

## Taller Algoritmos

### Caminos más cortos en grafos desde una sola fuente

Universidad Nacional de Colombia, Sede Bogotá

Considere los siguientes grafos:

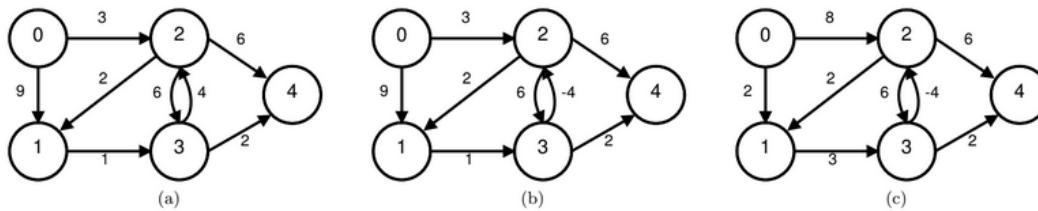


Figura 1

1. Para los 3 grafos, calcule (por inspección) la longitud los caminos más cortos desde el nodo 0 hacia el resto de nodos.
2. Para el grafo *b*, ¿puede encontrar un camino desde 0 a 1 de costo 0? Explique.
3. El siguiente código (Cormen et al, 2009) implementa el algoritmo de Bellman-Ford para encontrar caminos más cortos desde una sola fuente:

```

INITIALIZE-SINGLE-SOURCE( $G, s$ )
1  for each vertex  $v \in G.V$ 
2       $v.d = \infty$ 
3       $v.\pi = \text{NIL}$ 
4   $s.d = 0$ 

RELAX( $u, v, w$ )
1  if  $v.d > u.d + w(u, v)$ 
2       $v.d = u.d + w(u, v)$ 
3       $v.\pi = u$ 

BELLMAN-FORD( $G, w, s$ )
1  INITIALIZE-SINGLE-SOURCE( $G, s$ )
2  for  $i = 1$  to  $|G.V| - 1$ 
3      for each edge  $(u, v) \in G.E$ 
4          RELAX( $u, v, w$ )
5  for each edge  $(u, v) \in G.E$ 
6      if  $v.d > u.d + w(u, v)$ 
7          return FALSE
8  return TRUE
    
```

Aplique el algoritmo a cada uno de los grafos *a*, *b* y *c*. En cada caso muestre el estado de los grafos (valores de  $v.d$  para cada nodo, puede mostrarlos dentro de cada nodo omitiendo la etiqueta del nodo) después de cada iteración del **for** en la línea 2.

4. ¿Qué pasó con el grafo *b*? Explique.
5. En cada caso, ¿cuántas llamadas se hicieron a la función **Relax**? ¿puede hacerse de manera más eficiente?
6. Para los grafos *a* y *c*, muestre una secuencia de llamadas a **Relax** que le permita calcular los caminos más cortos de una manera más eficiente.

1) Para el grafo a)

Node/S.Path	1	2	3	4
0	5	3	6	8

Para el grafo b)

Node/S.Path	1	2	3	4
0	-INF	-INF	-INF	-INF

Recorriendo el ciclo 1-3-2-1 podemos restar cuanto deseemos y acceder a todos los nodos de ahí que el costo es tan bajo como deseemos.

Para el grafo c)

Node/S.Path	1	2	3	4
0	2	1	5	7

2) En el grafo b se puede encontrar un camino a cualquier nodo excepto al nodo 0 con costo tan bajo como se desee la explicación esta en el literal b del primer punto, particularmente se puede encontrar un camino de costo 0 al nodo 1.

3) Aplicamos el algoritmo de Bellman-Ford

Para el grafo (a), x-y quiere decir pasando por x a una distancia de y se llega al nodo

Nodo\iteración	Iteración 1	Iteración 2	Iteración 3	Iteración 4
0	0-0	0-0	0-0	0-0
1	0-9	2-5	2-5	2-5
2	0-3	0-3	0-3	0-3
3	INF	2-9	1-6	1-6
4	INF	2-9	2-9	3-8

Para el grafo (b), x-y quiere decir pasando por x a una distancia de y se llega al nodo

Nodo\iteración	Iteración 1	Iteración 2	Iteración 3	Iteración 4
0	0-0	0-0	0-0	-
1	0-9	2-5	2-5	-
2	0-3	0-3	0-3	-
3	INF	2-9	1-6	-
4	INF	2-9	2-9	-

Para el grafo (c), x-y quiere decir pasando por x a una distancia de y se llega al nodo

Nodo\iteración	Iteración 1	Iteración 2	Iteración 3
0	0-0	0-0	0-0
1	0-2	0-2	0-2
2	0-8	0-8	3-1
3	INF	1-5	1-5
4	INF	2-14	3-7

- 4) En el grafo b el algoritmo retornó falso al encontrar que existia un ciclo cuyo peso era negativo.
- 5) En cada caso la función Relax se llamó el número de vértices -1 \* número de aristas  $((|V|-1)*|E|)$ .  
Si, se puede reducir el numero de llamadas a la función Relax
- 6) Motivo: Si un vértice v tiene una distancia que no ha cambiado desde la última vez que los edges fuera de v fueron relajados, entonces no hay necesidad de relajar los edges fuera de v una segunda vez.

El pseudo-código del algoritmo de Bellman Ford Mejorado :

```

bool BellmanFord_Optimizado(Grafo G, nodo_origen s)
    // inicializamos el grafo. Ponemos distancias a INFINITO menos el nodo origen que
    // tiene distancia 0. Para ello lo hacemos recorriéndonos todos los vértices del
    grafo
    for v ∈ V[G] do
        distancia[v]=INFINITO
        padre[v]=NULL
    distancia[s]=0
    encolar(s, Q)
    enCola[s]=TRUE
    while Q!=0 then
        u = extraer(Q)
        enCola[u]=FALSE
        // relajamos las aristas
        for v ∈ ady[u] do
            if distancia[v]>distancia[u] + peso(u, v) then
                distancia[v] = distancia[u] + peso (u, v)
                padre[v] = u
            if enCola[v]==FALSE then
                encolar(v, Q)
                enCola[v]=TRUE

```

Tomado de Wikipedia: [https://es.wikipedia.org/wiki/Algoritmo\\_de\\_Bellman-Ford](https://es.wikipedia.org/wiki/Algoritmo_de_Bellman-Ford)

