

Módulo 01:

Viniúus

20 pontos de prova } 25 pontos
05 pontos de lista

Lino de Leamen:

Cap. 01 a 05 e 17 sobre
Análise amortizada

Outros livros indicados: (complementar)

- Sedgewick
- Kleinberg, Tardos
- Aho, Hopcroft, Ullman

Analiando os algoritmos:

- correitude
- eficiência

Laços e recursão ajudam na avaliação!

* ordenação de algoritmos

- Algoritmo de Inserção (Insertion sort)

1ª 12, 8, 5, 19, 13, 4 ...

2ª 8, 12, 5, 19, 13, 4 ...

3ª 5, 8, 12, 19, 13, 4 ...

4ª 5, 8, 12, 19, 13, 4 ... já estava certo

5ª 5, 8, 12, 13, 19, 4 ...

6ª 4, 5, 8, 12, 13, 19 ...

InsertionSort($A[1..n]$, n)

// usando laços

para $i = 2$ até n $j = i$ enquanto $j > 1$ e $A[j-1] > A[j]$ temp = $A[j]$

continua ...

$$v[j] = v[j-1]$$

$$v[j-1] = temp$$

$$j = j-1$$

conferindo se o algoritmo está correto:

* Invariante: para o loop externo (para $i = 2$ até n ...)

- Inicialização;
- Manutenção (manter a propriedade verdadeira);
- Terminação.

na inicialização:

$v[1]$ até posição 1 está ordenado $v[1..1]$ ordenado!

na manutenção:

$v[1 \dots i]$ está ordenado após " i " iterações

na terminação:

$v[1 \dots n]$ está ordenado

* Invariante para o loop interno

na inicialização:

$v[1 \dots j-1]$ está ordenado

na manutenção:

$v[1 \dots j-2]$ está ordenado

$v[j \dots i]$ está ordenado

$v[j-1] \leq v[j]$

$j \geq 1$ no final da interação

$\text{arr}[1 \dots j-1, j+1 \dots i]$

(pela manutenção externa)

$\text{arr}[1 \dots j-1, j+1 \dots i]$ está ordenado

$\text{arr}[j] < \text{arr}[j+1] \quad j \geq 2$

na terminação:

$j=1 \quad \checkmark$

$\text{arr}[j-1] < \text{arr}[j]$

* Recursão:

procedimento (n)

... // condição de parada

...

procedimento ($n-1$)

...

- InsertionSort Recursivo

InsertionSort (arr , n)

se $n=1$ retorne

InsertionSort (arr , $n-1$)

$j = n$

enquanto $j > 1$ e $\text{arr}[j-1] > \text{arr}[j]$

temp = $\text{arr}[j]$

$\text{arr}[j] = \text{arr}[j-1]$

$\text{arr}[j-1] = \text{temp}$

$j = j-1$

Indução: se o "loop" interno está correto, o externo também estará por indução, já que ele usa recursão.

* Eficiência dos algoritmos

InsertionSort ($v[1..m]$)

...

para $i = 2$ até m // tempo C_1 $j = i$ // C_2 C_3 enquanto $j > 1$ e $v[j-1] > v[j]$ ← i vezes C_4 temp = $v[j]$ $v[j] = v[j-1]$ $v[j-1] = temp$ $j = j-1$ C_2 $i-1$ vezes

$$\sum_{i=2}^m 2C_3 - i + 4C_2(i-1) + C_2 + C_1$$

$$\sum_{i=2}^m C_1 + C_2 - 4C_2 + \sum (4C_2 + 2C_3)i$$

$$(C_1 - 3C_2)(m-1) + (4C_2 + 2C_3) \cdot \left(\frac{(m+2)(m-1)}{2} \right)$$

notações:

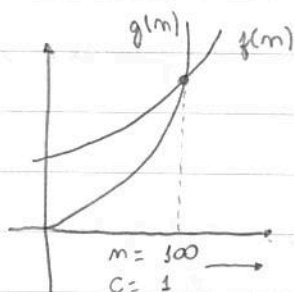
 Θ theta limite firme O "ó" limite superior Ω ômega limite inferior Θ "oijinho" ω "omegazinho"notação O "ó": $f(m) = O(g(m))$ apenas notação e não igual.

