# 面向动态图的XXX算法的研究

1. 选一个算法

指标：

a. 能够快速完成的，或者现在已经有的；

b. 相关研究比较多，而且集中在批处理或估计的；

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 算法 | 是否存在 | 算法评价 | 现有资料 |
| Triangle Count | √ | 算法很简单，难点在于需要锁住邻接点；对该算法做准确计算好像要求并不高 | 非常全面，可以直接开始写 |
| Connected Components | √ | 算法稍难，难点在于怎样对多个状态进行合并和并发更新 | 资料不多，没有批处理相关资料可以对比，需要重新找 |
| Weighted Matching | √ |  |  |
| Bipartitions | √ |  |  |
| Spanner | √ |  |  |

2. 选定Triangle Count算法

a. 算法实现（搞明白算法是如何实现的，非常详细的细节都必须搞清楚）

b. 算法应用

c. 算法实验

（10页双排）

摘要：

1. 引言

2. 模型

3. 系统架构

4. 实验评测

5. 相关工作

6. 结束语

（6页双排，增刊）

1. 模型及API

2. 基于推测执行的并发更新机制

3. 系统架构

4. 相关工作

5. 结束语