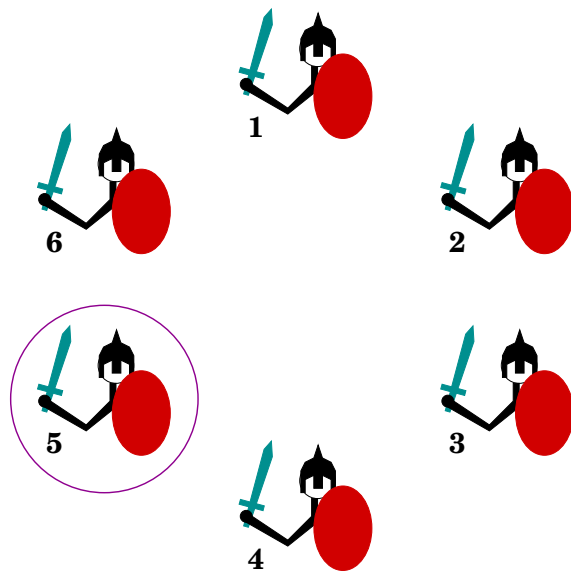


Achtste college algoritmiek

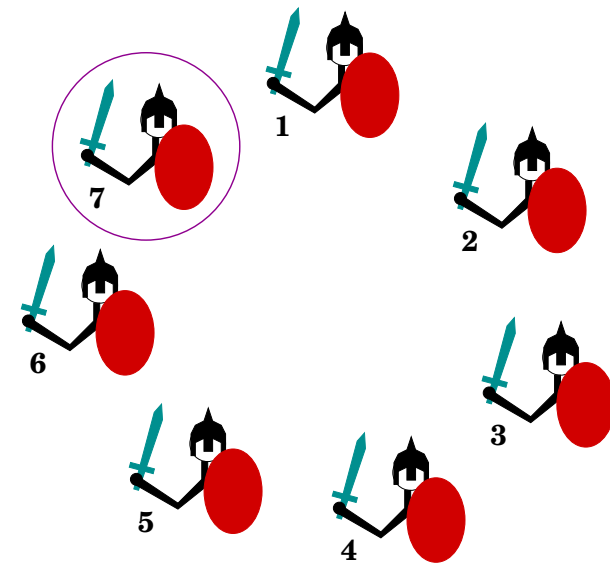
31 maart 2016

Verdeel en Heers

Josephus probleem: gegeven n personen, genummerd 1 t/m n , die in een cirkel staan. Elimineer, te beginnen bij persoon 2, telkens elke tweede persoon, totdat er nog maar één persoon, $J(n)$, over is. Bepaal wie deze overlevende is.



Josephus 6



Josephus 7

Decrease by a constant factor: maak één doorgang door de cirkel. Er zijn dan nog $\lfloor \frac{n}{2} \rfloor$ overlevenden in de cirkel over, dus hetzelfde probleem maar gehalveerd.

Recurrente betrekking:

$$\begin{cases} J(1) & = 1 \\ J(2k) & = 2J(k) - 1 \\ J(2k + 1) & = 2J(k) + 1 \end{cases}$$

Oplossing:

n	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
$J(n)$	1	1	3	1	3	5	7	1	3	5	7	9	11	13	15	1

Dutch Flag Problem

Gegeven een array gevuld met R, W, en B.

Reorganiseer dit array zo dat van links naar rechts eerst alle 'R', dan de 'W' en dan de 'B' komen te staan. Het algoritme moet lineair zijn en in situ (alleen interne verwisselingen). Het mag maar één doorgang door het array maken.

```
// invoer: array A[0...n-1] waarin A[i] = 'R', 'W' of 'B'
// uitvoer: array A[0...n-1] waarin eerst alle 'R' komen,
//          dan alle 'W', en ten slotte alle 'B'
r := 0;
w := 0;
b := n - 1;
while w <= b do
  if A[w] = 'R' then
    wissel( A[r], A[w] );
    r := r + 1;
    w := w + 1;
  else
    if A[w] = 'W' then
      w := w + 1;
    else // A[w] = 'B'
      wissel( A[w], A[b] );
      b := b-1;
    fi
  fi
fi
od
```

Voorbeeld: RRWWBBRWBRWB

Variable-size decrease: de reductie in grootte is variabel,
dus kan in elke stap anders zijn

Voorbeelden:

- Algoritme van Euclides
Dit is gebaseerd op: $\text{ggd}(m, n) = \text{ggd}(n, m \bmod n)$
- Flipping pancakes (Levitin, exercise 4.5.12)



- Binaire zoekbomen

Probleem:

Gegeven: twee niet-negatieve gehele getallen m en n (niet beide nul).

