

Trabalho Prático 3

Algoritmos I

Entrega: 18/06/2019

1 Introdução

Alexander Becker é um jovem escoteiro da cidade de Florestal e como todo bom escoteiro quer completar sua lista de distintivos de acampamento. Para Alexander falta apenas o distintivo de trilha e para conquistá-lo precisa provar suas habilidades em trilhas com duas tarefas. Em seus dois últimos testes do acampamento de escoteiros, ele deve distribuir bandeiras sobre trilhas para orientar seus colegas durante a caminhada.

As trilhas do acampamento são definidas por um conjunto de pontos $P = \{p_1, p_2, \dots, p_n\}$ e um conjunto de caminho $C = \{c_1, c_2, \dots, c_m\}$, cada caminho conectando dois pontos $c_i = (p_j, p_{j'})$ como ilustrado na Figura 1(a). A partir de qualquer ponto da trilha é possível alcançar todos os demais pontos seguindo uma sequência de caminhos consecutivos $(c_k, c_{k+1}, c_{k+2}, \dots)$. Os escoteiros terão que distribuir as bandeiras sobre os pontos de uma trilha de forma que todo caminho c_i existente entre dois pontos $(p_k, p_{k'})$ sempre seja incidente a pelo menos uma bandeira 1(b). Um exemplo de distribuição de bandeiras pode ser visto na figura 1(c).

Em sua primeira tarefa, os escoteiros são orientados que as trilhas não possuem ciclos, ou seja, existe somente uma única sequência de caminhos entre dois pontos quaisquer. Já em sua segunda tarefa as trilhas podem conter ciclos, exigindo maior atenção dos escoteiros para não se perder. Um exemplo da primeira tarefa pode ser visto na Figura 1 e para a segunda tarefa na Figura 2.

