

Πανεπιστήμιο Πατρών

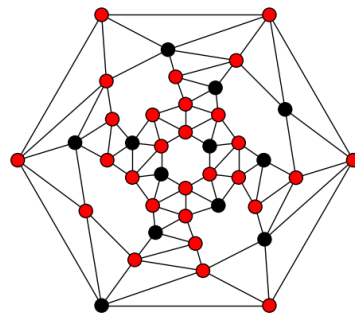
Τμήμα Ηλεκτρολόγων Μηχανικών και Τεχνολογίας  
Υπολογιστών

Τελική εργασία

---

## Vertex Cover Problem

---



Δημήτριος Δήμου

June 6, 2016

# Contents

<b>1</b>	<b>Set cover problems</b>	<b>1</b>
1.1	Διατύπωση	1
	Απλή διατύπωση	1
	Με συνάρτηση κόστους	1
	Πρόβλημα απόφασης	1
	Παράδειγμα	1
1.2	NP-πληρότητα	2
1.3	Λύσεις	2
	1.3.1 Πρόβλημα ακέραιου προγραμματισμού	2
	1.3.2 Άπληστος αλγόριθμος	3
1.4	Hitting set	3
1.5	Εφαρμογές	3
<b>2</b>	<b>Vertex cover problem</b>	<b>5</b>
2.1	Διατύπωση	5
2.2	NP-πληρότητα	5
2.3	Λύσεις	6
	2.3.1 Πρόβλημα ακέραιου προγραμματισμού	6
	Χαλάρωση	6
	Integrality gap	6
	Half-integrality	7
	2.3.2 Προσεγγιστικοί αλγόριθμοι	7
<b>3</b>	<b>Ειδικές περιπτώσεις</b>	<b>9</b>
3.1	Bigraphs	9
	3.1.1 Εισαγωγικές έννοιες	9
	3.1.2 Θεώρημα Konig	9
	3.1.3 Απόδειξη	10
	3.1.4 Συμπεράσματα	10
3.2	Tree graphs	10
	3.2.1 Εισαγωγικές έννοιες	10
	3.2.2 Αλγόριθμος	10
3.3	Hypergraphs	10
	3.3.1 Εισαγωγικές έννοιες	10
3.4	Δυικά προβλήματα	11
	3.4.1 Clique	11
	3.4.2 Independent set	11
<b>4</b>	<b>Εφαρμογες</b>	<b>12</b>

# List of Figures

1.1	Set cover example . . . . .	2
1.2	Minimum set cover example . . . . .	2
2.1	Vertex cover . . . . .	5
2.2	Minimum vertex cover . . . . .	5
3.1	Matching example . . . . .	9
3.2	Maximum matching example . . . . .	9
3.3	Maximum matching - minimum vertex cover example . . . . .	10

# Chapter 1

## Set cover problems

Το set cover problem είναι ένα κλασικό πρόβλημα στον τομέα της συνδυαστικής βελτιστοποίησης και της θεωρίας υπολογιστών, η μελέτη του οποίου έχει οδηγήσει στην ανάπτυξη θεμελιωδών τεχνικών στο πεδίο των προσεγγιστικών αλγορίθμων. Λόγω της γενικής του διατύπωσης βρίσκει εφαρμογές σε μια ευρεία γκάμα προβλημάτων.

### 1.1 Διατύπωση

Το πρόβλημα μπορεί να διατυπωθεί με διάφορους τρόπους, είτε ως πρόβλημα βελτιστοποίησης όπου ζητείται ο ελάχιστος αριθμός υποσυνόλων ή, αν έχει ανατεθεί συνάρτηση κόστους στα υποσύνολα, ζητείται το σύνολο με το ελάχιστο κόστος, είτε ως πρόβλημα απόφασης.

#### Απλή διατύπωση

Δεδομένου ενός σύμπαντος  $U$  αποτελούμενο από  $n$  στοιχεία κι ενός συνόλου από υποσύνολα του  $U$ ,  $S = \{S_1, \dots, S_k\}$  τέτοια ώστε η ένωσή τους να είναι το σύνολο  $U$ , βρες το ελάχιστο υποσύνολο του  $S$  που καλύπτει όλα τα στοιχεία του  $U$ .

