

Взвешенные графы

Никита Гаевой (Б09, Б10)

Иван Казменко (Б01)

Владислав Макаров (Б02, Б03)

Семён Петров (Б05, Б06)

Санкт-Петербургский Государственный Университет

Четверг, 8 декабря 2022 года

Содержание

- 1 Введение
 - Определения
 - Задание графа
 - Хранение графа
 - Код
- 2 Поиск кратчайшего пути
 - Задача
- 3 Алгоритм Флойда–Уоршола
 - Идея
 - Код
 - Пример
 - Доказательство
 - Анализ
- 4 Алгоритм Беллмана–Форда
 - Идея
 - Код
 - Пример 1
 - Пример 2
 - Доказательство
 - Анализ
- 5 Алгоритм Дейкстры
 - Идея
 - Код
 - Пример
 - Доказательство
 - Анализ
 - Код 2
- 6 Минимальное остовное дерево
 - Задача
- 7 Алгоритм Прима
 - Идея
 - Код
 - Пример
 - Доказательство
 - Анализ
 - Сравнение кода
- 8 Алгоритм Краскала
 - Идея
 - Доказательство

Содержание

1 Введение

- Определения
- Задание графа
- Хранение графа
- Код

2 Поиск кратчайшего пути

- Задача

3 Алгоритм Флойда–Уоршола

- Идея
- Код
- Пример
- Доказательство
- Анализ

4 Алгоритм Беллмана–Форда

- Идея
- Код
- Пример 1
- Пример 2
- Доказательство
- Анализ

5 Алгоритм Дейкстры

- Идея
- Код
- Пример
- Доказательство
- Анализ
- Код 2

6 Минимальное остовное дерево

- Задача

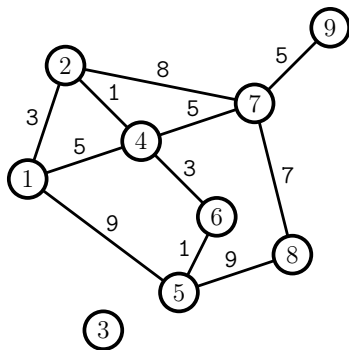
7 Алгоритм Прима

- Идея
- Код
- Пример
- Доказательство
- Анализ
- Сравнение кода

8 Алгоритм Краскала

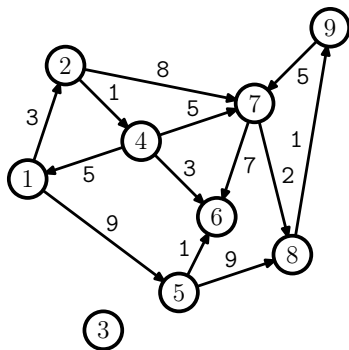
- Идея
- Доказательство

Определения



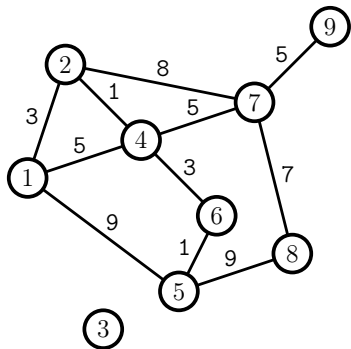
Определение: взвешенный граф (неориентированный) — это пара (V, E) , где V — множество вершин, а E — множество (неориентированных) рёбер. Каждое ребро — это неупорядоченная пара вершин, которой приписано число — его вес.

Определения



Определение: взвешенный ориентированный граф (орграф) — это пара (V, E) , где V — множество вершин, а E — множество дуг (ориентированных рёбер). Каждое ребро — это упорядоченная пара вершин, которой приписано число — его вес.

Задание графа

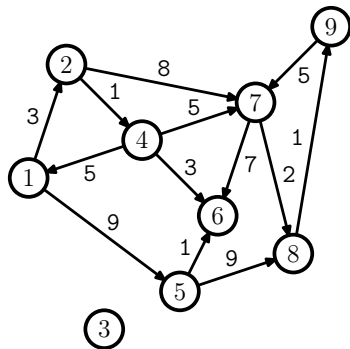


Ввод:

```

9 11
1 2 3
1 4 5
2 7 8
2 4 1
4 6 3
4 7 5
5 8 9
7 9 5
5 6 1
7 8 7
1 5 9
  
```

Задание графа

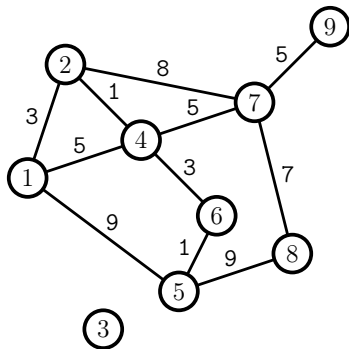


Ввод:

```

9 13
1 2 3
2 7 8
2 4 1
4 1 5
7 6 7
4 6 3
4 7 5
5 8 9
5 6 1
7 8 2
9 7 5
1 5 9
8 9 1
  
```

Матрица смежности



Ввод:

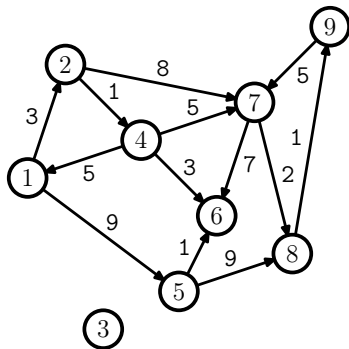
```

9 11
1 2 3
1 4 5
2 7 8
2 4 1
4 6 3
4 7 5
5 8 9
7 9 5
5 6 1
7 8 7
1 5 9

```

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	∞	3	∞	5	9	∞	∞	∞	∞
2	3	∞	∞	1	∞	∞	8	∞	∞
3	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞
4	5	1	∞	∞	∞	3	5	∞	∞
5	9	∞	∞	∞	∞	1	∞	9	∞
6	∞	∞	∞	3	1	∞	∞	∞	∞
7	∞	8	∞	5	∞	∞	∞	7	5
8	∞	∞	∞	∞	9	∞	7	∞	∞
9	∞	∞	∞	∞	∞	∞	5	∞	∞

Матрица смежности



Ввод:

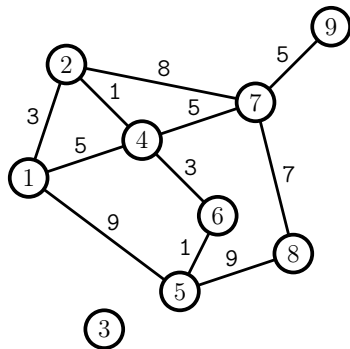
```

9 13
1 2 3
2 7 8
2 4 1
4 1 5
7 6 7
4 6 3
4 7 5
5 8 9
5 6 1
7 8 2
9 7 5
1 5 9
8 9 1

```

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	∞	3	∞	∞	9	∞	∞	∞	∞
2	∞	∞	∞	1	∞	∞	8	∞	∞
3	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞
4	5	∞	∞	∞	∞	3	5	∞	∞
5	∞	∞	∞	∞	∞	1	∞	9	∞
6	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞
7	∞	∞	∞	∞	∞	7	∞	2	∞
8	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	1
9	∞	∞	∞	∞	∞	∞	5	∞	∞

Списки смежных рёбер



Ввод:

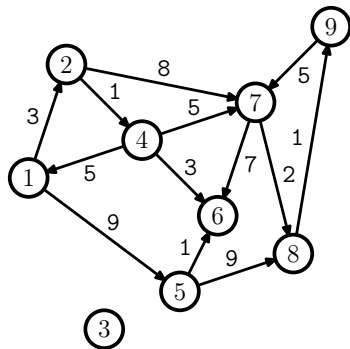
```

9 11
1 2 3
1 4 5
2 7 8
2 4 1
4 6 3
4 7 5
5 8 9
7 9 5
5 6 1
7 8 7
1 5 9

```

1	2,3 4,5 5,9			
2	1,3 7,8 4,1			
3				
4	1,5 2,1 6,3 7,5			
5	8,9 6,1 1,9			
6	4,3 5,1			
7	2,8 4,5 9,5 8,7			
8	5,9 7,7			
9	7,5			

Списки смежных рёбер



Ввод:

```

9 13
1 2 3
2 7 8
2 4 1
4 1 5
7 6 7
4 6 3
4 7 5
5 8 9
5 6 1
7 8 2
9 7 5
1 5 9
8 9 1
  
```

1	2,3	5,9	
2	7,8	4,1	
3			
4	1,5	6,3	7,5
5	8,9	6,1	
6			
7	6,7	8,2	
8	9,1		
9	7,5		

Матрица смежности

```

1  #include <iostream>
2  #include <vector>
3  using namespace std;
4
5  int const infinity = 0x3F3F3F3F;
6
7  int main () {
8      int n, m;
9      cin >> n >> m;
10     vector <vector <int> > a (n,
11         vector <int> (n, infinity));
12     for (int j = 0; j < m; j++) {
13         int u, v, w;
14         cin >> u >> v >> w;
15         u -= 1;
16         v -= 1;
17         a[u][v] = w;
18         a[v][u] = w;
19     }
20     return 0;
21 }
```

ВВОД:

```

9 11
1 2 3
1 4 5
2 7 8
2 4 1
4 6 3
4 7 5
5 8 9
7 9 5
5 6 1
7 8 7
1 5 9
```

	0	1	2	3	4	5	6	7	8
0	∞	3	∞	5	9	∞	∞	∞	∞
1	3	∞	∞	1	∞	∞	8	∞	∞
2	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞
3	5	1	∞	∞	∞	3	5	∞	∞
4	9	∞	∞	∞	∞	1	∞	9	∞
5	∞	∞	∞	3	1	∞	∞	∞	∞
6	∞	8	∞	5	∞	∞	∞	7	5
7	∞	∞	∞	∞	9	∞	7	∞	∞
8	∞	∞	∞	∞	∞	∞	5	∞	∞

Матрица смежности

```

1  #include <iostream>
2  #include <vector>
3  using namespace std;
4
5  int const infinity = 0x3F3F3F3F;
6
7  int main () {
8      int n, m;
9      cin >> n >> m;
10     vector <vector <int> > a (n,
11         vector <int> (n, infinity));
12     for (int j = 0; j < m; j++) {
13         int u, v, w;
14         cin >> u >> v >> w;
15         u -= 1;
16         v -= 1;
17         a[u][v] = w;
18     }
19     return 0;
20 }
21

```

ВВОД:

```

9 13
1 2 3
2 7 8
2 4 1
4 1 5
7 6 7
4 6 3
4 7 5
5 8 9
5 6 1
7 8 2
9 7 5
1 5 9
8 9 1

```

	0	1	2	3	4	5	6	7	8
0	∞	3	∞	∞	9	∞	∞	∞	∞
1	∞	∞	∞	1	∞	∞	8	∞	∞
2	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞
3	5	∞	∞	∞	∞	3	5	∞	∞
4	∞	∞	∞	∞	∞	1	∞	9	∞
5	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞
6	∞	∞	∞	∞	∞	7	∞	2	∞
7	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	1
8	∞	∞	∞	∞	∞	∞	5	∞	∞

Списки смежных рёбер

```

1  #include <iostream>
2  #include <vector>
3  using namespace std;
4
5  struct Edge {int v; int w;};
6
7  int main () {
8      int n, m;
9      cin >> n >> m;
10     vector <vector <Edge> > adj (n);
11
12     for (int j = 0; j < m; j++) {
13         int u, v, w;
14         cin >> u >> v >> w;
15         u -= 1;
16         v -= 1;
17         adj[u].push_back ({v, w});
18         adj[v].push_back ({u, w});
19     }
20     return 0;
21 }
```

