

# Investigación Operativa

## Coloreo Particionado de Grafos

10 de diciembre de 2015

Integrante	LU	Correo electrónico
Martin Baigorria	575/14	martinbaigorria@gmail.com
Andrés Armesto Brosio	512/14	andresarmesto@gmail.com

**Resumen:** El presente trabajo práctico tiene como objetivo resolver el problema del coloreo particionado de grafos utilizando programación lineal. Para ello, en un primer momento modelamos el problema y lo implementamos utilizando CPLEX. Se experimenta con diferentes configuraciones de los métodos Branch & Bound y Branch & Cut, evaluando diferentes heurísticas, configuraciones y variando los tipos de grafos a resolver.

**Keywords:** Linear Programming, Partitioned Graph Coloring, Branch & Bound, Cut & Branch, CPLEX.

# Índice

<b>1. Modelo</b>	<b>3</b>
1.1. Función objetivo . . . . .	3
1.2. Restricciones . . . . .	3
1.3. Eliminación de simetrías . . . . .	3
<b>2. Branch &amp; Bound</b>	<b>4</b>
<b>3. Desigualdades</b>	<b>4</b>
3.1. Desigualdad de Clique . . . . .	4
3.2. Desigualdad de Agujero Impar . . . . .	5
3.3. Planos de Corte . . . . .	5
3.4. Heurísticas . . . . .	5
3.4.1. Heurística de Separación para Clique Maximal . . . . .	6
3.4.2. Heurística de Separación para Agujero Impar . . . . .	7
3.5. Cut & Branch . . . . .	7
<b>4. Experimentación</b>	<b>8</b>
4.1. Eliminación de simetría . . . . .	8
4.2. Efectividad de las familias de desigualdades . . . . .	9
4.3. Efecto de aumentar el número de particiones . . . . .	9
4.4. Efecto de aumentar la densidad del grafo . . . . .	10
4.5. Efecto de aumentar la cantidad de restricciones incorporadas por iteración . . . . .	11
4.6. Efecto de aumentar la cantidad de iteraciones de planos de corte . . . . .	11
4.7. Comparación B&B, C&B, CPLEX default . . . . .	12
4.8. Estrategias de recorrido del árbol de enumeración y selección de variable de branching . . . . .	13
4.9. Instancias DIMACS . . . . .	14
<b>5. Conclusión</b>	<b>17</b>
<b>6. Apéndice A: Código</b>	<b>18</b>
6.1. coloring.cpp . . . . .	18

# 1. Modelo

Dado un grafo  $G(V, E)$  con  $n = |V|$  vértices y  $m = |E|$  aristas, un coloreo de  $G$  se define como una asignación de un color o etiqueta a cada  $v \in V$  de forma tal que para todo par de vértices adyacentes  $(p, q) \in E$  poseen colores distintos. El clásico problema de *coloreo de grafos* consiste en encontrar un coloreo del grafo que utilice la menor cantidad de colores posibles.

En este trabajo resolveremos una variante de este problema, el *coloreo particionado de grafos*. A partir de un conjunto de vértices  $V$  que se encuentra particionado en  $V_1, \dots, V_k$ , el problema consiste en asignar un color  $c \in C$  a sólo un vértice de cada partición de forma tal que dos vértices adyacentes no reciban el mismo color y minimizando la cantidad de colores utilizados.

Este problema se puede modelar con Programación Lineal Entera. Para ello, definamos las siguientes variables:

$$x_{pj} = \begin{cases} 1 & \text{si el color } j \text{ es asignado al vertice } p \\ 0 & \text{en caso contrario} \end{cases}$$
$$w_j = \begin{cases} 1 & \text{si } x_{pj} = 1 \text{ para algun vertice } p \\ 0 & \text{en caso contrario} \end{cases}$$

## 1.1. Función objetivo

De esta forma la función objetivo del LP consiste en minimizar la cantidad de colores utilizados:

$$\min \sum_{j \in C} w_j \quad (1)$$

Notar que  $|C|$  esta acotado superiormente por la cantidad de particiones  $k$ .

## 1.2. Restricciones

Los vértices adyacentes no comparten color. Recordar que no necesariamente se le asigna un color a todo vértice.

$$x_{ij} + x_{kj} \leq 1 \quad \forall (i, k) \in E, \quad \forall j \in C \quad (2)$$

Sólo se le asigna un color a un único vértice de cada partición  $p \in P$ . Esto implica que cada vértice tiene a lo sumo sólo un color.

$$\sum_{i \in V_p} \sum_{j \in C} x_{ij} = 1 \quad \forall p \in P \quad (3)$$

Si un nodo usa color  $j$ ,  $w_j = 1$ :

$$x_{ij} \leq w_j \quad \forall i \in V, \forall j \in C \quad (4)$$

Integralidad y positividad de las variables:

$$x_{ij} \in \{0, 1\} \quad \forall i \in V, \forall j \in C \quad (5)$$

$$w_j \in \{0, 1\} \quad \forall j \in C \quad (6)$$

## 1.3. Eliminación de simetrías

Una de nuestras ideas para eliminar simetría fue usar la clásica condición de coloreo que establece que los colores se deben utilizar en orden. Aunque existen otras, notamos que esta condición mejoró ampliamente la ejecución del LP. Formalmente, se puede expresar como:

$$w_j \geq w_{j+1} \quad \forall 1 \leq j \leq |C| \quad (7)$$

## 2. Branch & Bound

La implementación del modelo y del Branch & Bound se encuentran en el apéndice.

## 3. Desigualdades

### 3.1. Desigualdad de Clique

Sea  $j_0 \in \{1, \dots, n\}$  y sea  $K$  una clique maximal de  $G$ . La desigualdad clique están definida por:

$$\sum_{p \in K} x_{pj_0} \leq w_{j_0} \quad (8)$$

**Demostración** Para esta demostración utilizaremos las desigualdades Chvátal-Gomory sobre las restricciones del LP planteado en la sección 1.2, e inducción. A priori, el teorema es bastante intuitivo: si pinto algún vértice de una clique, no puedo pintar ninguno adyacente del mismo color sin importar la forma en la que particione los vértices del grafo. Sea  $n$  el tamaño de la clique maximal.

#### Casos Base

1.  $n = 1$ : Si en la clique maximal tengo sólo un vértice, no existe arista que contenga este vértice, caso contrario la clique tendría al menos dos elementos. Por lo tanto, este vértice puede estar pintado o no dentro de la partición. Es decir, se cumple la ecuación que queremos probar.
2.  $n = 2$ : Si la clique maximal tiene dos elementos, por definición son conexos. Por la restricción que indica que los vértices adyacentes no comparten color, aquí hay 2 opciones. La primera opción es que a ningún vértice se le asigne el color  $j_0$ . La otra opción es que, dada la estructura de particiones, se le asigne sólo a uno de ellos el color  $j_0$ . Por lo tanto, vale la desigualdad para  $n = 2$ .
3.  $n = 3$ : Este es el caso más interesante en el que utilizamos la desigualdad de Chvátal-Gomory. Si la clique tiene 3 vértices, hay tres desigualdades que se deben cumplir:

$$\begin{aligned} \blacksquare x_{1j_0} + x_{2j_0} &\leq 1 \\ \blacksquare x_{2j_0} + x_{3j_0} &\leq 1 \\ \blacksquare x_{1j_0} + x_{3j_0} &\leq 1 \end{aligned}$$

Multiplicando todas estas desigualdades por  $1/2$  y sumando entonces:

$$1/2(x_{1j_0} + x_{2j_0}) + 1/2(x_{2j_0} + x_{3j_0}) + 1/2(x_{1j_0} + x_{3j_0}) \leq 3/2$$

Desarrollando:  $x_{1j_0} + x_{2j_0} + x_{3j_0} \leq 3/2$ .

Como  $x_{ij}$  toma valores enteros, se implica:  $x_{1j_0} + x_{2j_0} + x_{3j_0} \leq 1$

Utilizando la definición de  $w_j$  entonces:  $x_{1j_0} + x_{2j_0} + x_{3j_0} \leq w_{j_0}$

Por lo tanto la desigualdad vale para  $n = 3$ .

**Paso Inductivo:**  $P(n-1) \implies P(n)$

Como vale la hipótesis inductiva, sabemos que:

$$\sum_{p \in K-n} x_{pj_0} \leq w_{j_0}$$

Al agregar un vértice a la clique, agregamos  $n-1$  aristas, por lo que deben cumplir:

$$x_{1j_0} + x_{nj_0} \leq 1, x_{2j_0} + x_{nj_0} \leq 1, \dots, x_{(n-1)j_0} + x_{nj_0} \leq 1$$

Utilizando esto, podemos ver que:

$$x_{nj_0} + \sum_{p \in K-n} x_{pj_0} \leq w_{j_0}$$

Esto es claramente equivalente a lo que queremos demostrar y se puede justificar a partir de dos casos:

- Si al vértice  $x_{nj_0}$  se le asigna el color  $j_0$ , las restricciones de las aristas agregadas agregamos hacen que al resto de los vértices de la clique no se le puede asignar el color  $j_0$ .
- Si al vértice  $x_{nj_0}$  no se le asigna color, o se le asigna un color diferente a  $j_0$ , se obtiene la expresión de la hipótesis inductiva, y sabemos que lo que queremos probar vale.  $\square$

### 3.2. Desigualdad de Agujero Impar

Sea  $j_0 \in \{1, \dots, n\}$  y sea  $C_{2k+1} = v_1, \dots, v_{2k+1}$ ,  $k \geq 2$ , un agujero de longitud impar. La desigualdad esta definida por:

$$\sum_{p \in C_{2k+1}} x_{pj_0} \leq kw_{j_0} \quad (9)$$

**Demostración** Por teoremas de coloreo (que se prueban en general por inducción), sabemos que el número cromático  $\chi(C) = 3$ . En el peor de los casos, cada vértice del agujero estará en una partición diferente. Aquí nuevamente tenemos dos casos:

- Si no se asigna el color  $j_0$  a algún vértice del agujero, la desigualdad vale.
- Si se asigna el color  $j_0$ , en el peor de los casos el coloreo particionado coincide con el coloreo tradicional. En ese caso, se asignará el color  $j_0$  a lo sumo a  $(|C| - 1)/2$  vértices. Dado  $|C| = 2k + 1$ ,  $(2k + 1 - 1)/2 = k$ . Por lo tanto vale la desigualdad.  $\square$

### 3.3. Planos de Corte

Los algoritmos de planos de corte comenzaron a estudiarse en los años 60's. Fueron introducidos por Ralph E. Gomory, a quien luego se le sumó Václav Schvátal. En sus términos básicos, en un primer paso se resuelve la relajación lineal del problema, es decir aquella que relaja las condiciones de integralidad sobre las variables. Luego, el procedimiento termina si se verifica que el problema es infactible, o si se halla una solución que cumple las condiciones de integralidad. En caso de que no ocurra esto, los *algoritmos de separación* buscan identificar desigualdades lineales que permitan separar el óptimo fraccionario hallado de los puntos enteros factibles. De este modo, se intenta que el poliedro se parezca más a la cápsula convexa. Se dice que la solución fraccionaria *viola* la desigualdad hallada, y al buscarla se debe garantizar que no queden puntos enteros factibles fuera del nuevo poliedro. A continuación, se vuelve a resolver la relajación lineal, agregando en la formulación la desigualdad encontrada. Se repite el proceso hasta que se encuentre una solución que cumpla con la integralidad de las variables, el problema resulte infactible, o no se pueda obtener desigualdades válidas.

Existen algoritmos de separación exactos y heurísticos. Los algoritmos heurísticos, luego de resolver la relajación del problema entero y encontrar una solución óptima  $x^*$ , retornan una o más desigualdades de la clase violadas la solución  $x^*$ .

Debido a la naturaleza heurística del algoritmo, es posible que exista una desigualdad de la clase violada, aunque éste sea incapaz de encontrarla. Si se encuentra una desigualdad que es violada por la solución óptima de la relajación, se agrega esta nueva restricción y se vuelve a resolver el programa lineal. Este procedimiento se conoce como algoritmo de plano de corte. Si una solución óptima al problema existe, este tipo de algoritmo no necesariamente la encuentra. Por ejemplo, las heurísticas que encuentran desigualdades válidas pueden fallar, y el algoritmo no puede continuar.

### 3.4. Heurísticas

En general, construir las familias de desigualdades enunciadas en las secciones anteriores de forma exhaustiva es un problema NP-Hard. Por esta razón, los algoritmos heurísticos son sumamente útiles para buscar una aproximación polinomial al problema. Las heurísticas que enunciaremos a continuación utilizan algunas propiedades de la representación de nuestro grafo, ya sea para su construcción o para lograr una mejor complejidad temporal y espacial.