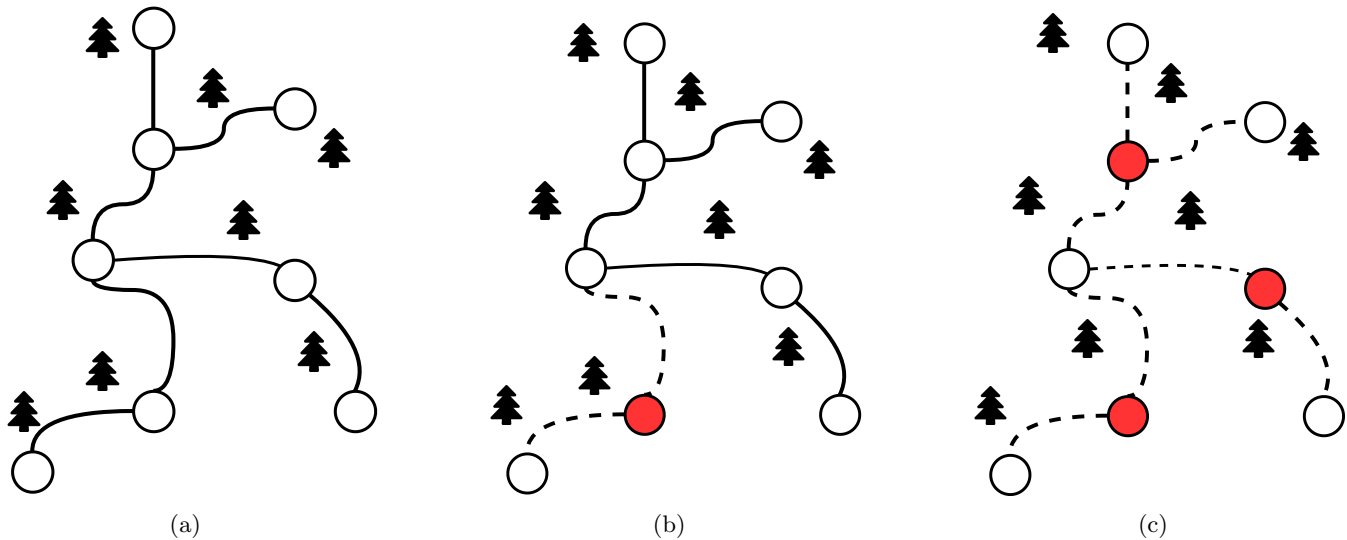


Figura 1: Exemplificação do problema sem ciclos

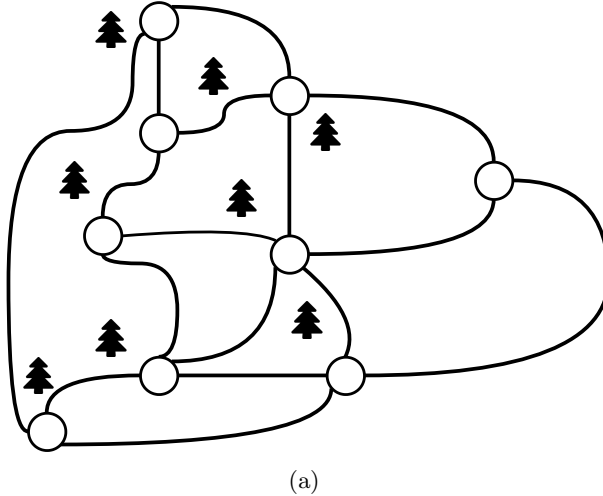


Figura 2: Exemplificação do problema com ciclos

Além de um bom contador de histórias, Alexander é conhecido por suas habilidades em computação. Ele não só quer completar a tarefa, como também a completar da forma mais eficiente possível. Ele quer distribuir as bandeiras sobre as trilhas de forma a cobrir todos os caminhos entre os pontos com o menor número de bandeiras. Infelizmente o programa desenvolvido por Alexander está demorando demais para retornar as respostas e ele não sabe o porquê. Por isso, Alexander recorreu a você para ajuda-lo nas tarefas.

2 O que fazer?

Formalmente, uma distribuição de bandeiras válida sobre uma trilha $T = (P, C)$ é um subconjunto B de pontos tal que cada caminho da trilha seja incidente em pelo menos um ponto em B . O conjunto B será solução para a nossa primeira tarefa se for o menor dentre todas as distribuições válidas de T . Na primeira parte do trabalho você deverá encontrar **o menor número de bandeiras** para completar a prova. Nota-se que as trilhas da primeira tarefa **não possuem ciclos**. Seu programa deverá ler um arquivo contendo a representação de uma trilha e retornar a solução exata na saída padrão **em, no máximo, 2 segundos**.

Na segunda tarefa você terá que implementar uma heurística para o problema. Seu programa deverá retornar uma solução aproximada no **máximo duas vezes pior que a solução ótima**. Note que a solução ainda terá que ser válida embora possivelmente não mais a mínima. Semelhante a primeira tarefa, seu programa deverá ler um arquivo contendo a representação de uma trilha e retornar a solução aproximada na saída padrão. Vale lembrar que as trilhas agora **podem conter ciclos**, ou seja, mais de uma sequência de caminho entre quaisquer dois pontos. O retorno do programa deve ser dado **em, no máximo, 2 segundos**.

Seu programa deve receber **dois** parâmetros da linha de comando:

1. o identificador da tarefa (“*tarefa1*” (solução ótima na trilha sem ciclos) ou “*tarefa2*” (solução aproximada na trilha com ciclos))
2. o caminho para o arquivo da entrada (especificação da trilha)

3 O arquivo de entrada

O arquivo de entrada para os dois problemas segue o mesmo padrão. A única diferença é que para o primeiro caso temos um grafo sem ciclos e para o segundo não. A primeira linha contém dois inteiros n e m , sendo $0 < n \leq 10^5$ o número de vértices (pontos permitidos para colocar a bandeira) da trilha e $0 < m \leq n^2$ o número de trilhas entre dois vértices. As m seguintes linhas contêm um par de vértices (u, v) que especificam se existe uma trilha entre u e v . Os identificadores dos vértices iniciam em 0 e vão até $n - 1$.

Entrada
9 8
0 1
1 2
1 3
3 4
4 5
3 6
6 7

4 O arquivo de saída

Há dois tipos de arquivos de saída. Para a primeira tarefa, o arquivo consiste apenas no número mínimo de bandeiras necessárias para a resolução do problema.

Saída Esperada para a tarefa1
3

Para a segunda tarefa, além do número de bandeiras necessárias, o identificador dos vértices que foram escolhidos para a solução devem ser impressos.

