

Universidade de São Paulo  
Instituto de Matemática e Estatística  
Bacharelado em Ciência da Computação

Tiago Madeira

**Geração uniforme de  $k$ -trees para  
aprendizado de redes bayesianas**

Supervisor: Prof. Dr. Denis Deratani Mauá

São Paulo  
Novembro de 2016



# Resumo

O resumo ainda não foi escrito.

**Palavras-chave:** sem, resumo, por, enquanto.



# Abstract

The abstract has not been written yet.

**Keywords:** no, abstract, yet.



# Sumário

<b>1</b>	<b>Introdução</b>	<b>1</b>
1.1	Código desenvolvido . . . . .	2
1.2	Organização da monografia . . . . .	3
<b>2</b>	<b>Fundamentos</b>	<b>5</b>
2.1	Grafos . . . . .	5
2.1.1	$k$ -trees . . . . .	8
2.2	Probabilidade . . . . .	9
2.2.1	Redes bayesianas . . . . .	12
<b>3</b>	<b>Geração aleatória de <math>k</math>-trees</b>	<b>13</b>
3.1	Codificando árvores e $k$ -trees . . . . .	13
3.2	A solução de Caminiti <i>et al.</i> . . . . .	15
3.2.1	Codificação . . . . .	17
3.2.2	Decodificação . . . . .	21
3.3	Geração uniforme . . . . .	23
3.4	Utilitários . . . . .	24
3.4.1	code-ktree . . . . .	24
3.4.2	decode-ktree . . . . .	25
3.4.3	generate-ktree . . . . .	27

3.5	Testes, experimentos e resultados . . . . .	27
3.5.1	Testes unitários e cobertura . . . . .	27
3.5.2	Experimentos e resultados . . . . .	29
<b>4</b>	<b>Aprendizado de redes bayesianas</b>	<b>31</b>
4.1	Aprendendo redes bayesianas . . . . .	31
<b>5</b>	<b>Conclusão</b>	<b>33</b>



# Capítulo 1

## Introdução

Em teoria dos grafos, *k-trees* são consideradas uma generalização de árvores. Há interesse considerável em desenvolver ferramentas eficientes para manipular essa classe de grafos, porque todo grafo com *treewidth*  $k$  é um subgrafo de uma *k-tree* e muitos problemas NP-completos podem ser resolvidos em tempo polinomial quando restritos a grafos com *treewidth* limitada.

Com efeito, o artigo de Arnborg e Proskurowski [1] apresenta algoritmos para resolver em tempo linear problemas como, dado um grafo com *treewidth* limitada:

- Encontrar o tamanho máximo dos seus conjuntos independentes;
- Computar o tamanho mínimo dos seus conjuntos dominantes;
- Calcular seu número cromático; e
- Determinar se ele tem um ciclo hamiltoniano.

O problema que desperta nosso interesse em *k-trees* é a inferência em redes bayesianas.

Uma rede bayesiana é um modelo probabilístico em grafo usado para raciocinar e tomar decisões em situações com incerteza através de técnicas de inteligência artificial e aprendizagem computacional. Ela representa uma distribuição de probabilidade multivariada num DAG (grafo acíclico dirigido) no qual os vértices correspondem às variáveis aleatórias do domínio e as arestas correspondem, intuitivamente, a influência de uma variável sobre outra.

Segundo Koller e Friedman [8], a inferência em redes bayesianas em geral é NP-difícil; porém, se seu DAG possui *treewidth* limitado, a inferência pode ser realizada em tempo polinomial. Daí a importância de aprender redes bayesianas que tenham *treewidth* limitada.

A partir dessa motivação, este trabalho de conclusão de curso consistiu em estudar os conceitos de teoria dos grafos relacionados a *k-trees* e implementar um algoritmo para gerar *k-trees* de forma uniforme que possam ser usadas no aprendizado de redes bayesianas.

## 1.1 Código desenvolvido

As implementações deste trabalho foram realizadas na linguagem *Go*<sup>1</sup>. *Go* é uma linguagem de código aberto criada em 2007. Ela é compilada e usa tipagem estática como o C, mas por ser uma linguagem muito nova tem *garbage collection* e recursos para programação concorrente.

Escolhemos *Go* porque ela tem boa performance e é agradável de usar. Tem sistemas de pacotes (`go get`), testes (`go test`) e documentação (*GoDoc*<sup>2</sup>) padronizados facilitando que os códigos sejam testados e reutilizados. Produz código limpo e padronizado (identação, espaçamento e outros detalhes de estilo são automatizados pela ferramenta `gofmt` que vem com ela).

---

<sup>1</sup>*The Go Programming Language*: <https://golang.org/>

<sup>2</sup>*GoDoc*: <https://godoc.org/>

Todo o código desenvolvido neste trabalho está num repositório público no *GitHub*<sup>3</sup> cujo endereço é <https://github.com/tmadeira/tcc/>.

A documentação de todas as estruturas e funções declaradas no código está disponível em <https://godoc.org/github.com/tmadeira/tcc>.

Para baixar o código, rodar os testes e instalar os utilitários, recomenda-se usar as ferramentas da linguagem *Go*:

```
1 | $ export ${GOPATH:=$HOME/go}
2 | $ mkdir -p $GOPATH
3 | $ go get github.com/tmadeira/tcc/...
4 | $ go test -v github.com/tmadeira/tcc/...
5 | $ go install github.com/tmadeira/tcc/examples/...
```

## 1.2 Organização da monografia

No capítulo 2, apresentamos definições fundamentais de teoria dos grafos, teoria da probabilidade e redes bayesianas que o leitor deve conhecer para compreender o trabalho.

No capítulo 3, apresentamos o problema de codificar *k-trees*, discutimos os algoritmos lineares para codificar e decodificar *k-trees* propostos no artigo “*Bijjective Linear Time Coding and Decoding for k-Trees*” [4], explicamos como eles foram implementados neste trabalho para gerar *k-trees* aleatórias uniformemente e apresentamos o resultado que obtivemos através de experimentos.

No capítulo 4, explicamos como as *k-trees* que geramos no capítulo 3 foram usadas para aprender redes bayesianas e comparamos os resultados obtidos com o estado da arte.

---

<sup>3</sup>*GitHub*: <https://github.com/>



# Capítulo 2

## Fundamentos

Neste capítulo, apresentamos definições fundamentais de teoria dos grafos, teoria da probabilidade e redes bayesianas que o leitor deve conhecer para compreender o trabalho.

Outras definições mais específicas, como as utilizadas para construir o algoritmo para codificar e decodificar *k-trees*, estão localizadas nos capítulos subsequentes.

Partimos do pressuposto de que o leitor conhece notações básicas de conjuntos.

### 2.1 Grafos

Nesta seção apresentamos de forma breve apenas os conceitos de teoria dos grafos necessários para a compreensão deste trabalho. Mais detalhes podem ser encontrados no livro de Bondy e Murty [3], que foi utilizado como referência.

**Definição 1 (grafo).** Um **grafo** é um par ordenado  $G = (V, E)$ . Os elementos de  $V$  são chamados de **vértices** de  $G$ . Os elementos de  $E$  são chamados

de **arestas** de  $G$  e consistem em pares (não-ordenados) de vértices distintos<sup>1</sup>. Dados  $u, v \in V$ , se  $(u, v) \in E$  dizemos que  $u$  e  $v$  são **adjacentes** em  $G$ .

