

MC-202 — Unidade 23

Backtracking

Rafael C. S. Schouery
rafael@ic.unicamp.br

Universidade Estadual de Campinas

2º semestre/2017

Sequências

Como imprimir todas as sequências de tamanho k de números entre 1 e n ?

Sequências

Como imprimir todas as sequências de tamanho k de números entre 1 e n ?

Exemplo: $n = 4, k = 3$

Sequências

Como imprimir todas as sequências de tamanho k de números entre 1 e n ?

Exemplo: $n = 4, k = 3$

1 1 1	1 3 1	2 1 1	2 3 1	3 1 1	3 3 1	4 1 1	4 3 1
1 1 2	1 3 2	2 1 2	2 3 2	3 1 2	3 3 2	4 1 2	4 3 2
1 1 3	1 3 3	2 1 3	2 3 3	3 1 3	3 3 3	4 1 3	4 3 3
1 1 4	1 3 4	2 1 4	2 3 4	3 1 4	3 3 4	4 1 4	4 3 4
1 2 1	1 4 1	2 2 1	2 4 1	3 2 1	3 4 1	4 2 1	4 4 1
1 2 2	1 4 2	2 2 2	2 4 2	3 2 2	3 4 2	4 2 2	4 4 2
1 2 3	1 4 3	2 2 3	2 4 3	3 2 3	3 4 3	4 2 3	4 4 3
1 2 4	1 4 4	2 2 4	2 4 4	3 2 4	3 4 4	4 2 4	4 4 4

Sequências

Como imprimir todas as sequências de tamanho k de números entre 1 e n ?

Exemplo: $n = 4, k = 3$

1 1 1	1 3 1	2 1 1	2 3 1	3 1 1	3 3 1	4 1 1	4 3 1
1 1 2	1 3 2	2 1 2	2 3 2	3 1 2	3 3 2	4 1 2	4 3 2
1 1 3	1 3 3	2 1 3	2 3 3	3 1 3	3 3 3	4 1 3	4 3 3
1 1 4	1 3 4	2 1 4	2 3 4	3 1 4	3 3 4	4 1 4	4 3 4
1 2 1	1 4 1	2 2 1	2 4 1	3 2 1	3 4 1	4 2 1	4 4 1
1 2 2	1 4 2	2 2 2	2 4 2	3 2 2	3 4 2	4 2 2	4 4 2
1 2 3	1 4 3	2 2 3	2 4 3	3 2 3	3 4 3	4 2 3	4 4 3
1 2 4	1 4 4	2 2 4	2 4 4	3 2 4	3 4 4	4 2 4	4 4 4

Toda sequência que começa com i é seguida de uma sequência de tamanho $k - 1$ de números entre 1 e n

Sequências

Podemos resolver usando **Recursão**:

- Armazenamos o prefixo da sequência que estamos construindo
- Completamos com todos os possíveis sufixos recursivamente

Sequências

Podemos resolver usando **Recursão**:

- Armazenamos o prefixo da sequência que estamos construindo
- Completamos com todos os possíveis sufixos recursivamente

Simulação para $n = 4, k = 3$:



Sequências

Podemos resolver usando **Recursão**:

- Armazenamos o prefixo da sequência que estamos construindo
- Completamos com todos os possíveis sufixos recursivamente

Simulação para $n = 4, k = 3$:



Sequências

Podemos resolver usando **Recursão**:

- Armazenamos o prefixo da sequência que estamos construindo
- Completamos com todos os possíveis sufixos recursivamente

Simulação para $n = 4, k = 3$:



Sequências

Podemos resolver usando **Recursão**:

- Armazenamos o prefixo da sequência que estamos construindo
- Completamos com todos os possíveis sufixos recursivamente

Simulação para $n = 4, k = 3$:

1	1	1
---	---	---

Sequências

Podemos resolver usando **Recursão**:

- Armazenamos o prefixo da sequência que estamos construindo
- Completamos com todos os possíveis sufixos recursivamente

Simulação para $n = 4, k = 3$:

1	1	2
---	---	---

Sequências

Podemos resolver usando **Recursão**:

- Armazenamos o prefixo da sequência que estamos construindo
- Completamos com todos os possíveis sufixos recursivamente

Simulação para $n = 4, k = 3$:

1	1	3
---	---	---

Sequências

Podemos resolver usando **Recursão**:

- Armazenamos o prefixo da sequência que estamos construindo
- Completamos com todos os possíveis sufixos recursivamente

Simulação para $n = 4, k = 3$:

1	1	4
---	---	---

Sequências

Podemos resolver usando **Recursão**:

- Armazenamos o prefixo da sequência que estamos construindo
- Completamos com todos os possíveis sufixos recursivamente

Simulação para $n = 4, k = 3$:

1	1	4
---	---	---

Sequências

Podemos resolver usando **Recursão**:

- Armazenamos o prefixo da sequência que estamos construindo
- Completamos com todos os possíveis sufixos recursivamente

Simulação para $n = 4, k = 3$:

1	2	4
---	---	---

Sequências

Podemos resolver usando **Recursão**:

- Armazenamos o prefixo da sequência que estamos construindo
- Completamos com todos os possíveis sufixos recursivamente

Simulação para $n = 4, k = 3$:

1	2	4
---	---	---

Sequências

Podemos resolver usando **Recursão**:

- Armazenamos o prefixo da sequência que estamos construindo
- Completamos com todos os possíveis sufixos recursivamente

Simulação para $n = 4, k = 3$:

1	2	1
---	---	---

Sequências

Podemos resolver usando **Recursão**:

- Armazenamos o prefixo da sequência que estamos construindo
- Completamos com todos os possíveis sufixos recursivamente

Simulação para $n = 4, k = 3$:

1	2	2
---	---	---

Sequências

Podemos resolver usando **Recursão**:

- Armazenamos o prefixo da sequência que estamos construindo
- Completamos com todos os possíveis sufixos recursivamente

Simulação para $n = 4, k = 3$:

1	2	3
---	---	---

Sequências

Podemos resolver usando **Recursão**:

- Armazenamos o prefixo da sequência que estamos construindo
- Completamos com todos os possíveis sufixos recursivamente

Simulação para $n = 4, k = 3$:

1	2	4
---	---	---

Sequências

Podemos resolver usando **Recursão**:

- Armazenamos o prefixo da sequência que estamos construindo
- Completamos com todos os possíveis sufixos recursivamente

Simulação para $n = 4, k = 3$:

1	2	4
---	---	---

Sequências

Podemos resolver usando **Recursão**:

- Armazenamos o prefixo da sequência que estamos construindo
- Completamos com todos os possíveis sufixos recursivamente

Simulação para $n = 4, k = 3$:

1	3	4
---	---	---

Sequências - Implementação

```
1 void sequencias(int n, int k) {  
2     int *seq = malloc(k * sizeof(int));  
3     sequenciasR(seq, n, k, 0);  
4     free(seq);  
5 }
```

Sequências - Implementação

```
1 void sequencias(int n, int k) {
2     int *seq = malloc(k * sizeof(int));
3     sequenciasR(seq, n, k, 0);
4     free(seq);
5 }
6
7 void sequenciasR(int *seq, int n, int k, int i) {
8     int v;
9     if (i == k) {
10        imprimi_vetor(seq, k);
11        return;
12    }
13    for (v = 1; v <= n; v++) {
14        seq[i] = v;
15        sequenciasR(seq, n, k, i+1);
16    }
17 }
```

Sequências - Implementação

```
1 void sequencias(int n, int k) {
2     int *seq = malloc(k * sizeof(int));
3     sequenciasR(seq, n, k, 0);
4     free(seq);
5 }
6
7 void sequenciasR(int *seq, int n, int k, int i) {
8     int v;
9     if (i == k) {
10        imprimi_vetor(seq, k);
11        return;
12    }
13    for (v = 1; v <= n; v++) {
14        seq[i] = v;
15        sequenciasR(seq, n, k, i+1);
16    }
17 }
```

