Perspektiverende Datalogi

Klassiske Algoritmer

Gerth Stølting Brodal

Indhold

- **Eksempler på beregningsproblemer**
- Algoritmer og deres analyse
  - Korrekthed af algoritmer
  - Ressourceforbrug for algoritmer
- Kompleksitet af beregningsproblemer

Beregningsproblemer

- Sortering
- Søgning
- Grafer
- Strenge
- Kombinatorisk optimering
- Geometri
- Numeriske beregninger

⋮

Sortering

Problem: Stil en mængde elementer i orden.

110 755 766 51 652 28 729 713 681 407

⇓

28 51 110 407 652 681 713 729 755 766

Data er meget bekvemmere hvis de er sorterede. Specielt er det nemmere at lede i dem (ordbøger, telefonbøger, eksamensopslag,. . .).

Brugt som rutine i mange andre algoritmer.

Meget velstuderet problem.

Mange algoritmer (jvf. øvelserne + QuickSort + . . .).

Søgning

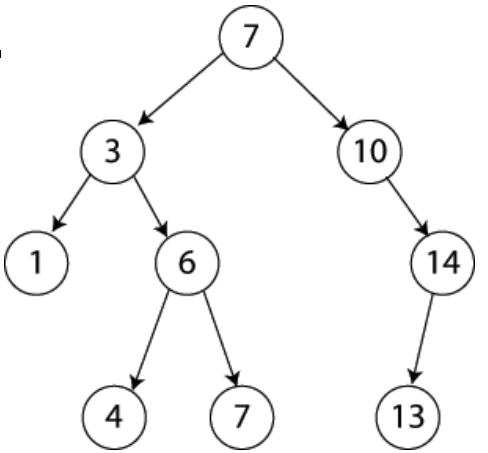
Problem: Gem data så de kan findes igen effektivt.

- Find(x)
- Insert(x)
- Delete(x)
- Successor(x), RangeSearch(x_1, x_2), ...

Et andet meget fundamentalt problem (jvf. databaser).

Brugt som rutine i mange andre algoritmer.

Meget velstuderet, mange algoritmer.
To grundgrupper: søgetræer og hashing.



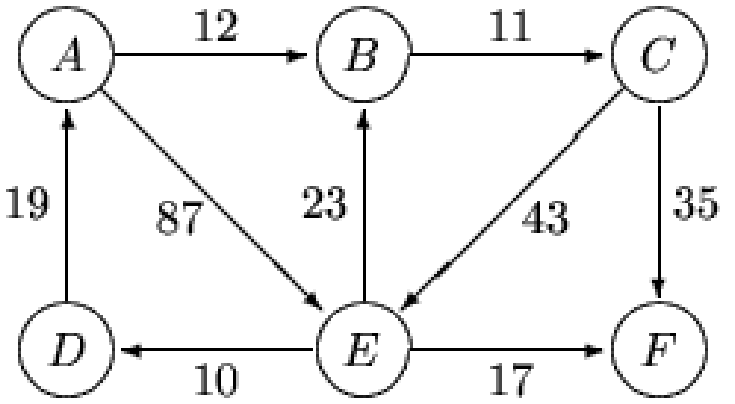
Grafer

Knuder (punkter) og kanter (streger mellem punkter).

Ekstra struktur: orientering af kanter, vægte på kanter.

En *meget* anvendelig model:

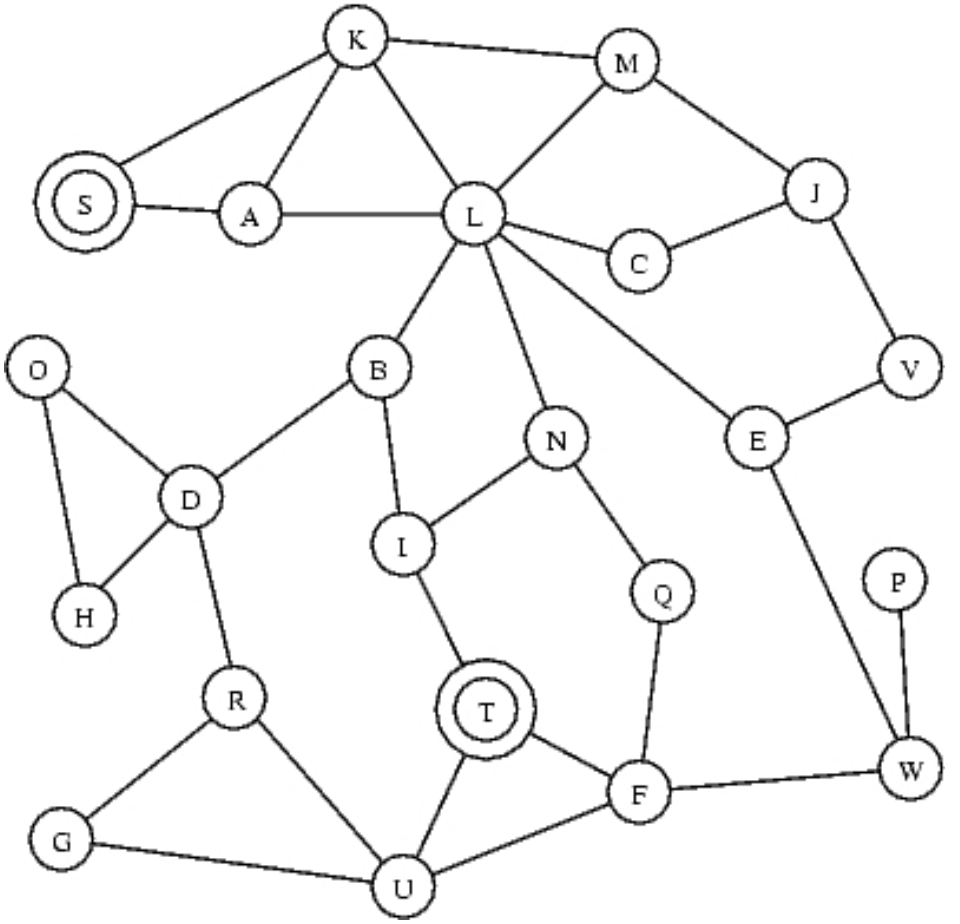
> Flyruter, veje, el/vand/computer netværk, bekendtskaber og andre relationer,. . .



Problemer på grafer

- Løb grafen igennem (besøge alle knuder).
- Sammenhæng, k-sammenhæng.
- (Mindste) udspændende træ.
- Korteste veje.
- Euler tur.
- Hamilton tur,
  rejsende sælger.
- Graffarvning.
- Klike

  ⋮



Strenge

Alfabet = mængde af tegn som kan bruges

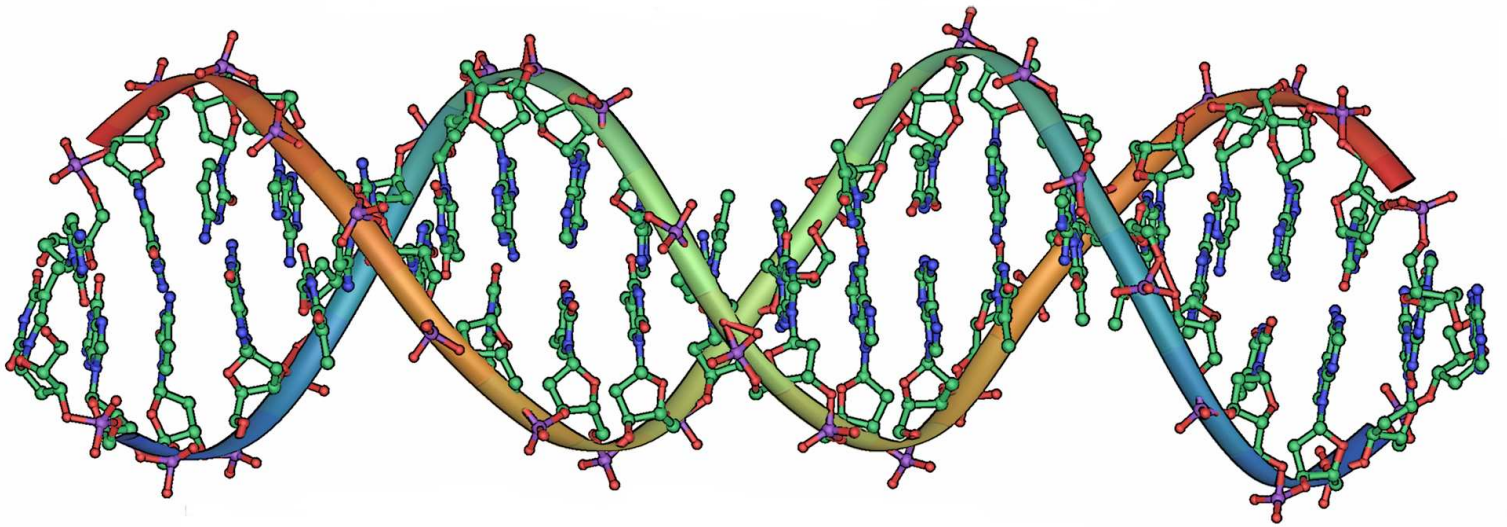
Streng = sekvens af tegn fra alfabetet

Eksempler:

"To be or not to be"

1000110011000111O

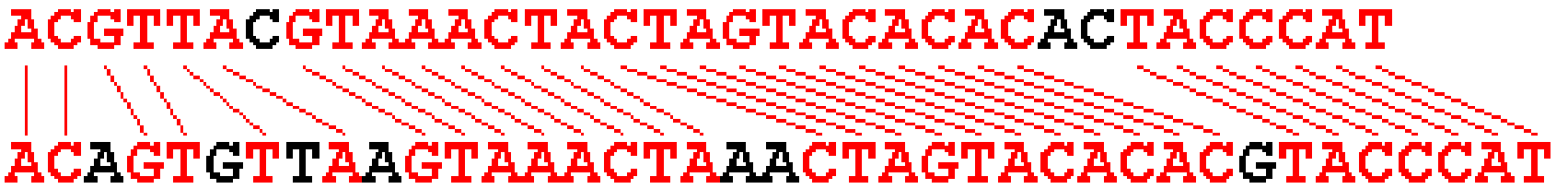
ACCCATTCCGTAA



Problemer på strenge

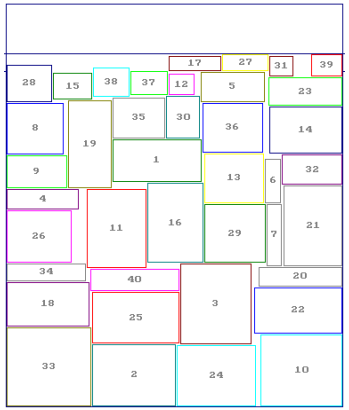
- Mønster genkendelse
- Regulære udtryk
- Afstandsmål (Hamming, edit)
- Længste fælles delstreng
- Længste fælles delsekvens

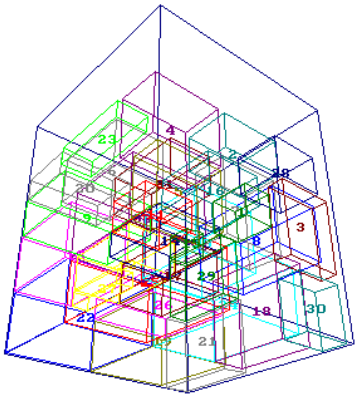
⋮



Kombinatorisk optimering

- Spande pakning (1D, 2D, 3D)





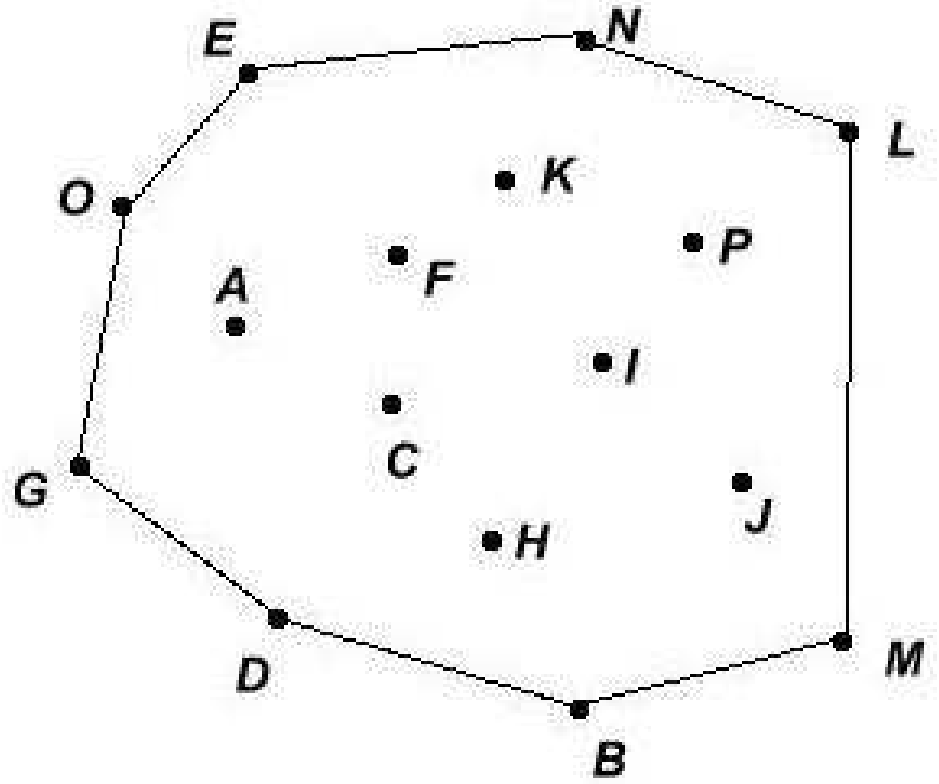
- Rygsæk
- Delmængde sum
- Job-skemaplanlægning
- Crew-skemaplanlægning