A figura 2.1(a) mostra como costuma ser representado um grafo. Os vértices são representados pelos círculos e as arestas são representadas pela ligação entre eles. Se  $(u, v) \in E$ , há uma linha ligando os vértices  $u$  e  $v$ .

Dado um grafo  $G = (V, E)$ , o número de arestas que incide num determinado vértice  $v \in V$  é chamado de **grau** do vértice  $v$ .

Há diferentes estruturas de dados que podem ser usadas para representar um grafo na memória do computador. Uma das mais comuns, que usamos nas implementações deste trabalho, é a **lista de adjacência**. Suponha, sem perda de generalidade, que os vértices de um grafo  $G$  sejam representados por inteiros de 0 a  $|V| - 1$ . Então, a representação desse grafo consiste em um vetor de listas  $\text{Adj}$ . A lista  $\text{Adj}[i]$  contém os vértices adjacentes ao vértice de rótulo  $i$  (para todo  $i \in [0, |V|)$ ).

**Definição 2 (grafo dirigido).** Um grafo  $G = (V, E)$  é dito **dirigido** se  $E$  consiste em pares *ordenados* de vértices. Se  $(a, b) \in E$ , dizemos que  $a$  aponta para  $b$  ou que há uma aresta de  $a$  para  $b$ .

A figura 2.1(b) mostra como costuma ser representado um grafo dirigido. Como o conjunto de arestas consiste em pares ordenados, elas são representadas por setas. Se  $(u, v) \in E$ , então a seta aponta de  $u$  para  $v$ .

**Definição 3 (grafo completo).** Um grafo  $G = (V, E)$  é dito **completo** se  $(u, v) \in E$  para todo  $u, v \in V, u \neq v$ . Um grafo completo com  $n$  vértices é geralmente denotado  $K_n$ .

Na figura 2.1(c), a representação de um grafo completo com 4 vértices.

---

<sup>1</sup>A rigor, por causa da palavra “distintos”, essa é a definição do que a literatura costuma chamar de *grafo simples*. Tal definição é utilizada porque neste trabalho não temos interesse em grafos que possuam arestas  $(u, v)$  com  $u = v$ .

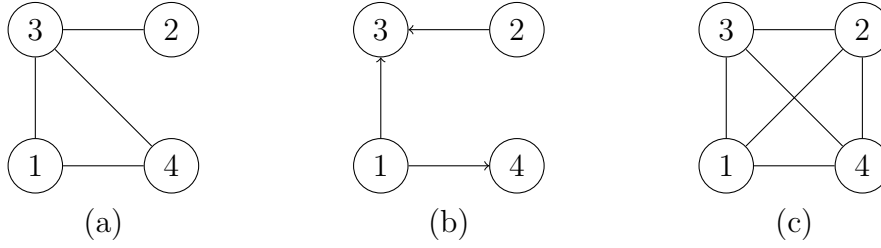


Figura 2.1: **(a)** Representação do grafo  $G = (V_G, E_G)$  com  $V_G = \{1, 2, 3, 4\}$  e  $E_G = \{(1, 3), (1, 4), (2, 3), (3, 4)\}$ . **(b)** Representação do grafo dirigido  $D = (V_D, E_D)$  com  $V_D = \{1, 2, 3, 4\}$  e  $E_D = \{(1, 3), (1, 4), (2, 3)\}$ . **(c)** Representação do  $K_4$ , o grafo completo com 4 vértices.

**Definição 4 (subgrafo).** Um grafo  $F = (V_F, E_F)$  é chamado de **subgrafo** de  $G = (V_G, E_G)$  se  $V_F \subseteq V_G$  e  $E_F \subseteq E_G$ .

**Definição 5 (subgrafo induzido).** Dado um grafo  $G = (V, E)$  e um subconjunto  $V'$  de  $V$ , o subgrafo de  $G$  **induzido** por  $V'$ ,  $G' = (V', E')$ , é o grafo formado pelos vértices  $V' \subseteq V$  e arestas que só contém elementos de  $V'$ , ou seja,  $E' = \{(u, v) \in E \mid u, v \in V'\}$ .

**Definição 6 (caminho).** Dado um grafo  $G = (V, E)$ , um **caminho** em  $G$  é um subgrafo de  $G$  cujos vértices podem ser arranjados numa sequência linear de forma que dois vértices são adjacentes se eles são consecutivos na sequência e não-adjacentes caso contrário. Se  $u, v \in V$  pertencem a um caminho  $P$ , dizemos que eles estão conectados pelo caminho  $P$ .

**Definição 7 (distância).** Dado um grafo  $G = (V, E)$  e dois vértices  $(u, v) \in V$ , a **distância** entre  $u$  e  $v$  é o número de arestas num menor caminho que os conecte.

**Definição 8 (ciclo).** Dado um grafo  $G = (V, E)$ , um **ciclo** em  $G$  é um caminho formado por vértices  $x_1, \dots, x_k \in V$  onde  $x_1 = x_k$ .

**Definição 9 (DAG).** Um grafo  $G = (V, E)$  é chamado de **DAG** (do inglês

*directed acyclic graph*: grafo dirigido acíclico) se ele é dirigido e não possui ciclos.

**Definição 10 (árvore).** Dado um grafo  $G = (V, E)$ , dizemos que ele é uma **árvore** se cada dois vértices  $u, v \in V$  são conectados por exatamente um caminho.

Dada uma árvore  $T = (V, E)$ , os vértices em  $V$  que tem grau 1 são chamados de **folhas**.

Dada uma árvore  $T = (V, E)$ , às vezes é conveniente destacar um vértice  $r \in V$  e chamá-lo de **raiz** da árvore  $T$ . Chamamos o par formado pela árvore  $T$  e pela raiz  $r \in V$  de **árvore enraizada**.

**Definição 11 ( $k$ -clique).** Seja  $G = (V, E)$  um grafo. Um  **$k$ -clique** é um subconjunto dos vértices,  $C \subseteq V$ , tal que  $(u, v) \in E \forall u, v \in C, u \neq v$  (ou seja, tal que o subgrafo induzido por  $C$  é completo).

### 2.1.1 $k$ -trees

**Definição 12 ( $k$ -tree).** [7] Uma  **$k$ -tree** é definida da seguinte forma recursiva:

1. Um grafo completo com  $k$  vértices é uma  $k$ -tree.
2. Se  $T'_k = (V, E)$  é uma  $k$ -tree,  $K \subseteq V$  é um  $k$ -clique e  $v \notin V$ , então  $T_k = (V \cup \{v\}, E \cup \{(v, x) \mid x \in K\})$  é uma  $k$ -tree.

Na figura 2.2(a), um exemplo de  $k$ -tree com  $k = 1$  (ou seja, uma árvore comum) e  $n = 4$  vértices rotulados com inteiros em  $[1, 4]$ ; na figura 2.2(b), um exemplo de  $k$ -tree com  $k = 2$  e  $n = 5$  vértices rotulados com inteiros em  $[1, 5]$ ; na figura 2.2(c), um exemplo de  $k$ -tree com  $k = 3$  e  $n = 5$  vértices rotulados em  $[1, 5]$ .



