

Inhaltsverzeichnis

1 Logik	1
1.1 Prädikate	1
1.2 Verknüpfungen	1
1.3 Distributivgesetze	1
1.4 De Morgan	1
1.5 Quantoren	1
1.5.1 Morgan 2.0	2
2 Alphabet und Wort	2
2.1 Wortlänge	2
3 Reguläre Sprachen	2
3.1 Deterministische endliche Automaten (DEA)	2
3.1.1 Beispiele für DEAs:	2
3.1.2 Myhill-Nerode Automat	2
3.1.3 Algorithmus für den Minimalautomaten	2
3.1.4 Pumping Lemma	2
3.2 Nicht deterministische Automaten (NEA)	2
3.3 Mengenoperationen	2
4 Reguläre Operationen und Ausdrücke	2
4.1 Alternative	2
4.2 Verkettung	3
4.3 *-Operation	3
4.4 Reguläre Ausdrücke	3
4.4.1 Erweiterungen	3
5 Kontextfreie Sprachen	3
5.1 Grammatik für Klammerausdrücke	3
5.1.1 Beispiel für Ableitung von Klammerausdruck	3
5.2 Parse Tree	3
5.3 Reguläre Operationen	3
5.3.1 Alternative	3
5.3.2 Verkettung	3
5.3.3 *-Operation	3
5.4 Reguläre Sprachen sind kontextfrei	3
5.4.1 Bausteine	3
5.4.2 regex \rightarrow CFG	3
5.5 Arithmetische Ausdrücke	3
5.6 Chomsky Normalform	4
5.6.1 Anforderungen an eine Grammatik	4
5.6.2 Transformation in CNF	4
5.6.3 Anwendungen der Chomsky-Normalform	4
5.6.4 Deterministisches Parsen	4
5.6.5 CYK-Ideen	4
5.6.6 CYK-Algorithmus	4
5.7 Stack-Automaten	5
5.7.1 Visualisierung eines Stacks	5
5.7.2 Grammatik \rightarrow Stackautomat	5
5.7.3 Backus-Naur-Form (BNF)	5
5.8 PDA zu CFG	5
5.8.1 Stackautomat standardisieren	5
5.8.2 Regeln	5
5.8.3 Grammatik ablesen	6
6 Nicht kontextfreie Sprachen	6
6.1 Pumping-Lemma für kontextfreie Sprachen	6
7 Turing-Maschinen	6
7.1 Spielregeln	6
7.2 Zustandsdiagramm	6
7.3 Von einer TM erkannte Sprache	6
7.4 Turing Maschinen und moderne Computer	7
7.5 Aufzähler	7
7.6 Berechnungsgeschichte	7
7.7 Vergleich von Maschinen	7
7.8 Unendlichkeit	7
8 Entscheidbarkeit	7
8.1 Berechenbare Zahlen	7
8.1.1 Wieviele berechenbare Zahlen gibt es?	7
8.2 Hilberts 10. Problem	8
8.3 Sprachprobleme	8
8.3.1 ε -Akzeptanzproblem für endliche Automaten	8

8.3.2 Gleichheitsproblem für DEAs	8
8.3.3 Akzeptanzproblem für DEAs	8
8.3.4 Akzeptanzproblem für CFGs	8
8.4 Definition Entscheidbarkeit	8
8.5 Nicht entscheidbare Probleme	8
8.6 Reduktion	9
8.6.1 Reduktionsbeispiele	9
8.7 Satz von Rice	9
9 Komplexität	9
9.1 P – NP	9
9.1.1 Folgerungen aus $P = NP$	9
9.1.2 Folgerungen aus $P \neq NP$	9
9.1.3 NP-vollständig	9
9.2 Auffüllrätsel	9
9.3 Polynome Verifizierer	9
9.4 Reduktion Sudoku \rightarrow CONSTRAINTS \rightarrow SAT	9
9.4.1 SAT	9
9.5 Karp-Katalog	9
9.5.1 SAT	9
9.5.2 k-CLIQUE	10
9.5.3 SET-PACKING	10
9.5.4 VERTEX-COVER	10
9.5.5 FEEDBACK-NODE-SET	10
9.5.6 FEEDBACK-ARC-SET	11
9.5.7 HAMPATH (Hamiltonischer Pfad)	11
9.5.8 UHAMPATH	11
9.5.9 SET-COVERING	11
9.5.10 BIP	11
9.5.11 3SAT	11
9.5.12 VERTEX-COLORING	12
9.5.13 CLIQUE-COVER	12
9.5.14 EXACT-COVER	12
9.5.15 3D-MATCHING	12
9.5.16 STEINER-TREE	12
9.5.17 HITTING-SET	13
9.5.18 SUBSET-SUM	13
9.5.19 SEQUENCING	13
9.5.20 PARTITION	13
9.5.21 MAX-CUT	13
10 Turing-Vollständigkeit	13
10.1 Die universelle Turing-Maschine	14
10.2 Programmiersprachen und Turing-Vollständigkeit	14
10.3 Turing-Vollständigkeit von Programmiersprachen	14
10.3.1 LOOP	14
10.3.2 Turing-Vollständigkeit	14

1 Logik

1.1 Prädikate

- Aussagen über mathematische Objekte, wahr oder falsch
- Funktionen mit booleschen Rückgabewerten:

$$P, Q(n), R(x, y, z)$$

1.2 Verknüpfungen

- und: $P \wedge Q$
- oder: $P \vee Q$
- nicht: $\neg P$
- Implikation $P \Rightarrow Q = \neg P \vee Q$

1.3 Distributivgesetze

- $P \wedge (Q \vee R) \Leftrightarrow (P \wedge Q) \vee (P \wedge R)$
- $P \vee (Q \wedge R) \Leftrightarrow (P \vee Q) \wedge (P \vee R)$

1.4 De Morgan

- $\neg(P \wedge Q) \Leftrightarrow \neg P \vee \neg Q$
- $P \Rightarrow Q \Leftrightarrow (\neg Q \Rightarrow \neg P)$

1.5 Quantoren

- $\forall i \in \{1, \dots, n\} (P_i) = (\text{Für alle } i \text{ ist } P_i \text{ wahr})$

- $\exists i \in \{1, \dots, n\} (P_i) = (\text{Es gibt ein } i \text{ derart, dass } P_i \text{ wahr ist})$

1.5.1 Morgan 2.0

«Nicht für alle» = «Es gibt einen Fall, für den nicht»

$$\neg \forall i \in \{1, \dots, n\} (P_i) \Leftrightarrow \neg (P_1 \wedge \dots \wedge P_n) \Leftrightarrow \neg P_1 \vee \dots \vee \neg P_n \Leftrightarrow \exists i \in \{1, \dots, n\} (\neg P_i)$$

2 Alphabet und Wort

- Alphabet: Σ
- Wort: Ein n -Tupel in $\Sigma^n = \Sigma \times \dots \times \Sigma$
- Menge aller Wörter: $\Sigma^* = \{\varepsilon\} \cup \Sigma \cup \Sigma^2 \cup \dots = \bigcup_{k=0}^{\infty} \Sigma^k$

2.1 Wortlänge

- $|\varepsilon| = 0$
- $|01010|_0 = 3$
- $|(1201)^7| = 7 \cdot |1201| = 28, |w^n| = n \cdot |w|$

3 Reguläre Sprachen

3.1 Deterministische endliche Automaten (DEA)

Definition 3.1.1: Ein DEA ist ein Quintupel $(Q, \Sigma, \delta, q_0, F)$, wobei:

1. Q , Beliebige endliche Menge von **Zuständen**
2. Σ , **Alphabet** (Endliche Menge)
3. $\delta : Q \times \Sigma \rightarrow Q$, **Übergangsfunktion**
4. $q_0 \in Q$, **Startzustand**
5. $F \subset Q$, Menge der **Akzeptierzustände**

Definition 3.1.2: Sei a ein endlicher Automat, dann ist $L(A)$ die Sprache

$$L(A) = \{w \in \Sigma^* \mid w \text{ überführt } A \text{ in einen Akzeptierzustand}\}$$

3.1.1 Beispiele für DEAs:

- Durch drei teilbare Zahlen
- Wörter mit einer geraden Anzahl a
- Bedingungen an einzelne Zeichen, wie: Wörter, die mit einem a beginnen und genau ein b enthalten.

3.1.2 Myhill-Nerode Automat

Wir müssen für beliebige Wörter herausfinden, mit welchem weiteren Input der Automat in einen Akzeptierzustand übergeht. Das leere Wort ε ist speziell, wir benötigen die Sprache L selbst, um zum Akzeptierzustand zu kommen. Beispiel:

$$\Sigma = \{0, 1\}$$

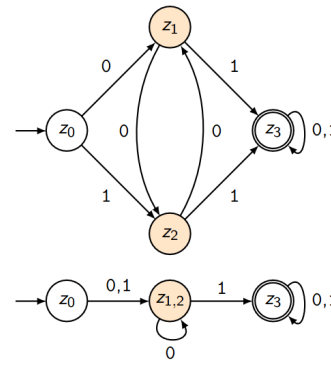
$$L = \{w \in \Sigma^* \mid |w|_0 \text{ gerade}\}$$

w	$L(w)$	Q
ε	$L(\varepsilon) = L$	q_0
0	$L(0) = \{w \in \Sigma^* \mid w _0 \text{ ungerade}\}$	q_1
1	$L(1) = \{w \in \Sigma^* \mid w _0 \text{ gerade}\} = L$	q_0

3.1.3 Algorithmus für den Minimalautomaten

Wir füllen jeweils nur die untere Hälfte der Tabelle aus:

1. Tabelle erstellen mit allen Zuständen in den Zeilen und Spalten
2. Äquivalente Zustände (die Diagonale) mit \equiv markieren
3. Akzeptierzustände von normalen Zuständen unterscheiden mit \times .
4. Falls man von einem Zustandspaar (a, b) mit einem Übergang bei einem Paar mit \times landet, kann man das Paar (a, b) auch mit \times markieren.



	z_0	z_1	z_2	z_3
z_0	\equiv	\times	\times	\times
z_1	\times	\equiv	\equiv	\times
z_2	\times	\equiv	\equiv	\times
z_3	\times	\times	\times	\equiv

Algorithmus

1. $q \in F, q' \notin F$
 2. Unterscheidbar nach Übergang
 3. Iteration bis keine Änderung mehr
- $\Rightarrow \{z_1 \text{ und } z_2 \text{ sind nicht unterscheidbar}\}$

3.1.4 Pumping Lemma

Satz 3.1.4.1: Ist L eine reguläre Sprache, dann gibt es eine Zahl N , die Pumping Length, so dass jedes Wort $w \in L$ mit $|w| \geq N$ in drei Teile $w = xyz$ zerlegt werden kann, so dass:

$$|y| > 0$$

$$|xy| \leq N$$

$$xy^kz \in L, \forall k \geq 0$$

Zum beweisen, dass eine Sprache nicht regulär ist, nimmt man an, dass sie regulär ist und führt das Pumping Lemma durch. Gibt es einen Widerspruch, ist die Sprache nicht regulär (Widerspruchsbeweis).

