ADA hw1 B08902065 資工二 洪易

特別感謝 B08902127 林歆凱, B08902072 黃國銘, B08202029 楊欣翰 B08902063 陳羿穎 提供我寫這份作業時的幫助與靈感。

- 5. Time Complexity & Recurrence
- (1)
- (a)

(b)

(b) proxe.

2年0月(n)=f(n) 数年(年 C, > 0.及no 体籍 4n>no, f(n) > C, g(n)

三年2月(g(n)). 图取得 C, > 0.及no 体籍 4n>no, f(n) > C, g(n)

三月2 log。数 log (f(n)) > log C, + log(g(n)) = \*log(g(n)) = \( \log(g(n)) \)).

又: f(n) = 0 (g(n)). 图取得 C2, no, 体籍 4 n>no, f(n) < C2. g(n).

图取 log = >log(f(n)) = log(\( \alpha\_{\infty} \)) + log(g(n)) => log(f(n)) = 0 (log(g(n)))

数. log(f(n)) = 0 (log(g(n))), log(f(n)) = \( \log(g(n)) \) : log(f(n)) = \( \log(f(n)) \) = \( \log(f(n)) \).

```
(c) disprove.

取 f_{i}(n) = n^{n}, f_{2}(n) = 2n, g_{i}(n) = n^{n}, g_{2}(n) = n

\Rightarrow f_{i}(n) = 0 (g_{i}(n)) 且 f_{2}(n) \perp (g_{2}(n))

但 f_{i} \circ f_{2}(n) = 2n^{2n} = (4n^{2})^{n}, g_{i} \circ g_{2}(n) = n^{n}

\Rightarrow f_{i} \circ f_{2}(n) = (4n^{2})^{n} \neq 0 (n^{n}) = 0 (g_{i} \circ g_{2}(n))

\forall \cdot n > n_{0} 由 我不此(五年 c 使得 (4n^{2})^{n} \leq c \cdot n^{n} 日.

(d) prove.

\frac{1}{1} \frac
```

(a)

(3)(a) 
$$T(n) = O\left(\frac{n}{\log(n)}\right)$$
 \$\frac{1}{2} \log \frac{1}{2} \log \frac{

```
(b) T(n) = \mathcal{E}(n, \log(n)).

T(n) = T(\frac{n}{2}) + T(\frac{n}{4}) + T(\frac{n}{8}) + n\log(n) > n\log(n) = \Omega(n\log(n))

\vec{E}(n) = \Omega(n\log(n)).

\vec{E}(n) = \Omega(n\log(n)) + \delta n.

\vec{E}(n) = \Omega(n\log(n)) = \Omega(n\log(n)).

\vec{E}(n) = \Omega(n\log(n)) = \Omega(n\log(n)).
```

(c)(d)

(c) 
$$T(n) = \theta(n^2)$$

Master Theorem =>  $f(n) = n \log(n) = O(n^{\log t - \epsilon}) = O(n^{2-\epsilon})$ 
 $\exists k \in = 0.5$   $\exists k \in = 0.5$ 

- 6. Viennese Waltz
- (1) 使用 Dynamic Programming 的作法步驟一:

建立一個 n \* n 的表 Sum[n][n]去計算所有位置以整個圖中最左上角為左上點,該位置為右下點所構成的實心矩形的總和,分為四種狀況進行討論。

- 一是最左上點,答案也就是第(0, 0)的值,所費時間為 constant。
- 二是最左排所有點,答案皆為其上方的位置之值加上自身格子的值,所費 時間亦為 constant。

三是最上列所有點,答案皆為其左方的位置之值加上自身格子的值,所費 時間亦為 constant。

四是其他所有點,答案為其左邊位置之值加上上方位置之值在減掉左上格位置的值,故所費時間亦為 constant。

跑過所有位置,且在每個位置所花之時間均為 constant,故此步驟之時間 複雜度為  $O(n^2)$  。

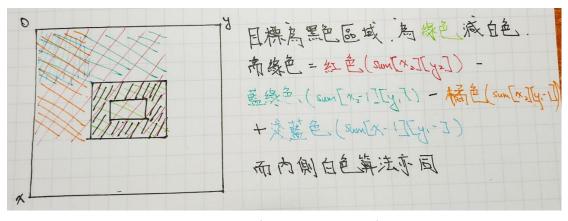
#### 步驟二:

計算每個要求的矩形的值,設輸入值的左上點與右下點分別為 $(x_1, y_1)$ 及 $(x_2, y_2)$ 。可知每個要求矩形的 weight 為外圍矩形值減掉 $(x_1 + 1, y_1 + 1)$ 與 $(x_2 - 1, y_2 - 1)$ 構成的小矩形,分為兩種狀況考慮。

一是  $x_2$  -  $x_1$  <= 1 或  $y_2$  -  $y_1$  <= 1,則此時矩形為實心,可直接取步驟一所建的表中, $sum[x_2][y_2]$  -  $sum[x_1][y_2]$  -  $sum[x_2][y_1]$  +  $sum[x_1][y_1]$ ,即為正解,其所費時間為 constant。

二則是其他情況,需考慮兩個矩形,使用外圍矩形去減掉裡面的小矩形, 其算法為大矩形: $(sum[x_2][y_2] - sum[x_1][y_2-1] - sum[x_2-1][y_1] +$  $sum[x_1-1][y_1-1]) - 小矩形 <math>(sum[x_2-1][y_2-1] - sum[x_1][y_2-1]$  $sum[x_2-1][y_1] + sum[x_1][y_1])$ ,所費時間亦為 constant。

