

# 一笔画问题或欧拉路径

## 1、问题概述

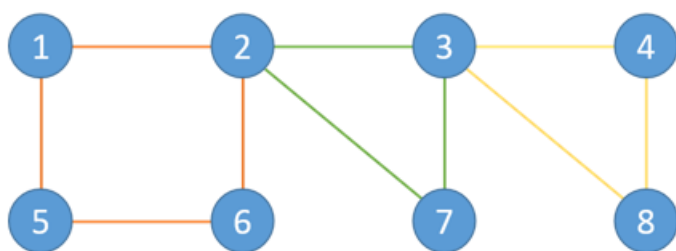
欧拉路是指从图中任意一个点开始到图中任意一个点结束的路径, 并且图中每条边通过的且只通过一次。

## 2、求解算法思想

首先, 确定这是一个连通图

若是无向图, 则这个图的度数为奇数的点的个数必须是 0 或 2; 若是有向图, 则要么所有点的入度和出度相等, 要么有且只有两个点的入度分别比出度大 1 和少 1。

## 3、举例说明求解过程



在这个例子中:

L1: 1-2-6-5-1

L2: 2-3-7-2

L3: 3-4-8-3

第一步时我们将 L1 压入栈 S, 同时我们用一个数组 Path 来记录我们出栈的顺序:

S: [1 2 6 5 1]

Path:

然后出栈到节点 2 时我们发现了 2 有其他路径, 于是我们把 2 的另一条路径加入:

S: 1 [2 3 7 2]

Path: 1 5 6

此时 L2 已经走完, 然后再开始弹出元素, 直到我们发现 3 有其他路径, 同样压入栈:

S: 1 2 [3 4 8 3]

Path: 1 5 6 2 7

之后依次弹出剩下的元素:

S:

Path: 1 5 6 2 7 3 8 4 3 2 1

此时的 Path 就正好是我们需要的欧拉路径

## 4、算法具体步骤

一、对于无向图, 判断度数为奇数的点的个数, 若为 0, 则设任意一点为起点, 若为 2, 则从这 2 个点中任取一个作为起点; 对于有向图, 判断入度和出度不同的点的个数, 若为 0, 则设任意一点为起点, 若为 2, 则设入度比出度小 1 的点为起点, 另一点为终点。具体起点的选择要视题目要求而定。

二、从起点开始进行递归: 对于当前节点 x, 扫描与 x 相连的所有边, 当扫描到一条(x,y)

