

Theoretische Informatik

Julian Schubert

4. Mai 2021

Inhaltsverzeichnis

1	Wichtige Vermutungen	2
2	Elementare Begriffe	2
2.1	Komplexitätsklassen	2
2.2	Funktionen	3
2.3	Binärdarstellung	3
2.4	Listencodierung	4
3	While-Programme	4
3.1	Berechnende Funktion bestimmen	4
4	Ram-Programme	4
5	Alphabete und Wörter	5
6	Turing-Maschinen	6
7	Laufzeit von Algorithmen	7

1 Wichtige Vermutungen

Definition 1: Goldbachsche Vermutung

Jede natürliche gerade Zahl größer 2 ist Summe zweier Primzahlen

Definition 2: Collatz-Problem ($3n + 1$)-Vermutung

- Beginne mit irgendeiner natürlichen Zahl $n > 0$
- Ist n gerade, so nimm als nächstes $n/2$ (abrundende Division)
- ist n ungerade, so nimm als nächstes $3n + 1$
- Wiederhole das Vorgehen mit der erhaltenen Zahl

Vermutung: Jede so konstruierte Zahlenfolge mündet in den Zyklus 4, 2, 1, egal mit welcher natürlichen Zahl $n > 0$ beginnt

Definition 3: Ackermann-Funktion

Frage: Gilt $LOOP = \{f \in WHILE \mid f \text{ ist total}\}$?

Die folgende Funktion (auch **Ackermann-Funktion** genannt) $a : \mathbb{N} \times \mathbb{N} \rightarrow \mathbb{N}$ ist total und While-berechenbar, aber nicht Loop-berechenbar:

$$a(n, m) = \begin{cases} m + 1 & \text{falls } n = 0 \\ a(n - 1, 1) & \text{falls } n > 0 \text{ und } m = 0 \\ a(n - 1, a(n, m - 1)) & \text{falls } n > 0 \text{ und } m > 0 \end{cases}$$

\Rightarrow Die Ackermann-Funktion ist eine totale Funktion in $WHILE - LOOP$

Definition 4: Hauptsatz der Algorithmentheorie

$RAM = WHILE = MINIWHILE = TM$

2 Elementare Begriffe

2.1 Komplexitätsklassen

$$ALL \subset P \subset NP$$

- **ALL:** Alle Probleme

- **NP:** Probleme, deren Lösungen schnell überprüft werden können (effizient überprüfbare Probleme)
- **P:** Probleme, die sich in polynomieller Zeit lösen lassen (effizient lösbare Probleme)

2.2 Funktionen

Definition 5: Funktionen

Seien $f : A \rightarrow B$ und $g : B \rightarrow C$ Funktionen

- **Definitionsbereich** von f :
 $D_f = \{a \in A \mid \text{es existiert ein } b \in B \text{ mit } f(a) = b\}$
 \Rightarrow Alles was etwas im Wertebereich trifft
- **Wertebereich** von f :
 $D_f = \{a \in A \mid \text{es existiert ein } a \in A \text{ mit } f(a) = b\}$
 \Rightarrow alles was von etwas im Definitionsbereich getroffen wird
- **Total:** $D_f = A$
- **Surjektiv:** $W_f = B$
- **Injektiv:** aus $a_1, a_2 \in D$ und $a_1 \neq a_2$ folgt $f(a_1) \neq f(a_2)$
- **Bijektiv:** f ist total, surjektiv und injektiv
- ist f injektiv, so existiert die **Umkehrfunktion** $f^{-1} : B \rightarrow A$ mit $f^{-1}(b) = \text{dasjenige } a \in A \text{ mit } f(a) = b$

2.3 Binärdarstellung

Definition 6

Jede natürliche Zahl $n \geq 1$ ist in genau einer Weise darstellbar als

$$n = \sum_{i=0}^m a_i \cdot 2^i$$

mit $m \in \mathbb{N}$, $a_m = 1$ und $a_0, \dots, a_{m-1} \in \{0, 1\}$.

Eigenschaft 1: Binärdarstellung

$$\text{bin}(2n + a) = \text{bin}(n)a \text{ für } n \geq 1 \text{ und } a \in \{0, 1\}$$

2.4 Listencodierung

Liste von Binärzahlen: $\langle x_1, \dots, x_n \rangle$

Anwendung: Bits verdoppeln, 10 als Anfangs-, Trenn- und Enmarkierung

Beispiele:

$$\langle \rangle = \text{bin}^{-1}(10) = 2$$

$$\langle 2 \rangle = \text{bin}^{-1}(10110010) = 178$$

$$\langle 5, 3, 2 \rangle = \text{bin}^{-1}(1011001110111110110010) = 2944946$$

3 While-Programme

Definition 7: While-Berechenbarkeit

Eine Funktion ist dann **While-Berechenbar**, falls es ein While-Programm gibt, sodass der Definitionsbereich von beiden identisch ist und der Wert für alle Eingaben übereinstimmt.