#### Με συνάρτηση κόστους

Δεδομένου ενός σύμπαντος  $U$  αποτελούμενο από  $n$  στοιχεία, μιας συλλογής από υποσύνολα του  $U$ ,  $S = S_1, \dots, S_k$ , και μίας συνάρτησης κόστους  $c : S \rightarrow \mathbb{Q}^+$ , βρες το υποσύνολο του  $S$  με το ελάχιστο κόστος που καλύπτει όλα τα στοιχεία του  $U$ .

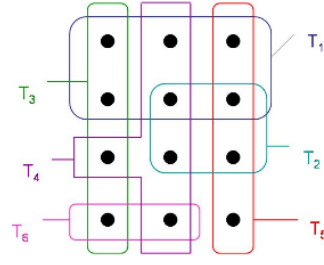
#### Πρόβλημα απόφασης

Δεδομένου ενός σύμπαντος  $U$  αποτελούμενο από  $n$  στοιχεία, μιας συλλογής από υποσύνολα του  $U$ ,  $S = S_1, \dots, S_k$ , και ενός ακεραίου  $k$ , αποφάσισε αν υπάρχει υποσύνολο του  $S$  με το πολύ  $k$  στοιχεία που καλύπτει όλα τα στοιχεία του  $U$ .

#### Παράδειγμα

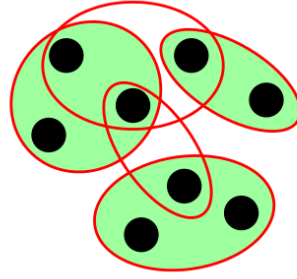
Έστω το σύμπαν  $U = \{1, 2, 3, 4, 5\}$  και η συλλογή από υποσύνολα του  $S = \{\{1, 2, 3\}, \{2, 4\}, \{3, 4\}, \{4, 5\}\}$ . Η ένωση των στοιχείων του  $S$  καλύπτει το  $U$ . Η ελάχιστη συλλογή υποσυνόλων του  $S$  που καλύπτει το  $U$  είναι τα :  $\{\{1, 2, 3\}, \{4, 5\}\}$ .

FIGURE 1.1: Set cover example



Το ελάχιστο set cover είναι το σύνολο  $S' = \{T_3, T_4, T_5\}$

FIGURE 1.2: Minimum set cover example



## 1.2 NP-πληρότητα

Το set cover decision problem είναι ένα από τα 21 NP-πλήρης προβλήματα του Karp που αποδείχθηκε ότι είναι NP-πλήρης το 1972. Αυτό σημαίνει ότι ανήκει στην κλάση NP δηλαδή δεδομένου ενός σύμπαντος  $U$ , μιας συλλογής  $S$  από υποσύνολα, ενός ακεραίου  $k$  και μίας λύσης  $S'$  η λύση αυτή μπορεί να επαληθευτεί σε πολυωνυμικό χρόνο όσον αφορά το μέγεθος των στοιχείων της εισόδου. Επίσης ανήκει και στην κλάση NP-hard. Αυτό οδήγησε στην ανάπτυξη προσεγγιστικών αλγορίθμων για την επίλυση του προβλήματος αυτού.

## 1.3 Λύσεις

### 1.3.1 Πρόβλημα ακέραιου προγραμματισμού

Το minimum set cover problem μπορεί να διατυπωθεί ως το ακόλουθο πρόβλημα ακέραιου προγραμματισμού

$$\begin{aligned}
 & \min \left\{ \sum_{S \in \mathcal{S}} x_S \right\} \\
 & \text{subject to} \\
 & \sum_{S: e \in S} x_S \geq 1, \quad \forall e \in \mathcal{U} \\
 & x_S \in \{0, 1\}
 \end{aligned}$$

Επειδή το πρόβλημα ακέραιου προγραμματισμού είναι NP-hard χαλαρώνουμε τους περιορισμούς του προβλήματος για το  $x_S$  και το ανάγουμε σε πρόβλημα γραμμικού προγραμματισμού το οποίο λύνεται σε πολυωνυμικό χρόνο. Έτσι καταλήγουμε στο πρόβλημα:

$$\begin{aligned} \min \{ & \sum_{S \in \mathcal{S}} x_S \} \\ \text{subject to} & \\ & \sum_{S: e \in S} x_S \geq 1, \quad \forall e \in \mathcal{U} \\ & x_S \in [0, 1] \end{aligned}$$

