

Cvičení 8

Příklad 1:

a) Navrhněte a popište pseudokódem algoritmus pro řešení následujícího problému:

VSTUP: Přirozené číslo n .

OTÁZKA: Je n prvočíslo?

- Nakreslete graf řídicího toku vámi navrženého algoritmu.
- Odsimulujte činnost tohoto algoritmu pro některé vstupy (např. $n = 0$, $n = 1$, $n = 2$, $n = 3$, $n = 4$, $n = 15$, $n = 16$, apod.). Určete, kolik kroků váš algoritmus pro tyto vstupy provede.

b) Navrhněte a popište pseudokódem algoritmus pro řešení následujícího problému (jedná se o problém rozkladu přirozeného čísla na prvočísla):

VSTUP: Přirozené číslo n , kde $n > 1$.

VÝSTUP: Prvočísla $p_1, p_2, \dots, p_k$ taková, že $p_1 \cdot p_2 \cdot \dots \cdot p_k = n$.

Poznámka: Algoritmus může vzniknout vhodnou modifikací a rozšířením algoritmu navrženého v předchozím bodě nebo případně můžete tento algoritmus použít jako podprogram.

Řešení:

a) Přímočaré řešení je Algoritmus 1, o něco efektivnější řešení je Algoritmus 2.

Algoritmus 1: Testování prvočíselnosti — verze 1

```
PRIME ( $n$ ):  
  if  $n \leq 1$  then  
    return FALSE  
  for  $i := 2$  to  $n - 1$  do  
    if  $n \bmod i = 0$  then  
      return FALSE  
  return TRUE
```

b) Například to jde udělat pomocí Algoritmu 3.

Příklad 2: Níže uvedený Algoritmus 4 by měl řešit následující problém:

VSTUP: Přirozené číslo n .

VÝSTUP: Hodnota $n!$ (tj. faktoriál čísla n).

Připomeňme, že funkce faktoriál je definována následovně:

Algoritmus 2: Testování prvočiselnosti — verze 2

```
PRIME (n):  
  if  $n \leq 1$  then  
    | return FALSE  
  else if  $n = 2$  then  
    | return TRUE  
  else if  $n \bmod 2 = 0$  then  
    | return FALSE  
  else  
    |  $i := 3$   
    | while  $i * i \leq n$  do  
    |   | if  $n \bmod i = 0$  then  
    |   |   | return FALSE  
    |   |  $i := i + 2$   
    | return TRUE
```

Algoritmus 3: Rozklad na prvočísla

```
PRIME-FACTORIZATION (n):  
  i := 2  
  while  $i \leq n$  do  
    | while  $n \bmod i = 0$  do  
    |   | print i  
    |   |  $n := n / i$   
    |  $i := i + 1$ 
```

- $0! = 1$,
- $n! = (n - 1)! \cdot n$ pro $n \geq 1$.

Pro jednoduchost předpokládejte, že hodnotami proměnných mohou být libovolná (neomezeně velká) přirozená čísla.

Algoritmus 4: Výpočet faktoriálu

```
FACTORIAL (n):  
  x := 1  
  for i := 2 to n do  
    x := x * i  
  return x
```

- Nakreslete graf řídicího toku tohoto algoritmu.
- Popište výpočet, který tento algoritmus provede, pokud jako vstup dostane číslo 5. Vypište posloupnost jednotlivých konfigurací při tomto výpočtu.
- Nyní je cílem ukázat, že daný algoritmus je korektní, tj. pro každý vstup se po konečném počtu kroků zastaví a vydá správný výsledek.

V případě Algoritmu 4 je výhodné analýzu korektnosti rozdělit na dvě části — na analýzu případu, kdy $n = 0$, a na analýzu případů, kdy $n \geq 1$.

