

# بە نام او طراحى الگوريتەم

٩٤/١/٢٥

+ كوتاھترين مسیرە

کم وزن ترین می

Dijkstra

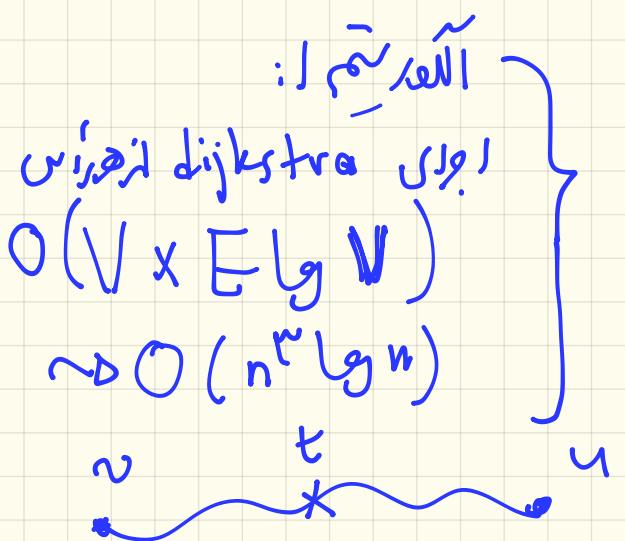
- یال منق

FU-NP 4 - دور مسق

Bellman-Ford 4 - دور مسق نادر

- کم وزن ترین می من فهرس راه ها

All pairs Shortest  
Paths



{i..i} میانی میانی کمترین مسافت:  $d^i_{[v,u]}$

A

i: v<sup>0</sup>

ردنی تور

$$d^0 = A \\ d^{i+1} \text{ and } d^i$$

$$d^{i+1}_{[v,u]} = \min \left\{ d^i_{[v,i+1]} + d^i_{[i+1,u]} \right. \\ \left. d^i_{[v,u]} \right\}$$

$d^n$ : مکمل

FW( $\omega$ )

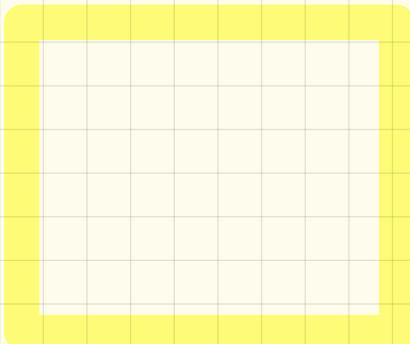
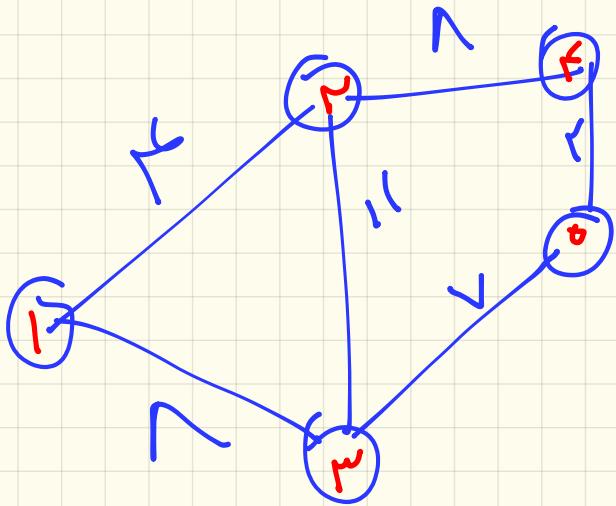
$d = \omega$

for  $k : 0 .. n - 1$

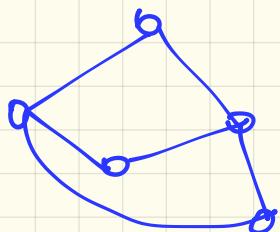
    for  $i : 0 .. n - 1$

        for  $j : 0 .. n - 1$

$$d[i, j] = \min(d[i, j], d[i, k] + d[k, j])$$



$$\sum_{v,u} d_{vu} = \sum_i c_{ji}$$



: also

$c_i$  : خوبی ناید کردن

که  $i$  تابور :  $k$  :

$$\max \sum_i c_i - \sum_{i=1}^k c_i$$

$$x^* = 0$$

for  $t : 0 \dots n-1$

$$\Delta FW(G_{t..n-1})$$

$$x = \sum d - c_0 \dots c_{t-1}$$

$$x^* = \max(v, w^*)$$

}  $O(n^t)$  : 081

$$A[v, u] :$$

$$: G \equiv -$$

?  $w_{ju} \approx w_{ij}$   $j \in \{0, 1\}$

بە نام او  
طراحى الگوريتەم

٩٤/١/٣٠

+ درخت فراگير كمينه

درخت خالی رکمینه:

