

Programación dinámica

Pedro O. Pérez M., MTI

Análisis y diseño de algoritmos
Tecnológico de Monterrey

pperezm@tec.mx

03-2019

Contenido

Introducción

Un ejemplo para empezar

Problemas previos resueltos con otras técnicas

Problemas clásicos

Definición

La programación dinámica, al igual que dividir y conquistar, resuelve problemas combinando soluciones a subproblemas; pero a diferencia de esta, se aplica cuando los subproblemas se solapan, es decir, cuando comparten problemas más pequeños. Aquí la técnica cobra importancia, ya que calcula cada subproblema una sola vez; esto es, parte del principio de no calcular dos veces la misma información. Por tanto, utiliza estructuras de almacenamiento como vectores, tablas, arreglos, archivos, con el fin de almacenar los resultados parciales a medida que se resuelven los subcasos que contribuyen a la solución definitiva.

- ▶ Es una técnica ascendente que, normalmente, empieza por los subcasos más pequeños y más sencillos. Combinando sus soluciones, obtenemos las respuestas para los subcasos cada vez más grandes, hasta que llegamos a la solución del problema original.
- ▶ Se aplica muy bien a problemas de optimización. El mayor número de aplicaciones se encuentran en problemas que requieren maximización o minimización, ya que se pueden hallar múltiples soluciones y así evaluar para determinar cuál es la óptima.

Forma general

La forma general de las soluciones desarrolladas mediante programación dinámica requiere los siguientes pasos:

1. Plantear la solución, mediante una serie de decisiones que garanticen que será óptima, es decir, que tendrá la estructura de una solución óptima.
2. Encontrar una solución recursiva de la definición.
3. Calcular la solución teniendo en cuenta una tabla en la que se almacenen soluciones a problemas parciales para su reutilización, y así evitar un nuevo cálculo.
4. Encontrar la solución óptima utilizando la información previamente calcular y almacenada en las tablas.

Principio de optimalidad de Bellman: Cualquier subsecuencia de decisiones de una secuencia óptima de decisiones que resuelve un problema también debe ser óptima respecto al subproblema que resuelve.

Procedure 1 FIBONACCI

Input: $n : \text{Integer}$

if $n < 1$ **then**

return -1

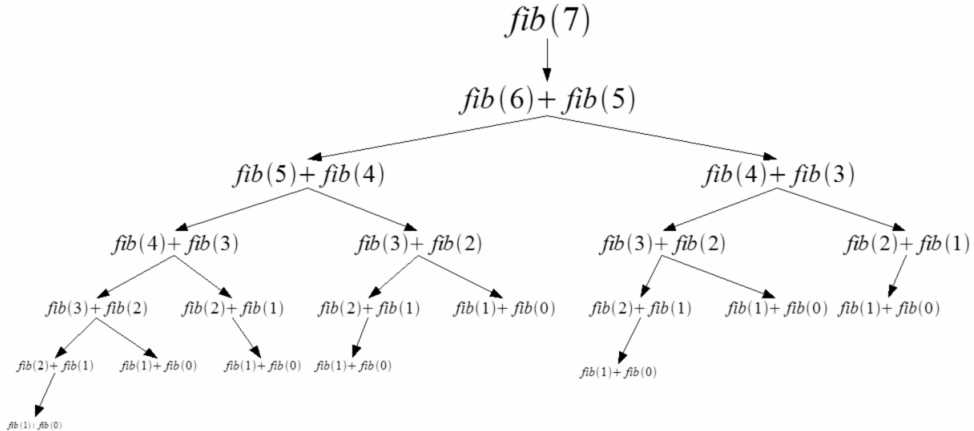
else if $n = 1$ **or** $n = 2$ **then**

return 1

else

return $FIBONACCI(n - 1) + FIBONACCI(n - 2)$

end if



Procedure 2 FIBONACCI_WITH_MEMORY1

Input: n : Integer, A : Array

if $n < 1$ then

return -1

else if $n = 1$ or $n = 2$ then

return 1

else if $A[n] \neq -1$ then

return $A[n]$

else

$A[n] \leftarrow FIBONACCI(n - 1) + FIBONACCI(n - 2)$

return $A[n]$

end if

Procedure 3 FIBONACCI_WITH_MEMORY2

Input: n : Integer, A : Array

if $n < 1$ **then**

return -1

else

$A[1] \leftarrow 1$

$A[2] \leftarrow 1$

for $i \leftarrow 3$ **to** n **do**

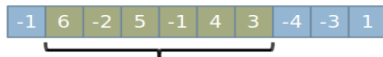
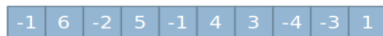
$A[i] \leftarrow A[i - 1] + A[i - 2]$

end for

end if

Secuencia de suma máxima

Dado un arreglo de n números enteros positivos y negativos, encontrar los i elementos del arreglo cuya suma se la máxima posible.



