

Algoritmos y Estructuras de Datos III

Departamento de Computación
Facultad de Ciencias Exactas y Naturales
Universidad de Buenos Aires

8 de Abril de 2016

Trabajo Práctico Número 1

Integrante	LU	Correo electrónico
Ciruelos Rodríguez, Gonzalo	063/14	gonzalo.ciruelos@gmail.com
Costa, Manuel José Joaquín	035/14	manucos94@gmail.com
Gatti, Mathias Nicolás	477/14	mathigatti@gmail.com
Maddonni, Axel Ezequiel	200/14	axel.maddonni@gmail.com

Índice

1. Kaio Ken	4
1.1. Explicación formal del problema	4
1.2. Explicación de la solución	5
1.2.1. Pseudocódigo	6
1.2.2. Correctitud	7
1.2.3. Optimalidad	8
1.3. Complejidad del algoritmo	9
1.3.1. Esbozo del algoritmo	9
1.3.2. Análisis temporal	10
1.4. Performance del algoritmo	10
1.4.1. Método de experimentación	13
2. Genkidama	14
2.1. Explicación formal del problema	14
2.2. Explicación de la solución	15
2.2.1. Optimalidad	16
2.3. Complejidad del algoritmo	17
2.4. Performance del algoritmo	18
2.4.1. Método de experimentación	20
3. Kamehameha	21
3.1. Explicación formal del problema	21
3.2. Explicación de la solución	23
3.2.1. Árbol de posibilidades	23
3.2.2. Podas realizadas	24
3.2.3. Explicación del código	24
3.3. Complejidad del algoritmo	27
3.3.1. Complejidad en peor caso	27
3.3.2. Complejidad en mejor caso	29
3.4. Performance del algoritmo	29
3.4.1. Método de experimentación	33
4. Apéndice	34
4.1. Demostración del Lema 3.1	34

4.2. Kamehameha: el caso promedio se parece al peor caso	35
4.3. Partes relevantes del código	36
4.3.1. kaioken1.cpp	36
4.3.2. genkidama2.cpp	37
4.3.3. kamehameha3.cpp	37

1. Kaio Ken

1.1. Explicación formal del problema

Para entender mejor el problema, lo especificaremos usando términos matemáticos. Se tiene un conjunto de n elementos que representan a los guerreros.

$$G = \{g_1, \dots, g_n\}$$

Definiremos una *partición* (*pelea* en el enunciado) como un par de dos conjuntos disjuntos no vacíos de elementos A y B (donde cada uno representa cada bando en una pelea). En cada partición, la unión de dichos conjuntos es el conjunto total de los elementos (es decir, todos los guerreros participan de todas las peleas):

$$P = (A, B)$$

donde A, B son conjuntos de elementos y

$$A \cup B = G.$$

Notaremos P_A al conjunto A de elementos que representa al primer elemento de la partición P , y P_B al del otro. Además, para todo elemento g_k , notaremos $B_P(g_k)$ (bando, en los términos del enunciado) al conjunto de la partición P al que g_k pertenece. O sea que los valores que puede tomar $B_P(g_k)$ son P_A o P_B .

Dada una cantidad de elementos n , se pide encontrar el conjunto de tamaño mínimo de particiones de modo que para todo par de elementos (g_i, g_j) , exista partición P tal que $B_P(g_i) \neq B_P(g_j)$. Veamos algunos ejemplos gráficamente, donde cada cuadrado representa un guerrero, y su color el bando al que pertenece en cada partición:

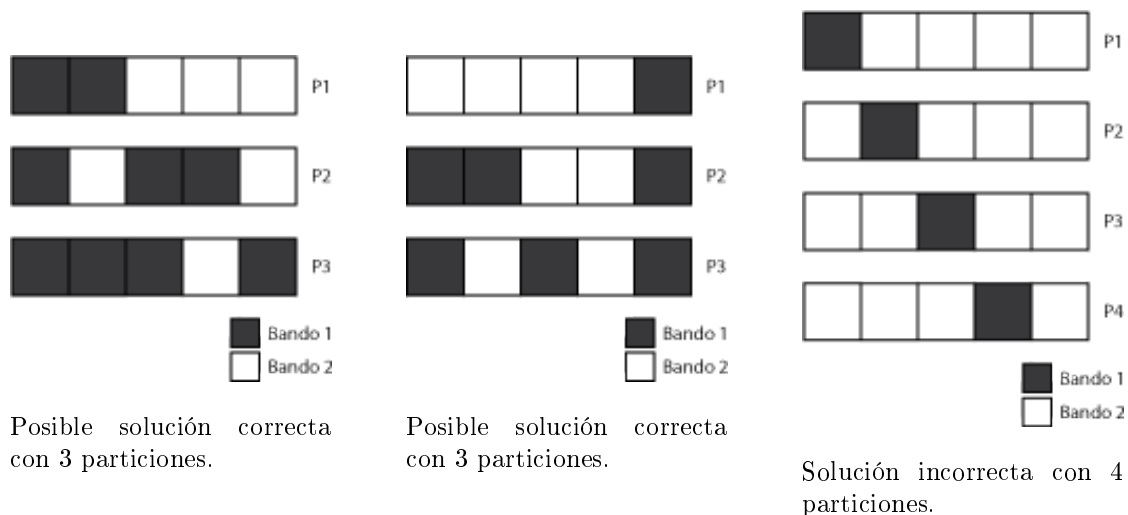
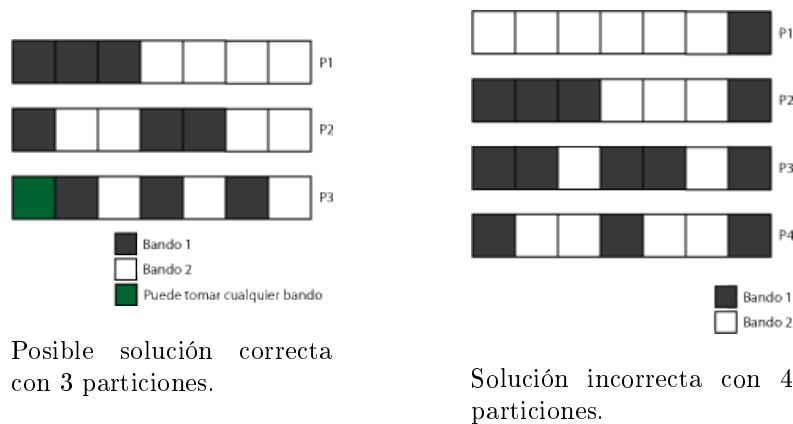


Figura 1: Ejemplo con $n=5$

Notar que puede haber más de una solución correcta. El algoritmo propuesto devuelve una de ellas.

Figura 2: Ejemplo con $n=7$

1.2. Explicación de la solución

Para explicar la solución, mezclaremos el lenguaje del problema original con el lenguaje formal, usando el que creamos que hará más clara la explicación en cada momento.

Para resolver el problema, utilizamos un algoritmo usando la técnica de **divide and conquer**, es decir, dividimos el problema en subproblemas más pequeños, los resolvemos, y luego combinamos las soluciones para lograr la solución al problema total.

Para entender cómo lo aplicamos para resolver el problema, consideremos la primera partición: P_1 , cuando todavía no comenzaron los guerreros a pelear. Para dicha pelea, se eligen guerreros para el bando P_{1A} y para el bando P_{1B} , de modo que luego de la pelea, todos los guerreros del bando A hubieron peleado contra los del B y viceversa. De este modo, a los guerreros del bando A, les faltará solamente pelear entre sí, al igual que los del bando B.

Ahora bien, tenemos dos subproblemas separados:

- Por un lado, necesitamos que todos los guerreros de P_{1A} peleen entre sí, en la cantidad mínima de peleas posible.
- Por otro lado, buscaremos lo mismo para los guerreros de P_{1B} .

Una vez resueltos estos subproblemas, la manera de combinar las soluciones es simple. Supongamos que para la siguiente pelea, los guerreros de P_{1A} se dividen en dos bandos: C y D , y los guerreros de P_{1B} se dividen en los bandos E y F . Podemos combinar la solución en una única pelea P_2 , tomando $P_2 = (C \cup E, D \cup F)$, de modo que en una misma pelea se logren enfrentar los guerreros de C y D , y de E y F . De la misma forma procedemos para las siguientes peleas.

Podría pasar que cuando aplicamos el algoritmo para resolver los dos subproblemas, ambas subsoluciones resulten con distinta cantidad de peleas necesarias para resolver uno y otro. En ese caso necesitaremos como mínimo el máximo entre las dos. Los guerreros que ya pelearon contra todos sus contrincantes para dichas peleas, se asignarán a cualquier bando ya que es indistinto.

Repetimos el mecanismo hasta llegar al caso base, correspondiente a cuando queremos hacer que 2 guerreros peleen en la mínima cantidad de peleas necesarias. En este caso sólo se

necesita 1 pelea, un guerrero para cada cada bando. En caso de que la cantidad de guerreros de un conjunto sea impar, llegaremos al caso $n = 1$. Este caso proviene de dividir previamente un conjunto de 3 guerreros g_1, g_2, g_3 en los bandos g_1 y g_2, g_3 respectivamente, de modo que el guerrero que queda solo (g_1) ya peleó contra los otros dos, y hubo completado todas las peleas contra los demás guerreros, así que el caso $n = 1$ está resuelto.

Para dividir en subproblemas, el algoritmo presentado divide al conjunto inicial de guerreros a la mitad, es decir, los subconjuntos generados para cada bando son:

$$A = \{g_1, \dots, g_{\frac{n}{2}}\}$$

$$B = \{g_{\frac{n}{2}+1}, \dots, g_n\}$$

y luego aplicamos recursión para aplicar el algoritmo a cada bando. Gráficamente:

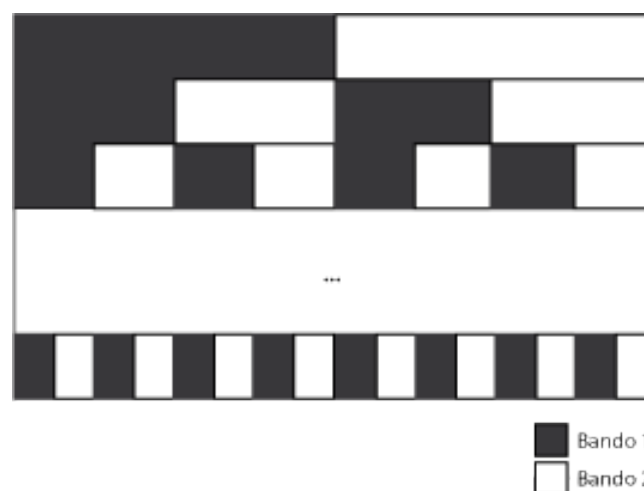


Figura 3: Gráfico ilustrativo del algoritmo D&C propuesto

Notar que en caso de que n no sea una potencia de 2, en la última partición aparecerán guerreros que pueden tomar cualquier bando debido a que para ese momento ya pelearon contra todos los demás. Por ejemplo, en la solución al ejemplo con $n = 7$ de la figura 2 (obtenida por el algoritmo presentado), se encuentra resaltado en la última partición un guerrero al que se le puede asignar cualquier bando.

1.2.1. Pseudocódigo

Veamos el pseudocódigo:

Algorithm 1 Esbozo del algoritmo de KaioKen

```

procedure GENERARPELEAS(int  $n$ , int  $pactual$ , int  $inicio$ )
  if  $n = 1$  then
     $matrizpeleas[pactual][inicio] \leftarrow 1$ 
  if  $n = 2$  then
     $matrizpeleas[pactual][inicio] \leftarrow 1$ 
     $matrizpeleas[pactual][inicio + 1] \leftarrow 2$ 
  else
    for  $j \in [0, \dots, n)$  do
      if  $j < \frac{n}{2}$  then
         $matrizpeleas[pactual][inicio + j] \leftarrow 1$ 
      else
         $matrizpeleas[pactual][inicio + j] \leftarrow 2$ 
     $generarpeleas(\frac{n}{2}, pactual + 1, inicio)$ 
     $generarpeleas(\frac{n+1}{2}, pactual + 1, n/2 + inicio)$ 

```

Los resultados obtenidos se van guardando en una matriz (utilizando índices pasados por parámetro para saber qué lugar corresponde a cada guerrero), de forma que una vez calculadas todas las peleas, se imprima la matriz que indica el bando (1 o 2) de cada uno en cada una de las peleas. Esta matriz tiene un tamaño fijo de n columnas y $cantpeleas$ filas, donde

$$cantpeleas = \lceil \log_2 n \rceil.$$

es decir, hay una fórmula cerrada para saber la cantidad de peleas que genera nuestro algoritmo, y proviene de dividir en cada paso el n en mitades iguales. Es decir, por ejemplo:

- Para $n = 4$, $cantpeleas = 2$.
- Para $n = 5, \dots, 8$, $cantpeleas = 3$.
- Para $n = 9$, $cantpeleas = 4$.
- etc...

