

Lab. Alg. Avançados SCC210

Programação Dinâmica (parte 1)

João Batista

Programação Dinâmica

- Problemas desafiadores em programação são muitas vezes aqueles que envolvem otimização.
 - encontrar uma solução que minimize ou maximize alguma função
- Vimos aqui alguns exemplos
 - Qual o nro mínimo de moedas ... lembra-se ?
 - Qual o nro máximo de tarefas compatíveis ... lembra-se ?
- Este tipo de algoritmo requer que provemos que sempre retornam a **melhor solução possível**.

Programação Dinâmica

- Algoritmos Gulosos tomam a melhor decisão local, na esperança de gerar o melhor globalmente. São eficientes, mas **não garantem optimalidade.**
- Busca exaustiva (força bruta) tenta todas as possibilidades e seleciona aquela que produz a melhor resposta. O problema, muitas vezes é o **custo proibitivo.**

Programação Dinâmica

- Programação dinâmica, combina o melhor das duas estratégias.
 - Nos dá uma forma sistemática de buscar todas as possibilidades (garante optimalidade), ao armazenar resultados parciais de forma a evitar recálculo (o que dá eficiência).
- Ao armazenar o resultado de todas as possíveis decisões, e usar tal informação de forma sistemática, o esforço final é minimizado tremendamente.

Programação Dinâmica

- É uma técnica eficiente de implementar algoritmos recursivos armazenando resultados parciais.
- O truque é perceber quando o algoritmo recursivo original calcula a mesma coisa várias vezes.
- Quando este é o caso, utilize algum mecanismo para armazenar a resposta de cada sub-problema em uma tabela. Esta tabela deve ser consultada sempre, de forma a evitar calcular novamente aquilo que já foi calculado.

Programação Dinâmica

- Opa... falamos em sub problemas.... Então isso também tem algo a ver com dividir e conquistar?
- Ambos paradigmas separam o input em partes, encontra subsoluções para elas e gera soluções mais gerais a partir das menores.
- Dividir e conquistar divide em pontos pre-determinados (sempre ao meio)
- PD divide em todos os possíveis pontos ao invés de um ponto pré-especificado. Após tentar todos, determina aquele que é ótimo.

Programação Dinâmica

- Programação Dinâmica (PD) é uma poderosa técnica de programação matemática.
 - PD somente é aplicável a um conjunto de problemas que obedece o princípio de optimalidade de Bellman (sub-estrutura ótima)
 - Um problema satisfaz o princípio da optimalidade se as subsoluções de uma solução ótima do problema são em si soluções ótimas para seus subproblemas
- *“Principle of Optimality: An optimal policy has the property that whatever the initial state and initial decision are, the remaining decisions must constitute an optimal policy with regard to the state resulting from the first decision (Bellman, 1957).”*

Princípio da Optimalidade

- Assuma que em um passo k , são conhecidas todas as decisões futuras ótimas $[u(k+1), u(k+2), \dots, u(N-1)]$ $k = 0..N-1$
- Compute a melhor solução para o passo atual e pareando com as futuras decisões, escolha o par que retorna a solução ótima.
- Isso é feito recursivamente, começando de trás para frente...

Princípio da Optimalidade

- Seja $V_k(x_k)$ o custo ótimo até o final, ou seja, do passo k até N , dado o estado corrente x_k .
- O princípio da optimalidade pode ser escrito recursivamente como:

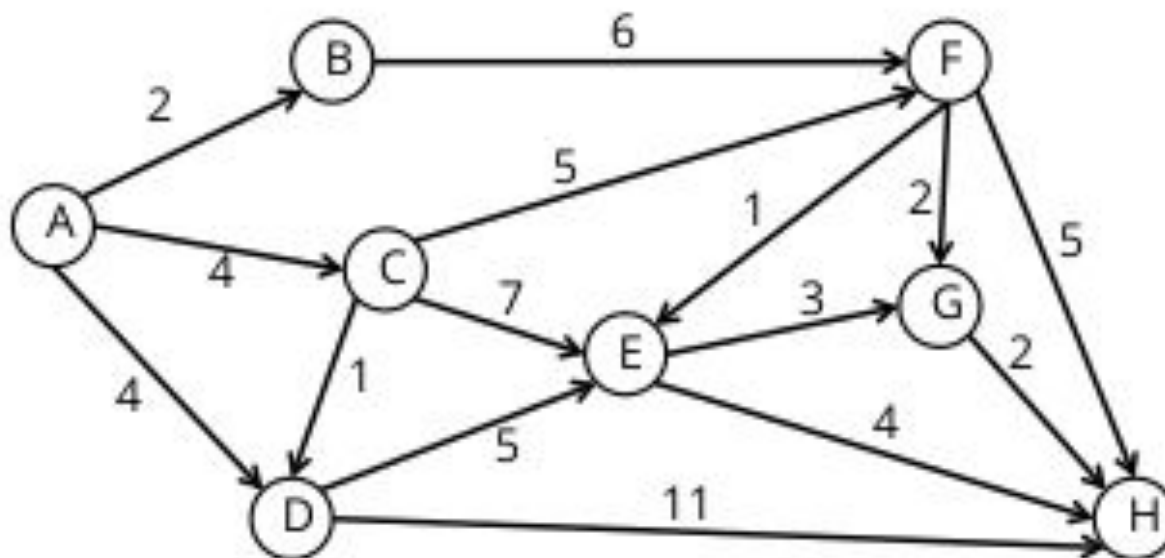
$$V_k(x_k) = \min_{u_k} \{g(x_k, u_k) + V_{k+1}(x_{k+1})\}, \quad k = 0, 1, \dots, N - 1$$

Sendo a condição de fronteira

$$V_N(x_N) = g_N(x_N)$$

O problema é resolvido > de trás para frente e recursivamente !

Princípio da Optimalidade

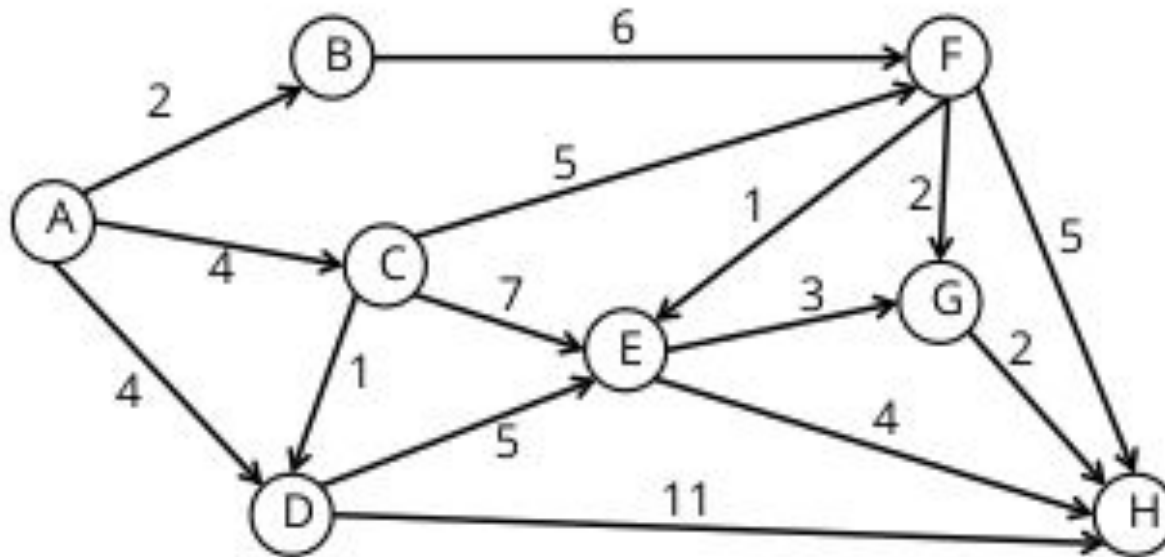


Encontre o Caminho mínimo de A a H

$$V(i) = \min_{j \in N_i^d} \{c(i, j) + V(j)\}$$

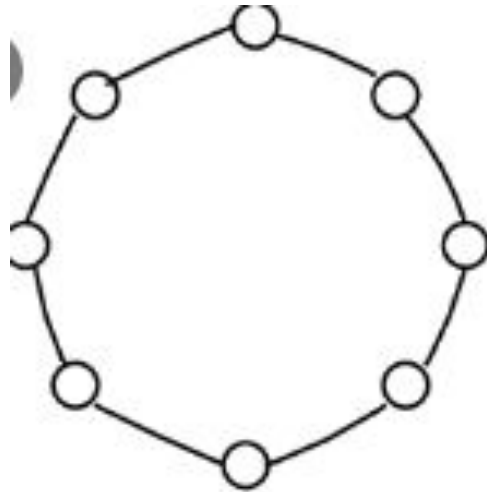
$$V(H) = 0 \quad N_C^d = \{D, E, F\}.$$

Princípio da Optimalidade



- Comece em $V(G) = \min \{V(G,H) + V(H)\} = 2 + 0 = 2$
- Recursivamente, aplique a equação de optimalidade, até chegar ao vértice A.

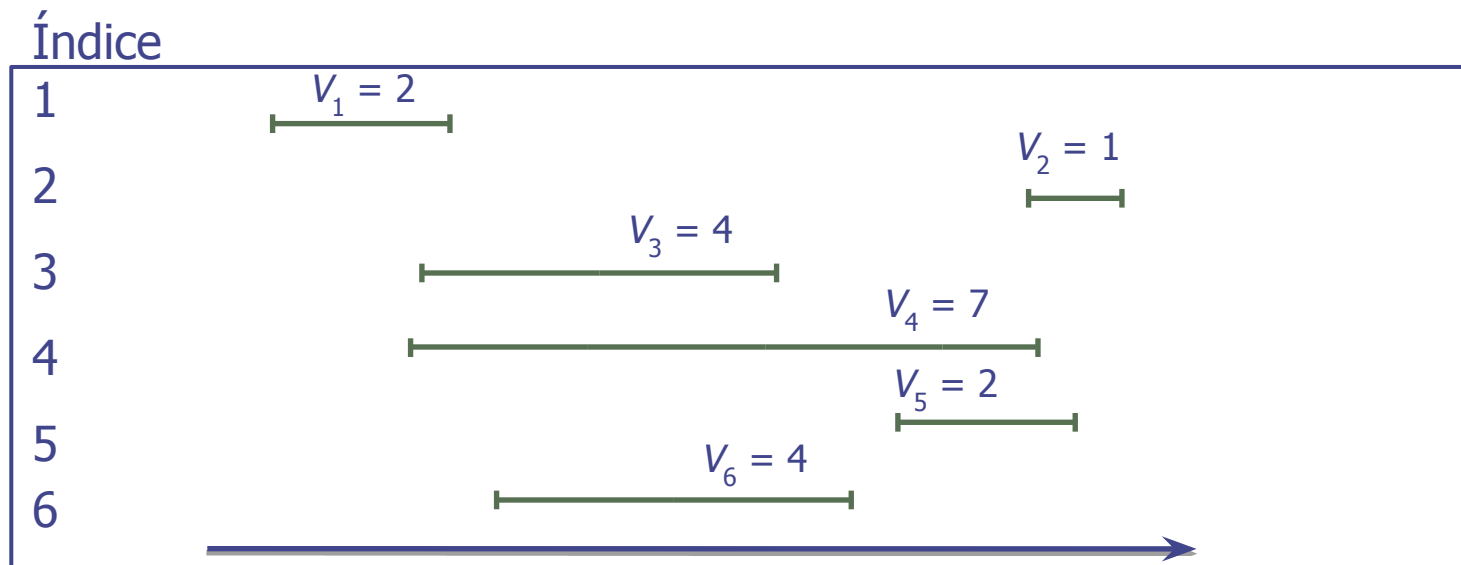
Princípio da Optimalidade



- Seja o grafo acima, em forma de anel, com vértices A,..., H
- Procure o caminho mais longo.:
- Podemos aplicar o princípio da optimalidade aqui????

Exemplo 1 – WISP

- Problema de escalonamento de intervalos com pesos (*Weighted Interval Scheduling Problem – WISP*):
 - Selecionar um sub-conjunto de intervalos com a maior soma de pesos possível sem que dois intervalos estejam sobrepostos.



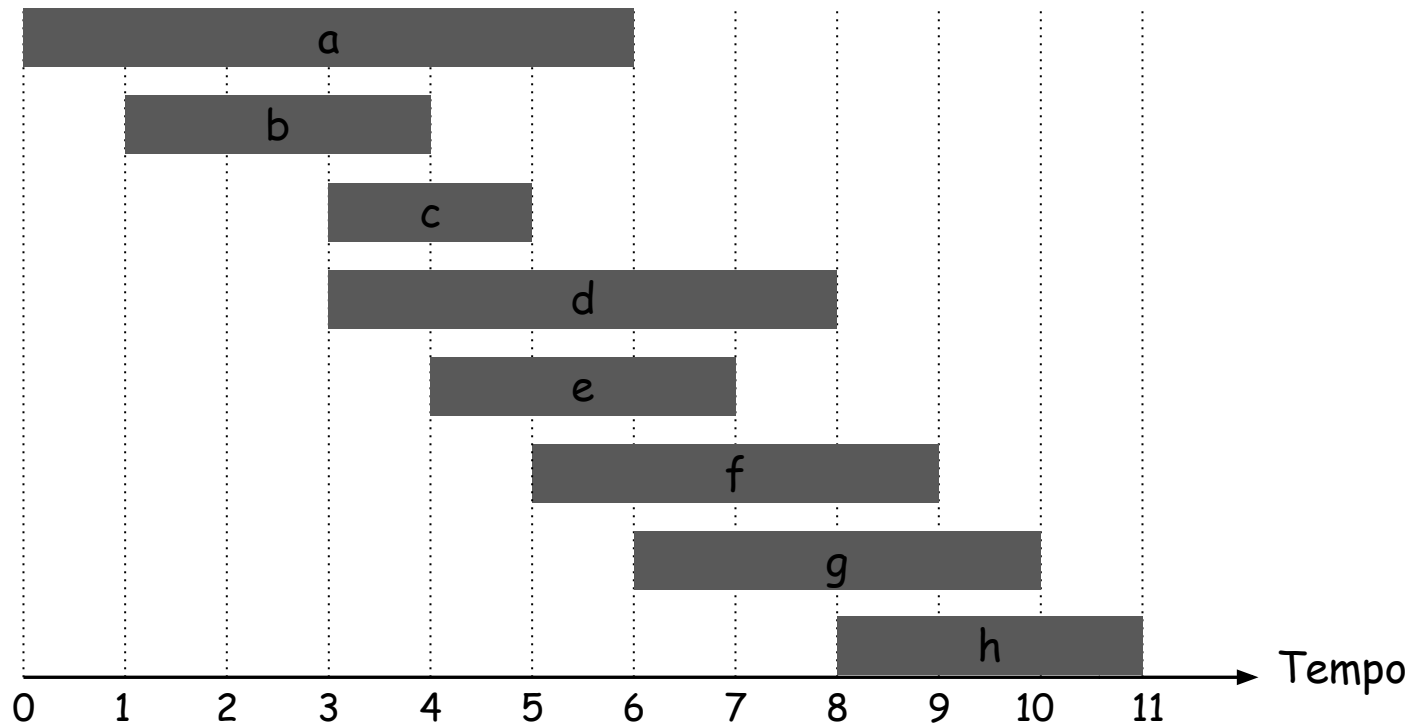
Vamos relembrar um caso que vimos na aula de Algoritmos GULOSOS

- Era o mesmo problema de intervalos, apenas mais específico em que os pesos não existiam
- Mas podemos assumir que os pesos eram todos iguais e de valor = 1
-

Agendamento de Intervalos

Agendamento de Intervalos.

- Tarefa j começa em s_j e termina em f_j .
- Duas tarefas são **compatíveis** se não há sobreposição.
- Objetivo: encontre o subconjunto máximo de tarefas mutuamente compatíveis.



Agendamento de Intervalos: Algoritmos Gulosos

Modelo guloso. Considere tarefas em alguma ordem. Cada tarefa é escolhida obedecendo-se o mesmo critério utilizado nas escolhas prévias.

- **[Tempo de início mais cedo]** Considere tarefas em ordem ascendente de tempo de início s_j .
- **[Tempo de fim mais cedo]** Considere tarefas em ordem ascendente em tempo de fim f_j .
- **[Menor intervalo]** Considere tarefas em ordem ascendente de tamanho de intervalo $f_j - s_j$.
- **[Menor número de conflitos]** Para cada tarefa, conte o número de tarefas em conflito c_j . Agende em ordem ascendente de conflitos c_j .

Agendamento de Intervalos: Algoritmos Gulosos

Modelo guloso. Considere tarefas em alguma ordem. Cada tarefa é escolhida desde que seja compatível com as outras escolhidas previamente

falha para:



Tempo de início mais cedo



Menor intervalo



Menor número de conflitos

Agendamento de Intervalos: Algoritmos Gulosos

Algoritmo guloso. Considere tarefas em ordem crescente de tempo de término. Cada tarefa é escolhida desde que seja compatível com as outras escolhidas previamente.

```
Sort jobs by finish times so that  $f_1 \leq f_2 \leq \dots \leq f_n$ .
```

```
    jobs selected  
    ↙  
A ←  $\varnothing$   
for j = 1 to n {  
    if (job j compatible with A)  
        A ← A  $\cup$  {j}  
}  
return A
```

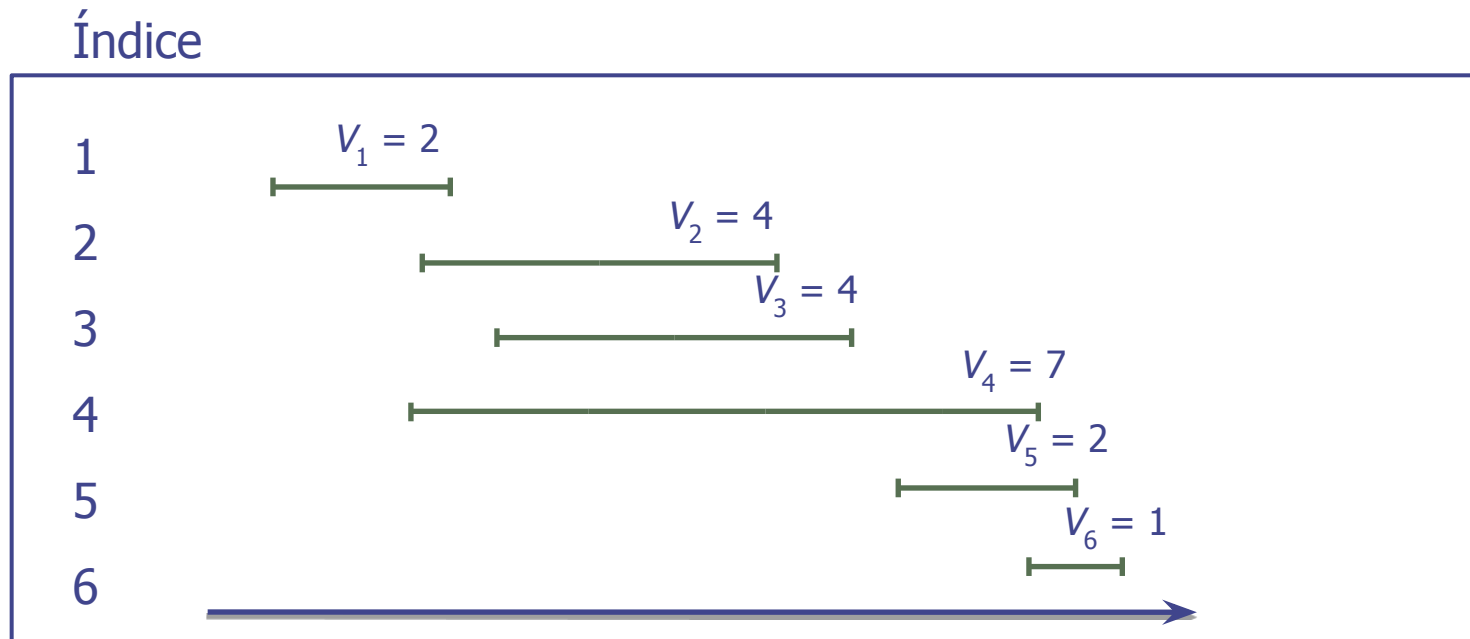


Implementação. $O(n \log n)$.

- Guarde a tarefa j^* que foi adicionada por último em A.
- Tarefa j é compatível com A se $s_j \geq f_{j^*}$.

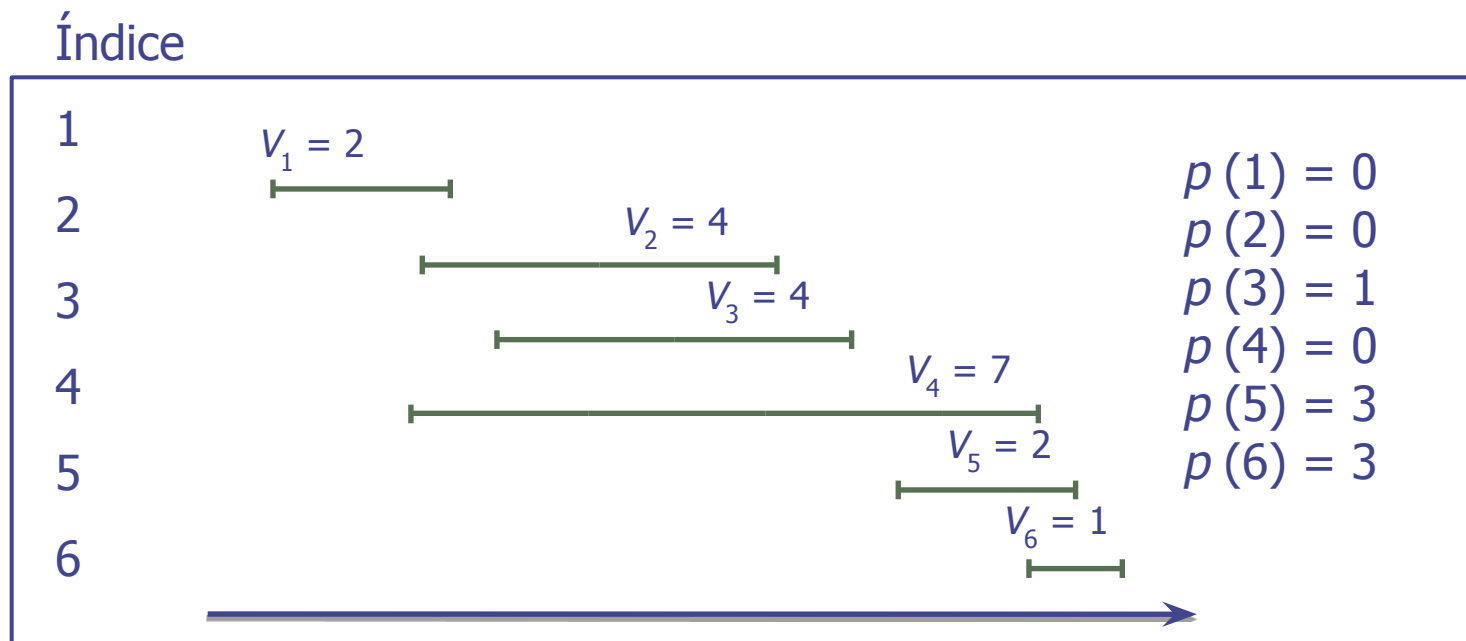
Retomando exemplo – WISP

- Vamos supor que os intervalos estão ordenados pelo tempo de término.



