

Práctica 2: Algoritmos Divide y Vencerás

Daniel Bolaños Martínez, José María Borrás Serrano,
Santiago De Diego De Diego, Fernando De la Hoz Moreno

ETSIIT

Introducción

Nos ha tocado resolver el ejercicio serie unimodal de números.

Para ello, hemos diseñado un algoritmo basado en “divide y vencerás” el cual tiene como objetivo encontrar el valor máximo de una serie unimodal. El orden de eficiencia de este algoritmo es $O(\log(n))$ y lo hemos comparado con el algoritmo trivial para este problema que es de orden $O(n)$.

Desarrollo de la Práctica

Para la comparación hemos obtenido unas tablas en las que se muestran el tiempo de ejecución según distintos número de elementos en los vectores, hemos representado los datos en una gráfica y hemos ajustado estos datos a la función obtenida por la eficiencia teórica por el ajuste de mínimos cuadrados.

Listing 1: Función unimodal DyV

```
int unimodal(vector<int> v)
{
    bool fin=false;
    int maximo=v.size()-1;
    int indice=maximo/2;
    int minimo;

    while(!fin)
    {
        if(v.at(indice-1)<v.at(indice))
            if(v.at(indice+1)<v.at(indice))
                fin=true;
            else
            {
                minimo=indice;
                indice=indice+((maximo-indice)/2);
            }
        else
        {
            maximo=indice;
            indice=minimo+((indice-minimo)/2);
        }
    }
    return indice;
}
```

Listing 2: Función main DyV

```
int main(int argc, char* argv[])
{
    vector<int> array;
    int valor = -1;
    double suma=0;

    int v_size = atoi(argv[1]);
    array.resize(v_size);

    for(int i=0; i<100; ++i)
    {
        int p = 1 + rand() % (v_size - 2);
        array.at(p) = v_size - 1;
        for (int i=0; i<p; i++)
            array.at(i)=i;
        for (int i=p+1; i<v_size; i++)
            array.at(i)=v_size-1-i+p;

        clock_t tantes;
        clock_t tdespues;
        tantes=clock();
        valor = unimodal(array);
        tdespues=clock();
        suma += (double)(tdespues - tantes) / CLOCKS_PER_SEC;
    }
    cout << v_size << " " << suma/100 << endl;
}
```

Listing 3: Función unimodal Secuencial

```
int unimodal_secuencial(vector<int> v)
{
    bool fin=false;
    int indice=1;

    while(!fin)
    {
        if(v.at(indice+1)<v.at(indice))
            fin=true;
        else
            indice++;
    }

    return indice;
}
```

Listing 4: Función main Secuencial

```
int main(int argc, char* argv[])
{
    vector<int> array;
    int valor = -1;
    double suma=0;

    int v_size = atoi(argv[1]);
    array.resize(v_size);

    for(int i=0; i<100; ++i)
    {
        int p = 1 + rand() % (v_size - 2);
        array.at(p) = v_size - 1;
        for (int i=0; i<p; i++)
            array.at(i)=i;
        for (int i=p+1; i<v_size; i++)
            array.at(i)=v_size-1-i+p;

        clock_t tantes;
        clock_t tdespues;
        tantes=clock();
        valor = unimodal_secuencial(array);
        tdespues=clock();
        suma += (double)(tdespues - tantes) / CLOCKS_PER_SEC;
    }
    cout << v_size << " " << suma/100 << endl;
}
```

Tabla Datos DyV

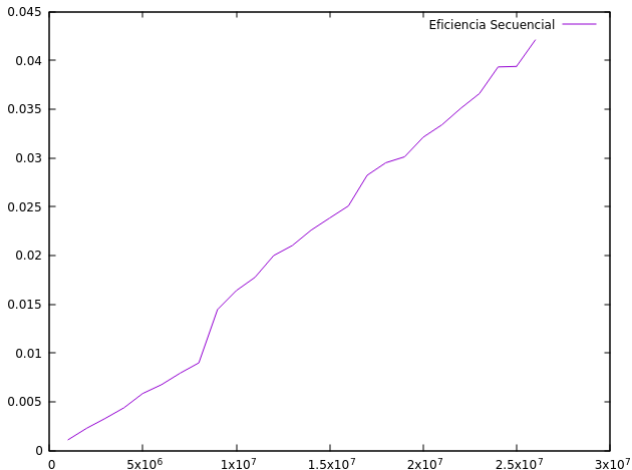
Tamaño Vectores	Tiempo Divide y Vencerás
1048576	7.796e-05
2097152	0.00016308
4194304	0.00038871
8388608	0.00117717
16777216	0.00227126
33554432	0.00456919
67108864	0.00894183
134217728	0.0170173
268435456	0.0335588
536870912	0.0668834

