

Algoritmos

Pedro Hokama

- [cirs] Algoritmos: Teoria e Prática (Terceira Edição) Thomas H. Cormen, Charles Eric Leiserson, Ronald Rivest e Clifford Stein.
 - [timr] Algorithms Illuminated Series, Tim Roughgarden
 - Desmistificando Algoritmos, Thomas H. Cormen.
 - Algoritmos, Sanjoy Dasgupta, Christos Papadimitriou e Umesh Vazirani
 - Stanford Algorithms
<https://www.youtube.com/playlist?list=PLXFMmlk03Dt7Q0xr1PIAriY5623cKiH7V>
<https://www.youtube.com/playlist?list=PLXFMmlk03Dt5EM12s2WQBsLsZ17A5HEK6>
 - Conjunto de Slides dos Professores Cid C. de Souza, Cândida N. da Silva, Orlando Lee, Pedro J. de Rezende
 - Conjunto de Slides do Professores Cid C. de Souza para a disciplina MO420
- Qualquer erro é de minha responsabilidade.

Limitantes

Em um problema de maximização:

- Um limitante superior é um valor maior ou igual que o ótimo. Pode ser obtido através de alguma relaxação do problema por exemplo. (limitante dual)
- Um limitante inferior é um valor menor ou igual que o ótimo. Poder ser obtido por uma heurística por exemplo. (limitante primal)

Exemplo: Problema da Mochila Binária.

Itens	1	2	3	4	5
Pesos	2	5	4	6	5
Valor	10	11	10	13	14

Capacidade da Mochila: 14

Limitante Inferior:

- Qualquer solução pode ser considerada um limitante inferior.
- Por exemplo se pegarmos os itens na ordem que foram dados até encher a mochila.

Pesos	2	5	4	6	5
Valor	10	11	10	13	14

Solução: 31

Limitante Superior (Dual)

- A solução ótima que tem valor z^* é pelo menos 31. Ou seja $z^* \geq 31$

- Podemos tentar fortalecer esse limitante.

- E se escolhermos os itens na ordem dos que tem o melhor custo-benefício (valor/peso)

Valor/Peso (Custo-Benefício)	5	2.2	2.5	2.166	2.8	
Pesos	2	5	4	6	5	
Valor	10	11	10	13	14	Solução: 34, ou seja

$z^* \geq 34$

Itens	1	2	3	4	5
Pesos	2	5	4	6	5kg
Valor	10	11	10	13	14

- Se conseguíssemos preencher toda a mochila com o item que vale mais a cada kg?

Valor/Peso (Custo-Benefício)	5	2.2	2.5	2.166	2.8
------------------------------	---	-----	-----	-------	-----

5 / 28

6 / 28

- Se enchermos os 14kg que cabem na mochila com 5\$ por kg.
- Um limitante superior para esse problema é $14 * 5 = 70$, ou seja $z^* \leq 70$
- Ou seja é verdade que nenhuma solução (incluindo a ótima) pode ser maior que 70.
- Esse limitante claro é bem fraco. E se enchermos a mochila só com os itens que temos até encher completamente a mochila, relaxando a integralidade.

Itens	1	2	3	4	5
Pesos	2	5	4	6	5kg
Valor	10	11	10	13	14

Valor/Peso (Custo-Benefício) 5 2.2 2.5 2.166 2.8
 Pegamos o item 1, depois pegamos o item 5, depois o item 3 e enchemos o resto da mochila com 0.6 do item 2.

$$10 + 0.6 * 11 + 10 + 14 = 40.6$$

- Concluimos que a solução ótima pode ser no máximo 40.6.
- De fato como todos os valores são inteiros, podemos afirmar que $z^* \leq 40$

7 / 28

8 / 28

Branch-and-Bound

Itens	1	2	3	4	5
Pesos	2	5	4	6	5kg
Valor	10	11	10	13	14

- Concluimos que $34 \leq z^* \leq 40$.
- Se encontrarmos uma solução com custo igual ao limitante superior (40 no exemplo), temos certeza que ela é ótima.
- Mas a solução ótima para esse problema é a seguinte

Pesos	2	5	4	6	5kg
Valor	10	11	10	13	14

Solução: 37.

- Técnica empregada na resolução de problemas difíceis de otimização combinatória.
- O BnB enumera implicitamente todas as soluções do problema.
- Implicitamente, pois se explorasse de fato todas as soluções seria equivalente a um algoritmo de força-bruta.

9 / 28

10 / 28

Branch-and-Bound

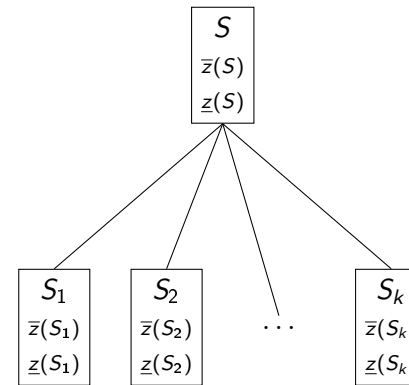
- Os algoritmos de BnB são uma aplicação do paradigma de divisão e conquista.
- O Branch-and-Bound tem duas partes principais, que como você pode imaginar são:
 - ▶ *Branch*: ramificação, que é o processo de dividir o problema.
 - ▶ *Bound*: que é a busca por limitantes (inferiores e superiores) para cada subproblema.

