/* 데이터 구조 및 알고리즘 */

신현규 강사, 화/목 20:00

그래프 심화, BFS

/* elice */

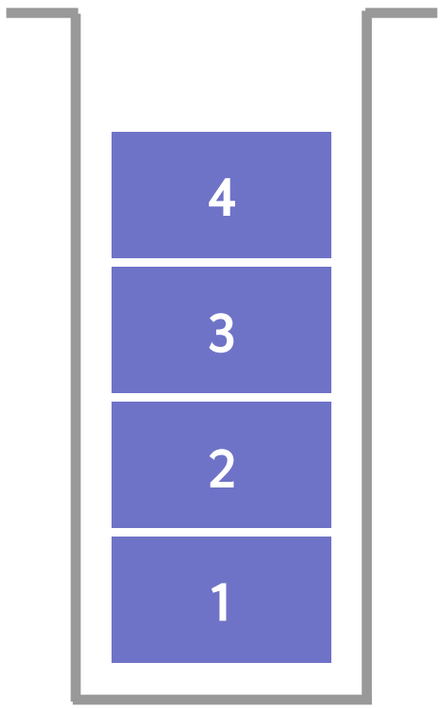
주차별 커리큘럼

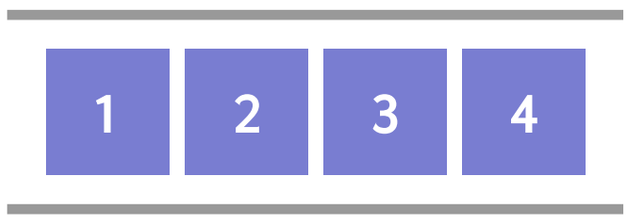
1주차	과정 소개, 배열, 연결리스트, 클래스
2주차	스택, 큐, 해싱
3주차	시간복잡도
4주차	트리, 트리순회, 재귀호출
5주차	힙
6주차	그래프 소개, DFS
7주차	**그래프 심화, BFS**
8주차	강의 요약, 알고리즘 과정 소개

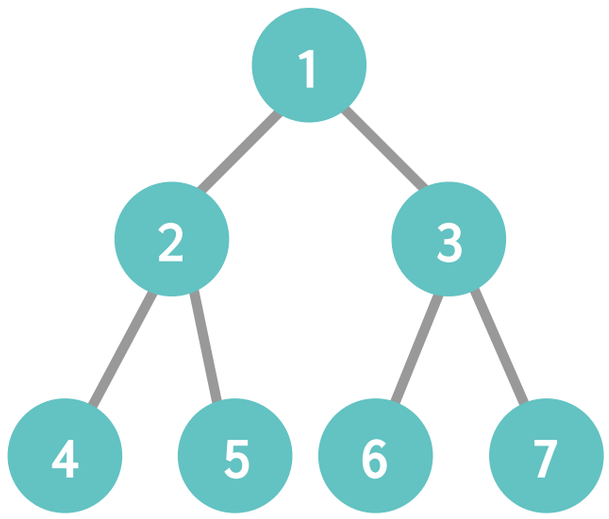
컴퓨터를 이용한 문제 해결 과정

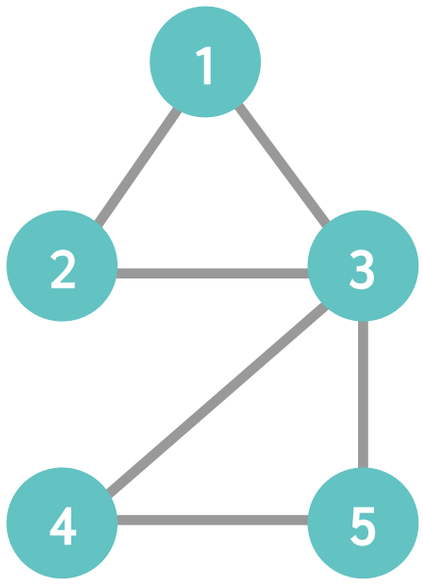
1. 문제를 정확히 이해한다
2. 문제를 해결하는 알고리즘을 개발한다
3. 알고리즘이 **문제를 해결한다는 것을 증명한다**
4. 알고리즘이 **제한시간 내에 동작한다는 것을 보인다**
5. 알고리즘을 코드로 작성한다
6. 제출 후 만점을 받고 매우 기뻐한다

대표적인 자료구조









스택 (Stack)

Last In First Out

큐 (Queue)

First In First Out

트리 (Tree)

그래프 (Graph)

유명한 자료구조는 이미 구현되어 있다

심지어 유능한 개발자가 구현을 해 놓았다

내가 짠 코드보다 훨씬 성능이 좋다

버그가 있는지 고민할 필요가 없다

이미 많은 사람들이 잘 쓰고있다

따라서, 쓰지 않을 이유가 없다

아니, 반드시 써야한다

아놔 근데 이걸 왜 구현하고 있는가 ?