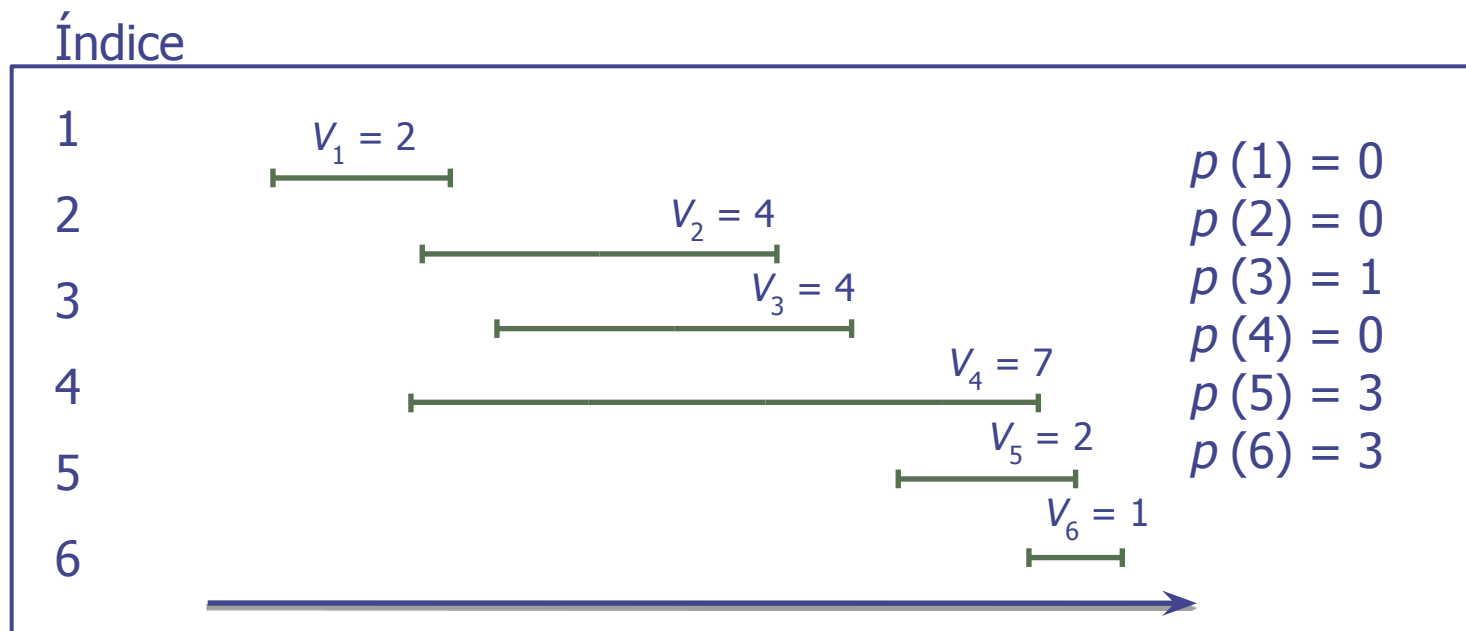
Exemplo 1 – WISP

- Vamos supor que os intervalos estão ordenados pelo tempo de término.
- E que definimos $p(j)$ como o maior índice $i < j$, tal que os intervalos i e j são disjuntos.



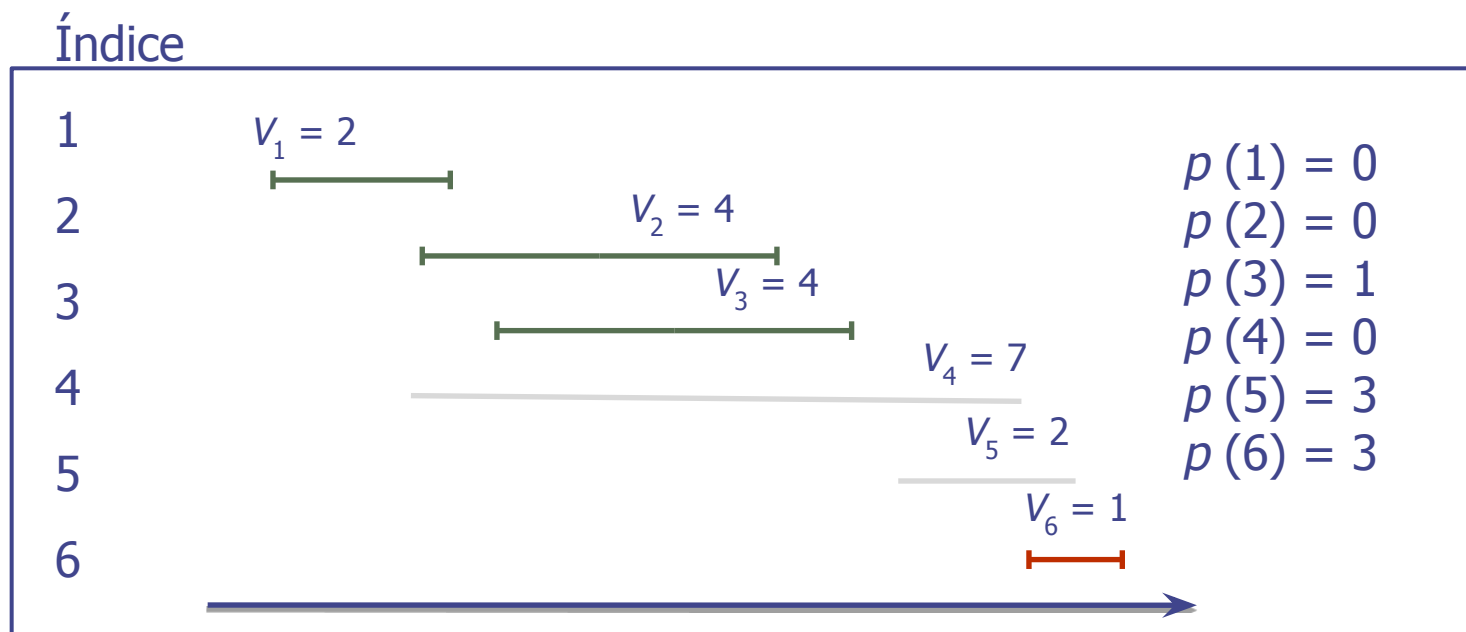
Exemplo 1 – WISP

- Um pouco mais formalmente:
 - Podemos rotular os intervalos $1, \dots, n$
 - Estamos à procura de um sub-conjunto $S \subseteq \{1, \dots, n\}$ que maximize $\sum_{i \in S} V_i$



Exemplo 1 – WISP

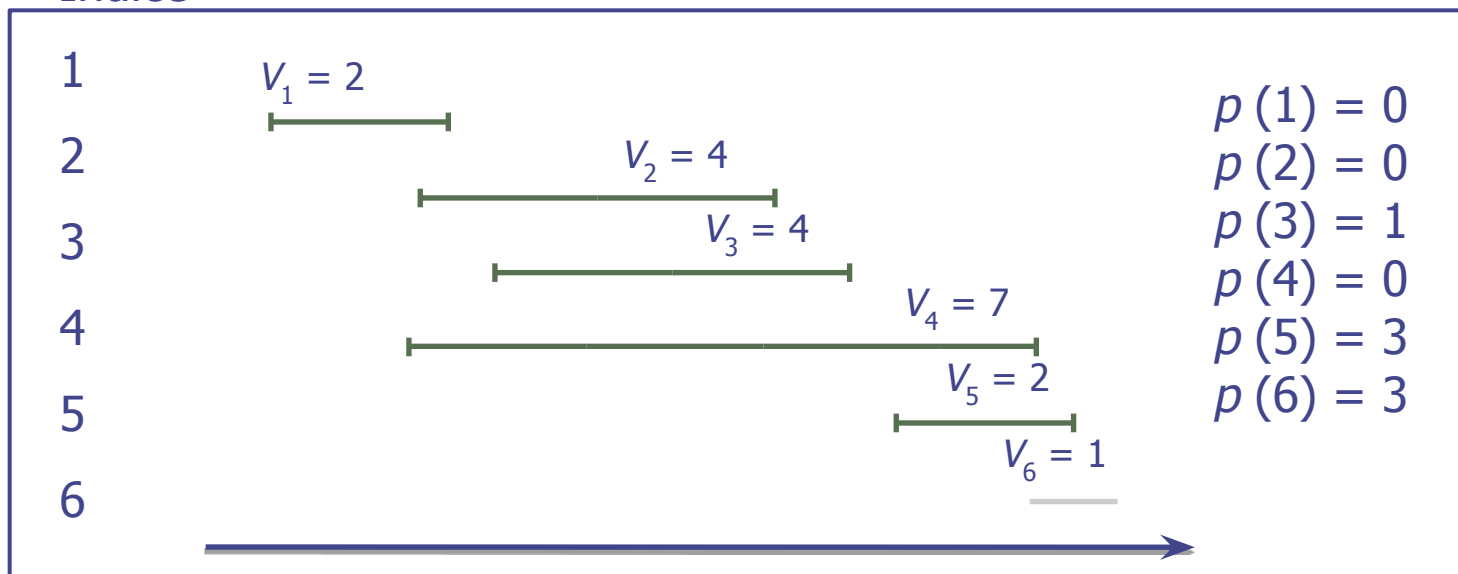
- Uma coisa óbvia que podemos dizer sobre S :
 - Ou n (último intervalo) pertence a S , ou n não pertence a S
 - Se $n \in S$, então nenhum intervalo entre $p(n)+1$ e $n-1 \in S$
 - Ainda, S possui uma solução ótima para os intervalos $\{1, \dots, p(n)\}$



Exemplo 1 – WISP

- Uma coisa óbvia que podemos dizer sobre S :
 - Ou n (último intervalo) pertence a S , ou n não pertence a S .
 - Se $n \notin S$, então existe uma solução ótima com os intervalos do conjunto $\{1, \dots, n-1\}$

Índice



Exemplo 1 – WISP

- Encontrar uma solução ótima no intervalo $\{1, 2, \dots, n\}$ envolve encontrar soluções ótimas em um intervalo menor $\{1, 2, \dots, j\}$.
- Seja $OPT(j)$ a soma ótima dos intervalos para $\{1, 2, \dots, j\}$. Então
 - Se $j \in S$, $OPT(j) = v_j + OPT(p(j))$
 - Se $j \notin S$, $OPT(j) = OPT(j - 1)$

Exemplo 1 – WISP

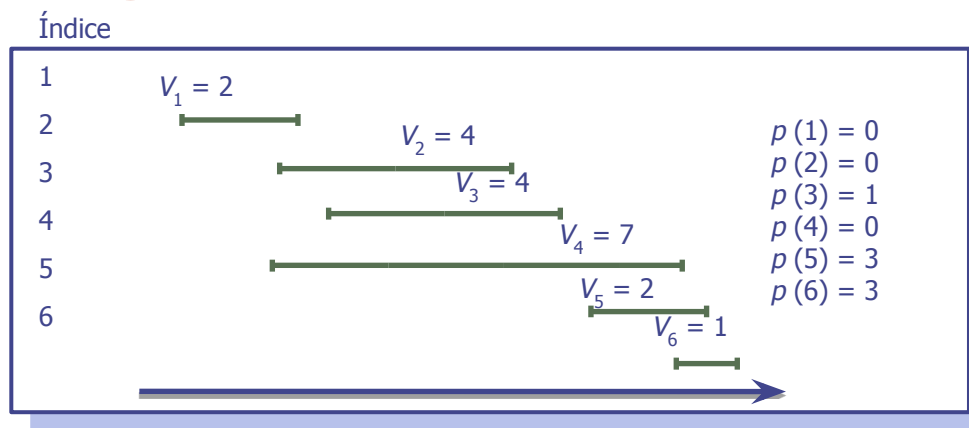
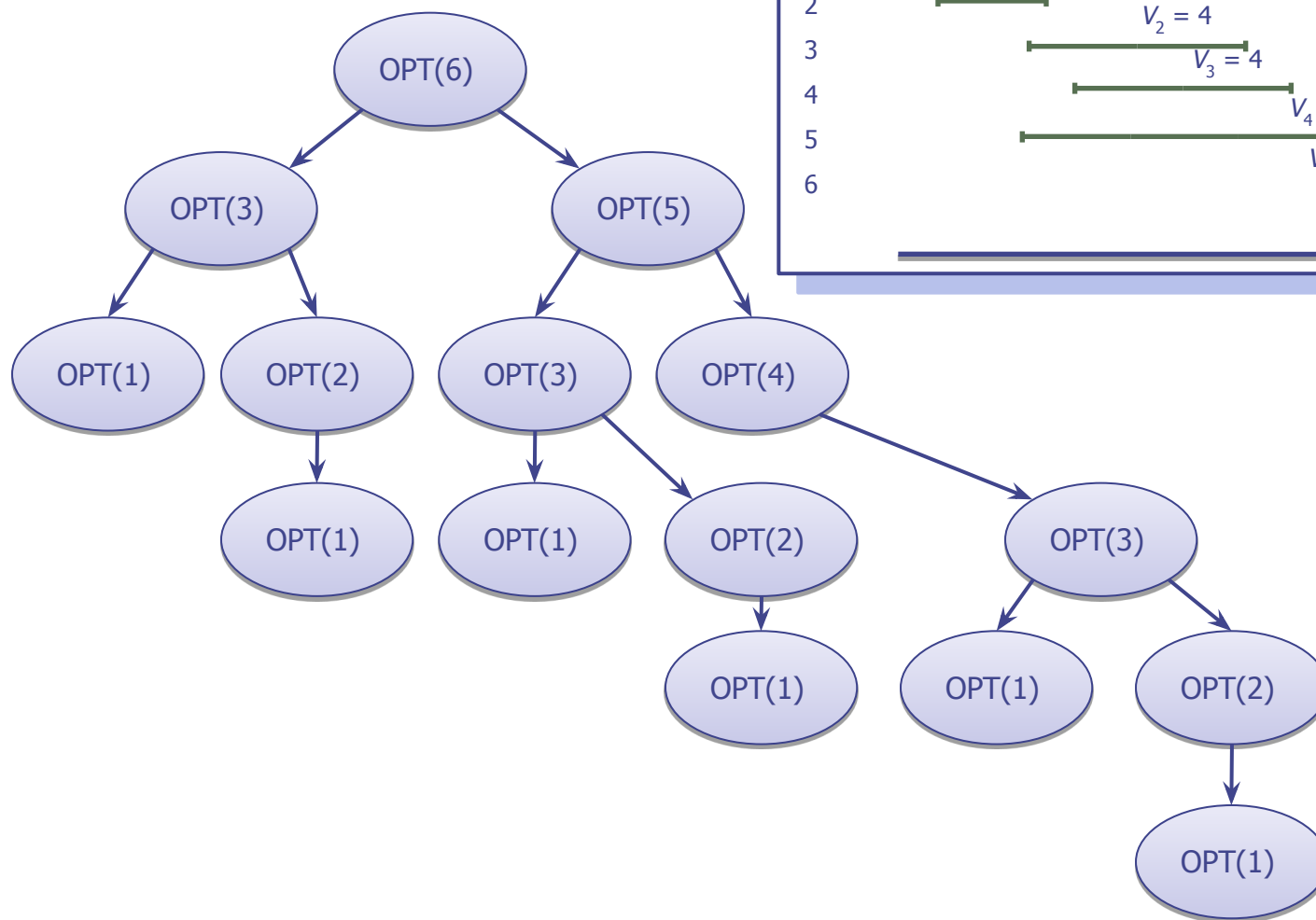
- Encontrar uma solução ótima no intervalo $\{1, 2, \dots, n\}$ envolve encontrar soluções ótimas em um intervalo menor $\{1, 2, \dots, j\}$.
- Seja $OPT(j)$ a soma ótima dos intervalos para $\{1, 2, \dots, j\}$. Então:
 - Se $j \in S$, $OPT(j) = v_j + OPT(p(j))$
 - Se $j \notin S$, $OPT(j) = OPT(j - 1)$
- Ou seja:

$$OPT(j) = \max(v_j + OPT(p(j)), OPT(j - 1))$$

Exemplo 1 – WISP

```
Compute-Opt(j)
  if j = 0 then
    return 0
  else
    return max(v[j] + Compute-Opt(p(j)), Compute-Opt(j-1))
end
```

Exemplo 1 – WISP



Exemplo 1 – WISP

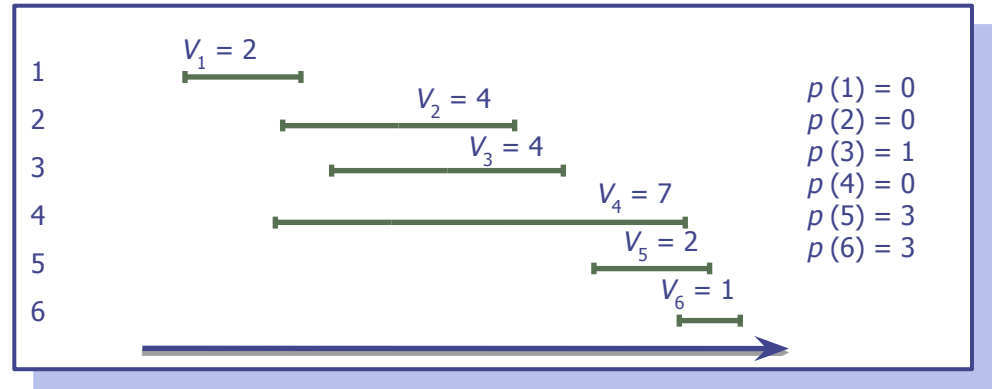
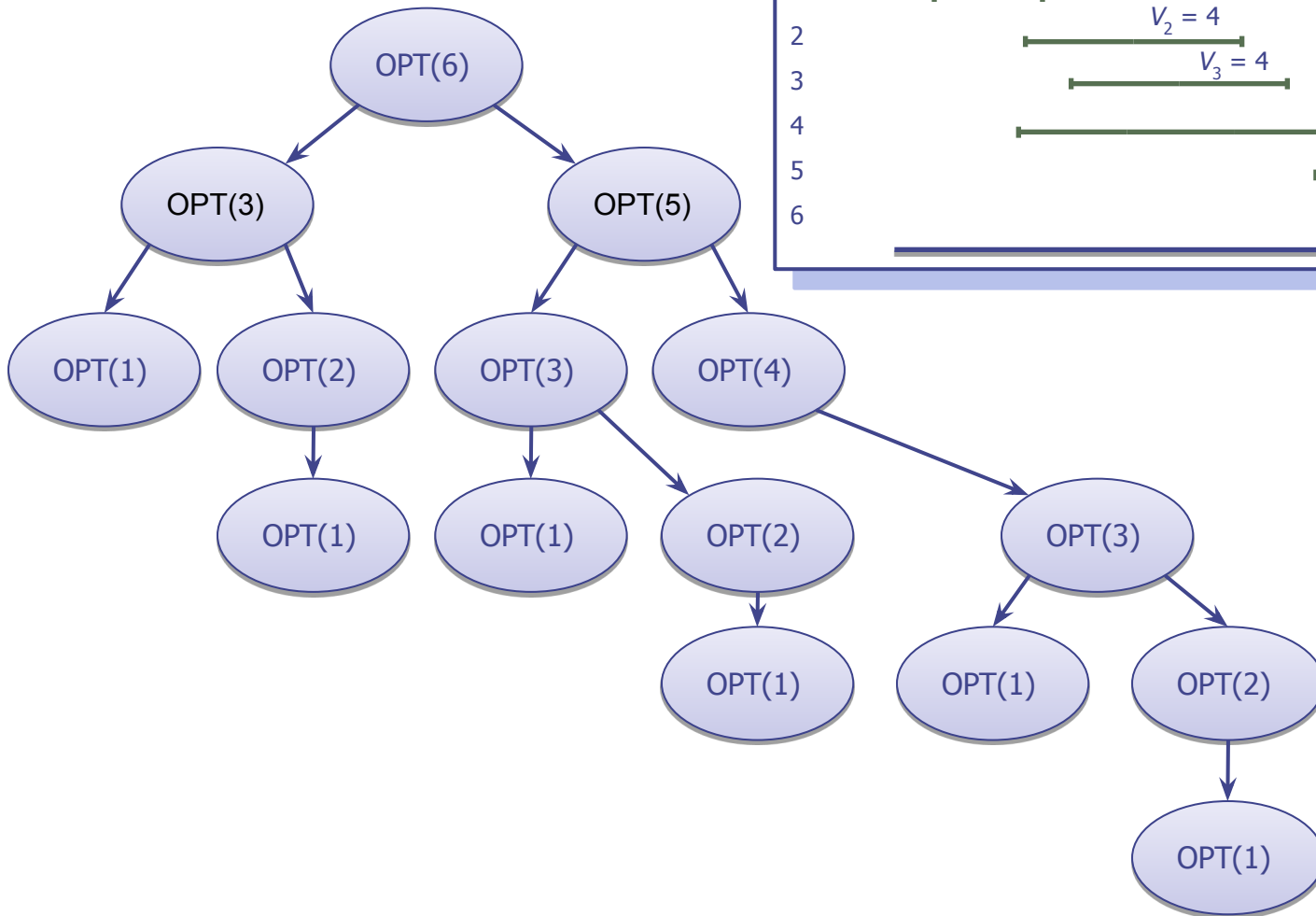
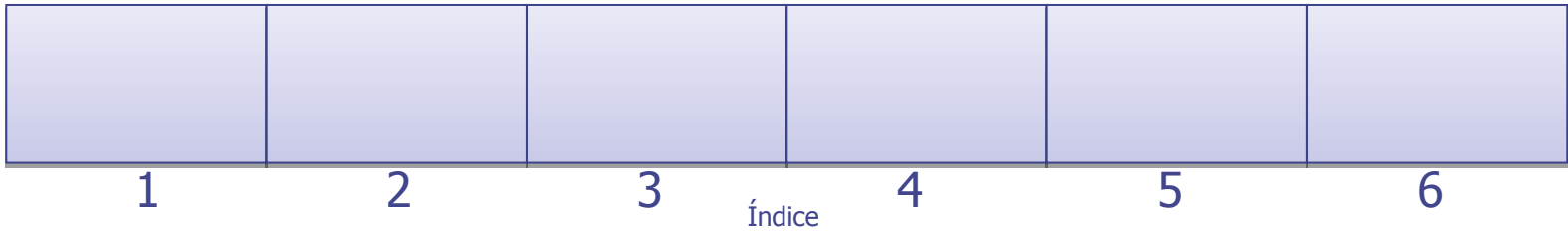
- Existe uma grande ineficiência nessa árvore de execução, por exemplo:
 - $OPT(1)$ é calculado 6 vezes;
 - $OPT(2)$ é calculado 3 vezes, e assim por diante.
- A complexidade do procedimento Compute-Opt é exponencial.
 - Pode-se mostrar que o número de chamadas de Compute-Opt cresce como a série de Fibonacci
 - Que por sua vez cresce exponencialmente. Um horror!

