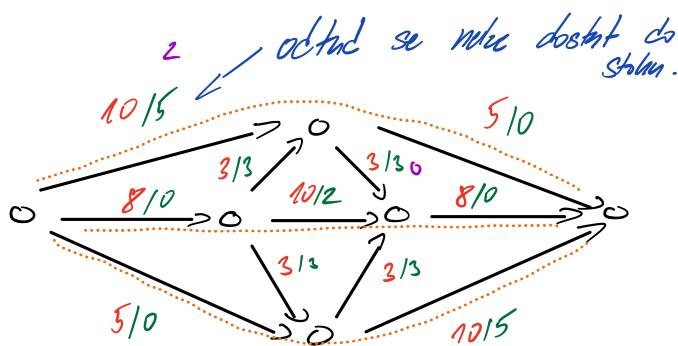


1) Vylopnění návratového řeze F-F alg.:

Udělejte to nejpřímožněji:

Vylopnění → hledání výběr jidlozumírací nejkratší

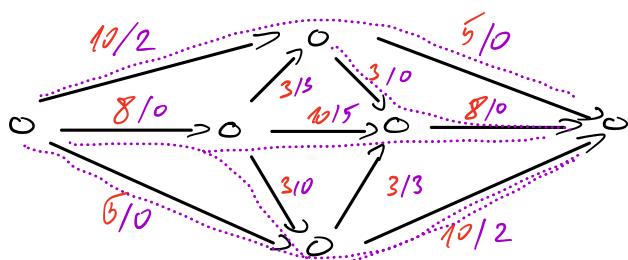
? Dokážeže nemusí mít maximální?



Uzávorky
Uzávorky pro nejkratší hledání

Nejkratší cesta, co zablokuje dálší růst.

Tento protipříklad je dokazem, že i zde triviální alg. selé, protože max. kol. by musel jít do 16, zatímco FF by musel 23.



Pozn.: Stejná situace nastane u kružnicové grafu, když vyžaduje překlínat části tabule po oběť cestě do větve s výškou kryztalem (která se ale často dělá od edggi).

→ Tedy bých uměl volnou kryztalem nebo tak, při prvníčkovém naplnění nejkratšími cestami.

2) Jednoznačný s orákulom

A) Existuje některé nejkratší posloupnost zlepšujících cest po směru, co může maximální kol?

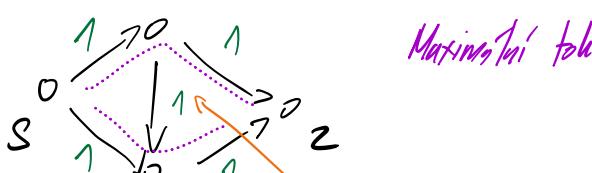
B) Stavíte nám takové orákulové výběry?

C) Platilo by to pro orákulovou nepravidelnou párce nejkratší cesty?

A) Ano, například v síti:

bychom použili orákulu

max. kol. nastí:



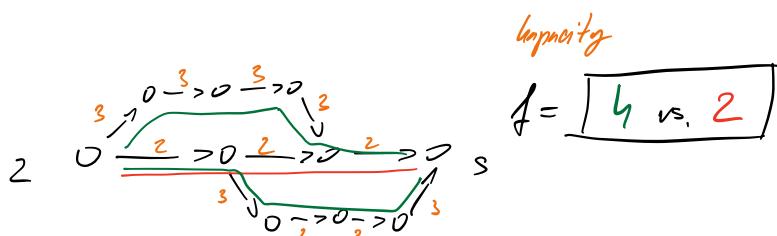
- Orákulum nám jen musí poradit, aby nezbavil funkci výhledového hledání.

- Obecně lze tvrdit, že maximální kol. je součet délky zlepšujících cest. Tedy je plán, že podle nás orákulum pospišuje správnou (takovou, že nezablokuje to, co nemá) cestu, nejdříve nahradí maximální kol.

b) Takový oráčekem obecně stačí vždy. Jen když FF pro některou max. řešení pro hledání cesty neznamená, aby započal i cesty „proti“ hledané, tak to z nás přivede nežádoucí oráček. FF vlg. si pamatuje řešení hledané až do místního místního průniku (jenomže bych mohl do sítě vložit místky, tak mohu jít „proti průniku“ a jen to znamená, že zde řešení hledané), aby takto dosáhl maximálního řešení. Pamatuje oráček také aké zařízení, že když dostane správné průniky.

c) Pro „krátké“ oráčekem platí stejný problém co byl zmíněn výše, tedy že existují nejkratší cesty, které však zůstávají po sítě zakotveny jednosměrné cesty jiné.

Možné jsou pouze tyto:



Zde bych si pomocí hledání (jednoho) nejkratší cesty založil všetky cesty a již bych nemohl následný tok zrušit.

3) Dinic s omezenými celkovými cesty

Ostatní metody sly. být v $O(n)$ čase.

Chápuu užívání, že hledání blokujícího řešení bude čím složitěj pro větší konstantu C_1 , tedy $O(m)$ místo $O(mn)$ v originálném algoritmu.