Επειδή το integrality gap αυτού του προβλήματος είναι το πολύ  $\log n$  η χαλάρωση του δίνει factor- $\log n$  προσεγγιστικό αλγόριθμο. Αν κάθε στοιχείο εμφανίζεται το πολύ σε  $F$  τότε μπορεί να βρεθεί λύση σε πολυωνυμικό χρόνο η οποία προσεγγίζει το βέλτιστο με παράγοντα  $F$  χρησιμοποιώντας το πρόβλημα γραμμικού προγραμματισμού.

### 1.3.2 Άπληστος αλγόριθμος

Υπάρχει και ένας άπληστος αλγόριθμος για προσέγγιση σε πολυωνυμικό χρόνο ο οποίος διαλέγει τα σύνολα με έναν μόνο κανόνα: σε κάθε στάδιο διαλέγει το σύνολο που περιέχει τον μεγαλύτερο αριθμό από ακάλυπτα στοιχεία.

Αλγόριθμος:

1.  $C \leftarrow \emptyset$
2. While  $C \neq \mathcal{U}$  do
  - (α') Find the set whose cost effectiveness is smallest, say  $S_i$ .  
 Let  $a = \frac{c(S_i)}{|S_i - C|}$ .  
 Pick  $S_i$  and  $\forall e \in S_i - C$ , set  $price(e) = a$ .
  - (β')  $C \leftarrow S_i \cup C$
3. Output  $C$

## 1.4 Hitting set

Το πρόβλημα set cover είναι ισοδύναμο με το πρόβλημα hitting set. Αν σε έναν διμερή γράφο το ένα σύνολο κόμβων  $\mathcal{U}$  αντιπροσωπεύει τα υποσύνολα  $\mathcal{S}$  του σύμπαντος, το άλλο σύνολο κόμβων  $\mathcal{V}$  αντιπροσωπεύει τα στοιχεία του σύμπαντος και οι ακμές αντιπροσωπεύουν την συμπερίληψη ενός στοιχείου σε ένα σύνολο τότε βρίσκουμε τον ελάχιστο αριθμό κόμβων του συνόλου  $\mathcal{U}$  που καλύπτει όλους τους κόμβους του συνόλου  $\mathcal{V}$ .

## 1.5 Εφαρμογές

IBM finds computer viruses (wikipedia) elements- 5000 known viruses sets- 9000 substrings of 20 or more consecutive bytes from viruses, not found in 'good' code A set cover of 180 was found. It suffices to search for these 180 substrings to verify the existence of known computer viruses. Another example: Consider General Motors

needs to buy a certain amount of varied supplies and there are suppliers that offer various deals for different combinations of materials (Supplier A: 2 tons of steel + 500 tiles for \$x; Supplier B: 1 ton of steel + 2000 tiles for \$y; etc.). You could use set covering to find the best way to get all the materials while minimizing cost

## Chapter 2

# Vertex cover problem

Το vertex cover ενός γράφου είναι ένα σύνολο κόμβων τέτοιο ώστε κάθε ακμή του γράφου είναι προσκείμενη σε τουλάχιστον ένα κόμβο του συνόλου αυτού. Το πρόβλημα εύρεσης του ελάχιστου vertex cover είναι κλασικό πρόβλημα στον τομέα της συνδυαστικής βελτιστοποίησης και της θεωρίας υπολογιστών και κλασικό παράδειγμα NP-hard προβλήματος βελτιστοποίησης.

## 2.1 Διατύπωση

Το vertex cover  $V'$  ενός μη κατευθυντικού γράφου  $G = (V, E)$  είναι ένα υποσύνολο του  $V$  τέτοιο ώστε:

$$\forall uv \in E \Rightarrow u \in V' \vee v \in V'$$

Ένα τέτοιο σύνολο λέμε ό τι καλύπτει τις ακμές του  $G$ . Το ελάχιστο vertex cover ενός γράφου  $G$  είναι το σύνολο  $V'$  με τον μικρότερο αριθμό στοιχείων.