Pertence a uma

 $f(m) \in O(g(m))$ porque pertence!

mesma classe!

Dizemos $f(m) = O(g(m))$ se $\exists c$ e $\exists m_0$ tal que:
 $\forall m \geq m_0, f(m) \leq c \cdot g(m)$



limite superior

Exemplo:

$$f(m) = 2m + 5 \quad g(m) = c \cdot m \quad \text{para } c = 3$$

$$f(m) = O(g(m))$$

$$2m + 5 \leq 3m$$

no caso de $m=5$ já vale, pois:

$$2 \cdot 5 + 5 \leq 3 \cdot 5$$

$$15 \leq 15$$

Logo, para $m = 5, 6, 7 \dots$ já satisfaz!

Outros exemplos:

$$f(m) \longrightarrow g(m)$$

1) $2m + 5$

1

$$\exists c, m_0, \forall m \geq m_0, 2m + 5 \leq c \cdot 1$$

não é $O(1)$!

2) $2m + 5$

$c \cdot 2^m$

$$2m + 5 \leq c \cdot 2^m$$

para $c=1$, $m_0=4$ funciona!

Provar para outros números!

$$é O(c \cdot 2^n)!$$

3) $m \sqrt{m}$

$m \log m$

$$\cancel{m \sqrt{m}} \leq c \cancel{m \log m}$$

log na base 2

$$2^{\sqrt{m}} \leq 2^{c \log m} =$$

em PAA

não é $O(m \log m)$!

$$2^{\sqrt{m}} \leq 2^{\log m^c} = m^c$$

sempre!

se $m = m^2$

$$2^m \leq m^{2c}$$

tilibra

Para qualquer constante em $g(m)$ é $O(1)$!

* Ordem de crescimento das funções:

$1, \log m, \sqrt{m}, m, m \cdot \log m, m^2, m^{2,37}, 2^m, m!$ (fatorial), m^m

notação Ω ômega:

Dizemos que $f(m) = \Omega(g(m))$ se $\exists c, m_0$ tal que
 $\forall m \geq m_0 \quad f(m) \geq c \cdot g(m)$

$$f(m) = 2m + 5$$

$$g(m) = m$$

para $c=1$ e $m=0$ já funciona!

$$2m + 5 \geq c \cdot m$$

$$2 \cdot 0 + 5 \geq 1 \cdot 0 \quad 5 \geq 0$$

Se $f(m) = O(g(m)) \Rightarrow g(m) = \Omega(f(m))$?

Prova:

$$\exists c, m_0 \text{ tq } m \geq m_0$$

$$f(m) \leq c \cdot g(m)$$

Queremos mostrar que:

$$\exists c', m_0' \text{ tq } m \geq m_0'$$

$$g(m) \geq c' \cdot f(m)$$

$$c \cdot g(m) \geq f(m)$$

$$g(m) \geq \frac{1}{c} \cdot f(m)$$

$$\text{para } c' = \frac{1}{c} \quad m_0' = m_0$$

já funciona!

limite inferior

notação Θ "teta":

Dizemos que $f(m) = \Theta(g(m))$ se $\exists c_1, c_2, m_0$ tq
 $\forall m \geq m_0 \quad c_1 g(m) \leq f(m) \leq c_2 g(m)$

$$f(m) = 2m + 5$$

para $c_1 = 1$ e $c_2 = 3$

$$g(m) = m$$

$$1 \cdot g(m) \leq f(m) \leq 3 \cdot g(m) \quad m_0 = 10 \quad \text{funciona!}$$

limite firme!

