

Programmieren 1 Übung: Abschluss / “Denksport”: Backtracking

Klaus Kusche

“Rucksack packen”

Schreib ein Programm, das den optimalen Inhalt eines Rucksacks berechnet:

- Gegeben ist das Maximal-Füllgewicht des Rucksacks.
- Weiters ist eine fixe Anzahl von Gegenständen gegeben.
- Jeder Gegenstand hat ein Gewicht und einen Wert, beides vom Typ **double**, und sinnvollerweise einen Namen, z.B. “Fotoapparat” oder “Regenmantel”.
Verwende für diese Daten ein Array von **struct**’s (eine **struct** pro Gegenstand).
- Jeder Gegenstand kann entweder ganz oder gar nicht in den Rucksack gepackt werden, aber nicht teilweise.
- Eine Lösung ist zulässig, wenn die Summe der Gewichte der eingepackten Gegenstände das Maximalgewicht des Rucksacks nicht überschreitet.
- Der Wert einer Lösung ist die Summe der Werte aller eingepackten Gegenstände.
- Es soll jene Lösung ausgegeben werden, die von allen zulässigen Lösungen den höchsten Wert hat.

Für den ersten Versuch darfst du Gewicht und Wert aller Gegenstände fix ins Programm codieren (mittels Initialisierung in der Deklaration des Arrays von Strukturen), das Maximalgewicht ist beim Programmaufruf auf der Befehlszeile angegeben.

Die rekursive Lösungsidee (Backtracking) ist in etwa Folgende:

- Man beginnt mit dem leeren Rucksack.
- Jede Ebene des rekursiven Aufrufs prüft einen Gegenstand:
 - Wenn der Gegenstand vom Gewicht her noch in den Rucksack passt, gibt man den Gegenstand in den Rucksack und macht einen rekursiven Aufruf für die restlichen Gegenstände.
 - Egal, ob der Gegenstand passt oder nicht, macht man einen weiteren rekursiven Aufruf für die restlichen Gegenstände, ohne den aktuellen Gegenstand in den Rucksack gepackt zu haben.
- Hat man alle Gegenstände entschieden (Rekursionstiefe = Anzahl der Gegenstände), prüft man, ob die aktuelle Lösung einen höheren Wert hat als die beste bisher bekannte Lösung. Wenn ja, speichert man sie als neue optimale Lösung.
- Nachdem der oberste Aufruf im Hauptprogramm zurückgekehrt ist, gibt man die gespeicherte optimale Lösung (Packliste, Gesamtgewicht und Gesamtwert) aus.

Hinweise:

- Für das Speichern der Lösung bekommt unsere Struktur für einen Gegenstand zwei zusätzliche **bool-Member**: Das erste zeigt an, ob der Gegenstand in der gerade berechneten Lösung eingepackt wird (**true**) oder zu Hause bleibt (**false**).

Das zweite **bool**-Member, zeigt an, ob der Gegenstand in der bisher besten Lösung in den Rucksack gepackt wird oder nicht.

- Es ist ganz praktisch, das Array der Strukturen für die Gegenstände global zu machen. Auch den Wert der bisher besten Lösung merkt man sich am besten global.
- Die rekursive Funktion hat sinnvollerweise 3 Parameter und keinen Returnwert:
 - Den Array-Index i des Gegenstandes, den sie als nächstes prüfen soll (= Rekursionstiefe, d.h. wächst bei jedem rekursiven Aufruf um 1).
 - Die Restkapazität des Rucksackes (= das noch freie Gewicht).
 - Den Gesamtwert der aktuell im Rucksack befindlichen Gegenstände.

Erweiterungen:

- Baue einen Aufrufzähler (welche Art von Variable?) in dein Programm ein und gib am Ende des Programmes aus, wie viele rekursive Aufrufe gemacht wurden.
- Versuche, die Anzahl der rekursiven Aufrufe durch zusätzliche Programmlogik zu reduzieren. Dazu gibt es viele Strategien, eine recht gute Optimierung ist folgende:
 - In der Struktur für jeden Gegenstand wird zusätzlich sein Wert pro Gewicht (also sein Wert dividiert durch sein Gewicht) gespeichert.
 - Die Liste aller Gegenstände wird vor Beginn der Lösungssuche nach diesem Wert pro Gewicht sortiert (z.B. **qsort** verwenden!), und zwar so, dass die in Relation zum Gewicht wertvolleren Gegenstände zuerst betrachtet werden.
 - Bevor man prüft, ob man den nächsten Gegenstand noch in den Rucksack gibt, berechnet man jedesmal eine obere Schranke für den maximal noch möglichen Wert der aktuellen Lösung: Diese ist “Wert der bisher im Rucksack befindlichen Gegenstände” + “Wert pro Gewicht des aktuellen Gegenstandes” * “Restkapazität des Rucksacks”. (Warum?)
 - Ist diese obere Schranke für den Lösungswert kleinergleich dem globalen Wert der bisher besten gefundenen Lösung, kann man sofort zurückkehren, ohne diesen und weitere Gegenstände zu betrachten: Der aktuelle Aufruf kann keine bessere Lösung als die schon bekannte mehr liefern.
- Und wenn dir noch Zeit bleibt: Lies die Werte und Gewichte der Gegenstände aus einem File ein, anstatt sie fix im Programm vorzugeben:
 - Der Filename wird auf der Befehlszeile angegeben.
 - Der File enthält pro Gegenstand eine Zeile mit Name, Gewicht und Wert (verwende **fscanf**, das Format für **double**-Werte ist **%lf**).
 - Du darfst in deinem Programm eine fixe obere Schranke für die Anzahl der Gegenstände codieren. Es ist nicht notwendig, statt dem Array fixer Größe für die Gegenstände ein beim Lesen mittels **realloc** wachsendes Array oder eine verkettete Liste zu bauen (das wäre die Super-Extra-Lösung). Auch für die Namen der Gegenstände darfst du eine fixe Maximallänge vorgeben.
 - Du solltest Formatierungsfehler im Eingabefile erkennen und melden, aber du musst nicht versuchen, sie zu überspringen und weiterzulesen.