Relatório Trabalho Final - Problema da mochila (Knapsack Problem)

Alunos:

- Arthur Fernandes Ribeiro Costa 11911BCC059
- Kemuel Santos Peres 11811BCC035

Informações

Linguagem escolhida para implementação foi C++ devido ser bem rápida.

Acesso ao código: https://github.com/artfrc/AnaliseAlgoritmos

Arquivos de entrada

Os arquivos de entrada foram divididos entre dois tipos:

- 1. Entradas simples (pequenas): feito para testar o algoritmo e verificar se está devolvendo o resultado certo.
- 2. Entradas grandes: feito para testar a eficiência do algoritmo.

Os exemplos de **entradas simples** foram retirados da internet. Abaixo estão os *print*s e *link*s com as respostas de cada entrada:

• Entradas 1 e 2:

```
Input: N = 3, W = 4

values[] = {1,2,3}

weight[] = {4,5,1}

Output: 3

Input: N = 3, W = 3

values[] = {1,2,3}

weight[] = {4,5,6}

Output: 0
```

Link do site: https://www.geeksforgeeks.org/0-1-knapsack-problem-dp-10/

• Entrada 3:

For example, there are 10 different items and the weight limit is 67. So,

```
w[1] = 23, w[2] = 26, w[3] = 20, w[4] = 18, w[5] = 32, w[6] = 27, w[7] = 29, w[8] = 26, w[9] = 30, w[10] = 27 v[1] = 505, v[2] = 352, v[3] = 458, v[4] = 220, v[5] = 354, v[6] = 414, v[7] = 498, v[8] = 545, v[9] = 473, v[10] = 543
```

If you use above method to compute for m(10,67), you will get this, excluding calls that produce m(i,j)=0:

```
m(10,67) = 1270
```

Link do site: https://en.wikipedia.org/wiki/Knapsack_problem

• Entrada 4:

```
Sample Input 1

4 5
4 2
5 2
2 1
8 3

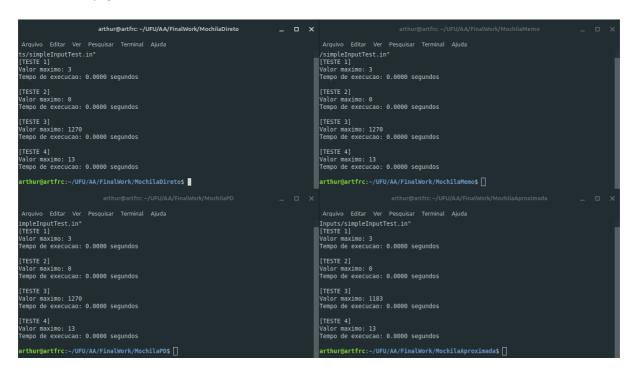
Sample Output 1
```

Link do site: https://judge.u-aizu.ac.jp/onlinejudge/description.jsp?id=DPL_1_B

Testes de Corretude

Abaixo está o print dos resultados de cada uma das implementações. (arquivo com entradas simples)

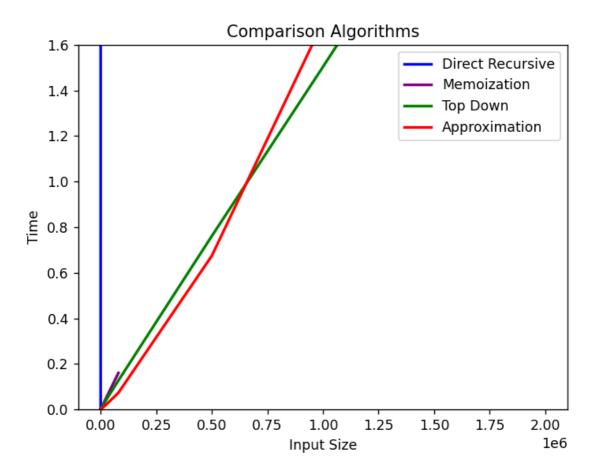
Lembrando que os *link*s com os resultados de cada teste está no tópico "**Arquivos de entrada**", que está localizado mais acima da página.



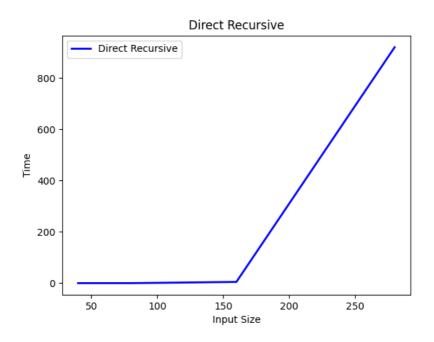
Análises

Observações:

- 1. A menor entrada foi de tamanho 40 e a maior entrada foi de tamanho 2.000.000.
- 2. O tempo do gráfico é em segundos.
- 3. Cada algoritmo teve seu limite.