۱- هر چه قسم همراه با درخت خالی

۲- خوبینه کمینه

الگوریتم پوشخانه:

هر رنده و نهاد انتخابی کنیم

$\ominus \oplus$  حذف شیخین کنیم  $\ominus \oplus$

X الگوریتم ریاضی

هر رأس  $v$ :

$T_v =$  درخت کمینه خوبینه می باشد

جبان = کمینه  $T_v$  ها

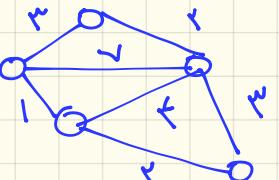
الگوریتم دھرانی

پر و این انتخابی کنیم  $(\ominus \oplus)$

درخت خالی رکمینه در  $G - v$

$T + G - v$  (یا کمینه  $T$ )

جبان = (یا کمینه  $T$ )



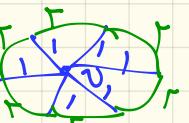
Kruskal

$\forall \exists$

ح ۳: اضافه کردن شایستگی کمینه را برای ایجاد

ح ۴: اضافه کردن شایستگی کمال با جایگزینی

$\ominus \oplus$  Prim



# به نام او

## طراحی الگوریتم

۹۴/۲/۱

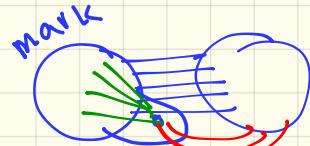
+ پیاده سازی درخت کمینه

Prim(G, v)

mark  $\leftarrow 0$   
mark[v]  $\leftarrow \text{true}$

for i  $\leftarrow 0$  to n-1  $\rightarrow O(n^m)$   
 $x \leftarrow \infty$   
for u in V  
if mark[u]  
for s in V  
if !mark[s]  
if  $w[u][s] < x$   
 $x \leftarrow w[u][s]$   
 $v' \leftarrow s$   
 $u' \leftarrow u$   
mark[v']  $\leftarrow \text{true}$   
print ( $u' \rightarrow v'$ )

for u in  $\{v \mid v \in V$   
d.insert( $(w(u, v), u, v)$ )



while ! d.empty() {  
( $w', v', u'$ )  $\leftarrow d.pop()$   $\rightarrow O(E \lg V)$   
if !mark[v']  
mark[v']  $\leftarrow \text{true}$   
for u  $\{v \mid v \in V$   
d.insert( $(w(u, v'), u, v')$ )

$\underline{w}, \underline{v}, \underline{u} \in O(V^m)$   
 $\underline{w}, \underline{v}, \underline{u} \in O(V^m)$   
 $\underline{w}, \underline{v}, \underline{u} \in O(V^m)$

