



Julius-Maximilians-

UNIVERSITÄT
WÜRZBURG

Lehrstuhl für

INFORMATIK I

Algorithmen & Komplexität



Institut für Informatik

Algorithmen und Datenstrukturen

Wintersemester 2020/21

22. Vorlesung

Dynamisches Programmieren

Entwurfstechniken

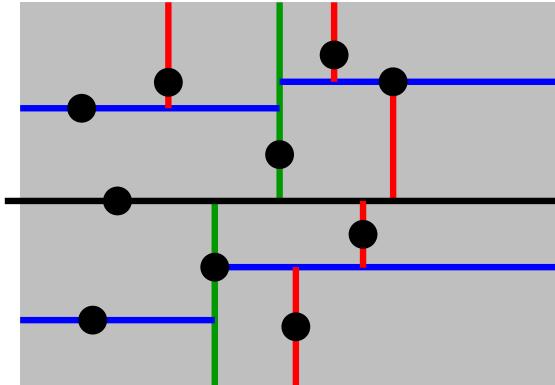
- Inkrementell
- Rekursiv
- Teile und Herrsche
- Randomisiert



- Dynamisches Programmieren

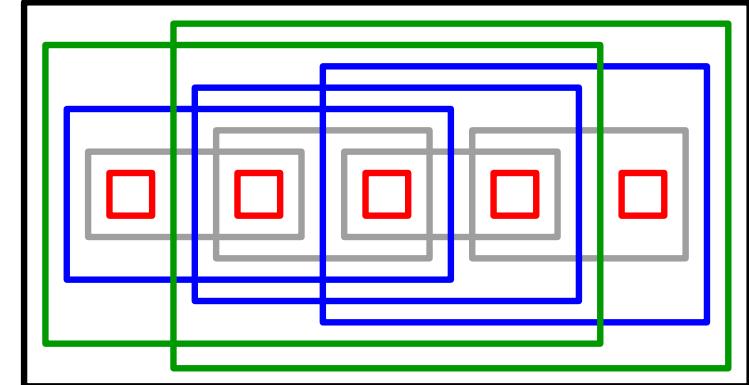
meint hier das Arbeiten mit einer Tabelle,
nicht das Schreiben eines Computerprogramms.

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

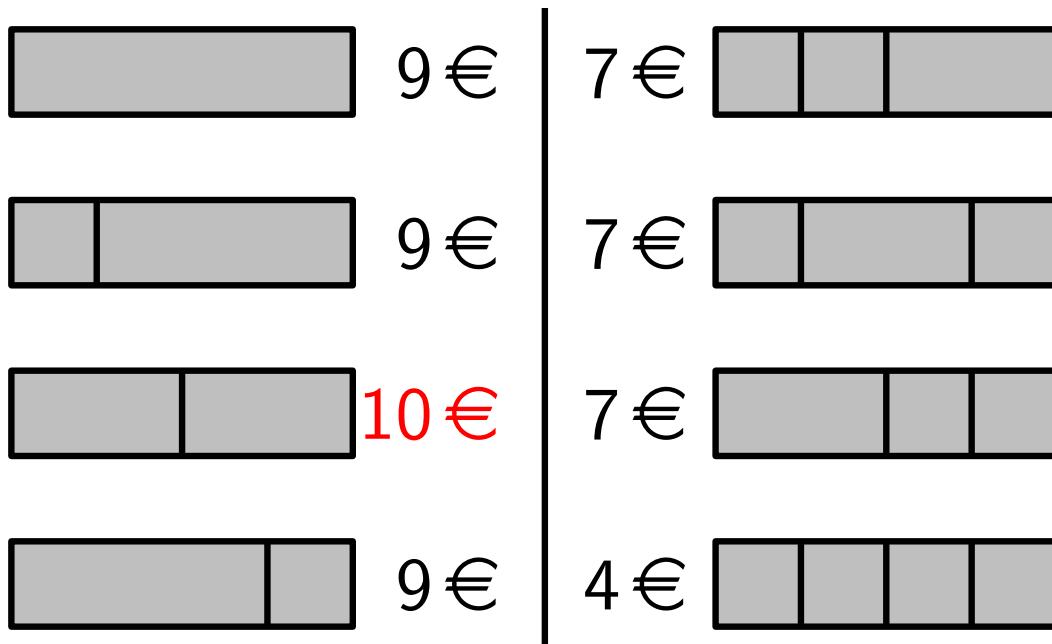
1. Struktur einer optimalen Lösung charakterisieren
2. Wert einer optimalen Lösung rekursiv definieren
3. Wert einer optimalen Lösung berechnen (meist bottom-up)
4. Optimale Lösung aus berechneter Information konstruieren

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 folgenden Greedy-Algorithmus 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).