En la siguiente sección demostraremos por qué este algoritmo resuelve el problema de manera óptima.

1.2.2. Correctitud

A diferencia del resto de los problemas, en los que probaremos en conjunto correctitud y optimalidad, en este problema optamos por separar las demostraciones para hacerlas más simples para el lector.

Proposición. El algoritmo es correcto.

Demostración. Por inducción en n .

Caso Base: $n = 2$. El algoritmo lo resuelve en una sola pelea, donde cada guerrero pertenece a un bando distinto, $\Pi = (1, 2)$. Nótese que se cumple lo pedido.

Paso Inductivo: Supongo que vale HI: $\forall k \in \mathbb{N}, k \leq n$, vale que el algoritmo es correcto para una entrada de tamaño k , con $n \geq 2$.

Entonces seguimos los pasos del algoritmo, dividimos los n elementos en 2 mitades, y usamos el algoritmo para resolver esas 2 mitades. Como cada mitad tiene menos elementos que n , entonces el algoritmo es correcto por HI, y las peleas generadas hacen que todos peleen contra todos. Ahora bien, además se agrega una pelea en la que se le asigna al primer grupo el bando 1, y al segundo grupo el bando 2.

Entonces, formalmente, tomemos un par de guerreros (g_i, g_j) . Si estos guerreros pertenecen a la misma partición que hicimos al principio para llamar recursivamente al algoritmo, entonces seguro pelean por HI, dado que el algoritmo es correcto para instancias menores a n . Si pertenecen a distintas particiones, entonces la nueva pelea les asignará bandos distintos, haciéndolos pelear. Esto completa la demostración.

1.2.3. Optimalidad

Demostraremos que el algoritmo propuesto para resolver el problema es correcto y óptimo, es decir, devuelve un conjunto de peleas de tamaño mínimo para que todos los guerreros hayan peleado entre sí. Usaremos **inducción global en n** :

Sea $p(n)$ = "El algoritmo D&C propuesto resuelve el problema para n guerreros de manera óptima, generando $\lceil \log_2 n \rceil$ peleas".

Caso Base: $p(2)$. El algoritmo lo resuelve en una sola pelea, donde cada guerrero pertenece a un bando distinto, y es la mejor manera de resolverlo dado que no hay otra manera de que peleen entre sí sin generar al menos 1 pelea.

Paso Inductivo: Supongo que vale HI: $\forall k \in \mathbb{N}, k \leq n$, vale $p(k)$, con $n \geq 2$.

Quiero ver que vale $p(n+1)$. Tengo $n+1$ guerreros. Para la primera pelea, tengo que dividir los guerreros en dos bandos A y B , de modo que se generan 2 subproblemas de tamaño $|A|$ y $|B|$.

Por HI, dichos subproblemas los puedo resolver óptimamente, generando $\lceil \log_2 k \rceil$ peleas, donde k es la cantidad de guerreros del subproblema. Quiero ver de qué manera conviene dividir el conjunto inicial de guerreros para que la cantidad de peleas total del problema sea la mínima. Aplicando el algoritmo en cada bando, la *cantpeleas* total del problema se puede calcular como:

$$cantpeleas = 1 + \max\{\lceil \log_2 |A| \rceil, \lceil \log_2 |B| \rceil\}$$

Esta cantidad se minimiza tomando $|A| = |B| = \frac{n+1}{2}$, en caso de que $n+1$ sea par, o $|A| = \frac{n+1}{2}$ y $|B| = \frac{n+1}{2} + 1$ en caso de que sea impar. Entonces, demostramos que aplicando el algoritmo de D&C para $n+1$ también llegamos a una solución óptima.

Falta ver que, para $n+1$, $cantpeleas = \lceil \log_2(n+1) \rceil$.

Si $n + 1$ es par, entonces

$$\begin{aligned}
 cantpeleas &= 1 + \lceil \log_2 |A| \rceil \\
 cantpeleas &= 1 + \lceil \log_2 \frac{n+1}{2} \rceil \\
 cantpeleas &= 1 + \lceil \log_2(n+1) - 1 \rceil \\
 cantpeleas &= 1 + \lceil \log_2(n+1) \rceil - 1 \\
 cantpeleas &= \lceil \log_2(n+1) \rceil
 \end{aligned} \tag{1}$$

Que es lo que queríamos probar.

Si $n + 1$ es impar (y por lo tanto, no es potencia de 2), entonces existe $k > 0$ tal que $2^k < n + 1 < 2^{k+1}$. Además, podemos tomar $A = \lceil \frac{n+1}{2} \rceil = \frac{n+2}{2}$ y $B = \lfloor \frac{n+1}{2} \rfloor = \frac{n}{2}$. Ahora bien, calculemos *cantpeleas*,

$$\begin{aligned}
 cantpeleas &= 1 + \lceil \log_2 |A| \rceil \\
 cantpeleas &= 1 + \lceil \log_2 \frac{n+2}{2} \rceil \\
 cantpeleas &= 1 + \lceil \log_2(n+2) \rceil - 1 \\
 cantpeleas &= \lceil \log_2(n+2) \rceil
 \end{aligned} \tag{2}$$

Ahora bien, notemos que, como dijimos antes, $2^k < n + 1 < 2^{k+1}$. Entonces, $2^k < n + 1 < n + 2 \leq 2^{k+1}$. Por lo tanto, $k < \log_2(n+1) < \log_2(n+2) \leq k+1$. Por lo tanto, $\lceil \log_2(n+1) \rceil = \lceil \log_2(n+2) \rceil = k+1$, por lo tanto

$$cantpeleas = \lceil \log_2(n+1) \rceil$$

Que es lo que queríamos ver.

Esto completa la demostración de que el algoritmo encuentra una solución óptima.

1.3. Complejidad del algoritmo

El análisis de complejidad es simple, es un algoritmo de Divide & Conquer clásico, que divide siempre el trabajo en 2 y luego fusiona los resultados de los subproblemas en tiempo $O(n)$. Haciendo una analogía, por ejemplo, con el algoritmo de MergeSort, se puede predecir fácilmente que la complejidad será de $O(n \log n)$.

1.3.1. Esbozo del algoritmo

Como puede verse en el pseudocódigo, tenemos dos casos base que toman tiempo constante en ser resueltos.

Por otro lado, el tercer caso realiza un trabajo de costo lineal, escribiendo n entradas de la matriz, y luego hace 2 llamadas recursivas, dividiendo el trabajo en 2 mitades iguales (en caso de que n sea impar, la segunda mitad va a tener un elemento más).

1.3.2. Análisis temporal

Si quisieramos expresar la cantidad de operaciones que realiza el algoritmo para un input de tamaño n , podríamos escribirlo de la siguiente manera:

$$T(1) = 1$$

$$T(2) = 2$$

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

Ahora podemos usar el teorema maestro. El teorema maestro se refiere a relaciones de recurrencia de la pinta:

$$T(n) = f(n) + aT\left(\frac{n}{b}\right)$$

Y afirma, entre otras cosas, que si $f(n) \in O(n^c \log^k n)$ donde $c = \log_b a$, entonces $T(n) \in \Theta(n^c \log^{k+1} n)$. En este caso, se ve claramente que $f(n) = n \in O(n^1 \log^0 n)$, y además $1 = \log_2 2$, por lo que el teorema maestro se puede aplicar, y nos dice que

$$T(n) \in \Theta(n \log n)$$

La complejidad de este algoritmo es siempre $\Theta(n \log n)$, sin distinción entre casos, es decir, este algoritmo no tiene mejor o peor caso. La forma más clara de verlo es que el único input del problema es n , y no hay otro parámetro que pueda modificar su complejidad.

1.4. Performance del algoritmo

Como dijimos antes, la complejidad del algoritmo es siempre $\Theta(n \log n)$, sin distinción entre casos, por lo que el análisis de performance es simple.

Primero veamos que, en la práctica, la complejidad del algoritmo es efectivamente $\Theta(n \log n)$.

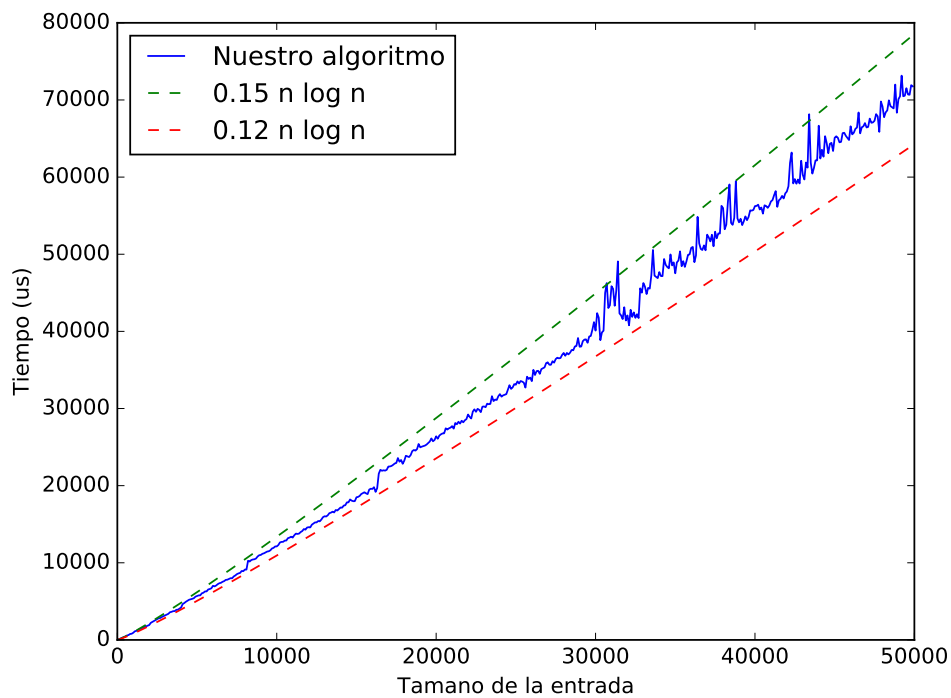


Figura 4: Tiempo que toma el algoritmo en μs para una entrada de tamaño n .

Se ve claramente en la figura 4 que el tiempo que toma el algoritmo esta acotado por arriba y por debajo por $kn \log n$ para algún k , es decir, el algoritmo es $\Theta(n \log n)$.

Para hacer un análisis más fino e interesante, es necesario hacer un *close-up* y ver las complejidades de mas cerca.