به نام او  
طراحی الگوریتم

٩٤/٢/٦

+



پریم: Prim

$$O(E \lg V)$$

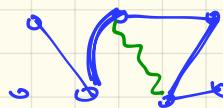
$$O(V^2)$$

$$O(E + V \lg V)$$

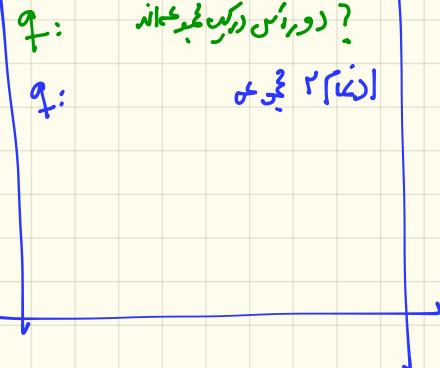
کروکسکال: Kruskal

$$O(E \lg E) = O(E \lg V)$$

$$O(E \lg E + E \lg^* V)$$

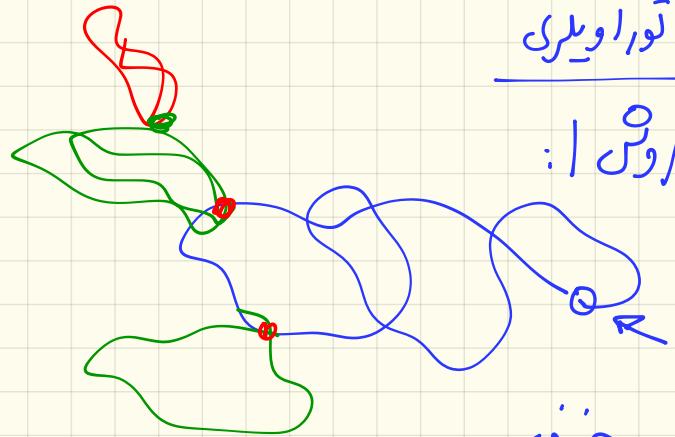


- درخت زنایلر مکنه MST



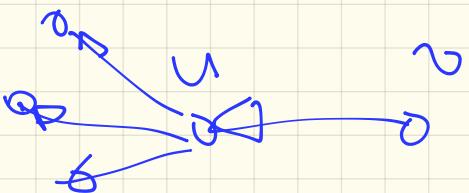
تو اویلری

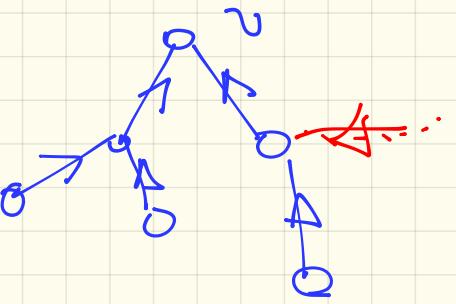
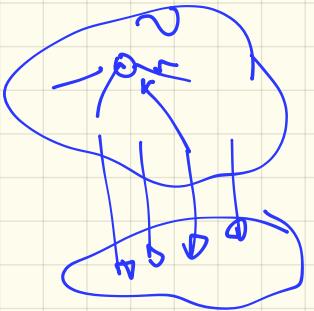
: چوپانی



چون

کوچکی دارد





الله ربكم ربكم ربكم ربكم

دین خلایل زندگی

حکم روحیات

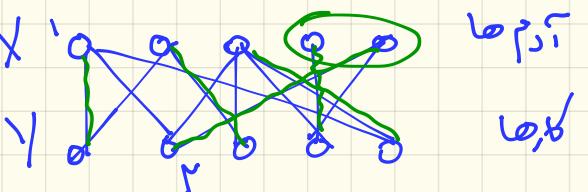
لر و از درخت بالا میم

بـه نـام او  
طـراـحـى الـگـورـيـتـم

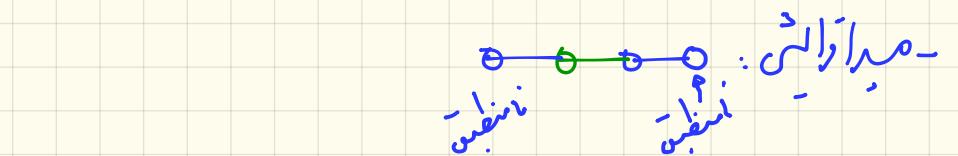
٩٤/٢/٨

+

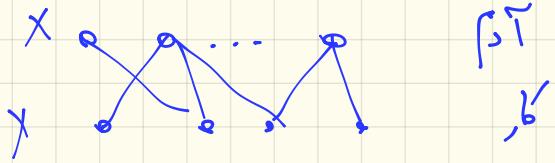
لَطَابِق بُشْرَيَّة : يُسْتَرِينَ تَعَارِدَ آدَمَ رَأْبَ طَرْفَيْتَ بِدَهْم  
 -هَادِيَه بَنَّتَه  
 -بُشْرَيَّه } ; M



نَهْرِ مَلَازِم، مَلَازِمِ رَاهِيَه بَحْرَ لَطَابِقَ كَاعِل : (فَصِيهَه حَال)  
 لَوَالَّهُ خَرَفَتَكُور : الْعَرَسِمِ بَرَاهِي...  
 اَهَهُ بَزْمٌ نَهْرِ مَطْقَنَه  
 اَهَهُ بَزْمٌ نَهْرِ مَطْقَنَه



مِيرَ اَوَارِيْنِ نَاهِيْنَ <=> لَطَابِق بُشْرَيَّه



گزینه  
کار

بترین  
قرارداد!

بە نام او  
طراحى الگوريتيم

٩٤/٢/١٣

+

G [i:j]

mark

umatch[ $\infty$ ]  $\leftarrow -1$

mdfs( $v$ )

```
if  $v == -1$  return true  
if mark[v] return false  
mark[v]  $\leftarrow$  true  
for  $u \in V \setminus \{v\}$   
if (mdfs(umatch[u]))  
    umatch[u] = v  
return true
```

return false

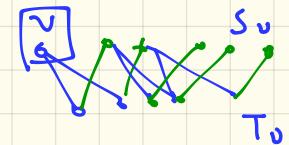
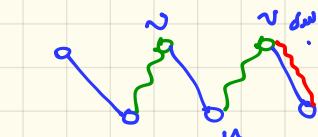
```
for  $v \in V \setminus \{i\}$   
mark[ $\infty$ ] = false  
mdfs(v)
```