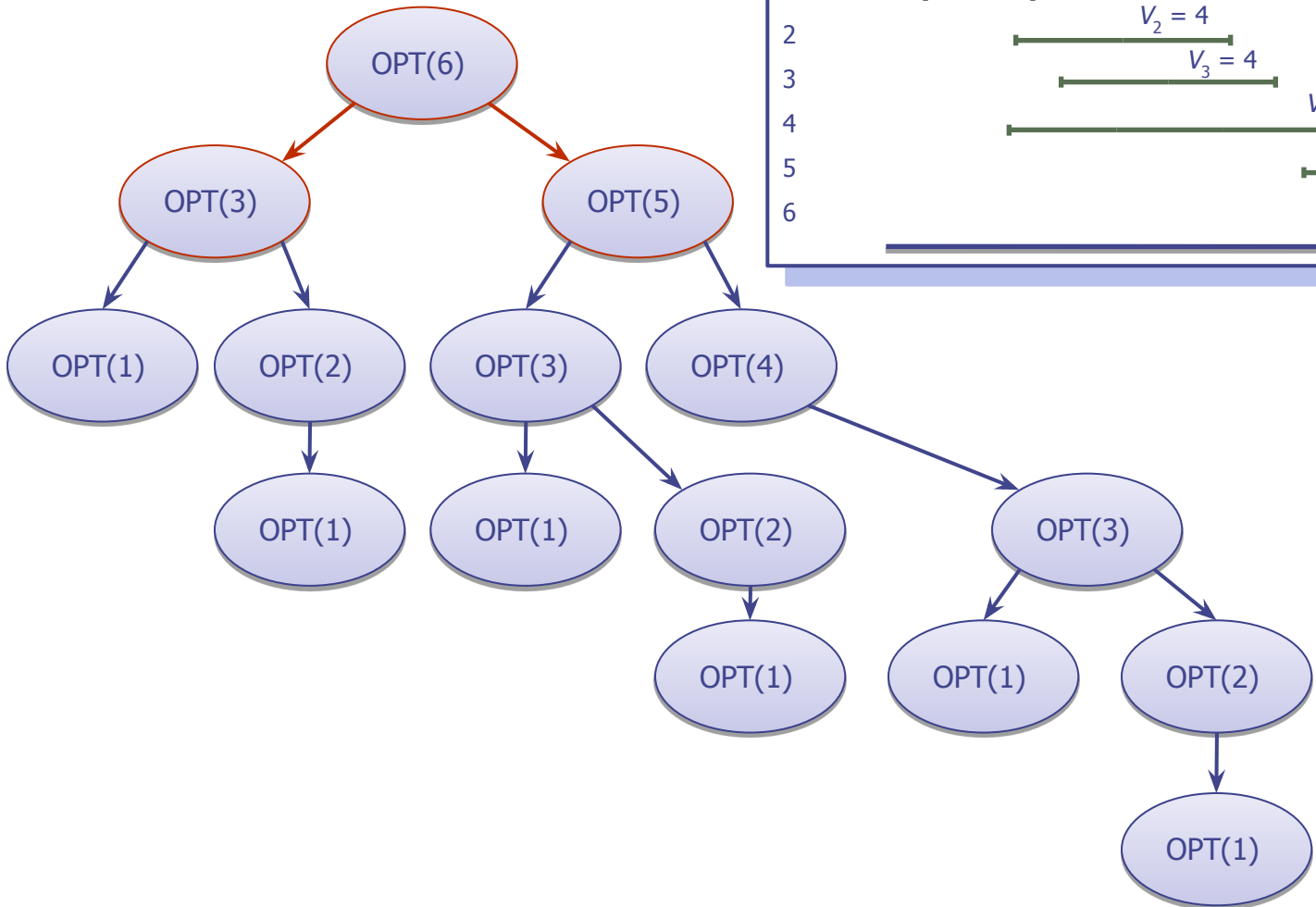
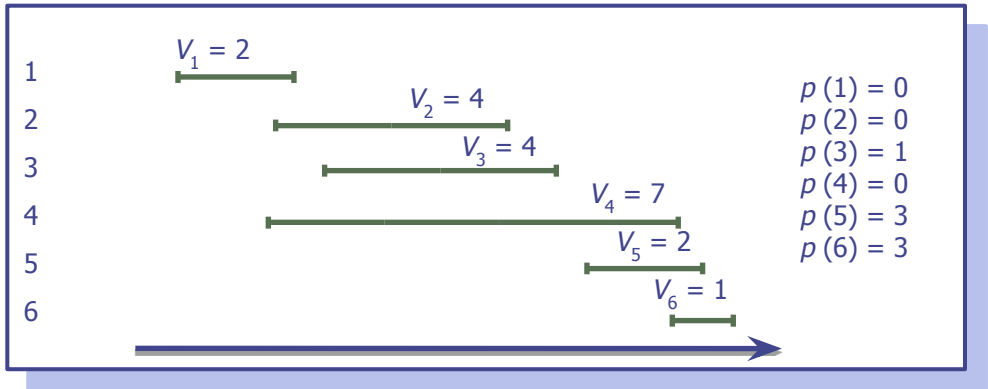
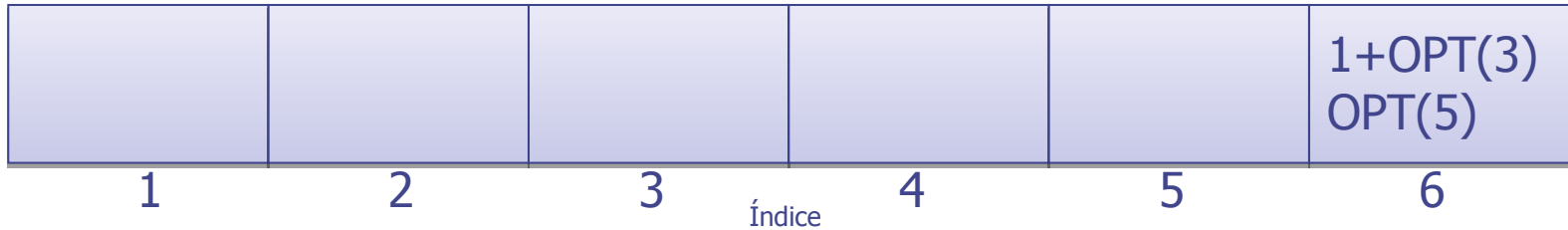
Exemplo 1 – WISP

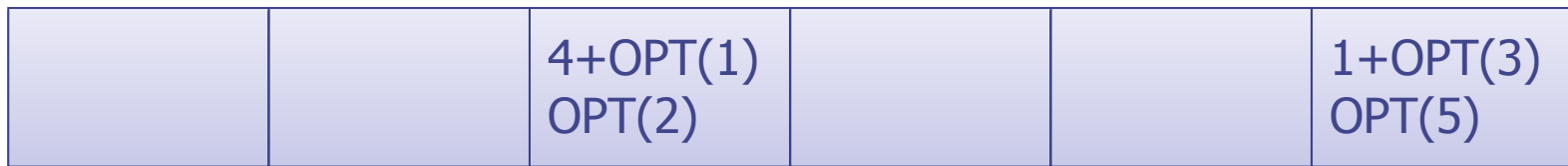
- Na verdade Compute-Opt somente calcula as soluções para $n + 1$ sub-problemas. Mas faz isso repetidas vezes...
- Uma solução para esse problema é a *memoização*, que consiste em armazenar as soluções para problemas parciais em uma estrutura global.

Exemplo 1 – WISP

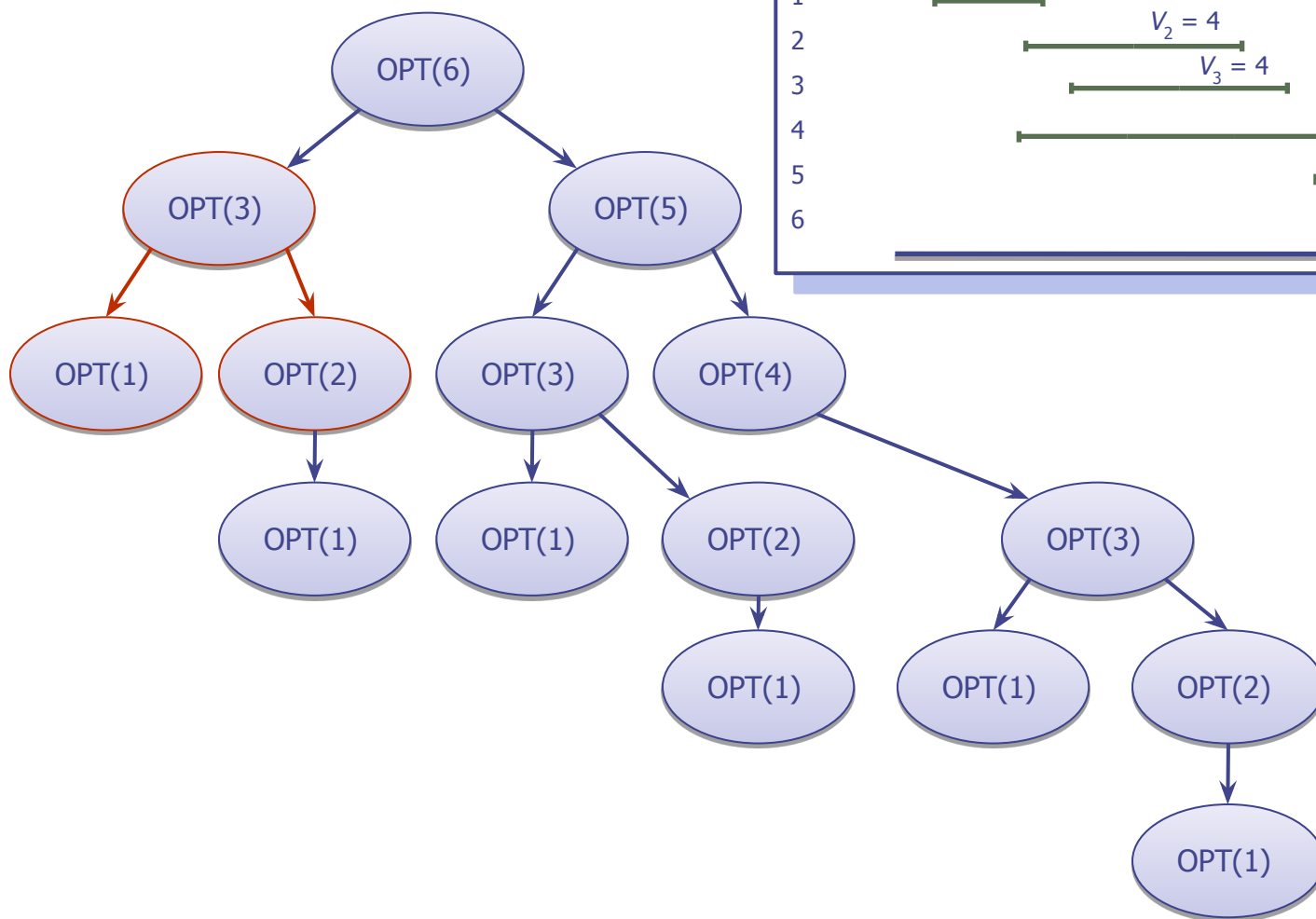
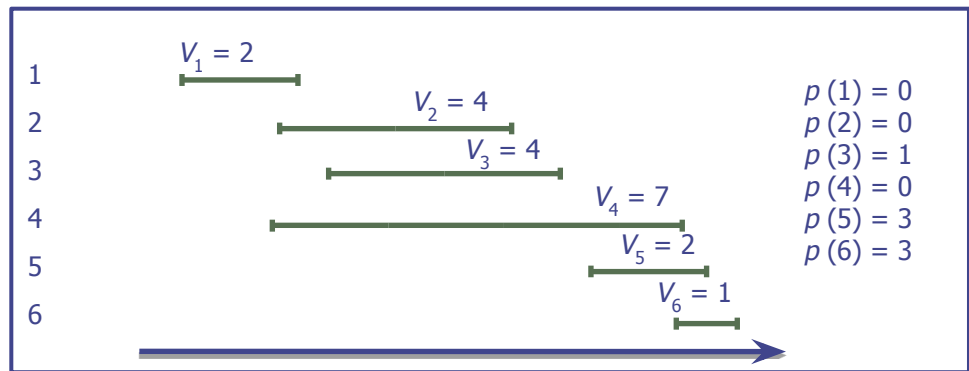
```
M-Compute-Opt(j)
  if j = 0 then
    return 0
  else if M[j] is not empty then
    return M[j]
  else
    M[j] = max(v[j] + Compute-Opt(p(j)), Compute-Opt(j-1))
    return M[j]
end
```





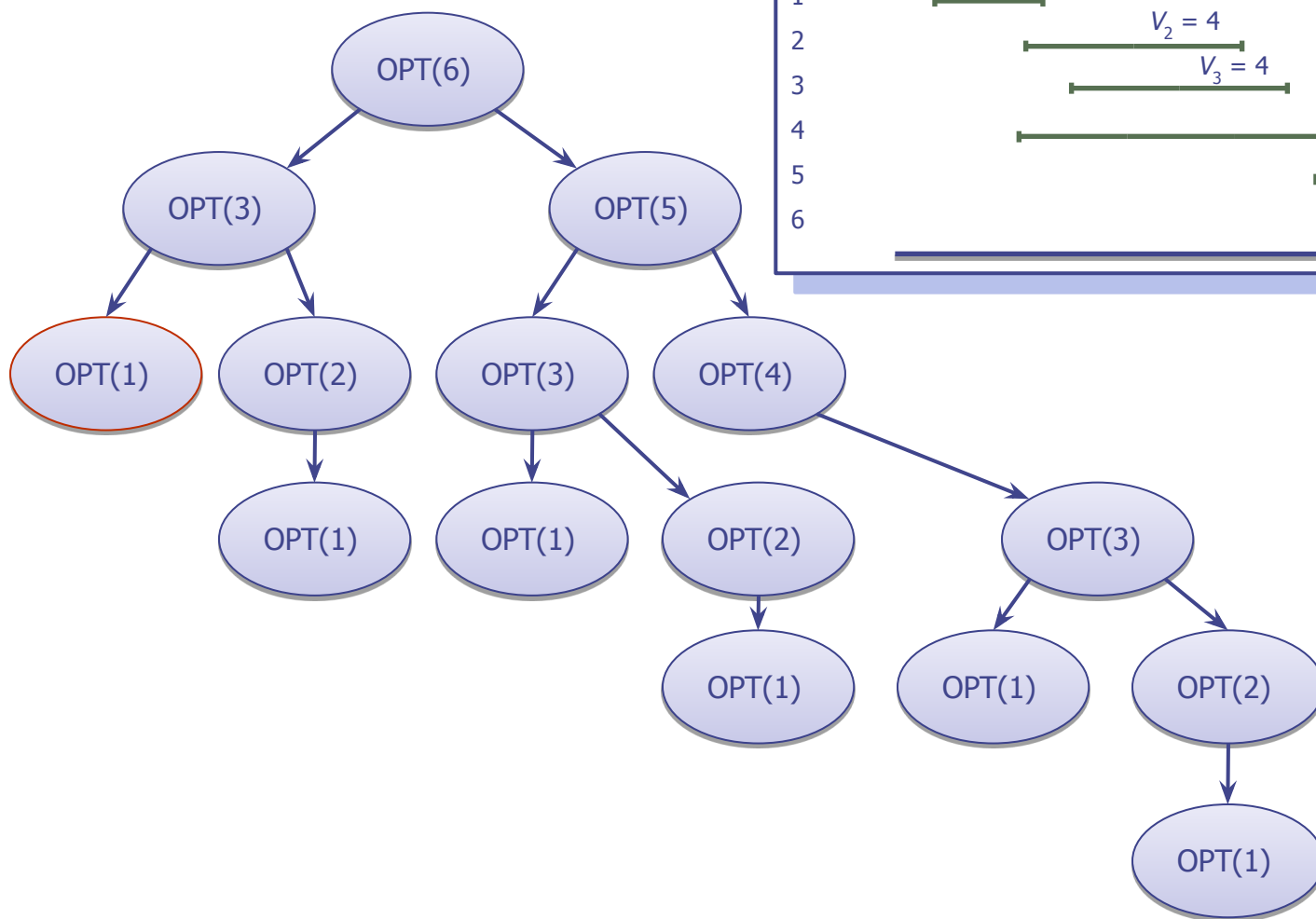
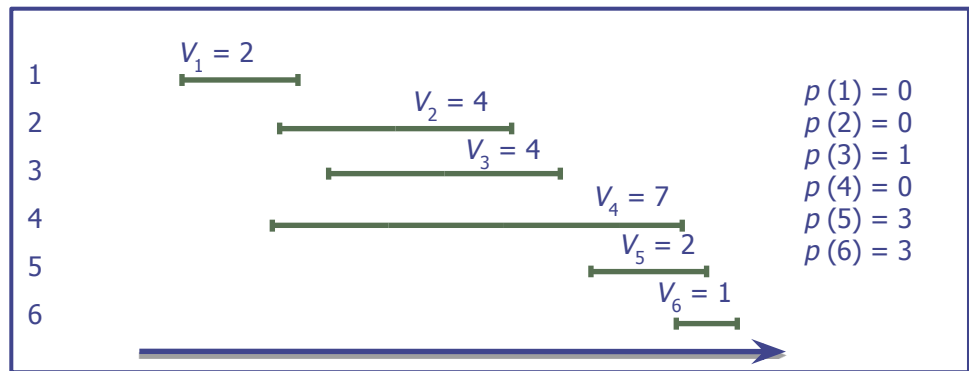


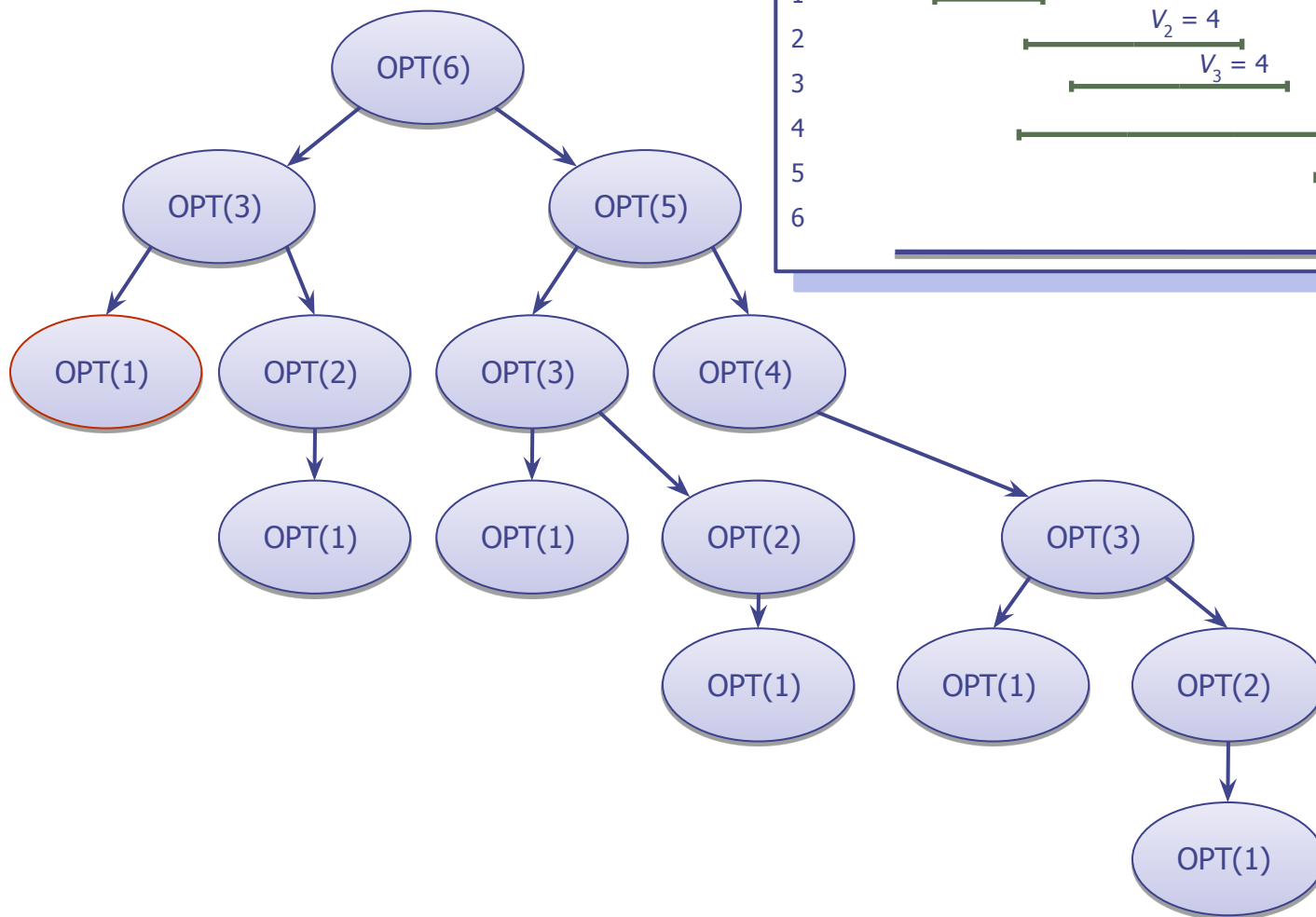
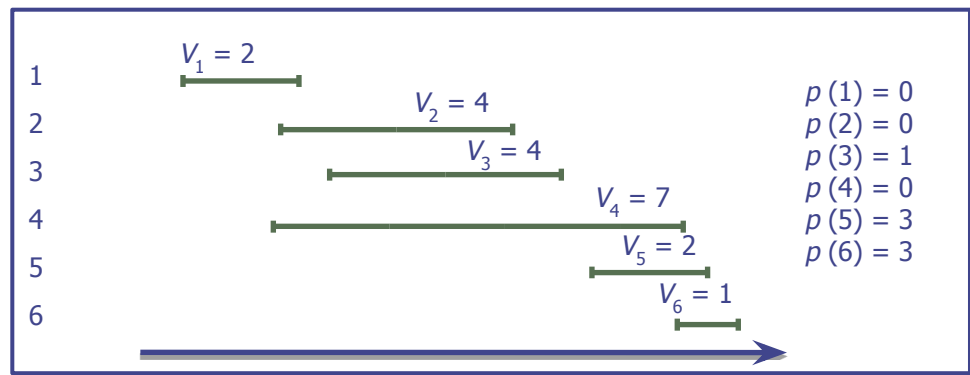
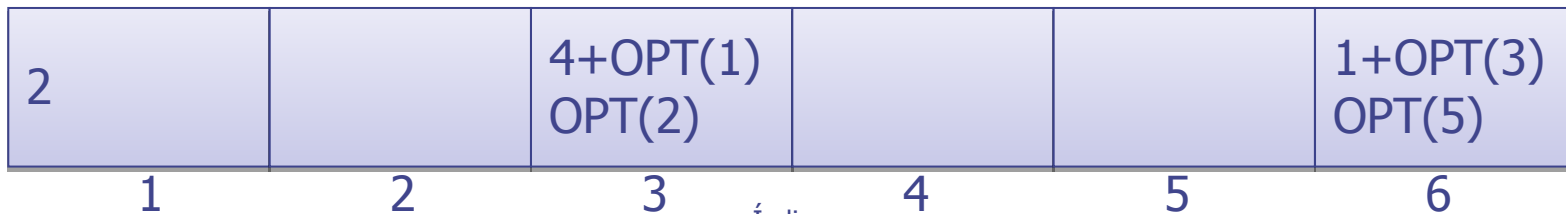
Índice



2+OPT(0) OPT(0)		4+OPT(1) OPT(2)			1+OPT(3) OPT(5)
1	2	3	4	5	6

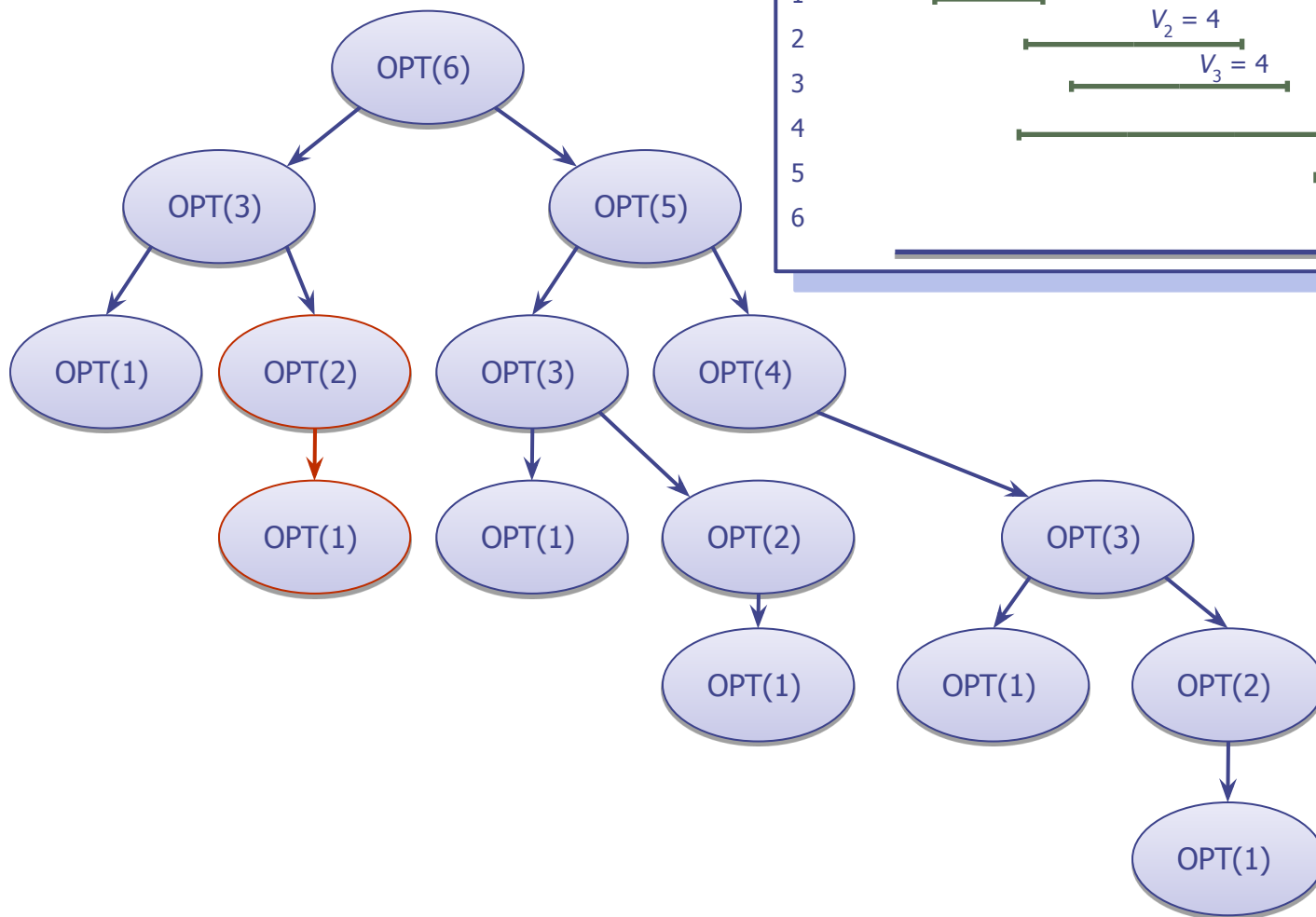
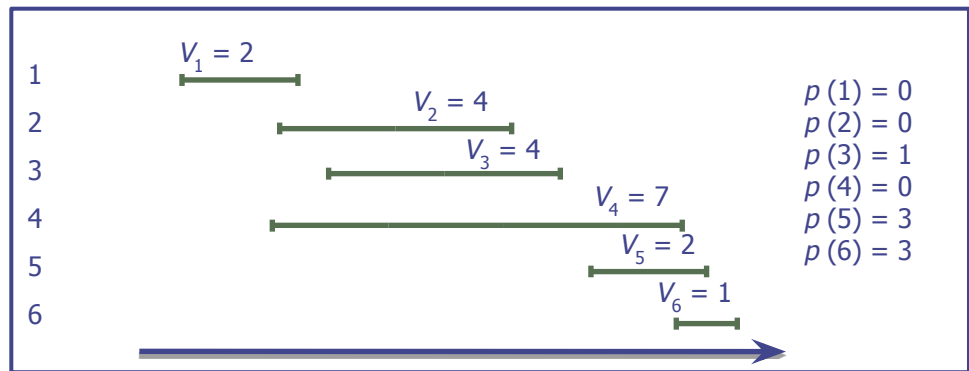
Índice

