

Esercitazione  
8 gennaio 2026



# Esercizio 1: Babbo Natale e le nuove tecnologie (Ex 1, PS 2020)

## Esercizio 1 (*Babbo Natale e le nuove tecnologie*)

Quest'anno Babbo Natale per consegnare i regali, non potendo usare la slitta perché delle associazioni animaliste gli hanno fatto causa per sfruttamento delle renne, si è dotato di robot che posso essere telecomandati a distanza. Non è stato facile cambiare le sue abitudini, ma ce l'ha quasi fatta. Gli restano infatti da consegnare solo gli ultimi due regali. Ce la farà?

La mappa del mondo è rappresentata come un grafo non orientato e non pesato  $G = (V, E)$  dove i due robot si possono muovere. All'inizio i due robot, ognuno con il proprio regalo da consegnare, sono posizionati su due nodi del grafo, diciamo  $s_1$  ed  $s_2$ , mentre le due case in cui vanno consegnati i regali si trovano su  $t_1$  e  $t_2$ . In ogni istante di tempo Babbo Natale può effettuare la seguente mossa: ordinare ad uno dei due robot di spostarsi dal nodo su cui è a un nodo adiacente (percorrendo un arco del grafo). L'obiettivo è quindi portare il robot che si trova su  $s_1$  nel nodo  $t_1$  ed il robot che si trova su  $s_2$  nel nodo  $t_2$ . Le antenne dei robot, però, soffrono di problemi di interferenze: se i robot finiscono troppo vicini l'uno con l'altro non riescono più a ricevere il segnale e quindi a muoversi. Per questo motivo si vuole che i robot in ogni istante di tempo siano sempre a distanza reciproca (nel grafo) di almeno  $k$ , dove  $k$  è un parametro del problema. Un esempio di istanza e soluzione è fornito in Figura 2.

Aiutate Babbo Natale ad andare in vacanza progettando un algoritmo che trovi il numero minimo di mosse che porta i robot nelle posizioni desiderate.

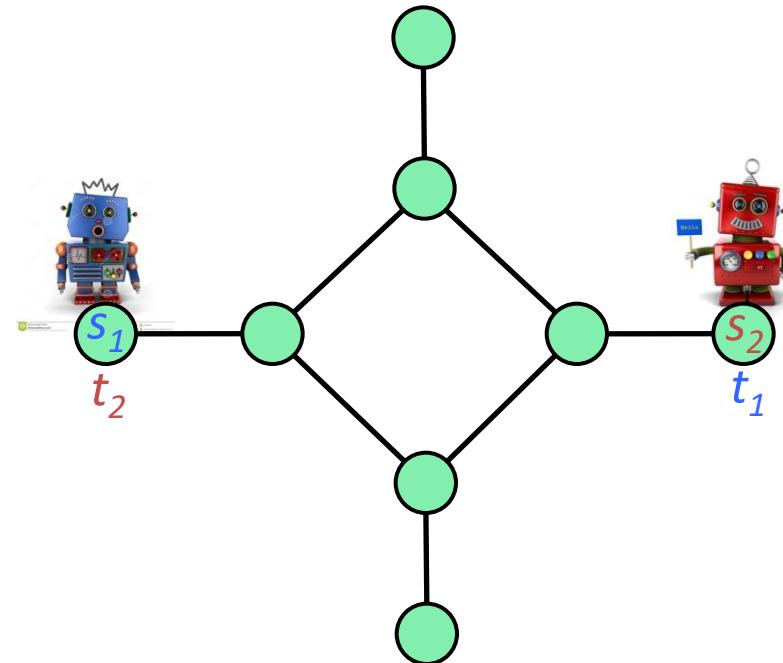
**obiettivo:** spostare il robot blu da  $s_1$  a  $t_1$   
& il robot rosso da  $s_2$  a  $t_2$

**mossa:** sposta un robot dal nodo corrente a uno adiacente.

**vincolo:** i robots devono essere sempre a distanza almeno  $k$  fra loro

**trovare la sequenza minima di mosse!**

$G$   $k = 2$



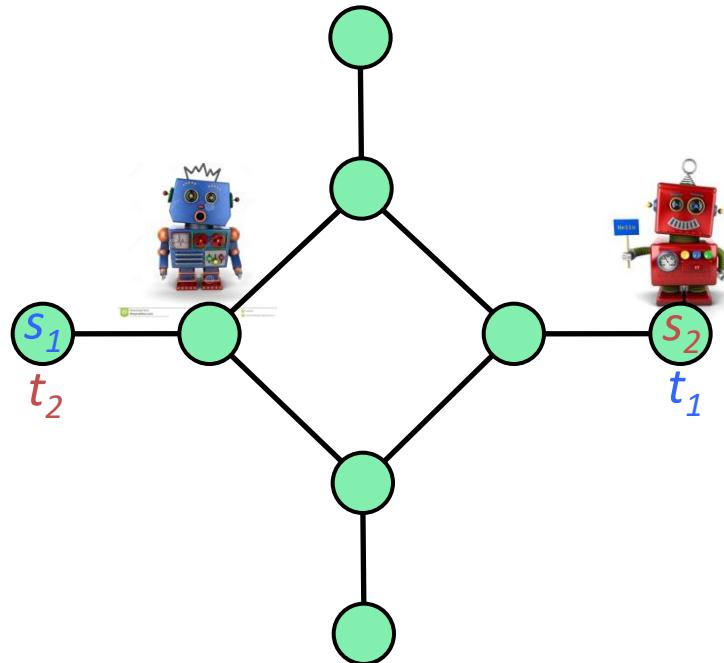
**obiettivo:** spostare il robot blu da  $s_1$  a  $t_1$   
& il robot rosso da  $s_2$  a  $t_2$

**mossa:** sposta un robot dal nodo corrente a uno adiacente.

**vincolo:** i robots devono essere sempre a distanza almeno  $k$  fra loro

**trovare la sequenza minima di mosse!**

$G$        $k = 2$



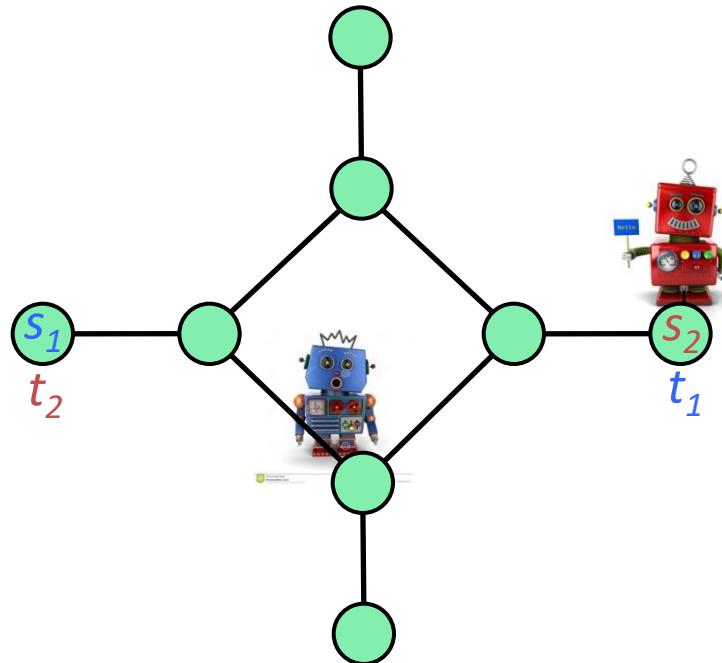
**obiettivo:** spostare il robot blu da  $s_1$  a  $t_1$   
& il robot rosso da  $s_2$  a  $t_2$