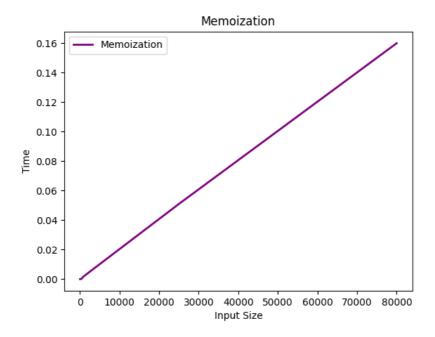
Este gráfico é uma visão mais geral. A partir dele podemos ver a diferença de eficiência entre os algoritmos. Note que tanto o algoritmo **Direct Recursive** e **Memoization** tiveram o limite de entrada bem baixo.



Este gráfico é para mostrar a limitação do algoritmo **Direct Recursive**.

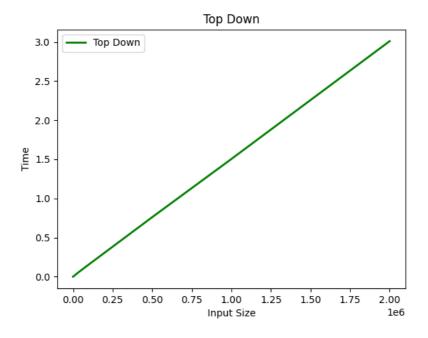
O tamanho da entrada não chegou em 300 e o algoritmo já não rodava mais, ou seja, algoritmo extremamente ineficiente em questão de tempo.

Note que demorou mais de 800 segundos na maior entrada testada.



Este gráfico é para mostrar a limitação do algoritmo **Memoization**.

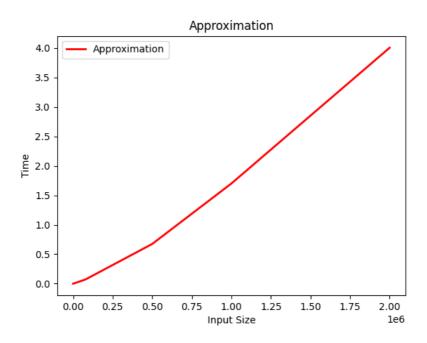
O tamanho da entrada não chegou em 100000 e o algoritmo já não rodava mais. Porém foi por questão de memória.



Este gráfico é para mostrar a limitação do algoritmo Top Down.

Dentre todos os algoritmos, esse se mostrou o que, com grandes entradas, conseguiu um bom desempenho, tendo o menor tempo com 2000000 de entradas.

Note que ele foi o único que suportou essa entrada.



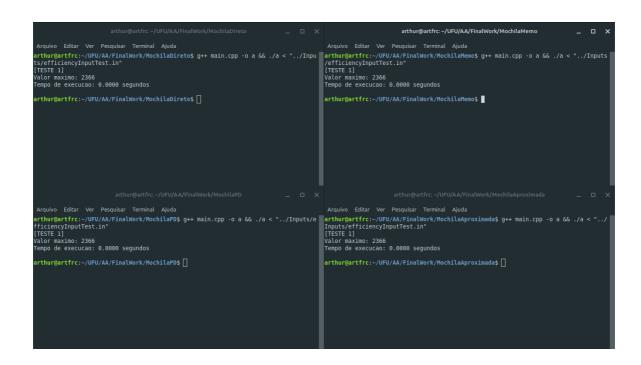
Este gráfico é para mostrar a limitação do algoritmo Approximation.

Esse se mostrou bastante eficiente, porém com grandes entradas já teve um tempo considerável,

Conclusões

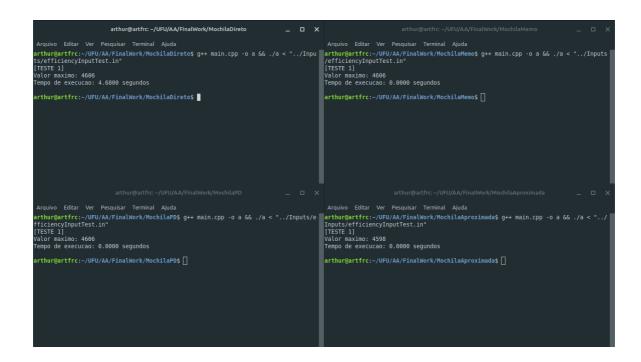
- 1. O algoritmo Recursivo Direto além de lento, ele consome muita memória.
- 2. Comparando **Recursivo Direto**, **Memoization** e **Top Down**, o que mostrou melhor resultado foi o Top Down. Tanto em velocidade e memória ele acabou sendo mais eficiente.
- 3. O algoritmo de Aproximação é extremamente eficiente, tanto em questão de memória e eficiência. Porém seu problema é que ele não fornece uma resposta 100% precisa em todos os casos teste. A implementação dele é bem menos complexa do que o algoritmo Top Down. Comparando os algoritmos de Aproximação e Top Down, no intervalo de 800000 1000000 tamanho da entrada, o algoritmo Top Down foi mais eficiente, porém acima de 1000000 o algoritmo não roda mais por conta de consumir muita memória, porém se não fosse isso continuaria bastante eficiente em questão de velocidade. Logo, o algoritmo de Aproximação acaba sendo melhor para entradas extremamente grandes, mesmo não sendo 100% preciso.

