

**МИНОБРНАУКИ РОССИИ**  
**САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ**  
**ЭЛЕКТРОТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ**  
**«ЛЭТИ» ИМ. В.И. УЛЬЯНОВА (ЛЕНИНА)**  
**Кафедра МО ЭВМ**

**ОТЧЕТ**  
**по лабораторной работе №5**  
**по дисциплине «Построение и анализ алгоритмов»**  
**Тема: Алгоритм Ахо-Корасик**

Студент гр. 8383

\_\_\_\_\_

Бабенко Н.С.

Преподаватель

\_\_\_\_\_

Фирсов М.А.

Санкт-Петербург

2020

## Цель работы

Изучение алгоритма Ахо-Корасик для решения задач точного поиска набора образцов и поиска образца с джокером.

### Задание 1

Разработайте программу, решающую задачу точного поиска набора образцов.

#### Вход:

Первая строка содержит текст ( $T, 1 \leq |T| \leq 100000$  ).

Вторая - число  $n$  ( $1 \leq n \leq 3000$ ), каждая следующая из  $n$  строк содержит шаблон из набора  $P = \{p_1, \dots, p_n\}$   $1 \leq |p_i| \leq 75$

Все строки содержат символы из алфавита  $\{A, C, G, T, N\}$

#### Выход:

Все вхождения образцов из  $P$  в  $T$ .

Каждое вхождение образца в текст представить в виде двух чисел -  $i$   $p$

Где  $i$  - позиция в тексте (нумерация начинается с 1), с которой начинается вхождение образца с номером  $p$

(нумерация образцов начинается с 1).

Строки выхода должны быть отсортированы по возрастанию, сначала номера позиции, затем номера шаблона.

#### Sample Input:

СССА

1

СС

#### Sample Output:

1 1

2 1

### Задание 2

Используя реализацию точного множественного поиска, решите задачу точного поиска для одного образца с *джокером*.

В шаблоне встречается специальный символ, именуемый джокером (wild card), который "совпадает" с любым символом. По заданному содержащему шаблоны образцу  $P$  необходимо найти все вхождения  $P$  в

текст T.

Например, образец `ab??c?` с джокером `?` встречается дважды в тексте `xabvccbababcsax`.

Символ джокер не входит в алфавит, символы которого используются в T. Каждый джокер соответствует одному символу, а не подстроке неопределённой длины. В шаблон входит хотя бы один символ не джокер, т.е. шаблоны вида `???` недопустимы.

Все строки содержат символы из алфавита  $\{A,C,G,T,N\}$

**Вход:**

Текст (T,  $1 \leq |T| \leq 100000$ )

Шаблон (P,  $1 \leq |P| \leq 40$ )

Символ джокера

**Выход:**

Строки с номерами позиций вхождений шаблона (каждая строка содержит только один номер).

Номера должны выводиться в порядке возрастания.

**Sample Input:**

ACTANCA

A\$\$\$A\$

\$

**Sample Output:**

1

**Индивидуализация**

**Вариант 4**

Реализовать режим поиска, при котором все найденные образцы не пересекаются в строке поиска (т.е. некоторые вхождения не будут найдены; решение задачи неоднозначно).

## Описание алгоритма задания 1

В программе используется алгоритм Ахо-Корасик. Поэтапное выполнение алгоритма выглядит следующим образом:

- Из всех строк-шаблонов, вхождения которых необходимо найти в тексте строится бор — особую структура данных для хранения строк, которая представляет собой дерево, каждая вершина которого представляет один символ. Проходя от корня к терминальной вершине получаем строку-шаблон.
- Затем необходимо построить суффиксные ссылки, которые из конкретной вершины направляют в вершину, представляющую наибольший суффикс текущей строки.
- Запускается поиск, который заключается в том, что проходятся все символы текста по порядку и происходит спуск по бору. Если у текущей вершины есть вершина-ребенок с текущим символом, происходит переход в эту вершину-ребенка. Если же нет, находится максимальный суффикс из которого мы можем перейти в следующую вершину, содержащую текущий символ. Если произошел переход в вершину, помеченную как терминальная, это означает что найдено вхождение шаблона. Для выполнения требования индивидуализации после нахождения очередного вхождения шаблона, текущей вершиной становится корень, для того чтобы избежать пересечений строк-шаблонов в тексте.

