



# Fuerza Bruta

# Espacio de búsqueda

- ❑ Está formado por todos los candidatos a ser solución de un problema.
- ❑ Por ejemplo, si queremos abrir una puerta y no recordamos cual es su llave, entonces nuestro espacio de búsqueda estaría formado por el manajo de llaves.



# Fuerza bruta

- ❑ Enfoque para resolver un problema analizando todo el espacio de búsqueda hasta encontrar la solución requerida.
- ❑ Podemos realizar una “poda”, es decir omitir algunas partes del espacio de búsqueda, si es que es posible determinar que éstas no tendrán la solución requerida.

# Fuerza bruta

En nuestro día a día lo aplicamos :

- Cuando no sabemos el password de una computadora.
- Cuando no sabemos cual es la llave de una puerta.
- Cuando llenamos un sudoku.
- Cuando armamos nuestro horario en la universidad.

...



# Fuerza bruta

Generalmente se hace fuerza bruta cuando :

- El espacio de búsqueda es pequeño.
- No existe otro enfoque o algoritmo que aplique al problema.



# Problemas

[Codeforces 479A - Expression](#)

[Codeforces 122A - Lucky Division](#)

[Codechef – Chef and Numbers](#)

[Codeforces 460B – Little Dima and Equation](#)

# Máscara de Bits

- ❑ Si tenemos un conjunto de  $n$  elementos, entonces tenemos  $2^n$  subconjuntos.
- ❑ Todos los subconjuntos pueden ser representados con los enteros en el rango  $[0, 2^n - 1]$ .

Número	Máscara	Subconjunto
0	000	{ }
1	001	{ 1 }
2	010	{ 3 }
3	011	{ 1, 3 }
4	100	{ 8 }
5	101	{ 1, 8 }
6	110	{ 3, 8 }
7	111	{ 1, 3, 8 }

*Subconjuntos de {1, 3, 8}*

# Generar todos los subconjuntos

Podemos generar todos los subconjuntos usando los operadores bitwise.

```
void subsets(vector<int> &v) {  
    int n = sz(v);  
    for (int mask = 0; mask < (1 << n); ++mask) {  
        for (int i = 0; i < n; ++i) {  
            if((mask >> i) & 1) cout << " " << v[i];  
        }  
        cout << endl;  
    }  
}
```

Complejidad:  $O(2^n * n)$





# Problemas

[UVA 12406 – Help Dexter](#)

[Codeforces 202A - LLPS](#)

# Permutaciones

- ❑ Una permutación de  $n$  elementos es algún ordenamiento que se puede hacer con ellos.
- ❑ Por ejemplo con los elementos  $\{a, b, a\}$  podemos generar las siguientes permutaciones:

$\{a, b, a\}$     $\{a, a, b\}$     $\{b, a, a\}$

the word "MISSISSIPPI" was made only to teach permutations and combinations.



# Siguiente Permutación Lexicográfica

- ❑ Comparar lexicográficamente dos permutaciones es similar a comparar dos cadenas (elemento por elemento)
- ❑ La siguiente permutación lexicográfica (SPL) de una permutación  $P$  es la menor de todas las permutaciones  $P'$  tal que  $P' > P$ .

*La SPL de  $\{6, 3, 8\}$  es  $\{6, 8, 3\}$ .  
No existe SPL de  $\{8, 6, 3\}$ .*



# Next Permutation

- ❑ Función incluida en la STL.
- ❑ Devuelve verdadero si existe una siguiente permutación lexicográfica.
- ❑ Reordena los elementos y lo transforma en la siguiente permutación lexicográfica.
- ❑ Tiene complejidad lineal.

# Next Permutation

De esta manera podemos obtener la siguiente permutación lexicográfica de  $n$  elementos.

```
void print_next_perm(vector<int> &v) {  
    if (next_permutation(all(v))) {  
        for (int i = 0; i < sz(v); ++i) {  
            cout << " " << v[i];  
        }  
    }  
    else {  
        cout << "There isn't next permutation";  
    }  
}
```

# Generar todas las permutaciones

Permutaciones de los elementos  $\{1, 2, 3\}$  en orden lexicográfico.

$\{1, 2, 3\}$

$\{1, 3, 2\}$

$\{2, 1, 3\}$

$\{2, 3, 1\}$

$\{3, 1, 2\}$

$\{3, 2, 1\}$

*El número de permutaciones  
puede llegar a ser muy grande*



# Generar todas las permutaciones

Para generar todas las permutaciones, debemos partir de la menor lexicográfica y de ahí ir generando las siguientes mientras existan.

```
void permutations(vector<int> &v) {  
    sort(all(v));  
    do {  
        for (int i = 0; i < sz(v); ++i) {  
            cout << " " << v[i];  
        }  
        cout << endl;  
    } while(next_permutation(all(v)));  
}
```

*Complejidad:  $O(n! * n)$*



# Problemas

[UVA 146 – ID Codes](#)

[Codeforces 431B – Shower Line](#)



# Referencias

- ❑ Steven Halim & Felix Halim - **Competitive Programming 3**
- ❑ HackerEarth – **Bit Manipulation**

¡ Good luck and have fun !