



<http://www.fcen.uba.ar>



# Índice

<b>1. Introducción</b>	<b>3</b>
1.1. Objetivos . . . . .	3
1.2. Pautas de trabajo . . . . .	3
1.3. Metodología utilizada . . . . .	3
<b>2. Instrucciones de uso</b>	<b>5</b>
2.1. Herramientas utilizadas . . . . .	5
<b>3. Desarrollo del TP</b>	<b>6</b>
3.1. Problema 1: Robanúmeros . . . . .	6
3.1.1. Descripción . . . . .	6
3.1.2. Planteamiento de resolución . . . . .	7
3.1.3. Justificación formal de correctitud . . . . .	7
3.1.4. Cota de complejidad temporal . . . . .	7
3.1.5. Verificación mediante casos de prueba . . . . .	7
3.2. Problema 2: La centralita (de gas) . . . . .	10
3.2.1. Descripción . . . . .	10
3.2.2. Planteamiento de resolución . . . . .	11
3.2.3. Justificación formal de correctitud . . . . .	12
3.2.4. Cota de complejidad temporal . . . . .	13
3.2.5. Verificación mediante casos de prueba . . . . .	13
3.3. Problema 3: Saltos en La Matrix . . . . .	14
3.3.1. Descripción . . . . .	14
3.3.2. Planteamiento de resolución . . . . .	14
3.3.3. Justificación formal de correctitud . . . . .	14
3.3.4. Cota de complejidad temporal . . . . .	14
3.3.5. Verificación mediante casos de prueba . . . . .	14
<b>4. Apéndices</b>	<b>15</b>
4.1. Código Fuente (resumen) . . . . .	15



## 1. Introducción

### 1.1. Objetivos

Mediante la realización de este trabajo práctico se pretende realizar un acercamiento al análisis e implementación de técnicas algorítmicas avanzadas para resolución de problemas, como así también a las estructuras que permiten su implementación.

En esta ocasión se hace énfasis en las técnicas que involucran el uso de *grafos*, con los distintos algoritmos que permiten recorrerlos, y los denominados *algoritmos dinámicos*.

### 1.2. Pautas de trabajo

Se brindan tres problemas, escritos en términos coloquiales, en donde para cada uno de ellos se requiere **encontrar un algoritmo** que brinde una **solución particular**, acotado por una determinada **complejidad temporal**. El algoritmo debe ser **implementado** en un lenguaje de programación a elección. Los datos son proporcionados y deben ser devueltos bajo formatos específicos de *input* y de *output*.

Posteriormente se deben realizar análisis teóricos y empíricos tanto de la **correctitud** como de la **complejidad temporal** para cada una de las soluciones propuestas.

### 1.3. Metodología utilizada

Para cada ejercicio, se brinda primeramente una **descripción** del problema planteado, a partir de la cual se realiza una **abstracción** hacia un **modelo formal**, que permite tener un **entendimiento preciso** de las pautas requeridas.

Se expone, cuando las hay, una **enumeración de las características** elementales del problema; estas son aquellas que permiten **encuadrarlo** dentro de una **familia de problemas** típicos.

Se desarrolla posteriormente un análisis del conjunto **universo de posibles soluciones** (o factibles), caracterizando matemáticamente el concepto de **solución correcta** y, en los casos en que se solicita **optimización**<sup>1</sup>, se definen las condiciones que dan forma ya sea a todo el subconjunto de **soluciones óptimas** que se encuadran dentro de las pretensiones del problema, o a una **solución particular** dentro del mismo (la cual denominamos *mejor solución*).

Luego de caracterizar para todo conjunto posible de entradas «*cómo se compone el conjunto solución*» correspondiente, se desarrolla un **pseudocódigo** en el que se expone «*cómo llegar a ese conjunto*»<sup>2</sup>.

Habiendo planteado la **hipótesis de resolución** se demuestra, de manera informal o mediante inferencias matemáticas según sea necesario, que el **algoritmo propuesto** realmente permite obtener la **solución correcta**<sup>3</sup>.

Después de demostrar la **correctitud de la solución**, y su **optimalidad** en caso de existir varias soluciones correctas, se realiza un análisis teórico de la **complejidad temporal** en donde se estima el comportamiento del algoritmo en términos de tiempo. Este análisis en particular se realiza con el objetivo de obtener una *cota superior asintótica*.

<sup>1</sup>Es decir, que la solución pertenezca al *subconjunto de soluciones que maximicen o minimicen una determinada función*

<sup>2</sup>Una explicación coloquial, obviando detalles puramente implementativos: arquitectura, lenguaje, etc.