Vraag: wat is de grootste gemeenschappelijke deler, genoteerd als $\text{ggd}(m,n)$, van m en n ?

Voorbeelden:

$$\text{ggd}(60,24) = 12;$$

$$\text{ggd}(25,0) = 25;$$

$$\text{ggd}(200, 441) = 1;$$

$$\text{ggd}(588,495) = 3.$$

Het algoritme van **Euclides** is gebaseerd op het herhaald gebruiken van

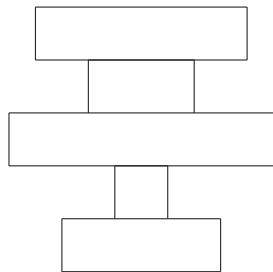
$$\text{ggd}(m, n) = \text{ggd}(n, m \bmod n),$$

totdat de tweede parameter nul wordt.

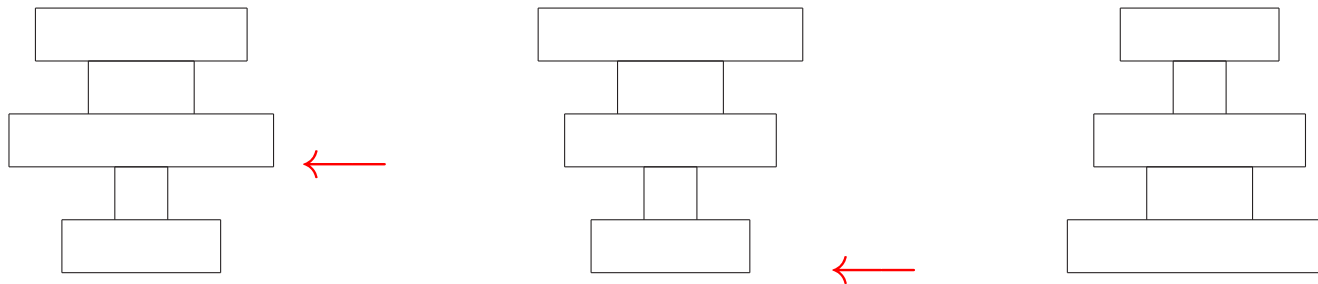
Voorbeeld: $\text{ggd}(60,24) = \text{ggd}(24, 12) = \text{ggd}(12, 0) = 12$

Algoritme van Euclides: worst case ...

Probleem: Gegeven een stapel van n pannenkoeken, allemaal verschillend in grootte. Verder is alleen een spatel beschikbaar, die je onder een pannenkoek kan schuiven, waarna je de hele stapel daarbovenop in één keer kan omdraaien. De bedoeling is om uiteindelijk alle pannenkoeken bovenop elkaar te krijgen in volgorde van grootte (de grootste onderop).



Probleem: Gegeven een stapel van n pannenkoeken, allemaal verschillend in grootte. Verder is alleen een spatel beschikbaar, die je onder een pannenkoek kan schuiven, waarna je de hele stapel daarbovenop in één keer kan omdraaien. De bedoeling is om uiteindelijk alle pannenkoeken bovenop elkaar te krijgen in volgorde van grootte (de grootste onderop).



BOUNDS FOR SORTING BY PREFIX REVERSAL

William H. GATES

Microsoft, Albuquerque, New Mexico

Christos H. PAPADIMITRIOU*†

Department of Electrical Engineering, University of California, Berkeley, CA 94720, U.S.A.

Received 18 January 1978

Revised 28 August 1978

For a permutation σ of the integers from 1 to n , let $f(\sigma)$ be the smallest number of prefix reversals that will transform σ to the identity permutation, and let $f(n)$ be the largest such $f(\sigma)$ for all σ in (the symmetric group) S_n . We show that $f(n) \leq (5n+5)/3$, and that $f(n) \geq 17n/16$ for n a multiple of 16. If, furthermore, each integer is required to participate in an even number of reversed prefixes, the corresponding function $g(n)$ is shown to obey $3n/2 - 1 \leq g(n) \leq 2n + 3$.

