

Algorithmen und Datenstrukturen

Wintersemester 2019/20

22. Vorlesung

Dynamisches Programmieren

Entwurfstechniken

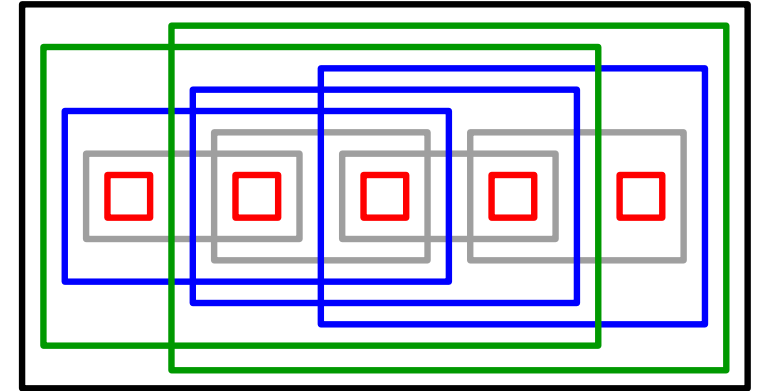
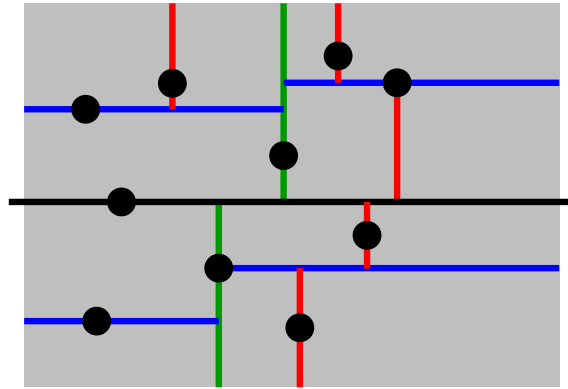
- Inkrementell
- Rekursiv
- Teile und Herrsche
- Randomisiert



- Dynamisches Programmieren

[meint hier das Arbeiten mit einer Tabelle,
nicht das Schreiben eines Computerprogramms.]

Vergleich



Teile und Herrsche

- zerlegt Instanz rekursiv in *disjunkte* Teilinstanzen
- top-down
- eher für Entscheidungs- oder Berechnungsprobleme

Dynamisches Programmieren

- zerlegt Instanz in *überlappende* Teilinstanzen, d.h. Teilinstanzen haben z.T. dieselben Teilteilinstanzen. Lösungen von Teilinstanzen werden zwischengespeichert, nicht neu berechnet.
- meist bottom-up
- meist für Optimierungsprobleme

Fahrplan

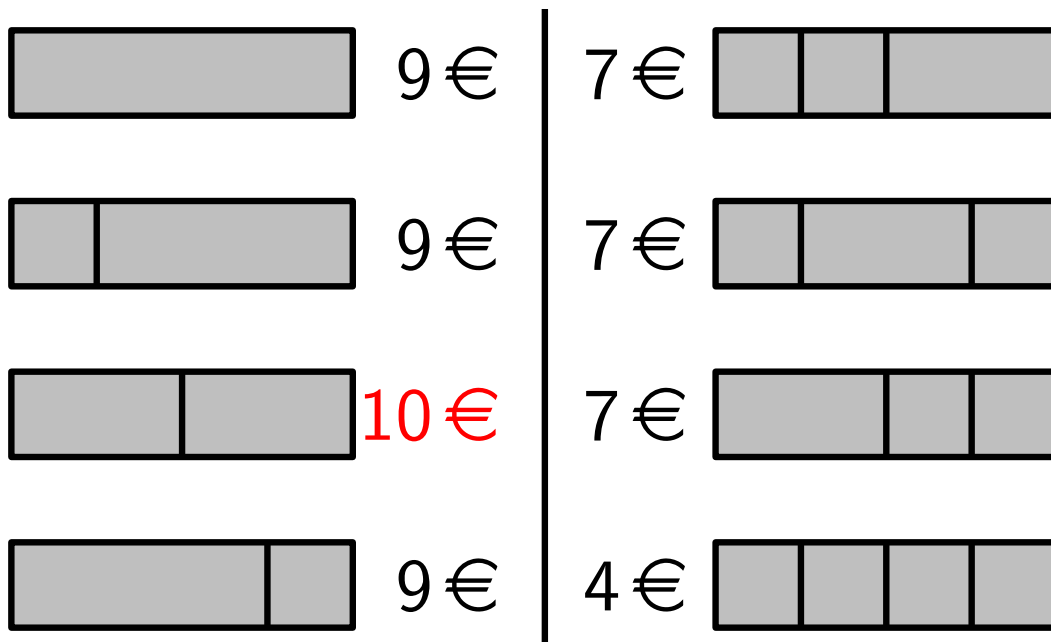
1. Struktur einer optimalen Lösung charakterisieren
2. Wert einer optimalen Lösung rekursiv definieren
3. Wert einer optimalen Lösung berechnen (meist bottom-up)
- [4. Optimale Lösung aus berechneter Information konstruieren]

