

به نام خدا

علی اصغر سلطان پور

شماره دانشجویی: 963948956

دانشگاه پیام نور واحد شهریار

درس : طراحی الگوریتم

سوالات تستی زوج و فرد

سوال 1 وقتی

باشد آنگاه....

- (1) یک کران بالا برای است. (2) یک کران بالا برای است.
- (2) یک کران بالا برای است. (4) نمی توان اظهار نظر کرد.

حل سوال 1 تستی : گزینه ی 4 نماد (بیگ او) یعنی حداکثر به اندازه رشد آن تابع رشد می کند. یعنی در این سوال تابع حداکثر به اندازه یا کمتر از آن کران بالایی برای است.

سوال 2) در قطعه برنامه زیر تعداد دفعالت تکرار دستور شماره 3 کدام است؟

1) $for(k = 0; k < + n - 1; k++)$

2) $for(i = 1; i < + n - k; i++)$

(3) $a[i][i + k] = k;$

(1) (2) (3) (4)

حل سوال تستی 2:

تغییرات	تغییرات
0	1, 2, 3, ..., n
1	1, 2, 3, ..., n - 1
2	1, 2, 3, ..., n - 2
.	.
.	.
.	.
n - 1	1

در نتیجه تعداد اجرای دستور برابر است با

$$1 + 2 + 3 + 4 + \dots + n = \frac{n(n+1)}{2}$$

سوال 3) کدام گزینه الگوریتم بازگشتی ها را کامل می کند ؟

```
void honoi (int n,peg A,peg B, Peg C
if(n == 1)
move topdisk on A to C
else {
move topdisk on A to C
hanoi (n - 1, B,A,C
}
```

(1

(2

(3

(4

پاسخ تستی 3) اگر دیسک داشته باشیم و ورودی های محورهای و و باشند. الگوریتم برج هانوی به صورت زیر می باشد

```
void Hanoi line n, peg A,peg B, peg C;
{
if (n == i)
move topDisk on A to C;
else
{
Hanoi (n - 1, A, C, B)
Move top Disk on A to C;
Hanoi (n - 1, B, A,C);
}
```

که در بین گزینه ها، گزینه و 3 عبارت کامل کننده الگوریتم است.

سوال 4) پیچیدگی زمانی تابع بازگشتی زیر کدام است؟

```
int test(int m, int n)
{
    if (n == 1)
        return (m)
    else
        return (m * test(m, n - 1));
}
```

(4

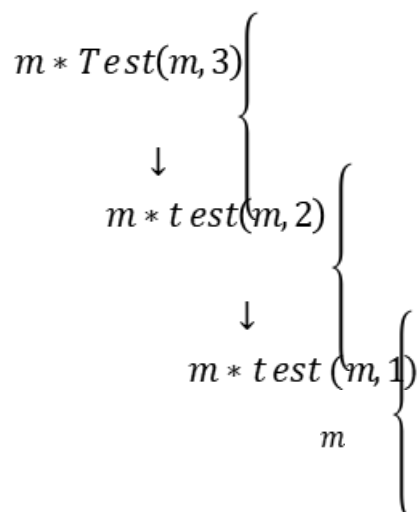
(3

(2

(1

تابع به صورت زیر است

پاسخ 4 تستی) مثلاً به ازای



و به این ترتیب

یکبار انجام تابع اضافه می شود. حداکثر به اندازه

خواهیم دید که با اضافه کردن هر واحد به

گزینه 4

خواهد بود

سوال 5 جواب رابطه بازگشتی زیر چیست؟

(1) (2) (3)

(4)

پاسخ سوال 5 تستی)

$$T_1 = 1$$

$$T_{(n)} = 2t \left(\frac{n}{b} \right) + n$$

با توجه به قضیه اصلی شماره 2

$$T_{(n)} = a T \left(\frac{n}{b} \right) + C n^k \quad \left\{ \begin{array}{ll} T_n = \theta \left(n^{\log \frac{a}{b}} \right) & \text{اگر } a > b^k \\ T_n = \theta(n^k \log \frac{n}{2}) & \text{اگر } a = b^k \\ T_n = \theta(n^k) & \text{اگر } a < b^k \end{array} \right.$$

$$T_{(1)} = C$$

9

که در این سوال

گزینه 1

حداکثر چند

باشد آنگاه الگوریتم

سوال 6) اگر در محدوده

مقایسه برای یک جستجوی ناموفق انجام می دهد؟

1) فقط مقایسه فقط 2) فقط مقایسه 3) (یا مقایسه

4) یا مقایسه

باشد، الگوریتم جستجوی

پاسخ سوال 6 تستی : اگر عدد مورد جستجو در بازه تا

باینری برای جستجوی موفق مقایسه و برای جستجوی ناموفق یا مقایسه

انجام می دهد بستگی به تعداد زوج یا فرد داده ها دارد. گزینه ی 3

سوال 7) بدترین حالت زمانی الگوریتم (جستجوی دودویی) برای جستجو موفق کدام است؟

- (1) (2) (3) (4)

پاسخ سوال 7) اگر عدد مورد جستجو در محدوده جستجوی موفق مقایسه و برای جستجوی ناموفق مقایسه انجام می دهد. باشد، آنگاه الگوریتم دودویی برای سبب جستجوی موفق در بدترین حالت مرتبه زمانی می باشد. و جستجوی ناموفق

گزینه ی 3

سوال 8) پیچیدگی زمانی الگوریتم وقتی که داده ها از قبل مرتب شده باشد کدام است؟

- (1) (2) (3) (4)