$S \subseteq V \setminus \{V_i\}$   
 $|N(S)| < |S|$

$O(EV)$



لطفاً



①

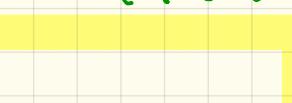
لطفاً

②



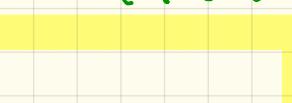
نُوكِي

③

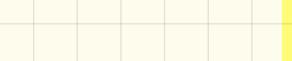


و

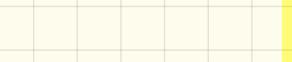
④



و

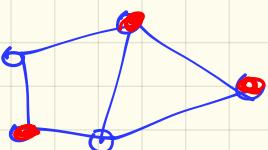
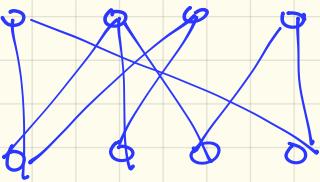


و

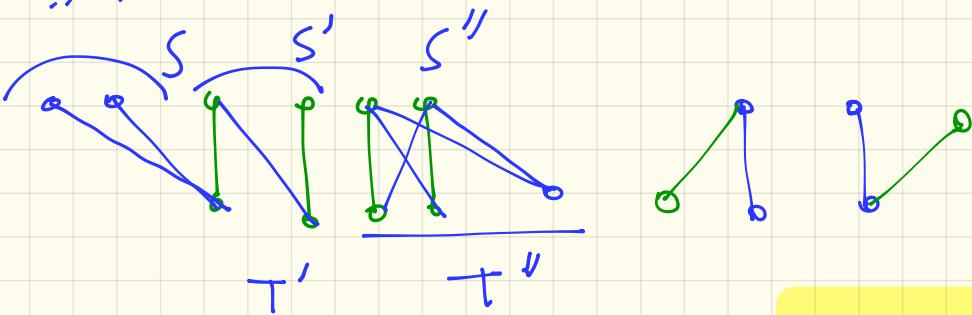


و

پوشش راهی  
سرافر اینجھے



| پوشش راس کوئنڈا | = | پوشش راس کوئنڈا |



# به نام او طراحی الگوریتم

٩٤/٢/٢٠

+تبديل فوريه سريع

نحوه ملحوظ  
نحوه ملحوظ

- نظریه  
-

~~نحوه ملحوظ~~

نحوه ملحوظ

$$x_0, \dots, x_n \rightarrow y_0, \dots, y_n \xrightarrow{n} P \quad z_0, \dots, z_n \xrightarrow{n} Q$$

$$\pi_{i \neq j} \frac{x_i - x_j}{x_j - x_i} = p_j \quad \sum_{j=0}^n y_j p_j$$

$$P(x) = a_n x^n + \dots + a_0$$

$$Q_n(x) = b_n x^n + \dots + b_0$$

$$P \cdot Q_n(x) = c_{rn} x^r + \dots + c_0$$

$$c_i = \sum_{j=0}^i a_j b_{i-j}$$

O(n<sup>r</sup>)

x\_{n+1}, \dots, x\_r

(x\_0, \dots, x\_n), (y\_0, z\_0, \dots, y\_r, z\_r)

مقدمة في حساب التفاضل والتكامل (جامعة الملك عبد الله)

$$\begin{bmatrix} 1 & x_1 & x_1^2 & \dots & x_1^{m-1} \\ 1 & x_r & x_r^2 & \dots & x_r^{m-1} \\ \vdots & x_m & x_m^2 & \dots & x_m^{m-1} \end{bmatrix} \begin{bmatrix} a_0 \\ a_1 \\ \vdots \\ a_{m-1} \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} y_1 \\ y_r \\ \vdots \\ y_m \end{bmatrix}$$

$$x_1 = x_1^r \quad 1 \quad x_1^r \quad x_1^k \quad \dots \quad x_1^{rn} \quad x_1^{rn+1} \quad \dots \quad x_1^{rn+r}$$

$$x_k = -x_1$$

$$P(x) = a_0 + a_1 x + \dots + a_{rn-1} x^{rn-1}$$

$$= P_0(x) + x P_0'(x)$$

$$P(-x) = P_0(x) - x P_0'(x)$$

$$a_0 + a_1 x^r + a_2 x^{rk} + \dots + a_{rn-r} x^{rn-r}$$

$$a_0 + a_1 x^r + a_2 x^{rk} + \dots + a_{rn-r} x^{rn-r}$$

$$\dots + n \underbrace{P_0(x^n)}_{\text{Nichtlin.}} + n \underbrace{P_1(x^n)}_{\text{Nichtlin.}}$$