- Considere um problema de maximização qualquer, em que desejamos encontrar a solução ótima.
- Seja S o conjunto de todas as soluções viáveis.
- Seja $f : S \rightarrow \mathbb{R}$ a função objetivo que mapeia cada solução $s \in S$ a um valor real.

11 / 28

12 / 28

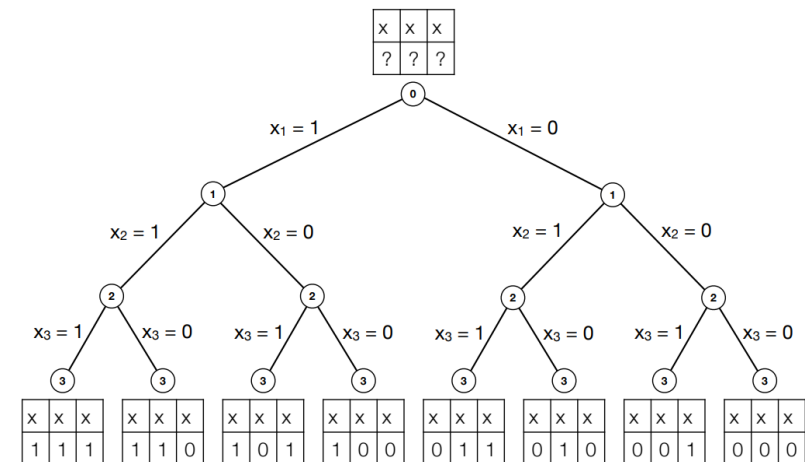
- Vamos considerar que podemos calcular bons limitantes superiores e inferiores para um conjunto $S' \subseteq S$.
 - ▶ Seja $\bar{z}(S')$ um limitante dual (superior) para S' , ou seja, um valor tal que nenhuma solução de S' tenha um valor de função objetivo maior que $\bar{z}(S')$. $f(s \in S') \leq \bar{z}(S')$
 - ▶ Seja $\underline{z}(S')$ um limitante primal (inferior) para S' , ou seja, existe (com certeza) alguma solução em S' que tenha valor igual ou superior a $\underline{z}(S')$. $\max\{f(s)|s \in S'\} \geq \underline{z}(S')$
- Seja $\{S_1, S_2, \dots, S_k\}$ uma partição de S , ou seja, $S_1 \cup S_2 \cup \dots \cup S_k = S$.
- Podemos calcular os limitantes primais e duais tanto para S quanto para S_1, S_2, \dots, S_k .



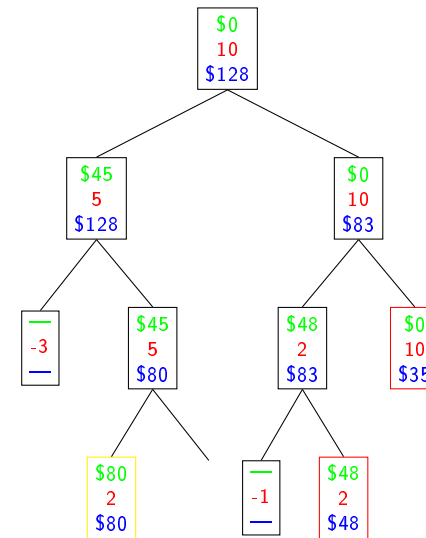
- Suponha que $\bar{z}(S_i) \leq \underline{z}(S_j)$. Como estamos buscando a solução ótima, ou seja, a solução com o maior valor. Sabemos que a melhor solução em S_i vai ser pior (ou igual) a melhor solução em S_j e por isso podemos buscar a solução apenas em S_j , *podando* S_i . Essa é a comumente chamada **poda por limitante**.

maximize $45x_1 + 48x_2 + 35x_3$
 subject to $5x_1 + 8x_2 + 3x_3 \leq 10$
 $x_i \in \{0, 1\} \quad (i \in 1..3)$

- Como vamos subdividir o espaço de busca? Vamos dividir entre as decisões que podemos fazer em cada item.



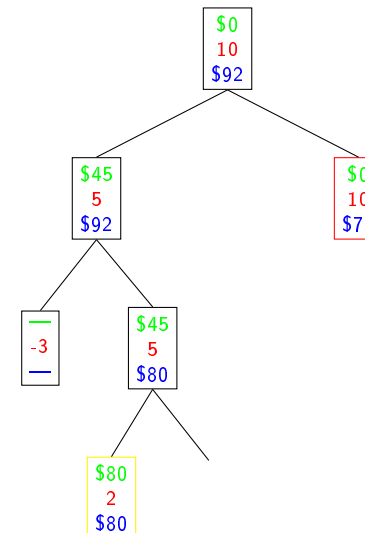
- Vamos simular a exploração
- Limitante inferior: Os itens que já estão na solução parcial.
- Limitante superior: Vamos relaxar a capacidade da mochila.
(Ainda vamos verificar quando a mochila ultrapassa a capacidade)
- Vamos denotar cada solução pelo valor do limitante inferior (verde) e a capacidade residual (vermelho) e o limitante superior (azul).