**mossa:** sposta un robot dal nodo corrente a uno adiacente.

**vincolo:** i robots devono essere sempre a distanza almeno  $k$  fra loro

**trovare la sequenza minima di mosse!**

$G$   $k = 2$



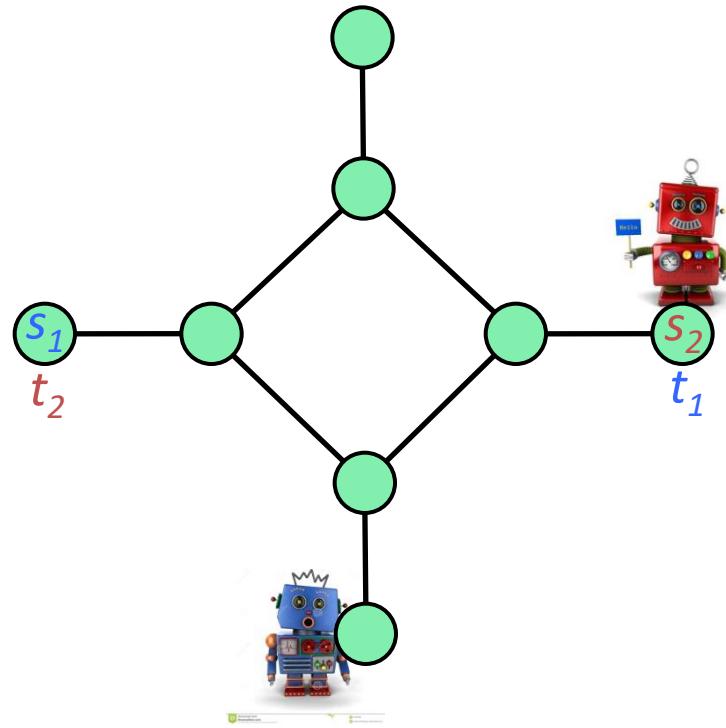
**obiettivo:** spostare il robot blu da  $s_1$  a  $t_1$   
& il robot rosso da  $s_2$  a  $t_2$

**mossa:** sposta un robot dal nodo corrente a uno adiacente.

**vincolo:** i robots devono essere sempre a distanza almeno  $k$  fra loro

**trovare la sequenza minima di mosse!**

$G$   $k = 2$



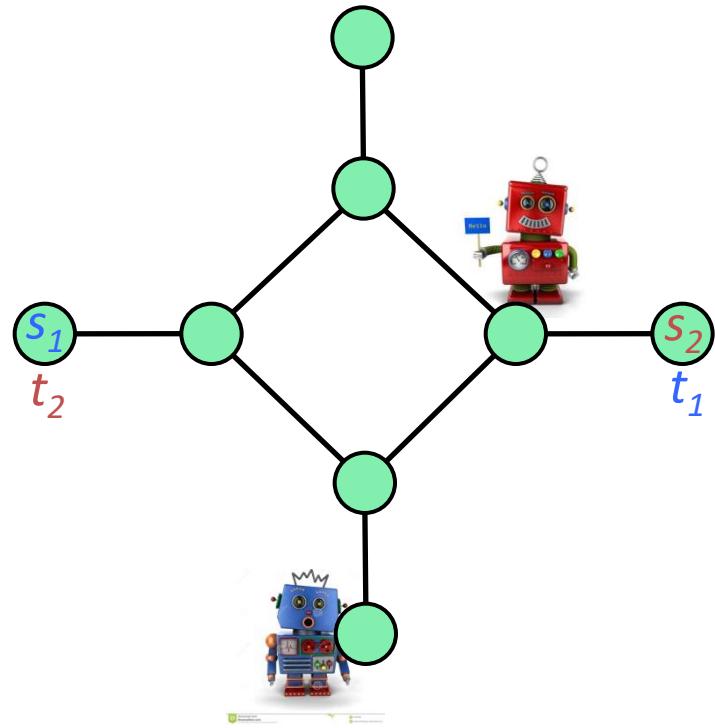
**obiettivo:** spostare il robot blu da  $s_1$  a  $t_1$   
& il robot rosso da  $s_2$  a  $t_2$

**mossa:** sposta un robot dal nodo corrente a uno adiacente.

**vincolo:** i robots devono essere sempre a distanza almeno  $k$  fra loro

**trovare la sequenza minima di mosse!**

$G$   $k = 2$



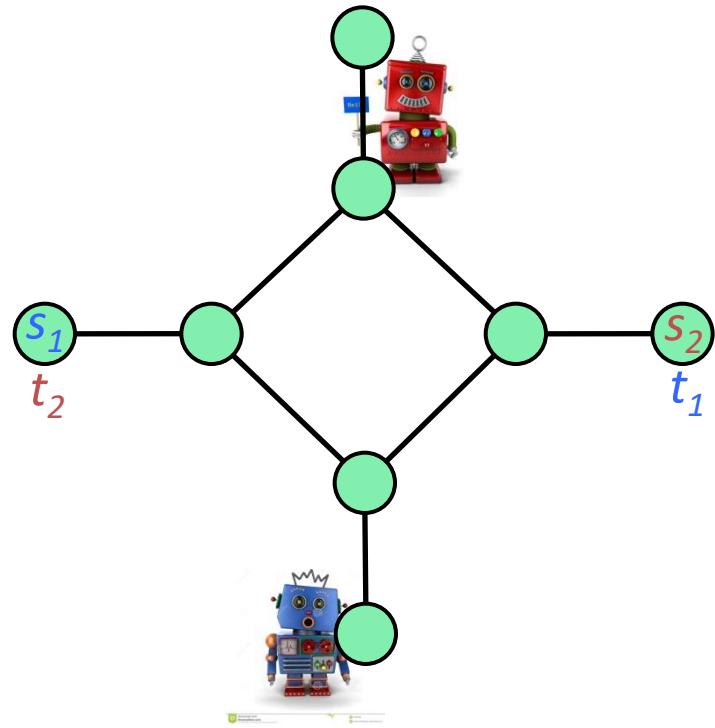
**obiettivo:** spostare il robot blu da  $s_1$  a  $t_1$   
& il robot rosso da  $s_2$  a  $t_2$

**mossa:** sposta un robot dal nodo corrente a uno adiacente.

**vincolo:** i robots devono essere sempre a distanza almeno  $k$  fra loro

**trovare la sequenza minima di mosse!**

$G$   $k = 2$



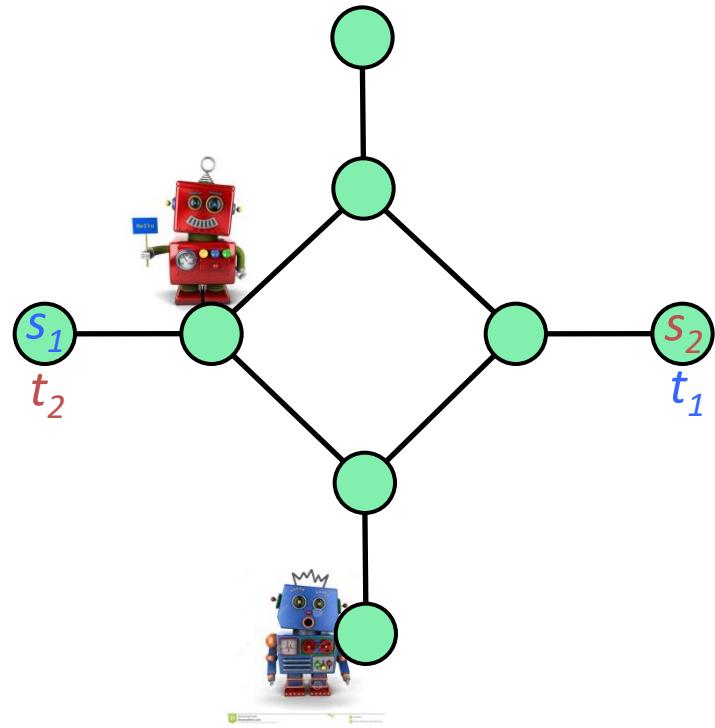
**obiettivo:** spostare il robot blu da  $s_1$  a  $t_1$   
& il robot rosso da  $s_2$  a  $t_2$