Outro exemplo:

$$\frac{(m-1)(m+1)}{2} \rightarrow m^2$$

$$a_2 \cdot m^2 + a_1 \cdot m + a_0 = \Theta(m^2) \quad \text{assumindo que } a^2 > 0$$

$$c_1 \cdot g(m) \leq f(m) \leq c_2 \cdot g(m)$$

$$c_1 \cdot m^2 \leq a_2 m^2 + a_1 m + a_0 \quad \text{ignoraremos!}$$

$c_1 = a_2 - 1$ teremos certeza de que a constante esquerda será

$$(a_2 - 1)m^2 \leq a_2 m^2 + a_1 m + a_0$$

menor que a constante direita!

$$\cancel{a_2} m^2 - m^2 \leq \cancel{a_2} m^2 + a_1 m + a_0$$

$$0 \leq m^2 + a_1 m + a_0$$

funcionou!

$$O() \leq$$

$$\Omega() \geq$$

$$\Theta() =$$

$$o() <$$

$$\omega() >$$

A seguir, as notações o e ω :

notação o "pequeno" e w :

Dizemos que $f(n) = o(g(n))$ se $\lim_{n \rightarrow \infty} \frac{f(n)}{g(n)} = 0$ Essa é a notação o

Dizemos que $f(n) = w(g(n))$

$\lim_{n \rightarrow \infty} \frac{f(n)}{g(n)} = \infty$ Essa é a notação w

Propriedades:

1. $f(n) = O(g(n)) \Rightarrow g(n) = \Omega(f(n))$
2. $f(n) = O(g(n))$, $g(n) = O(h(n)) \Rightarrow f(n) = O(h(n))$
3. $f(n) = o(g(n))$, $g(n) = o(h(n)) \Rightarrow f(n) = o(h(n))$
4. $f(n) = o(g(n))$ $g(n) = w(f(n))$

5. $f(n) = O(\max(g(n), h(n)))$ limitado pela maior das duas funções g e h !

se e somente se :

$$f(n) = O(g(n) + h(n))$$

* Recorrências para algoritmos recursivos

InsertionSort($v[1], n$)

se $n = 1$ - constante

return

InsertionSort($v[1], n-1$) - $T(n-1)$

$j = n$ - constante

enquanto $j > 1$ e $v[j-1] > v[j]$

temp = $v[j]$

$v[j] = v[j-1]$

$v[j-1] = temp$

$j--$

} $\leq n$

$T(m)$ = número de passos que InsertionSort executa para um vetor com m elementos.

$$T(m) = \begin{cases} c, & m=1 \\ T(m-1) + dm, & m \neq 1 \end{cases} \quad \begin{matrix} \text{base} \\ \text{caso geral} \end{matrix}$$

$$T(m) \neq O(m^3)$$

Há 3 formas de resolver:

- Substituição
- Árvore
- Teorema Mestre

* Substituição

Vamos supor que seja $O(m^3)$:

$$T(m) \leq c' m^3$$

Base: $T(1) \leq c' \cdot 1^3$ verdadeiro se $c' \geq c$.

Passo indutivo: hipótese de indução

$$T(m-1) \leq c' (m-1)^3$$

$$T(m) = T(m-1) + dm$$

$$T(m) \leq c' (m-1)^3 + dm = c' \cdot (m^3 - 3m^2 + 3m - 1) + dm$$

$$= c' m^3 - \underbrace{3c' m^2 + 3c' m - c'}_{< 0} + dm \leq c' m^3$$

$$-3c' m^2 + (3c' + d)m - c' < 0$$

$c' = d$ substituir

$$-3dm^2 + 4dm - 1 < 0 \quad (\text{função negativa})$$

para m suficientemente grande ($m \geq m_0$) é sempre verdade!