Definition 8: Loop-Programm

ein **Loop-Programm** ist ein While-Programm mit folgenden Eigenschaften:

- Das Programm enthält keine While-Schleifen
- Aus einer Funktion können nur weiter oben deklarierte Funktionen aufgerufen werden. Insbesondere sind keine Selbstaufrufe erlaubt
- Das Programm enthält nur Funktionsdeklarationen mit Initialisierung
- Das Programm ist für alle Eingaben definiert

\Rightarrow Alle Loop-berechenbaren Funktionen sind total.

3.1 Berechnende Funktion bestimmen

1. Schauen für welche Eingabe(n) die Schleife(n) wie oft ausgeführt werden
2. Schauen was sich mit jedem Schleifendurchlauf verändert

4 Ram-Programme

Definition 9: modifizierte Differenz

$$x \dot{-} y = md(x, y) \begin{cases} x - y & \text{falls } x > y \\ 0 & \text{sonst} \end{cases}$$

5 Alphabete und Wörter

Definition 10: Alphabete und Wörter

- Ein **Alphabet** ist eine endliche, nichtleere Menge
- Die Elemente eines Alphabets werden **Buchstaben** oder **Symbole** genannt
- Ein **Wort über einem Alphabet** Σ ist eine endliche Folge von 0 oder mehr Elementen aus Σ
- das **leere Wort** (d.h. das Wort, das aus 0 Buchstaben) besteht bezeichnen wir mit ε

Definition 11: Mengen von Wörtern

Sei Σ ein Alphabet, $n \geq 0$ und $a_1, a_2, \dots, a_n \in \Sigma$

- Die **Länge eines Wortes** $w = a_1 a_2 \dots a_n$ ist $|w| = n$
- **Menge aller Wörter mit Länge n:**
 $\Sigma^n = \{w \mid w \text{ ist ein Wort über } \Sigma \text{ mit } |w| = n\}$
 Es gilt $\Sigma^0 = \{\varepsilon\}$
- **Menge aller Wörter:**
 $\Sigma^* = \{w \mid w \text{ ist ein Wort über } \Sigma\} = \bigcup_{n \geq 0} \Sigma^n$ und $\Sigma^+ = \Sigma^* \setminus \{\varepsilon\}$
- eine **formale Sprache über** Σ ist eine Teilmenge von Σ^*
- Das **Entscheidungsproblem** einer formalen Sprache $L \subseteq \Sigma^*$ ist folgende Aufgabe:
 Eingabe: $w \in \Sigma^*$
 Ausgabe:
 1, falls $w \in L$
 0, falls $w \notin L$

Definition 12: Dyadische Darstellung

$\text{dya}: \mathbb{N} \rightarrow \{1, 2\}^*$ ist definiert durch

- $\text{dya}(0) = \varepsilon$
- $\text{dya}(n) = a_m \dots a_0$ falls $n \geq 1, n = \sum_{i=0}^m a_i \cdot 2^i$ und $a_0, \dots, a_m \in \{1, 2\}$

Eigenschaft 2: k-adische Darstellung

Sei $k \geq 2$

1. $\text{ad}_k(kn + a) = \text{ad}_k(n)a$ für $n \geq 0$ und $a \in \{1, \dots, k\}$
2. $\text{ad}_k^{-1}(xa) = k \cdot \text{ad}_k^{-1}(x) + a$ für $x \in \{1, \dots, k\}^*, a \in \{1, \dots, k\}$

6 Turing-Maschinen

Definition 13: Turing Maschine

Sei $k \geq 1$. Eine **k-Band-Turing-Maschine** ist ein Quintupel (Σ, Z, f, z_0, z_1) mit

- Σ ist eine endliche Menge (Alphabet)
- Z ist eine endliche Menge (Zustandsmenge)
- $f(Z \setminus \{z_1\}) \times \Sigma^k \rightarrow Z \times \Sigma^k \times \{L, O, R\}^k$ ist eine totale Funktion (Überföhrungsfunktion)
- $z_0 \in Z$ (Startzustand)
- $z_1 \in Z$ (Stoppzustand)

$M(z, a_1 \dots a_m)$: Wort das auf Band 1 steht, alle anderen Bänder leer, und $a \in \Sigma \setminus \{\text{Leersymbol}\}$

Definition 14: Palindrom

Ein wort $a_1 \dots a_n$ heißt symmetrisch oder auch **Palindrom**, falls $a_1 \dots a_n = a_n \dots a_1$

7 Laufzeit von Algorithmen

Definition 15: Länge einer Zahl

$$|x| = |dya(abs(x))|$$