FIGURE 2.1: Vertex cover

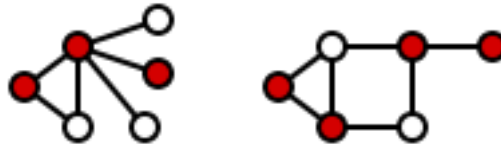
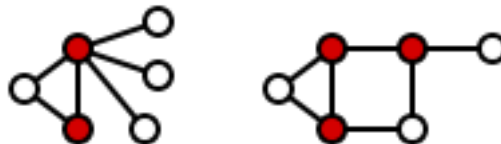


FIGURE 2.2: Minimum vertex cover



## 2.2 NP-πληρότητα

Στη γενική περίπτωση το πρόβλημα vertex cover είναι NP-πλήρης οπότε είναι απίθανο να βρεθεί ακριβής αλγοριθμική λύση σε πολυωνυμικό χρόνο εκτός και αν  $P = NP$ . Η NP-πληρότητα μπορεί να αποδειχθεί με υπαγωγή από το 3-SAT πρόβλημα ή από το Clique πρόβλημα. Σε ειδικές περιπτώσεις γράφων όμως μπορούν να βρεθούν πολυωνυμικοί αλγόριθμοι. Με εξαντλητική αναζήτηση το πρόβλημα μπορεί να λυθεί σε  $2^k n^{O(1)}$  χρόνο, όπου  $k$  το μέγεθος του συνόλου και  $n$  ο αριθμός των κόμβων, το οποίο κάνει το πρόβλημα fixed-parameter tractable.



Οπότε αν ενδιαφερόμαστε για μικρά  $k$  μπορούμε να επιλέξουμε αυτή τη μέθοδο και να έχουμε λύση σε πολυωνυμικό χρόνο.

## 2.3 Λύσεις

### 2.3.1 Πρόβλημα ακέραιου προγραμματισμού

Το minimum vertex cover problem μπορεί να διατυπωθεί ως το ακόλουθο πρόβλημα ακέραιου προγραμματισμού

$$\min \left\{ \sum_{v \in V} c(v)x_v \right\}$$

subject to

$$x_u + x_v \geq 1, \quad \forall (u, v) \in E$$

$$x_v \in \{0, 1\} \quad \forall v \in V$$

όπου  $c : V \rightarrow \mathbf{R}^+$  μια συνάρτηση κόστους για τους κόμβους του γράφου. Ο περιορισμός

$$x_v \in \{0, 1\} \quad \forall v \in V$$

σημαίνει ότι ένας κόμβος  $v$  είτε ανήκει στο σύνολο  $V'$  είτε όχι, ενώ ο περιορισμός

$$x_u + x_v \geq 1, \quad \forall (u, v) \in E$$

σημαίνει ότι για κάθε ακμή τουλάχιστον ένας κόμβος της πρέπει να ανήκει στο σύνολο  $V'$  και η συνάρτηση που θέλουμε να ελαχιστοποιήσουμε είναι το αθροισμά των βαρών των κόμβων που βρίσκονται στο σύνολο  $V'$  δηλαδή τα  $x_v$  εκείνα για τα οποία το  $x_v$  είναι 1.

### Χαλάρωση

Επειδή το πρόβλημα ακέραιου προγραμματισμού είναι NP-hard χαλαρώνουμε τους περιορισμούς του προβλήματος για το  $x_v$  και το ανάγουμε σε πρόβλημα γραμμικού προγραμματισμού το οποίο λύνεται σε πολυωνυμικό χρόνο. Έτσι καταλήγουμε στο πρόβλημα:

$$\min \left\{ \sum_{v \in V} c(v)x_v \right\}$$

subject to

$$x_u + x_v \geq 1, \quad \forall (u, v) \in E$$

$$x_v \in [0, 1], \quad \forall v \in V$$

### Integrality gap

Το integrality gap ενός προβλήματος γραμμικού προγραμματισμού που έχει προκύψει από τη χαλάρωση ενός προβλήματος ακέραιου προγραμματισμού ορίζεται το

$$\sup_I \frac{OPT(I)}{OPT_f(I)}$$

όπου  $OPT(I)$  είναι η βέλτιστη λύση του προβλήματος ακέραιου προγραμματισμού και  $OPT_f(I)$  είναι η βέλτιστη λύση του προβλήματος γραμμικού προγραμματισμού.