Vamos melhorar a suposição:

$$\begin{aligned} T(m-1) &= T(m-2) + d(m-1) \\ T(m) &= T(m-1) + dm \end{aligned}$$

$$T(m) = T(m-2) + d(m-1) + dm$$

$$T(m) = T(m-3) + d(m-2) + d(m-1) + dm$$

$$T(m) = T(1) + d(2) + d(3) + \dots + dm$$

$$T(m) = c + d \frac{(m+2)(m-1)}{2}$$

Base:

$$T(1) = c + d \frac{(1+2)(1-1)}{2} \quad T(1) = c$$

Passo: hipótese indutiva

$$H.I. \quad T(m-1) = c + d \frac{(m+1)(m-2)}{2}$$

$$T(m) = T(m-1) + dm$$

$$T(m) = c + d \frac{(m+1)(m-2)}{2} + dm$$

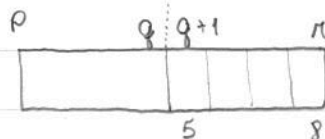
$$= c + d \frac{(m+1)(m-2) + 2dm}{2}$$

$$= c + d \frac{(m^2 - m - 2 + 2m)}{2}$$

$$= c + d \frac{(m^2 + m - 2)}{2} = c + d \frac{(m+2)(m-1)}{2} \quad \text{Prova!}$$

* Dividir para conquistar

- Dividir
- conquistar
- combinar



$$r - p + 1$$

$$8 - 5 + 1 = 4 \text{ elementos}$$

$$q - p + 1$$

Merge sort:

merge (v[], p, q, r) // apenas mescla os elementos - $\theta(n)$

para $i = 1$ até $q - p + 1$

$L[i] = v[p + i - 1]$ // vetor left

para $i = 1$ até $r - q$

$R[i] = v[q + i]$ // vetor right

$L[q - p + 2] = \infty$ // sentinela

$R[r - q + 1] = \infty$ // sentinela

$i = 1$

$j = 1$

para $k = p$ até r

// copiar de volta para o vetor

se $L[i] < R[j]$

ordenado

$v[k] = L[i]$

$i++$

senão

$v[k] = R[j]$

$j++$

note que:

se $x \in \mathbb{R}$

$\lfloor x \rfloor$ = maior inteiro menor ou igual a x : piso ou chão

$\lceil x \rceil$ = menor inteiro maior ou igual a x : teto

Mergesort ($v \subseteq \mathbb{Z}$, p, r)

if $p = r$

return

$$q = \left\lfloor \frac{p+r}{2} \right\rfloor$$

mergesort ($v \subseteq \mathbb{Z}$, p, q)

mergesort ($v \subseteq \mathbb{Z}$, $q+1, r$)

merge ($v \subseteq \mathbb{Z}$, p, q, r)

$$T(m) = \begin{cases} 1, & m=1 \\ 2T(m/2) + \theta(m), & \text{case contrario} \end{cases}$$

$$m = 2^k, k \in \mathbb{N}$$

$$T(m) \leq 2T\left(\frac{m}{2}\right) + dm$$

$$T(m) \leq 2 \left[2T\left(\frac{m}{4}\right) + d\frac{m}{2} \right] + dm$$

$$\leq 4T\left(\frac{m}{4}\right) + 2dm$$

$$\leq 4 \left[2T\left(\frac{m}{8}\right) + d\frac{m}{4} \right] + 2dm$$

$$\leq 8T\left(\frac{m}{8}\right) + 3dm$$

$$\frac{m}{2^i} = 1$$

$$m = 2^i$$

$$\log m = i$$

$$T(m) \leq m T(1) + m \log m$$

$$T(m) \leq m + dm \log m$$

Base: $m=1$ $T(1) \leq 1 + d \cdot 1 \log 1$ ok!