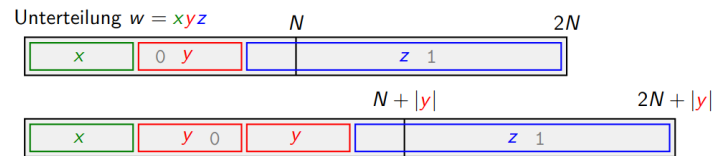


Abbildung 1: Pumping Lemma

3.2 Nicht deterministische Automaten (NEA)

Ein DEA sieht immer nur ein Zeichen weit, kann sich nicht an ältere Zeichen erinnern und kann Entscheidungen später nicht mehr revidieren. Zum Beispiel ist unklar, wie eine Bedingung wie «wenn ein Wort mit einer 0 aufhört, muss es auch mit einer 0 beginnen» implementiert werden müsste.

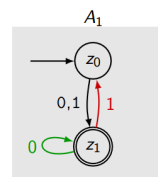
Jeder NEA lässt sich in einen DEA umwandeln, NEAs erkennen somit dieselbe Sprache wie DEAs.

NEAs erlauben auch verschiedene Zustandsänderungen durch dieselben Symbole oder gar keine Zustandsänderungen ($|\delta(q, a)| \neq 1$) und Zustandsänderungen durch das leere Wort ($\delta(q, \varepsilon) \neq \emptyset$). Wenn ein NEA ε -Änderungen erlaubt, nennt man ihn auch NEA $_{\varepsilon}$.

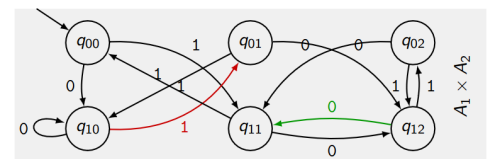
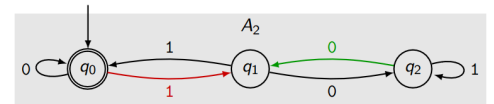
3.3 Mengenoperationen

Produktautomat

$$L_i = L(A_i)$$



Schnittmenge $L_1 \cap L_2$
 $F = F_1 \times F_2$



Vereinigung $L_1 \cup L_2$
 $F = F_1 \times Q_2 \cup Q_1 \times F_2$

Differenz $L_1 \setminus L_2$
 $F = F_1 \times (Q_2 \setminus F_2)$

4 Reguläre Operationen und Ausdrücke

4.1 Alternative

$$L = L_1 \cup L_2 = L(A_1) \cup L(A_2)$$

$\text{expression} \rightarrow \text{expression} + \text{term}$
 $\rightarrow \text{term}$
 $\text{term} \rightarrow \text{term} * \text{factor}$
 $\rightarrow \text{factor}$
 $\text{factor} \rightarrow (\text{expression})$
 $\rightarrow N$
 $N \rightarrow NZ$
 $\rightarrow Z$
 $Z \rightarrow 0|1|2|3|4|5|6|7|8|9$

$S_0 \rightarrow AA_1 \mid SA \mid AS \mid \textcolor{brown}{UB} \mid a$
 $S \rightarrow AA_1 \mid SA \mid AS \mid \textcolor{brown}{UB} \mid a$
 $A \rightarrow AA_1 \mid SA \mid AS \mid \textcolor{brown}{UB} \mid a \mid b$
 $B \rightarrow b$
 $A_1 \rightarrow SA$
 $\textcolor{brown}{U} \rightarrow \textcolor{brown}{a}$

5.6 Chomsky Normalform

5.6.1 Anforderungen an eine Grammatik

1. Keine Unit-Rules $A \rightarrow B$
2. Keine Regeln $A \rightarrow \varepsilon$ ausser wenn nötig $S \rightarrow \varepsilon$ (Startvariable S)
3. Keine Regeln mit mehr als 2 Variablen auf der rechten Seite

\Rightarrow Rechte Seite enthält genau zwei Variablen oder genau ein Terminalsymbol

5.6.2 Transformation in CNF

1. Neue Startvariable $S_0 \rightarrow S$
2. ε -Regeln
3. Unit-Rules
4. Verkettungen auflösen

Beispiel:

$S \rightarrow ASA \mid aB$
 $A \rightarrow B \mid S$
 $B \rightarrow b \mid \varepsilon$

Neue Startvariable:

$\textcolor{brown}{S}_0 \rightarrow S$
 $S \rightarrow ASA \mid aB$
 $A \rightarrow B \mid S$
 $B \rightarrow b \mid \varepsilon$

ε eliminieren:

$S_0 \rightarrow S$
 $S \rightarrow ASA \mid aB \mid \textcolor{brown}{a}$
 $A \rightarrow B \mid S \mid \varepsilon$
 $B \rightarrow b$

$S_0 \rightarrow S$
 $S \rightarrow ASA \mid \textcolor{brown}{SA} \mid \textcolor{brown}{AS} \mid S \mid aB \mid a$
 $A \rightarrow B \mid S$
 $B \rightarrow b$

Unit-Rules:

$S_0 \rightarrow S$
 $S \rightarrow ASA \mid SA \mid AS \mid aB \mid a$
 $A \rightarrow \textcolor{brown}{b} \mid S$
 $B \rightarrow b$
 $S_0 \rightarrow \textcolor{brown}{ASA} \mid \textcolor{brown}{SA} \mid \textcolor{brown}{AS} \mid \textcolor{brown}{aB} \mid \textcolor{brown}{a}$
 $S \rightarrow ASA \mid SA \mid AS \mid aB \mid a$
 $A \rightarrow \textcolor{brown}{ASA} \mid \textcolor{brown}{SA} \mid \textcolor{brown}{AS} \mid \textcolor{brown}{aB} \mid \textcolor{brown}{a} \mid b$
 $B \rightarrow b$

Verkettungen, Terminalsymbole:

$S_0 \rightarrow AA_1 \mid SA \mid AS \mid aB \mid a$
 $S \rightarrow AA_1 \mid SA \mid AS \mid aB \mid a$
 $A \rightarrow AA_1 \mid SA \mid AS \mid aB \mid a \mid b$
 $B \rightarrow b$
 $\textcolor{brown}{A}_1 \rightarrow \textcolor{brown}{SA}$

Definition 5.6.2.1 (Chomsky-Normalform): Eine CFG ist in Chomsky-Normalform (CNF), wenn S auf der rechten Seite nicht vorkommt und jede Regel von der Form $A \rightarrow BC$ oder $A \rightarrow a$ ist, zusätzlich ist die Regel $S \rightarrow \varepsilon$ erlaubt.

5.6.3 Anwendungen der Chomsky-Normalform

Gegeben: Grammatik G in Chomsky-Normalform

Satz 5.6.3.1: Ableitung eines Wortes $w \in L(G)$ ist immer in $2|w| - 1$ Regelanwendungen möglich.

Beweis:

- $|w| - 1$ Regeln der Form $A \rightarrow BC$ um aus S ein Wort aus w Variablen zu erzeugen
- $|w|$ Regeln der Form $A \rightarrow a$, um das Wort w zu erzeugen

■

5.6.4 Deterministisches Parsen

Aufgabe: $S \xRightarrow{*} w$

Kann das Wort $w \in \Sigma^*$ von der Grammatik $G = (V, \Sigma, R, S)$ erzeugt werden?

Verallgemeinerte Aufgabe: $A \xRightarrow{*} w$

Kann das Wort $w \in \Sigma^*$ aus der Variablen A in der Grammatik $G = (V, \Sigma, R, s)$ abgeleitet werden?

Deterministische Antwort:

Gesucht ist ein Programm mit der Signatur

`boolean ableitbar(Variable a, String w);`

welches entscheiden kann, ob ein Wort w aus der Variablen V ableitbar ist.

