

Análisis y diseño de algoritmos

5. Algoritmos voraces

José Luis Verdú Mas, Jose Oncina, Mikel L. Forcada

Dep. Lenguajes y Sistemas Informáticos
Universidad de Alicante

26-01-2015 (318)



- 1 Ejemplo introductorio: problema de la mochila continuo
- 2 Algoritmos voraces (Greedy)
- 3 Ejemplos
 - El problema de la mochila discreta
 - El problema del cambio
 - Árboles de recubrimiento de coste mínimo
 - Algoritmo de Prim
 - Algoritmo de Kruskal
 - El algoritmo de caminos mínimos
 - El fontanero diligente
 - Asignación de tareas

- 1 Ejemplo introductorio: problema de la mochila continuo
- 2 Algoritmos voraces (Greedy)
- 3 Ejemplos
 - El problema de la mochila discreta
 - El problema del cambio
 - Árboles de recubrimiento de coste mínimo
 - Algoritmo de Prim
 - Algoritmo de Kruskal
 - El algoritmo de caminos mínimos
 - El fontanero diligente
 - Asignación de tareas



Problema de la Mochila continuo

- Sean n objetos con valores v_i y pesos w_i y una mochila con capacidad máxima de transporte de peso W .
- Seleccionar un conjunto de objetos de forma que:
 - no sobrepase el peso W (restricción)
 - el valor transportado sea máximo (función objetivo)
 - se permite fraccionar los objetos
- El problema se reduce a:
 - Seleccionar un subconjunto de (fracciones de) los objetos disponibles,
 - que cumpla las restricciones, y
 - que maximice la función objetivo.
- ¿Cómo resolverlo?
 - Se necesita un criterio que decida qué objeto seleccionar en cada momento (criterio de selección)



- Supongamos el siguiente ejemplo:

$$W = 12 \quad w = (6, 5, 2) \quad v = (48, 35, 20) \quad v/w = (8, 7, 10)$$

Criterios	Solución	Peso W	Valor v
valor decreciente	$(1, 1, \frac{1}{2})$	12	93
peso creciente	$(\frac{5}{6}, 1, 1)$	12	95
valor específico decreciente $(\frac{v_i}{w_i})$	$(1, \frac{4}{5}, 1)$	12	96

- Solución: $X = (x_1, x_2, \dots, x_n)$, $x_i \in [0, 1]$
 - $x_i = 0$: no se selecciona el objeto i
 - $0 < x_i < 1$: fracción seleccionada del objeto i
 - $x_i = 1$: se selecciona el objeto i completo
- Función objetivo:

$$\text{máx} \left(\sum_{i=1}^n x_i v_i \right) \quad (\text{valor transportado})$$

- Restricción:

$$\sum_{i=1}^n x_i w_i \leq W$$

algoritmo voraz (valor óptimo)

```
1 double knapsack(  
2     const vector<double> &v, // values  
3     const vector<double> &w, // weights  
4     double W // knapsack weight limit  
5 ){  
6     vector<unsigned> idx(w.size()); // objects sorted by value density  
7     for( unsigned i = 0; i < idx.size(); i++) idx[i] = i;  
8  
9     sort( idx.begin(), idx.end(),  
10         [v,w]( unsigned x, unsigned y ){  
11             return v[x]/w[x] > v[y]/w[y];  
12         }  
13     );  
14     double acc_v = 0.0;  
15     for( unsigned i = 0; i < idx.size(); i++ ) {  
16         if( w[ idx[i] ] > W ) {  
17             acc_v += W/w[ idx[i] ] * v[ idx[i] ];  
18             break;  
19         }  
20         acc_v += v[ idx[i] ];  
21         W -= w[ idx[i] ];  
22     }  
23     return acc_v;  
24 }
```