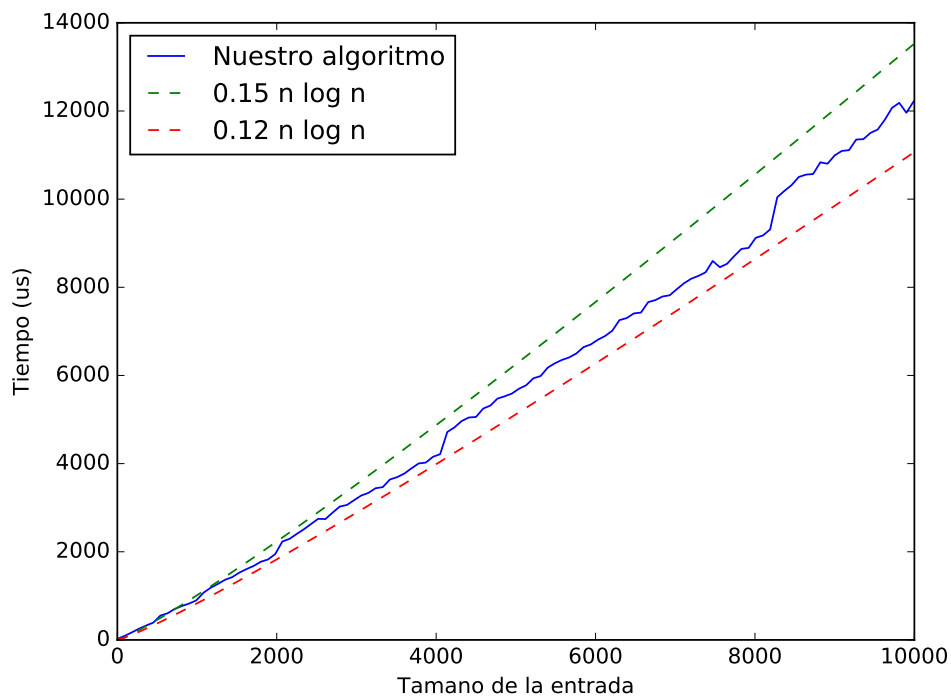


Figura 5: Tiempo que toma el algoritmo en μs para una entrada de tamaño n .

Como puede verse en la figura 5, el algoritmo claramente es $\Theta(n \log n)$, pero también puede observarse que hay *saltos* de tiempo en algunos lugares. Se puede inferir fácilmente que estos saltos suceden en las entradas donde $n = 2^k + 1$ para algún k , es decir, cuando n es una potencia de 2 más 1. Esto se debe a que, como fue explicado antes, la cantidad de peleas necesarias es $\lceil \log_2(n) \rceil$, entonces para todos los números entre dos potencias de 2, la cantidad de peleas requerida es la misma, pero luego de una potencia de 2 esta cantidad de peleas aumenta en 1. A esto se debe los saltos luego de las potencias de 2.

Para visualizar más claramente este hecho, realizamos el siguiente gráfico, en el que están marcadas las potencias de 2.

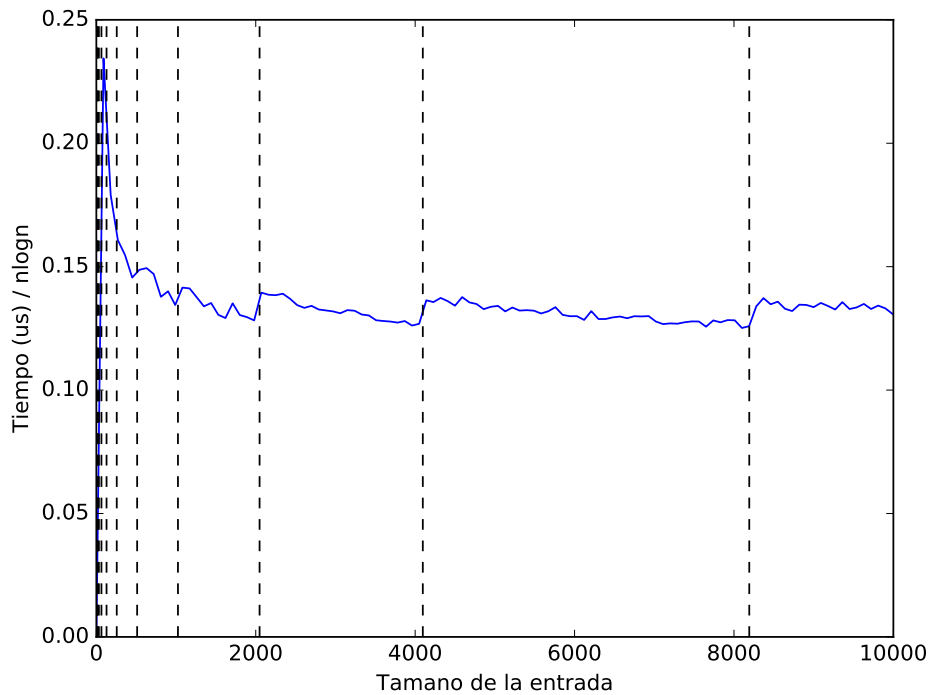


Figura 6: Tiempo que toma el algoritmo en μs dividido $n \log n$ para una entrada de tamaño n .

Con la figura 6 se confirma lo que dijimos anteriormente. Luego de cada potencia de 2, el tiempo aumenta, y luego baja lentamente, dado que la relación tiempo - $n \log n$ se mantiene constante, pero n aumenta, con lo cual la división se achica.

1.4.1. Método de experimentación

Para este problema fue muy fácil generar casos de prueba, dado que el único input para el programa es n , por lo que simplemente corrimos el programa con diferentes n de entrada. Ejecutamos el programa 50 veces para cada n y el resultado que graficamos fue el mínimo de todas las ejecuciones (para cada n). Elegimos el mínimo porque es el que nos permite eliminar outliers que tienen que ver con context switches o con factores de la ejecución sobre los que no tenemos control.

2. Genkidama

2.1. Explicación formal del problema

El ejercicio tiene una bella historia detrás pero a la hora de pensar el problema resulta útil abstraernos un poco y pensarlo en términos de objetos matemáticos. Sobre el plano tenemos un conjunto de puntos $\{(X_1, Y_1), (X_2, Y_2), (X_3, Y_3), \dots, (X_n, Y_n)\}$ todos sus elementos cumplen que $X_1 > X_2 > \dots > X_n \geq 0$ y $0 \leq Y_1 < Y_2 < \dots < Y_n$. O sea están todos repartidos en el primer cuadrante y formando una especie de escalera decreciente de izquierda a derecha. El objetivo es cubrir a todos los puntos con la menor cantidad de rectángulos que cumplan que sus lados son paralelos a los ejes y sus extremos están en $(0, 0)$ y $(X_i + T, Y_i + T)$. Donde T es un número entero pasado como parámetro y (X_i, Y_i) son las coordenadas de algún punto del conjunto.

Esto se debe resolver en $O(n)$ y expresar cuales puntos del conjunto se utilizan como extremos de los rectángulos.

Veamos algunos ejemplos de soluciones correctas e incorrectas para terminar de entender lo que plantea el ejercicio. Analicemos el conjunto de puntos $\{(4, 2), (3, 3), (2, 4), (1, 5)\}$ y $T = 1$.

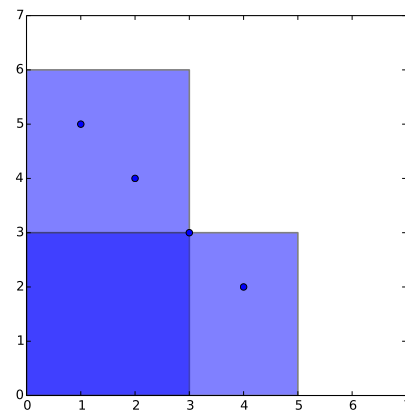
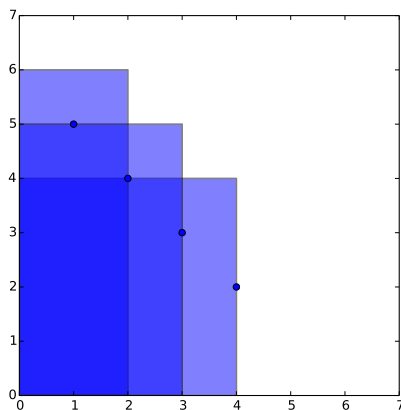


Figura 7: Posible elección de rectángulos no óptima. Figura 8: Posible elección de rectángulos incorrecta.

Algunos ejercicios pueden tener varias soluciones posibles. En este caso tenemos estas dos posibilidades.

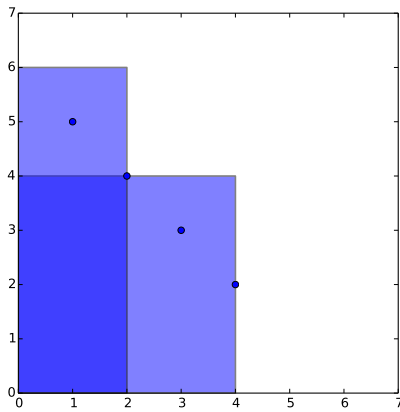


Figura 9: Posible elección de rectángulos óptima y correcta.

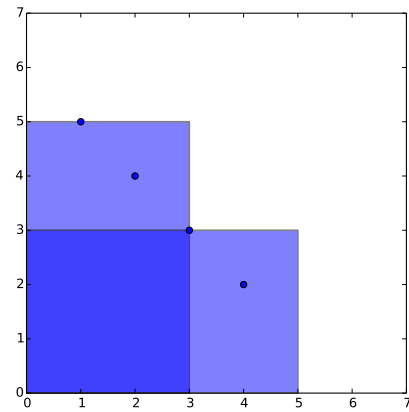


Figura 10: Posible elección de rectángulos óptima y correcta.

2.2. Explicación de la solución

Para resolver el ejercicio utilizamos un *algoritmo goloso*. La idea es ir cubriendo todos los puntos de derecha a izquierda utilizando la menor cantidad de rectángulos posible. La técnica que utilizaremos para lograr esto, la cual veremos luego que es óptima, será por cada iteración del algoritmo buscar un rectángulo que cubra al punto mas a la derecha y al mismo tiempo cubra a la mayor cantidad posible de otros puntos, o sea en cada iteración intentará hacer lo mejor posible para ese momento en particular, por eso lo *greedy* o *goloso*.

Para la implementación del algoritmo tenemos como datos de entrada los puntos y el valor de T , utilizamos una variable j la cual representa el punto mas a la derecha, al cual vamos a cubrir si o si en esa iteración y una variable i la cual representa el candidato a extremo del rectángulo. Comenzamos por el punto mas a la derecha y vamos siguiendo hacia los que tienen una coordenada x menor. Como sabemos que los puntos cumplen que $X_1 > X_2 > \dots > X_n \geq 0$ entonces simplemente arrancamos por X_1 y seguimos hasta X_n , esto se hace fácilmente recorriendo el vector *puntos* desde su posición 0 hasta $n-1$. El ciclo principal se encarga de buscar en cada iteración el mejor punto para utilizar como extremo de rectángulo y termina cuando j alcanza a n , lo cual implica que ya se cubrieron todos los puntos.

Veamos el pseudocódigo para que termine de quedar claro todo esto. Las guardas de los dos ciclos anidados las omito y detallo mas abajo.

Algorithm 2 Esbozo del algoritmo de Genkidama

```

procedure AQUIENDISPARO(vector(int,int) puntos, int t)
  int n = puntos.cantidad()
  int i = 0
  int j = 0
  while j < n do
    i = j
    while ... do
      i ++
      respuesta.agregarA(i)
      i ++
    while ... do
      j ++

```

Para lograr hacer lo dicho previamente el ciclo principal cuenta con dos bucles anidados.

El primer ciclo tiene como objetivo cubrir a j y al mismo tiempo verificar si no puede cubrir algunos mas. En el pseudocódigo se puede ver fácilmente como hacemos eso.

Algorithm 3 Ciclo Anidado 1

```

while  $i < n - 1 \wedge puntos[i + 1].primero + t \geq puntos[j].first$  do
  i ++

```

Si podemos cubrir a un punto mas al mismo tiempo que seguimos cubriendo al punto (X_i, Y_i) entonces guardamos ese nuevo valor como nuestro nuevo candidato para utilizar como extremo del nuevo rectángulo. Repetimos esto hasta que ya consideramos todos los puntos o que el siguiente a nuestro candidato ya no nos permite cubrir a (X_i, Y_i) .

Cuando conseguimos al mejor candidato, lo almacenamos y seguimos con el Ciclo Anidado 2.

El segundo ciclo tiene como tarea verificar si al haber agregado el nuevo rectángulo no se cubrieron algunos puntos mas a la izquierda.

Algorithm 4 Ciclo Anidado 2

```

while  $j < n \wedge puntos[j].segundo \leq puntos[i - 1].segundo + T$  do
  j ++

```

En ese caso se aumenta j para que pase a representar al siguiente punto. Se repite esto hasta encontrar uno punto que no haya sido cubierto todavía o hasta que no hayan mas puntos.