5.6.5 CYK-Ideen

1. Grammatik $G = (V, \Sigma, R, S)$
2. Variable $A \in V$
3. Wort $w \in \Sigma^*$

Frage: Ist w aus A ableitbar? In Zeichen $A \xRightarrow{*} w$

- Spezialfall $w = \varepsilon$: $A \xRightarrow{*} \varepsilon \Leftrightarrow A \rightarrow \varepsilon \in R$
- Spezialfall $|w| = 1$: $A \xRightarrow{*} w \Leftrightarrow A \rightarrow w \in R$
- Fall $|w| > 1$:

$$A \xRightarrow{*} w \Rightarrow \exists \left\{ \begin{array}{l} A \rightarrow BC \in R \\ w = w_1 w_2, w_i \in \Sigma^* \end{array} \right. \text{ mit } \left\{ \begin{array}{l} B \xRightarrow{*} w_1 \\ C \xRightarrow{*} w_2 \end{array} \right.$$

5.6.6 CYK-Algorithmus

```

boolean ableitbar(Variable A, String w) {
    if (w.length() == 0) {
        return A → ε ∈ R;
    }
    if (w.length() == 1) {
        return A → w ∈ R;
    }
    foreach Unterteilung w = w1w2 {
        foreach A → BC ∈ R {
            if (ableitbar(B, w1)
                && ableitbar(C, w2)) {
                return true;
            }
        }
    }
}

```

```

return false;
}

```

5.7 Stack-Automaten

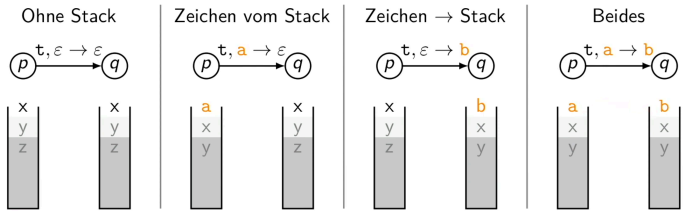


Abbildung 3: Stackübergänge

$a, b \rightarrow c$

- a : vom Input
- b : vom Stack entfernen (Bedingung)
- c : auf den Stack

Beispiel: $\{0^n 1^n \mid n \geq 0\}$

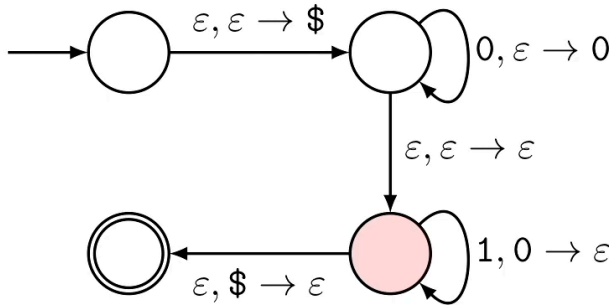


Abbildung 4: Stackautomat

Definition 5.7.1 (Stackautomat):

$$P = (Q, \Sigma, \Gamma, \delta, q_0, F)$$

1. Q : Zustände
2. Σ : Eingabe-Alphabet
3. Γ : Stack-Alphabet
4. $\delta: Q \times \Sigma_\epsilon \times \Gamma_\epsilon \rightarrow P(Q \times \Gamma_\epsilon)$, Regeln
5. $q_0 \in Q$: Startzustand
6. $F \subset Q$: Akzeptierzustände

Die Regeln hängen ab vom aktuellen Zustand, vom aktuellen Inputzeichen und vom Zeichen, das zuoberst auf dem Stack liegt.

δ : Funktion mit drei Inputs (aktueller Zustand, Input-Zeichen, oberstes Zeichen auf dem Stack) und gibt ein Tupel zurück mit neuem Zustand und neuem obersten Zeichen auf dem Stack.

Beachte:

- Immer nicht-deterministisch
- $\Gamma \neq \Sigma$ möglich (z.B. $\$$ -Symbol auf den Stack)

5.7.1 Visualisierung eines Stacks

Beispiel:

Grammatik:

$$S \rightarrow 0S1 \\ \rightarrow \epsilon$$

Input: 000111

1. $\$$ -Symbol auf den Stack (um später zu prüfen, ob der Stack leer ist)
2. Variable S auf den Stack
3. Input 0 matcht nicht \rightarrow Variable $S \rightarrow 0S1$ (1 auf den Stack, dann S , dann 0)
4. 0 matcht \rightarrow 0 vom Stack entfernen und weiter
5. 0 matcht nicht $S \rightarrow 0S1$

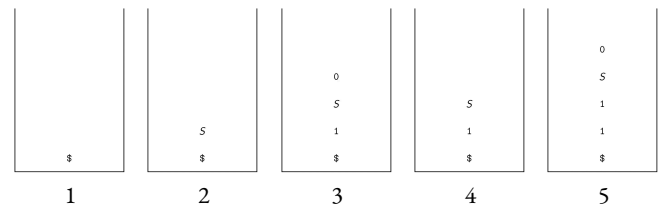


Abbildung 5: Stack-Visualisierung

Zustandsdiagramm:

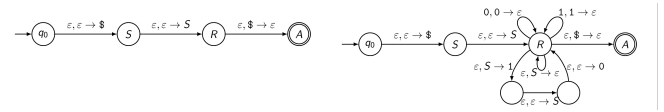


Abbildung 6: Zustandsdiagramm erstellen

5.7.2 Grammatik \rightarrow Stackautomat

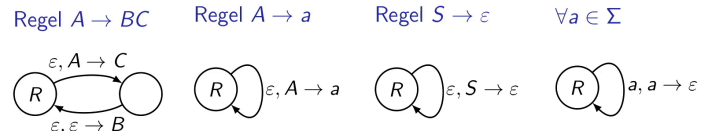


Abbildung 7: CNF zu Stackautomat

5.7.3 Backus-Naur-Form (BNF)

Grammatik:

$$S \rightarrow \epsilon \\ \rightarrow 0S1$$

BNF:

$\langle \text{string} \rangle ::= ' ' \mid 0 \langle \text{string} \rangle 1$

Beispiel (Expression-Term-Factor):

$\langle \text{expression} \rangle ::= \langle \text{expression} \rangle + \langle \text{term} \rangle \mid \langle \text{term} \rangle$
 $\langle \text{term} \rangle ::= \langle \text{term} \rangle * \langle \text{factor} \rangle \mid \langle \text{factor} \rangle$
 $\langle \text{factor} \rangle ::= (\langle \text{expression} \rangle) \mid \langle \text{number} \rangle$
 $\langle \text{number} \rangle ::= \langle \text{number} \rangle \langle \text{digit} \rangle \mid \langle \text{digit} \rangle$
 $\langle \text{digit} \rangle ::= 0 \mid 1 \mid 2 \mid 3 \mid 4 \mid 5 \mid 6 \mid 7 \mid 8 \mid 9$

5.8 PDA zu CFG

Variablen

Wörter beschreiben Pfade durch den Automaten:

Variable A_{pq} = Wörter, die von p nach q führen mit leerem Stack

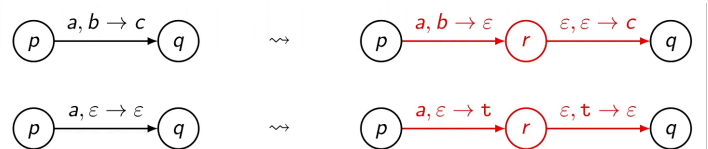
Regeln

Regeln beschreiben, wie sich Wege zerlegen lassen.

$$A_{pq} \rightarrow A_{pr} A_{rq}$$

5.8.1 Stackautomat standardisieren

1. Nur ein Akzeptierzustand
 - $\forall q \in F$: Übergang in neuen Akzeptierzustand q_a
2. Stack leeren:
 - Markierungszeichen zu Beginn auf den Stack
 - Am Schluss: $\epsilon, \cdot \rightarrow \epsilon$ und dann $\epsilon, \$ \rightarrow \epsilon$ von q_a nach q'_a
3. Jeder Übergang legt entweder ein Zeichen auf den Stack oder entfernt eines



5.8.2 Regeln

A_{pq} wird, falls sich der Stack dazwischen nicht leert, zu folgendem:

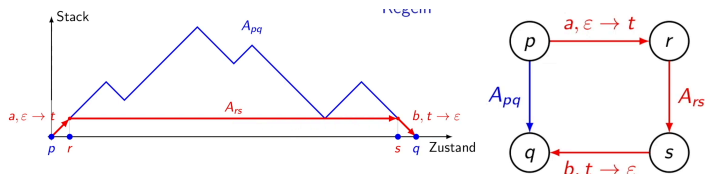


Abbildung 8: Regel, falls der Stack dazwischen nie leer wird

$$A_{pq} \rightarrow a A_{rs} b$$

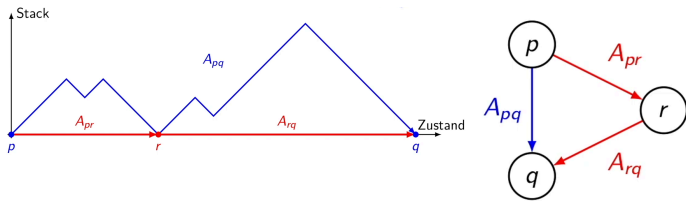


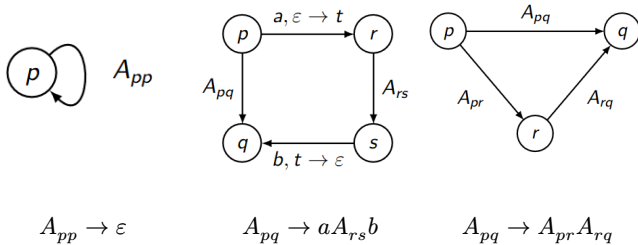
Abbildung 9: Falls der Stack zwischendurch leer wird

$$A_{pq} \rightarrow A_{pr} A_{rq}$$

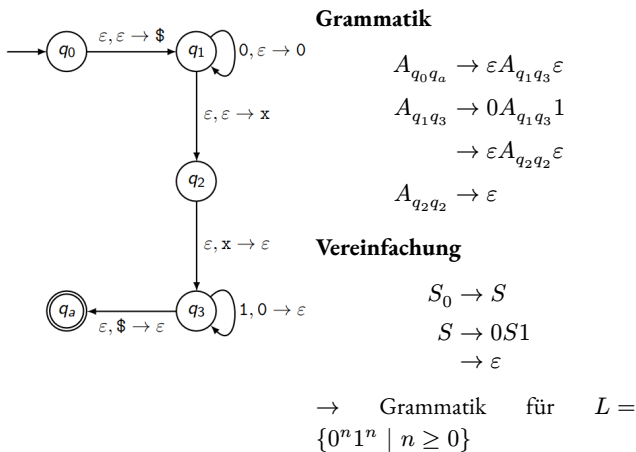
5.8.3 Grammatik ablesen

Ausgangspunkt: Standardisierte Grammatik mit Startzustand q_0 und $F = \{q_a\}$.