Το integrality gap του παραπάνω προβλήματος είναι 2 οπότε η χαλάρωση του δίνει έναν factor-2 προσεγγιστικό αλγόριθμο. Επίσης η γραμμική χαλάρωση του προβλήματος είναι half-integral, δηλαδή υπάρχει βέλτιστη λύση στην οποία  $x_v \in \{0, \frac{1}{2}, 1\}$

### Half-integrality

Το παραπάνω πρόβλημα ακέραιου προγραμματισμού έχει αλλή μια πολύ ενδιαερουσα ιδιότητα: κάθε εφικτή λύση που δεν είναι half-integral δηλαδή  $x_v \in \{0, \frac{1}{2}, 1\} \quad \forall x_v \in V'$  είναι κυτρός συνδυασμός δυό εφικτών λύσεων και άρα δεν είναι λύση ακραίου σημείου.

Απόδειξη:

Έστω το σύνολο των κόμβων για το οποίο η λύση  $x$  δεν είναι half-integral, χωρίζουμε αυτό το σύνολο :

$$V_+ = \left\{ v \mid \frac{1}{2} < x_v < 1 \right\}, \quad V_- = \left\{ v \mid 0 < x_v < \frac{1}{2} \right\}$$

Για κάποιο  $\varepsilon > 0$  ορίζουμε τις ακόλουθες λύσεις:

$$y_v = \begin{cases} x_v + \varepsilon, & x_v \in V_+ \\ x_v - \varepsilon, & x_v \in V_- \\ x_v, & \text{otherwise} \end{cases}$$

και

$$z_v = \begin{cases} x_v - \varepsilon, & x_v \in V_+ \\ x_v + \varepsilon, & x_v \in V_- \\ x_v, & \text{otherwise} \end{cases}$$

Έχουμε ότι  $V_+ \cup V_- \neq \emptyset$  οπότε το  $x$  είναι διάφορο του  $y$  και  $z$ , και για αρκετά μικρό  $\varepsilon$  έχουμε  $0 \leq y, z \leq 1$ . Επίσης ισχύει  $x = \frac{1}{2}(y + z)$ . Αν:

1.

$$x_v + x_u > 1 \implies \begin{cases} (x_i + x_j) - (y_i + y_j) \leq 2\varepsilon \\ (x_i + x_j) - (z_i + z_j) \leq 2\varepsilon \end{cases}$$

Και για αρκετά μικρό  $\varepsilon$  έχουμε

$$\begin{cases} y_i + y_j \geq 1 \\ z_i + z_j \geq 1 \end{cases}$$

2.

άρα η λύση  $x$  δεν είναι λύση ακραίου σημείου.

### 2.3.2 Προσεγγιστικοί αλγόριθμοι

Έχουν αναπτυχθεί πολλές παραλλαγές προσεγγιστικών αλγορίθμων που λύνουν το συγκεκριμένο πρόβλημα. Ο πιο απλός αλγόριθμος είναι factor-2 προσεγγιστικός

και αναπτύχθηκε ανεξάρτητα από τους Fanica Gavril και τον Μιχάλη Γιαννακάκη. Η γενική ιδέα είναι η εξής: σε κάθε επανάληψη διαλέγει μια ακμή και εισάγει και τα δύο άκρα  $(u, v)$  της στο vertex cover  $V'$ , και αφαιρεί από το σύνολο των ακμών κάθε ακμή που είναι προσκείμενη είτε στον κόμβο  $u$  είτε στον  $v$  μέχρι να μείνει το κενό σύνολο.

Αλγόριθμος:

1.  $V' \leftarrow \emptyset$
2.  $E' \leftarrow E$
3. While  $E' \neq \emptyset$  do
  - α') let  $(u, v)$  be an arbitrary edge of  $E'$
  - β')  $V' \leftarrow V' \cup \{u, v\}$
  - γ') remove from  $E'$  every edge incident on either  $u$  or  $v$
4. Output  $V'$