## Описание алгоритма задания 2

Для задачи нахождения шаблона с джокером в тексте, алгоритм действует следующим образом:

- Шаблон разбивается на подстроки, разделенные джокером и они записываются в бор как отдельные строки.
- Также как в первом задании строятся суффиксные ссылки.
- После этого происходит поиск каждой подстроки в тексте. Тогда появление подстроки  $Q_i$  в тексте на позиции  $j$  будет означать возможное появление шаблона на позиции  $j - li + 1$ , где  $li$  — индекс начала подстроки в шаблоне. Создается массив в котором при нахождении подстроки значение элемента под номером  $j - li + 1$

увеличивается на единицу. Соответственно индексы таких элементов этого массива, которые равны количеству подстрок и являются вхождениями шаблона.

### **Сложность алгоритма**

Построение бора выполняется за  $O(m)$ , где  $m$  — суммарная длина всех шаблонов (в случае задачи с джокером,  $m$  — сумма подстрок в шаблоне, разделенных джокером). Для построения суффиксных ссылок используется поиск в ширину. Его сложность  $O(E+V)$ , но так как количество ребер линейно зависит от количества вершин, а вершины представляют собой одиночные символы, то можем считать сложность как  $O(2m) = O(m)$ . Поиск строки в тексте линейно проходит текст, следовательно сложность  $O(n)$ , где  $n$  — длина текста. В алгоритме поиска строки с джокером после прохождения текста еще просматривается конечный массив, но его размер равен  $n$ , что не повлияет на асимптотическую сложность. Итого сложность по времени составляет  $O(m+n+a)$ , где  $a$  — количество найденных вхождений строк-шаблонов.

Для хранения бора используется не больше, чем  $O(m)$  памяти, так как каждый символ представляет собой одну вершину бора. Также хранится карта найденных строк, которая не превышает  $O(n*k)$ , где  $k$  — количество строк-шаблонов. Итого сложность по памяти составляет  $O(m+n*k)$ .

### **Описание функций и структур данных**

`struct Vertex` — структура вершины бора.

Поля `Vertex`:

- `char ch` — символ строки;
- `Vertex* parent` — ссылка на родителя;
- `Vertex* suffix` — ссылка на суффикс;
- `unordered_map<char, Vertex*> child` — карта ссылок на детей;
- `int terminateId` — индекс строки если вершина терминальная, иначе равен -1;
- `int stringSize` — размер строки если вершина терминальная;

Для задачи нахождения строки с джокером  
дополнительное поле:

- `vector<int> substringStart` — индекс вхождения подстроки в шаблон;

class Trie – структура бора

Поля Trie:

- Vertex root – корень бора;
- map<int, set<int>> foundedStrings – карта найденных вхождений строк-шаблонов;

Для задачи нахождения строки с джокером  
дополнительные поля:

- char joker – символ джокера;
- int tempSize – длина строки-шаблона;
- int substringsNum – количество подстрок, разделенных джокером;

Методы Trie:

- void readStrings() – метод считывания строк-шаблонов из потока ввода.
- void insert(const string& newString, int id) – метод добавления строки в бор. Принимает строку и ее индекс.
- void findStrings(string text) – метод поиска строк в тексте, принимает текст, найденные вхождения записывает в foundedStrings.
- void initSuffixRef() - метод построения суффиксных ссылок в боре, ничего не принимает, изменяет вершины бора.
- void printFoundedStrings() - метод вывода найденных строк в стандартный поток вывода.

## Тестирование

### Задание 1:

#### Тест 1:

ABCASDTEAD

5

ABC

CAS

ASD

TEA

EAD

#### Вывод:

1 1

4 3

7 4

#### Тест 2:

CATNATCAT

3

ATN

NAT

CAT

#### Вывод:

1 3

4 2

7 3

#### Тест 3:

CCCA

1

CC

#### Вывод:

1 1

#### Тест 4:

АВАВАВАВАВАВАВ

1

АВА

#### Вывод:

1 1

5 1

9 1

Тест с  
подробным  
промежуточным  
выводом:

NATCADCAT

3

NAT

TCA

CAT

add new string "NAT" to trie

path in trie : root->(New)N->(New)A->(New)T

add new string "TCA" to trie

path in trie : root->(New)T->(New)C->(New)A

add new string "CAT" to trie

path in trie : root->(New)C->(New)A->(New)T

initialization of suffix links:

root:

childs: CNT

C childs: A

suffixLink: root

N childs: A

suffixLink: root

T childs: C

suffixLink: root

CA childs: T

suffixLink: root

NA childs: T

suffixLink: root

TC childs: A

suffixLink: C

CAT childs: none

suffixLink: T

NAT childs: none

suffixLink: T

TCA childs: none

suffixLink: CA

Answer:

1 1

7 3



## Задание 2:

### Тест 1:

ACTANCA

A\$\$A

\$

### Вывод:

1

### Тест 2:

CATNATCAT

#AT

#

### Вывод:

1

4

7

### Тест с подробным промежуточным выводом:

```
ATANATACATA
A$A
$

add new string "A" to trie
path in trie : root->(New)A

add new string "A" to trie
path in trie : root->A
initialization of suffix links:
root:
  childs: A
A  childs: none
   suffixLink: root
midArray:
  2
  0
  2
  0
  2
  0
  2
  0
  2
  0
  0

Answer:
1
5
9
```

## **Вывод**

В ходе выполнения лабораторной работы был изучен алгоритм Ахо-Корасик и использован для нахождения вхождений множества строк в тексте, а также для нахождения шаблона с джокером.