2.2.1. Optimalidad

Para demostrar que el algoritmo propuesto es óptimo supondré que no lo es y llegaré a un absurdo. Supongamos que tenemos una solución que es óptima, sabemos que esta existe ya

siempre podemos encontrar entre todas las finitas (no nulas) formas de cubrir todos los puntos con rectángulos la que use la menor cantidad. Sabiendo que esta solución es óptima entonces de seguro tiene que tener algo distinto a lo que devuelve nuestro algoritmo ya que supusimos que no era óptimo, tiene que tomar al menos una decisión distinta en la elección de los rectángulos.

Dada la solución que sabemos es óptima, nos ponemos a ver las elecciones de rectángulos que la componen de derecha a izquierda. O sea viendo primero al que tiene como extremo al punto de mayor coordenada x y siguiendo hacia los menores.

Al ponernos a ver las elecciones de rectángulos que hay en la solución óptima en algun momento vamos a notar se escoge tapar al punto que estaba mas abajo a la derecha pero sin tapar al mismo tiempo a la mayor cantidad posible de otros puntos sin cubrir. Sabemos que esto va a pasar en algun momento ya que si no fuera así entonces sería exactamente igual a la solución de nuestro algoritmo.

Pero al ver esto se vuelve obvio que esa decisión es peor o igual que lo que hacemos, ya que con nuestro algoritmo podríamos reemplazar esa acción por una que cubra una mayor cantidad de puntos. Terminando en el peor de los casos usando la misma cantidad de rectángulos para la solución. Lo cual es absurdo ya que habíamos supuesto que nuestro algoritmo no era óptimo.

2.3. Complejidad del algoritmo

En esta sección demostraremos que el algoritmo tiene una complejidad de $\Theta(n)$ donde n es la cantidad de puntos en el plano para cualquier caso (no existe peor ni mejor caso). O sea eventualmente, cuando n crece lo suficiente, la cantidad de instrucciones elementales queda acotada inferiormente por $k_1 \cdot n$ y superiormente por $k_2 \cdot n$ con k_1 y k_2 alguna constante real fija.

Para demostrar lo dicho analicemos las partes que componen a este programa. Primero se crean variables lo cual cuesta a lo sumo $O(n)$, dependiendo la estructura utilizada, por tener que averiguar la cantidad de puntos en el vector de entrada.

Lo siguiente es el ciclo principal el cual veremos que toma $\Theta(n)$. Veamos una serie de proposiciones que utilizaré para demostrarlo, todas son evidentes viendo el pseudocódigo.

1. Los ciclos 1 y 2 cuestan $O(1)$ por iteración.
2. La variable j aumenta una vez por cada iteracion de cada ciclo en que entra. (En cualquier de los 3 ciclos que hay).
3. Si j vale n entonces terminan todos los ciclos.

Por (3) sabemos que el ciclo solo funcionara mientras j sea menor a n, mientras esto se cumpla se iterara en el ciclo principal y por (1) sabemos que se gastará una cantidad constante de pasos cada vez que se itere en uno de los ciclos internos, por la proposición (2) sabemos que al final de cada iteración del ciclo principal el valor de j será aumentado la cantidad de veces que haya ciclado dentro del primer ciclo anidado mas la cantidad de veces que lo haya hecho en el segundo ciclo anidado mas uno por la iteración principal. Si este valor llega a n el ciclo terminará. Si no ocurre entonces se hará una iteración mas en el ciclo principal. Por lo tanto vamos gastando $O(1)$ cada vez que incrementamos en 1 a j. Y j termina cuando vale n por lo

tanto este algoritmo tarda $\theta(n)$, solo nos podemos pasar de ese costo si j llega a valer mas de n y eso no puede pasar por la proposición (3). Tampoco vamos a tardar menos que eso por que eso significaría que j vale menos de n y no puede terminar en ese caso.

Habiendo demostrado esto, sumado a que las instrucciones fuera del ciclo son todas a lo sumo $O(n)$ queda demostrado que la función esta acotada superior e inferiormente por n , para cualquier caso.

2.4. Performance del algoritmo

Como vimos anteriormente, el algoritmo tiene una complejidad de $\Theta(n)$. El algoritmo no tiene peor o mejor caso propiamente dichos (dado que es $\Theta(n)$ para todos los casos), pero veremos que las constantes pueden cambiar para algunas entradas por cuestiones de implementación.

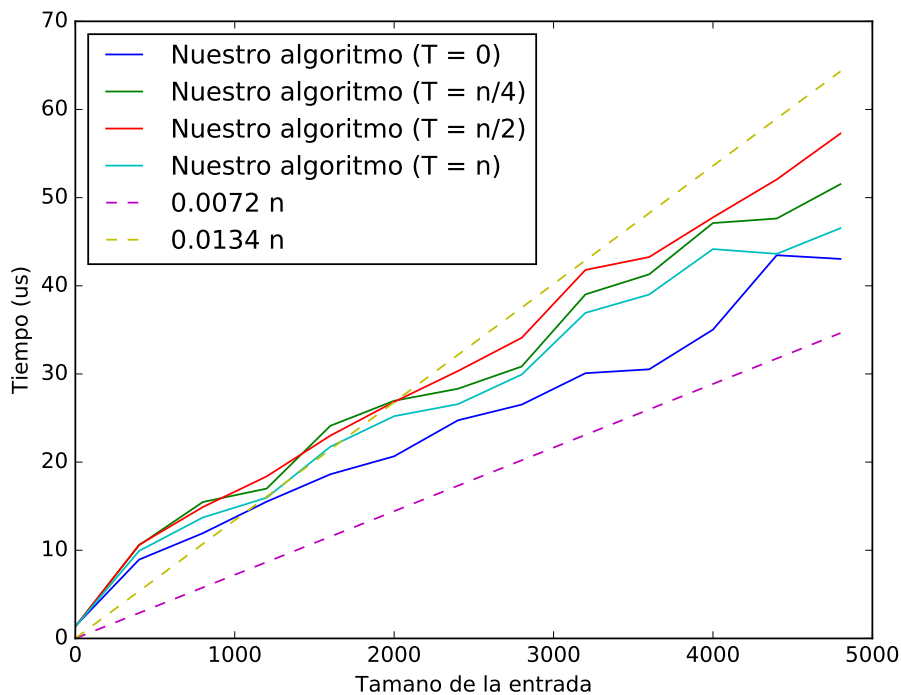


Figura 11: Tiempo que toma el algoritmo en μs para una entrada de tamaño n .

Como se observa, la implementación tiene complejidad lineal, como era esperado. Sin embargo, se observan diferencias según el T que se elija. Recordemos que el T era el radio de impacto del genkidama. Esto se debe a una cuestión de implementación. Para los casos donde $T = 1$ o $T = n$, nuestra implementación se ahorra entrar a un while, reduciendo la cantidad de instrucciones que ejecuta cada vez.

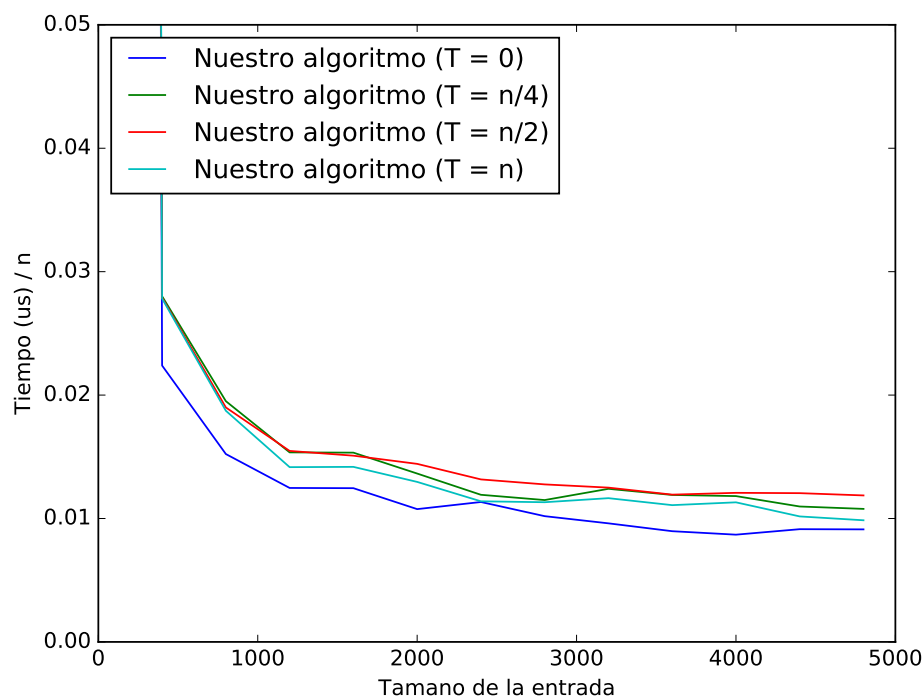


Figura 12: Tiempo que toma el algoritmo en μs dividido n para una entrada de tamaño n .

Este gráfico nos ayuda aún más a confirmar la complejidad lineal de este algoritmo, ayudandonos a ver las constantes para cada caso. Nuevamente, observamos que el caso $T = 1$ tiene una constante un poco menor, debido a lo explicado anteriormente.

Finalmente, veamos que, para instancias de igual tamaño, el tiempo que se tarda en resolverlas no varía demasiado (confirmando el hecho de que para T fijo, la elección de los puntos no cambia el tiempo de ejecución de manera significativa).

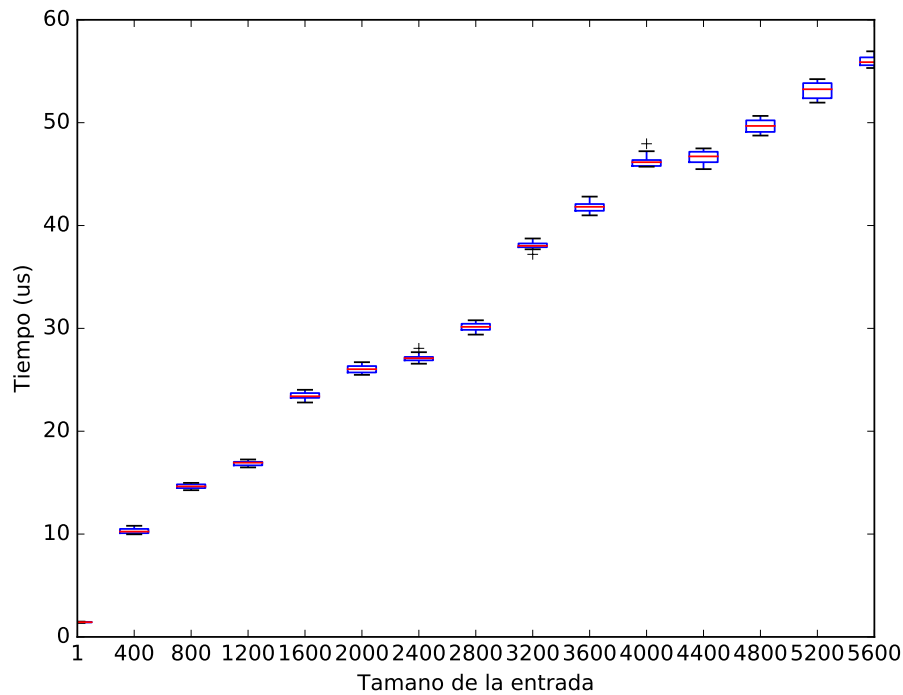


Figura 13: Tiempo que toma el algoritmo en μs para una entrada de tamaño n . $T = n/4$. Se indican los valores del primer al tercer cuartil con un rectángulo azul y la mediana con una línea roja. El máximo y mínimo se indican con líneas negras arriba y abajo del rectángulo.

2.4.1. Método de experimentación

Para los primeros dos gráficos (es decir, para la figura y la figura), generamos 50 instancias al azar de para cada n . Las instancias fueron generadas de la siguiente manera: para cada n , elegimos n puntos al azar de la grilla $\{1, \dots, n^2\} \times \{1, \dots, n^2\}$. Estos puntos eran elegidos al azar usando el mismo *seed* cada vez (para la instancia 1 usábamos 1 como seed, para la instancia 2, usábamos 2, etc.), de tal manera que los experimentos fueran reproducibles de una manera válida.