时，删除该边，并递归  $y$ 。扫描完所有边后，将  $x$  加入答案队列。

三、倒序输出答案队列。（因为这里是倒序输出，我们可以用栈来存储答案，当然用双端队列也可以）

## 5、性能分析

这个算法会遍历所有边，因此整个算法需要线性时间为  $O(|E|)$ 。

# 哈密尔顿问题

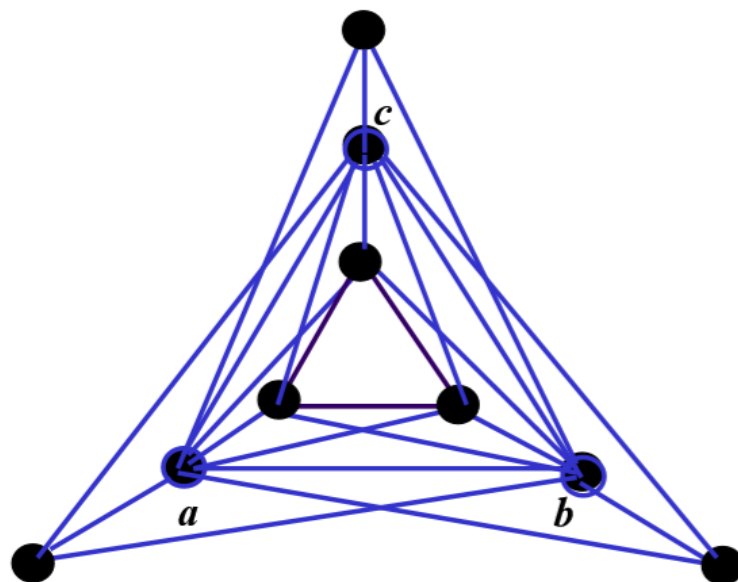
## 1、问题概述

由指定的起点前往指定的终点，途中经过所有其他节点且只经过一次。

## 2、求解算法思想

设一个无向图中有  $N$  个顶点,若所有顶点的度数大于等于  $N/2$ ,则哈密顿回路一定存在。

## 3、举例说明求解过程



将图中点  $a, b, c$  的集合记为  $S$ ,  $G-S$  有 4 个连通分支, 而  $|S|=3$ .  $G$  不是 Hamilton 图.

## 4、算法具体步骤

- 1、初始化, 令  $s = 1, t$  为  $s$  的任意一个邻接点.
- 2、如果  $ans[]$  中元素的个数小于  $n$ , 则从  $t$  开始向外扩展, 如果有可扩展点  $v$ , 放入  $ans[]$  的尾部, 并且  $t=v$ , 并继续扩展, 如无法扩展进入步骤 3.
- 3、将当前得到的  $ans[]$  倒置,  $s$  和  $t$  互换, 从  $t$  开始向外扩展, 如果有可扩展点  $v$ , 放入  $ans[]$  尾部, 并且  $t=v$ , 并继续扩展. 如无法扩展进入步骤 4.

4、如果当前  $s$  和  $t$  相邻,进入步骤 5.否则,遍历  $ans[]$ ,寻找点  $ans[i]$ ,使得  $ans[i]$  与  $t$  相连并且  $ans[i + 1]$  与  $s$  相连,将从  $ans[i + 1]$  到  $t$  部分的  $ans[]$  倒置, $t=ans[i + 1]$ ,进如步骤 5.

5、如果当前  $ans[]$  中元素的个数等于  $n$ ,算法结束, $ans[]$  中保存了哈密顿回路(可看情况是否加入点  $s$ ).否则,如果  $s$  与  $t$  连通,但是  $ans[]$  中的元素的个数小于  $n$ ,则遍历  $ans[]$ ,寻找点  $ans[i]$ ,使得  $ans[i]$  与  $ans[]$  外的一点( $j$ )相连,则令  $s=ans[i - 1]$ , $t = j$ ,将  $ans[]$  中  $s$  到  $ans[i - 1]$  部分的  $ans[]$  倒置,将  $ans[]$  中的  $ans[i]$  到  $t$  的部分倒置,将点  $j$  加入到  $ans[]$  的尾部,转步骤 2.

## 5、性能分析

如果说每次到步骤 5 算一轮的话,那么由于每一轮当中至少有一个节点被加入到路径  $S \rightarrow T$  中,所以总的轮数肯定不超过  $n$  轮,所以时间复杂度为  $O(n^2)$ 。

# 中国邮递员问题

## 1、问题概述

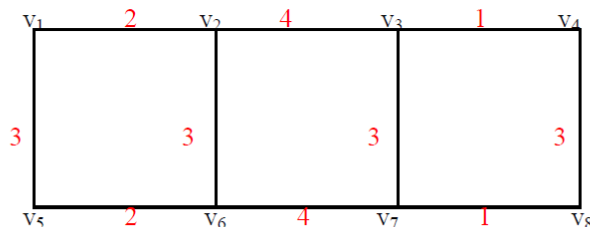
邮递员每天从邮局出发,走遍该地区所有街道再返回邮局,问题是他应如何安排送信的路线可以使所走的总路程最短。

