

1: [17.1-3](#)

2:

How can we do better? While deterministic algorithms cannot beat $2 - \frac{1}{B}$, randomized algorithms can. First, we have to clarify what this means. If an algorithm is randomized, it may flip coins to guide its decisions. *We assume that the sequence does not adapt to these coin flips.* The cost of an algorithm on a sequence now becomes a random variable. For our benchmark, we use its expectation.

We say that a randomized algorithm for a maximization problem is α -competitive if

$$\mathbf{E}[c(\text{ALG}(\sigma))] \leq \alpha \cdot c(\text{OPT}(\sigma)) + b \quad \text{for any sequence } \sigma,$$

where σ may not depend on the internal randomness of the algorithm.

To understand the idea, let us consider the following very simple randomized algorithm. We flip a coin: With probability $\frac{1}{2}$ we proceed as before and buy the skis on day B ; otherwise (so also with probability $\frac{1}{2}$), we buy the skis already on day $\frac{3}{4}B$.

Theorem 1.3. *The randomized algorithm for ski rental is strictly $\frac{15}{8}$ -competitive.*

Proof. We proceed as before. Again, consider an arbitrary sequence σ . We will show that $\mathbf{E}[c(\text{ALG}(\sigma))] \leq \frac{15}{8}c(\text{OPT}(\sigma))$. To this end, we distinguish three cases regarding the number of skiing days k in the sequence.

If $k < \frac{3}{4}B$, we always rent skis, so $\mathbf{E}[c(\text{ALG}(\sigma))] = \text{OPT}(\sigma) = k$.

If $k \geq B$, then $\text{OPT}(\sigma) = B$. Our algorithm eventually always buys skis. It rents skis either $B - 1$ times or only $\frac{3}{4}B - 1$ times, depending on the outcome of the random coin flip. So, $\mathbf{E}[c(\text{ALG}(\sigma))] = \frac{1}{2}(B - 1 + B) + \frac{1}{2}(\frac{3}{4}B - 1 + B) \leq \frac{15}{8}B = \frac{15}{8}c(\text{OPT}(\sigma))$.

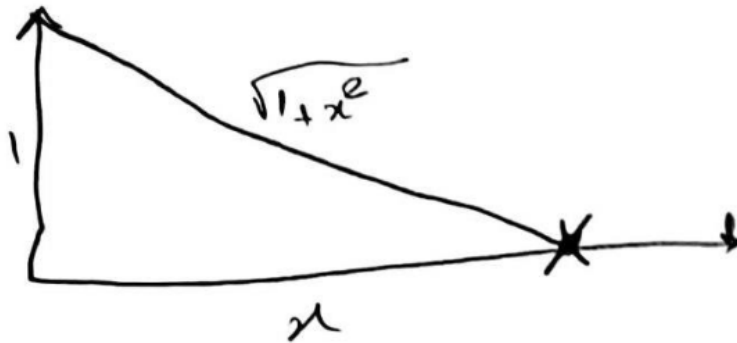
If $\frac{3}{4}B \leq k < B$, we have $\text{OPT}(\sigma) = k$. With probability $\frac{1}{2}$, the algorithm rents skis all k times. With probability $\frac{1}{2}$, it rents the skis $\frac{3}{4}B - 1$ times and buys them in the following step. So $\mathbf{E}[c(\text{ALG}(\sigma))] = \frac{1}{2}k + \frac{1}{2}(\frac{3}{4}B - 1 + B) \leq \frac{1}{2}k + \frac{1}{2}(k + \frac{4}{3}k) = \frac{5}{3}k \leq \frac{15}{8}k = \frac{15}{8}c(\text{OPT}(\sigma))$. \square

It is important to remark at this point that this argument only works because the sequence does not depend on the coin flip; this is where the improvement comes from. Furthermore, this is clearly not the best randomized algorithm in terms of the competitive ratio. We will see a much more structured and general approach soon.

3:

1.

