

Fontes principais

1. Cormen T. H.; Leiserson C. E.; Rivest R.; Stein C.. *Introduction to Algorithms*, 3^a edição, MIT Press, 2009
2. Análise de algoritmo - IME/USP (prof. Paulo Feofiloff)
http://www.ime.usp.br/~pf/analise_de_algoritmos

Algoritmos gulosos

Algoritmos gulosos

Normalmente aplicado a problemas de otimização, em que queremos computar a melhor solução.

Em cada passo, o algoritmo sempre escolhe a melhor opção local viável, sem se preocupar com as consequências futuras (dizemos que ele é "míope")

Algoritmos gulosos

- ▷ Nem sempre produz a solução ótima
- ▷ Não existe backtracking envolvido
- ▷ Na maioria das vezes, projetar ou descrever um algoritmo guloso é "fácil", mas provar sua corretude é difícil.

Estratégia gulosa vs Programação dinâmica

Algoritmo guloso ("ganancioso"):

- ▷ "abocanha" a alternativa mais promissora, sem explorar outras
- ▷ a execução costuma a ser muito rápida
- ▷ nunca se arrepende da decisão tomada
- ▷ prova de corretude difícil

Estratégia gulosa vs Programação dinâmica

Algoritmo de programação dinâmica:

- ▷ explora todas as alternativas, e faz isso de maneira eficiente
- ▷ a execução é um tanto "lenta"
- ▷ a cada iteração pode se arrepender de decisões tomadas anteriormente (pode rever o "ótimo corrente")
- ▷ prova de corretude fácil (explora todas as possibilidades)

Exemplo: Máximo e Maximal

- ▷ S é uma coleção de subconjuntos de $\{1 \cdots n\}$
- ▷ $X \subset S$ é **máximo** se não existe $Y \subset S$ tal que $|Y| > |X|$
- ▷ $X \subset S$ é **maximal** se não existe $Y \subset S$ tal que $X \subset Y$, ou seja, se nenhum elemento de S é superconjunto próprio de X .

Exemplo: Máximo e Maximal

$$S = \{\{1, 2\}, \{2, 3\}, \{4, 5\}, \{1, 2, 3\}, \{1, 2, 4\}, \{2, 3, 4, 5\}, \{1, 3, 4, 5\}\}$$

- ▷ Elementos máximos: $\{2, 3, 4, 5\}$ e $\{1, 3, 4, 5\}$
- ▷ Elementos maximais: $\{1, 2, 3\}$, $\{1, 2, 4\}$, $\{2, 3, 4, 5\}$ e $\{1, 3, 4, 5\}$

Note que todo máximo é maximal, mas a recíproca não é verdade.

Máximo e Maximal

- ▶ Procurar um elemento máximo em S é computacionalmente pesado (examinar todos os elementos)
- ▶ Mas encontrar um elemento maximal de S é muito fácil, aplicando a estratégia gulosa.

Máximo e Maximal

Algoritmo guloso para o maximal:

escolha algum X em S

enquanto $X \subset Y$ para algum Y em S **faça**

$X \leftarrow Y$

devolva X

Verifique que o algoritmo funciona para o exemplo descrito anteriormente

Máximo e Maximal

É ainda mais fácil encontrar um elemento maximal se a coleção S tiver caráter hereditário, ou seja, se tiver a seguinte propriedade: para cada X em S , todos os subconjuntos de X também estão em S . Nesse caso, basta executar o algoritmo:

```
 $X \leftarrow \{\}$   
para cada  $k$  em  $\{1 \cdots n\}$  faça  
     $Y \leftarrow X \cup \{k\}$   
    se  $Y$  está em  $S$   
        então  $X \leftarrow Y$   
devolva  $X$ 
```

Problema da seleção de atividades

Problema da seleção de atividades

Considere um conjunto $\{1, 2, \dots, n\}$ de n atividades que competem por um recurso, por exemplo uma sala de aula.

Cada atividade tem um início s_i e um término t_i , com $s_i \leq t_i$.

O intervalo requerido pela atividade é $[s_i, t_i)$.

Problema da seleção de atividades

Duas atividades i e j são compatíveis se os intervalos $[s_i, t_i)$ $[s_j, t_j)$ não se interceptam ($s_i \geq t_j$ ou $s_j \geq t_i$).

Problema: encontrar o conjunto de atividades mutuamente compatíveis de tamanho máximo.

Problema da seleção de atividades

Exemplo: Considerando 11 atividades em 14 unidades de tempo

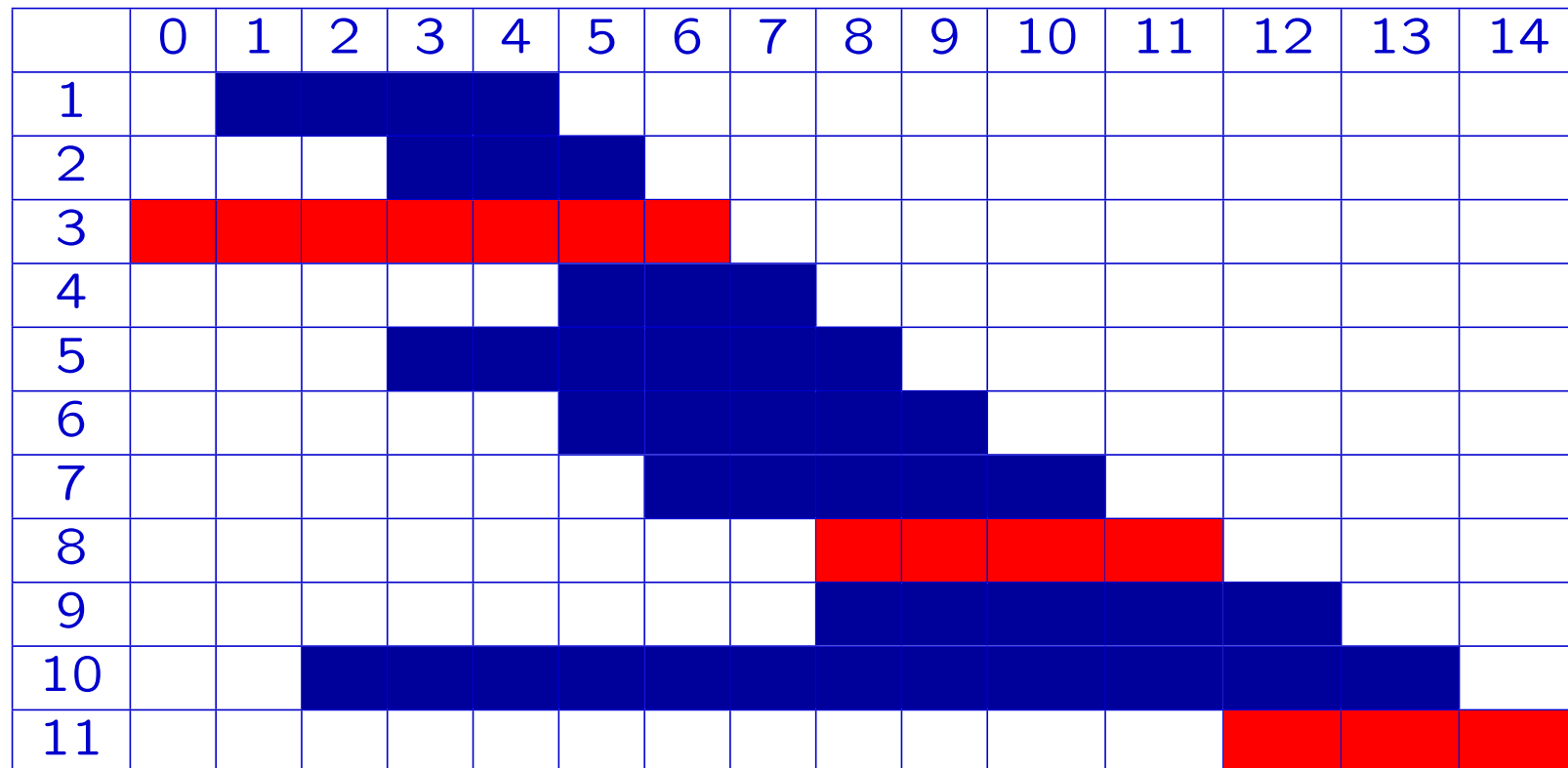
Podemos verificar três estratégias:

- ▷ 1^a tentativa: Escolher primeiro as atividades que começam primeiro.
- ▷ 2^a tentativa: Escolher primeiro as atividades que demoram menos tempo.
- ▷ 3^a tentativa: Escolher primeiro as atividades que terminam primeiro.

Problema da seleção de atividades

1^a tentativa: Escolher primeiro as atividades que começam primeiro.