پاسخ سوال 8) الگوریتم مرتب سازی سریع بدترین شرایط زمانی رخ می دهد که در مجموعه داده ها هیچ دو یا چند مساوی وجود نداشته باشد و در هر بار فراخوانی یک زیر مجموعه حاصل ، تهی و زیر مجموعه اگر شامل کلیه داده به استثنای عنصر محوری باشد. که این در حالتی است که داده ها از قبل مرتب شده باشد. تابع در بدترین حالت به شکل زیر است.

$$T(n) = T_0 + T(n-1)$$

زمان لازم برای تقسیم بندی زمان لازم برای مرتب سازی زمان لازم برای مرتب سازی
به صورت دوزیر است. زیر است طرف راست سازی است طرف چپ

$$T(n) = \begin{cases} 0 & n \geq 1 \\ T(n-1) + n - 1 & n \geq 1 \end{cases}$$

$$\begin{aligned} T(n) &= T(n-1) + (n-1) \\ &= T(n-2) + (n-2) + (n-1) \\ &= T(0) + 1 + 2 + \dots + (n-2) + (n-1) \end{aligned}$$

گزینه ی 3

سوال 9) در ضرب ماتریس ها به روش استراسن برای محاسبه هر چند عملگر ضرب یا تفریق استفاده می شود؟

- 1) عملگر ضرب و 9 عملگر جمع یا تفریق 2) 17 عملگر ضرب و 8 عملگر جمع یا تفریق
3) 18 عملگر ضرب و 7 عملگر جمع یا تفریق 4) عملگر ضرب و 18 عملگر جمع یا تفریق

پاسخ سوال 9) در روش استراسن ابتدا هفت ماتریس به نام های و برای ضرب دو ماتریس

طبق دستورات زیر ایجاد می شود.

$$P = (A_{11} + A_{22})(B_{11} + B_{22})$$

$$Q = (A_{21} + A_{22})B_{11}$$

$$R = A_{11}(B_{12} + B_{22})$$

$$T = A_{22}(B_{12} + B_{11})$$

$$U = (A_{21} + A_{11})(B_{11} + B_{12})$$

$$V = (A_{12} + A_{22})(B_{21} + B_{22})$$

و های آن طبق دستور زیر به دست می آیند.

$$C = P + S - T + V$$

$$C = P + T$$

$$C = Q + S$$

$$C = P + R - Q + U$$

و میدانیم که مثلاً یعنی با قرینه ی جمع شده، در نتیجه با توجه به عملیات حاصل می بینیم که

عمل ضرب و عمل جمع انجام شده. گزینه ی 4

سوال 10) در مسئله خرد کردن پول هدف پس دادن باقی مانده پول مشتری با حداقل تعداد سکه ها است در صورتی که بخواهیم باقی مانده پول مشتری را که برابر ریال است. با داشتن سکه های موجود در مجموعه پردازیم ، راه حل روش حریصانه برای این مسئله کدام زیر مجموعه از سکه ها است ؟

$$A = \{25, 20, 12, 10, 5, 3, 1, 1\}$$

(4

(3

(2

(1

پاسخ سوال 10 تستی) در الگوریتم حریصانه مسائله خرد کردن پول ابتدا سراغ بزرگترین سکه می رویم بدون توجه به انتخاب های بعدی و الگوریتم حریصانه در خرد کردن پول بدین صورت الزاماً جواب بهینه را نمی دهد الگوریتم به شکل زیر می باشد.

```

SET Greedy – Applying (C)
{
    C = { 25, 20, 12, 10, 5, 3, 1, 1}
    S = [0]
    while (!solution(s) && c != 0)
    {
        x = Select(c);
        c = c - {x};
        if (feasible(S, x))
            S = S + {x};
    }
    if (solution(s))
        return S;
    else
        return (0);
}

```

x	$Feasible(s, x)$	S	$Solution$	$return$
25		25	No	0
20		25	No	0
12		25	No	0
10		25	No	0

5		30	No	0
3		30	No	0
1		31	No	0
1		32	Yes	32

سکه هایی که برابر شده انتخاب می شوند گزینه ی 2 صحیح است

اما در حالت بهینه دو سکه و و نمایشی است اما با الگوریتم حریصانه جواب بالاست.

سوال 11) به طور کلی آیا جواب الگوریتم حریصانه بهینه است ؟

1) همیشه بله 2) همیشه خیر

3) در حالت کلی نمی توان به این سوال جواب داد 4) به ورودی برنامه بستگی دارد

پاسخ سوال 11) به طور کلی نمی توان گفت که آیا الگوریتم حریصانه برای یک مسأله پاسخ بهینه را می

دهد یا نه اما اگر دو خاصیت 1 – انتخاب حریصانه و 2- داشتن بهینه زیر ساختاری در روش حل موجود

باشد به جواب بهینه می رسیم . گزینه ی 3 صحیح است.

سوال 12) فرض کنید برای کارها مهلت و ارزش مربوط به کارها را به صورت زیر است و ارزش یک

کار در صورتی حاصل می شود که آن کار مهلت خود اهدا گردد با استفاده از الگوریتم حریصانه ترتیب بهینه

برای کارها با ارزش کل ماکزیمم کدام است؟

ارزش	مهلت	کار
60	3	1
50	1	2
30	1	3
20	2	4
15	3	5
10	1	6
5	2	7

(1)

(2)

(3)

(4)

پاسخ سوال 12) تعدادی از حالت ممکن انجام 3 کار به صورت زیر است.

