Trik s konveksno ovojnico

Jakob Žorž

4. januar 2024

1 Časovna zahtevnost

Preden se lotimo reševanja problema, si oglejmo, kaj je časovna zahtevnost in kako je uporabna:
Velik problem pride pri tem, da ni čas izvedbe vedno popolnoma enak, včasih je hitrejši, včasih počasnejši. Zelo je odvisno od drugih procesov in preostalih okoliščin, zato opišemo čas izvajanja bolj približno. Namesto, da konkretno povemo, koliko časa potrebuje algoritem, povemo, kako se čas izvajanja spreminja, ko se velikost vhoda spreminja. Večina časa je ta ocena dovolj dobra, saj hitra rešitev porabi desetkrat ali pa celo stokrat manj časa, kot je na voljo. Počasna rešitev pa porabi lahko potencialno tudi tisočkrat več časa, kot je na voljo, zato je dovolj groba ocena.
Primeri:

- Algoritem, ki gre skozi seznam in izpiše vse elemente, ima časovno zahtevnost $O(n)$, kjer je n dolžina seznama.
- Algoritem, ki gre skozi seznam in izpiše vse pare elementov, ima časovno zahtevnost $O(n^2)$, kjer je n dolžina seznama.
- Algoritem, ki uredi seznam po vrsti, ima časovno zahtevnost $O(n \log n)$, kjer je n dolžina seznama. Dokaz časovne zahtevnost urejanja bomo tukaj opustili, saj ni pomemben del dokumenta.

Časovna zahtevnost ima tudi matematično definicijo:

Definicija Naj bo f funkcija, ki sprejme naravno število n in vrne realno število. Časovna zahtevnost algoritma je $O(f(n))$, če obstajata pozitivni konstanti c in n_0, da velja:

$$\forall n \geq n_0 \, : \text{ čas izvajanja algoritma} \leq c \cdot f(n)$$

Ta definicija izgleda precej zapletena, a je v resnici precej preprosta. Razmislek o tej definiciji je prepuščen bralcu.

2 Problem

Oglejmo si naslednji problem:
`https://cses.fi/problemset/task/2085`

Definicija Igraš igro, kjer imaš n različnih stopenj. Vsaka stopnja ima neko pošast, ki ima določeno moč in se lahko odločimo, ali jo premagamo ali pa preskočimo. Premagovanje pošasti nam vzame $s_i \cdot f$ časa, kjer je s_i moč pošasti in f naša spretnost (pozor: nižja kot je spretnost, manj časa potrebujemo). Če pošast preskočimo, nam to ne vzame časa. Ko premagamo pošast, se nam spretnost nastavi na f_i. Cilj igre je, da premagamo zadnjo pošast v čim manj časa. Napiši program, ki dobi n - število stopenj, s_i - moč pošasti na i-ti stopnji in f_i - spretnost, ki jo dobimo, ko premagamo i-to pošast in izpiše najmanjši čas, ki ga potrebujemo, da premagamo zadnjo pošast.

Ena izmed možnih rešitev je, da gremo skozi vse možnosti in izberemo najboljšo. Čeprav je ta rešitev pravilna, je časovno precej neučinkovita in nam ne bo prinesla veliko točk na tekmovanju. Časovna zahtevnost te rešitve je $O(2^n)$, ker sta na vsaki stopnji dve možnosti: premagamo ali pa preskočimo pošast.
Precej enostaven način za spisat tako rešitev je rekurzija: definiramo funkcijo

```
int najmanjsi_cas(int stopnja);
```

