

Danmarks Tekniske Universitet

Skriftlig prøve, den 21. maj 2010.

Kursusnavn Algoritmer og datastrukturer

Kursus nr. 02326.

Tilladte hjælpemidler: Alle hjælpemidler.

Vægtning af opgaverne: Opgave 1 - 20%, Opgave 2 - 20%, Opgave 3 - 20%, Opgave 4 - 20 %, Opgave 5 - 20 %.

Vægtningen er kun en cirka vægtning.

Alle opgaver besvares ved at udfylde de indrettede felter nedenfor. Som opgavebesvarelse afleveres blot denne og de efterfølgende sider i udfyldt stand. Hvis der opstår pladsmangel kan man eventuelt benyttes ekstra papir som så vedlægges opgavebesvarelsen.

Opgave 1 (kompleksitet)

1.1 Angiv for hver af nedenstående udsagn om de er korrekte:

	<i>Ja</i>	<i>Nej</i>
$\frac{1}{2}n^5 = O(n^3)$	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
$n(\log n)^2 = O(n^2)$	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
$\frac{1}{2}n^5 = O(n^6)$	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
$2^n + n^2 = O(n^2)$	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
$n^2(n-1)/5 = O(n^2)$	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

1.2 Skriv følgende liste af funktioner op i voksende rækkefølge efter asymptotisk vækst. Dvs. hvis funktionen $g(n)$ følger umiddelbart efter funktionen $f(n)$ i din liste, så skal der gælde at $f(n) = O(g(n))$.

$$n^2 \log n$$

$$4000 \log n$$

$$\frac{1}{3}n^{5/2} + n$$

$$\frac{2}{3}n^2$$

$$4\sqrt{n}$$

Svar: _____

1.3 Lad A_1 være en algoritme, der har køretid $O(n^2)$, og A_2 en algoritme, der har køretid $O(n^3)$. Lad A_3 være en algoritme der først kalder A_1 og dernæst A_2 og ellers intet gør. Hvad er køretiden af A_3 ?

- A $O(n)$
 B $O(n^2)$
 C $O(n^3)$
 D $O(n^5)$

1.4 Betragt nedenstående algoritme.

Algorithm 1 Løkke1(n)

```

1: for  $i = 1$  to  $n$  do
2:   for  $j = 1$  to  $n$  do
3:     print  $i + j$ 
4:   end for
5: end for

```

a) Køretiden af algoritmen er (sæt kun ét kryds): Dit svar skal være så tæt som muligt

- A $O(\log n)$
 B $O(n)$
 C $O(n \log n)$
 D $O(n^2 \log n)$
 E $O(n^3)$
- F $O(n^2)$
 G $O(2^n)$
 H $O(n^4)$
 I $O(\sqrt{n})$

b) Hvis linie 2 ændres til "for $j = 1$ to i " så bliver køretiden:

- A asymptotisk langsommere
 B asymptotisk den samme
 C asymptotisk hurtigere

1.5 Betragt nedenstående algoritme. $\lfloor n/2 \rfloor$ betyder $n/2$ rundet ned til nærmeste heltal.

Algorithm 2 Løkke2(n)

```

1: if ( $n > 0$ ) then
2:   Løkke2( $\lfloor n/2 \rfloor$ )
3: end if

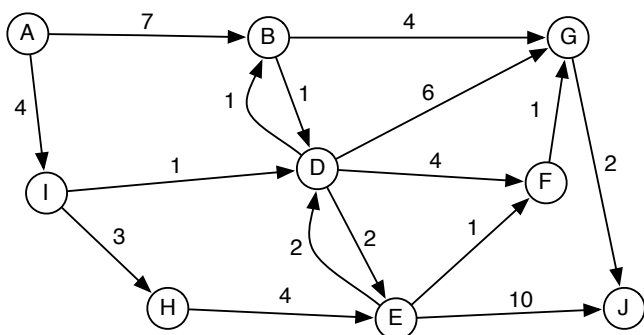
```

Køretiden af algoritmen er (sæt kun ét kryds): Dit svar skal være så tæt som muligt

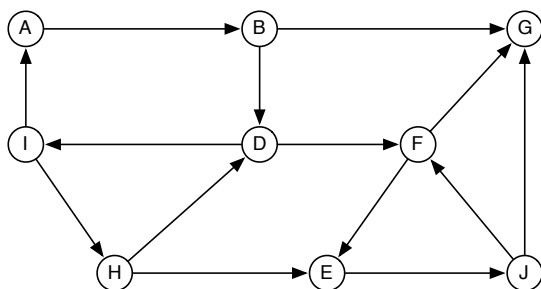
- A $O(\log n)$ B $O(n)$ C $O(n \log n)$ D $O(n^2 \log n)$ E $O(n^3)$
 F $O(n^2)$ G $O(2^n)$ H $O(n^4)$ I $O(\sqrt{n})$

Opgave 2 (grafer)

2.1 Angiv et korteste veje træ for nedenstående graf når korteste veje beregningen sker med hensyn til startknuden A. Angiv for hver knude afstanden fra knuden A.



