

Die Graphschaft Schilda

Felix Möhler und Julian Thiele

Felix Möhler und Julian Thiele

© 2022 Felix Möhler und Julian Thiele

Inhaltsverzeichnis

1. Die Graphschaft Schilda	4
1.1 Abstract	4
1.2 Aufgabenstellung	4
1.3 Rahmenbedingungen	4
1.4 Planungstool Aufbau	5
1.5 Das Team	6
1.6 Auftraggeber	6
2. Problem 1 - "Straßen müssen her!"	7
2.1 Modellierung des Problems	7
2.2 Die Eingabe	7
2.3 Die Ausgabe	8
2.4 Geeignete Algorithmen	9
2.5 Die Laufzeit des Algorithmus	10
2.6 Die Implementierung des Algorithmus	10
3. Problem 2 - "Wasserversorgung"	11
3.1 Modellierung des Problems	11
3.2 Die Eingabe	11
3.3 Die Ausgabe	12
3.4 Geeignete Algorithmen	13
3.5 Die Laufzeit des Algorithmus	14
3.6 Die Implementierung des Algorithmus	14
4. Problem 3 - "Stromversorgung"	15
4.1 Modellierung des Problems	15
4.2 Die Eingabe	15
4.3 Die Ausgabe	15
4.4 Geeignete Algorithmen	16
4.5 Die Laufzeit des Algorithmus	17
4.6 Die Implementierung des Algorithmus	17
5. Problem 4 - "Historische Funde"	18
5.1 Modellierung des Problems	18
5.2 Die Eingabe	18
5.3 Die Ausgabe	19
5.4 Geeignete Algorithmen	20
5.5 Die Laufzeit des Algorithmus	20
5.6 Die Implementierung des Algorithmus	21

6. Problem 5 - "Die Festhochzeit - das Verteilen der Einladungen"	22
6.1 Modellierung des Problems	22
6.2 Die Eingabe	22
6.3 Die Ausgabe	23
6.4 Geeignete Algorithmen	24
6.5 Die Laufzeit des Algorithmus	24
6.6 Die Implementierung des Algorithmus	25
7. Problem 6 - "Wohin nur mit den Gästen?"	26
7.1 Modellierung des Problems	26
7.2 Die Eingabe	26
7.3 Die Ausgabe	27
7.4 Geeignete Algorithmen	28
7.5 Die Laufzeit des Algorithmus	29
7.6 Die Implementierung des Algorithmus	29
8. Problem 7 - "Es gibt viel zu tun! Wer macht's"	30
8.1 Modellierung des Problems	30
8.2 Die Eingabe	30
8.3 Die Ausgabe	30
8.4 Geeignete Algorithmen	32
8.5 Die Laufzeit des Algorithmus	32
8.6 Die Implementierung des Algorithmus	33

1. Die Graphschaft Schilda

1.1 Abstract

Diese Website ist die Dokumentation des Projektes "Graphschaft Schilda" für das Modul Programmiertechnik III an der TH Aschaffenburg.

Die Graphschaft Schilda ist ein beschauliches Örtchen irgendwo im Nichts. Lange Zeit blieb diese Graphschaft unbehelligt vom Fortschritt, nichts tat sich in dem Örtchen. Eines Tages jedoch machte sich dort plötzlich das Gerücht breit, dass fernab der Graphschaft intelligente Menschen leben, die (fast) alle Probleme der Welt mit mächtigen Algorithmen lösen könnten. Die Bürger der Graphschaft machten sich also auf den Weg um diese intelligenten Menschen mit der Lösung ihrer Probleme zu beauftragen....

1.1.1 Art der Dokumentation

Die Dokumentation des Projekts ist auf der Website schilda.node5.de zu finden. Alternativ wird automatisiert aus den Markdown-Dateien eine PDF-Dokumentation erstellt, die über [diesen Link](#) herunter geladen werden kann.

1.2 Aufgabenstellung

Entwickeln Sie ein Planungstool, dass der Graphschaft Schilda bei der Lösung ihrer Probleme hilft.