ВВОД:

```

9 11
1 2 3
1 4 5
2 7 8
2 4 1
4 6 3
4 7 5
5 8 9
7 9 5
5 6 1
7 8 7
1 5 9
```

0	1,3	3,5	4,9
1	0,3	6,8	3,1
2			
3	0,5	1,1	5,3 6,5
4	7,9	5,1	0,9
5	3,3	4,1	
6	1,8	3,5	8,5 7,7
7	4,9	6,7	
8	6,5		

Списки смежных рёбер

```

1  #include <iostream>
2  #include <vector>
3  using namespace std;
4
5  struct Edge {int v; int w;};
6
7  int main () {
8      int n, m;
9      cin >> n >> m;
10     vector <vector <Edge> > adj (n);
11
12     for (int j = 0; j < m; j++) {
13         int u, v, w;
14         cin >> u >> v >> w;
15         u -= 1;
16         v -= 1;
17         adj[u].push_back ({v, w});
18     }
19     return 0;
20 }
21

```

ВВОД:

```

9 13
1 2 3
2 7 8
2 4 1
4 1 5
7 6 7
4 6 3
4 7 5
5 8 9
5 6 1
7 8 2
9 7 5
1 5 9
8 9 1

```

0	1,3	4,9	
1	6,8	3,1	
2			
3	0,5	5,3	6,5
4	7,9	5,1	
5			
6	5,7	7,2	
7	8,1		
8	6,5		

Содержание

- 1 Введение
 - Определения
 - Задание графа
 - Хранение графа
 - Код
- 2 Поиск кратчайшего пути
 - Задача
- 3 Алгоритм Флойда–Уоршола
 - Идея
 - Код
 - Пример
 - Доказательство
 - Анализ
- 4 Алгоритм Беллмана–Форда
 - Идея
 - Код
 - Пример 1
 - Пример 2
 - Доказательство
 - Анализ
- 5 Алгоритм Дейкстры
 - Идея
 - Код
 - Пример
 - Доказательство
 - Анализ
 - Код 2
- 6 Минимальное остовное дерево
 - Задача
- 7 Алгоритм Прима
 - Идея
 - Код
 - Пример
 - Доказательство
 - Анализ
 - Сравнение кода
- 8 Алгоритм Краскала
 - Идея
 - Доказательство

Задача

- Дан взвешенный граф (или оргграф).
- Длина пути — сумма длин его рёбер (или дуг).
- Задача 1: найдите кратчайший путь от вершины u до вершины v .

Задача

- Дан взвешенный граф (или оргграф).
- Длина пути — сумма длин его рёбер (или дуг).
- Задача 1: найдите кратчайший путь от вершины u до вершины v .
- Задача 2: найдите кратчайшие пути от вершины u до всех остальных вершин.

Задача

- Дан взвешенный граф (или оргграф).
- Длина пути — сумма длин его рёбер (или дуг).
- Задача 1: найдите кратчайший путь от вершины u до вершины v .
- Задача 2: найдите кратчайшие пути от вершины u до всех остальных вершин.
- Задача 3: найдите кратчайшие пути между всеми парами вершин.

Содержание

- 1 Введение
 - Определения
 - Задание графа
 - Хранение графа
 - Код
- 2 Поиск кратчайшего пути
 - Задача
- 3 Алгоритм Флойда–Уоршола
 - Идея
 - Код
 - Пример
 - Доказательство
 - Анализ
- 4 Алгоритм Беллмана–Форда
 - Идея
 - Код
 - Пример 1
 - Пример 2
 - Доказательство
 - Анализ
- 5 Алгоритм Дейкстры
 - Идея
 - Код
 - Пример
 - Доказательство
 - Анализ
 - Код 2
- 6 Минимальное остовное дерево
 - Задача
- 7 Алгоритм Прима
 - Идея
 - Код
 - Пример
 - Доказательство
 - Анализ
 - Сравнение кода
- 8 Алгоритм Краскала
 - Идея
 - Доказательство

Алгоритм Флойда–Уоршола: идея

- Рассмотрим матрицу A , в которой клетка (u, v) содержит длину кратчайшего пути из u в v .
- Начнём с матрицы смежности и будем улучшать её.
- Будем рассматривать вершины по порядку.

Алгоритм Флойда–Уоршола: идея

- Рассмотрим матрицу A , в которой клетка (u, v) содержит длину кратчайшего пути из u в v .
- Начнём с матрицы смежности и будем улучшать её.
- Будем рассматривать вершины по порядку.
- Для каждой вершины $k = 1, 2, \dots, n$:
 - Рассмотрим каждую пару вершин (i, j) .
 - Длина пути из i в j не больше $A_{i,j}$.

Алгоритм Флойда–Уоршола: идея

- Рассмотрим матрицу A , в которой клетка (u, v) содержит длину кратчайшего пути из u в v .
- Начнём с матрицы смежности и будем улучшать её.
- Будем рассматривать вершины по порядку.
- Для каждой вершины $k = 1, 2, \dots, n$:
 - Рассмотрим каждую пару вершин (i, j) .
 - Длина пути из i в j не больше $A_{i,j}$.
 - Попробуем пройти из i в j через k : $A_{i,k} + A_{k,j}$.
 - Если этот путь короче, запишем $A_{i,j} := A_{i,k} + A_{k,j}$.

Алгоритм Флойда–Уоршола: идея

- Рассмотрим матрицу A , в которой клетка (u, v) содержит длину кратчайшего пути из u в v .
- Начнём с матрицы смежности и будем улучшать её.
- Будем рассматривать вершины по порядку.
- Для каждой вершины $k = 1, 2, \dots, n$:
 - Рассмотрим каждую пару вершин (i, j) .
 - Длина пути из i в j не больше $A_{i,j}$.
 - Попробуем пройти из i в j через k : $A_{i,k} + A_{k,j}$.
 - Если этот путь короче, запишем $A_{i,j} := A_{i,k} + A_{k,j}$.
- После этого матрица A построена.

Алгоритм Флойда–Уоршола: код

```
1      for (int i = 0; i < n; i++)
2          a[i][i] = 0;
3
4
5
6
7
8      for (int k = 0; k < n; k++)
9          for (int i = 0; i < n; i++)
10             for (int j = 0; j < n; j++)
11                 if (a[i][j] > a[i][k] + a[k][j])
12                     a[i][j] = a[i][k] + a[k][j];
13
14
15
16      int x = 0, y = n - 1;
17      cout << a[x][y] << endl;
```

Ввод:

```
9 11
1 2 3
1 4 5
2 7 8
2 4 1
4 6 3
4 7 5
5 8 9
7 9 5
5 6 1
7 8 7
1 5 9
```

Вывод:

```
14
```

Алгоритм Флойда–Уоршола: код

```
1      vector <vector <int> > p (n, vector <int> (n));
2      for (int i = 0; i < n; i++) {
3          a[i][i] = 0;
4          for (int j = 0; j < n; j++)
5              p[i][j] = j;
6      }
7
8      for (int k = 0; k < n; k++)
9          for (int i = 0; i < n; i++)
10             for (int j = 0; j < n; j++)
11                 if (a[i][j] > a[i][k] + a[k][j]) {
12                     a[i][j] = a[i][k] + a[k][j];
13                     p[i][j] = p[i][k];
14                 }
15
16      int x = 0, y = n - 1;
17      cout << a[x][y] << endl;
18      while (x != y) {
19          cout << x + 1 << " ";
20          x = p[x][y];
21      }
22      cout << x + 1 << endl;
```

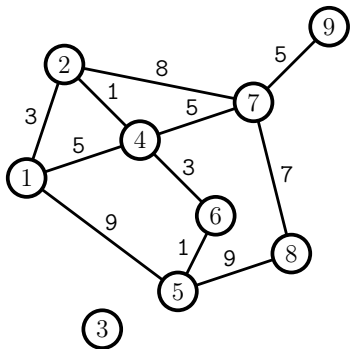
ВВОД:

```
9 11
1 2 3
1 4 5
2 7 8
2 4 1
4 6 3
4 7 5
5 8 9
7 9 5
5 6 1
7 8 7
1 5 9
```

ВЫВОД:

```
14
1 2 4 7 9
```

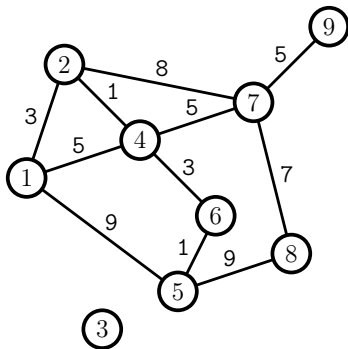
Алгоритм Флойда–Уоршола: пример



	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	0	3	∞	5	9	∞	∞	∞	∞
2	3	0	∞	1	∞	∞	8	∞	∞
3	∞	∞	0	∞	∞	∞	∞	∞	∞
4	5	1	∞	0	∞	3	5	∞	∞
5	9	∞	∞	∞	0	1	∞	9	∞
6	∞	∞	∞	3	1	0	∞	∞	∞
7	∞	8	∞	5	∞	∞	0	7	5
8	∞	∞	∞	∞	9	∞	7	0	∞
9	∞	∞	∞	∞	∞	∞	5	∞	0

$$k = 0$$

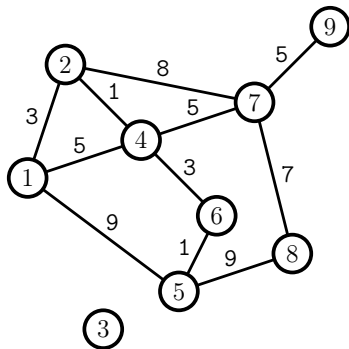
Алгоритм Флойда–Уоршола: пример



	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	0	3	∞	5	9	∞	∞	∞	∞
2	3	0	∞	1	12	∞	8	∞	∞
3	∞	∞	0	∞	∞	∞	∞	∞	∞
4	5	1	∞	0	14	3	5	∞	∞
5	9	12	∞	14	0	1	∞	9	∞
6	∞	∞	∞	3	1	0	∞	∞	∞
7	∞	8	∞	5	∞	∞	0	7	5
8	∞	∞	∞	∞	9	∞	7	0	∞
9	∞	∞	∞	∞	∞	∞	5	∞	0

$$k = 1$$

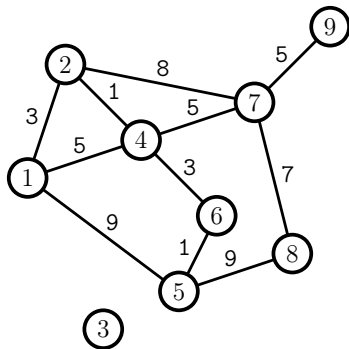
Алгоритм Флойда–Уоршола: пример



	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	0	3	∞	4	9	∞	11	∞	∞
2	3	0	∞	1	12	∞	8	∞	∞
3	∞	∞	0	∞	∞	∞	∞	∞	∞
4	4	1	∞	0	13	3	5	∞	∞
5	9	12	∞	13	0	1	20	9	∞
6	∞	∞	∞	3	1	0	∞	∞	∞
7	11	8	∞	5	20	∞	0	7	5
8	∞	∞	∞	∞	9	∞	7	0	∞
9	∞	∞	∞	∞	∞	∞	5	∞	0