اول	دوم	سوم	مجموعه ارزشی
کار اول	کار چهارم	کار پنجم	$60 + 20 + 15 = 95$
کار دوم	کار اول	کار پنجم	$50 + 60 + 15 = 125$
کار ششم	کار چهارم	کار اول	$10 + 20 + 60 = 90$
کار چهارم	کار هفتم	کار اول	$20 + 5 + 60 = 85$

اما با توجه به اینکه فقط کار های اول و پنجم می تواند در نوبت سوم انجام شوند حالت بهینه زیر خواهد بود

کار اول 60 ، کار چهارم 20 ، کار دوم 50

پس ترتیب انجام کار ها در گزینه 2 صحیح است.

سوال 13) زمان اجرای بهترین الگوریتم برای مساله (خرد کردن مبلغ ریال با استفاده از سکه کدام است؟

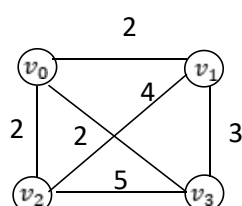
(1)

(2)

(3)

(4)

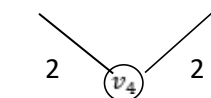
پاسخ سوال 13) الگوریتم بهینه برای مساله خرد کردن پول از درخت بازگشتی استفاده می کند که با توجه به اینکه تعداد زیر مجموعه های فضای حالت باشد و عمق هم لگاریتم آن باشد، در نتیجه از مرتبه زمانی تتای خواهد بود جواب گزینه ی 3 است



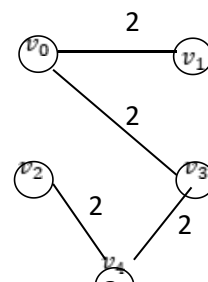
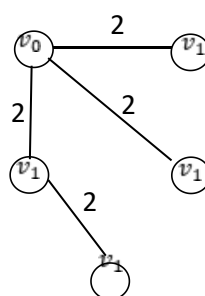
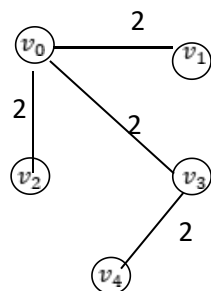
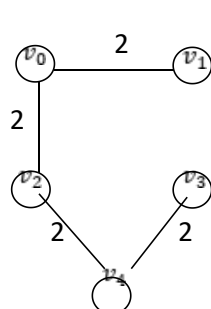
سوال 14) گراف زیر دارای چند پوشای کمینه ای است؟

2(1 3(2 4(3 5(4

پاسخ سوال 14)



طبق درختای پوشاکینه وزن کمینه آن می باشد



در گزینه 3 صحیح می باشد

سوال 15) تعداد حالت های ممکن برای ضرب ماتریس ها کدام است ؟

(1) 2

(3) 4

پاسخ سوال 15)

```
int minmult(int, int m [ ][n + 1])
```

```
{
```

```
    int i, j, k;
```

```
    for (i = 1 ; i ≤ n ; i++)
```

```
        m[i][j] = 0 ;
```

```
    for (k = 1 ; k < n ; k++)
```

```
        for ( i = 1 ; i ≤ n - k ; i++)
```

```
        {
```

```
            j = i + L
```

```
            m[i][j] = min (m[i][p] + m [ p + 1 ][ i ] + r[i - 1] × 2 [k] × r[i - 1] × r[p]
                           × r[i]);
```

```
            i ≤ p ≤ j
```

```
        }
```

```
        return m [n][i]
```

```
}
```

دستورات اجرا برای هر مقدار را عمل اصلی در نظر می گیریم که در اینجا مقایسه ای است که برای صورت می گیرد که حلقه تو در تو است . با اندیس های چون به ازای مقادیر تعداد گره از حلقه عبارت است از

به ازای مقادیر معلوم تعداد گذر ها از حلقه با اندیس برابر است با چون از یک تا تغییر می کند و مقدار دفعاتی که عمل اصلی انجام می شود

گزینه 2 صحیح است

$$\sum_{i=1}^{n-1} (n-i)(i)$$

سوال 16) تعداد اعمال جمع برای الگوریتم ضرب دو جمله ای با استفاده از برنامه نویسی پویا، وقتی که و است، برابر کدام است؟

پاسخ سوال 16) تعداد اعمال جمع از فرمول زیر محاسبه می شود

$$T(n, k) = K \left(\frac{2n - k - 1}{2} \right)$$

$$T(8, 4) = 4 \left(\frac{16 - 4 - 1}{2} \right) = 4 \times \frac{11}{2} = 22$$

گزینه ی 1 صحیح است

سوال 17) تعداد کل گذرها در محاسبه ضرب دو جمله ای زیر با استفاده از برنامه نویسی پویا کدام است؟

(1) (2)

(3) (4)

پاسخ سوال 17) به ازای و مقدار گذرهای انجام شده از حلقه در الگوریتم ضرب دو جمله ای را

محاسبه می کنیم ضرب در جمله

```

void bin (int n , int K)
{
    int i,j;
    int B[n][k];
    for (i = 0 ; j ≤ n ; i++)
        for(i = 0; i ≤ min (j,k); i++)
            if (j == 0 || j == i)
                B [i][j] = 1;
    else
        B[i][j] = B [ i - 1][j - 1] + B [ i - 1][i]
    return B[n][k]
}