Ein Beispiel

Zerlegungsproblem

Wir haben einen Stab der Länge n und kennen die Preise p_1, p_2, \dots, p_n für Stäbe der Längen $1, 2, \dots, n$.

Durch welche Zerlegung unseres Stabs können wir unseren **Ertrag maximieren?**



Länge i	1	2	3	4
Preis p_i [in €]	1	5	8	9

Ein erster Versuch

Wir haben einen Stab der Länge n und kennen die Preise p_1, p_2, \dots, p_n für Stäbe der Längen $1, 2, \dots, n$.

Beispiel: $n = 4$

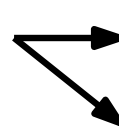
Länge i [in m]	1	2	3	4
Preis p_i [in €]	1	5	8	9
Quotient [€/m]	1	$2\frac{1}{2}$	$2\frac{2}{3}$	$2\frac{1}{4}$

Welche Stabzerlegung maximiert den Ertrag?

Ein ADSler schlägt vor:

- Berechne für $i = 1, \dots, n$ den Preis pro Meter $q_i = p_i/i$.
- Zerlege Stab in möglichst viele Stücke der Länge i mit q_i max.
- Streiche alle Stablängen $\geq i$ aus der Tabelle und wiederhole den Prozess mit dem Stabrest (falls > 0).

Funktioniert dieser Greedy-Algorithmus?

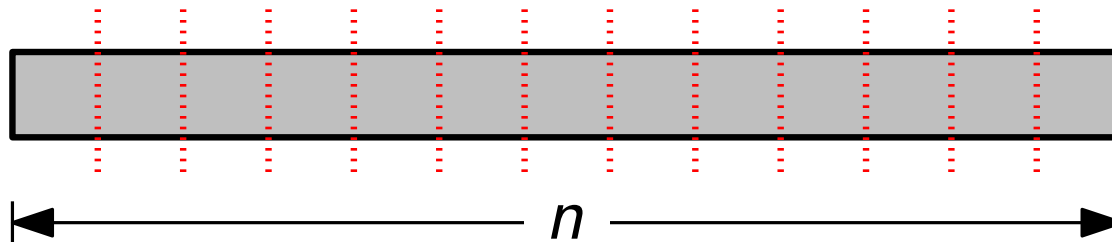


Ja? Beweisen!

Nein? Gegenbeispiel!

Rohe Gewalt

Frage: Wie viele Möglichkeiten gibt es einen Stab der Länge n zu zerlegen?



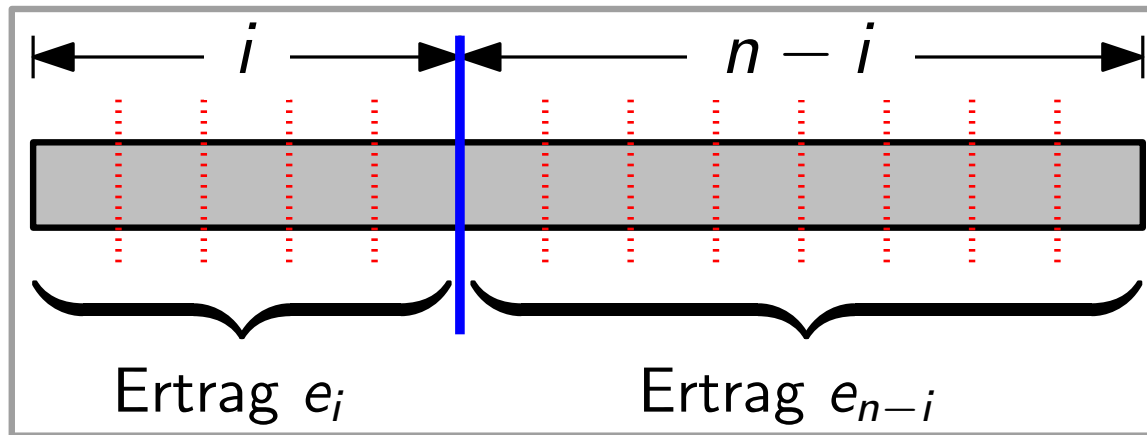
Antw.: Können $n - 1$ mal entscheiden: *schneiden* oder *nicht*.
 $\Rightarrow 2^{n-1}$ verschiedene* Zerlegungen