Exemplo: Considerando 11 atividades em 14 unidades de tempo

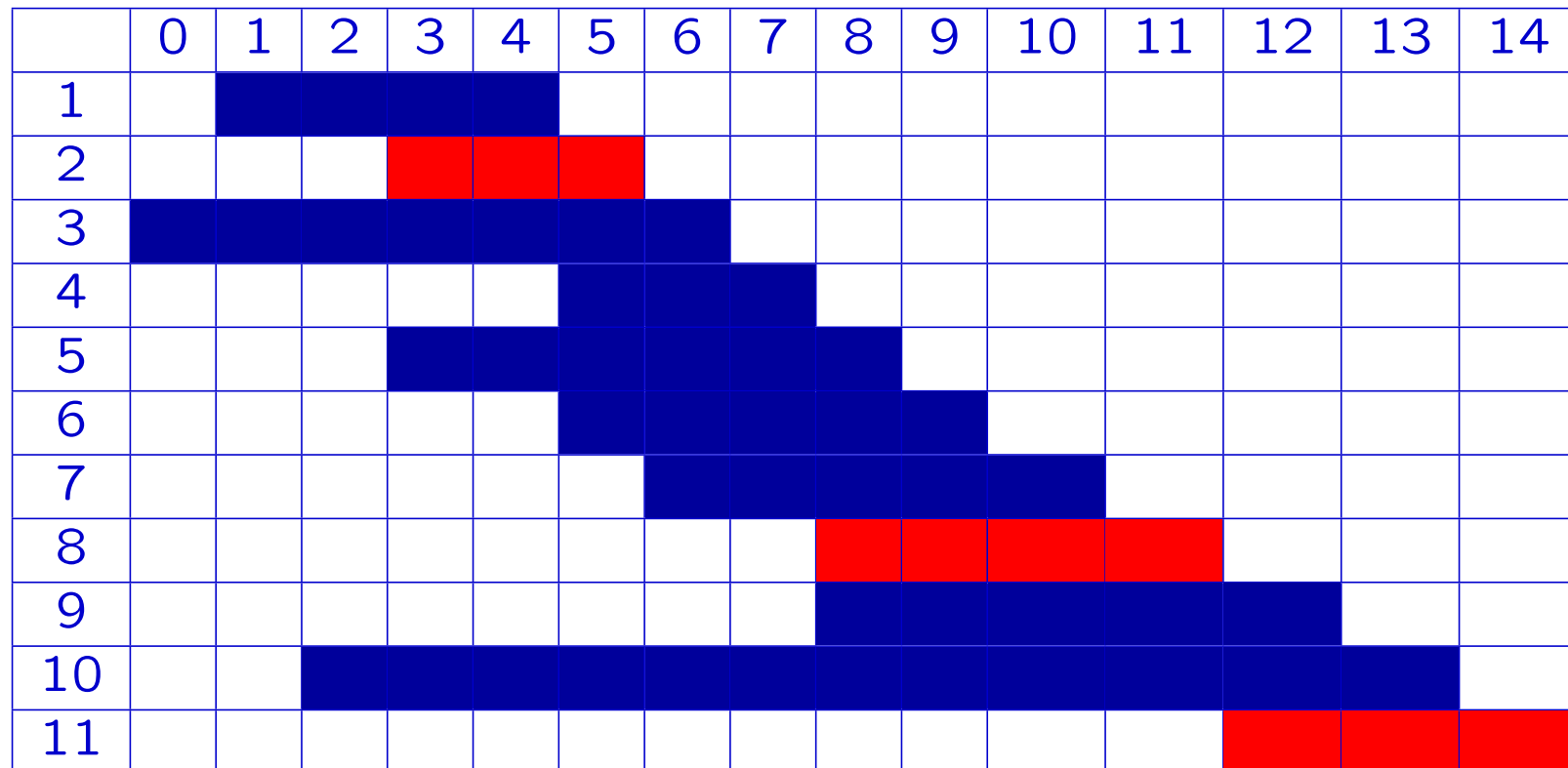


1^a tentativa: Escolher primeiro as atividades que começam primeiro. Escolhemos as atividades 3, 8 e 11.

Problema da seleção de atividades

2^a tentativa: Escolher primeiro as atividades que demoram menos tempo.

Exemplo: Considerando 11 atividades em 14 unidades de tempo

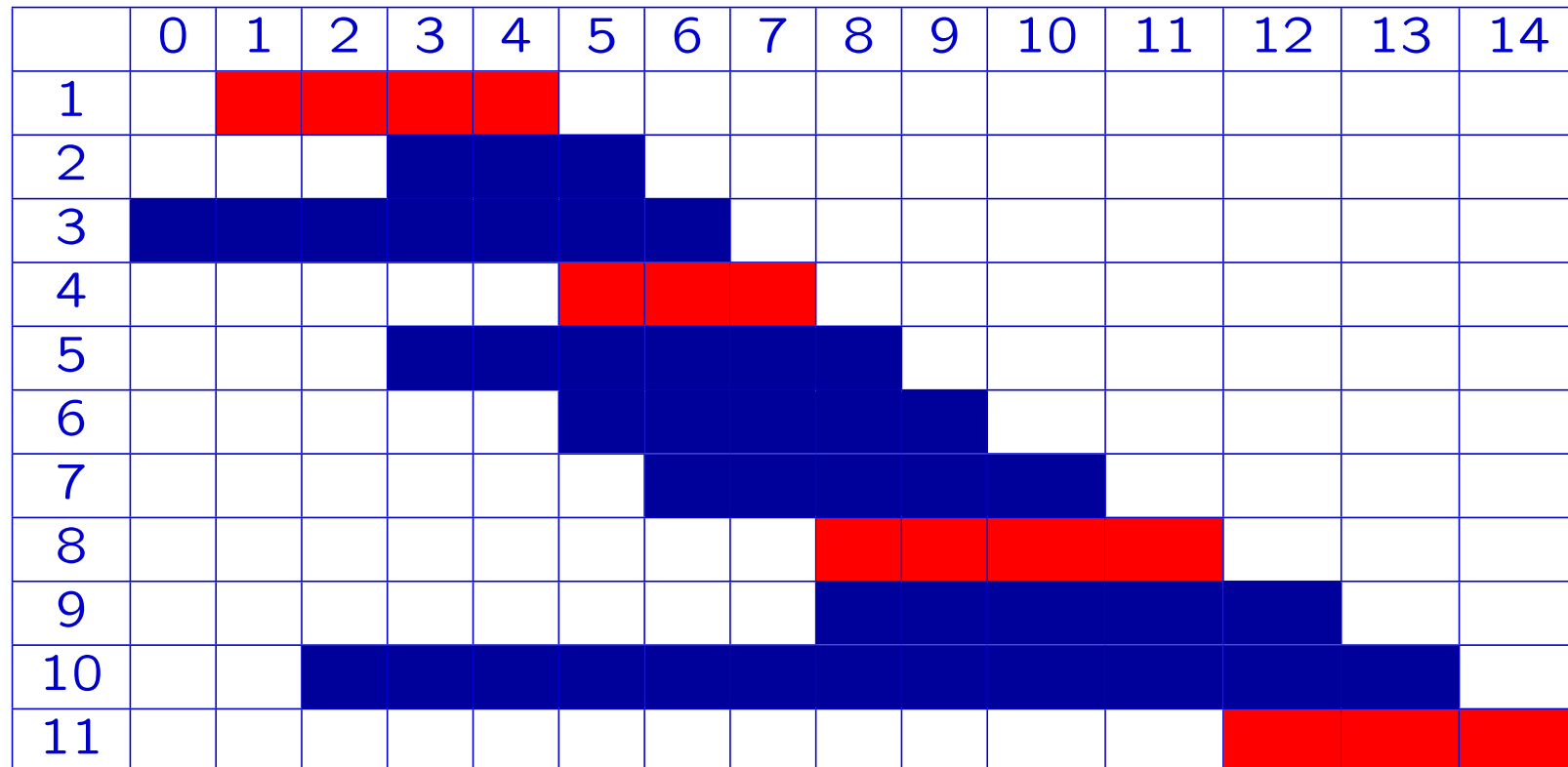


2^a tentativa: Escolher primeiro as atividades que demoram menos tempo. Escolhemos as atividades 2, 8 e 11.

Problema da seleção de atividades

3^a tentativa: Escolher primeiro as atividades que terminam primeiro.

Exemplo: Considerando 11 atividades em 14 unidades de tempo



3^a tentativa: Escolher primeiro as atividades que terminam primeiro. Escolhemos as atividades 1, 4, 8 e 11.