1. Analysieren Sie jedes der Probleme: Welche Daten sollen verarbeitet werden? Was sind die Eingaben? Was die Ausgaben? Welcher Algorithmus eignet sich? Welche Datenstruktur eignet sich?
2. Implementieren Sie den Algorithmus (in Java), so dass bei Eingabe der entsprechenden Daten die gewünschte Ausgabe berechnet und ausgegeben wird.
3. Geben Sie für jeden implementierten Algorithmus die Laufzeit an. Da Sie sich nun schon so viel Mühe mit dem Tool geben, wollen Sie das Tool natürlich auch an andere Gemeinden verkaufen. Die Eingaben sollen dafür generisch, d.h., für neue Orte, Feiern und Planungen anpassbar sein. Sie können diese Aufgabe ein 2er oder 3er Teams lösen. Bitte geben Sie dann die Arbeitsteilung im Dokument mit an. Die 15minütige Einzelprüfung wird auf die Projektaufgabe eingehen.

1.3 Rahmenbedingungen

1.3.1 Eingabe

Alle Algorithmen benötigen **einen Graph als Eingabe** und liefern **einen Graph als Ausgabe**. Die Testgraphen werden je nach Art des Graphen folgende Form haben:

1. ungerichteter und ungewichteter Graph
2. ungerichteter und gewichteter Graph
3. gerichteter und ungewichteter Graph
4. gerichteter und gewichteter Graph

Alle Graphen werden als einfache Textdateien gegeben. Die erste Zeile beginnt mit zwei Leerzeichen, gefolgt von den **Namen der Knoten**, jeweils getrennt mit einem Leerzeichen. Alle weiteren Zeilen starten mit einem **Knotennamen, gefolgt von einer Folge von Zahlen**, jeweils **getrennt durch ein Leerzeichen**. Für ungerichtete Graphen werden jeweils nur die Werte unterhalb der Diagonalen angegeben.

Wichtig: Um neue Daten für die Eingabe zu verwenden, muss der Inhalt der txt-Dateien im Ordner "code/data/problemX.txt" ersetzt werden.

1.3.2 Ausgabe

Die Ausgabe erfolgt in derselben Form wie die Eingabe.

1.3.3 Abgabe Projekt

Das Projekt ist als PDF-Datei mit folgender Benennung "PT3-2022-FelixMöhler-JulianThiele.pdf" bis zum 20.01.2023 abzugeben.

1.4 Planungstool Aufbau

In den folgenden Abschnitten wird der Aufbau des Planungstools beschrieben.

1.4.1 Ordnerstruktur des Projektes

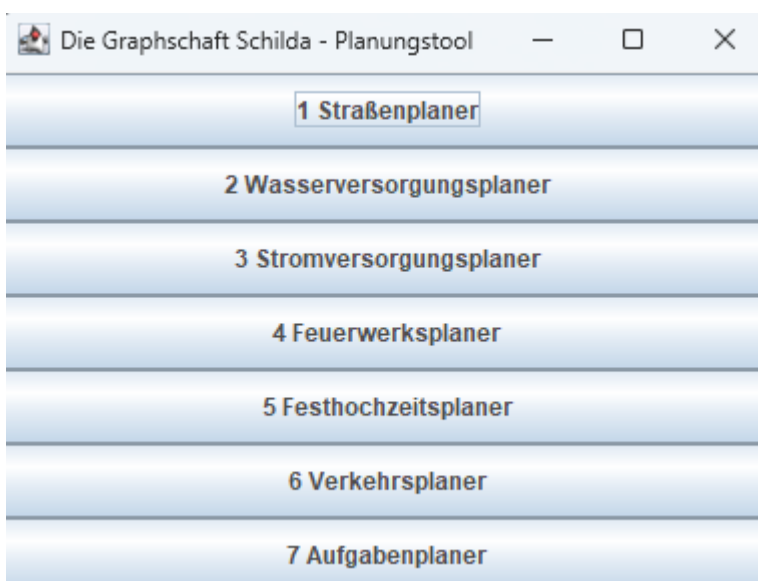
```

1  GraphschafSchilda/
2  | code/
3  | | data/
4  | | | Eingabe txt-Dateien
5  | | | output/
6  | | | | Ausgabe txt-Dateien
7  | | | old/
8  | | | | Frühere Versionen der Algorithmen
9  | | | utils/
10 | | | | AdjazentMatrix.java
11 | | | | BasicWindow.java
12 | | | | Edge.java
13 | | | | FileHandler.java
14 | | | | JGraphPanel.java
15 | | | | Vertex.java
16 | | | Main.java
17 | | | Problem1.java
18 | | | Problem2.java
19 | | | Problem3.java
20 | | | Problem4.java
21 | | | Problem5.java
22 | | | Problem6.java
23 | | | Problem7.java
24 | | documentation/
25 | | | docs/
26 | | | libs/

```

1.4.2 Das Interface

Sobald das Programm startet, öffnet sich ein Fenster mit einem Menü für die Auswahl der verschiedenen Probleme. Wenn ein Knopf gedrückt wird, öffnet sich ein neues Fenster mit dem entsprechenden Problem.



