

# Algorithm PA2 Report

b0670264 / 會計五 / 林聖硯

EDA Union: Port 40051

## 一、不同 case 之 runtime 以及記憶體使用量比較

Case	Runtime (ms)	Memory usage (KB)
12.in	3.998	12,500
1000.in	17.997	16,460
10000.in	1,300.8	403,532
100000.in	113,007	39,168,820

## 二、程式設計概念

1. 在解決這個 dynamic programming 的問題時，我採用的是上課教過的 top-down with memoization 的方法來完成 DP table(程式內部的變數名稱為"m")。從圖上的最後一個點(i.e.  $2N-1$ )對應的弦開始尋找，會遇到以下三個 case。

Casel: 此弦之"起點"(k)不在現在的 subset(i, j)內

=> 此弦不會算在 subset(i, j)之內，解  $M[i][j-1]$

Casell: 此弦之"起點"(k)正好為 i

=> 此弦會算在 subset(i, j)內，解  $M[i+1][j-1]$  並+1

Caselll: 此弦之"起點"(k)在 subset(i, j)內

=> 需比較以下兩者。

(1) 這個弦"終點"前一個位置的解 (i.e.  $M[i][j-1]$ )

(2) 以此弦之"起點"為畫分左半 subset 的解( $M[k+1][j-1]$ )與右半 subset 的解( $M[i][k-1]$ )之合再加一(把這條弦也算進去)，最後取大的為答案。

2. 記憶體空間之節省: 在這邊我使用了能夠自動配置記憶體的 vector library 來記錄我的 DP table(名稱: m)、以及儲存 chord 資訊的陣列(名稱: chords)，而為了不要讓以上兩者在被呼叫時自動複製，我寫了一個名為 MpsSolver 的 class，在傳入其他 object(如 fstream)時也幾乎都是採用 call by reference 的方式來執行，如此可以免除讓函數呼叫 copy constructor 的時間。而在儲存結果的部分，我初始化了一個名為 answer 的 vector(但沒有指定大小)，並不斷 push\_back 得到的答案，讓 vector library 自動幫我新增空間，也藉以減少不必要的浪費(如果一開始就先開一個很大的 array 會吃掉太多記憶體)

3. 得到弦的數量以及 DP table 後，找到每個弦之頂點的演算法(函式名稱: findSolutions)也與 1.類似。由於 top-down 的 DP table 只會紀錄最好的解(於三、1.詳述)，故在 findSolutions 內，我只要找到  $M[i][j]$  與大於 0 與  $i > j$  的點，並比較

$M[i][j]$ 與  $M[i][j-1]$ 之大小來決定我要往哪個方向走。

若  $M[i][j] > M[i][j-1]$ 則代表在此點上有最佳解發生，紀錄最佳解後，我應該 *recursively* 地找右半邊和左半邊的 subset；若  $M[i][j] \leq M[i][j-1]$ ，則代表還沒有走到最佳解的弦上，我應該繼續往  $i, j-1$  的方向走。

### 三、觀察與發現

1. 我其實一開始採用的方法為 **bottom-up**，因為這種設計方法對我來說比較直覺與簡單，但在實作完後發現 **bottom-up** 的方法連 10000.in 的 case 都沒辦法在十分鐘內跑完。

仔細分析後，觀察到在這個 **maximum planar subset** 中，其實不需要講所有的子問題都解完，因為我們只是想要知道圓之起點(位置"0")、與圓之終點(位置" $2N-1$ ")中涵蓋最大弦的數量，不用找到任意的  $M[i][j]$ 。以下印出 12.in 此 Case 中 **top-down** 與 **bottom-up** 的 DP table，可以很明顯地發現 **top-down** 只記錄了最佳解所經過的弦路徑，而 **bottom-up** 則可以直接看出任意  $M[i][j]$ 的解，正好驗證了上課之內容——需要解完所有子問題的任務交給 **bottom-up** 比較有效率，不需要解完所有子問題的任務則用 **top-down** 的演算法比較適合。

Bottom-up

0	0	0	0	1	1	1	2	2	2	2	3
0	0	0	0	0	0	1	1	1	2	2	2
0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	2	2
0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	2	2
0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	2
0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Top-Down

0	0	0	0	1	1	1	2	2	2	2	3
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

2. 我也寫了一個 **result checker** 來檢查我的答案到底正不正確，由於 **output files** 的弦端點會由小排到大，所以其實只需檢查"下一條弦"之尾端有沒有超出"這一條弦"之尾端即可。我將檢查程式放在 **utilities** 資料夾下，並且在 **README.md** 中說明詳細用法，只要使用 **make file** 就能自動 **compile** 出這個檢查程式。