Problema da seleção de atividades

Exemplo: Considerando 11 atividades em 14 unidades de tempo

- ▷ 1^a tentativa: Escolher primeiro as atividades que começam primeiro.
- ▷ 2^a tentativa: Escolher primeiro as atividades que demoram menos tempo.
- ▷ 3^a tentativa: Escolher primeiro as atividades que terminam primeiro.

A 3^a tentativa apresentou a melhor estratégia de seleção de atividade. Dizemos que a solução é **ótima** para esta instância!

Problema da seleção de atividades

seleciona_atividades_guloso(s, t, n)

```
1  ordene  $s$  e  $t$  de tal forma que  
    $t[1] \leq t[2] \leq \dots \leq t[n]$   
2   $A \leftarrow \{1\}$             $\triangleright t_1 \leq t_2 \leq \dots \leq t_n$   
3   $j \leftarrow 1$   
4  para  $i = 2$  até  $n$   
5      faça se  $s_i \geq t_j$         $\triangleright i$  e  $j$  são compatíveis  
6          então  $A \leftarrow A \cup \{i\}$   
7               $j \leftarrow i$   
8  retorne  $A$ 
```

Complexidade do algoritmo: $O(n \lg n)$

Estratégia gulosa

Ingredientes chaves de um algoritmo guloso:

- ▷ subestrutura ótima
- ▷ característica gulosa: Solução ótima global pode ser produzida a partir de uma escolha ótima local.

O problema do troco

O problema do troco

Dados os valores de moedas (cédulas e moedas) de um país, determinar o mínimo de moedas para dar um valor de troco.

O problema do troco

Escolha gananciosa: devolver o número mínimo de moedas de mais alto valor cuja soma total resulta no valor de determinado troco. O algoritmo guloso encontra a solução ótima, isto é, o troco com o menor número de moedas.

O problema do troco

Exemplo: Dadas as moedas $= \{100, 50, 25, 10, 1\}$ e o valor do troco $= 37$, qual o número mínimo de moedas necessárias para resultar o valor do troco ?

- ▷ **entrada:** conjunto $C = \{100, 50, 25, 10, 1\}$ de moedas em ordem decrescente e o valor do troco.
- ▷ **saída:** conjunto S com as moedas utilizadas.

O problema do troco

Exemplo: Dadas as moedas $= \{100, 50, 25, 10, 1\}$ e o valor do troco $= 37$, qual o número mínimo de moedas necessárias para resultar o valor do troco ?

Idéia: Em cada estágio adicionamos a moeda de maior valor possível, de forma a não ultrapassar a quantidade necessária para o valor do troco.

O problema do troco

Exemplo: Dadas as moedas $= \{100, 50, 25, 10, 1\}$ e o valor do troco $= 37$, qual o número mínimo de moedas necessárias para resultar o valor do troco ?

Podemos fazer:

$$\triangleright 37 - 25 = 12$$

$$\triangleright 12 - 10 = 2$$

$$\triangleright 2 - 1 = 1$$

$$\triangleright 1 - 1 = 0$$

O total de 4 moedas: $\{25, 10, 1, 1\}$ (solução ótima)

O problema do troco

$\text{troco}(C, \text{valor})$

```
1   $S \leftarrow \{\}$        $\text{soma} \leftarrow 0$ 
2  enquanto ( $\text{soma} < \text{valor}$ ) e ( $C$  não vazio) faça
3       $m \leftarrow$  moeda de maior valor em  $C$ 
4      se  $\text{soma} + m \leq \text{valor}$  então
5           $\text{soma} \leftarrow \text{soma} + m$ 
6           $S \leftarrow S \cup \{m\}$ 
7      senão
8           $C \leftarrow C - \{m\}$ 
9  se  $\text{soma} = \text{valor}$  então
10     retorne  $S$ 
11 senão
12     retorne “não encontrei a solução”
```

Problema da mochila

Problema da mochila

Dados:

- ▶ Uma **mochila** que possui uma certa **capacidade W** (admite um peso).
- ▶ Um **conjunto de n objetos** distintos, enumerados de **1 a n** , cada um com um certo **valor v_1, v_2, \dots, v_n** e **peso w_1, w_2, \dots, w_n** .

Objetivo:

- ▶ **Maximizar o valor** do conjunto de objetos dentro da mochila respeitando a capacidade.

Problema da mochila

Há duas variações para o problema da mochila

- ▷ Mochila fracionária
- ▷ Mochila binária ou $0 - 1$

Problema da mochila fracionária

Os objetos podem ser particionados, ou seja, você pode colocar uma fração do objeto na mochila.

ex.: ouro em pó

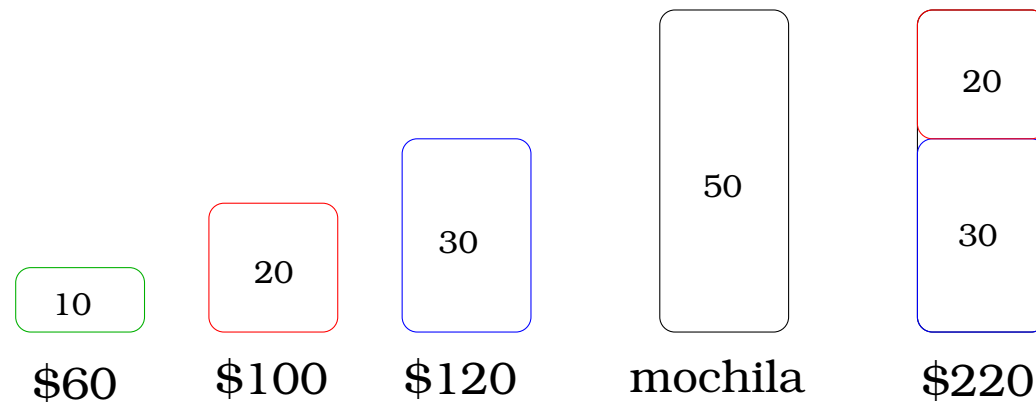
Problema da mochila binária

Os objetos não podem ser particionados, você só pode colocar itens inteiros e apenas uma vez.

ex.: ouro em barra

Problema da mochila

- ▶ Ambos tem sub-estrutura ótima.
- ▶ O problema da mochila fracionária tem solução gulosa, o problema da mochila binária não.



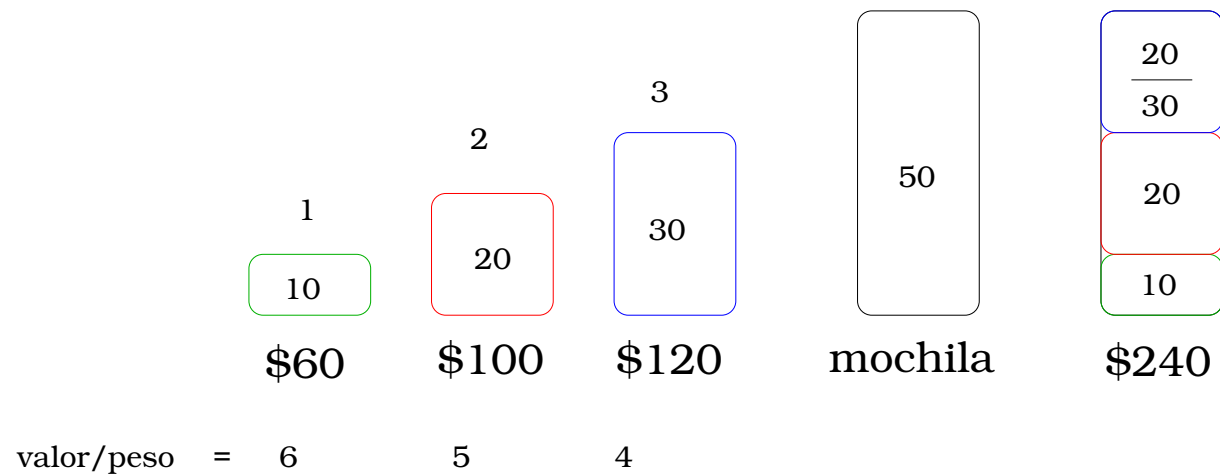
Problema da mochila fracionária

Ideia do algoritmo:

- ▷ Ordene os itens por *valor/peso* em ordem decrescente.
- ▷ Começando em $i = 1$ coloque na mochila o máximo do item i que estiver disponível e for possível.
- ▷ Se a capacidade da mochila permitir passe para o próximo item.

Problema da mochila fracionária

Item	Valor	Peso	Valor/Peso
1	\$60	10	6
2	\$100	20	5
3	\$120	30	4



Problema da mochila fracionária

`mochila_fracionaria(w, v, n, W)`

```
1  ordene  $w$  e  $v$  de tal forma que  
    $v[1]/w[1] \geq v[2]/w[2] \geq \dots v[n]/w[n]$   
2  para  $i = 1$  até  $n$  faça  
3      se  $w[i] \leq W$   
4          então  $x[i] \leftarrow 1$   
5               $W \leftarrow W - w[i]$   
6          senão  $x[i] \leftarrow W/w[i]$   
7               $W \leftarrow 0$   
8  retorne  $x$ 
```

Consumo de tempo na linha 1: $\Theta(n \lg n)$.

