

ALGORITMI E STRUTTURE DATI

Prof. Manuela Montangelo

A.A. 2022/23

STRUTTURE DATI:
Coda con Priorità

"E' vietata la copia e la riproduzione dei contenuti e immagini in qualsiasi forma.

E' inoltre vietata la redistribuzione e la pubblicazione dei contenuti e immagini non autorizzata espressamente dall'autore o dall'Università di Modena e Reggio Emilia."



UNIMORE
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI
MODENA E REGGIO EMILIA

Coda con priorità

Una coda con priorità memorizza sequenze di **COPPIE** (**e1**, **pr**):

- **e1** appartiene ad un insieme di elementi
- **pr** è una priorità associabile ad un elemento **e1**
(ed appartiene ad un insieme totalmente ordinabile)

Massima priorità: minimo o massimo valore **pr**
(dipende dal problema)

Esempio:

- coppie in coda: (esame, data)
- priorità massima l'esame con la data più vicina (minore)

Esempio:

- coppie in coda: (compito, compenso)
- priorità massima il compito con il compenso più alto (massimo)

Coda con priorità

Una coda con priorità memorizza sequenze di **COPPIE** (**e1**, **pr**):

- **e1** appartiene ad un insieme di elementi
- **pr** è una priorità associabile ad un elemento **e1**
(ed appartiene ad un insieme totalmente ordinabile)

Massima priorità: minimo o massimo valore **pr**

Algoritmo di Dijkstra (cammini minimi sorgente singola):

- coppie in coda (nodo, distanza dalla sorgente)
- ha la priorità massima il nodo con la distanza dalla sorgente minima

Algoritmo di Prim (albero di copertura minimo):

- coppie in coda (arco, peso arco)
- ha la priorità massima il nodo con peso minimo

Algoritmo di Huffman (codici a lunghezza variabile):

- coppie in coda (insieme di caratteri, somma frequenze di occorrenza)
- ha la priorità massima l'insieme con somma di frequenze minima

Coda con priorità

Una coda con priorità memorizza sequenze di **COPPIE** (**e1**,**pr**):

- **e1** appartiene ad un insieme di elementi
- **pr** è una priorità associabile ad un elemento **e1**
(ed appartiene ad un insieme totalmente ordinabile)

PRIMITIVE (massima priorità -> minimo valore di priorità)

- **Make_priority_queue(Q')**: restituisce una coda con priorità che memorizza le coppie (**e1**,**pr**) in un insieme di coppie **Q'**
- **is_empty_queue(Q)**: restituisce TRUE se la coda è vuota, FALSO altrimenti
- **EnQueue(Q, e1, pr)**: modifica la coda con inserimento coppia (**e1**,**pr**)
- **MinQueue(Q)**: restituisce l'elemento con priorità massima (valore minimo) in coda
- **DeQueue(Q)**: modifica la coda con eliminazione della coppia (**e1**,**pr**) tale che **pr** sia minimo (massima priorità) e restituisce **e1**
- **Decrease_Priority(Q, e1, pr)**: modifica la coppia (**e1**,**pr'**) in coda aggiornando la priorità di **e1** al nuovo valore **pr** < **pr'**

Coda con priorità

Realizzazione con

non ordinate

lista di coppie
non ordinate

el pr next

2 14

el pr next

11 8

el pr next

0 10

...

