کوئیز ۳ - کدگذاری هافمن - درخت فراگیر کمینه

| 2021 در 3:50 | pm مهلت آوریل 26, | 10 | 4 امتيازها | دقیقه 20 pm (وریل 26, 2021 در 3:50 - pm قابل دسترسی آوریل 26, 2021 در 3:30 پرسش ها |
|--------------|--------------------------|----|------------|--|
| 12 دقيقه | محدوديت زمانى | | | |

Instructions

ت مهم.

برای پاسخ، فقط یکبار میتوانید به صفحه این کوئیز وارد شوید. امکان تلاش دوباره وجود ندارد.

- هر سئوال فقط یکبار نمایش داده میشود. فقط قبل از رفتن به سئوال بعدی فرصت دارید جواب خود را تغییر دهید.
 - * پس از پاسخ و رفتن به سئوال بعدی امکان بازگشت و تغییر جواب را ندارید.
- ** مدت زمان پیشنهادی برای پاسخگوئی به هر سئوال در بالای شرح سئوال آمده است ولی توجه داشته باشید که نهایتاً، مدیریت زمان پاسخگوئی در کل بر عهده خود شماست.
- *** به محض اینکه زمانسنج به یک دقیقه پایانی کوئیز وارد شد چه پرسش آخر را پاسخ دادهاید چه هنوز به آن نرسیدهاید حتماً خودتان با زدن دکمه [submit quiz] کوئیز را خاتمه دهید.

| تاریخچه تلاش ها | | تلاش | زمان | نمره |
|-----------------|-------|---------------|----------|------------|
| | آخرين | <u>1 تلاش</u> | دقیقه 11 | از 10 2.05 |

نمره این آزمون: **2.05** از 10 pmدر آوریل 26, 2021 در 3:46 این تلاش 11 دقیقه طول کشید