Passo: $T(m) \leq 2T\left(\frac{m}{2}\right) + dm$

$$T(m) \stackrel{H.I.}{\leq} 2 \left[\frac{m}{2} + d \frac{m}{2} \log\left(\frac{m}{2}\right) \right] + dm$$

$$= (d+1)m + dm \underbrace{\log\left(\frac{m}{2}\right)}_{\rightarrow \log m - \log 2} \cdot 1$$

$$= (d+1)m + dm \log m - dm$$

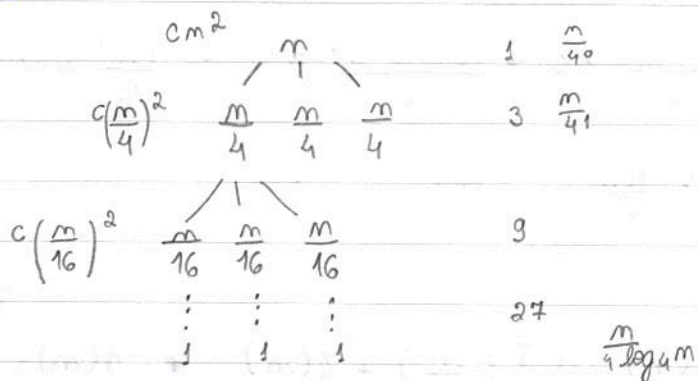
$$= m + d m \log m \quad \text{Provaada!}$$

* Árvore

$$T(m) = 3T\left(\frac{m}{4}\right) + \Theta(m^2)$$

$$T(1) = 1$$

$$\frac{m}{4^i} = 1 \Rightarrow \log_4 m$$



no i -ésimo nível: 3^i nós da árvore

último nível: $3^{\log_4 m}$

Em um nó no i -ésimo nível gastamos o tempo $c\left(\frac{m}{4^i}\right)^2$

$$T(m) = cm^2 + 3c\left(\frac{m}{4}\right)^2 + 3^2c\left(\frac{m}{4^2}\right)^2 + 3^3c\left(\frac{m}{4^3}\right)^2 + \dots + 3^{\log_4 m - 1} c\left(\frac{m}{4^{\log_4 m - 1}}\right)^2 + 3^{\log_4 m}$$

$$T(m) = cm^2 \sum_{i=0}^{\log_4 m - 1} \left(\frac{3}{16}\right)^i + (3^{\log_4 m}) \cdot \log_4 3$$

$$\log_3 m = \frac{\log_4 m}{\log_4 3}$$

$$\log_4 3 = \log_3 m \cdot \log_4 3$$

tilibra

$$c m^2 \cdot 1 - \left(\frac{3}{16}\right) \log_4^3 m + m \log_4^3 \leq c' m^2$$

$\nearrow < 1$, pois $\log_4^4 = 1$

$$1 - \frac{3}{16}$$

Substituição:

Base: $m=1$

$$T(1) = 1 \leq c' m^2 \quad \text{ok!}$$

Prova:

$$T(m) \leq \underbrace{3}_{Hi} \cdot c' \left(\frac{m}{4}\right)^2 + c \cdot m^2$$

$$\left(\frac{3c'}{16} + c\right) m^2 \leq c' m^2$$

$$\frac{3c'}{16} + c \leq c'$$

$$c' - \frac{3}{16} c' \geq c \rightarrow \frac{16c' - 3c'}{16} \geq c \rightarrow \frac{13c'}{16} \geq c$$

$$c' \geq \frac{16c}{13} \quad \text{ok!}$$

no merge sort:

$$T(m) = a T\left(\frac{m}{b}\right) + f(m) \rightarrow T(m) = 2 T\left(\frac{m}{2}\right) + c m$$

$$a=2$$

$$b=2$$

$$f(m) = cm$$

* Teorema Mestre

Sejam $a, b \geq 1$

$$T(m) = a T\left(\frac{m}{b}\right) + f(m)$$

comparar os dois termos

1º caso: se $f(m)$ for menor

se $f(m) = O(m^{\log_b a - \epsilon})$, para algum $\epsilon > 0$

então $T(m) = \Theta(m^{\log_b a})$

2º caso: se forem iguais

$$\text{se } f(m) = \Theta(m^{\log_b a}), \text{ então } T(m) = \Theta(m^{\log_b a} \cdot \log m)$$