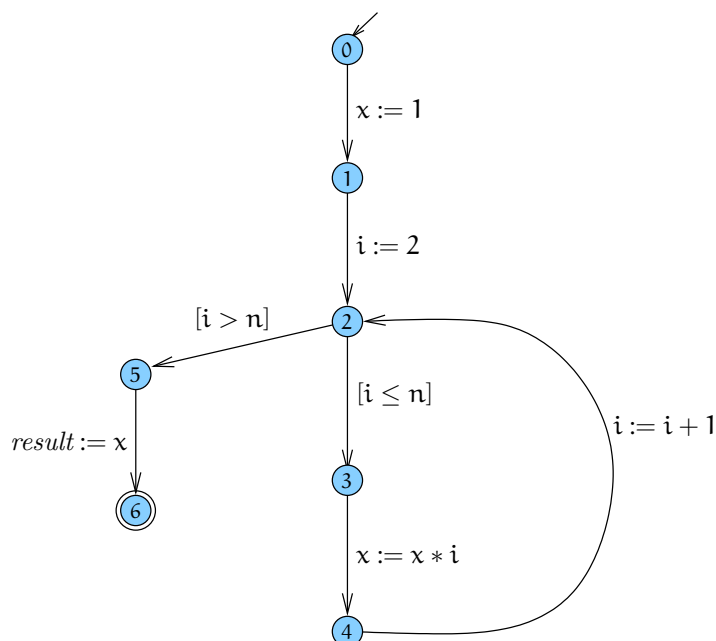
- Ukažte, že algoritmus korektně pracuje pro vstup, kde $n = 0$. Zde stačí odsimulovat výpočet daného algoritmu pro tento vstup (a zkontrolovat, že se zastaví a jeho výstup odpovídá očekávanému výsledku).

Dále tedy předpokládejte, že pro hodnotu na vstupu platí $n \geq 1$ (tj. následující body řešte s tímto dodatečným předpokladem):

- Zformulujte hypotézy ohledně toho, jaké invarianty platí v jednotlivých místech v kódu (tj. v jednotlivých vrcholech grafu řídicího toku). Snažte se navrhnout takové invarianty, aby se pomocí nich dala zdůvodnit korektnost výše uvedeného algoritmu.
- Ověřte, že invarianty navržené v předchozím bodě opravdu platí.
- S využitím těchto invariantů zdůvodněte, že platí, že pokud výpočet algoritmu skončí, tak algoritmus vrátí správný výsledek.
- Ukažte, že pro libovolný vstup platí, že výpočet výše uvedeného algoritmu skončí po konečném počtu kroků.

Řešení:

- Graf řídicího toku je na Obrázku 1.
- Výpočet bude vypadat takto:



Obrázek 1: Graf řídicího toku funkce FACTORIAL

Krok	Stav	n	i	x	result
0	0	5	?	?	?
1	1	5	?	1	?
2	2	5	2	1	?
3	3	5	2	1	?
4	4	5	2	2	?
5	2	5	3	2	?
6	3	5	3	2	?
7	4	5	3	6	?
8	2	5	4	6	?
9	3	5	4	6	?
10	4	5	4	24	?
11	2	5	5	24	?
12	3	5	5	24	?
13	4	5	5	120	?
14	2	5	6	120	?
15	5	5	6	120	?
16	6	5	6	120	120

c) Příklad, kdy $n = 0$, je triviální — algoritmus vrací výsledek 1, což je v pořádku.

Dále se tedy předpokládá, že $n \geq 1$.

Invarianty, které platí v jednotlivých stavech:

- Stav 0: —
- Stav 1: $x = 1$

- Stav 2: $2 \leq i \leq n + 1$, $x = (i - 1)!$
- Stav 3: $2 \leq i \leq n$, $x = (i - 1)!$
- Stav 4: $2 \leq i \leq n$, $x = i!$
- Stav 5: $i = n + 1$, $x = n!$
- Stav 6: $i = n + 1$, $x = n!$

To, že se algoritmus zastaví, plyne z toho, že se s každou iterací cyklu snižuje hodnota $(n + 1) - i$. Tato hodnota nikdy neklesne pod nulu, takže se nemůže snižovat donekonečna.

Poznámka — formální důkaz by mohl vypadat tak, že se řídicím stavům přiřadí následující vektory:

- Stav 0: (4)
- Stav 1: (3)
- Stav 2: $(2, n + 1 - i, 2)$
- Stav 3: $(2, n + 1 - i, 1)$
- Stav 4: $(2, n + 1 - i, 0)$
- Stav 5: (1)
- Stav 6: (0)

Snadno se ověří, že se s každým krokem jde do konfigurace, které je přiřazen lexikograficky menší vektor.

Příklad 3: Níže uvedený Algoritmus 5 by měl sloužit k nalezení prvku v setříděném poli. Jedná se o jednu možnou variantu algoritmu pro binární vyhledávání (metodou půlení intervalu). Z hlediska této úlohy není podstatné, jakého konkrétního typu jsou prvky tohoto pole, pro jednoduchost můžeme předpokládat, že jsou to celá čísla. Prvky pole jsou indexovány od nuly, tj. pokud pole A má n prvků, jedná se o prvky $A[0], A[1], \dots, A[n - 1]$.

