


Projeto e Análise de Algoritmos

Aula 04 – Técnicas de Projeto de Algoritmos (Método Guloso)

Edirlei Soares de Lima
<edirlei@iprj.uerj.br>

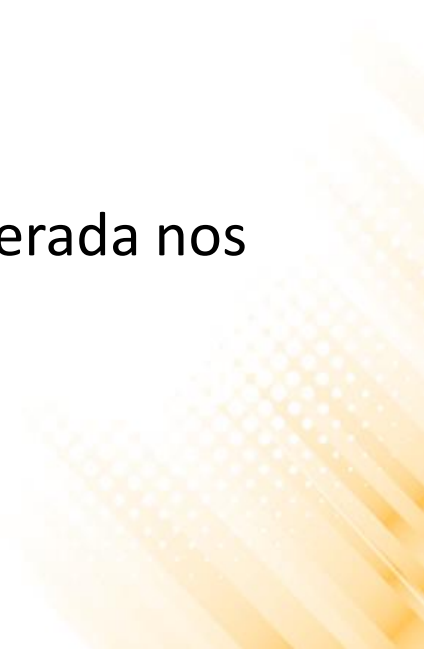
Estratégias de Projeto de Algoritmos

- **Força Bruta (Brute Force)**
 - **Dividir e Conquistar (Divide and Conquer)**
 - Diminuir e Conquistar (Decrease and Conquer)
 - Transformar e Conquistar (Transform and Conquer)
 - Compromisso Tempo–Espaço (Space and Time Tradeoffs)
 - **Estratégia Gulosa (Greedy)**
 - **Programação Dinâmica (Dynamic Programming)**
 - Voltando Atrás (Backtracking)
 - Ramificar e Limitar (Branch and Bound)
 - Algoritmos Aproximados
- 

Método Guloso

- **Ideia:** quando temos uma escolha a fazer, fazemos aquela que pareça ser a **melhor no momento**.
 - Ou seja, fazemos uma escolha **ótima local**, na esperança de obter uma solução **ótima global**.
- O método guloso sugere construir uma solução através de uma **sequência de passos**, cada um expandindo uma solução parcialmente construída até o momento, até uma solução completa para o problema ser obtida.
 - Métodos gulosos nem sempre garantem soluções ótimas, mas quando eles garantem, geralmente são as soluções mais simples e eficientes.

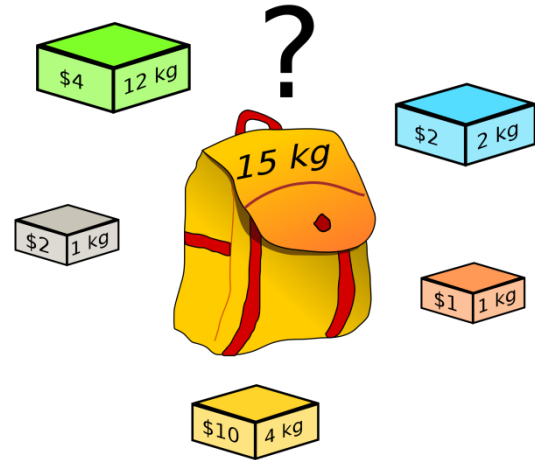
Método Guloso

- Em cada passo de um algoritmo guloso, a escolha deve ser:
 - **Possível:** deve satisfazer as restrições do problema;
 - **Localmente ótima:** deve ser a melhor escolha local dentre todas as escolhas disponíveis naquele passo;
 - **Irreversível:** uma vez feita, ele não pode ser alterada nos passos subsequentes do algoritmo.
- 

Exemplo 1: Problema da Mochila

- **Dados n itens:**

- Pesos: w_1, w_2, \dots, w_n
- Valores: v_1, v_2, \dots, v_n
- Uma mochila de capacidade W



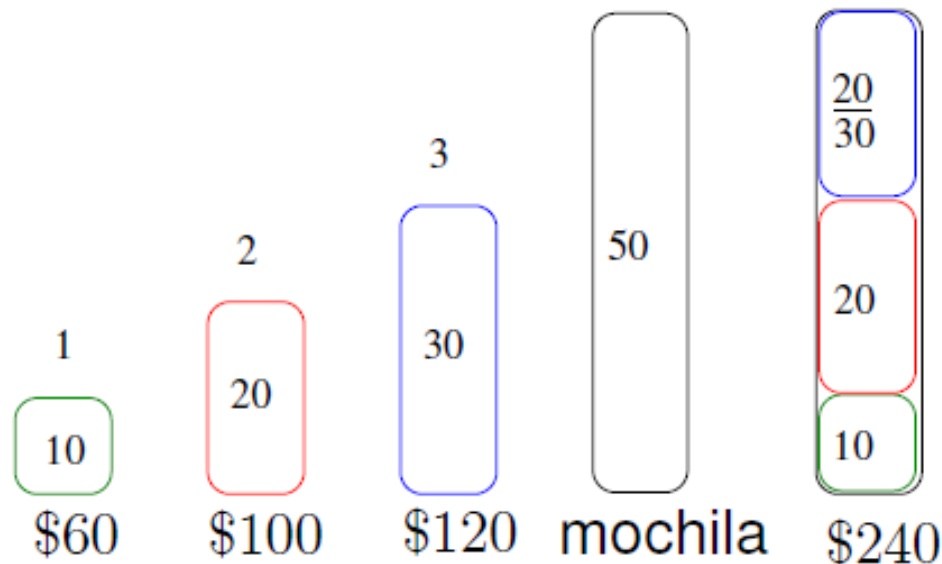
- **Problema:** encontrar o subconjunto mais valioso de itens que caibam dentro da mochila (Knapsack Problem).

