

DAP2 Praktikum – Blatt 12

Abgabe: 10.–15. Juli

Wichtig: Der Quellcode ist natürlich mit sinnvollen Kommentaren zu versehen. Überlegen Sie außerdem, in welchen Bereichen Invarianten gelten müssen, und überprüfen Sie diese ggf. an sinnvollen Stellen mit *Assertions* (siehe Hinweis auf Blatt 2).

Langaufgabe 12.1: Eigene Graph-Klasse (4 Punkte)

Implementieren Sie eine Klasse **Graph**, die ungerichtete Graphen modelliert. Erstellen Sie dafür zuerst die Hilfsklassen **Edge** und **Node**.

Edge

- Die Klasse **Edge** modelliert eine Kante zwischen zwei Knoten.
- Ihr Konstruktor soll mit zwei **Node**-Objekten aufgerufen werden.
- Diese sollen in privaten Variablen **src** und **dst** abgelegt und über passende getter-Methoden zugänglich gemacht werden.

Node

- Die Klasse **Node** modelliert Knoten und enthält eine Adjazenzliste `ArrayList<Edge>`.
- Ihr Konstruktor soll mit einem Integer-Wert **id** aufgerufen werden.
- Ihre Attribute sollen als **private** deklariert und über getter-Methoden zugänglich gemacht werden.
- Sie soll die folgenden Methoden bieten:
 - `addEdge(Node dst)` soll eine Kante zwischen diesem Knoten und dem Zielknoten **dst** einfügen.
 - `equals(Object other)` soll **true** zurückgeben, wenn **other** dieselbe **id** hat wie **this**.

Graph

- Die Klasse `Graph` soll bei Aufruf einen leeren Graphen erzeugen. Verwenden Sie eine `ArrayList<Node>`, um die Knoten des Graphen zu verwalten.
- Sie soll die folgende Methoden bieten:
 - `contains(int id)` überprüft, ob ein `Node` mit der `id` im Graphen vorhanden ist.
 - `addNode(int id)` fügt einen neuen `Node` in den Graphen ein, wenn die `id` frei ist.
 - `getNode(int id)` gibt den `Node` mit der übergebenen `id` zurück, oder `null`, wenn kein solcher `Node` existiert.
 - `addEdge(int src, int dst)` fügt eine Kante zwischen den Knoten mit den übergebenen `ids` hinzu, wenn diese vorhanden sind.
 - `static Graph fromFile(String filepath)` liest einen Graphen aus einer Textdatei aus und gibt ihn zurück (Beispielgraphen sind im Zusatzmaterial gegeben).

Testen Sie jede der Klassen zuerst einzeln mit je einer eigenen `main`-Methode. **Hinweis:** Eine `toString()`-Methode, die die Attribute des Objekts als `String` zurück gibt, kann dabei sehr hilfreich sein.

Languaufgabe 12.2: Breitensuche

(4 Punkte)

Verwenden Sie Ihre Klasse `Graph`, um den aus der Vorlesung bekannten Algorithmus zur Breitensuche auf ungerichteten Graphen zu implementieren. Gehen Sie dabei wie folgt vor:

- Schreiben Sie eine Methode `bfs`, die einen Graphen und eine Knoten-ID übergeben bekommt und von diesem Knoten ausgehend eine Breitensuche durchführt. Es wird also nach kürzesten Wegen von `s` zu allen anderen Knoten gesucht.
- Benutzen Sie dabei für die Färbung der Knoten `ArrayLists` und zur Verwaltung der noch zu durchsuchenden Knoten eine `Queue` (z.B. eine `LinkedList`) oder ähnliche Klassen aus der Java-API und nutzen Sie die Methoden `contains`, `add` bzw. `offer` und `remove` bzw. `poll/peek`, um die im Algorithmus beschriebenen Operationen durchführen zu können.
- Implementieren Sie die `main`-Methode, die als Parameter den Pfad zu einer `.graph`-Datei und eine nicht-negative ganze Zahl erhält. Mit der Methode `Graph.fromFile` soll ein Graph aus der `.graph`-Datei ausgelesen werden, auf dem dann eine Breitensuche mit der übergebenen ganzen Zahl als Knoten-ID durchgeführt werden soll. Achten Sie insbesondere auf spezielle Rückgaben der verwendeten Methoden. Geben Sie zum Schluss den Abstand aller Knoten zum Startknoten aus, die von diesem erreicht werden können.
- **Optional:** Geben Sie zu jedem erreichbaren Knoten aus, welcher Pfad der kürzeste ist. Schreiben Sie dazu eine Hilfsmethode, die auf der `ArrayList` und dem jeweiligen Zielknoten als Parameter aufbaut. Nutzen Sie dabei aus, dass jeder Knoten nur einmal als Zielknoten einer Kante vorkommt und überlegen Sie, warum das so ist.