| الگوی کلی زیر را برای الگوریتمهای حریصانه در نظر بگیرید: S - { } | پرسش . | 1.71/3 | ياز |
|---|-------------|--|-------------|
| Greedy(C) S { } while C is not empty do | | <u>ت زمان پیشنهادی برای پاسخگوئی: ۳ دقیقه</u> | <u> מגי</u> |
| S { } while C <i>is not empty</i> do | | لگوی کلی زیر را برای الگوریتمهای حریصانه در نظر بگیرید: | JI < |
| S { } while C is not empty do | Greedy(C) | | |
| c Select a greedy choice from C if S U {c} is feasible then S - S U {c} C - C \ {c} return S Alpha page (liming) Description (liming) Ilægura (liming) Lægura (liming) Lægura (liming) Lægura (liming) V (c) is feasible (liming) Alpha page (liming) <td></td> <td></td> <td></td> | | | |
| if S U {c} is feasible then S S U {c} C C \ {c} return S . تاگوریتم کراسکال را در چارچوب فوق پیادهسازی کنیم، C در تناظر با مجموعهی [انتخاب] الگوریتم پریم را در چارچوب فوق پیادهسازی کنیم، C در تناظر با مجموعهی [انتخاب] الگوریتم [انتخاب] بریتم [انتخاب] سریعتر است. بر روی گرافهایی که ساختاری نزدیک به گراف کامل دارند از الگوریتم سریعتر است. بر روی گرافهایی که ساختاری نزدیک به درخت دارند از الگوریتم سریعتر است. | while C is | not empty do | |
| S - S U {c} C - C \ {c} return S الگوریتم کراسکال را در چارچوب فوق پیادهسازی کنیم، C در تناظر با مجموعهی [انتخاب] الگوریتم (انتخاب) کیست چون همیشه برقرار است. لگوریتم (انتخاب) پریتم (انتخاب) | c ← Se | lect a greedy choice from C | |
| C ← C \ {c} return S . تالگوریتم کراسکال را در چارچوب فوق پیادهسازی کنیم، C در تناظر با مجموعهی [انتخاب] الگوریتم پریم را در چارچوب فوق پیادهسازی کنیم، C در تناظر با مجموعهی [انتخاب] لگوریتم [انتخاب] بر روی گرافهایی که ساختاری نزدیک به گراف کامل دارند از الگوریتم سریعتر است. بر روی گرافهایی که ساختاری نزدیک به درخت دارند از الگوریتم بر روی گرافهایی که ساختاری نزدیک به درخت دارند از الگوریتم بر روی گرافهایی که ساختاری نزدیک به درخت دارند از الگوریتم بر روی گرافهایی که ساختاری نزدیک به درخت دارند از الگوریتم | | | |
| الگوریتم کراسکال را در چارچوب فوق پیادهسازی کنیم، C در تناظر با مجموعهی [انتخاب] الگوریتم پریم را در چارچوب فوق پیادهسازی کنیم، C در تناظر با مجموعهی [انتخاب] لگوریتم [انتخاب] بر روی گرافهایی که ساختاری نزدیک به گراف کامل دارند از الگوریتم سریعتر است. بر روی گرافهایی که ساختاری نزدیک به درخت دارند از الگوریتم بر روی گرافهایی که ساختاری نزدیک به درخت دارند از الگوریتم التخاب] بر روی گرافهایی که ساختاری نزدیک به درخت دارند از الگوریتم | | | |
| الگوریتم کراسکال را در چارچوب فوق پیادهسازی کنیم، C در تناظر با مجموعهی [انتخاب] کیلیم، C در تناظر با مجموعهی الگوریتم پریم را در چارچوب فوق پیادهسازی کنیم، C در تناظر با مجموعهی التخاب] کیلیم را در چارچوب فوق پیادهسازی کنیم، C در تناظر با مجموعهی التخاب] کیلیم را در چارچوب فوق پیادهسازی کنیم، C در تناظر با مجموعهی التخاب] کیلیم بر روی گرافهایی که ساختاری نزدیک به گراف کامل دارند از الگوریتم سریعتر است. | | ({c} | |
| الگوریتم پریم را در چارچوب فوق پیادهسازی کنیم، C در تناظر با مجموعهی [انتخاب] کا در تناظر با مجموعهی الگوریتم الگوریتم [انتخاب] کا در تناظر با مجموعهی که ساختاری نزدیک به گراف کامل دارند از الگوریتم سریعتر است. ارسکال کا بر روی گرافهایی که ساختاری نزدیک به درخت دارند از الگوریتم بر روی گرافهایی که ساختاری نزدیک به درخت دارند از الگوریتم | return S | | |
| الگوریتم پریم را در چارچوب فوق پیادهسازی کنیم، C در تناظر با مجموعهی [انتخاب] کا در چارچوب فوق پیادهسازی کنیم، C در تناظر با مجموعهی الگوریتم الگوریتم التخاب] کا در انتخاب کا در در در التخاب کا در | | وریتم کراسکال را در چارچوب فوق پیادهسازی کنیم، C در تناظر با مجموعهی [انتخاب] گراف است. | الگ |
| لگوریتم [انتخاب] | | | |
| لگوریتم [انتخاب] بر روی گرافهایی که ساختاری نزدیک به گراف کامل دارند از الگوریتم رسکال سریعتر است. بر روی گرافهایی که ساختاری نزدیک به گراف کامل دارند از الگوریتم سریعتر است. بر روی گرافهایی که ساختاری نزدیک به درخت دارند از الگوریتم | | وریتم پریم را در چارچوب فوق پیادهسازی کنیم، C در تناظر با مجموعهی [انتخاب] 🔻 گراف است. | الگ |
| وریتم [انتخاب] | | | |
| وریتم [انتخاب] | | ر انتخاب] 🗸 انتخاب S U (د) is feasible برانی به اینوایی به اینوایی به در هوی شور برقال است. | الگ |
| راسکال سریعتر است. وریتم [انتخاب] سر روی گرافهایی که ساختاری نزدیک به درخت دارند از الگوریتم | | بريسم المادي المرادي بالربي المرادي ال | <i>,</i> |
| راسکال سریعتر است. وریتم [انتخاب] سر روی گرافهایی که ساختاری نزدیک به درخت دارند از الگوریتم | | الانتخار) | |
| وریتم [انتخاب] ۲۰۰۰ بر روی گرافهایی که ساختاری نزدیک به درخت دارند از الگوریتم | | م ۱ انتخاب ا الموریتم | وريد |
| وریتم [انتخاب] ۲۰۰۰ بر روی گرافهایی که ساختاری نزدیک به درخت دارند از الگوریتم | | یکال ← است. | ئراس |
| [, , , , , o, , , o, , | | | |
| [, , , , , o, , , o, , | | ا الانتخار ا | |
| انتخاب] 🔻 سریعتر است. | | م ۱ اعتقاب ۱ بر روی درافهایی که ساختاری تردیک به درخت دارند از انکوریتم | وريد |
| , " <i>,</i> " | | خاب] ✓ سریعتر است. | انت |
| | | | |
| | :پاسخ | | |
| پاسخ: | ردلھ، ال | | |
| | 0 0 | | |
| :پاسخ يالهاي | رأسهاي | | |
| يالهاي | | | |
| يالهاي | :پاسخ | | |
| يالهاي رأسهاي | رأسهای | | |
| يالهاى رأسهاى پاسخ | | | |
| یالهای رأسهای :پاسخ | يالهاى | | |