## Приложение А

### Исходный код aho-corasick1.cpp

```
#include <iostream>
#include <unordered_map>
#include <map>
#include <set>
#include <queue>
#include <string>
#define DBG
using namespace std;

//структура вершины бора. Хранит символ, ссылки на родителя, на суффикс и
на детей,
//а также индекс шаблона. Если строка не терминальная, хранится -1. Также
для удобства в терминальных вершинах
//хранится длина шаблона.
struct Vertex {
    char ch;
    Vertex* parent = nullptr;
    Vertex* suffix = nullptr;
    unordered_map<char, Vertex*> child;
    int terminateId = -1;
    int stringSize;
};

//класс бора
class Trie {
    Vertex root;
    map<int, set<int>> foundedStrings;
public:
    //метод для поиска строк в тексте, принимает текст.
    void findStrings(string text) {
        //начинаем поиск от корня бора
        Vertex* tmp = &root;
        for (int i = 0; i < text.length(); i++) {
            //если можем перейти из текущей вершины, то делаем это, иначе
            пытаемся перейти из суффиксов
            if (tmp->child.find(text[i]) != tmp->child.end()) {
                tmp = tmp->child[text[i]];
                //если вершина терминальная, записываем индекс ее начала
                в тексте и возвращаемся
            }
            //к корню чтобы избежать пересечения вхождений шаблонов
```

```

        if (tmp->terminateId != -1) {
            foundedStrings[i + 2 - tmp->stringSize].insert(tmp-
>terminateId);

            tmp = &root;
        }
    } else {
        //если мы не можем перейти из текущей вершины, проверяем,
можем ли перейти из ее суффиксов
        while (tmp->child.find(text[i]) == tmp->child.end() &&
tmp != &root) {
            tmp = tmp->suffix;
        }
        if (tmp->child.find(text[i]) != tmp->child.end())
            i--;
    }
}
}
//метод для вывода найденных строк в тексте
void printFoundedStrings() {
#ifdef DBG
    cout << "\nAnswer:\n";
#endif
    for (auto i : foundedStrings) {
        for (auto j : i.second) {
            cout << i.first << ' ' << j << '\n';
        }
    }
}

//метод построения суффиксных ссылок в боре
void initSuffixRef() {
    Vertex* vert;
    queue<Vertex*> vertexToVisit;
    vertexToVisit.push(&root);
    //запускается поиск в ширину, на каждом шаге для родителя текущей
вершины суффиксная ссылка уже построена,
    //а значит остается только проверить можем ли из суффикса
родителя перейти по символу текущей вершины,
    //если не можем то уменьшаем суффикс родителя и проверяем так
пока не дойдем до корня
#ifdef DBG
    cout << "initialization of suffix links:\n";
#endif
}

```

```

        while (!vertexToVisit.empty()) {
            vert = vertexToVisit.front();
            vertexToVisit.pop();
#ifdef DBG
            if (vert == &root) {
                cout << "root:\n";
            } else {
                Vertex* t = vert;
                vector<char> str;
                while (t!=&root) {
                    str.push_back(t->ch);
                    t = t->parent;
                }
                for (auto k = str.rbegin(); k!=str.rend(); k++){
                    cout << *k;
                }
            }
            cout << "\tchilds: ";
            if (vert->child.empty()) {
                cout << "none";
            }
#endif

            for (auto &i : vert->child) {
                vertexToVisit.push(i.second);
#ifdef DBG
                cout << i.first;
#endif
            }
            Vertex* tmp = vert->parent;
#ifdef DBG
            cout << endl;
            if (vert != &root)
                cout << "\tsuffixLink: ";
#endif
            while (tmp) {
                tmp = tmp->suffix;
                if (tmp && tmp->child.find(vert->ch) != tmp->suffix->child.end()) {
                    vert->suffix = tmp->child[vert->ch];
#ifdef DBG
                    if (vert->suffix != &root) {
                        vector<char> suffix;
                        suffix.push_back(vert->ch);