```

جدول زیر تعداد گذرها به ازای بعضی مقادیر است.

i	0	1	2	...	k	$k + 1$...
تعداد گذرها	1	2	3	...	$k + 1$	$k + 1$	$...k + 1$

سپس تعداد کل گذرها $= 1 + 2 + 3 + 4 + ... + k + (k + 1)$

سپس داریم

$$\frac{k(k+1)}{2} + (n-k+1)(k+1) = \left(\frac{2k-k+2}{2}\right)(k+1) \in \theta(nk)$$

گزینه ی 3 صحیح است

سوال 18) پیچیدگی حافظه و زمانی الگوریتم فروشنده دوره گرد با استفاده از برنامه نویسی پویا در هر حالت به ترتیب از راست به چپ کدام است؟

(1) (2)

(3) (4)

پاسخ سوال 18) در الگوریتم برنامه نویسی پویا برای مساله فروشنده دوره گرد سه حلقه وجود دارد به طوری که حلقه اول و آخر در مقایسه با حلقه دوم زمان زیادی ندارد و بنابراین دستورات اجرا شده برای را عمل اصلی در نظر می گیریم و تعداد رئوس گراف می باشد، به ازای هر مجموعه حاوی راس باید راس در نظر بگیریم و به ازای هر راس عمل اصلی مرتبه اجرا می شود. چون تعداد زیر مجموعه های از حاوی راس برابر است با مقدار کل دفعاتی که عمل اصلی انجام می شود برابر است با و می دانیم رابطه ی زیر برقرار است.

، با قرار دادن این رابطه در رابطه ی خواهیم داشت

پس با استفاده از قضیه ی

نتیجه می گیریم و حافظه مورد نیاز آن هم در رابطه

به دست می آید پس جواب گزینه ی 3 است

سوال 19) تعداد درخت های جستجوی دودویی با عنصر ی به عمق برابر است؟

- (1) (2) (3) (4)

پاسخ سوال 19) درخت های ما با عمق زیر مجموعه ای از کل حالات مورد نظر است یعنی هر گره فقط یک فرزند دارد. در این حالت گره فرزند می تواند سمت چپ یا راست پدر خود باشد یعنی برای قرار دهی هر گره بجز ریشه 2 حالت انتخاب وجود دارد بنابراین تعداد کل انتخاب ها است. یعنی تعداد درختان جستجوی دودویی متفاوت با عمق برابر با گزینه ی 4 جواب است

سوال 20) اگر فرمول بهینه بازگشتی زیر برای مسائله پرانتز گذاری ضرب ماتریس با استفاده از برنامه نویسی پویا به کار رفته باشد؟ به جای علامت ؟ کدام گزینه قرار می گیرد؟

$$m[i,j] = \min \{m[i,k] + m[?,j] + p_i - 1p_k p_j - i f(i < j) i f (i = j)\}$$

- (1) (2) (3) (4)

پاسخ سوال 20) الگوریتم حداقل تعداد ضرب ها که همان پرانتز گذاری بهینه است در صورت زیر می باشد.

```

int minmult(int, int m[][n+1])
{
    int i, j, L;
    for (i = 1; i ≤ n; i++)
        m[i][j] = 0;
    for (l = 1; l < n; l++)
        for (i = 1; i ≤ n - l; i++)
            {
                j = i + l
                m[i][j] = min (m[i][k] + m[k+1][j] + r[i-1] * 2 * l * v[j])
                i ≤ k < j
            }
    return m[n][1]
}

```

در نتیجه گزینه ی 1 صحیح می باشد.

سوال 21) تعداد گره ها در درخت فضای حالت برای مسائله رنگ آمیزی گراف با راس و رنگ به روش عقبگرد کدام است؟

- (1) (2) (3) (4)

پاسخ سوال 21) الگوریتم زیر مساله رنگ آمیزی گراف را به شیوه عقب گرد حل می کند.

```

void m-coloring (index i)
{
    int color;
    if (possible (i))
        if (i == n)
            cout << Vcolor[i] through Vcolor[n];
        else
            for (color = 1; color ≤ m; color++)
                {
                    Vcolor[i+1] = color;
                    m-coloring (i+1);
                }
}

```



```

bool promising (index i)
{
    index j;
    bool switch;
    switch = true;
    j = 1;
    while (j < i && switch
    {
        if (w[i][j] && Vcolor[i] == Vcolor[j]
        switch = false;
        j++;
    }
    return switch;
}

```

در الگوریتم رنگ آمیزی گراف تابع در سطح بالا به صورت
مقدار گره ها در درخت فضای حالت این الگوریتم برابر با :

$$1 + m + m^2 + \dots + m^2 = \frac{m^{n+1} - 1}{m - 1}$$

مانند سایر الگوریتم های عقبگرد دیگر، این الگوریتم نیز می تواند برای یک نمونه بزرگ ویژه بازدهی بالایی داشته باشد.

می توان برای حالت های خاص (2رنگ) الگوریتمی نوشت که پیچیدگی زمانی آن در بدترین حالت هم نسبت به نمایی نباشد اما برای تا کنون الگوریتمی ایجاد نشده که نمایی نباشد گزینه ی 1 صحیح است.