La secuencia máxima se encuentra comprendida entre la posición 1 y 6. La suma máxima es 15.

Cambio de monedas

Dado un sistema monetario S con N monedas de diferentes denominaciones y una cantidad de cambio C , calcular el menor número de monedas del sistema monetario S equivalente a C .

Ejemplos:

► **Input** : $s[] = 1, 3, 4$ $c = 6$

Output : 2

Explanation : The change will be $(3 + 3) = 6$

$$C[j] = \begin{cases} \infty & \text{if } j < 0, \\ 0 & \text{if } j = 0, \\ 1 + \min_{1 \leq i \leq k} \{C[j - d_i]\} & \text{if } j \geq 1 \end{cases}$$

Procedure 5 COIN_CHANGE

Input: S : Array, c : Integer

Aux : Array[0, c]

$INIT_ARRAY(A, \infty)$

$Aux[0] \leftarrow 0$

for $j \leftarrow 1$ to $S.length$ **do**

for $j \leftarrow S[i]$ to c **do**

$Aux[j] \leftarrow MIN(1 + Aux[j - S[i]], Aux[j])$

end for

end for

return $Aux[c]$

Programación de actividades

Te dan N actividades con sus tiempos de inicio (S_i) y finalización (F_i).
Selecciona el número máximo de actividades que puede realizar una sola persona, asumiendo que una persona solo puede trabajar en una sola actividad a la vez.¹

Ejemplo:

► **Input :**

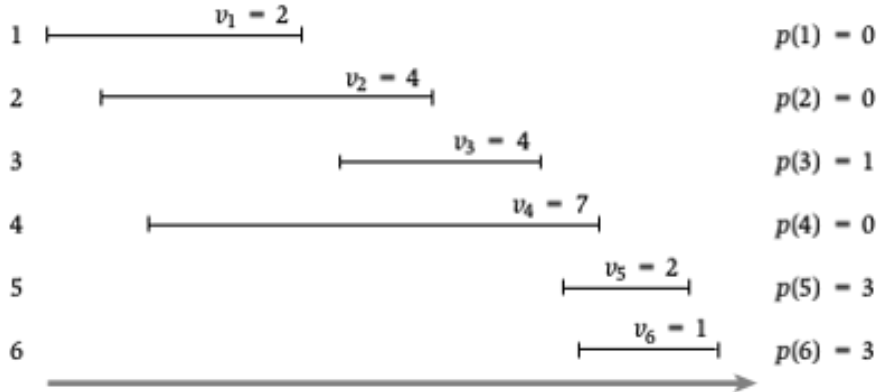
start[] = (1, 3, 0, 5, 8, 5)

finish[] = (2, 4, 6, 7, 9, 9)

Output : 4

¹<https://goo.gl/1RG25M>

Index



Procedure 6 ACTIVITIES_SELECTION

Input: A : *Activity_Array*, Opt : *Array*

Aux : $Array[0..A.length]$

$Aux[0] \leftarrow 0$

for $i \leftarrow 1$ to $A.length$ **do**

$Aux[i] \leftarrow MAX(A[i] + Aux[Opt[i]], Aux[j - 1])$

end for

Números feos

Los números feos son números cuyos únicos factores primos son 2, 3 o 5. La secuencia 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 12, 15, ... muestra los primeros 11 números feos. Por convención, se incluye 1.

Como vemos en la diapositiva anterior, la secuencia de los primeros números feos es 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 12, 15, ... Es más fácil de determinar la forma en que se genera esta secuencia si la dividimos entre sus tres factores:

- ▶ $1 \times 2, 2 \times 2, 3 \times 2, 4 \times 2, 5 \times 2 \dots$
- ▶ $1 \times 3, 2 \times 3, 3 \times 3, 4 \times 3, 5 \times 3 \dots$
- ▶ $1 \times 5, 2 \times 5, 3 \times 5, 4 \times 5, 5 \times 5 \dots$

¿Cuál se imprime primero?

Procedure 7 UGLY_NUMBER

Input: $n : \text{Integer}$

$A : \text{Array}[n]$

$A[1] = 1$

$i2 \leftarrow 1$

$i3 \leftarrow 1$

$i2 \leftarrow 1$

$ugly_number \leftarrow 0$

for $i \leftarrow 1$ to n **do**

 next slide

end for

return $ugly_number$

```
ugly_number = MIN((A[i2] * 2), (A[i3] * 3), (A[i5] * 5))  
A[i] ← ugly_number  
if ugly_number == (A[i2] * 2) then  
    i2 ← i2 + 1  
end if  
if ugly_number == (A[i3] * 3) then  
    i3 ← i3 + 1  
end if  
if ugly_number == (A[i5] * 5) then  
    i5 ← i5 + 1  
end if
```

¿Qué es una subsecuencia?