Ο αλγόριθμος αυτός τρέχει σε χρόνο  $O(|V|+|E|)$ . Όσον αφορά τον παράγοντα προσέγγισης του αλγορίθμου φαίνεται εύκολα ότι για το σύνολο των ακμών που επιλέγονται στο βήμα α') ισχύει

$$|V^*| \geq |A|$$

αφού το σύνολο δεν περιέχει προσκείμενες ακμές και επειδή το σύνολο  $V'$  που επιστρέφει ο αλγόριθμος περιέχει και τις δυο κορυφές των ακμών που επιλέγουμε

$$|V'| = 2|A|$$

οπότε

$$|V'| \leq 2|V^*|$$

Έχουν αναπτυχθεί και άλλοι προσεγγιστικοί αλγόριθμοι με καλύτερο παράγοντα προσέγγισης, όπως  $2 - \Theta\left(\frac{1}{\sqrt{\log |V|}}\right)$  αλλά δεν έχει βρεθεί καλύτερος αλγόριθμος σταθερού προσεγγιστικού παράγοντα. Το minimum vertex cover πρόβλημα είναι  $APX$ —πλήρης δηλαδή δεν μπορεί να προσεγγιστεί αυθαίρετα καλά αν δεν ισχύει  $P = NP$ . Οι Dinur και Safra απέδειξαν ότι το πρόβλημα δε μπορεί να προσεγγιστεί με παράγοντα μικρότερο του 1.3606 για έναν αρκετά μεγάλο γράφο αν δεν ισχύει  $P = NP$ , επίσης αν ισχύει η εικασία unique games τότε το πρόβλημα δεν μπορεί να προσεγγιστεί με σταθερό παράγοντα μικρότερο του 2.

## Chapter 3

# Ειδικές περιπτώσεις

Το πρόβλημα vertex cover παρόλο που είναι NP-πλήρης στη γενική περίπτωση σε κάποιες ειδικές περιπτώσεις γράφων είναι δυνατό να λυθεί σε πολυωνυμικό χρόνο. Παρακάτω παραθέτονται κάποιες από αυτές τις ειδικές περιπτώσεις και ορισμένες λύσεις και πορίσματα.

### 3.1 Bigraphs

#### 3.1.1 Εισαγωγικές έννοιες

1. Διμερές γράφοι:

Οι διμερείς γράφοι είναι ειδικές περιπτώσεις γράφων όπου οι κόμβοι τους μπορούν να χωριστούν σε δύο ανεξάρτητα σύνολα  $\mathcal{U}$  και  $\mathcal{V}$  έτσι ώστε κάθε ακμή να ενώνει ένα κόμβο του  $\mathcal{U}$  με έναν κόμβο του  $\mathcal{V}$ .

2. Matching:

Δεδομένου ενός γράφου  $G = (V, E)$  ονομάζουμε matching στον  $G$  ένα σύνολο μη γειτονικών ακμών, δηλαδή ακμές που δεν είναι προσκείμενες στον ίδιο κόμβο. Μέγιστο matching ονομάζουμε το σύνολο με τον μέγιστο αριθμό ακμών.

FIGURE 3.1: Matching example

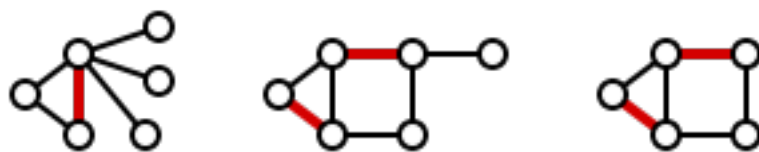
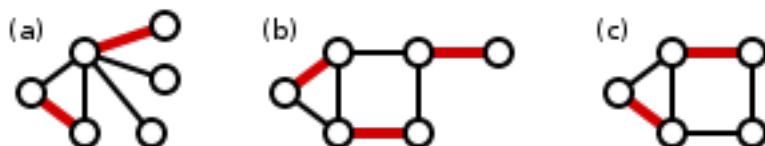


FIGURE 3.2: Maximum matching example



#### 3.1.2 Θεώρημα Konig

Σε αυτό το είδος γράφων βρίσκει εφαρμογή το θεώρημα του Konig το οποίο αναφέρει πως για κάθε διμερή γράφο  $G = (V, E)$  ισχύει  $\nu(G) = \tau(G)$  όπου  $\nu(G) :=$  maximum size of a matching in  $G$ ,  $\tau(G) :=$  minimum size of a vertex cover in  $G$ .