## 2、求解算法思想

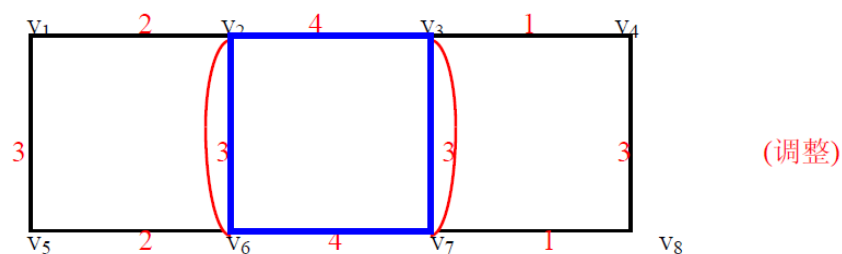
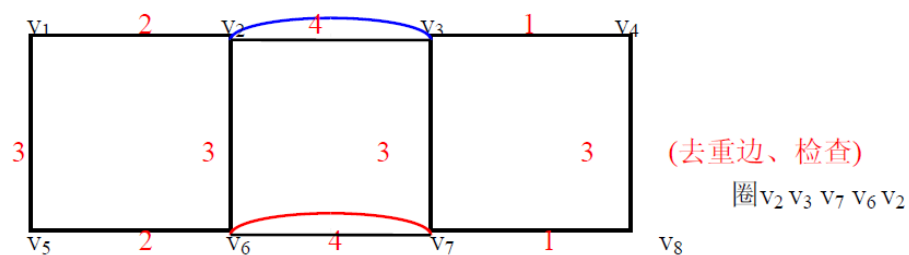
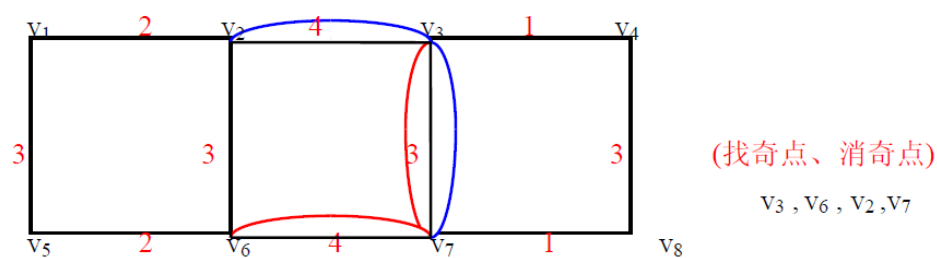
由命题 1, 简单图  $G$  的奇点个数为偶数, 可设为  $v_1, v_2, \dots, v_{2k}$ , 对每个  $1 \leq i \leq k$ , 找  $v_{2i} - 1$  至  $v_{2i}$  的链  $p_i$ , 将  $p_i$  的边重复一次。对于每一个  $p_i$  而且除两端点外, 其它点保持原奇偶性, 即此时图中无奇点。再将添加边多于 1 条的边, 成对删去, 仍保持点的奇偶性。由命题 2, 存在伪 Euler 圈。将添加的边组成一个可行集, 由命题 3 检验是否为最优, 如果非最优的, 则存在一圈不满足命题 3, 将该圈中非重复边重复一次, 重复边删去一次, 图的各点奇偶性不变。

## 3、举例说明求解过程

例5. 一个邮递员从邮局出发投递信件, 然后再返回邮局, 如果他必须至少一次地走过他负责投递范围内的每条街道, 街道路线如下图所示, 问选择怎样的路线才能使所走的路为最短?



对于例 5，我们有



#### 4、算法具体步骤

- (1) 建立街区无向网的邻接矩阵；
- (2) 求各顶点的度数；
- (3) 求出所有奇度点；
- (4) 求出每一个奇度点到其它奇度点的最短路径；
- (5) 找出距离最短的添加方案；
- (6) 根据最佳方案添加边，对图进行修改，使之满足一笔画的条件；
- (7) 对图进行一笔画，并输出；

#### 5、性能分析等

1. 找两两最短路
  - Floyd–Warshall算法:  $O(v^3)$
2. 构造完全图:  $O(v^2)$
3. 找最小权完美匹配
  - Edmonds算法:  $O(v^3)$
  - 另有  $O(\sqrt{v}\epsilon)$  算法
4. 添加重边:  $O(\epsilon)$
5. 找Euler闭迹
  - Fleury算法:  $O(\epsilon^2)$