Exemplo 1: Problema da Mochila

- **Problema da Mochila 0-1:**
 - Um ladrão rouba uma loja que contém n itens: o item i tem peso w_i e vale v_i . Ele quer levar o maior valor possível em uma mochila de carga máxima W . Quais itens escolher?
- **Problema da Mochila Fracionada:**
 - Mesmo formulação anterior, mas agora ele pode carregar frações dos itens, ao invés da escolha binária (0-1).

Exemplo 1: Problema da Mochila (Fracionada)

- **Algoritmo Guloso (ideia):**
 - Ordene os itens por valor/peso (v_i/w_i);
 - Começando em $i = 1$, coloque na mochila o máximo possível do item i que estiver disponível ;
 - Se puder levar mais, passe para o próximo item.



Exemplo 1: Problema da Mochila (Fracionada)

- **Algoritmo Guloso:**

```
1. Mochila_Fracionada(item, valor, peso, n, totalmochila)
2.   MergeSort(item, valor, peso, n)
3.   carga ← 0
4.   i ← 1
5.   enquanto (carga < totalmochila) e (i <= n) faça
6.     se (peso[i] ≤ totalmochila - carga) então
7.       pegue todo o item[i]
8.       carga ← carga + peso[i]
9.     senão
10.      pegue (totalmochila - carga)/peso[i] do item[i]
11.      carga ← carga + (totalmochila - carga)/peso[i]
12.     i ← i + 1
13.   retorne itens pegados
```

$O(n \log n)$

Exemplo 2: Seleção de Atividades

- **Seja:**
 - $S = \{a_1, \dots, a_n\}$: 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 $0 < s_i < f_i < \infty$.
 - 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:** Encontre em S um subconjunto de atividades mutuamente compatíveis que tenha tamanho máximo.

Exemplo 2: Seleção de Atividades

- **Exemplo:**

i	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
s_i	1	3	0	5	3	5	6	8	8	2	12
f_i	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14

- Pares de atividades incompatíveis: (a_1, a_2) , (a_1, a_3)
- Pares de atividades compatíveis: (a_1, a_4) , (a_4, a_8)
- Conjuntos máximos de atividades compatíveis:
 (a_1, a_4, a_8, a_{11}) e (a_2, a_4, a_9, a_{11})

Exemplo 2: Seleção de Atividades

- **Algoritmo Guloso:**

```
1. Selecciona_Atividade(a, s, f, n)
2.   MergeSort(a, s, f, n) //ordenação crescente por  $f_i$ 
3.    $A \leftarrow \{a_1\}$ 
4.    $i = 1$ 
5.   Para  $m \leftarrow 2$  até  $n$  faça
6.     se  $s_m \geq f_i$  então
7.        $A \leftarrow A \cup \{a_m\}$ 
8.        $i \leftarrow m$ 
9.   retorne A
```

$O(n \log n)$

Método Guloso

- Outros algoritmos gulosos que veremos ao longo do curso:
 - Algoritmo de Prim (Árvores Geradoras Mínimas)
 - Algoritmo de Kruskal (Árvores Geradoras Mínimas)
 - Algoritmo de Dijkstra (Distâncias Mínimas)

Comentários sobre o Método Guloso

- Vantagens:
 - Algoritmos simples;
 - Fácil implementação;
 - Quando garantem soluções ótimas, geralmente são os algoritmos mais simples e eficientes;
- Desvantagens:
 - Nem sempre garantem soluções ótimas locais;
 - Podem efetuar cálculos repetitivos;
 - Escolhe o caminho que, à primeira vista, é mais econômico;

Exercícios

Lista de Exercícios 04 – Método Guloso

<http://www.inf.puc-rio.br/~elima/paa/>



Leitura Complementar

- Levitin. **Introduction to the Design and Analysis of Algorithms**, 3rd Edition, 2011.
- **Capítulo 9: Greedy Technique**