liste ordinate

lista di coppie
ordinate per priorità
crescente

el pr next

1 5

el pr next

11 8

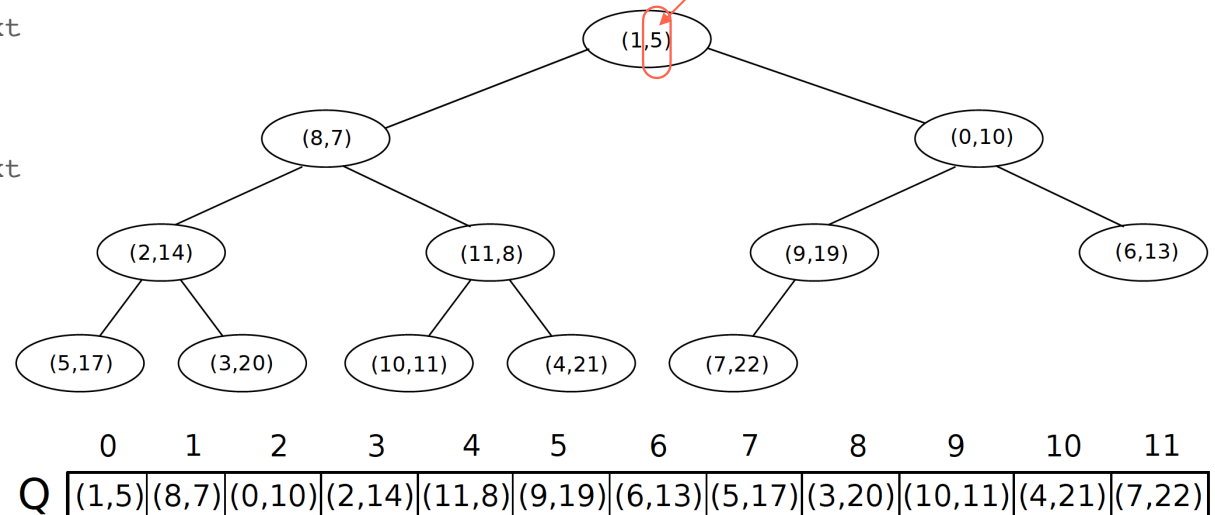
el pr next

0 10

...

