

MC448 — Análise de Algoritmos I

Cid Carvalho de Souza Cândia Nunes da Silva
Orlando Lee

26 de outubro de 2009

Algoritmos gulosos

Algoritmos Gulosos: Conceitos Básicos

- Tipicamente algoritmos gulosos são utilizados para resolver problemas de **otimização**.
- Uma característica comum dos problemas onde se aplicam algoritmos gulosos é a existência **subestrutura ótima**, semelhante à programação dinâmica!
- **Programação dinâmica**: tipicamente os subproblemas são resolvidos à otimalidade **antes** de se proceder à **escolha** de um elemento que irá compor a solução ótima.
- **Algoritmo Guloso**: primeiramente é feita a escolha de um elemento que irá compor a solução ótima e só **depois** um subproblema é resolvido.

Algoritmos Gulosos: Conceitos Básicos

- Um algoritmo guloso sempre faz a **escolha** que parece ser a “*melhor*” a cada iteração usando um **critério guloso**. É uma decisão **localmente ótima**.
- **Propriedade da escolha gulosa**: garante que a cada iteração é tomada uma decisão que irá levar a um ótimo global.
- Em um algoritmo guloso uma escolha que foi feita **nunca é revista**, ou seja, não há qualquer tipo de *backtracking*.
- Em geral é fácil projetar ou descrever um algoritmo guloso. O **difícil** é provar que ele funciona!

Seleção de Atividades

- $S = \{a_1, \dots, a_n\}$: conjunto de n atividades que podem ser executadas em um mesmo local. Exemplo: palestras em um auditório.
- Para todo $i = 1, \dots, n$, a atividade a_i **começa** no instante s_i e **termina** no instante f_i , com $0 \leq s_i < f_i < \infty$. Ou seja, supõe-se que a atividade a_i será executada no intervalo de tempo (**semi-aberto**) $[s_i, f_i)$.

Seleção de Atividades

Definição

As atividades a_i e a_j são ditas **compatíveis** se os intervalos $[s_i, f_i)$ e $[s_j, f_j)$ são disjuntos.

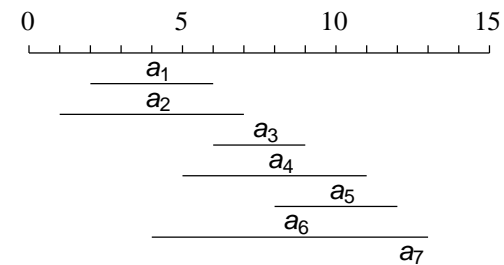
Problema de Seleção de Atividades

Encontre em S um subconjunto de atividades mutuamente compatíveis que tenha tamanho **máximo**.

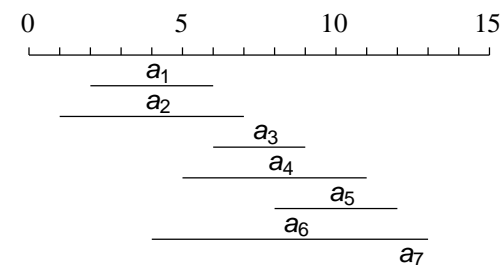
Seleção de Atividades

Exemplo:

i	1	2	3	4	5	6	7
s_i	2	1	6	5	8	4	10
f_i	6	7	9	11	12	13	14



Seleção de Atividades



- Pares de atividades **incompatíveis**: (a_1, a_2) , (a_4, a_7)
Pares de atividades **compatíveis**: (a_1, a_3) , (a_3, a_7)
- Conjunto **máximo** de atividades compatíveis: $\{a_1, a_3, a_7\}$.
- As atividades estão ordenadas em **ordem crescente de instantes de término**. Isso será importante mais adiante.

Seleção de Atividades

- Tanto algoritmos gulosos quanto aqueles que usam programação dinâmica valem-se da existência da **propriedade de subestrutura ótima**.
- Inicialmente verificaremos que o problema da seleção de atividades tem esta propriedade e, então, projetaremos um algoritmo por **programação dinâmica**.
- Em seguida, mostraremos que há uma forma de resolver uma quantidade **consideravelmente** menor de subproblemas do que é feito na programação dinâmica.
- Isto será garantido por uma **propriedade de escolha gulosa**, a qual dará origem a um **algoritmo guloso**.
- Este processo auxiliará no entendimento da diferença entre estas duas **técnicas de projeto de algoritmos**.

Seleção de Atividades

- **Subestrutura ótima**: considere o *subproblema* da seleção de atividades definido sobre S_{ij} . Suponha que a_k pertence a uma solução ótima de S_{ij} .