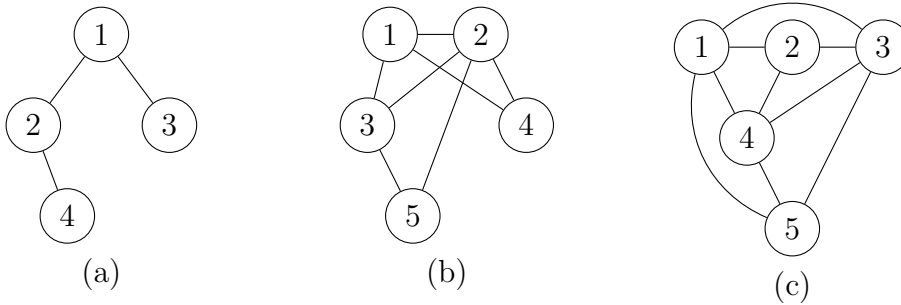


Figura 2.2: (a) Uma 1-*tree* (ou seja, uma árvore comum) com 4 vértices. (b) Uma 2-*tree* com 5 vértices. (c) Uma 3-*tree* com 5 vértices.

**Definição 13 (*k-tree enraizada*).** [4] Uma *k-tree enraizada* é uma *k-tree* com um *k-clique* destacado  $R = \{r_1, r_2, \dots, r_k\}$  que é chamado de *raiz* da *k-tree enraizada*.

Na figura 2.3(a), um exemplo de uma *k-tree* com  $k = 3$  e  $n = 11$  vértices rotulados com inteiros em  $[1, 11]$ . Na figura 2.3(b), a mesma *k-tree*, dessa vez enraizada no 3-clique  $R = \{2, 3, 9\}$ .

**Definição 14 (*partial k-tree*).** [2] Um subgrafo de uma *k-tree* é chamado de *partial k-tree*. Um grafo é uma *partial k-tree* se e só se ele tem *treewidth* menor ou igual a  $k$ .

## 2.2 Probabilidade

Nesta seção apresentamos de forma sintética alguns conceitos de teoria da probabilidade necessários para a compreensão deste trabalho. Mais detalhes podem ser encontrados no livro de Koller e Friedman [8], que foi utilizado como referência.

Um **experimento aleatório** é um fenômeno que possui resultado imprevisível. Por exemplo, o lançamento de um dado de seis faces é um experimento aleatório.

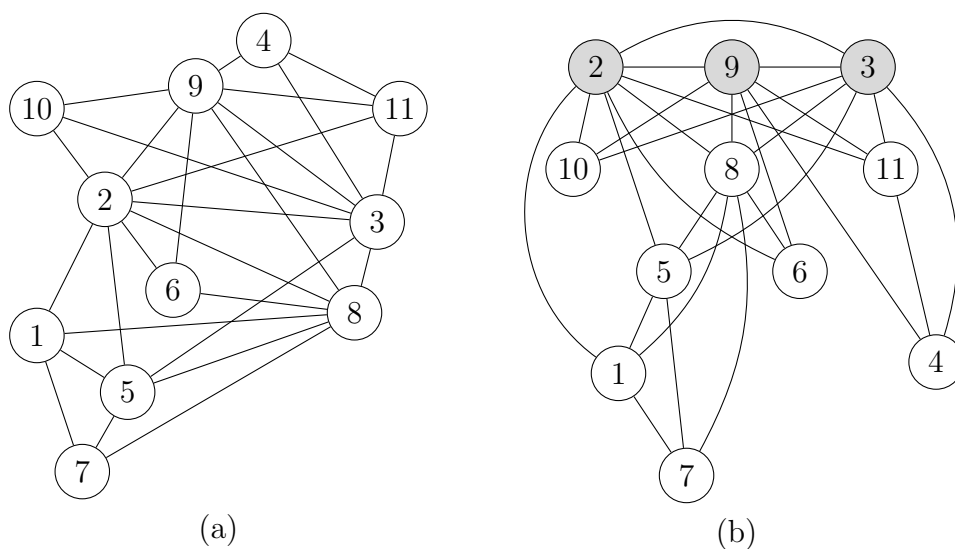


Figura 2.3: **(a)** Uma 3-tree  $T_3$  com 11 vértices. **(b)** A mesma 3-tree ( $T_3$ ) enraizada no 3-clique  $\{2, 3, 9\}$ .

O **espaço amostral** de um experimento aleatório, geralmente denotado  $\Omega$ , é o conjunto de todos os resultados possíveis do experimento. Por exemplo, o espaço amostral do lançamento de um dado de seis faces é  $\{1, 2, 3, 4, 5, 6\}$ .

**Eventos** são subconjuntos de um espaço amostral para os quais pretendemos atribuir probabilidades. Por exemplo, no lançamento de um dado de seis faces o evento  $\{6\}$  corresponde ao caso em que o lançamento resulta em 6 e o evento  $\{1, 2\}$  corresponde ao caso em que o lançamento resulta em 1 ou 2.

A teoria da probabilidade requer que o espaço dos eventos  $S \subseteq \Omega$  satisfaça três propriedades:

- Deve conter o **evento vazio**  $\emptyset$  e o **evento trivial**  $\Omega$ .
- Se  $\alpha, \beta \in S$ , então  $\alpha \cup \beta \in S$ .
- Se  $\alpha \in S$ , então  $\Omega \setminus \alpha \in S$ .

O requisito de que o espaço dos eventos é fechado sob a união e o complemento implica que ele também seja fechado sob outras operações booleanas como interseção e diferença.

**Definição 15 (distribuição de probabilidade).** Seja  $\Omega$  um espaço amostral e  $S$  um espaço de eventos. Uma **distribuição de probabilidade**  $P$  sobre  $(\Omega, S)$  é um mapeamento dos eventos em  $S$  para valores reais que satisfaz as seguintes condições:

- Probabilidades são não-negativas, ou seja,  $P(\alpha) \geq 0$  para todo  $\alpha \in S$ .
- O evento trivial tem a maior probabilidade possível, ou seja,  $P(\Omega) = 1$ .
- A probabilidade de que um de dois eventos disjuntos ocorra é a soma das probabilidades de cada evento, ou seja, se  $\alpha, \beta \in S$  e  $\alpha \cup \beta = \emptyset$ , então  $P(\alpha \cup \beta) = P(\alpha) + P(\beta)$ .

Essas condições implicam em outras. Em particular, vale destacar que  $P(\emptyset) = 0$  e  $P(\alpha \cup \beta) = P(\alpha) + P(\beta) - P(\alpha \cap \beta)$ .

**Definição 16 (probabilidade condicional).** Seja  $P$  uma distribuição de probabilidade sobre  $(\Omega, S)$  e sejam  $\alpha, \beta \in S$ . A **probabilidade condicional** de  $\beta$  dado  $\alpha$ ,  $P(\beta|\alpha)$ , é definida como:

$$P(\beta|\alpha) = \frac{P(\alpha \cap \beta)}{P(\alpha)}$$

Duas consequências da definição da probabilidade condicional são as fórmulas que chamamos de **regra da cadeia** e **regra de Bayes**:

**Regra da Cadeia.** Se  $\alpha_1, \dots, \alpha_k \in S$ , então

$$P(\alpha_1 \cap \dots \cap \alpha_k) = P(\alpha_1)P(\alpha_2|\alpha_1) \cdots P(\alpha_k|\alpha_1 \cap \dots \cap \alpha_{k-1})$$

**Regra de Bayes.** Se  $\alpha, \beta \in S$ , então

$$P(\alpha|\beta) = \frac{P(\beta|\alpha)P(\alpha)}{P(\beta)}$$

A continuar (variável aleatória, probabilidade conjunta, independência).

