

การแก้ปัญหา Knapsack ด้วยวิธี **search** โดยใช้เทคนิค **backtracking + B&B** นั้นเราควรเลือกแทนไม่ **search** ไปทางที่ ทำให้ได้ค่าของของที่เลือกเยอะกว่าก่อน นั่นคือให้ลอง **"เลือก"** ก่อน **"ไม่เลือก"**

เพราะเมื่อเราลองทำงานได้ค่าตอบแล้ว แบบที่ลอง **"เลือก"** ก่อน จะ ได้ค่าตอบที่มีค่ามากๆ เร็วกว่าแบบที่ลอง **"ไม่เลือก"** ก่อน ซึ่งเราสามารถเอาค่าตอบนั้นมาเป็น **bound** สำหรับการตัดเส้นทางของต้นไม้ **search** ออกไปตามเทคนิค **B&B** ได้ ซึ่งจะทำได้ค่าตอบที่มากที่สุดได้ เร็วกว่าเดิม

หัวใจหลักของการทำ **B&B** ที่ดีคือ การเลือกวิธี **search** แบบที่ทำให้เจอค่าตอบที่มีค่าใกล้เคียงกับค่าที่ดีที่สุด ได้เร็วที่สุด เมื่อจะได้ตัดส่วนที่ไม่เป็นค่าตอบให้ได้มากที่สุดเท่าที่เป็นไปได้

การเลือกค่าที่จะมาทำเป็น **bound** ก็มีผลต่อความเร็วของการ **search** เพราะมีผลโดยตรงต่อการเลือกว่าจะตัดออกได้หรือไม่ ซึ่งค่าของ **bound** ที่ดีควรจะใกล้เคียงกับความจริง แต่ต้องไม่แยกว่าความจริง เมื่อป้องกันการตัดสิ่งที่เป็นค่าตอบที่ดีที่สุดทิ้งเพราะคิดว่ามันไม่ดี

Bounding heuristic : คือวิธีคำนวณค่า **bound** หรือ การทำนายค่าตอบ โดยวิธีเหล่านี้จะขึ้นกับรูปแบบของปัญหาต่างๆ เช่น

Maximization Problem : ต้องใช้ **upper bound** คือต้องคำนวณให้ ได้ค่าที่น้อยที่สุด แต่มากกว่าค่าที่จะได้จริงๆถ้ามาทางนี้ (**upper bound**)

Minimization Problem : ต้องคำนวณให้ได้ค่าที่มากที่สุด ที่น้อยกว่าค่าจริง (lower bound)

ตามคำพูดของอาจารย์**นัททิ** ที่ว่า "อย่าไปดูถูกอนาคต" คืออย่าไปตีราคามันต่ำไป เพราะถ้ามันใช่ แล้วไปตัดทิ้งซะจะเสียใจ

Least cost search

Least cost search เรียกอีกอย่างว่า **best first search** หรือ **max profit search** เป็นการ search โดยการเลือกทำวิธีที่คิดว่าทำได้ค่าตอบแทนที่ดีที่สุดก่อน

ในการ search นั้นจะต้องมีการจดจำสถานะไว้ เมื่อจะได้ไม่มีการ search ซ้ำ โดยสถานะนั้นจะเป็นส่วนหนึ่งของคำตอบด้วย ดังนั้น เราสามารถเรียกสถานะในการ search นี้ว่า **partial solution**

การทำงานของ **least cost search** นั้นจะต้องสามารถประเมินค่าของแต่ละ **partial solution** ได้ว่าควรจะทำอันไหนก่อนเมื่อไหร่ คำตอบที่มีค่ามาก (หรือน้อย ตามความต้องการ) ก่อน ซึ่งค่าที่จะประเมินนั้นประกอบไปด้วย

1. ค่าปัจจุบัน คือค่าที่ทำไปได้ เป็นค่าที่จะไม่เปลี่ยนแปลงอีก
2. ค่าคาดเดา เป็นค่าที่ได้จากการคาดเดาคำตอบส่วนที่เหลือ ต้องเดาให้ได้คำตอบที่ดีกว่าจริงเมื่อจะได้ไม่ตัดทิ้งๆไป

****** แต่ก็ต้องไม่ตีเกินไปเพราะเดี่ยวยะตัดอะไรทิ้งไปไม่ได้เลย ดังนั้นให้ตีก็ต้องดีกว่าจริง แต่ก็ใกล้ความจริงที่สุด

สังเกตว่าเรื่อง **least cost search** นั้นพูดถึงแต่เรื่องการเลือก
ทำวิธีที่ทำให้ได้คำตอบที่เร็วที่สุด แต่ไม่ได้พูดถึงความเร็วของการทำงาน
ทั้งหมด เพราะมันไม่ได้ช่วยให้งานเร็วขึ้น(ไม่ได้ตัดการทำงานที่ไม่
จำเป็นทิ้ง)