$$\begin{bmatrix} 1 & x_1 & \dots & x_1^{n-1} \\ \vdots & x_n & \dots & x_n^{n-1} \\ 1 & (-x_1) & \dots & (-x_1)^{n-1} \\ \vdots & & & \\ 1 & (-x_n) & \dots & (-x_n)^{n-1} \end{bmatrix}$$

$$P(x) = \underbrace{P_0(x^r)}_{n-r \text{ Fakt.}} + x \underbrace{P_1(x^r)}_{n-r \text{ Fakt.}}$$

$$x_1^r, \dots, x_n^r \quad x_{n+1} = ix_1$$

$$x_i = \omega^i \quad : \text{reell f\"ur } \underbrace{\omega}_{\text{real}}, \omega$$

يُعَدُّ

مُنْجَلِّ

$$\omega = e^{\frac{i\pi j}{n}}$$

$$1 \notin \left\{ \omega^1, \dots, \omega^{n-1} \right\} \quad \omega^n = \omega^0 = 1$$

$$x_i = \omega_k^i$$

$$(x_i)^r = (x_{i+r})^k$$

$$x_i^r = (x_{i+r})^k$$

$$= x + rx^2 + rx^3 + rx^4 + rx^5 + rx^6 + Vx^7$$

$$P_{a_0, \dots, a_n}(x_0, \dots, x_n)$$

$$P_{0,1, \dots, V}(1, w, \dots, w^V)$$

مثلاً  $\sum_{k=0}^{n-1} w^k$

$$= P_{0,1, \dots, V}(1, w^r, w^{\frac{r}{2}}, w^{\frac{r}{4}}) + w P_{1, r, 0, V}(1, w^r, w^{\frac{r}{2}}, w^{\frac{r}{4}})$$

$$\begin{bmatrix} 1 & 1 & \dots & 1 \\ 1 & w & \dots & w^{n-1} \\ \vdots & & & \\ 1 & w^{n-1} & w^{r(n-1)} & \dots & w^{(n-1)r} \end{bmatrix} \begin{bmatrix} a_0 \\ \vdots \\ a_{n-1} \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} b_0 \\ \vdots \\ b_{n-1} \end{bmatrix}$$

$\Rightarrow \mathcal{V}(w)$

(FFT) فورييه

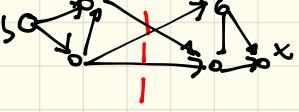
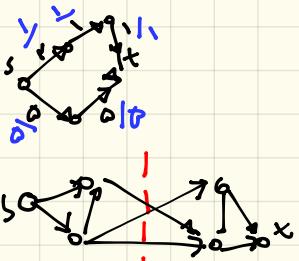
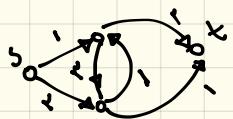
$$\mathcal{V}(w)^{-1} = \mathcal{V}\left(\frac{1}{w}\right) \times \frac{1}{n}$$

$w^{-1}$ : مترافق

بە نام او  
طراحى الگوريتيم

٩٤/٢/٢٧

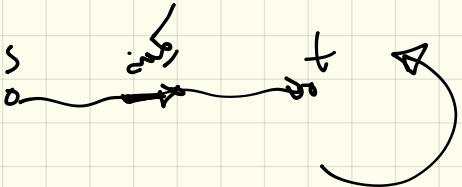
+شار



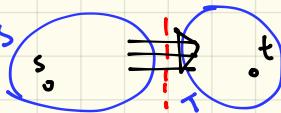
$$\left. \begin{array}{l} f(e) \leq c(e) \\ \sum_{e \in A} f(e) = \sum_{e \in A} f(e) \\ \text{جایگزین} \end{array} \right\} \quad \begin{array}{l} \text{شمارشیته} \\ \text{لاره: لتر کراسهای که در اینم رکنم} \end{array}$$