**mossa:** sposta un robot dal nodo corrente a uno adiacente.

**vincolo:** i robots devono essere sempre a distanza almeno  $k$  fra loro

**trovare la sequenza minima di mosse!**

$G$   $k = 2$



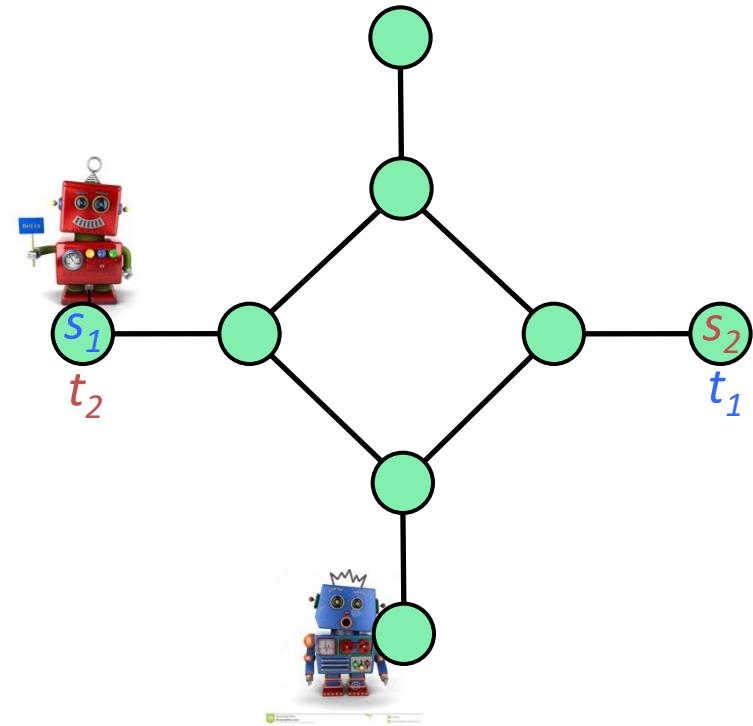
**obiettivo:** spostare il robot blu da  $s_1$  a  $t_1$   
& il robot rosso da  $s_2$  a  $t_2$

**mossa:** sposta un robot dal nodo corrente a uno adiacente.

**vincolo:** i robots devono essere sempre a distanza almeno  $k$  fra loro

**trovare la sequenza minima di mosse!**

$G$   $k = 2$



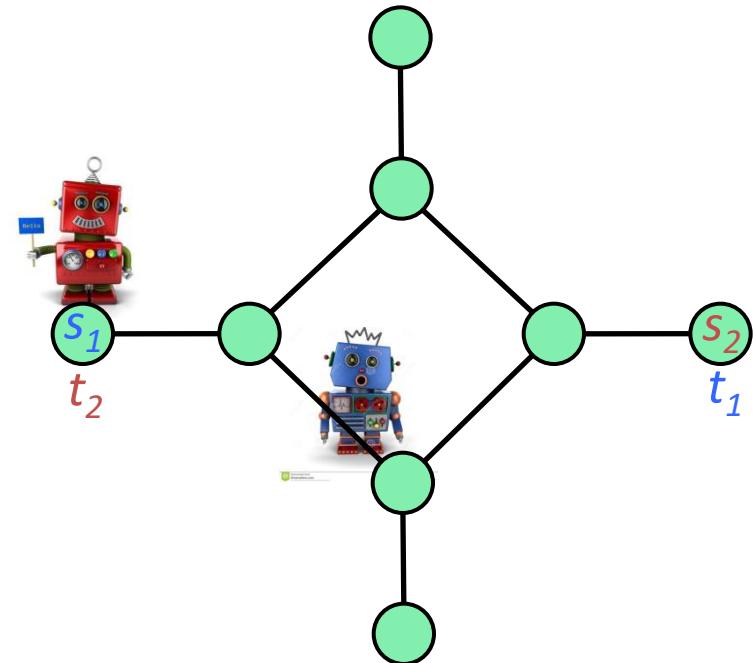
**obiettivo:** spostare il robot blu da  $s_1$  a  $t_1$   
& il robot rosso da  $s_2$  a  $t_2$

**mossa:** sposta un robot dal nodo corrente a uno adiacente.

**vincolo:** i robots devono essere sempre a distanza almeno  $k$  fra loro

**trovare la sequenza minima di mosse!**

$G$   $k = 2$



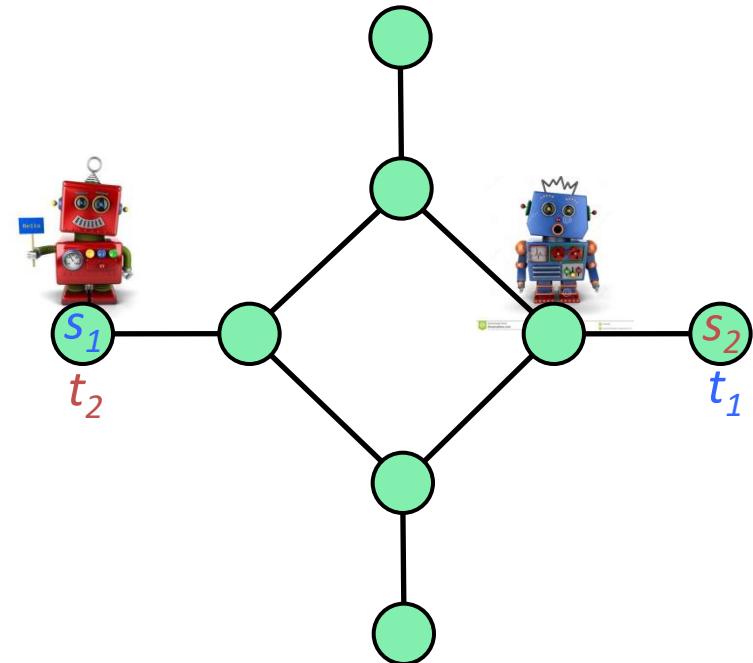
**obiettivo:** spostare il robot blu da  $s_1$  a  $t_1$   
& il robot rosso da  $s_2$  a  $t_2$

**mossa:** sposta un robot dal nodo corrente a uno adiacente.

**vincolo:** i robots devono essere sempre a distanza almeno  $k$  fra loro

**trovare la sequenza minima di mosse!**

$G$   $k = 2$



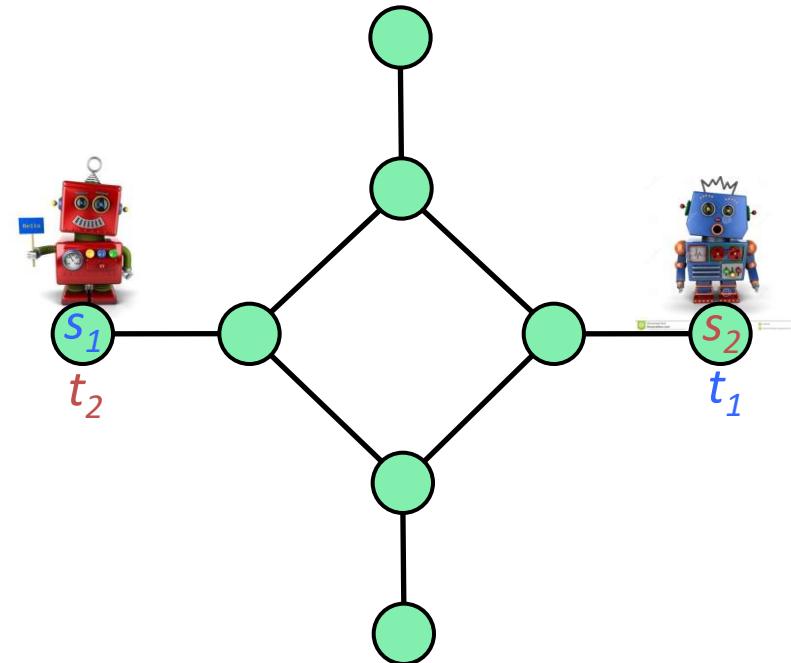
**obiettivo:** spostare il robot blu da  $s_1$  a  $t_1$   
& il robot rosso da  $s_2$  a  $t_2$