min-heap

min heap che memorizza
coppie,
le chiavi dell'heap sono
le priorità



Coda con priorità

Realizzazione con

non ordinate

lista di coppie
non ordinate

liste ordinate

lista di coppie
ordinate per priorità
crescente

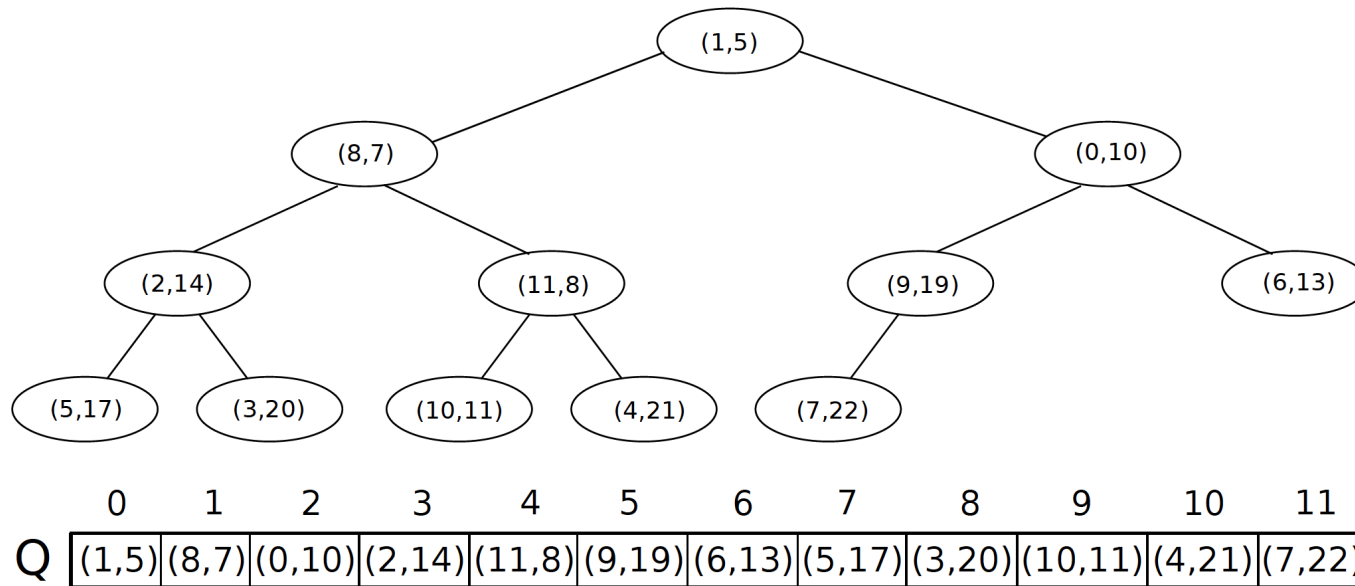
min-heap

min heap che memorizza
coppie,
le chiavi dell'heap sono
le priorità

PRIMITIVA	Heap	Lista ordinata	Lista non ordinata
BUILDQUEUE(Q)	$O(n)$	$O(n \log n)$	$O(n)$
MINQUEUE(Q)	$O(1)$	$O(1)$	$O(n)$
DEQUEUE(Q)	$O(\log n)$	$O(1)$	$O(n)$
ENQUEUE(Q, e, p)	$O(\log n)$	$O(n)$	$O(1)$

Coda con priorità

Realizzazione con min-heap

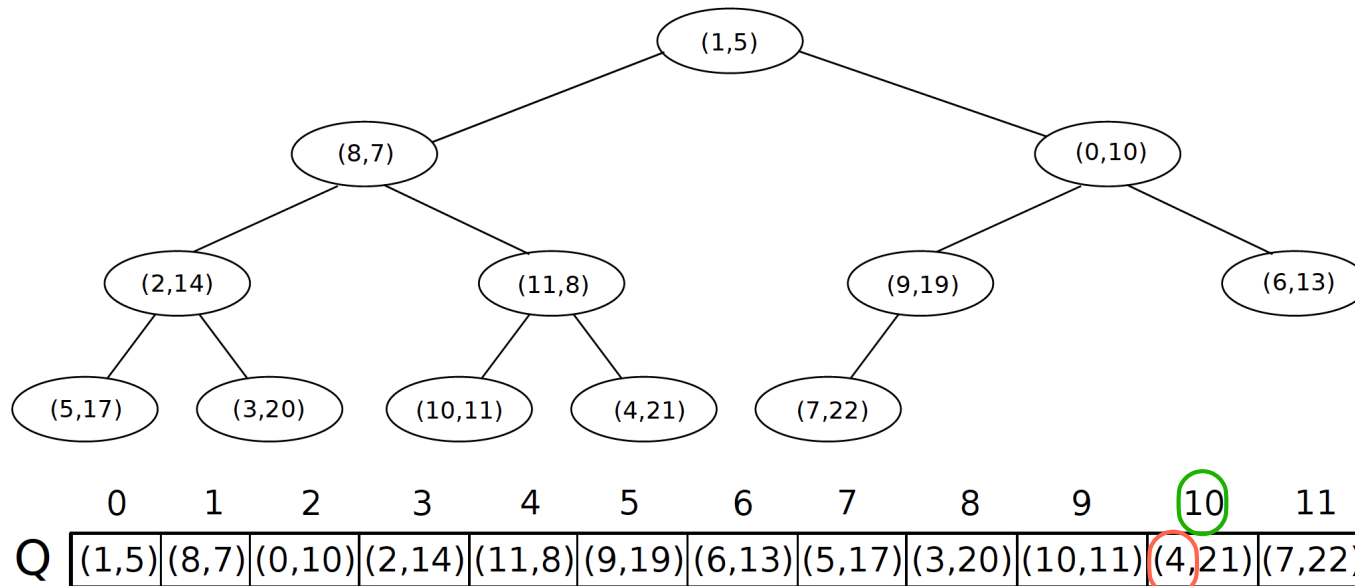


$Q[i]$ è una coppia:

- per accedere al primo elemento: $Q[i].el$
- per accedere al secondo elemento: $Q[i].pr$

