

CPS740 - Algoritmos e Grafos - Lista 2

Thiago Guimarães Rebello Mendonca de Alcantara - DRE: 118053123

Tudo esta no repositório <https://github.com/guim4dev/CPS740>

Questão 1)

a) Complexidade: $O(2^n)$

P = limite

n = lista de objetos

i = iterador (algoritmo eh recursivo)

objeto = [p, v], sendo p = peso e v = valor

def **greedy_knapsack**(P, n, i = -1, final_array = []):

 if i == -1: # setar iterador na primeira chamada conforme tamanho do array de itens
 i = max((len(n) - 1), 0)

 if i == 0 or P == 0: # caso base
 return [0, final_array]

máximo entre dois casos:

 if n[i][0] > P: # peso do item > capacidade do knapsack - nao podemos incluir
 return greedy_knapsack(P, n, i-1)

 else: # máximo entre dois casos:

 # item atual incluído e item atual nao incluído

 included_call = **greedy_knapsack**(P-n[i][0], n, i-1, final_array + [n[i]])

 included = n[i][1] + included_call[0] # valor máximo quando incluído este item

 not_included_call = **greedy_knapsack**(P, n, i-1, final_array)

 not_included = not_included_call[0] # valor máximo quando não incluído

 if included > not_included:

 return [included, included_call[1]]

 else:

 return not_included_call

coisas = [[10, 60], [20, 100], [30, 120], [80, 1000], [20, 100]]

P = 80

print(**greedy_knapsack**(P, coisas)) # retorna array com valor dentro do knapsack e array dos objetos dentro do knapsack

b) *Complexidade Tempo: $O(n*P)$ - n : número de elementos, P : capacidade desejada;
Complexidade Espaço: $O(n*P)$ - matriz auxiliar criada*

```
dp = []
def dp_knapsack(P, n, i = -1):
    global dp
    if i == -1:
        i = len(n)

    if dp == []: # montar tabela de Capacidades X Itens
        dp = [[0 for x in range(P+1)] for y in range(len(n)+1)] # montar tabela de Capacidades X
        Itens

    if i == 0 or P == 0: # caso base
        result = 0
    elif dp[i-1][P] != 0: # aproveitar a memoizacao de operacoes
        return dp[i-1][P]
    elif n[i-1][0] > P:
        result = dp_knapsack(P, n, i-1)
    else:
        included = n[i-1][1] + dp_knapsack(P - n[i-1][0], n, i-1)
        not_included = dp_knapsack(P, n, i-1)

        result = max(included, not_included)
    dp[i][P] = result
    return(result)

def get_dp_knapsack_array(P, n):
    result = dp_knapsack(P, n)
    res = result
    items = []
    p = P
    for i in range(len(n), 0, -1):
        if res <= 0:
            break
        # resultado vem de cima dp[i-1][p]
        # ou de (n[i-1][1] + dp[i-1][p] na tabela Knapsack.
        # Se vem do segundo, o item foi incluído.
        if res == dp[i - 1][p]:
            continue
        else:
            # Item incluído
            items.append(n[i-1])
            res = res - n[i - 1][1]
            p = p - n[i - 1][0]
    return(result, items)
```

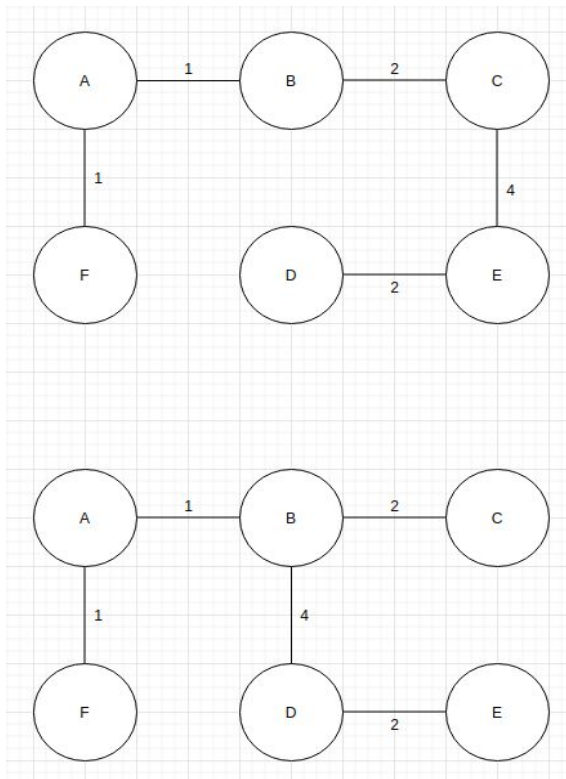
A ideia do algoritmo é a mesma da letra A, porém, não estamos realizando as mesmas chamadas repetidamente, armazenando-as na matriz dp.