algoritmo voraz (vector óptimo)

```
1 vector<double> knapsack_W(  
2     const vector<double> &v, // values  
3     const vector<double> &w, // weights  
4     double W                // knapsack weight limit  
5 ){  
6     vector<unsigned> idx(w.size());  
7     for( unsigned i = 0; i < idx.size(); i++) idx[i] = i;  
8     sort( idx.begin(), idx.end(), [v,w]( unsigned x, unsigned y ){  
9         return v[x]/w[x] > v[y]/w[y]; } );  
10  
11     vector<double> x(w.size());  
12     double acc_v = 0.0;  
13     for( unsigned i = 0; i < idx.size(); i++ ) {  
14         if( w[ idx[i] ] > W ) {  
15             acc_v += W/w[ idx[i] ] * v[ idx[i] ];  
16             x[ idx[i] ] = W/w[ idx[i] ];  
17             W = 0.0;  
18         } else {  
19             acc_v += v[ idx[i] ];  
20             W -= w[ idx[i] ];  
21             x[ idx[i] ] = 1.0;  
22         }  
23     }  
24     return x;  
25 }
```


Teorema: El algoritmo encuentra la solución óptima

Sea $X = (x_1, x_2, \dots, x_n)$ la solución del algoritmo ($\sum_{i=1}^n x_i w_i = W$)

Sea $Y = (y_1, y_2, \dots, y_n)$ otra solución factible ($\sum_{i=1}^n y_i w_i = Q \leq W$)

Por otra parte

$$V(X) - V(Y) = \sum_{i=1}^n x_i v_i - \sum_{i=1}^n y_i v_i = \sum_{i=1}^n (x_i - y_i) w_i \frac{v_i}{w_i}$$

Como $(x_i - y_i) \frac{v_i}{w_i} \geq (x_i - y_i) \frac{v_j}{w_j}$ donde $j : x_i = 1$ si $i < j$ y $x_i = 0$ si $i > j$ concluimos que:

$$V(X) - V(Y) \geq \frac{v_j}{w_j} \sum_{i=1}^n (x_i - y_i) w_i = \frac{v_j}{w_j} (W - Q) \geq 0$$

1 Ejemplo introductorio: problema de la mochila continuo

2 Algoritmos voraces (Greedy)

3 Ejemplos

- El problema de la mochila discreta
- El problema del cambio
- Árboles de recubrimiento de coste mínimo
 - Algoritmo de Prim
 - Algoritmo de Kruskal
- El algoritmo de caminos mínimos
- El fontanero diligente
- Asignación de tareas



Definición:

Un **algoritmo voraz** es aquel que, para resolver un determinado problema, sigue una heurística consistente en elegir la **opción local óptima** en cada paso con la esperanza de llegar a una solución general óptima

Dicho de otra forma:

- descompone el problema en un conjunto de decisiones ...
- ...y elige la mas prometedora
- nunca reconsidera las decisiones ya tomadas



Esquema voraz

```
1 t_conjuntoElementos VORAZ(t_problema dp)
2 {
3     t_conjuntoElementos y, solucion;
4     elemento decision;
5     y=prepararDatos(dp);           // preparacion de datos para facilitar seleccion
6     while(noVacio(y) || !esSolucion(solucion)) { // quedan datos por seleccionar
7                                           // y aun no se ha llegado a la solucion
8         decision=selecciona(y);
9         if (esFactible(decision,solucion))
10             solucion=anadeElemento(decision,solucion);
11         y=quitaElemento(decision,y); // descartar en cualquier caso
12     }
13     return solucion;
14 }
15
```



Algoritmos voraces: esquema

Esquema voraz (recursivo)

```
1 Solution greedy( Problem p ){
2     Problem sub_prob;
3     Decision decision;
4     if( is_simple(p) )
5         return trivial(p);
6     tie(sub_prob, decision) = select( divide(p) );
7     return Solution( greedy(sub_prob), decision );
8 }
```