구현을 해봐야 자료구조를 완전히 이해한다

이론 외에 구현에서 발생하는 이슈가 있다

내부 구현을 알아야 정확한 분석을 할 수 있다

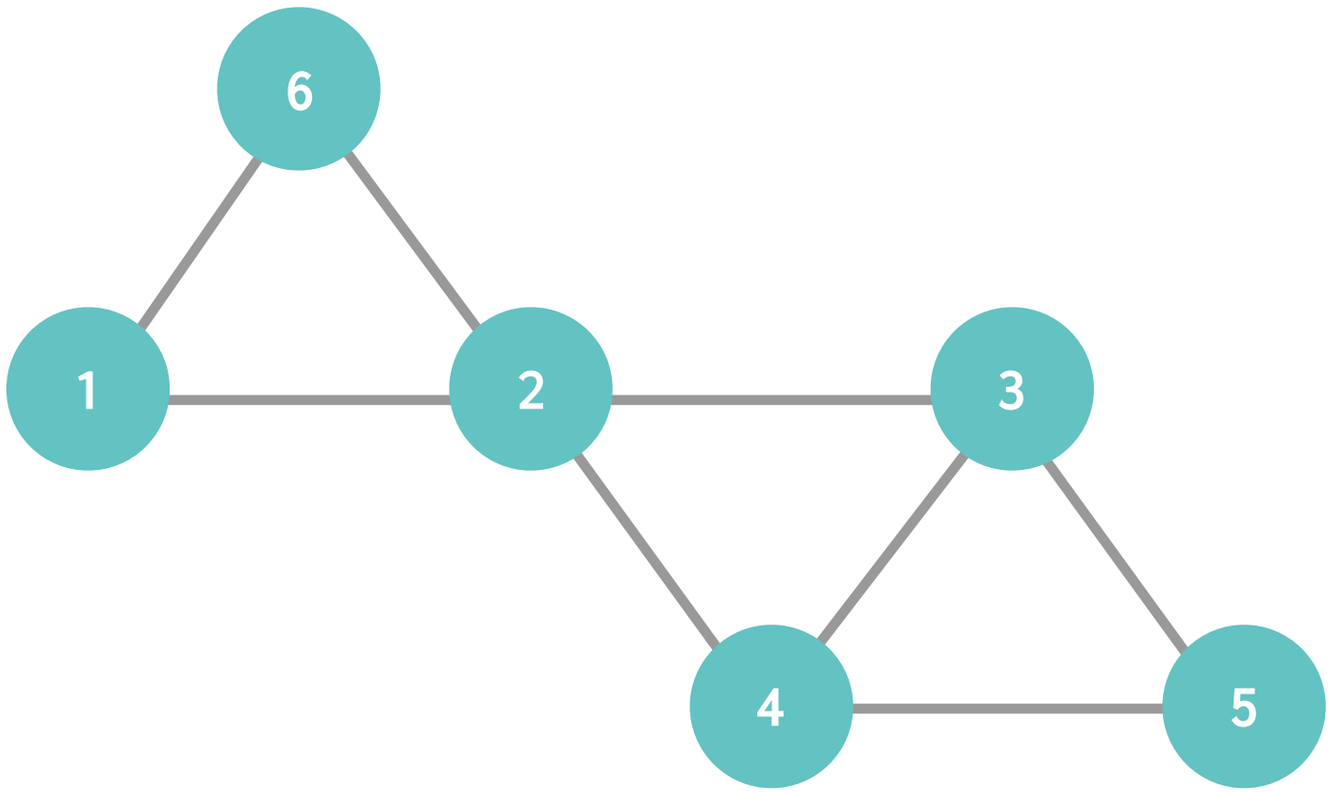
구현을 해봐야 연산의 시간복잡도를 명확히 이해한다

엘리스 자료구조 과정이기 때문이다

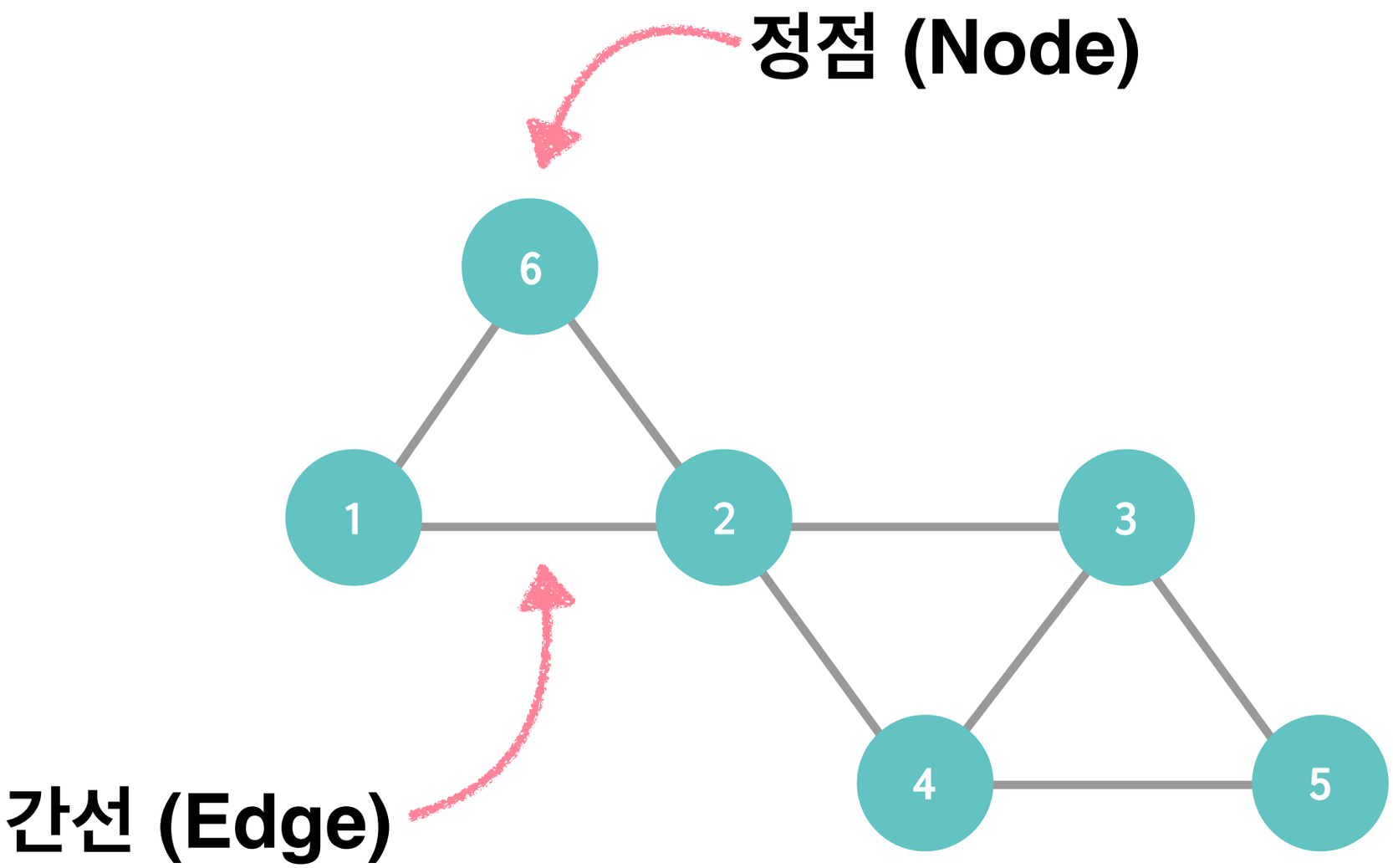
엘리스에서 배웠다 = 내 손으로 구현까지 해봤다

그래프

정점과 간선으로 이루어진 자료구조



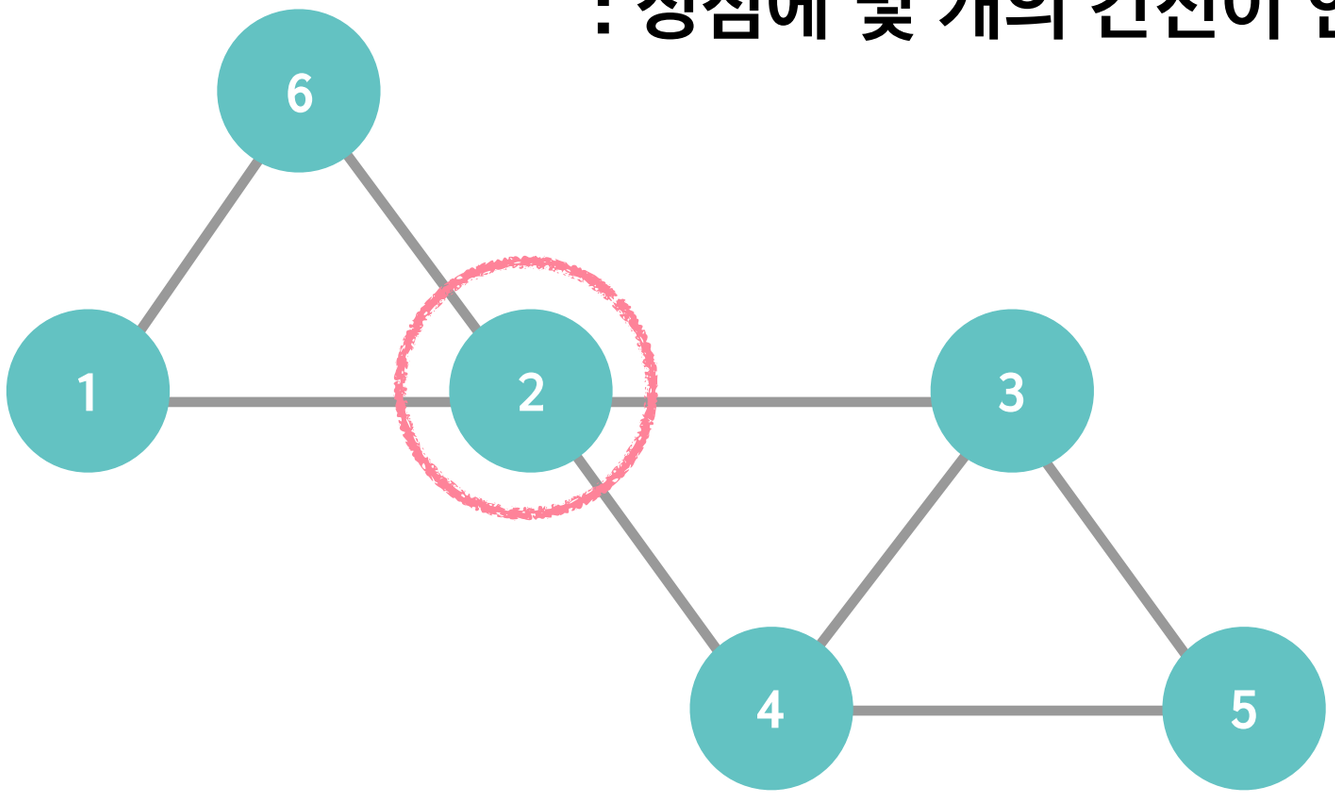
용어



용어

차수 (Degree)

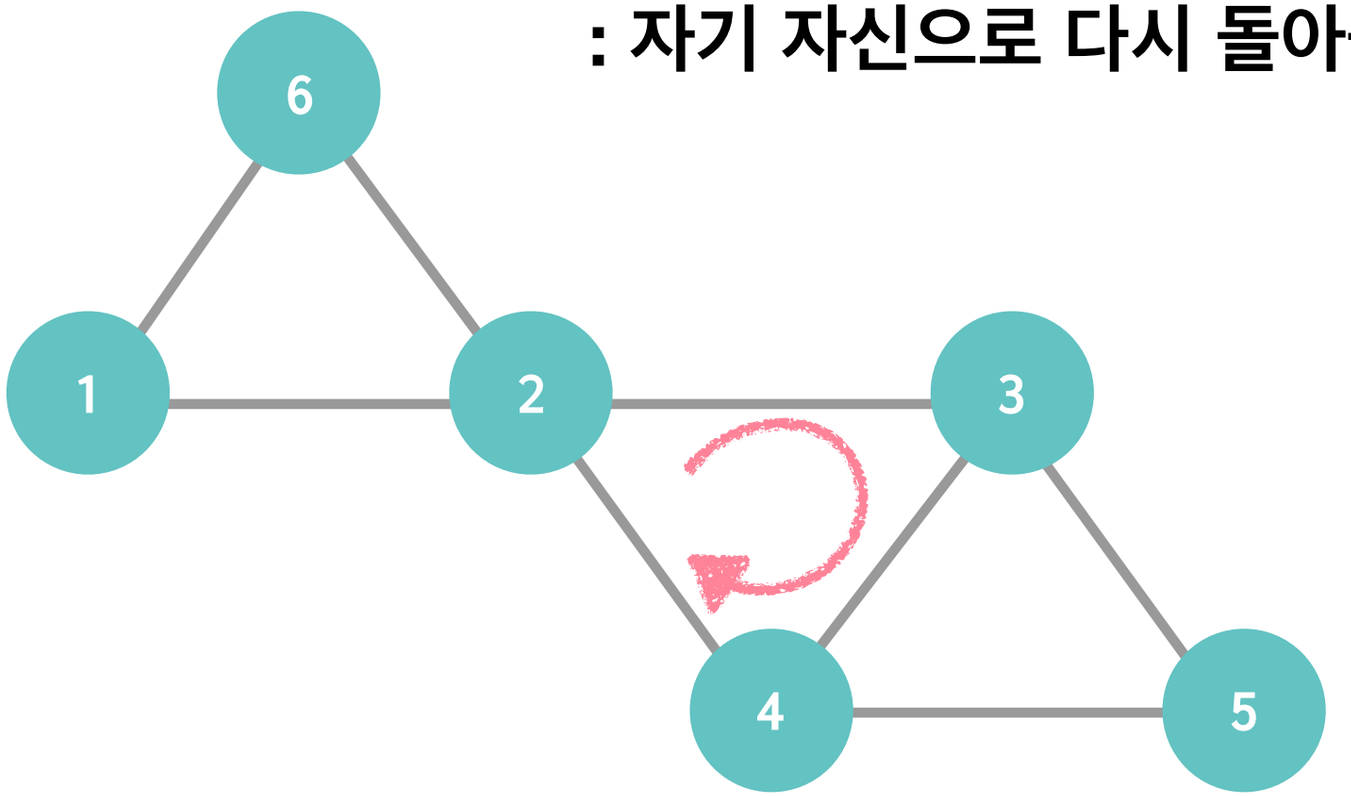
: 정점에 몇 개의 간선이 연결되어 있는가 ?



용어

사이클 (Cycle)

: 자기 자신으로 다시 돌아올 수 있는 경로



그래프는 왜 중요한가 ?

현실 세계의 많은 것들을 그래프로 나타낼 수 있다

즉, 그래프와 관련된 문제가 매우 많다

그래프와 관련된 수학적 정리가 매우 많다

그래프 이론이라는 분야가 따로 있다 (Graph theory)

어렵다(…)

그래프와 관련된 이론도 어렵고 구현도 어렵고…ㅠㅠ

그래프의 구현 요약

	인접행렬	인접리스트
장점	인접 여부확인 : O(1)	인접한 모든 정점 : O(deg(v)) 그래프 저장을 위한 공간 : O(E)
단점	인접한 모든 정점 : O(n) 그래프 저장을 위한 공간 : $O(n^2)$	인접 여부확인 : O(deg(v))

목적이 무엇인가 ?