3º caso: se $f(m)$ for maior

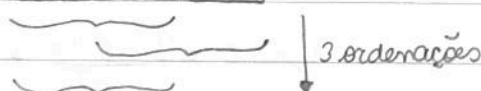
$$\text{se } f(m) = \Omega(m^{\log_b a + \epsilon}) \text{ para algum } \epsilon > 0$$

$$\text{e se } af\left(\frac{m}{b}\right) \leq cf(m) \text{ para algum } c < 1, \text{ para todo } m \text{ suficientemente grande, então } T(m) = \Theta(f(m))$$

Exemplo: Ordenar um vetor dividido em 3 partes



$$a = 3 \quad b = 3/2 \quad f(m) = c$$

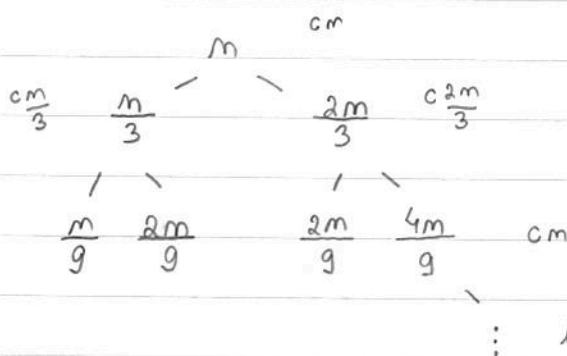


$$\Theta(m^{\log_{3/2} 3})$$

$$T(m) = \begin{cases} 3T\left(\frac{2m}{3}\right) + c, & m \geq 3 \\ d, & m \leq 2 \end{cases}$$

outro exemplo:

$$T(m) = T\left(\frac{m}{3}\right) + T\left(\frac{2m}{3}\right) + cm$$



$$\log_{3/2} m = \frac{\log_2 m}{\log_2 3/2}$$

$$\Theta(\log m)$$

$$T(m) \leq c' m \log m + c'm$$

$$T(m) \leq c' m \log_{3/2} m + 1$$

temos provar! →

$$T(m) \leq c'm \log m$$

case funciona!

Passar:

$$T(m) \leq c' \left(\frac{m}{3} \right) \log \left(\frac{m}{3} \right) + \underbrace{c' \left(\frac{m}{3} \right)}_{HI} + c' \left(\frac{2m}{3} \right) \log \left(\frac{2m}{3} \right) + \underbrace{c' \left(\frac{2m}{3} \right)}_{HI} + cm$$

$$T(m) \leq c'm + cm + c' \left(\frac{m}{3} \right) \left[\log m + \log \frac{1}{3} \right] + c' \left(\frac{2m}{3} \right) \left[\log m + \log \frac{2}{3} \right]$$

$$T(m) \leq c'm + cm + c'm \log m + c'm \left(\frac{\log 1/3}{3} + \frac{2 \log 2/3}{3} \right)$$

Para $c' > \frac{c}{d} \leq 0$ e, portanto,

$$\cancel{cm} + \cancel{c'm} \left(\frac{\log 1/3}{3} + \frac{2 \log 2/3}{3} \right) \leq 0$$

$d > 0$

$$T(m) \leq c'm + c'm \log m$$

$$c + c'd \leq 0$$

$$c \leq c'd$$

$$c' \geq \frac{c}{d}$$

* Análise Probabilística

- Algoritmos probabilísticos:

 q probabilidade de aparecer $\frac{1}{m!}$

contrata (1)

melhor = 1

para $i = 2$ até m

se $q[i] > q[\text{melhor}]$ // se qualidade do próximo for melhor
 contrata (i) // dispensa anterior e contrata o
 melhor = i // próximo

contratação de melhores professores

Algoritmo Las Vegas

$$O(dm + cm) \rightarrow O(dm + c \cdot \log m)$$

1ª	100%	1	} probabilidade da contratação ser a melhor
2ª	50%	1/2	
3ª	33%	1/3	
...		1/m	