$$f \geq 0$$

شمارشیته  $\geq$  برش کمینه

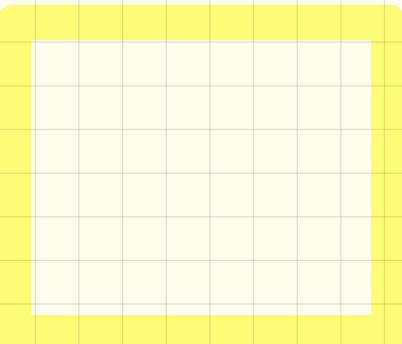
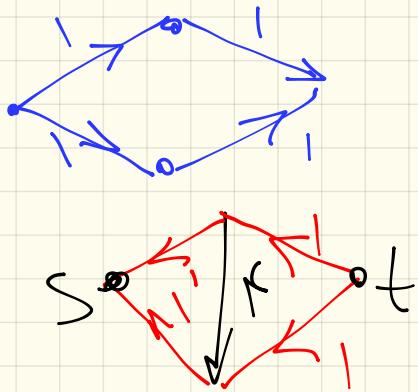
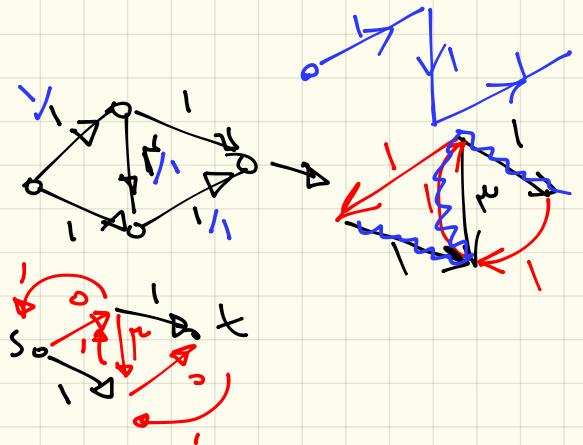


شارشیته (max flow) (شارشیته (min cut))  
لاره: لتر کراسهای که در اینم رکنم



(min cut) برش کمینه

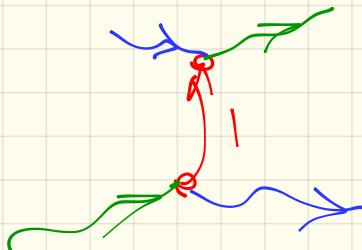
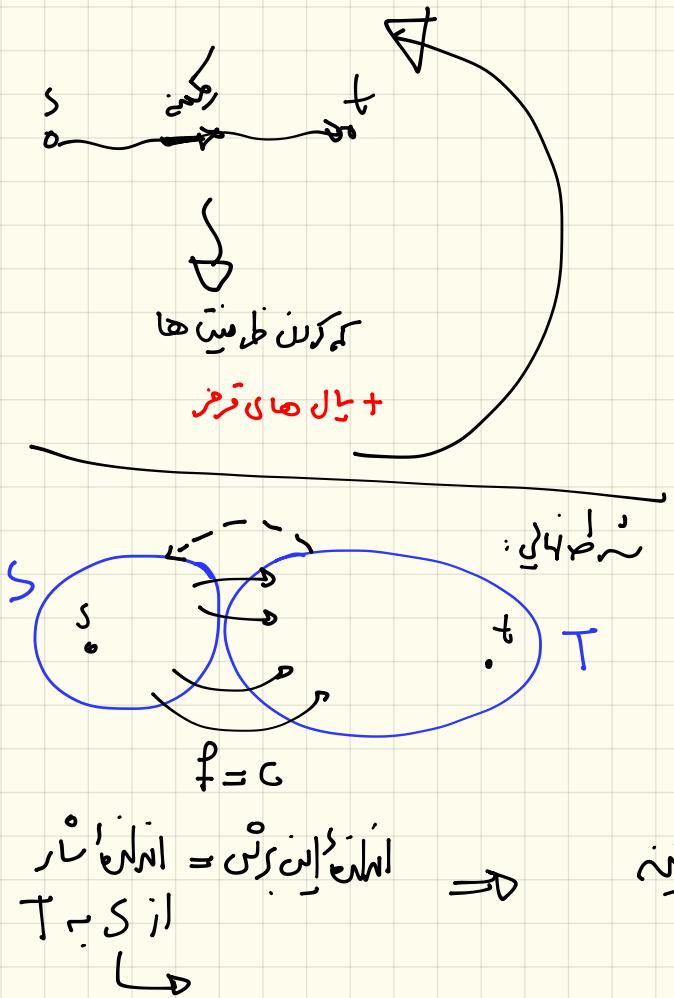
لاره برش: برش دهن بارهای از S به T



# به نام او طراحی الگوریتم

٩٤/٢/٢٩

+شار



این روش را = این روش را  
 ترسیم = از  
 $T \rightarrow S$

دکھنے کی طریقہ  
اسار طریقہ

دکھنے کی طریقہ  
اسار طریقہ

# به نام او

## طراحی الگوریتم

٩٤/٣/٣

+ پیچیدگی محاسبه

$L \subset U$   
مغلوب (جواب مثبت)

P

كارا و زمان اجزاء الگریتم به محض اندزه و رودر چند چشم باش

حالت سعید کسری  $\Leftrightarrow$  زبان L  
 $L_2 \subseteq U_2$      $L_1 \subseteq U_1$