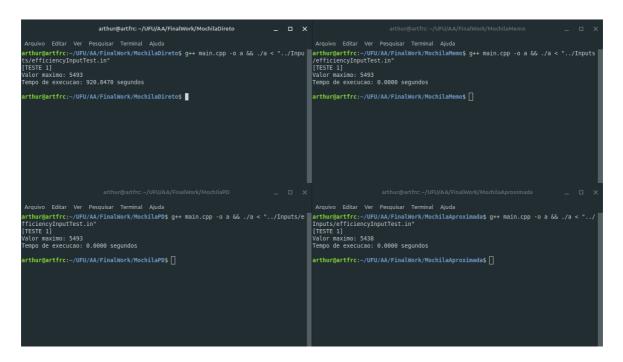
Prints dos testes



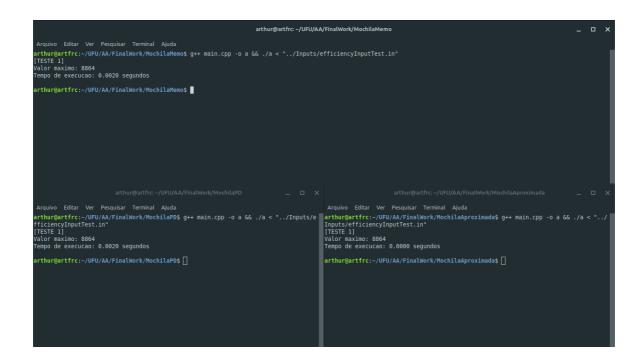
```
Arquivo Editar Ver Pesquisar Terminal Ajuda
arthurgartfrc:-/UFU/AA/FinalWork/MochilaDiretos g++ main.cpp -o a & ./a < "../Inputs tyleficiency/puptifest.in"
ITESTE 1]
Valor maximo: 2872
Tempo de execucao: 0.0070 segundos
arthurgartfrc:-/UFU/AA/FinalWork/MochilaDiretos ]

arthurgartfrc:-/UFU/AA/FinalWork/MochilaD
```





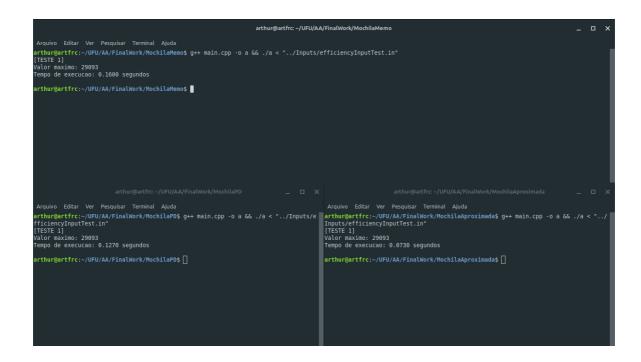
O algoritmo Recursivo Direto não rodava com uma entrada maior que 280, por isso ele não estará nos próximos testes.



```
Arquivo Editar Ver Pesquisar Terminal Ajuda
arthur@artfrc:-/UFU/AA/FinalWork/MochilaMemoS g++ main.cpp -o a 66 ./a < *../Inputs/efficiencyInputTest.in*
[TESTE 1]
Valor maximo: 28157
Tempo de execucao: 0.0510 segundos
arthur@artfrc:-/UFU/AA/FinalWork/MochilaMemoS

Arquivo Editar Ver Pesquisar Terminal Ajuda
arthur@artfrc:-/UFU/AA/FinalWork/MochilaPoD

Arquivo Editar Ver Pesquisar Terminal Ajuda
arthur@artfrc:-/UFU/AA/FinalWork/MochilaPoS g++ main.cpp -o a 66 ./a < *../Inputs/efficiencyInputTest.in*
[TESTE 1]
Valor maximo: 28157
Tempo de execucao: 0.0510 segundos
arthur@artfrc:-/UFU/AA/FinalWork/MochilaAproximada _ _ _ _ _ X
Arquivo Editar Ver Pesquisar Terminal Ajuda
arthur@artfrc:-/UFU/AA/FinalWork/MochilaAproximadas g++ main.cpp -o a 66 ./a < *../Inputs/efficiencyInputTest.in*
[TESTE 1]
Valor maximo: 28157
Tempo de execucao: 0.0210 segundos
arthur@artfrc:-/UFU/AA/FinalWork/MochilaAproximadas ]
```



O algoritmo Memoization não rodava com uma entrada maior que 80000, por isso ele não estará nos próximos testes.

• Entrada 500000