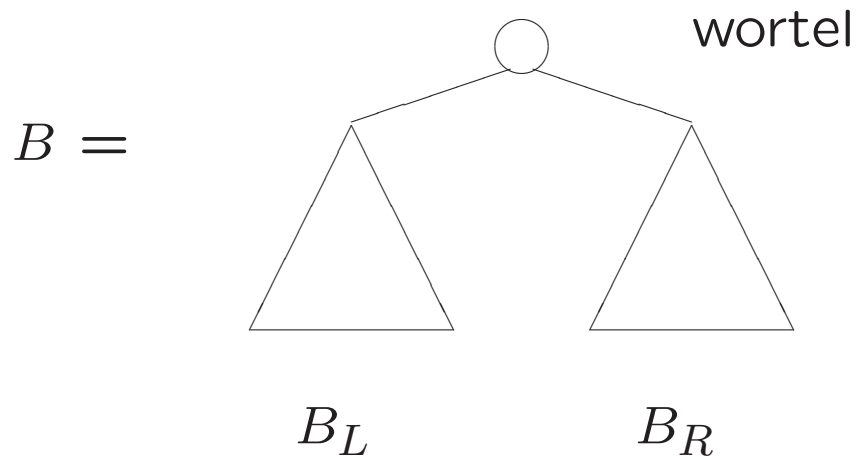
1. Introduction

We introduce our problem by the following quotation from [1]

The chef in our place is sloppy, and when he prepares a stack of pancakes they come out all different sizes. Therefore, when I deliver them to a customer, on the way to the table I rearrange them (so that the smallest winds up on top, and so on, down to the largest at the bottom) by grabbing several from the top and flipping them over, repeating this (varying the number I flip) as many times as necessary. If there are n pancakes, what is the maximum number of flips (as a function $f(n)$ of n) that I will ever have to use to rearrange them?

In this paper we derive upper and lower bounds for $f(n)$. Certain bounds were already known. For example, consider any stack of pancakes. An *adjacency* in

Een binaire boom B wordt **recursief** gedefinieerd als ofwel leeg, ofwel bestaande uit een knoop (de wortel) en twee disjuncte subbomen B_L en B_R die beide ook weer een binaire boom zijn: de **linkersubboom** en de **rechtersubboom**.



Bij (veel) problemen met binaire bomen ligt oplossen via divide & conquer dus voor de hand.

De **hoogte** van een binaire boom is het hoogste nivo dat voorkomt, waarbij de wortel per definitie op nivo 0 zit.

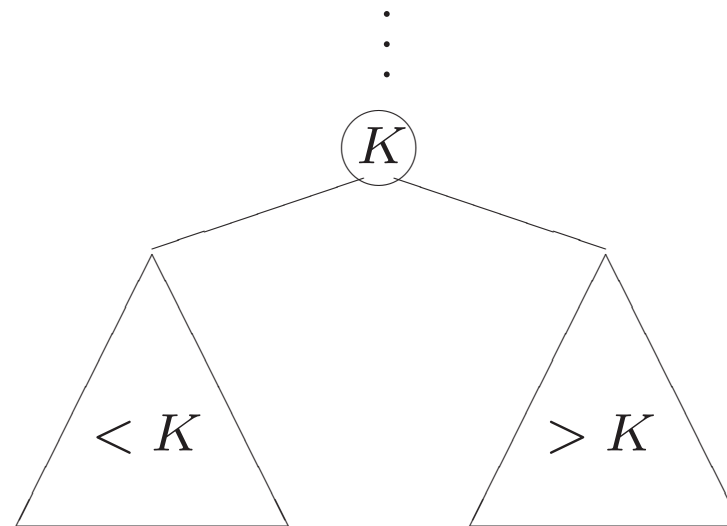
Voor de hoogte van een binaire boom B geldt dus:

$$\text{hoogte}(B) = 1 + \max \{ \text{hoogte}(B_L), \text{hoogte}(B_R) \}$$

Verdeel en heers algoritme in C++:

```
int hoogte( knoop * root ) {  
    if ( root == NULL )        // lege boom  
        return -1;  
    else  
        return ( 1 + max( hoogte( root->links ), hoogte( root->rechts ) ) )  
} // hoogte
```

Een **binaire zoekboom** is een binaire boom waarbij voor elke knoop geldt dat de waarde in die knoop groter is dan alle waarden in zijn linkersubboom, en kleiner dan alle waarden in zijn rechtersubboom.



