

Домашнее задание (динамическое программирование I-II)

1. На вход задачи подаётся число n и последовательность целых чисел a_1, \dots, a_n . Необходимо найти номера i и j ($1 \leq i < j \leq n$), такие что сумма $\sum_{k=i}^j a_k$ максимальна.

1. Постройте линейный алгоритм, решающий задачу.

2. Постройте онлайн-алгоритм (достаточно выполнить только этот пункт).

2. Есть полоска ткани длины L (и фиксированной ширины). Его можно разрезать на куски ткани длины l_i и стоимости c_i . Постройте алгоритм, который находит оптимальный способ разрезать полоску ткани на куски (наибольшей суммарной стоимости).

3. Постройте алгоритм, который выводит все двоичные строки длины n , в которых нет двух единиц подряд.

4. Фирма производит программное обеспечение для банкоматов разных стран мира. Иногда, купюры какого-то вида заканчиваются и банкомату нужно определить, возможно ли выдать клиенту требуемую сумму. Вход задачи: число n , номиналы купюр v_1, \dots, v_n и сумма клиента s .

1. Постройте алгоритм, решающий задачу за $O(ns)$.

2*. Постройте алгоритм, решающий задачу за $O(na \log a)$, где $a = \min a_i$.

5. Рассмотренный нами алгоритм вычисления расстояния редактирования строк длины m и n заполняет таблицу размера $O(mn)$. При больших m и n такому алгоритму просто не хватит памяти. Как можно обойтись меньшим объёмом памяти?

1. Допустим, что нас интересует только расстояние редактирования, но не соответствующее оптимальное выравнивание. Покажите, что тогда в каждый момент не нужно хранить всю таблицу и можно обойтись объёмом памяти $O(n)$.

2. Теперь допустим, что мы хотим найти и оптимальное выравнивание. Легко видеть, что это эквивалентно поиску кратчайшего пути из вершины $(0, 0)$ в вершину (n, m) в соответствующем графе: вершины графа — клетки таблицы, а стоимость ребра — 1 или 0, в зависимости от конкретного перехода. Любой такой путь должен проходить через вершину $(k, m/2)$ для некоторого k . Модифицируйте алгоритм поиска расстояния редактирования, чтобы он заодно выдавал и k . Считайте, что m — степень двойки.

3*. Рассмотрим теперь следующий рекурсивный алгоритм.

```

1 Function FindPath( $(0, 0) \rightarrow (n, m)$ ) :
2   | Вычислить  $k$  (см. предыдущий пункт);
3   | FindPath( $(0, 0) \rightarrow (k, m/2)$ );
4   | FindPath( $(k, m/2) \rightarrow (n, m)$ );
5   | return объединение найденных двух путей
6 end
    
```

Покажите, что по данной схеме алгоритм можно реализовать так, чтобы время его работы было $O(nm)$, а память — $O(n)$.

6. Необходимо разбить набор целых чисел a_1, \dots, a_n на три части так, чтобы суммы чисел в каждой из частей были одинаковы. Формально, нужно найти разбиение $\{1, \dots, n\} = I \cup J \cup K$ (множества I , J и K попарно не пересекаются), такое что

$$\sum_{i \in I} a_i = \sum_{j \in J} a_j = \sum_{k \in K} a_k = \frac{1}{3} \sum_{i=1}^n a_i.$$

Постройте алгоритм, основанный на динамическом программировании, со временем работы, зависящим полиномиально от n и $\sum_{i=1}^n a_i$.