$$k = 2$$

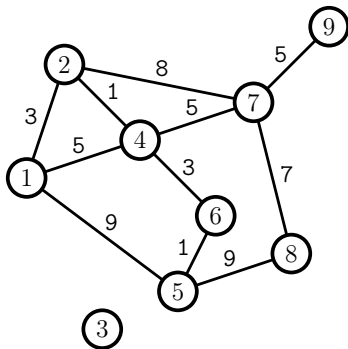
Алгоритм Флойда–Уоршола: пример



	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	0	3	∞	4	9	∞	11	∞	∞
2	3	0	∞	1	12	∞	8	∞	∞
3	∞	∞	0	∞	∞	∞	∞	∞	∞
4	4	1	∞	0	13	3	5	∞	∞
5	9	12	∞	13	0	1	20	9	∞
6	∞	∞	∞	3	1	0	∞	∞	∞
7	11	8	∞	5	20	∞	0	7	5
8	∞	∞	∞	∞	9	∞	7	0	∞
9	∞	∞	∞	∞	∞	∞	5	∞	0

$$k = 3$$

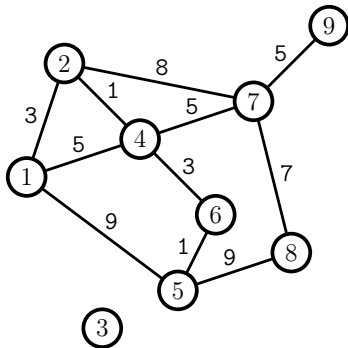
Алгоритм Флойда–Уоршола: пример



	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	0	3	∞	4	9	7	9	∞	∞
2	3	0	∞	1	12	4	6	∞	∞
3	∞	∞	0	∞	∞	∞	∞	∞	∞
4	4	1	∞	0	13	3	5	∞	∞
5	9	12	∞	13	0	1	18	9	∞
6	7	4	∞	3	1	0	8	∞	∞
7	9	6	∞	5	18	8	0	7	5
8	∞	∞	∞	∞	9	∞	7	0	∞
9	∞	∞	∞	∞	∞	∞	5	∞	0

$$k = 4$$

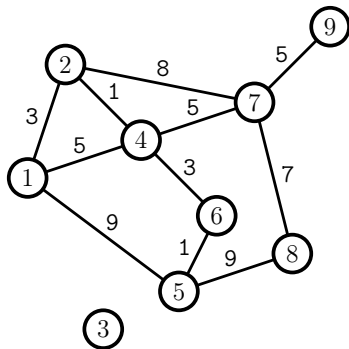
Алгоритм Флойда–Уоршола: пример



	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	0	3	∞	4	9	7	9	18	∞
2	3	0	∞	1	12	4	6	21	∞
3	∞	∞	0	∞	∞	∞	∞	∞	∞
4	4	1	∞	0	13	3	5	22	∞
5	9	12	∞	13	0	1	18	9	∞
6	7	4	∞	3	1	0	8	10	∞
7	9	6	∞	5	18	8	0	7	5
8	18	21	∞	22	9	10	7	0	∞
9	∞	∞	∞	∞	∞	∞	5	∞	0

$$k = 5$$

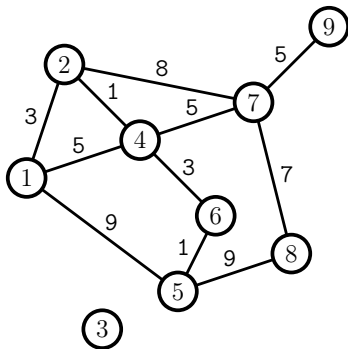
Алгоритм Флойда–Уоршола: пример



	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	0	3	∞	4	8	7	9	17	∞
2	3	0	∞	1	5	4	6	14	∞
3	∞	∞	0	∞	∞	∞	∞	∞	∞
4	4	1	∞	0	4	3	5	13	∞
5	8	5	∞	4	0	1	9	9	∞
6	7	4	∞	3	1	0	8	10	∞
7	9	6	∞	5	9	8	0	7	5
8	17	14	∞	13	9	10	7	0	∞
9	∞	∞	∞	∞	∞	∞	5	∞	0

$$k = 6$$

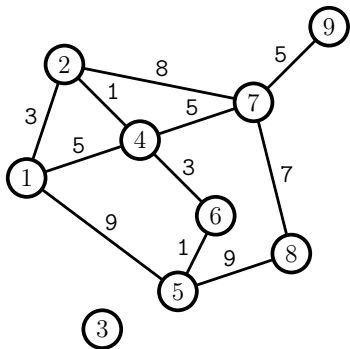
Алгоритм Флойда–Уоршола: пример



	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	0	3	∞	4	8	7	9	16	14
2	3	0	∞	1	5	4	6	13	11
3	∞	∞	0	∞	∞	∞	∞	∞	∞
4	4	1	∞	0	4	3	5	12	10
5	8	5	∞	4	0	1	9	9	14
6	7	4	∞	3	1	0	8	10	13
7	9	6	∞	5	9	8	0	7	5
8	16	13	∞	12	9	10	7	0	12
9	14	11	∞	10	14	13	5	12	0

$$k = 7$$

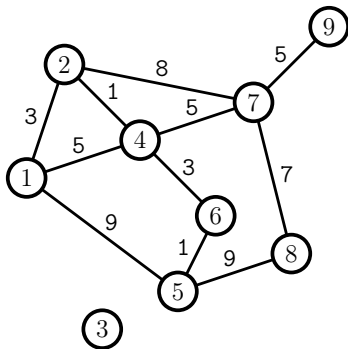
Алгоритм Флойда–Уоршола: пример



	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	0	3	∞	4	8	7	9	16	14
2	3	0	∞	1	5	4	6	13	11
3	∞	∞	0	∞	∞	∞	∞	∞	∞
4	4	1	∞	0	4	3	5	12	10
5	8	5	∞	4	0	1	9	9	14
6	7	4	∞	3	1	0	8	10	13
7	9	6	∞	5	9	8	0	7	5
8	16	13	∞	12	9	10	7	0	12
9	14	11	∞	10	14	13	5	12	0

$$k = 8$$

Алгоритм Флойда–Уоршола: пример



	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	0	3	∞	4	8	7	9	16	14
2	3	0	∞	1	5	4	6	13	11
3	∞	∞	0	∞	∞	∞	∞	∞	∞
4	4	1	∞	0	4	3	5	12	10
5	8	5	∞	4	0	1	9	9	14
6	7	4	∞	3	1	0	8	10	13
7	9	6	∞	5	9	8	0	7	5
8	16	13	∞	12	9	10	7	0	12
9	14	11	∞	10	14	13	5	12	0

$$k = 9$$

Алгоритм Флойда–Уоршола: доказательство

- Как доказать, что в получившейся матрице клетка (u, v) содержит длину кратчайшего пути из u в v ?

Алгоритм Флойда–Уоршола: доказательство

- Как доказать, что в получившейся матрице клетка (u, v) содержит длину кратчайшего пути из u в v ?
- Индукция по k :
- После k итераций клетка (u, v) содержит кратчайший путь из тех, в которых промежуточные вершины имеют номера от 1 до k .

Алгоритм Флойда–Уоршола: доказательство

- Как доказать, что в получившейся матрице клетка (u, v) содержит длину кратчайшего пути из u в v ?
- Индукция по k :
- После k итераций клетка (u, v) содержит кратчайший путь из тех, в которых промежуточные вершины имеют номера от 1 до k .
 - База: $k = 0$, в матрице ребро, промежуточных вершин нет.
 - Предположение: после $k - 1$ итерации утверждение верно.
 - Переход: кратчайший путь с вершинами $1, 2, \dots, k$ содержит k не более одного раза.
 - Если не содержит k , он уже найден.
 - Если содержит k , он найдётся как $A_{u,k} + A_{k,v}$, ведь эти части пути состоят из вершин с номерами строго меньше k .

Алгоритм Флойда–Уоршола: анализ

- Сколько времени и памяти требуется алгоритму?
- Память:
- Время:
- Находит кратчайшие пути между всеми парами вершин.

Алгоритм Флойда–Уоршола: анализ

- Сколько времени и памяти требуется алгоритму?
- Память: $\Theta(n^2)$ (можно переиспользовать матрицу смежности).
- Время:
- Находит кратчайшие пути между всеми парами вершин.

Алгоритм Флойда–Уоршола: анализ

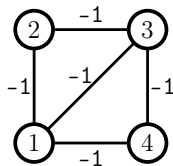
- Сколько времени и памяти требуется алгоритму?
- Память: $\Theta(n^2)$ (можно переиспользовать матрицу смежности).
- Время: $\Theta(n^3)$.
- Находит кратчайшие пути между всеми парами вершин.

Алгоритм Флойда–Уоршола: анализ

- Сколько времени и памяти требуется алгоритму?
- Память: $\Theta(n^2)$ (можно переиспользовать матрицу смежности).
- Время: $\Theta(n^3)$.
- Находит кратчайшие пути между всеми парами вершин.
- Не работает, если в графе есть циклы отрицательной длины:

Алгоритм Флойда–Уоршола: анализ

- Сколько времени и памяти требуется алгоритму?
- Память: $\Theta(n^2)$ (можно переиспользовать матрицу смежности).
- Время: $\Theta(n^3)$.
- Находит кратчайшие пути между всеми парами вершин.
- Не работает, если в графе есть циклы отрицательной длины:

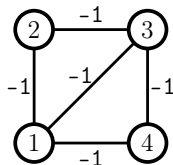


	1	2	3	4
1	0	-1	-1	-1
2	-1	0	-1	∞
3	-1	-1	0	-1
4	-1	∞	-1	0

$$k = 0$$

Алгоритм Флойда–Уоршола: анализ

- Сколько времени и памяти требуется алгоритму?
- Память: $\Theta(n^2)$ (можно переиспользовать матрицу смежности).
- Время: $\Theta(n^3)$.
- Находит кратчайшие пути между всеми парами вершин.
- Не работает, если в графе есть циклы отрицательной длины:

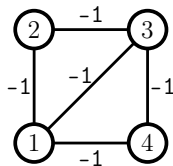


	1	2	3	4
1	0	-1	-1	-1
2	-1	-2	-2	-2
3	-1	-2	-2	-2
4	-1	-2	-2	-2

$$k = 1$$

Алгоритм Флойда–Уоршола: анализ

- Сколько времени и памяти требуется алгоритму?
- Память: $\Theta(n^2)$ (можно переиспользовать матрицу смежности).
- Время: $\Theta(n^3)$.
- Находит кратчайшие пути между всеми парами вершин.
- Не работает, если в графе есть циклы отрицательной длины:

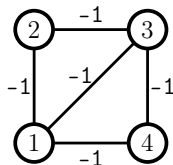


	1	2	3	4
1	-2	-3	-5	-5
2	-3	-4	-6	-6
3	-5	-6	-12	-12
4	-5	-6	-12	-12

$$k = 2$$

Алгоритм Флойда–Уоршола: анализ

- Сколько времени и памяти требуется алгоритму?
- Память: $\Theta(n^2)$ (можно переиспользовать матрицу смежности).
- Время: $\Theta(n^3)$.
- Находит кратчайшие пути между всеми парами вершин.
- Не работает, если в графе есть циклы отрицательной длины:

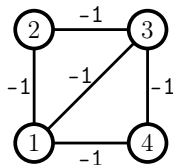


	1	2	3	4
1	-10	-11	-17	-29
2	-11	-12	-18	-30
3	-17	-18	-24	-36
4	-29	-30	-36	-72

$$k = 3$$

Алгоритм Флойда–Уоршола: анализ

- Сколько времени и памяти требуется алгоритму?
- Память: $\Theta(n^2)$ (можно переиспользовать матрицу смежности).
- Время: $\Theta(n^3)$.
- Находит кратчайшие пути между всеми парами вершин.
- Не работает, если в графе есть циклы отрицательной длины:



	1	2	3	4
1	-58	-59	-65	101
2	-59	-60	-66	102
3	-65	-66	-72	108
4	101	102	108	144

$$k = 4$$

Содержание

1 Введение

- Определения
- Задание графа
- Хранение графа
- Код

2 Поиск кратчайшего пути

- Задача

3 Алгоритм Флойда–Уоршола

- Идея
- Код
- Пример
- Доказательство
- Анализ

4 Алгоритм Беллмана–Форда

- Идея
- Код
- Пример 1
- Пример 2
- Доказательство
- Анализ

5 Алгоритм Дейкстры

- Идея
- Код
- Пример
- Доказательство
- Анализ
- Код 2

6 Минимальное остовное дерево

- Задача

7 Алгоритм Прима

- Идея
- Код
- Пример
- Доказательство
- Анализ
- Сравнение кода

8 Алгоритм Краскала

- Идея
- Доказательство

Алгоритм Беллмана–Форда: идея

- Будем для каждой вершины v считать $d(v)$: кратчайшее расстояние от $start$ до v .
- Начнём с $d(start) = 0$ и $d(v \neq start) = \infty$.