Bij het zoeken naar een waarde in een gewone binaire boom (bijv. WLR) moeten in het slechtste geval alle n knopen bekeken worden.

Zoeken in een binaire zoekboom is i.h.a. efficiënter: in het slechtste geval worden $h + 1$ knopen bekeken, met h de hoogte van de boom.

```
knoop* zoeken(knoop* root, int getal) {
    if ( root == null )          // lege boom
        return null;
    else
        if ( root->info == getal )      // gevonden!
            return root;
        else
            if ( getal < root->info )
                return zoeken(root->links, getal);
            else
                return zoeken(root->rechts, getal);
} // zoeken
```

Bekijk en vergelijk vier verschillende oplossingsmethoden voor het berekenen van a^n :

1. **Brute force**: gebaseerd op de definitie, $a^n = \overbrace{a * \dots * a}^{n \times}$

2. **Divide and conquer**: gebaseerd op $a^n = a^{\lfloor \frac{n}{2} \rfloor} * a^{\lceil \frac{n}{2} \rceil}$

3. **Decrease by one**: gebaseerd op $a^n = a^{n-1} * a$

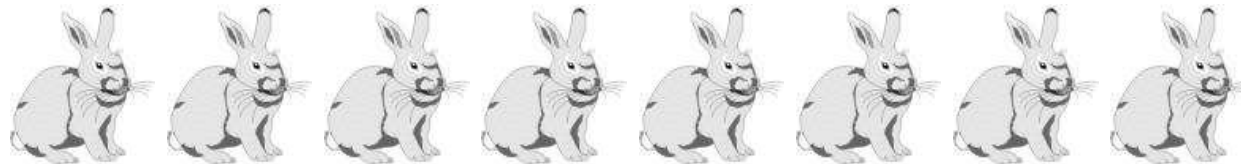
4. **Decrease by a constant factor**: gebaseerd op

$$a^n = \begin{cases} (a^{\frac{n}{2}})^2 & \text{als } n \text{ even is} \\ (a^{\frac{n-1}{2}})^2 * a & \text{als } n \text{ oneven is} \end{cases}$$

Definitie Fibonacci-getallen:

$$\text{fib}(n) = \begin{cases} 0 & \text{als } n = 0 \\ 1 & \text{als } n = 1 \\ \text{fib}(n - 1) + \text{fib}(n - 2) & \text{als } n > 1 \end{cases}$$

0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, 144, 233, 377, 610, 987, 1597,
2584, 4181, 6765, 10946, ...