سوال 22) مرتبه زمانی الگوریتم و زیر در تکنیک عقبگرد کدام است؟

- (1) (2) (3) (4)

پاسخ سوال 22) طبق الگوریتم عقب گرد زیر

```

Void queens (k,n)
{
    int i;
    for (i = 1 ; i <= n ; i++)

```

```

if(pomising(k,i))
{
    x[k] = i;
    if(k == n)
        pint(x);
    else
        queens(k + 1,n);
}
}

```

به عنوان مثال برای 8 وزیر به صورت فراخوانی می شود این الگوریتم همه جواب ها را تولید می کند برای تحلیل الگوریتم باید قرار گره های چک شده را به عنوان تابعی از یعنی تعداد وزیرها تعیین کنیم.

حد بالای تعداد گره های درخت فضای حالت عبارت است از

1- گره در سطح صفر یک، گره در سطح 2 و... گره در سطح

$$1 + n + \dots + n^2 + \dots + n^n = \frac{n^{n+1} - 1}{n - 1}$$

الگوریتم بالا از چک کردن بسیاری از این گره ها جلوگیری می کند مثلاً برای و زیر اولین و زیر در هر یک از ستون می تواند قرار گیرد و دومی را حداکثر در ستون می توان قرار داد و الی آخر بنابراین در درخت فضای حالت در سطح صفر تنها یک گره، در سطح هشت گره، و در سطح ، و... در سطح م و گره وجود خواهد داشت. لذا در حالت کلی

$$1 + 8 + (8 \times 7) + \dots + 8! = \sum_{i=0}^8 \left(\prod_{j=0}^i (8 - j) \right) = 69281$$

با تقسیم این نتیجه برای و زیر حداکثر تعداد گره های موجود در فضای حالت و یا حداکثر تعداد گره های امید بخش عبارت است از

$$1 + n + n(n - 1) + n(n - 1)(n - 2) + \dots + n!$$

در نتیجه از مرتبه زمانی خواهد بود. گزینه 3

سوال 23) الگوی جستجو در درخت به روش بازگشت به عقب و روش انشعاب و تحدید چه تفاوتی با هم دارد؟

1) در روش بازگشت به عقب جستجوی عرضی است و در انشعاب و تحدید جستجوی عمقی است.

2) در روش بازگشت به عقب جستجوی عمقی است و در روش انشعاب و تحدید جستجوی عرضی است

3) در روش جستجوی عرضی است.

4) در هر دو روش جستجوی عمقی است.

پاسخ سوال 23) عقبگرد حالت اصلاح شده جستجوی عمقی یک درخت است. در روش عقبگرد مجموعه

تصمیمات به صورت یک درخت نشان داده می شود به نام درخت تصمیم
گرفتن یک تصمیم درست یا نادرست از یک سطح به سطح دیگر می رویم و تا برگ ها ادامه می دهیم. در این روش هیچ کدام از تصمیمات گرفته شده قطعی نیست مگر اینکه به یک جواب برسیم.

روش انشعاب و تحدید یا پیمایش عرضی است که زیر درخت های هر گره یکی یکی تولید می شود و تا بررسی کامل هر زیر درخت دیگری ایجاد نمی شود گزینه ی 2 صحیح است.

سوال 24) به ترتیب از سمت راست به چپ کدام مسائله جزو کلاس و کلاس است ؟

1) حاصل ضرب اعداد بزرگ، زنجیره ضرب ماتریس ها

2) رنگ آمیزی گراف، مساله کوله پشتی

3) زنجیره ضرب ماتریس ها، رنگ آمیزی گراف

4) جستجوی دودویی، حاصلضرب اعداد بزرگ

جواب سوال 24) مسائله مسائلی هستند که به کمک الگوریتم هایی از مرتبه چندجمله ای قابل حل هستند. و مسائل هم توسط الگوریتم های چند جمله ای غیرقطعی قابل حل هستند که در بین عبارت های داخل گزینه ها رنگ آمیزی گراف مربوط به و زنجیره ضرب ماتریس ها مربوط به کلاس می باشد گزینه ی 3 صحیح است.

25) مسائلی که الگوریتم کارا برای آنها ابداع نشده ولی غیرممکن بودن آن نیز به اثبات نرسیده است چه مسائلی هستند؟

(1) (2) کامل (3) (4) همه موارد صحیح است.

جواب سوال 25) مسائلی که الگوریتم کارا (چند جمله ای) برای آنها ابداع شده ولی غیرممکن بودن آن نیز هنوز اثبات نشده را مسائل کامل می گویند.

مسائل مجموعه مسائل تصمیم گیری است که توسط الگوریتم های غیر قطعی با زمان چند جمله ای قابل حل هستند.

مسائل هم مجموعه تمام مسائل تصمیم گیری هستند که توسط الگوریتم های زمانی چند جمله ای قابل حل هستند.

سوالات تشریحی 1) رابطه ی بازگشتی زیر را حل کنید:

$$T(1) = 1$$

$$T(n) = 2T(\sqrt{n}) + \log n$$

جواب سوال تشریحی 1) روش غیر متغییر

$$n = 2^m \quad m = \log_2 n \rightarrow \sqrt{n} = \sqrt{2^m} = 2^{\frac{m}{2}}$$

$$T(n) = T(2^m) = 2T\left(2^{\frac{m}{2}}\right) + \log_2 2^m = 2T\left(2^{\frac{m}{2}}\right) + m$$

فرض کنیم

$$S(m) = 2S\left(\frac{m}{2}\right) + m$$

$$S \rightarrow (m) = \theta(m \log n) \rightarrow T(n) = S m = \theta(\log_2^n \times \log_2^{(\log_2^n)})$$