Cada instancia fue ejecutada 20 veces, y el resultado final era el mínimo de todas las corridas. Luego, tomabamos la mediana de todas las instancias. Es decir, el resultado final es la mediana de los mínimos. Como puede observarse en la figura 13, la mediana es muy representativa de lo que sucede.

3. Kamehameha

3.1. Explicación formal del problema

Sea el conjunto de puntos del primer cuadrante $C = \{(x_1, y_1), \dots, (x_n, y_n)\}$. Se desea hallar alguna partición, P , del mismo que cumpla las siguientes dos propiedades:

1. P tiene cardinalidad mínima;
2. $(\forall X \in P)(\exists r : \text{semirrecta})(\forall \text{punto} \in X) \text{ punto} \in r$. Esto es, que cada conjunto de la partición solo puede tener puntos que pertenecen a una misma semirrecta (sea cual sea esta).

Notar que la segunda condición no restringe la posibilidad de que r atravesase puntos de otro conjunto de la partición.

Por ejemplo, consideremos $C = \{(3, 2), (3, 5), (3, 7), (5, 6), (7, 4)\}$. Tomemos la partición $P' = \{\{(3, 2), (3, 5)\}, \{(3, 7)\}, \{(5, 6), (7, 4)\}\}$. Para ver si P' es solución de nuestro problema grafiquemos los puntos y tracemos una posible configuración de semirrectas correspondiente a la partición, como en la figura (15)¹. Viendo esto es claro que podría atravesarse todos los puntos con solo dos semirrectas en lugar de 3. Inspirados en la figura (14) deducimos que una solución es $P = \{\{(3, 2), (3, 5), (3, 7)\}, \{(5, 6), (7, 4)\}\}$. En este caso puntual además resulta que es la única solución posible (teniendo en cuenta que no nos importa el orden de los puntos por ser conjuntos). Aunque esto en general no vale, como se ve por ejemplo en las figuras (16) y (17), donde las elecciones de semirrectas inducen particiones claramente distintas.

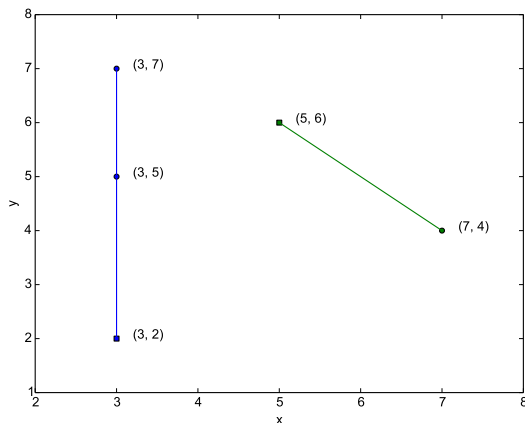


Figura 14: Posible elección de semirrectas para la partición P .

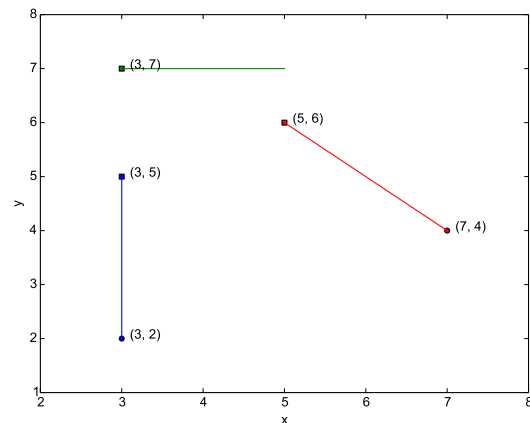


Figura 15: Posible elección de semirrectas para la partición P' .

¹En esta sección los gráficos usarán la siguiente convención: los puntos considerados están marcados con círculos y cuadrados, representando estos últimos el origen de las semirrectas.

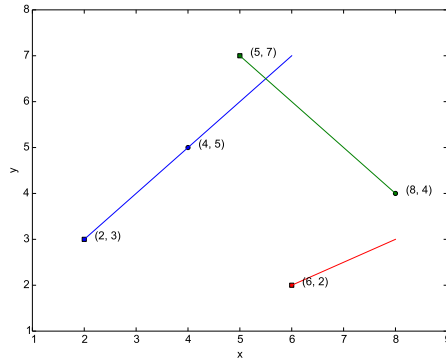


Figura 16: Solución óptima para un conjunto dado de 5 puntos, donde no hay 3 puntos alineados.

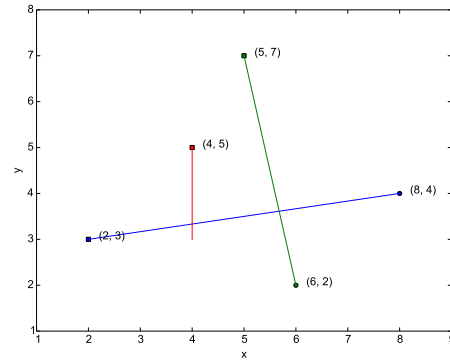


Figura 17: Solución óptima para un conjunto dado de 5 puntos, donde no hay 3 puntos alineados.

Debido a que entre dos puntos siempre se puede establecer un semirrecta que los una, ningún conjunto de la partición solución, P , puede tener menos de dos elementos, salvo quizás uno (como ocurre en la figura (16)). Si tuviera al menos dos conjuntos en P con un solo elemento, X y X' , entonces podría considerar P' , igual a P salvo que tiene a $X'' = X \cup X'$ (que es válido porque seguro hay una semirrecta que una los dos puntos) y por lo tanto no posee a X y X' . Claramente el cardinal de P' es estrictamente menor al de P , lo que es un absurdo pues P era solución. Luego, P puede tener a lo sumo un conjunto con un elemento.

Por lo dicho en el párrafo anterior, se puede establecer una cota superior al cardinal de la solución cuando tengo n puntos: $\lceil \frac{n}{2} \rceil$. ¿Cuándo se alcanza dicha cota? Cuando no existe ninguna semirrecta que pueda atravesar más de dos puntos. Una forma fácil de generar este tipo de casos es considerar n puntos esparcidos sobre una circunferencia (una recta solo puede ser tangente o secante respecto a una circunferencia). En la figura (18) puede verse un ejemplo de esta situación para 16 puntos.

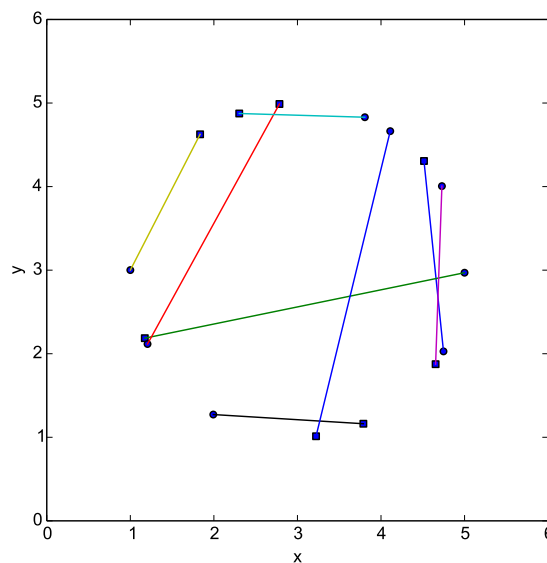


Figura 18: Solución óptima para un conjunto de 16 puntos dispuestos sobre una circunferencia de radio 2 centrada en (3, 3).

3.2. Explicación de la solución

En esta sección daremos una explicación de por que el método de **backtracking** resulta correcto para resolver el problema presentado, luego contaremos las podas y estrategias utilizadas, y finalmente presentaremos una explicación de las partes fundamentales de la implementación.

En lo que sigue utilizaremos la siguiente terminología:

- Solución: Es una partición P de C que satisface ambas condiciones del enunciado.
- Candidato a solución: Son las particiones de C que satisfacen la segunda propiedad, aunque no necesariamente son de cardinal mínimo.
- Candidato a solución parcial: Es algún subconjunto de algún “candidato a solución”. Es decir, es un conjunto de subconjuntos de C tal que estos son disjuntos dos a dos, pero donde la unión de los mismos no es C . Siempre es posible extenderlo a un candidato a solución.
- Sucesor: Dado un “candidato a solución parcial”, X , un sucesor del mismo es otro conjunto, X' , tal que X' es o bien “candidato a solución”, o bien “candidato a solución parcial”, que cumple $X \subset X'$ (notar que la inclusión debe ser estricta).

3.2.1. Árbol de posibilidades

Los algoritmos de *backtracking* son un refinamiento de los algoritmos de fuerza bruta por lo que pensemos primero la solución usando este método. Este último tipo de algoritmos consisten en enumerar todos los posibles candidatos a solución del problema y ver si satisfacen las condiciones pedidas o no. En nuestro caso particular, deberemos ver cuáles tienen cardinalidad mínima.

El proceso de construir las particiones se puede pensar como un árbol en el que en cada nivel se agrega un nuevo conjunto de los posibles a la partición que estoy armando. Así, en el nivel 0 (la raíz) tengo un conjunto vacío. En el nivel 1 tengo todos los subconjuntos de C que verifican que existe alguna semirrecta que los une. Al escoger alguno de estos conjuntos lo agregamos en el candidato a solución parcial (o sea, obtenemos un sucesor). Debido a esto, en el nivel 2 tenemos un subconjunto de las posibilidades del nivel 1 estrictamente más pequeño pues debemos eliminar todas aquellas opciones que involucraban alguno de los puntos presentes en el conjunto previamente agregado (los conjuntos de la partición deben ser disjuntos). Se repite un procedimiento análogo hasta completar el candidato a solución, momento en el que estaremos parados en una hoja del árbol.

Haciendo DFS (Depth-first search) recorreremos todo el árbol de posibilidades, de forma que finalmente encontramos todas las particiones que cumplen la condición dos. Finalmente nos quedamos con alguna de cardinal mínimo (si hubiera más de una).

La correctitud de tal algoritmo es clara pues encuentra todo el universo de posibles soluciones, por lo que si efectivamente existe alguna eventualmente la obtiene. En particular, para todo conjunto finito es posible establecer particiones, así que siempre hay solución.

La idea de *backtracking* es preservar esta garantía de correctitud pero agilizando la búsqueda mediante la utilización de podas en el árbol de posibilidades. Dicho de otra forma, un

algoritmo de este tipo descarta candidatos a soluciones parciales que a partir de algún criterio podemos predecir que no nos van a conducir a la solución.

3.2.2. Podas realizadas

Una estrategia básica, basada en lo observado en la sección 3.1, es no considerar agregar conjuntos que tienen un solo elemento, salvo potencialmente en el último paso. Además, planteamos dos podas:

1. Si actualmente estamos parados en un nodo de nivel s (es decir que el cardinal de nuestro candidato a solución parcial es s) y anteriormente ya habíamos encontrado una solución en el nivel s , entonces no tiene sentido continuar por ese camino pues sabemos que todas los candidatos a soluciones a los que se arrive van a ser peores que un candidato previamente encontrado. De esta forma estamos ahorrándonos una búsqueda innecesaria y potencialmente muy costosa.
2. Si actualmente estamos parados en un nodo de nivel s , y nos movemos a un sucesor en el nivel $s + 1$ que resulta ser candidato a solución (y que debe ser mejor que el mejor que pudiéramos haber encontrado antes debido a la poda anterior), al volver al predecesor del nivel s (DFS) no tiene sentido seguir probando con el resto de los sucesores pues no pueden dar candidatos a soluciones mejores que de tamaño $s + 1$.

La diferencia entre la poda 1 y 2 puede resultar un tanto sutil pero será más clara cuando veamos la implementación de *backtracking*.

3.2.3. Explicación del código

Variables globales: Para tratar el problema definimos cuatro variables globales:

- `Vector(<int, int>) puntos`: almacena el conjunto de puntos. Dado que lo guardamos en un vector, se está imponiendo un orden sobre los puntos. Y como *puntos* no se modifica nunca en el transcurso del programa (al menos después de inicializarlo), aprovecharemos dicho orden para referirnos a cada punto por el entero que representa su posición en *puntos*.
- `int n`: cantidad de puntos.
- `int mejor`: guarda el tamaño de la mejor partición hallada hasta el momento.
- `Vector(Vector(int)) mejor_sol`: guarda la mejor partición encontrada hasta el momento.