<sup>3</sup>En caso de existir más de una solución correcta, se demuestra que el algoritmo obtiene al menos una de ellas o, dicho de otro modo, para problemas de optimización, se demuestra que ninguna del resto de las soluciones correctas es mejor que la solución propuesta por nuestro algoritmo

Luego de calcular la **cota de complejidad temporal**, se realiza una **verificación** empírica, junto con una **exposición gráfica** de los resultados obtenidos, mediante la combinación de técnicas básicas de medición y análisis de datos.

## 2. Instrucciones de uso

### 2.1. Herramientas utilizadas

Para la realización de este trabajo se utilizaron un conjunto de herramientas, las cuales se enumeran a continuación:

- C++ como lenguaje de programación
  - gcc como compilador de C++
- python y bash para la realización de scripts
  - python para generar casos de prueba
  - bash para automatizar las mediciones
  - python/matplotlib para plotear los gráficos
- L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X para la redacción de este documento
- Se testeó bajo los siguientes Sistemas Operativos
  - Debian GNU/Linux
  - Ubuntu
  - FreeBSD, compilando a través de gmake
  - Windows, a través de cygwin

### 3. Desarrollo del TP

#### 3.1. Problema 1: Robanúmeros

##### 3.1.1. Descripción

En este problema se tiene que crear un algoritmo que juegue al *Robanúmeros* de forma tal que el jugador1 logre el mejor juego posible, y el jugador2 juegue de manera óptima durante cada turno que le toque. El algoritmo tiene que tener una complejidad temporal de peor caso de  $\mathcal{O}(n^3)$ , con  $n$  la cantidad de cartas iniciales.

Reglas del *Robanúmeros*:

- Comienzo del juego:  
Se tiene una cantidad  $n$  ( $n \in \mathbb{N}$ ) de cartas con valores enteros alineadas horizontalmente ( $c_1, c_2, \dots, c_n$ ) sobre la mesa. Las cartas tienen que estar boca arriba.
- Turnos:  
Participan 2 jugadores, cada uno va alternando un turno. (Total de turnos  $t$ :  $1, \dots, n$ ).
- Elección de cartas:  
En cada turno el jugador tiene que elegir un extremo, el izquierdo (izq) o el derecho (der), de la secuencia de cartas desde el que irá tomando de 1 a  $n$  de las cartas adyacentes que están en la mesa. La cantidad de cartas elegidas variará según le sea conveniente al jugador, pero por lo menos tiene que tomar una carta en su turno.
- Fin del juego:  
El juego finaliza cuando no hay más cartas sobre la mesa. Se suman las cartas de cada jugador ( $p_1$ : Ptos. Jug1,  $p_2$ : Ptos. Jug2). Gana el que obtiene el mayor puntaje.

##### Ejemplo 3.1.1.1.

- Cartas iniciales:

2	-3	-2	5	5
---	----	----	---	---

- Turno1 (Jug1): Elige el extremo derecho y toma las 2 últimas cartas. 

5	5
---	---

- Quedan sobre la mesa:

2	-3	-2
---	----	----

- Turno2 (Jug2): Elige el extremo izquierdo y toma 1 carta. 

2
---

- Quedan sobre la mesa:

-3	-2
----	----

- Turno3 (Jug1): Elige el extremo derecho y toma 1 carta. 

-2
----

- Quedan sobre la mesa:



-3

- Turno4 (Jug2): Sólo queda una carta, por lo que elige ésta. Es indistinto para este caso si el extremo elegido es el izquierdo o el derecho. -3

- Finaliza el juego porque no hay más cartas. Se suman los puntajes de cada jugador.

Ptos. Jug1	Ptos. Jug2
$5 + 5 + (-2) = 8$	$2 + (-3) = -1$

- Formato de entrada y salida:

Input: 5 2 -3 -2 5 5

Output: 4 8 -1  
 der 2  
 izq 1  
 der 1  
 izq 1

### Ejemplo 3.1.1.2.

2 -1 6

El Jug1 toma todas las cartas porque de esta manera obtiene el mayor puntaje. Finaliza el juego en 1 turno porque no hay más cartas. Se suman los puntajes de cada jugador. Este tipo de caso también se daría si todas las cartas tuvieran números positivos, sólo llegaría a jugar el Jug1.

Ptos. Jug1	Ptos. Jug2
$2 + (-1) + 6 = 7$	0

### 3.1.2. Planteamiento de resolución

Para una mayor claridad, vamos a reducir el problema a encontrar la mayor cantidad de puntos que se pueden sacar con el juego de cartas dado.