Consumo de tempo nas linhas 2-8: $\Theta(n)$.

Invariante

No início de cada execução da linha 2 vale que

$x' = x[1 \cdots i - 1]$ é mochila ótima para $(w', v', i - 1, W)$

onde

$$w' = w[1 \cdots i - 1]$$

$$v' = v[1 \cdots i - 1]$$

Na última iteração $i = n$ e portanto $x[1 \cdots n]$ é mochila ótima para (w, v, n, W)

Conclusão

O consumo de tempo do algoritmo
mochila_fracionaria é $\Theta(n \lg n)$.

Salto do Sapo

Salto do Sapo

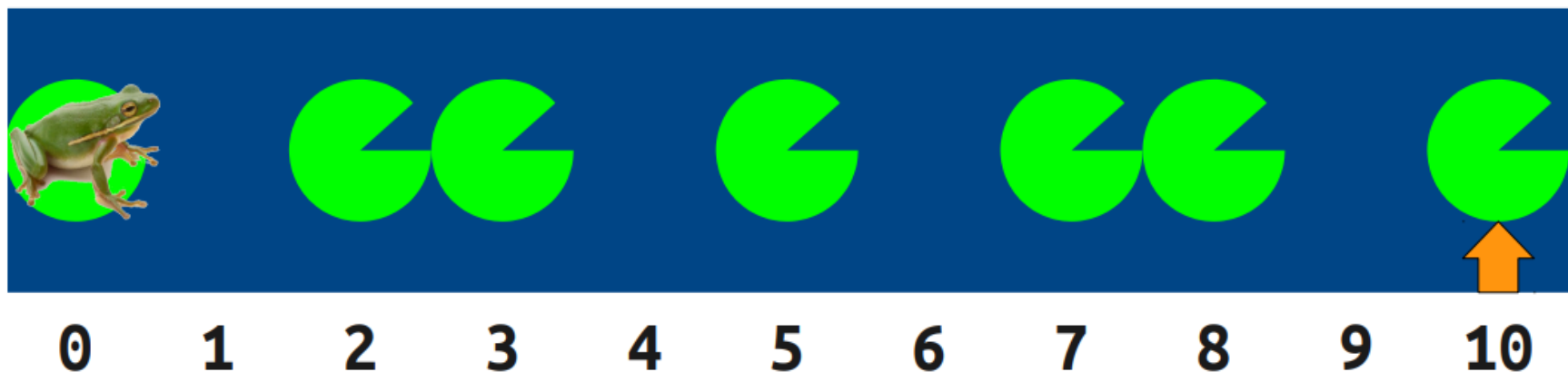
Existem n pedras numa reta numérica, em posições distintas p_1, p_2, \dots, p_n . Dizemos que um sapo pode saltar de uma pedra p_i para outra pedra p_j desde que a distância entre elas seja menor ou igual a δ .

Salto do Sapo

Considere um sapo localizado inicialmente na pedra p_1 . Qual é o menor número de saltos que ele precisa dar para chegar na pedra p_n ?

Ou seja, é dado um vetor de n números distintos ordenados $p = \{p_1, p_2, \dots, p_n\}$ e um número *delta*.

Salto do Sapo



Salto do Sapo

Uma sequência $u = u_1, u_2, \dots, u_k$ é solução se:

- ▷ $u_1 = p_1$
- ▷ $u_k = p_n$
- ▷ $u_i = p_j$ para todo $i \in [1, k]$ e algum $j \in [1, n]$
- ▷ $|u_i - u_{i+1}| \leq \text{delta}$ para $i \in [1, k - 1]$

Queremos uma sequência u que satisfaça as propriedades acima e que o tamanho k de u seja o mínimo possível. Vamos assumir que sempre existe pelo menos uma solução.

Salto do Sapo

Exemplo 1: entrada $n = 4$, $p = \{1, 2, 3, 4\}$, $\text{delta} = 1$.

▷ existem diversas soluções possíveis entre elas
 $\{1, 2, 3, 4\}$, $\{1, 2, 1, 2, 3, 4\}$, $\{1, 2, 1, 2, 3, 2, 3, 4\}$

A sequência de menor $k = 4$ é $u = \{1, 2, 3, 4\}$

Salto do Sapo

Exemplo 2: entrada $n = 6$, $p = \{1, 2, 3, 5, 6, 7\}$, $\text{delta} = 2$.

tem como solução ótima $u = \{1, 3, 5, 7\}$

Salto do Sapo

Exemplo 3: entrada $n = 3$, $p = \{1, 3, 4\}$, $delta = 1$.

não admite solução, já que a partir de 1 não é possível alcançar 3 ou 4.

Vamos desconsiderar este caso.

Salto do Sapo

Observe que:

- ▷ nunca vale "voltar", pois isso aumentaria a sequência de números
- ▷ O sapo deve pular o mais longe possível.

Salto do Sapo

salto_sapo(p, n, delta)

```
1   $u \leftarrow \{p[1]\}$ 
2   $ultima\_pos \leftarrow p[1]$ 
3  para  $i = 2$  até  $n$  faça
4      se  $p[i] - ultima\_pos \geq delta$  então
5           $ultima\_pos \leftarrow p[i]$ 
6           $u \leftarrow u \cup p[i]$ 
7   $u \leftarrow u \cup p[n]$ 
8  retorne  $u$ 
```

complexidade: $O(n)$

Seleção de paradas

Seleção de paradas

Problema:

- ▶ Viagem da cidade A para a cidade B ao longo de uma rodovia.
- ▶ Tanque de combustível tem capacidade suficiente para cobrir n quilômetros.
- ▶ Mapa indica a localização dos postos de combustível ao longo do caminho.

Objetivo: minimizar a quantidade de paradas ao longo da viagem.

Seleção de paradas

solução gulosa: Avançar a viagem o máximo que puder antes de reabastecer

Seleção de paradas

algoritmo do caminhoneiro(p, n, C)

- 1 Ordene as paradas de modo que
 $p_0 \leq p_1 \leq \dots \leq p_n$
- 2 $S \leftarrow \{\}$ \triangleright paradas selecionadas
- 3 $\text{ultima_parada} = 0$
- 4 **para** $i = 0$ **até** n **faça**
- 5 **se** $p_i - \text{ultima_parada} \geq C$ **então**
- 6 $\text{ultima_parada} = p_i$
- 7 $S \leftarrow S \cup i$
- 8 **retorne** S

complexidade: $O(n \lg n)$

Escalonamento (Schedule)

Escalonamento (Schedule)

Problema: Ordenar tarefas de tal forma que o tempo médio que cada tarefa fica no sistema é minimizado.

Escalonamento (Schedule)

Exemplo: Sistema é o caixa de banco, e a tarefa é o cliente na fila de atendimento.

Queremos minimizar o tempo que cada cliente espera desde quando entra no banco até o momento em que termina de ser atendido.

Escalonamento (Schedule)

Formalizando um pouco, temos n clientes, sendo que cada cliente i irá exigir um tempo de serviço t_i , $1 \leq i \leq n$, e queremos minimizar o tempo médio que cada cliente gasta no sistema.

Escalonamento (Schedule)

Como n (número de clientes) é fixo, temos que minimizar o tempo total gasto no sistema para todos os clientes, isto é:

$$T = \sum_{i=1}^n (\text{tempo no sistema gasto pelo cliente } i)$$

Escalonamento (Schedule)

Exemplo:

Suponha três clientes, com $t_1 = 5$, $t_2 = 10$ e $t_3 = 3$

Para a ordem de atendimento:

tarefa	tempo de chegada	tempo de atendimento
1	0	5
2	5	15
3	15	18

O cliente 1 foi atendido imediatamente.

Escalonamento (Schedule)

Exemplo:

Suponha três clientes, com $t_1 = 5$, $t_2 = 10$ e $t_3 = 3$

Para a ordem de atendimento:

tarefa	tempo de chegada	tempo de atendimento
1	0	5
2	5	15
3	15	18

O cliente 2 precisou esperar o cliente 1 ser atendido.

Escalonamento (Schedule)

Exemplo:

Suponha três clientes, com $t_1 = 5$, $t_2 = 10$ e $t_3 = 3$

Para a ordem de atendimento:

tarefa	tempo de chegada	tempo de atendimento
1	0	5
2	5	15
3	15	18

O cliente 3 precisou esperar os dois anteriores serem atendidos.