1. Startvariable A_{q_0, q_a}
2. Regeln:



Beispiel (PDA zu CFG):



6 Nicht kontextfreie Sprachen

6.1 Pumping-Lemma für kontextfreie Sprachen

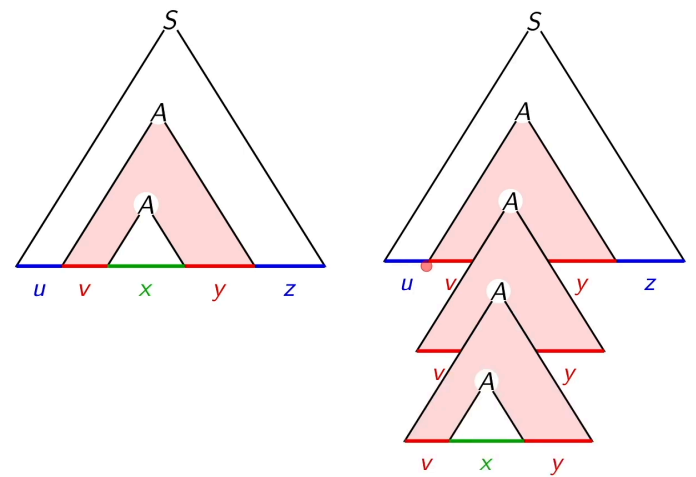


Abbildung 11: Herleitung Pumping Lemma für CFGs

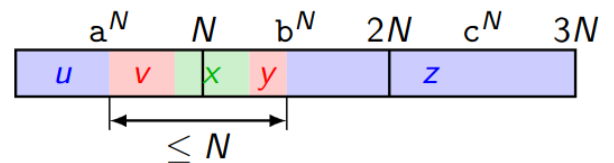
Definition 6.1.1 (Pumping Lemma für CFL): Ist L eine CFL, dann gibt es eine Zahl N , die Pumping Length, derart, dass jedes Wort $w \in L$ mit $|w| \geq N$ zerlegt werden kann in fünf Teile $w = uvxyz$ derart, dass:

1. $|vy| > 0$
2. $|vxy| \leq N$
3. $uv^k xy^k z \in L, \forall k \in \mathbb{N}$

Mit dem Pumping-Lemma kann man beweisen, dass eine Sprache *nicht* kontextfrei ist.

Beispiel: $\{a^n b^n c^n \mid n \geq 0\}$

1. Annahme L kontextfrei
2. Pumping Length N
3. Wort: $w = a^N b^N c^N$
4. Zerlegungen (mehrere):



5. Beim Pumpen nimmt die Anzahl der a und b zu, nicht aber die Anzahl der c $\Rightarrow uv^k xy^k z \notin L, \forall k \neq 1$
6. Widerspruch: L nicht kontextfrei

7 Turing-Maschinen

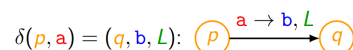
Definition 7.1: Eine Turing-Maschine ist ein 7-Tupel $M = (Q, \Sigma, \Gamma, \delta, q_0, q_{\text{accept}}, q_{\text{reject}})$, wobei:

1. Q heisst die Menge der Zustände
2. Σ heisst das Inputalphabet, es enthält das Blank-Zeichen **nicht**¹
3. Γ ist das Bandalphabet, es enthält das Blank-Zeichen und $\Sigma \subset \Gamma$
4. $\delta : Q \times \Gamma \rightarrow Q \times \Gamma \times \{L, R\}$ ist die Übergangsfunktion

7.1 Spielregeln

1. Der Speicher ist unbegrenzt
2. In jeder Zelle steht genau ein Zeichen
3. Es ist immer nur eine Speicherzelle einsehbar
4. Der Inhalt der aktuellen Zelle kann beliebig verändert werden
5. Bewegung immer nur eine Zelle nach links oder rechts
6. Kein weiterer Speicher (nur die Zustände eines endlichen Automaten)

7.2 Zustandsdiagramm



7.3 Von einer TM erkannte Sprache

¹Wäre das Blank-Zeichen in Σ , könnte man das leere Band nicht vom Input unterscheiden.

$$L(M) = \{w \in \Sigma^* \mid M \text{ akzeptiert } w\}$$

Definition 7.3.1: Ein Entscheider ist eine Turing-Maschine, die auf jedem Input $w \in \Sigma^*$ anhält. Eine Sprache heisst entscheidbar, wenn ein Entscheider sie erkennt.

Eine Turing-entscheidbare Sprache ist auch Turing-erkennbar. Die Eigenschaft «Turing-entscheidbar» unterscheidet sich von der Eigenschaft «Turing-erkennbar» nur dadurch, dass bei einer entscheidbaren Sprache die Turing-Maschine auf jedem beliebigen Input anhalten muss, während bei einer nur erkennbaren Sprache einzelne Input-Wörter auch dazu führen können, dass die Turing-Maschine endlos weiterrechnet.

7.4 Turing Maschinen und moderne Computer

Turing Maschine

1. Zustände Q
2. Band, unendlich grosser Speicher
3. Schreib-/Lesekopf
4. Anhalten, q_{accept} und q_{reject}
5. Problemspezifisch

Moderner Computer

1. Zustände der CPU: Statusbits, Registerwerte
2. Virtueller Speicher: praktisch unbegrenzt
3. Adress-Register, Programm-Zähler
4. `exit(EXIT_SUCCESS)`, `exit(EXIT_FAILURE)`
5. Kann beliebige Programme ausführen

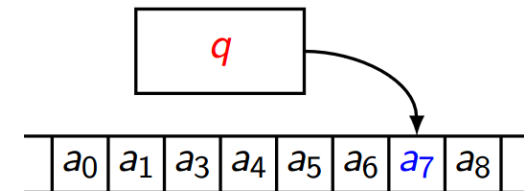
7.5 Aufzähler

Definition 7.5.1 (Aufzähler): Ein Aufzähler ist eine TM, die alle akzeptierbaren Wörter mit einem Drucker ausdruckt.

Definition 7.5.2 (Rekursiv aufzählbare Sprache): Eine Sprache L heisst rekursiv aufzählbar, wenn es einen Aufzähler gibt, der sie aufzählt.

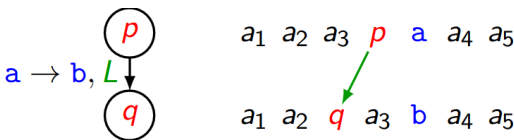
Aufzählbare Sprache \Leftrightarrow Turing-erkennbare Sprache.

7.6 Berechnungsgeschichte



protokolliert als

$a_0 a_1 a_2 a_3 a_4 a_5 a_6 q a_7 a_8$



7.7 Vergleich von Maschinen

Definition 7.7.1: Eine TM M_1 ist «leistungsfähiger» als eine TM M_2 , wenn M_1 die Maschine M_2 simulieren kann

$$M_2 \leq_S M_1$$

M_2 ist simulierbar auf M_1 .

Beispiele:

- $TM \leq_S \text{Minecraft}$
- $8\text{-Bit CPU} \leq_S \text{Minecraft} \leq_S TM$

7.8 Unendlichkeit

Die Mengen \mathbb{N} und \mathbb{R} sind nicht gleich mächtig, da es keine bijektive Abbildung $\mathbb{N} \rightarrow \mathbb{R}$ gibt.

Definition 7.8.1: Mengen A und B heissen *gleich mächtig*, $A \simeq B$, wenn es eine Bijektion $A \rightarrow B$ gibt.

Definition 7.8.2: Eine Menge A heisst *unendlich*, wenn sie gleich mächtig wie eine echte Teilmenge ist.

Definition 7.8.3: A heisst *abzählbar unendlich*, wenn $A \simeq \mathbb{N}$, d.h. A gleich mächtig wie \mathbb{N} ist.

Satz 7.8.1: Die Potenzmenge $P(A)$ einer abzählbar unendlichen Menge A ist immer *überabzählbar unendlich*.

Satz 7.8.2: Die Vereinigung von endlich vielen abzählbaren Mengen ist abzählbar. Das kartesische Produkt $A \times B$ zweier abzählbaren Mengen A, B ist abzählbar.

Anwendungen:

- Abzählbar unendlich: Σ^* , Menge aller DEAs/NEAs/PDAs/CFGs
- Überabzählbar unendlich: Menge aller Sprachen $P(\Sigma^*)$

8 Entscheidbarkeit

Eine Sprache heisst entscheidbar, wenn es einen Entscheider gibt, der prüfen kann, ob ein Wort w in der Sprache liegt.

Beispiel: Sei A ein DEA. Dann kann man folgenden Algorithmus M_A mit Input w bauen:

1. Simuliere A auf w
2. Falls A in Akzeptierzustand: q_{accept}
3. Andernfalls: q_{reject}

Daraus folgt $L(A) = L(M_A)$, oder M_A ist ein Entscheider für die Sprache $L(A)$.

Satz 8.1: Reguläre Sprachen sind entscheidbar.

Beispiel: Sei G eine CFG. Dann kann man folgenden Algorithmus M_G mit Input w bauen:

1. Wandle G in Chomsky-Normalform G' um
2. Wende den CYK-Algorithmus auf G' und Wort w an
3. Wenn der CYK-Algorithmus das Wort w akzeptiert: q_{accept}
4. Andernfalls: q_{reject}

8.1 Berechenbare Zahlen

Definition 8.1.1 (Berechenbare Zahl): Eine Zahl w heisst berechenbar, wenn es eine Turingmaschine M gibt, die auf leerem Band startet und auf dem Band nacheinander die Stellen der Zahl ausgibt.