Coda con priorità

Realizzazione con min-heap



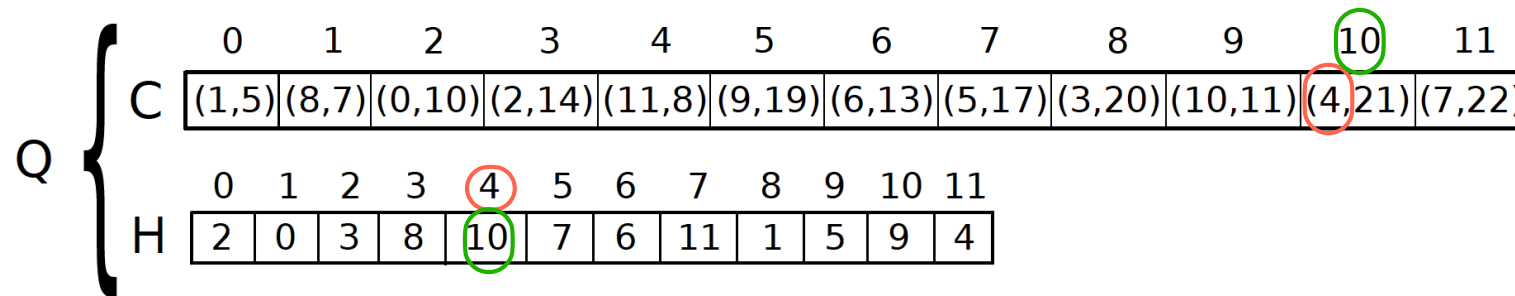
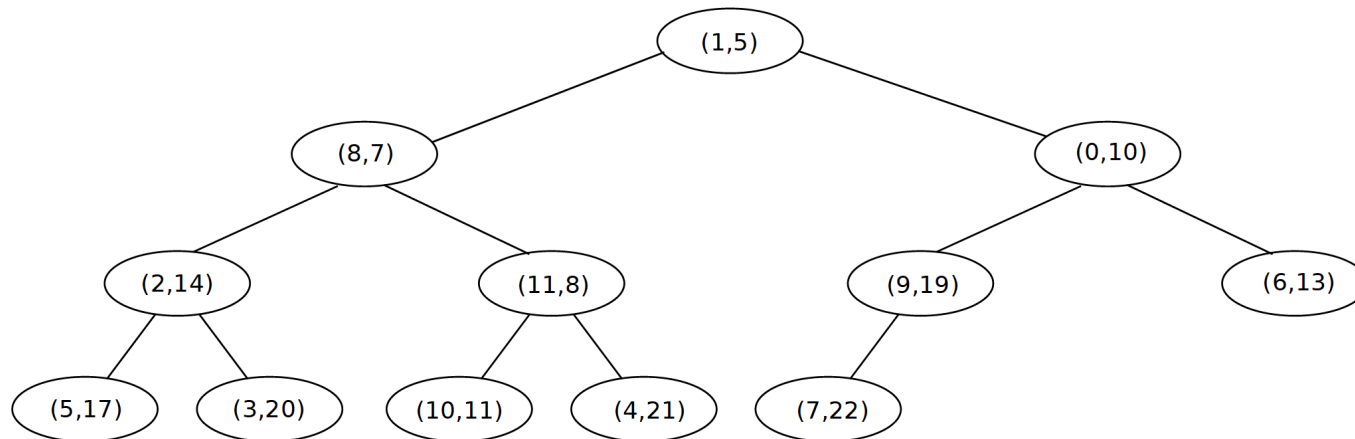
Decrease_Priority(Q, 4, 19)

La primitiva dell'heap ha bisogno dell'indice in Q in cui è memorizzata la coppia (4,21)

DecrementaChiaveHeap(Q, 10, 21)

Coda con priorità

Realizzazione con min-heap



Handle

Decrease_Priority(Q, 4, 19)

DecrementaChiaveHeap(C, 10, 21)