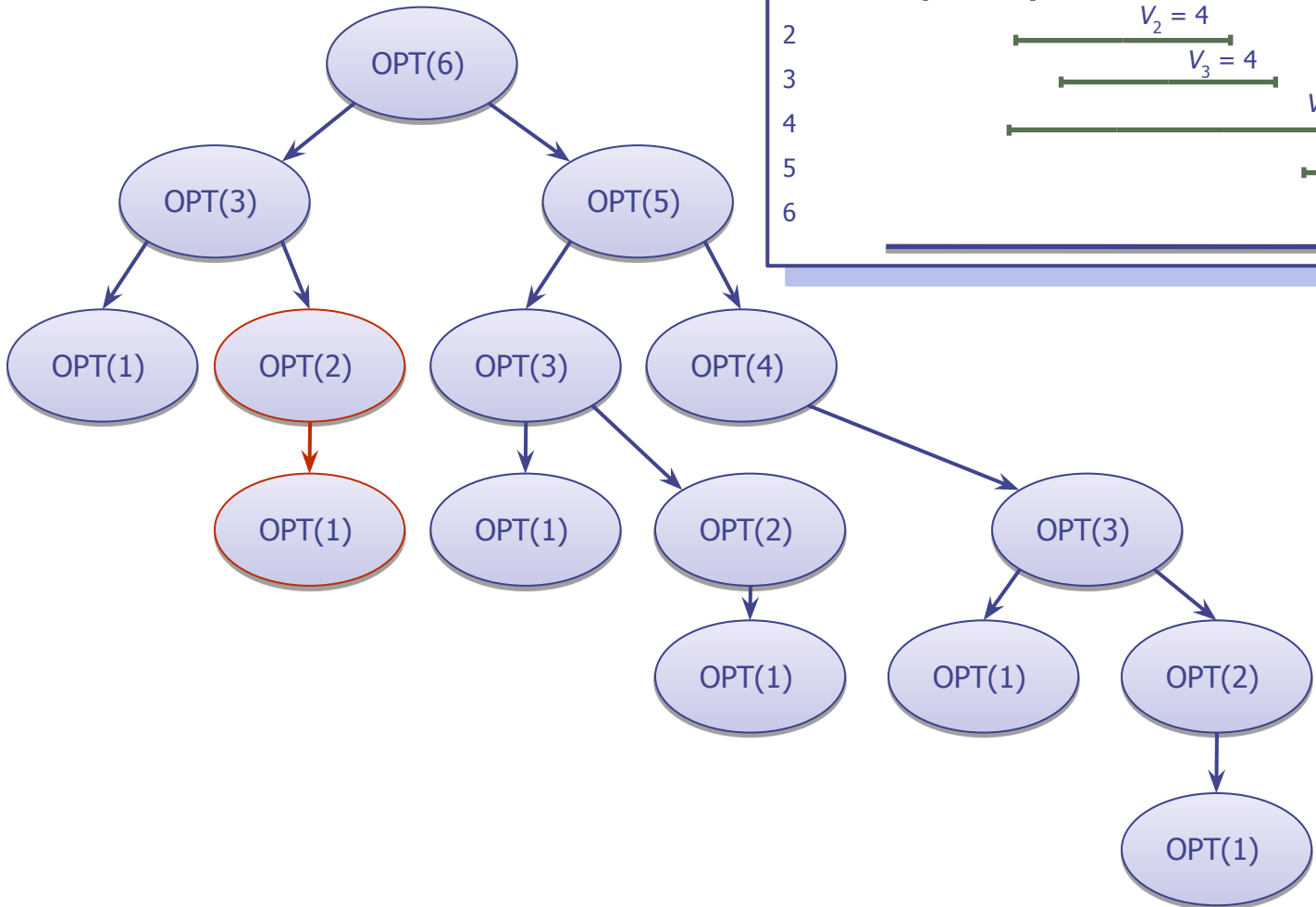
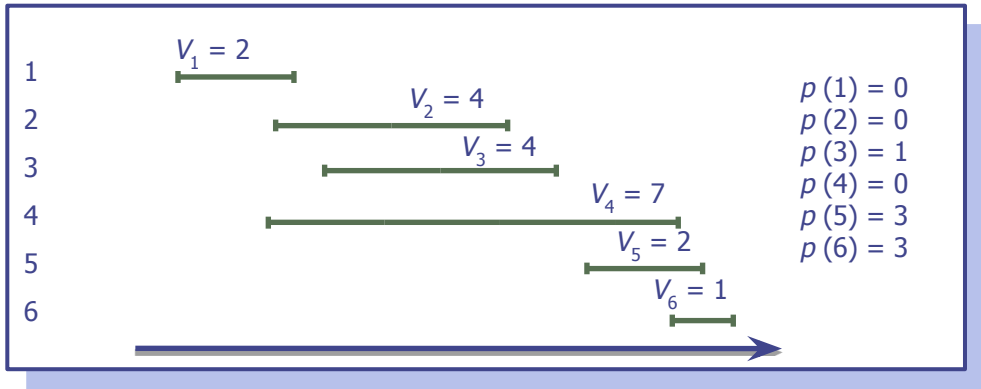
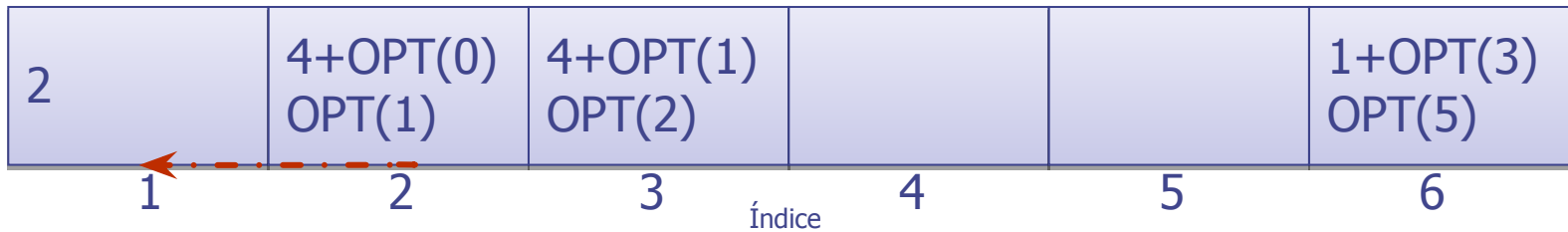




2	4+OPT(0) OPT(1)	4+OPT(1) OPT(2)			1+OPT(3) OPT(5)
1	2	3	4	5	6

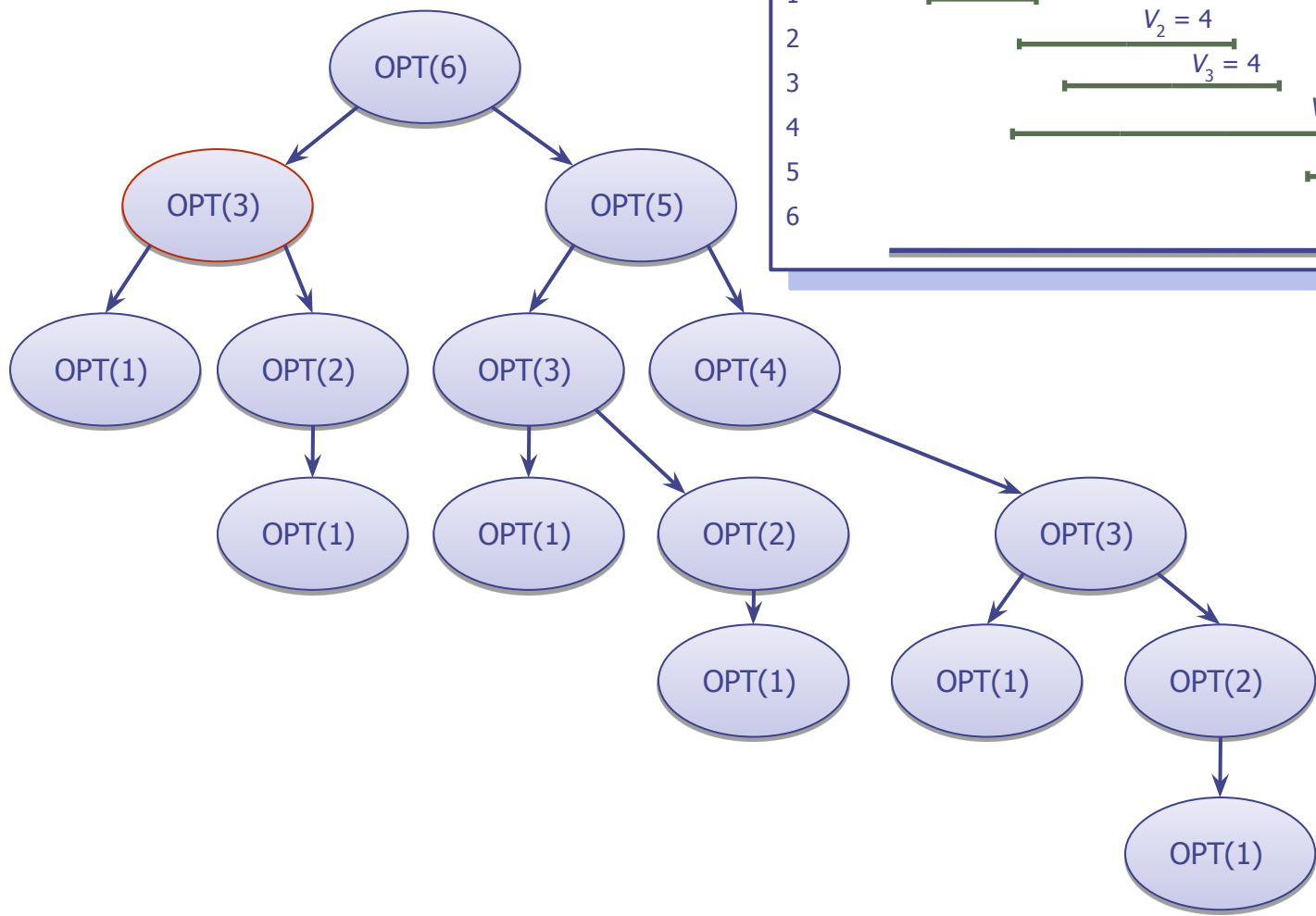
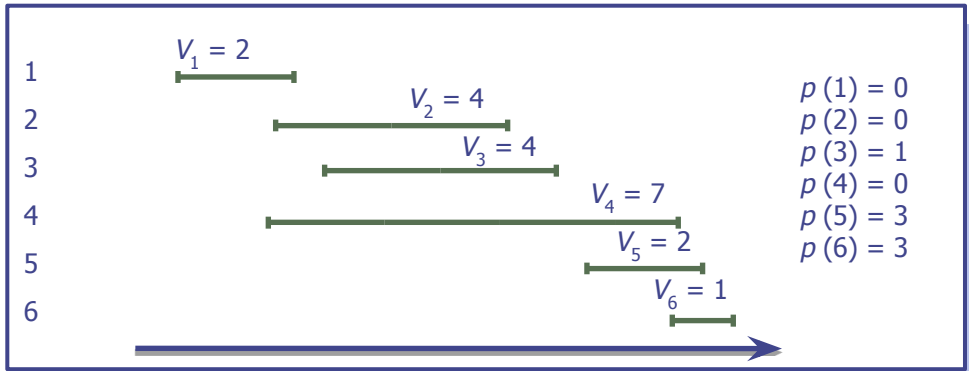
Índice

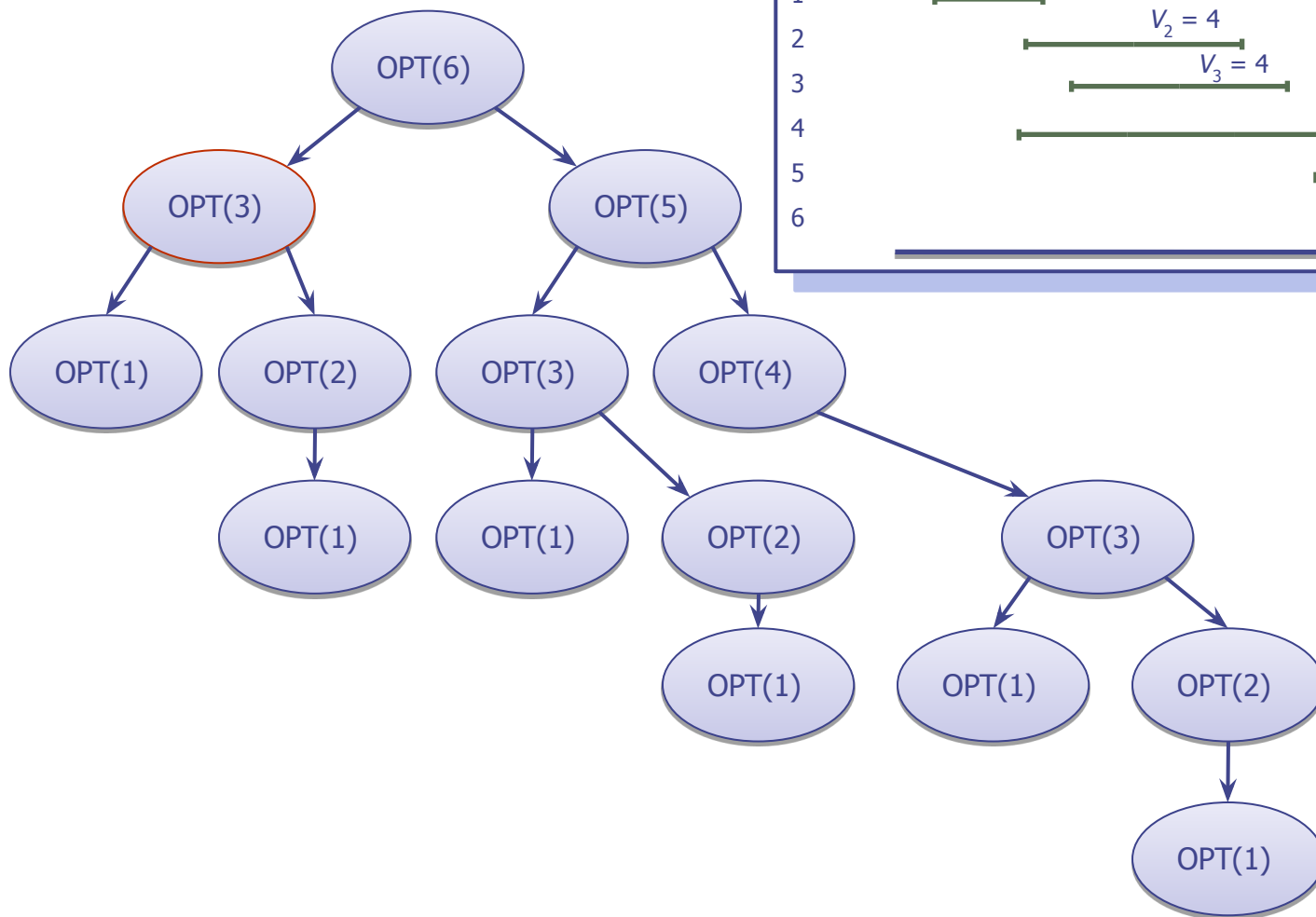
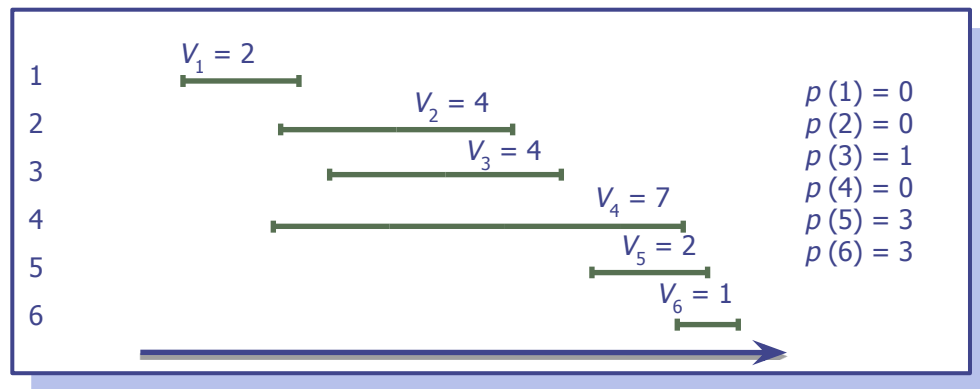
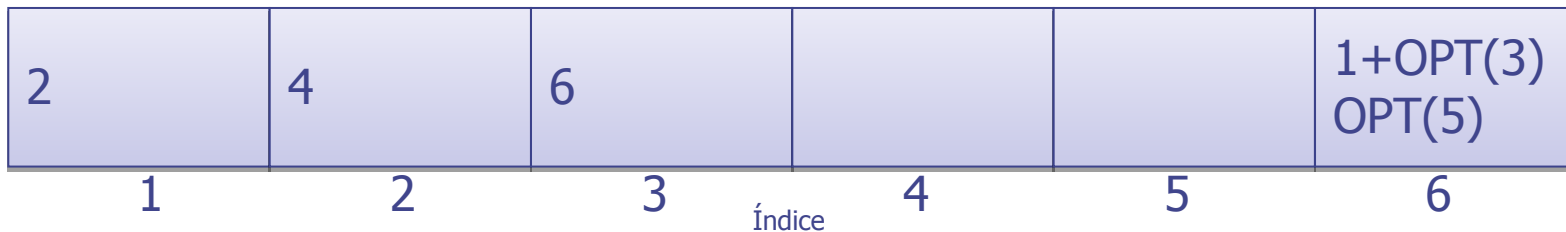




2	4	4+OPT(1) OPT(2)			1+OPT(3) OPT(5)
1	2	3	4	5	6

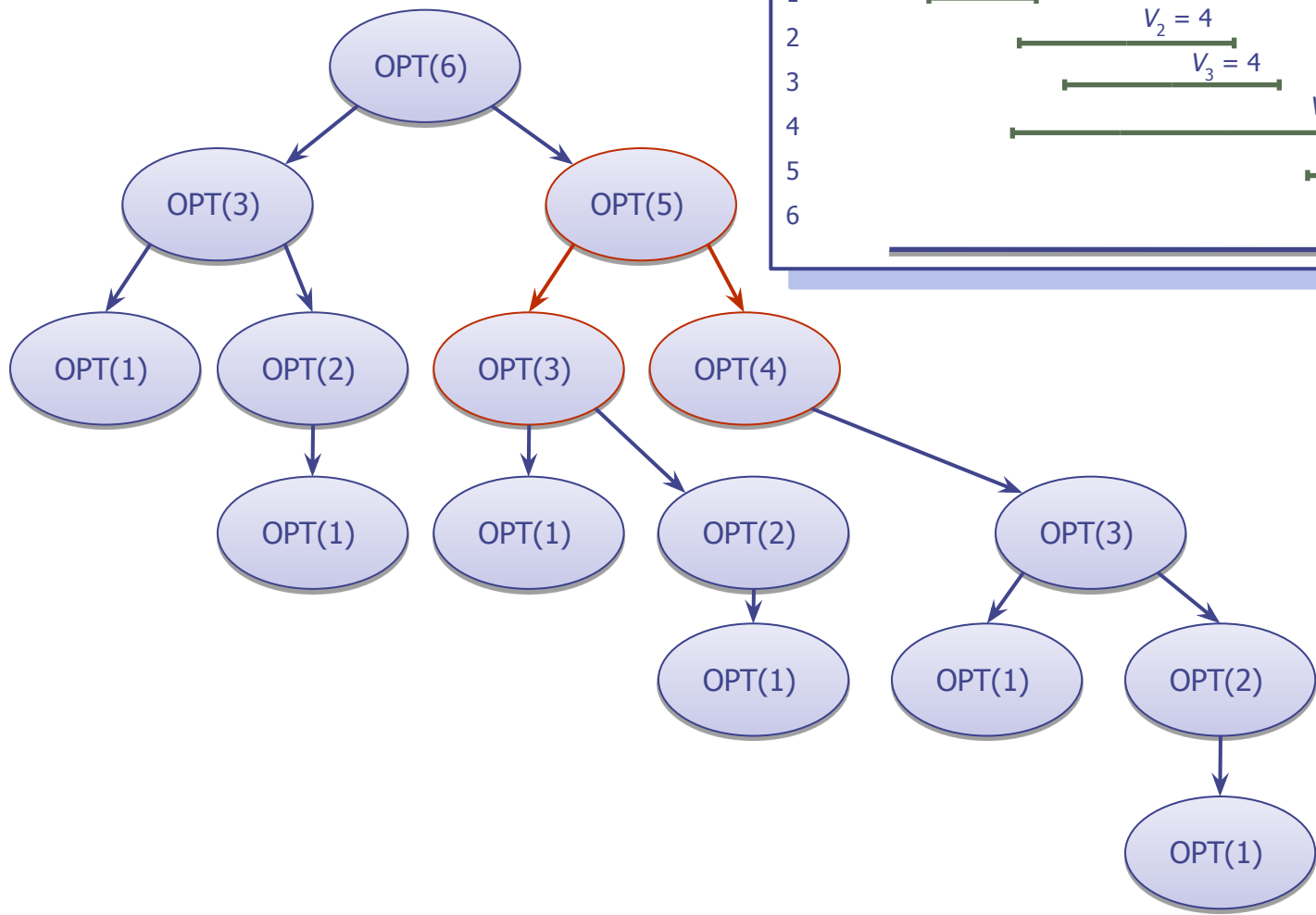
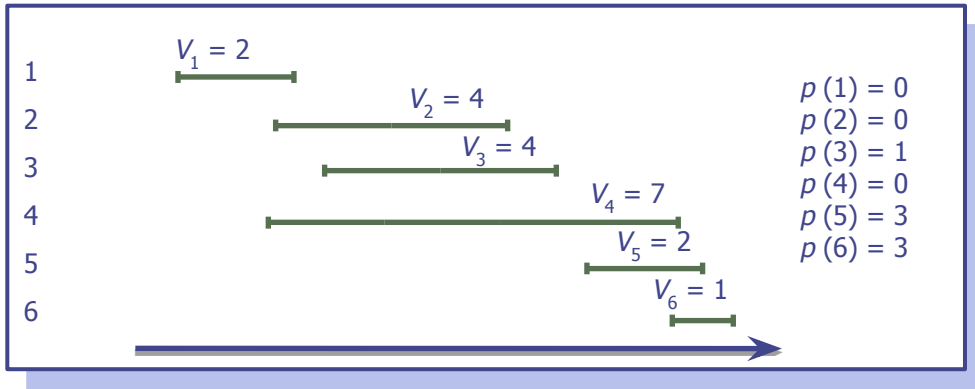
Índice





