

Univerza v Ljubljani  
Fakulteta za matematiko in fiziko  
Finančna matematika – 1. stopnja

Tilen Humar, Urban Rupnik

# **Iskanje bitonične rešitve problema potujočega trgovca**

Projekt OR pri predmetu Finančni praktikum

Ljubljana, 2022

## 1. PREDSTAVITEV PROBLEMA

**Problem potujočega trgovca** oziroma **problem trgovskega potnika** je ponavadi zastavljen v naslednji obliki.

Obstaja  $n$  mest, za katera poznamo razdalje med poljubnim parom mest. Trгоvec želi obiskati vsa mesta, pri čemer pot začne in konča v istem mestu in vsak kraj obišče natanko enkrat. Katera je najkrajša oziroma najcenejša pot, ki jo lahko izbere trgovec?

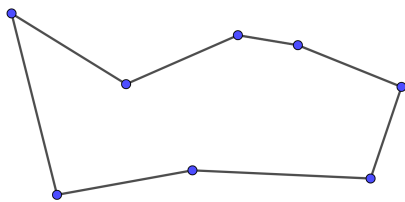
V matematičnem jeziku se problem torej prevede na iskanje najcenejšega Hamiltonovega cikla v polnem grafu  $K_n$  v ravnini, kjer ima vsaka povezava  $e$  znano utež (ceno)  $c_e$ . Ker pa je v osnovi dotični problem “NP-težek”, to je, da bi za iskanje njegove rešitve potrebovali več kot polinomski čas, se omejimo na lažjo nalogo iskanja njegove najkrajše bitonične rešitve.

## 2. BITONIČNA POT

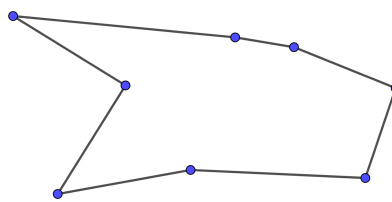
**Definicija 2.1.** Zaporedje  $(x_n)_{n \in \mathbb{N}}$  je bitonično, ko obstaja tak  $k, 1 \leq k < n$ , da velja

$$x_1 \leq x_2 \leq \dots \leq x_k \geq \dots \geq x_n.$$

Bitonična rešitev problema, bo torej pot, kjer bomo začeli v skrajno desno ležečem vozlišču, nadaljevali strogo levo do najbolj levega vozlišča in še strogo desno nazaj do izhodišča. Bitoničnost poti lahko na grafu preverimo z navpičnicami. Vsaka navpična črta seka pot največ dvakrat.



(A) Bitonična pot



(B) Nebitonična pot

SLIKA 1. Primer bitonične in nebitonične poti na grafu

Iskanje najkrajše bitonične poti je standardna naloga v dinamičnem programiranju, rešljiva v polinomskem času  $O(n^2)$ , poznamo pa tudi hitrejši algoritem s časovno zahtevnostjo  $O(n \log^2 n)$ .

## 3. DINAMIČNO PROGRAMIRANJE

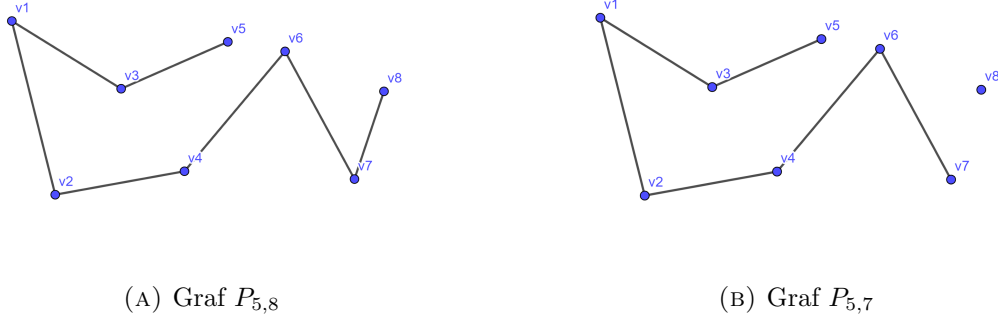
Imamo poln graf  $K_n$  z množico  $n$  vozlišč  $\{v_1, v_2, \dots, v_n\}$ , urejenih po naraščajoči  $x$  koordinati. Cene povezav so enake (evklidski) razdalji med posameznima vozliščema. Naš problem iskanja najkrajše bitonične poti (po definiciji dinamičnega

programiranje) razdelimo na manjše probleme.

