

**МИНОБРНАУКИ РОССИИ**  
**САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ**  
**ЭЛЕКТРОТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ**  
**«ЛЭТИ» ИМ. В.И. УЛЬЯНОВА (ЛЕНИНА)**  
**Кафедра МО ЭВМ**

**ОТЧЕТ**  
**по лабораторной работе №3**  
**по дисциплине «Построение и анализ алгоритмов»**  
**ТЕМА: Потоки в сети**

Студент гр. 8382

Преподаватель

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Черницын П.А.

Фирсов М.А.

Санкт-Петербург

2020

### **Цель работы.**

Изучение работы алгоритма Форда-Фалкерсона для нахождения максимального потока в сети.

### **Задание.**

Найти максимальный поток в сети, а также фактическую величину потока, протекающего через каждое ребро, используя алгоритм Форда-Фалкерсона.

Сеть (ориентированный взвешенный граф) представляется в виде триплета из имён вершин и целого неотрицательного числа - пропускной способности (веса).

Входные данные:

$N$  - количество ориентированных рёбер графа

$v_0$  - исток

$v_n$  - сток

$v_i v_j \omega_{ij}$  - ребро графа

$v_i v_j \omega_{ij}$  - ребро графа

...

Выходные данные:

$v_i v_j \omega_{ij}$  - ребро графа с фактической величиной протекающего потока

$v_i v_j \omega_{ij}$  - ребро графа с фактической величиной протекающего потока

...

В ответе выходные рёбра отсортируйте в лексикографическом порядке по первой вершине, потом по второй (в ответе должны присутствовать все указанные входные рёбра, даже если поток в них равен 0).

### **Индивидуализация.**

Вар. 5. Поиск не в глубину и не в ширину, а по правилу: каждый раз выполняется переход по дуге, имеющей максимальную остаточную пропускную способность. Если таких дуг несколько, то выбрать ту, которая была обнаружена раньше в текущем поиске пути.

### **Описание алгоритма Форда-Фалкерсона.**

Остаточная сеть — это граф с множеством ребер с положительной остаточной пропускной способностью. В остаточной сети может быть путь из  $u$  в  $v$ , даже если его нет в исходном графе (если в исходной сети есть путь  $(v, u)$  с положительным потоком).

Дополняющий путь — это путь в остаточной сети от истока до стока.

Идея алгоритма заключается в том, чтобы запускать поиск в глубину (в индивидуализации по правилу максимальной остаточной пропускной способности) в остаточной сети до тех пор, пока возможно найти новый путь от истока до стока.

Вначале алгоритма остаточная сеть — это исходный граф. Алгоритм ищет дополняющий путь в остаточной сети по следующему алгоритму:

- Находим все смежные вершины к текущей рассматриваемой
- Переходим к вершине с максимальной текущей остаточной пропускной способностью
- Повторяем шаг 1-2 для новой рассматриваемой вершины (алгоритм итеративный)
- Продолжаем, пока не дойдем до стока.

Если путь был найден, то остаточная сеть перестраивается, а к максимальному потоку прибавляется величина максимальной пропускной способности дополняющего пути.

Если путь от истока к стоку не был получен, то максимальный поток найден и алгоритм завершает свою работу.

Очевидно, что максимальный поток в сети является суммой всех максимальных пропускных способностей дополняющих путей.

## **Описание функций и структур данных.**

### **Структуры данных.**

`struct Node` – структура хранит метку вершины, `map` соседних вершин и величину потока через дугу до соседней вершины. В структуре перегружен оператор `[]` и возвращает `pair<int,int>` - пропускную способность дуги.

`class Graph` – хранит стартовую и конечную вершину, а также `map` зависимостей графа

`map<char, Node> point` – массив зависимостей графа. Хранит информацию в формате [вершина] – [Node]. Описание Node приведено выше.

### **Функции.**

`int Graph::searchMaxFlow()` – функция для поиска максимального потока в сети. Функция является методом класса `Graph`, поэтому может работать с `private` полями класса. Сначала инициализируется начальная вершина. После из `map point`, которая хранится в классе `Graph`, получаем массив инцидентных вершин. Однако не все вершины подходят, поэтому заводится контейнер `string neighbors_list`, в который записываются вершины, которые еще способны пропустить поток и одновременно не приводящие к «тупику» в сети. После находится приоритетная вершина и совершается переход в нее. Таким образом, получаем множество сквозных путей. Максимальным потоком в графе будет являться сумма потоков сквозных путей.

`char Graph::max_neighbors_flow(map<char, pair<int, int>> n_mas, string n_list)` – функция поиска приоритетной дуги. По условию, приоритет отдаётся той, чья пропускная способность выше.

`void Graph::print_for_stepik()` – печать результата.

`void Graph::init()` – инициализация класса `Graph`.

### **Сложность алгоритма.**

$E$  – множество ребер графа.

$V$  – множество вершин графа.

$F$  – величина максимальной пропускной способности графа.

### **По времени.**

На каждом шаге мы ищем путь от стока к истоку, поиском в глубину с модификацией: каждый раз выполняется переход по дуге, имеющей максимальную остаточную пропускную способность.

Так как просматривать ребра нужно в порядке уменьшения пропускной способности, для этого все ребра вершины сортируются, на это приходится тратить  $|E| * \log(|E|)$  операций. Помимо этого, алгоритм представляет собой обычный поиск в глубину, поэтому поиск нового дополняющего пути в сети происходит за  $O(|E| * \log|E| * |V|)$ .

В худшем случае, на каждом шаге мы будем находить дополняющий путь с пропускной способностью 1, тогда получим сложность по времени  $O(F * |E| * \log|E| * |V|)$

### **По памяти.**

Для хранения графа используется класс Graph. Он содержит всю необходимую информацию для работы алгоритма и позволяет не хранить новые данные. Непосредственно класс состоит из map, поэтому сложность по памяти  $O(|E|)$ .