Алгоритм Беллмана–Форда: идея

- Будем для каждой вершины v считать $d(v)$: кратчайшее расстояние от $start$ до v .
- Начнём с $d(start) = 0$ и $d(v \neq start) = \infty$.
- Сделаем $n - 1$ одинаковых шагов:
 - Рассмотрим каждое ребро (дугу) (u, v) веса w .
 - Релаксируем его: $d(v) := \min(d(v), d(u) + w)$.

Алгоритм Беллмана–Форда: идея

- Будем для каждой вершины v считать $d(v)$: кратчайшее расстояние от $start$ до v .
- Начнём с $d(start) = 0$ и $d(v \neq start) = \infty$.
- Сделаем $n - 1$ одинаковых шагов:
 - Рассмотрим каждое ребро (дугу) (u, v) веса w .
 - Релаксируем его: $d(v) := \min(d(v), d(u) + w)$.
- После этого в d посчитаны кратчайшие расстояния.

Алгоритм Беллмана–Форда: код

```
1      vector <int> d (n, infinity);
2
3      d[0] = 0;
4      for (int k = 0; k < n - 1; k++) {
5          for (int u = 0; u < n; u++)
6              for (auto e : adj[u])
7                  if (d[e.v] > d[u] + e.w)
8                      d[e.v] = d[u] + e.w;
9      }
10
11
12
13      int y = n - 1;
14      cout << d[y] << endl;
```

ВВОД:

```
9 11
1 2 3
1 4 5
2 7 8
2 4 1
4 6 3
4 7 5
5 8 9
7 9 5
5 6 1
7 8 7
1 5 9
```

ВЫВОД:

14

Алгоритм Беллмана–Форда: код

```
1      vector <int> d (n, infinity);
2      vector <int> p (n, infinity);
3      d[0] = 0;
4      for (int k = 0; k < n - 1; k++) {
5          for (int u = 0; u < n; u++)
6              for (auto e : adj[u])
7                  if (d[e.v] > d[u] + e.w) {
8                      d[e.v] = d[u] + e.w;
9                      p[e.v] = u;
10                 }
11     }
12
13     int x = 0, y = n - 1;
14     cout << d[y] << endl;
15     vector <int> path;
16     while (x != y) {
17         y = p[y];
18         path.push_back (y + 1);
19     }
20     copy (path.rbegin (), path.rend (),
21           ostream_iterator <int> (cout, " "));
22     cout << n << endl;
```

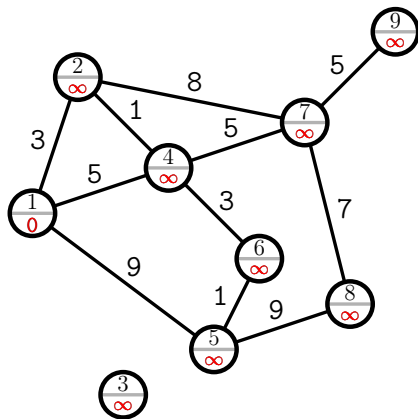
ВВОД:

```
9 11
1 2 3
1 4 5
2 7 8
2 4 1
4 6 3
4 7 5
5 8 9
7 9 5
5 6 1
7 8 7
1 5 9
```

ВЫВОД:

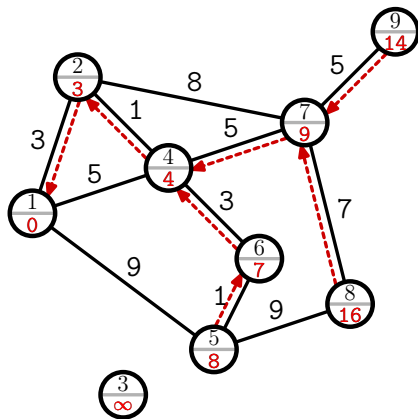
```
14
1 2 4 7 9
```

Алгоритм Беллмана–Форда: пример 1



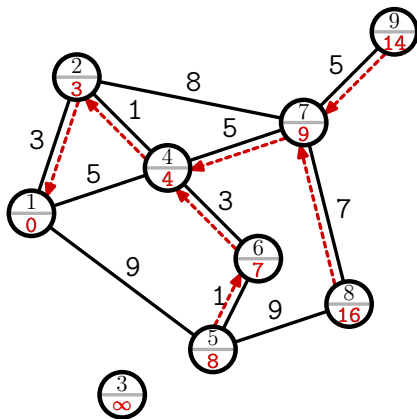
$k = 0$

Алгоритм Беллмана–Форда: пример 1



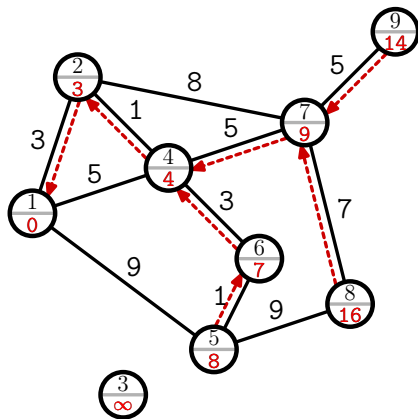
$$k = 1$$

Алгоритм Беллмана–Форда: пример 1

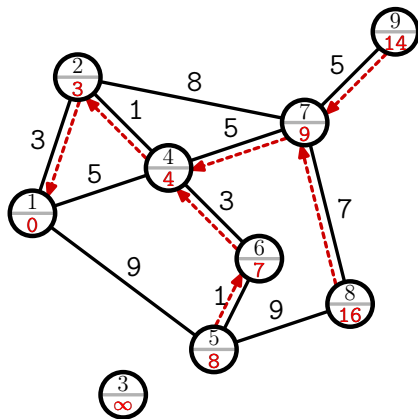


$$k = 2$$

Алгоритм Беллмана–Форда: пример 1

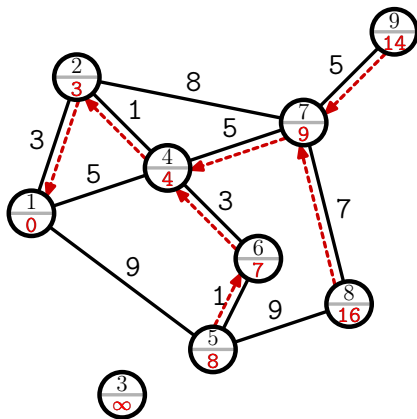

 $k = 3$

Алгоритм Беллмана–Форда: пример 1

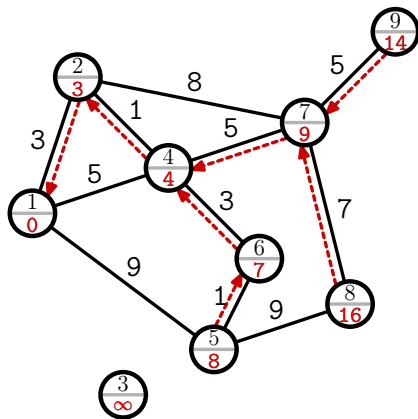


$$k = 4$$

Алгоритм Беллмана–Форда: пример 1

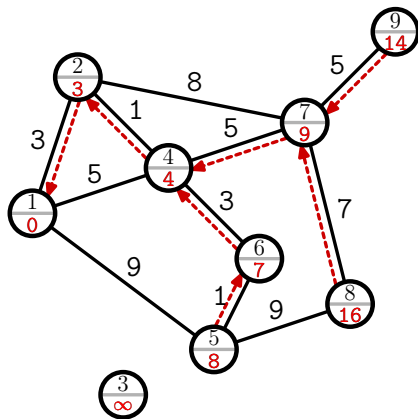

 $k = 5$

Алгоритм Беллмана–Форда: пример 1



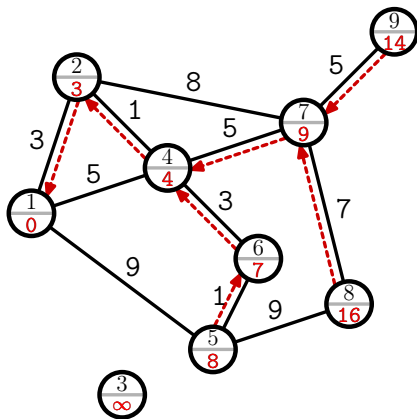
$k = 6$

Алгоритм Беллмана–Форда: пример 1

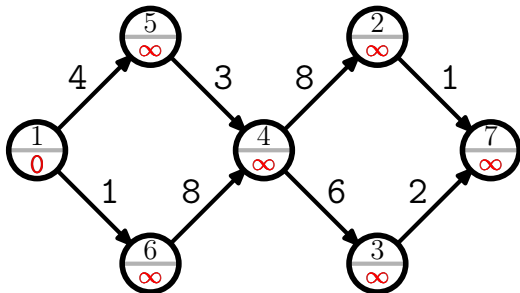


$$k = 7$$

Алгоритм Беллмана–Форда: пример 1

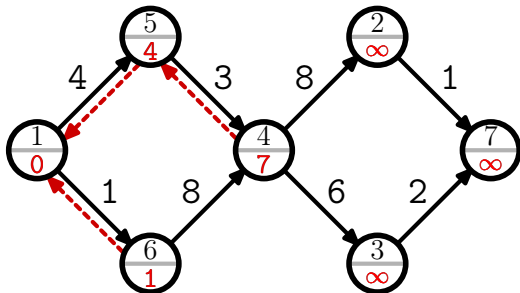

 $k = 8$

Алгоритм Беллмана–Форда: пример 2

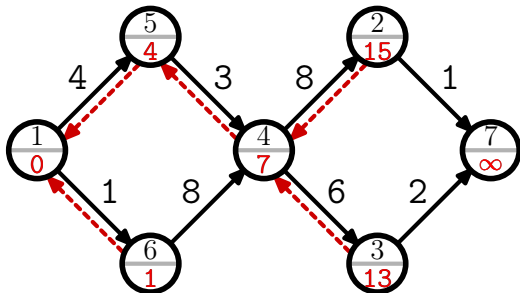


$k = 0$

Алгоритм Беллмана–Форда: пример 2

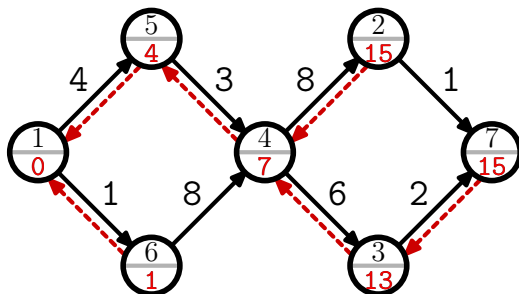
 $k = 1$

Алгоритм Беллмана–Форда: пример 2

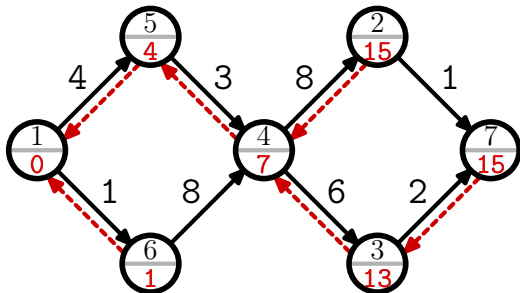


$$k = 2$$

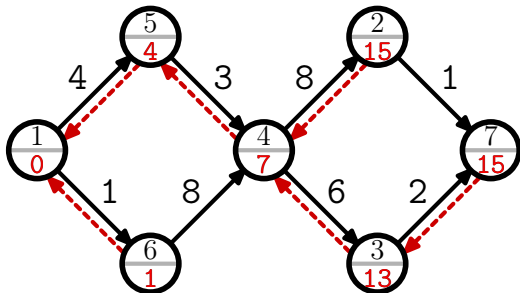
Алгоритм Беллмана–Форда: пример 2


 $k = 3$

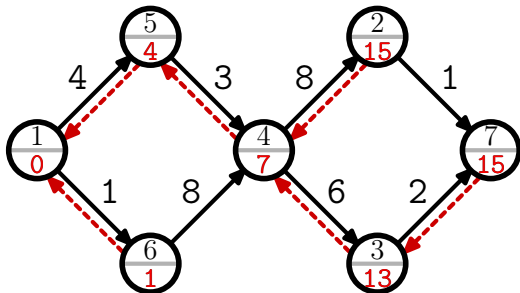
Алгоритм Беллмана–Форда: пример 2


 $k = 4$

Алгоритм Беллмана–Форда: пример 2


 $k = 5$

Алгоритм Беллмана–Форда: пример 2

 $k = 6$

Алгоритм Беллмана–Форда: доказательство

- Как доказать, что получившиеся в d числа — кратчайшие расстояния?

Алгоритм Беллмана–Форда: доказательство

- Как доказать, что получившиеся в d числа — кратчайшие расстояния?
- Индукция по k :
- После k итераций найдены все кратчайшие пути, состоящие не более чем из k рёбер.

Алгоритм Беллмана–Форда: доказательство

- Как доказать, что получившиеся в d числа — кратчайшие расстояния?
- Индукция по k :
- После k итераций найдены все кратчайшие пути, состоящие не более чем из k рёбер.
 - База: $k = 0$, найден только пустой путь.
 - Предположение: после $k - 1$ итерации утверждение верно.
 - Переход: пусть кратчайший путь до какой-то вершины v состоит из k рёбер.
 - Тогда этот же путь, но до предпоследней вершины $p(v)$, тоже кратчайший, и состоит из $k - 1$ ребра.
 - Значит, путь до $p(v)$ найден на предыдущем шаге.
 - И при релаксации ребра $(p(v), v)$ мы найдём путь до v .

Алгоритм Беллмана–Форда: анализ

- Сколько времени и памяти требуется алгоритму?
- Память:
- Время:
- Находит кратчайшие пути из одной вершины во все остальные.

Алгоритм Беллмана–Форда: анализ

- Сколько времени и памяти требуется алгоритму?
- Память: $\Theta(n)$.
- Время:
- Находит кратчайшие пути из одной вершины во все остальные.

Алгоритм Беллмана–Форда: анализ

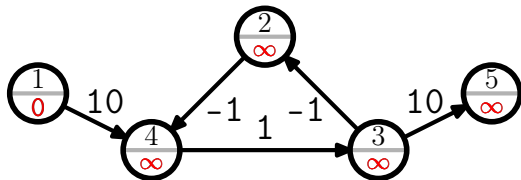
- Сколько времени и памяти требуется алгоритму?
- Память: $\Theta(n)$.
- Время: $\Theta(mn)$.
- Находит кратчайшие пути из одной вершины во все остальные.

Алгоритм Беллмана–Форда: анализ

- Сколько времени и памяти требуется алгоритму?
- Память: $\Theta(n)$.
- Время: $\Theta(mn)$.
- Находит кратчайшие пути из одной вершины во все остальные.
- Не работает, если в графе есть циклы отрицательной длины...

Алгоритм Беллмана–Форда: анализ

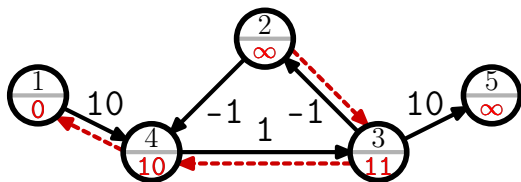
- Сколько времени и памяти требуется алгоритму?
- Память: $\Theta(n)$.
- Время: $\Theta(mn)$.
- Находит кратчайшие пути из одной вершины во все остальные.
- Не работает, если в графе есть циклы отрицательной длины...



$$k = 0$$

Алгоритм Беллмана–Форда: анализ

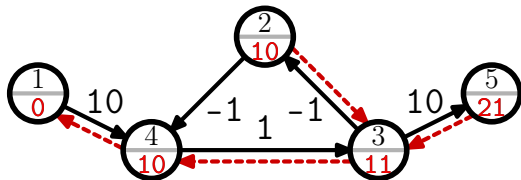
- Сколько времени и памяти требуется алгоритму?
- Память: $\Theta(n)$.
- Время: $\Theta(mn)$.
- Находит кратчайшие пути из одной вершины во все остальные.
- Не работает, если в графе есть циклы отрицательной длины...



$$k = 1$$

Алгоритм Беллмана–Форда: анализ

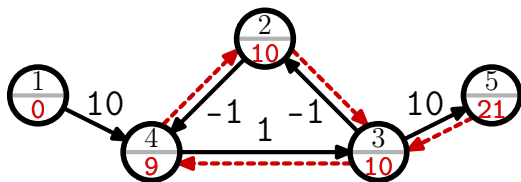
- Сколько времени и памяти требуется алгоритму?
- Память: $\Theta(n)$.
- Время: $\Theta(mn)$.
- Находит кратчайшие пути из одной вершины во все остальные.
- Не работает, если в графе есть циклы отрицательной длины...



$$k = 2$$

Алгоритм Беллмана–Форда: анализ

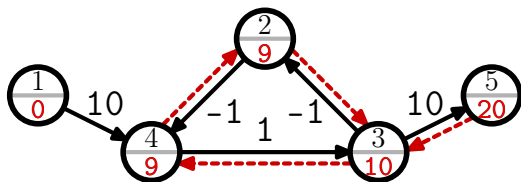
- Сколько времени и памяти требуется алгоритму?
- Память: $\Theta(n)$.
- Время: $\Theta(mn)$.
- Находит кратчайшие пути из одной вершины во все остальные.
- Не работает, если в графе есть циклы отрицательной длины...



$$k = 3$$

Алгоритм Беллмана–Форда: анализ

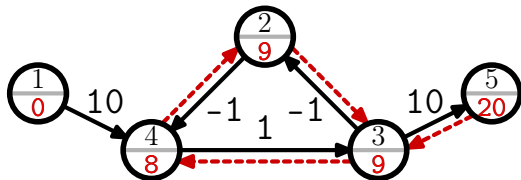
- Сколько времени и памяти требуется алгоритму?
- Память: $\Theta(n)$.
- Время: $\Theta(mn)$.
- Находит кратчайшие пути из одной вершины во все остальные.
- Не работает, если в графе есть циклы отрицательной длины...



$$k = 4$$

Алгоритм Беллмана–Форда: анализ

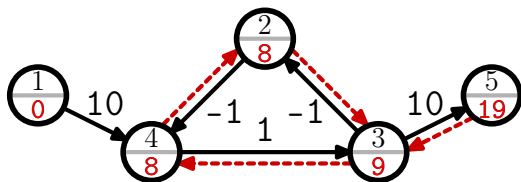
- Сколько времени и памяти требуется алгоритму?
- Память: $\Theta(n)$.
- Время: $\Theta(mn)$.
- Находит кратчайшие пути из одной вершины во все остальные.
- Не работает, если в графе есть циклы отрицательной длины...



$$k = 5$$

Алгоритм Беллмана–Форда: анализ

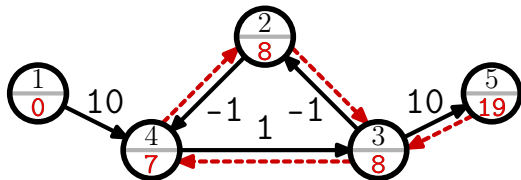
- Сколько времени и памяти требуется алгоритму?
- Память: $\Theta(n)$.
- Время: $\Theta(mn)$.
- Находит кратчайшие пути из одной вершины во все остальные.
- Не работает, если в графе есть циклы отрицательной длины...



$$k = 6$$

Алгоритм Беллмана–Форда: анализ

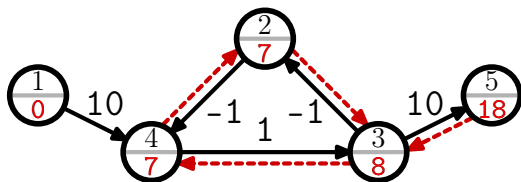
- Сколько времени и памяти требуется алгоритму?
- Память: $\Theta(n)$.
- Время: $\Theta(mn)$.
- Находит кратчайшие пути из одной вершины во все остальные.
- Не работает, если в графе есть циклы отрицательной длины...



$$k = 7$$

Алгоритм Беллмана–Форда: анализ

- Сколько времени и памяти требуется алгоритму?
- Память: $\Theta(n)$.
- Время: $\Theta(mn)$.
- Находит кратчайшие пути из одной вершины во все остальные.
- Не работает, если в графе есть циклы отрицательной длины...



$$k = 8$$

Алгоритм Беллмана–Форда: анализ

- Сколько времени и памяти требуется алгоритму?
- Память: $\Theta(n)$.
- Время: $\Theta(mn)$.
- Находит кратчайшие пути из одной вершины во все остальные.
- Не работает, если в графе есть циклы отрицательной длины...
- Но помогает их обнаружить, если сделать ещё итерацию!

Содержание

1 Введение

- Определения
- Задание графа
- Хранение графа
- Код

2 Поиск кратчайшего пути

- Задача

3 Алгоритм Флойда–Уоршола

- Идея
- Код
- Пример
- Доказательство
- Анализ

4 Алгоритм Беллмана–Форда

- Идея
- Код
- Пример 1
- Пример 2
- Доказательство
- Анализ

5 Алгоритм Дейкстры

- Идея
- Код
- Пример
- Доказательство
- Анализ
- Код 2

6 Минимальное остовное дерево

- Задача

7 Алгоритм Прима

- Идея
- Код
- Пример
- Доказательство
- Анализ
- Сравнение кода

8 Алгоритм Краскала

- Идея
- Доказательство

Алгоритм Дейкстры: идея

- Будем для каждой вершины v считать $d(v)$: кратчайшее расстояние от $start$ до v .
- Также будем строить дерево кратчайших путей.
- Начнём с $d(start) = 0$ и $d(v \neq start) = \infty$.
- А в дерево изначально добавим одну вершину $start$.

Алгоритм Дейкстры: идея

- Будем для каждой вершины v считать $d(v)$: кратчайшее расстояние от $start$ до v .
- Также будем строить дерево кратчайших путей.
- Начнём с $d(start) = 0$ и $d(v \neq start) = \infty$.
- А в дерево изначально добавим одну вершину $start$.
- Сделаем не более $n - 1$ следующих шагов:
 - Из только что добавленной вершины u рассмотрим каждую дугу (u, v) веса w и релаксируем её:
 $d(v) := \min(d(v), d(u) + w)$.
 - Из всех вершин вне дерева выберем для добавления ту, расстояние до которой минимально.
 - Если таких вершин не осталось, завершим работу.