Questão 2)

```
def maxTasks(tasks):  
    if len(tasks) == 0: return 0, tasks  
    tasks.sort(key = task_end) # ordenar por quem termina primeiro  
  
    selected_tasks = tasks[0:1] # iniciar com o primeiro item da lista  
    count = 1  
    for task in tasks[1:]:  
        if task[0] >= selected_tasks[-1][1]: # comparar com última tarefa selecionada  
            selected_tasks.append(task)  
            count += 1  
    return count, selected_tasks  
  
def task_end(task):  
    return task[1]  
  
T = [(2, 5), (11, 15), (4, 9), (7, 10)]  
print(maxTasks(T))
```

Questão 3)

a) 2 árvores geradoras mínimas:



- b) A aresta FD possui peso igual ao peso total das duas árvores geradoras mínimas possíveis.
- c) O número cromático de G é 2. $\chi(G) = 2$

Questão 4)

- a) **Lista de Adjacências:** A ideia é buscar na linked list ($O(n)$) a aresta em questão e arrumar os ponteiros, de forma a apontar o ponteiro do “pai”, ou seja, vindo do adjacente anterior ao procurado, para apontar para o sucessor do procurado (sendo vazio ou não). Algoritmo $O(n)$.

Dado: u.adjacentes e v.adjacentes = LinkedList

```
def existe_deleta_aresta_estrutura(u, v): # O(n)
```

```
    exists = False
```

```
    for adjacente in u.adjacentes:
```

```
        if adjacente == v:
```

```
            exists = True
```

```
            aponta_ponteiro_para_proximo_adjacente(adjacente) # apontar ponteiro apontado
```

```
para si(v na lista encadeada) para o filho de v em questão
```

```
    if exists: # se forem adjacentes, apagar também na lista linkada do vertice v
```

```
        for adjacente v.adjacentes:
```

```
            if adjacente == u:
```

```
                aponta_ponteiro_para_proximo_adjacente(adjacente) # apontar ponteiro apontado
```

```
para si(u na lista encadeada) para o filho de u em questão
```

```
    return 'Nós eram adjacentes. Aresta deletada.'
```

```
else:
```

```
    return 'Nós não são adjacentes.'
```

Matriz de adjacências: Por ser uma matriz, a operação perde totalmente a complexidade temporal. Trata-se apenas de mudar os valores na matriz se for necessário. Algoritmo $O(1)$

```
def existe_deleta_aresta_matriz(u, v, matriz_adjacencias): # O(1)
```

```
    if matriz_adjacencias[u][v] >= 1:
```

```
        matriz_adjacencias[u][v] = 0
```

```
        matriz_adjacencias[v][u] = 0
```

- b) Sendo um vetor, a parte de achar a aresta poderia ser feita via busca binária, já que estaria ordenado, sendo mais otimizado, já que é $O(\log n)$. Logo, a busca da adjacência seria mais eficiente. Já na destruição da aresta, fica pior. Porque deletando um, todos os itens do vetor terão que ser realocados na memória.