Eine Zahl w ist somit berechenbar, wenn es eine Turing-Maschine gibt, die sie berechnet.

Beispiel: $\pi, e, \sqrt{2}, \gamma, \varphi = \frac{\sqrt{5}-1}{2}$

8.1.1 Wieviele berechenbare Zahlen gibt es?

Sind alle reellen Zahlen berechenbar?

1. Es gibt höchstens so viele berechenbare Zahlen wie Turing-Maschinen
2. Die Menge der Turing-Maschinen ist abzählbar unendlich
3. Die Menge der reellen Zahlen \mathbb{R} ist überabzählbar unendlich

4. \Rightarrow fast alle reelle Zahlen sind nicht berechenbar

8.2 Hilberts 10. Problem

Gibt es ganzzahlige Lösungen für Polynomgleichungen?

$$\begin{aligned}x^2 - y &= 0 \\x^n + y^n &= z^n\end{aligned}$$

Eine TM, die verschiedene Möglichkeiten ausprobiert, ist hierfür nicht geeignet; falls es keine Lösung gibt, würde die TM nicht anhalten. \Rightarrow Es bräuchte einen Entscheider. Dieses Problem wurde jedoch 1970 von Yuri Matiyasevich als nicht entscheidbar bewiesen.

8.3 Sprachprobleme

Ein normales Problem soll zunächst in eine Ja/Nein-Frage übersetzt werden.

Beispiel: Problem: Finden sie eine Lösung der quadratischen Gleichung:

$$x^2 - x - 1 = 0$$

Dies ist jedoch nicht wirklich als Sprache formuliert. Wir können folgen-
de Formulierung postieren:

Sei L die Sprache bestehend aus Wörtern der Form

$$w = a = a, b = b, c = c, x = x$$

wobei a, b, c, x Dezimaldarstellungen von Zahlen sind. Ein Wort gehört genau dann zur Sprache w , wenn $ax^2 + bx + c = 0$ gilt. Ist $a = 1, b = -1, c = -1, x = 3 \in L$?

Beispiel: Gegeben ist eine natürliche Zahl n , berechne die ersten 10 Stellen der Dezimaldarstellung von \sqrt{n} .

Dies ist wieder kein normales Sprachproblem \rightarrow Als Entscheidungsproblem mit Ja/Nein-Antwort formulieren:

Sind die ersten 10 Stellen der Dezimaldarstellung von $\sqrt{2} = 1.414213562$?

Als Sprache formuliert: Sei L die Sprache bestehend aus Zeichenketten der Form n, x wobei n die Dezimaldarstellung einer natürlichen Zahl ist und x die ersten 10 Stellen einer Dezimalzahl. Gilt $2, 1.414213562 \in L$?

8.3.1 ε -Akzeptanzproblem für endliche Automaten

Problem: Kan der endliche Automat A das leere Wort akzeptieren?

Als Sprachproblem: Ist die Sprache $L = \{\langle A \rangle \mid \varepsilon \in L(A)\}$ entscheidbar?

Entscheidungsalgorithmus:

1. Wandle A in einen DEA um
2. Ist der Startzustand ein Akzeptierzustand $q_0 \in F$?

8.3.2 Gleichheitsproblem für DEAs

Problem: Akzeptieren die endlichen Automaten A_1 und A_2 die gleiche Sprache, $L(A_1) = L(A_2)$?

Sprachproblem: Ist die Sprache $L = \{\langle A_1, A_2 \rangle \mid L(A_1) = L(A_2)\}$ entscheidbar?

Entscheidungsalgorithmus:

1. Wandle A_1 in einen minimalen Automaten A'_1 um
2. Wandle A_2 in einen minimalen Automaten A'_2 um
3. Ist $A'_1 = A'_2$?

8.3.3 Akzeptanzproblem für DEAs

Problem: Akzeptiert der endliche Automat A das Wort w ?

Spachproblem: Ist die Sprache $L = \{\langle A, w \rangle \mid w \in L(A)\}$ entscheidbar?

Entscheidungsalgorithmus:

1. Wandle A in einen DEA A' um
2. Simuliere A' mit Hilfe einer TM
3. Hält die Turing-Maschine im Zustand q_{accept} ?

8.3.4 Akzeptanzproblem für CFGs

Problem: Kann das Wort w aus der Grammatik G produziert werden?

Als Sprachproblem: Ist die Sprache $L = \{\langle G, w \rangle \mid w \in L(G)\}$ entscheidbar?

Entscheidungsalgorithmus:

1. Kontrollieren, dass $\langle G \rangle$ wirklich eine Grammatik beschreibt
2. Grammatik in Chomsky-Normalform bringen
3. Mit dem CYK-Algorithmus prüfen, ob w aus G produziert werden kann

8.4 Defintion Entscheidbarkeit

Definition 8.4.1 (Entscheider): Ein Entscheider ist eine Turing Maschine, die auf jedem beliebigen Input anhält.

Definition 8.4.2 (Entscheidbar): Eine Sprache L heisst entscheidbar, wenn es einen Entscheider M gibt mit $L = L(M)$. Man sagt, M entscheidet L .

Jedes Problem kann in ein Sprachproblem übersetzt werden:

$$L_P = \{w \in \Sigma^* \mid w \text{ ist Lösung des Problems } P\}$$

Beispiel (Leerheitsproblem):

$$E_{\text{DEA}} = \{\langle A \rangle \mid A \text{ ein DEA und } L(A) = \emptyset\}$$

Beispiel (Gleichheitsproblem):

$$EQ_{\text{CFG}} = \{\langle G_1, G_2 \rangle \mid G_i \text{ CFGs und } L(G_1) = L(G_2)\}$$

Beispiel (Akzeptanzproblem):

$$A_{\text{DEA}} = \{\langle A, w \rangle \mid A \text{ ein DEA, der } w \text{ akzeptiert}\}$$

Beispiel (Halteproblem):

$$HALT_{\text{TM}} = \{\langle M, w \rangle \mid M \text{ hält auf Input } w\}$$

8.5 Nicht entscheidbare Probleme

Satz 8.5.1 (Alan Turing): A_{TM} ist nicht entscheidbar.

Beweis: Konstruiere aus dem Entscheider H für A_{TM} eine Maschine D mit Input $\langle M \rangle$.

1. Lasse H auf Input $\langle M, \langle M \rangle \rangle$ laufen
2. Falls H akzeptiert: q_{reject}
3. Falls H verwirft: q_{accept}

Wende jetzt D auf $\langle D \rangle$ an:

$D(\langle D \rangle)$ akzeptiert $\Leftrightarrow D$ verwirft $\langle D \rangle$

$D(\langle D \rangle)$ verwirft $\Leftrightarrow D$ akzeptiert $\langle D \rangle$

Widerspruch! ■

Satz 8.5.2 (Halteproblem): Das spezielle Halteproblem

$$HALT_{\varepsilon_{\text{TM}}}$$

$= \{\langle M \rangle \mid M \text{ ist eine Turingmaschine und } M \text{ hält auf leerem Band}\}$
ist nicht entscheidbar.

Satz 8.5.3 (Allgemeines Halteproblem): Das allgemeine Halteproblem

$$HALT_{\text{TM}}$$

$= \{\langle M, w \rangle \mid M \text{ ist eine Turingmaschine und } M \text{ hält auf Input } w\}$
ist nicht entscheidbar.

Weitere nicht entscheidbare Probleme:

- Leerheitsproblem E_{TM}

8.6 Reduktion

Berechenbare Abbildung $f: \Sigma^* \rightarrow \Sigma^*$ so, dass

$$w \in A \Leftrightarrow f(w) \in B$$

Notation: $f: A \leq B$, « A leichter entscheidbar als B »

Entscheidbarkeit: B entscheidbar, $f: A \leq B \Rightarrow A$ entscheidbar

Beweis: H ein Entscheider für B , dann ist $H \circ f$ ein Entscheider für A . ■

Folgerung: A nicht entscheidbar, $A \leq B \Rightarrow B$ nicht entscheidbar.

8.6.1 Reduktionsbeispiele

In folgenden Beispielen ist M eine Maschine, die ein Wort w entweder akzeptiert oder verwirft. Wie wir bewiesen haben, ist es unmöglich, einen Entscheider für das Akzeptanzproblem A_{TM} zu konstruieren.

Beispiel (Reduktion für das spezielle Halteproblem):

Programm S :

1. Führe M auf w aus
2. M hält in q_{accept} : akzeptiere
3. M hält in q_{reject} : Endlosschleife

Wenn H ein Entscheider für $HALT_{\varepsilon_{TM}}$ wäre, könnte man daraus einen Entscheider für A_{TM} konstruieren:

1. Konstruiere das Programm S
2. Wende H auf $\langle S \rangle$ an

Beispiel (Reduktion für das Leerheitsproblem $A_{TM} \leq E_{TM}$): Ist die Sprache $L(M)$ leer? $\rightarrow \overline{E}_{TM}$ ist $L(M) \neq \emptyset$

Programm S mit Input u :

1. M auf w laufen lassen
2. M akzeptiert w : q_{accept}
3. Andernfalls: q_{reject}

$$M \text{ akzeptiert } w \Leftrightarrow S \text{ akzeptiert } L(S) = \Sigma^* \neq \emptyset$$

Wenn H ein Entscheider für E_{TM} wäre, könnte man daraus einen Entscheider für A_{TM} konstruieren:

1. Konstruiere das Programm S
2. Wende H auf $\langle S \rangle$ an

Beispiel (Regularitätsproblem $A_{TM} \leq REGULAR_{TM}$): Ist die Sprache $L(M)$ regulär?

