**МИНОБРНАУКИ РОССИИ**

**Санкт-Петербургский государственный**

**электротехнический университет**

**«ЛЭТИ» им. В.И. Ульянова (Ленина)**

**Кафедра МО ЭВМ**

отчет

**по лабораторной работе №1**

**по дисциплине «Построение и анализ алгоритмов»**

Тема: **Поиск с возвратом**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Студент гр. 8304 |  | Масалыкин Д.Р. |
| Преподаватель |  | Размочаева Н.В. |

Санкт-Петербург

2020

**Цель работы.**

Ознакомиться с алгоритмом поиска с возвратом, научиться оценивать временную сложность алгоритма и применять его для решения задач.

**Постановка задачи.**

Вариант 1и. Итеративный бэктрекинг. Поиск решения за разумное время (меньше минуты) для .

*Входные данные:*

Размер столешницы – одно целое число

*Выходные данные:*

Одно число задающее минимально количество обрезков (квадратов), из которых можно построить столешницу (квадрат) заданного размера . Далее должны идти строк, каждая из которых должна содержать три целых числа x, y и w, задающие координаты левого верхнего угла () и длину стороны соответствующего обрезка (квадрата).

**Описание алгоритма.**

Алгоритм разбиения:

Сначала проверяется является ли длина стороны простым числом. Если нет – задача сводится к частному случаю. Если число четное разбивается на 4 квадрата со стороной N/4, если делится на 3 – на 6 квадратов, если делится на 5 – на 8 квадратов и т.д. Координаты и длина в данном случае пропорциональны. Если число не попадает ни в одну из вышеперечисленных групп, то при помощи бэктрекинга(полного перебора) ищется наилучшее разбиение.

**Анализ алгоритма.**

Для квадратов, сторона которых не является простым числом алгоритм работает примерно за одно и то же время, что и для квадрата со стороной равной минимальному простому делителю числа. Сложность алгоритма по времени возрастает по экспоненте. Сложность по памяти

**Описание функций и СД.**

Для решения задачи был реализован класс Matrix.

Класс содержит методы вывода на экран промежуточных решений, минимального числа квадратов, результата решения.

Промежуточные решения хранятся в двумерном массиве.

Метод бэктрекинга:

void backtracking()

Ничего не принимает т.к. использует поля класса, возвращаемое значение отсутствует. Функция записывает промежуточные данные и результат в поля класса.

void insert\_square(Point point)

Метод добавляет маленький квадрат на столешницу.

void remove\_square(Point point)

Метод удаляет маленький квадрат со столешницы.

bool is\_filled()

Метод проверяет закрашена ли вся матрица.

bool is\_possible(int x, int y, int m)

Метод проверки на возможность закрасить квадрат.

Метод для вывода информации на экран

void print\_result(int multiply)

**Спецификация программы.**

Программа предназначена для нахождения минимального способа разбиения квадрата на меньшие квадраты. Программа написана на языке C++. Входными данными является число N (сторона квадрата), выходными – минимальное количество меньших квадратов и K строк, содержащие координаты левого верхнего угла и длину стороны соответствующего квадрата.

**Выводы.**

В ходе выполнения лабораторной работы был реализован алгоритм итеративного бэктрекинга, дана оценка времени работы алгоритма, а также были получены навыки решения задач с помощью поиска с возвратом.

**ПРИЛОЖЕНИЕ A.  
ИСХОДНЫЙ КОД ПРОГРАММЫ**

main.cpp.

#include <cmath>

#include <iostream>

#include <vector>

#include <ctime>

using namespace std;

class Point

{

public:

int x;

int y;

int length;

Point()

{

x = 0;

y = 0;

length = 0;

}

};

class Matrix

{

private:

int length;

int\*\* matrix;

int\*\* best\_matrix;

int64\_t count;

int best\_count;

vector <Point> current\_matrix;

vector <Point> best;

unsigned int count\_of\_operations;

public:

Matrix(int length, int count) :length(length), count(0), best\_count(length\*length),count\_of\_operations(0)

{

matrix = new int\* [length];

best\_matrix = new int\* [length];

for (int i = 0; i < length; i++)

{

matrix[i] = new int[length];

best\_matrix[i] = new int[length];

for (int j = 0; j < length; j++)

{

matrix[i][j] = 0;

best\_matrix[i][j] = 0;

}

}

}

void insert\_square(Point point)

{

for (int i = point.y; i < point.y + point.length; i++)

{

for (int j = point.x; j < point.x + point.length; j++)