### **Тестирование.**

Ввод	Вывод
6	0
k	k b 0
k	k c 0
k c 10	b c 0
c d 10	b d 0
c b 1	c b 0
b c 1	c d 0

k b 10 b d 10	
10 a f a b 16 a c 13 c b 4 b c 10 b d 12 c e 14 d c 9 d f 20 e d 7 e f 4	23 a b 12 a c 11 b c 0 b d 12 c b 0 c e 11 d c 0 d f 19 e d 7 e f 4
7 a f a b 7 a c 6 b d 6 c f 9 d e 3 d f 4 e c 2	12 a b 6 a c 6 b d 6 c f 8 d e 2 d f 4 e c 2
11 a d a b 7 a c 3 a f 5 c b 4 c d 5 b d 6 b f 3 b e 4 f b 7 f e 8 e d 10	15 a b 7 a c 3 a f 5 b d 6 b e 1 b f 0 c b 0 c d 3 e d 6 f b 0 f e 5

### **Вывод.**

В ходе лабораторной работы была изучена работа алгоритма поиска максимального потока в сети - метод Форда-Фалкерсона, способы хранения графа и остаточной сети и сложности по времени и памяти.

## Приложение А.

### Исходный код программы.

```
#include <iostream>
#include <string>
#include <map>
#include <algorithm>
#include <stack>

using std::map;
using std::pair;
using std::string;
using std::cout;
using std::cin;
using std::endl;

struct Node
//структура хранит метку вершины и map соседних вершин и величину потока через ребро
{
    bool markFlag;          //Активна ли метка
    pair<int, char> mark;    //Какой поток пришел и откуда
    map<char, pair<int, int>> neighbors; //мапа вида вершина - {поток туда / поток обратно}
    Node() : markFlag(false) {}
    pair<int,int>& operator[](const char elem)
    {
        return neighbors[elem];
    }
};

class Graph
{
private:
    map<char, Node> point;
    char start, end;
public:
    void init();
    void print_graph();
    void print_for_stepik();
    int searchMaxFlow();
    char max_neighbors_flow(map<char, pair<int, int>>, string);
};

void Graph::print_for_stepik()
{
    for (auto var : point)
    {
        for (auto var2 : var.second.neighbors)
            cout << var.first << " " << var2.first << " " << var2.second.second << endl;
    }
}

void Graph::init()
/* Читаем start, end. После заполняем массив зависимостей */
{
    string input;
    int n;
    cin >> n;
    //cout << "Enter start and end point: ";
    cin >> start;
    cin >> end;

    char from, to;
```



```

int flow;
//cout << "Enter adjacency list:" << endl;
for (int i=0; i<n; i++)
{
    cin >> from >> to >> flow;
    point[from].neighbors[to].first = flow;
}
}

void Graph::print_graph()
{
    for (auto var : point)
    {
        cout << var.first << ": ";
        for (auto var2 : var.second.neighbors)
            cout << var2.first << " " << var2.second.first << "/" << var2.second.second << " ";
        cout << std::endl;
    }
}

char Graph::max_neighbors_flow(map<char, pair<int, int>> n_mas, string n_list)
// Ищем соседнюю вершину с максимальным возможным потоком
// Возвращает либо вершину, либо '-', если поток везде нуль
{
    char max = n_list[0]; //первый элемент в мапе
    for (auto var : n_list)
    {
        if (n_mas[var].first > n_mas[max].first)
        {
            max = var;
        }
        //cout << "one : " << n_mas[var].first << " two: " << n_mas[max].first << endl;
    }
    return max;
}

int Graph::searchMaxFlow()
{
    char curr = start;
    point[curr].markFlag = true; //метка у начальной вершины всегда активна, чтобы не выйти за
пределы
    point[curr].mark.first = 99999;
    string neighbors_list; //контейнер соседей
    int sum = 0, flow;

    while (1)
    {
        for (auto var : point[curr].neighbors)
            //заполняем контейнер соседей
            {
                if (!point[var.first].markFlag && var.second.first != 0)
                    neighbors_list.push_back(var.first);
            }
        //cout << neighbors_list << endl;

        if (neighbors_list.empty())
        {
            if (curr == start)
            {
                return sum; //конец алгоритма
            }
            else {
                curr = point[curr].mark.second; //флаг оставляем активным, чтобы не заходить больше сюда
                continue;
            }
        }
    }
}

```

```

    }
    char next = max_neighbors_flow(point[curr].neighbors, neighbors_list);

    point[next].mark = {std::min(point[curr][next].first, point[curr].mark.first), curr};
    point[next].markFlag = true;
    //cout << "next: " << next << "; mark[" << point[next].mark.first << "/" << point[next].mark.second <<
    "]" << endl;
    curr = next;

    if (curr == end)
    {
        cout << "We have reached the final peak! Through way:";
        std::stack<char> out; //стек для промежуточного вывода
        sum += point[curr].mark.first;
        flow = point[curr].mark.first;
        while (curr != start)
        {
            out.push(curr);
            next = curr;
            point[curr].markFlag = false;
            curr = point[curr].mark.second;
            point[curr][next].first -= flow;
            point[curr][next].second += flow;
        }
        out.push(start);

        while (!out.empty())
        {
            cout << " " << out.top();
            out.pop();
        }
        cout << ". Current flow: " << flow << endl;
    }
    neighbors_list.clear();
}

int main()
{
    Graph one;
    one.init();
    //one.print_graph();
    cout << one.searchMaxFlow() << endl;
    one.print_for_stepik();
    //one.print_graph();

    return 0;
}

```