Also können wir es uns nicht leisten alle Zerlegungen durchzugehen und für jede ihren Ertrag zu berechnen.

*) Genauer: die gesuchte Anzahl ist die Anzahl $p(n)$ der *Partitionen* der Zahl n , die angibt, auf wie viele Arten man n als Summe von natürlichen Zahlen schreiben kann. Es gilt $p(n) \approx e^{\pi \sqrt{2n/3}} / (4n\sqrt{3}) \in \Theta^*((13,00195\dots)\sqrt{n})$.

1. Struktur einer optimalen Lösung charakterisieren

Def. Für $i = 1, \dots, n$
 sei e_i der maximale Ertrag für einen Stab der Länge i .



Phänomen
 der *optimalen
 Teilstruktur!*

Beob. Ein Schnitt zerlegt das Problem in *unabh.* Teilprobleme.

2. Wert einer optimalen Lösung rekursiv definieren

Wissen nicht, welcher Schnitt in einer opt. Lösung vorkommt.

Also probieren wir einfach alle möglichen Schnitte aus:

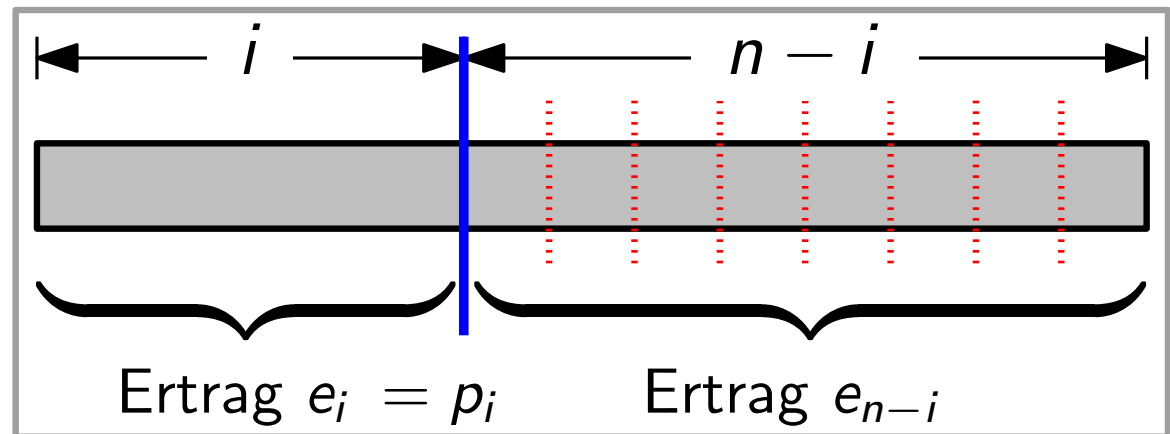
$$e_n = \max \{ p_n, e_1 + e_{n-1}, e_2 + e_{n-2}, \dots, e_{n-1} + e_1 \}$$

2. Wert einer optimalen Lösung rekursiv definieren

$$e_n = \max\{ p_n, e_1 + e_{n-1}, e_2 + e_{n-2}, \dots, e_{n-1} + e_1 \}$$

Kleine Verbesserung:

Verbiете weitere Schnitte im linken Teilstück!



Also gilt:

$$e_n = \max\{ p_n, p_1 + e_{n-1}, p_2 + e_{n-2}, \dots, p_{n-1} + e_1 \}$$

$$= \max_{1 \leq i \leq n} \{ p_i + e_{n-i} \}, \quad \text{wobei } e_0 := 0.$$

Vorteil: Wert einer opt. Lösung ist Summe aus einer Zahl der Eingabe und *einem* Wert einer opt. Teillösung.