Escalonamento (Schedule)

Exemplo:

Suponha três clientes, com $t_1 = 5$, $t_2 = 10$ e $t_3 = 3$

Para a ordem de atendimento:

tarefa	tempo de chegada	tempo de atendimento
1	0	5
2	5	15
3	15	18

Tempo total de atendimento: $5 + 15 + 18 = 38$

Escalonamento (Schedule)

- ▶ Para a ordem de atendimento 123 o tempo total de atendimento é 38.
- ▶ Mas será que está é a melhor ordem de atendimento?
Vamos analisar todas as combinações.

Escalonamento (Schedule)

- Três clientes, com $t_1 = 5$, $t_2 = 10$ e $t_3 = 3$

As possíveis ordens de atendimento:

ordem	tempo total de atendimento
123	$5 + (5 + 10) + (5 + 10 + 3) = 38$
132	$5 + (5 + 3) + (5 + 3 + 10) = 31$
213	$10 + (10 + 5) + (10 + 5 + 3) = 43$
231	$10 + (10 + 3) + (10 + 3 + 5) = 41$
312	$3 + (3 + 5) + (3 + 5 + 10) = 29$
321	$3 + (3 + 10) + (3 + 10 + 5) = 34$

Escalonamento (Schedule)

- Três clientes, com $t_1 = 5$, $t_2 = 10$ e $t_3 = 3$

As possíveis ordens de atendimento:

ordem	tempo total de atendimento
123	$5 + (5 + 10) + (5 + 10 + 3) = 38$
132	$5 + (5 + 3) + (5 + 3 + 10) = 31$
213	$10 + (10 + 5) + (10 + 5 + 3) = 43$
231	$10 + (10 + 3) + (10 + 3 + 5) = 41$
312	$3 + (3 + 5) + (3 + 5 + 10) = 29$ (solução ótima)
321	$3 + (3 + 10) + (3 + 10 + 5) = 34$

solução ótima: atender primeiro os clientes que gastam menos tempo.

Escalonamento (Schedule)

Idéia do algoritmo:

1. Ordenar os n clientes pelos tempos
2. Realizar o atendimento dos clientes

Complexidade: $O(n \log n)$

Código de Huffman

Código de Huffman

- ▶ Técnica de compressão de dados (economia de 20% a 90%, dependendo do arquivo a ser comprimido).
- ▶ O algoritmo guloso de Huffman usa uma **tabela de frequência de caracteres** para obter um código binário único (**código prefixo**) de cada caracter encontrado no arquivo de entrada.

Código de Huffman

Suponha um arquivo texto contendo 100000 caracteres no alfabeto $\Sigma = \{a, b, c, d, e, f\}$. As frequências de cada caracter no arquivo são indicadas na tabela abaixo.

	a	b	c	d	e	f
(1) Frequência (em milhares)	45	13	12	16	9	5
(2) Código de tamanho fixo	000	001	010	011	100	101
(3) Código de tamanho variável	0	101	100	111	1101	1100

Código de Huffman

Suponha um arquivo texto contendo 100000 caracteres no alfabeto $\Sigma = \{a, b, c, d, e, f\}$. As frequências de cada caracter no arquivo são indicadas na tabela abaixo.

	a	b	c	d	e	f
(1) Frequência (em milhares)	45	13	12	16	9	5
(2) Código de tamanho fixo	000	001	010	011	100	101
(3) Código de tamanho variável	0	101	100	111	1101	1100

Tamanho em bits do arquivo:

- (1) codifica 800000 bits
- (2) codifica 300000 bits
- (3) codifica 224000 bits (melhor)

Código de Huffman

Problema da codificação: Dadas as frequências de ocorrências dos caracteres de um arquivo, encontrar a sequência de bits (códigos) para representá-los de modo que o arquivo comprimido tenha tamanho mínimo.

Código de Huffman

Códigos livres de prefixos: o código de um símbolo não é prefixo do código de nenhum outro símbolo.

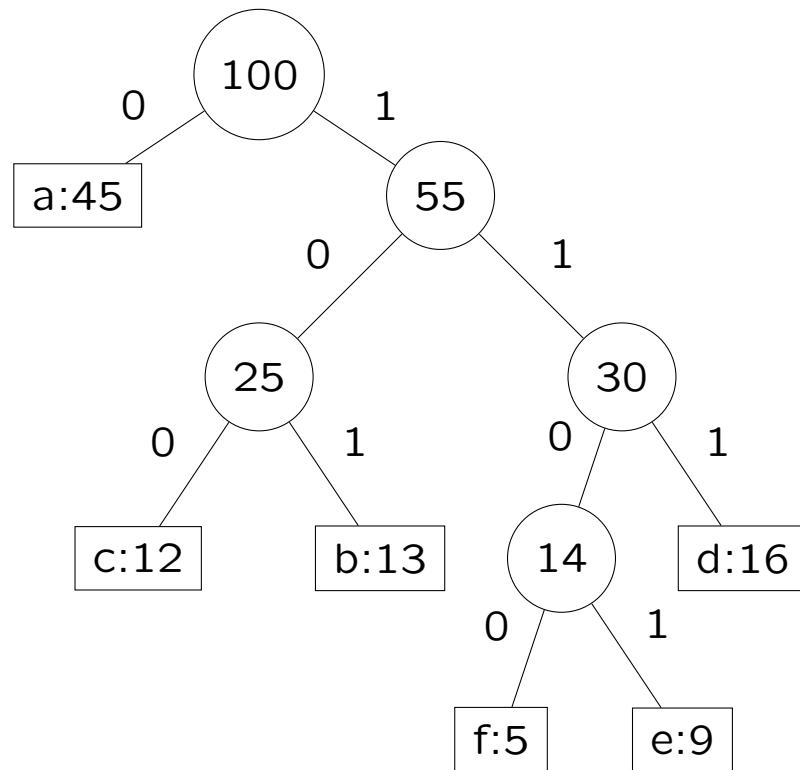
Código de Huffman

Códigos livres de prefixos: o código de um símbolo não é prefixo do código de nenhum outro símbolo.

Códigos livres de prefixos são fáceis de decodificar.

Código de Huffman

letra	freq	código
a	45	0
b	13	101
c	12	100
d	16	111
e	9	1101
f	5	1100



Código de Huffman

Uma codificação ótima sempre pode ser representada por uma árvore binária **cheia**, na qual cada vértice interno tem exatamente dois filhos.

Assim, podemos dizer que, seja C o alfabeto em questão, então a árvore para um código livre de prefixos ótimo terá $|C|$ folhas e $|C| - 1$ nós internos.

Código de Huffman

O número de bits requeridos para codificar um arquivo é

$$B(T) = \sum_{c \in C} f(c) \cdot d_T(c) \Rightarrow \text{custo da árvore } T$$

onde T é uma árvore binária, $f(c)$ é frequência do caracter c no arquivo e $d_T(c)$ é a profundidade da folha na árvore T .

Código de Huffman

Observando a árvore anterior, vamos calcular o número de bits requeridos para codificar em arquivo contituído pelos caracteres da árvore.

$$a = 45 \cdot 1 = 45$$

$$b = 13 \cdot 3 = 39$$

$$c = 12 \cdot 3 = 36$$

$$d = 16 \cdot 3 = 48$$

$$e = 9 \cdot 4 = 36$$

$$f = 5 \cdot 4 = 20$$

Custo total: $B(T) = 254$ bits

Construindo o código de Huffman

algoritmo de Huffman

- ▷ **Entrada:** Conjunto de caracteres C com as frequências f dos caracteres em C .
- ▷ **Saída:** raiz da árvore binária representando uma codificação ótima livre de prefixos.