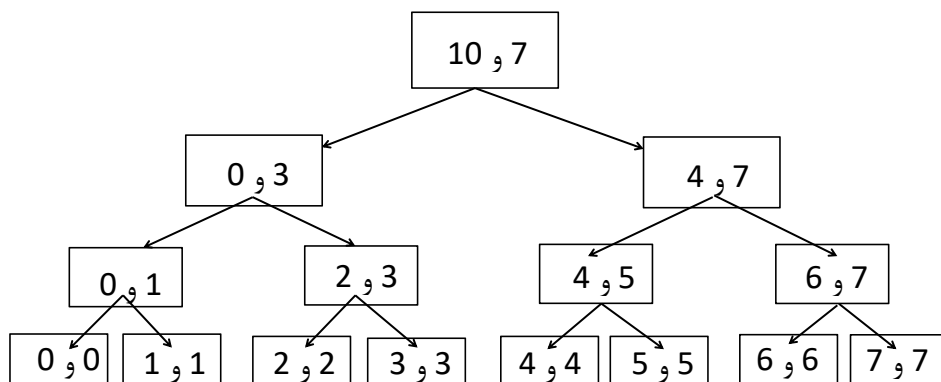
سوال 2 (تشریحی) الگوریتم مرتب سازی ادغای را بر روی لیست زیر، به صورت درخت فراوانی اجرا کنید.

پیچیدگی زمانی این الگوریتم در بدترین حالت چیست؟

12, 17, 15, 8, 25, 37, 10, 20

پاسخ سوال 2 (تشریحی)

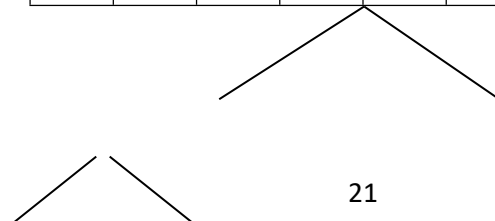
آرایه ها به دو زیر است از اندیس و تقسیم می شوند پس آن زیر لیست ها هر کدام به دو زیر لیست تقسیم شده تا آخر که در برگ درخت فراخوانی داده های تکی قرار گیرند پس برگ ها را در صورت نیاز جابجا کرده تا مرتب سازی شکل گیرد و در هر مرحله از بازگشت زیر لیست ها را ادغام و مرتب می کنیم



را طبق شکل صفحه ی بعد مرتب می کنیم.

پس داده های

12	17	15	8	25	37	10	20
----	----	----	---	----	----	----	----



12	17	15	8
----	----	----	---

12	17
----	----

12	17	15	8	25	37	10	20
----	----	----	---	----	----	----	----

8	12	17	15	25	37
---	----	----	----	----	----

اعمال اصلی در الگوریتم مرتب سازی ادغامی مقایسه و انتساب است تابع زمانی آن به صورت

می باشد که در آن زمان بازگشت و حل بوده است و

زمان مورد نیاز برای ادغام زیر لیست هاست زمان الگوریتم ادغام به شکل زیر است.

$$T(n) = \begin{cases} a & n = 1 \\ 2T\left(\frac{n}{2}\right) + c_n & n > 1 \end{cases}$$

که با تکرار و جایگزینی می توان نوشت.

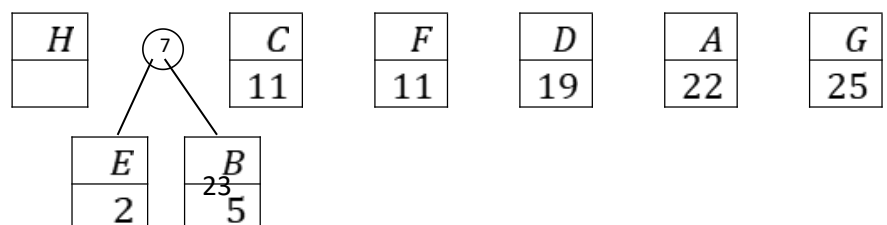
$$\begin{aligned}
 T(n) &= 2 \left(2T\left(\frac{n}{4}\right) + c \frac{n}{2} \right) + Cn \\
 &= 4T\left(\frac{n}{4}\right) + 2cn \\
 &= 4 \left(2T\left(\frac{n}{8}\right) + c \frac{n}{4} \right) + 2cn \\
 &= \dots \\
 &= 2^k T(1) + kcn \\
 \rightarrow n &= 2^k \rightarrow k = \log n \rightarrow T(n) = an + cn \log n \\
 T &\rightarrow (n) \in \theta(n \log n)
 \end{aligned}$$

سوال 3 (تشریحی) برای فراوانی زیر درخت هافمن را رسم کرده و کد هر کاراکتر را مشخص کنید

عنصر اطلاعاتی	A	B	C	D	E	F	G	H
وزن	22	5	11	19	2	11	25	5

پاسخ سوال 3 تشریحی عناصر را بر حسب وزن مرتب می کنیم و ابتدا دو عنصر با وزن کمتر را به یک گره والد حاوی مجموع آنها وصل کرده ، سپس ئالد را با سایر عناصر مرتب می کنیم و این روند را تکرار می کنیم تا درخت هافمن حاصل شود

<div>E 2</div>	<div>B 5</div>	<div>H 5</div>	<div>C 11</div>	<div>F 11</div>	<div>D 19</div>	<div>A 22</div>	<div>G 25</div>
--------------------	--------------------	--------------------	---------------------	---------------------	---------------------	---------------------	---------------------