Tabla Datos Secuencial

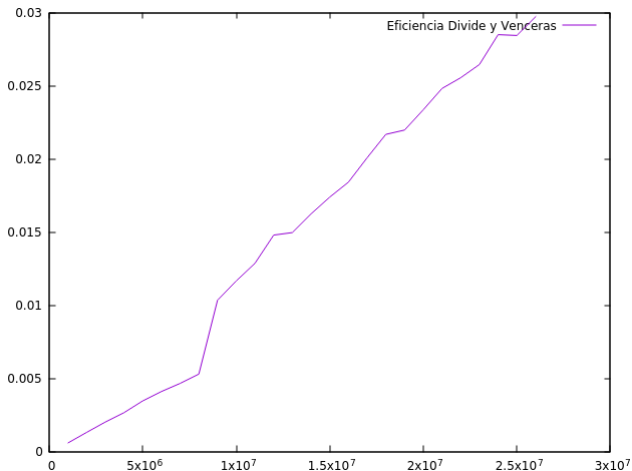
Tamaño Vectores	Tiempo Secuencial
1000000	0.00169148
2000000	0.00341387
3000000	0.00515229
4000000	0.00688878
5000000	0.00583811
6000000	0.0102687
7000000	0.0119547
8000000	0.013579
9000000	0.0157071
10000000	0.017487
11000000	0.0192033
12000000	0.0209426

Tamaño Vectores	Tiempo Secuencial
13000000	0.022794
14000000	0.0245116
15000000	0.0260875
16000000	0.0278383
17000000	0.0296462
18000000	0.0314487
19000000	0.033057
20000000	0.0348266
21000000	0.0367226
22000000	0.0383142
23000000	0.0401301
24000000	0.0418608
25000000	0.0434716
26000000	0.0455227

Eficiencia en el caso secuencial



Eficiencia en el caso Divide y Vencerás



Ajuste híbrido en el caso secuencial

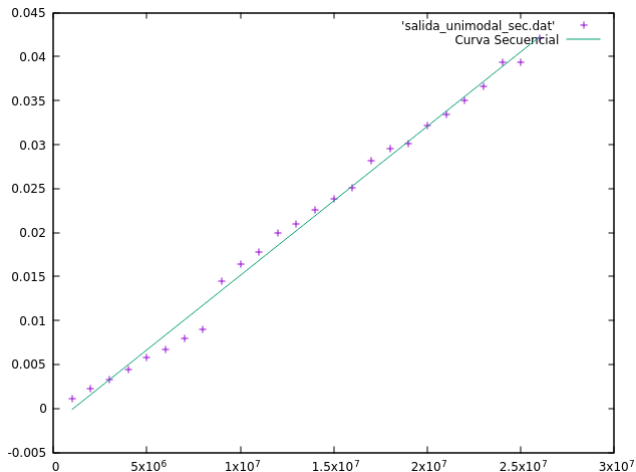


Figura: Ajustada a la función $f(x) = a_0 * x + a_1$

$$f(x) = a_0 * x + a_1$$

$$a_0 = 1,69539e - 09$$

$$a_1 = -0,00183396$$

Ajuste híbrido en el caso Divide y Vencerás

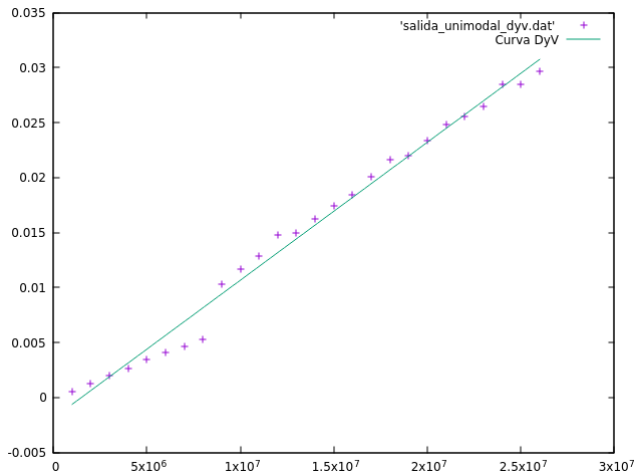


Figura: Ajustada a la función $f(x) = a_0 * \log(x) + a_1 * x + a_2$

$$f(x) = a_0 * \log(x) + a_1 * x + a_2$$

$$a_0 = 1,69539e - 09$$

$$a_1 = 1,25523e - 09$$

$$a_2 = -0,00189877$$

Conclusión

Como hemos podido observar, los algoritmos de Divide y Vencerás son mucho más eficientes y rápidos que los que podamos pensar de primeras para dar solución a un problema, esto básicamente funciona así gracias a la genial idea del método.

Dividiendo el problema en otros más pequeños y descartando las soluciones que no sean adecuadas, consiguiendo mayor eficiencia y rapidez que realizando un algoritmo de forma Greedy o de la primera forma que se nos ocurriese.