پاسخ درست

پاسخ دادید

پاسخ درست

پاسخ دادید

| | کوئیز ۳ - کدگذاری هافمن - درخت فراگیر کمینه: طراحي و تحلیل الگوریتم ها |
|-------------------------------------|---|
| | :پاسخ 3 |
| ا پاسخ درست | پريم |
| پاسخ دادید | کراسکال |
| | پاسخ 4: |
| ا ادرست است | پريم |
| | :پاسخ 5 |
| ا ادرست است | كراسكال |
| | :پاسخ |
| ا ادرست است | كراسكال |
| | :پاسخ 7 |
| ادرست است | پريم |
| | پرسش 2 0.33 / 2 |
| | * <u>مدت زمان پیشنهادی برای پاسخگوئی: ۲ دقیقه</u> |
| | ۰>> درستی یا نادرستی هر یک از گزارههای زیر را با وارد کردن تنها یک تک کاراکتر T یا F مشخص کنید: |
| | - کدگذاری هافمن لزوما فشردهترین کدگذاری برای یک متن است T |
| | - حجم فایل کدگذاری شده با یک کد طول-ثابت همواره بیشتر از حجم فایل کدگذاری شده با کد هافمن است |
| | - کدگذاری هافمن برای یک متن تغییر نمیکند اگر کاراکتر با بیشترین فراوانی را دو برابر کنیم T |
| | - کدگذاری هافمن برای یک متن تغییر نمیکند اگر کاراکتر با کمترین فراوانی را نصف کنیم T |
| | - اگر کدگذاری هافمن، یک کد طول-ثابت شود نتیجه میگیریم فراوانی تمام کاراکترها یکسان بوده است |
| | - برای یک متن، همواره بیش از ۲ کد پیشوند آزاد بهینه (از نظر فشردهسازی) متفاوت وجود دارد F |
| | پاسخ 1 |
| ا درست است | Т |
| ٰ پاسخ درست | t |
| | 2 پاسخ: |
| ا پاسخ دادید | Т |
| پاسخ درست | F |
| پاسخ درست | f |
| > ∟ ₹ | :پاسخ |
| , C * | |
| پاسخ دادید | Т |
| | T F |
| پاسخ دادید | |
| پاسخ دادید پاسخ درست | F |
| پاسخ دادید پاسخ درست | F f |

** مدت زمان پیشنهادی برای پاسخگوئی: ۲ دقیقه

-- یک درخت فراگیر بهینه برای گراف G در دست داریم. فرض کنید یک رأس جدید به گراف G افزوده میشود. میخواهیم درخت فراگیر بهینه فعلی را با حداقل هزینهی محاسباتی، به درخت فراگیر بهینهای برای گراف جدید تغییر دهیم.

| 18/03/2023, 11:29 | كوئيز ٣ - كدگذاري هافمن - درخت فراگير كمينه: طراحي و تحليل الگوريتم ها |
|--------------------|--|
| | >>> هزینهی زمانی بهترین الگوریتمی که برای این کار میشناسید از چه مرتبهای است؟ |
| | |
| | تعداد گرمهای گراف را ۷، |
| | تعداد یالهای گراف را E، |
| | درجهی راس جدید افزوده شده را d و |
| | قطر درخت فراگیر بهینهی فعلی، یعنی فاصلهی دورترین رأسها بر روی درخت فراگیر بهینه را D بگیرید. |
| | |
| پاسخ دادید ا | O(d) |
| _ | ○ O(E log V) |
| - پاسخ درست | ○ O(dD) |
| | ○ O(D) |
| | 10.10.05 |

مره آزمون: **2.05** از 10