**mossa:** sposta un robot dal nodo corrente a uno adiacente.

**vincolo:** i robots devono essere sempre a distanza almeno  $k$  fra loro

**trovare la sequenza minima di mosse!**

$G$   $k = 2$



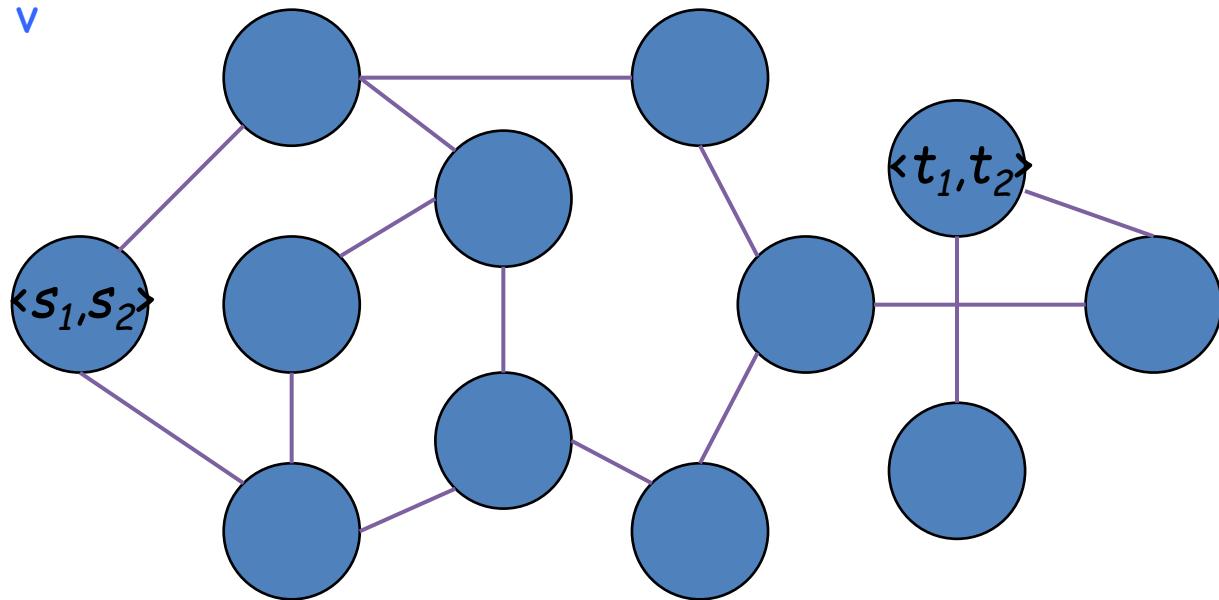
**Idea:** ridurre il problema al calcolo di un cammino su un opportuno grafo delle configuraizioni

definire un grafo **ausiliario**  $G'=(V',E')$

$$V' = \{\langle u, v \rangle : u, v \in V \text{ e } d_G(u, v) \geq k\}$$

$$E' = \{(\langle u, v \rangle, \langle x, y \rangle) : (u = x \text{ e } (v, y) \in E) \text{ o } (v = y \text{ e } (u, x) \in E)\}$$

robot blu è su **u** &  
robot rosso è su **v**



cerco il cammino minimo da  $\langle s_1, s_2 \rangle$  a  $\langle t_1, t_2 \rangle$

correttezza:

Proprietà:

Esiste una sequenza di  $h$  mosse che porta i robot nella posizione finale **se e soltanto se** esiste un cammino in  $G'$  da  $\langle s_1, s_2 \rangle$  a  $\langle t_1, t_2 \rangle$  di lunghezza  $h$ .

complessità:

dimensione di  $G'$ :

$$|V'| = O(n^2)$$

$$\begin{aligned} |E'| &\leq \sum_{\langle u,v \rangle \in V'} \delta_{G'}(\langle u, v \rangle) \leq \sum_{\langle u,v \rangle \in V'} (\delta_G(u) + \delta_G(v)) = \sum_{\langle u,v \rangle \in V'} \delta_G(u) + \sum_{\langle u,v \rangle \in V'} \delta_G(v) \leq \\ &\sum_{u,v \in V} \delta_G(u) + \sum_{u,v \in V} \delta_G(v) \leq n \sum_{u \in V} \delta_G(u) + n \sum_{v \in V} \delta_G(v) \leq 2nm + 2nm = O(nm) \end{aligned}$$

-costruzione di  $G'$ :

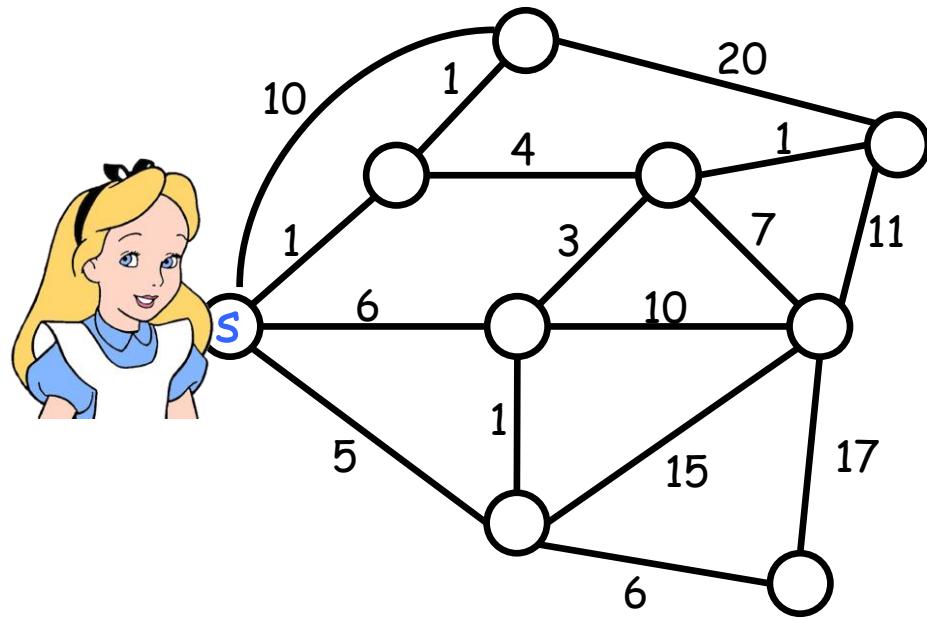
$$\begin{aligned} O(|V'| + |E'|) &\quad \text{se trovo le distanze fra} \\ = O(mn) &\quad \text{tutte le coppie in } O(mn) \\ &\quad (n \text{ visite BFS, una da ogni vertice}) \end{aligned}$$