①:



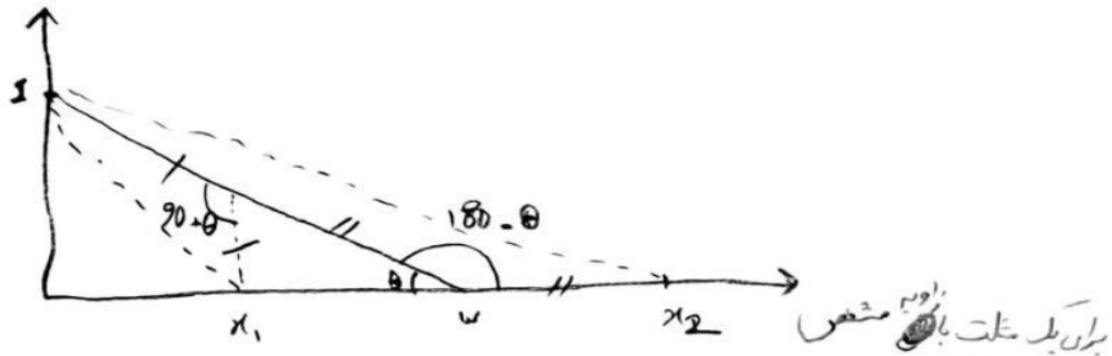
نسبت این الوریتم = $\frac{1+x}{\sqrt{1+x^2}}$ Max
نسبت بهینه مشتق را برابر صفر در نظر می گیریم

$$\frac{d}{dx} \frac{1+x}{\sqrt{1+x^2}} = 0 \Rightarrow x=1$$

$$\text{نسبت تطابقی} = \frac{2}{\sqrt{2}} = \sqrt{2} \approx 1.4$$

2.

این استراتژی بدین صورت است که فرد با زاویه θ نسبت به سازه حرکت می‌کند و وقتی به سازه‌ها رسید مستقیم حرکت می‌کند



لم 1: مثلث متساوی الساقین بیشترین نسبت بزرگترین ضلع را دارد
مجموع اضلاع

با توجه به لم 1 بیشترین نسبت رقابتی در \max نسبت رقابتی در نقاط x_1 و x_2 است.

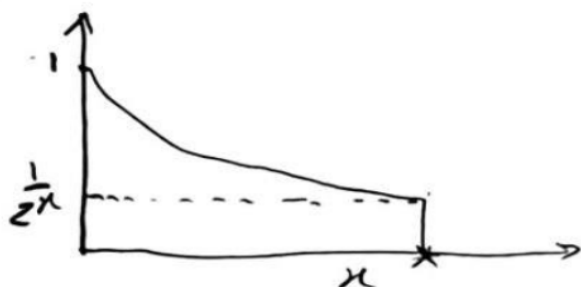
لم 2: در یک مثلث متساوی الساقین هر چه بزرگترین زاویه بزرگتر باشد
نسبت بزرگترین ضلع کوچکتر است
مجموع اضلاع

با توجه به لم 2 باید θ ای را انتخاب کنیم که $\min(90-\theta, 180-\theta)$ حداکثر شود
و این θ 45 است.

$$\text{نسبت رقابتی} = \frac{2 \times z}{2 \times 2 \times \cos(22.5)} \approx 1.08$$

3.

این استراتژی این است که فرد روی تابع $\frac{1}{z^x}$ حرکت می‌کند
و زمانی که مفازه را دید مستقیماً به سمت آن حرکت می‌کند



حال طول مسیر را حساب می‌کنیم

طول مسیر $= \int_0^w \sqrt{1 + \left(\frac{d}{dx} \frac{1}{z^x}\right)^2} dx$

$$= \frac{1}{z^w} + \int_0^w \sqrt{1 + \left(-\frac{1}{z^x} \log(z)\right)^2} dx$$

حال نسبت رقابتی z را پیدا می‌کنیم

نسبت رقابتی $= \frac{\text{طول مسیر}}{\sqrt{1+x^2}} \xrightarrow{\text{مشتق } = 0} g(z) = \text{نسبت رقابتی}$

حال $g(z)$ نسبت به z مشتق می‌گیریم تا z ایتال را پیدا کنیم

$g'(z) = 0 \Rightarrow z = z_{\text{opt}}$ (نسبت رقابتی)