En primer lugar, representamos la estructura del grafo mediante una matriz de adyacencias. Esta matriz se implemento utilizando una lista. Dado que la matriz de adyacencias es simétrica, y la diagonal no es necesaria para este problema en particular, guardamos sólo la parte triangular superior de la misma. Esto nos da la ventaja de poder saber si dos vértices son adyacentes o no en  $\mathcal{O}(1)$ , y asimismo reduce la complejidad espacial de forma considerable. La fórmula que utilizamos para generar la biyección entre arista e índice en la lista puede verse claramente en el código. La idea es bastante simple y se basa principalmente en usar la expresión para la suma de enteros consecutivos.

En segundo lugar, numeramos todos los vértices con enteros comenzando con  $id = 1$ . Por construcción, luego nuestras heurísticas nos garantizarán que nuestro conjunto de índices que representa a un miembro de una familia está ordenado. Esto es muy ventajoso en el sentido que podemos saber fácilmente si un nuevo potencial miembro de la familia esta contenido dentro de un miembro existente. Por otro lado, tiene una clara desventaja: la familia dependerá de como los vértices son numerados.

En un principio, la estrategia que seguimos fue generar las diferentes familias una vez, y luego verificar en cada iteración si la solución de la relajación violaba alguna desigualdad. Dado que esta estrategia en general no daba resultados muy satisfactorios, luego decidimos generar las familias en función del resultado de la relajación para cada iteración.

Por otro lado, muchas veces nuestra heurística generaba familias de desigualdades violadas muy grandes, y agregar todas terminaba siendo contraproducente. Por lo tanto, decidimos buscar algún criterio para poder determinar cuáles son las mejores desigualdades a agregar, y luego definir un *threshold* para decidir cuántas agregamos al LP. El criterio

que utilizamos es el módulo de la diferencia entre los miembros de la desigualdad, aunque pueden existir otros en función también de la cantidad de variables en la desigualdad. Muchas veces las desigualdades más violadas difieren solamente en pocas variables, por lo que esto también podría ser tenido en cuenta.

### 3.4.1. Heurística de Separación para Clique Maximal

Para esta heurística, lo que hacemos es recorrer en orden los vértices que tienen una solución positiva en la relajación del LP. En primer lugar, tomamos el primer vértice, y luego comenzamos a recorrer la lista hasta que encontramos un vértice adyacente. Lo agregamos al conjunto que representa al miembro de la clique, y seguimos agregando elementos en orden de forma que cumplan la adyacentes con todos los que ya hemos agregado. Una vez recorrida toda la lista, agregamos este conjunto a la familia. Luego comenzamos a generar una nueva familia a partir del segundo vértice, y así sucesivamente. Luego agregamos las mejores *threshold* desigualdades por score. Este procedimiento se puede ilustrar con el siguiente pseudocódigo:

---

**Algorithm 1** Algoritmo para agregar cliques violadas

---

```

1: procedure GENERATECLIQUEFAMILY( $V, E, sol, threshold, lp$ )
2:    $set < score, set < int >> clique\_family$ 
3:   for  $id \leftarrow 1, |V|$  do
4:     if  $sol[id] > 0 + \epsilon$  then
5:       continue
6:     end if
7:      $set < int > clique$ 
8:      $clique.insert(id)$ 
9:     for  $id2 \leftarrow id + 1, |V|$  do
10:      if  $sol[id2] > 0 + \epsilon$  then
11:        continue
12:      end if
13:      if  $clique.adyacentToAll(id2)$  then
14:         $clique.insert(id2)$ 
15:      end if
16:    end for
17:    if  $\neg clique\_family.isContained(clique)$  then
18:       $clique\_family.insert(< getScore(clique), clique >)$ 
19:    end if
20:  end for
21:   $sortByScore(clique\_family)$ 
22:   $addTopCliqueRestrictions(lp, clique\_family, threshold)$ 
23: end procedure

```

---

Notar que en la práctica sólo consideramos cliques de tamaño mayor a 2, dado que si no se pisan con las restricciones de adyacencia del LP. A su vez, esta heurística debe ser generalizada para todos los colores, lo que no fue mostrado para facilitar la visualización del algoritmo.

### 3.4.2. Heurística de Separación para Agujero Impar

Para esta heurística, seguimos un procedimiento similar al anterior. Recorremos los vértices en orden, y los vamos agregando si son adyacentes. Al final, el conjunto de vértices resultante es un camino. Luego, vemos si el ultimo elemento del camino es adyacente al primero, y si el camino tiene longitud impar. Si esto sucede, agregamos el conjunto a la familia. Si no sucede, quitamos el ultimo elemento y verificamos nuevamente la condición hasta que se satisfaga. Finalmente, agregamos las mejores *threshold* desigualdades por score. Este procedimiento se puede ilustrar con el siguiente pseudocódigo:

---

**Algorithm 2** Algoritmo para agregar agujeros impares violados

---

```

1: procedure GENERATEODDholeFAMILY( $V, E, sol, threshold, lp$ )
2:    $set < score, set < int >> oddhole\_family$ 
3:   for  $id \leftarrow 1, |V|$  do
4:     if  $sol[id] > 0 + \epsilon$  then
5:       continue
6:     end if
7:      $set < int > path$ 
8:      $path.insert(id)$ 
9:     for  $id2 \leftarrow id + 1, |V|$  do
10:      if  $sol[id2] > 0 + \epsilon$  then
11:        continue
12:      end if
13:      if  $isAdyacent(path.end, id2)$  then
14:         $path.insert(id2)$ 
15:      end if
16:    end for
17:    while  $path.size() \geq 3$  and  $(path.size() \bmod 2 == 0 \text{ or } \neg isAdyacent(path.start, path.end))$  do
18:       $path.erase(path.end)$ 
19:    end while
20:    if  $path.size() \geq 3$  and  $isAdyacent(path.start, path.end)$  then
21:       $oddhole\_family.insert(< getScore(path), path >)$ 
22:    end if
23:  end for
24:   $sortByScore(oddhole\_family)$ 
25:   $addTopPathRestrictions(lp, oddhole\_family, threshold)$ 
26: end procedure

```

---

Notar que en ambas heurísticas utilizamos la tolerancia  $\epsilon$  para evitar problemas numéricos.

### 3.5. Cut & Branch

Dado que las familias de desigualdades anteriormente expuestas no describen de forma exhaustiva la cápsula convexa del problema, los algoritmos de planos de corte no necesariamente convergen. Por esta razón decidimos implementar un algoritmo Cut & Branch. Los algoritmos Cut & Branch buscan aplicar planos de corte a la raíz del árbol de enumeración de Branch & Bound, lo que *potencialmente* puede mejorar el tiempo de ejecución de los problemas al reducir el espacio de búsqueda y permitiendo mejores podas. Una vez aplicados los cortes, se resuelve el problema resultante mediante Branch & Bound.

En nuestra implementación, los parámetros que deben ser calibrados para este algoritmo son la cantidad de iteraciones y el threshold. Por cada iteración, el algoritmo resuelve la relajación del problema y agrega a lo sumo *threshold* restricciones de cada tipo.

## 4. Experimentación

Dada la cantidad de vértices, los grafos se generan en el formato estándar DIMACS <sup>1</sup>. El generador toma como parámetro la densidad del grafo. Dada una clique con esa cantidad de vértices, se elijen vértices al azar hasta que se llega a la densidad deseada. Debido a que estas instancias están diseñadas para coloreo de grafos, asignamos los vértices de forma uniforme en el total de particiones pasado por parámetro a nuestro programa de coloreo particionado.

Por cuestiones de tiempo, cada uno de los experimentos CPLEX fue ejecutado sin límite de cantidad de threads, con un procesador Intel(R) Core(TM) i7-3610QM CPU @ 2.30GHz y 16GB de memoria RAM.

### 4.1. Eliminación de simetría

Al igual que el problema de coloreo de grafos, el problema del coloreo particionado de grafos presenta una gran cantidad de soluciones simétricas. De no romper la simetría del problema, los algoritmos tendrían un espacio de búsqueda mucho mayor, moviéndose por soluciones que, siendo computacionalmente distintas, en la práctica se trata de la misma. Esto afecta el tiempo de ejecución de forma considerable a medida que crece el tamaño del problema. Para romper la simetría en nuestro problema, en la sección 1.3 mostramos cómo utilizamos la clásica condición de coloreo de que los colores se deben utilizar en orden. Este fenómeno se puede ver en el siguiente gráfico:

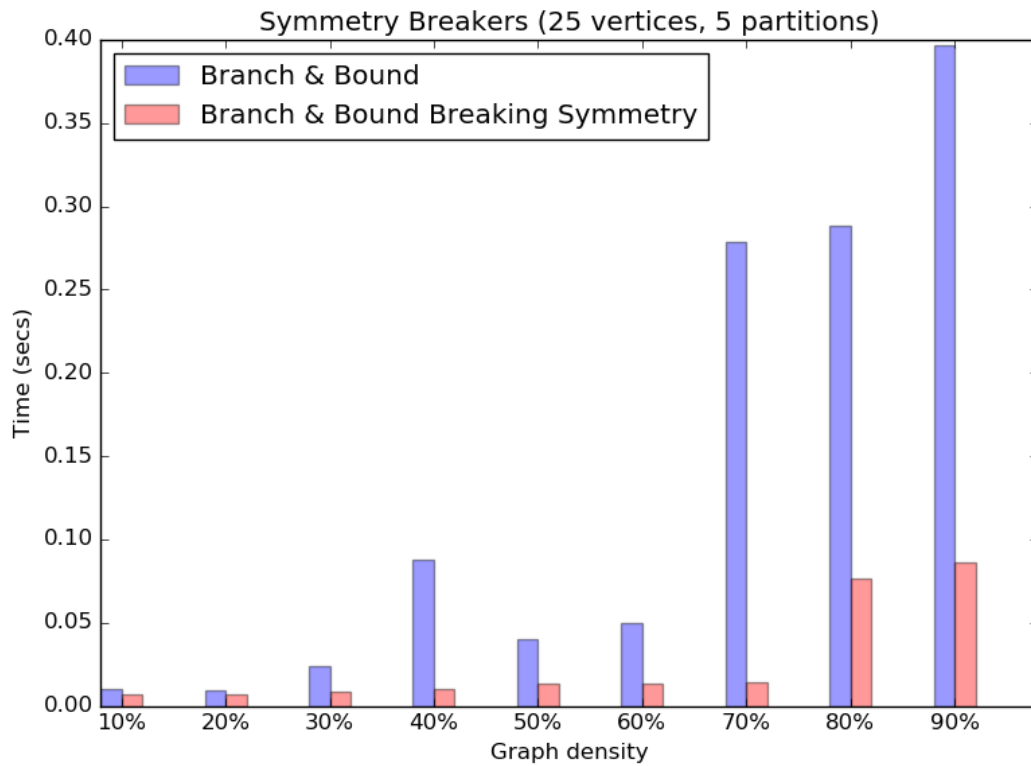


Figura 1: Tiempo de resolución del modelo incluyendo o no eliminación de simetría.

Esto nos brinda la noción de la importancia y efectividad de romper simetría al realizar la formulación de un LP. Cabe mencionar que existen muchas otras estrategias o expresiones para disminuir aun más el grado de simetría de la formulación. La formulación escogida bajo ninguna circunstancia debe ser considerada la mejor posible.