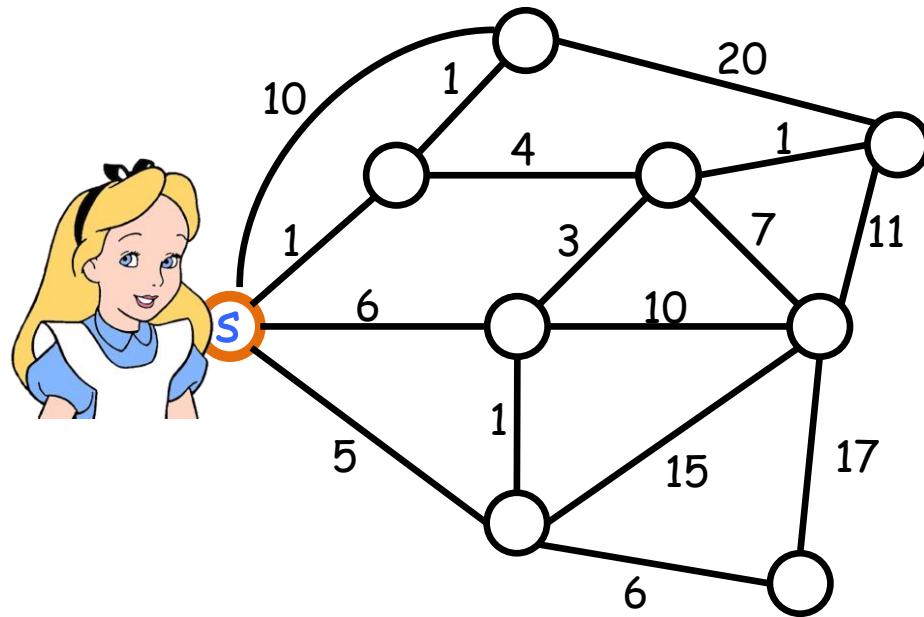
-calcolo cammino minimo in  $G'$ :

$$\begin{aligned} O(|V'| + |E'|) &\quad O(mn) \\ = O(n^2 + mn) & \\ = O(mn) & \end{aligned}$$

Esercizio 2:  
Alice diventa grande.

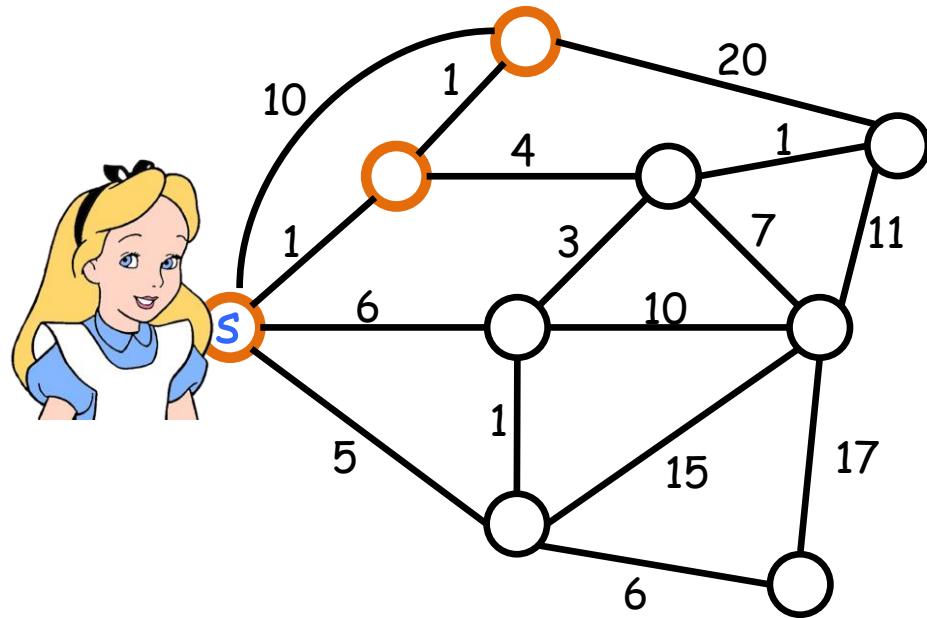
**Esercizio** Alice sta crescendo e vuole vedere il mondo, che è modellato come un grafo non orientato  $G = (V, E)$  di  $n$  nodi e  $m$  archi, dove ogni nodo rappresenta un posto bellissimo e ogni arco  $(u, v) \in E$  indica la possibilità di spostarsi da  $u$  a  $v$ . Alice si trova sul nodo  $s$  e vorrebbe visitare tutti i restanti  $n - 1$  posti meravigliosi. Purtroppo, però, non tutti gli archi sono percorribili a tutte le età. Ad ogni arco  $e \in E$  quindi è associato un valore  $w(e)$  che indica l'età minima necessaria per attraversare l'arco. Diremo che un posto  $v$  è raggiungibile da Alice all'età  $x$  se esiste un cammino da  $s$  a  $v$  composto di soli archi di peso minore o uguale a  $x$ . Progettate un algoritmo che calcoli l'età minima che consente ad Alice di vedere il mondo intero, ovvero la più piccola età  $x$  per cui tutti i posti sono raggiungibili da Alice all'età  $x$ .