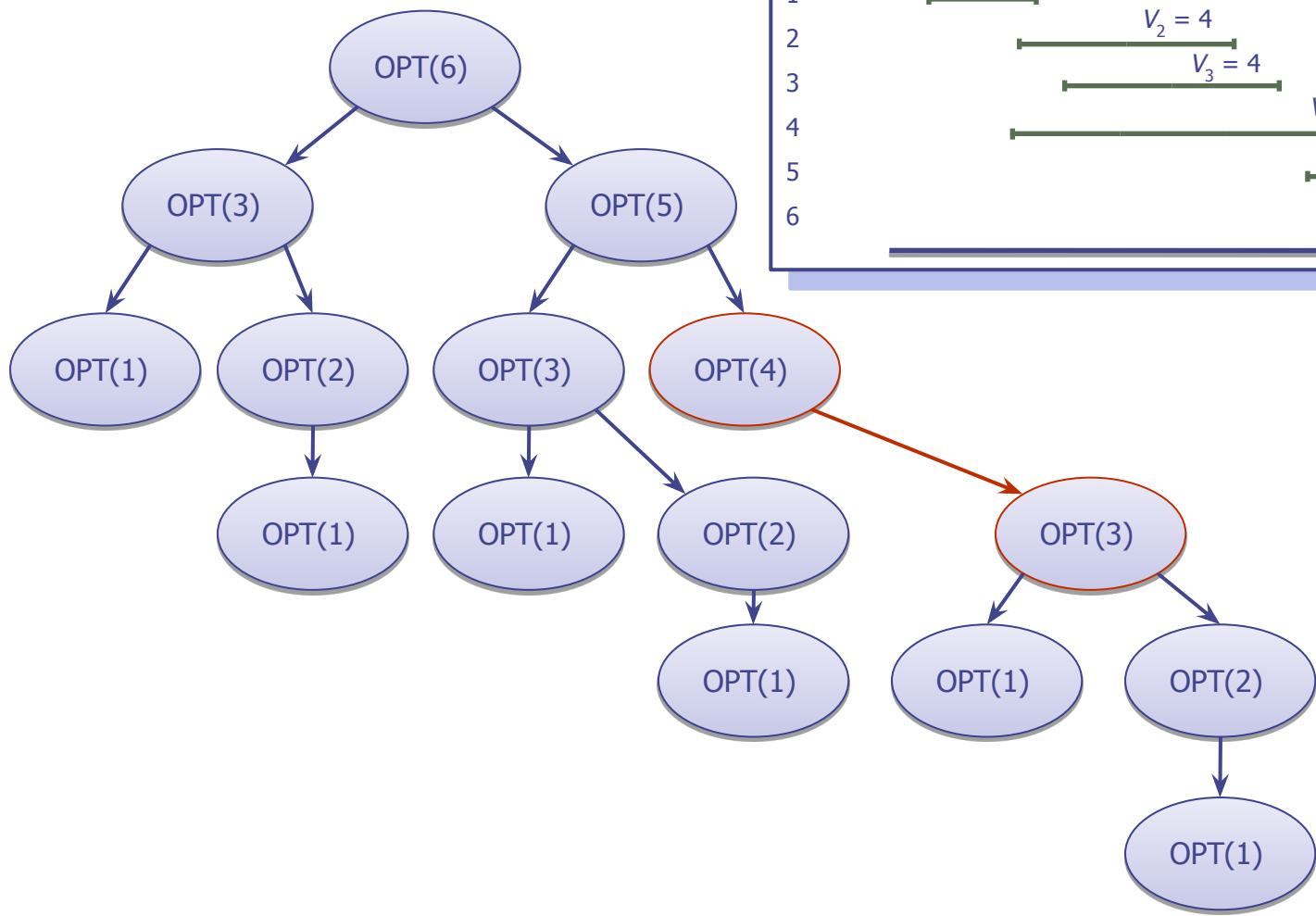
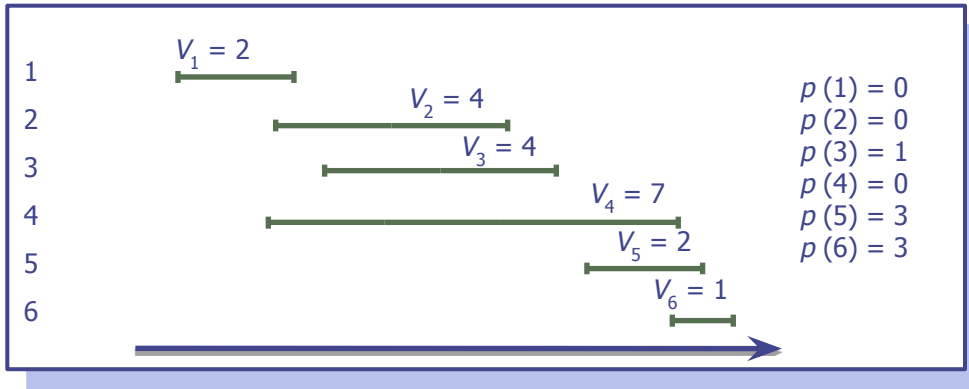
2	4	6		2+OPT(3) OPT(4)	1+OPT(3) OPT(5)
1	2	3	4	5	6

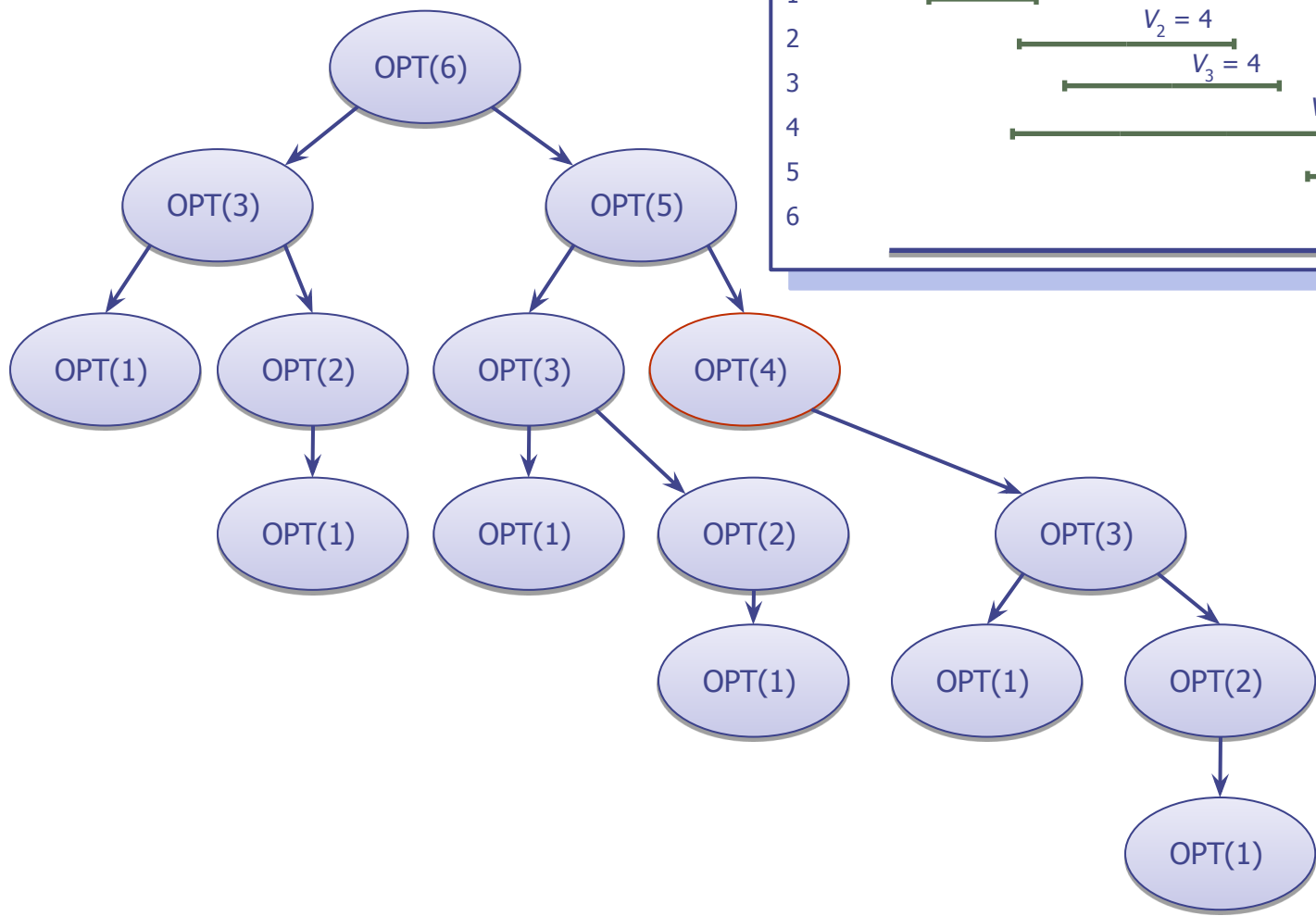
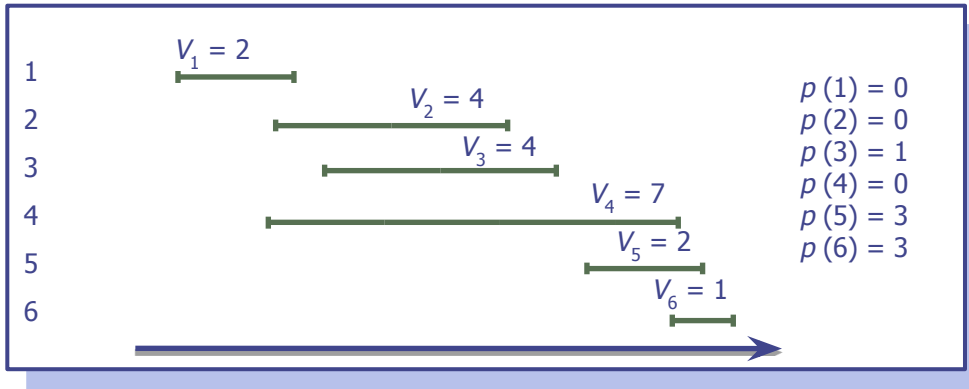
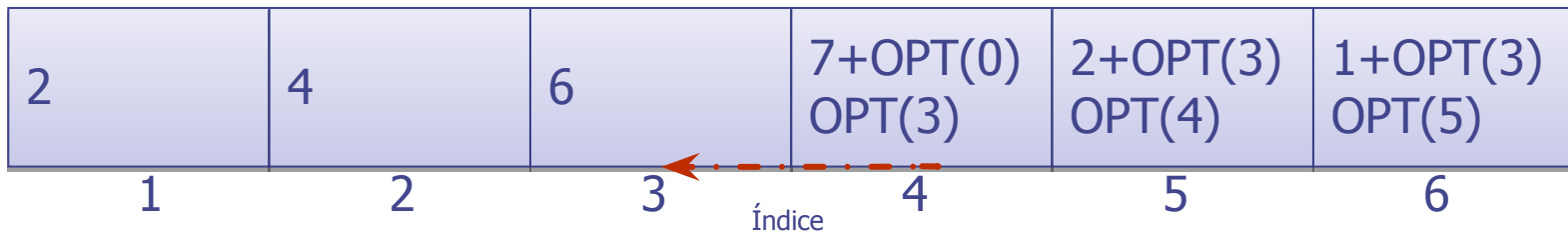
Índice

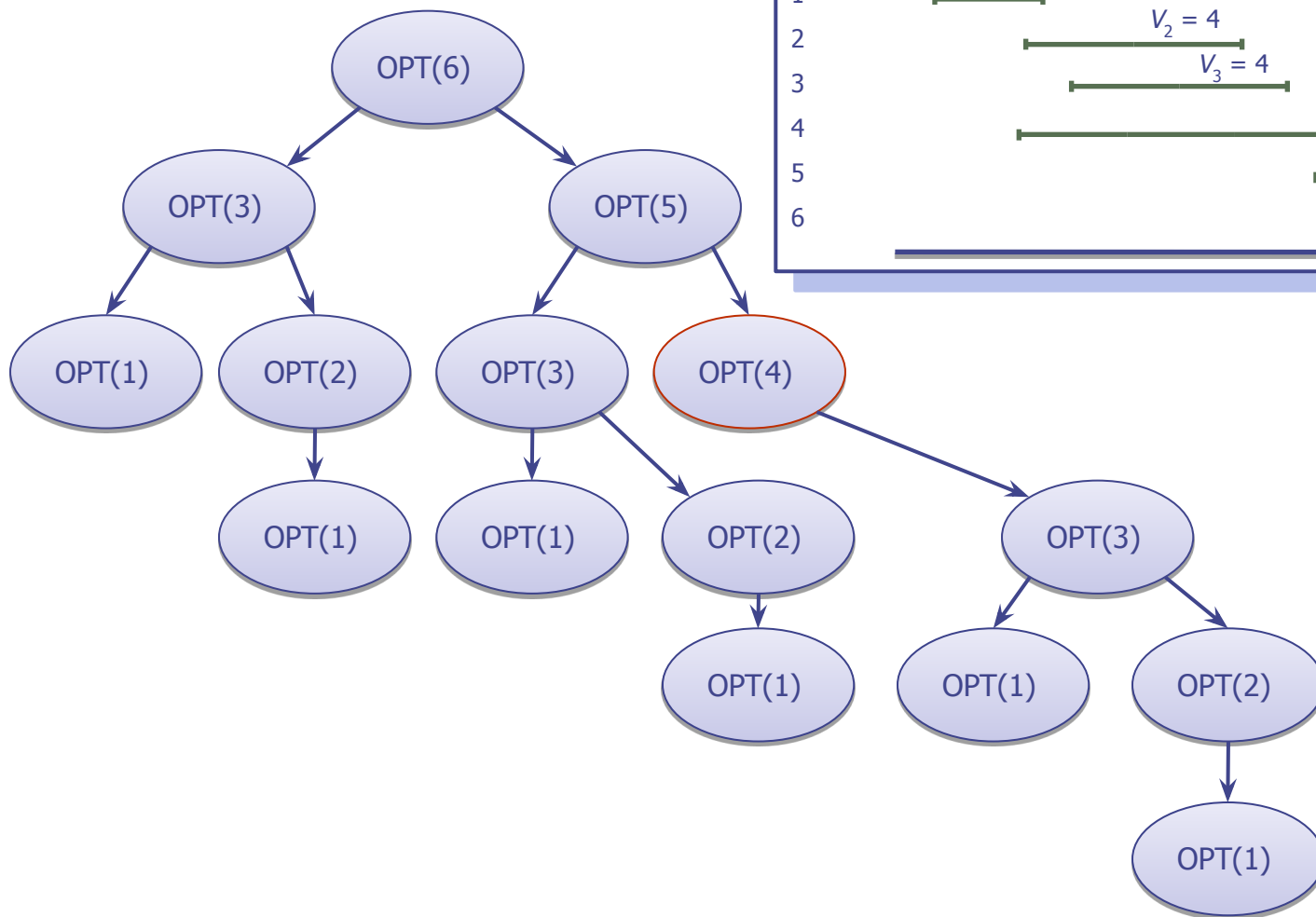
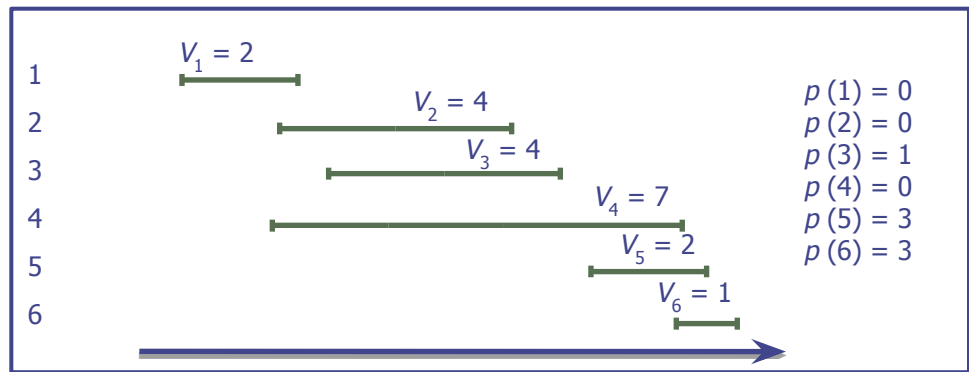
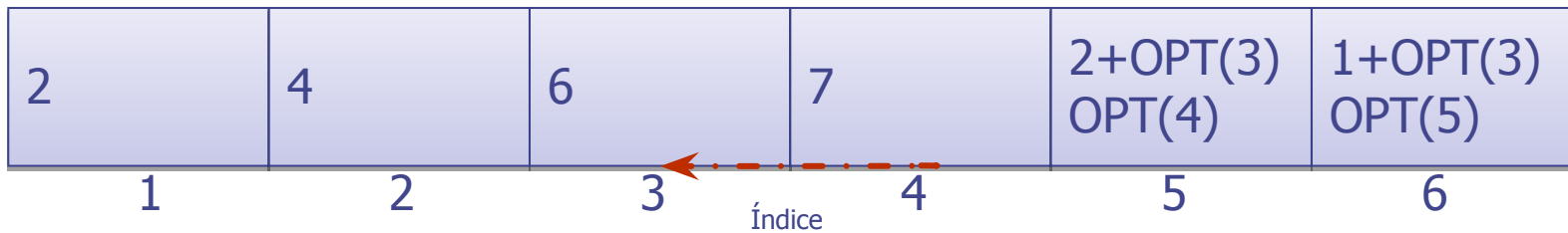


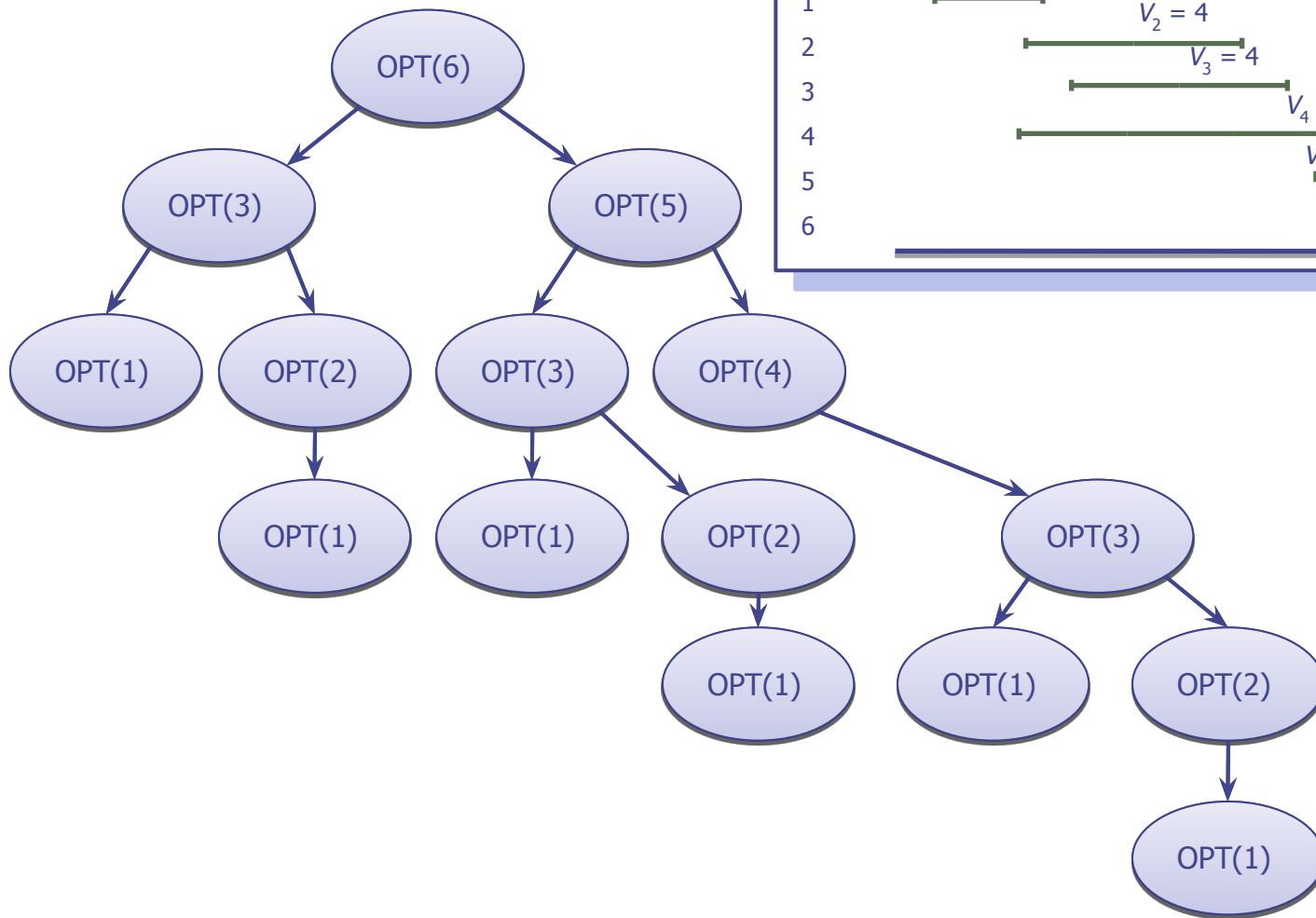
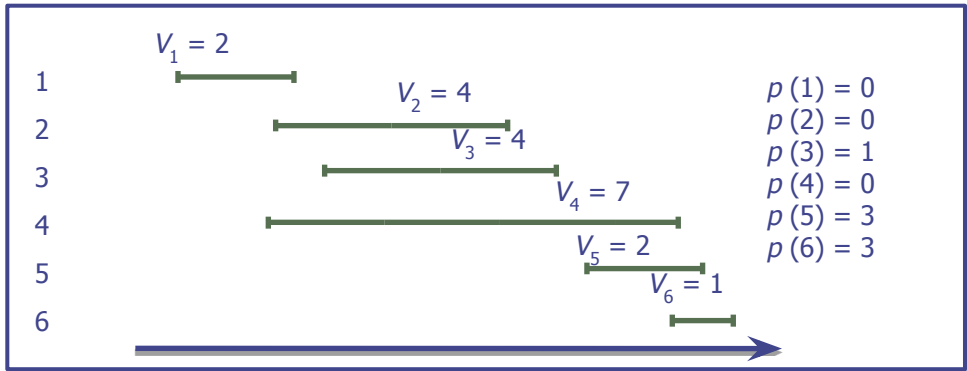
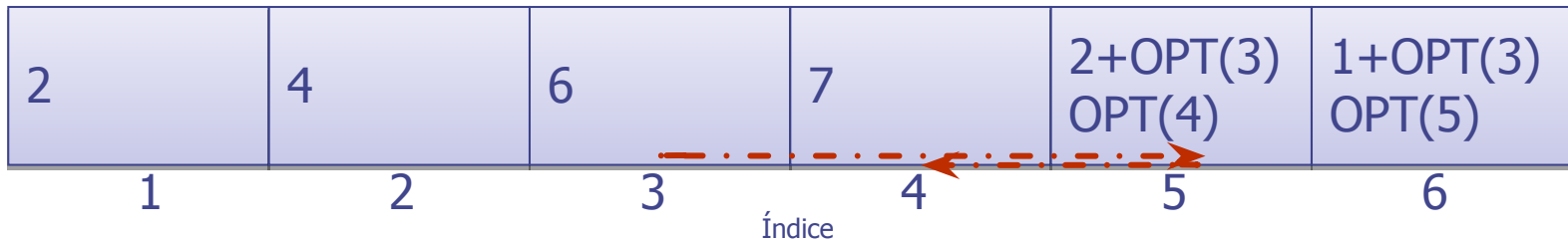
2	4	6	7+OPT(0) OPT(3)	2+OPT(3) OPT(4)	1+OPT(3) OPT(5)
1	2	3	4	5	6