3. Wert einer optimalen Lösung berechnen: *top-down*

Wir wissen: $e_n = \max_{1 \leq i \leq n} \{p_i + e_{n-i}\}$, wobei $e_0 := 0$.

```

StangenZerlegung(int[] p, int n = p.length)
  if n == 0 then return 0
  q = -∞
  for i = 1 to n do
    q = max{q, p[i] + StangenZerlegung(p, n - i)}
  return q
  
```

Laufzeit: Sei $A(n)$ die Gesamtzahl von Aufrufen von $\text{StangenZerlegung}(p, \cdot)$ beim Ausführen von $\text{StangenZerlegung}(p, n)$

$$\Rightarrow A(0) = 1$$

$$\text{und } A(n) = 1 + \sum_{i=1}^n A(n-i) = 1 + \sum_{j=0}^{n-1} A(j) \stackrel{?}{=} 2^n$$

Beweis?!



3. Wert einer optimalen Lösung berechnen: *mit Tabelle*

Zeit-Speicher-Tausch (engl. *time-memory trade-off*)

```
MemoStangenZerlegung(int[] p, int n = p.length)
```

```
  e = new int[0..n]
```

```
  e[0] = 0
```

```
  for i = 1 to n do
```

```
    e[i] =  $-\infty$ 
```

```
  return HauptStangenZerlegung(p, n, e)
```

```
HauptStangenZerlegung(int[] p, int n, int[] e)
```

```
  if  $e[n] > -\infty$  then return e[n]
```

```
  q =  $-\infty$ 
```

```
  for i = 1 to n do
```

```
    q = max{q, p[i] + HauptStangenZerlegung(p, n - i, e)}
```

```
  e[n] = q; return q
```

Laufzeit?

– Wie letzte Folie?

– Asymptotisch schneller?

3. Wert einer optimalen Lösung berechnen: *bottom-up*

BottomUpStangenZerlegung(int[] p , int n)

$e = \text{new int}[0..n]$

$e[0] = 0$

for $j = 1$ **to** n **do**

$q = -\infty$

for $i = 1$ **to** j **do**

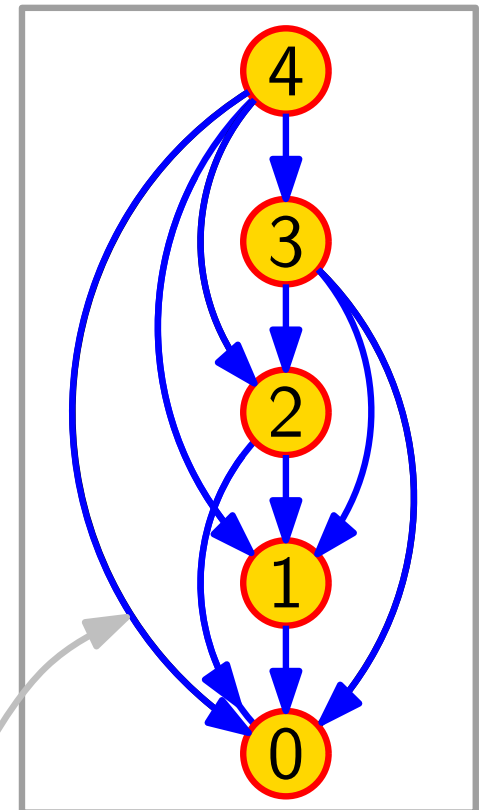
$q = \max\{q, p[i] + e[j - i]\}$

$e[j] = q$

return q

Neu: kein
rekursiver
Aufruf!

Kante (j, i) bedeutet:
Teilinstanz j benützt Wert einer
opt. Lösung von Teilinstanz i .



Graph der
Teilinstanzen

Beob. Größe des Graphen (d.h. in erster Linie Anz. Kanten) ist proportional zur Laufzeit des DP (Anz. Additionen).

Satz. BottUpSZerl() und MemoSZerl() laufen in $O(n^2)$ Zeit.