Note que `seq` funciona como uma pilha

Sequências - Implementação

```
1 void sequencias(int n, int k) {
2     int *seq = malloc(k * sizeof(int));
3     sequenciasR(seq, n, k, 0);
4     free(seq);
5 }
6
7 void sequenciasR(int *seq, int n, int k, int i) {
8     int v;
9     if (i == k) {
10        imprimi_vetor(seq, k);
11        return;
12    }
13    for (v = 1; v <= n; v++) {
14        seq[i] = v;
15        sequenciasR(seq, n, k, i+1);
16    }
17 }
```

Note que `seq` funciona como uma pilha

- Acessamos sempre a última posição

Sequências sem repetições

Queremos agora imprimir todas as sequências de tamanho k de números entre 1 e n sem repetições

Sequências sem repetições

Queremos agora imprimir todas as sequências de tamanho k de números entre 1 e n sem repetições

Primeiro algoritmo:

Sequências sem repetições

Queremos agora imprimir todas as sequências de tamanho k de números entre 1 e n sem repetições

Primeiro algoritmo:

- já temos um algoritmo que gera todas as sequências com repetições

Sequências sem repetições

Queremos agora imprimir todas as sequências de tamanho k de números entre 1 e n sem repetições

Primeiro algoritmo:

- já temos um algoritmo que gera todas as sequências com repetições
- testar se uma sequência tem repetição é fácil

Sequências sem repetições

Queremos agora imprimir todas as sequências de tamanho k de números entre 1 e n sem repetições

Primeiro algoritmo:

- já temos um algoritmo que gera todas as sequências com repetições
- testar se uma sequência tem repetição é fácil
- basta imprimir as sequências que passarem no teste!

Checando por repetições

```
1 int busca(int *vetor, int k, int valor) {  
2     int i;  
3     for (i = 0; i < k; i++)  
4         if (vetor[i] == valor)  
5             return 1;  
6     return 0;  
7 }
```

Checando por repetições

```
1 int busca(int *vetor, int k, int valor) {
2     int i;
3     for (i = 0; i < k; i++)
4         if (vetor[i] == valor)
5             return 1;
6     return 0;
7 }
8
9 int tem_repeticao(int *vetor, int k) {
10    int i;
11    for (i = k-1; i > 0; i--)
12        if(busca(vetor, i, vetor[i]))
13            return 1;
14    return 0;
15 }
```

Checando por repetições

```
1 void sem_repeticao(int n, int k) {  
2     int *seq = malloc(k * sizeof(int));  
3     sem_repeticaoR(seq, n, k, 0);  
4     free(seq);  
5 }
```

Checando por repetições

```
1 void sem_repeticao(int n, int k) {
2     int *seq = malloc(k * sizeof(int));
3     sem_repeticaoR(seq, n, k, 0);
4     free(seq);
5 }
6
7 void sem_repeticaoR(int seq[], int n, int k, int i) {
8     int v;
9     if (i == k) {
10        if (!tem_repeticao(seq, k))
11            imprimi_vetor(seq, k);
12        return;
13    }
14    for (v = 1; v <= n; v++) {
15        seq[i] = v;
16        sem_repeticaoR(seq, n, k, i+1);
17    }
18 }
```

Segundo Algoritmo

Podemos ir construindo a sequência passo-a-passo sem permitir repetições

- Basta verificar se o número que queremos adicionar no vetor já está na sequência

Segundo Algoritmo

Podemos ir construindo a sequência passo-a-passo sem permitir repetições

- Basta verificar se o número que queremos adicionar no vetor já está na sequência

Simulação para $n = 4, k = 3$:



Segundo Algoritmo

Podemos ir construindo a sequência passo-a-passo sem permitir repetições

- Basta verificar se o número que queremos adicionar no vetor já está na sequência

Simulação para $n = 4, k = 3$:



Segundo Algoritmo

Podemos ir construindo a sequência passo-a-passo sem permitir repetições

- Basta verificar se o número que queremos adicionar no vetor já está na sequência

Simulação para $n = 4, k = 3$:



Segundo Algoritmo

Podemos ir construindo a sequência passo-a-passo sem permitir repetições

- Basta verificar se o número que queremos adicionar no vetor já está na sequência

Simulação para $n = 4, k = 3$:



Segundo Algoritmo

Podemos ir construindo a sequência passo-a-passo sem permitir repetições

- Basta verificar se o número que queremos adicionar no vetor já está na sequência

Simulação para $n = 4, k = 3$:

1	2	1
---	---	---

Segundo Algoritmo

Podemos ir construindo a sequência passo-a-passo sem permitir repetições

- Basta verificar se o número que queremos adicionar no vetor já está na sequência

Simulação para $n = 4, k = 3$:

1	2	2
---	---	---

Segundo Algoritmo

Podemos ir construindo a sequência passo-a-passo sem permitir repetições

- Basta verificar se o número que queremos adicionar no vetor já está na sequência

Simulação para $n = 4, k = 3$:

1	2	3
---	---	---

Segundo Algoritmo

Podemos ir construindo a sequência passo-a-passo sem permitir repetições

- Basta verificar se o número que queremos adicionar no vetor já está na sequência

Simulação para $n = 4, k = 3$:

1	2	4
---	---	---

Segundo Algoritmo

Podemos ir construindo a sequência passo-a-passo sem permitir repetições

- Basta verificar se o número que queremos adicionar no vetor já está na sequência

Simulação para $n = 4, k = 3$:

1	2	4
---	---	---

Segundo Algoritmo

Podemos ir construindo a sequência passo-a-passo sem permitir repetições

- Basta verificar se o número que queremos adicionar no vetor já está na sequência

Simulação para $n = 4, k = 3$:

1	3	4
---	---	---

Segundo Algoritmo

Podemos ir construindo a sequência passo-a-passo sem permitir repetições

- Basta verificar se o número que queremos adicionar no vetor já está na sequência

Simulação para $n = 4, k = 3$:

1	3	1
---	---	---

Segundo Algoritmo

Podemos ir construindo a sequência passo-a-passo sem permitir repetições

- Basta verificar se o número que queremos adicionar no vetor já está na sequência

Simulação para $n = 4, k = 3$:

1	3	2
---	---	---

Segundo Algoritmo

Podemos ir construindo a sequência passo-a-passo sem permitir repetições

- Basta verificar se o número que queremos adicionar no vetor já está na sequência

Simulação para $n = 4, k = 3$:

1	3	3
---	---	---

Segundo Algoritmo

Podemos ir construindo a sequência passo-a-passo sem permitir repetições

- Basta verificar se o número que queremos adicionar no vetor já está na sequência

Simulação para $n = 4, k = 3$:

1	3	4
---	---	---

Segundo Algoritmo

Podemos ir construindo a sequência passo-a-passo sem permitir repetições

- Basta verificar se o número que queremos adicionar no vetor já está na sequência

Simulação para $n = 4, k = 3$:

1	3	4
---	---	---

Segundo Algoritmo

Podemos ir construindo a sequência passo-a-passo sem permitir repetições

- Basta verificar se o número que queremos adicionar no vetor já está na sequência

Simulação para $n = 4, k = 3$:

1	4	4
---	---	---

Segundo Algoritmo

Podemos ir construindo a sequência passo-a-passo sem permitir repetições

- Basta verificar se o número que queremos adicionar no vetor já está na sequência

Simulação para $n = 4, k = 3$:

1	4	1
---	---	---

Segundo Algoritmo

Podemos ir construindo a sequência passo-a-passo sem permitir repetições

- Basta verificar se o número que queremos adicionar no vetor já está na sequência

Simulação para $n = 4, k = 3$:

1	4	2
---	---	---

Segundo Algoritmo

Podemos ir construindo a sequência passo-a-passo sem permitir repetições

- Basta verificar se o número que queremos adicionar no vetor já está na sequência