1.4.3 Die Aufgaben

Jedes Problem besitzt eine eigene Klasse `ProblemX.java`, die sich im Ordner `code` befinden.

Der Ordner `code/Utils` enthält die Klassen:

- `AdjazenzMatrix.java`: Speichert eine `int[][]` Matrix, `char[]` Buchstaben-Array und ob es sich um einen gerichteten oder ungerichteten Graphen handelt.
- `FileHandler.java`: Stellt Methoden zum Einlesen und Schreiben von Dateien bereit. Die Laufzeit um eine Datei einzulesen ist $O(n)$ mit n = Anzahl der Zeichen in der Datei. Die Laufzeit des Schreibens ist $O(V^2)$ mit V = Anzahl der Knoten des Graphen.
- `Vertex.java`: Speichert einen Buchstaben, einen Vertex-Vorgänger, einen 'key' und eine Option ob der Vertex bereits besucht wurde.
- `Edge.java`: Speichert zwei Buchstaben für den Start- und Endknoten der Kante und ein Gewicht.
- `JGraphPanel.java`: Eine Klasse, die ein `JPanel` erweitert und mit Hilfe der `mxgraph` und `jgraph` Bibliotheken einen Graphen zeichnet.
- `BasicWindow.java`: Eine Klasse, die ein `JFrame` erweitert und als Grundlage für die Fenster der einzelnen Probleme dient.

Die Eingabe

Die Eingabedateien befinden sich in dem Ordner `data` und folgen dem Namensschema `problemX.txt`. Die Dateien werden mit der Klasse `FileHandler.java` eingelesen und in einer Instanz der Klasse `AdjazenzMatrix.java` gespeichert.

1	Ungerichteter Graph	Gerichteter Graph
2	A B C ...	A B C ...
3	A 0	A 0 0 1
4	B 1 0	B 0 0 1
5	C 2 3 0	C 1 0 0
6

Die Ausgabe

Die Ausgabedateien befinden sich in dem Ordner `output` und werden automatisch generiert oder überschrieben sobald ein Punkt aus dem Menü ausgewählt wird.

Beim Betätigen eines Menübuttons wird die Ein- und Ausgabe graphisch dargestellt und zusätzlich in der Konsole ausgegeben.

In der Ausgabedatei werden die Graphen in einer Adjazenzmatrix gespeichert, die dem Schema der Eingabedatei entspricht.

1.5 Das Team

Felix Möhler - [GitHub](#) - Aufgabenteilung: Dokumentation und Code für Problem 2, 5, 6 und 7

Julian Thiele - [GitHub](#) - Aufgabenteilung: Dokumentation und Code für Problem 1, 3, 4, 6 und 7

1.6 Auftraggeber

Prof. Barbara Sprick - Professorin für Praktische Informatik bei TH Aschaffenburg

2. Problem 1 - "Straßen müssen her!"

Lange Zeit gab es in der Graphschaft Schilda einen Reformstau, kein Geld floss mehr in die Infrastruktur. Wie es kommen musste, wurde der Zustand der Stadt zusehends schlechter, bis die Bürger der Graphschaft den Aufbau Ihrer Stadt nun endlich selbst in die Hand nahmen. Zunächst einmal sollen neue Straßen gebaut werden. Zur Zeit gibt es nur einige schlammige Wege zwischen den Häusern. Diese sollen nun gepflastert werden, so dass von jedem Haus jedes andere Haus erreichbar ist.