Algoritmus by měl řešit následující problém:

VSTUP: Hledaná hodnota x , pole A o n prvcích (kde $n \geq 0$), jehož prvky jsou setříděny od nejmenšího po největší, tj. pro všechna přirozená čísla i a j taková, že $0 \leq i < j < n$, platí $A[i] \leq A[j]$.

VÝSTUP: Přirozené číslo i udávající index prvního výskytu hodnoty x v poli A nebo speciální hodnota NOTFOUND v případě, kdy se hodnota x v poli A nenachází.

Poznámka: Pro jednoduchost předpokládejte, že hodnoty proměnných mohou být libovolně velká celá čísla.

- Nakreslete graf řídicího toku tohoto algoritmu.
- Vypište posloupnost konfigurací ve výpočtu, kde vstupem jsou hodnoty $x = 6$, $A = [1, 3, 3, 4, 6, 6, 8, 9, 10, 10, 12, 13]$ a $n = 12$.
- Řekněte, že bychom v algoritmu provedli následující změny (vždy jen jednu z těchto změn). Pro každou z těchto změn najděte příklad vstupu, při kterém algoritmus (s touto změnou) nepracuje korektně (např. se nezastaví, přistupuje k prvkům pole mimo povolený rozsah, vrací chybný výstup, apod.).

Algoritmus 5: Binární vyhledávání

```

1 BSEARCH(x, A, n):
2   ℓ := 0
3   r := n
4   while ℓ < r do
5       k := ⌊(ℓ + r) / 2⌋
6       if A[k] < x then
7           ℓ := k + 1
8       else
9           r := k
10  if ℓ < n and A[ℓ] = x then
11      return ℓ
12  return NOTFOUND

```

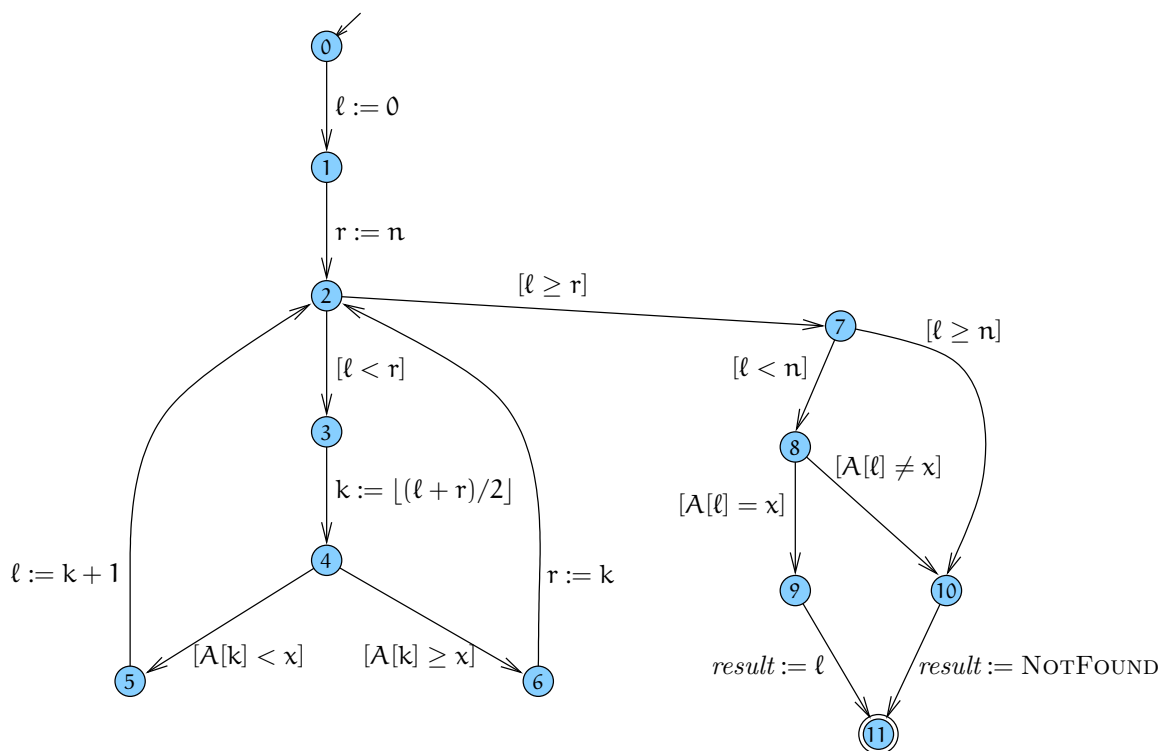
- (a) Na řádku 4 změnit podmínku $\ell < r$ na $\ell \leq r$.
- (b) Na řádku 7 změnit přiřazení $\ell := k + 1$ na $\ell := k$.
- (c) Na řádku 9 změnit přiřazení $r := k$ na $r := k - 1$.
- (d) Na řádku 9 změnit přiřazení $r := k$ na $r := k + 1$.
- (e) Na řádku 5 změnit přiřazení $k := \lfloor (\ell + r) / 2 \rfloor$ na $k := \lceil (\ell + r) / 2 \rceil$ (resp. na $k := \lfloor (\ell + r + 1) / 2 \rfloor$).