두 정점이 인접하여 있는지를 빠르게 알아야 한다

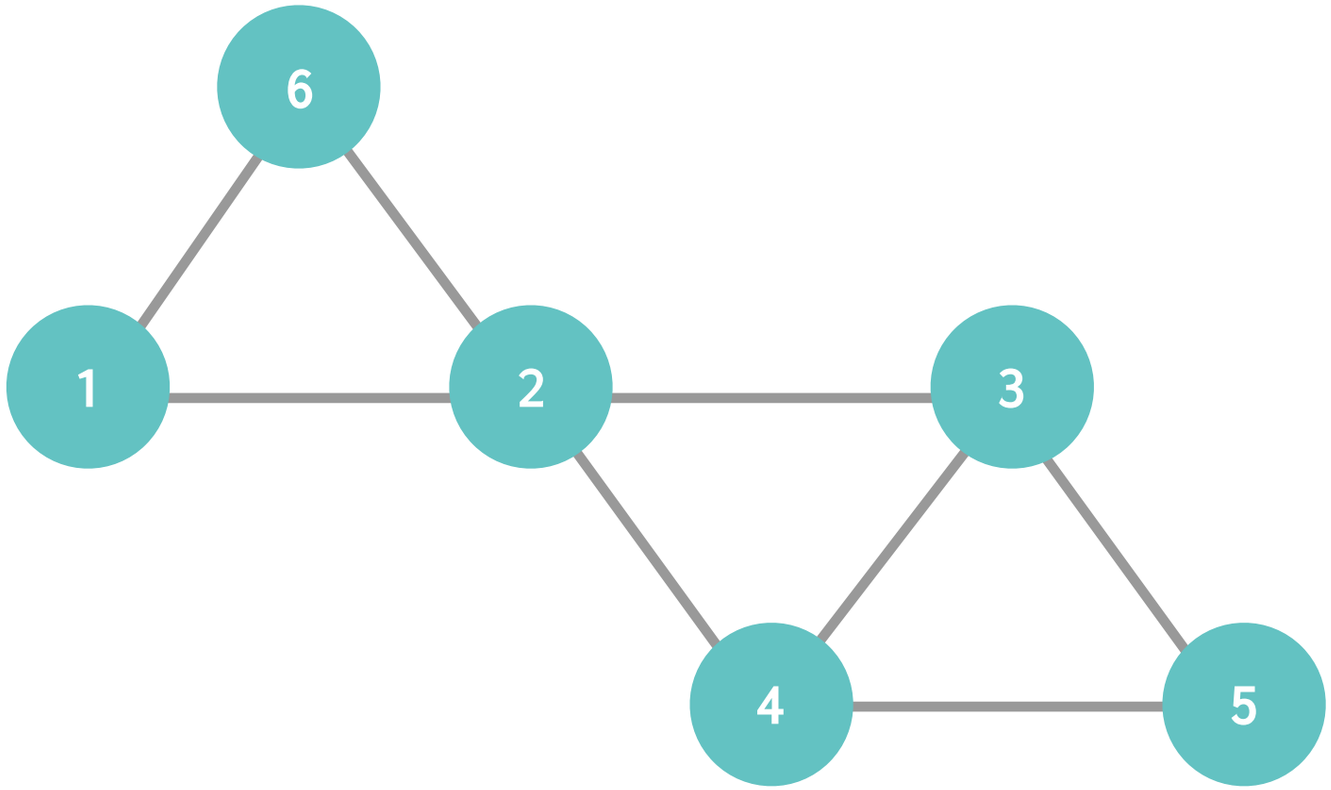
인접행렬

정점 v와 인접해 있는 모든 정점을 빠르게 알아야 한

인접 리스트

그래프 순회

그래프라는 자료구조에 어떠한 값이 저장되어 있는가?



그래프 순회

깊이우선탐색 (Depth First Search)

스택을 이용하여 그래프를 순회하는 방법

너비우선탐색 (Breadth First Search)

큐를 이용하여 그래프를 순회하는 방법

깊이우선탐색 (DFS)

깊이우선탐색 (Depth First Search)

스택을 이용하여 그래프를 순회하는 방법

스택 = 선행관계

나를 먼저 방문하고 그 다음으로 인접한 노드를 차례로 방문

단, 방문했던 노드는 방문하지 않는다

깊이우선탐색의 과정 (재귀호출)

DFS(v, visited)