Алгоритм Дейкстры: идея

- Будем для каждой вершины v считать $d(v)$: кратчайшее расстояние от $start$ до v .
- Также будем строить дерево кратчайших путей.
- Начнём с $d(start) = 0$ и $d(v \neq start) = \infty$.
- А в дерево изначально добавим одну вершину $start$.
- Сделаем не более $n - 1$ следующих шагов:
 - Из только что добавленной вершины u рассмотрим каждую дугу (u, v) веса w и релаксируем её:
 $d(v) := \min(d(v), d(u) + w)$.
 - Из всех вершин вне дерева выберем для добавления ту, расстояние до которой минимально.
 - Если таких вершин не осталось, завершим работу.
- После этого в d посчитаны кратчайшие расстояния, а в дерево добавлены все достижимые вершины.

Алгоритм Дейкстры: код

```
1      vector <int> d (n, infinity);
2
3      vector <bool> vis (n);
4      int u = 0;
5      d[u] = 0;
6      while (u != -1) {
7          vis[u] = true;
8          for (auto e : adj[u])
9              if (d[e.v] > d[u] + e.w)
10                 d[e.v] = d[u] + e.w;
11
12          u = -1;
13          for (int v = 0; v < n; v++)
14              if (!vis[v])
15                  if (u == -1 || d[u] > d[v])
16                      u = v;
17      }
18
19
20      int y = n - 1;
21      cout << d[y] << endl;
```

ВВОД:

```
9 11
1 2 3
1 4 5
2 7 8
2 4 1
4 6 3
4 7 5
5 8 9
7 9 5
5 6 1
7 8 7
1 5 9
```

ВЫВОД:

14

Алгоритм Дейкстры: код

```
1    vector <int> d (n, infinity);
2    vector <int> p (n, infinity);
3    vector <bool> vis (n);
4    int u = 0;
5    d[u] = 0;
6    while (u != -1) {
7        vis[u] = true;
8        for (auto e : adj[u])
9            if (d[e.v] > d[u] + e.w) {
10                d[e.v] = d[u] + e.w;
11                p[e.v] = u;
12            }
13        u = -1;
14        for (int v = 0; v < n; v++)
15            if (!vis[v])
16                if (u == -1 || d[u] > d[v])
17                    u = v;
18    }
19
20    int x = 0, y = n - 1;
21    cout << d[y] << endl;
22    /* ... */
```

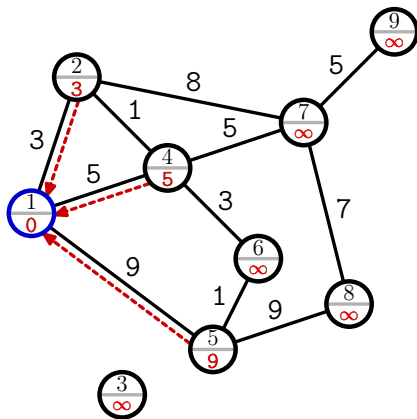
ВВОД:

```
9 11
1 2 3
1 4 5
2 7 8
2 4 1
4 6 3
4 7 5
5 8 9
7 9 5
5 6 1
7 8 7
1 5 9
```

ВЫВОД:

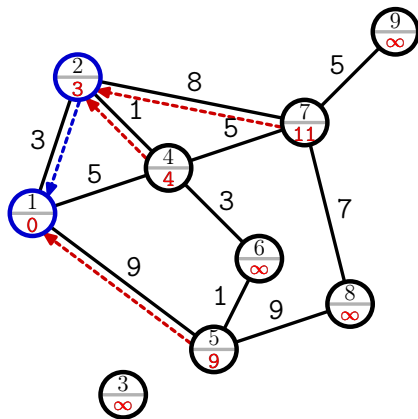
```
14
1 2 4 7 9
```

Алгоритм Дейкстры: пример



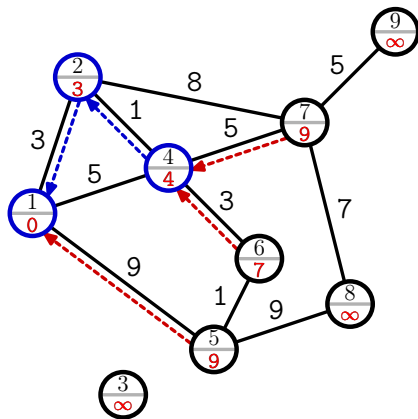
step 1

Алгоритм Дейкстры: пример



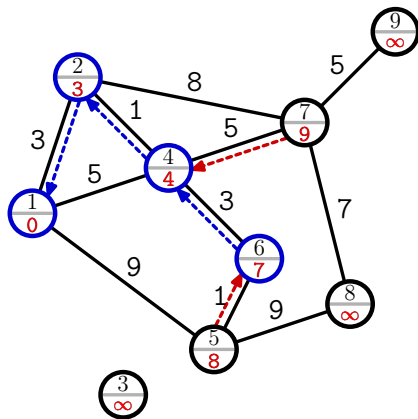
step 2

Алгоритм Дейкстры: пример



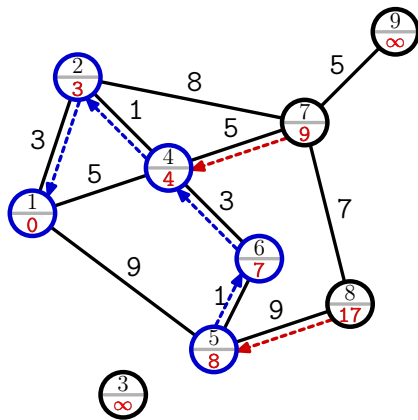
step 3

Алгоритм Дейкстры: пример



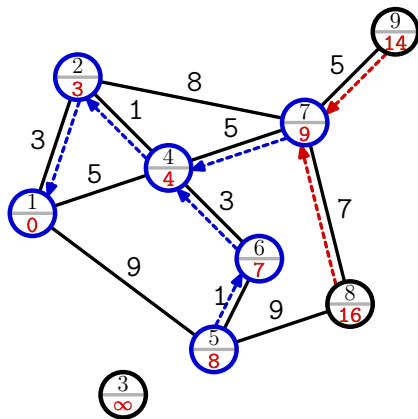
step 4

Алгоритм Дейкстры: пример



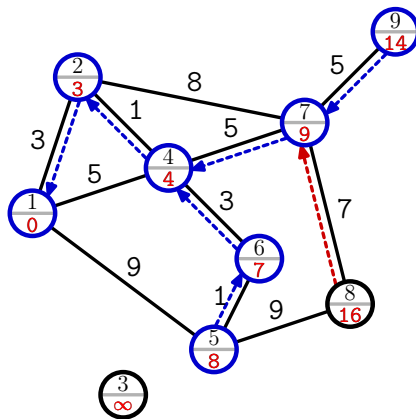
step 5

Алгоритм Дейкстры: пример



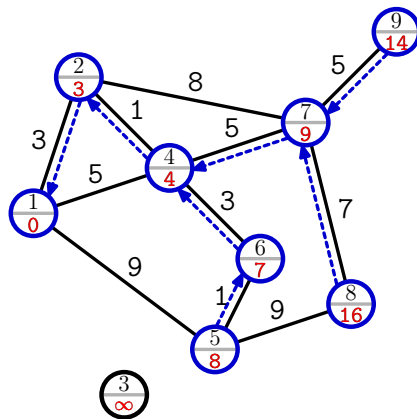
step 6

Алгоритм Дейкстры: пример



step 7

Алгоритм Дейкстры: пример



step 8

Алгоритм Дейкстры: доказательство

- Как доказать, что получившиеся в d числа — кратчайшие расстояния?
- Алгоритму нужно, чтобы рёбра были неотрицательны.

Алгоритм Дейкстры: доказательство

- Как доказать, что получившиеся в d числа — кратчайшие расстояния?
- Алгоритму нужно, чтобы рёбра были неотрицательны.
- На каждом шаге мы добавляем в дерево кратчайших путей ближайшую к старту вершину из оставшихся.
- От противного: пусть расстояние до этой вершины равно x , и предположим, что мы потом сможем найти до этой вершины более короткий путь p .

Алгоритм Дейкстры: доказательство

- Как доказать, что получившиеся в d числа — кратчайшие расстояния?
- Алгоритму нужно, чтобы рёбра были неотрицательны.
- На каждом шаге мы добавляем в дерево кратчайших путей ближайшую к старту вершину из оставшихся.
- От противного: пусть расстояние до этой вершины равно x , и предположим, что мы потом сможем найти до этой вершины более короткий путь p .
- Рассмотрим дерево на этом шаге.
- Путь p когда-то выходит из этого дерева.
- В этот момент длина p не меньше, чем x : ведь это ближайшая из вершин вне дерева.
- Все следующие рёбра в пути p неотрицательны.

Алгоритм Дейкстры: доказательство

- Как доказать, что получившиеся в d числа — кратчайшие расстояния?
- Алгоритму нужно, чтобы рёбра были неотрицательны.
- На каждом шаге мы добавляем в дерево кратчайших путей ближайшую к старту вершину из оставшихся.
- От противного: пусть расстояние до этой вершины равно x , и предположим, что мы потом сможем найти до этой вершины **более короткий путь** p .
- Рассмотрим дерево на этом шаге.
- Путь p когда-то выходит из этого дерева.
- В этот момент длина p не меньше, чем x : ведь это ближайшая из вершин вне дерева.
- Все следующие рёбра в пути p неотрицательны.
- Значит, общая длина p не меньше x — **противоречие!**

Алгоритм Дейкстры: анализ

- Сколько времени и памяти требуется алгоритму?
- Память:
- Время:
- Находит кратчайшие пути из одной вершины во все остальные.

Алгоритм Дейкстры: анализ

- Сколько времени и памяти требуется алгоритму?
- Память: $\Theta(n)$.
- Время:
- Находит кратчайшие пути из одной вершины во все остальные.

Алгоритм Дейкстры: анализ

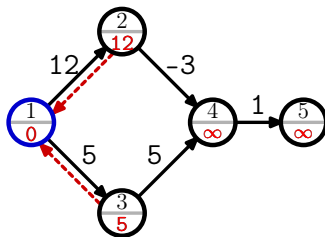
- Сколько времени и памяти требуется алгоритму?
- Память: $\Theta(n)$.
- Время: пока что $O(n^2)$...
- Находит кратчайшие пути из одной вершины во все остальные.

Алгоритм Дейкстры: анализ

- Сколько времени и памяти требуется алгоритму?
- Память: $\Theta(n)$.
- Время: пока что $O(n^2)$...
- Находит кратчайшие пути из одной вершины во все остальные.
- Не работает, если в графе есть **рёбра** отрицательной длины.