ดังนั้นเราจึงต้องใช้วิธีนี้ร่วมกับ B&B

ทั้ง **least cost search** และ **B&B** นั้นเป็นสิ่งที่ควรทำทั้งคู่
เพราะถ้าทำอย่างใดอย่างหนึ่งก็เหมือนกับไม่ได้ประโยชน์จาก **algorithm**
เต็มที่ แต่มันก็ไม่ใช่ว่าเรื่องเดียวกัน เราสามารถอธิบายถึงตัวนี้ไม่ได้โดยไม่
ต้องอ้างถึงอีกตัวหนึ่ง

ปัญหา 15 Puzzle

Introduction : ให้อาวิธีการเลื่อนกระดานจาก กระดานเริ่มต้นให้กำหนดมา ไป เป็นกระดานดังภาพ



Input : Board (ไม่เรียง)

Output : วิธีเลื่อนกระดานให้คำตอบ โดยใช้เวลาเลื่อนที่น้อยที่สุด

- แนวคิด :**
- ให้คิดว่าเป็นการเลื่อนช่องว่าง
 - แต่เราไม่รู้ว่าต้องเลื่อนกี่ครั้ง
 - ใช้ Least Cost Search

เนื่องจาก LCS ต้องกำหนด Bounding function และเนื่องจากข้อนี้เป็น Minimization problem -> เรา Lower Bound

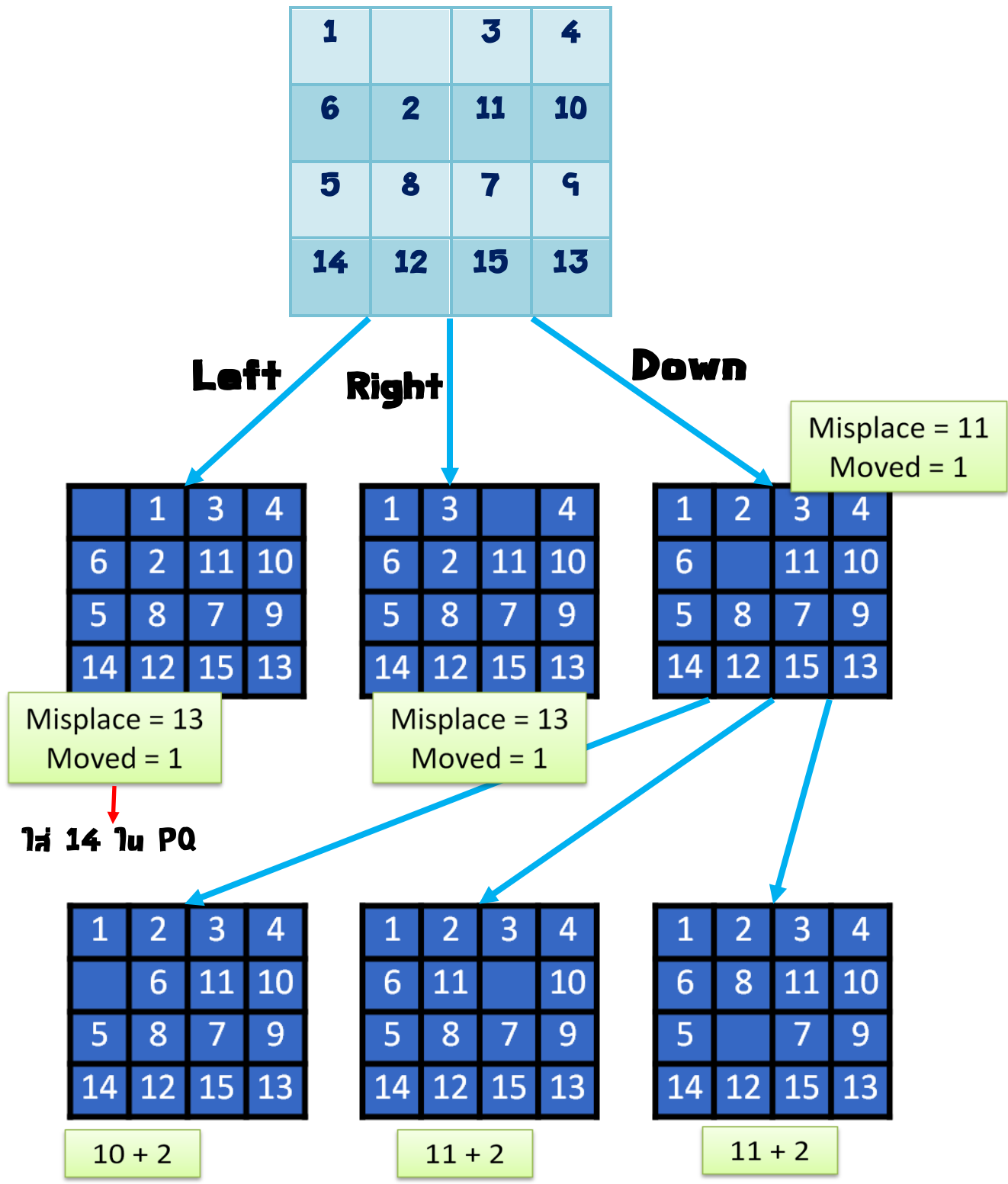
กำหนด Bounding function = จำนวนบอร์ดที่มีค่าต่ำกว่า