Sea  $f(i,j)$  = "maxima cantidad de puntos que se pueden sacar en el juego que consiste en las cartas que estaban desde la posición  $i$  hasta la  $j$  en el juego de cartas original".

Sea  $\text{suma}(i,j)$  la suma de las cartas que estaban entre la posición  $i$  y  $j$  en el juego de cartas original.

Nuestro algoritmo se basa en que  $f(i,j) = \text{— valor de la carta } i \text{ si } i=j$

$\text{— suma}(i, j) - \min(f(i', j'))$  para todo  $i'j'$  que representen un juego que le dejo al oponente usando una movida válida sino

[habra que justificar esto?]

### 3.1.3. Justificación formal de correctitud

### 3.1.4. Cota de complejidad temporal

### 3.1.5. Verificación mediante casos de prueba

A continuación presentamos distintas instancias que sirven para verificar que el programa funciona correctamente.

Input				Output		
n	$c_1$	...	$c_n$	t	p1	p2
				$e_1$	$c_1$	
				$\vdots$	$\vdots$	
				$e_t$	$c_t$	

- n: #cartas iniciales.
- $c_i$  con  $1 \leq i \leq n$ :  $c_i$  valor de la carta  $i$ .
- t: #turnos del juego.
- p1: puntaje total Jug1.
- p2: puntaje total Jug2.
- $e_i$  con  $1 \leq i \leq t$ :  $e_i$  extremo elegido por el jugador en el turno  $i$  (izq o der).
- $c_i$  con  $1 \leq i \leq t$ :  $c_i$  #cartas tomadas por el jugador en el turno  $i$ .

Según los valores de p1 y p2, podemos separar en 3 casos posibles:

1. Caso Empate entre Jug1 y Jug2:

- Cartas con valor cero

Input				Output		
3	0	0	0	1	0	0
				izq	3	

- Cartas con valores negativos

Input				Output		
3	-1	-2	-3	2	-3	-3
				izq	2	
				izq	1	

2. Caso Perdedor Jug1:

- Cartas con valores negativos

Input				Output		
3	-2	-3	-1	2	-4	-2
				der	2	
				izq	1	

3. Caso Ganador Jug1:

- Cartas con valores positivos

Input				Output		
3	1	2	3	1	6	0
				izq	3	

- Cartas con valores negativos

Input	Output
3   -5   -1   -3	2   -4   -5
	der   2
	izq   1

- Cartas con valores positivos y negativos

Input	Output
4   2   -8   -8   3	4   -5   -6
	der   1
	izq   1
	izq   1
	izq   1

Ejecutamos el programa con los distintos ejemplos y se llegó a la solución esperada. Por lo tanto, podemos concluir que el comportamiento del programa es correcto.

### 3.2. Problema 2: La centralita (de gas)

#### 3.2.1. Descripción

##### Planteo del Problema

Existe una región del país en la que *un grupo de pueblos no cuenta con red de gas natural*. Luego de una fuerte campaña política se lograron recaudar los fondos necesarios para *emprender una obra que provea del servicio a todos los pueblos de la región*.

El sistema consistirá en **una red de tuberías interconectadas de un pueblo al otro**, de forma tal que *la distribución de la misma asegure el abastecimiento* de cada uno de los pueblos, y en donde además **se seleccionarán determinados pueblos para establecer centralitas**, que serán las encargadas de *proveer gas hacia todo pueblo con el que cuenten con conexión*, ya sea mediante una tubería o a través de un camino de tuberías.

Debido a que el costo de las cañerías es significativamente menor que el de las centralitas, **el presupuesto final estará regido por la cantidad de centralitas** que se construyan (y viceversa, según quién lo mire). Por lo antes expuesto se conoce el cálculo que permite predecir, habiendo reunido una cantidad determinada de presupuesto, cual es la **cantidad máxima de centralitas** correspondientes que el mismo permite construir.

Se entiende como “**riesgo**” de una determinada distribución de tuberías a la **máxima de sus longitudes**.

El codicioso Fontanero Jefe, Mario Toti Segale<sup>4</sup>, desea conocer, dado un determinado “presupuesto máximo”, es decir, una “cantidad máxima de centralitas”, cuál es la distribución óptima de tuberías y centralitas de forma tal que el gasto sea menor al presupuestado. Para ello encomendó la tarea a su tímido hermano Luigi. Dado que Luigi es precavido y miedoso por naturaleza, decidió que el gasto no importaba realmente, siempre que fuera menor al presupuestado, y que una distribución óptima era más bien aquella en la que el riesgo resultase mínimo.