Esquema voraz iterativo (iterativo)

```
1 Solucion greedy( Problem p ){
2     Problem sub_prob;
3     Decision decision;
4     Solution solution;
5     while( ! is_simple(p) )
6         solution += select( divide(p) );
7     solution += trivial(p);
8     return solution;
9 }
```

- Son algoritmos eficientes y fáciles de implementar
- Puede que no se encuentre la solución óptima
- Incluso puede que no se encuentre ninguna solución
- Es necesario un buen criterio de selección para tener garantías
- Se aplican mucho:
 - En problemas con muy alta complejidad
 - Cuando es suficiente una solución aproximada



1 Ejemplo introductorio: problema de la mochila continuo

2 Algoritmos voraces (Greedy)

3 Ejemplos

- El problema de la mochila discreta
- El problema del cambio
- Árboles de recubrimiento de coste mínimo
 - Algoritmo de Prim
 - Algoritmo de Kruskal
- El algoritmo de caminos mínimos
- El fontanero diligente
- Asignación de tareas



Problema de la mochila discreta (sin fraccionamiento)

- Sean n objetos con valores v_i y pesos w_i y una mochila con capacidad máxima de transporte peso W . Seleccionar un conjunto de objetos de forma que:
 - no sobrepase el peso W
 - el valor transportado sea máximo
- Formulación del problema:
 - Expresaremos la solución mediante un vector (x_1, x_2, \dots, x_n) donde x_i representa la decisión tomada con respecto al elemento i .
 - Función objetivo:

$$\text{máx} \left(\sum_{i=1}^n x_i v_i \right) \quad (\text{valor transportado})$$

- Restricciones

$$\sum_{i=1}^n x_i w_i \leq W \quad x_i \in \{0, 1\} \quad \begin{cases} x_i = 0 & \text{no se selecciona el objeto } i \\ x_i = 1 & \text{sí se selecciona el objeto } i \end{cases}$$



problema de la mochila discreta (sin fraccionamiento)

- En este caso el método voraz no resuelve el problema.
- Ejemplo:

$$W = 120 \quad w = (60, 60, 20) \quad v = (300, 300, 200) \quad v/w = (5, 5, 10)$$

- solución voraz: $(0, 1, 1) \rightarrow$ valor total = 500
- solución óptima: $(1, 1, 0) \rightarrow$ valor total = 600

\Rightarrow El ordenar por valor específico no conduce al óptimo



El problema del cambio

- Consiste en formar una suma M con el número mínimo de monedas tomadas (con repetición) de un conjunto C :

- Una solución es una secuencia de decisiones

$$S = (s_1, s_2, \dots, s_n)$$

- La función objetivo es

$$\text{mín } |S|$$

- La restricción es

$$\sum_{i=1}^n \text{valor}(s_i) = M$$

- La solución voraz es tomar en cada momento la moneda de mayor valor posible.



Ejemplo

- Consiste en formar una suma M con el número mínimo de monedas tomadas (con repetición) de un conjunto C :
- Sea $M = 65$

C	S	n	Solución
$\{1, 5, 25, 50\}$	$(50, 5, 5, 5)$	4	óptima
$\{1, 5, 7, 25, 50\}$	$(50, 7, 7, 1)$	4	óptima
	$(50, 5, 5, 5)$	4	no voraz
$\{1, 5, 11, 25, 50\}$	$(50, 11, 1, 1, 1, 1)$	6	factible pero no óptima
$\{5, 11, 25, 50\}$	$(50, 11, ?)$???	no encuentra solución

Árbol de recubrimiento de coste mínimo

- Partimos de un grafo $g = (V, A)$:
 - conexo
 - ponderado
 - no dirigido
 - con arcos positivos
- Queremos el árbol de recubrimiento de g de coste mínimo:
 - subgrafo de g
 - con todos los vértices (recubrimiento)
 - sin ciclos (árbol)
 - conexo (árbol)
 - coste mínimo