d) Navrhněte vhodné invarianty, které podle vás platí v jednotlivých vrcholech grafu řídicího toku.

Nápověda: Před provedením testu $\ell < r$ na řádku 4 by mělo platit následující:

- $0 \leq \ell \leq r \leq n$,
 - pro každé i takové, že $0 \leq i < \ell$, je $A[i] < x$,
 - pro každé i takové, že $r \leq i < n$, je $A[i] \geq x$.
- e) Ověřte, že invarianty navržené v předchozím bodě opravdu platí.
- f) Zjistěte, zda se algoritmus pro každý vstup zastaví. Pokud ano, dokažte to, pokud ne, uveďte příklad vstupu, pro který se výpočet algoritmu nikdy nezastaví.
- g) Na základě předchozí analýzy buď zdůvodněte, že je výše uvedený algoritmus korektní, nebo uveďte příklad vstupu, pro který se nechová korektně.
- h) Řekněme, že bychom měli implementaci tohoto algoritmu, kde by pro hodnoty proměnných n, ℓ, r a k byla použita 32-bitová celá čísla se znaménkem (tj. čísla, jejichž hodnoty mohou být v rozsahu $-2^{31}, \dots, 2^{31} - 1$) a i veškeré aritmetické operace s těmito proměnnými by byly prováděny na tomto datovém typu. Bude algoritmus, tak jak byl popsán, správně fungovat pro všechny vstupy, kde $n < 2^{31}$?

Řešení:



Obrázek 2: Graf řídicího toku funkce BSEARCH

a) Graf řídicího toku je na Obrázku 2.

b) Výpočet vypadá následovně (ve všech konfiguracích je $A = [1, 3, 3, 4, 6, 6, 8, 9, 10, 10, 12, 13]$, $n = 12$ a $x = 6$, takže tyto hodnoty jsou pro přehlednost z tabulky vypuštěny):

Krok	Stav	ℓ	r	k	<i>result</i>
0	0	?	?	?	?
1	1	0	?	?	?
2	2	0	12	?	?
3	3	0	12	?	?
4	4	0	12	6	?
5	6	0	12	6	?
6	2	0	6	6	?
7	3	0	6	6	?
8	4	0	6	3	?
9	5	0	6	3	?
10	2	4	6	3	?
11	3	4	6	3	?
12	4	4	6	5	?
13	6	4	6	5	?
14	2	4	5	5	?
15	3	4	5	5	?
16	4	4	5	4	?
17	6	4	5	4	?
18	2	4	4	4	?
19	7	4	4	4	?
20	8	4	4	4	?
21	9	4	4	4	?
22	11	4	4	4	4