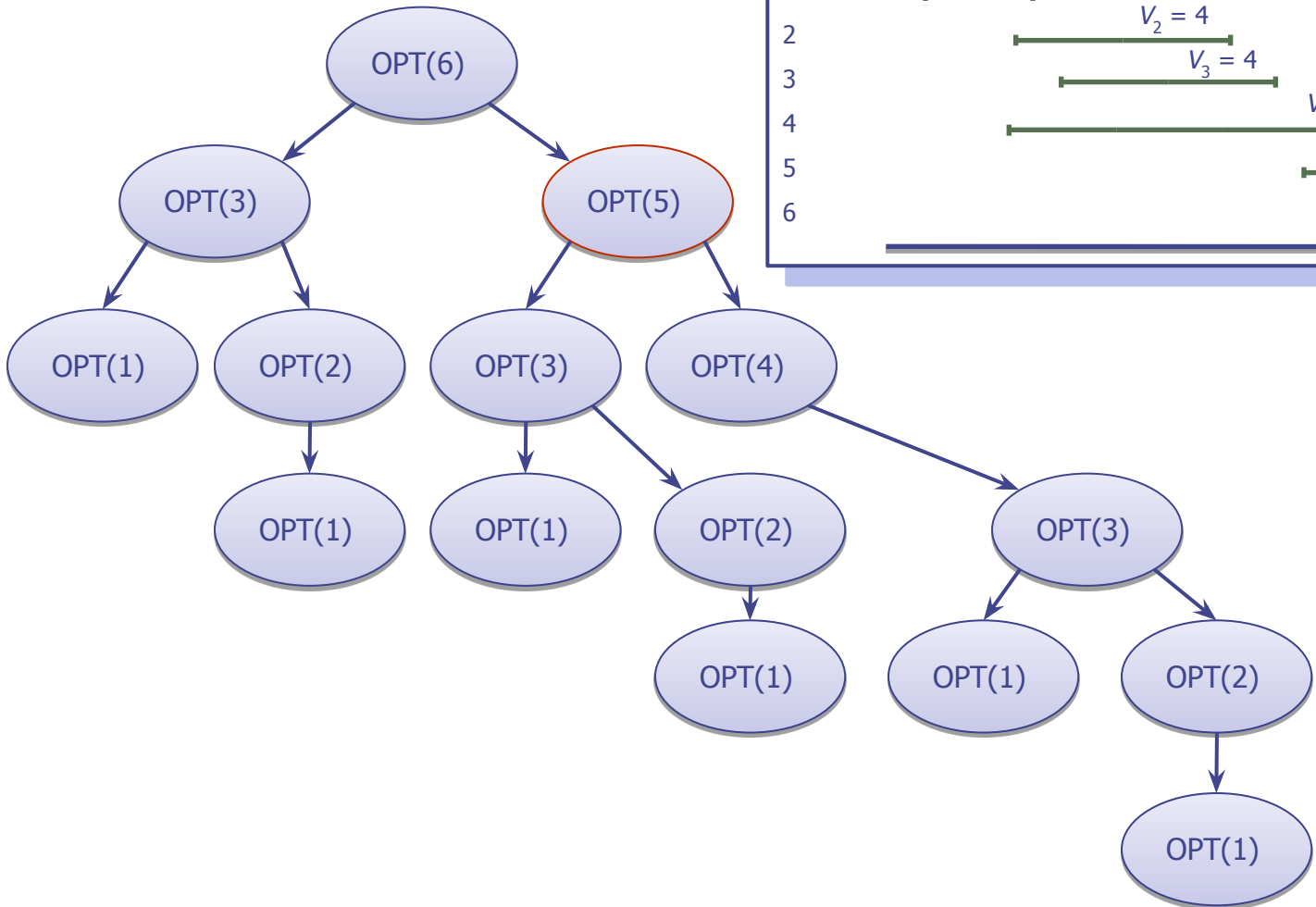
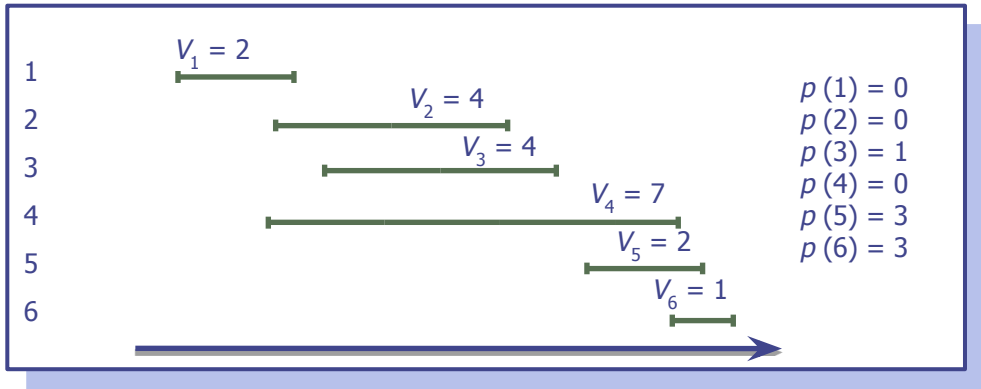
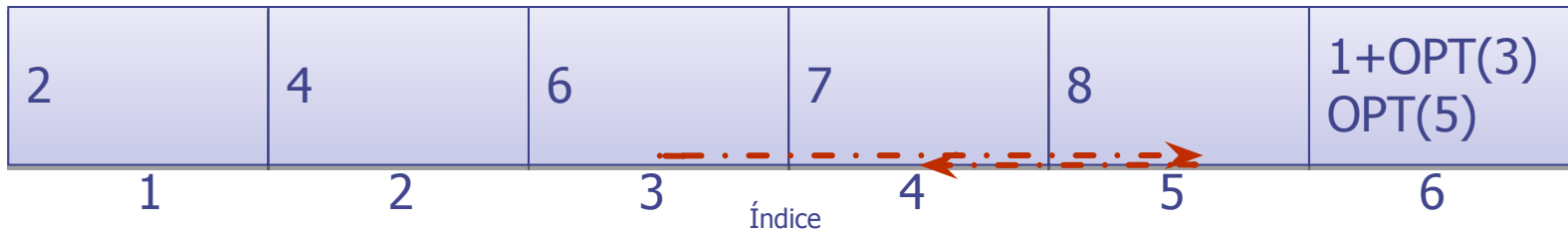
Índice





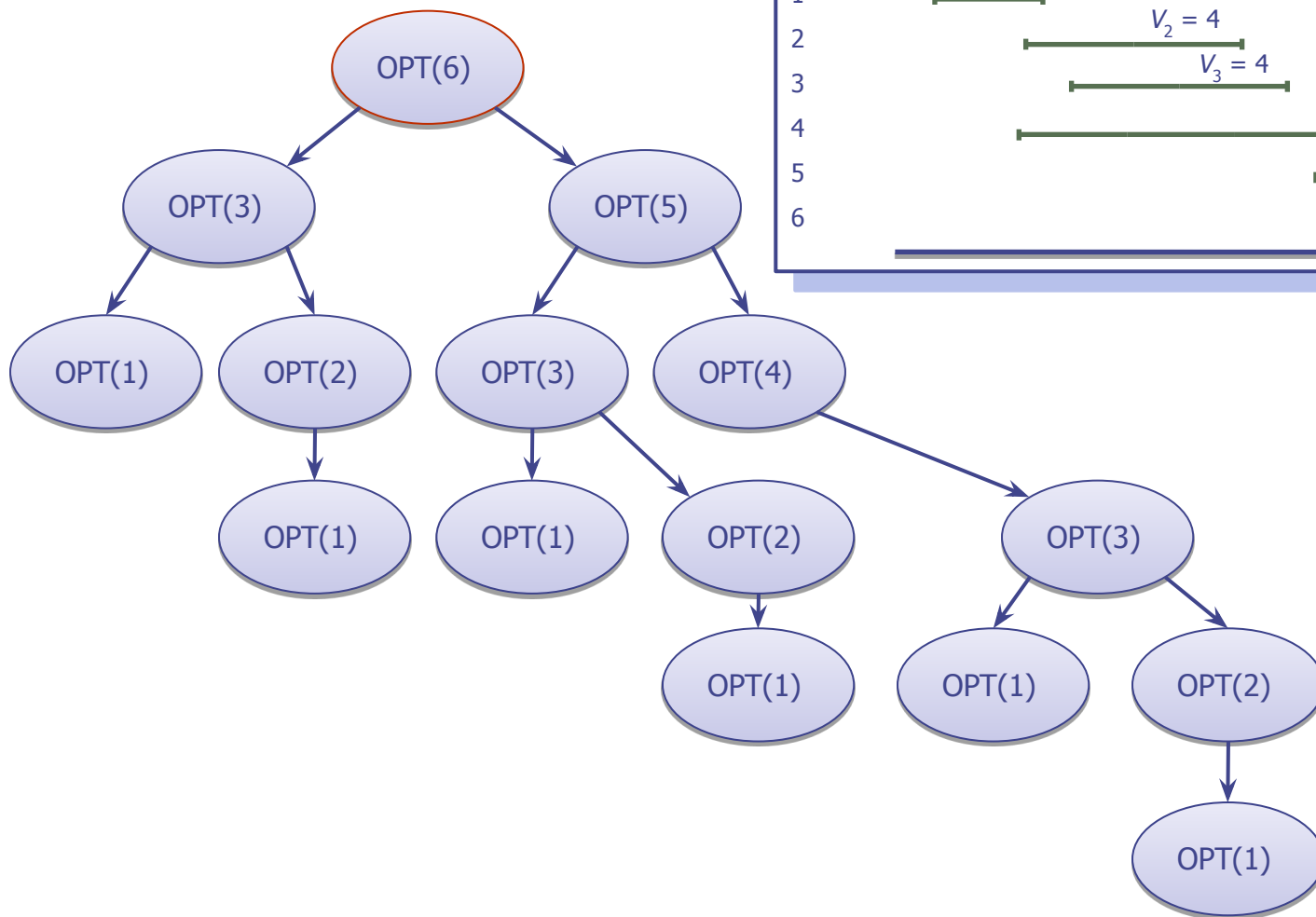
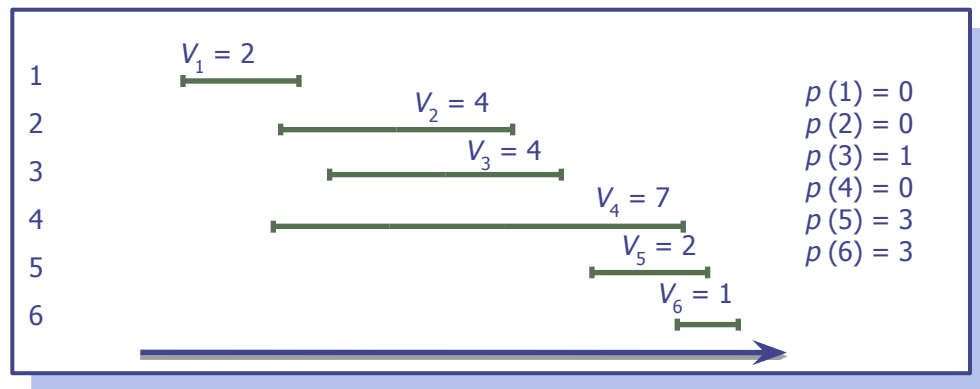


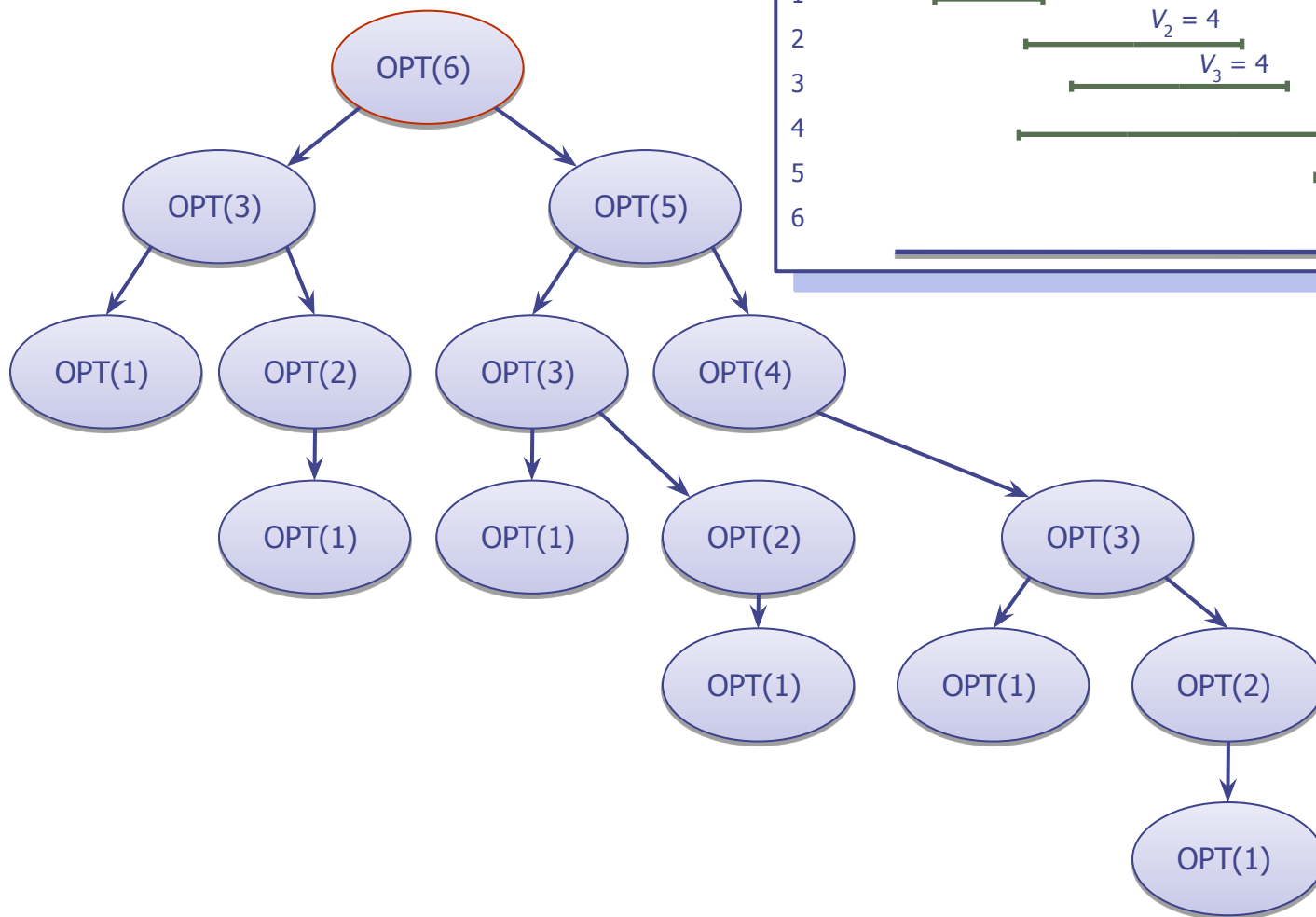
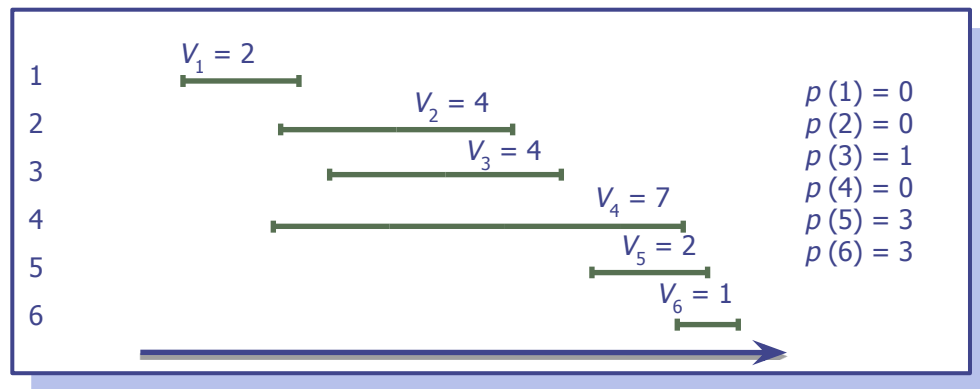
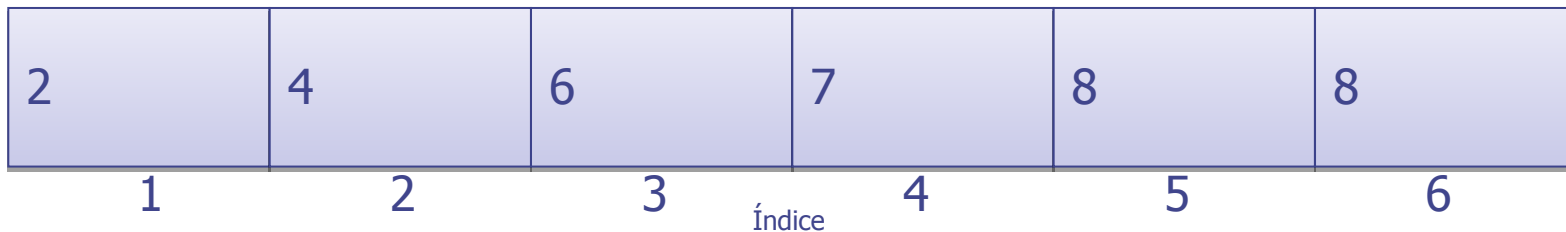




2	4	6	7	8	1+OPT(3) OPT(5)
1	2	3	4	5	6

Índice



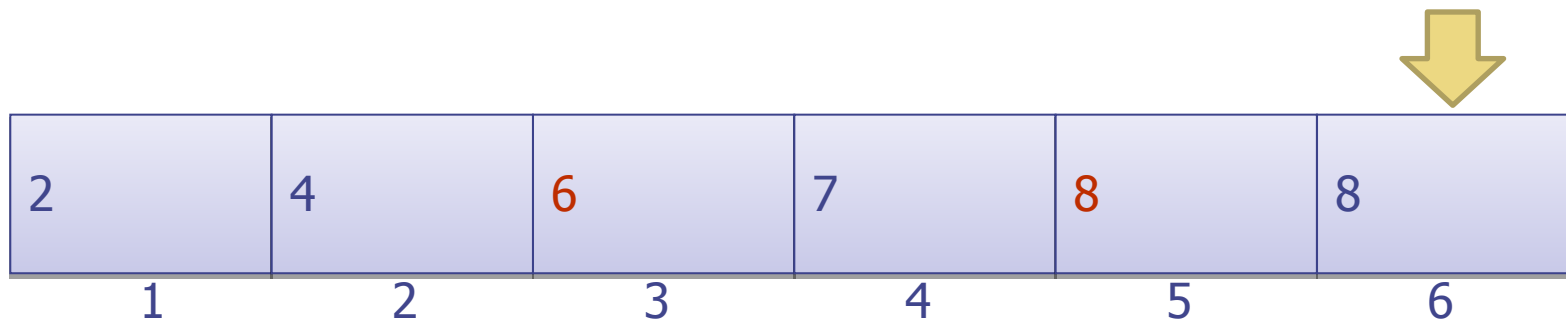


Exemplo 1 – WISP

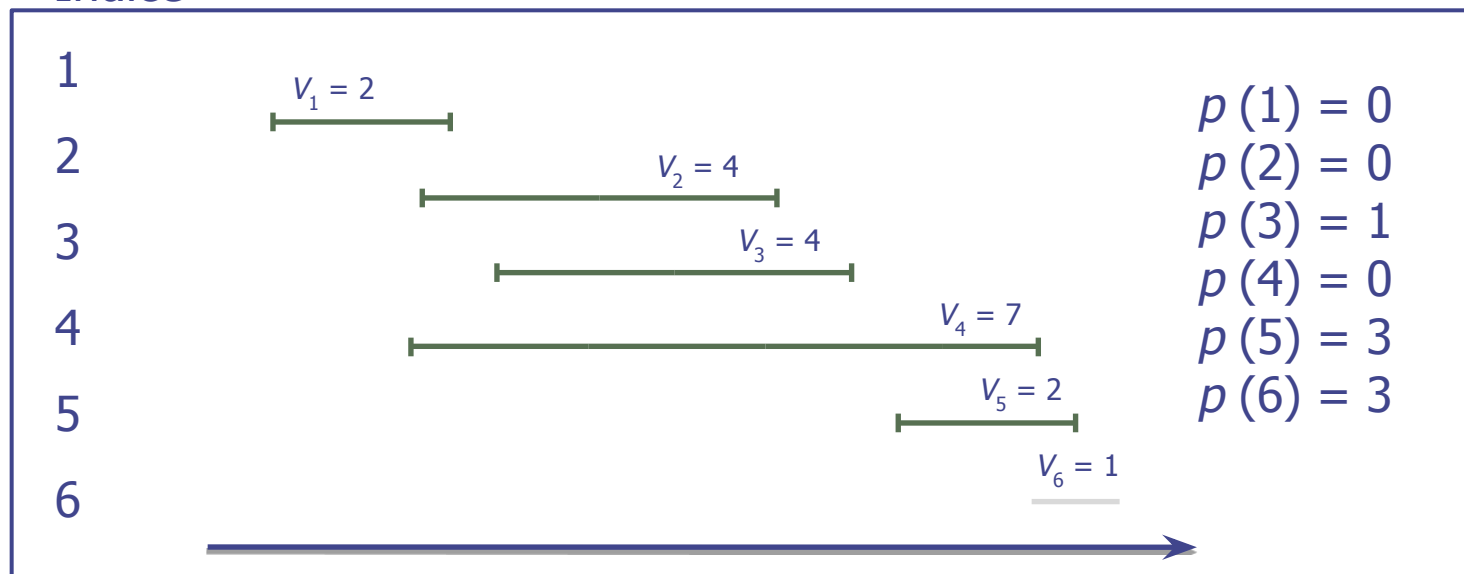
- A solução com memoização é eficiente e requer apenas $O(n)$ passos desde que os intervalos estejam ordenados.
- O vetor M auxilia não somente no cálculo do valor da solução, como também pode ser utilizado para encontrar os intervalos que compõem a solução.
- Um intervalo pertence a solução se e somente se

