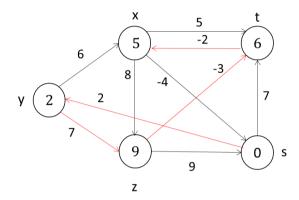


Lösung 11: Kürzeste Wege

Aufgabe 1: Bellman-Ford

Nach der ersten 1. Runde ergibt sich das folgende Bild: In den Knoten stehen die aktuellen Distanzen nach der ersten Runde. Die roten Kanten markieren den Kürzeste-Wege-Baum.

Der Bellman-Ford Algorithmus ist noch nicht fertig und benötigt noch eine weitere Runde. Für den Knoten x verringert sich die Distanz in der 2. Runde von x.d=5 noch auf x.d=4. In den weiteren Runden ändert sich der Kürzeste-Wege-Baum nicht mehr. Nach der 3. Runde weiß man also, dass



das Ergebnis nach der 2. Runde final war.

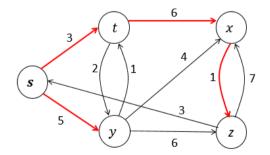
Hinweis: Grundsätzlich kann man den Algorithmus abbrechen, sobald sich nach einer Runde keine Änderungen mehr ergeben.

Aufgabe 2: Dijkstra

a) Es ergeben sich die folgenden Distanzen

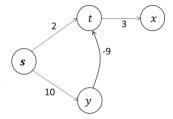
	s	t	Х	У	Z
Distanzen <i>d</i> nach 1. Iteration	0	3	8	5	8
Distanzen d nach 2. Iteration	0	3	9	5	8
Distanzen d nach 3. Iteration	0	3	9	5	11
Distanzen d nach 4. Iteration	0	3	9	5	10

b) Die roten Kanten zeigen den Kürzesten-Wege-Baum. Im konkreten Fall gäbe es mehrere Kürzeste Wege-Bäume, z.B. könnte man anstatt (s,y) die Kante (t,y) verwendet.



c) Die kürzeste Entfernung von Startknoten s zu x ist 4 (über y).

Nimmt man im Beispielgraphen s als Startknoten und wendet man Dijkstra an, so berechnet Dijkstra als kürzeste Entfernung zu x den Wert 5. Der Knoten y wird als der letzte Knoten aus der Priority Queue Q entnommen. Danach wird zwar noch die Distanz von t angepasst, dann aber terminiert der Algorithmus. Um das zu korrigieren, müsste man also quasi zulassen, dass ein Knoten (hier t) öfter als einmal besucht wird.



Aufgabe 3: Haus des Nikolaus - Backtracking

Es gibt 44 Möglichkeiten ausgehend vom Startknoten 0 das Haus des Nikolaus zu zeichnen, ohne den Stift abzusetzen und ohne eine Kante ein zweites Mal zu passieren.

Details, siehe Quelltext: https://inf-git.fh-

rosenheim.de/muwo522/ad_wise_2019/tree/master/src/de/th_rosenheim/ad/uebung11