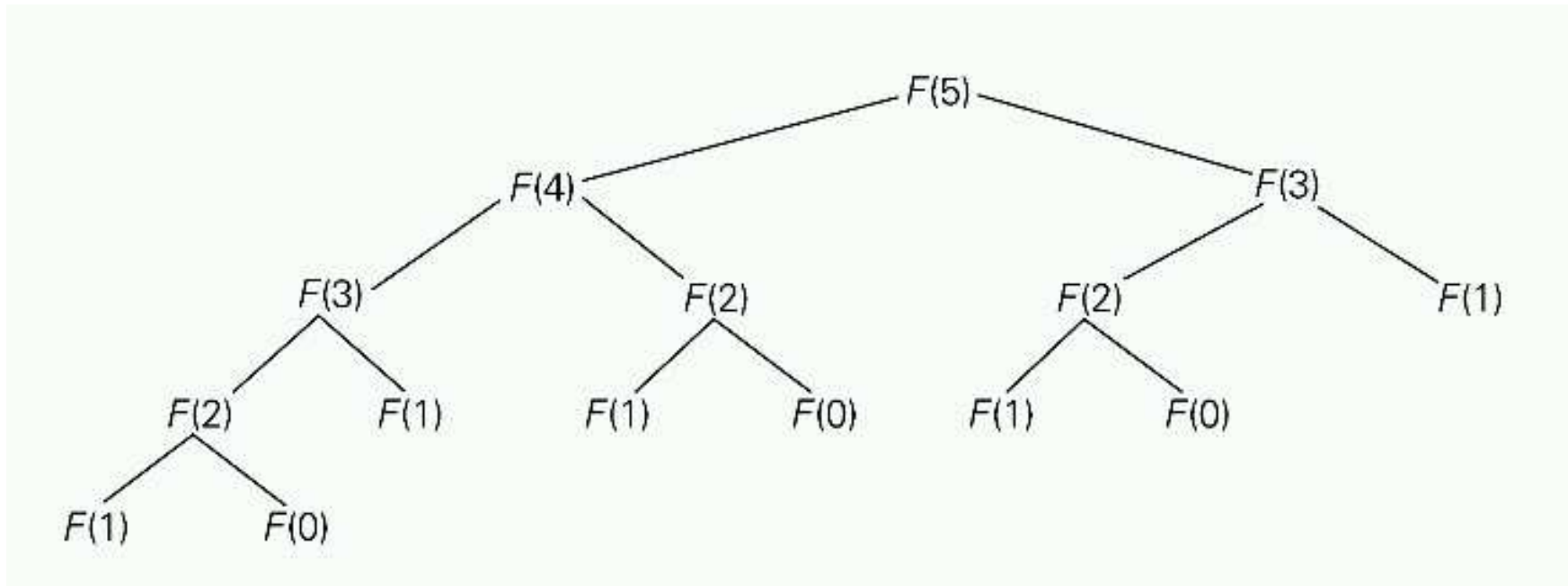


Recursieve C++-functie:

```
long fib1 (int n) {  
    if ( ( n==0 ) || ( n == 1 ) )  
        return n; // gaat goed!  
    else  
        return ( fib1 (n-1) + fib1 (n-2) );  
} // fib1
```

Watervaleffect





Voor $n = 5$ worden sommige recursieve aanroepen meerdere malen gedaan. Voor grotere waarden van n wordt dit **watervaleffect** steeds groter. Dit komt doordat deelproblemen elkaar overlappen.

Oplossing: gebruik een array om tussenresultaten op te slaan, en los op die manier elk deelprobleem precies één keer op.

Dit kan op twee manieren:

1. **Top down**: memory function
Combineert recursie met het gebruik van een array
2. **Bottom up**: het klassieke dynamisch programmeren (DP)
Vult het array van klein naar groot (for-loop)

```
const int MAX = 45;
long fib2 (int n) { // recursie met array !

    static long memo[MAX] = {-1}; // eenmalig op -1
    if ( memo[n] > -1 ) // al eerder berekend
        return memo[n];
    else {
        if ( ( n==0 ) || ( n == 1 ) )
            memo[n] = n; // gaat goed!
        else
            memo[n] = fib2 (n-1) + fib2 (n-2);
        return memo[n];
    } // else
} // fib2
```

Dynamisch programmeren: gebruikt ook een array voor het opslaan van tussenresultaten, maar werkt bottom up. Gebruikt de recurrente betrekking waaraan de Fibonacci-getallen voldoen.

```
fibonacci[0] = 0;
fibonacci[1] = 1;
for (i=2; i<=n; i++) {
    fibonacci[i] = fibonacci[i-1] + fibonacci[i-2];
}
return fibonacci[n];
```

Je hebt overigens niet het hele array nodig, maar je kunt volstaan met 3 (of zelfs 2) variabelen. Zo krijg je de bekende iteratieve oplossing (zie ook **Programmeermethoden**).

- nuttig bij problemen met *overlappende deelproblemen*
- druk een oplossing van het probleem uit in oplossingen van deelproblemen (*recursieve formulering*)
- deeloplossingen worden opgeslagen in een *tabel* zodra ze berekend zijn, waardoor elk deelprobleem maar *één keer* hoeft te worden opgelost
- na afloop bevat (of is) de tabel de oplossing van het oorspronkelijke probleem
- DP is van oorsprong een *bottom up* methode: start met de kleine gevallen en combineer hun oplossingen tot oplossingen van steeds grotere gevallen
- er is ook een *top down* variant (*memory function*)

- de bottom up methode is *iteratief*, de top down variant is recursief
- bottom up lost *alle* deelproblemen op, top down alleen degene die echt nodig zijn voor het oplossen van het oorspronkelijke probleem
- bij beide varianten wordt eenzelfde soort tabel gebruikt
- bij bottom up wordt de tabel in een *bepaalde volgorde* gevuld, bij top down gebeurt dat meer willekeurig
- bij de bottom up manier is vaak een qua geheugengebruik *efficiënter* algoritme af te leiden

- **Lezen/leren bij dit college:**

Paragraaf 4.4, 4.5 (geen Nim), 8.inl.

- **Werkcollege:**

donderdag 31 maart 2016, 13:45–15:30, in zaal Paleistuin:
tweede programmeeropdracht (backtracking)

- **Volgend college:**

donderdag 7 april 2016