Da die Bürger der Stadt arm sind, soll der Straßenbau insgesamt möglichst wenig kosten. Die Bürger haben bereits einen Plan mit möglichen Wegen erstellt. Ihre Aufgabe ist nun, das kostengünstigste Wegenetz zu berechnen, so dass alle Häuser miteinander verbunden sind (nehmen Sie dabei pro Pflasterstein Kosten von 1 an):

2.1 Modellierung des Problems

Das Problem lässt sich als Graphenmodell mit ungerichteten Kanten darstellen. Jedes Haus ist ein Knoten, die Straßen sind die Kanten. Die Kosten der Kanten sind die Kosten für die Pflastersteine.

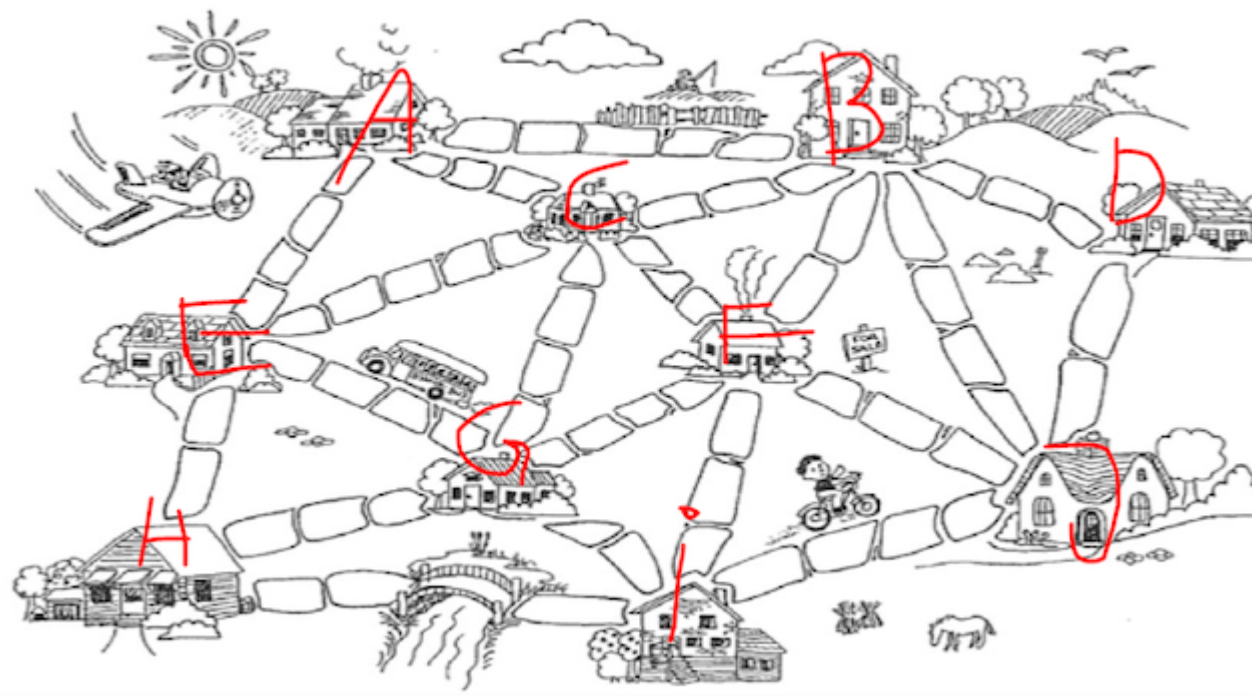
Es wird eine Konfiguration an Kanten gesucht, die eine minimale Anzahl an Pflastersteinen benötigt.

Um den Graph zu modellieren werden die Java-Bibliotheken `JGraphT` und `JGraphX` verwendet. Mit `JGraphT` wird der Graph als Datenstruktur modelliert. Mit `JGraphX` wird der Graph als Grafik dargestellt und auf dem Bildschirm dargestellt.

2.2 Die Eingabe

Die Eingabe besteht aus einem Graphen, der aus Kanten und Knoten besteht. Diese werden aus einer `.txt` Datei gelesen und in eine Instanz der Klasse `AdjazenzMatrix.java` geladen. Diese Instanz dient als Basis für die Berechnung des minimalen Spannbaums.

