

# Solution7

1. 上课介绍了3DM (NP-C问题)。请设计一个算法使得能够在多项式时间复杂度实现2DM (P问题)。如给定一个二分图  $G = (U, V, E)$ , 其中

- $U$ 和 $V$ 是两个不相交、内部不相连的顶点集, 且有 $|U| = |V| = N$ ;
- $E$ 是连接 $U$ 和 $V$ 之间的边的集合。

若存在完美匹配方案, 使得 $U$ 中的 $N$ 个顶点能与 $V$ 中的 $N$ 个顶点一一匹配, 则你给出的算法需要在多项式时间复杂度内回答“Y”, 并返回一个(可能有多)完美匹配方案; 若给定的图中不包含完美匹配, 算法也需要在多项式时间内回答“N”。

考虑匈牙利算法:

1. 初始化: 创建一个匹配状态数组 `match`, 用于记录每个顶点的匹配情况。初始时, 所有顶点均未匹配。
2. 增广路径搜索: 对于 $U$ 中的每个顶点  $u$ , 尝试找到一条增广路径, 使得  $u$  可以与  $V$  中的某个未匹配顶点  $v$  进行匹配。使用深度优先搜索 (DFS) 来实现该过程:
  - 对于 $u$ 的所有邻接顶点  $v$ 
    - 如果  $v$  尚未被访问, 标记  $v$  为已访问。
    - 检查  $v$  是否未匹配, 或者  $v$  的当前匹配对象能通过递归找到一个新的增广路径。如果可以找到, 则将  $u$  和  $v$  进行匹配。
3. 重复搜索: 重复以上过程, 直到所有可能的增广路径都被尝试。
4. 结果输出: 如果匹配的大小等于 $N$ , 则存在完美匹配, 输出“Y”并返回匹配方案。否则, 输出“N”。

```
bool find(int u) {
    for (int v : G[u])
        if (!st[v]) {
            st[v] = 1;
            if (match[v] == 0 || find(match[v])) {
                match[v] = u;
                return 1;
            }
        }
    return 0;
}
```

2. 上课介绍了 *Road Cutting* 问题的一种做法, 即 *Relation* 为  $x(l) = \max\{v(p) + x(l-p) | p \in \{1, \dots, l\}\}$ 。现改为  $x(l) = \max\{x(p) + x(l-p), v(l) | p \in \{1, \dots, l-1\}\}$ , 表示长度为 $l$ 的木条最大收益  $x(l)$  是从所有可能的切割位置  $p$  中选择一个, 使得当前长度为 $p$ 的部分收益  $x(p)$  加上剩余长度  $l-p$  的  $x(l-p)$  的和最大, 或者直接使用整段木条的价值  $v(l)$ , 从中选择最大的值。请分析修改后的算法的时间复杂度?

共 $l$ 个不同的子问题, 每个子问题暴力枚举 $l$ 种切分, 所以时间复杂度仍为 $O(l^2)$

3. 画出课上介绍的 *Subset Sum* 问题状态转移对应的计算有向无环图 (*Computation DAG*)。

*Subset Sum*问题: 给定一个由  $n$  个正整数构成的集合  $S = \{a_0, a_1, \dots, a_{n-1}\}$  和一个目标和  $T$ 。问**是否存在**  $S$  的一个子集, 使得该子集的元素之和正好等于  $T$ 。

*Relation*:  $x(i, t) = x[i+1][t]$  or  $x[i+1][t-a_i]$  if  $t \geq a_i$

每个节点 $x(i, t)$ 有两条出边:

- 一条指向  $x(i+1, t)$ : 表示不选取元素  $a_i$ 。
- 另一条边指向  $x(i+1, t-a_i)$ : 表示选取元素  $a_i$  (前提:  $t \geq a_i$ )。

图略。

4. 以下是一个无法被满足的3SAT问题实例:

$$\Phi = (x_1 \vee \neg x_2 \vee x_3) \wedge (\neg x_1 \vee x_2 \vee x_3) \wedge (x_1 \vee x_2 \vee \neg x_3) \wedge (\neg x_1 \vee \neg x_2 \vee \neg x_3) \wedge (\neg x_1 \vee \neg x_2 \vee x_3) \wedge (x_1 \vee \neg x_2 \vee \neg x_3)$$

画出对应的3DM的实例。

有3个变量, 6个子句。

*Variable Gadget*: 对每一个变量构造12个“花瓣”(对应6个子句的 $x[i]$ 和 $\neg x[i]$ )。

*Clause Gadget*: 6个, 每一个子句对应一个。

*Garbage Collector Gadget*: 有24个内部点 (12个 $g_1[k]$ 和 $g_2[k]$ ), 36个外部点 ( $x_i[j]$ 和 $\neg x_i[j]$ ,  $i$ 代表3个变量,  $j$ 代表6个子句)。

图略。