Algoritmos de Prim y Kruskal

- Existen al menos dos algoritmos voraces que resuelven este problema,
 - algoritmo de Prim
 - algoritmo de Kruskal
- En ambos se van añadiendo arcos de uno en uno a la solución
- la diferencia está en la forma de elegir los arcos a añadir



Algoritmo de Prim básico

- 1: Datos: $G = (V, A)$
- 2: Resultado: $Sol \subseteq A$
- 3: Auxiliar: $V' \subseteq V$
- 4: Auxiliar: $(v, v') \in A$
- 5: $Sol \leftarrow \emptyset$
- 6: $v \leftarrow \text{elementoAleatorio}(V)$
- 7: $V' \leftarrow \{v\}$
- 8: **while** $V' \neq V$ **do**
 - ▷ Grafo no dirigido, conexo y ponderado
 - ▷ Árbol de expansión mínimo
 - ▷ Conjunto de vértices visitados
 - ▷ Arista seleccionada
 - ▷ Inicialmente el árbol está vacío
 - ▷ Partimos de cualquier vértice de V
 - ▷ Se visita ese vértice
- 9:
 - ▷ Selección: Arista de menor peso con un vértice visitado y el otro no
- 10: $(v, v') \leftarrow \in \text{aristaMenorPeso}(A)$ **con** $v \in V - V'$ **y** $v' \in V'$
- 11: $Sol \leftarrow Sol \cup \{(v, v')\}$
 - ▷ Se añade esa arista a la solución
- 12: $V' \leftarrow V' \cup \{v'\}$
 - ▷ Se visita el vértice v'
- 13: **end while**

Algoritmo de Prim

- Se mantiene un conjunto de vértices explorados
- Se coge un vértice al azar y se añade al conjunto de explorados
- en cada paso:
 - buscar el arco de mínimo peso que va de un vértice explorado a uno que no lo está
 - añadir el arco a la solución y el vértice a los explorados



Algoritmo de Prim

Algoritmo de Prim (ineficiente)

```
1 list<edge> prim( const Graph &g ) {
2     int n = g.size();
3     vector<bool> visited( n, false);
4     list<edge> r;
5
6     edge e{-1,0};
7     for( int i = 0; i < n-1; i++ ) {
8         visited[e.d] = true;
9
10        e = min_edge( g, visited );
11
12        r.push_back(e);
13    }
14    return r;
15 }
16 }
```

Estructuras de datos

```
1 typedef vector<vector<int>>> Graph;
2
3 struct edge {
4     int s;
5     int d;
6 };
7
8 // Graph instantiation example
9 // (999 == \infty)
10
11 Graph g{
12     { 999, 3, 1, 6, 999, 999 },
13     { 3, 999, 5, 999, 3, 999 },
14     { 1, 5, 999, 5, 6, 4 },
15     { 6, 999, 5, 999, 999, 2 },
16     { 999, 3, 6, 999, 999, 6 },
17     { 999, 999, 4, 2, 6, 999 }
18 };
```


Algoritmo de Prim (ineficiente)

```
1 edge min_edge(  
2     const Graph& g,  
3     const vector<bool> &visited  
4  
5 ) {  
6     int n = g.size();  
7     int min = numeric_limits<int>::max();  
8     edge e;  
9     for( int i = 0; i < n; i++ )  
10         for( int j = 0; j < n; j++ )  
11             if( visited[i] && !visited[j] )  
12                 if( g[i][j] < min ) {  
13                     min = g[i][j];  
14                     e.s = i;  
15                     e.d = j;  
16                 }  
17  
18     return e;  
19 }
```

- complejidad
min-edge: $O(V^2)$
- complejidad de prim:
 $O(V^3)$
- ¿se puede mejorar?