$$x_i = \begin{cases} 1, & \text{se } i\text{-ésimo for contratado} \\ 0, & \text{caso contrário} \end{cases}$$

$$X = \sum_{i=1}^m x_i$$

Esperança:

$$E[X] = \sum x_i \cdot P(X=x_i) \rightarrow E[x_i] = 1 \cdot \frac{1}{i} + 0 \cdot \left(1 - \frac{1}{i}\right) = \frac{1}{i}$$

linearidade: $E\left[\sum a_i x_i\right] = \sum a_i E[x_i]$

$$E[X] = \sum_{i=1}^m E[x_i] = \sum_{i=1}^m \frac{1}{i} = \log m + O(1)$$

Alterando o algoritmo:

- Embaralhar para garantir que as permutações fiquem uníformes.

embaralha ($q[]$) // garante que seja probabilístico

contrata (1)

melhor = 1

para $i = 2$ até n

se $q[i] > q[\text{melhor}]$

contrata (i)

melhor = i

- Implementando o método embaralha():



↳ ignora essa posição no próximo sorteo

para $i = 1$ até $n-1$

$j = \text{sorteia}(i, n)$

troca (i, j)

Outro exemplo:

- * Verifica se um dado número é primo ou composto:

$P \in [2, n/2]$

sorteia ()

se n/p não é inteiro

retorna primo

senão

retorna composto

	%	%	%
n/p não inteiro	primo	composto	correto
primo	1	0	1
composto	$\leq \frac{n-2}{2}$	$\geq \frac{2}{n}$	$\geq \frac{2}{n}$

$$\lim_{x \rightarrow \infty} \left(1 + \frac{1}{x}\right)^x = e$$

Probabilidade de insucesso:

$$\leq \left(1 - \frac{2}{n}\right)^k \leq e^{-\frac{2k}{n}} \leq e^{-1} = \frac{1}{e} < 1$$

$e^x \approx 1+x$ propriedades de cálculo

$$x = -\frac{2}{n}$$

primalidade (n)

rede teste (n) $\frac{n}{2}$ vezes

Algoritmo
monte carlo

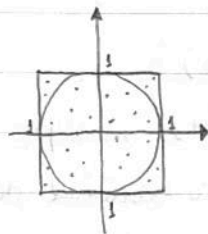
se retornar composto alguma vez

retorna composto

senão

retorna primo

Esses exemplos são chamados de algoritmos Monte Carlo e Las Vegas.



$$A_{\square} = 4$$

$$A_{\bigcirc} = \pi r^2 = \pi \text{ já que } r=1$$

$$\frac{\text{pontos } \in \bigcirc}{\text{pontos } \in \square} \approx \frac{A_{\bigcirc}}{A_{\square}} = \frac{\pi}{4}$$

Para sabermos se um ponto está dentro ou fora do círculo, medimos a distância do centro ao ponto.

se ≤ 1 está no círculo senão está fora do círculo

* Análise Amortizada (cap. 17 Leven)

- dar o contexto em que as operações acontecem;
- operações baratas compensam operações mais caras.

3 Paradigmas:

- Análise agregada (dar o algoritmo como um todo)
- método do contador / banqueiro
- método da energia potencial

* Análise agregada

Exemplo 1:

operação de inserir numa pilha - push $O(1)$ operação de retirar elementos - pop $O(1)$ multipep com $K=1$ multipep(K) - $O(\min(m, K))$ m é uma variável do problema e o número de operações

$$\sum_{j=1}^i c(\theta_j) = \sum_{\substack{j \in [1, i] \\ \theta_j = m_j}} c(m_j) + \sum_{\substack{j \in [1, i] \\ \theta_j = p_j}} c(p_j) \leq M + 2P \leq 2(M+P) = 2m$$

multipeps + pushes
 M parcelas P parcelas

 θ = operações

$$\sum_{\substack{j \in [1, i] \\ \theta_j = m_j}} c(m_j) \leq M + \sum_{\substack{j \in [1, i] \\ \theta_j = p_j}} c(p_j)$$