$$\bullet v_j + \text{OPT}(p(j)) \geq \text{OPT}(j-1)$$

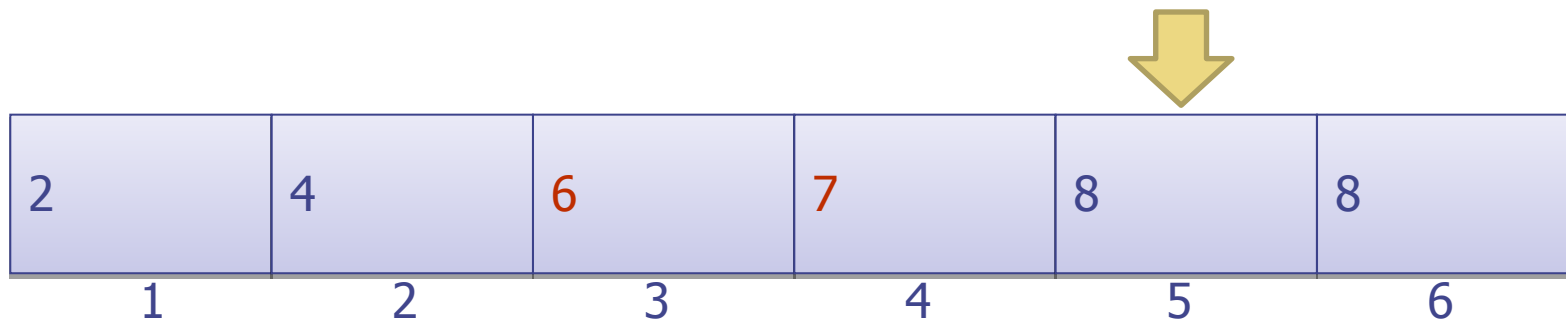
Exemplo 1 – WISP



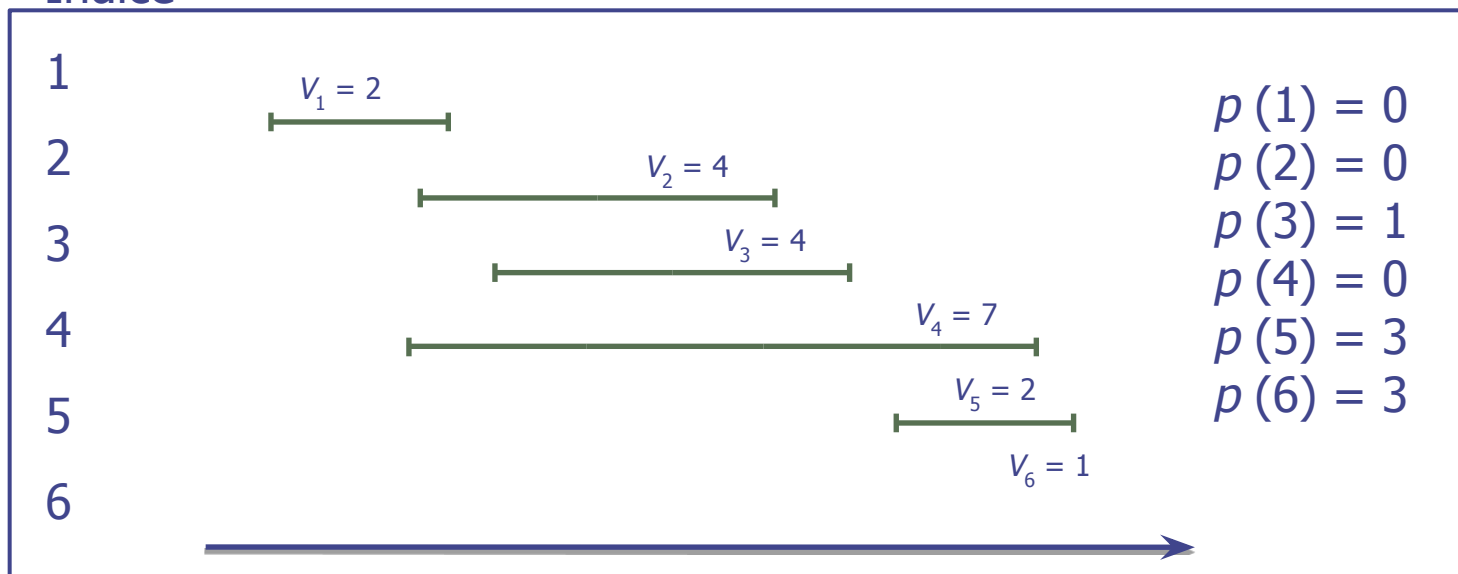
Índice



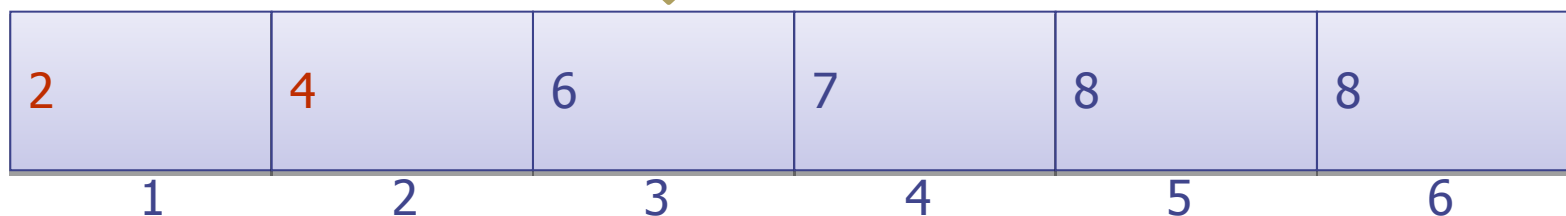
Exemplo 1 – WISP



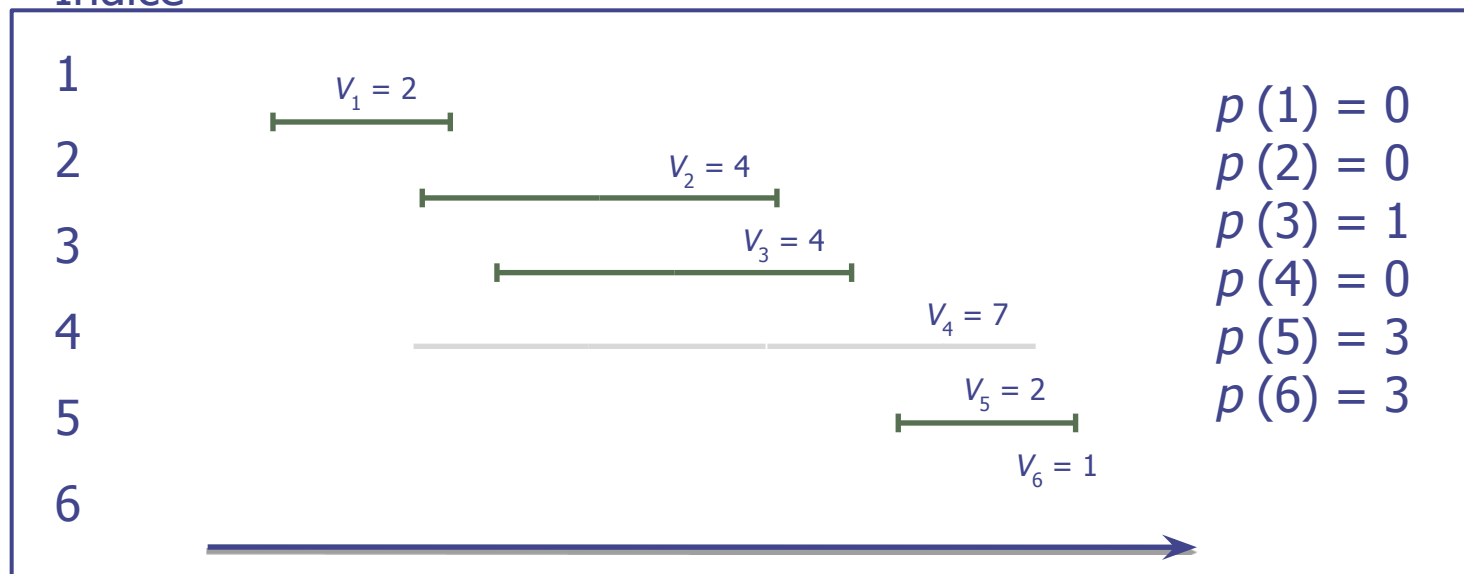
Índice



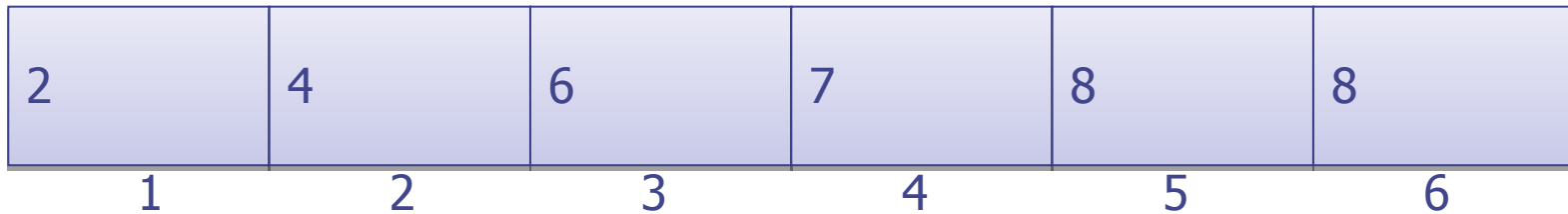
Exemplo 1 – WISP



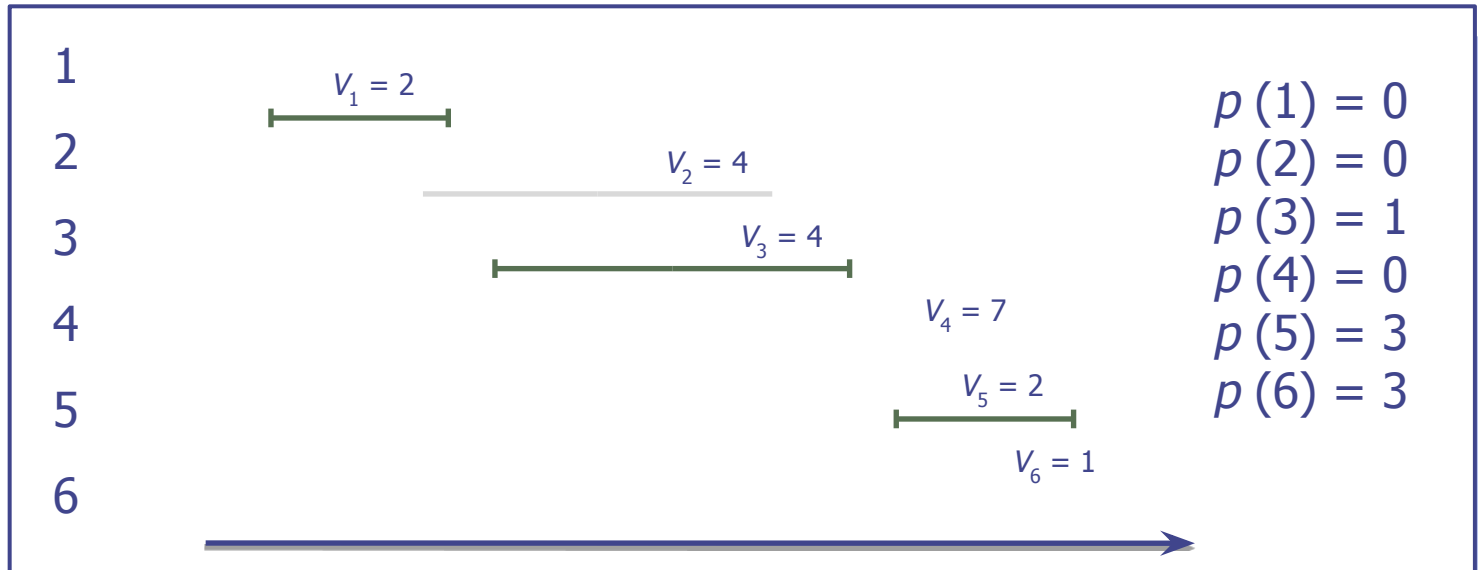
Índice



Exemplo 1 – WISP



Índice



Exemplo 1 – WISP

- Não discutimos ainda a complexidade do algoritmo, mas parece óbvio que é?
 - $O(n)$, certo ???
- Mas a versão anterior faz um monte de entradas na recursão desnecessariamente...
- Isso deve ser incluído na complexidade????

Exemplo 1 – WISP

- Entretanto, a verdadeira Programação Dinâmica é caracterizada por:
 - Memoização
 - Iteração sobre sub-problemas
- Pode-se substituir a recursão por uma iteração, essa é a forma mais simples e eficiente de PD.

```
Iterative-Compute-Opt
  M[0] = 0
  for j = 1, 2, ..., n
    M[j] = max(v[j] + M[p(j)], M[j - 1])
  end
```



Iterative-Compute-Opt

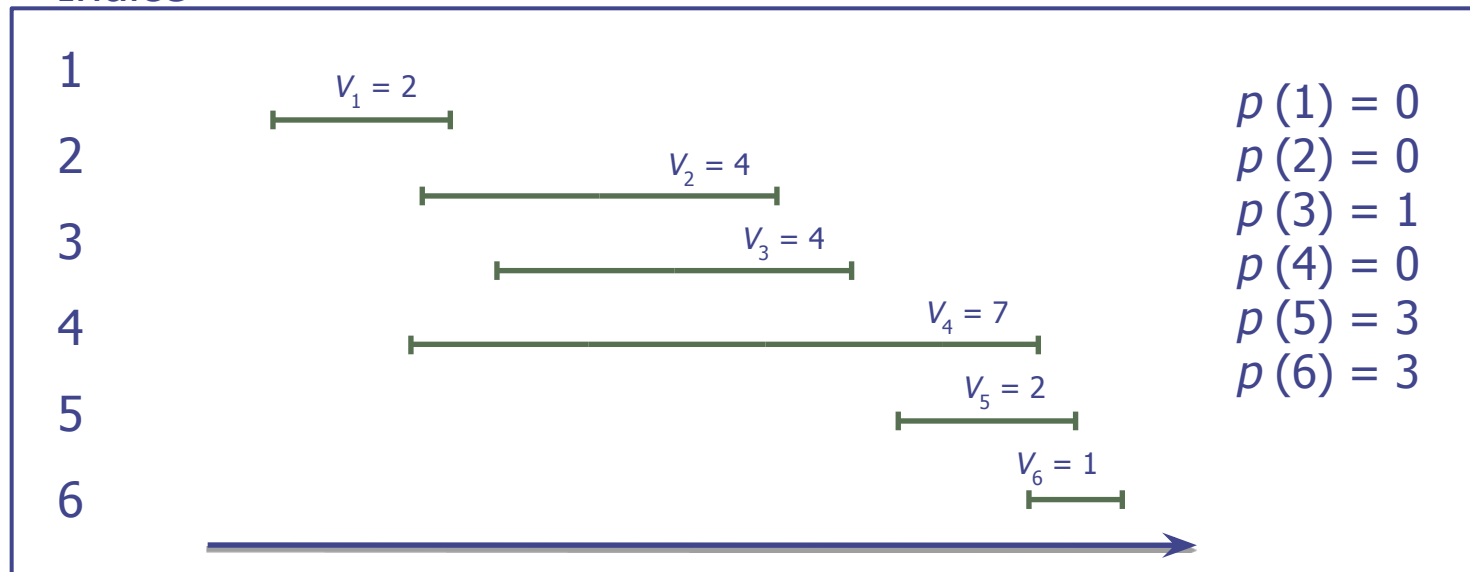
$M[0] = 0$

for $j = 1, 2, \dots, n$

$M[j] = \max(v[j] + M[p(j)], M[j - 1])$

end

Índice



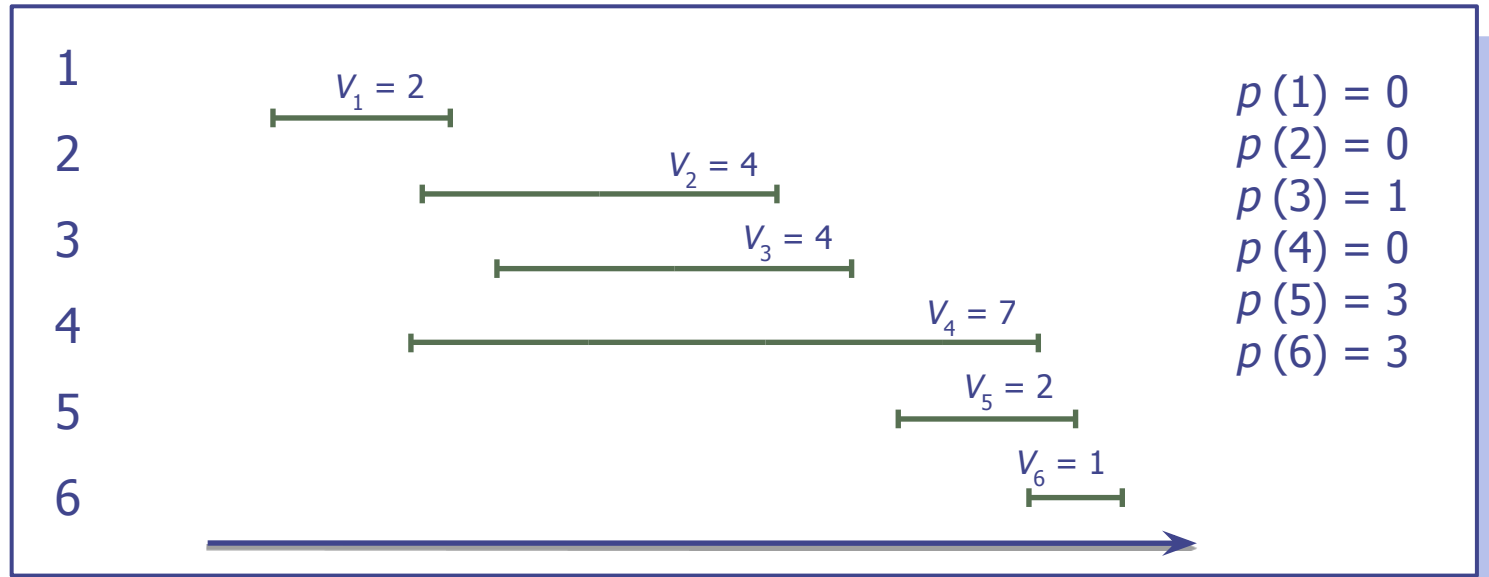


```

Iterative-Compute-Opt
  M[0] = 0
  for j = 1, 2, ..., n
    M[j] = max(v[j] + M[p(j)], M[j - 1])
  end

```

Índice



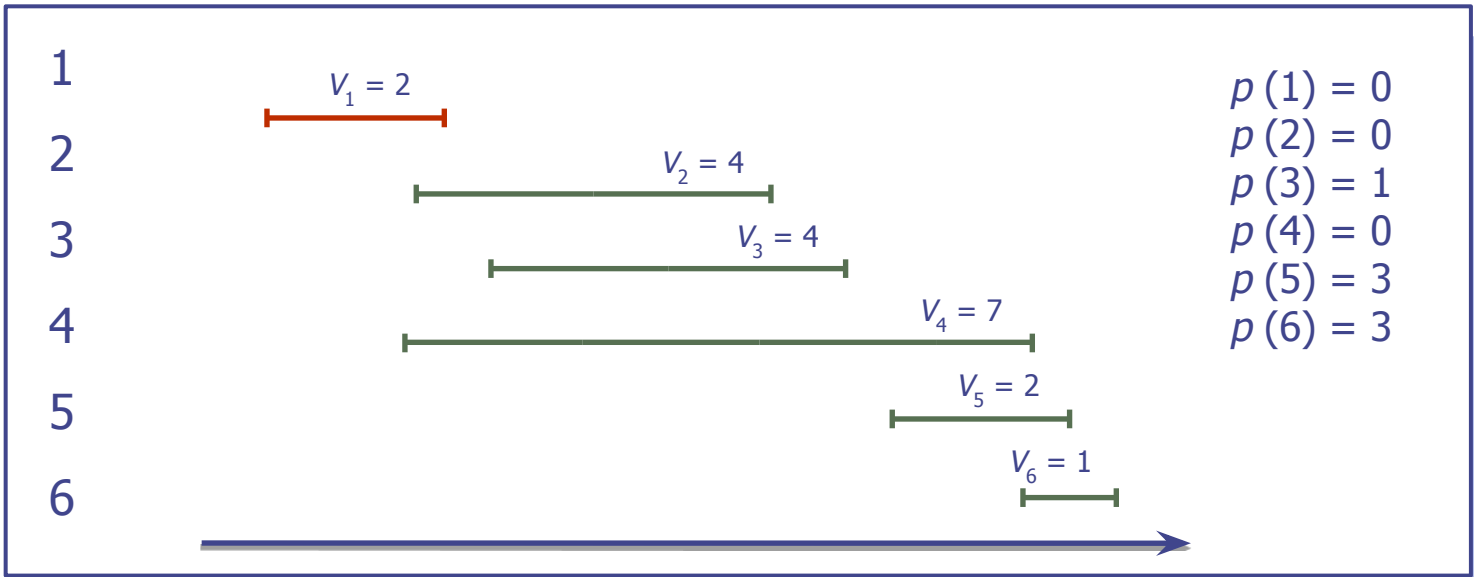


```

Iterative-Compute-Opt
  M[0] = 0
  for j = 1, 2, ..., n
    M[j] = max(v[j] + M[p(j)], M[j - 1])
  end

```

Índice



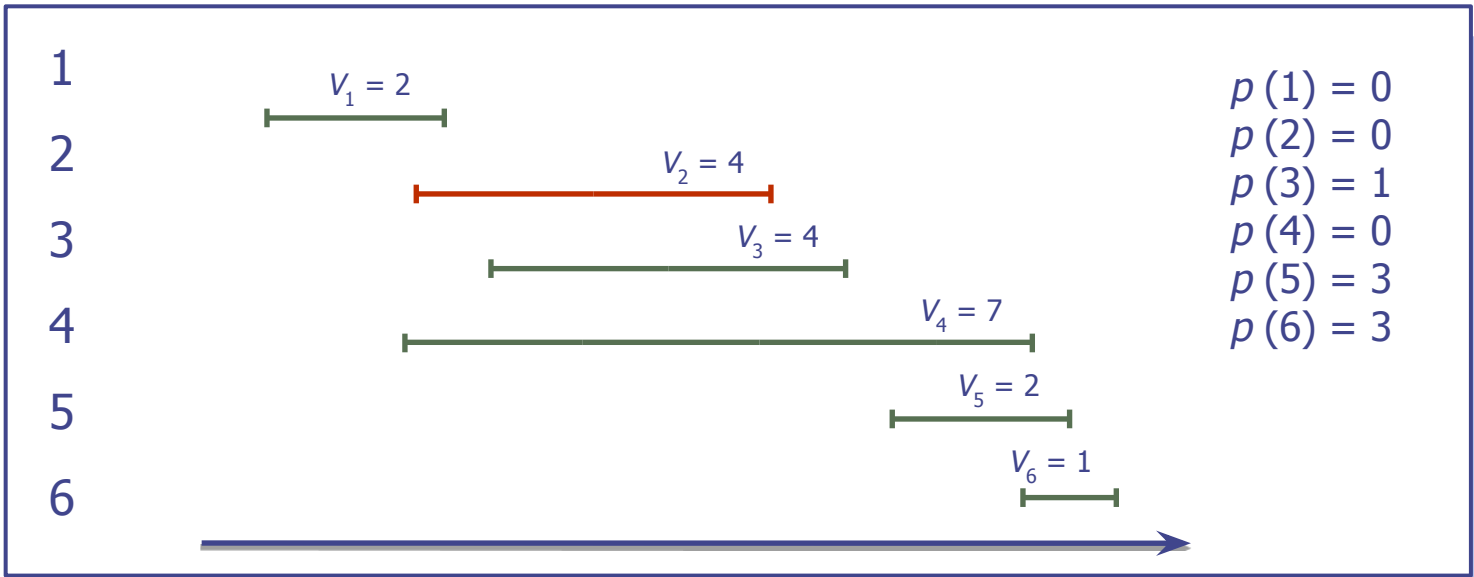


```

Iterative-Compute-Opt
  M[0] = 0
  for j = 1, 2, ..., n
    M[j] = max(v[j] + M[p(j)], M[j - 1])
  end

