法一]: Priority Queue用Heap作

Time = O(V)(初值設定) + O(V)(建Heap) + O(logV) \* V次(Extract-min(Q)) + O(logV) \* E次(Decrease-key)

=> O(VlogV) + O(ElogV) => O(ElogV)

[法二]: Priority Queue用Fib. Heap作

Time = O(V) + O(V) + O(logV) \* V次 + O(1) \* E次

=> O(VlogV) + O(E) => O(VlogV + E)

Note: Prim 及 Dijkstra 皆Based on BFS (因為都用到Queue)

Bellman-Ford Algo

定義:

Dist^k:是[1...n] of int，其中Dist^k[i]代表起點到i之最短路徑長，且最多經過k條邊(邊數<=k條邊)

Dist^1 = 初值 = Cost Matrix

Then 依序求出Dist^1, Dist^2, Dist^3, Dist^4,...,Dist^n-1陣列值 if |V|=n

則Dist^n-1即為結果

Dist^k[i] = min{Dist^k-1[i], min{Dist^k-1[u], cost[u,i]}} => u代表u1~um

Algo:

Bellman-Ford(Cost,Dist,n,S)

// Cost:n\*n成本矩陣

// Dist:[1...n] of int

// n = |V|

// S:Start Vertex

{

for i=1 to n // 初值設定

{

Dist[i] = Cost[S,i];

}

for k=2 to (n-1) // 即Dist^1依序求Dist^n-1

{

for i=1 to n

{

for each vertex u that has edge 射入 i

{

if (Dist[i] > Dist[u] + Cost[u,i])

{

Dist[i] = Dist[u] + Cost[u,i];

}

}

}

}

}

時間分析:

Time:O(n三次方), n=|V| => DS版本 for 矩陣

Time:O(V\*E) => Algo版本 for 串列

Note:可有負邊存在，但不允許負長度Cycle(因為無法求出最短路徑長)

Floyd-warshall Algo

定義:

求 All Pairs of Vertex(所有頂點對之間)之Shortest path length

其他想法:把所有頂點輪流代入Dijkstra or Bellman-Ford 作為起點，仍可求出Solution

[法一]:n個頂點輪流代入Dijkstra => Time: n\*O(n平方) = O(n三次方)，但圖中不可有負邊

[法二]:代入bellman-ford => 雖然可有負邊，Time: n\*O(n三次方) = O(n四次方)，太久了

採用Dynamic Programming

Floyd-warshall Algo

G=(V,E)，|V|=n，V={1,2,3,...,n}

定義:A^k是一個n\*n矩陣，其中A^k[i,j]=i到j之最短路徑長，且途中經過的頂點編號必須<=k

A^0=Cost Matrix=初值 Then 依序求出A^1,A^2,A^3,...,A^n

則A^n矩陣即為結果

A^k[i,j] = min{A^k-1[i,j], A^k-1[i,k] + A^(k-1)[k,j]}

Algo:

Floyd-warshall(Cost,A,n)

// Cost:n\*n成本矩陣

// A:n\*n matrix

// n = |V|

{

for i=1 to n // 初值設定，即A^0

{

for j=1 to n

{

A[i,j] = Cost[i,j];

}

}

for k=1 to n // 依序求出A^1,A^2,A^3,...,A^n

{

for i=1 to n

{

for j=1 to n

{

if (A[i,j] > A[i,k] + A[k,j])

{

A[i,j] = A[i,k] + A[k,j];

}

}

}

}

}

Time: O(n三次方)

A^+: n\*n matrix, n=|V|

A^+[i,j] =

{

1, if i到j有path且長度>0

0, otherwise

}

A^\*: n\*n matrix, n =|V|

A^\*[i,j] =

{

1, if i到j有path且長度>=0

0, otherwise

}

AOV Network與Topological Sort(拓樸排序)

AOV(Activity On Vertex) Network

定義:

令G=(V,E)為有向圖

其中:

1. Vertex:代表工作(activity)

2.Edge:代表工作間的先後次序關係

意義:若i到j有path，則表i必須先於j執行

應用:找出>=1組合理執行順序

Topological Sort

定義:給定一個不具Cycle(Acyclic)之AOV Network，則至少有>=1組頂點拜訪順序，則在此情形下滿足:再AOV Network，若i有path到j則在此順序中，i必須出現在j之前

Note:若有cycle，則沒有Topological Sort

求法:

[DS版]

Steps:

1.求出In-Degree=0之頂點i

2.輸出i且刪除自i射出之邊

3.Repeat 1~2 Until所有頂點皆輸出或沒有In-Degree=0之點

4.若非所有頂點皆輸出，則無Topological Sort

-----------------------------

[Algo版]

Steps:

1.利用DFS => 矩陣:O(V平方), 串列:O(V+E)

2.依Finished Time依序加入頂點到Link List之前端 => O(V)

3.輸出Link List各頂點 => O(V)