Saída Esperada para a tarefa2
3
1
4
6

5 Avaliação Experimental

Para a avaliação experimental o aluno deverá criar entradas para o problema de forma a avaliar se o tempo de execução do algoritmo está de acordo com a complexidade reportada na documentação, aumentando o número de vértices e arestas da entrada, guardando os tempos de execução e colocando esses valores em gráficos para melhor visualização. É **necessário** executar mais de uma vez o algoritmo para entradas

com o mesmo tamanho de pontos e caminhos (no mínimo 5 vezes), guardando o tempo de execução e reportando a **média** e o **desvio padrão** deste tempo. Isso é necessário para observar como o tempo está se comportando dado diferentes execuções e diferentes configurações da trilha.

Você também deverá construir algumas instâncias pequenas para os casos em que o grafo contém ciclos e mostrar qual a solução ótima do problema e qual a solução que seu algoritmo forneceu, comparando se o resultado está dentro da restrição imposta no problema (a solução aproximada não deve ser maior que 2 vezes a solução ótima).

6 O que deve ser entregue

Você deve submeter um arquivo compacto (**zip**) no formato **seu_nome_sua_matrícula** via Moodle contendo:

- todos os arquivos do código *.c* e *.h* que foram implementados,
- um arquivo *makefile*¹ **que crie um executável tp3**,
 - **ATENÇÃO:** O *makefile* é para garantir que o código está sendo compilado corretamente, de acordo com o modo que vocês modelaram o programa. É **essencial** que ao digitar “make” na linha de comando dentro da pasta onde reside o arquivo *makefile*, o mesmo compile o programa e gere um executável chamado **tp3**.
- sua documentação.

Sua documentação deve ter até 10 páginas contendo:

- uma breve descrição do problema,
- explicações das estruturas de dados e dos algoritmos utilizados para resolver o problema. Para tal, artifícios como pseudo-códigos, exemplos ou diagramas podem ser úteis. Note que documentar uma solução não é o mesmo que documentar seu código. Não inclua textos de códigos em sua documentação.
- análise de complexidade da solução proposta (espaço e tempo). Cada complexidade apresentada deverá ser devidamente justificada para que seja aceita.
- prova de corretude do algoritmo.
- avaliação experimental.

O seu TP deverá ser entregue de acordo com a data especificada no moodle. A penalidade em porcentagem para os TPs atrasados é dada pela fórmula $2^{d-1}/0.16$.

7 Implementação

7.1 Linguagem, Ambiente e Parâmetros

O seu programa deverá ser implementado na linguagem **C** e poderá fazer uso de funções da biblioteca padrão da linguagem. Trabalhos que utilizem qualquer outra linguagem de programação e/ou que façam

¹https://pt.wikibooks.org/wiki/Programar_em_C/Makefiles

uso de bibliotecas que não a padrão não serão aceitos. Além disso, certifique-se que seu código compile e execute corretamente nas máquinas **Linux** dos laboratórios do **DCC**.

ATENÇÃO: O tipo da tarefa (*tarefa1* ou *tarefa2*) e o arquivo da entrada deve ser passado como parâmetros para o programa através da linha de comando (e.g., `$./tp3 tarefa1 trilha1.txt`) e imprimir a saída no **stdout** (com `printf`), não em um arquivo.

ATENÇÃO: certifique-se que o programa execute com os três arquivos passados como exemplos junto com a documentação no Moodle (`dataset_tp3.zip`), sem alterar os arquivos passados. Isso vai garantir que seu programa vai conseguir ler corretamente os arquivos do corretor automático.

7.2 Testes

A sua implementação passará por um processo de correção automática, o formato da saída de seu programa deverá ser idêntico aquele descrito nas seções anteriores. Saídas diferentes serão consideradas erro para o programa. Para auxiliar na depuração do seu trabalho, será fornecido um pequeno conjunto de entradas e suas saídas. É seu dever certificar que seu programa atenda corretamente para qualquer entrada válida.

7.3 Qualidade do código

É importante prestar atenção para a qualidade do código, mantendo-o organizado e comentado para não surgir dúvidas na hora da correção. Qualquer decisão que não estiver clara dada a documentação e a organização do código será descontada na nota final.

8 Consideração Final

Assim como em todos os trabalhos dessa disciplina é estritamente proibido a cópia parcial ou integra de códigos, seja da internet ou de colegas. Seja honesto! Você não aprende nada copiando código de terceiros. Se a cópia for detectada, sua nota será zerada e o professor será informado para que as devidas providências sejam tomadas.