Simulação para $n = 4, k = 3$:

1	4	3
---	---	---

Segundo Algoritmo

Podemos ir construindo a sequência passo-a-passo sem permitir repetições

- Basta verificar se o número que queremos adicionar no vetor já está na sequência

Simulação para $n = 4, k = 3$:

1	4	4
---	---	---

Segundo Algoritmo

Podemos ir construindo a sequência passo-a-passo sem permitir repetições

- Basta verificar se o número que queremos adicionar no vetor já está na sequência

Simulação para $n = 4, k = 3$:

1	4	4
---	---	---

Segundo Algoritmo

Podemos ir construindo a sequência passo-a-passo sem permitir repetições

- Basta verificar se o número que queremos adicionar no vetor já está na sequência

Simulação para $n = 4, k = 3$:

1	4	4
---	---	---

Segundo Algoritmo

Podemos ir construindo a sequência passo-a-passo sem permitir repetições

- Basta verificar se o número que queremos adicionar no vetor já está na sequência

Simulação para $n = 4, k = 3$:

2	4	4
---	---	---

Segundo Algoritmo

Podemos ir construindo a sequência passo-a-passo sem permitir repetições

- Basta verificar se o número que queremos adicionar no vetor já está na sequência

Simulação para $n = 4, k = 3$:

2	1	4
---	---	---

Segundo Algoritmo

```
1 void sem_repeticaoR(int *seq, int n, int k, int i) {
2     int v;
3     if (i == k) {
4         imprimi_vetor(seq, k);
5         return;
6     }
7     for (v = 1; v <= n; v++) {
8         if (!busca(seq, i, v)) {
9             seq[i] = v;
10            sem_repeticaoR(seq, n, k, i+1);
11        }
12    }
13 }
```

Terceiro Algoritmo

Guardamos a informação de quais números já foram usados

Terceiro Algoritmo

Guardamos a informação de quais números já foram usados

- Vetor **usado** de **n+1** posições

Terceiro Algoritmo

Guardamos a informação de quais números já foram usados

- Vetor `usado` de `n+1` posições
- `usado[i] = 1` se `i` está no prefixo

Terceiro Algoritmo

Guardamos a informação de quais números já foram usados

- Vetor `usado` de `n+1` posições
- `usado[i] = 1` se `i` está no prefixo
- `usado[i] = 0` se `i` não está no prefixo

Terceiro Algoritmo

Guardamos a informação de quais números já foram usados

- Vetor `usado` de `n+1` posições
- `usado[i] = 1` se `i` está no prefixo
- `usado[i] = 0` se `i` não está no prefixo
- Bem mais rápido do que fazer a busca

Terceiro Algoritmo

```
1 void sem_repeticao(int n, int k) {
2     int *seq = malloc(k * sizeof(int));
3     int *usado = calloc(n+1, sizeof(int));
4     sem_repeticaoR(seq, usado, n, k, 0);
5     free(seq);
6     free(usado);
7 }
```

Terceiro Algoritmo

```
1 void sem_repeticao(int n, int k) {
2     int *seq = malloc(k * sizeof(int));
3     int *usado = calloc(n+1, sizeof(int));
4     sem_repeticaoR(seq, usado, n, k, 0);
5     free(seq);
6     free(usado);
7 }
8
9 void sem_repeticaoR(int *seq, int *usado, int n, int k, int i) {
10    int v;
11    if (i == k) {
12        imprimi_vetor(seq, k);
13        return;
14    }
15    for (v = 1; v <= n; v++) {
16        if (!usado[v]) {
17            seq[i] = v;
18            usado[v] = 1;
19            sem_repeticaoR(seq, usado, n, k, i+1);
20            usado[v] = 0;
21        }
22    }
23 }
```

Comparação

Comparação

Primeiro algoritmo:

- Gera todas as sequências com repetições
- Testa para ver se a sequência tem repetições
- Tempo para $n = k = 10$: **398,48s**

Comparação

Primeiro algoritmo:

- Gera todas as sequências com repetições
- Testa para ver se a sequência tem repetições
- Tempo para $n = k = 10$: **398,48s**

Segundo algoritmo:

- Gera apenas sequências sem repetições
- Usa **busca** para ver se o número já está na sequência
- Tempo para $n = k = 10$: **10,63s**

Comparação

Primeiro algoritmo:

- Gera todas as sequências com repetições
- Testa para ver se a sequência tem repetições
- Tempo para $n = k = 10$: **398,48s**

Segundo algoritmo:

- Gera apenas sequências sem repetições
- Usa **busca** para ver se o número já está na sequência
- Tempo para $n = k = 10$: **10,63s**

Terceiro algoritmo:

- Gera apenas sequências sem repetições
- Usa um vetor para ver se o número já está na sequência
- Tempo para $n = k = 10$: **9,55s**

Força Bruta

Geramos os candidatos a solução do problema e testamos para ver se é de fato uma solução

Força Bruta

Geramos os candidatos a solução do problema e testamos para ver se é de fato uma solução

- Ex.: para quebrar uma senha, podemos gerar cada senha sistematicamente e testamos se é a senha válida

Força Bruta

Geramos os candidatos a solução do problema e testamos para ver se é de fato uma solução

- Ex.: para quebrar uma senha, podemos gerar cada senha sistematicamente e testamos se é a senha válida
- Podemos enumerar estruturas (como sequências)

Força Bruta

Geramos os candidatos a solução do problema e testamos para ver se é de fato uma solução

- Ex.: para quebrar uma senha, podemos gerar cada senha sistematicamente e testamos se é a senha válida
- Podemos enumerar estruturas (como sequências)
- Podemos encontrar todas as soluções de um problema

Força Bruta

Geramos os candidatos a solução do problema e testamos para ver se é de fato uma solução

- Ex.: para quebrar uma senha, podemos gerar cada senha sistematicamente e testamos se é a senha válida
- Podemos enumerar estruturas (como sequências)
- Podemos encontrar todas as soluções de um problema

Porém, a força bruta pode ser muito lenta para resolver determinados problemas

Força Bruta

Geramos os candidatos a solução do problema e testamos para ver se é de fato uma solução

- Ex.: para quebrar uma senha, podemos gerar cada senha sistematicamente e testamos se é a senha válida
- Podemos enumerar estruturas (como sequências)
- Podemos encontrar todas as soluções de um problema

Porém, a força bruta pode ser muito lenta para resolver determinados problemas

Backtracking - Retrocesso

Resolver um problema de forma recursiva, podendo tomar decisões erradas

Backtracking - Retrocesso

Resolver um problema de forma recursiva, podendo tomar decisões erradas

- Nesse caso, escolhemos outra decisão

Backtracking - Retrocesso

Resolver um problema de forma recursiva, podendo tomar decisões erradas

- Nesse caso, escolhemos outra decisão

Construímos soluções passo-a-passo, **retrocedendo** se a solução parcial atual não é válida

Backtracking - Retrocesso

Resolver um problema de forma recursiva, podendo tomar decisões erradas

- Nesse caso, escolhemos outra decisão

Construímos soluções passo-a-passo, **retrocedendo** se a solução parcial atual não é válida

- Começamos com uma solução parcial vazia

Backtracking - Retrocesso

Resolver um problema de forma recursiva, podendo tomar decisões erradas

- Nesse caso, escolhemos outra decisão

Construímos soluções passo-a-passo, **retrocedendo** se a solução parcial atual não é válida

- Começamos com uma solução parcial vazia
- Enquanto for possível, adicionamos um elemento a solução parcial

Backtracking - Retrocesso

Resolver um problema de forma recursiva, podendo tomar decisões erradas

- Nesse caso, escolhemos outra decisão

Construímos soluções passo-a-passo, **retrocedendo** se a solução parcial atual não é válida