$f: U_1 \rightarrow U_2$

کافی باشد در زمان چند چشم  
 $x \in L_1 \Leftrightarrow f(x) \in L_2$

متراز  $L_1$   $L_2$

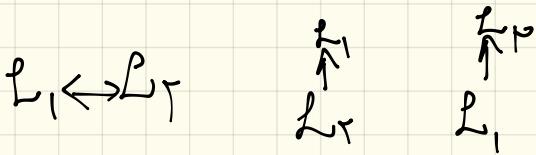
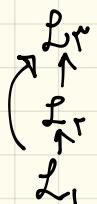
$$L_2 = \underbrace{f(L_1)} \cup (L_2 \setminus f(L_1))$$

$L_1$  متراز  $L_2$

P: الگریتم چند چشم باشد

بله، خیر { نه  
 $L_2 = \{ \}$

گزاره: سمت تر بودن دارا خاصیت تعتمدی است.



میان الگوریتم معرفتی زبان نمایی نبیند الگوی هر روش در دست از  $\text{PDL}$ - انتساب ها وجود داشته باشد لذا الگوریتم جواب محاسبات دهد اگر و فقط اگر  $\text{PDL}$  باشد.

(x  $\wedge$  y)  $\vee$  z

به نام او  
طراحی الگوریتم

٩٤/٣/٥

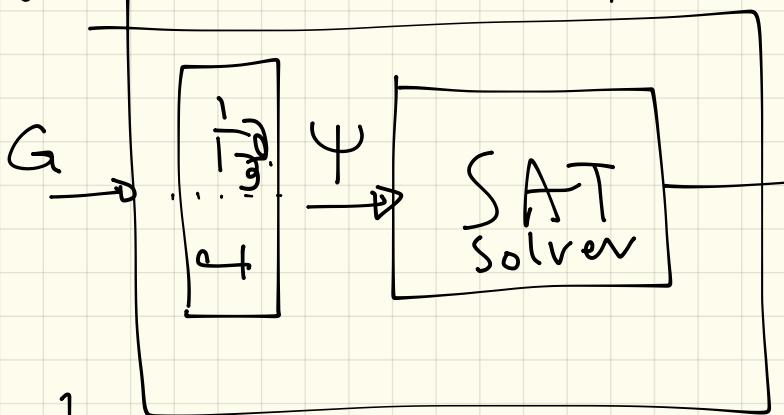
+ پیچیدگی محاسبه

: SAT  $\stackrel{?}{\sim}$

SAT



$L \in NP$



- الورقة تطعن  $\leftarrow$  ردة فعلية  $\rightarrow$  الورقة تطعن!

$n \text{ ميل} = 1 \Leftrightarrow \exists u : M(x, u) = 1$

-  $NP$  : ردة فعلية

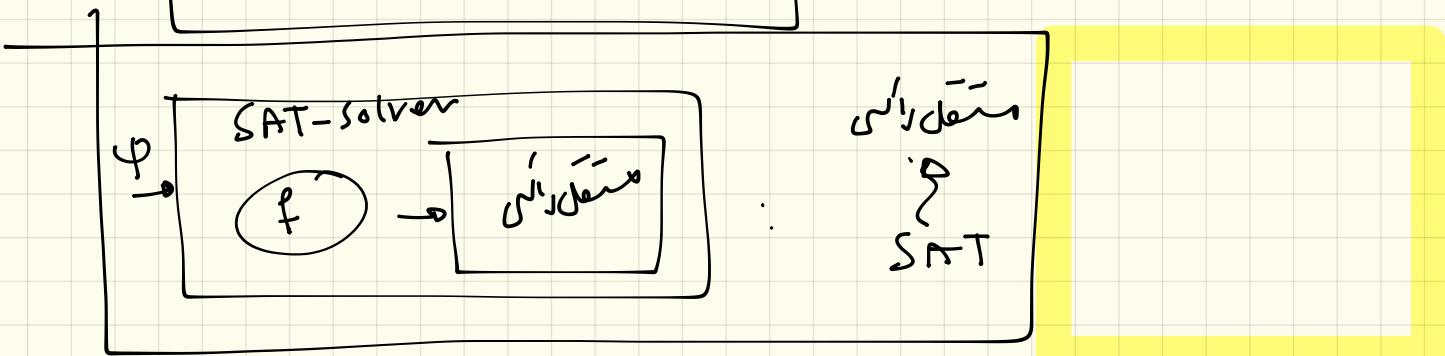
الورقة تطعن  $\leftarrow$  تطعن ميلاتي.