Programm S mit Input u :

1. $u \notin \{0^n 1^n \mid n \geq 0\} \rightarrow q_{\text{reject}}$
2. M auf w laufen lassen
3. M akzeptiert w : q_{accept}
4. q_{reject}

M akzeptiert $w \Leftrightarrow S$ akzeptiert $\{0^n 1^n \mid n \geq 0\}$, nicht regulär

M akzeptiert w nicht $\Leftrightarrow S$ akzeptiert \emptyset , regulär

Wäre H ein Entscheider für $REGULAR_{TM}$, könnte man daraus einen Entscheider für A_{TM} konstruieren:

1. Konstruiere das Programm S
2. Wende H auf $\langle S \rangle$ an

8.7 Satz von Rice

Eigenschaften Turing-erkennbarer Sprachen

- $REGULAR$: $L(M)$ ist regulär
- E : $L(M)$ ist leer

Definition 8.7.1: Eine Eigenschaft P Turing-erkennbarer Sprachen heisst nichttrivial, wenn es zwei Turingmaschinen M_1 und M_2 gibt, mit:

$L(M_1)$ hat Eigenschaft P

$L(M_2)$ hat Eigenschaft P nicht

Satz 8.7.1 (Rice): Ist P eine nichttriviale Eigenschaft Turing-erkennbarer Sprachen, dann ist

$$P_{TM} = \{\langle M \rangle \mid L(M) \text{ hat Eigenschaft } P\}$$

nicht entscheidbar.

9 Komplexität

9.1 P – NP

9.1.1 Folgerungen aus $P = NP$

1. Für jedes Problem in NP gibt es einen polynomiellen Algorithmus
2. Es gibt keine «schwierigen» Probleme
3. Mit Moore's Law lässt sich jedes Problem «lösen»
4. Es gibt keine sichere Kryptographie

9.1.2 Folgerungen aus $P \neq NP$

1. NP-vollständige Probleme haben nicht skalierende Lösungen
2. Moore's Law hilft nicht in $NP \setminus P$

9.1.3 NP-vollständig

Eine entscheidbare Sprache B heisst NP-vollständig, wenn sich jede Sprache A in NP polynomiell auf B reduzieren lässt:

$$A \leq_P B, \forall A \in NP$$

Wenn ein Problem NP-vollständig ist:

- Lösung braucht typischerweise exponentielle Zeit
- Korrektheit der Lösung ist leicht (in polynomieller Zeit) zu prüfen
- Andernfalls wären Tests schon exponentiell und somit in Software nicht sinnvoll

Falls $P \neq NP$, dann können NP-vollständige Probleme nicht in polynomieller Zeit gelöst werden.

9.2 Auffüllrätsel

Viele Ausfüllrätsel wie z.B. Sudoku sind exponentiell lösbar. Man versucht dabei einfach jede Möglichkeit und falls eine Möglichkeit nicht zu einer korrekten Lösung führt, machen wir ein Backtracking. Man spricht von einer Nicht-Deterministischen Turing-Maschine, bei welcher wir alle Möglichkeiten durchprobieren müssen. Eine solche Maschine kann aber polynomiell verifiziert werden, in dem man den Pfad durchgeht, welcher verwendet worden ist für die Lösung des Rätsels und prüft, ob dieser in q_{accept} landet.

9.3 Polynome Verifizierer

9.4 Reduktion Sudoku \rightarrow CONSTRAINTS \rightarrow SAT

Sudoku-Regeln werden als logische «Constraints» formuliert. Dabei müssen alle Constraints erfüllt sein. Es gibt Software/Libraries wie python-constraint für diese Probleme.

Allgemein: Jedes Ausfüllrätsel lässt sich auf CONSTRAINTS = SAT reduzieren.

9.4.1 SAT

Eine logische Formel ist in SAT genau dann, wenn sie erfüllt werden kann. Constraints werden miteinander «verundet», diese Formel soll wahr ergeben.

$$SAT = \{\varphi \mid \varphi \text{ erfüllbar}\}$$

S eine Sprache in NP \Rightarrow Es gibt eine nichtdeterministische TM M , die A in polynomieller Zeit $O(t(n))$ entscheidet. $\Rightarrow A$ kann polynomiell auf SAT reduziert werden: $A \leq_P SAT$

Beschreibe das Finden der Berechnungsgeschichte von M als polynomielles Ausfüllrätsel.

9.5 Karp-Katalog

9.5.1 SAT

Das SAT-Problem prüft im Allgemeinen, ob ein Ausdruck `true` wird. Dann ist er *satisfiable*. Es sind folgende Dinge gegeben:

- Aussagenlogische Formel

Reduktion: Folgende Elemente müssen reduziert werden:

- Variablen (boolesche Werte)
- Aktion, die den Wahrheitszustand einer Variable verändert
- (falls vorhanden) Zwischenausdrücke von logischen Formeln
- Finaler Logischer Ausdruck zur Erfüllung des Ausgangsproblems

SAT eignet sich für Probleme, bei welchen Elemente (Variablen) nur zwei Zustände einnehmen können. Jedes Ausfüllrätsel ist mit SAT beschreibbar. Man kann Wahrheitstabellen bilden. Jedes Problem, das sich auf SAT reduzieren lässt, ist NP-vollständig.

9.5.2 k-CLIQUE

Gegeben: Graph G (bestimmte Anzahl und Anordnung von Knoten), Zahl k

Fragestellung: Gibt es k Knoten, die alle miteinander verbunden sind? Diese Knoten bilden eine sogenannte k -CLIQUE.

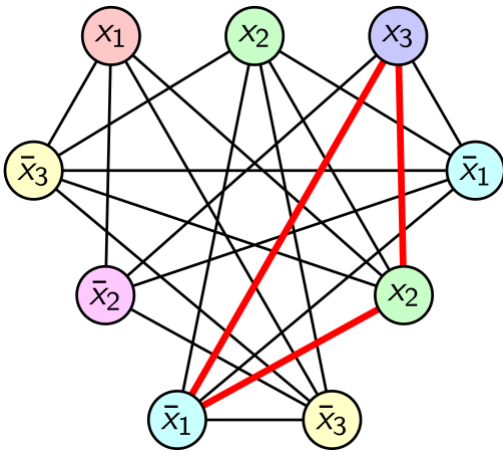


Abbildung 12: k -Clique

Reduktion: Folgende Elemente müssen reduziert werden:

- Knoten (die miteinander via Kanten verbunden werden)
- Kanten
- k (Anzahl verbundener Knoten, bzw. Grösse der Clique)
- Clique (Was bildet die Clique?)

Eignet sich für Probleme, bei denen möglichst viele Elemente eine Bedingung erfüllen müssen.

9.5.3 SET-PACKING

Gegeben: Eine Familie $(S_i), i \in I$ und eine Zahl $k \in \mathbb{N}$

Fragestellung: Gibt es eine k -elementige Teilfamilie $(S_i), i \in J$ mit $J \subset I$ (also $|J| = k$) derart, dass die Menge der Teilfamilie paarweise disjunkt sind ($S_i \cap S_j = \emptyset$)?

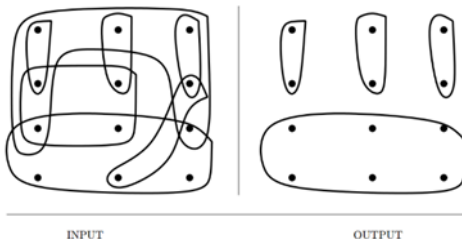


Abbildung 13: SET-PACKING

Reduktion: Folgende Elemente müssen reduziert werden:

- Menge I (Eigenschaft zum Vergleich von Elementen)
- Familie S_i (Elemente mit Eigenschaften aus der Menge I)
- Teilmenge J von I (so dass $|J| = k$)
- Teilfamilie, so dass die enthaltenen Mengen unterscheidbar sind

9.5.4 VERTEX-COVER

Gegeben: Graph G und eine Zahl k .

Fragestellung: Gibt es eine Teilmenge von k Vertices so, dass jede Kante des Graphen ein Ende in dieser Teilmenge hat? Jeder Knoten ausserhalb des Graphen muss dementsprechend eine Kante zur Teilmenge besitzen.

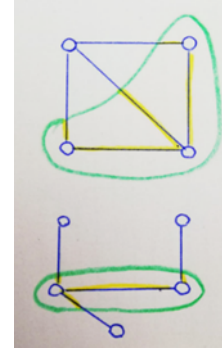


Abbildung 14: VERTEX-COVER

Reduktion: Folgende Elemente müssen reduziert werden:

- Knoten des Graphen
- Kanten (Verbindung zwischen den Knoten)
- k (Anzahl Knoten, so dass jeder andere Knoten in dieser Teilmenge eine Kante besitzt)

9.5.5 FEEDBACK-NODE-SET

Gegeben: Gerichteter Graph G und eine Zahl k

Fragestellung: Gibt es eine endliche Teilmenge von k Vertices in G so, dass jeder Zyklus² in G einen Vertex in der Teilmenge enthält?

Info 9.5.5.1: Gerichtete Graphen sind eine Klasse von Graphen, die keine Symmetrie zwischen den Knotenpunkten gebildeten Kanten voraussetzen.

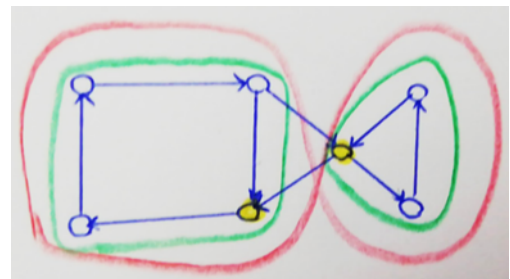


Abbildung 15: FEEDBACK-NODE-SET

Reduktion: Folgende Elemente müssen reduziert werden:

- gerichteter Graph
- Knoten
- Kanten
- Richtung
- Zyklen
- k (Anzahl verbindende Knoten)
- Node Set (ausgewählte Knoten)

²Ein Zyklus ist ein sich wiederholender Ablauf

9.5.6 FEEDBACK-ARC-SET

Gegeben: Gerichteter Graph G , Zahl k
Fragestellung: Gibt es eine Teilmenge von k Kanten so, dass jeder Zyklus² in G eine Kante aus der Teilmenge enthält?