- Começamos com uma solução parcial vazia
- Enquanto for possível, adicionamos um elemento a solução parcial
- Se encontrarmos uma solução completa, terminamos

Backtracking - Retrocesso

Resolver um problema de forma recursiva, podendo tomar decisões erradas

- Nesse caso, escolhemos outra decisão

Construímos soluções passo-a-passo, **retrocedendo** se a solução parcial atual não é válida

- Começamos com uma solução parcial vazia
- Enquanto for possível, adicionamos um elemento a solução parcial
- Se encontrarmos uma solução completa, terminamos
- Se não é possível adicionar mais nenhum elemento a solução parcial, **retrocedemos**

Backtracking - Retrocesso

Resolver um problema de forma recursiva, podendo tomar decisões erradas

- Nesse caso, escolhemos outra decisão

Construímos soluções passo-a-passo, **retrocedendo** se a solução parcial atual não é válida

- Começamos com uma solução parcial vazia
- Enquanto for possível, adicionamos um elemento a solução parcial
- Se encontrarmos uma solução completa, terminamos
- Se não é possível adicionar mais nenhum elemento a solução parcial, **retrocedemos**
 - removemos um ou mais elementos da solução parcial

Backtracking - Retrocesso

Resolver um problema de forma recursiva, podendo tomar decisões erradas

- Nesse caso, escolhemos outra decisão

Construímos soluções passo-a-passo, **retrocedendo** se a solução parcial atual não é válida

- Começamos com uma solução parcial vazia
- Enquanto for possível, adicionamos um elemento a solução parcial
- Se encontrarmos uma solução completa, terminamos
- Se não é possível adicionar mais nenhum elemento a solução parcial, **retrocedemos**
 - removemos um ou mais elementos da solução parcial
 - e tomamos decisões diferentes das que foram tomadas

Sudoku

No **Sudoku**, nós temos uma matriz 9×9 com algumas entradas preenchidas com números entre 1 e 9

			2	4	3	1		
		8			6		5	
	4							
			6					5
4	8		7	3	9	6	1	
			4					9
	9							
		1			8		7	
			1	7	2	8		

Objetivo: completar a matriz com números entre 1 e 9 sem repetir números nas linhas, nas colunas e nas células

Sudoku

No **Sudoku**, nós temos uma matriz 9×9 com algumas entradas preenchidas com números entre 1 e 9

7	5	9	2	4	3	1	6	8
3	2	8	9	1	6	4	5	7
1	4	6	8	5	7	9	2	3
9	7	2	6	8	1	3	4	5
4	8	5	7	3	9	6	1	2
6	1	3	4	2	5	7	8	9
8	9	7	5	6	4	2	3	1
2	6	1	3	9	8	5	7	4
5	3	4	1	7	2	8	9	6

Objetivo: completar a matriz com números entre 1 e 9 sem repetir números nas linhas, nas colunas e nas células

Sudoku

No **Sudoku**, nós temos uma matriz 9×9 com algumas entradas preenchidas com números entre **1** e **9**

7	5	9	2	4	3	1	6	8
3	2	8	9	1	6	4	5	7
1	4	6	8	5	7	9	2	3
9	7	2	6	8	1	3	4	5
4	8	5	7	3	9	6	1	2
6	1	3	4	2	5	7	8	9
8	9	7	5	6	4	2	3	1
2	6	1	3	9	8	5	7	4
5	3	4	1	7	2	8	9	6

Objetivo: completar a matriz com números entre **1** e **9** sem repetir números nas linhas, nas colunas e nas células

Sudoku

No **Sudoku**, nós temos uma matriz 9×9 com algumas entradas preenchidas com números entre **1** e **9**

7	5	9	2	4	3	1	6	8
3	2	8	9	1	6	4	5	7
1	4	6	8	5	7	9	2	3
9	7	2	6	8	1	3	4	5
4	8	5	7	3	9	6	1	2
6	1	3	4	2	5	7	8	9
8	9	7	5	6	4	2	3	1
2	6	1	3	9	8	5	7	4
5	3	4	1	7	2	8	9	6

Objetivo: completar a matriz com números entre **1** e **9** sem repetir números nas linhas, nas colunas e nas células

Sudoku

No **Sudoku**, nós temos uma matriz 9×9 com algumas entradas preenchidas com números entre 1 e 9

7	5	9	2	4	3	1	6	8
3	2	8	9	1	6	4	5	7
1	4	6	8	5	7	9	2	3
9	7	2	6	8	1	3	4	5
4	8	5	7	3	9	6	1	2
6	1	3	4	2	5	7	8	9
8	9	7	5	6	4	2	3	1
2	6	1	3	9	8	5	7	4
5	3	4	1	7	2	8	9	6

Objetivo: completar a matriz com números entre 1 e 9 sem repetir números nas linhas, nas colunas e nas células

Sudoku - Resolução por Backtracking

Preenchemos o Sudoku gradualmente:

- até encontrar uma posição sem valor válido
- **retrocedemos** e continuamos a busca

			2	4	3	1		
		8			6		5	
	4							
			6					5
4	8		7	3	9	6	1	
			4					9
	9							
		1			8		7	
			1	7	2	8		

Sudoku - Resolução por Backtracking

Preenchemos o Sudoku gradualmente:

- até encontrar uma posição sem valor válido
- **retrocedemos** e continuamos a busca

5			2	4	3	1		
		8			6		5	
	4							
			6					5
4	8		7	3	9	6	1	
			4					9
	9							
		1			8		7	
			1	7	2	8		

Sudoku - Resolução por Backtracking

Preenchemos o Sudoku gradualmente:

- até encontrar uma posição sem valor válido
- **retrocedemos** e continuamos a busca

5	6		2	4	3	1		
		8			6		5	
	4							
			6					5
4	8		7	3	9	6	1	
			4					9
	9							
		1			8		7	
			1	7	2	8		

Sudoku - Resolução por Backtracking

Preenchemos o Sudoku gradualmente:

- até encontrar uma posição sem valor válido
- **retrocedemos** e continuamos a busca

5	6	7	2	4	3	1		
		8			6		5	
	4							
			6					5
4	8		7	3	9	6	1	
			4					9
	9							
		1			8		7	
			1	7	2	8		

Sudoku - Resolução por Backtracking

Preenchemos o Sudoku gradualmente:

- até encontrar uma posição sem valor válido
- **retrocedemos** e continuamos a busca

5	6	7	2	4	3	1	8	
		8			6		5	
	4							
			6					5
4	8		7	3	9	6	1	
			4					9
	9							
		1			8		7	
			1	7	2	8		

Sudoku - Resolução por Backtracking

Preenchemos o Sudoku gradualmente:

- até encontrar uma posição sem valor válido
- **retrocedemos** e continuamos a busca

5	6	7	2	4	3	1	8	?
		8			6		5	
	4							
			6					5
4	8		7	3	9	6	1	
			4					9
	9							
		1			8		7	
			1	7	2	8		

Sudoku - Resolução por Backtracking

Preenchemos o Sudoku gradualmente:

- até encontrar uma posição sem valor válido
- **retrocedemos** e continuamos a busca

5	6	7	2	4	3	1	9	
		8			6		5	
	4							
			6					5
4	8		7	3	9	6	1	
			4					9
	9							
		1			8		7	
			1	7	2	8		

Sudoku - Resolução por Backtracking

Preenchemos o Sudoku gradualmente:

- até encontrar uma posição sem valor válido
- **retrocedemos** e continuamos a busca

5	6	7	2	4	3	1	9	8
		8			6		5	
	4							
			6					5
4	8		7	3	9	6	1	
			4					9
	9							
		1			8		7	
			1	7	2	8		

Sudoku - Resolução por Backtracking

Preenchemos o Sudoku gradualmente:

- até encontrar uma posição sem valor válido
- **retrocedemos** e continuamos a busca