故此步驟走過每個要求矩形,而每個矩形所花時間是 constant,故此步驟所費時間為 O(K)



總和兩步驟之總和,所花時間為  $O(n^2) + O(k) = O(n^2 + k)$ 

(2)

## 步驟一:

承(1)中的步驟一建表 sum[n][n],所花時間為  $O(n^2)$  步驟二:

以所有位置分别作為左上和右下,進行 brute force 搜尋並利用(1)中的做法去計算每個矩形的 weight,對於所有可能矩形均需花 constant 的時間去計算 weight。並維持一個 max 去紀錄跑過的組合中 perimeter 小於等於 L 且 weight 最大的矩形,最後求得目標矩形。此步驟需跑過所有位置為左上時,右下的所有可能點,也就是需要花費  $0(n^2*n^2)=0(n^4)$  的時間。

總和兩步驟共需花費  $O(n^4) + O(n^2) = O(n^4)$  的時間

(3)

# 步驟一:

建立  $row\_sum[n][n]$ 及  $col\_sum[n][n]$ 分別記錄每個位置以左同列及以上同行的總和,而建表方式為類似 DP, $row\_sum[x][y] = row\_sum[x - 1][y]$ ,  $col\_sum[x][y] = row\_sum[x][y - 1]$ ,故所需花費  $O(n^2)$ 的時間。

#### 步驟二:

設立兩個 col\_pointer,i 及 j,分別代表矩形的左邊與右邊行的位置,而 j 從 l 跑到 n-1,i 則是從 0 跑到 j-1,故此雙層迴圈需花費  $0(n^2)$ 的時間。利用 row\_sum 的 dp 表去建立一個新的 dp 表:q 來實作一個單調隊列 (monotonic queue)。其中 q 會紀錄在(i, j)範圍內每列的 weight 以及是第幾個 row。在一開始設隊列的頭位置為 head =0,隊列尾的位置為 tail =1 以及一個 current 從 1 跑到 N 去尋找最佳解。而對於每個 current,進行以下操作:

利用步驟一中的 DP 表以 O(1)時間計算當時由(i, j)為左右行,(head, current)為上下列所構成的矩形 weight。若大於  $max_weight$  則取代掉。

每次進入迴圈時,比較 cur\_weight = row\_sum[current][j + 1] - row\_sum[current][i] 與 tail\_weight = q[tail].weight + (col\_sum[current + 1][i] - col\_sum[tail][i]) + (col\_sum[current + 1][j] - col\_sum[tail][j])。若 tail\_weight < cur\_weight,則將 tail -= 1,並持續計算到 tail\_weight > cur\_weight 或 tail < head 為止。此時將 current 及 cur weight 放入單調隊列的尾端並將 tail + 1。

在此步驟中,i, j, current 均須從 0 走到 n-1,因此時間複雜度為  $O(n^3)$  。

總和兩步驟,共需花費  $O(n^2) + O(n^3) = O(n^3)$  的時間。

(4)

## 步驟一:

與(3)中的步驟一相同,建立兩個 DP 表,所費時間為  $O(n^2)$ 

#### 步驟二:

設立兩個 col\_pointer,i 及 j,分別代表矩形的左邊與右邊行的位置,而 j 從 l 跑到 n-1,i 則是從 0 跑到 j-1,故此雙層迴圈需花費  $0(n^2)$ 的時間。利用 row\_sum 的 dp 表去建立一個新的 dp 表:q 來實作一個單調隊列 (monotonic queue)。其中 q 會紀錄在(i, j)範圍內每列的 weight 以及是第幾個 row。在一開始設隊列的頭位置為 head =0,隊列尾的位置為 tail =1 以及一個 current 從 l 跑到 N 去尋找最佳解。而對於每個 current,進行以下操作:

當 current - head > (L - 2\*(j-i)) / 2 時,head += 1,並利用 步驟一中的 DP 表以 0(1) 時間計算當時由(i, j) 為左右行,(head, current) 為上下列所構成的矩形 weight。若大於 max\_weight 則取代掉。

每次進入迴圈時,比較 cur\_weight = row\_sum[current][j + 1] - row\_sum[current][i] 與 tail\_weight = q[tail]. weight + (col\_sum[current + 1][i] - col\_sum[tail][i]) + (col\_sum[current + 1][j] - col\_sum[tail][j])。若 tail\_weight < cur\_weight,則將 tail -= 1,並持續計算到 tail\_weight > cur\_weight 或 tail < head 為止。此時將 current 及 cur\_weight 放入單調隊列的尾端並將 tail + 1。

在此步驟中,i, j, current 均須從 0 走到 n-1,因此時間複雜度為  $O(n^3)$ 。

總和兩步驟,共需花費 $0(n^2) + 0(n^3) = 0(n^3)$ 的時間。

<Prove of correctness>

此題目標是找到最大 perimeter 的矩形,因此確定可以找到最大值的左右 行與上下列便可證明找到的答案必定是對的。

### 左右行:

由於跑過所有行的組合(i, j),故必定可以經過最大值所存在的行組合。 上下列:

因為在單調隊列的計算方式會使其選出的 head 永遠是最大的,因此上列一定會是最大的,下列的部分,則因為 current 會跑過所有列,因此也必定會經過最大的。

因此此演算法不會錯過任何有可能是最大的組合,且在遇到最大組合時會儲存下來,故能找到最佳解。