Construindo o código de Huffman

Huffman(C)

```
1   $Q \leftarrow C$ 
2  para  $i = 1$  até  $|C| - 1$  faça
3       $x \leftarrow \text{Extrai-Min}(Q)$ 
4       $y \leftarrow \text{Extrai-Min}(Q)$ 
5       $z \leftarrow \text{Alocar-No}()$ 
6       $\text{esq}[z] \leftarrow x$ 
7       $\text{dir}[z] \leftarrow y$ 
8       $f[z] \leftarrow f[x] + f[y]$ 
9       $\text{Insere}(Q, z)$ 
10 retorne  $\text{Extrai-min}(Q)$ 
```

Desempenho de Huffman

- ▷ Q é fila de prioridades
- ▷ **Extrai-min** retira de Q um nó q com $f[q]$ mínima.
- ▷ Tamanho da instância: $n = |C|$
- ▷ $n - 1$ vezes: **Extrai-Min**, **Extrai-Min**, **Inserere**
- ▷ Cada **Extrai-Min** e cada **Inserere** consome $O(\lg n)$

total: $O(n \lg n)$

Construindo o código de Huffman

Podemos ilustrar a execução deste algoritmo com o seguinte conjunto de caracteres e suas frequências

letra	freq
a	45
b	13
c	12
d	16
e	9
f	5

Construindo o código de Huffman (1)

f:5

e:9

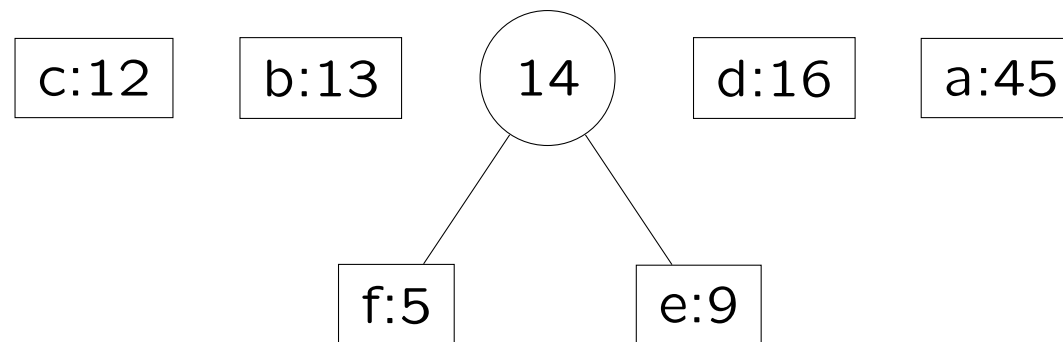
c:12

b:13

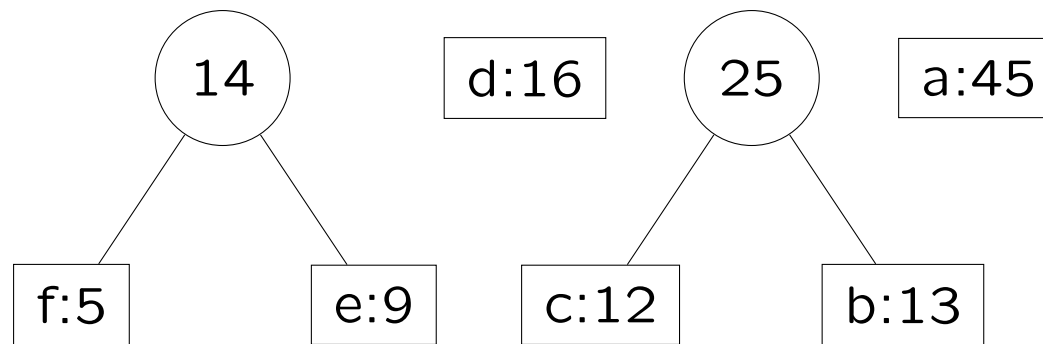
d:16

a:45

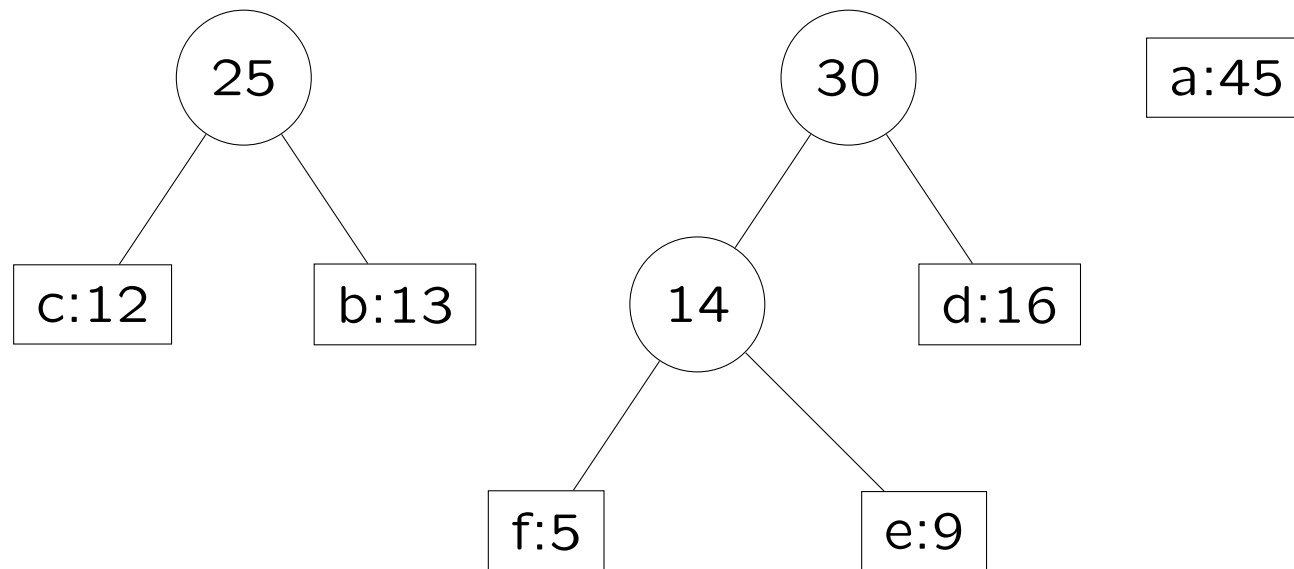
Construindo o código de Huffman (2)



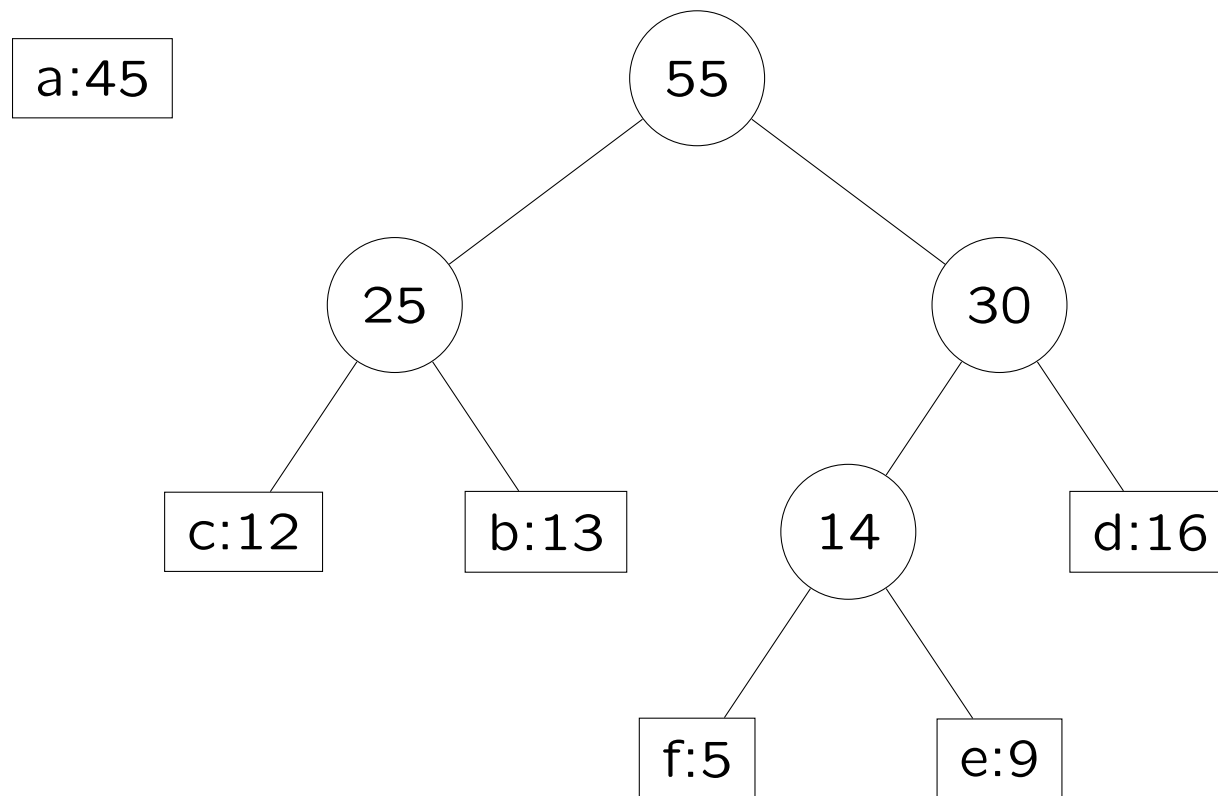
Construindo o código de Huffman (3)