4. Optimale Lösung aus berechneter Info. konstruieren

```
GibZerlegungAus(int[] p, int n)
  ℓ = new int[0..n]; e = new int[0..n]
  ErweiterteBottomUpZerlegung(p, e, ℓ, n)
  while n > 0 do          // gib wiederholt Länge des 1. Teilstücks aus
    _ print ℓ[n]; n = n - ℓ[n]
```

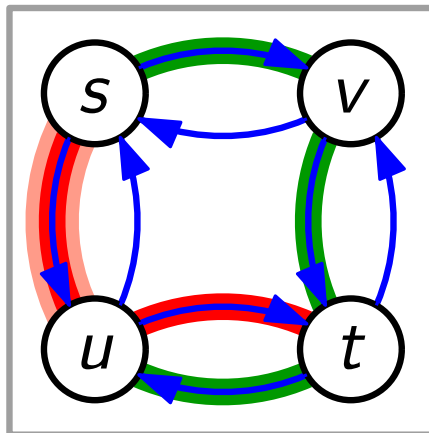
```
ErweiterteBottomUpZerlegung(int[] p, int[] e, int[] ℓ, int n)
  e[0] = 0
  for j = 1 to n do
    q = -∞
    for i = 1 to j do
      if q < p[i] + e[j - i] then
        q = p[i] + e[j - i]
        ℓ[j] = i          // merke Länge des 1. Teilstücks
    e[j] = q
```

Längste Wege

Gegeben: ungewichteter gerichteter Graph $G = (V, E)$ mit $s, t \in V$, $s \neq t$ und t von s erreichbar.

Gesucht: ein längster einfacher s - t -Weg,

d.h. eine Folge $\langle s = v_0, v_1, \dots, v_k = t \rangle$ mit $v_0 v_1, \dots, v_{k-1} v_k \in E$, $v_i \neq v_j$ (für $i \neq j$) und k maximal.




$\langle s, u, t \rangle$ ist ein längster einfacher s - t -Weg.

Aber:

$\langle s, u \rangle$ ist *kein* längster einfacher s - u -Weg;

$\langle s, v, t, u \rangle$ ist ein längster einfacher s - u -Weg!

Fahrplan

1. Struktur einer optimalen Lösung charakterisieren 
2. Wert einer optimalen Lösung rekursiv definieren
3. Wert einer optimalen Lösung berechnen (meist bottom-up)

^{*}) Es ist NP-schwer für (G, s, t, k) zu entscheiden, ob G einen einfachen s - t -Weg der Länge k enthält. (Vgl. Hamilton-Weg!)

Längste Wege in azyklischen Graphen

Gegeben: gewichteter gerichteter *kreisfreier* Graph $G = (V, E; w)$ mit $s, t \in V$, $s \neq t$ und t von s erreichbar.

Gesucht: ein längster s - t -Weg.

Beob₁ In kreisfreien Graphen sind alle Wege einfach.

Beob₂ Dieses Problem hat optimale Teilstruktur, denn:
Ein längster s - t -Weg π gehe durch u , d.h.

$$\pi = s \xrightarrow{\pi_{su}} u \xrightarrow{\pi_{ut}} t.$$

Dann gilt:

π_{su} ist längster s - u -Weg; π_{ut} ist längster u - t -Weg –
sonst wäre π kein längster s - t -Weg.

Außerdem gilt $V(\pi_{su}) \cap V(\pi_{ut}) = \{u\}$;
sonst gäbe es einen Kreis!

Algorithmus nach Fahrplan

1. Struktur einer optimalen Lösung charakterisieren ✓

2. Wert einer optimalen Lösung rekursiv definieren

$$d_v = \max_{uv \in E} d_u + w(u, v) \quad // \text{ Länge eines längsten } s\text{-}v\text{-Wegs}$$

3. Wert einer optimalen Lösung berechnen (hier bottom-up)

– G topologisch sortieren

– d -Werte initialisieren: $d_s = 0$ und $d_v = -\infty$ für alle $v \neq s$

– for-Schleife durch Knoten v.l.n.r. d -Werte berechnen

so!

Übrigens: *kürzeste* Wege in kreisfreien Graphen gehen analog (mit min statt max und $+\infty$ statt $-\infty$)

Und jetzt?

Im Buch [CLRS] werden weitere, praxisrelevante Probleme mit dynamischem Programmieren gelöst:

- Ketten von Matrixmultiplikationen
- Längste gemeinsame Teilfolge (in Zeichenketten)
- Optimale binäre Suchbäume

Lesen Sie Kapitel 15.2–5 !!!