### 2.2.1 Redes bayesianas

Redes bayesianas são modelos probabilísticos gráficos que representam distribuições de probabilidade conjunta e são usados para raciocinar em situações com incerteza. Formalmente:

**Definição 17 (rede bayesiana).** [10] Seja  $N = \{1, \dots, n\}$  e seja  $X = \{X_i : i \in N\}$  um conjunto de variáveis aleatórias  $X_i$  tomando valores em conjuntos finitos  $\mathcal{X}_i$ . Uma **rede bayesiana** é uma tripla  $(X, G, \pi)$ , onde  $G = (V, E)$  é um DAG (que chamamos de **estrutura** da rede bayesiana) cujos vértices correspondem a variáveis em  $X$  e  $\pi = \{\pi_i(x_i, x_{\pi_i})\}$  é um conjunto de parâmetros numéricos especificando valores de probabilidade condicional  $\pi_i(x_i, x_{\pi_i}) = P(x_i|x_{\pi_i})$  para todo vértice  $i \in V$ , valor  $x_i \in X_i$  e atribuição  $x_{\pi_i}$  para os pais  $\pi_i$  de  $X_i$  (em  $G$ ).

Redes bayesianas são geralmente usadas para fazer inferências como computar a probabilidade de alguma variável depois que alguma evidência é observada. Por exemplo, uma rede bayesiana pode representar as relações de probabilidade entre doenças e sintomas. Observados alguns sintomas, a rede pode ser usada para computar a probabilidade da presença das doenças.

No capítulo 4, discutimos o problema de aprender estruturas de redes bayesianas a partir de dados.

# Capítulo 3

## Geração aleatória de $k$ -trees

O problema de gerar  $k$ -trees está intimamente relacionado ao problema de codificá-las e decodificá-las. De fato, se há uma codificação bijetiva que associa  $k$ -trees a *strings*, basta gerar *strings* aleatórias para gerar  $k$ -trees aleatórias.

Neste capítulo, apresentamos o problema de codificar  $k$ -trees, discutimos a solução linear para codificar e decodificar  $k$ -trees de forma bijetiva proposta por Caminiti *et al.* [4], explicamos como ela foi implementada neste trabalho para gerar  $k$ -trees aleatórias e mostramos os resultados obtidos.

### 3.1 Codificando árvores e $k$ -trees

O problema de codificar árvores já foi amplamente estudado na literatura. Como destaca Caminiti *et al.* [4]:

Codificar árvores rotuladas por meio de *strings* de rótulos de vértices é uma alternativa interessante à representação usual de estruturas de dados de árvore na memória e tem muitas aplicações práticas (por exemplo, algoritmos evolucionários sobre árvores, geração aleatória de árvores, compressão de dados e computação

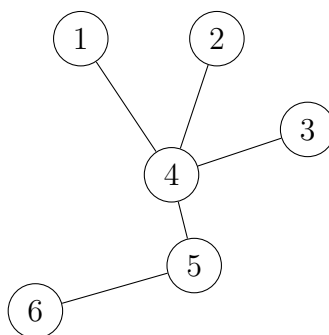


Figura 3.1: A árvore rotulada equivalente ao código de Prüfer  $\{4, 4, 4, 5\}$ .

do volume de floresta de grafos). Diversos códigos bijetivos diferentes que realizam associações entre árvores rotuladas e *strings* de rótulos foram introduzidas. De um ponto de vista algorítmico, o problema foi cuidadosamente investigado e algoritmos ótimos de codificação e decodificação desses códigos são conhecidos.

Em 1889, Cayley [5] demonstrou que para um conjunto de  $n$  vértices distintos existem  $n^{n-2}$  árvores possíveis. Desde lá, foram criados vários códigos para associar *strings* e árvores.

Um dos mais conhecidos é o código de Prüfer [11], que surgiu em 1918 e é bijetivo, associando cada árvore (rotulada) de  $n$  vértices a uma lista distinta de comprimento  $n - 2$  no alfabeto dos rótulos da árvore.

Codificar uma árvore usando o código de Prüfer é trivial: basta remover iterativamente as folhas da árvore até que apenas dois vértices sobrem, escolhendo sempre a folha de menor rótulo. Quando uma folha é removida, adiciona-se ao código o rótulo do seu vizinho.

A figura 3.1 exemplifica a codificação de Prüfer mostrando uma árvore cujo o código resultante do algoritmo é  $\{4, 4, 4, 5\}$ .

$k$ -trees [7] são consideradas uma generalização de árvores. Há interesse

considerável em desenvolver ferramentas eficientes para manipular essa classe de grafos, porque todo grafo com *treewidth*  $k$  é um subgrafo de uma  $k$ -tree e muitos problemas NP-completos podem ser resolvidos em tempo polinomial quando restritos a grafos com *treewidth* limitada, como destacado no capítulo 1 deste trabalho.

Há estudos sobre a codificação de  $k$ -trees há pelo menos quatro décadas. Em 1970, Rényi e Renyi apresentaram uma codificação redundante (ou seja, não bijetiva) para um subconjunto de  $k$ -trees rotuladas que chamamos de  $k$ -trees de Rényi e que são definidas como segue:

**Definição 18 ( $k$ -tree de Rényi).** [12] Uma  $k$ -tree de Rényi  $R_k$  é uma  $k$ -tree enraizada com  $n$  vértices rotulados em  $[1, n]$  e raiz  $R = \{n - k + 1, n - k + 2, \dots, n\}$ .

Entretanto, até onde sabemos, apenas em 2008 surgiu um código bijetivo para  $k$ -trees com algoritmos lineares de codificação e decodificação. Foram esses algoritmos, propostos por Caminiti *et al.* [4], que implementamos neste trabalho.

## 3.2 A solução de Caminiti *et al.*

O artigo “*Bijective Linear Time Coding and Decoding for  $k$ -Trees*” [4] apresenta um código bijetivo para  $k$ -trees rotuladas, juntamente a algoritmos lineares para realizar a codificação e a decodificação.

O código é formado por uma permutação de tamanho  $k$  e uma generalização do *Dandelion Code* [13], que consiste em  $n - k - 2$  pares (onde  $n$  é o número de vértices) definidos no conjunto  $\{(0, \varepsilon)\} \cup ([1, n - k] \times [1, k])$ . Portanto, dizemos que a codificação das  $k$ -trees associa elementos em  $\mathcal{T}_k^n$  (conjunto das  $k$ -trees com  $n$  vértices) com elementos em:

$$\mathcal{A}_k^n = \binom{[1, n]}{k} \times (\{(0, \varepsilon)\} \cup ([1, n - k] \times [1, k]))^{n-k-2}$$

Caminiti *et al.* [4] mostra que a estrutura dessas *strings* que o *Dandelion Code* gera é essencial para garantir a bijetividade.

Os algoritmos consistem em uma série de transformações. Para compreendê-los, é necessário definir esqueleto de uma  $k$ -tree enraizada e árvore característica:

**Definição 19 (esqueleto de uma  $k$ -tree enraizada).** [4] O esqueleto de uma  $k$ -tree enraizada  $T_k$  com raiz  $R$ , denotado por  $S(T_k, R)$ , é definido da seguinte forma recursiva:

1. Se  $T_k$  é apenas o  $k$ -clique  $R$ , seu esqueleto é uma árvore com um único vértice  $R$ .
2. Dada uma  $k$ -tree enraizada  $T_k$  com raiz  $R$ , obtida por  $T'_k$  enraizada em  $R$  através da adição de um novo vértice  $v$  conectado a um  $k$ -clique  $K$  (ver definição 12), seu esqueleto  $S(T_k, R)$  é obtido adicionando a  $S(T'_k, R)$  um novo vértice  $X = \{v\} \cup K$  e uma nova aresta  $(X, Y)$ , onde  $Y$  é o vértice de  $S(T'_k, R)$  que contém  $K$  com uma distância mínima da raiz. Chamamos  $Y$  de pai de  $X$ .

