

Respostas do capítulo 1 do livro:  
*Introduction to Algorithms*,  
de Cormen, Thomas H. et al. (3<sup>a</sup> ed., 2009)

Abrantes Araújo Silva Filho

2018-01

## Sumário

<b>1</b>	<b>O que é este documento?</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Exercícios</b>	<b>1</b>
2.1	Grupo 1.1: . . . . .	1
2.2	Grupo 1.2: . . . . .	2
<b>3</b>	<b>Problemas</b>	<b>3</b>
3.1	Por que comprar a HP-12C, a “calculadora que não morre”? . . . . .	3

## 1 O que é este documento?

Este documento contém as minhas respostas aos exercícios e problemas do capítulo 1 do livro *Introduction to Algorithms*, de Cormen, Thomas H. et al. (3<sup>a</sup> ed., de 2009), que utilizei na disciplina de Algoritmos durante minha graduação em Ciência da Computação.

ATENÇÃO: não garanto que tudo aqui está correto, pelo contrário, algumas respostas expressam minha visão particular e podem estar em desacordo com a “resposta padrão” dos autores do livro ou do professor da disciplina de Algoritmos. Também não garanto que todos os exercícios e problemas do capítulo estarão resolvidos aqui.

De qualquer modo, se você quiser utilizar este documento como base para seu próprio estudo, tenha em mente o seguinte:

ESTE DOCUMENTO É FORNECIDO “NO ESTADO EM QUE SE ENCONTRA”, SEM GARANTIAS DE QUALQUER NATUREZA, EXPRESSAS OU IMPLÍCITAS. EM NENHUMA HIPÓTESE O AUTOR PODERÁ SER RESPONSABILIZADO POR QUALQUER RECLAMAÇÃO, DANOS OU OUTROS PROBLEMAS DECORRENTES DO USO DESTES CONTEÚDO.

Este documento (em formato PDF) e o original em L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X estão disponíveis no seguinte repositório GitHub: <https://github.com/abrantestasf/algoritmos>

## 2 Exercícios

### 2.1 Grupo 1.1:

**Exercício 1.1-1** Um exemplo real da necessidade de algoritmos que necessitam de ordenação (sorting) é a ordenação alfabética de uma lista de palavras para a criação de um dicionário.

Ou a criação de um ranking nacional com as notas finais de todos os estudantes brasileiros que participaram do Enem de 2017.

**Exercício 1.1-2** Além da velocidade (tempo de execução), outras medidas de eficiência de um algoritmo podem incluir:

- Uso de memória
- Uso de IO de disco
- Uso de banda de rede
- Uso de random bits

**Exercício 1.1-3** Uma estrutura de dados que já vi antes é o *vetor*, que é um array unidimensional de  $n$  números. É bom para cálculos, mas só armazena dados de um mesmo tipo.

**Exercício 1.1-4** O problema da menor distância entre dois pontos em um mapa e o problema do caixeiro viajante são semelhantes no sentido de que ambos os problemas tratam de distâncias a serem percorridas, mas são muito diferentes quanto a complexidade da tarefa computacional. Encontrar somente a menor distância entre dois pontos pode ser resolvido algoritmicamente com eficiência, ao passo que o problema do caixeiro viajante é um problema NP-completo, ou seja, ainda não existe uma solução ótima eficiente para sua resolução.

**Exercício 1.1-5** Um problema na qual apenas a melhor solução é aceitável seria, por exemplo, a identificação de um possível objeto voador que vem em nossa direção como um ICBM atômico ou outro objeto qualquer: identificar erroneamente um objeto como ICBM atômico pode iniciar uma guerra nuclear, portanto o algoritmo de identificação deve ser ótimo.

Um problema no qual uma solução próxima da melhor é aceitável seria, por exemplo, determinar a raiz quadrada de um número com 30 casas decimais.

## 2.2 Grupo 1.2:

**Exercício 1.2-1** Um exemplo de aplicação que requer o uso de algoritmos no nível da aplicação é um serviço web que determina como viajar de uma localização à outra: seriam necessários algoritmos para determinar o caminho mais curto (ou outro tipo de caminho especificado pelo usuário, tais como rotas sem pedágio), a renderização de mapas e a interpolação de endereços.

**Exercício 1.2-2** Para algoritmos de insertion sort que rodam em  $8n^2$  passos e algoritmos de merge sort que rodam em  $64n \lg n$  passos, o insertion sort será mais rápido do que o merge sort quando:

$$\begin{aligned} 8n^2 &< 64n \lg n = \\ n^2 &< 8n \lg n = \\ n &< 8 \lg n \end{aligned} \tag{1}$$

Assim, sempre que  $n < 8 \lg n$ , onde  $\lg$  é o logaritmo de base 2, o insertion sort será mais rápido do que o merge sort. Fazendo uma rápida tabela, podemos constatar que isso somente ocorre quando  $2 \leq n \leq 43$ . Para qualquer  $n > 43$ , o merge sort será mais rápido do que o insertion sort, nos tempos de execução informados pelo problema.

**1.2-3** O menor valor de  $n$  para que um algoritmo cujo tempo de execução é de  $100n^2$  rode mais rápido do que outro algoritmo com tempo de execução  $2^n$  na mesma máquina,

$$100n^2 < 2^n \quad (2)$$

também pode ser obtido com uma planilha, e é de  $n = 15$ .

### 3 Problemas

aqui

#### 3.1 Por que comprar a HP-12C, a “calculadora que não morre”?

çlkasdjçalksdjfcalskdfj