<sup>1</sup>Para ver algunos ejemplos del formato: <http://mat.gsia.cmu.edu/COLOR/instances.html>



## 4.2. Efectividad de las familias de desigualdades

La idea de este experimento es comparar las diferentes estrategias de planos de corte. Para ello, se eligió a 40 como la cantidad de cortes de cada tipo que se podían agregar, con una sola iteración:

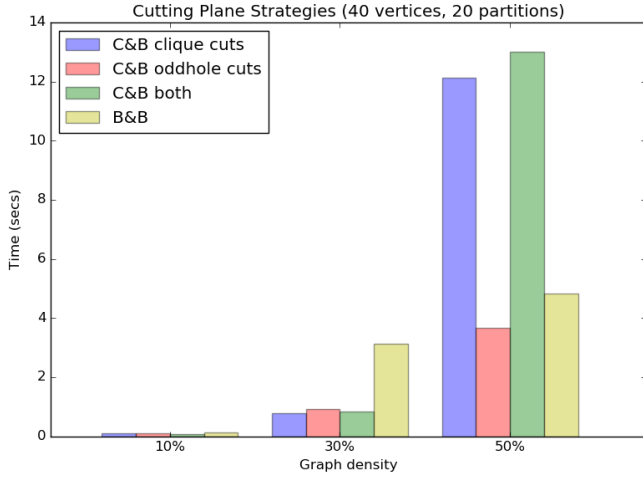


Figura 2: Estrategias de planos de corte (tiempo)

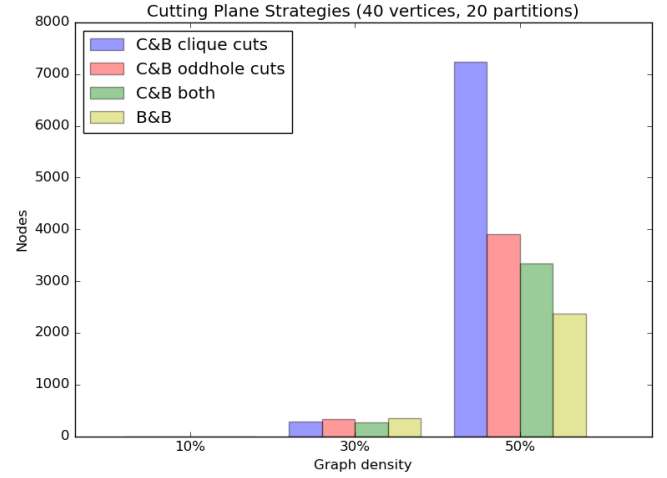


Figura 3: Estrategias de planos de corte (nodos recorridos)

Lo primero que podemos observar es que no siempre hay una estrategia ganadora por sobre las otras. Se observa con claridad una dependencia entre la densidad del grafo y la estrategia que tuvo mejores resultados. Cuanto más denso, más cliques nuestra heurística debería encontrar, y a priori uno esperaría que los tiempos mejoren. Esto no sucede, de hecho agregar las restricciones de clique empeora el tiempo de ejecución con respecto al resultado de utilizar B&B. También podemos observar que un mejor tiempo de ejecución no necesariamente implica que se recorren menos nodos en árbol de enumeración. En contra de lo que esperábamos inicialmente, las desigualdades de agujero impar parecen funcionar bien, aunque por supuesto esto se podría constatar con mayor peso de llevar a cabo una experimentación mas exhaustiva.

## 4.3. Efecto de aumentar el número de particiones

A medida que aumentamos el número de particiones, el problema comienza a parecerse más a uno de coloreo. Dado que las desigualdades que implementamos son clásicas de coloreo, es de esperar que la performance mejore a medida que aumenta el número de particiones [2]. Para Cut & Branch, sólo utilizamos los mejores 40 cortes de clique con una iteración. A medida que aumenta el número de particiones, podemos observar cómo la ganancia del corte es mayor.

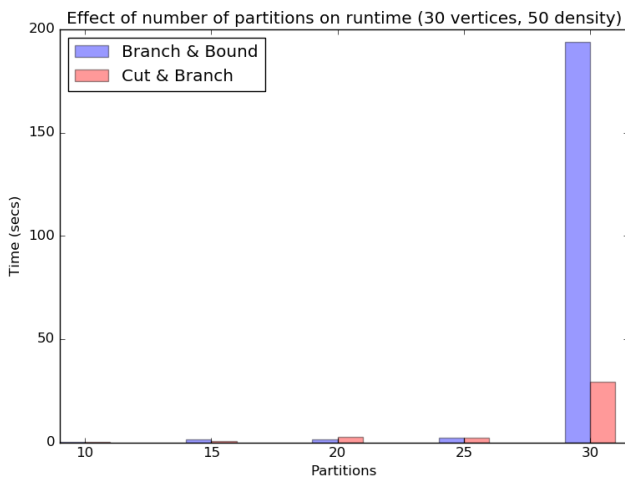


Figura 4: Tiempo de ejecucion a medida que aumenta el numero de particiones.

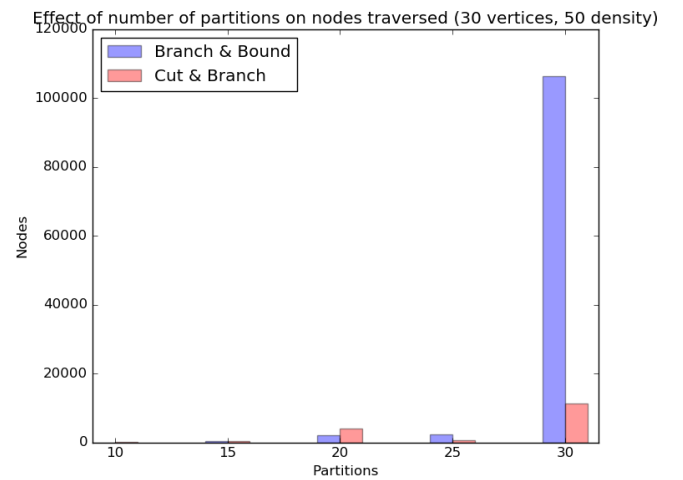


Figura 5: Nodos recorridos a medida que aumenta el numero de particiones.

#### 4.4. Efecto de aumentar la densidad del grafo

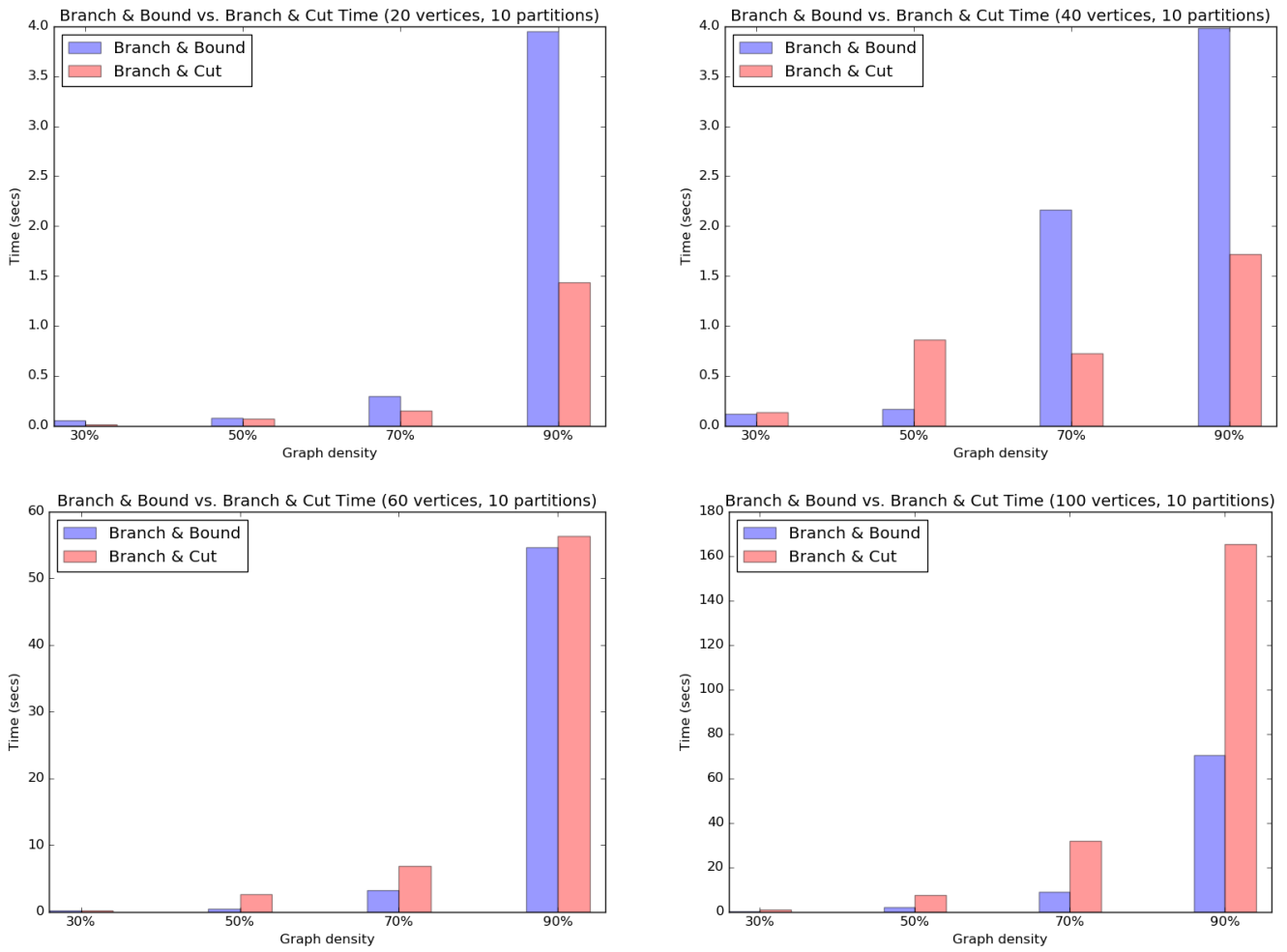


Figura 6: Efecto de aumentar la densidad del grafo.

A medida que aumenta la densidad del grafo, el problema de coloreo se vuelve sin duda más difícil. Por otro lado, en gráficos más densos y en los casos en que el número de particiones es mayor en relación al número de vértices, se puede apreciar una tendencia a funcionar mejor del Branch & Cut, con 1 iteración y 40 desigualdades violadas. Sin embargo, en grafos esparsos, podemos notar una mayor efectividad del Branch & Bound puro, en cuanto a tiempos de ejecución.

## 4.5. Efecto de aumentar la cantidad de restricciones incorporadas por iteración

Para todos nuestros experimentos en general utilizamos sólo 1 iteración con un límite de 40 desigualdades por familia. La idea de este experimento es evaluar esta configuración. Para ello, utilizamos un grafo con 40 vértices y 20 particiones.

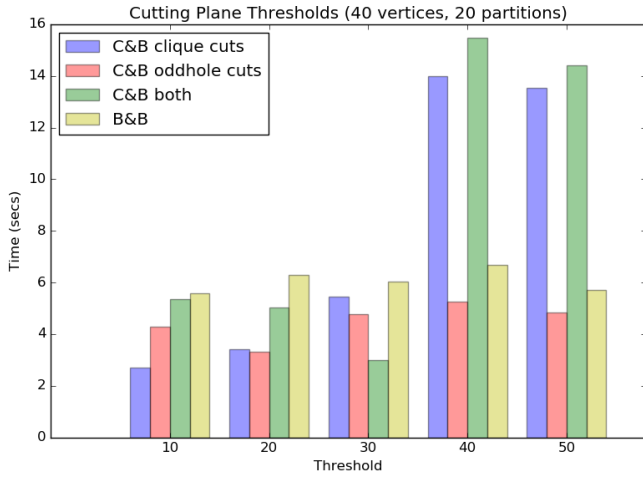


Figura 7: Tiempo de ejecución al incrementar el número de restricciones incorporadas.

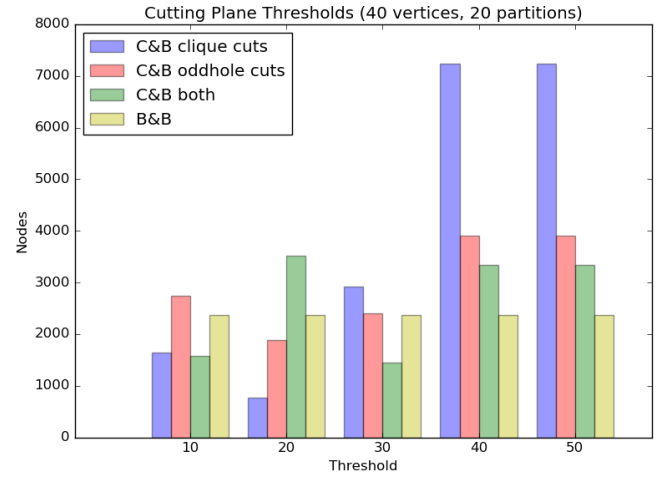


Figura 8: Nodos recorridos al incrementar el número de restricciones incorporadas.

Como podemos concluirse de los gráficos, agregar más restricciones no es siempre ventajoso. En un principio, agregar restricciones parece mejorar la ejecución del C&B, pero ya a partir de las 40 el tiempo de ejecución empeora de forma abrupta para las cliques. Esto no sucede para las restricciones de agujero impar. Claro está, que este incremento en el tiempo puede estar relacionado con la heurística de clique utilizada, que puede no ser lo suficientemente buena. El *threshold* de 30 se considera empíricamente aceptable.

Por otro lado, es visible en el primer gráfico una variabilidad del tiempo de ejecución del B&B con respecto al *threshold*. Sabemos que no corresponde, y se atribuye a ruido del CPU.