Clase Tablero: La estructura `Tablero` nos permite condensar bien la información de la solución parcial que estamos desarrollando en un determinado momento junto con lo que necesitamos saber para hallar a sus sucesores. Las tres variables internas que tiene son:

- **Vector(Vector(int)) *solucion***: almacena una candidata a solución parcial hallada hasta el momento. Es decir que eventualmente *solucion* es una partición de *puntos*, que puede ser efectivamente o no solución del problema planteado.
- **Vector(bool) *vivos***: tiene tamaño *n*. *vivos*[*i*] = *true* \Leftrightarrow el punto *i* todavía no fue agregado en algún conjunto de *solucion*.
- **int *cant_vivos***: cantidad de puntos que todavía no fueron añadidos a *solucion*.

En cuanto a las funciones miembro de la clase, consideramos que el código es lo suficientemente simple y los nombres lo suficientemente descriptivos como para que sea necesaria una explicación detallada de cada uno.

Función solve: Es una función *wrapper*, que se encarga esencialmente de llamar a la función *backtracking*, pasándole el tablero inicial correspondiente al nivel 0 del árbol de posibilidades (en el que el candidato a solución parcial está vacío y tenemos todas las posibilidades disponibles). También se encarga de devolver la solución del problema.

Algorithm 5 Pseudocódigo del procedimiento de *solve* en Kamehameha

```

procedure SOLVE(Vector(<int, int>) ptos)  $\rightarrow$  Vector(Vector(int))
    Puntos  $\leftarrow$  ptos  $\triangleright O(n)$ 
    Tablero inicial  $\leftarrow$  Tablero()  $\triangleright O(n)$ 
    mejor  $\leftarrow$  puntos.size()  $\triangleright O(1)$ 
    backtracking(inicial, 0)  $\triangleright O(T(n))$ 
    return mejor_sol

```

Función de backtracking: Es la función más importante de la solución. Toma como parámetros un Tablero *t* y un entero *step*, que cumplen que el tamaño de *t.solucion* es *step*.

En las líneas 2 y 3 del pseudocódigo estamos realizando la primer poda: si el tamaño de *t.solucion* (candidata a solución parcial) es mayor o igual que el de la mejor candidata a solución encontrada hasta el momento, entonces no continuamos analizando esta rama del árbol. Caso contrario, verificamos si ya tenemos completa la partición correspondiente. De serlo, por la poda anterior, estamos seguros de que es mejor que cualquier cosa que hubiéramos encontrado antes y por lo tanto actualizamos nuestras variables globales.

Si *t.solucion* todavía no está completa, entonces queremos hallar todos los sucesores de *t*². Notar que tenemos dos sucesores por cada par de puntos disponibles (como se trata con semirrectas el orden si importa), pues únicamente consideramos semirrectas que pasen por al menos dos puntos. Si solo quedase un punto entonces simplemente agregamos el conjunto que lo contiene a la solución parcial y obtenemos un candidato a solución.

Para recorrer todas estas posibilidades hacemos lo siguiente por cada punto disponible *i*: si es el único, agregamos el conjunto que solo lo contiene a él, y llamamos a *backtracking* con el tablero actualizado y *step* + 1; luego, retornamos. Si no era el único, entonces existe al menos un punto más con el que seguro se puede trazar una semirrecta. Por cada uno de estos puntos

²Si bien definimos sucesor para hablar específicamente de las particiones resulta práctico usarlo en un sentido más amplio para hablar del tablero entero.

j , buscamos que otros puntos disponibles pertenecen a la semirrecta definida por i y j con origen en i . A todos estos puntos (incluidos i y j) los metemos en un conjunto, y generamos un sucesor de t que resulta de a una copia del mismo agregarle este conjunto nuevo³. Finalmente, llamamos recursivamente a *backtracking* con el sucesor y $step + 1$.

El procedimiento que realizamos para determinar si un punto k pertenece a la semirrecta con origen en i que pasa por j es, por un lado ver si pertenece a la recta que pasa por i y j , y luego ver si k y j están en el mismo cuadrante respecto de i (un poco más adelante profundizamos esto último). Notar que si i y j están alineados vertical (mismo x) u horizontalmente (mismo y), no se puede aplicar la fórmula clásica para determinar si un tercer punto pertenece a una recta dada por dos: $\frac{x_k - x_i}{x_j - x_i} = \frac{y_k - y_i}{y_j - y_i}$. Por lo tanto esos dos casos los analizamos a parte (el código usado para eso es muy simple de entender).

Notemos que las líneas 25 y 26 aportan la segunda poda mencionada en la subsección anterior. La idea es que si al volver del llamado recursivo $mejor = s + 1$, entonces no tiene sentido continuar ejecutando los ciclos pues todos los sucesores de t van a ser de tamaño $s + 1$ y por lo tanto no pueden mejorar lo que ya encontré. Podría parecer que esto se pisa con la condición de la línea 2 pero en rigor lo que nos ahorramos con la 25 es el costo de construir sucesores destinados a fracasar, cosa que no lográbamos de otra manera. Esto es particularmente útil en el mejor caso del algoritmo como veremos luego.

³Notar que es fundamental que sea una copia de t , pues del mismo queremos obtener todos los posibles sucesores y por lo tanto no podemos modificarlo directamente.

Algorithm 6 Pseudocódigo del procedimiento de **backtracking** en Kamehameha

```

1: procedure BACKTRACKING(Tablero  $t$ , int  $step$ )
2:   if  $step \geq mejor$  then  $\triangleright O(1)$ 
3:     return
4:   if  $t.Solucionado()$  then  $\triangleright O(n)$ 
5:      $mejor \leftarrow step$   $\triangleright O(1)$ 
6:      $mejor\_sol \leftarrow t.Solucion()$   $\triangleright O(n)$ 
7:   else
8:     for  $i \in [0, ..., n)$ ,  $t.EstaVivo?(i)$  do  $\triangleright n$  veces
9:       if  $t.SoloQuedaUno?()$  then  $\triangleright O(1)$ 
10:         $t.Matar(i)$   $\triangleright O(n)$ 
11:         $backtracking(t, step + 1)$ 
12:        return
13:      for  $j \in [0, ..., n)$ ,  $j \neq i \wedge t.EstaVivo?(j)$  do  $\triangleright n$  veces
14:        Tablero  $sucesor \leftarrow Copiar(t)$   $\triangleright O(2n + 1)$ 
15:        Vector(int)  $derrotados \leftarrow [i, j]$   $\triangleright O(1)$ 
16:        for  $k \in [0, ..., n)$ ,  $k \neq i \wedge k \neq j \wedge t.EstaVivo?(k)$  do  $\triangleright n$  veces
17:          if  $x_i \neq x_j \wedge y_i \neq y_j$  then  $\triangleright O(1)$ 
18:            if  $\frac{x_k - x_i}{x_j - x_i} = \frac{y_k - y_i}{y_j - y_i} \wedge MismoCuadrante?(i, j, k)$  then  $\triangleright O(1)$ 
19:               $derrotados.push\_back(k)$   $\triangleright O(1)$  4
20:            else
21:              if  $(AlinHor?(i, j, k) \vee AlinVer?(i, j, k)) \wedge MismoCuadrante?(i, j, k)$  then  $\triangleright O(1)$ 
22:                 $derrotados.push\_back(k)$   $\triangleright O(1)$ 
23:               $sucesor.Matar(derrotados)$   $\triangleright O(n)$ 
24:               $backtracking(sucesor, step + 1)$ 
25:              if  $mejor = s + 1$  then  $\triangleright O(1)$ 
26:                return

```

Función mismoCuadrante: Su código en si no es particularmente interesante, lo importante es entender la idea. El punto i es el origen de la semirrecta que estamos analizando. En particular, podemos pensar que este punto genera cuatro cuadrantes respecto de él (del mismo modo que lo hace el origen de coordenadas). Por lo tanto, lo que hace esta función es chequear si los puntos j y k están en el mismo cuadrante respecto de i . Si no lo estuvieran, entonces por más que estén alineados no pueden pertenecer a la misma semirrecta con origen en i .

3.3. Complejidad del algoritmo

3.3.1. Complejidad en peor caso

El peor caso como vimos es cuando no hay tres o más puntos alineados. En tal situación la partición solo estará compuesta por conjuntos de dos puntos (y uno de un elemento si n es

⁴En general, hacer `push_back` a un vector tiene peor caso n . Sin embargo en el código usamos la función `reserve` (<http://www.cplusplus.com/reference/vector/vector/reserve/>) que permite que la operación sea constante siempre que no agreguemos más de n elementos, cosa que obviamente no puede ocurrir.

impar), por lo que tendrá cardinalidad igual a $\frac{n}{2}$. Por lo tanto, todas las hojas de nuestro árbol estarán a distancia $\frac{n}{2}$ de la raíz. Entonces nuestro algoritmo recorrerá todas las ramas hasta el fondo. Bueno, en rigor esto no es exactamente así debido a las podas. No obstante omitiremos ese detalle en el cálculo de la complejidad, y asumiremos la primer situación pues es al menos tan mala y por lo tanto permite acotar la complejidad de nuestro algoritmo.

La complejidad total del algoritmo es la complejidad de `solve`, $O(n + T(n)) = O(\max\{n, T(n)\})$. Veamos entonces cuál es la cota superior de complejidad en peor caso de `backtracking`.

Ecuación de recurrencia Primero debemos dar la ecuación de recurrencia, T , para la cantidad de operaciones que realiza *backtracking* con un input de tamaño n en el peor caso. Tal ecuación, basados en las complejidades anotadas en el algoritmo (6), es la siguiente

$$T(n) = \begin{cases} 1 & \text{si } n = 0 \\ 9 & \text{si } n = 1 \\ n^3 + n^2 \times T(n-2) & \text{si } n \geq 2 \end{cases} \quad (3)$$

Decidimos omitir las constantes que suman y multiplican en el caso $n \geq 2$ pues solo harán más engorrosas las cuentas en la demostración y no modifican la complejidad.

A continuación damos una fórmula cerrada para esta ecuación de recurrencia cuando n es par⁵:

Lema 3.1: Sea n par, entonces vale que

$$\begin{aligned} T(n) = F(n) &= \sum_{i=0}^{\frac{n}{2}-1} \left((n-2i) \prod_{j=0}^i (n-2j)^2 \right) + \left(\prod_{i=0}^{\frac{n}{2}-1} (n-2i)^2 \right) T(0) \\ &= \sum_{i=0}^{\frac{n}{2}-1} \left((n-2i) \prod_{j=0}^i (n-2j)^2 \right) + \prod_{i=0}^{\frac{n}{2}-1} (n-2i)^2 \end{aligned} \quad (4)$$

Una demostración de este lema puede encontrarse en el apéndice.

⁵Para n impar puede obtenerse una fórmula muy parecida, reemplazando el $T(0)$ por $T(1)$ y cambiando $\frac{n}{2}$ por $\frac{n-1}{2}$. Para evitar sobrecargar la demostración nos limitamos al caso par pero el impar es análogo.

Ahora acotemos $F(n)$, con $n \geq 2$:

$$\begin{aligned}
 F(n) &= \sum_{i=0}^{\frac{n}{2}-1} \left((n-2i) \prod_{j=0}^i (n-2j)^2 \right) + \prod_{i=0}^{\frac{n}{2}-1} (n-2i)^2 \\
 &\leq \sum_{i=0}^{\frac{n}{2}-1} \left(n \prod_{j=0}^i n^2 \right) + \prod_{i=0}^{\frac{n}{2}-1} n^2 \\
 &= \sum_{i=0}^{\frac{n}{2}-1} (n^{2i+1}) + n^{2 \times (\frac{n}{2}-1)} \\
 &= \sum_{i=0}^{\frac{n}{2}-2} (n^{2i+1}) + n^{n-1} + n^{n-2} \\
 &\leq \sum_{i=0}^{\frac{n}{2}-2} (n^{n-1}) + n^{n-1} + n^{n-1} \\
 &\leq \frac{n}{2} n^{n-1} = \frac{1}{2} n^n
 \end{aligned} \tag{5}$$

Como $n \geq 2$, esto último está bien definido (solo se invalida en 0).