```

Índice





Iterative-Compute-Opt

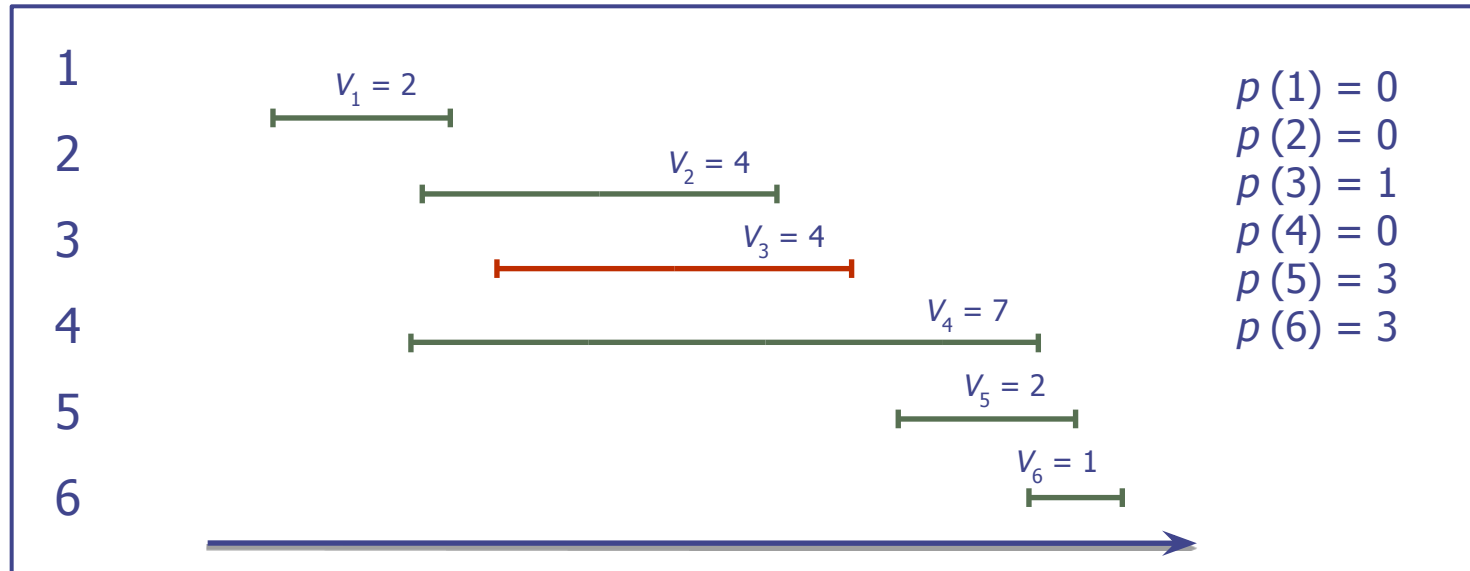
$M[0] = 0$

for $j = 1, 2, \dots, n$

$M[j] = \max(v[j] + M[p(j)], M[j - 1])$

end

Índice





Iterative-Compute-Opt

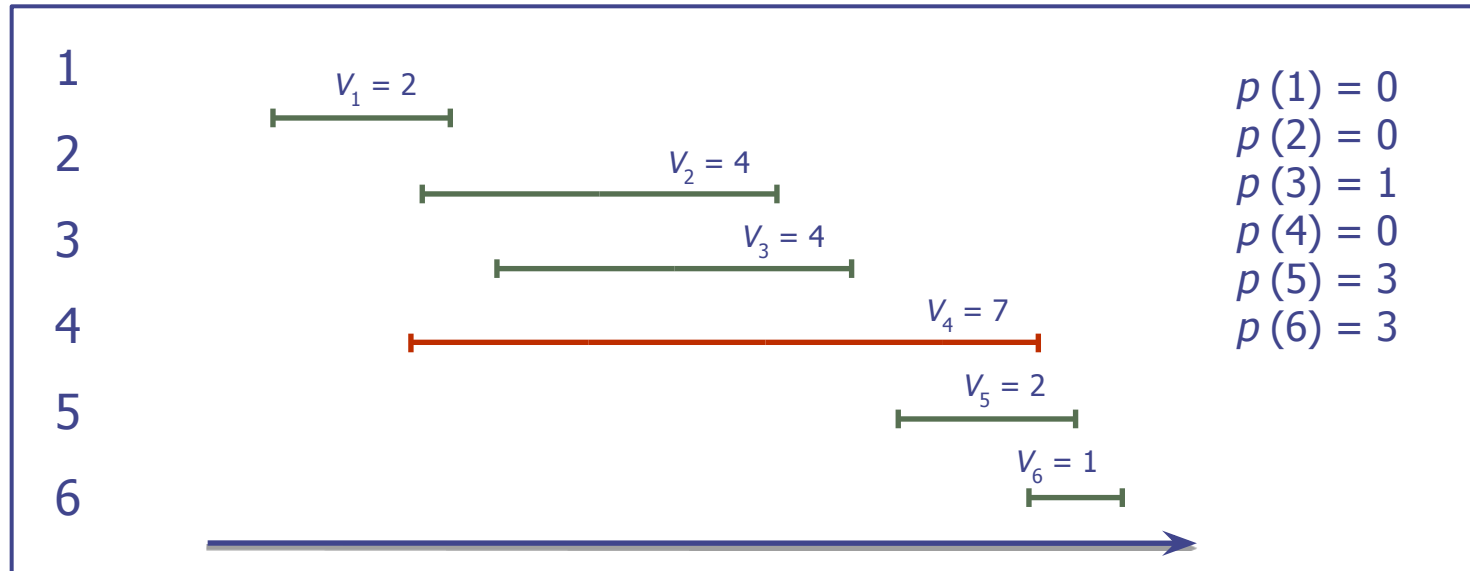
$M[0] = 0$

for $j = 1, 2, \dots, n$

$M[j] = \max(v[j] + M[p(j)], M[j - 1])$

end

Índice





Iterative-Compute-Opt

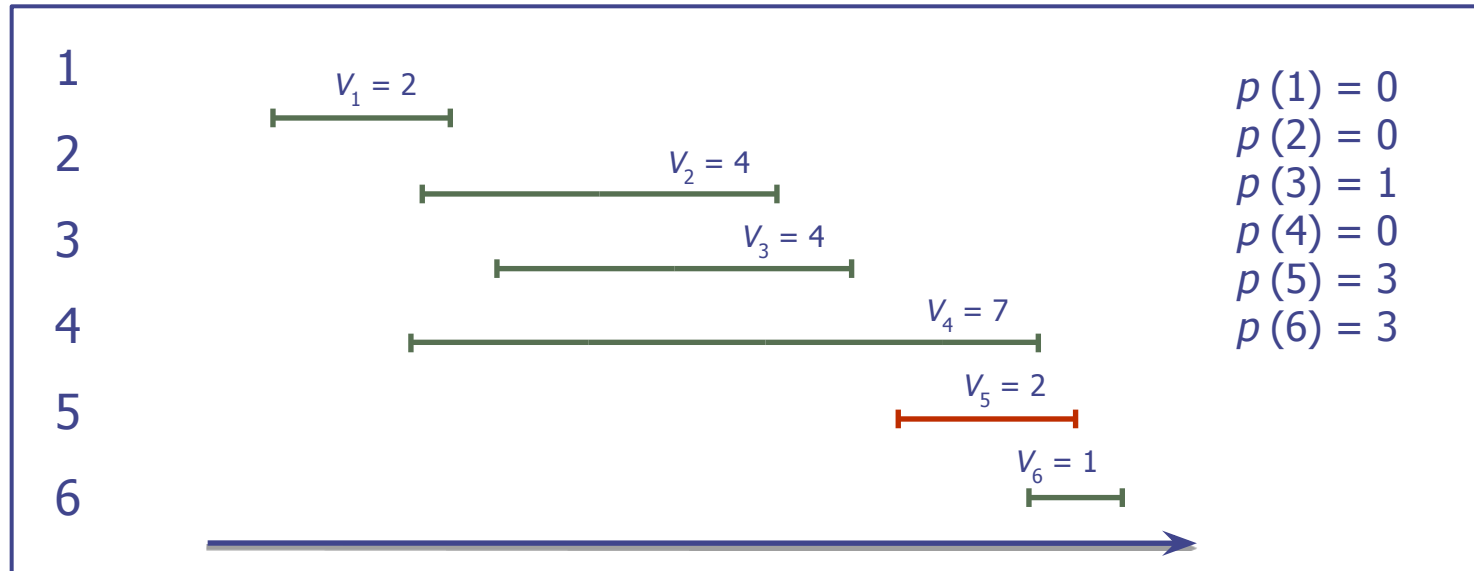
$M[0] = 0$

for $j = 1, 2, \dots, n$

$M[j] = \max(v[j] + M[p(j)], M[j - 1])$

end

Índice



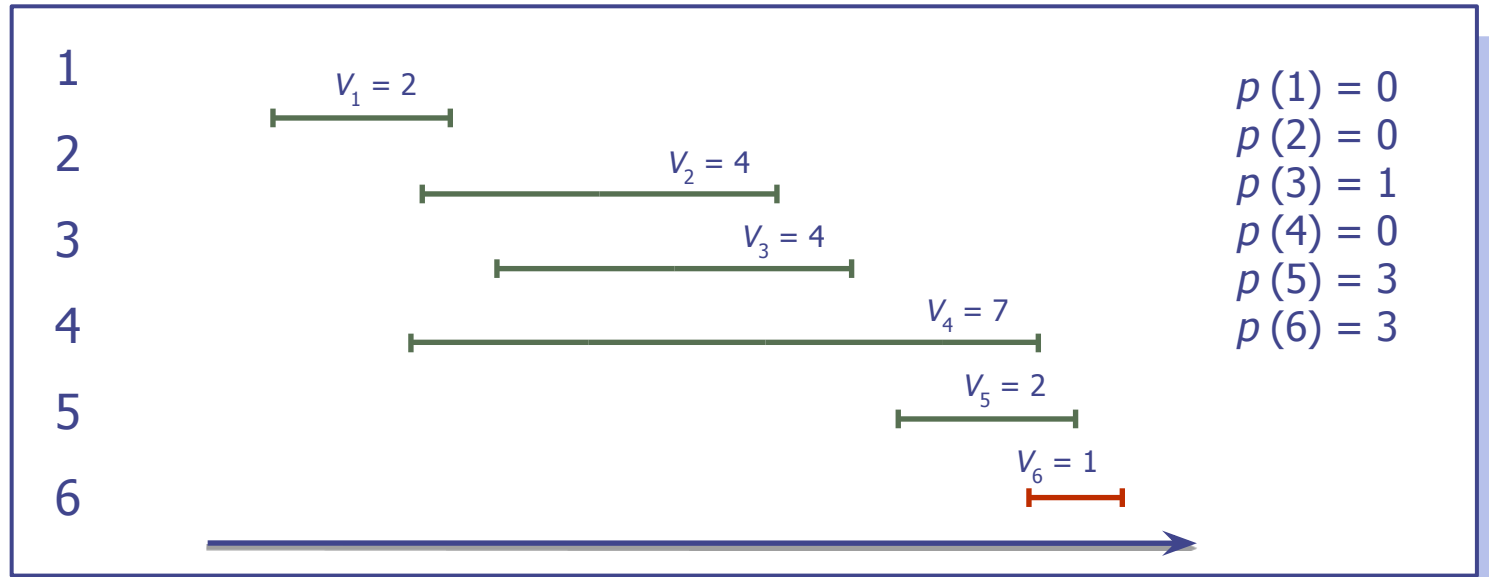


```

Iterative-Compute-Opt
  M[0] = 0
  for j = 1, 2, ..., n
    M[j] = max(v[j] + M[p(j)], M[j - 1])
  end

```

Índice



Observações

- Tanto a solução com recursiva memoização quanto a solução iterativa são $O(n)$.
- De uma forma geral, o principal passo para resolução do problema é encontrar a relação de recorrência.
- Dada essa relação, escolher pela solução recursiva com memoização ou a solução iterativa é basicamente uma escolha de abordagem *top-down* (recursiva) ou *bottom-up* (iterativa).
- A solução iterativa é preferida, por ser simples e não requerer o esforço computacional da recursão.

Exemplo 2 - WSSP

- Um segundo problema que pode ser resolvido com PD é chamado de Soma de Subconjuntos com Pesos (Weighted Subset Sum Problem – WSSP).
- É uma variação do problema da mochila. Dados:
 - Um conjunto de itens $\{1, \dots, n\}$, cada um com um peso w_i
 - A mochila tem capacidade W
 - Deseja-se encontrar um subconjunto S , tal que $\sum_{i \in S} w_i$ é máxima, mas inferior a W .
- Existe alguma solução *greedy* para esse problema?

Exemplo 2 - WSSP

- Utilizando o mesmo raciocínio para o problema anterior:
 - Se $n \notin S$, então $\text{OPT}(n) = \text{OPT}(n - 1)$
 - Se $n \in S$, então ...

Exemplo 2 - WSSSP

- Utilizando o mesmo raciocínio para o problema anterior:
 - Se $n \notin S$, então $\text{OPT}(n) = \text{OPT}(n - 1)$
 - Se $n \in S$, então ...
- O problema aqui é que aceitar a requisição n significa ter menos espaço disponível.



Exemplo 2 - WSSP

- Portanto:
 - Se $n \notin S$, então $\text{OPT}(n) = \text{OPT}(n - 1, W)$
 - Se $n \in S$, então $\text{OPT}(n) = \text{OPT}(n - 1, W - w_n)$
 - Uma observação importante é que um determinado item pode ser muito grande, ou seja $W < w_n$, nesse caso o item deve ser ignorado.
 - Tem-se a seguinte recorrência:

Se $W < w_i$ então $\text{OPT}(i, W) = \text{OPT}(i - 1, W)$, senão
 $\text{OPT}(i, W) = \max(\text{OPT}(i - 1, W), w_i + \text{OPT}(i - 1, W - w_i))$

Exemplo 2 - WSSP

```
int wssp(int n, int w) {
    printf("%d **** %d\n", n, w);
    for (int i=1; i<=n; i++) // para cada item
        for (int peso=0; peso<=w; peso++) // para cada peso
            if (W[i] > peso)
                memo[i][peso] = memo[i-1][peso];
            else
                memo[i][peso] = max(memo[i-1][peso], W[i] + memo[i-1][peso-W[i]]);

    return memo[n][w];
}
```

```

for (int i=1; i<=n; i++) // para cada item
  for (int peso=0; peso<=w; peso++) // para cada peso
    if (W[i] > peso)
      memo[i][peso] = memo[i-1][peso];
    else
      memo[i][peso] = max(memo[i-1][peso], W[i] + memo[i-1][peso-W[i]]);

```

- Suponha:
 - $W = 6$ e
 - $w_1 = 2, w_2 = 2$ e $w_3 = 3$.

3							
2							
1							
0	0	0	0	0	0	0	0
	0	1	2	3	4	5	6
	W						

```

for (int i=1; i<=n; i++) // para cada item
  for (int peso=0; peso<=w; peso++) // para cada peso
    if (W[i] > peso)
      memo[i][peso] = memo[i-1][peso];
    else
      memo[i][peso] = max(memo[i-1][peso], W[i] + memo[i-1][peso-W[i]]);

```

- Suponha:

- $W = 6$ e
- $w_1 = 2, w_2 = 2$ e $w_3 = 3$.

3							
2							
1	0						
0	0	0	0	0	0	0	0
	0	1	2	3	4	5	6
	W						

```

for (int i=1; i<=n; i++) // para cada item
  for (int peso=0; peso<=w; peso++) // para cada peso
    if (W[i] > peso)
      memo[i][peso] = memo[i-1][peso];
    else
      memo[i][peso] = max(memo[i-1][peso], W[i] + memo[i-1][peso-W[i]]);

```

- Suponha:
 - $W = 6$ e
 - $w_1 = 2, w_2 = 2$ e $w_3 = 3$.

3							
2							
1	0	0					
0	0	0	0	0	0	0	0
	0	1	2	3	4	5	6
	W						

```

for (int i=1; i<=n; i++) // para cada item
  for (int peso=0; peso<=w; peso++) // para cada peso
    if (W[i] > peso)
      memo[i][peso] = memo[i-1][peso];
    else
      memo[i][peso] = max(memo[i-1][peso], W[i] + memo[i-1][peso-W[i]]);

```

- Suponha:

- $W = 6$ e
- $w_1 = 2, w_2 = 2$ e $w_3 = 3$.

3							
2							
1	0	0	2				
0	0	0	0	0	0	0	0
	0	1	2	3	4	5	6
	W						


```

for (int i=1; i<=n; i++) // para cada item
  for (int peso=0; peso<=w; peso++) // para cada peso
    if (W[i] > peso)
      memo[i][peso] = memo[i-1][peso];
    else
      memo[i][peso] = max(memo[i-1][peso], W[i] + memo[i-1][peso-W[i]]);

```

- Suponha:

- $W = 6$ e
- $w_1 = 2, w_2 = 2$ e $w_3 = 3$.

3							
2							
<i>i</i> 1	0	0	2	2			
0	0	0	0	0	0	0	0
	0	1	2	3	4	5	6
	<i>W</i>						

```

for (int i=1; i<=n; i++) // para cada item
  for (int peso=0; peso<=w; peso++) // para cada peso
    if (W[i] > peso)
      memo[i][peso] = memo[i-1][peso];
    else
      memo[i][peso] = max(memo[i-1][peso], W[i] + memo[i-1][peso-W[i]]);

```

- Suponha:

- $W = 6$ e
- $w_1 = 2, w_2 = 2$ e $w_3 = 3$.

3							
2							
1	0	0	2	2	2	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0
	0	1	2	3	4	5	6
	W						

```

for (int i=1; i<=n; i++) // para cada item
  for (int peso=0; peso<=w; peso++) // para cada peso
    if (W[i] > peso)
      memo[i][peso] = memo[i-1][peso];
    else
      memo[i][peso] = max(memo[i-1][peso], W[i] + memo[i-1][peso-W[i]]);

```

- Suponha:

- $W = 6$ e
- $w_1 = 2, w_2 = 2$ e $w_3 = 3$.

3							
2	0	0	2				
1	0	0	2	2	2	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0
	0	1	2	3	4	5	6
	W						

```

for (int i=1; i<=n; i++) // para cada item
  for (int peso=0; peso<=w; peso++) // para cada peso
    if (W[i] > peso)
      memo[i][peso] = memo[i-1][peso];
    else
      memo[i][peso] = max(memo[i-1][peso], W[i] + memo[i-1][peso-W[i]]);

```

- Suponha:

- $W = 6$ e
- $w_1 = 2, w_2 = 2$ e $w_3 = 3$.

3							
2	0	0	2	2			
1	0	0	2	2	2	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0
	0	1	2	3	4	5	6
	W						

```

for (int i=1; i<=n; i++) // para cada item
  for (int peso=0; peso<=w; peso++) // para cada peso
    if (W[i] > peso)
      memo[i][peso] = memo[i-1][peso];
    else
      memo[i][peso] = max(memo[i-1][peso], W[i] + memo[i-1][peso-W[i]]);

```

- Suponha:

- $W = 6$ e
- $w_1 = 2, w_2 = 2$ e $w_3 = 3$.

3							
2	0	0	2	2	4		
1	0	0	2	2	2	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0
	0	1	2	3	4	5	6
	W						

```

for (int i=1; i<=n; i++) // para cada item
  for (int peso=0; peso<=w; peso++) // para cada peso
    if (W[i] > peso)
      memo[i][peso] = memo[i-1][peso];
    else
      memo[i][peso] = max(memo[i-1][peso], W[i] + memo[i-1][peso-W[i]]);

```

- Suponha:

- $W = 6$ e
- $w_1 = 2, w_2 = 2$ e $w_3 = 3$.

3							
2	0	0	2	2	4	4	4
1	0	0	2	2	2	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0
	0	1	2	3	4	5	6
	W						

```

for (int i=1; i<=n; i++) // para cada item
  for (int peso=0; peso<=w; peso++) // para cada peso
    if (W[i] > peso)
      memo[i][peso] = memo[i-1][peso];
    else
      memo[i][peso] = max(memo[i-1][peso], W[i] + memo[i-1][peso-W[i]]);

```

- Suponha:

- $W = 6$ e
- $w_1 = 2, w_2 = 2$ e $w_3 = 3$.

		0	1	2	3	4	5	6
<i>i</i>	3	0	0	2	3			
	2	0	0	2	2	4	4	4
	1	0	0	2	2	2	2	2
	0	0	0	0	0	0	0	0
		0	1	2	3	4	5	6
		<i>W</i>						

```

for (int i=1; i<=n; i++) // para cada item
  for (int peso=0; peso<=w; peso++) // para cada peso
    if (W[i] > peso)
      memo[i][peso] = memo[i-1][peso];
    else
      memo[i][peso] = max(memo[i-1][peso], W[i] + memo[i-1][peso-W[i]]);

```

- Suponha:

- $W = 6$ e
- $w_1 = 2, w_2 = 2$ e $w_3 = 3$.

		0	1	2	3	4	5	6
i	3	0	0	2	3	4		
	2	0	0	2	2	4	4	4
	1	0	0	2	2	2	2	2
	0	0	0	0	0	0	0	0
		0	1	2	3	4	5	6
		W						


```

for (int i=1; i<=n; i++) // para cada item
  for (int peso=0; peso<=w; peso++) // para cada peso
    if (W[i] > peso)
      memo[i][peso] = memo[i-1][peso];
    else
      memo[i][peso] = max(memo[i-1][peso], W[i] + memo[i-1][peso-W[i]]);

```

- Suponha:

- $W = 6$ e
- $w_1 = 2, w_2 = 2$ e $w_3 = 3$.

		0	1	2	3	4	5	6
<i>i</i>	3	0	0	2	3	4	5	5
	2	0	0	2	2	4	4	4
	1	0	0	2	2	2	2	2
	0	0	0	0	0	0	0	0
		0	1	2	3	4	5	6
		<i>W</i>						

Exemplo 2 - WSSP

- O algoritmo calcula corretamente a resposta para o problema WSSP em tempo $O(nW)$
 - O algoritmo é chamado de pseudo-polinomial
- Dada a tabela M , pode-se encontrar o conjunto S em tempo $O(n)$

Uva 11450

One of our best friends is getting married and we all are nervous because he is the first of us who is doing something similar. In fact, we have never assisted to a wedding, so we have no clothes or accessories, and to solve the problem we are going to a famous department store of our city to buy all we need: a shirt, a belt, some shoes, a tie, etcetera.

We are offered different models for each class of garment (for example, three shirts, two belts, four shoes, ...). We have to buy one model of each class of garment, and just one.

As our budget is limited, we cannot spend more money than it, but we want to spend the maximum possible. It's possible that we cannot buy one model of each class of garment due to the short amount of money we have.

Patricia Smith and **José Antonio Sánchez**
request the pleasure of
the company of
Mr and Mrs James and Sarah Student
at their wedding,
at St Mary's Church, Espinardo
on Saturday, May 17th, 2008 at 9 o'clock
and afterwards at
Cantina Hall, CSU.

RSVP
Universitary Campus, Espinardo, WT8 4EG

Uva 11450

Input

The first line of the input contains an integer, N , indicating the number of test cases. For each test case, some lines appear, the first one contains two integers, M and C , separated by blanks ($1 \leq M \leq 200$, and $1 \leq C \leq 20$), where M is the available amount of money and C is the number of garments you have to buy. Following this line, there are C lines, each one with some integers separated by blanks; in each of these lines the first integer, K ($1 \leq K \leq 20$), indicates the number of different models for each garment and it is followed by K integers indicating the price of each model of that garment.

Output

For each test case, the output should consist of one integer indicating the maximum amount of money necessary to buy one element of each garment without exceeding the initial amount of money. If there is no solution, you must print 'no solution'.

Uva 11450

- Solução gulosa, funciona?
 - Para cada tipo roupa, selecione aquele que ainda cabe no orçamento restante (ou seja, pegue o maior valor e subtraia do orçamento total)..
- $M = 12$ (ou 20??) e $C = 3$
 - $G = 0 \rightarrow 6, 4, 8$
 - $G = 1 \rightarrow 5, 10$
 - $G = 2 \rightarrow 1, 5, 3, 5$
- ?????

Uva 11450

- Solução “Divide and Conquer??”
 - Tem sentido??
- Por que não serve
 - O que vc tem a dizer sobre os subproblemas?
 - São independentes??????

Uva 11450

- Busca Exaustiva???
 - Usar backtracking recursivo..
 - Função pair(money, g)
 - O dinheiro que temos no momento e o item de compra
 - Money = W e g = 0
 - Selecione modelo I de g e subtraia o dinheiro
 - Chame recursivamente para g=1
 -
 - Muito lento!!! vai dar Time limit Exceeded !!
 - (veja exemplo WISP por backtracking!)

Uva 11450

- De qq forma, a recorrência para o problema de busca seria
 - Se $\text{money} < 0 \rightarrow \text{shop}(\text{money}, g) = \text{-infinito}$
 - Se compramos um modelo para o último item ($g=C$), então
 - $\text{shop}(\text{money}, g) = M - \text{money};$
 - Para qq outro modelo em $[1..K]$ de qq outro item g
 - $\text{shop}(\text{money}, g) = \max(\text{shop}(\text{money} - \text{price}[g, \text{model}], g+1);$

Uva 11450

- A solução em PD para este problema pode ser derivada da solução de busca, mas sem este nro excessivo de comparações
 - Defina a sua tabela de memoização.
 - qual a dimensão dela?
 - Utilize a regra de recorrência e monte a sua solução PD. Pode ser recursiva ou iterativa..