Como $f_i \leq s_k < f_k \leq s_j$, uma solução ótima para S_{ij} que contenha a_k será composta pelas atividades de uma solução ótima de S_{ik} , pelas atividades de uma solução ótima de S_{kj} e por a_k .

Por quê?

Seleção de Atividades

Suponha que $f_1 \leq f_2 \leq \dots \leq f_n$, ou seja, as atividades estão **ordenadas em ordem crescente de instantes de término**.

Definição

Denote $S_{ij} = \{a_k \in S : f_i \leq s_k < f_k \leq s_j\}$, ou seja, S_{ij} é o conjunto de atividades que começam depois do término de a_i e terminam antes do início de a_j .

- **Atividades artificiais**: a_0 com $f_0 = 0$ e a_{n+1} com $s_{n+1} = \infty$
- Tem-se que $S = S_{0,n+1}$ e, com isso, S_{ij} está bem definido para qualquer par (i, j) tal que $0 \leq i, j \leq n + 1$.
- Note que $S_{ij} = \emptyset$ para todo $i \geq j$.

Por quê?

Seleção de Atividades

- **Definição**: para todo $0 \leq i, j \leq n + 1$, seja $c[i, j]$ o **valor ótimo** do problema de seleção de atividades para a instância S_{ij} .
- Deste modo, o valor ótimo do problema de seleção de atividades para instância $S = S_{0,n+1}$ é $c[0, n + 1]$.
- **Fórmula de recorrência**:

$$c[i, j] = \begin{cases} 0 & \text{se } S_{ij} = \emptyset \\ \max_{i < k < j: a_k \in S_{ij}} \{c[i, k] + c[k, j] + 1\} & \text{se } S_{ij} \neq \emptyset \end{cases}$$

Agora é fácil escrever o algoritmo de programação dinâmica. (**Exercício**.)

Seleção de Atividades

Podemos “converter” o algoritmo de programação dinâmica em um algoritmo guloso se notarmos que o primeiro resolve subproblemas desnecessariamente.

Teorema: (escolha gulosa)

Considere o subproblema definido para uma instância não-vazia S_{ij} , e seja a_m a atividade de S_{ij} com o menor tempo de término, i.e.:

$$f_m = \min\{f_k : a_k \in S_{ij}\}.$$

Então (a) existe uma solução ótima para S_{ij} que contém a_m e (b) S_{im} é vazio e o subproblema definido para esta instância é trivial, portanto, a escolha de a_m deixa apenas um dos subproblemas com solução possivelmente não-trivial, já que S_{mj} pode não ser vazio.

Seleção de Atividades

Vamos mostrar que existe uma solução ótima para $S = S_{0,n+1}$ que contém a_m .

Seja A um conjunto de atividades mutuamente compatíveis de tamanho máximo em S_{ij} . Se $a_m \in A$ então nada há a fazer. Suponha então que $a_m \notin A$.

Seja $a_k \in A$ com menor f_k . Seja $A' = A - \{a_k\} \cup \{a_m\}$. Então A' também é conjunto de atividades mutuamente compatíveis de tamanho máximo. (Por quê?)

Esta é uma idéia importante: modificar uma solução ótima “genérica” e obter uma solução ótima com a(s) escolha(s) gulosa(s).

Seleção de Atividades

Método geral para provar que um algoritmo guloso funciona:

- 1 Mostre que o problema tem **subestrutura ótima**.
- 2 Mostre que se a foi a primeira escolha do algoritmo, então **existe** alguma **solução ótima** que **contém** a . Ou seja, prove que vale a **propriedade da escolha gulosa**.

O item (2) garante que a escolha do algoritmo é correta. O item (1) garante que uma solução do subproblema (ou mais de um) juntamente com a escolha feita forma uma **solução ótima do problema**.

Seleção de Atividades

Usando o teorema anterior, um modo simples de projetar um algoritmo seria o seguinte:

- Suponha que estamos tentando resolver S_{ij} .
- Determine a atividade a_m com menor tempo de término em S_{ij} .
- Resolva o subproblema S_{mj} e junte a_m à solução obtida na recursão. Devolva este conjunto de atividades.

Seleção de Atividades

SelecAtivGulRec(s, f, i, j)

▷ **Entrada:** vetores s e f com instantes de início e término das atividades a_i, a_{i+1}, \dots, a_j , sendo $f_i \leq \dots \leq f_j$.

▷ **Saída:** conjunto de tamanho máximo de atividades mutuamente compatíveis.