A mudança do algoritmo seria algo assim:

```
def existe_deleta_aresta_estrutura_b(u, v): # O(logn)
    search_response = binary_search(u.adjacentes, v) # Retorna None se não encontrar. Se encontrar, retorna o índice no vetor do item procurado.
```

```
    if search_response == None: return 'Nós não são adjacentes.' # guard clause para caso não sejam adjacentes
```

```
    del u.adjacentes[search_response] # apagar item da memória e o vetor se realoca na memória pela contiguidade
```

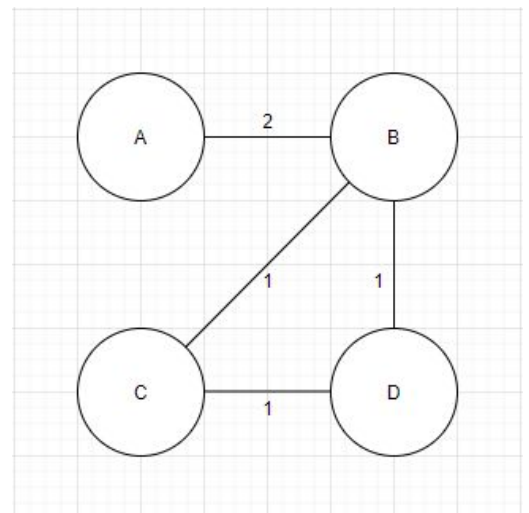
```
    second_search = binary_search(v.adjacentes, u)
    del v.adjacentes[second_search] # apagar item da memória e o vetor se realoca na memória pela contiguidade
```

```
    return 'Nós eram adjacentes. Aresta deletada.'
```

Questão 5)

a)

Nesse grafo a direita, o algoritmo Mistério não retornaria uma árvore geradora mínima, pois incluiria o ciclo BCD.



b)

Algoritmo: Mistério (G)

Entrada: Um grafo $G = (V, E)$

1: $M \leftarrow \emptyset$

2: $E \leftarrow \text{sort}(E)$

3: **enquanto** M não for uma árvore geradora **faça**

4: $e \leftarrow \min(E)$

se (M.acrescenta(e)) não formar ciclo **faça** # M.acrescenta é análogo a União

5: M.acrescenta!(e) # alterar na memória valor de M diretamente

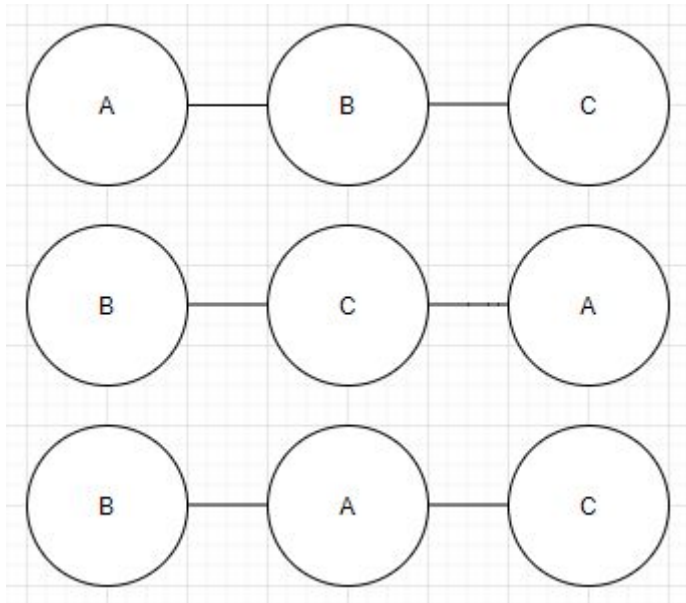
6: Remova e de E

7: retorne M

c) Como toda árvore com n vértices têm n-1 arestas, M só seria árvore geradora de V quando $|E(M)| = |V(G)| - 1$. Por causa disso, desta equivalência, pode-se dizer que as duas formas são equivalentes e portanto o algoritmo continuaria correto com esta alteração.