## 4.6. Efecto de aumentar la cantidad de iteraciones de planos de corte

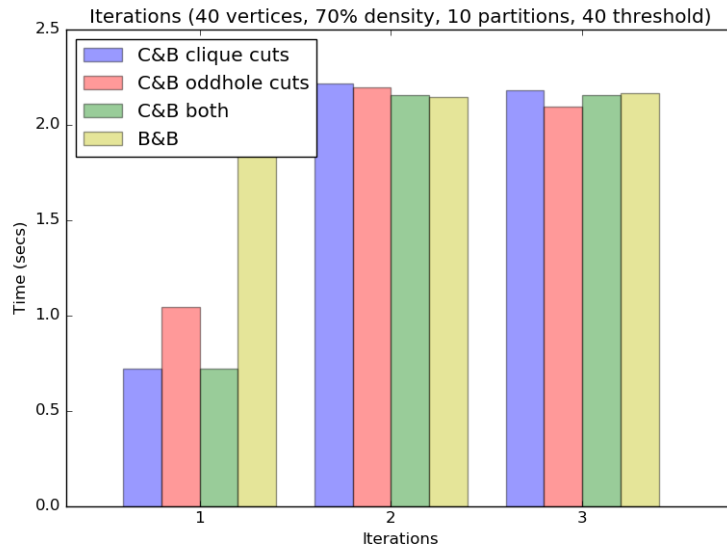


Figura 9: Tiempo de ejecución al aumentar la cantidad de iteraciones de planos de corte.

Como podemos ver, aumentar el número de iteraciones de planos de corte no necesariamente mejora el tiempo de ejecución. En cada iteración, lo que hacíamos era generar una familia de desigualdades en función de la solución de la relajación del problema, y luego agregar las *mejores* restricciones. En relación a la sección anterior, esto también está relacionado con el *threshold* que elegimos para hacer la experimentación.

#### 4.7. Comparación B&B, C&B, CPLEX default

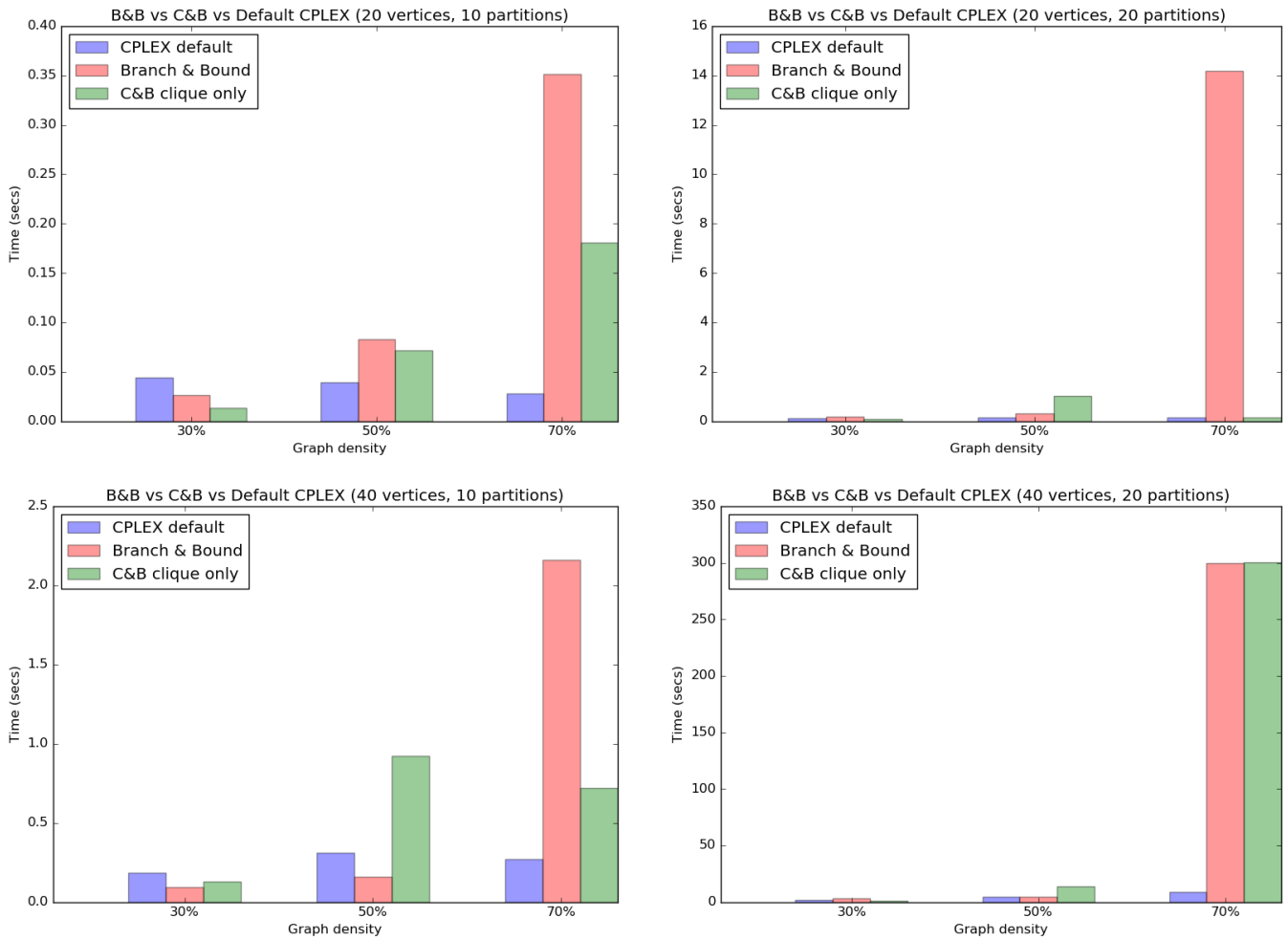


Figura 10: Comparacion B&B, C&B, CPLEX default para diferentes grafos.

Dado que el CPLEX por default utiliza cortes de Gomory y preprocesamiento de variables, no nos sorprende que en general sea superior a nuestras otras estrategias para grafos densos. Una propuesta interesante podría ser repetir esta experimentación permitiendo los cortes y el preprocesamiento para todas nuestras estrategias.

Al mismo tiempo, es importante observar el gráfico superior derecho, que corresponde al coloreo de grafos tradicional (cada vértice pertenece a una partición diferente). En él podemos apreciar la suma utilidad de las desigualdades de clique en disminuir los tiempos de ejecución en el caso de grafos densos.

## 4.8. Estrategias de recorrido del árbol de enumeración y selección de variable de branching

Existen muchas estrategias de recorrido del árbol de enumeración. En este trabajo analizaremos únicamente DFS y BBS. DFS (Depth First Search) recorre el árbol de enumeración de B&B primero en profundidad. Por otro lado, BBS (Best Bound Search) recorre el árbol de enumeración utilizando alguna estrategia para intentar buscar una buena cota lo más rápido posible (y de este modo intenta realizar una buena poda). En general se utilizan estrategias heurísticas. En el caso de CPLEX, dado un nodo padre se calcula la solución a la relajación de todos sus hijos y luego se continua recorriendo el nodo con el mayor resultado de la función objetivo.<sup>2</sup>

Ambas estrategias son sumamente ventajosas, ya que permiten obtener una cota superior a la solución final para utilizar de poda al hacer backtracking sobre el árbol de enumeración. Dado que no utilizamos heurísticas iniciales, esta estrategia parece razonable.

Por otro lado, las estrategias de selección de variable buscan encontrar cuál es la mejor variable sobre la que hacer branching. Hay muchas reglas, como por ejemplo *max/min infeasibility*. Mientras que la regla de *minimum infeasibility* hace branching sobre aquella variable más cercana al valor entero, la regla de *maximum infeasibility* hace exactamente lo contrario<sup>3</sup>.

En esta sección analizaremos 4 combinaciones de estrategias de recorrido del árbol de enumeración y selección de variable de branching para B&B puro y C&B con cortes de clique, 1 iteración y *threshold* 30. Las combinaciones que analizaremos son: DFS + MAXINFEAS, DFS + MININFEAS, BESTBOUND + MAXINFEAS, BESTBOUND + MININFEAS.

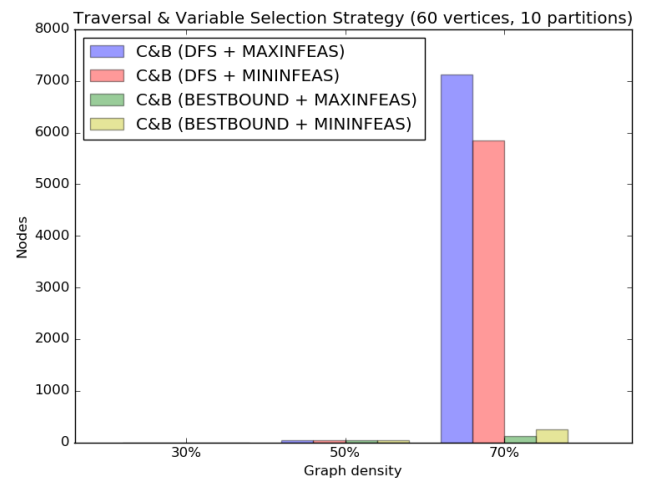
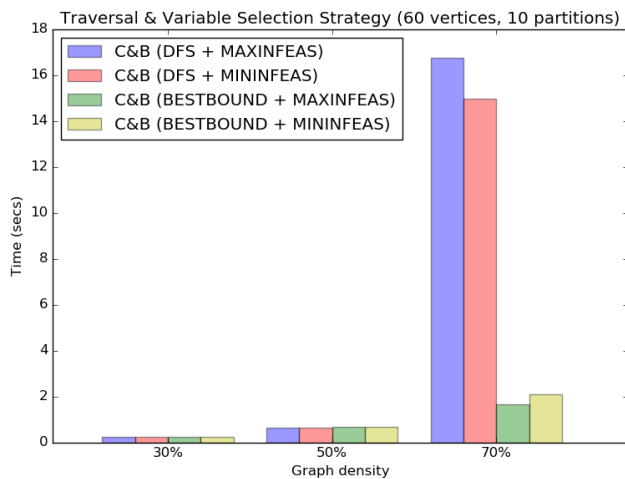
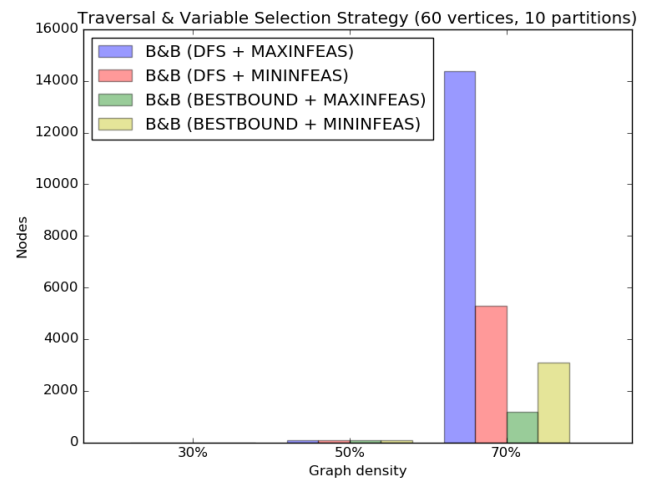
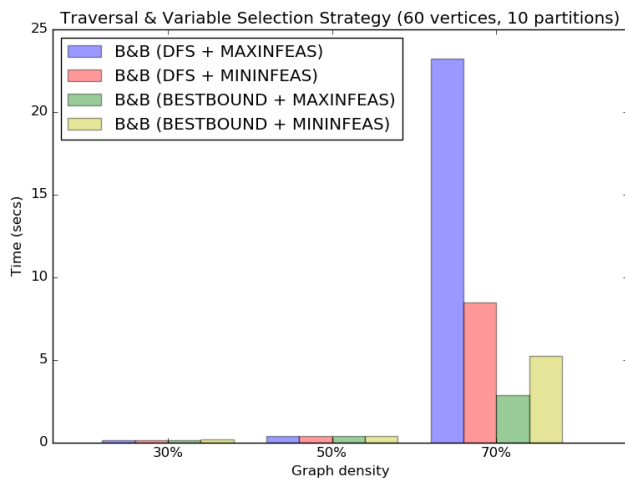


Figura 11: Tiempo de ejecución dependiendo de la estrategia de recorrido y selección de variable.

Figura 12: Nodos recorridos dependiendo de la estrategia de recorrido y selección de variable.

Como podemos observar, en general C&B tiene tiempos de ejecución menores, y a su vez recorre menos nodos. Al mismo tiempo, de las 4 combinaciones testeadas, la mejor estrategia para este problema parece ser BESTBOUND + MAXINFEAS. CPLEX utiliza por default BESTBOUND, aunque utiliza una heurística para elegir la variable de branching.

<sup>2</sup>[http://www-01.ibm.com/support/knowledgecenter/SSSA5P\\_12.6.1/ilog.odms.cplex.help/CPLEX/Parameters/topics/NodeSel.html](http://www-01.ibm.com/support/knowledgecenter/SSSA5P_12.6.1/ilog.odms.cplex.help/CPLEX/Parameters/topics/NodeSel.html)

<sup>3</sup>[http://www-01.ibm.com/support/knowledgecenter/SS9UKU\\_12.4.0/com.ibm.cplex.zos.help/Parameters/topics/VarSel.html](http://www-01.ibm.com/support/knowledgecenter/SS9UKU_12.4.0/com.ibm.cplex.zos.help/Parameters/topics/VarSel.html)

## 4.9. Instancias DIMACS

Las instancias DIMACS son comúnmente utilizadas en la literatura como instancias de benchmarking. A continuación mostramos nuestros tiempos de ejecución con B&B y B&C utilizando 1 iteración y *threshold* 30, con sólo desigualdades de clique. A su vez, ambas utilizan el recorrido del árbol de enumeración dado por default en CPLEX.