1. $m \leftarrow i + 1$;
▷ Busca atividade com menor tempo de término que está em S_{ij}
2. enquanto $m < j$ e $s_m < f_i$ faça $m \leftarrow m + 1$;
3. se $m \geq j$ então devolva \emptyset ;
4. senão
5. se $f_m > s_j$ então devolva \emptyset ; ▷ $a_m \notin S_{ij}$
6. senão devolva $\{a_m\} \cup \text{SelecAtivGulRec}(s, f, m, j)$.

Seleção de Atividades

- A chamada inicial será $\text{SelecAtivGulRec}(s, f, 0, n + 1)$.
- **Complexidade:** $\Theta(n)$.
Ao longo de todas as chamadas recursivas, cada atividade é examinada exatamente uma vez no laço da linha 2. Em particular, a atividade a_k é examinada na última chamada com $i < k$.
- Como o algoritmo anterior é um caso simples de **recursão de cauda**, é trivial escrever uma versão iterativa do mesmo.

Seleção de Atividades

SelecAtivGullter(s, f, n)

▷ **Entrada:** uma seqüência a_1, \dots, a_n de atividades e vetores s e f com instantes de início e término das n atividades com os instantes de término em ordem crescente.

▷ **Saída:** um conjunto A de tamanho máximo contendo atividades mutuamente compatíveis.

1. $A \leftarrow \{a_1\}$;
2. $i \leftarrow 1$;
3. para $m \leftarrow 2$ até n faça
4. se $s_m \geq f_i$ então
5. $A \leftarrow A \cup \{a_m\}$;
6. $i \leftarrow m$;
7. devolva A .

Seleção de Atividades

- Observe que na linha 3, i é o índice da última atividade colocada em A . Como as atividades estão em ordenadas pelo instante de término, tem-se que:

$$f_i = \max\{f_k : a_k \in A\},$$

ou seja, f_i é sempre o maior instante de término de uma atividade em A .

- Pode-se concluir que o algoritmo faz as mesmas escolhas de SelecAtivGulRec e portanto, está correto.
- **Complexidade:** $\Theta(n)$.

Códigos de Huffman

- **Códigos de Huffman:** técnica de compressão de dados.
- Reduções no tamanho dos arquivos dependem das características dos dados contidos nos mesmos. Valores típicos oscilam entre 20 e 90%.
- **Exemplo:** arquivo texto contendo 100.000 caracteres no alfabeto $\Sigma = \{a, b, c, d, e, f\}$.

	<i>a</i>	<i>b</i>	<i>c</i>	<i>d</i>	<i>e</i>	<i>f</i>
Freqüência (em milhares)	45	13	12	16	9	5
Código de tamanho fixo	000	001	010	011	100	101
Código de tamanho variável	0	101	100	111	1101	1100

- **Codificação do arquivo:** representar cada caracter por uma seqüência de *bits* com **tamanho fixo** ou **variável**.

Códigos de Huffman

Definição:

Códigos **livres de prefixo** são aqueles onde, dados dois caracteres quaisquer *i* e *j* representados pela codificação, a seqüência de *bits* associada a *i* **não** é um **prefixo** da seqüência associada a *j*.

Fato:

Sempre **existe** uma solução ótima do problema da codificação que é dado por um código *livre de prefixo*. (Não será provado aqui)

Códigos de Huffman

- Qual o tamanho (em *bits*) do arquivo comprimido usando os códigos acima?

- **Códigos de tamanho fixo:** $3 \times 100.000 = 300.000$

Códigos de tamanho variável:

$$\underbrace{(45 \times 1)}_a + \underbrace{(13 \times 3)}_b + \underbrace{(12 \times 3)}_c + \underbrace{(16 \times 3)}_d + \underbrace{(9 \times 4)}_e + \underbrace{(5 \times 4)}_f \times 1.000 = 224.000$$

Ganho de $\approx 25\%$ em relação à solução anterior.

Problema da Codificação:

Dadas as freqüências de ocorrência dos caracteres de um arquivo, encontrar as seqüências de *bits* (códigos) para representá-los de modo que o arquivo comprimido tenha tamanho mínimo.

Códigos de Huffman – codificação

O **processo de codificação**, i.e, de geração do arquivo comprimido é sempre fácil pois reduz-se a concatenar os códigos dos caracteres presentes no arquivo original em seqüência.

Exemplo: usando a codificação de tamanho variável do exemplo anterior, o arquivo original dado por abc seria codificado por 0101100.