"P"

Exemplo 2: Remando bits + 1

0 0000 + 1

 i -ésimo bit muda a cada 2^i incrementos

1 0001 + 1

Em m operações i -ésimo bit muda $\lfloor \frac{m}{2^i} \rfloor$

2 0010 + 1

 $m=3 \rightarrow$ 3 0011 + 1 4 bits $O(K \cdot m)$

4 0100 + 1

b3 b2 b1 b0 ...

$$\text{Total de mudanças de bits: } \sum_{i=0}^{K-1} \left\lfloor \frac{m}{2^i} \right\rfloor < \sum_{i=0}^{K-1} \frac{m}{2^i} = m \sum_{i=0}^{K-1} \frac{1}{2^i} < m \sum_{i=0}^{\infty} \frac{1}{2^i} = 2m$$

* Método do banqueiro

Custo amortizado como planes de saúde, por exemplo.

$\theta_1, \dots, \theta_m$ (operações)

$c(\theta_i)$ custo real

$\hat{c}(\theta_i)$ custo amortizado

$$\sum_{j=1}^i \hat{c}(\theta_j) \geq \sum_{j=1}^i c(\theta_j)$$

$c(\theta_i)$ 1 1 1 5 gaste

$\hat{c}(\theta_i)$ 2 2 2 2 gaste

sobra 1 sobra 1 sobra 1 \rightarrow usaremos as sobras + 2 para a operação mais cara!

não importa muito o custo por operação, mas sim cumprir o tempo que foi prometido!

Push / multipop

c custo real: 1 $\min(m, K)$

\hat{c} amortizado: 2 0 (se a pilha estiver vazia)

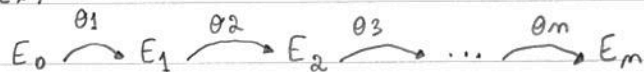
O saldo guarda o número de elementos na pilha

Assim como em planes de saúde, você sobra mais, para, quando for usar, o saldo ser suficiente e o plano não falir.

* método da energia potencial (método do físico)

- operações baratas adicionam energia ao sistema;
- quando houver uma operação cara, usamos a energia acumulada.

$\Phi(E_i)$



Φ quantidade de energia

$$\hat{c}(\theta_i) \geq c(\theta_i) + \Phi(E_i) - \Phi(E_{i-1})$$

Armazena energia para gastar em operações caras!

$\Phi(E_i)$ = número de elementos na pilha

$$\Phi(E_i) = 0$$

$$\Phi(E_i) = \Phi(E_{i-1}) + 1$$

$$E_i - E_{i-1} = -\min(m, k)$$

$$\hat{c}(\text{push}_i) = 1 + 1 = 2$$

$$\hat{c}(\text{multip}_i) = \min(m, k) - \min(m, k) = 0$$

$$\hat{c}(\theta_1) \geq c(\theta_1) + \cancel{\Phi(E_1)} - \cancel{\Phi(E_0)}$$

$$+ \hat{c}(\theta_2) \geq c(\theta_2) + \cancel{\Phi(E_2)} - \cancel{\Phi(E_1)}$$

\vdots

\vdots

$$\hat{c}(\theta_m) \geq c(\theta_m) + \cancel{\Phi(E_m)} - \cancel{\Phi(E_{m-1})}$$

$$\sum \hat{c}(\theta_m) \geq \sum c(\theta_m) + \Phi(E_m) - \Phi(E_0)$$

* Redimensionamento de vetores



n - número de elementos do vetor

N - tamanho real da memória

nós dobramos o vetor a cada vez que ele se completa.

	Imersão	Imersão + redimensionamento	litura
C	1	$N+1$	1
\hat{C}	3	3	1
		\vdots	
		$3m$	