Das Bild aus der Aufgabenstellung wurde mit Buchstaben von A bis J beschriftet und daraus wurde die Datei `problem1.txt` erstellt.



```

1 // code/data/problem1.txt
2 A B C D E F G H I J
3 A 0
4 B 5 0
5 C 3 3 0
6 D 0 3 0 0
7 E 4 0 5 0 0
8 F 0 2 3 0 0 0
9 G 0 0 4 0 4 4 0
10 H 0 0 0 0 2 0 3 0
11 I 0 0 0 0 0 3 2 4 0
12 J 0 4 0 2 0 3 0 0 4 0

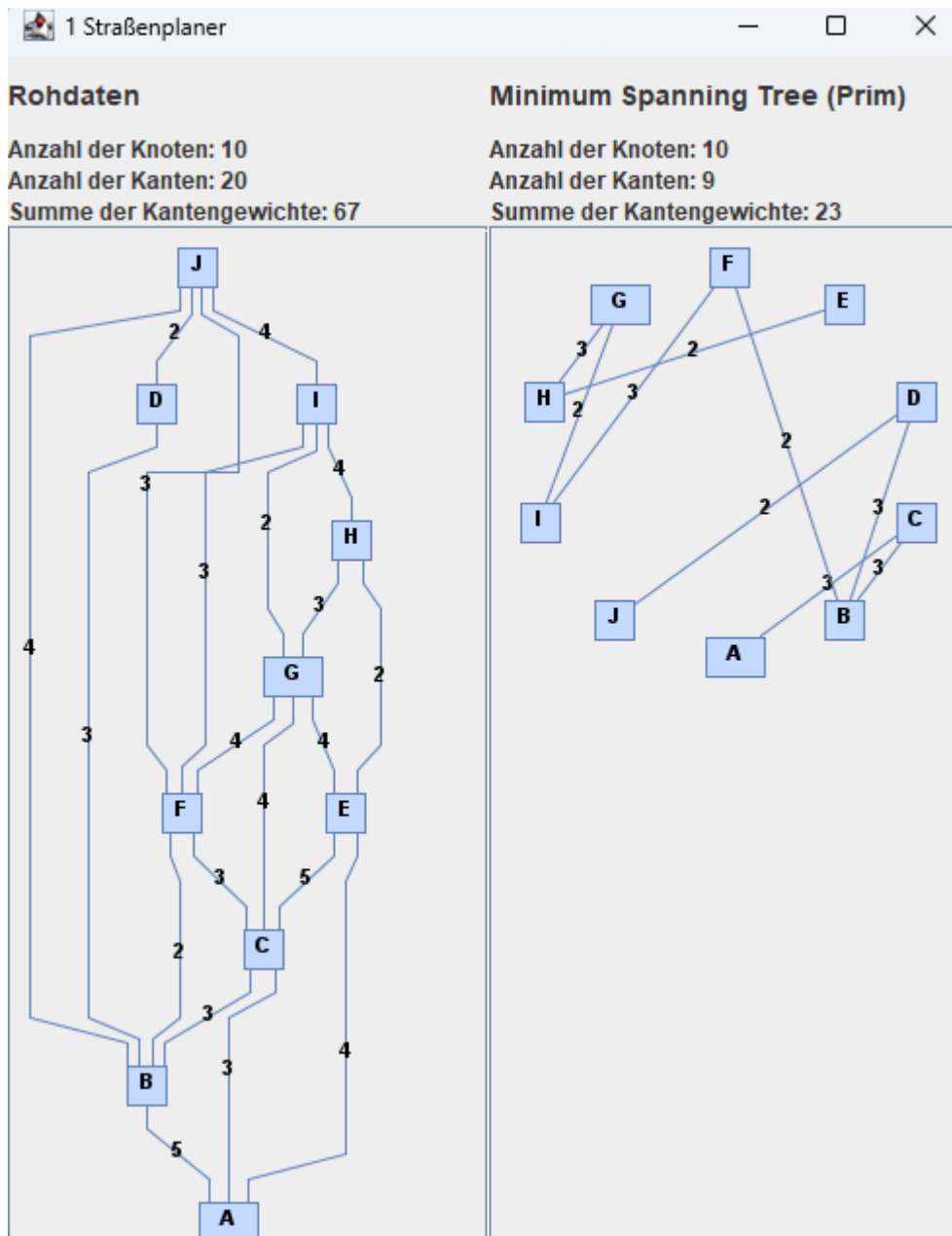
```

2.3 Die Ausgabe

Die Ausgabe wird als Graph in einem Fenster dargestellt und in die Datei `1 Straßenplaner.txt` geschrieben. Das Fenster besteht aus zwei Hälften. Auf der linken Seite wird der Eingabegraph dargestellt. Auf der rechten Seite wird der berechnete Graph dargestellt.