##### Requerimientos técnicos

El problema requiere encontrar una distribución insuperable de gaseoductos, recibiendo como **datos de entrada** la cantidad de ciudades ( $n$ ), la cantidad máxima de núcleos gaseosos ( $k$ ), y  $n$  pares de números enteros ( $x, y$ ) representando las coordenadas euclídeas de cada una de las borneras (hay una por pueblo), y devolviendo como **datos de salida** la cantidad de núcleos gaseosos ( $q$ ) y caños ( $m$ ) construídos, junto con un listado en donde se detallen cada uno de los  $q$  pueblos ( $p$ ) en donde se emplazará una central, y un segundo listado en donde a través de  $m$  pares de números enteros ( $v, w$ ) se detallen cada una de las tuberías a construir. El algoritmo implementado debe respetar una complejidad temporal de peor caso de  $\mathcal{O}(n^2)$ .

##### Formato de los datos

###### Formato de entrada

$n \ k$   
 $x_1 \ y_1$   
 $\cdot$   
 $\cdot$   
 $\cdot$   
 $x_n \ y_n$

###### Formato de salida

$q \ m$   
 $p_1 \ \dots \ p_q$   
 $v_1 \ w_1$   
 $\cdot$   
 $\cdot$   
 $\cdot$   
 $v_m \ w_m$

<sup>4</sup>“No es más que un italojaponés americano... gordo y bigotudo” - descripción anónima de un empleado.

### 3.2.2. Planteamiento de resolución

#### Modelado del problema

Este es un problema típico en que una **estructura de grafos** permite fácilmente realizar una visualización simple y práctica del escenario, como así también encaminar el análisis del universo de soluciones hacia un posible recorrido, construcción o *deconstrucción*<sup>5</sup> de grafos.

En este caso en particular, representamos una **solución a una instancia** determinada del problema como un **subgrafo generador ponderado no dirigido**, en donde cada pueblo está representado por un vértice  $v \in V$ , y en donde cada cañería es una arista  $e \in E_S$ , siendo  $E_S$  subconjunto del conjunto de aristas del grafo completo de  $n$  vértices. Refiriendonos a este último detalle, y en un *abuso de notación*, afirmamos que  $S$  es subconjunto de  $K_n$ :

$$S = (V, E_S) \subseteq K_n = (V, E_K)$$

**Aclaración:** De aquí en adelante se utilizará la letra  $K$  para referirse tanto al grafo completo como a la cantidad de centralitas. Interpretar según el contexto.

#### Función peso

Establecemos además la **función peso**,  $p : E \rightarrow \mathbb{R}$ , siendo  $e \in E$  una tupla  $(inicio, fin)$ , en donde *inicio* y *fin* son dos vértices, como la distancia euclídea entre el pueblo representado por el vértice de inicio y el pueblo representado por el vértice de fin, es decir, el módulo del vector que resulta de la resta de ambos:

$$p(e) = dist(e.inicio, e.fin) = \| inicio - fin \| = \sqrt{(x_{fin} - x_{inicio})^2 + (y_{fin} - y_{inicio})^2}$$

#### Función objetivo

Se pide seleccionar una **solución óptima** a partir de un **conjunto de soluciones factibles**, estableciendo la **función objetivo**  $f : S \rightarrow \mathbb{R}$  como aquella que dada una solución devuelve el peso de la mayor arista, la cual deberá ser minimizada:

$$f(s) = max(\{p(e) : e \in E_s\})$$

#### Caracterización de la solución

Dado un conjunto de **soluciones factibles**, es evidente que las **soluciones óptimas** son un subconjunto del mismo. Dada cualquier solución, sin importar si esta es factible o no, y debido a que cada solución es un subgrafo generador de  $K_n$ , es posible determinar que la misma contendrá una cantidad de componentes conexas mayor o igual a 1, y menor o igual a  $n$ .

Dado que **se disponen de a lo sumo  $k$  centralitas**, diremos que una solución es factible cuando la misma se compone de **a lo sumo  $k$  componentes conexas**.