```

```

        while (tmp!=&root) {
            suffix.push_back(tmp->ch);
            tmp = tmp->parent;
        }
        for (auto k = suffix.rbegin(); k!=suffix.rend();
k++){

            cout << *k;
        }
        cout << endl;
    }

    #endif

    break;
}

#ifdef DBG
    if (vert->suffix == &root)
        cout << "root\n";
#endif
}

//метод добавления новой строки в бор
void insert(const string& newString, int id) {
#ifdef DBG
    cout << "\nadd new string \"" << newString << "\"" to trie\n";
    cout << "path in trie : root";
#endif
    Vertex* tmp = &root;
    //спускаемся по бору для каждого символа, если вершина не
существует, создаем ее
    for (auto i : newString) {
#ifdef DBG
        cout << "->";
#endif
        if (tmp->child.find(i) == tmp->child.end()) {
            tmp->child[i] = new Vertex;
            tmp->child[i]->parent = tmp;
            tmp->child[i]->ch = i;
            tmp->child[i]->suffix = &root;
#ifdef DBG
            cout << "(New)";
#endif
        }
        tmp = tmp->child[i];
    }
}

```

```

#ifdef DBG
        cout << tmp->ch;
#endif
    }

#ifdef DBG
        cout << endl;
#endif
        //выставляем для терминальной вершины индекс шаблона и записываем
длинну шаблона
        tmp->terminateId = id;
        tmp->stringSize = newString.length();
    }
    //метод считывания строк-шаблонов из потока ввода
    void readStrings(){
        int numOfWorks;
        vector<string> strings;
        cin >> numOfWorks;
        for (int i = 0; i < numOfWorks; i++) {
            string newString;
            cin >> newString;
            strings.push_back(newString);
        }
        for (int i = 0; i < numOfWorks; i++) {
            insert(strings[i], i + 1);
        }
    }

};

int main() {
    string text;
    cin >> text;
    Trie trie;
    trie.readStrings();
    trie.initSuffixRef();
    trie.findStrings(text);
    trie.printFoundedStrings();
    return 0;
}

```

## Исходный код aho-corasick2.cpp

```
#include <iostream>
#include <unordered_map>
#include <set>
#include <queue>
#include <string>
#define DBG
using namespace std;

//структура вершины бора. Хранит символ, ссылки на родителя, на суффикс и
на детей,
//а также индекс шаблона. Если строка не терминальная, хранится -1. Также
для удобства в терминальных вершинах
//хранится длина шаблона.
struct Vertex {
    char ch;
    Vertex* parent = nullptr;
    Vertex* suffix = nullptr;
    unordered_map<char, Vertex*> child;
    int terminate = 0;
    int stringSize;
    vector<int> substringStart;
};

//класс бора
class Trie {
    Vertex root;
    char joker;
    int tempSize;
    int substringsNum = 0;
public:
    //метод для поиска строк в тексте, принимает текст.
    void findStrings(string text) {
        //начинаем поиск от корня бора
        Vertex* tmp = &root;
        int substringsEntries[text.size()+1];
        for (int i = 0; i <= text.size(); i++) {
            substringsEntries[i] = 0;
        }
        for (int i = 0; i < text.length(); i++) {
            //если можем перейти из текущей вершины, то делаем это, иначе
            пытаемся перейти из суффиксов
            if (tmp->child.find(text[i]) != tmp->child.end()) {
```



```

        tmp = tmp->child[text[i]];
        //если вершина терминальная, записываем индекс ее начала
в тексте и возвращаемся
        //к корню чтобы избежать пересечения вхождений шаблонов
        if (tmp->terminate) {
            for (auto j : tmp->substringStart) {
                if (text.size() - i + j + tmp->stringSize >
tempSize)
                    substringsEntries[i - tmp->stringSize - j +
2] += 1;
            }
        }
        Vertex* suff = tmp;
        //также проверяем, не является ли терминальным один из
суффиксов
        while (suff != &root) {
            suff = suff->suffix;
            if (suff->terminate) {
                for (auto j : suff->substringStart) {
                    if (text.size() - i + j + suff->stringSize >
tempSize)
                        substringsEntries[i - suff->stringSize -
j + 2] += 1;
                }
            }
        }
    } else {
        //если мы не можем перейти из текущей вершины, проверяем,
можем ли перейти из ее суффиксов
        while (tmp->child.find(text[i]) == tmp->child.end() &&
tmp != &root) {
            tmp = tmp->suffix;
        }
        if (tmp->child.find(text[i]) != tmp->child.end())
            i--;
    }
}

printEntries(substringsEntries, text.size());
}
//метод для вывода найденных вхождений в тексте

void printEntries(const int* substringsEntries, int textSize) const {