**Definição 20 (árvore característica).** [4] A árvore característica  $T(T_k, R)$  de uma  $k$ -tree enraizada  $T_k$  com raiz  $R$  é obtida rotulando os vértices e arestas de  $S(T_k, R)$  da seguinte forma:

1. O vértice  $R$  é rotulado 0 e cada vértice  $\{v\} \cup K$  é rotulado  $v$ ;



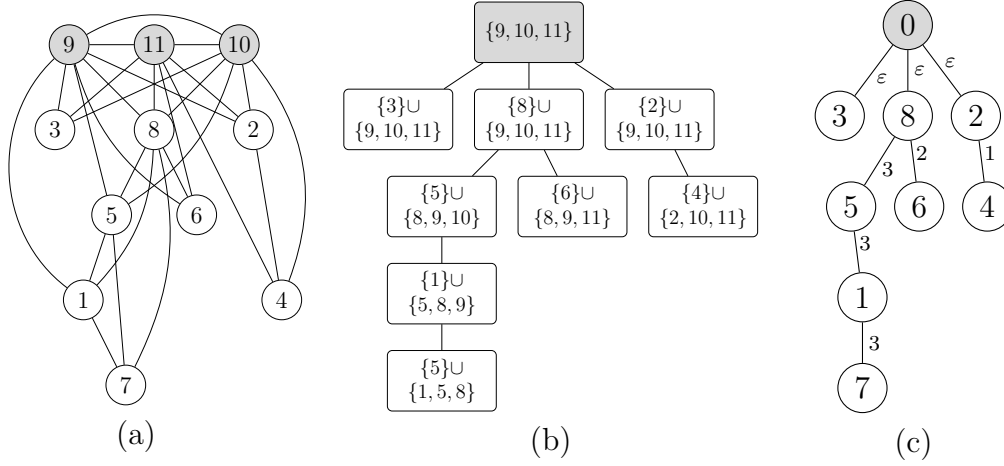


Figura 3.2: **(a)** Uma 3-tree de Rényi  $R_3$  com 11 vértices e raiz  $\{9, 10, 11\}$ . **(b)** O esqueleto de  $R_3$ . **(c)** A árvore característica de  $R_3$ .

2. Cada aresta do vértice  $\{v\} \cup K$  ao seu pai  $\{v'\} \cup K'$  é rotulada com o índice do vértice em  $K'$  (visualizando-o como um conjunto ordenado) que não aparece em  $K$ . Quando o pai é  $R$  a aresta é rotulada  $\varepsilon$ .

Note que a existência de um único vértice em  $K' \setminus K$  é garantida pela definição 19. De fato,  $v'$  precisa aparecer em  $K$ , caso contrário  $K' = K$  e o pai de  $\{v'\} \cup K'$  contém  $K$ . Isso contradiz o fato de que cada vértice em  $S(T_k, R)$  é ligado à distância mínima da raiz.

A figura 3.2 mostra uma  $k$ -tree de Rényi com 11 vértices, seu esqueleto e sua árvore característica. O *Dandelion Code* generalizado correspondente a essa árvore é  $[(0, \varepsilon), (2, 0), (8, 2), (8, 1), (1, 2), (5, 2)]$ . A forma como codificamos e decodificamos árvores características usando esse código será vista a seguir, nos algoritmos de codificação e decodificação.

### 3.2.1 Codificação

O algoritmo para codificar uma  $k$ -tree rotulada consiste em cinco passos e tem complexidade  $O(nk)$ . Aqui apresentamos esse algoritmo indicando onde

cada um dos passos pode ser encontrado na nossa implementação.

#### ALGORITMO DE CODIFICAÇÃO

**Entrada:** uma  $k$ -tree  $T_k$  com  $n$  vértices

**Saída:** um código  $(Q, S)$  em  $\mathcal{A}_k^n$

1. Identificar  $Q$ , o  $k$ -clique adjacente à folha de maior rótulo  $l_M$  de  $T_k$ ;
2. Através de um processo de re-rotulação  $\phi$  (computado a partir de  $Q$  e detalhado a seguir), transformar  $T_k$  numa  $k$ -tree de Rényi  $R_k$ ;
3. Gerar a árvore característica  $T$  para  $R_k$ ;
4. Computar o *Dandelion Code* generalizado  $S$  para  $T$ ;
5. Remover da *string* obtida  $S$  o par correspondente a  $\phi(l_M)$ .

O algoritmo retorna o par  $(Q, S)$  computado durante esse processo.

Na nossa implementação, uma  $k$ -tree (estrutura definida no pacote `ktree`) é representada através de uma lista de adjacências (`Adj`) e um inteiro  $k$  (`K`).

O algoritmo de codificação é implementado pela função `CodingAlgorithm` do pacote `codec`. A seguir, detalhamos os cinco passos.

*Passo 1.* Primeiramente precisamos encontrar  $l_M$ , a folha de  $T_k$  com maior rótulo. Uma folha em uma  $k$ -tree consiste em um vértice de grau  $k$ , portanto basta iterar na lista de adjacências em ordem decrescente nos rótulos até encontrar um vértice com grau  $k$ . Isso foi implementado na função `FindLm`, localizada no pacote `ktree`.

Encontrado  $l_M$ , atribuímos a  $Q$  a lista `Adj[l_M]` (ver função `GetQ` do pacote `ktree`).

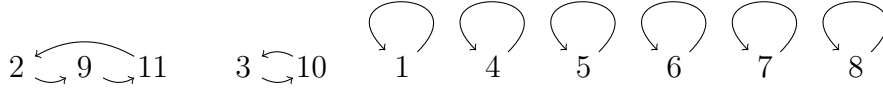


Figura 3.3: Representação gráfica da função  $\phi$  computada para a 3-*tree* mostrada na figura 2.3.

*Passo 2.* Queremos transformar  $T_k$  numa  $k$ -*tree* de Rényi enraizada em  $Q$ . Para isso, precisamos definir uma permutação que associe os vértices de  $Q$  a  $\{n - k + 1, n - k + 2, \dots, n\}$ . A função de permutação, que chamamos de  $\phi$ , é definida da seguinte forma:

1. Se  $q_i$  é o  $i$ -ésimo menor vértice em  $Q$ , fazemos  $\phi(q_i) = n - k + i$ ;
2. Para cada  $q \notin Q \cup \{n - k + 1, \dots, n\}$ , fazemos  $\phi(q) = q$ ;
3. O restante dos valores são usados para fechar os ciclos de permutação, ou seja, para cada  $q \in \{n - k + 1, \dots, n\} \setminus Q$ , fazemos  $\phi(q) = i$  tal que  $\phi^j(i) = q$  e  $j$  é maximizado.

Essa computação é implementada pela função `ComputePhi` no pacote `ktree`.

Usamos a função  $\phi$  para re-rotular os vértices de  $T_k$ , obtendo a  $k$ -*tree* de Rényi  $R_k$ . A implementação desse processo foi realizada na função `Relabel` do pacote `ktree`.

A figura 3.3 mostra uma representação gráfica da função  $\phi$  usada para re-rotular a 3-*tree* mostrada na figura 2.3 com  $Q = \{2, 3, 9\}$  produzindo a  $k$ -*tree* de Rényi mostrada na figura 3.2(a).