5	6	7	2	4	3	1	9	8
1		8			6		5	
	4							
			6					5
4	8		7	3	9	6	1	
			4					9
	9							
		1			8		7	
			1	7	2	8		

Sudoku - Resolução por Backtracking

Preenchemos o Sudoku gradualmente:

- até encontrar uma posição sem valor válido
- **retrocedemos** e continuamos a busca

5	6	7	2	4	3	1	9	8
1	2	8			6		5	
	4							
			6					5
4	8		7	3	9	6	1	
			4					9
	9							
		1			8		7	
			1	7	2	8		

Sudoku - Resolução por Backtracking

Preenchemos o Sudoku gradualmente:

- até encontrar uma posição sem valor válido
- **retrocedemos** e continuamos a busca

5	6	7	2	4	3	1	9	8
1	2	8	9		6		5	
	4							
			6					5
4	8		7	3	9	6	1	
			4					9
	9							
		1			8		7	
			1	7	2	8		

Sudoku - Resolução por Backtracking

Preenchemos o Sudoku gradualmente:

- até encontrar uma posição sem valor válido
- **retrocedemos** e continuamos a busca

5	6	7	2	4	3	1	9	8
1	2	8	9	?	6		5	
	4							
			6					5
4	8		7	3	9	6	1	
			4					9
	9							
		1			8		7	
			1	7	2	8		

Sudoku - Resolução por Backtracking

Preenchemos o Sudoku gradualmente:

- até encontrar uma posição sem valor válido
- **retrocedemos** e continuamos a busca

5	6	7	2	4	3	1	9	8
1	2	8	9		6		5	
	4							
			6					5
4	8		7	3	9	6	1	
			4					9
	9							
		1			8		7	
			1	7	2	8		

Sudoku - Resolução por Backtracking

Preenchemos o Sudoku gradualmente:

- até encontrar uma posição sem valor válido
- **retrocedemos** e continuamos a busca

5	6	7	2	4	3	1	9	8
1	2	8			6		5	
	4							
			6					5
4	8		7	3	9	6	1	
			4					9
	9							
		1			8		7	
			1	7	2	8		

Sudoku - Resolução por Backtracking

Preenchemos o Sudoku gradualmente:

- até encontrar uma posição sem valor válido
- **retrocedemos** e continuamos a busca

5	6	7	2	4	3	1	9	8
1	3	8			6		5	
	4							
			6					5
4	8		7	3	9	6	1	
			4					9
	9							
		1			8		7	
			1	7	2	8		

Sudoku - Resolução por Backtracking

Preenchemos o Sudoku gradualmente:

- até encontrar uma posição sem valor válido
- **retrocedemos** e continuamos a busca

5	6	7	2	4	3	1	9	8
1	3	8	9		6		5	
	4							
			6					5
4	8		7	3	9	6	1	
			4					9
	9							
		1			8		7	
			1	7	2	8		

Sudoku - Resolução por Backtracking

Preenchemos o Sudoku gradualmente:

- até encontrar uma posição sem valor válido
- **retrocedemos** e continuamos a busca

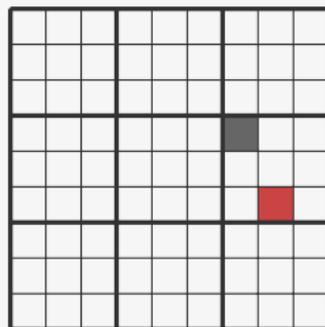
Após várias iterações...

7	5	9	2	4	3	1	6	8
3	2	8	9	1	6	4	5	7
1	4	6	8	5	7	9	2	3
9	7	2	6	8	1	3	4	5
4	8	5	7	3	9	6	1	2
6	1	3	4	2	5	7	8	9
8	9	7	5	6	4	2	3	1
2	6	1	3	9	8	5	7	4
5	3	4	1	7	2	8	9	6

Sudoku - Código

Sudoku - Código

```
1 int pode_inserir(int m[9][9], int l, int c, int v) {
2     int i, j, cel_l, cel_c;
3     for(i = 0; i < 9; i++)
4         if (m[l][i] == v) // aparece na linha l?
5             return 0;
6     for(i = 0; i < 9; i++)
7         if (m[i][c] == v) // aparece na coluna c?
8             return 0;
9
10    cel_l = 3*(l/3);
11    cel_c = 3*(c/3);
12    for(i = cel_l; i < cel_l + 3; i++)
13        for(j = cel_c; j < cel_c + 3; j++)
14            if(m[i][j] == v) // aparece na célula?
15                return 0;
16    return 1;
17 }
```



Sudoku - Código

```
1 int sudoku(int m[9][9]) {
2     int i, j, fixo[9][9];
3     for (i = 0; i < 9; i++)
4         for (j = 0; j < 9; j++)
5             fixo[i][j] = m[i][j]; //diferente de zero é verdadeiro
6     return sudokuR(m, fixo, 0, 0);
7 }
8
9 void proxima_posicao(int l, int c, int *nl, int *nc) {
10     if (c < 8) {
11         *nl = l;
12         *nc = c+1;
13     } else {
14         *nl = l+1;
15         *nc = 0;
16     }
17 }
```

Sudoku - Código

```
1 int sudokuR(int m[9][9], int fixo[9][9], int l, int c) {
2     int v, nl, nc;
3     if (l == 9) {
4         imprimi_sudoku(m);
5         return 1;
6     }
7     proxima_posicao(l, c, &nl, &nc);
8     if(fixo[l][c])
9         return sudokuR(m, fixo, nl, nc);
10    for (v = 1; v <= 9; v++) {
11        if (pode_inserir(m, l, c, v)) {
12            m[l][c] = v;
13            if(sudokuR(m, fixo, nl, nc))
14                return 1;
15        }
16    }
17    m[l][c] = 0;
18    return 0;
19 }
```

Árvore de soluções parciais

Podemos representar a busca pela solução como uma árvore:

Árvore de soluções parciais

Podemos representar a busca pela solução como uma árvore:

- Cada solução parcial é um nó da árvore

Árvore de soluções parciais

Podemos representar a busca pela solução como uma árvore:

- Cada solução parcial é um nó da árvore
- Uma solução parcial B é filha de uma solução parcial A se pode ser estendida A em um passo para obter B

Árvore de soluções parciais

Podemos representar a busca pela solução como uma árvore:

- Cada solução parcial é um nó da árvore
- Uma solução parcial B é filha de uma solução parcial A se pode ser estendida A em um passo para obter B
- Ex.: No Sudoku, se já preenchemos k entradas e podemos preencher a entrada $k + 1$, então essa nova solução parcial é filha da anterior

Árvore de soluções parciais

Podemos representar a busca pela solução como uma árvore:

- Cada solução parcial é um nó da árvore
- Uma solução parcial B é filha de uma solução parcial A se pode ser estendida A em um passo para obter B
- Ex.: No Sudoku, se já preenchemos k entradas e podemos preencher a entrada $k + 1$, então essa nova solução parcial é filha da anterior
- Se uma solução parcial não tem filhos, então

Árvore de soluções parciais

Podemos representar a busca pela solução como uma árvore:

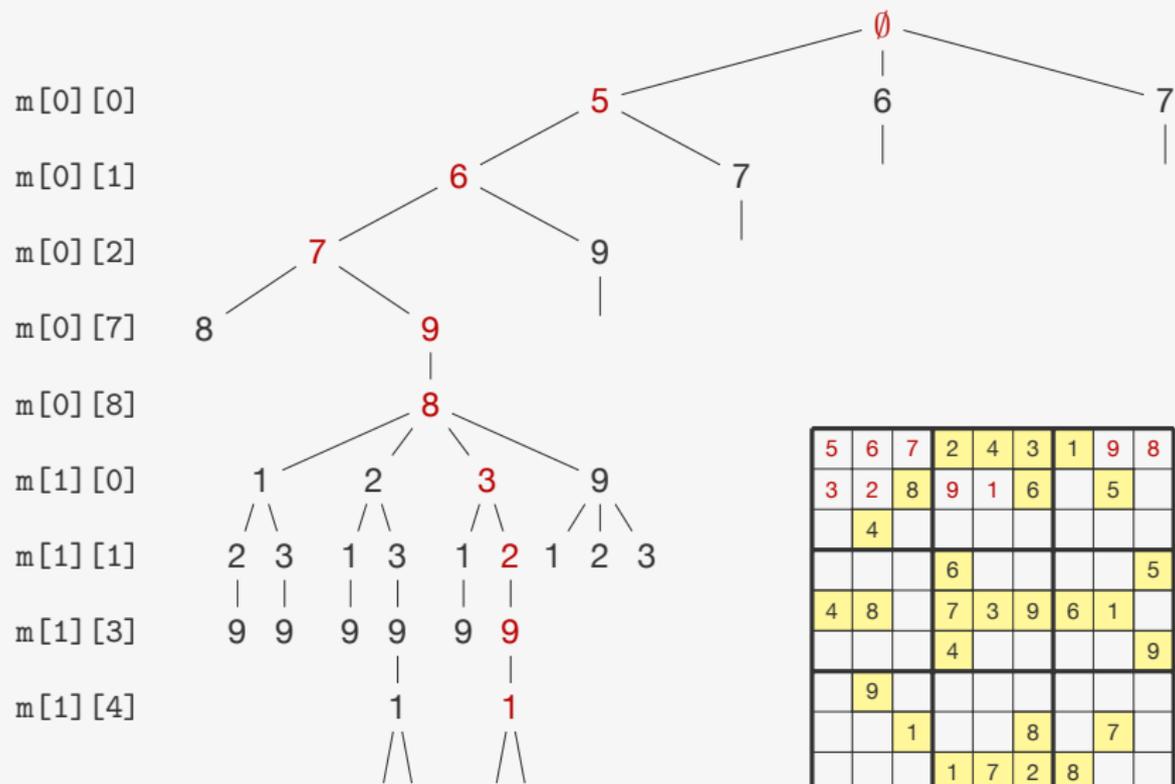
- Cada solução parcial é um nó da árvore
- Uma solução parcial B é filha de uma solução parcial A se podemos estender A em um passo para obter B
- Ex.: No Sudoku, se já preenchemos k entradas e podemos preencher a entrada $k + 1$, então essa nova solução parcial é filha da anterior
- Se uma solução parcial não tem filhos, então
 - Ou é uma solução completa

Árvore de soluções parciais

Podemos representar a busca pela solução como uma árvore:

- Cada solução parcial é um nó da árvore
- Uma solução parcial B é filha de uma solução parcial A se podemos estender A em um passo para obter B
- Ex.: No Sudoku, se já preenchemos k entradas e podemos preencher a entrada $k + 1$, então essa nova solução parcial é filha da anterior
- Se uma solução parcial não tem filhos, então
 - Ou é uma solução completa
 - Ou não tem como estender mais a solução

Sudoku - Árvore de soluções parciais



Árvore de soluções parciais

O Backtracking é uma busca em profundidade:

Árvore de soluções parciais

O Backtracking é uma busca em profundidade:

- Avançamos o máximo possível em uma única direção

Árvore de soluções parciais

O Backtracking é uma busca em profundidade:

- Avançamos o máximo possível em uma única direção
- Se não encontramos a solução,

Árvore de soluções parciais

O Backtracking é uma busca em profundidade:

- Avançamos o máximo possível em uma única direção
- Se não encontramos a solução,
 - retrocedemos o mínimo possível e

Árvore de soluções parciais

O Backtracking é uma busca em profundidade:

- Avançamos o máximo possível em uma única direção
- Se não encontramos a solução,
 - retrocedemos o mínimo possível e
 - pegamos um caminho que nunca usamos antes

Árvore de soluções parciais

O Backtracking é uma busca em profundidade:

- Avançamos o máximo possível em uma única direção
- Se não encontramos a solução,
 - retrocedemos o mínimo possível e
 - pegamos um caminho que nunca usamos antes
 - novamente avançando o máximo possível

Passeio do Cavalo no Tabuleiro de Xadrez

Passeio do Cavalo no Tabuleiro de Xadrez

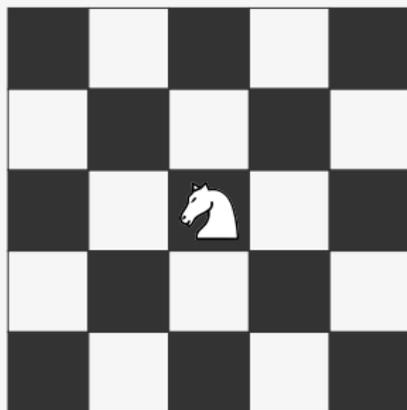
Movimento do cavalo no xadrez - formato de **L**:

- dois quadrados horizontalmente e um verticalmente, ou
- dois quadrados verticalmente e um horizontalmente

Passeio do Cavalo no Tabuleiro de Xadrez

Movimento do cavalo no xadrez - formato de **L**:

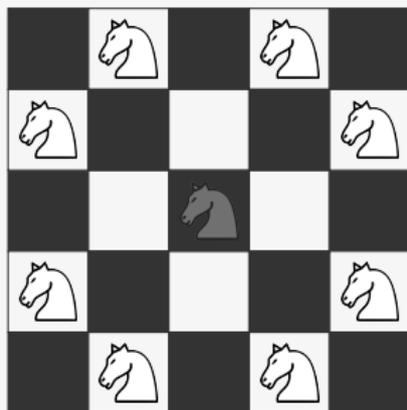
- dois quadrados horizontalmente e um verticalmente, ou
- dois quadrados verticalmente e um horizontalmente



Passeio do Cavalo no Tabuleiro de Xadrez

Movimento do cavalo no xadrez - formato de **L**:

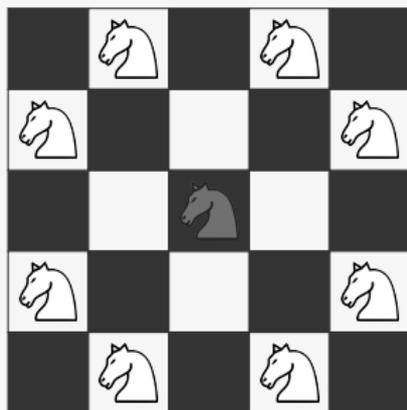
- dois quadrados horizontalmente e um verticalmente, ou
- dois quadrados verticalmente e um horizontalmente



Passeio do Cavalo no Tabuleiro de Xadrez

Movimento do cavalo no xadrez - formato de **L**:

- dois quadrados horizontalmente e um verticalmente, ou
- dois quadrados verticalmente e um horizontalmente

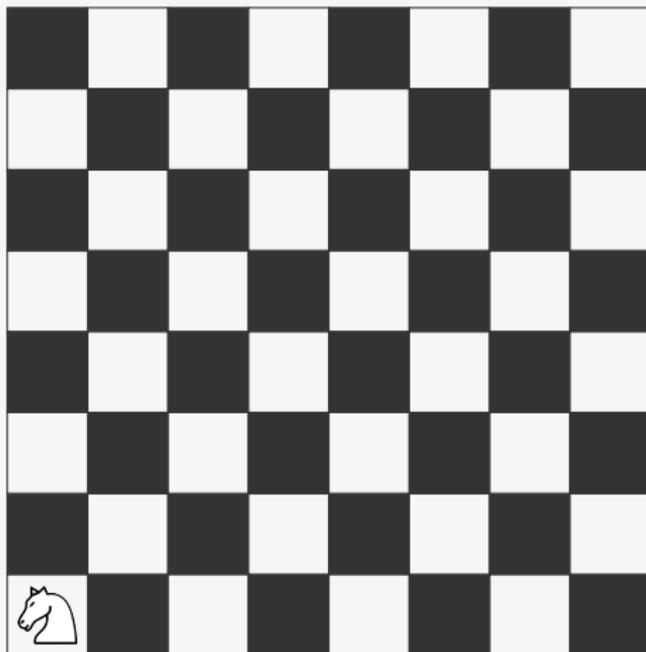


Dado um tabuleiro de xadrez $n \times n$ e uma posição (x, y) do tabuleiro queremos encontrar um passeio de um cavalo que visite cada casa exatamente uma vez