## 旅行推销员问题

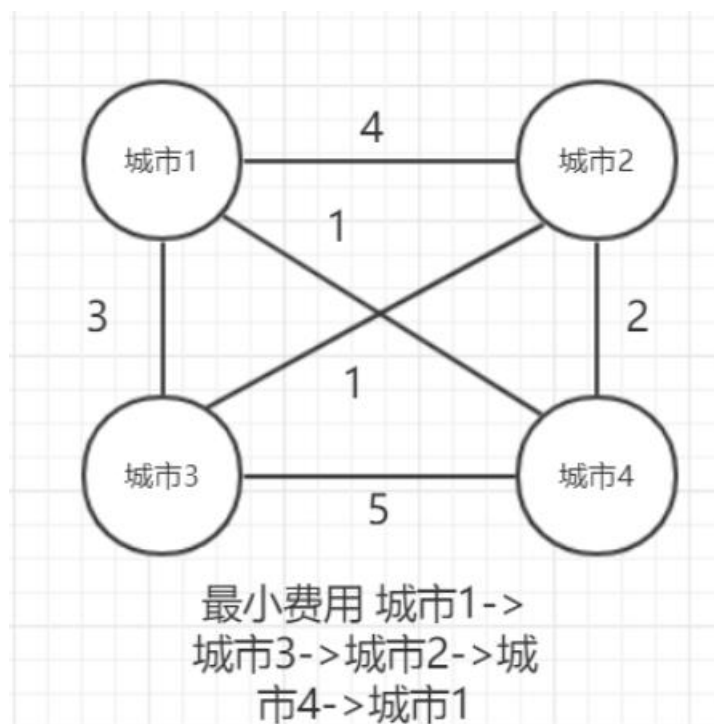
### 1、问题概述

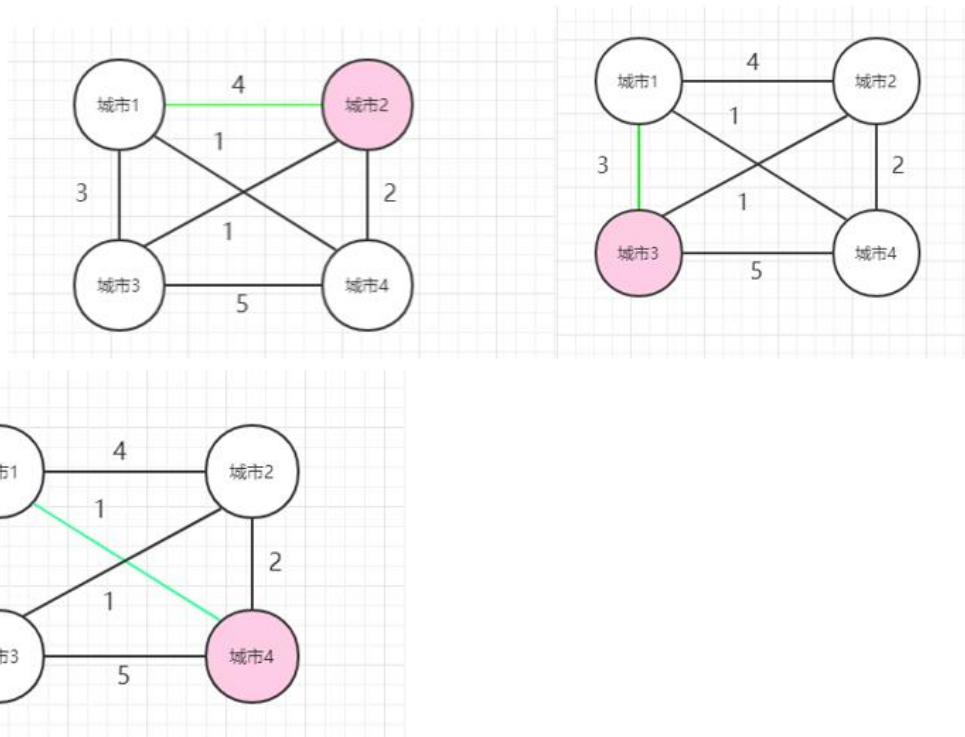
一个商品推销员要去若干个城市推销商品，该推销员从一个城市出发，需要经过所有城市后，回到出发地。应如何选择行进路线，以使总的行程最短。