Liefert dieser Greedy-Algorithmus immer das Optimum?

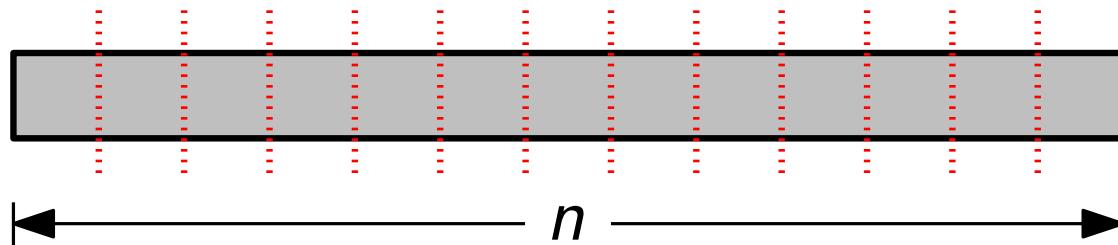
Ja? Beweisen!



Nein? Gegenbeispiel!

Rohe Gewalt

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



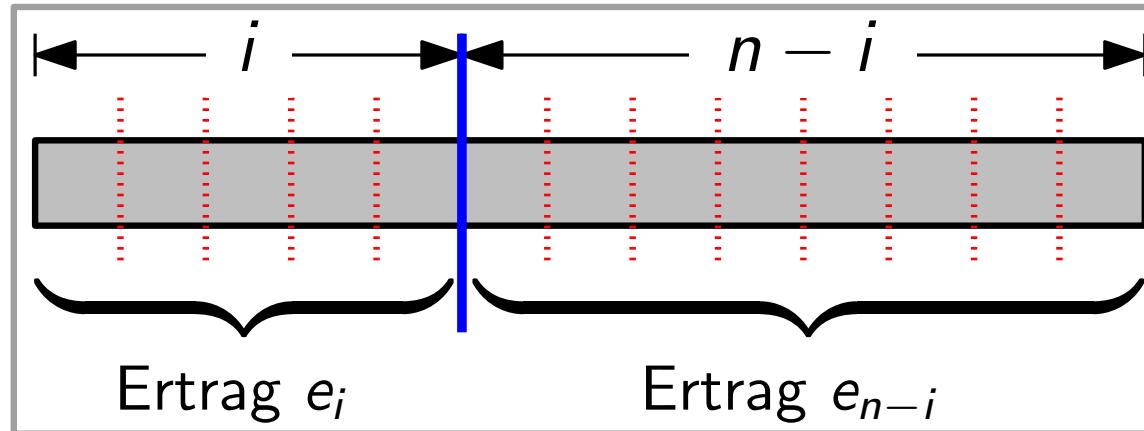
Antw.: Können $n - 1$ mal entscheiden: *schneiden* oder *nicht*.
 $\Rightarrow 2^{n-1}$ verschiedene^{*} Zerlegungen

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 $p(n) \approx e^{\pi \sqrt{2n/3}} / (4n\sqrt{3}) \in \Theta^*((13,00195...)^{\sqrt{n}})$.

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:

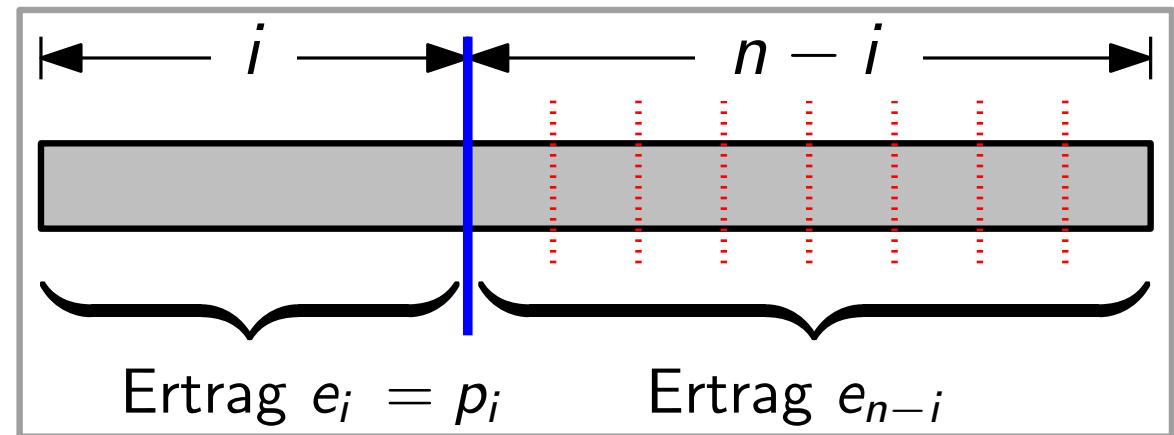
$$e_n = \max\{ p_n, e_1 + e_{n-1}, e_2 + e_{n-2}, \dots, e_{n-1} + e_1 \}$$

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:

Verbiete weitere Schnitte im linken Teilstück!