Cada tabla utiliza fue elaborada utilizando un número de particiones diferente. Dado que las instancias DIMACS no tienen asociadas un número de partición (éstas se utilizan comúnmente para coloreo tradicional), asignamos uno nosotros, y luego dividimos los vértices en orden en las diferentes particiones de forma uniforme.

Tomamos como tiempo de ejecución límite 10 minutos, y reportamos el número de colores encontrado por B&B hasta ese momento. En todos los casos, B&B y B&C coincidieron con el número de colores utilizados, por lo que los reportamos en una única columna.

En este punto, quizás sería interesante probar con otras configuraciones de C&B para los problemas más difíciles. Para esos problemas, C&B parece mostrar una mejor performance.

Cuadro 1: Benchmark con 10 particiones

Problem	n	m	Tiempo tomado por B&B (secs)	Tiempo tomado por B&C (secs)	Colores utilizados
anna	138	493	0.04	0.50	1
david	87	406	0.02	0.29	1
fpsol2.i.1	496	11654	0.51	8.71	1
fpsol2.i.2	451	8691	0.44	7.66	1
fpsol2.i.3	425	8688	0.45	8.15	1
games120	120	638	0.04	0.32	1
homer	561	1629	0.11	0.72	1
huck	74	301	0.02	0.10	1
inithx.i.1	864	18707	0.79	9.66	1
inithx.i.2	645	13979	0.59	6.53	1
inithx.i.3	621	13969	0.59	6.16	1
jean	80	254	0.02	0.10	1
le450_15a	450	8168	0.31	14.68	1
le450_15b	450	8169	0.35	15.68	1
le450_15c	450	16680	0.64	36.05	1
le450_15d	450	16750	0.83	38.00	1
le450_25a	450	8260	0.34	24.95	1
le450_25b	450	8263	0.33	15.41	1
le450_25c	450	17343	0.70	42.17	1
le450_25d	450	17425	0.70	39.60	1
le450_5a	450	5714	0.27	8.19	1
le450_5b	450	5734	0.30	13.78	1
le450_5c	450	9803	0.46	29.12	1
le450_5d	450	9757	0.47	33.13	1
miles1000	128	3216	8.81	7.77	2
miles1500	128	5198	10 min	10 min	3
miles250	128	387	0.03	0.24	1
miles500	128	1170	0.06	0.54	1
miles750	128	2113	0.32	2.73	1
multsol.i.1	197	3925	0.15	2.20	1
multsol.i.2	188	3885	0.14	2.01	1
multsol.i.3	184	3916	0.16	3.02	1
multsol.i.4	185	3946	0.15	4.37	1
multsol.i.5	186	3973	0.15	3.42	1
myciel3	11	20	0.01	0.01	3
myciel4	23	71	0.01	0.02	1
myciel5	47	236	0.01	0.04	1
myciel6	95	755	0.04	0.29	1
myciel7	191	2360	0.09	1.75	1
queen10_10	100	1470	0.12	0.61	1
queen11_11	121	1980	0.18	1.03	1
queen12_12	144	2596	0.36	2.29	1
queen13_13	169	3328	0.44	2.73	1
queen14_14	196	4186	0.18	5.05	1
queen15_15	225	5180	0.23	7.02	1
queen16_16	256	6320	0.23	8.62	1
queen5_5	25	160	0.06	0.14	3
queen6_6	36	290	0.12	0.54	2
queen7_7	49	476	0.12	0.41	2
queen8_12	96	1368	3.54	3.96	2
queen8_8	64	728	0.26	0.64	2
queen9_9	81	1056	1.76	2.54	2
school1	385	19095	1.17	90.04	1
school1_nsh	352	14612	0.83	46.13	1
zeroin.i.1	211	4100	0.16	4.87	1
zeroin.i.2	211	3541	0.17	3.82	1
zeroin.i.3	206	3540	0.25	1.91	1

Cuadro 2: Benchmark con 20 particiones

Problema	n	m	Tiempo tomado por B&B (secs)	Tiempo tomado por B&C (secs)	Colores Utilizados
anna	138	493	0.07	0.49	1
david	87	406	0.04	0.42	1
fpsol2.i.1	496	11654	1.10	34.07	1
fpsol2.i.2	451	8691	0.75	17.08	1
fpsol2.i.3	425	8688	0.83	17.88	1
games120	120	638	1.85	2.00	1
homer	561	1629	0.39	2.35	1
huck	74	301	0.08	0.18	1
inithx.i.1	864	18707	1.95	36.07	1
inithx.i.2	645	13979	1.42	16.36	1
inithx.i.3	621	13969	1.38	17.08	1
jean	80	254	0.04	0.22	1
le450_15a	450	8168	0.93	66.87	1
le450_15b	450	8169	0.87	58.17	1
le450_15c	450	16680	2.06	120.52	1
le450_15d	450	16750	4.21	197.03	1
le450_25a	450	8260	0.97	96.22	1
le450_25b	450	8263	1.14	52.73	1
le450_25c	450	17343	2.94	155.22	1
le450_25d	450	17425	2.49	122.38	1
le450_5a	450	5714	1.25	65.50	1
le450_5b	450	5734	0.68	59.74	1
le450_5c	450	9803	2.04	110.64	1
le450_5d	450	9757	1.31	103.62	1
miles1000	128	3216	10 min	10 min	3
miles1500	128	5198	10 min	10 min	6
miles250	128	387	0.06	0.60	1
miles500	128	1170	16.50	17.50	2
miles750	128	2113	142.62	29.64	2
multsol.i.1	197	3925	0.67	11.13	1
multsol.i.2	188	3885	0.65	10.69	1
multsol.i.3	184	3916	0.79	15.27	1
multsol.i.4	185	3946	0.77	16.79	1
multsol.i.5	186	3973	0.71	25.82	1
myciel3	11	20	0.14	0.49	4
myciel4	23	71	0.44	0.54	3
myciel5	47	236	0.072	0.24	1
myciel6	95	755	0.15	1.21	1
myciel7	191	2360	0.39	11.53	1
queen10_10	100	1470	11.04	23.04	2
queen11_11	121	1980	19.26	56.27	2
queen12_12	144	2596	27.91	32.60	2
queen13_13	169	3328	51.07	19.02	2
queen14_14	196	4186	10 min	153.14	2
queen15_15	225	5180	10 min	39.00	2
queen16_16	256	6320	10 min	10 min	2
queen5_5	25	160	1.00	1.00	5
queen6_6	36	290	2.80	4.29	4
queen7_7	49	476	13.84	25.16	4
queen8_12	96	1368	300.04	301.40	3
queen8_8	64	728	23.12	42.98	3
queen9_9	81	1056	10 min	99.08	3
school1	385	19095	8.57	119.25	1
school1_nsh	352	14612	4.31	86.76	1
zeroin.i.1	211	4100	0.40	6.32	1
zeroin.i.2	211	3541	0.32	4.08	1
zeroin.i.3	206	3540	0.32	6.75	1



## 5. Conclusión

El famoso problema de coloreo de grafos, que ha sido estudiado ampliamente en la literatura, es un caso particular del coloreo particionado de grafos, donde cada vértice pertenece a una partición diferente. Por esta razón, en primer lugar notamos que el problema del coloreo particionado iba a ser al menos tan difícil como el problema de coloreo, que ya en si es un problema sumamente complicado.

Las desigualdades de planos de cortes que se han implementado en este trabajo son desigualdades utilizadas normalmente para coloreo. Por esta razón, notamos a lo largo de todo el trabajo que en general los algoritmos de Cut & Branch funcionan bien a medida que aumenta el número de particiones. La intuición nos sugiere que deben existir mejores familias que exploten el hecho de que el grafo esté dividido en particiones, aunque encontrarlas escape del alcance de este trabajo [2].

Uno de los primeros problemas que encontramos al programar el algoritmo de Cut & Branch fue tener buenas heurísticas para las familias de desigualdades que probamos válidas. Aquí es donde interviene sin duda la creatividad del investigador para diseñar estas heurísticas, principalmente porque se sabe que generarlas de manera exhaustiva es un problema NP-Hard. A lo largo de este trabajo probamos varias estrategias, y finalmente nos quedamos con una que depende de la solución de la relajación en cada iteración. Sin embargo, no tenemos ninguna duda de que existen heurísticas mucho más efectivas. A su vez, una vez encontrado este conjunto de desigualdades violadas, es sumamente importante establecer un criterio para decidir cuáles deben ser agregadas al programa lineal. Se pudo comprobar, en términos generales, que agregarlas todas hace que la optimización sea más lenta.

Por otro lado, en general notamos que el tiempo de cómputo no está dominado por la generación de estas familias, sino por la resolución del programa lineal. Probablemente esto no siempre sea cierto, y el investigador deba procurar un balance entre el tiempo de ejecución de la heurística y el tiempo de ejecución necesario para resolver el programa lineal. Por ejemplo, si consideramos el caso extremo donde generamos la familia entera, este problema es no polinomial, y seguramente dominará el tiempo de ejecución.

A lo largo de este trabajo, la performance de CPLEX nos sorprendió notablemente. Por default, CPLEX en sí funciona bastante bien. Conseguir una mejor descripción de la cápsula convexa muchas veces es muy difícil, y *en términos prácticos* puede llegar a no valer la pena. Debe balancearse el esfuerzo y la dificultad con el tiempo de cómputo y la calidad de la solución obtenido. Por supuesto, también influye el tamaño de instancia que uno necesite resolver. Aquí es donde entra CPLEX, que con una formulación simple del PPL logra optimizar el problema relativamente bien para instancias razonablemente chicas. Como comentario, comprobamos la suma importancia de romper con la simetría de los problemas. Esto en general no representa mucha dificultad, y mejora los tiempos de ejecución de forma considerable.

Una posible mejora para resolver este problema sería implementar un algoritmo Branch & Cut, buscando buenas heurísticas iniciales y primales para el cálculo de cotas del óptimo, y haciendo cortes en cada nodo del árbol utilizando los *callbacks* de CPLEX [1]. Asimismo, podrían incluirse estrategias de preprocesamiento.

Existe gran cantidad de parámetros a calibrar para lograr una buena performance, y su elección en general se basa en una experimentación que logre emular los casos más comunes en la práctica. Durante este trabajo, no se experimentó en profundidad con instancias y problemas sumamente difíciles, debido al tiempo acotado para realizar el mismo. Sería interesante, sin embargo, ver hasta qué punto pueden llegar los algoritmos con una buena configuración.

## Referencias

- [1] IBM. Ilog cplex optimization studio 12.6.1. [http://www-01.ibm.com/support/knowledgecenter/SSSA5P\\_12.6.1/ilog.odms.cplex.help/refcppcplex/html/overview.htm](http://www-01.ibm.com/support/knowledgecenter/SSSA5P_12.6.1/ilog.odms.cplex.help/refcppcplex/html/overview.htm).
- [2] Isabel Méndez-Díaz and Paula Zabala. A branch-and-cut algorithm for graph coloring. *Discrete Applied Mathematics*, 154(5):826–847, 2006.