11

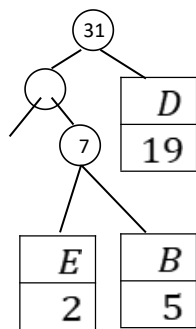
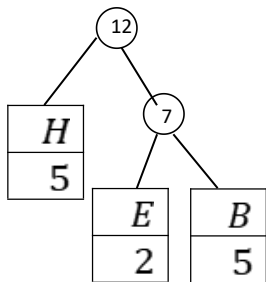
11

19

22

25

H
5



D
19

22

22

G
25

C
11

F
11

A
22

22

G
25

C
11

F
11

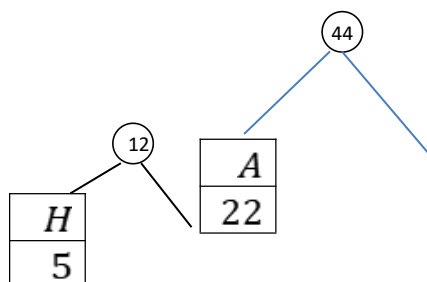
H
11

2

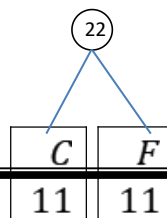
G
25

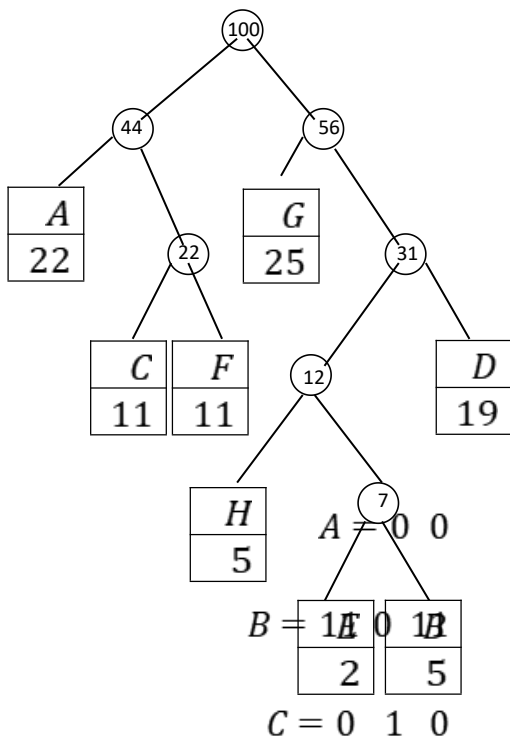
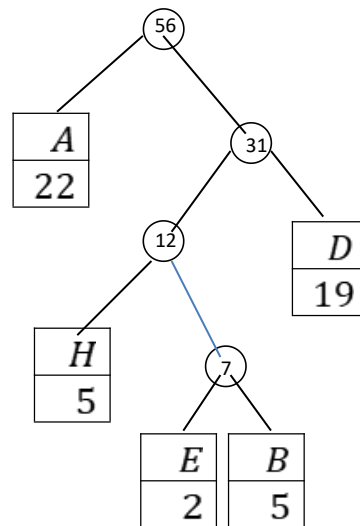
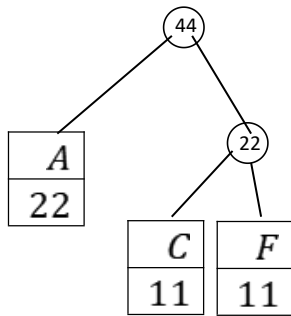
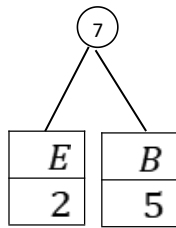
31

D
19



24





سوال 4 تشریحی) مسائله رنگ آمیزی گراف را در نظر بگیرید که در آن هدف رنگ آمیزی گره های گراف با استفاده از رنگ است. به طوری که هیچ دو گره مجاور هم رنگ نباشند.

الف) با استفاده از روش عقبگرد مساله را تحلیل نموده و الگوریتم کاملی را برای حل این مساله بنویسید (تابع امید بخش نیز نوشته شود)؟

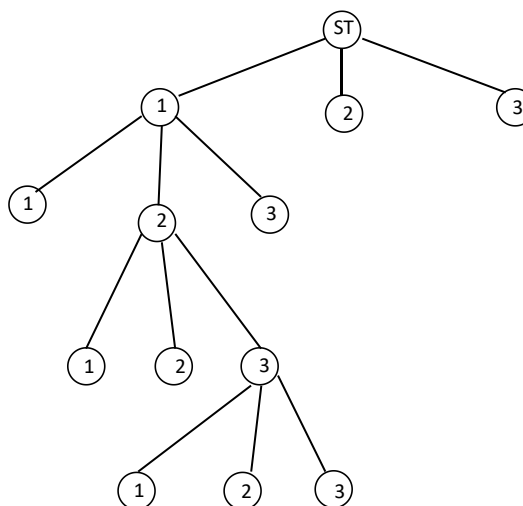
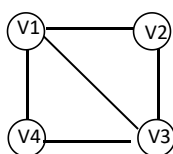
ب) مرتبه زمانی الگوریتم برای حل این مساله در بهترین حالت چگونه است؟

پاسخ سوال 4 تشریحی) درخت فضای حالت برای رنگ آمیزی با رنگ درختی است که در آن هر رنگ

ممکن برای راس در سطح 1 امتحان می شود ولی آخر تا اینکه هر رنگ ممکن برای راس در

سطح امتحان می شود ولی آخر تا اینکه هر رنگ ممکن برای راس در سطح امتحان می شود.