*Passo 3.* As definições 19 e 20 sugerem algoritmos triviais para gerar a árvore característica  $T$  para a  $k$ -*tree* de Rényi  $R_k$  obtida no passo anterior por meio do seu esqueleto (o processo visto na figura 3.2).

Para garantir tempo linear, no entanto, o artigo de Caminiti *et al.* [4] sugere evitar a construção explícita do esqueleto  $S(R_k)$  e construir os conjuntos de vértices e arestas de  $T$  separadamente.

Para computar o conjunto de vértices, identifica-se cliques maximais em  $R_k$  através da poda sucessiva das  $k$ -folhas de  $R_k$ . Esse processo pode ser visto na função `pruneRk` do pacote `characteristic`. Para cada vértice  $v$  podado, essa função guarda uma lista  $K_v \subseteq \text{Adj}(v)$  dos exatamente  $k$  vértices adjacentes a  $v$  que ainda não foram podados.

Ao fim desse processo, que tem complexidade  $O(nk)$ , a  $k$ -tree de Rényi é reduzida apenas à sua raiz  $R = \{n - k + 1, \dots, n\}$ .

A partir das listas  $K_i$  ( $i \in V$ ) e da ordem em que os vértices foram podados, constrói-se o conjunto das arestas num processo de complexidade  $O(nk)$  detalhado no programa 7 do artigo [4] cuja implementação encontra-se na função `addEdges` do pacote `characteristic`.

Na nossa implementação, as arestas são representadas por duas listas (vetores),  $p(v)$  e  $l(v)$ . Elas indicam para cada  $v \in V(T)$ , respectivamente, o pai de  $v$  na árvore e o rótulo da aresta  $(p(v), v)$ .

*Passo 4.* A ideia do *Dandelion Code* é enraizar a árvore  $T$  no vértice 0 e transformá-la para garantir a existência da aresta  $(0, x)$ . Por meio dessa transformação, o vetor de pais da árvore (transformada) vai conter duas informações inúteis (os pais de 0 e  $x$ ), cuja eliminação leva a uma representação da árvore com  $n - 2$  rótulos.

Escolhemos  $x = \phi(\bar{q})$  onde  $\bar{q} = \min\{v \notin Q\}$  e, enquanto  $p(x) \neq 0$ , fazemos sucessivas trocas  $p(x) \leftrightarrow p(w)$ ,  $l(x) \leftrightarrow l(w)$  escolhendo  $w$  como o vértice de maior rótulo no caminho entre 0 e  $x$ .

A implementação desse processo pode ser vista na função `Code` do pacote `dandelion`.

Ao final, o código  $S$  é dado por uma lista ordenada de pares  $(p(v), l(v)) \forall v \in V(T) \setminus \{0, x\}$ .

*Passo 5.* Como  $l_M$  foi escolhida como a folha de maior rótulo adjacente a  $Q$ , ela não é  $\bar{q}$  (porque  $\bar{q} = \min\{v \notin Q\}$  e  $n \geq k + 2$ ). A prova formal desse fato pode ser encontrada no Lema 1 do artigo [4]. Além disso,  $\phi(l_M)$  não estava no caminho de 0 a  $x = \phi(\bar{q})$  em  $T$  (porque é uma folha).

Como  $l_M$  é adjacente a  $Q$ ,  $\phi(l_M)$  é adjacente a 0. Portanto  $(p(\phi(l_M)), l(\phi(l_M))) = (0, \varepsilon)$  pode ser removido da lista  $S$  de forma que o tamanho do código passe a ser  $n - k - 2$ . Isso é crucial para o código ser bijetivo.

O algoritmo retorna o par  $(Q, S)$ .

### 3.2.2 Decodificação

O algoritmo para decodificar um par  $(Q, S) \in \mathcal{A}_k^n$  em uma  $k$ -tree rotulada  $T_k$  com  $n$  vértices consiste numa sequência de transformações inversas às transformações usadas no algoritmo de codificação. Aqui apresentamos esse algoritmo, de complexidade  $O(nk)$ , indicando onde cada um dos passos pode ser encontrado na nossa implementação.

ALGORITMO DE DECODIFICAÇÃO

**Entrada:** um código  $(Q, S)$  em  $\mathcal{A}_k^n$

**Saída:** uma  $k$ -tree  $T_k$  com  $n$  vértices

1. Computar  $\phi$ ,  $\bar{q}$ ,  $x$  e  $l_M$  (definidos como no algoritmo de codificação);
2. Inserir o par  $(0, \varepsilon)$  correspondente a  $l_M$  em  $S$  e decodificar  $S$  para obter a árvore característica  $T$ ;
3. Reconstruir a  $k$ -tree de Rényi  $R_k$  a partir de  $T$ ;
4. Aplicar  $\phi^{-1}$  a  $R_k$  para obter  $T_k$ .

O algoritmo de decodificação é implementado pela função `DecodingAlgorithm` do pacote `codec`. A seguir, detalhamos os quatro passos.

*Passo 1.* Para computar  $\phi$ ,  $\bar{q}$ ,  $x$  e  $l_M$ , os procedimentos são exatamente os mesmos usados no algoritmo de codificação.

*Passo 2.* Como já computamos  $\phi$  e  $l_M$  no passo anterior, inserimos o par  $(0, \varepsilon)$  na posição  $\phi(l_M)$  do vetor  $S$ .

O procedimento para decodificar o *Dandelion Code* numa árvore característica, implementado na função `Decode` do pacote `dandelion`, consiste em:

1. Construir o grafo a partir do código  $S$ , gerando vetores  $p$  (de pais) e  $l$  (de rótulos das arestas  $(p(v), v)$ );
2. Identificar todos os ciclos do grafo e guardar num vetor  $m$ , para cada ciclo, o vértice com maior rótulo;
3. Ordenar o vetor  $m$  em ordem crescente e iterar nele fazendo trocas  $p(x) \leftrightarrow p(m_i)$ ,  $l(x) \leftrightarrow l(m_i)$  (para  $i = 1, \dots, |m|$ ).

A árvore característica  $T$  é dada pelo par  $(p, l)$  resultante desse processo.

*Passo 3.* A reconstrução da  $k$ -tree de Rényi  $R_k$  a partir de  $T$  foi implementada na função `RenyiKtreeFrom` do pacote `characteristic`.

O processo consiste em inicializar  $R_k$  com o  $k$ -clique  $\{n - k + 1, \dots, n\}$  e percorrer  $T$  na ordem da busca em largura (a partir dos filhos do vértice de rótulo 0) para inserir vértices em  $R_k$ .

O programa 8 do artigo de Caminiti *et al.* [4] detalha esse passo.

*Passo 4.* Para transformar a  $k$ -tree de Rényi  $R_k$  na  $k$ -tree rotulada  $T_k$ , basta aplicar o inverso da permutação  $\phi$ . Esse processo foi implementado na função `TkFrom` do pacote `ktree`.

### 3.3 Geração uniforme

Como comentamos no início deste capítulo, se temos uma codificação bijetiva que associa  $k$ -trees a *strings*, basta gerar *strings* aleatórias para gerar  $k$ -trees aleatórias.

Para gerar  $k$ -trees aleatórias de forma uniforme, usamos o código de Caminiti *et al.* [4] e o algoritmo linear para decodificar uma *string* em uma  $k$ -tree rotulada que apresentamos na seção 3.2.