Im Vergleich zum FEEDBACK-NODE-SET wird im FEEDBACK-ARC-SET meist beschrieben, dass ein Vorgang während einer Verschiebung (auf einer Kante) gemacht wird.

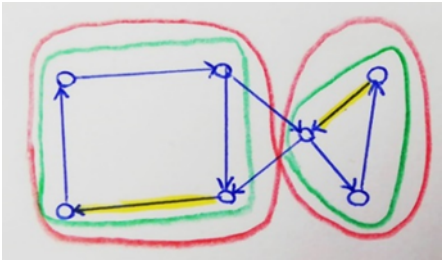


Abbildung 16: FEEDBACK-ARC-SET

- Reduktion:** Folgende Elemente müssen reduziert werden:
- gerichteter Graph
 - Knoten
 - Kanten
 - Richtung
 - Zyklen
 - k (Anzahl verbindende Kanten)
 - Arc Set (ausgewählte Kanten)

9.5.7 HAMPATH (Hamiltonischer Pfad)

Das HAMPATH-Problem beschreibt die Suche nach einem geschlossenen Pfad in einem gerichteten Graphen, der genau einmal durch jeden Knoten geht.

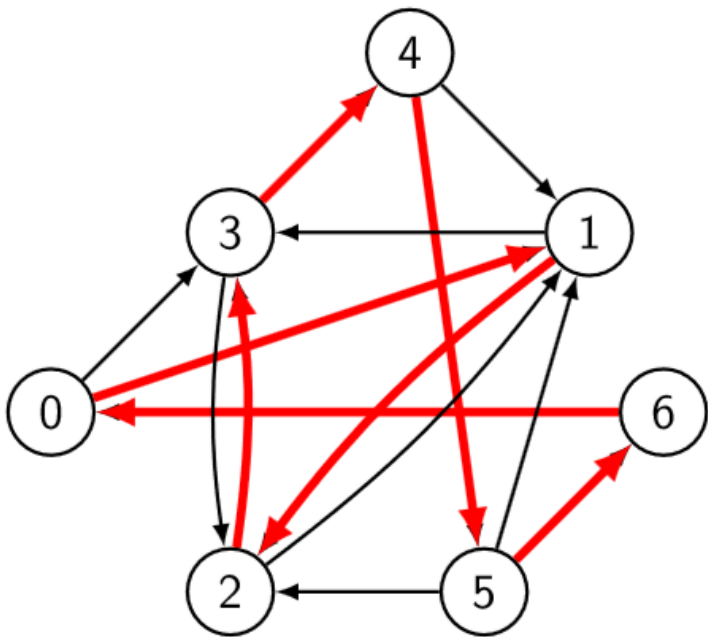


Abbildung 17: HAMPATH

9.5.8 UHAMPATH

Das UHAMPATH-Problem beschreibt die Suche nach einem hamiltonischen Pfad in einem **ungerichteten Graphen** zu finden.

Info 9.5.8.1: Bei einem ungerichteten Graphen sind die Verbindungen zwischen den Knoten (Kanten) symmetrisch.

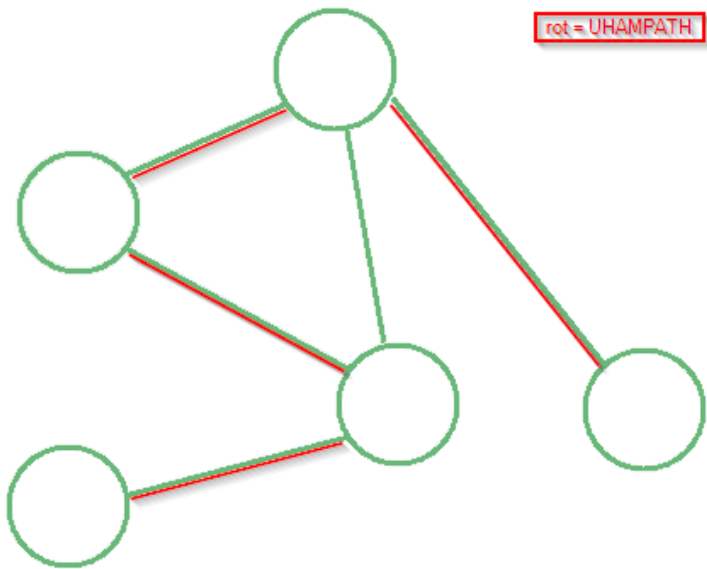


Abbildung 18: UHAMPATH

9.5.9 SET-COVERING

Gegeben: endliche Familie endlicher Mengen $(S_j)_{1 \leq j \leq n}$ und eine Zahl k
Fragestellung: Gibt es eine Unterfamilie bestehend aus k Mengen, die die gleiche Vereinigung hat? Kann man k Teilmengen bilden, welche die Menge S komplett abdecken?

Ziel ist es, alle Elemente abzudecken. Überschneidungen der Mengen sind möglich.

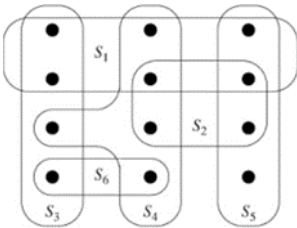


Abbildung 19: SET-COVERING

- Reduktion:** Folgende Elemente müssen reduziert werden:
- Nummerierung von 1 bis n
 - Familie endlicher Mengen
 - Unterfamilie bestehend aus k Mengen
 - Bedingung der beiden Vereinigungen

9.5.10 BIP

Das BIP-Problem (Binary Integer Programming) beschreibt, dass zu einer ganzzahligen Matrix C und einem ganzzahligen Vektor d ein binärer Vektor x gefunden werden kann mit $C \cdot x = d$.

$$\begin{pmatrix} 1 & 3 & 0 \\ 0 & 2 & 5 \end{pmatrix} \cdot \begin{pmatrix} 1 \\ 0 \\ 1 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 1 \\ 5 \end{pmatrix}$$

- Reduktion:** Folgende Elemente müssen reduziert werden:
- Matrix C
 - Vektor d
 - Resultat für die Suche nach dem Vektor x zur Erfüllung der Gleichung $C \cdot x = d$

9.5.11 3SAT

3SAT ist eine Variante vom SAT-Problem, wo die aussagenlogische Formel als konjunktive Normalform mit 3 Variablen pro Klausel gegeben ist. Beispiel:

$$(x_1 \vee x_2 \vee x_3) \wedge (\neg x_1 \vee x_2 \vee \neg x_3)$$

Mit Erfüllungsäquivalenz darf jede SAT-Formel in eine 3SAT-Formel umgewandelt werden.

Die Reduktion ist identisch zu Abschnitt 9.5.1 SAT.

9.5.12 VERTEX-COLORING

Beim k -Vertex-Coloring-Problem sind folgende Dinge gegeben:

Gegeben: Graph G , Anzahl k Farben

Fragestellung: Kann man die Knoten so mit k -Farben einfärben, dass benachbarte Knoten verschiedene Farben haben?

Fragestellung:

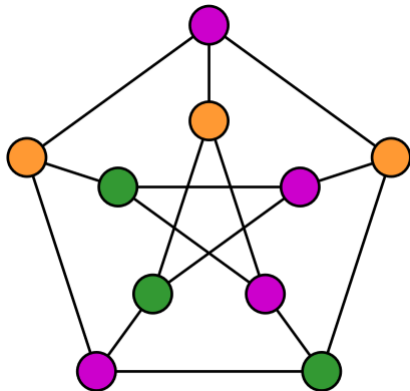


Abbildung 20: K-VERTEX-COLORING

Reduktion: Folgende Elemente müssen reduziert werden:

- Vertices
- Kanten
- Farben
- k : Anzahl Farben

Die verbundenen Vertices sollen alle verschiedene Farben haben:

- Die Farben stellen den (gesuchten) Unterschied zwischen den Vertices dar (eine unterscheidbare Eigenschaft)
- Die Kanten zwischen den Vertices stellen die Regeln für die unterscheidbaren Objekte dar.

Das VERTEX-COLORING-Problem eignet sich für Probleme, bei denen Elemente, die miteinander in Beziehung stehen, unterschieden werden müssen.

9.5.13 CLIQUE-COVER

Gegeben: Graph G , positive Zahl k

Fragestellung: Gibt es k Cliques so, dass jede Ecke in genau einer der Cliques ist?

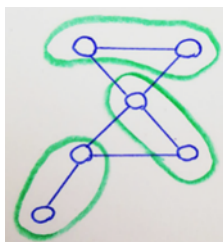


Abbildung 21: CLIQUE-COVER

Reduktion: Folgende Elemente müssen reduziert werden:

- Vertices
- Kanten
- k (Anzahl Vertices)
- Clique (verbund von möglichst vielen Vertices)
- Covering (Bedingung)

9.5.14 EXACT-COVER

Gegeben: Eine Familie $(S_j)_{1 \leq j \leq n}$ von Teilmengen einer Menge U .

Fragestellung: Gibt es eine Unterfamilie von Mengen, die disjunkt sind,

aber dieselbe Vereinigung haben? Die Unterfamilie $(S_{j_i})_{1 \leq i \leq m}$ muss also $S_{j_i} \cap S_{j_k} = \emptyset$ und $\bigcup_{j=1}^n S_j = \bigcup_{i=1}^m S_{j_i}$ erfüllen.

Jedes Element in U soll genau in einer der Teilmengen einer Familie S vorkommen. Die gesuchte Menge bildet eine exakte Überdeckung. Es darf keine Überschneidungen geben, aber alle Elemente sollen abgedeckt werden.