Simulação

Matriz m armazena os movimentos do cavalo

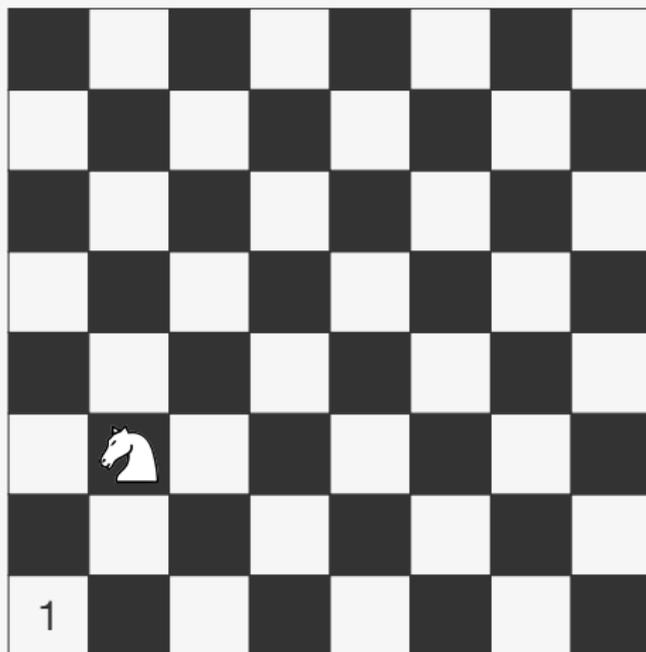
- $m[1][c] = 0$: posição $(1, c)$ ainda não foi visitada
- $m[1][c] = i > 0$: posição $(1, c)$ foi visitada no passo i



Simulação

Matriz m armazena os movimentos do cavalo

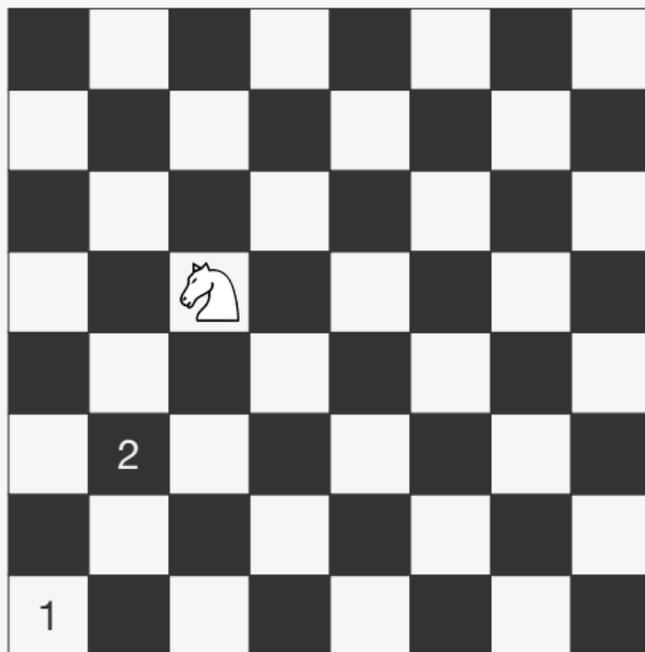
- $m[1][c] = 0$: posição $(1, c)$ ainda não foi visitada
- $m[1][c] = i > 0$: posição $(1, c)$ foi visitada no passo i



Simulação

Matriz m armazena os movimentos do cavalo

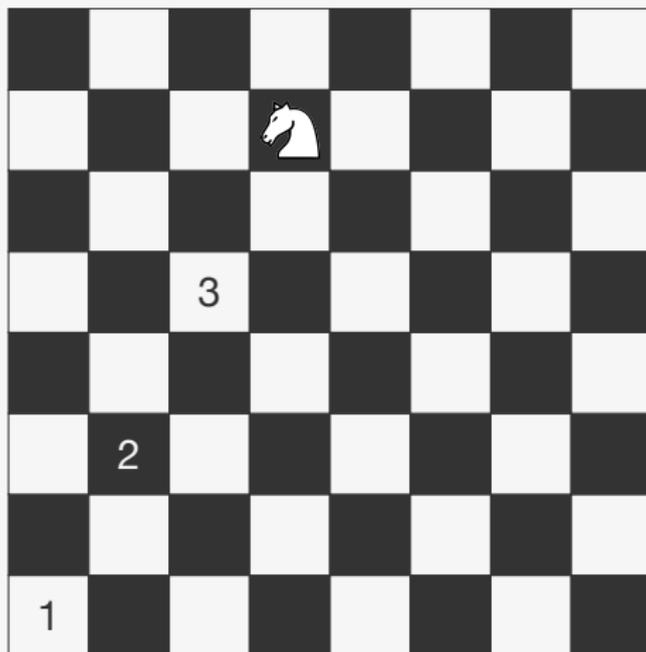
- $m[1][c] = 0$: posição $(1, c)$ ainda não foi visitada
- $m[1][c] = i > 0$: posição $(1, c)$ foi visitada no passo i



Simulação

Matriz m armazena os movimentos do cavalo

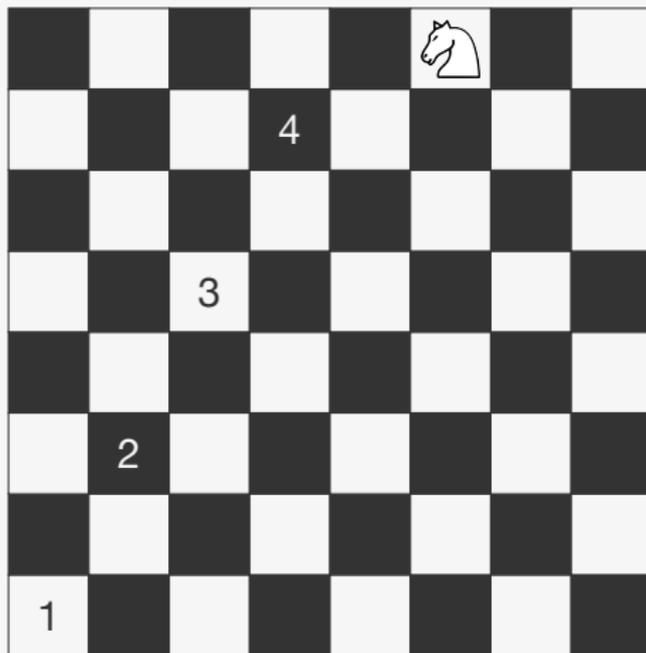
- $m[1][c] = 0$: posição $(1, c)$ ainda não foi visitada
- $m[1][c] = i > 0$: posição $(1, c)$ foi visitada no passo i