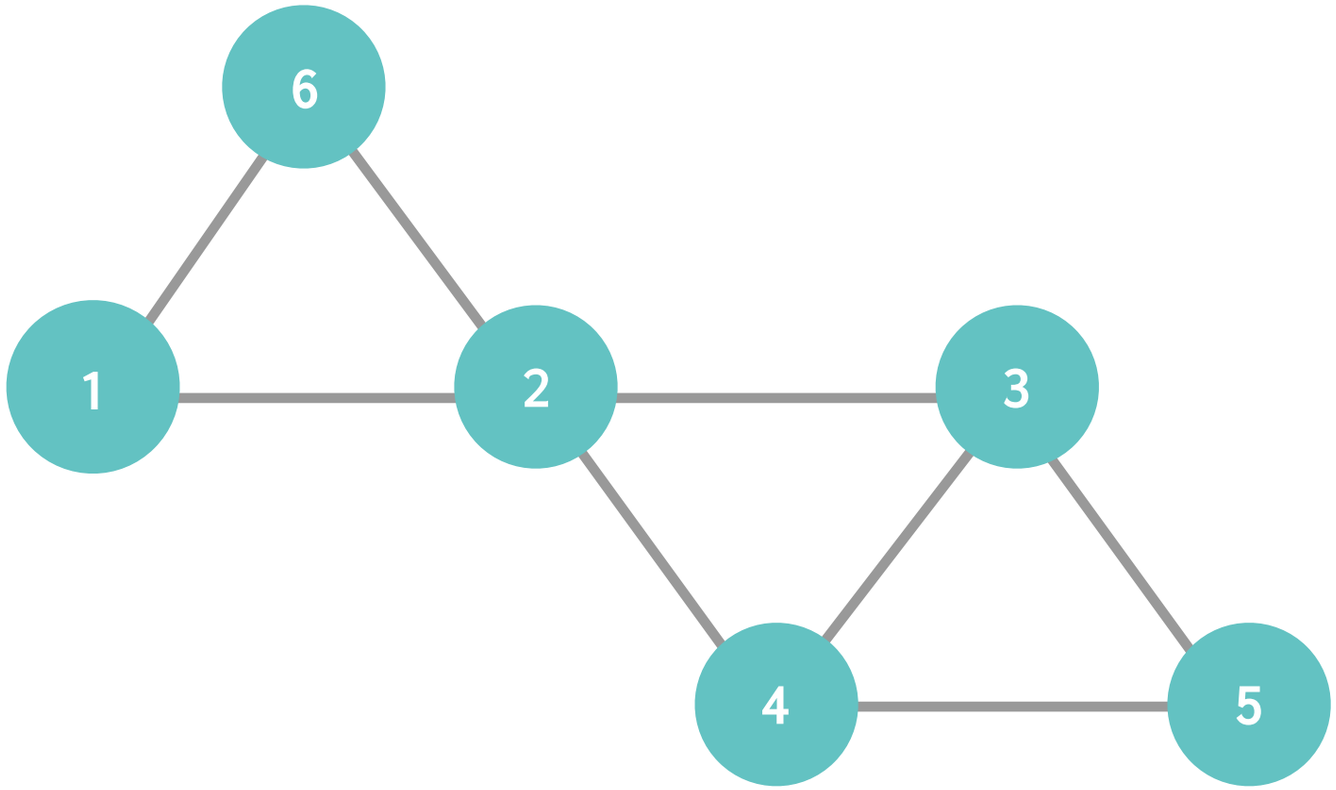
현재 정점이 v이고 지금까지 방문한 정점이 visited일 때,

깊이우선탐색 결과를 리스트로 반환하는 함수

인접한 정점을 모두 방문한 경우

깊이우선탐색(DFS)의 예제

정점과 간선으로 이루어진 자료구조

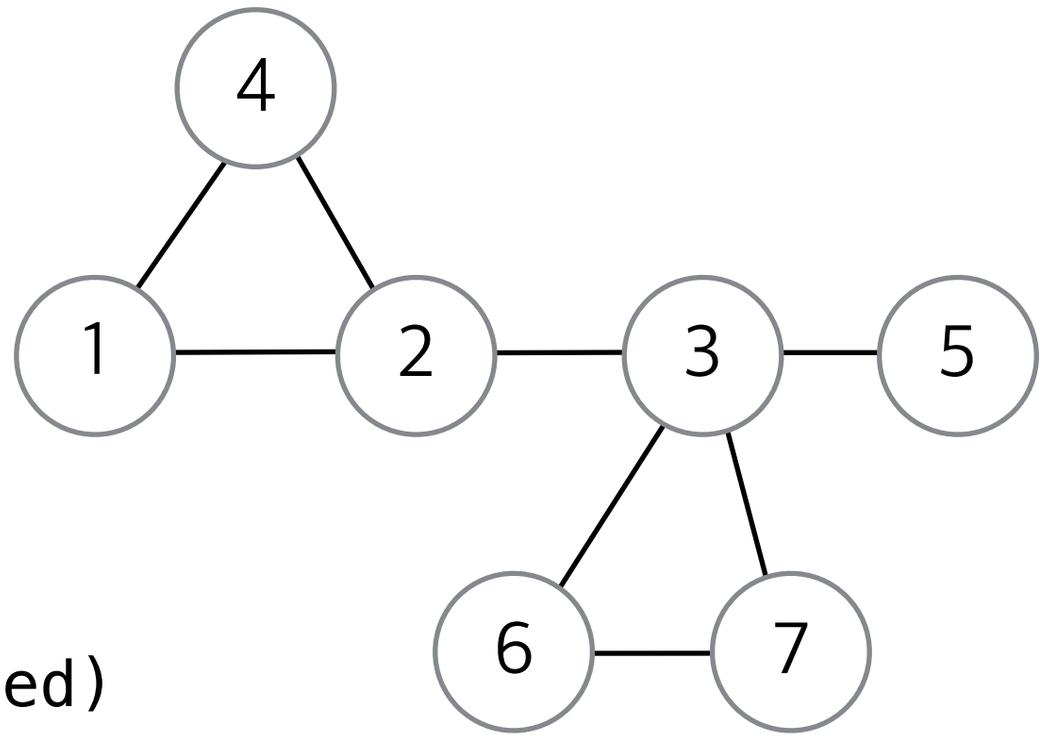


깊이 우선 탐색 (DFS) 구현

```
def DFS(graph, x, visited) :
    visited[x] = True
    result = [x]

    for v in graph[x] :
        if visited[v] == False :
            result = result +
                     DFS(graph, v, visited)

return result
```

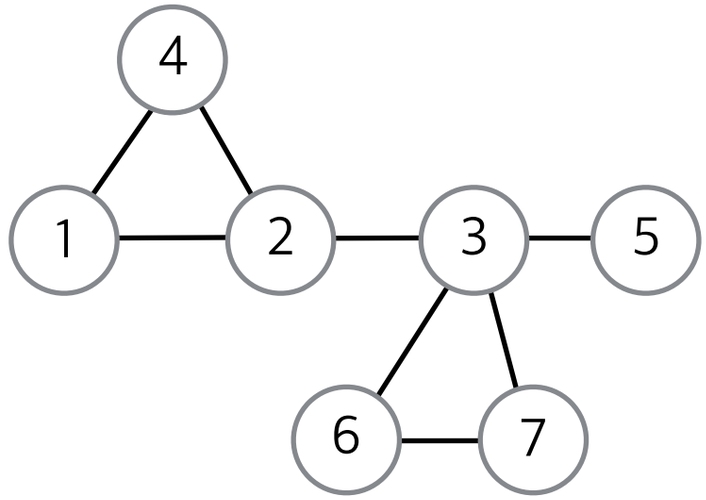


깊이 우선 탐색 (DFS) 구현

```
def DFS(graph, x, visited) :
    visited[x] = True
    result = [x]

    for v in graph[x] :
        if visited[v] == False :
            result = result +
                     DFS(graph, v, visited)

    return result
```



visited= [F, T, F, F, F, F, F, F]

graph[1] = [2, 4]
graph[2] = [1, 3, 4]
graph[3] = [2, 5, 6, 7]
graph[4] = [1, 2]
graph[5] = [3]
graph[6] = [3, 7]
graph[7] = [3, 6]

[예제 1] 깊이우선탐색

그래프를 깊이우선탐색한 결과를 출력하시오

시스템 입력

```
6 8
1 2
1 6
2 3
2 4
2 6
3 4
3 5
4 5
```

시스템 출력

```
1 2 3 4 5 6
```

DFS의 정확성증명 / 시간복잡도

정확성 증명

모든 정점을 방문한다

하나의 정점을 두번 이상 방문하지 않는다

시간복잡도

각 정점은 1번씩, 각 간선은 2번씩 방문함

O(V+E)

그래프 문제가 어려운 점

그래프 문제라는 것을 파악하는 것이 어렵다

문제에는 그래프가 전혀 등장하지 않을 수도 있다

파악 후 풀이를 만들어 내는 것이 어렵다

수학문제 푸는 것 (특히 증명하는 것)과 비슷하다

코딩하는 것이 어렵다

[문제 2] 유치원 소풍

유치원에 파벌(?)이 몇개인지,

그리고 각 파벌의 학생 수는 몇명인지를 출력

시스템 입력

```
7
0 1 1 0 1 0 0
0 1 1 0 1 0 1
1 1 1 0 1 0 1
0 0 0 0 1 1 1
0 1 0 0 0 0 0
0 1 1 1 1 1 0
0 1 1 1 0 0 0
```