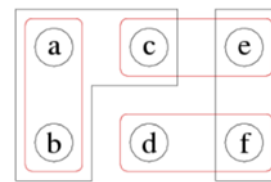


Abbildung 22: EXACT-COVER

Reduktion: Folgende Elemente müssen reduziert werden:

- Menge U
- Familie $S_j \subset U$
- Unterfamilie S_{j_i} (so, dass die gleiche Vereinigung wie die Familie S_j erzielt wird)
- Bedingung $S_{j_i} \cap S_{j_k} = \emptyset$
- Bedingung $\bigcup_{j=1}^n S_j = \bigcup_{i=1}^m S_{j_i}$

9.5.15 3D-MATCHING

Gegeben: Endliche Menge T und Menge U von Tripeln T^3 .

Fragestellung: Gibt es eine Teilmenge W von U so, dass $|W| = |T|$ und keine zwei Elemente von W in irgendeiner Koordinate übereinstimmen?

Für jeden Wert im Tripel (x, y, z) gibt es eine bestimmte Bedeutung abhängig vom Kontext.

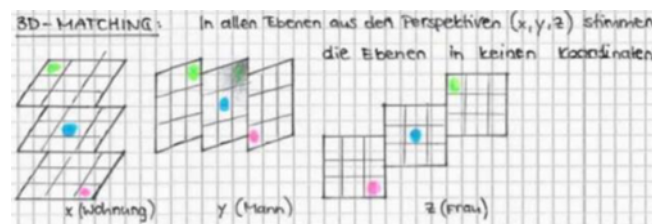


Abbildung 23: 3D-MATCHING

Reduktion: Folgende Elemente müssen reduziert werden:

- Menge T (normalerweise eine bestimmte Anzahl n von Elementen)
- Tripel aus T^3
- Menge U (bestehend aus Kombinationen der Tripel)
- Teilmenge W von U so, dass $n = |W| = |T|$ (jedes Tripel muss in jedem Element für x, y, z eindeutig sein)

Beispiel:

- $T = \{0, 1\}$
- $U = \{(0, 0, 0), (0, 0, 1), (0, 1, 0), (0, 1, 1), (1, 0, 0), (1, 0, 1), (1, 1, 0), (1, 1, 1)\}$
- $W = \{(1, 0, 1), (0, 1, 0)\}$ erfüllt die Bedingung

9.5.16 STEINER-TREE

Gegeben: Ein Graph G , eine Teilmenge R von Vertices, eine Gewichtsfunktion und eine positive Zahl k .

Fragestellung: Gibt es einen Baum mit Gewicht $\leq k$, dessen Knoten in R enthalten sind? Das Gewicht des Baumes ist die Summe der Gewichte über alle Kanten im Baum.

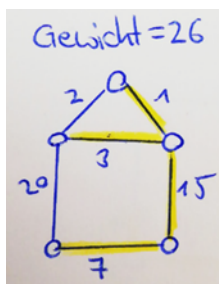


Abbildung 24: STEINER-TREE

Reduktion: Folgende Elemente müssen reduziert werden:

- Vertices
- Kanten (im Fall X)
- Gewichtsfunktion (zum Vergleich der Kanten und Wahl des Baumes)
- Knoten in R (bestimmte Auswahl von Vertices aufgrund einer Bedingung)
- maximales Gewicht k (so, dass es sich noch «lohnt»)
- Baum (der die einzelnen Vertices schliesslich verbinden soll)

9.5.17 HITTING-SET

Gegeben: Menge von Teilmengen $S_i \subset S$

Fragestellung: Gibt es eine Menge H , die jede Menge in genau einem Punkt trifft ($H \subset \bigcup_{i \in J} S_i$), also $|H \cap S_i| = 1$?

Beispiel:

- Gegeben: $A = \{1, 2, 3\}$, $B = \{1, 2, 4\}$, $C = \{1, 2, 5\}$
- Gesucht: $H = \{3, 4, 5\}$

Reduktion: Folgende Elemente müssen reduziert werden:

- i (Bedingung/Merkmal zur eindeutigen Auswahl eines Elements)
- Menge S_i (Menge von Teilmengen)
- Menge H (Resultat mit Bedingung $|H \cap S_i| = 1$)

9.5.18 SUBSET-SUM

Gegeben: Menge S von ganzen Zahlen

Fragestellung: Kann man eine Teilmenge finden, die als Summe einen bestimmten Wert t hat?

Reduktion: Folgende Elemente müssen reduziert werden:

- Elemente, zwischen denen entschieden werden muss
- Menge S von Elementen
- bestimmter Wert t
- Teilmenge T , so dass die Werte der Elemente dem Wert t entspricht:

$$\sum_{x \in T} x = t$$

Der Name «Rucksack»-Problem rührt daher, dass man sich die Zahlen aus S als «Grösse» von Gegenständen vorstellt, und wissen möchte, ob man einen Rucksack der Grösse t exakt füllen kann mit einer Teilmenge von Gegenständen aus S .

9.5.19 SEQUENCING

Gegeben: Ein Vektor von Laufzeiten von p Jobs, ein Vektor von spätesten Ausführzeiten, ein Strafenvektor und eine positive ganze Zahl k .

Fragestellung: Gibt es eine Permutation der Zahlen $1, \dots, p$, sodass die Gesamtstrafe für verspätete Ausführung bei der Ausführung der Jobs nicht grösser ist als k ?

Vereinfachte Definition:

Gegeben: Eine Menge von Jobs, pro Job eine Ausführzeit, Deadline und eine Strafe sowie eine maximale Strafe k . Die Jobs müssen sequenziell ab-

gearbeitet werden. Wird ein Job zu spät fertig, muss eine Strafe gezahlt werden.

Fragestellung: Gibt es eine Reihenfolge von Jobs so, dass die Strafe kleiner gleich k ist?

Reduktion: Folgende Elemente müssen reduziert werden:

- Ausführungszeit von Job
- Deadline
- Strafe
- Permutation/Reihenfolge
- Zusammensetzung der Gesamtstrafe

9.5.20 PARTITION

Gegeben: Eine Folge von n ganzen Zahlen c_1, c_2, \dots, c_n

Fragestellung: Kann man die Indizes $1, 2, \dots, n$ in zwei Teilmengen I und \bar{I} teilen, so dass die Summe der zugehörigen Zahlen c_i identisch ist ($\sum_{i \in I} c_i = \sum_{i \in \bar{I}} c_i$)? Gibt es zwei disjunktive Teilmengen mit derselben Summe?

Reduktion: Folgende Elemente müssen reduziert werden:

- Indizes i (konkretes Objekt zum Vergleich/zur Aufteilung)
- Werte der Vergleichsobjekte c_i
- Aufteilung in zwei Teilmengen I und \bar{I} so, dass der Wert der entsprechenden Vergleichsobjekte identisch ist

Beispiel: Eine Reihe von Wassergläsern ist unterschiedlich gefüllt. Es sollen 2 Behälter gleich voll mit den Gläsern gefüllt werden. Welche Gläser müssen in welche Behälter geleert werden?

9.5.21 MAX-CUT

Gegeben: Graph G mit einer Gewichtsfunktion $w : E \rightarrow Z$ und eine ganze Zahl W .

Fragestellung: Gibt es eine Teilmenge S der Vertices, so dass das Gesamtgewicht der Kanten, die S mit seinem Komplement verbinden, so gross wie W ?

$$\sum_{\{u,v\} \in E \wedge u \in S \wedge v \notin S} w(\{u,v\}) \geq W$$

Der Max-Cut eines Graphen ist eine Zerlegung seiner Knotenmenge in zwei Teilmengen, sodass das Gleichgewicht der Zwischen den beiden Teilen verlaufenden Kanten mindestens W wird.

MAX-CUT sucht die maximalen Investitionen, die man in den Sand setzen muss, indem man eine Menge von Verbindungen durchschneidet.

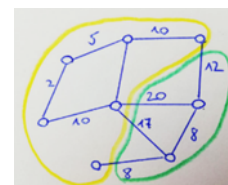


Abbildung 25: MAX-CUT

Reduktion: Folgende Elemente müssen reduziert werden:

- Vertices
- Kanten
- Gewichtsfunktion der Kante (zum Vergleich der Kanten)
- Wert W (Ziel, das bei der Wahl der Teilmenge S der Vertices überstiegen werden sollte)
- Gesamtgewicht
- Teilmenge S der Vertices (Trennlinie zwischen zwei Gruppierungen)

10 Turing-Vollständigkeit

10.1 Die universelle Turing-Maschine

Gibt es eine TM, die jede beliebige TM simulieren kann?

Charles Babbage, Ada Lovelace: Analytical Engine

Alan Turing: Es gibt eine Turing-Maschine, die jede beliebige andere Turing-Maschine simulieren kann³:

- Eigenes Band für die Codierung der Übergangsfunktion $\delta : Q \times \Gamma \rightarrow Q \times \Gamma \times \{L, R\}$
- Eigenes Band für den aktuellen Zustand
- Arbeitsband
- Simulation dieser Maschine auf einer Standard-TM

10.2 Programmiersprachen und Turing-Vollständigkeit

Definition 10.2.1: Eine Programmiersprache heisst Turing-vollständig, wenn in ihr jede beliebige Turing-Maschine simuliert werden kann.

Frage: Gibt es einen in A geschriebenen Turing-Maschinen-Simulator?

10.3 Turing-Vollständigkeit von Programmiersprachen

10.3.1 LOOP

Führe ein Programm P genau x_i mal aus:

```
LOOP x_i DO
  P
END
```

Daraus kann eine if-Kontrollstruktur erstellt werden:

```
IF x_i THEN
  P
END
```

wird folgendermassen realisiert:

```
y := 0
LOOP x_i DO y := 1 END
LOOP y DO P END
```

10.3.2 Turing-Vollständigkeit

Für Turing-Vollständigkeit wird neben LOOP noch eine GOTO-Struktur benötigt.

³Alan Turing (1936): On Computable Numbers, With an Application to the Entscheidungsproblem