

ALGORYTMY I STRUKTURY DANYCH

IHUWr.

0. (0pkt) Przeczytaj notatkę do wykładu o algorytmach zachłannych.
1. (1pkt) Przeprowadź dowód poprawności algorytmu Kruskala, który przyrównuje ciąg krawędzi drzewa wybranych przez algorytm Kruskala z ciągiem krawędzi minimalnego drzewa spinającego (otrzymanego przez jakiś algorytm optymalny). W dowodzie nie powołuj się na własności typu *cut property* czy *cycle property*.
2. (1pkt) Danych jest n odcinków $I_j = \langle p_j, k_j \rangle$, leżących na osi OX, $j = 1, \dots, n$. Ułóż algorytm znajdujący zbiór $S \subseteq \{I_1, \dots, I_n\}$, nieprzecinających się odcinków, o największej mocy.
3. (1,5pkt) Rozważ wersję problemu wydawania reszty, w którym i -ty nominal ma wartość równą i -tej liczbie Fibonacciego ($i = 1, 2, \dots$). Ułóż algorytm, który, wydając resztę, używa co najwyżej jednej monety każdego nominalu. Czy taki algorytm jest w stanie wydać każdą kwotę? Czy liczba monet wydana przez Twój algorytm jest zawsze optymalna (tj. minimalna)?
4. (2pkt) Masz początkowo do dyspozycji m monet o nominale 1 i nieskończoną liczbę monet o nominale 100. W kolejnych n dniach masz zrobić zakupy w ulubionym sklepie (w i -tym dniu zakup o wartości c_i). Jeśli w i -tym dniu nie odliczysz dokładnej kwoty (tj. c_i), kasa wyda Ci dokładną wartość reszty, używając minimalnej ilości monet (kasa także używa jedynie monet o nominalach 1 i 100), a Twoja "atrakcyjność klienta" zostanie zmniejszona o wartość $x \cdot w_i$, gdzie x jest liczbą monet wydanych przez kasę a w_i jest współczynnikiem używanych przez sklep w i -tym dniu.
- Ułóż algorytm obliczający o ile co najmniej zmniejszy się Twoja atrakcyjność klienta po dokonaniu wszystkich zakupów. Możesz przyjąć, że c_i oraz w_i są liczbami naturalnymi nie większymi od n .
5. (1,5pkt) Ułóż algorytm, który dla danego grafu $G = (V, E)$ oraz liczby naturalnej k znajdzie możliwie największy podzbiór $V' \subseteq V$, taki, że dla każdego wierzchołka $v \in V'$ zachodzi:
- $$|\{u \in V' : \{v, u\} \in E\}| \geq k \text{ oraz } |\{u \in V' : \{v, u\} \notin E\}| \geq k.$$
6. (1,5pkt) Ułóż algorytm, który dla danego n -wierzchołkowego drzewa i liczby k , pokoloruje jak najwięcej wierzchołków tak, by na każdej ścieżce prostej było nie więcej niż k pokolorowanych wierzchołków.
7. (2pkt) Niech $T = (V, E)$ będzie drzewem a $P(u, v)$ niech oznacza ścieżkę w T (rozumianą jako zbiór krawędzi) łączącą wierzchołki u i v .
- Ułóż algorytm, który dla drzewa T znajduje trzy wierzchołki a, b, c , dla których zbiór $\{e \in E : e \in P(a, b) \cup P(a, c) \cup P(b, c)\}$ jest maksymalnie duży.
8. (2pkt) Operacja $swap(i, j)$ na permutacji powoduje przestawienie elementów znajdujących się na pozycjach i oraz j . Koszt takiej operacji określamy na $|i - j|$. Kosztem ciągu operacji $swap$ jest suma kosztów poszczególnych operacji.
- Ułóż algorytm, który dla danych π oraz σ - permutacji liczb $\{1, 2, \dots, n\}$, znajdzie ciąg operacji $swap$ o najmniejszym koszcie, który przekształca permutację π w permutację σ .
9. (1pkt) Na wykładzie przedstawiono zachłanny algorytm dla problemu *Pokrycia zbioru*, znajdujący rozwiązania, które są co najwyżej $\log n$ razy gorsze od rozwiązania optymalnego.
- Pokaż, że istnieją dane, dla których rozwiązania znajdowane przez ten algorytm są blisko $\log n$ gorsze od rozwiązań optymalnych.

10. (**Z** 2pkt) *Wariancją* wag krawędzi grafu $G = (V, E; w)$ nazywamy wielkość

$$s(G) = \frac{1}{|E|} \sum_{e \in E} (w(e) - \bar{w})^2$$

gdzie \bar{w} jest średnią wag krawędzi (a więc \bar{w} jest równe $\frac{1}{|E|} \sum_{e \in E} w(e)$).

Ułóż algorytm, który dla zadanego grafu znajduje drzewo spinające T o minimalnej wartości $s(T)$.

UWAGA: Nawet rozwiązania o dużej złożoności (zwykle nie akceptowalnej na AiSD) mogą okazać się interesujące. Upředzając Wasze pytania: rozwiązania o złożoności wykładniczej nie będą interesujące:-)