Considera una cadena $A = [a, b, c, d]$. Una subsecuencia (también llamada subcadena) se obtiene eliminando 0 o más símbolos (no necesariamente consecutivos) de A .

Por ejemplo:

- ▶ Los ejemplos $[a, b, c, d]$, $[a]$, $[b]$, $[c]$, $[d]$, $[a, d]$, $[a, c]$, $[b, d]$ son subsecuencias de A .
- ▶ Pero $[d, b]$, $[d, a]$, $[d, a, c]$ no son subsecuencias de A .

Subsecuencia creciente más larga

Dado un arreglo de n símbolos comparables, dar la subsecuencia creciente más larga. Por ejemplo, $A = [-7, 10, 9, 2, 3, 8, 8, 1]$, la subsecuencia creciente más larga es $[-7, 2, 3, 8]$.

Procedure 8 LIS

Input: A : Array

Aux : Array

$Aux[1] \leftarrow 1$

for $i \leftarrow 2$ to n **do**

$max \leftarrow 0$

for $j \leftarrow 1$ to $(i - 1)$ **do**

if $A[j] < A[i]$ **then**

if $Aux[j] > max$ **then**

$max \leftarrow Aux[j]$

end if

end if

end for

$Aux[i] \leftarrow max + 1$

end for

```
max ← 0
for i ← 1 to n do
    if Aux[i] > max then
        max ← Aux[i]
    end if
end for
return max
```

Cuenta el número de formas posibles

Queremos dar un cambio de C pesos y tenemos un suministro infinito de monedas de valor $S = [S_1, S_2, \dots, S_n]$ pesos, ¿de cuántas maneras podemos dar el cambio? Por ejemplo para $C = 4$, $S = [1, 2, 3]$, existen cuatro formas de dar el cambio: $[1, 1, 1, 1]$, $[1, 1, 2]$, $[2, 2]$, $[1, 3]$. Para $C = 10$, $S = [2, 5, 3, 6]$, existen cinco soluciones: $[2, 2, 2, 2, 2]$, $[2, 2, 3, 3]$, $[2, 2, 6]$, $[2, 3, 5]$, $[5, 5]$.

$$COUNT(type, value) = \begin{cases} 0, & \text{si } value < 0, \\ 1, & \text{si } value = 0, \\ 0, & \text{si } value > n, \\ COUNT(type + 1, value) \\ + COUNT(type, value - coins[type]), & \text{si } x > 0. \end{cases}$$

Procedure 9 COUNT

Input: $A : \text{Array}$, $c : \text{Integer}$

$table : \text{Matrix}[0 \dots S.length][c]$

for $i \leftarrow 0$ to c **do**

$table[0][i] \leftarrow 1$

end for

for $i \leftarrow 1$ to $S.length$ **do**

for $j \leftarrow 1$ to c **do**

NEXT SLIDE

end for

end for

return $table[n][c]$

```
p1 ← 0
if i − S[j] ≥ 0 then
    p1 ← table[i − S[j]][j]
else
    p1 ← table[i − S[i]][j − 1]
end if
p2 gets 0
if j ≥ 1 then
    p2 ← table[i][j − 1]
else
    p2 ← 0
end if
table[i][j] ← p1 + p2
```

Mochila 0/1

Sean N objetos no fraccionables de pesos w_i , y beneficios v_i , y sea C el peso máximo que puede llevar la mochila. El problema consiste en llenar la mochila con objetos, tal que se maximice el beneficio. Por ejemplo, $W = [100, 4, 6, 12]$, $V = [100, 70, 50, 10]$, y $C = 12$. ¿Cuál es la beneficio máximo que podemos obtener?

Procedure 10 KNAPSACK

Input: $W, V : \text{Array}, C : \text{Integer}$

$M : \text{Matrix}[0 \dots S.length][0..C]$

$n \leftarrow W.length$

$INIT(M, 0)$

for $i \leftarrow 1$ to n **do**

for $j \leftarrow 1$ to C **do**

if $j < W[i]$ **then**

$M[i][j] \leftarrow M[i-1][j]$

else

$M[i][j] \leftarrow \text{MAX}(V[i] + M[i-1][j - W[i]], M[i-1][j])$

end if

end for

end for

return $M[n][C]$

Subsecuencia común más larga

Dado dos cadenas, A y B, determinar la subsecuencia común más larga de ambas cadenas. Por ejemplo, si $A = [c, d, c, c, f, g, e]$ y $B = [e, c, c, e, g, f, e]$, ¿cuál la subsecuencia común más larga?