مثلا برای رنگ آمیزی گره های زیر می باشد. با 3 رنگ درخت فضای حالت به صورت زیر است.



```
Void m color (index i)
    int color;
    if (promising(i))
        if (i == n)
            cout << Vcolor[i] through Vcolor[n];
        else
            for (color = 1; color ≤ m; color++)
```

```

{
    Vcolor[i + 1] = color;
    Mcolor(i + 1);
}
}
bool promising(index i)
{
    index i;
    bool Flag;
    j = 1;
    while (i < i && Flag)
    {
        if (w[i][j] && Vcolor[i] == Vcolor[ij])
            Flag = False;
        j ++;
    }
    return Flag;
}

```

مقدار گره ها در فضای حالت برای این الگوریتم برابر است با :

$$1 + m + m^2 + \dots + m^n = \frac{m^{n+1} - 1}{m - 1} = T(u) = O(m^n)$$

می بینیم که پیچیدگی نمایی است و برای های بزرگتر مساوی تا کنون الگوریتمی مطرح شده که مرتبه زمانی آن در بدترین حالت بهتر از نمایی باشد.

سوال 5 (تشریحی) یک جواب بهینه برای مساله کوله پشتی صفر و یک زیر در شرایط زیر (با یکی از روش های تکنیک عقبگرد یا روش انشعاب و تحدید) بیابید

شماره کالا	1	2	3	4
ارزش	20	40	30	10

2	8	20	12	وزن
---	---	----	----	-----

ظرفیت کوله پشتی برابر 20 کیلوگرم می باشد (دقت نمایید مسئله کوله پشتی صفر و مدنظری باشد.

پاسخ سوال 5 تشریحی) الگوریتم عقبگرد را مسئله کوله پشتی صفر و یک به صورت زیر می باشد.

```

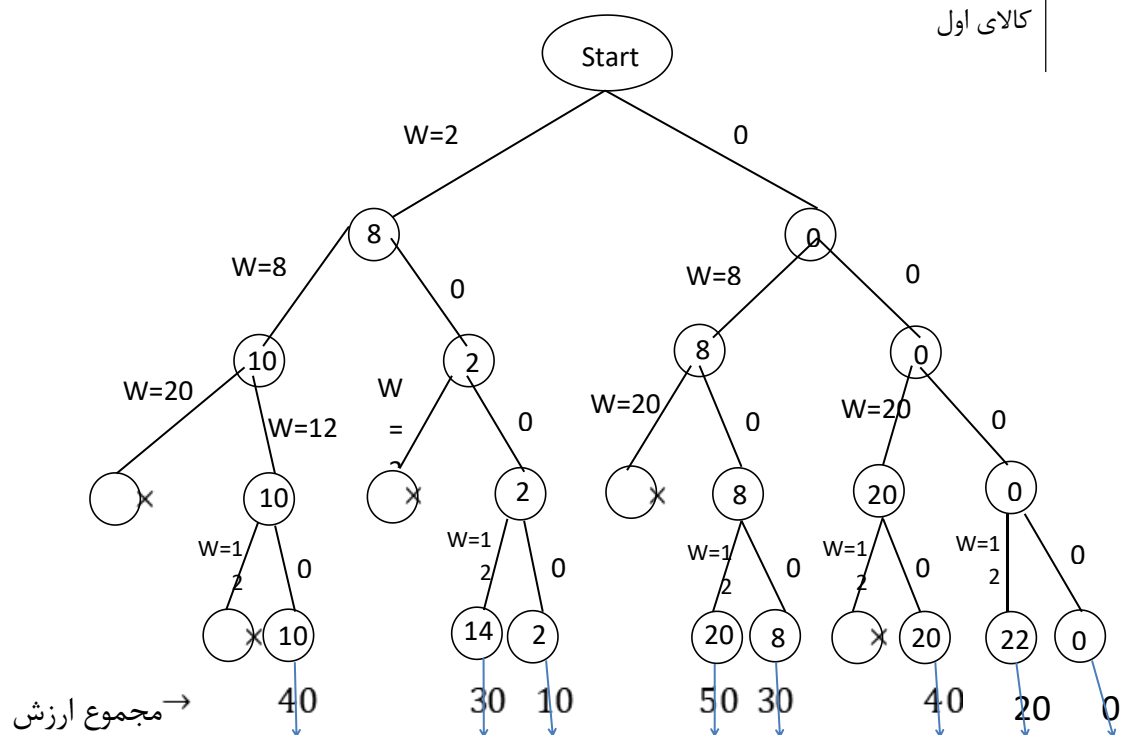
Void cheeknode (nodeV)
{
    node u;
    if (value (V) is better than best)
        best = value (v);
    if (pro,ising (V))
        for (each chikd u of v)
            checkmode (u);
}

```

4	3	2	1	کالا
10	30	40	20	ارزش
2	8	20	12	وزن

مرتب کردن قطعات بر حسب

	$\frac{p_i}{w_i}$
کالای چهارم	$\frac{10}{2} = 5$
کالای سوم	$\frac{30}{8} = 3.75$
کالای دوم	$\frac{40}{20} = 2$



جواب بهینه $3 \text{ کالای } + 1 \text{ کالای } = 30 + 20 = 50$

قابل قبول $8 + 12 = 20 \leq 20$ وزن

\end