시스템 출력

```
3
7
8
9
```

그래프 모델링

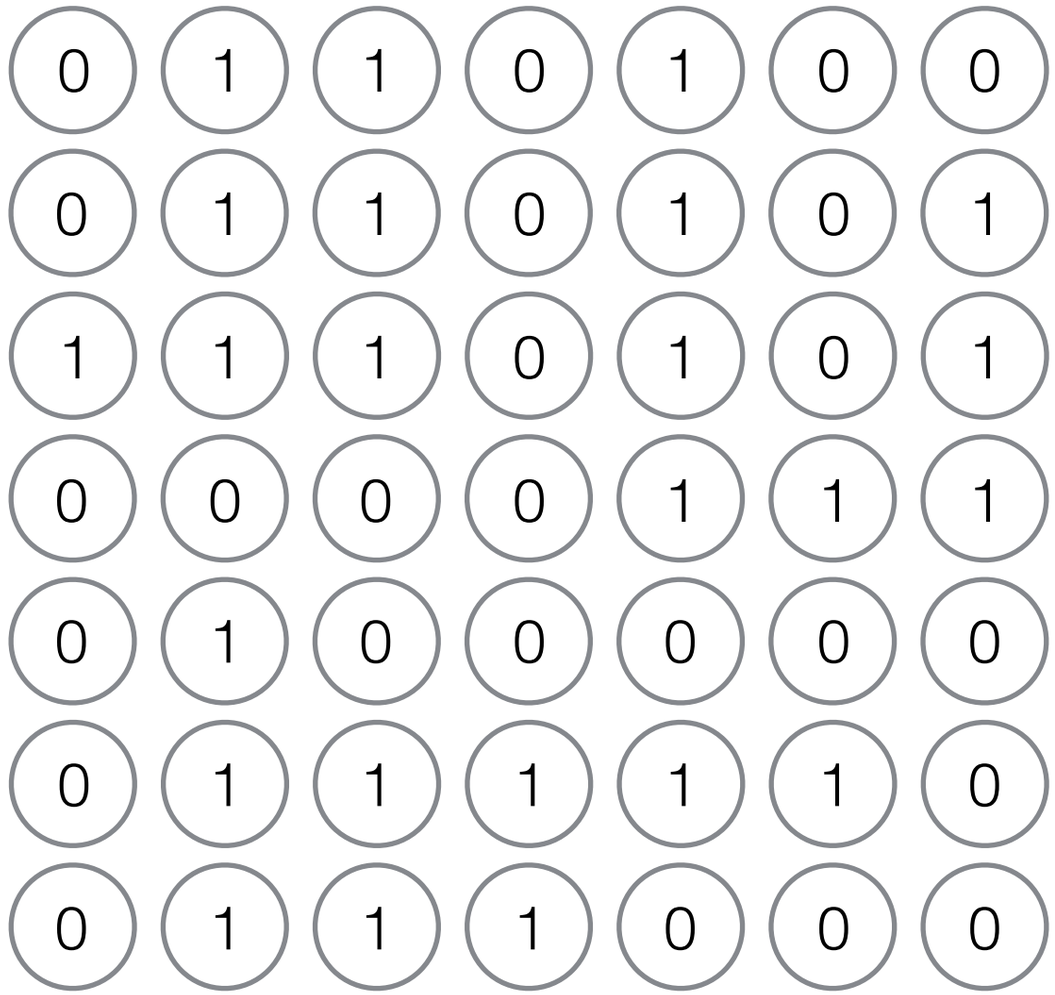
문제로부터 그래프를 만들어 내야 한다

0	1	1	0	1	0	0
0	1	1	0	1	0	1
1	1	1	0	1	0	1
0	0	0	0	1	1	1
0	1	0	0	0	0	0
0	1	1	1	1	1	0
0	1	1	1	0	0	0

그래프 모델링

문제로부터 그래프를 만들어 내야 한다

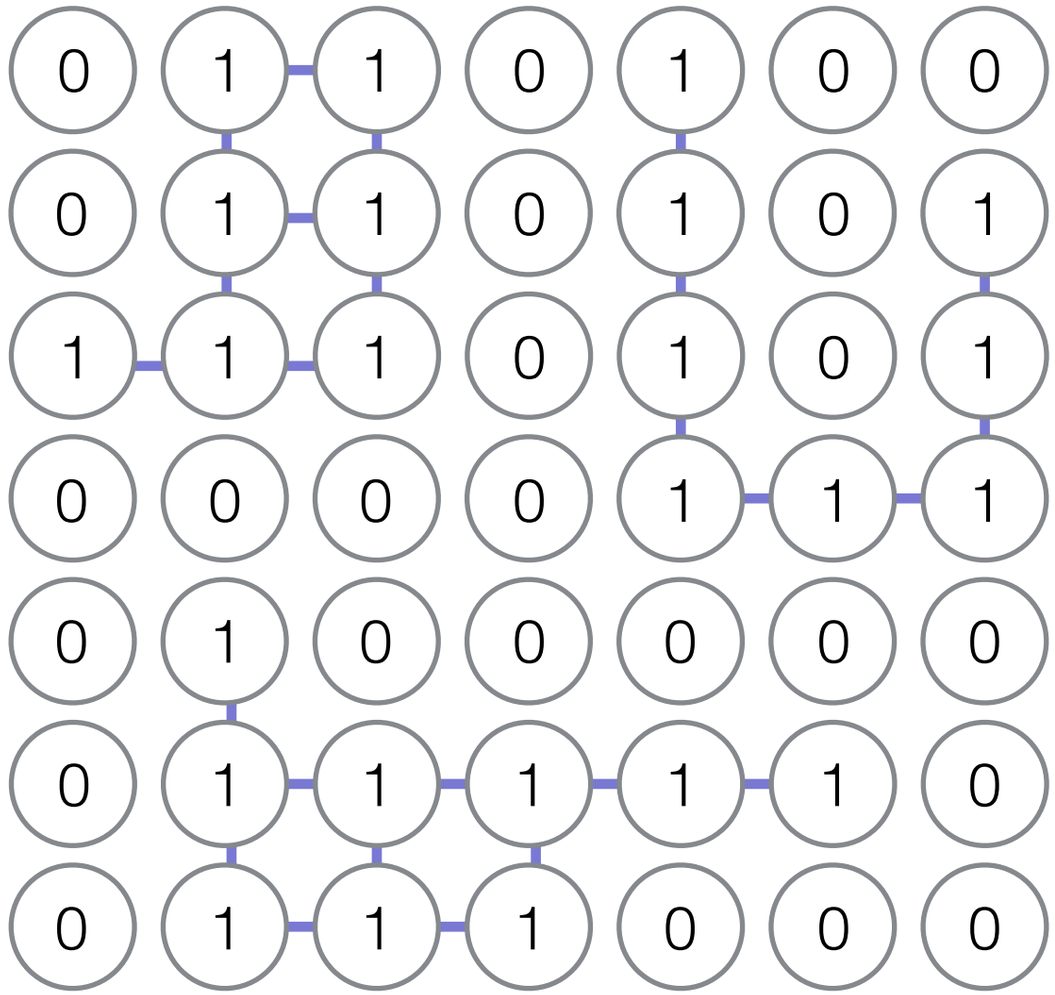
0	1	1	0	1	0	0
0	1	1	0	1	0	1
1	1	1	0	1	0	1
0	0	0	0	1	1	1
0	1	0	0	0	0	0
0	1	1	1	1	1	0
0	1	1	1	0	0	0