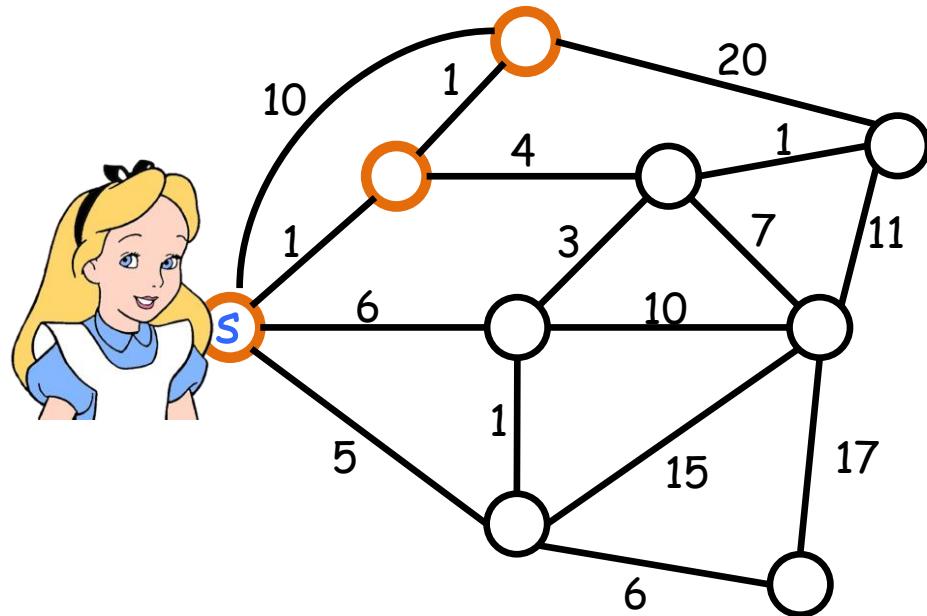
0

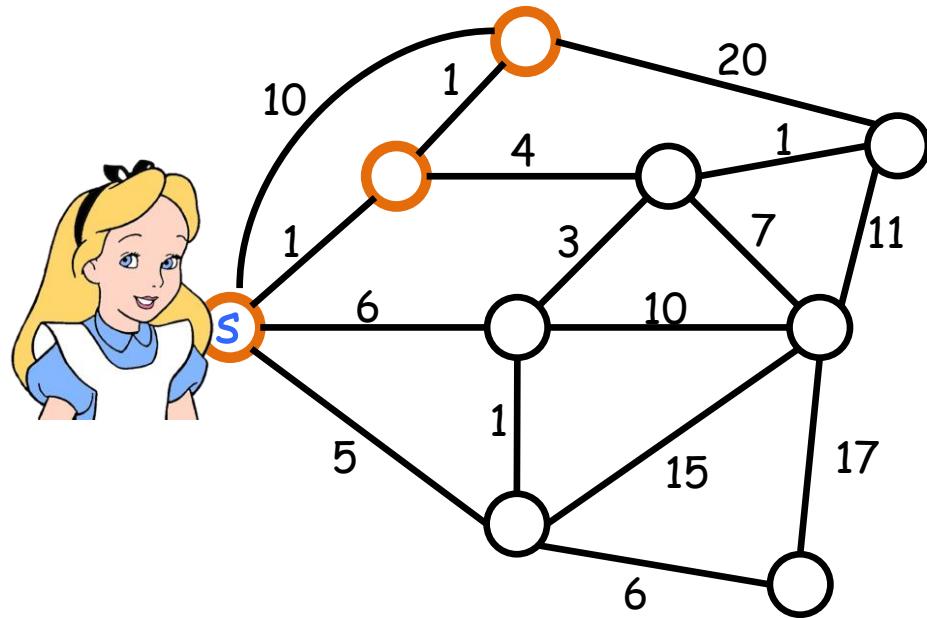
età



0 1

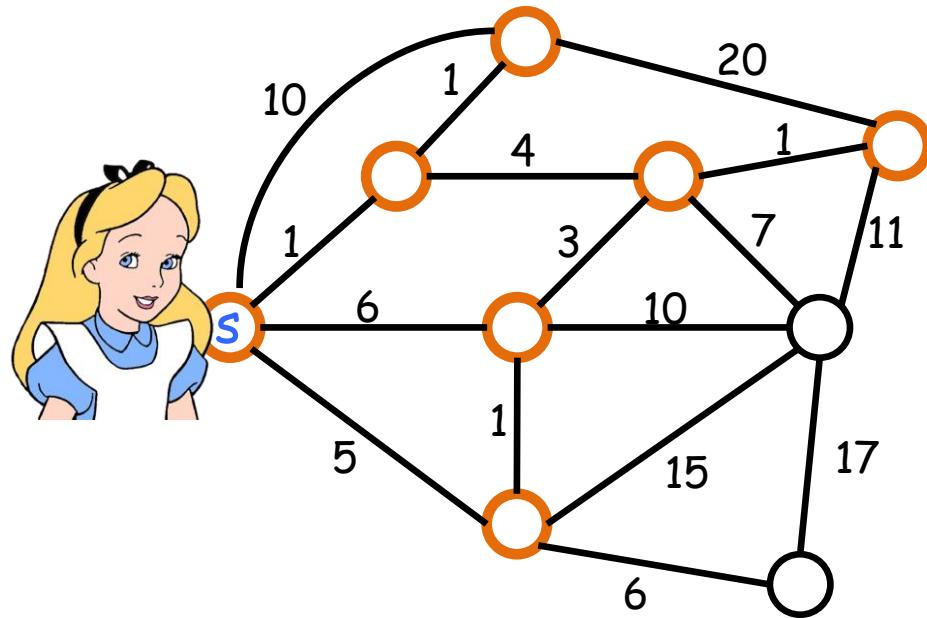
età





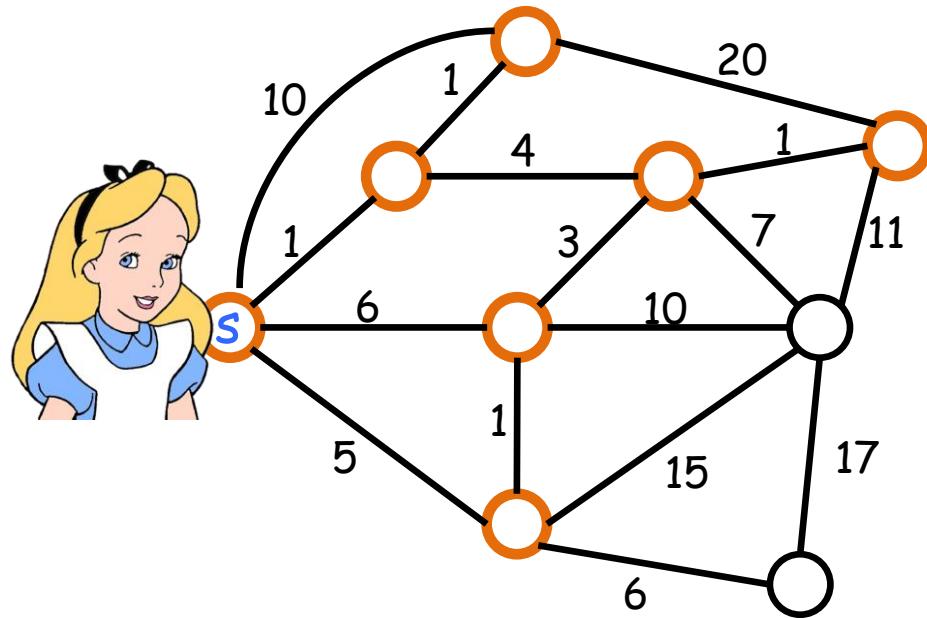
0 1 2 3

età

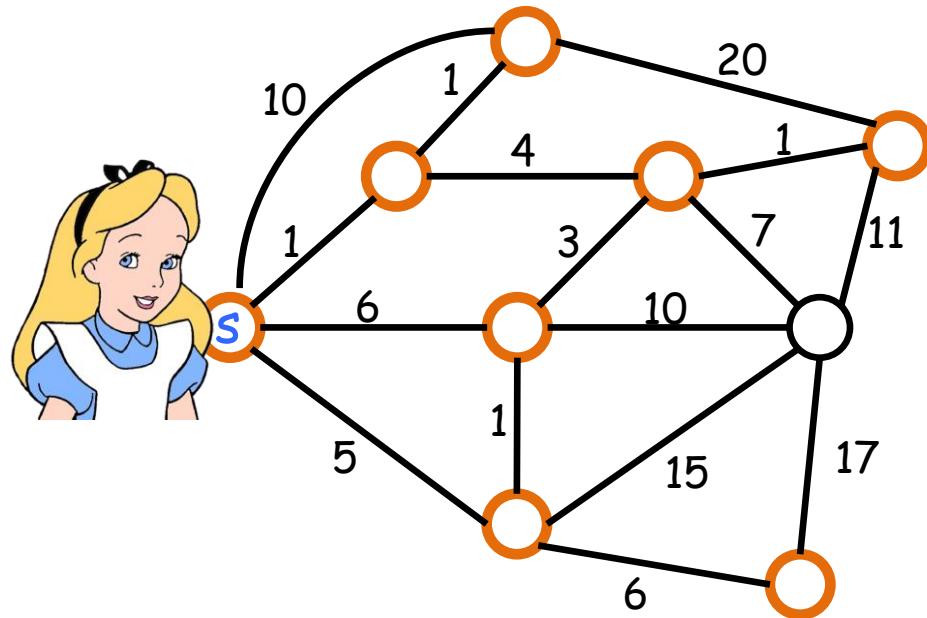


0 1 2 3 4

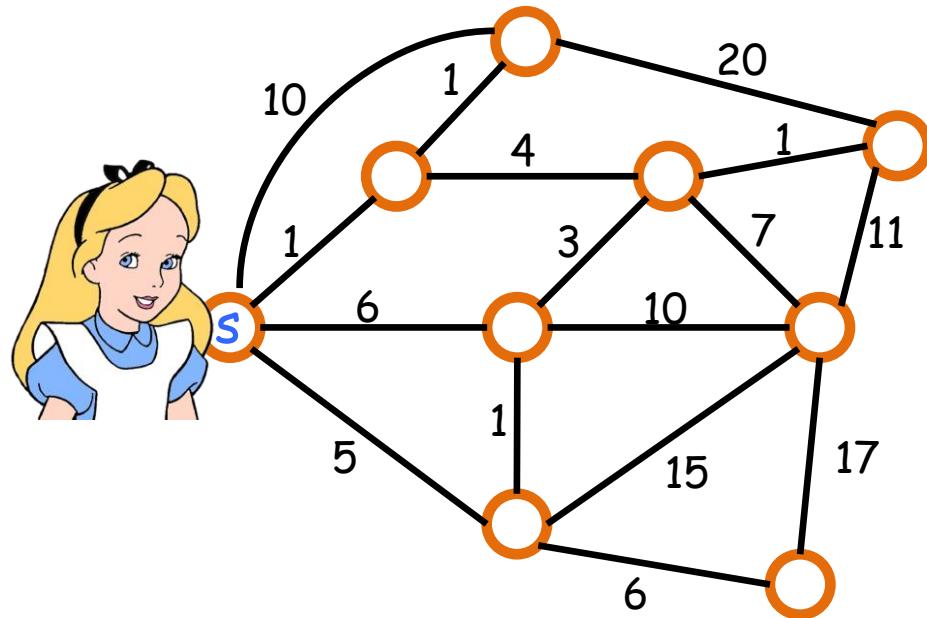
età

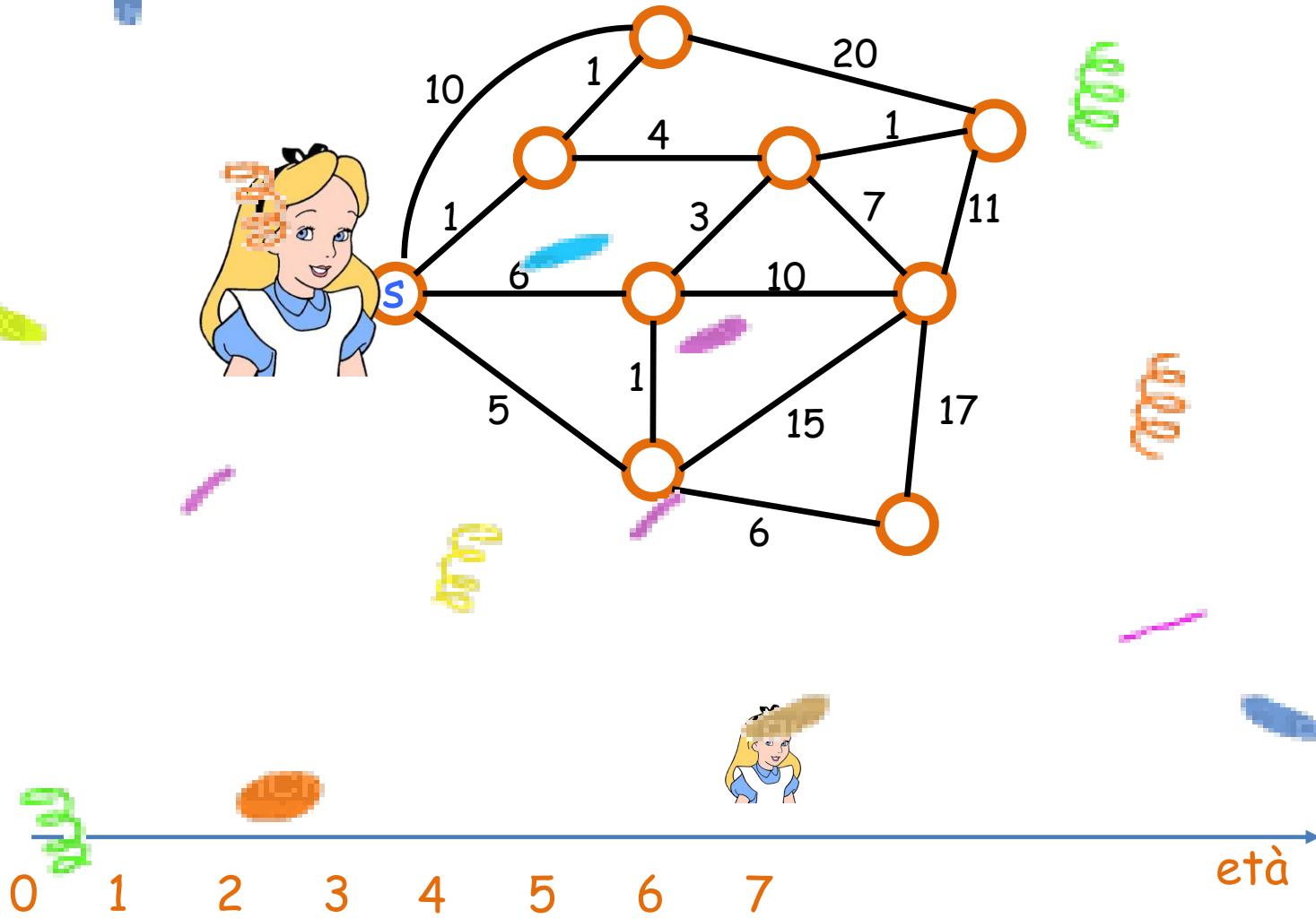


0 1 2 3 4 5 età



0 1 2 3 4 5 6 età





**idea:** far crescere l'insieme degli archi utilizzabili con l'età

Considera gli archi di  $G$  ordinati in ordine crescente di peso:

$$\underbrace{e_1, e_2, e_3, \dots}_{E_i} \dots e_i \dots e_{m-1}, e_m$$

$$G_i = (V, E_i = \{e_1, e_2, \dots, e_i\})$$

**osservazione:** se  $G_i$  è连通的 allora Alice può vedere il mondo intero all'età di  $w(e_i)$ .

**goal:** trovare il minimo  $i$  per cui  $G_i$  è连通的

corretto?

sì: per oss. di prima  
complessità?

SearchAge(G)

1. ordina gli archi E di G in ordine crescente di peso e siano essi  $e_1, e_2, \dots, e_m$ .
2. **for**  $i=1$  to  $m$ 
  - costruisci  $G_i = (V, \{e_1, e_2, \dots, e_i\})$
  - **if**  $G_i$  è connesso **then return**  $w(e_i)$
3. **return** “nessuna età”

$$\left. \begin{array}{l} \\ \end{array} \right\} O(m \log m) = O(m \log n)$$
$$\left. \begin{array}{l} \\ \end{array} \right\} O(m+n)$$

→  $O(m(m+n)) = O(m^2)$

posso fare meglio?

cerco l'indice  $i$  usando  
l'approccio della  
ricerca binaria!

SearchAge( $G$ )

1. **if**  $G$  non è connesso **then return** “nessuna età”
2. ordina gli archi  $E$  di  $G$  in ordine crescente di peso e siano essi  $e_1, e_2, \dots, e_m$ .
3. **return** BinarySearchAge( $G, 1, m$ )

corretto?

sì

complessità?