Códigos de Huffman – decodificação

- A **vantagem dos códigos livres de prefixo** se torna evidente quando vamos **decodificar** o arquivo comprimido.
- Como nenhum código é prefixo de outro código, o código que se encontra no início do arquivo comprimido não apresenta ambigüidade. Pode-se simplesmente identificar este código inicial, traduzi-lo de volta ao caracter original e repetir o processo no restante do arquivo comprimido.
- **Exemplo:** usando a codificação de tamanho variável do exemplo anterior, o arquivo comprimido contendo os *bits* 001011101 divide-se de **forma unívoca** em 0 0 101 1101, ou seja, corresponde ao arquivo original dado por *aabe*.

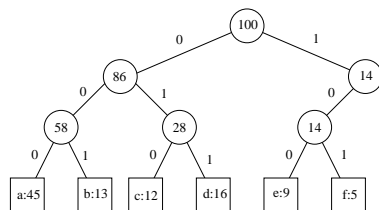
Códigos de Huffman

- Como representar de maneira conveniente uma codificação livre de prefixo de modo a facilitar o processo de decodificação?
- **Solução:** usar uma árvore binária.
O **filho esquerdo** está associado ao *bit ZERO* enquanto o **filho direito** está associado ao *bit UM*. Nas **folhas** encontram-se os caracteres presentes no arquivo original.

Códigos de Huffman

Vejamos como ficam as árvores que representam os códigos do exemplo anterior.

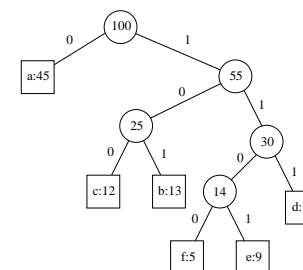
	<i>a</i>	<i>b</i>	<i>c</i>	<i>d</i>	<i>e</i>	<i>f</i>
Frequência	45	13	12	16	9	5
Tamanho fixo	000	001	010	011	100	101



Códigos de Huffman

Vejamos como ficam as árvores que representam os códigos do exemplo anterior.

	<i>a</i>	<i>b</i>	<i>c</i>	<i>d</i>	<i>e</i>	<i>f</i>
Frequência	45	13	12	16	9	5
Tamanho variável	0	101	100	111	1101	1100



Códigos de Huffman

- Pode-se mostrar que uma **codificação ótima** sempre pode ser representada por uma árvore binária **cheia**, na qual cada nó interno tem exatamente **dois** filhos. (**Exercício!**)
- Então podemos restringir nossa atenção às árvores binárias cheias com $|C|$ folhas e $|C| - 1$ nós internos (**Exercício!**), onde C é o conjunto de caracteres do alfabeto no qual está escrito o arquivo original.

Códigos de Huffman

- **Idéia do algoritmo de Huffman:** Começar com $|C|$ folhas e realizar sequencialmente $|C| - 1$ operações de **“junção”** de dois nós da árvore.

Um novo nó é criado que será pai dos nós escolhidos.

- **Critério guloso:** escolha dois nós com menor frequência que **não fizeram parte de uma junção**.

Códigos de Huffman

Computando o tamanho do arquivo comprimido:

Se T é a árvore que representa a codificação, $d_T(c)$ é a profundidade da folha representado o caracter c e $f(c)$ é a sua frequência, o tamanho do arquivo comprimido será dado por:

$$B(T) = \sum_{c \in C} f(c) d_T(c).$$

Dizemos que $B(T)$ é o **custo** da árvore T . Isto é exatamente o tamanho do arquivo codificado.

Algoritmo de Huffman

Huffman(C)

▷ **Entrada:** Conjunto de caracteres C e as frequências f dos caracteres em C .

▷ **Saída:** raiz de uma árvore binária representando uma codificação ótima livre de prefixos.

1. $n \leftarrow |C|$;
▷ Q é uma fila de prioridades dada pelas frequências dos nós que não fizeram parte de uma junção
2. $Q \leftarrow C$;
3. **para** $i \leftarrow 1$ **até** $n - 1$ **faça**
4. **alocar novo registro** z ; ▷ nó de T
5. $z.esq \leftarrow x \leftarrow \text{EXTRACT-MIN}(Q)$;
6. $z.dir \leftarrow y \leftarrow \text{EXTRACT-MIN}(Q)$;
7. $z.f \leftarrow x.f + y.f$;
8. **INSERT**(Q, z);
9. **devolva** $\text{EXTRACT-MIN}(Q)$.

Corretude do algoritmo de Huffman

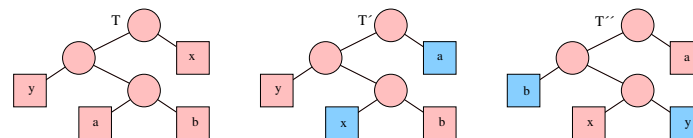
Lema 1: (escolha gulosa)

Seja C um alfabeto onde cada caracter $c \in C$ tem freqüência $f[c]$. Sejam x e y dois caracteres em C com as **menores** freqüências. Então, **existe** um código ótimo livre de prefixo para C no qual os códigos para x e y tem o mesmo comprimento e diferem apenas no último bit.