Luego, por definición de O , $F(n) = T(n)$ es $O(n^n)$. Como $n^n \leq n^{n+2} (\forall n \in \mathbb{N})$, entonces $O(n^n) \subset O(n^{n+2})$, y $T \in O(n^{n+2})$. Dado que la complejidad total del algoritmo era $O(\max\{n, T(n)\})$, entonces la misma resulta $O(n^{n+2})$, que era la complejidad pedida.

3.3.2. Complejidad en mejor caso

El mejor caso es indudablemente el caso en que todos los puntos están alineados y el primer punto del vector *puntos* es uno de los puntos extremos, es decir que basta con una semirrecta con origen en ese punto para atravesar todos. En tal situación, solo se entrará una vez a los ciclos de las líneas 8 y 13 (esto es debido a la segunda poda), y n al de la 16.

Si hacemos el seguimiento línea por línea en el pseudocódigo, vemos que la complejidad total será $O(1 + n + 2 + 1 + (2n + 1) + 1 + 3 \times n + n + 1 + n) = O(n)$, por álgebra de órdenes.

Notar que si la línea 25 no estuviera, pese a haber encontrado obviamente la mejor solución posible, se seguiría iterando sobre todos los sucesores, con lo que la complejidad terminaría siendo $O(n^3)$.

3.4. Performance del algoritmo

Como vimos anteriormente, el algoritmo tiene una complejidad de $O(n^{n+2})$. Sin embargo, esta cota no era ajustada. Veamos si esto se refleja en la realidad. El primer caso que analizaremos es el peor caso, es decir, aquel en el que siempre se necesitan $\frac{n}{2}$ rectas, el máximo posible.

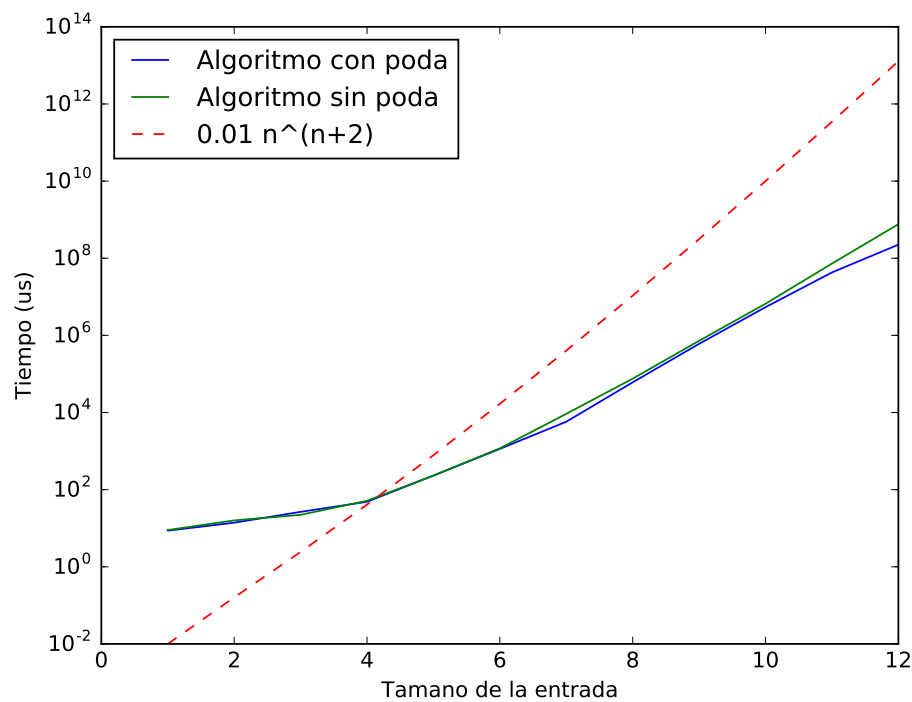


Figura 19: Tiempo que toma el algoritmo en μs para una entrada de tamaño n .

Como puede verse, el tiempo requerido por el algoritmo crece muy aceleradamente, razón por la cual debimos analizarlo hasta $n = 12$; en tal situación, cada corrida tardaba alrededor de 15 minutos (Nótese que si $n = 12$, entonces $n^{n+2} \equiv 10^{15}$).

Como este es el peor caso, la poda no contribuye en nada, dado que hay que recorrer cada posibilidad de entre todas las combinaciones. Esto se refleja claramente en el gráfico.

Analicemos ahora el caso promedio.

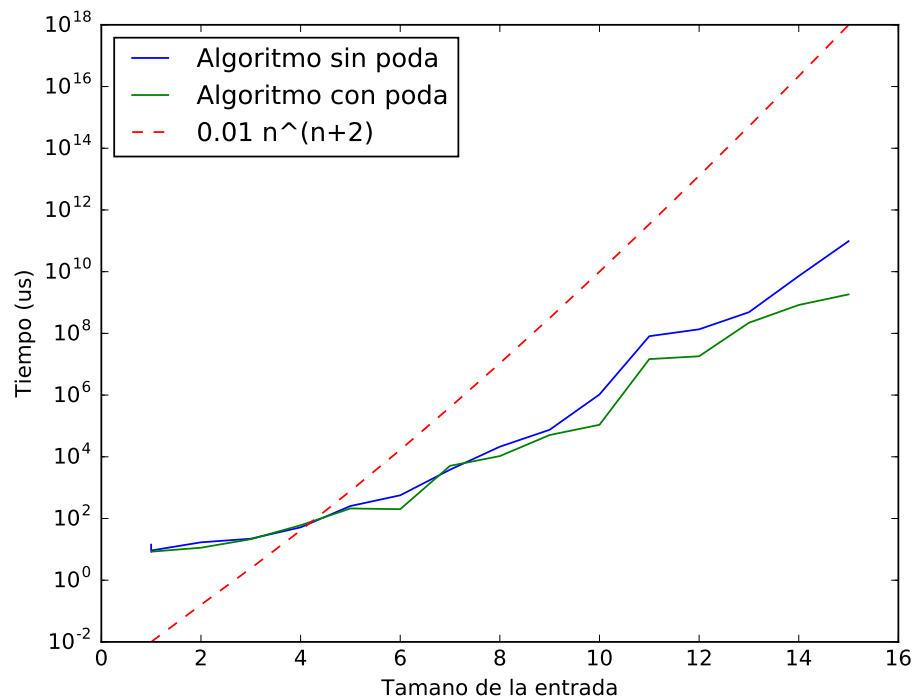


Figura 20: Tiempo que toma el algoritmo en μs para una entrada de tamaño n .

Como puede verse en la figura 20, el caso promedio es muy similar al peor caso. Esto se debe, a que lo más probable es que se necesiten $\frac{n}{2}$ rectas para cubrir a todos los puntos. Esto se prueba en el apéndice.

Por último, analicemos el mejor caso. El mejor caso es, obviamente, en el que se necesita una sola recta para cubrir a todos los puntos, y esta recta se encuentra en el primer intento. Como vimos antes, en este caso la complejidad del algoritmo es de $O(n)$. Veamos si esto se confirma experimentalmente.

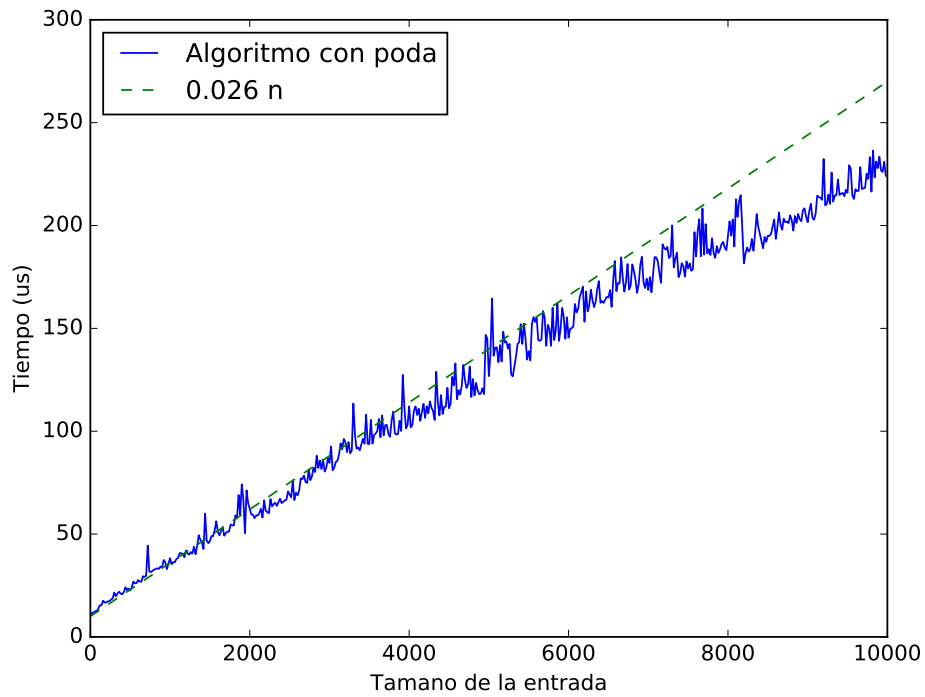


Figura 21: Tiempo que toma el algoritmo en μs para una entrada de tamaño n .

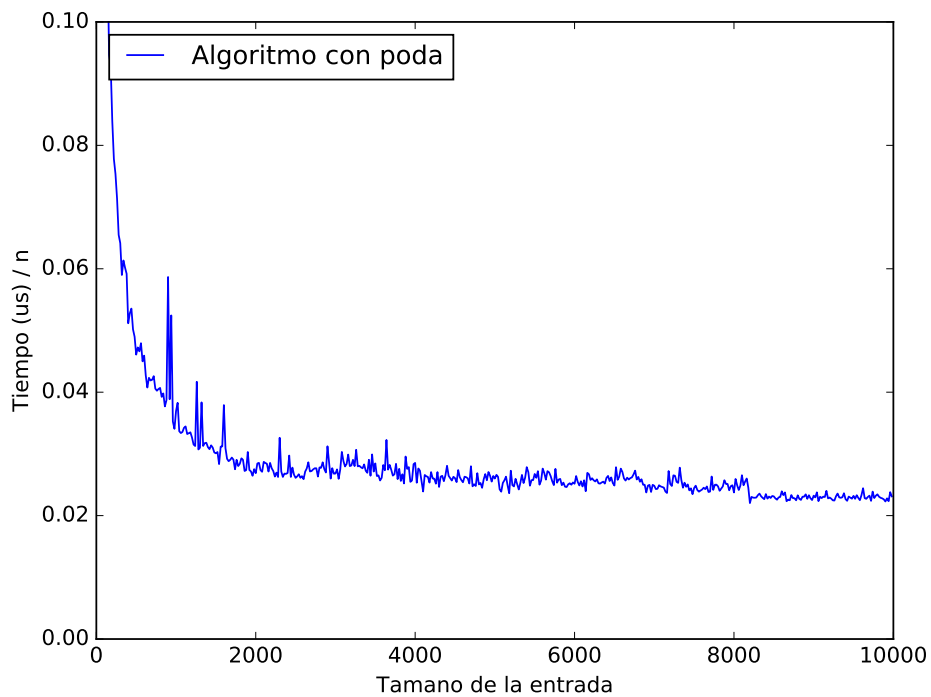


Figura 22: Tiempo que toma el algoritmo en μs para una entrada de tamaño n .

Efectivamente, se ve que la complejidad del algoritmo es de $O(n)$. La disminución del tiempo de ejecución alrededor de $n = 8200$ no pudo ser explicada por nosotros. Dado que 8192

es una potencia de 2, podemos inferir que tiene que ver con un tema de *cache* al almacenar los datos en memoria.

3.4.1. Método de experimentación

Para el peor caso, para asegurarnos que siempre se requirieran exactamente $\frac{n}{2}$ rectas para cubrir todos los puntos, tomamos n puntos sobre una circunferencia (específicamente, sobre la circunferencia de radio $\frac{n}{2}$ con centro en el (n, n)). Nótese que (por la definición de circunferencia) no hay 3 puntos en la misma recta, por lo tanto necesitaremos $\frac{n}{2}$ rectas para cubrir todos los puntos.