Алгоритм Дейкстры: анализ

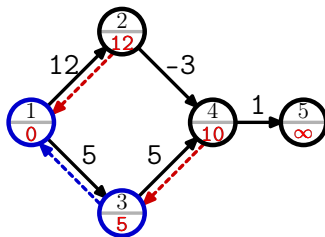
- Сколько времени и памяти требуется алгоритму?
- Память: $\Theta(n)$.
- Время: пока что $O(n^2)$...
- Находит кратчайшие пути из одной вершины во все остальные.
- Не работает, если в графе есть **рёбра** отрицательной длины.



step 1

Алгоритм Дейкстры: анализ

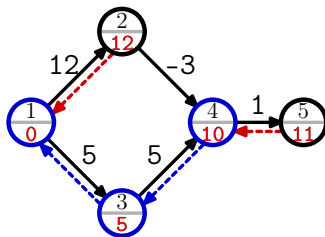
- Сколько времени и памяти требуется алгоритму?
- Память: $\Theta(n)$.
- Время: пока что $O(n^2)$...
- Находит кратчайшие пути из одной вершины во все остальные.
- Не работает, если в графе есть **рёбра** отрицательной длины.



step 2

Алгоритм Дейкстры: анализ

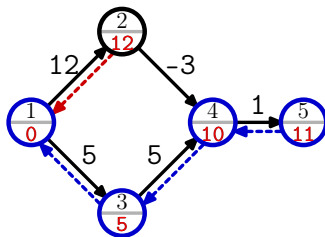
- Сколько времени и памяти требуется алгоритму?
- Память: $\Theta(n)$.
- Время: пока что $O(n^2)$...
- Находит кратчайшие пути из одной вершины во все остальные.
- Не работает, если в графе есть **рёбра** отрицательной длины.



step 3

Алгоритм Дейкстры: анализ

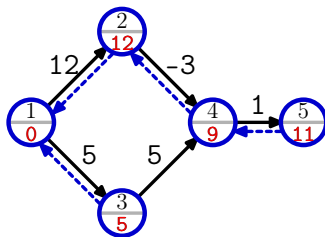
- Сколько времени и памяти требуется алгоритму?
- Память: $\Theta(n)$.
- Время: пока что $O(n^2)$...
- Находит кратчайшие пути из одной вершины во все остальные.
- Не работает, если в графе есть **рёбра** отрицательной длины.



step 4

Алгоритм Дейкстры: анализ

- Сколько времени и памяти требуется алгоритму?
- Память: $\Theta(n)$.
- Время: пока что $O(n^2)$...
- Находит кратчайшие пути из одной вершины во все остальные.
- Не работает, если в графе есть **рёбра** отрицательной длины.



step 5

Алгоритм Дейкстры: анализ

- Сколько времени и памяти требуется алгоритму?
- Память: $\Theta(n)$.
- Время: пока что $O(n^2)$...
- Находит кратчайшие пути из одной вершины во все остальные.
- Не работает, если в графе есть **рёбра** отрицательной длины.
- Давайте ускорим до $O(m \log n)$.

Алгоритм Дейкстры: код 2

```
1      vector <int> d (n, infinity);
2
3      vector <bool> vis (n);
4      int u = 0;
5      d[u] = 0;
6      while (u != -1) {
7          vis[u] = true;
8          for (auto e : adj[u])
9              if (d[e.v] > d[u] + e.w)
10                 d[e.v] = d[u] + e.w;
11
12
13         u = -1;
14         for (int v = 0; v < n; v++)
15             if (!vis[v])
16                 if (u == -1 || d[u] > d[v])
17                     u = v;
18     }
19
20     int y = n - 1;
21     cout << d[y] << endl;
```

ВВОД:

```
9 11
1 2 3
1 4 5
2 7 8
2 4 1
4 6 3
4 7 5
5 8 9
7 9 5
5 6 1
7 8 7
1 5 9
```

ВЫВОД:

14

Алгоритм Дейкстры: код 2

```
1      vector <int> d (n, infinity);
2      vector <bool> vis (n);
3      set <pair <int, int> > s;
4      int x = 0;
5      d[x] = 0;
6      s.insert ({d[x], x});
7      while (!s.empty ()) {
8          auto u = s.begin () -> second;
9          s.erase (s.begin ());
10         vis[u] = true;
11         for (auto e : adj[u])
12             if (!vis[e.v])
13                 if (d[e.v] > d[u] + e.w) {
14                     s.erase ({d[e.v], e.v});
15                     d[e.v] = d[u] + e.w;
16                     s.insert ({d[e.v], e.v});
17                 }
18     }
19
20     int y = n - 1;
21     cout << d[y] << endl;
```

ВВОД:

```
9 11
1 2 3
1 4 5
2 7 8
2 4 1
4 6 3
4 7 5
5 8 9
7 9 5
5 6 1
7 8 7
1 5 9
```

ВЫВОД:

14

Алгоритм Дейкстры: код 2

```
1    vector <int> d (n, infinity);
2    vector <bool> vis (n);
3    priority_queue <pair <int, int> > pq;
4    int x = 0;
5    d[x] = 0;
6    pq.push ({-d[x], x});
7    while (!pq.empty ()) {
8        auto u = pq.top ().second;
9        pq.pop ();
10       if (vis[u])
11           continue;
12       vis[u] = true;
13       for (auto e : adj[u])
14           if (!vis[e.v])
15               if (d[e.v] > d[u] + e.w) {
16                   d[e.v] = d[u] + e.w;
17                   pq.push ({-d[e.v], e.v});
18               }
19   }
20
21   int y = n - 1;
22   cout << d[y] << endl;
```

ВВОД:

```
9 11
1 2 3
1 4 5
2 7 8
2 4 1
4 6 3
5 8 9
7 9 5
5 6 1
7 8 7
1 5 9
```

ВЫВОД:

14

Содержание

- 1 Введение
 - Определения
 - Задание графа
 - Хранение графа
 - Код
- 2 Поиск кратчайшего пути
 - Задача
- 3 Алгоритм Флойда–Уоршола
 - Идея
 - Код
 - Пример
 - Доказательство
 - Анализ
- 4 Алгоритм Беллмана–Форда
 - Идея
 - Код
 - Пример 1
 - Пример 2
 - Доказательство
 - Анализ
- 5 Алгоритм Дейкстры
 - Идея
 - Код
 - Пример
 - Доказательство
 - Анализ
 - Код 2
- 6 Минимальное остовное дерево
 - Задача
- 7 Алгоритм Прима
 - Идея
 - Код
 - Пример
 - Доказательство
 - Анализ
 - Сравнение кода
- 8 Алгоритм Краскала
 - Идея
 - Доказательство

Задача

- Дан связный взвешенный граф.
- Мы хотим выбрать некоторые рёбра графа:
 - рёбра должны составлять дерево,
 - это дерево должно содержать все вершины графа,
 - суммарная длина этих рёбер должна быть минимальна.

Содержание

- 1 Введение
 - Определения
 - Задание графа
 - Хранение графа
 - Код
- 2 Поиск кратчайшего пути
 - Задача
- 3 Алгоритм Флойда–Уоршола
 - Идея
 - Код
 - Пример
 - Доказательство
 - Анализ
- 4 Алгоритм Беллмана–Форда
 - Идея
 - Код
 - Пример 1
 - Пример 2
 - Доказательство
 - Анализ
- 5 Алгоритм Дейкстры
 - Идея
 - Код
 - Пример
 - Доказательство
 - Анализ
 - Код 2
- 6 Минимальное остовное дерево
 - Задача
- 7 Алгоритм Прима
 - Идея
 - Код
 - Пример
 - Доказательство
 - Анализ
 - Сравнение кода
- 8 Алгоритм Краскала
 - Идея
 - Доказательство

Алгоритм Прима: идея

- Будем строить дерево, начиная с одной любой вершины.
- Будем для каждой вершины v вне дерева поддерживать $d(v)$: кратчайшее расстояние от v до какой-либо вершины дерева.
- А также $p(v)$ номер этой вершины дерева.

Алгоритм Прима: идея

- Будем строить дерево, начиная с одной любой вершины.
- Будем для каждой вершины v вне дерева поддерживать $d(v)$: кратчайшее расстояние от v до какой-либо вершины дерева.
- А также $p(v)$ номер этой вершины дерева.
- Сделаем ровно $n - 1$ следующих шагов:
 - Из только что добавленной в дерево вершины u рассмотрим каждое ребро (u, v) веса w и релаксируем её:
 - Если $d(v) > w$, то заменим $d(v)$ на w и $p(v)$ на u .
 - Из всех вершин вне дерева выберем для добавления ту, расстояние до которой минимально.
 - Если таких вершин не осталось, завершим работу.

Алгоритм Прима: идея

- Будем строить дерево, начиная с одной любой вершины.
- Будем для каждой вершины v вне дерева поддерживать $d(v)$: кратчайшее расстояние от v до какой-либо вершины дерева.
- А также $p(v)$ номер этой вершины дерева.
- Сделаем ровно $n - 1$ следующих шагов:
 - Из только что добавленной в дерево вершины u рассмотрим каждое ребро (u, v) веса w и релаксируем её:
 - Если $d(v) > w$, то заменим $d(v)$ на w и $p(v)$ на u .
 - Из всех вершин вне дерева выберем для добавления ту, расстояние до которой минимально.
 - Если таких вершин не осталось, завершим работу.
- Минимальное остовное дерево — это рёбра $(v, p(v))$ для всех v , кроме самой первой вершины.

Алгоритм Прима: код

```
1  vector <int> d (n, infinity);
2
3  vector <bool> vis (n);
4  int u = 0;
5  d[u] = 0;
6  int res = 0;
7  while (u != -1) {
8      res += d[u];
9      vis[u] = true;
10     for (auto e : adj[u])
11         if (d[e.v] > e.w)
12             d[e.v] = e.w;
13     u = -1;
14     for (int v = 0; v < n; v++)
15         if (!vis[v])
16             if (u == -1 || d[u] > d[v])
17                 u = v;
18 }
19 cout << res << endl;
```

Ввод:

```
9 12
1 2 3
1 4 5
2 7 8
2 4 1
4 6 3
4 7 5
5 8 9
7 9 5
6 5 1
7 8 7
1 5 9
5 3 2
```

Вывод:

27

Алгоритм Прима: код

```

1  vector <int> d (n, infinity);
2  vector <int> p (n, infinity);
3  vector <bool> vis (n);
4  int u = 0;
5  d[u] = 0;
6  int res = 0;
7  while (u != -1) {
8      if (u != 0)
9          cout << u + 1 << " " <<
10             p[u] + 1 << " " << d[u] << endl;
11      res += d[u];
12      vis[u] = true;
13      for (auto e : adj[u])
14          if (d[e.v] > e.w) {
15              d[e.v] = e.w;
16              p[e.v] = u;
17          }
18      u = -1;
19      for (int v = 0; v < n; v++)
20          if (!vis[v])
21              if (u == -1 || d[u] > d[v])
22                  u = v;
23  }
24  cout << res << endl;

```

Ввод:

```

9 12
1 2 3
1 4 5
2 7 8
2 4 1
4 6 3
4 7 5
5 8 9
7 9 5
6 5 1
7 8 7
1 5 9
5 3 2

```

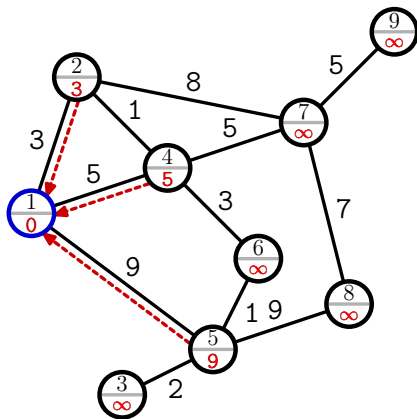
Вывод:

```

2 1 3
4 2 1
6 4 3
5 6 1
3 5 2
7 4 5
9 7 5
8 7 7
27

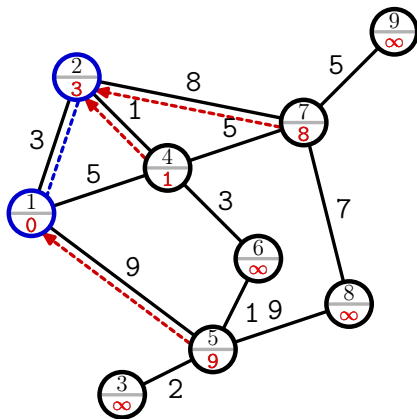
```