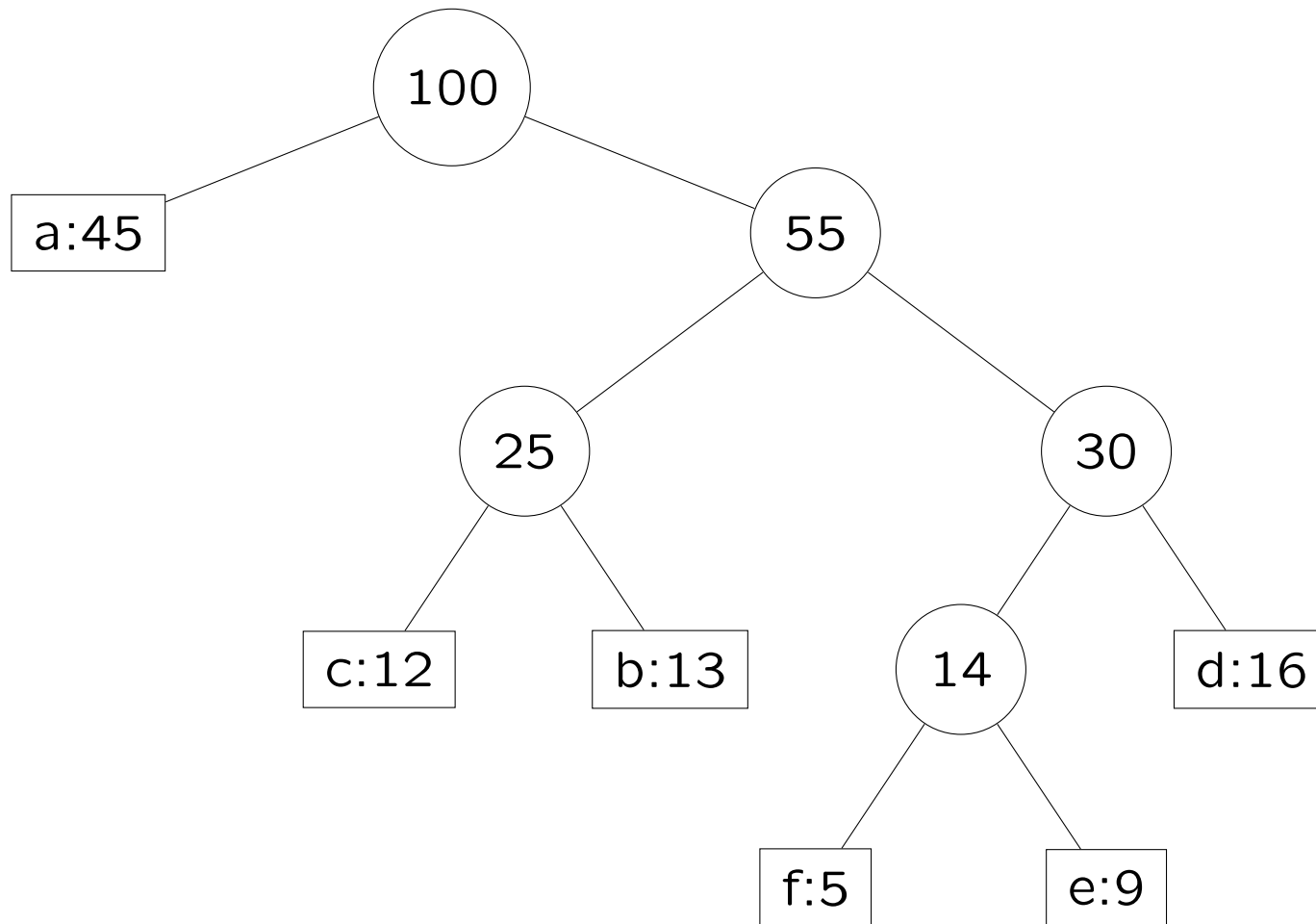
Construindo o código de Huffman (4)



Construindo o código de Huffman (5)



Construindo o código de Huffman (6)



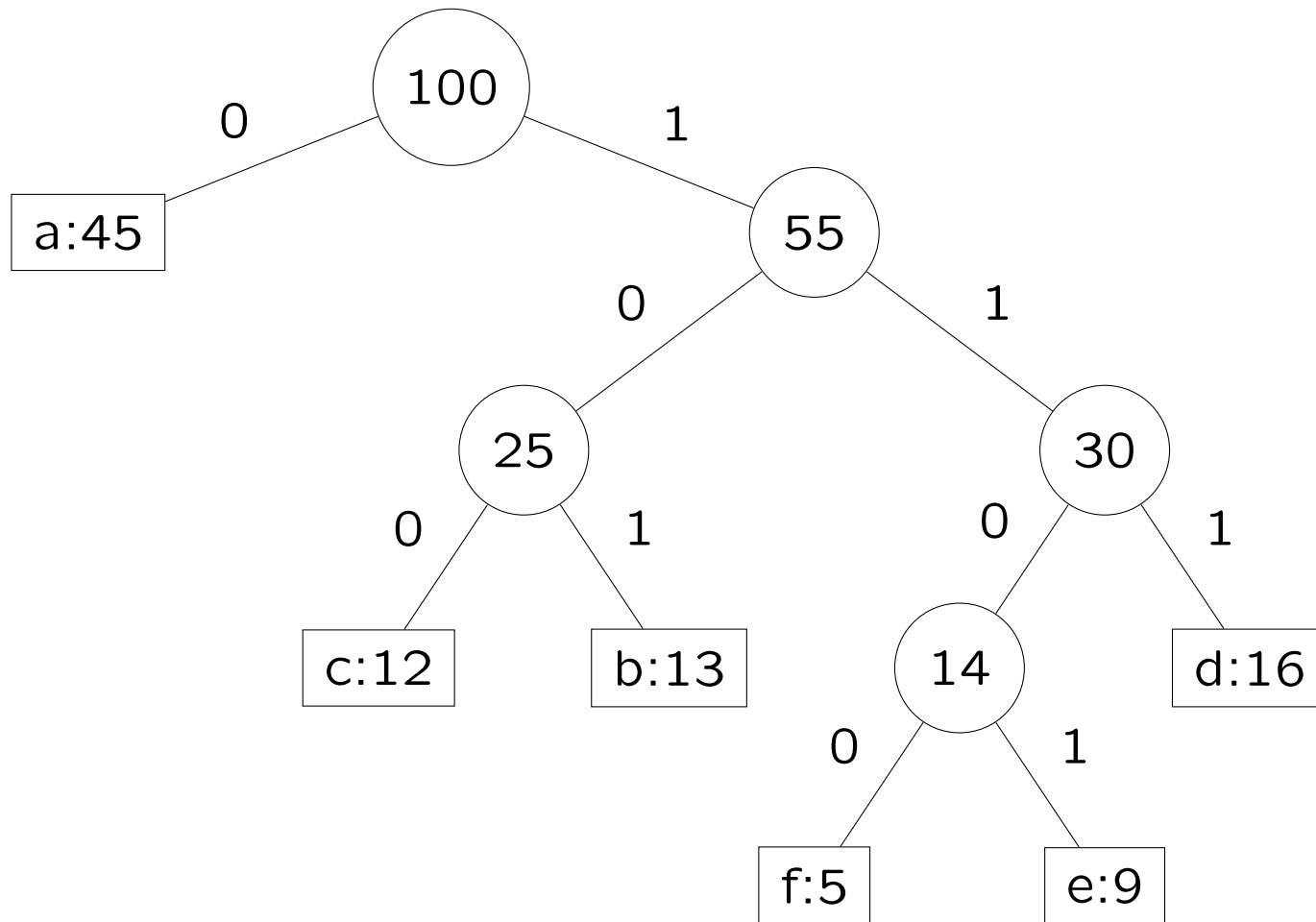
Código de Huffman

Como obter o código a partir da árvore?

Associe a cada símbolo um código binário assim:

- ▶ Rotule com 0 as arestas da árvore que ligam um nó com seu filho esquerdo e com 1 as arestas que ligam um nó com seu filho direito.