17 / 28

18 / 28

- Limitante superior: Vamos relaxar a integralidade da mochila, ou seja, podemos pegar uma fração de um item.



19 / 28

20 / 28

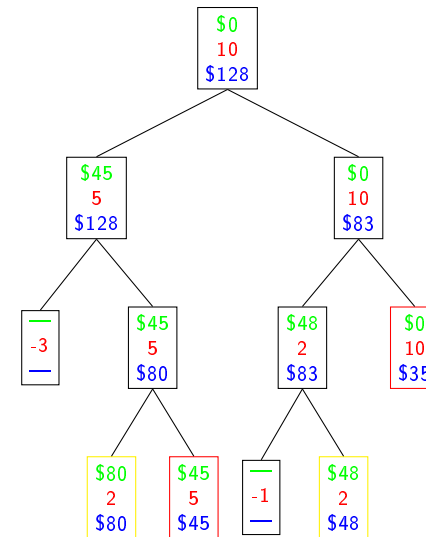
Branching Strategies

Estratégias de Ramificação

- Podemos elaborar diferentes estratégias para explorar os nós de uma árvore de branch-and-bound.
- A Depth First (que vimos anteriormente) sempre desce o mais profundo possível (indo sempre o mais a esquerda possível e depois para a direita)
- Cada estratégia pode ser um desempenho diferente dependendo do problema (e da instância).
- Mas podemos analisar alguns aspectos. Por exemplo, qual a eficiência de memória do Depth First?

21 / 28

Best-First



22 / 28

Best-First

- Sempre expande o nó "Mais promissor", ou seja, aquele que tem o maior limitante superior (no caso de um problema de maximização)
- Ele poda sempre que encontra um nó em que o limitante já é pior do que a melhor solução conhecida.
- Ele é eficiente em memória? Não muito, pode ter um número muito grande de nós ativos e cada nó precisa conter uma forma de recuperar a solução parcial.
- Ele é fácil de implementar? Normalmente é mais difícil do que o Depth-First

23 / 28

Ramificações

- A ideia então é dividir o espaço de soluções, calculando os limitantes e podando os nós que não fornecem soluções promissoras.
- A forma de dividir, depende do problema e da estratégia aplicada. A ideia é que a cada divisão represente uma escolha diferente.

24 / 28

- Por exemplo, no problema da mochila uma divisão pode ser decisão por colocar o item i na mochila e a decisão de não colocar o item i na mochila.
- Nesse exemplo obteríamos uma árvore binária, e cada nível dessa árvore pode representar a escolha de um item diferente.

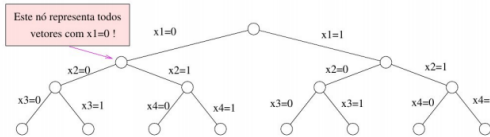


Figura 1.8. Árvore de enumeração completa para o problema binário da mochila com 3 itens.

2

Outros exemplos:

- No problema do caixeiro viajante cada escolha poderia ser a escolha do próximo vértice a visitar, e nesse caso a árvore não seria binária.
- No problema de encontrar a clique máxima, uma escolha poderia ser a inclusão de um item na clique.
- No problema do *bin packing*, uma escolha poderia ser uma atribuição de um item a um contêiner.
- etc.

²<https://ic.unicamp.br/fkm/lectures/intro-otimizacao.pdf>

Algoritmo³

1. B&B; (* considerando problema de maximização *)
2. Ativos \leftarrow {nó raiz}; melhor-solução \leftarrow {}; $z \leftarrow -\infty$;
3. **Enquanto** (Ativos não está vazia) **faça**
4. Escolher um nó k em Ativos para ramificar;
5. Remover k de Ativos;
6. Gerar os filhos de k : n_1, \dots, n_q computando \bar{z}_{n_i} e z_{n_i} correspondentes;
 (* definir \bar{z}_{n_i} e z_{n_i} iguais a $-\infty$ para subproblemas inviáveis *)
7. **Para** $j = 1$ até q **faça**
8. **se** ($\bar{z}_{n_j} \leq z$) **então** podar o nó n_j ; (* inclui os 3 casos *)
9. **se não**
10. **Se** (n_j representa uma única solução) **então** (* atualizar melhor limitante primal *)
11. $z \leftarrow \bar{z}_{n_j}$; melhor-solução \leftarrow {solução de n_j };
12. **se não** adicionar n_j à lista Ativos.

Outros ramificações:

- Least-Discrepancy: Ramifica em ondas, a cada onda ele permite que uma curva a mais aconteça na árvore.

³<https://ic.unicamp.br/fkm/lectures/intro-otimizacao.pdf>