## Sprout 2020 Algorithm - Week 10

Author: 陳楚融

## **Problem 1**

a

$$(a,b,c)=(0,1,0)$$
 
$$(0\lor1)\land (\lnot0\lor0)\land (\lnot1\lor\lnot0)\land (\lnot0\lor1\lor0)=1$$

b

$$(a,b,c,d) = (0,0,0,0)$$
 
$$(0 \vee \neg 0) \wedge (\neg 0 \vee 0) \wedge (\neg 0 \vee 0) \wedge (\neg 0 \vee \neg 0 \vee \neg 0) \wedge (0 \vee \neg 0 \vee 0) = 1$$

## Problem2

a

首先由以下結果:

$$\neg(a \lor b \lor c) = \neg a \land \neg(b \lor c) = \neg a \land (\neg b \land \neg c) = \neg a \land \neg b \land \neg c$$
  
$$\neg(a \land b \land c) = \neg a \lor \neg(b \land c) = \neg a \lor (\neg b \lor \neg c) = \neg a \lor \neg b \lor \neg c$$

得 De Morgan's laws 可推廣至多變數情況

若一 CNF 算式為  $f=(l_{11}\vee l_{12}\vee\cdots)\wedge(l_{21}\vee\cdots)\wedge\cdots$ ,則依照 De Morgan's laws 有  $\neg f=(\neg l_{11}\wedge\neg l_{12}\wedge\cdots)\vee(\neg l_{21}\wedge\cdots)\vee\cdots$ 

b

由於 CNF 中每個 clause 中皆不會有重複變數,因此必可以將某一 clause 中的所有 literal 設為 F 使得該 clause 值為 F ,於是 f=F ,得所有 CNF 算式皆可為 f=F ,時間複雜度為 O(n)

C

由於每個 clause 中皆不會有重複變數,因此必可以將某一 clause 中的所有 literal 設為 T 使得該 clause 值為 T ,於是 f=T ,得所有 DNF 算式皆可為 f=T ,時間複雜度為 O(n)

d

已知若一 CNF 算式為 f ,可用 DNF 表示  $\neg f$  ,根據 Problem2.a 可知轉換複雜度為 O(n)

令 P 問題為判斷 CNF 算式 f 能否為 T 、 Q 問題為判斷 DNF 算式能否為 F

因為判斷 f 能否為 T 等價於判斷  $\neg f$  能否為 F ,因此可將 P 問題線性歸約至 Q 問題,已知 P 問題不存在多項式複雜度的解,根據 week9 內容得 Q 問題也不存在多項式複雜度的解

得證判斷 DNF 算式能否為 F 不存在多項式複雜度的解,且因 P 問題為 NP-hard ,得判斷 DNF 算式能否為 F 為 NP-hard

若任意布林運算式皆可以多項式時間轉為 CNF ,則欲判斷一個 DNF 可否為 F 可先以多項式時間轉換其 為 CNF

接著根據 Problem2.b 可再用多項式時間判斷 CNF 可否為 F ,得判斷一個 DNF 可否為 F 有多項式複雜度的解,與 Problem2.d 矛盾,得證並非任意布林運算式皆可以多項式時間轉為 CNF

## **Problem 3**

令 P 問題為判斷 DNF 算式 f 能否為 F 、 Q 問題為判斷兩布林運算式是否不相等,欲證 Q 問題為 NP-hard ,可將 P 問題規約至 Q

若 P 之 DNF 算式 f 中有一 clause  $c_i$  ,當 f 可能為 F 時,必可能有  $f=F, c_i=F \Longrightarrow f \wedge \neg c_i=T$  ,得  $f\neq f \wedge \neg c_i$  ;當 f 僅能為 T 時,  $f \wedge \neg c_i=T$  ,得  $f=\neg f \wedge \neg c_i$ 

欲解 P 問題,可透過判斷兩運算式  $f,\ f \wedge \neg c_i$  是否不相等,相等則 P 問題解答為不可能;不相等則為可能

因此可將 P 問題輸入轉為 Q 問題輸入,需 O(N) 複雜度,即將 P 線性歸約至 Q

根據 Problem2.e ,P 問題為 NP-hard ,得證判斷兩布林運算式是否不相等為 NP-hard