그래프 모델링

문제로부터 그래프를 만들어 내야 한다

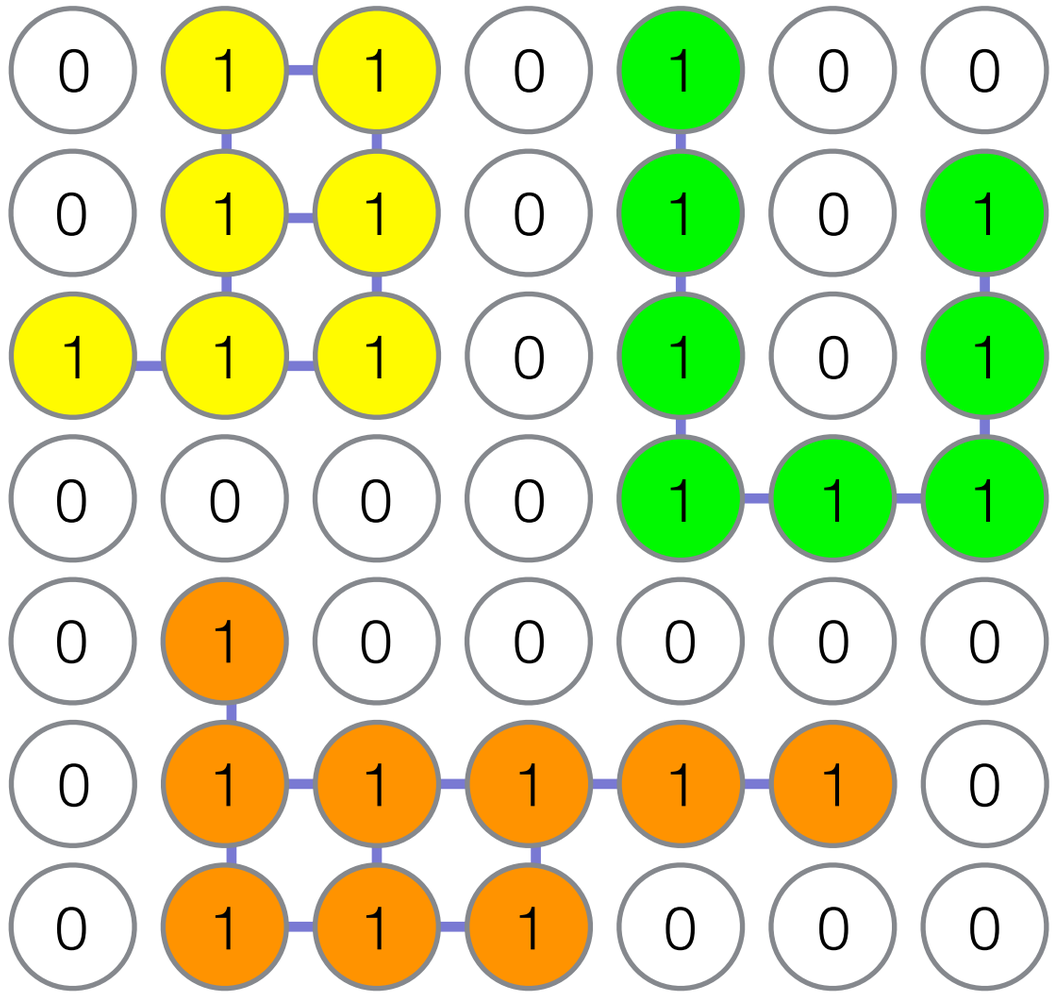
0	1	1	0	1	0	0
0	1	1	0	1	0	1
1	1	1	0	1	0	1
0	0	0	0	1	1	1
0	1	0	0	0	0	0
0	1	1	1	1	1	0
0	1	1	1	0	0	0



그래프 모델링

문제로부터 그래프를 만들어 내야 한다

0	1	1	0	1	0	0
0	1	1	0	1	0	1
1	1	1	0	1	0	1
0	0	0	0	1	1	1
0	1	0	0	0	0	0
0	1	1	1	1	1	0
0	1	1	1	0	0	0