⋮

Geometri

- Konvekse hylster
- Nærmeste naboer
- Krydsninger af ortogonale linjesegmenter
- 2D område søgninger

⋮



Numeriske beregninger

- Polynomieevaluering
- Matrixmultiplikation
- Løsning af ligningssystemer
- Løsning af differentialligninger

⋮

(6/7-1)*7+1 = -4.440892098500 63e-16 ?

Indhold

- Eksempler på beregningsproblemer
- Algoritmer og deres analyse
  - **Korrekthed af algoritmer**
  - Ressourceforbrug for algoritmer
- Kompleksitet af beregningsproblemer

Invarianter

Udsagn I som gælder efter alle skridt i algoritmen.

Vælges så:

- Man kan vise at I gælder ved starten.
- Man kan vise at hvis I gælder før et skridt, så gælder det efter.
- Man kan vise af I samt omstændigheder ved algoritmens afslutning implicerer det ønskede slutresultat.

Eksempler: RadixSort, binær søgning.

Indhold

- Eksempler på beregningsproblemer
- Algoritmer og deres analyse
  - Korrekthed af algoritmer
  - **Ressourceforbrug for algoritmer**
- Kompleksitet af beregningsproblemer

Ressourceforbrug, målestok

- RAM-modellen.
- Tidsmåling vs. analyse.
- Voksehastighed, asymptotisk notation.
- Worst case, best case, average case.

Først vælge (eller designe) algoritme efter forskelle i asymptotisk ressourceforbrug.

Ved lighed, vælg dernæst efter konstanter (tidsmåling nu relevant).

Indhold

- Eksempler på beregningsproblemer
- Algoritmer og deres analyse
  - Korrekthed af algoritmer
  - Ressourceforbrug for algoritmer
- **Kompleksitet af beregningsproblemer**

Nedre grænser

Beviser for at ingen algoritme (blandt en stor klasse af algoritmer for en given beregningsmodel) kan løse problemet bedre end angivet.

Eksempler:

- Sortering
- Søgning

Øvre og nedre grænser ens
$\Downarrow$
problemets kompleksitet kendt.

$P \subseteq EXP$

Meget grov inddeling af algoritmer i gode og dårlige:

P = problemer med polynomiel tids algoritme

v.s.

EXP = problemer med eksponentiel tids algoritme

Eksempel: sortering vs. brute-force løsning af puslespil

NP

NP = ja/nej-problemer, hvor en ja-løsning kan kontrolleres (men ikke nødvendigvis findes) i polynomiel tid.