- c) (a) Na řádku 4 změnit podmínku $\ell < r$ na $\ell \leq r$:
- $x = 2, A = [0, 1], n = 2$ — bude přistupovat k prvku $A[2]$
 - $x = 1, A = [0, 1], n = 2$ — nezastaví se
- (b) Na řádku 7 změnit přiřazení $\ell := k + 1$ na $\ell := k$.
- $x = 2, A = [0, 1], n = 2$ — nezastaví se
 - $x = 1, A = [0, 1], n = 2$ — nezastaví se
- (c) Na řádku 9 změnit přiřazení $r := k$ na $r := k - 1$.
- $x = 1, A = [0, 1], n = 2$ — vrátí NOTFOUND místo 1
- (d) Na řádku 9 změnit přiřazení $r := k$ na $r := k + 1$.
- $x = 1, A = [0, 1], n = 2$ — nezastaví se
- (e) Na řádku 5 změnit přiřazení $k := \lfloor (\ell + r) / 2 \rfloor$ na $k := \lceil (\ell + r) / 2 \rceil$ (resp. na $k := \lfloor (\ell + r + 1) / 2 \rfloor$).
- $x = 1, A = [0, 1], n = 2$ — nezastaví se
 - $x = 0, A = [0, 1], n = 2$ — nezastaví se
- d) V následujícím popisu nabývají proměnné ℓ, r, k a i jako hodnoty celá čísla, tj. hodnoty z množiny $\mathbb{Z}$. Při použití kvantifikátorů se vždy kvantifikuje přes množinu $\mathbb{Z}$, pro přehlednost to ale není uvedeno, aby byl zápis stručnější. Invarianty $n \geq 0$ a $\forall i \forall j (0 \leq i < j < n \rightarrow A[i] \leq A[j])$, které platí ve všech stavech, jsou rovněž u jednotlivých stavů pro přehlednost vypuštěny.

Invarianty, které platí v jednotlivých stavech:

- Stav 0: —
- Stav 1: $\ell = 0$
- Stav 2: $0 \leq \ell \leq r \leq n$, $\forall i(0 \leq i < \ell \rightarrow A[i] < x)$, $\forall i(r \leq i < n \rightarrow A[i] \geq x)$
- Stav 3: $0 \leq \ell < r \leq n$, $\forall i(0 \leq i < \ell \rightarrow A[i] < x)$, $\forall i(r \leq i < n \rightarrow A[i] \geq x)$
- Stav 4: $0 \leq \ell < r \leq n$, $\forall i(0 \leq i < \ell \rightarrow A[i] < x)$, $\forall i(r \leq i < n \rightarrow A[i] \geq x)$,
 $k = \lfloor (\ell + r)/2 \rfloor$
 $Z \ell < r$ a $k = \lfloor (\ell + r)/2 \rfloor$ navíc vyplývá $\ell \leq k < r$. (Stačí si uvědomit, že pokud $k = \lfloor (\ell + r)/2 \rfloor$, tak $2k \leq \ell + r < 2k + 2$. Protože $\ell < r$, tak $r - \ell > 0$.
Protože $2k \leq \ell + r$, platí $2k < (\ell + r) + (r - \ell) = 2r$, z čehož vyplývá, že $k < r$.
Podobně z $\ell + r < 2k + 2$ plyne $2\ell = (\ell + r) - (r - \ell) < 2k + 2$, a tedy $\ell < k + 1$, což platí právě tehdy, když $\ell \leq k$.)
- Stav 5: $0 \leq \ell < r \leq n$, $\forall i(0 \leq i \leq k \rightarrow A[i] < x)$, $\forall i(r \leq i < n \rightarrow A[i] \geq x)$,
 $k = \lfloor (\ell + r)/2 \rfloor$, $\ell \leq k < r$
- Stav 6: $0 \leq \ell < r \leq n$, $\forall i(0 \leq i < \ell \rightarrow A[i] < x)$, $\forall i(k \leq i < n \rightarrow A[i] \geq x)$,
 $k = \lfloor (\ell + r)/2 \rfloor$, $\ell \leq k < r$
- Stav 7: $0 \leq \ell \leq n$, $\ell = r$, $\forall i(0 \leq i < \ell \rightarrow A[i] < x)$, $\forall i(\ell \leq i < n \rightarrow A[i] \geq x)$
- Stav 8: $0 \leq \ell < n$, $\forall i(0 \leq i < \ell \rightarrow A[i] < x)$, $\forall i(\ell \leq i < n \rightarrow A[i] \geq x)$
- Stav 9: $0 \leq \ell < n$, $A[\ell] = x$, $\forall i(0 \leq i < \ell \rightarrow A[i] < x)$, $\forall i(\ell < i < n \rightarrow A[i] \geq x)$
- Stav 10: Platí jedna z následujících dvou možností:
 - $\ell = n$, $\forall i(0 \leq i < n \rightarrow A[i] < x)$,
 - $0 \leq \ell < n$, $\forall i(0 \leq i < \ell \rightarrow A[i] < x)$, $\forall i(\ell \leq i < n \rightarrow A[i] > x)$
Tyto dvě možnosti se dají zhrnout do jediného případu:
 - $0 \leq \ell \leq n$, $\forall i(0 \leq i < \ell \rightarrow A[i] < x)$, $\forall i(\ell \leq i < n \rightarrow A[i] > x)$
- Stav 11: Platí jedna z následujících dvou možností:
 - $result = \ell$, $0 \leq \ell < n$, $A[\ell] = x$, $\forall i(0 \leq i < \ell \rightarrow A[i] < x)$, $\forall i(\ell < i < n \rightarrow A[i] \geq x)$
 - $result = \text{NOTFOUND}$, $0 \leq \ell \leq n$, $\forall i(0 \leq i < \ell \rightarrow A[i] < x)$, $\forall i(\ell \leq i < n \rightarrow A[i] > x)$