Prova do Lema 1:

- Seja T uma árvore **ótima**.
- Sejam a e b duas folhas “irmãs” (i.e. usadas em uma junção) **mais profundas** de T e x e y as folhas de T de **menor freqüência**.
- **Idéia:** a partir de T , obter uma outra árvore **ótima** T' com x e y sendo duas folhas “irmãs”.

Corretude do algoritmo de Huffman



$$\begin{aligned}
 B(T) - B(T') &= \sum_{c \in C} f(c)d_T(c) - \sum_{c \in C} f(c)d_{T'}(c) \\
 &= f[x]d_T(x) + f[a]d_T(a) - f[x]d_{T'}(x) - f[a]d_{T'}(a) \\
 &= f[x]d_T(x) + f[a]d_T(a) - f[x]d_T(a) - f[a]d_T(x) \\
 &= (f[a] - f[x])(d_T(a) - d_T(x)) \geq 0
 \end{aligned}$$

Assim, $B(T) \geq B(T')$.

Analogamente $B(T') \geq B(T'')$.

Como T é ótima, T'' é ótima e o resultado vale. \square

Corretude do algoritmo de Huffman

Lema 2: (subestrutura ótima)

Seja C um alfabeto com freqüência $f[c]$ definida para cada caracter $c \in C$. Sejam x e y dois caracteres de C com as menores freqüências. Seja C' o alfabeto obtido pela remoção de x e y e pela inclusão de um **novo** caracter z , ou seja, $C' = C \cup \{z\} - \{x, y\}$. As freqüências dos caracteres em $C' \cap C$ são as mesmas que em C e $f[z]$ é definida como sendo $f[z] = f[x] + f[y]$.

Seja T' uma árvore binária representando um código ótimo livre de prefixo para C' . Então a árvore binária T obtida de T' substituindo-se a folha z pela por um nó interno tendo x e y como filhos, representa uma código ótimo livre de prefixo para C .

Corretude do algoritmo de Huffman

Prova do Lema 2

- Se $c \in C - \{x, y\}$, então $f[c]d_T(c) = f[c]d_{T'}(c)$.
- Temos que

$$\begin{aligned}
 f[x]d_T(x) + f[y]d_T(y) &= (f[x] + f[y])(d_{T'}(z) + 1) = \\
 &= f[z]d_{T'}(z) + (f[x] + f[y]).
 \end{aligned}$$

- Então

$$\begin{aligned}
 B(T') - B(T) &= f[z]d_{T'}(z) - (f[x]d_T(x) + f[y]d_T(y)) \\
 &= -(f[x] + f[y]).
 \end{aligned}$$

Logo, $B(T') = B(T) - f[x] - f[y]$.

Corretude do algoritmo de Huffman

Prova do Lema 2 (continuação)

- Por **contradição**, suponha que existe T'' tal que $B(T'') < B(T)$.

Pelo lema anterior, podemos supor que x e y são folhas “irmãs” em T'' . Seja T''' a árvore obtida de T'' pela substituição de x e y por uma folha z com frequência $f[z] = f[x] + f[y]$.
Então

$$B(T''') = B(T'') - f[x] - f[y] < B(T) - f[x] - f[y] = B(T'),$$

contradizendo a hipótese de que T' é uma árvore ótima para C' .

Corretude do algoritmo de Huffman

Teorema:

O algoritmo de Huffman constrói um código ótimo (livre de prefixo).

Segue imediatamente dos Lemas 1 e 2.

Passos do projeto de algoritmos gulosos: resumo

- 1 Formule o problema como um **problema de otimização** no qual uma escolha é feita, restando-nos então resolver um único subproblema a resolver.
- 2 Provar que existe sempre uma solução ótima do problema que atende à **escolha gulosa**, ou seja, a escolha feita pelo algoritmo guloso é segura.
- 3 Demonstrar que, uma vez feita a escolha gulosa, o que resta a resolver é um subproblema tal que se combinarmos a resposta ótima deste subproblema com o(s) elemento(s) da escolha gulosa, chega-se à solução ótima do problema original.

Esta é a parte que requer mais engenhosidade!

Normalmente a prova começa com uma solução ótima **genérica** e a modificamos até que ela inclua o(s) elemento(s) identificados pela escolha gulosa.