Questão 6)

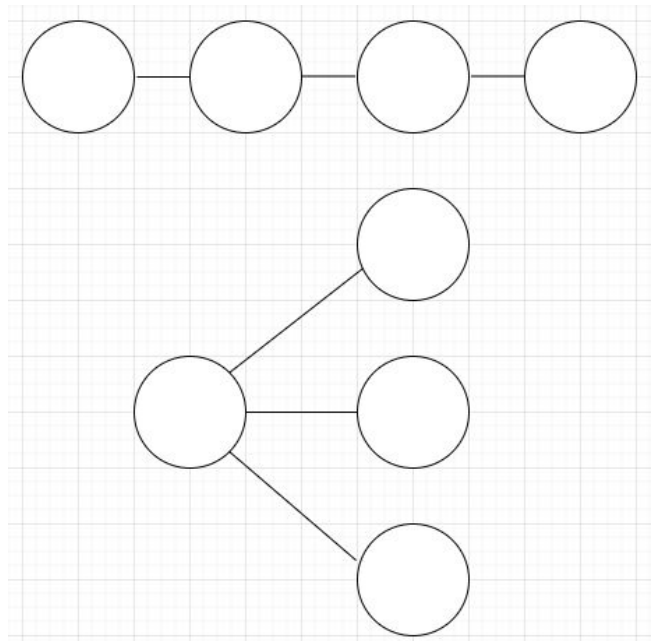
- a) $T_2 = K_2$, portanto, $T_2 = 1$;
Com K_3 , temos 3 possibilidades:



Em K_4 , temos 2 tipos de estrutura:

Na primeira, as escolhas dos vértices podem ser permutadas, tendo então $4!$ combinações, porém, precisando excluir ordens idênticas, porém somente ao “contrário”, portanto $4!/2$, que é igual a 12 árvores geradoras mínimas possíveis.

Na segunda, a definição do nó “Pai” (nó mais a esquerda), define o grafo, logo, possuímos 4 possíveis árvores geradoras dessa forma.



$$\begin{aligned} T_2 &= 1, \\ T_3 &= 3, \\ T_4 &= 12 + 4 = 16 \\ T_n &= n^{(n-2)} \end{aligned}$$

Justificativa: como estamos montando árvores mínimas, faz sentido que a regra seja a mesma que a dada por Cayley. Podemos tomar essas árvores mínimas como “árvores com diferentes rótulos” e estruturas, dependendo do caso, gerando as suas respectivas sequências de Prufer.

- b) $n^{(n-2)}$, pois é uma sequência de $n-2$ números, sendo que cada “slot” tem n possibilidades, ficando $n * n * n \dots * n$ ($n-2$ vezes)

c) Algoritmo: PruferSeq(G)

Entrada: Grafo $G = (V, E)$

$T \leftarrow \{\}$ # conjunto vazio

$folhas \leftarrow G.folhas$

enquanto folhas não for vazio **faça**

$folha \leftarrow \min(folhas)$

$T.acrescentar(folha.vizinho)$

 Remove folha de G

se $\text{size}(V) = 2$ **então faça** # se tenho 2 vértices, retorne T

retorne T

retorne T U PruferSeq(G) # recursividade, chamar a mesma função, para ver a próxima camada de folhas.

d) Algoritmo: PruferTree(Seq)

Entrada: Sequência de Prufer Seq = $\{\}$

$N \leftarrow \text{Length}(\text{Seq})$

$G \leftarrow$ Grafo com $N+2$ nós, sem arestas, rotulados de 1 a $N+2$

$\text{graus} \leftarrow$ Array de Inteiros

para cada nó em G **faça**

$\text{graus}[\text{nó}] \leftarrow 1$

para cada valor em Seq **faça**

$\text{graus}[\text{valor}] \leftarrow \text{graus}[\text{valor}] + 1$

para cada valor em Seq **faça**

para cada nó em G **faça**

se $\text{graus}[\text{nó}] = 1$ **então faça**

Crie Aresta(nó, valor) em G

$\text{graus}[\text{nó}] \leftarrow \text{graus}[\text{nó}] - 1$

$\text{graus}[\text{valor}] \leftarrow \text{graus}[\text{valor}] - 1$

break

$a \leftarrow b \leftarrow 0$

para cada nó em G **faça**

se $\text{graus}[\text{nó}] = 1$ **então faça**

se $a = 0$ **então faça**

$a \leftarrow \text{nó}$

senão faça

$b \leftarrow \text{nó}$

break

$\text{graus}[a] \leftarrow \text{graus}[a] - 1$

$\text{graus}[b] \leftarrow \text{graus}[b] - 1$

retorne G