```

```

#ifdef DBG
    cout << "midArray:\n";
    for (int i = 1; i <= textSize; i++) {
        cout << '\t' << substringsEntries[i] << endl;
    }
    cout << "\nAnswer:\n";
#endif

    int prev = 0;
    for (int i = 1; i <= textSize; i++) {
        if (substringsEntries[i] == substringsNum && (prev==0 ||
prev+tempSize <= i)) {
            prev = i;
            cout << i << endl;
        }
    }
}

//метод построения суффиксных ссылок в боре
void initSuffixRef() {
    Vertex* vert;
    queue<Vertex*> vertexToVisit;
    vertexToVisit.push(&root);
    //запускается поиск в ширину, на каждом шаге для родителя текущей
вершины суффиксная ссылка уже построена,
    //а значит остается только проверить можем ли из суффикса
родителя перейти по символу текущей вершины,
    //если не можем то уменьшаем суффикс родителя и проверяем так
пока не дойдем до корня
#ifdef DBG
    cout << "initialization of suffix links:\n";
#endif

    while (!vertexToVisit.empty()) {
        vert = vertexToVisit.front();
        vertexToVisit.pop();
#ifdef DBG
        if (vert == &root) {
            cout << "root:\n";
        } else {
            Vertex* t = vert;
            vector<char> str;
            while (t!=&root) {
                str.push_back(t->ch);
                t = t->parent;
            }

```

```

        for (auto k = str.rbegin(); k!=str.rend(); k++){
            cout << *k;
        }
    }
    cout << "\tchlds: ";
    if (vert->child.empty()) {
        cout << "none";
    }
#endif

    for (auto &i : vert->child) {
        vertexToVisit.push(i.second);
#ifdef DBG
        cout << i.first;
#endif
    }
    Vertex* tmp = vert->parent;
#ifdef DBG
    cout << endl;
    if (vert != &root)
        cout << "\tsuffixLink: ";
#endif
    while (tmp) {
        tmp = tmp->suffix;
        if (tmp && tmp->child.find(vert->ch) != tmp->suffix-
>child.end()) {
            vert->suffix = tmp->child[vert->ch];
#ifdef DBG
            if (vert->suffix != &root) {
                vector<char> suffix;
                suffix.push_back(vert->ch);
                while (tmp!=&root) {
                    suffix.push_back(tmp->ch);
                    tmp = tmp->parent;
                }
                for (auto k = suffix.rbegin(); k!=suffix.rend();
k++){
                    cout << *k;
                }
                cout << endl;
            }
#endif
            break;
        }
    }
}

```

```

    }
#ifdef DBG
    if (vert->suffix == &root)
        cout << "root\n";
#endif
    }
}

void insert(const string& newString, int start) {
#ifdef DBG
    cout << "\nadd new string \"" << newString << "\"" to trie\n";
    cout << "path in trie : root";
#endif
    Vertex* tmp = &root;
    for (auto i : newString) {
#ifdef DBG
        cout << "->";
#endif
        if (tmp->child.find(i) == tmp->child.end()) {
            tmp->child[i] = new Vertex;
            tmp->child[i]->parent = tmp;
            tmp->child[i]->ch = i;
            tmp->child[i]->suffix = &root;
#ifdef DBG
            cout << "(New)";
#endif
        }
        tmp = tmp->child[i];

#ifdef DBG
        cout << tmp->ch;
#endif
    }

#ifdef DBG
    cout << endl;
#endif
    //выставляем для терминальной вершины флаг о том, что она
    терминальная
    //записываем длину подстроки и индекс вхождения в шаблон
    tmp->terminate = 1;
    tmp->stringSize = newString.size();
    tmp->substringStart.push_back(start);
}

```

```

//метод считывания строк-шаблонов из потока ввода
void readStrings() {
    string temp;
    cin >> temp;
    cin >> joker;
    tempSize = temp.size();
    int start = 0;
    bool sub = false;
    for (int i = 0; i < temp.size(); i++) {
        if (temp[i] != joker && !sub) {
            sub = true;
            start = i;
            if (i == temp.size() - 1) {
                insert(temp.substr(start, 1), start);
                substringsNum++;
            }
        } else if ((temp[i] == joker || i == temp.size() - 1) && sub)
        {
            sub = false;
            insert(temp.substr(start, i-start+(temp[i] ==
joker?0:1)), start);
            substringsNum++;
        }
    }
};

int main() {
    string text;
    cin >> text;
    Trie trie;
    trie.readStrings();
    trie.initSuffixRef();
    trie.findStrings(text);
    return 0;
}

```