{

matrix[i][j] = count + 1;

}

}

//std::cout<<count+1<<"\n";

count++;

}

void remove\_square(Point point)

{

for (int i = point.y; i < point.y + point.length; i++)

{

for (int j = point.x; j < point.x + point.length; j++)

{

matrix[i][j] = 0;

}

}

count--;

}

void print\_table()

{

std::cout << "current table" << "\n";

for (int i = 0; i < length; i++)

{

for (int j = 0; j < length; j++)

{

std::cout << matrix[i][j] << " ";

}

std::cout << "\n";

}

std::cout << "\n";

}

void print\_best\_table()

{

std::cout << "current best table!" << "\n";

for (int i = 0; i < length; i++)

{

for (int j = 0; j < length; j++)

{

std::cout << best\_matrix[i][j] << " ";

}

std::cout << "\n";

}

std::cout << "\n";

}

void copy\_square()

{

for (int i = 0; i < length; i++)

{

for (int j = 0; j < length; j++)

{

best\_matrix[i][j] = matrix[i][j];

}

}

}

bool is\_filled()

{

for (int i = length - 1; i >= 0; --i)

for (int j = length - 1; j >= 0; --j)

if (matrix[i][j] == 0)

return false;

return true;

}

bool is\_possible(int x, int y, int m)

{

if (x >= length || y >= length)

return false;

if (x + m > length || y + m > length)

{

return false;

}

for (int i = y; i < y + m; i++)

{

for (int j = x; j < x + m; j++)

{

if (matrix[i][j] != 0)

{

return false;

}

}

}

return true;

}

void backtracking()

{

Point point;

point.x = 0;

point.y = 0;

point.length = ceil(length / 2);

current\_matrix.push\_back(point);

insert\_square(point);

point.length = length / 2;

point.x = ceil(length / 2);

current\_matrix.push\_back(point);

insert\_square(point);

point.x = 0;

point.y = ceil(length / 2);

current\_matrix.push\_back(point);

insert\_square(point);

print\_table();

do

{

while (count < best\_count && !is\_filled() )

{

for (int y = 0; y < length; y++)

{

for (int x = 0; x < length; x++)

{

if (matrix[y][x] == 0)

{

for (int m = length - 1; m > 0; m--)

{

count\_of\_operations++;

if (is\_possible(x, y, m))

{

point.x = x;

point.y = y;

point.length = m;

break;

}

}

insert\_square(point);

current\_matrix.push\_back(point);

//print\_table();

}

}

}

}

if (best\_count > count || best\_count == 4)

{

best\_count = count;

copy\_square();

print\_best\_table();//вывод промежуточного лучшего результата

best = current\_matrix;

}

while (!current\_matrix.empty() && current\_matrix[current\_matrix.size() - 1].length == 1)//удаление квадратов со стороной 1

{

remove\_square(current\_matrix[current\_matrix.size() - 1]);

current\_matrix.pop\_back();

}

if (!(current\_matrix.empty()))//уменьшение стороны квадрата на 1

{

point = current\_matrix[current\_matrix.size() - 1];

current\_matrix.pop\_back();

remove\_square(point);

point.length -= 1;

insert\_square(point);

current\_matrix.push\_back(point);

}

} while (count < best\_count \* 3 && !(current\_matrix.empty()));

}

void print\_result(int multiply)//вывод результата работы программы

{

Point point;

std::cout<< "Minimum number of squares: " << best\_count << "\n";

std::cout<< "Count of operations: " << count\_of\_operations << "\n";

while (!(best.empty()))

{

point = best[best.size() - 1];

best.pop\_back();

std::cout << point.x \* multiply + 1<< " " << point.y \* multiply + 1 << " " << point.length\*multiply;

if(!(best.empty()))

std::cout << std::endl;

}

}

};

int min\_primal\_size(int size)

{

int primal\_size = size;

for (int i = 2; i <= sqrt(size); i++)

{

if (size % i == 0)

return i;

}

return primal\_size;

}

int main()

{

int square\_side;

std::cout << "Please, input length of sub\_matrix's side\n";

std::cin >> square\_side;

int primal\_size = min\_primal\_size(square\_side);

Matrix sub\_matrix(primal\_size, 0);

std::cout<<primal\_size<<std::endl;

int multiply = square\_side/primal\_size;

srand(time(0));

sub\_matrix.backtracking();

sub\_matrix.print\_result(multiply);

cout << std::endl <<"runtime = " << clock() / 1000.0 << endl; // время работы программы

}