Mejora:

- No hace falta recorrer todos los arcos cada vez
- Si cambia el mínimo es a causa del último vértice añadido
- Hay que guardarse, para cada vértice, el último mínimo
 - mediante un vector w de mínimos ya calculados que se actualiza cada vez que se visita un vértice,
 - en w_i está el peso de la mejor arista que conecta un vértice visitado con el vértice i (aún sin visitar),
 - Además, en f_i está el vértice origen de esa arista (representada por w_i)



Algoritmo de Prim

Algoritmo de Prim (con indices)

```
1 list<edge> prim( const Graph &g ) {
2     int n = g.size();
3     vector< bool > visited( n, false);           // visited vertex
4     vector<int> w(n, numeric_limits<int>::max() ); // previous min's
5     vector<int> f(n);                             // father of the min's
6     list<edge> r;
7
8     edge e{-1,0};
9     for( int i = 0; i < n-1; i++ ) {
10
11         visited[e.d] = true;
12         update_idx( g, w, f, e.d );              // update the index
13
14         e = min_edge( g, w, f, visited );
15
16         r.push_back(e);
17     }
18     return r;
19 };
```

Algoritmo de Prim

Actualizar índices

```
1 void update_idx(  
2     const Graph &g,  
3     vector<int> &w,  
4     vector<int> &f,  
5     int nv  
6 ) {  
7  
8     int n = g.size();  
9     for( int j = 0; j < n; j++ )  
10         if( w[j] > g[nv][j] ) {  
11             w[j] = g[nv][j];  
12             f[j] = nv;  
13         }  
14 }
```

Buscar mejor arco

```
1 edge min_edge(  
2     const Graph &g,  
3     const vector<int> &w,  
4     vector<int> &f,  
5     const vector<bool> &visited  
6 ) {  
7     int n = g.size();  
8  
9     int min = numeric_limits<int>::max();  
10    edge e;  
11    for( int j = 0; j < n; j++ ) {  
12        if( !visited[j] && w[j] < min ) {  
13            min = w[j];  
14            e.s = f[j];  
15            e.d = j;  
16        }  
17    }  
18    return e;  
19 }
```

Algoritmo de Kruskal

Algoritmo de Kruskal básico

```
1: Datos:  $G = (V, A)$ 
2: Resultado:  $Sol \subseteq A$ 
3: Auxiliar:  $A' \subseteq A$ 
4: Auxiliar:  $(u, v) \in A$ 
5:  $Sol \leftarrow \emptyset$ 
6:  $A' \leftarrow \text{ordenarPesosCreciente}(A)$ 
7: while  $|Sol| < |V| - 1 \wedge A' \neq \emptyset$  do
8:    $(u, v) \leftarrow \text{primero}(A')$ 
9:   if  $\text{noCreaCiclo}((u, v), Sol)$  then
10:     $Sol \leftarrow Sol \cup \{(u, v)\}$ 
11:   end if
12:    $A' \leftarrow A' - \{(u, v)\}$ 
13: end while
14: if  $|Sol| = |V| - 1$  then
15:   return  $Sol$ 
16: else
17:   return  $\emptyset$ 
18: end if
```

▷ Grafo no dirigido, conexo y ponderado
▷ Árbol de expansión mínimo
▷ Conjunto ordenado de aristas
▷ Arista seleccionada
▷ Comenzamos con un bosque vacío
▷ Preparar conjunto de aristas
▷ Selección: Arista de mínimo peso aún sin considerar
▷ Ha de conectar dos árboles existentes,
▷ o bien, ser un nuevo árbol (nueva componente conexa)
▷ Se añade a la solución
▷ En cualquier caso se descarta la arista
▷ Grafo no conexo: no existe árbol de recubrimiento

¿Cómo implementar la función **noCreaCiclo**(...)?