### 2、求解算法思想

贪心寻找最近的未访问的邻点

### 3、举例说明求解过程





- 1、从 1 出发，到 2，然后再从 2 出发，经过[3,4]这几个城市，然后回到 1，使得花费最少。
- 2、从 1 出发，到 3，然后再从 3 出发，经过[2,4]这几个城市，然后回到 1，使得花费最少。
- 3、从 1 出发，到 4，然后再从 4 出发，经过[2,3]这几个城市，然后回到 1，使得花费最少。

上面也提到了最优结果通过表来保留：设置一个二维的动态规划表  $dp$ ,  $dp[1][2, 3, 4]$  表示从 1 号城市出发，经过 2, 3, 4 回到 1 花费最少。

要求上面三个方案的最小值意味：( $D_{12}$  表示 1 到 2 的距离，其他同理)

$$dp[1][2,3,4] = \min\{D_{12}+dp[2][3,4], D_{13}+dp[3][2,4], D_{14}+dp[4][2,3]\}$$

由于  $D_{12}$ ,  $D_{13}$ ,  $D_{14}$  是已知的，那么我们现在的目的就是求  $dp[2][3,4]$ ,  $dp[3][2,4]$ ,  $dp[4][2,3]$ ,

我们可以列出：(这里只列出  $dp[2][3,4]$ ，其他两个类似)

$$dp[2][3,4] = \min\{D_{23}+dp[3][4], D_{24}+dp[4][3]\}$$

$$dp[3][4] = D_{34}$$

$$dp[4] = D_{41}$$

那么经过慢慢的分解，我们知道了我们已知了从 4 到 1 的最小花费，那么就可以推出从 3 出发经过 4 回到 1 的花费。

#### 4、算法具体步骤

1、易知从哪个城市出发其最短路径都是一样的，故假设从城市 1 出发。假设已经经过了几个城市，我们需要记录此时位于的城市，以及未访问的城市的集合。

2、以  $dp[V][init]$  表示从  $init$  点开始，要经过集合  $V$  中所有点的距离。 $dis[init][i]$  表示城市  $init$  到城市  $i$  的距离。

3、其状态转移方程为  $dp[V][init] = \min(dp[V][init], dp[V-i][i] + dis[init][i])$ 。即假设处于

城市 init, 欲前往下一个城市 i, 如果在城市 i 的状态  $dp[V-i][i]$  加上城市 init 到城市 i 的距离小于当前最小值, 则前往城市 i。

4、我们怎么存储未访问的城市的集合? 一个方法是以二进制 01 表示该城市是否被访问过, 如  $s=111110$ , 城市 1 对应的位为 0, 其他城市对应的位为 1, 则表示城市 6 到城市 2 都还未访问, 城市 1 已访问过。例如在出发点 1 时, 要判断城市 2 是否访问过, 若  $s \& (1 < 1)$  为 1 则表示城市 2 未被访问过, 若去城市 2, 则集合 V 变为  $s \& (\sim(1 < 1))$ 。

5、以数组  $path[s][init]$  记录在城市 init, 未访问城市集合为 s 时, 下一个城市的最优选择, 以存储最优路径。

## 5、性能分析等

由于每个 k 规模的子问题需要进行 k-1 次比较运算求最小值, 时间复杂度:  $O(2^n n^2)$

## 引用

[1] csu 菜鸟, [https://blog.csdn.net/weixin\\_43175029/article/details/91386661](https://blog.csdn.net/weixin_43175029/article/details/91386661) [DB/OL]