## 6. Apéndice A: Código

### 6.1. coloring.cpp

---

```
1 #include <ilcplex/ilocplex.h>
2 #include <ilcplex/cplex.h>
3
4 #include <stdlib.h>
5 #include <cassert>
6
7 #include <algorithm>
8 #include <string>
9 #include <vector>
10 #include <set>
11
12 #define TOL 1e-05
13
14 ILOSTLBEGIN // macro to define namespace
15
16 // helper functions
17 int getVertexIndex(int id, int color, int partition_size);
18 inline int fromMatrixToVector(int from, int to, int vertex_size);
19 inline bool isAdyacent(int from, int to, int vertex_size, bool* adjacencyList);
20 bool adyacentToAll(int id, int vertex_size, bool* adjacencyList, const set<int>&
    clique);
21 bool cliqueNotContained(const set<int>& clique, int color, const vector<tuple<double,
    int, set<int>>>& clique_familly);
22
23 // load LP
24 int loadObjectiveFunction(CPXENVptr& env, CPXLPptr& lp, int vertex_size, int
    partition_size, char vtype);
25 int loadAdyacencyColorRestriction(CPXENVptr& env, CPXLPptr& lp, int vertex_size, int
    edge_size, int partition_size, bool* adjacencyList);
26 int loadSingleColorInPartitionRestriction(CPXENVptr& env, CPXLPptr& lp, vector<vector
    <int>>& partitions, int partition_size);
27 int loadAdyacencyColorRestriction(CPXENVptr& env, CPXLPptr& lp, int vertex_size, int
    partition_size);
28 int loadSymmetryBreaker(CPXENVptr& env, CPXLPptr& lp, int partition_size);
29
30 // cutting planes
31 int loadCuttingPlanes(CPXENVptr& env, CPXLPptr& lp, int vertex_size, int edge_size,
    int partition_size, bool* adjacencyList, int iterations, int load_limit, int
    select_cuts);
32 int maximalCliqueFamillyHeuristic(CPXENVptr& env, CPXLPptr& lp, int vertex_size, int
    edge_size, int partition_size, bool* adjacencyList, double* sol, int load_limit);
33 int loadUnsatisfiedCliqueRestriction(CPXENVptr& env, CPXLPptr& lp, int partition_size
    , const set<int>& clique, int color);
34
35 int oddholeFamillyHeuristic(CPXENVptr& env, CPXLPptr& lp, int vertex_size, int
    edge_size, int partition_size, bool* adjacencyList, double* sol, int load_limit);
36 int loadUnsatisfiedOddholeRestriction(CPXENVptr& env, CPXLPptr& lp, int
    partition_size, const set<int>& path, int color);
37
38 // cplex functions
39 int solveLP(CPXENVptr& env, CPXLPptr& lp, int edge_size, int vertex_size, int
    partition_size);
40 int convertVariableType(CPXENVptr& env, CPXLPptr& lp, int vertex_size, int
    partition_size, char vtype);
41 int setCPLEXConfig(CPXENVptr& env);
42 int setTraversalStrategy(CPXENVptr& env, int strategy);
43 int setBranchingVariableStrategy(CPXENVptr& env, int strategy);
44 int setBranchAndBoundConfig(CPXENVptr& env);
```

```

45
46 int checkStatus(CPXENVptr& env, int status);
47
48 // colors array!
49 const char* colors[] = {"Blue", "Red", "Green", "Yellow", "Grey", "Green", "Pink", "
    AliceBlue", "AntiqueWhite", "Aqua", "Aquamarine", "Azure", "Beige",
50 "Bisque", "Black", "BlanchedAlmond", "BlueViolet", "Brown", "BurlyWood", "CadetBlue", "
    Chartreuse", "Chocolate", "Coral", "CornflowerBlue",
51 "Cornsilk", "Crimson", "Cyan", "DarkBlue", "DarkCyan", "DarkGoldenRod", "DarkGray", "
    DarkGrey", "DarkGreen", "DarkKhaki", "DarkMagenta", "DarkOliveGreen",
52 "Darkorange", "DarkOrchid", "DarkRed", "DarkSalmon", "DarkSeaGreen", "DarkSlateBlue", "
    DarkSlateGray", "DarkSlateGrey", "DarkTurquoise",
53 "DarkViolet", "DeepPink", "DeepSkyBlue", "DimGray", "DimGrey", "DodgerBlue", "FireBrick", "
    FloralWhite", "ForestGreen", "Fuchsia",
54 "Gainsboro", "GhostWhite", "Gold", "GoldenRod", "Gray", "GreenYellow", "HoneyDew", "HotPink"
    , "IndianRed", "Indigo",
55 "Ivory", "Khaki", "Lavender", "LavenderBlush", "LawnGreen", "LemonChiffon", "LightBlue", "
    LightCoral", "LightCyan", "LightGoldenRodYellow",
56 "LightGray", "LightGrey", "LightGreen", "LightPink", "LightSalmon", "LightSeaGreen", "
    LightSkyBlue", "LightSlateGray", "LightSlateGrey",
57 "LightSteelBlue", "LightYellow", "Lime", "LimeGreen", "Linen", "Magenta", "Maroon", "
    MediumAquaMarine", "MediumBlue", "MediumOrchid",
58 "MediumPurple", "MediumSeaGreen", "MediumSlateBlue", "MediumSpringGreen", "
    MediumTurquoise", "MediumVioletRed", "MidnightBlue",
59 "MintCream", "MistyRose", "Moccasin", "NavajoWhite", "Navy", "OldLace", "Olive", "OliveDrab"
    , "Orange", "OrangeRed", "Orchid",
60 "PaleGoldenRod", "PaleGreen", "PaleTurquoise", "PaleVioletRed", "PapayaWhip", "PeachPuff",
    "Peru", "Plum", "PowderBlue",
61 "Purple", "RosyBrown", "RoyalBlue", "SaddleBrown", "Salmon", "SandyBrown", "SeaGreen", "
    SeaShell", "Sienna", "Silver", "SkyBlue",
62 "SlateBlue", "SlateGray", "SlateGrey", "Snow", "SpringGreen", "SteelBlue", "Tan", "Teal", "
    Thistle", "Tomato", "Turquoise", "Violet",
63 "Wheat", "White", "WhiteSmoke", "YellowGreen"};
64
65 int main(int argc, char **argv) {
66
67     if (argc != 11) {
68         printf("Usage: %s inputFile solver partitions symmetry_breaker iterations
            select_cuts load_limit custom_config traversal_strategy branching_strategy
            \n", argv[0]);
69         exit(1);
70     }
71
72     int solver = atoi(argv[2]);
73     int partition_size = atoi(argv[3]);
74     bool symmetry_breaker = (atoi(argv[4]) == 1);
75     int iterations = atoi(argv[5]);
76     int select_cuts = atoi(argv[6]); // 0: clique only, 1: oddhole only,
        2: both
77     int load_limit = atoi(argv[7]);
78     int custom_config = atoi(argv[8]); // 0: default, 1: custom
79     int traversal_strategy = atoi(argv[9]);
80     int branching_strategy = atoi(argv[10]);
81
82     if (solver == 1) {
83         printf("Solver: Branch & Bound\n");
84     } else {
85         printf("Solver: Cut & Branch\n");
86     }
87
88     /* read graph input file
89     * format: http://mat.gsia.cmu.edu/COLOR/instances.html

```

```

90     * graph representation chosen in order to load the LP easily.
91     * - vector of edges
92     * - vector of partitions
93     */
94     FILE* fp = fopen(argv[1], "r");
95
96     if (fp == NULL) {
97         printf("Invalid input file.\n");
98         exit(1);
99     }
100
101     char buf[100];
102     int vertex_size, edge_size;
103
104     set<pair<double,int>> edges; // sometimes we have to filter directed graphs
105
106     while (fgets(buf, sizeof(buf), fp) != NULL) {
107         if (buf[0] == 'c') continue;
108         else if (buf[0] == 'p') {
109             sscanf(&buf[7], "%d %d", &vertex_size, &edge_size);
110         }
111         else if (buf[0] == 'e') {
112             int from, to;
113             sscanf(&buf[2], "%d %d", &from, &to);
114             if (from < to) {
115                 edges.insert(pair<double,int>(from, to));
116             } else {
117                 edges.insert(pair<double,int>(to, from));
118             }
119         }
120     }
121
122     // build adjacency list
123     edge_size = edges.size();
124     int adjacency_size = vertex_size*vertex_size - ((vertex_size+1)*vertex_size/2);
125     bool* adjacencyList = new bool[adjacency_size]; // can be optimized even more
126     // with a bitfield.
127     fill_n(adjacencyList, adjacency_size, false);
128     for (set<pair<double,int>>::iterator it = edges.begin(); it != edges.end(); ++it) {
129         adjacencyList[fromMatrixToVector(it->first, it->second, vertex_size)] = true;
130     }
131
132     // set random seed
133     // srand(time(NULL));
134
135     // assign every vertex to a partition
136     // int partition_size = rand() % vertex_size + 1;
137     vector<vector<int>> partitions(partition_size, vector<int>());
138
139     for (int i = 0; i < vertex_size; ++i) {
140         partitions[i % partition_size].push_back(i+1);
141     }
142
143     // warning: this procedure doesn't guarantee every partition will have an element
144     // .
145     // for (int i = 1; i <= vertex_size; ++i) {
146     //     int assign_partition = rand() % partition_size;
147     //     partitions[assign_partition].push_back(i);
148     // }
149
150     // // update partition_size

```

```

149 // for (std::vector<vector<int> >::iterator it = partitions.begin(); it !=
150 //     partitions.end(); ++it) {
151 //     if (it->size() == 0) —partition_size;
152 // }
153 printf("Graph: vertex_size: %d, edge_size: %d, partition_size: %d\n", vertex_size
154 //     , edge_size, partition_size);
155 // start loading LP using CPLEX
156 int status;
157 CPXENVptr env; // pointer to enviroment
158 CPXLPptr lp; // pointer to the lp.
159
160 env = CPXopenCPLEX(&status); // create enviroment
161 checkStatus(env, status);
162
163 // create LP
164 lp = CPXcreateprob(env, &status, "Instance of partitioned graph coloring.");
165 checkStatus(env, status);
166
167 setCPLEXConfig(env);
168 if (custom_config == 1) setBranchAndBoundConfig(env);
169 setTraversalStrategy(env, traversal_strategy);
170 setBranchingVariableStrategy(env, branching_strategy);
171
172 if (solver == 1) { // pure branch & bound
173     loadObjectiveFunction(env, lp, vertex_size, partition_size, CPX_BINARY);
174 } else {
175     loadObjectiveFunction(env, lp, vertex_size, partition_size, CPX_CONTINUOUS);
176 }
177
178 loadAdjacencyColorRestriction(env, lp, vertex_size, edge_size, partition_size,
179 //     adjacencyList);
180 loadSingleColorInPartitionRestriction(env, lp, partitions, partition_size);
181 loadAdjacencyColorRestriction(env, lp, vertex_size, partition_size);
182
183 if (symmetry_breaker) loadSymmetryBreaker(env, lp, partition_size);
184
185 if (solver != 1) loadCuttingPlanes(env, lp, vertex_size, edge_size,
186 //     partition_size, adjacencyList, iterations, load_limit, select_cuts);
187
188 // write LP formulation to file, great to debug.
189 status = CPXwriteprob(env, lp, "graph.lp", NULL);
190 checkStatus(env, status);
191
192 convertVariableType(env, lp, vertex_size, partition_size, CPX_BINARY);
193
194 solveLP(env, lp, edge_size, vertex_size, partition_size);
195
196 delete [] adjacencyList;
197
198 return 0;
199 }
200
201 int getVertexIndex(int id, int color, int partition_size) {
202     return partition_size + ((id-1)*partition_size) + (color-1);
203 }
204
205 /* since the adjacency matrix is symmetric and the diagonal is not needed, we can
206 //     simply
207 * store the upper diagonal and get adjacency from a list. the math is quite simple,
208 //     it

```

```

205  * just uses the formula for the sum of integers. ids are numbered starting from 1.
206  */
207  inline int fromMatrixToVector(int from, int to, int vertex_size) {
208
209      // for speed, many parts of this code are commented, since by our usage we always
210      // know from < to and are in range.
211
212      // assert(from != to && from <= vertex_size && to <= vertex_size);
213
214      // if (from < to)
215          return from*vertex_size - (from+1)*from/2 - (vertex_size - to) - 1;
216      // else
217      // return to*vertex_size - (to+1)*to/2 - (vertex_size - from) - 1;
218  }
219
220  inline bool isAdjacent(int from, int to, int vertex_size, bool* adjacencyList) {
221      return adjacencyList[fromMatrixToVector(from, to, vertex_size)];
222  }
223
224  bool adjacentToAll(int id, int vertex_size, bool* adjacencyList, const set<int>&
    clique) {
225      for (set<int>::iterator it = clique.begin(); it != clique.end(); ++it) {
226          if (!isAdjacent(*it, id, vertex_size, adjacencyList)) return false;
227      }
228      return true;
229  }
230
231  bool cliqueNotContained(const set<int>& clique, int color, const vector<tuple<double,
    int, set<int>>>& clique_familly) {
232      for (vector<tuple<double, int, set<int>>>::const_iterator it = clique_familly.
    begin(); it != clique_familly.end(); ++it) {
233          // by construction, sets are already ordered.
234          if (get<1>(*it) == color && includes(get<2>(*it).begin(), get<2>(*it).end(),
    clique.begin(), clique.end())) return false;
235      }
236      return true;
237  }
238
239  int loadObjectiveFunction(CPXENVptr& env, CPXLPptr& lp, int vertex_size, int
    partition_size, char vtype) {
240
241      // load objective function
242      int n = partition_size + (vertex_size*partition_size);
243      double *objfun = new double[n];
244      double *ub = new double[n];
245      char *ctype = new char[n];
246      char **colnames = new char*[n];
247
248      for (int i = 0; i < partition_size; ++i) {
249          objfun[i] = 1;
250          ub[i] = 1;
251          ctype[i] = vtype;
252          colnames[i] = new char[10];
253          sprintf(colnames[i], "w-%d", (i+1));
254      }
255
256      for (int id = 1; id <= vertex_size; ++id) {
257          for (int color = 1; color <= partition_size; ++color) {
258              int index = getVertexIndex(id, color, partition_size);
259              objfun[index] = 0;
260              ub[index] = 1;
261              ctype[index] = vtype;