El caso promedio se genera de manera similar al problema anterior. Para cada n , elegimos n puntos al azar de la grilla $\{1, \dots, n^2\} \times \{1, \dots, n^2\}$.

Estos puntos eran elegidos al azar usando el mismo *seed* cada vez (para la instancia 1 usábamos 1 como seed, para la instancia 2, usábamos 2, etc.), de tal manera que los experimentos fueran reproducibles de una manera válida. La cantidad de instancias que creamos para cada n fue 40. Cada instancia fue ejecutada 20 veces, y el resultado final era el mínimo de todas las corridas. Luego, tomábamos la mediana de todas las instancias. Es decir, el resultado final es la mediana de los mínimos.

Finalmente, para el mejor caso, el caso de tamaño n estará formado por los puntos $\{(1, 1), (2, 2), \dots, (n, n)\}$, en ese orden, de tal manera que el backtracking tome a los puntos $(1, 1)$ y $(2, 2)$ en su primer intento, y ese intento sea el exitoso.

4. Apéndice

4.1. Demostración del Lema 3.1

Vamos a demostrar que $T(n) = F(n)$, si $n = 2k$ con $k \in \mathbb{N}$, por inducción en k .

Caso base: $k = 0 \implies n = 0$

$$T(0) = 1$$

Dado que las sumatorias y las productorias en las que el límite inferior es más grande que el superior se devuelve el elemento neutro para la suma y el producto, 0 y 1 respectivamente, tenemos que $F(0) = 1$. Entonces demostramos el caso base.

Paso inductivo: Supongamos que $T(n) = F(n)$. Veamos que también vale $T(n+2) = F(n+2)$

$$\begin{aligned} T(n+2) &= (n+2)^3 + (n+2)^2 T(n) \\ &= (n+2)^3 + (n+2)^2 F(n) \\ &= (n+2)^3 + (n+2)^2 \sum_{i=0}^{\frac{n}{2}-1} \left((n-2i) \prod_{j=0}^i (n-2j)^2 \right) + (n+2)^2 \prod_{i=0}^{\frac{n}{2}-1} (n-2i)^2 \quad (6) \\ &= (n+2)^3 + \sum_{i=0}^{\frac{n}{2}-1} \left((n-2i)(n+2)^2 \prod_{j=0}^i (n-2j)^2 \right) + (n+2)^2 \prod_{i=0}^{\frac{n}{2}-1} (n-2i)^2 \end{aligned}$$

Por otro lado tenemos

$$F(n+2) = \sum_{i=0}^{\frac{n}{2}} \left((n+2-2i) \prod_{j=0}^i (n+2-2j)^2 \right) + \prod_{i=0}^{\frac{n}{2}} (n+2-2i)^2$$

Ahora hagamos un par de observaciones:

$$\begin{aligned} (n+2)^2 \prod_{j=0}^i (n-2j)^2 &= (n+2)^2 \prod_{t=1}^{i+1} (n-2(t-1))^2 \\ &= (n+2)^2 \prod_{t=1}^{i+1} (n+2-2t)^2 \quad (7) \\ &= \prod_{t=0}^{i+1} (n+2-2t)^2 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} (n+2)^3 + \sum_{i=0}^{\frac{n}{2}-1} \left((n-2i) \prod_{t=0}^{i+1} (\dots) \right) &= (n+2)^3 + \sum_{r=1}^{\frac{n}{2}} \left((n-2(r-1)) \prod_{t=0}^r (\dots) \right) \\ &= (n+2)^3 + \sum_{r=1}^{\frac{n}{2}} \left((n+2-2r) \prod_{t=0}^r (\dots) \right) \quad (8) \\ &= \sum_{r=0}^{\frac{n}{2}} \left((n+2-2r) \prod_{t=0}^r (\dots) \right) \end{aligned}$$

Notar que la igualdad 7 puede instanciarse para $i = \frac{n}{2} - 1$. Aplicando las igualdades 7 (dos veces) y 8 sobre la ecuación 6, llegamos a que $T(n+2) = F(n+2)$. \square

4.2. Kamehameha: el caso promedio se parece al peor caso

Formalicemos que queremos decir con esto. Supongamos que los puntos de nuestro *input* provienen, al azar, del conjunto $\mathcal{X}_M = \{1, \dots, M\} \times \{1, \dots, M\}$. Lo que probaremos aquí es que si M es grande, entonces la probabilidad de que necesitemos $\frac{n}{2}$ rectas para cubrir todos los puntos (peor caso) es alta.

Primero, calculemos la cantidad de formas de elegir n puntos de ese conjunto:

$$|\{\text{formas de elegir } n \text{ puntos de } \mathcal{X}_M\}| = \binom{M^2}{n} = \frac{M^2(M^2-1)(M^2-2)(M^2-3)\dots(M^2-n+1)}{n!}$$

Por otro lado, contemos las configuraciones en las que necesitamos menos de $\frac{n}{2}$ semirrectas para cubrir todos los puntos. Estas configuraciones obviamente están incluidas (de hecho son iguales) a las configuraciones en las que hay (al menos) 3 puntos alineados.

$$|\{\text{formas de elegir } n \text{ puntos de } \mathcal{X}_M \text{ tal que haya 3 alineados}\}| \leq \frac{M^2(M^2-1)n(M^2-3)\dots(M^2-n+1)}{n!}$$

Esta fórmula vale porque $M^2(M^2-1)$ son las formas de elegir los primeros 2 puntos. Luego tengo, como máximo, n puntos que puedo elegir sobre la semirrecta formada por los primeros 2 puntos. Finalmente, elijo los $n-3$ puntos restantes como quiera. Divido por $n!$ para eliminar las permutaciones.

Ahora, calculemos la probabilidad de que, dada una configuración al azar, esta requiera menos de $\frac{n}{2}$ semirrectas para cubrir todos los puntos. Llamaremos a esta probabilidad p .

$$p \leq \frac{|\{\text{formas de elegir } n \text{ puntos de } \mathcal{X}_M \text{ tal que haya 3 alineados}\}|}{|\{\text{formas de elegir } n \text{ puntos de } \mathcal{X}_M\}|} \leq \frac{n}{M^2-2}$$

Entonces, si tomamos los puntos sobre \mathbb{N}^2 , como el problema indica y queremos calcular la probabilidad p , basta con hacer tender M a ∞ , que se ve claramente que tiende a 0.

Más aún, en nuestros casos experimentales, elegimos $M = n^2$, por lo tanto queda que

$$p \leq \frac{n}{n^2-2} \rightarrow 0$$

Confirmando formalmente lo observado experimentalmente.

4.3. Partes relevantes del código

4.3.1. kaioken1.cpp

```

1 void generarpeleas(int n, int pactual, int inicio,
2                   vector<vector<int>>> &matrizpeleas){
3     if (n == 1) {
4         // El caso n = 1 es trivial.
5         matrizpeleas[pactual][inicio] = 1;
6     } else if (n == 2) {
7         // El caso n = 2 es trivial.
8         matrizpeleas[pactual][inicio] = 1;
9         matrizpeleas[pactual][inicio+1] = 2;
10    } else {
11        // Nos aseguramos de que las dos partes peleen entre si.
12        for (int j=0; j< n; j++) {
13            if (j < n/2) {
14                matrizpeleas[pactual][inicio + j] = 1;
15            } else {
16                matrizpeleas[pactual][inicio + j] = 2;
17            }
18        }
19        // Resolvemos el subproblema para cada mitad.
20        generarpeleas(n / 2, pactual+1, inicio, matrizpeleas);
21        generarpeleas((n + 1) / 2, pactual+1, n/2 + inicio, matrizpeleas);
22    }
23 }
24
25 void kaioken (int n){
26     int cpeleas = ceil(log2(n));
27     cout << cpeleas << endl;
28
29     if (n == 1) {
30         // Si hay 1 solo guerrero, el problema ya esta resuelto.
31         return;
32     } else if (n == 2) {
33         cout << 1 << " " << 2 << endl;
34     } else {
35         vector<vector<int>>> matrizpeleas(cpeleas, vector<int>(n,1));
36         int pactual = 0;
37         for (int i = 0; i < n; i++) {
38             if (i < n/2) {
39                 matrizpeleas[pactual][i] = 1;
40             } else {
41                 matrizpeleas[pactual][i] = 2;
42             }
43         }
44
45         generarpeleas(n / 2, pactual+1, 0, matrizpeleas);
46         generarpeleas((n + 1) / 2, pactual+1, n/2, matrizpeleas);
47
48         // Imprimo la matriz
49         for (int i = 0; i < cpeleas; i++) {
50             for (int j = 0; j < n; j++) {
51                 cout << matrizpeleas[i][j];
52                 if (j != n-1) cout << " ";
53             }

```

```

54     cout << endl;
55 }
56 }
57 }

```

4.3.2. genkidama2.cpp

```

1 vector<int> solve(vector<pair<int, int>> puntos, int t) {
2     int n = puntos.size();
3     int i = 0; // a quien le disparo
4     int j = 0; // primero a matar
5     vector<int> res;
6     while (j < n) {
7         i = j;
8         // Elijo al ultimo el elemento que sirve para abarcar todos hasta el primero
9
10        while (i < n - 1 &&
11               puntos[i+1].first + t >= puntos[j].first) {
12            i++;
13        }
14        res.push_back(i + 1);
15        i++;
16        j = i;
17        // Avanzo todos los elementos que abarcamos.
18        while (j < n && puntos[j].second <= puntos[i-1].second + t) {
19            j++;
20        }
21    }
22    return res;
23 }

```

4.3.3. kamehameha3.cpp

```

1 int mejor;
2 vector<vector<int>> mejor_sol;
3 std::vector<pair<int, int>> puntos;
4 int n;
5
6 void backtracking(Tablero t, int s) {
7     if(s >= mejor)
8         return; // El subarbol no es aceptable.
9     else if(t.Solucionado()) {
10        mejor = s;
11        mejor_sol = t.Solucion();
12    } else {
13        // Elegimos un vivo.
14        for (int i = 0; i < n; i++) {
15            if (t.EstaVivo(i)) {
16                if (t.Vivos() == 1) {
17                    vector<int> derrotados;
18                    derrotados.push_back(i);
19                    t.Matar(derrotados);
20                    backtracking(t, s+1);
21                    break;
22                }
23            }
24        }
25    }
26 }

```

```

22     }
23     // Elegimos otro vivo.
24     for (int j = 0; j < n; j++) {
25         if (j != i && t.EstaVivo(j)) {
26             Tablero.sucesor(t);
27             std::vector<int> derrotados;
28             derrotados.push_back(i);
29             derrotados.push_back(j);
30             derrotados.reserve(n);
31             double x_i = puntos[i].first;
32             double y_i = puntos[i].second;
33             double x_j = puntos[j].first;
34             double y_j = puntos[j].second;
35             // Eliminamos todos los elementos que pertenecen a esa semirrecta.
36             for (int k = 0; k < n; k++) {
37                 if (k != i && k != j && t.EstaVivo(k)) {
38                     double x_k = puntos[k].first;
39                     double y_k = puntos[k].second;
40                     if (x_i != x_j && y_i != y_j) {
41                         double cociente_x = (x_k - x_i) / (x_j - x_i);
42                         double cociente_y = (y_k - y_i) / (y_j - y_i);
43                         if (cociente_x == cociente_y &&
44                             mismo_cuadrante(puntos[i], puntos[j], puntos[k]))
45                             derrotados.push_back(k);
46                     } else {
47                         bool al_vertical = (x_k == x_i && x_k == x_j);
48                         bool al_horizontal = (y_k == y_i && y_k == y_j);
49                         if ((al_vertical || al_horizontal) &&
50                             mismo_cuadrante(puntos[i], puntos[j], puntos[k]))
51                             derrotados.push_back(k);
52                     }
53                 }
54             }
55             // Eliminamos de la lista a los elementos cubiertos por la
56             // semirrecta, y llamamos a la funcion recursivamente para cubrir al
57             // resto de los puntos.
58             sucesor.Matar(derrotados);
59             backtracking(sucesor, s+1);
60             // Si el mejor = s+1 no vale la pena seguir iterando, porque
61             // cualquier solucion que encontremos va a ser a lo sumo tan buena
62             // como la que tenemos.
63             if (mejor == s+1) return;
64         }
65     }

```