Also gilt:

$$\begin{aligned} e_n &= \max\{ p_n, p_1 + e_{n-1}, p_2 + e_{n-2}, \dots, p_{n-1} + e_1 \} \\ &= \max_{1 \leq i \leq n} \{ p_i + e_{n-i} \}, \quad \text{wobei } e_0 := 0. \end{aligned}$$

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
 $q = -\infty$ 
for  $i = 1$  to  $n$  do
     $q = \max\{q, p[i] + \text{StangenZerlegung}(p, n - i)\}$ 
return  $q$ 

```

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

$\Rightarrow A(0) = 1$

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



3. Wert einer optimalen Lösung berechnen: mit Tabelle

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

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

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

$e[0] = 0$

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**

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

$e[n] = q$; **return** q

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

BottomUpStangenZerlegung(int[] p , int n)

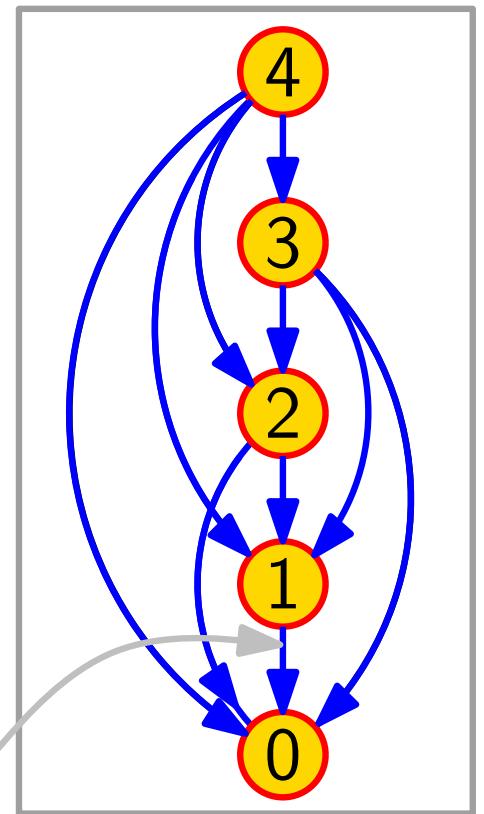
```

 $e = \text{new int}[0..n]$ 
 $e[0] = 0$ 
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 benutzt Wert einer opt. Lösung von Teilinstanz i .



Graph der Teilinstanzen

Beob. Die Anzahl der Kanten im Graphen 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

ErweiterteBottomUpZerlegung(int[] p , int[] e , int[] ℓ , int n)

$e[0] = 0$

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

$q = -\infty$

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

if $q < p[i] + e[j - i]$ **then**

$q = p[i] + e[j - i]$

$\ell[j] = i$

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

$e[j] = q$

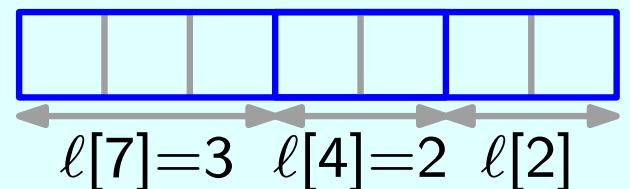
// merke Länge des 1. Teilstücks

GibZerlegungAus(int[] p , int n)

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

ErweiterteBottomUpZerlegung(p , e , ℓ , n)

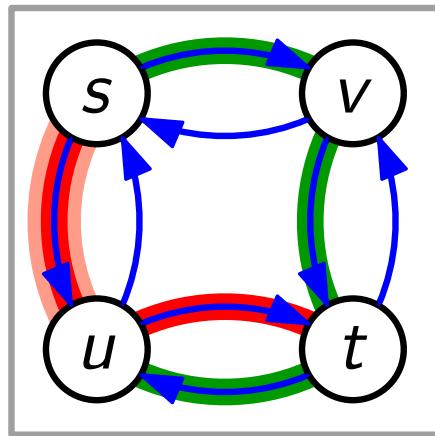
while $n > 0$ **do** // gib wiederholt Länge des 1. Teilstücks aus
 | $\text{print } \ell[n]$; $n = n - \ell[n]$



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

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

so!

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

Übrigens: Kürzeste Wege in kreisfreien Graphen kann man genauso berechnen (mit \min statt \max und $+\infty$ statt $-\infty$). Genauso kann man auch das SMS-Problem lösen (\cdot statt $+$).

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 !!!