As *strings* que estamos interessados em gerar são elementos do conjunto:

$$\mathcal{A}_k^n = \binom{[1, n]}{k} \times (\{(0, \varepsilon)\} \cup ([1, n - k] \times [1, k]))^{n-k-2}$$

A função que implementamos para gerar tais *strings* é `randomCode`, que recebe  $n$  e  $k$  como parâmetros e pertence ao pacote `generator`.

Primeiramente, ela sorteia  $Q$  em  $\binom{[1, n]}{k}$  (e inicializa um *Dandelion Code* vazio):

```

1  C := &codec.Code{
2      rand.Perm(n)[:k],
3      &dandelion.DandelionCode{
4          make([]int, n-k-2),
5          make([]int, n-k-2),
6      },
7  }
8
9  sort.Ints(C.Q)
```

Depois, ela gera  $S$  sorteando  $n-k-2$  pares em  $\{(0, \varepsilon)\} \cup ([1, n-k] \times [1, k])$ . Para gerar um par nesse intervalo de forma uniforme, gera-se um inteiro  $r$  no intervalo  $[0, (n-k)k+1)$ . Se  $r = 0$ , então o par é  $(0, \varepsilon)$ . Caso contrário, o par é dado por  $(1 + \frac{r-1}{k}, (r-1) \bmod k)$ :

```

1  for i := 0; i < n-k-2; i++ {
2      r := rand.Intn((n-k)*k + 1)
3      if r == 0 {
4          C.S.P[i] = 0
5          C.S.L[i] = characteristic.E
6      } else {
7          r--
8          C.S.P[i] = 1 + r/k
9          C.S.L[i] = r % k
10     }
11 }
```

Decodificamos o código usando o algoritmo de decodificação apresentado na seção 3.2 para transformar essa string  $(Q, S) \in \mathcal{A}_k^n$  em uma  $k$ -tree rotulada.

## 3.4 Utilitários

Para exemplificar como se usa a biblioteca desenvolvida nas seções anteriores, foram desenvolvidos três utilitários que se encontram no pacote `examples`: `code-ktree`, `decode-ktree` e `generate-ktree`.

Eles permitem codificar/decodificar  $k$ -trees e gerar  $k$ -trees aleatórias.

### 3.4.1 code-ktree

O utilitário `code-ktree` serve para codificar  $k$ -trees usando o algoritmo da subseção 3.2.1. Sua entrada deve ser dada no formato<sup>1</sup>:

```

1  n k
2  m
3  x_1 y_1
```

---

<sup>1</sup>A leitura da entrada despreza espaços e quebras de linha.



```

4 || ...
5 || x_m y_m

```

Onde:

- $n$  é o número de vértices;
- $k$  é o parâmetro  $k$  da  $k$ -tree;
- $m$  é o número de arestas;
- $x_i \ y_i$  corresponde à  $i$ -ésima aresta ( $0 \leq x_i, y_i < n$ ).

Um exemplo de entrada equivalente à  $k$ -tree da figura 2.3(a) é:

```

1 || 11 3
2 || 27
3 || 0 1 0 4 0 6 0 7
4 || 1 2 1 4 1 5 1 7 1 8 1 9 1 10
5 || 2 3 2 4 2 7 2 8 2 9 2 10
6 || 3 8 3 10 4 6
7 || 4 7
8 || 5 7 5 8
9 || 6 7
10 || 7 8
11 || 8 9 8 10

```

A saída desse utilitário é um par  $(Q, S)$  no formato de entrada esperado pelo utilitário `decode-ktree`, que será descrito a seguir.

### 3.4.2 decode-ktree

O utilitário `decode-ktree` serve para decodificar um código  $(Q, S)$  numa  $k$ -tree usando o algoritmo da subseção 3.2.2. Sua entrada deve ser dada no formato:

```

1 || k
2 || Q_1
3 || ...
4 || Q_k
5 || s
6 || p_1 l_1
7 || ...
8 || p_s l_s

```

Onde:

- $k$  é o tamanho de  $Q$ ;
- $Q_i$  corresponde ao  $i$ -ésimo valor em  $Q$ ;
- $s$  é o tamanho do *Generalized Dandelion Code*,  $|S|$ ;
- $p_i \ l_i$  corresponde ao  $i$ -ésimo valor em  $S$ .

Um exemplo de entrada equivalente ao código gerado pela  $k$ -tree da figura 2.3(a) é:

```

1 || 3
2 || 1 2 8
3 || 6
4 || 0 -1
5 || 2 0
6 || 8 2
7 || 8 1
8 || 1 2
9 || 5 2

```

A saída desse utilitário é uma  $k$ -tree no formato de entrada esperado pelo utilitário `code-ktree`.

### 3.4.3 generate-ktree

O utilitário `generate-ktree` serve para gerar uma *k-tree* aleatória usando o algoritmo desenvolvido na seção 3.3.

Sua entrada deve ser dada no formato:

```
1 || n k
```

Sua saída é uma *k-tree* com  $n$  vértices no formato de entrada esperado pelo utilitário `code-ktree`.

## 3.5 Testes, experimentos e resultados

### 3.5.1 Testes unitários e cobertura

Como escrevemos na introdução deste trabalho, um dos motivos pelos quais escolhemos a linguagem *Go* para a implementação foi a facilidade para escrever testes.

Todos os pacotes desenvolvidos neste trabalho possuem testes unitários que podem ser executados usando o utilitário `go test`:

```
1 | $ go get github.com/tmadeira/tcc/...
2 | $ go test -v github.com/tmadeira/tcc/...
3 | === RUN    TestTreeFrom
4 | --- PASS: TestTreeFrom (0.00s)
5 | === RUN    TestRenyiKtreeFrom
6 | --- PASS: TestRenyiKtreeFrom (0.00s)
7 | PASS
8 | ok      github.com/tmadeira/tcc/characteristic 0.002s
9 | === RUN    TestCodingAlgorithm
10 | --- PASS: TestCodingAlgorithm (0.00s)
11 | === RUN    TestDecodingAlgorithm
12 | --- PASS: TestDecodingAlgorithm (0.00s)
```

```
13 | PASS
14 | ok      github.com/tmadeira/tcc/codec 0.017s
15 | === RUN   TestCodeFig2C
16 | --- PASS: TestCodeFig2C (0.00s)
17 | === RUN   TestDecodeFig2C
18 | --- PASS: TestDecodeFig2C (0.00s)
19 | === RUN   TestDecodeFig3
20 | --- PASS: TestDecodeFig3 (0.00s)
21 | PASS
22 | ok      github.com/tmadeira/tcc/dandelion 0.002s
23 | === RUN   TestRandomKtree
24 | --- PASS: TestRandomKtree (0.03s)
25 | PASS
26 | ok      github.com/tmadeira/tcc/generator 0.029s
27 | === RUN   TestGetQ
28 | --- PASS: TestGetQ (0.00s)
29 | === RUN   TestComputePhi
30 | --- PASS: TestComputePhi (0.00s)
31 | === RUN   TestRelabel
32 | --- PASS: TestRelabel (0.00s)
33 | === RUN   TestRkFrom
34 | --- PASS: TestRkFrom (0.00s)
35 | === RUN   TestTkFrom
36 | --- PASS: TestTkFrom (0.00s)
37 | PASS
38 | ok      github.com/tmadeira/tcc/ktree 0.002s
```

Com efeito, 96% das linhas do código são cobertas por testes, como mostra o relatório da ferramenta *Coveralls*<sup>2</sup>.