Naj bo  $P_{i,j}$  (za  $i \leq j$ ) najkrajša bitonična pot, ki se začne v vozlišču  $v_i$ , nadaljuje strogo levo do  $v_1$  in nato strogo desno do  $v_j$ , kjer se konča. Slednja pot obišče vozlišča  $\{v_1, v_2, \dots, v_j\}$ . Rešitev problema potujočega trgovca bo torej pot  $P_{n,n}$  oziroma  $P_{n-1,n} + e_{n-1,n}$ , kjer je  $e_{n-1,n}$  povezava med  $v_{n-1}$  in  $v_n$ . Razčlenimo do zdaj ugotovljeno na nekaj podprimerov, iz česar bomo izpeljali rekurzivno formulo.

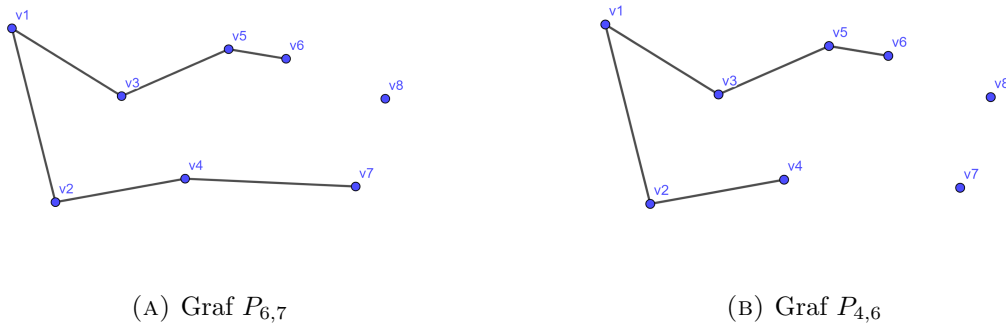
Naj za pot  $P_{i,j}$  velja  $i < j - 1$ . V slednji poti bo tako  $v_{j-1}$  predhodnik  $v_j$ , zato velja, če iz poti  $P_{i,j}$  odstranimo povezavo  $e_{j-1,j}$ , dobimo rešitev  $P_{i,j-1}$ .

Na spodnji sliki 2 je izrisan primer poti  $P_{5,8}$ , kjer omenjena neenakost velja ( $5 < 8 - 1$ ). Ko smo na poti odstranili povezavo  $e_{7,8}$ , nam je ostala ravno pot  $P_{5,7}$  (desna slika).



SLIKA 2. Primer grafov poti  $P_{i,j}$  za  $i < j - 1$ .

Poglejmo še primer, ko za  $P_{i,j}$  velja  $i = j - 1$ . Na poti  $P_{i,j}$  bo imela točka  $v_j$  predhodnika  $v_k$  za  $1 \leq k \leq j - 2$ . Če sedaj odstranimo povezavo  $e_{k,j}$  nam ostane pot  $P_{k,j-1}$ .



SLIKA 3. Primer grafov poti  $P_{i,j}$  za  $i = j - 1$ .

Slednji primer je prikazan na sliki 3. Za pot  $P_{6,7}$  velja enakost ( $6 = 7 - 1$ ), torej ima vozlišče  $v_7$  predhodnika  $v_k$  (za  $1 \leq k \leq 7 - 2$ ). V našem primeru je  $k = 4$  in ko iz

poti  $P_{6,7}$  odstranimo povezavo  $e_{4,7}$ , dobimo ravno pot  $P_{4,6}$ .

V zadnji primer ( $i = j - 1$ ) spada tudi skrajni dogodek  $i = 1$  in  $j = 2$ . Imamo pot z le dvema vozliščema, torej je ta enaka kar njuni povezavi  $P_{1,2} = e_{1,2}$ .

Zgornje izpeljave lahko sedaj združimo v rekurzivno formulo.

$$P_{i,j} = \begin{cases} e_{1,2} & i = 1, j = 2 \\ P_{i,j-1} + e_{j-1,j} & i < j - 1 \\ \min_{1 \leq k \leq j-2} P_{k,j-1} + e_{k,j} & i = j - 1 \end{cases}$$

#### 4. PROGRAM

V programskem jeziku R, sva pripravila program, ki vsebuje:

- funkcijo za generiranje točk v  $\mathbb{R}^2$
- funkcijo za risanje točk
- funkcijo za izračun evklidske razdalje med točkama
- program za iskanje najkrajše bitonične poti
- funkcijo za izpis poti

**4.1. Generiranje podatkov.** Za generiranje podatkov oziroma točk v ravnini poskrbi pomožna funkcija `generiraj_tocke`, ki sprejme število zelenih točk in koordinate pravokotnika (`zgornja_x`, `spodnja_x`, `zgornja_y`, `spodnja_y`) s katerim omejimo območje naših podatkov.