**Abuso de notación:** Representamos  $S_i$  como “una solución de  $i$  componentes conexas”.

Dada una solución factible  $S_x = (V, E_x) \subseteq K_n$  (sin importar si esta es o no óptima), si la misma está compuesta por una cantidad  $x$  de **componentes conexas, estrictamente menor a  $k$** , entonces podemos afirmar que existe una solución factible  $S_k(V, E_k) \subseteq S_x \subseteq K_n$ ,

<sup>5</sup>«Deshacer analíticamente los elementos que constituyen una estructura conceptual», es decir: desarmar, analizar, modificar y/o reconstruir una estructura, en este caso un grafo, la cual se encuentra ya previamente armada, ya sea de forma explícita o implícita.

de tal forma que el conjunto  $E_k$  se forma a partir de quitarle, ya sea una o sucesivas veces, la arista de mayor tamaño al conjunto  $E_x$ , repitiendo el proceso siempre y cuando la solución resultante de cada eliminación de arista esté compuesta por a lo sumo  $k$  componentes conexas.

En otras palabras, **dada una solución de menos de  $k$  componentes conexas**, siempre es posible encontrar a partir de la misma **otra solución de exactamente  $k$  componentes conexas**. **Decimos entonces que  $f(s_k) \leq f(s_x)$** , y la demostración de esto es trivial ya que al depender  $f$  del peso de la máxima arista, es imposible que la valuación de la misma aumente al retirar una o más aristas.

De esta forma, y a efectos de simplificar el análisis, podemos acotar el conjunto de soluciones factibles por el de **todas las soluciones de exactamente  $k$  componentes conexas**.

### Idea de resolución

Se utilizará de forma parcial el **Algoritmo de Kruskal**, es decir que partiendo de un grafo solución inicial  $S_n$ , conformado por  $n$  subgrafos triviales, y siendo  $k$  el número de centralitas, el ciclo será frenado al llegar a la « $n - k$  iteración» o, dicho de otro modo, al formar un subgrafo de  $k$  componentes conexas. Decimos, entonces, que el bosque resultante pertenece al conjunto de soluciones óptimas.

### Pseudocódigo

---

#### Algoritmo 1 Kruskal

---

**Entrada:** [FIXME] ARREGLAR

**Salida:** [FIXME] ARREGLAME

1: **para** cada  $i$  en  $[1..n]$  **hacer**

$\text{componentesConexas}[i] = i$ -esimo pueblo [FIXME] Creo que le falta algo, después te pregunto

2: **fin para**

---

[FIXME] Está comentado el pseudocódigo porque no compilaba.

### 3.2.3. Justificación formal de correctitud

Queremos demostrar que, partiendo de un grafo inicial  $S_n$ , compuesto por  $n$  componentes triviales, el resultante de aplicar  $k$  iteraciones de Kruskal es una solución óptima. Para ello, aplicaremos inducción.

**Aviso:** Se cometerá un abuso de notación al indicar que se “suma/resta una arista a una solución”; lo que se está efectuando es realmente agregar o quitar la arista del conjunto de aristas de la solución.

### Hipótesis Inductiva

$P(i)$ : La solución  $S_{n-i}$ , obtenida a luego de aplicar  $i$  veces Kruskal, minimiza la **función objetivo**  $f$  (3.2.2, pág. 11) frente a cualquier otra solución compuesta por  $i$  componentes conexas.

### Caso Inicial

$P(1)$ : Es trivial, ya que cualquier grafo de  $n$  nodos que contiene  $n - 1$  componentes conexas, contiene a lo sumo una sola arista. [No sé si es tan trivial eso..] Y ya que Kruskal elige en cada iteración la menor arista, denotémosla  $e_1$ , el grafo  $S_{n-1} = S_n + e_1$  resultante es mínimo.

**Paso Inductivo**

$P(i) \rightarrow P(i+1)$ : Sea  $S_{n-(i+1)}$  la solución obtenida en el paso  $(i+1)$  de **Kruskal**, podemos reescribir la misma de la forma  $S_{n-(i+1)} = S_{n-i} + e_{i+1}$ , en donde  $e_{i+1}$  es la arista agregada en este paso, y en donde  $S_{n-i}$  es una solución óptima según la **Hipótesis Inductiva**.

[Después sigo...]

**3.2.4. Cota de complejidad temporal**

**3.2.5. Verificación mediante casos de prueba**

### **3.3. Problema 3: Saltos en La Matrix**

#### **3.3.1. Descripción**

#### **3.3.2. Planteamiento de resolución**

#### **3.3.3. Justificación formal de correctitud**

#### **3.3.4. Cota de complejidad temporal**

#### **3.3.5. Verificación mediante casos de prueba**

asdfasdfasd



## 4. Apéndices

### 4.1. Código Fuente (resumen)