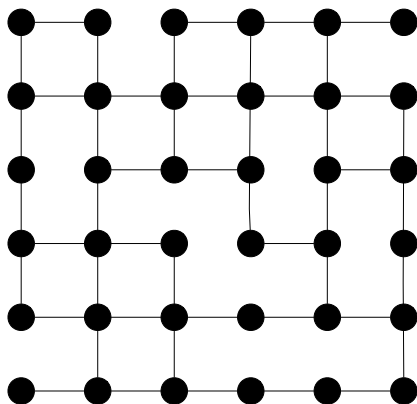
2.3 Angiv de stærke sammenhængskomponenter (eng. strongly connected components) i nedenstående graf.



Opgave 3 (modellering og anvendelse af algoritmer/datastrukturer)

Gittergrafer

En $k \times k$ gittergraf er en graf hvor knuderne er arrangeret i k rækker hver indeholdende k knuder. Kanterne i en gittergraf kan kun gå mellem knuder der er lige til højre eller venstre for hinanden eller lige ovenover hinanden (der behøver ikke at være kanter mellem alle knuder der er over eller ved siden af hinanden). Nedenstående figur viser en 6×6 gittergraf.



3.1 Lad n og m betegne henholdsvis antallet af knuder og kanter i en $k \times k$ gittergraf. Udtryk n som en funktion af k .

3.2 Hvor stor kan m maksimalt være (sæt kun ét kryds)?

A $O(\sqrt{n})$

B $O(n)$

C $O(n \log n)$

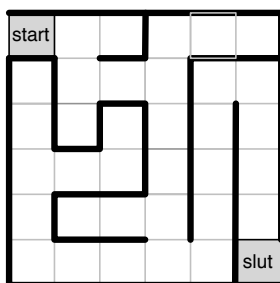
D $O(n^2)$

Labyrinter

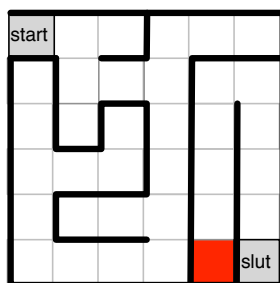
Vi siger at en labyrint er *korrekt konstrueret* hvis

1. der er ét startfelt og ét slutfelt,
2. der er netop én vej fra start til slut,
3. ethvert sted i labyrinten kan nås fra start, og
4. der ikke er nogle kredse/loops i labyrinten.

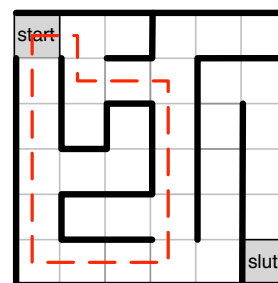
Nedenfor er 3 eksempler på labyrinter. Start og slutfelterne er markeret med grå. Labyrint 1 er korrekt konstrueret. Labyrint 2 er *ikke* korrekt konstrueret, da der ikke er nogen vej fra start til slut og nogle steder/felter ikke kan nås fra start (f.eks. kan det røde felt ikke nås). Labyrint 3 er *ikke* korrekt konstrueret, da der er en kreds.



Labyrint 1



Labyrint 2



Labyrint 3

Vi siger at labyrinten er tegnet i et $k \times k$ gitter hvis der er k rækker af felter med hver k felter i. Alle ovenstående labyrinter er tegnet i et 6×6 gitter.

De næste 3 opgaver går ud på at modellere labyrinter som grafer, og konstruere en algoritme der ved hjælp af denne modellering kan afgøre om en labyrint er korrekt konstrueret.

3.3 Beskriv hvordan en labyrint tegnet i et $k \times k$ gitter kan modelleres som en $k \times k$ gittergraf.

3.4 Tegn Labyrint 1 som en gittergraf:

3.5 Giv en effektiv algoritme, der givet en labyrint modelleret som en $k \times k$ gittergraf afgør om labyrinten er korrekt konstrueret.

Angiv køretiden af din algoritme i O -notation som en funktion af k . Din analyse skal være så tæt som mulig. Begrund dit svar.

Opgave 4 (Træer og rekursion)

Denne opgave handler om rekursion og rodfæstede binære træer. Hver knude har *enten to eller ingen* børn. Knuden x 's venstre barn betegnes $left[x]$, og dens højre barn betegnes $right[x]$. Hvis knuden x ikke har nogle børn, har $left[x]$ og $right[x]$ den specielle NIL værdi. Hvis knude x ikke har nogle børn, kaldes den et blad. Ellers kaldes den en intern knude. Såfremt rodknuden for et træ er NIL, er træet tomt. Til hver knude i træet er der knyttet en farve; knuden x har farven $farve[x]$.