Simulação

Matriz m armazena os movimentos do cavalo

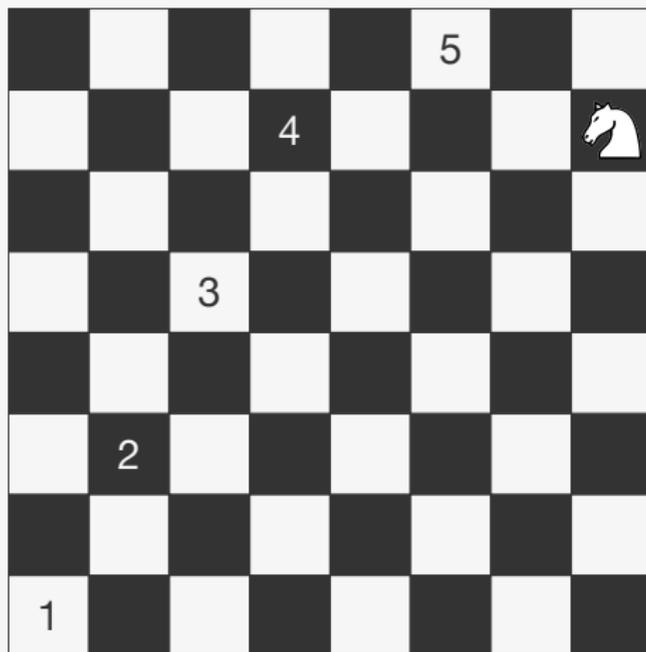
- $m[1][c] = 0$: posição $(1, c)$ ainda não foi visitada
- $m[1][c] = i > 0$: posição $(1, c)$ foi visitada no passo i



Simulação

Matriz m armazena os movimentos do cavalo

- $m[1][c] = 0$: posição $(1, c)$ ainda não foi visitada
- $m[1][c] = i > 0$: posição $(1, c)$ foi visitada no passo i



Simulação

Matriz m armazena os movimentos do cavalo

- $m[1][c] = 0$: posição $(1, c)$ ainda não foi visitada
- $m[1][c] = i > 0$: posição $(1, c)$ foi visitada no passo i

52	47	56	45	54	5	22	13
57	44	53	4	23	14	25	6
48	51	46	55	26	21	12	15
43	58	3	50	41	24	7	20
36	49	42	27	62	11	16	29
59	2	37	40	33	28	19	8
38	35	32	61	10	63	30	17
1	60	39	34	31	18	9	64

Passeio do Cavalo - Código

Passaio do Cavalo - Código

```
1 int cavalo(int m[MAX][MAX], int n, int x, int y) {
2     int i, j;
3     for (i = 0; i < n; i++)
4         for (j = 0; j < n; j++)
5             m[i][j] = 0;
6     m[x][y] = 1;
7     return cavaloR(m, n, x, y);
8 }
9
10 void proxima_posicao(int l, int c, int k, int *nl, int *nc) {
11     static int movimentos[8][2] = {{2, 1}, {1, 2}, {-1, 2},
12                                     {-2, 1}, {-2,-1}, {-1, -2},
13                                     {1, -2}, {2, -1}};
14     *nl = l + movimentos[k][0];
15     *nc = c + movimentos[k][1];
16 }
```

Cavalo - Código

```
1 int cavaloR(int m[MAX][MAX], int n, int l, int c) {
2     int k, nl, nc;
3     if (m[l][c] == n * n)
4         return 1;
5     for (k = 0; k < 8; k++) {
6         proxima_posicao(l, c, k, &nl, &nc);
7         if ((nl >= 0) && (nl < n) && (nc >= 0) && (nc < n)
8             && (m[nl][nc] == 0)) {
9             m[nl][nc] = m[l][c] + 1;
10            if (cavaloR(m, n, nl, nc))
11                return 1;
12            m[nl][nc] = 0;
13        }
14    }
15    return 0;
16 }
```

Eficiência do Backtracking

- Em geral, mais rápido que a **Força Bruta** pois eliminamos vários candidatos a solução de uma só vez

Eficiência do Backtracking

- Em geral, mais rápido que a **Força Bruta** pois eliminamos vários candidatos a solução de uma só vez
- Implementação simples, mas pode ser lento para problemas onde temos muitas soluções parciais possíveis

Eficiência do Backtracking

- Em geral, mais rápido que a **Força Bruta** pois eliminamos vários candidatos a solução de uma só vez
- Implementação simples, mas pode ser lento para problemas onde temos muitas soluções parciais possíveis

Como fazer um algoritmo de Backtracking rápido?

Eficiência do Backtracking

- Em geral, mais rápido que a **Força Bruta** pois eliminamos vários candidatos a solução de uma só vez
- Implementação simples, mas pode ser lento para problemas onde temos muitas soluções parciais possíveis

Como fazer um algoritmo de Backtracking rápido?

- É importante ter um algoritmo para decidir se uma solução parcial pode ser estendida para uma solução completa que seja

Eficiência do Backtracking

- Em geral, mais rápido que a **Força Bruta** pois eliminamos vários candidatos a solução de uma só vez
- Implementação simples, mas pode ser lento para problemas onde temos muitas soluções parciais possíveis

Como fazer um algoritmo de Backtracking rápido?

- É importante ter um algoritmo para decidir se uma solução parcial pode ser estendida para uma solução completa que seja
 - **Bom**: Evita explorar demais a árvore

Eficiência do Backtracking

- Em geral, mais rápido que a **Força Bruta** pois eliminamos vários candidatos a solução de uma só vez
- Implementação simples, mas pode ser lento para problemas onde temos muitas soluções parciais possíveis

Como fazer um algoritmo de Backtracking rápido?

- É importante ter um algoritmo para decidir se uma solução parcial pode ser estendida para uma solução completa que seja
 - **Bom**: Evita explorar demais a árvore
 - **Rápido**: Processa cada nó rapidamente

Aplicações para Backtracking

Aplicações para Backtracking

Para aplicar Backtracking é necessário que o problema tenha um conceito de solução parcial

Aplicações para Backtracking

Para aplicar Backtracking é necessário que o problema tenha um conceito de solução parcial

- Problemas de satisfação de restrições

Aplicações para Backtracking

Para aplicar Backtracking é necessário que o problema tenha um conceito de solução parcial

- Problemas de satisfação de restrições
 - Encontrar uma solução que satisfaça as restrições

Aplicações para Backtracking

Para aplicar Backtracking é necessário que o problema tenha um conceito de solução parcial

- Problemas de satisfação de restrições
 - Encontrar uma solução que satisfaça as restrições
 - Como o Sudoku, por exemplo

Aplicações para Backtracking

Para aplicar Backtracking é necessário que o problema tenha um conceito de solução parcial

- Problemas de satisfação de restrições
 - Encontrar uma solução que satisfaça as restrições
 - Como o Sudoku, por exemplo
- Problemas de Otimização Combinatória

Aplicações para Backtracking

Para aplicar Backtracking é necessário que o problema tenha um conceito de solução parcial

- Problemas de satisfação de restrições
 - Encontrar uma solução que satisfaça as restrições
 - Como o Sudoku, por exemplo
- Problemas de Otimização Combinatória
 - Conseguimos enumerar as soluções do problema

Aplicações para Backtracking

Para aplicar Backtracking é necessário que o problema tenha um conceito de solução parcial

- Problemas de satisfação de restrições
 - Encontrar uma solução que satisfaça as restrições
 - Como o Sudoku, por exemplo
- Problemas de Otimização Combinatória
 - Conseguimos enumerar as soluções do problema
 - Queremos encontrar a de valor mínimo

Aplicações para Backtracking

Para aplicar Backtracking é necessário que o problema tenha um conceito de solução parcial

- Problemas de satisfação de restrições
 - Encontrar uma solução que satisfaça as restrições
 - Como o Sudoku, por exemplo
- Problemas de Otimização Combinatória
 - Conseguimos enumerar as soluções do problema
 - Queremos encontrar a de valor mínimo
- Programação Lógica (Prolog, por exemplo)

Aplicações para Backtracking

Para aplicar Backtracking é necessário que o problema tenha um conceito de solução parcial

- Problemas de satisfação de restrições
 - Encontrar uma solução que satisfaça as restrições
 - Como o Sudoku, por exemplo
- Problemas de Otimização Combinatória
 - Conseguimos enumerar as soluções do problema
 - Queremos encontrar a de valor mínimo
- Programação Lógica (Prolog, por exemplo)
 - Prova automática de teoremas