Алгоритм Прима: пример



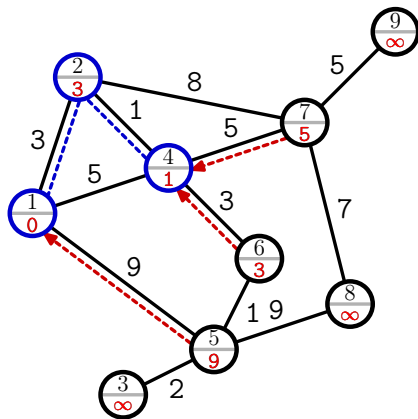
step 1

Алгоритм Прима: пример



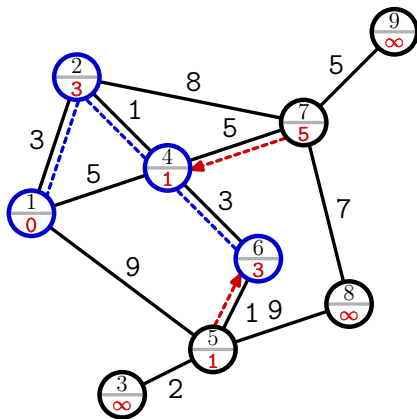
step 2

Алгоритм Прима: пример



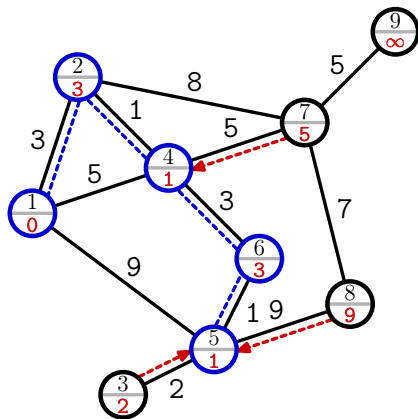
step 3

Алгоритм Прима: пример



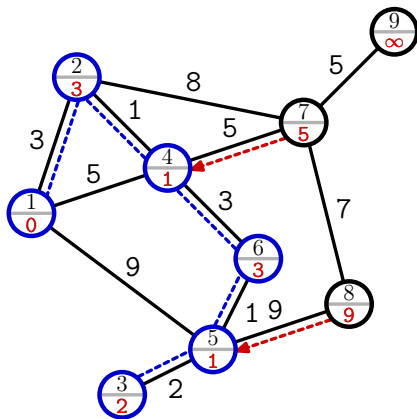
step 4

Алгоритм Прима: пример



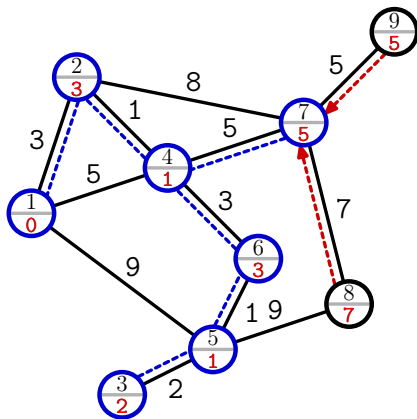
step 5

Алгоритм Прима: пример



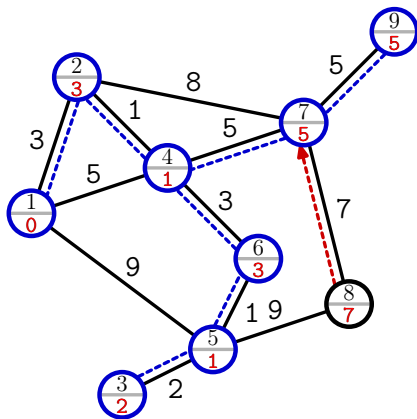
step 6

Алгоритм Прима: пример



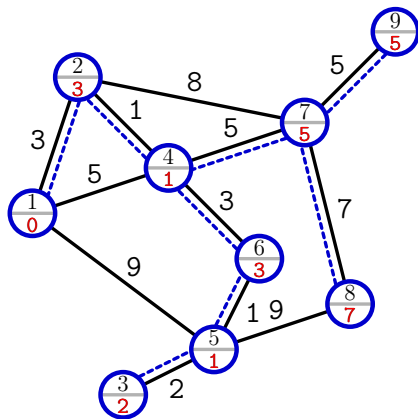
step 7

Алгоритм Прима: пример



step 8

Алгоритм Прима: пример



step 9

Алгоритм Прима: доказательство

- Как доказать, что получившееся остовное дерево — минимальное?

Алгоритм Прима: доказательство

- Как доказать, что получившееся остовное дерево — минимальное?
- Пусть правильный ответ — минимальное дерево T .
- Рассмотрим первый шаг, на котором мы взяли ребро (u, v) , которого нет в T .

Алгоритм Прима: доказательство

- Как доказать, что получившееся остовное дерево — минимальное?
- Пусть правильный ответ — минимальное дерево T .
- Рассмотрим первый шаг, на котором мы взяли ребро (u, v) , которого нет в T .
 - Добавим его к дереву T , получится цикл.
 - Посмотрим на дерево S , которое мы построили к этому моменту.
 - В цикле есть ребро (u, v) , которое пересекает границу S .
 - Значит, в цикле есть другое ребро (u', v') , которое также пересекает границу S .
 - Рассмотрим дерево T с добавленным (u, v) и удалённым (u', v') .
 - Это тоже остовное дерево, и его вес не больше веса T , так как вес (u, v) минимальный среди всех рёбер, пересекающих границу S .

Алгоритм Прима: доказательство

- Как доказать, что получившееся остовное дерево — минимальное?
- Пусть правильный ответ — минимальное дерево T .
- Рассмотрим первый шаг, на котором мы взяли ребро (u, v) , которого нет в T .
 - Добавим его к дереву T , получится цикл.
 - Посмотрим на дерево S , которое мы построили к этому моменту.
 - В цикле есть ребро (u, v) , которое пересекает границу S .
 - Значит, в цикле есть другое ребро (u', v') , которое также пересекает границу S .
 - Рассмотрим дерево T с добавленным (u, v) и удалённым (u', v') .
 - Это тоже остовное дерево, и его вес не больше веса T , так как вес (u, v) минимальный среди всех рёбер, пересекающих границу S .
- Заменяя так рёбра, получаем, что наше дерево не хуже T .

Алгоритм Прима: анализ

- Сколько времени и памяти требуется алгоритму?
- Память:
- Время:

Алгоритм Прима: анализ

- Сколько времени и памяти требуется алгоритму?
- Память: $\Theta(n)$.
- Время:

Алгоритм Прима: анализ

- Сколько времени и памяти требуется алгоритму?
- Память: $\Theta(n)$.
- Время: $O(n^2)$, можно ускорить до $O(m \log n)$.

Дейкстра и Прим: сравнение кода

```
1      vector <int> d (n, infinity);
2
3      vector <bool> vis (n);
4      int u = 0;
5      d[u] = 0;
6      while (u != -1) {
7          vis[u] = true;
8          for (auto e : adj[u])
9              if (d[e.v] > d[u] + e.w)
10                 d[e.v] = d[u] + e.w;
11
12
13         u = -1;
14         for (int v = 0; v < n; v++)
15             if (!vis[v])
16                 if (u == -1 || d[u] > d[v])
17                     u = v;
18     }
19
20     int y = n - 1;
21     cout << d[y] << endl;
```

Дейкстра и Прим: сравнение кода

```
1      vector <int> d (n, infinity);
2
3      vector <bool> vis (n);
4      int u = 0;
5      d[u] = 0;
6      int res = 0;
7      while (u != -1) {
8          res += d[u];
9          vis[u] = true;
10         for (auto e : adj[u])
11             if (d[e.v] > e.w)
12                 d[e.v] = e.w;
13         u = -1;
14         for (int v = 0; v < n; v++)
15             if (!vis[v])
16                 if (u == -1 || d[u] > d[v])
17                     u = v;
18     }
19     cout << res << endl;
```

Содержание

- 1 Введение
 - Определения
 - Задание графа
 - Хранение графа
 - Код
- 2 Поиск кратчайшего пути
 - Задача
- 3 Алгоритм Флойда–Уоршола
 - Идея
 - Код
 - Пример
 - Доказательство
 - Анализ
- 4 Алгоритм Беллмана–Форда
 - Идея
 - Код
 - Пример 1
 - Пример 2
 - Доказательство
 - Анализ
- 5 Алгоритм Дейкстры
 - Идея
 - Код
 - Пример
 - Доказательство
 - Анализ
 - Код 2
- 6 Минимальное остовное дерево
 - Задача
- 7 Алгоритм Прима
 - Идея
 - Код
 - Пример
 - Доказательство
 - Анализ
 - Сравнение кода
- 8 Алгоритм Краскала
 - Идея
 - Доказательство

Алгоритм Краскала: идея

- Будем строить дерево, начиная с графа из n вершин и 0 рёбер.
- Будем рассматривать рёбра в порядке возрастания веса.
- И будем поддерживать компоненты связности в графе.

Алгоритм Краскала: идея

- Будем строить дерево, начиная с графа из n вершин и 0 рёбер.
- Будем рассматривать рёбра в порядке возрастания веса.
- И будем поддерживать компоненты связности в графе.
- Если очередное ребро соединяет различные компоненты связности, добавим его в дерево и объединим компоненты связности.
- Если очередное ребро соединяет вершины из одной компоненты связности, пропустим это ребро.

Алгоритм Краскала: идея

- Будем строить дерево, начиная с графа из n вершин и 0 рёбер.
- Будем рассматривать рёбра в порядке возрастания веса.
- И будем поддерживать компоненты связности в графе.
- Если очередное ребро соединяет различные компоненты связности, добавим его в дерево и объединим компоненты связности.
- Если очередное ребро соединяет вершины из одной компоненты связности, пропустим это ребро.
- Основная часть кода — система непересекающихся множеств с прошлого занятия.

Алгоритм Краскала: доказательство

- Как доказать, что получившееся остовное дерево — минимальное?

Алгоритм Краскала: доказательство

- Как доказать, что получившееся остовное дерево — минимальное?
- Пусть правильный ответ — минимальное дерево T .
- Рассмотрим первый шаг, на котором мы взяли ребро (u, v) , которого нет в T .

Алгоритм Краскала: доказательство

- Как доказать, что получившееся остовное дерево — минимальное?
- Пусть правильный ответ — минимальное дерево T .
- Рассмотрим первый шаг, на котором мы взяли ребро (u, v) , которого нет в T .
 - Добавим его к дереву T , получится цикл.
 - Поскольку в нашем решении u и v лежат в разных компонентах связности, в этом цикле есть другое ребро (u', v') , которое мы ещё не рассмотрели.
 - Рассмотрим дерево T с добавленным (u, v) и удалённым (u', v') .
 - Это тоже остовное дерево, и его вес не больше веса T , так как вес (u, v) не больше веса любого другого ребра, которое мы рассмотрим позже.

Алгоритм Краскала: доказательство

- Как доказать, что получившееся остовное дерево — минимальное?
- Пусть правильный ответ — минимальное дерево T .
- Рассмотрим первый шаг, на котором мы взяли ребро (u, v) , которого нет в T .
 - Добавим его к дереву T , получится цикл.
 - Поскольку в нашем решении u и v лежат в разных компонентах связности, в этом цикле есть другое ребро (u', v') , которое мы ещё не рассмотрели.
 - Рассмотрим дерево T с добавленным (u, v) и удалённым (u', v') .
 - Это тоже остовное дерево, и его вес не больше веса T , так как вес (u, v) не больше веса любого другого ребра, которое мы рассмотрим позже.
- Заменяя так рёбра, получаем, что наше дерево не хуже T .

Вопросы?

Вопросы?