1		3	4
6	2	11	10
5	8	7	9
14	12	15	13

จากตัวอย่าง

Misplace = 12

(1,3,4 และ 15 ถูกตำแหน่ง)



วิธีการ: ตาม Input สามารถเลือกช่องว่างได้ 3 แนว คือ ซ้าย ขวา ล่าง เมื่อเลือกช่องว่างเสร็จก็หาค่า Lower bound แล้วใส่เข้าไปใน PQ หลังจากนั้นให้ PQ นำกรณีที่มีค่า Misplace น้อยที่สุดมาคิดหาวิธีเลื่อนต่อไป ทำแบบนี้ไปเรื่อยๆ จนได้คำตอบ

โดยารับประกันได้ว่ากระดานที่เจอตัวแรก จะมีค่า Displace น้อยที่สุด
เพราะว่า PQ เราจะไปทำตัวน้อยก่อน โดยค่าที่ใส่ใน PQ เป็นที่เลื่อนหลักรัง +
ค่าในอนาคตที่น้อยที่สุดที่เป็นไปได้

แนะนำ Bounding function

ให้คิดรวม ระยะทางของ Misplace piece

สมมุติ #12 อยู่ตำแหน่ง row1col3 ที่ถูกต้องต้องอยู่ตำแหน่ง row3 col4

Distance จะเท่ากับ $2row\ 1col = 2+1 = 3$

**** จะได้ Lower bound ที่ดีกว่า**

NP-Hard

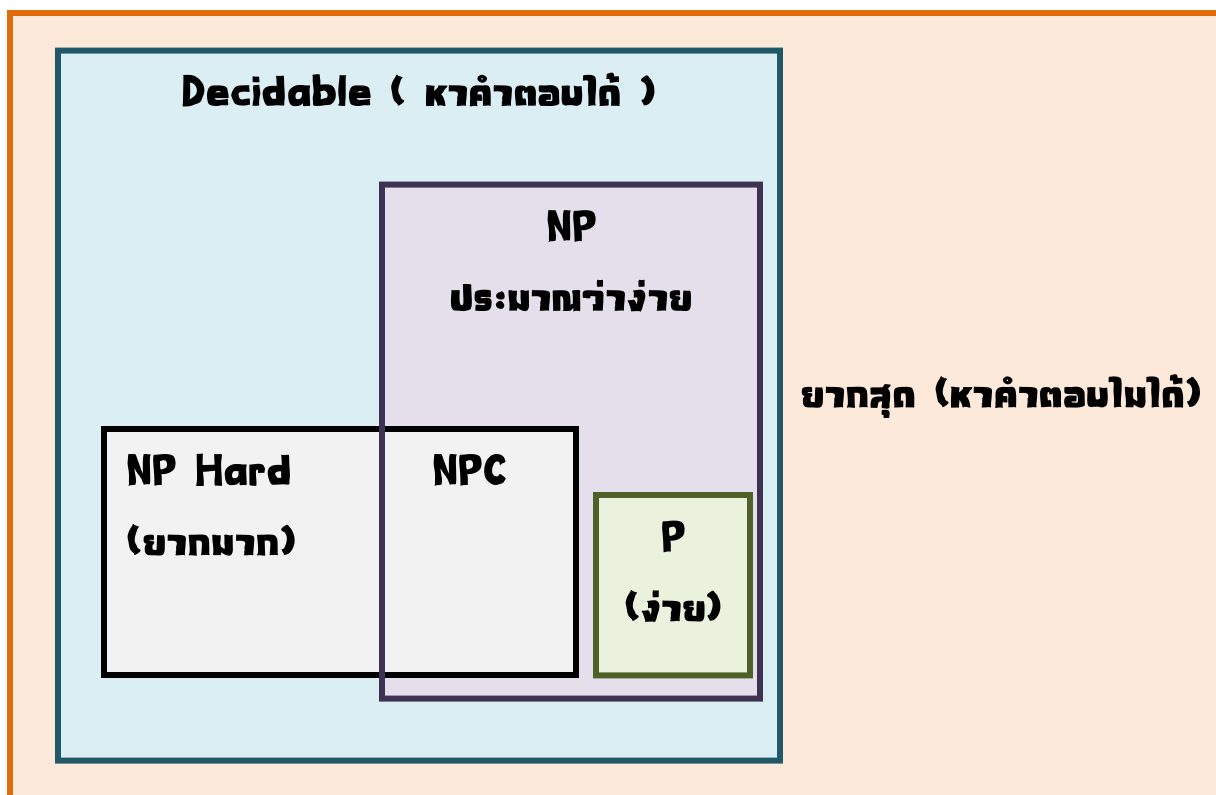
เรื่องนี้ไม่มีการออกแบบ Algorithm แต่เป็นการวิเคราะห์ปัญหา

Easy & Hard Problem

Hard -> Computer เสียแรงเยอะในการแก้

Easy -> อะไรก็ได้ที่ $O(T(x))$; $T(x)$ is polynomial

แผนภาพแสดง การแบ่งปัญหายากง่าย



ธีรบุรณัฏ์ งามพาลิชัย 5130261921

พุดิ ไทยภูมิ 5131037921