```

```

262         colnames[index] = new char[10];
263         sprintf(colnames[index], "x%d-%d", id, color);
264     }
265 }
266
267 // CPLEX bug? If you set ctype, it doesn't identify the problem as continuous.
268 int status = CPXnewcols(env, lp, n, objfun, NULL, ub, NULL, colnames);
269 checkStatus(env, status);
270
271 // free memory
272 for (int i = 0; i < n; ++i) {
273     delete[] colnames[i];
274 }
275
276 delete[] objfun;
277 delete[] ub;
278 delete[] ctype;
279 delete[] colnames;
280
281 return 0;
282 }
283
284 int loadAdjacencyColorRestriction(CPXENVptr& env, CPXLPptr& lp, int vertex_size, int
edge_size, int partition_size, bool* adjacencyList) {
285
286     // load first restriction
287     int ccnt = 0; // new columns being added.
288     int rcnt = edge_size * partition_size; // new rows being added.
289     int nzcnt = rcnt*2; // nonzero constraint coefficients being
added.
290
291     double *rhs = new double[rcnt]; // independent term in restrictions.
292     char *sense = new char[rcnt]; // sense of restriction inequality.
293
294     int *matbeg = new int[rcnt]; // array position where each restriction
starts in matind and matval.
295     int *matind = new int[rcnt*2]; // index of variables != 0 in restriction
(each var has an index defined above)
296     double *matval = new double[rcnt*2]; // value corresponding to index in
restriction.
297     char **rownames = new char*[rcnt]; // row labels.
298
299     int i = 0;
300     for (int from = 1; from <= vertex_size; ++from) {
301         for (int to = from + 1; to <= vertex_size; ++to) {
302
303             if (!isAdjacent(from, to, vertex_size, adjacencyList)) continue;
304
305             for (int color = 1; color <= partition_size; ++color) {
306                 matbeg[i] = i*2;
307
308                 matind[i*2] = getVertexIndex(from, color, partition_size);
309                 matind[i*2+1] = getVertexIndex(to, color, partition_size);
310
311                 matval[i*2] = 1;
312                 matval[i*2+1] = 1;
313
314                 rhs[i] = 1;
315                 sense[i] = 'L';
316                 rownames[i] = new char[40];
317                 sprintf(rownames[i], "%s", colors[color-1]);
318

```

```

319         ++i;
320     }
321 }
322 }
323
324 // debug flag
325 // status = CPXsetintparam(env, CPXPARAMDATACHECK, CPX_ON);
326
327 // add restriction
328 int status = CPXaddrows(env, lp, ccnt, rcnt, nzcnt, rhs, sense, matbeg, matind,
    matval, NULL, rownames);
329 checkStatus(env, status);
330
331 // free memory
332 for (int i = 0; i < rcnt; ++i) {
333     delete [] rownames[i];
334 }
335
336 delete [] rhs;
337 delete [] sense;
338 delete [] matbeg;
339 delete [] matind;
340 delete [] matval;
341 delete [] rownames;
342
343 return 0;
344 }
345
346
347 int loadSingleColorInPartitionRestriction(CPXENVptr& env, CPXLPptr& lp, vector<vector
<int>>& partitions, int partition_size) {
348
349     // load second restriction
350     int p = 1;
351     for (std::vector<vector<int>>>::iterator it = partitions.begin(); it !=
    partitions.end(); ++it) {
352
353         int size = it->size();           // current partition size.
354         if (size == 0) continue;         // skip empty partitions.
355
356         int ccnt = 0;                   // new columns being added.
357         int rcnt = 1;                   // new rows being added.
358         int nzcnt = size*partition_size; // nonzero constraint coefficients
    being added.
359
360         double *rhs = new double[rcnt]; // independent term in restrictions.
361         char *sense = new char[rcnt];   // sense of restriction inequality.
362
363         int *matbeg = new int[rcnt];     // array position where each
    restriction starts in matind and matval.
364         int *matind = new int[nzcnt];    // index of variables != 0 in
    restriction (each var has an index defined above)
365         double *matval = new double[nzcnt]; // value corresponding to index in
    restriction.
366         char **rownames = new char*[rcnt]; // row labels.
367
368         matbeg[0] = 0;
369         sense[0] = 'E';
370         rhs[0] = 1;
371         rownames[0] = new char[40];
372         sprintf(rownames[0], "partition_%d", p);
373

```



```

374     int i = 0;
375     for (std::vector<int>::iterator it2 = it->begin(); it2 != it->end(); ++it2) {
376         for (int color = 1; color <= partition_size; ++color) {
377             matind[i] = getVertexIndex(*it2, color, partition_size);
378             matval[i] = 1;
379             ++i;
380         }
381     }
382
383     // add restriction
384     int status = CPXaddrows(env, lp, ccnt, rcnt, nzcnt, rhs, sense, matbeg,
385                             matind, matval, NULL, rownames);
386     checkStatus(env, status);
387
388     // free memory
389     delete [] rownames[0];
390     delete [] rhs;
391     delete [] sense;
392     delete [] matbeg;
393     delete [] matind;
394     delete [] matval;
395     delete [] rownames;
396
397     ++p;
398 }
399
400 return 0;
401 }
402
403 int loadSymmetryBreaker(CPXENVptr& env, CPXLPptr& lp, int partition_size) {
404     int ccnt = 0; // new columns being added.
405     int rcnt = partition_size - 1; // new rows being added.
406     int nzcnt = 2*rcnt; // nonzero constraint coefficients being
407                          // added.
408
409     double* rhs = new double[rcnt]; // independent term in restrictions.
410     char *sense = new char[rcnt]; // sense of restriction inequality.
411
412     int *matbeg = new int[rcnt]; // array position where each restriction
413     // starts in matind and matval.
414     int *matind = new int[rcnt*2]; // index of variables != 0 in restriction
415     // (each var has an index defined above)
416     double *matval = new double[rcnt*2]; // value corresponding to index in
417     // restriction.
418     char **rownames = new char*[rcnt]; // row labels.
419
420     int i = 0;
421     for (int color = 0; color < partition_size - 1; ++color) {
422         matbeg[i] = i*2;
423         matind[i*2] = color;
424         matind[i*2+1] = color + 1;
425         matval[i*2] = -1;
426         matval[i*2+1] = 1;
427
428         rhs[i] = 0;
429         sense[i] = 'L';
430         rownames[i] = new char[40];
431         sprintf(rownames[i], "%s", "symmetry_breaker");
432
433         ++i;
434     }

```

```

431
432
433 // add restriction
434 int status = CPXaddrows(env, lp, ccnt, rcnt, nzcnt, rhs, sense, matbeg, matind,
    matval, NULL, rownames);
435 checkStatus(env, status);
436
437 // free memory
438 for (int i = 0; i < rcnt; ++i) {
439     delete [] rownames[i];
440 }
441
442 delete [] rhs;
443 delete [] sense;
444 delete [] matbeg;
445 delete [] matind;
446 delete [] matval;
447 delete [] rownames;
448
449 return 0;
450 }
451
452 int loadCuttingPlanes(CPXENVptr& env, CPXLPptr& lp, int vertex_size, int edge_size,
    int partition_size, bool* adjacencyList, int iterations, int load_limit, int
    select_cuts) {
453
454     printf("Finding Cutting Planes.\n");
455
456     // calculate runtime
457     double inittime, endtime;
458     int status = CPXgettime(env, &inittime);
459
460     int n = partition_size + (vertex_size*partition_size);
461
462     double *sol = new double[n];
463     int i = 1;
464     int unsatisfied_restrictions = 0;
465     while (i <= iterations) {
466
467         printf("Iteration %d\n", i);
468
469         // solve LP
470         status = CPXlpopt(env, lp);
471         checkStatus(env, status);
472
473         status = CPXgetx(env, lp, sol, 0, n - 1);
474         checkStatus(env, status);
475
476         // print relaxation result
477         for (int id = 1; id <= vertex_size; ++id) {
478             for (int color = 1; color <= partition_size; ++color) {
479                 int index = getVertexIndex(id, color, partition_size);
480                 if (sol[index] == 0) continue;
481                 cout << "x" << id << "_" << color << " = " << sol[index] << endl;
482             }
483         }
484
485         if (select_cuts == 0 || select_cuts == 2) unsatisfied_restrictions +=
            maximalCliqueFamilyHeuristic(env, lp, vertex_size, edge_size,
            partition_size, adjacencyList, sol, load_limit);
486         if (select_cuts == 1 || select_cuts == 2) unsatisfied_restrictions +=
            oddholeFamilyHeuristic(env, lp, vertex_size, edge_size, partition_size,

```

```

adjacencyList, sol, load_limit);
487
488     if (unsatisfied_restrictions == 0) break;
489
490     unsatisfied_restrictions = 0;
491     ++i;
492 }
493
494 status = CPXgettime(env, &endtime);
495 double elapsed_time = endtime - inittime;
496 cout << "Time taken to add cutting planes: " << elapsed_time << endl;
497
498 return 0;
499 }
500
501 int maximalCliqueFamilyHeuristic(CPXENVptr& env, CPXLPptr& lp, int vertex_size, int
edge_size, int partition_size, bool* adjacencyList, double* sol, int load_limit) {
502
503     printf("Generating clique family.\n");
504
505     int loaded = 0;
506
507     vector<tuple<double, int, set<int>>> clique_family;
508
509     for (int color = 1; color <= partition_size; ++color) {
510
511         for (int id = 1; id <= vertex_size; id++) {
512
513             if (sol[getVertexIndex(id, color, partition_size)] == 0) continue;
514
515             double sum = sol[getVertexIndex(id, color, partition_size)];
516             set<int> clique;
517             clique.insert(id);
518             for (int id2 = id + 1; id2 <= vertex_size; ++id2) {
519                 if (sol[getVertexIndex(id2, color, partition_size)] == 0) continue;
520
521                 if (adjacentToAll(id2, vertex_size, adjacencyList, clique)) {
522                     clique.insert(id2);
523                     sum += sol[getVertexIndex(id2, color, partition_size)];
524                 }
525             }
526             if (clique.size() > 2 && sum > sol[color - 1] + TOL) {
527                 if (cliqueNotContained(clique, color, clique_family)) {
528                     double score = sum - sol[color - 1];
529                     clique_family.push_back(tuple<double, int, set<int>>(score,
color, clique));
530                 }
531             }
532         }
533     }
534
535     sort(clique_family.begin(), clique_family.end(), greater<tuple<double, int, set
<int>>>());
536
537     //print the family
538     for (vector<tuple<double, int, set<int>>>::const_iterator it = clique_family.
begin();
539         it != clique_family.end() && loaded < load_limit; ++loaded, ++it) {
540
541         loadUnsatisfiedCliqueRestriction(env, lp, partition_size, get<2>(*it), get
<1>(*it));
542         cout << "Score: " << get<0>(*it) << " - ";

```

```

543         for (set<int>::iterator it2 = get<2>(*it).begin(); it2 != get<2>(*it).end();
544             ++it2) {
545             cout << *it2 << " ";
546         }
547     cout << endl;
548 }
549 printf("Loaded %d/%d unsatisfied clique restrictions! (all colors)\n", loaded, (
550     int) clique_familly.size());
551 return loaded;
552 }
553
554 int loadUnsatisfiedCliqueRestriction(CPXENVptr& env, CPXLPptr& lp, int partition_size
555 , const set<int>& clique, int color) {
556     int ccnt = 0;
557     int rcnt = 1;
558     int nzcnt = clique.size() + 1;
559
560     double rhs = 0;
561     char sense = 'L';
562
563     int matbeg = 0;
564     int* matind = new int[clique.size() + 1];
565     double* matval = new double[clique.size() + 1];
566     char **rowname = new char*[rcnt];
567     rowname[0] = new char[40];
568     sprintf(rowname[0], "unsatisfied_clique");
569
570     matind[0] = color - 1;
571     matval[0] = -1;
572
573     int i = 1;
574     for (set<int>::iterator it = clique.begin(); it != clique.end(); ++it) {
575         matind[i] = getVertexIndex(*it, color, partition_size);
576         matval[i] = 1;
577         ++i;
578     }
579
580     // add restriction
581     int status = CPXaddrows(env, lp, ccnt, rcnt, nzcnt, &rhs, &sense, &matbeg, matind
582         , matval, NULL, rowname);
583     checkStatus(env, status);
584
585     // free memory
586     delete[] matind;
587     delete[] matval;
588     delete rowname[0];
589     delete rowname;
590
591     return 0;
592 }
593
594 int oddholeFamillyHeuristic(CPXENVptr& env, CPXLPptr& lp, int vertex_size, int
595 edge_size, int partition_size, bool* adjacencyList, double* sol, int load_limit) {
596
597     printf("Generating oddhole familly.\n");
598
599     int loaded = 0;
600
601     vector<tuple<double, int, set<int>>> path_familly; // dif, color, path