Predpostavila sva, da so  $x$ -koordinate točk različna cela števila znotraj izbranega pravokotnika (če je slednji premajhen za prej izbrano zeleno število točk, funkcija vrne največje možno število točk znotraj pravokotnika),  $y$ -koordinate pa so naključna realna števila.

**4.2. Program za iskanje najkrajše bitonične poti.** Glavni del programa lahko, v rahlo poenostavljeni obliki, predstavimo z naslednjo psevdokodo.

```
Razvrsti seznam_tock
Ustvari tabeli B[1...n, 1...n] in C[1...n, 1...n]
B[1,2] = razdalja(seznam_tock[1,], seznam_tock[2,])
C[1,2] = 1
for (j in 3:n)
  for (i in 1:(j - 2))
    B[i,j] = B[i,j - 1] + razdalja(seznam_tock[j - 1,], seznam_tock[j,])
    C[i,j] = j - 1
  B[j - 1,j] = B[i,j - 1] + razdalja(seznam_tock[i,], seznam_tock[j,])
  C[j - 1,j] = i
  for (k in 2:(j - 2))
    B[j-1,j] = min(B[j-1,j], B[k,j-1] + razdalja(seznam_tock[k,], seznam_tock[j,]))
    C[j-1,j] = k
B[n,n] = B[n - 1,n] + razdalja(seznam_tock[n - 1,], seznam_tock[n,])
C[n,n] = n - 1
return B and C
```

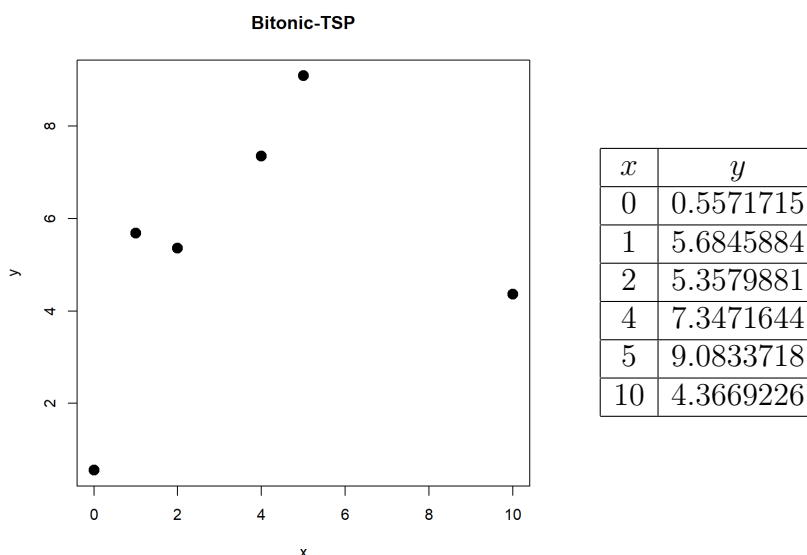
Program sprejme generiran seznam točk  $(x, y)$ , ki jih najprej razvrsti po naraščajoči  $x$ -koordinati. Matrika  $B$  vsebuje dolžine poti, kjer je element v  $i$ -ti vrstici in  $j$ -tem stolpcu ( $B[i, j]$ ) dolžina najkrajše bitonične poti  $P_{i,j}$  (od vozlišča  $v_i$ , strogo levo do  $v_1$  in nato strogo desno do  $v_j$ ). Matrika  $C$  pa na  $[i, j]$ -tem mestu vsebuje predzadnje vozlišče poti  $P_{i,j}$ , torej predhodnika vozlišča  $v_j$  na tej poti.

Program vrne celotni matriki  $B$  in  $C$ . Rezultat našega iskanja problema najkrajše bitonične poti, ki vsebuje vsa vozlišča  $(P_{n,n})$ , bo tako  $[n, n]$ -ti element matrike  $B$ . Matriko  $C$  pa bomo uporabili pri konstrukciji slednjega cikla.