### 3.1.3 Απόδειξη

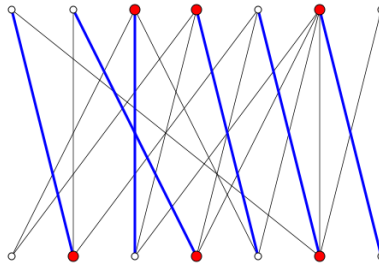
Έστω ένας διμερής γράφος  $G = (L, R, E)$  και ένα μέγιστο ταίριασμα  $M$ . Τότε επειδή κανένας κόμβος ενός vertex cover δεν μπορεί να καλύπτει περισσότερες από δύο ακμές του συνόλου  $M$  (διαφορετικά δεν θα ήταν ταίριασμα), ένα vertex cover μεγέθους  $|M|$  θα είναι το ελάχιστο vertex cover.

Για να δημιουργήσουμε ένα τέτοιο vertex cover, έστω  $U$  το σύνολο των μη ταιριασμένων κόμβων του  $L$ , και  $Z$  το σύνολο των ακμών που είτε είναι στο  $U$  είτε συνδέονται με αυτό μέσω εναλλακτικών μονοπατιών (alternating paths). Τότε το σύνολο  $V' = (L \setminus Z) \cup (R \cap Z)$  είναι ένα vertex cover.

### 3.1.4 Συμπεράσματα

Οπότε χρησιμοποιώντας τον αλγόριθμο Hopcroft-Karp, ο οποίος βρίσκει ένα μέγιστο ταίριασμα σε ένα διμερή γράφο σε χρόνο  $O(|E|\sqrt{|V|})$ , μπορούμε έπειτα να υπολογίσουμε το σύνολο  $V'$  αποδοτικά.

FIGURE 3.3: Maximum matching - minimum vertex cover example



## 3.2 Tree graphs

Για δένδρα υπάρχει ένας άπληστος αλγόριθμος που βρίσκει το ελάχιστο vertex cover σε πολυωνυμικό χρόνο.

### 3.2.1 Εισαγωγικές έννοιες

Ένα δένδρο είναι ένας μη κατευθυντικός γράφος  $G = (V, E)$  που είναι συνεκτικός και δεν έχει κύκλους.

### 3.2.2 Αλγόριθμος

Η βασική ιδέα του αλγορίθμου είναι η εξής: χρησιμοποιώντας την αναζήτηση πρώτα σε βάθος βρίσκουμε όλα τα φύλλα του δένδρου και έπειτα για κάθε φύλλο επιλέγουμε τον πατέρα του και για κάθε επιλέγουμε κάθε εσωτερικό κόμβο που τα παιδιά του δεν έχουν επιλεγεί μέχρι να μην υπάρχουν άλλοι κόμβοι να επιλεγούν.

## 3.3 Hypergraphs

### 3.3.1 Εισαγωγικές έννοιες

Υπεργράφος είναι μια γενίκευση του γράφου όπου μια ακμή μπορεί να συνδέσει περισσότερους από έναν κόμβους. Πιο αυστηρά ένας υπεργράφος  $H$  είναι ένα ζευγάρι  $H = (X, E)$  όπου  $X$  είναι ένα σύνολο του οποίου τα στοιχεία είναι οι

κόμβοι και  $E$  είναι ένα σύνολο αποτελούμενο από μη κενά υποσύνολα του  $X$  και ονομάζονται υπερακμές.

### 3.4 Δυσικά προβλήματα

#### 3.4.1 Clique

Ένα clique ενός μη κατευθυντικού γράφου  $G = (V, E)$  είναι ένα υποσύνολο των ακμών  $C \subseteq V$  τέτοιο ώστε όλοι οι κόμβοι του να είναι γειτονικοί ανά δύο.

Δεδομένου ενός μη κατευθυντικού γράφου  $G = (V, E)$  ορίζουμε το συμπλήρωμα του ως  $\bar{G} = (V, \bar{E})$  όπου  $\bar{E} = \{(u, v) : u, v \in V, u \neq v, (u, v) \notin E\}$ , τότε αν υπάρχει ένα clique  $C$  στον  $\bar{G}$  το  $V \setminus C$  είναι ένα vertex cover του  $G$ .

#### 3.4.2 Independent set

## **Chapter 4**

# **Εφαρμογες**