Betragt følgende algoritme:

Algorithm 3 UDSKRIV(x)

```
1: if ( $x \neq \text{NIL}$ ) then  
2:   print  $farve[x]$   
3:   if ( $left[x] \neq \text{NIL}$ ) then  
4:     UDSKRIV( $left[x]$ )  
5:     UDSKRIV( $right[x]$ )  
6:   end if  
7: end if
```

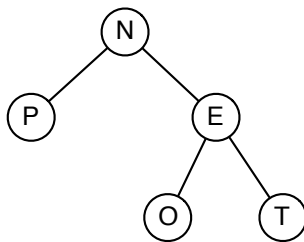


Figure 1: Træ med knuder, der har farver angivet som bogstaver.

Lad x være rodknuden for træet i figur 1. Et kald til algoritmen UDSKRIV(x) vil da udskrive farvesekvensen "NPEOT".

4.1 Du skal ændre algoritmen UDSKRIV, således at det rekursive gennemløb ved kaldet til UDSKRIV(x) for rodknuden x i træet fra figur 1 udskriver farvesekvensen "NETOP" i stedet.

Med den definition af binære træer, vi benytter i denne opgave, kan vi beregne antallet af knuder og antallet af blade i et træ ved hjælp af følgende to algoritmer:

Algorithm 4 NODES(x)

```
1: if ( $x = \text{NIL}$ ) then
2:   return 0
3: else
4:   return 1 + NODES( $\text{left}[x]$ ) + NODES( $\text{right}[x]$ )
5: end if
```

Algorithm 5 LEAVES(x)

```
1: if ( $x = \text{NIL}$ ) then
2:   return 0
3: else if  $\text{left}[x] = \text{NIL}$  then
4:   return 1
5: else
6:   return LEAVES( $\text{left}[x]$ ) + LEAVES( $\text{right}[x]$ )
7: end if
```

4.2 Angiv hvad de to algoritmer returnerer når de kaldes med x , som er rodknuden i træet i figur 1 på forrige side.

NODES(x) returnerer: _____

LEAVES(x) returnerer: _____

4.3 En intern knude i et træ er en knude, som ikke er et blad. Konstruer en algoritme INTERN(x), der givet en rodknude x for et træ returnerer antallet af interne knuder i træet.

4.4 Modifier $\text{NODES}(x)$, så den givet en rodknode x for et træ returnerer antallet af *røde* knuder i træet.

Opgave 5 (datastrukturer)

5.1 I hvilke af nedenstående datastrukturer kan man finde predecessor af et tal x (dvs. det største tal der er $\leq x$) i worst case $O(\log n)$ tid, hvor n er antal elementer i datastrukturen (du må gerne sætte mere end et kryds)?

- 1 sorteret hægtet liste (eng. sorted linked list) 2 hob 3 binært søgetræ
 4 sorteret tabel (eng. sorted array) 5 Hashtabel 6 balanceret binært søgetræ

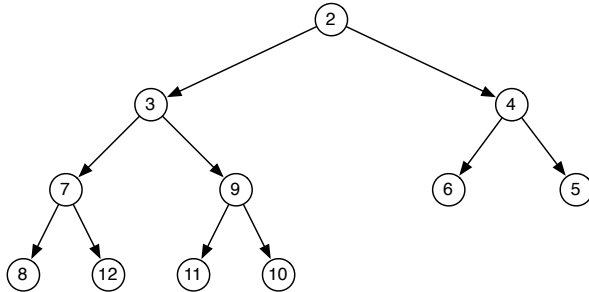
5.2 I hvilke af nedenstående datastrukturer kan man udskrive alle elementerne i sorteret rækkefølge i $O(n)$ tid, hvor n er antal elementer i datastrukturen (du må gerne sætte mere end et kryds)?

- 1 Hashtabel 2 sorteret hægtet liste 3 hob
 4 sorteret tabel 5 usorteret hægtet liste 6 binært søgetræ

5.3 Lad H være en kædet hashtabel (chained hashing) af størrelse 5 med hashfunktion $h(x) = 3x \pmod{5}$. Angiv hvordan hashtabellen H ser ud efter indsættelse af tallene 3, 5, 14, 20, 2.

5.4 Denne opgave omhandler minhobe, som beskrevet i bogen i afsnit 2.5.

a) Angiv hvordan hoben nedenfor ser ud efter indsættelse af et element med nøgle 1.



b) Angiv hvordan hoben nedenfor ser ud efter én ExtractMin operation.