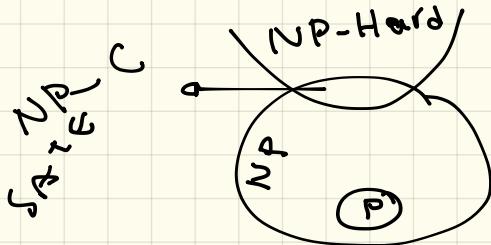
$P \stackrel{?}{=} NP$

: SAT  $\in NP-C$  -

$\leftarrow NP \vdash f \vdash$  بطاقة حملة  
 $n \in L \Leftrightarrow f_1(n) \in SAT \vdash f \vdash L$

: NP-C حاصل على تردد  
 ميلاتي





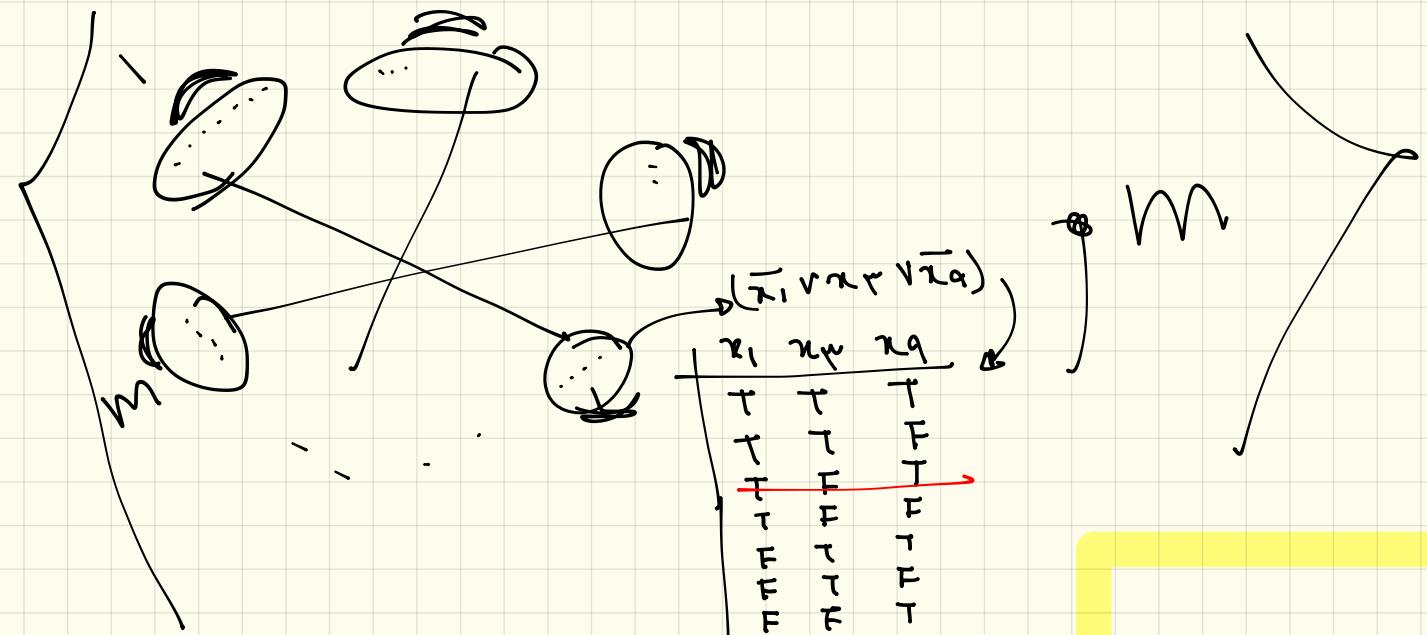
NP  $\supseteq$  NP-Hard : NP-Hard  
 SAT  $\in$  NP-Hard

$\leq_m$ -SAT  
 $\vdash$   
 SAT :  $\leq_m$ -SAT

$\langle G, k \rangle$  :  $\leq_m$ -SAT  $\vdash$   $\leq_m$ -SAT :  $\leq_m$ -SAT

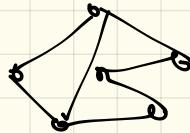
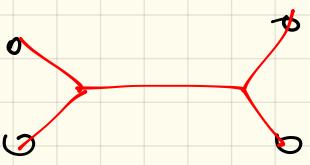
$f(\ ) \leq_m$  SAT :  $\leq_m$ -SAT :  $\leq_m$ -SAT

$$(\bar{x}_1 \vee \bar{x}_2 \vee \bar{x}_3) \wedge (\quad) \wedge (\quad) \wedge (\quad) \quad x_1, \dots, x_n$$



که می‌توانیم این را با یک مجموعه از مجموعات ممکن برای  $x_1, x_2, x_3$  در نظر بگیریم:  $G, k \leftarrow \Psi: S \models T$

$\checkmark \not\models \varphi_{\text{sat}} + \langle G, k \rangle$



: TSP