Deji předpis pro hledání blokujícího řešení:

Blokující řeš.

Pro jednotkové kapacity ještě je možné
nalezení cesty vedle k blokaci celé cesty.

1. $\gamma = 0$

2. Pohled $\exists P$ cesta (z, s) :

$$\Sigma = \min_{c \in P} (c(e) - \gamma(c))$$

$$\forall e \in P: \gamma(c) + = \Sigma$$

Nejdále $\gamma(c) = c(e)$: zublakován
součinek e .
Dostávám si \star

3.

4.

5.

6.

Nyní řeším, že mí zablokují konkrétní
hmota na výjimečné blokující cestě, tak ji maximálně
nejméně c -hazit pro mísí konstantu c .

To proto, že kapacity jsou celočíselné a omezené, tedy c
bude vždy násobkem 1. V nejhorším případě bude vždy právě 1 a já bude muset
 $\gamma(c)$ zvětšit právě c -krát.

Amortizovaně můžeme nabíjet na situaci následovně: Když máme sítanouji nejvíce c -krát,
je libovolná mísí mít určité zablokování. Při každém průchodu cestou vždy všechny
hmota na cestě násobků o 1, přičemž blokují. Dávování dočítování znamená když máme všechny bloky
nejvíce jednou a pakud si do mísí funkty bude počítat všechny už při blokující cestě,
tak celkově složitost narůstá, je libovolná mísí příspěje jen m bloky. Celková složitost je pak $O(m)$.

4) Parlamentní hlasovací:

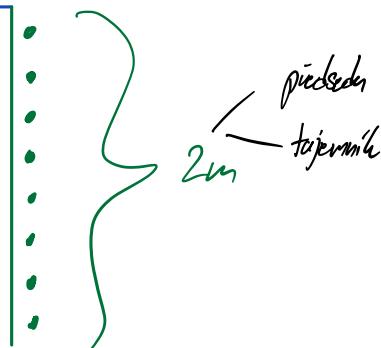
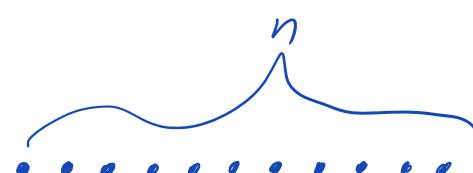
n poslanců

m hlasů

Opět hledám párování v grafu

\hookrightarrow hrazení reprezentuje situaci,

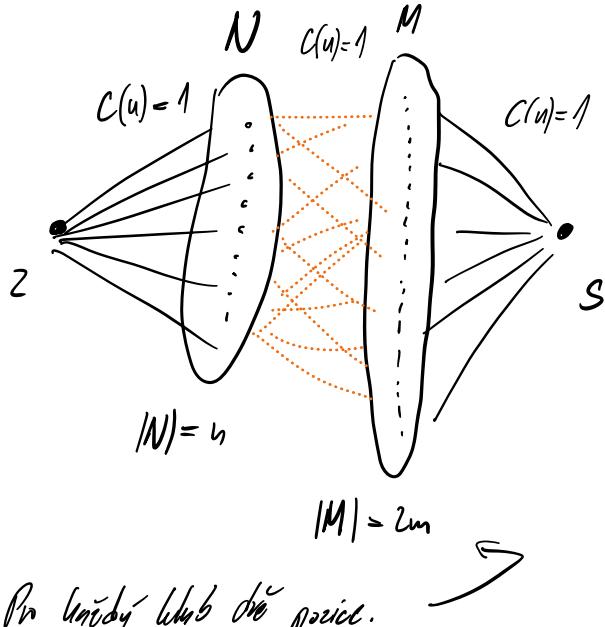
že poslanci $n[i:j]$ australi funkci $m[i:j]$.



Pozoruhodný: že hledat opět v bipartitním grafu, jen místo m voleb v partiích hlasů
bude $2m$. Plnět řešit, že v rámci jedné partii mísí žádou volby spojené.

Uvažujme jeden postavenec kde hraje oba protivníci parciálky n , znamenalo by to, že sedí v daných hřeštech. To vede v množství parciálky nemožné. Stejně taklou dva postavenec do jednoho hřešku se dívají nemožnou.

Sestrojení grafu pro mítocení největšího parciálku:



Po hřeškách hraje oba postavenec.

Tzn. že řešení hry mají kapacita $c(u)=1$. Pak stačí použít alg. na nejlepší největšího taha. Je si rovněž možné upravit algoritmus FF.

Tabuční algoritmus už je možné použít.

Řešení může být teď, pokud velikost maximálního taha je menší než $2m$.

Pokud $|f| < 2m$, všechny pozice nemají obsazené.

→ Tedy je retez hran do pozice v lehkých $> 2m$ do stohu.

Složitost algoritmu lze udělat $O(n \cdot n)$, jestliže tabuční je složitost pro FF alg.

\Leftarrow je jednoznačná kapacita. Tz. že ve skutečnosti je to $n \cdot 2m$ se schovává do asymptotického O .