```

```

600
601     for (int color = 1; color <= partition_size; ++color) {
602
603         for (int id = 1; id <= vertex_size; id++) {
604
605             if (sol[getVertexIndex(id, color, partition_size)] == 0) continue;
606
607             double sum = 0;
608             set<int> path;
609             path.insert(id);
610             for (int id2 = id + 1; id2 <= vertex_size; ++id2) {
611                 if (sol[getVertexIndex(id2, color, partition_size)] == 0) continue;
612
613                 if (isAdyacent(*(--path.end()), id2, vertex_size, adjacencyList)) {
614                     path.insert(id2);
615                 }
616
617             }
618
619             while (path.size() >= 3 && (path.size() % 2 == 0 ||
620                 !isAdyacent(*path.begin(), *(--path.end()), vertex_size,
621                     adjacencyList))) {
622                 path.erase(--path.end());
623
624             for (set<int>::iterator it = path.begin(); it != path.end(); ++it) {
625                 sum += sol[getVertexIndex(*it, color, partition_size)];
626             }
627
628             int k = (path.size() - 1) / 2;
629             if (path.size() > 2 && sum > k*sol[color-1] + TOL) {
630                 double score = sum - k*sol[color-1];
631                 path_familly.push_back(tuple<double, int, set<int>>(score, color, path
632                     ));
633             }
634         }
635     }
636     sort(path_familly.begin(), path_familly.end(), greater<tuple<double, int, set<int>
637         >>>());
638
639     //print the familly
640     for (vector<tuple<double, int, set<int>>>::const_iterator it = path_familly.
641         begin();
642         it != path_familly.end() && loaded < load_limit; ++loaded, ++it) {
643         loadUnsatisfiedOddholeRestriction(env, lp, partition_size, get<2>(*it), get
644             <1>(*it));
645         cout << "Score: " << get<0>(*it) << " - ";
646         for (set<int>::iterator it2 = get<2>(*it).begin(); it2 != get<2>(*it).end();
647             ++it2) {
648             cout << *it2 << " ";
649         }
650         cout << endl;
651     }
652
653     printf("Loaded %d/%d unsatisfied oddhole restrictions! (all colors)\n", loaded, (
654         int) path_familly.size());
655
656     return loaded;
657 }

```

```

654 int loadUnsatisfiedOddholeRestriction(CPXENVptr& env, CPXLPptr& lp, int
    partition_size, const set<int>& path, int color) {
655
656     int ccnt = 0;
657     int rcnt = 1;
658     int nzcnt = path.size() + 1;
659
660     double rhs = 0;
661     char sense = 'L';
662
663     int matbeg = 0;
664     int* matind = new int[path.size() + 1];
665     double* matval = new double[path.size() + 1];
666     char **rowname = new char*[rcnt];
667     rowname[0] = new char[40];
668     sprintf(rowname[0], "unsatisfied-oddhole");
669
670     int k = (path.size() - 1) / 2;
671
672     matind[0] = color - 1;
673     matval[0] = -k;
674
675     int i = 1;
676     for (set<int>::iterator it = path.begin(); it != path.end(); ++it) {
677         matind[i] = getVertexIndex(*it, color, partition_size);
678         matval[i] = 1;
679         ++i;
680     }
681
682     // add restriction
683     int status = CPXaddrows(env, lp, ccnt, rcnt, nzcnt, &rhs, &sense, &matbeg, matind
        , matval, NULL, rowname);
684     checkStatus(env, status);
685
686     // free memory
687     delete[] matind;
688     delete[] matval;
689     delete rowname[0];
690     delete rowname;
691
692     return 0;
693 }
694
695 int loadAdjacencyColorRestriction(CPXENVptr& env, CPXLPptr& lp, int vertex_size, int
    partition_size) {
696
697     // load third restriction
698     int ccnt = 0; // new columns being added.
699     int rcnt = vertex_size * partition_size; // new rows being added.
700     int nzcnt = rcnt*2; // nonzero constraint coefficients being
        added.
701
702     double *rhs = new double[rcnt]; // independent term in restrictions.
703     char *sense = new char[rcnt]; // sense of restriction inequality.
704
705     int *matbeg = new int[rcnt]; // array position where each restriction
        starts in matind and matval.
706     int *matind = new int[rcnt*2]; // index of variables != 0 in
        restriction (each var has an index defined above)
707     double *matval = new double[rcnt*2]; // value corresponding to index in
        restriction.
708     char **rownames = new char*[rcnt]; // row labels.

```

```

709
710     int i = 0;
711     for (int v = 1; v <= vertex_size; ++v) {
712         for (int color = 1; color <= partition_size; ++color) {
713             matbeg[i] = i*2;
714
715             matind[i*2] = getVertexIndex(v, color, partition_size);
716             matind[i*2+1] = color-1;
717
718             matval[i*2] = 1;
719             matval[i*2+1] = -1;
720
721             rhs[i] = 0;
722             sense[i] = 'L';
723             rownames[i] = new char[40];
724             sprintf(rownames[i], "color_res");
725
726             ++i;
727         }
728     }
729
730     // add restriction
731     int status = CPXaddrows(env, lp, ccnt, rcnt, nzcnt, rhs, sense, matbeg, matind,
732                             matval, NULL, rownames);
733     checkStatus(env, status);
734
735     // free memory
736     for (int i = 0; i < rcnt; ++i) {
737         delete[] rownames[i];
738     }
739
740     delete[] rhs;
741     delete[] sense;
742     delete[] matbeg;
743     delete[] matind;
744     delete[] matval;
745     delete[] rownames;
746
747     return 0;
748 }
749
750 int solveLP(CPXENVptr& env, CPXLPptr& lp, int edge_size, int vertex_size, int
751             partition_size) {
752
753     printf("\nSolving MIP.\n");
754
755     int n = partition_size + (vertex_size*partition_size); // amount of total
756                     variables
757
758     // calculate runtime
759     double inittime, endtime;
760     int status = CPXgettime(env, &inittime);
761     checkStatus(env, status);
762
763     // solve LP
764     status = CPXmipopt(env, lp);
765     checkStatus(env, status);
766
767     status = CPXgettime(env, &endtime);
768     checkStatus(env, status);
769
770     // check solution state

```

```

768     int solstat;
769     char statstring[510];
770     CPXCHARptr p;
771     solstat = CPXgetstat(env, lp);
772     p = CPXgetstatstring(env, solstat, statstring);
773     string statstr(statstring);
774     if (solstat != CPXMIP_OPTIMAL && solstat != CPXMIP_OPTIMAL_TOL &&
775         solstat != CPXMIP_NODE_LIM_FEAS && solstat != CPXMIP_TIME_LIM_FEAS) {
776         // printf("Optimization failed.\n");
777         cout << "Optimization failed: " << solstat << endl;
778         exit(1);
779     }
780
781     double objval;
782     status = CPXgetobjval(env, lp, &objval);
783     checkStatus(env, status);
784
785     // get values of all solutions
786     double *sol = new double[n];
787     status = CPXgetx(env, lp, sol, 0, n - 1);
788     checkStatus(env, status);
789
790     int nodes_traversed = CPXgetnodecnt(env, lp);
791
792     // write solutions to current window
793     cout << "Optimization result: " << statstring << endl;
794     cout << "Time taken to solve final LP: " << (endtime - inittime) << endl;
795     cout << "Colors used: " << objval << endl;
796     cout << "Nodes traversed: " << nodes_traversed << endl;
797     for (int color = 1; color <= partition_size; ++color) {
798         if (sol[color - 1] == 1) {
799             cout << "w_" << color << " = " << sol[color - 1] << " (" << colors[color - 1]
800                 << ")" << endl;
801         }
802     }
803
804     for (int id = 1; id <= vertex_size; ++id) {
805         for (int color = 1; color <= partition_size; ++color) {
806             int index = getVertexIndex(id, color, partition_size);
807             if (sol[index] == 1) {
808                 cout << "x_" << id << " = " << colors[color - 1] << endl;
809             }
810         }
811     }
812
813     delete[] sol;
814
815     return 0;
816 }
817
818 int convertVariableType(CPXENVptr& env, CPXLPptr& lp, int vertex_size, int
819 partition_size, char vtype) {
820
821     int n = partition_size + (vertex_size * partition_size);
822     int* indices = new int[n];
823     char* xtype = new char[n];
824
825     for (int i = 0; i < n; i++) {
826         indices[i] = i;
827         xtype[i] = vtype;
828     }
829     CPXchgctype(env, lp, n, indices, xtype);

```



```

828
829     delete [] indices;
830     delete [] xctype;
831
832     return 0;
833 }
834
835 int setTraversalStrategy(CPXENVptr& env, int strategy) {
836
837     // MIP node selection strategy
838     // http://www-01.ibm.com/support/knowledgecenter/SSSA5P\_12.3.0/ilog.odms.cplex.
839     // help/Content/Optimization/Documentation/Optimization-Studio/\_pubskel/
840     // ps.refparameterscplex2299.html
841
842     // 0 CPX_NODESEL_DFS          Depth-first search
843     // 1 CPX_NODESEL_BESTBOUND    Best-bound search; default
844     // 2 CPX_NODESEL_BESTEST      Best-estimate search
845     // 3 CPX_NODESEL_BESTEST_ALT  Alternative best-estimate search
846
847     CPXsetintparam(env, CPX_PARAM_NODESEL, strategy);
848
849     return 0;
850 }
851
852 int setBranchingVariableStrategy(CPXENVptr& env, int strategy) {
853
854     // MIP variable selection strategy
855     // http://www-01.ibm.com/support/knowledgecenter/SS9UKU\_12.4.0/com.ibm.cplex.zos.
856     // help/Parameters/topics/VarSel.html
857
858     // -1 CPX_VARSEL_MININFEAS    Branch on variable with minimum infeasibility
859     // 0 CPX_VARSEL_DEFAULT        Automatic: let CPLEX choose variable to branch
860     // on; default
861     // 1 CPX_VARSEL_MAXINFEAS      Branch on variable with maximum infeasibility
862     // 2 CPX_VARSEL_PSEUDO         Branch based on pseudo costs
863     // 3 CPX_VARSEL_STRONG         Strong branching
864     // 4 CPX_VARSEL_PSEUDOREDUCED Branch based on pseudo reduced costs
865
866     CPXsetintparam(env, CPX_PARAM_VARSEL, strategy);
867
868     return 0;
869 }
870
871 int setCPLEXConfig(CPXENVptr& env) {
872     // maximize objective function
873     // CPXchgobjsen(env, lp, CPX_MAX);
874
875     // enable/disable screen output
876     CPXsetintparam(env, CPX_PARAM_SCRIND, CPX_OFF);
877
878     // set execution limit
879     CPXsetdblparam(env, CPX_PARAM_TILIM, 300);
880
881     // measure time in CPU time
882     // CPXsetintparam(env, CPX_PARAM_CLOCKTYPE, CPX_ON);
883
884     return 0;
885 }
886
887 int setBranchAndBoundConfig(CPXENVptr& env) {
888     // CPLEX config

```

```

886 // http://www-01.ibm.com/support/knowledgecenter/SSSA5P\_12.2.0/ilog.odms.cplex.
      help/Content/Optimization/Documentation/CPLEX/_pubskel/CPLEX916.html
887
888 // deactivate pre-processing
889 CPXsetintparam(env, CPX_PARAMPRESLVND, -1);
890 CPXsetintparam(env, CPX_PARAMREPEATPRESOLVE, 0);
891 CPXsetintparam(env, CPX_PARAMRELAXPREIND, 0);
892 CPXsetintparam(env, CPX_PARAMREDUCE, 0);
893 CPXsetintparam(env, CPX_PARAMLANDPCUTS, -1);
894
895 // disable presolve
896 // CPXsetintparam(env, CPX_PARAMPREIND, CPX_OFF);
897
898 // enable traditional branch and bound
899 CPXsetintparam(env, CPX_PARAMMIPSEARCH, CPX_MIPSEARCH_TRADITIONAL);
900
901 // use only one thread for experimentation
902 // CPXsetintparam(env, CPX_PARAMTHREADS, 1);
903
904 // do not add cutting planes
905 CPXsetintparam(env, CPX_PARAMEACHCUTLM, CPX_OFF);
906
907 // disable gomory fractional cuts
908 CPXsetintparam(env, CPX_PARAMFRACCUTS, -1);
909
910 return 0;
911 }
912
913
914 int checkStatus(CPXENVptr& env, int status) {
915     if (status) {
916         char buffer[100];
917         CPXgeterrorstring(env, status, buffer);
918         printf("%s\n", buffer);
919         exit(1);
920     }
921     return 0;
922 }

```

---