---

<sup>2</sup>Esse relatório pode ser visto em: <https://coveralls.io/github/tmadeira/tcc?branch=master>

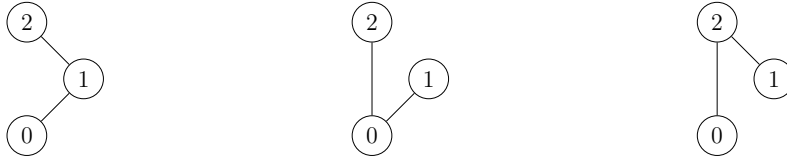


Figura 3.4: Representação das três 1-trees rotuladas distintas com  $n = 3$  vértices.

### 3.5.2 Experimentos e resultados

#### Corretude e uniformidade

Para mostrar que nossa implementação gera  $k$ -trees aleatórias corretamente e uniformemente, realizamos dezenas de milhares de testes com  $n$  e  $k$  pequenos.

Escrevemos um pequeno *script* em Bash para nos auxiliar nesse experimento. Ele usa o utilitário `generate-ktree` para gerar 10000  $k$ -trees com parâmetros  $(n, k)$  constantes e imprime quantas vezes cada  $k$ -tree diferente foi gerada:

```
1 i=0
2 while [ $i -lt 10000 ]; do
3     echo $N $K | generate-ktree | xargs echo
4     i=$((i+1))
5 done | sort | uniq -c
```

Com  $n = 3$  e  $k = 1$ , existem 3  $k$ -trees rotuladas distintas, como mostra a figura 3.4.

Ao executar o *script* com  $N=3$   $K=1$  esperamos portanto que as três 1-trees apareçam com uma frequência similar. O resultado que obtivemos foi:

```
1 3320 3 1 2 0 1 0 2
2 3345 3 1 2 0 1 1 2
3 3335 3 1 2 0 2 1 2
```

O primeiro inteiro que aparece em cada linha é a quantidade de vezes que a  $k$ -tree apareceu e o restante é a  $k$ -tree gerada no formato de saída do

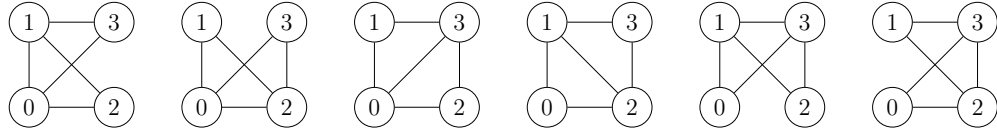


Figura 3.5: Representação das seis 2-trees rotuladas distintas com  $n = 4$  vértices.

utilitário `generate-ktree` (sem quebras de linha).

Como a frequência de cada uma das 3  $k$ -trees com  $n = 3$  e  $k = 1$  está similar, o experimento mostra que o algoritmo gera  $k$ -trees aleatórias de forma uniforme.

Testes com outros pares  $(n, k)$  também mostram frequências similares, comprovando a uniformidade. Por exemplo, existem 6 2-trees com  $n = 4$  vértices, como pode-se ver na figura 3.5. Rodando o *script* com  $N=4$   $K=2$  obtivemos:

```
1 | 1703 4 2 5 0 1 0 2 0 3 1 2 1 3
2 | 1627 4 2 5 0 1 0 2 0 3 1 2 2 3
3 | 1573 4 2 5 0 1 0 2 0 3 1 3 2 3
4 | 1709 4 2 5 0 1 0 2 1 2 1 3 2 3
5 | 1717 4 2 5 0 1 0 3 1 2 1 3 2 3
6 | 1671 4 2 5 0 2 0 3 1 2 1 3 2 3
```

E com  $N=5$   $K=3$  obtivemos:

```
1 | 970 5 3 9 0 1 0 2 0 3 0 4 1 2 1 3 1 4 2 3 2 4
2 | 1023 5 3 9 0 1 0 2 0 3 0 4 1 2 1 3 1 4 2 3 3 4
3 | 1009 5 3 9 0 1 0 2 0 3 0 4 1 2 1 3 1 4 2 4 3 4
4 | 1014 5 3 9 0 1 0 2 0 3 0 4 1 2 1 3 2 3 2 4 3 4
5 | 994 5 3 9 0 1 0 2 0 3 0 4 1 2 1 4 2 3 2 4 3 4
6 | 1019 5 3 9 0 1 0 2 0 3 0 4 1 3 1 4 2 3 2 4 3 4
7 | 1008 5 3 9 0 1 0 2 0 3 1 2 1 3 1 4 2 3 2 4 3 4
8 | 1000 5 3 9 0 1 0 2 0 4 1 2 1 3 1 4 2 3 2 4 3 4
9 | 978 5 3 9 0 1 0 3 0 4 1 2 1 3 1 4 2 3 2 4 3 4
10 | 985 5 3 9 0 2 0 3 0 4 1 2 1 3 1 4 2 3 2 4 3 4
```

# Capítulo 4

## Aprendizado de redes bayesianas

### 4.1 Aprendendo redes bayesianas

Neste trabalho, quando falamos em aprender redes bayesianas estamos nos referindo ao processo de inferir a estrutura (ou seja, o DAG) de uma rede bayesiana a partir de dados. Como mostra Chickering [6], este é um problema NP-completo.

A continuar [9].





# Capítulo 5

## Conclusão

Ainda não foi escrita.



# Referências Bibliográficas

- [1] Stefan Arnborg and Andrzej Proskurowski. Linear time algorithms for np-hard problems restricted to partial k-trees. *Discrete Applied Mathematics*, 23:11–24, 1989.
- [2] Hans L. Bodlaender. Treewidth: Structure and algorithms. *Structural Information and Communication Complexity*, 4474:11–25, 2007.
- [3] John A. Bondy and Uppaluri S. R. Murty. *Graph Theory*. Springer, 2008.
- [4] Saverio Caminiti, Emanuele G. Fusco, and Rossella Petreschi. Bijective linear time coding and decoding for  $k$ -trees. *Theory of Computing Systems*, 46:284–300, 2010.
- [5] Arthur Cayley. A theorem on trees. *Quart J. Math*, 23:376–378, 1889.
- [6] David Maxwell Chickering. *Learning Bayesian Networks is NP-Complete*, pages 121–130. Springer New York, New York, NY, 1996.
- [7] Frank Harary and Edgar M. Palmer. On acyclic simplicial complexes. *Mathematika*, 15:115–122, 1968.
- [8] Daphne Koller and Nir Friedman. *Probabilistic Graphical Models: Principles and Techniques*. The MIT Press, 2009.

- [9] Siqi Nie, Cassio P. de Campos, and Qiang Ji. *Learning Bounded Tree-Width Bayesian Networks via Sampling*, pages 387–396. Springer International Publishing, Cham, 2015.
- [10] Siqi Nie, Denis Deratani Mauá, Cassio Polpo de Campos, and Qiang Ji. Advances in learning bayesian networks of bounded treewidth. *CoRR*, abs/1406.1411, 2014.
- [11] Heinz Prüfer. Neuer beweis eines satzes über permutationen. *Archiv der Mat. und Physik*, 27:142–144, 1918.
- [12] C. Rényi and A. Rényi. The prüfer code for  $k$ -trees. *Combinatorial Theory and its Applications*, pages 945–971, 1970.
- [13] Ömer Eğecioğlu and J. B. Remmel. Bijections for cayley trees, spanning trees, and their  $q$ -analogues. *Journal of Combinatorial Theory*, 42:15–30, 1986.