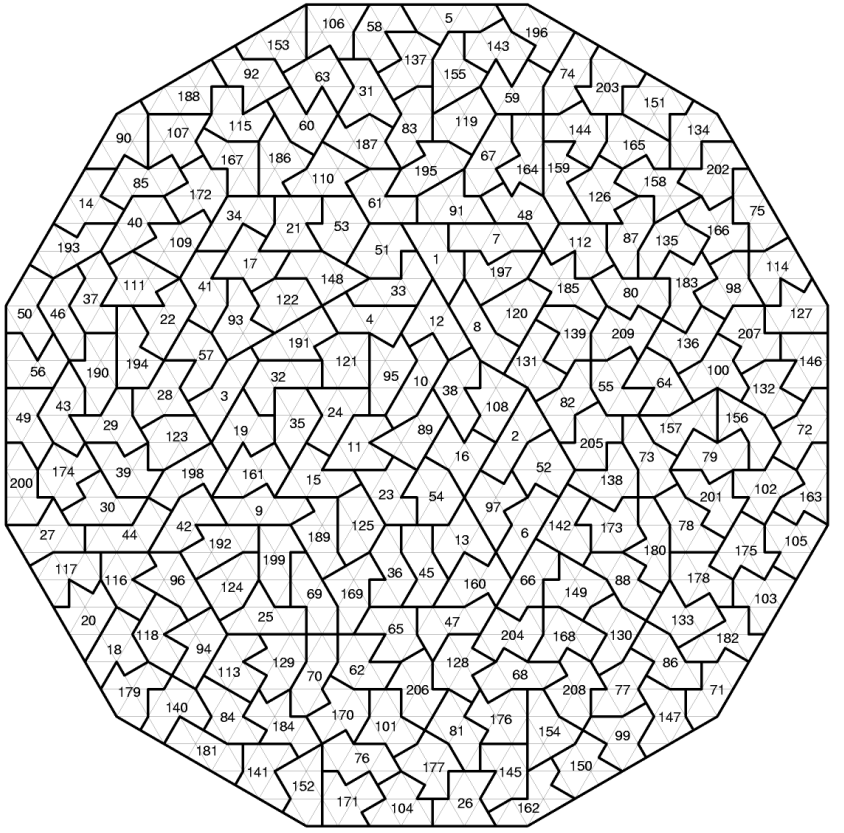
Eksempel: Hamilton tur.

Det er nemt at se at $P \subseteq NP \subseteq EXP$.

Formodning: $P \subsetneq NP$

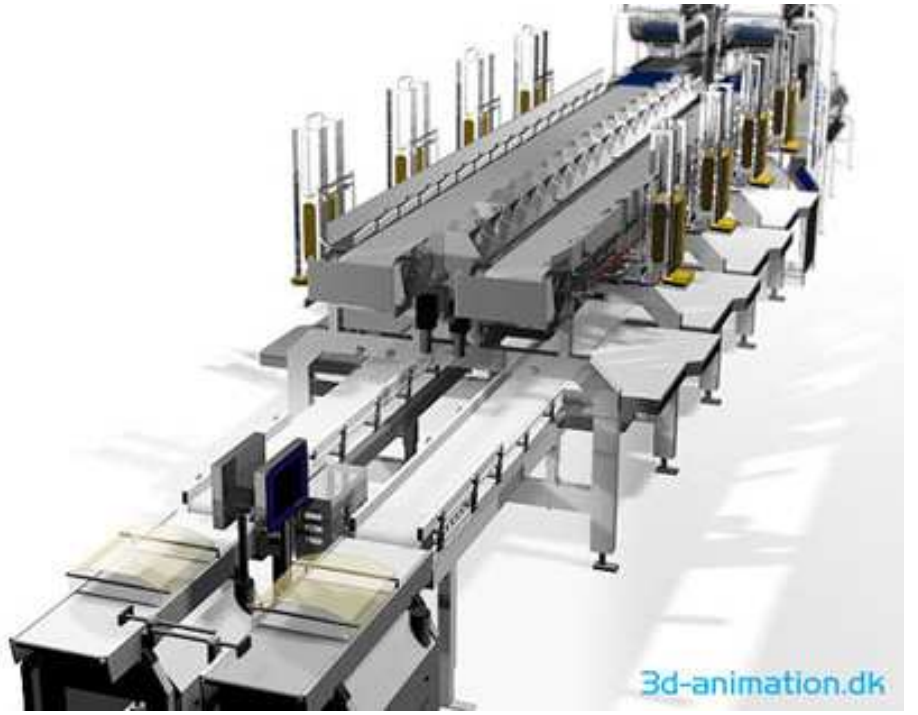
Hvis ingen polynomiel algoritme...

- Heuristisk søgning
- Algoritmer for specielle instanser (jvf. “The Eternity Puzzle”).
- Approximationsalgoritmer



Flere modeller og cost-funktioner

- Online algoritmer
- Randomiserede algoritmer
- Parallelisme
- Hukommelseshierarkier
- ⋮



Algoritmik

- Designe algoritmer
- Analysere algoritmer
- Analysere problemer

David Harel:

*"Algorithmics is more than a branch of computer science. It is the **core of computer science**, and, in all fairness, can be said to be relevant to most of science, business, and technology."*