Código de Huffman



Código de Huffman

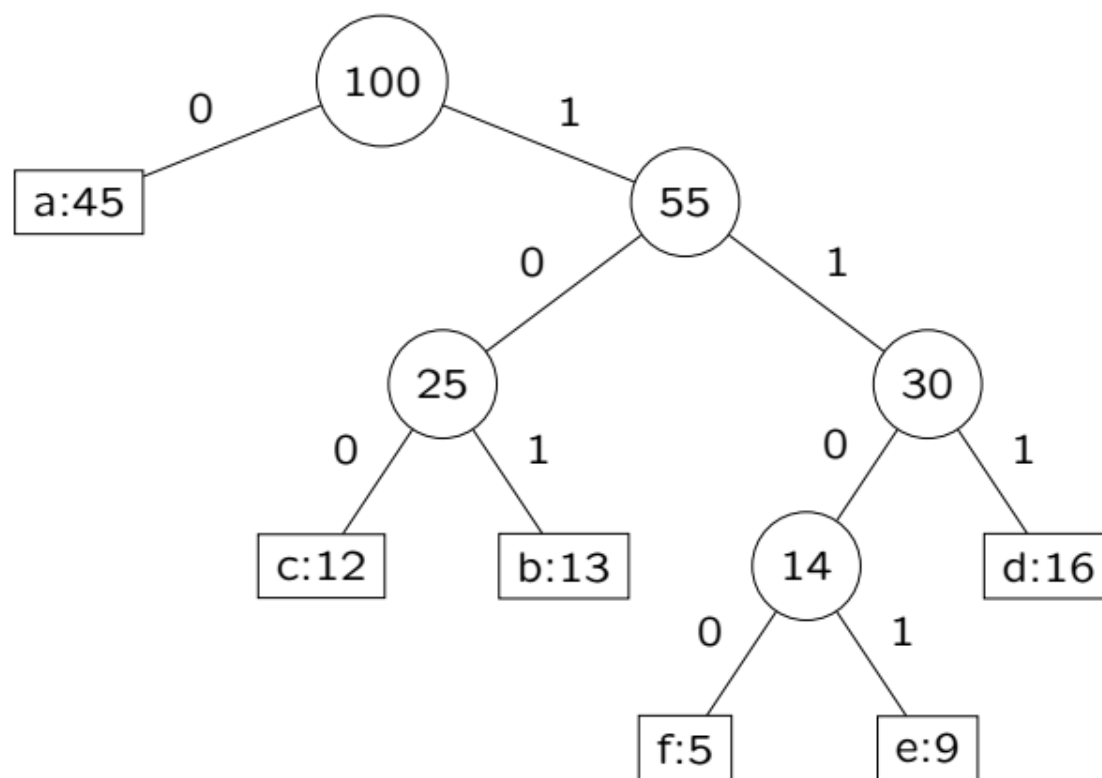
Como obter os códigos a partir da árvore?

Código de Huffman

Como obter os códigos a partir da árvore?

O código correspondente a cada símbolo é a concatenação dos bits associados às arestas do caminho da raiz até a folha correspondente ao símbolo.

Código de Huffman



Exemplo: O código *b* é 101

O problema do caminho mínimo

O problema do caminho mínimo

Seja G um grafo simples tal que a cada aresta (u, v) associamos um custo $w(u, v) \geq 0$.

Dados dois vértices s e t , o problema do caminho mínimo consiste em encontrar um caminho de menor custo entre s e t

O problema do caminho mínimo

Para resolver este problema, vamos estudar o algoritmo de Dijkstra (1959). Como veremos, este algoritmo não só encontra o caminho mínimo de s a t , mas de s a qualquer outro vértice do grafo.

O algoritmo de Dijkstra pode ser visto como uma generalização da busca em largura.

Inicialização

inicializa(G, s)

- 1 **para cada vértice** $v \in V[G]$ **faça**
- 2 $d[v] \leftarrow \infty$
- 3 $\pi[v] \leftarrow NIL$
- 4 $d[s] \leftarrow 0$

Os algoritmos de caminhos mínimos associam a cada $v \in V[G]$ um valor $d[v]$ que é uma **estimativa de distância** $\text{dist}(s, v)$.

O caminho pode ser recuperado por meio dos predecessores $\pi[]$

Relaxação

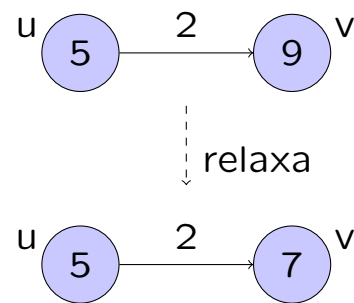
Tenta melhorar a estimativa $d[v]$ examinando (u, v)

$\text{relaxa}(u, v, w)$

```
1  se  $d[v] > d[u] + w(u, v)$   
2      então  $d[v] \leftarrow d[u] + w(u, v)$   
3           $\pi[v] \leftarrow u$ 
```

Vamos assumir que $w(x, y) = \infty$ se $(x, y) \notin E(G)$

Relaxação dos vizinhos



Em cada passo o algoritmo seleciona um vértice u para cada vizinho v e aplica $\text{relaxa}(u, v, w)$

Algoritmo de Dijkstra

Dijkstra(G, w, s)

```
1  inicializa( $G, s$ )
2   $S \leftarrow \emptyset$ 
3   $Q \leftarrow V[G]$ 
4  enquanto  $Q \neq \emptyset$  faça
5       $u \leftarrow \text{Extrai-min}(Q)$ 
6       $S \leftarrow S \cup \{u\}$ 
7      para cada vértice  $v \in \text{Adj}[u]$  faça
8          relaxa( $u, v, w$ )
```

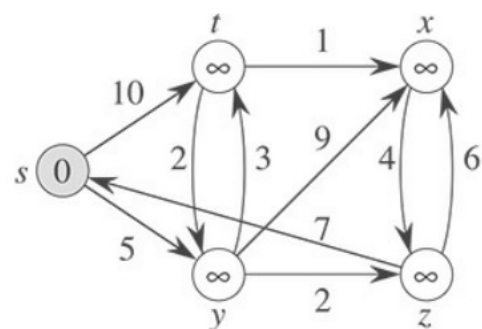
Análise do algoritmo Dijkstra

▷ A complexidade de tempo de `inicializa()` é $O(V)$. Mas a complexidade do `Dijkstra` depende da implementação de Q .

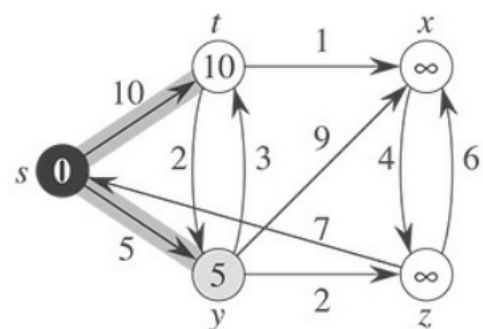
Usando vetor: $O(V^2)$

Usando heap:

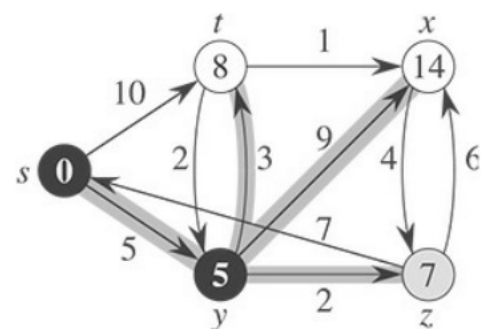
- passo 3: construir o heap $O(V)$
- passo 5: `Extrai-min()` é $O(\lg |V|)$ executada $|V|$ vezes, i.e., $O(|V| \lg |V|)$
- passo 8: É preciso descer o valor no heap (passo 2 da rotina `relaxa()`) com tempo $O(\lg V)$. Pode haver $|E|$ chamadas de `relaxa()`.
- **tempo total:** $O((|V| + |E|) \lg V)$



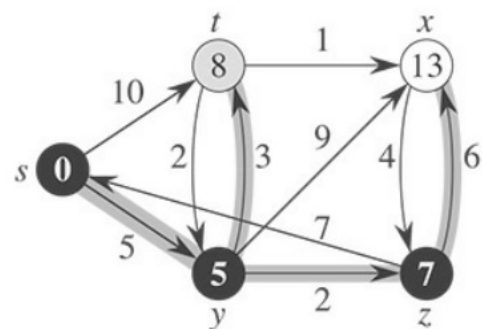
(a)



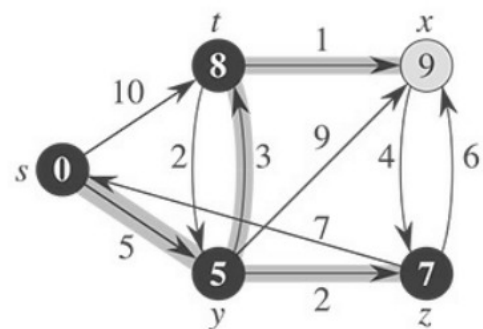
(b)



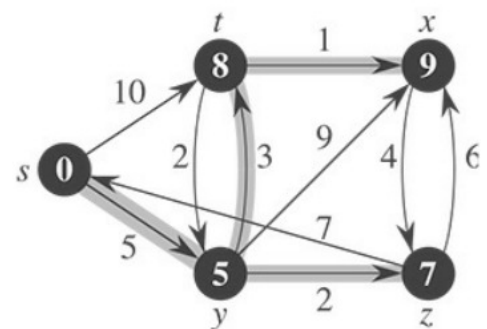
(c)



(d)



(e)



(f)

Obrigado