BinarySearchAge( $G, i, j$ )

1. **if** ( $i=j$ ) **then return**  $w(e_i)$
2.  $h = \lfloor (i+j)/2 \rfloor$
3. costruisci  $G_h = (V, \{e_1, e_2, \dots, e_h\})$
4. **if**  $G_h$  è connesso  
**then return** BinarySearch( $G, i, h$ )  
**else return** BinarySearch( $G, h+1, j$ )

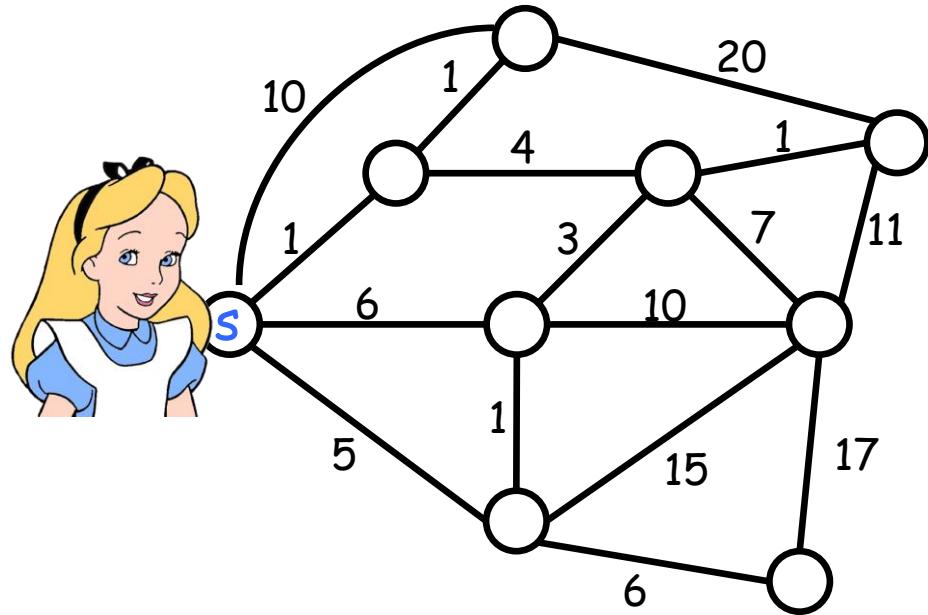
assume  
sempre  $G_j$   
connesso

BinarySearchAge guarda  
 $O(\log m) = O(\log n)$   
grafi  $G_h$   
per ognuno dei quali  
spende tempo  $O(m+n)$

→  $O(m \log n)$

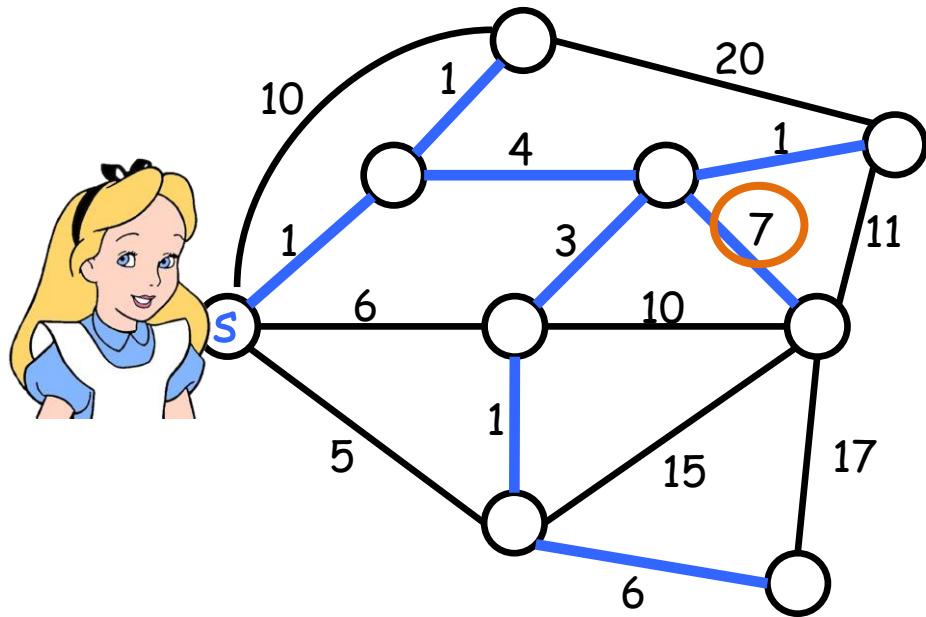
un'altra soluzione

(attenzione: spoiler su ASD modulo 2!)



un'altra soluzione

(attenzione: spoiler su ASD modulo 2!)



calcola il  
Minimum  
Spanning Tree T  
e restituisci il  
peso dell'arco più  
pesante di T

**Qualche altro esercizio su grafi**

## Problema (mandare la pedina in buca)

Sia  $G = (V, E)$  un grafo non orientato e non pesato, dove ogni arco  $e \in E$  ha uno fra tre possibili colori  $\{1, 2, 3\}$ , e sia  $U \subseteq V$  un sottoinsieme di nodi *speciali*. Su un nodo  $s \in V$  è posizionata una pedina, inizialmente di colore 1. Il vostro obiettivo è quello di portare la pedina su un nodo *target*  $t \in V$ . Per far ciò potete usare le seguenti *mosse*:

- **sposta:** se la pedina si trova sul nodo  $u \in V$ , ha colore  $i$ , e c'è un arco  $(u, v) \in E$  di colore  $i$ , allora potete spostare la pedina da  $u$  a  $v$ . Il colore della pedina resta  $i$ ;
- **cambia colore:** se la pedina si trova su un nodo speciale  $u \in U$ , potete ricolorare la pedina del colore che volete. La pedina in questo caso, dopo la mossa, resta sul nodo  $u$ .

Progettate un algoritmo efficiente che trova, se ne esiste una, la sequenza più corta di mosse che risolve l'istanza del gioco.

## Problema (una storia romantica di un amore contrastato)

Romeo e Giulietta si amano e vogliono incontrarsi il prima possibile ma l'amore, si sa, è una cosa difficile. Il mondo in cui vivono è modellato come un grafo non orientato e pesato  $G = (V, E, w)$  in cui ad ogni arco  $e \in E$  è associato un peso  $w(e)$ . Romeo vive in  $s \in V$  mentre Giulietta in  $t \in V$ . Gli archi del grafo, che possono essere utilizzati per muoversi da un nodo verso un suo vicino, possono essere di due tipi, e quindi  $E$  è partizionato in due insiemi  $E_A$  e  $E_B$ . Gli archi in  $E_A$  sono relativi a tratte che possono essere percorse soltanto in aereo (la compagnia che gestisce i voli è la Montecchi Airlines), mentre gli archi in  $E_B$  sono tratte percorribili solo in bus (corse erogate dalla Capuleti Transporti S.p.a.). In ogni caso il peso di un arco rappresenta il tempo di percorrenza della tratta. Ora, Romeo e Giulietta possono muoversi *contemporaneamente* nel grafo e possono incontrarsi in un qualunque nodo. Però, come in tutti gli amori contrastati che si rispettino, c'è un problema: Romeo soffre di mal d'auto e non può prendere i bus, mentre Giulietta ha paura di volare. Che fare? Riuscite ad aiutarli?

Progettate un algoritmo (il più efficiente possibile) che calcoli le strade che i nostri eroi devono seguire per incontrarsi il prima possibile.

**Problema** Una rete stradale di una città è modellata come un grafo non orientato e non pesato  $G = (V, E)$ . Dovete portare un pacco ad un cliente che si trova nel nodo  $t$ . Il pacco inizialmente è depositato in un magazzino che si trova nel nodo  $s$ . Avete a disposizione due droni, posizionati inizialmente nei nodi  $d_1$  e  $d_2$ . I droni sono perfettamente uguali. Ogni drone può:

- spostarsi dal nodo in cui si trova verso un nodo adiacente usando un arco del grafo;
- caricare il pacco, se il drone e il pacco si trovano nello stesso nodo;
- depositare il pacco su un certo nodo  $u$ , se il drone si trova nel nodo  $u$ .

Per questioni di batteria, i droni possono percorrere una distanza di al più  $k$  archi, mentre caricare e scaricare il pacco non consuma energia. Si progetti un algoritmo più efficiente possibile che decida se c'è un modo per portare il pacco a destinazione.