, ki nam vrne najmanjši čas, ki ga potrebujemo, da premagamo vse pošasti od stopnje `stopnja` naprej, če smo že premagali pošast na trenutni stopnji (in mogoče še kakšne prej). Ključno je to, da na našo spretnost samo vpliva samo zadnja pošast, ki smo jo premagali.

```
// standardna knjiznica
#include<iostream>
#include<vector>
// definiramo krajsnjico za 64-bitno stevilo
typedef long long int64;
// da lahko opustimo "std::" predpono
using namespace std;


int n; // stevilo posasti
vector<int> moc_posasti; // moc vsake posasti
vector<int> spretnost_po; // nasa spretnost po uboju vsake posasti

// Ta funkcija vrne najmansi cas, da ubijemo zadnjo posast,
//ce zacnemo na neki stopnji na kateri smo ze ubili posast
int64 najmanjsi_cas(int stopnja) {
    // ce je stopnja zadnja, potem smo koncali igro in traja 0 sekund,
        da jo koncamo (d-uh)
    if(stopnja == n - 1)
        return 0;


    // Ocitno je nasa spretnost natanko: spretnost_po[stopnja],
    // ker smo po predpostavki funkcije ravnokar ubili posast na
        trenutni stopnji.
    int trenutna_spretnost = spretnost_po[stopnja];

    // zdaj imamo natanko "n - stopnja - 1" moznosti: da ubijemo neko
        naslednjo posast.
    // na sreco lahko po naslednjem uboju rekurzivno poklicemo to isto
```

```
        funkcijo,
    // saj pridemo do istega problema le z vecjo stopnjo

    // trenutni rezultat je nastavljen na 10^18, saj bomo vzeli minimum
        od vseh "n - stopnja - 1" izbir.
    int64 rezultat = 1e18;

    // poizkusamo vsako mozno naslednjo stopnjo, zacnemo pri "stopnja +
        1",
    // saj moramo iti naprej in koncamo pri vkljucno "n - 1", saj je to
        zadnja stopnja.
    for(int naslednja_stopnja = stopnja + 1; naslednja_stopnja < n;
        naslednja_stopnja++) {
        // ta spremenljivka hrani, koliko casa bi vzelo ce bi koncali
            igro tako,
        // da bi nasleden uboj bil v stopnji: naslednja_stopnja
        int64 trenutna_vrednost = 0;

        // to je cas, ki je potreben, da ubijemo tam bivajoco posast
        //                  VVVVV pretvorimo v int64, da ne prekoraci
            omejitev 32 bitnih spremenljivk
        trenutna_vrednost += (int64) trenutna_spretnost *
            moc_posasti[naslednja_stopnja];

        // to je cas, ki je potreben, da koncamo igro do konca
        trenutna_vrednost += najmanjsi_cas(naslednja_stopnja);

        // zdaj, ko imamo cas, potem nastavimo rezultat
        // na ta cas samo, ce je manjsi od rezultata
        rezultat = min(rezultat, trenutna_vrednost);

        // min(a,b) vrne manjso vrednost
    }

    // na koncu bo rezultat imel najmanjsi cas, saj smo sli skozi vse
        moznosti
    return rezultat;
}

int main(){
    // ni tako pomembno:
    // preberemo n in x
    int zacetna_spretnost;
    cin>>n>>zacetna_spretnost;
    // nastavimo velikost obeh seznamov na n
    moc_posasti.resize(n);
    spretnost_po.resize(n);
    // preberemo vrednosti in jih vnesemo v oba seznama
    for(int&i:moc_posasti)
        cin>>i;
    for(int&i:spretnost_po)
        cin>>i;

    // rezultat celega programa
```

```
    int64 rezultat = 1e18;

    // prvi uboj je lahko kjerkoli, gremo skozi vse mozne
    for(int prvi_uboj = 0; prvi_uboj < n; prvi_uboj++) {
        int64 trenutna_vrednost = 0;

        // to je cas, ki je potreben, da ubijemo tam bivajoco posast
        trenutna_vrednost += (int64) zacetna_spretnost *
            moc_posasti[prvi_uboj];

        // poklicemo funkcijo, da nam ugotovi koliko casa bo trajalo, da
            pridemo do konca
        trenutna_vrednost += najmanjsi_cas(prvi_uboj);

        rezultat = min(rezultat, trenutna_vrednost);
    }

    // rezultat bo na koncu vseboval najkrajsi cas
    // izpisi ga
    cout << rezultat << "\n";

    return 0;
}
```

3 Optimizacija z dinamičnim programiranjem

Da bi pohitrili našo rešitev, bomo nekaj opazili: Če privzamemo, da se globalne spremenljivke ne spreminjajo, potem je vrednost funkcije `najmanjsi_cas` za neko stopnjo vedno enaka. To pomeni, da ko enkrat končamo s tekom funkcije, lahko shranimo rezultat in pri naslednjem klicu funkcije preverimo, če smo že kdaj računali vrednost za to stopnjo. Če smo, potem lahko kar vrnemo že izračunano vrednost, sicer pa izračunamo vrednost in jo shranimo. To naredimo tako, da hranimo dve tabeli: eno za vrednosti, ki smo jih že izračunali in drugo, ki pove, ali smo že izračunali vrednost za neko stopnjo. Potem pa ugotovimo naslednje dejstvo: namesto, da bi funkcijo rekurzivno klicali, bi kar brez funkcije izpolnili tabelo z vrednostmi. Ta optimizacija sicer ne spremeni časovne zahtevnosti, vendar pa bistveno pohitri izvajanje programa, saj so klici funkcij počasnejši od navadnih operacij.

Časovna zahtevnost te rešitve je $O(n^2)$, saj moramo za vsako stopnjo iti skozi vse naslednje stopnje, kar je že veliko bolje kot prejšnjih $O(2^n)$.zahtevnost

4 Optimizacija s konveksno ovojnico