## 5. EKSPERIMENTIRANJE S PROGRAMOM

Sedaj opravimo nekaj konkretnih eksperimentov z napisanom programom.

**5.1. 1. eksperiment.** Generirajmo 6 točk v zaprtem pravokotniku  $[0, 10] \times [0, 10]$ . Funkcija nam vrne naslednji seznam točk, ki jih tudi narišimo.



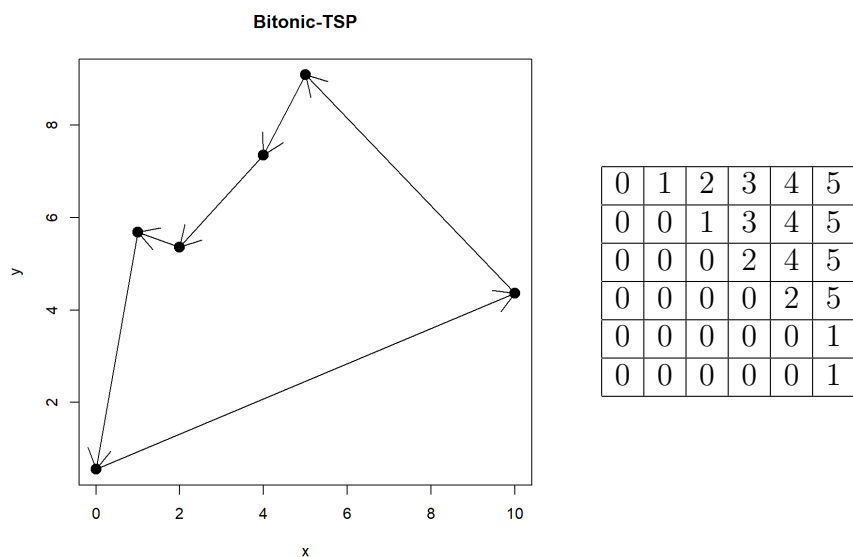
Generirane točke v ravnini

S slednjim generiranim seznamom točk poženemo program, ki nam vrne naslednji matriki  $B$  in  $C$ .

0	5.224022	6.276005	9.096789	11.10039	17.97388
0	0	10.424776	13.245560	15.24916	22.12265
0	0	0	13.854668	15.85827	22.73176
0	0	0	0	18.49453	25.36803
0	0	0	0	0	21.80152
0	0	0	0	0	28.67501

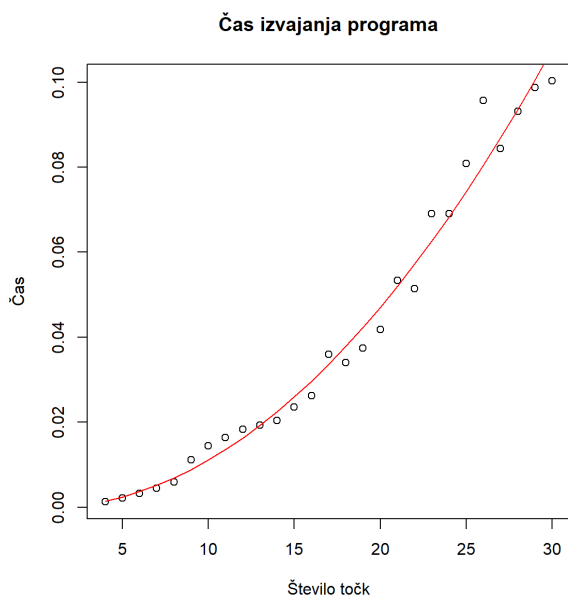
Matrika  $B$

V matriki  $B$  na mestu  $[6, 6]$  najdemo dolžino najkrajše bitonične poti za naš problem potujočega trgovca:  $B[6, 6] = 28.67501$ .



Cikel najkrajše bitonične rešitve  $P_{6,6}$  in matrika  $C$

**5.2. Čas izvajanja programa.** Glavni program za iskanje najkrajše bitonične rešitve potujočega trgovca ima, kot smo enkrat že povedali, kvadratično časovno zahtevnost  $O(n^2)$ . Naslednji graf 4 prikazuje porabljen čas programa v odvisnosti od števila generiranih točk. Čas generiranja točk ni vštet. Rdeča krivulja pa je kvadratna funkcija, ki se točkam najbolj prilaga.



SLIKA 4. Čas izvajanja programa (v sekundah) v odvisnosti od števila točk