e) Stačí probrat všechny hrany a pro každou z nich zkontrolovat, že pokud platí příslušný invariant před provedením dané instrukce, pak bude odpovídající invariant platit i po jejím provedení.

f) To, že se algoritmus zastaví, plyne z toho, že se s každou iterací cyklu snižuje hodnota $r - \ell$. Protože platí invariant $\ell \leq r$, tato hodnota nikdy neklesne pod nulu, takže se nemůže snižovat donekonečna.

To, že se hodnota $r - \ell$ skutečně s každou iterací cyklu snižuje, je vidět z toho, že při každé iteraci cyklu musí nastat jeden ze dvou případů:

- Proveďte se přiřazení $\ell := k + 1$: Vzhledem k tomu, že před tímto přiřazením platí $\ell \leq k$, tímto přiřazením se zvětší hodnota proměnné ℓ . Hodnota proměnné r se v tomto případě nemění, takže hodnota $r - \ell$ se sníží.
- Proveďte se přiřazení $r := k$: Vzhledem k tomu, že před tímto přiřazením platí $k < r$, tímto přiřazením se sníží hodnota proměnné r . Hodnota proměnné ℓ se v tomto případě nemění, takže hodnota $r - \ell$ se sníží.

Formální důkaz toho, že se algoritmus zastaví by mohl vypadat tak, že se konfiguracím přiřadí následující vektory na základě řídicího stavu a ověří se, že při provedení každé instrukce se z aktuální konfigurace přejde do konfigurace, které je přiřazen lexikograficky menší vektor.

- Stav 0: (6)
- Stav 1: (5)
- Stav 2: (4, $r - \ell, 3$)
- Stav 3: (4, $r - \ell, 2$)
- Stav 4: (4, $r - \ell, 1$)
- Stav 5: (4, $r - \ell, 0$)
- Stav 6: (4, $r - \ell, 0$)
- Stav 7: (3)
- Stav 8: (2)
- Stav 9: (1)
- Stav 10: (1)
- Stav 11: (0)

- g) Z předchozí analýzy vyplývá, že se algoritmus pro každý vstup zastaví a vrátí očekávaný výsledek. Pokud tedy není ve výše uvedené analýze nějaká chyba, tak by měl být algoritmus korektní.
- h) Označme MAXINT maximální hodnotu, kterou mohou nabývat proměnné daného celočíselného typu. V případě 32-bitových celých čísel se znaménkem bude $\text{MAXINT} = 2^{31} - 1 = 2147483647$.

Z výše popsaných invariantů vyplývá, že proměnné ℓ , r a k nabývají během výpočtu hodnoty z intervalu od 0 do n (včetně). Pokud tedy $0 \leq n \leq \text{MAXINT}$, tak i pro hodnoty těchto tří proměnných bude platit, že jsou vždy v intervalu $0, 1, \dots, \text{MAXINT}$.

Mohlo by se tedy zdát, že je vše v pořádku. Ve skutečnosti je ale problém s výpočtem hodnoty výrazu na pravé straně v přiřazení $k := \lfloor (\ell + r)/2 \rfloor$, kde se hodnota $\ell + r$ do tohoto intervalu nemusí vejít. Co se v takovém případě stane, závisí na sémantice daného programovacího jazyka, detailech implementace apod. V některých jazycích (např. C, C++) je chování v případě přetečení znaménkového celého čísla nedefinované, v jiných (např. Java) se výpočet provede v modulární aritmetice modulo 2^{32} , apod. Při tomto chování se například pro hodnoty $\ell = 2147483646$ a $r = 2147483647$ chybně spočítá $\ell + r = -3$ a $k = -1$. Nejen, že pak neplatí invariant $\ell \leq k < r$, ale přistupuje se pak k prvku $A[-1]$, tedy mimo povolený rozsah indexů.