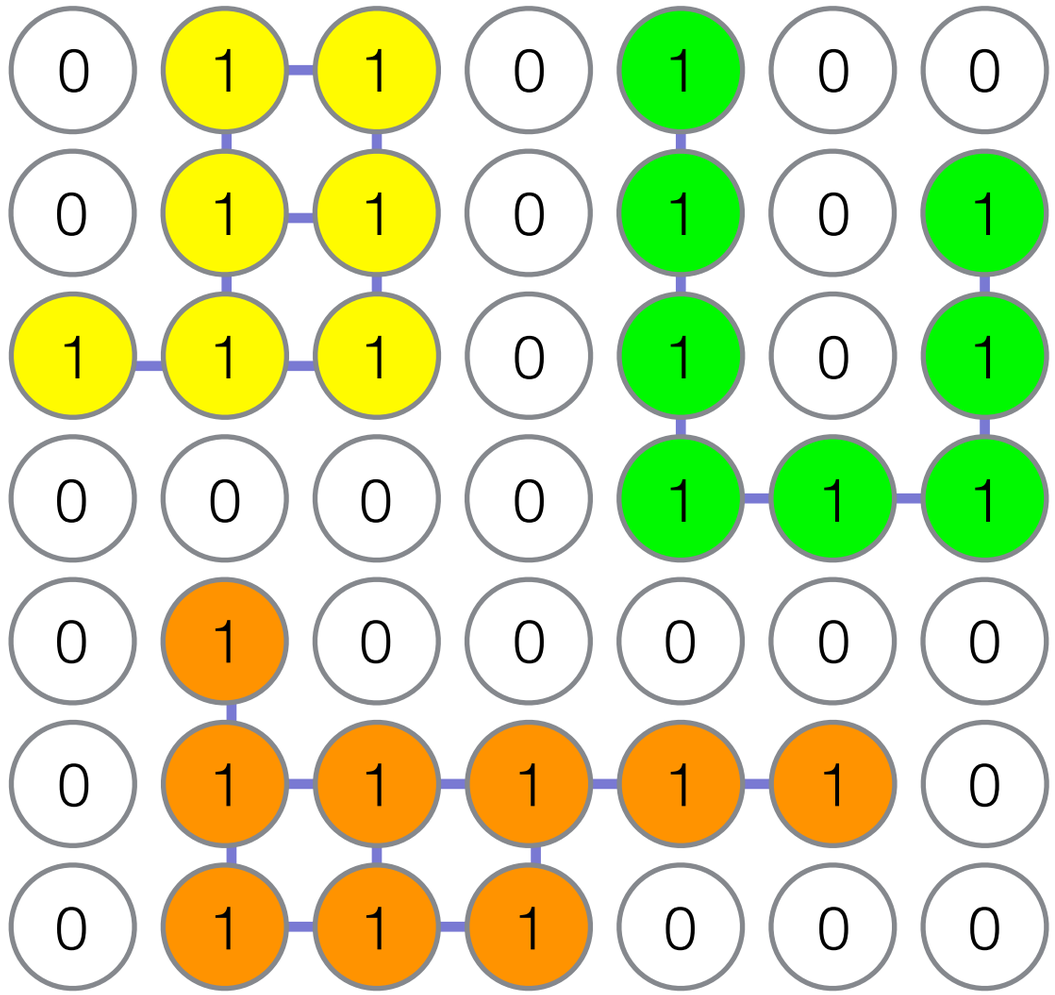


구현

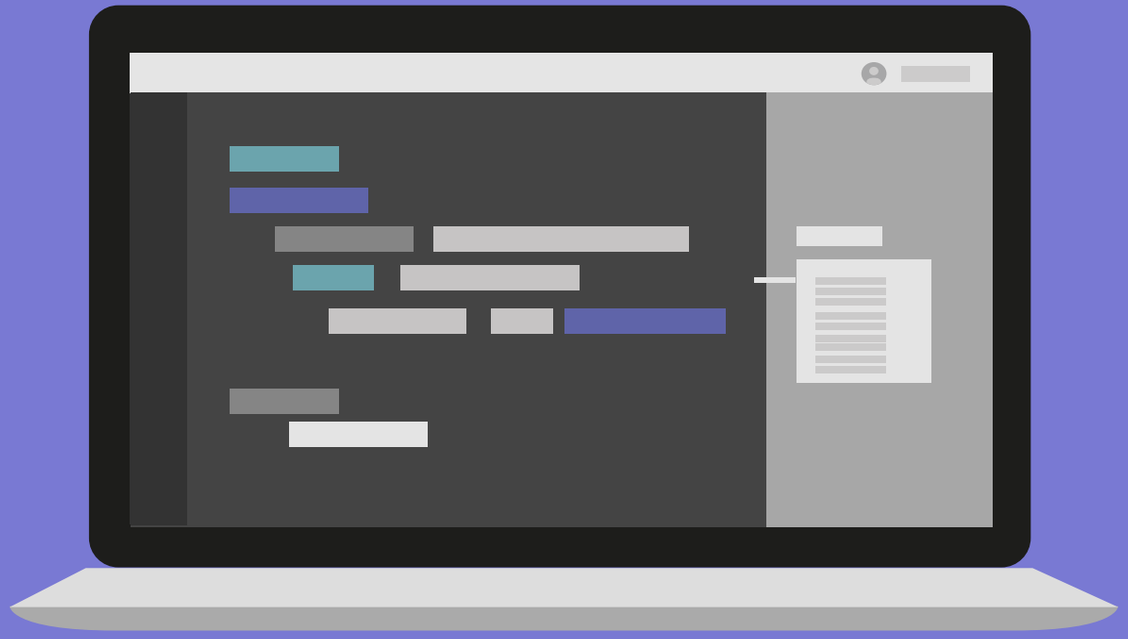
굳이 그래프를 구현을 할 필요가 없음

정점이 어디에 있는지, 간선이 어디에 있는지가 뻔하기 때문

0	1	1	0	1	0	0
0	1	1	0	1	0	1
1	1	1	0	1	0	1
0	0	0	0	1	1	1
0	1	0	0	0	0	0
0	1	1	1	1	1	0
0	1	1	1	0	0	0



[문제 2] 유치원 소풍



문제 해결에서 구현은 잠깐 잊자

수학적 문제 해결 능력이 훨씬 더 중요하다

옳은 풀이 없이는 옳은 구현이 절대 없기 때문

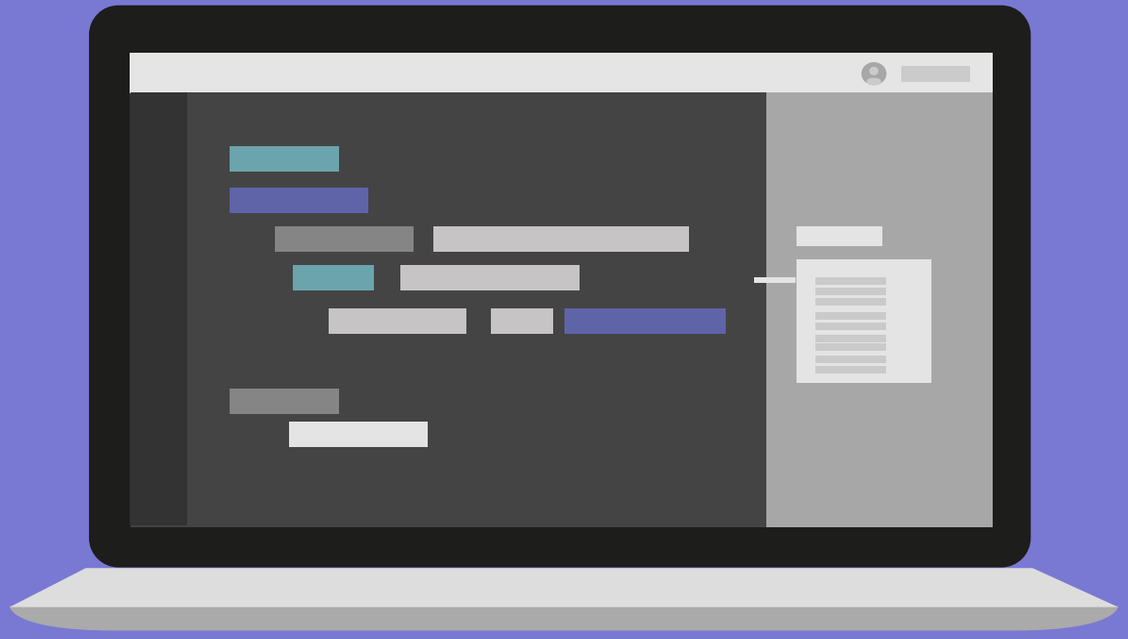
그렇다고 구현이 절대 쉽지는 않다

하지만 구현은 많이 해보고, 좋은 코드를 많이 보면
분명히 실력이 향상된다

키보드에 손 올리기 전에 깊게 생각하자

종이와 펜을 들고 생각하는 시간이 더 길어야 한다
원샷원킬을 노리자

퀴즈 및 설문



감사합니다!

신현규

E-mail : hyungyu.sh@kaist.ac.kr

Kakao : yougatup

Facebook : yougatup

/* elice */

문의 및 연락처

academy.elice.io

contact@elice.io

facebook.com/elice.io

blog.naver.com/elicer