

C2142 Návrh algoritmů pro přírodovědce

9. Minimální kostry.

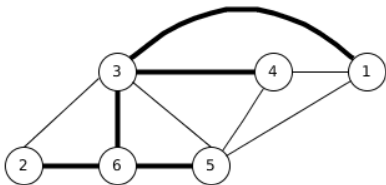
Tomáš Raček

Jaro 2016

Kostra grafu

Kostra neorientovaného grafu G je podgraf, který obsahuje všechny vrcholy G a je stromem.

Opakování. Každá kostra grafu má $|V|$ vrcholů a $|V| - 1$ hran.



Poznámka. Počet různých koster v úplném grafu je n^{n-2} .

Minimální kostra grafu

Minimální kostra hranově ohodnoceného neorientovaného grafu G je taková kostra G , která má součet ohodnocení hran nejnižší.

Poznámka. Minimální kostra nemusí být určena jednoznačně. Uvažme např. graf, pro který platí $\forall \{u, v\} \in E : w_e(u, v) = 1$.

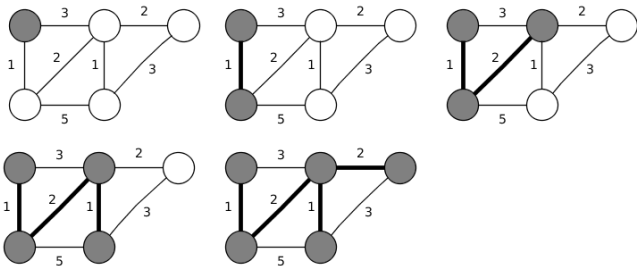
Zajímavost. Motivací pro řešení problému minimální kostry byla elektrifikace jižní Moravy (Otakar Borůvka, 1925). Popsáno v článkách:

- Příspěvek k řešení otázky ekonomické stavby elektrovodných sítí
- O jistém problému minimálním

Primův algoritmus

Princip

- budování kostry začíná v libovolném vrcholu grafu
- v každém kroce algoritmu je do kostry přidána minimální hrana sousedící s některým již v kostře obsaženým vrcholem tak, aby nebyl utvořen cyklus



Primův algoritmus – poznámky

Zajímavost. Tento algoritmus nejprve popsal český matematik Vojtěch Jarník (1930), později (1957, 1959) byl znovuobjeven nezávisle na sobě Robertem Primem a Edsgerem Dijkstrou.

Implementace

- potřeba udržovat seznam hran, které sousedí s aktuálně zpracovanými vrcholy kostry → rozdělení vrcholů na dvě množiny
- výběr minimální hrany – struktura podobná jako u Dijkstrova algoritmu

Primův algoritmus – pseudokód

```
1: function Prim( $G = (V, E, w_e)$ ,  $s$ ) is
2:    $\forall v \in V : v.key \leftarrow \infty$ 
3:    $s.key \leftarrow 0, s.p \leftarrow NULL$ 
4:    $Q \leftarrow V$ 
5:   while  $|Q| \neq 0$  do
6:      $u \leftarrow t \in Q$  s minimálním  $.key$ 
7:      $Q \leftarrow Q \setminus \{u\}$ 
8:     for all  $\{u, v\} \in E$  do
9:       if  $v \in Q \wedge w_e(u, v) < v.key$  then
10:         $v.key \leftarrow w_e(u, v)$ 
11:         $v.p \leftarrow u$ 
12:       fi
13:     done
14:   done
15: end
```

Primův algoritmus – volba datové struktury

Pozorování. Složitost Primova algoritmu je dána volbou datové struktury pro Q .

Seznam vrcholů

- odstranění minima – $O(|V|)$
- snížení klíče – $O(1)$
- celkem $O(|V|^2 + |V|) = O(|V|^2)$

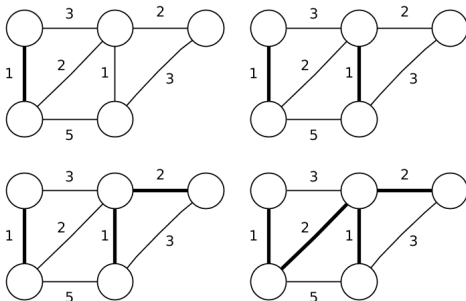
Binární halda

- odstranění minima – $O(\log |V|)$
- snížení klíče – $O(\log |V|)$
- celkem $O(|V| \log |V| + |E| \log |V|) = O(|E| \log |V|)$

Kruskalův algoritmus

Princip

- každý vrchol v grafu představuje jednu komponentu kostry
- v každém kroku jsou dvě komponenty spojeny minimální hranou



Kruskalův algoritmus – poznámky

Myšlenka. Seřadím hrany podle jejich ohodnocení. V tomto pořadí je budu uvažovat pro zařazení do kostry.

Pozorování. Algoritmus musí udržovat informaci o tom, v jaké komponentě se který vrchol nachází. Nelze totiž vybrat do kostry hranu, která spojuje vrcholy v rámci stejné komponenty.

Implementace využívá tří pomocných funkcí:

- **MakeSet(u)** vytvoří jednoprvkovou množinu obsahující vrchol u
- **FindSet(u)** vrátí identifikátor množiny obsahující vrchol u
- **Union(u, v)** sloučí množiny obsahující vrcholy u a v

Kruskalův algoritmus – pseudokód

```
1: function Kruskal( $G = (V, E, w_e)$ ) is
2:   mst  $\leftarrow \emptyset$ 
3:   for all  $v \in V$  do
4:     MakeSet( $v$ )
5:   done
6:   for all  $\{u, v\} \in E$  od nejmenší podle  $w_e$  do
7:     if FindSet( $u$ )  $\neq$  FindSet( $v$ ) then
8:       mst  $\leftarrow$  mst  $\cup$   $\{\{u, v\}\}$ 
9:       Union( $u, v$ )
10:    fi
11:  done
12:  Vrať mst
13: end
```

Jednoduchá struktura Union-Find

Myšlenka. Každá množina bude reprezentována spojovým seznamem.

- **MakeSet(u)** vytvoří jednoprvkový spojový seznam obsahující vrchol u
- **FindSet(u)** vrátí první prvek seznamu obsahující vrchol u
- **Union(u, v)** sloučí dva seznamy obsahující vrcholy u a v

Pozorování. Operace **FindSet** má lineární složitost, ale je v rámci Kruskalova algoritmu volána nejčastěji.

Vylepšení. U každého prvku seznamu přidáme navíc ukazatel na hlavu seznamu. **FindSet** bude nyní konstantní, **Union** bude muset přepisovat všechny tyto ukazatele.

Optimální verze Union-Find

Myšlenka. Každou množinu reprezentujeme jako strom. Složitosti operací budou závislé na jejich výšce.

- **MakeSet(u)** vytvoří jednoprvkový strom s kořenem u
- **FindSet(u)** vrátí kořen stromu obsahující vrchol u
- **Union(u, v)** sloučí dva stromy obsahující vrcholy u a v

Vylepšení snižující složitost operací

- **Union** napojuje vždy strom s nižší výškou pod kořen druhého
- **FindSet** navíc snižuje výšku prohledávaného stromu napojením vrcholů přímo pod kořen

Složitost Kruskalova algoritmu při využití této struktury je určena nutností seřazení hran podle jejich ohodnocení, tedy

$$O(|E| \log |E|) = O(|E| \log |V|).$$