Příklad 4: Navrhněte algoritmus pro řešení následujícího problému. Jedná se o problém přiřadit vrcholům grafu barvy z dané množiny barev tak, aby žádné dva sousední vrcholy nebyly obarveny stejnou barvou. Barvy jsou označeny čísly $1, 2, \dots, k$, kde k je celkový počet barev, které máme k dispozici. Pokud máme dán graf $G = (V, E)$, kde V je množina jeho vrcholů a E množina jeho hran, **obarvením** grafu G pomocí k barev budeme rozumět libovolnou takovou funkci $f : V \rightarrow \{1, 2, \dots, k\}$, kde pro každou hranu $\{u, v\} \in E$ (kde $u, v \in V$) platí $f(u) \neq f(v)$.

VSTUP: Neorientovaný graf $G = (V, E)$ a přirozené číslo k .

VÝSTUP: Někaké obarvení grafu G pomocí k barev nebo informace, že žádné takové obarvení neexistuje.

Poznámky:

- Předpokládejte, že vrcholy grafu G jsou označeny čísly $1, 2, \dots, n$ (kde n je celkový počet vrcholů), a že graf G je zadán na vstupu ve formě, kdy je dáno toto číslo n a seznam hran, kde je každá hrana reprezentována jako dvojice čísel udávajících čísla vrcholů spojených touto hranou.
- Může být rozumné celé řešení rozložit na několik podprogramů (funkcí, procedur, metod, ...), řešících jednotlivé podúlohy. U podprogramů řešících jednoduché dílčí podúlohy, kde je jasné, jak by se daný podprogram dal implementovat, není třeba detailně (např. pomocí pseudokódu) popisovat činnost tohoto podprogramu, ale stačí stručně slovně popsat, *co* má tento podprogram dělat (není třeba popisovat, *jak* to bude dělat).

Oproti tomu klíčové části algoritmu by měly být popsány přesně a podrobně, nejlépe pomocí pseudokódu, tak, aby jejich případná implementace v nějakém programovacím jazyce spočívala jen v rutinním přepsání tohoto pseudokódu do daného programovacího jazyka.

- Při řešení může být výhodné použít rekurzi.
- Alespoň neformálně pak zdůvodněte, proč je vámi navržený algoritmus korektní, tj. čím je zaručeno, že se pro každý vstup zastaví po konečném počtu kroků a že vydá správný výsledek.

Řešení: Příkladem přímočarého (ale nepříliš efektivního) řešení je Algoritmus 6. V tomto algoritmu se předpokládá, že n , k , f a *neighbours* jsou globální proměnné s následujícím významem (všechny ostatní proměnné jsou lokální):

- n — počet vrcholů grafu
- k — počet barev, které jsou k dispozici
- f — pole reprezentující aktuální přiřazení barev vrcholům. Barvy jsou reprezentovány čísly $1, 2, \dots, k$. Číslo 0 znamená, že danému vrcholu není zatím přiřazena žádná barva.
- *neighbours* — pole přiřazující každému vrcholu množinu jeho sousedů, tj. $i' \in \text{neighbours}[i]$ právě tehdy, když vrcholy i a i' jsou spojeny hranou.

Pole f a *neighbours* jsou indexována od jedné.

Procedura READ-INPUT načte graf a číslo k , procedura PRINT-SOLUTION pak vypisuje nalezené obarvení grafu.

Jedná se o řešení hrubou silou, které systematicky vyzkouší všechna možná obarvení. Pokud tedy existuje alespoň obarvení daného grafu k barvami, tento algoritmus nějaké takové obarvení najde.

Algoritmus 6: Barvení grafu

```
MAIN():  
  READ-INPUT()  
  for i := 1 to n do  
    f[i] := 0  
  if SEARCH(1) then  
    PRINT-SOLUTION(f)  
  else  
    print "No solution"  
  
SEARCH(i):  
  if i > n then  
    return TRUE  
  for c := 1 to k do  
    if  $\forall i' \in \text{neighbours}[i] : f[i'] \neq c$  then  
      f[i] := c  
      if SEARCH(i + 1) then  
        return TRUE  
      f[i] := 0  
  return FALSE
```