- Una posibilidad que no sirve:
 - 1 Marcar cada vértice que se selecciona
 - 2 Una arista forma parte de la solución si sus dos vértices no están ya marcados
 - Sirve para descartar ciclos, pero ...
 - El problema es que descarta aristas que conectan dos componentes conexas
- Solución:
 - Las estructuras de conjuntos disjuntos (*Disjoint-set*)



Conjuntos disjuntos:

- También llamado TAD unión-búsqueda (*union-find*) por las operaciones que comprende.
- Tenemos una partición de un conjunto de datos y queremos:
 - Inicializar la partición: cada elemento en un bloque distinto
 - Poder unir dos bloques de la partición (*union*)
 - Saber a qué bloque pertenece un elemento (*find*)



Aplicándolo al algoritmo de Kruskal:

- mantener una partición de los vértices
- mientras queda más de un bloque
 - buscar el arco de menor peso que una dos bloques distintos
 - (Esto asegura que no habrán ciclos)
 - añadir el arco a la partición
 - unir los dos bloques



Algoritmo de Kruskal. Conjuntos disjuntos (*Disjoint-set*)

Una forma de abordarlo:

- Mediante un vector de etiquetas.
- Asignamos una etiqueta distinta a cada partición,
- **union**: reetiquetamos los elementos de uno de los bloques,
 - De manera que ambos bloques tengan la misma etiqueta (unión)
 - Complejidad $O(n)$
- **find**: consultar la etiqueta.
 - Complejidad: $O(1)$

Esta implementación básica produce una complejidad temporal del alg. de Kruskal $O(A \log A + V^2)$

- $O(A \log A)$ por la ordenación de las aristas
- $O(V^2)$ por la operación **union** para las $|V| - 1$ aristas seleccionadas
- Otras implementaciones más eficientes de conjuntos disjuntos llevan a una complejidad: $O(E \log E)$



Algoritmo de Kruskal

```
1 list<edge> kruskal( const Graph &g ) {
2     struct node { int w; edge e; };
3
4     int n = g.size();
5     list<edge> r;
6     disjoint_set s(n);
7
8     vector<node> v;
9     for( int i = 1; i < n; i++ )
10         for( int j = 0; j < i; j++ )
11             v.push_back({ g[i][j], {i, j} });
12
13     sort( v.begin(), v.end(), []( const node &n1, const node &n2 ) {
14         return n1.w < n2.w;
15     });
16
17     for( auto n : v ) {
18         if( s.find(n.e.s) != s.find(n.e.d) ) {
19             r.push_back(n.e);
20             s.merge( n.e.s, n.e.d );
21         }
22     }
23     return r;
24 }
```

El algoritmo de Dijkstra

- En un grafo no dirigido y ponderado con pesos no negativos, calcular el coste de los caminos más cortos desde un vértice u a todos los demás.



El fontanero diligente

- Un fontanero necesita hacer n reparaciones urgentes, y sabe de antemano el tiempo que le va a llevar cada una de ellas: en la tarea i -ésima tardará t_i minutos. Como en su empresa le pagan dependiendo de la satisfacción del cliente, necesita decidir el orden en el que atenderá los avisos para minimizar el tiempo medio de espera de los clientes.
- En otras palabras, si llamamos E_i a lo que espera el cliente i -ésimo hasta ver reparada su avería por completo, necesita minimizar la expresión:

$$E(n) = \sum_{i=1}^n E_i$$



La asignación de tareas

- Supongamos que disponemos de n trabajadores y n tareas. Sea $b_{ij} > 0$ el coste de asignarle el trabajo j al trabajador i .
- Una asignación de tareas puede ser expresada como una asignación de los valores 0 ó 1 a las variables x_{ij} , donde $x_{ij} = 0$ significa que al trabajador i no le han asignado la tarea j , y $x_{ij} = 1$ indica que sí.
- Una asignación válida es aquella en la que a cada trabajador sólo le corresponde una tarea y cada tarea está asignada a un trabajador.
- Dada una asignación válida, definimos el coste de dicha asignación como:

$$\sum_{i=1}^n \sum_{j=1}^n x_{ij} b_{ij}$$

- Diremos que una asignación es óptima si es de mínimo coste.