Eine korrekte Ausgabe erfüllt folgende Eigenschaften:

- Die Summe der Kantengewichte muss minimal sein.
- Alle Knoten müssen über Kanten erreichbar sein.
- Der Graph muss zusammenhängend und zyklusfrei sein.
- Die Kanten müssen ungerichtet sein.
- Alle Knoten des Eingabe-Graphen müssen im Ausgabe-Graphen enthalten sein.



```

1 // code/output/1 Straßenplaner.txt
2 A B C D E F G H I J
3 A 0
4 B 0 0
5 C 3 3 0
6 D 0 3 0 0
7 E 0 0 0 0 0
8 F 0 2 0 0 0 0
9 G 0 0 0 0 0 0 0
10 H 0 0 0 0 2 0 3 0
11 I 0 0 0 0 0 3 2 0 0
12 J 0 0 0 2 0 0 0 0 0 0

```

2.4 Geeignete Algorithmen

Es gibt verschiedene Algorithmen, die verwendet werden können, um den minimalen Spannbaum eines ungerichteten Graphen zu berechnen. Einige dieser Algorithmen sind:

Kruskal-Algorithmus: Dieser Algorithmus sortiert alle Kanten des Graphen nach ihrem Gewicht und fügt sie dann eine nach der anderen dem minimalen Spannbaum hinzu, wobei sichergestellt wird, dass keine Schleife entsteht. Der Algorithmus endet, wenn alle Knoten des Graphen Teil des Spannbaums sind.

Prim-Algorithmus: Dieser Algorithmus beginnt mit einem beliebigen Knoten des Graphen und fügt nacheinander Kanten hinzu, die den aktuellen minimalen Spannbaum mit einem neuen Knoten verbinden. Der Algorithmus endet, wenn alle Knoten des Graphen Teil des Spannbaums sind.

2.5 Die Laufzeit des Algorithmus

Die Laufzeit der Funktion `prim()` hängt von der Anzahl der Knoten (V) und der Anzahl der Kanten (E) im Graph ab.

Die Funktion `getEdges(matrix, vertexLetters)` hat eine Laufzeit von $O(V^2)$, da sie eine Schleife über alle V^2 möglichen Kanten des Graphs durchführt.

Die Funktion `getNeighbors(u, vertices, edges)` hat eine Laufzeit von $O(V * E)$, da sie eine Schleife über alle V Vertices und eine Schleife über alle E Kanten durchführt, um alle Nachbarn von u zu finden.

Die while-Schleife hat eine Laufzeit von $O(V)$, da alle Knoten in der Prioritätswarteschlange einmal durchlaufen werden können. Innerhalb der while-Schleife wird ein Element aus der Warteschlange genommen ($O(\log(V))$) und die Funktion `getNeighbors()` aufgerufen.

Daraus resultiert eine Laufzeit von $O(V^2) + O(V) * (O(\log(V)) + O(V * E))$. Umgeformt ergibt sich eine Laufzeit von $O(V^2 + V^2 * E + V * \log(V))$.

Dies kann auf $O(V^2 * E)$ vereinfacht werden.

2.6 Die Implementierung des Algorithmus

Zur Lösung des Problems wurde der Algorithmus von Prim implementiert. Der Algorithmus von Prim ist ein Greedy-Algorithmus. Als Datenstruktur wurde eine Prioritätswarteschlange verwendet, die Instanzen der Klasse `Vertex` beinhaltet:

Zuerst wird eine Liste aller Knoten und Kanten erstellt. Die Knoten werden mit dem maximalen Wert für Integer und ohne Vorgänger initialisiert. Anschließend wird ein beliebiger Knoten als Startknoten gewählt (In diesem Fall der Erste). Der Startknoten bekommt den Wert `0`. Alle Knoten werden in eine Prioritätswarteschlange `q` eingefügt.

Danach wird eine while-Schleife verwendet um alle Knoten zu durchlaufen. In der Schleife wird der Knoten mit dem kleinsten Wert aus der Warteschlange `q` entfernt. Anschließend wird für jeden Nachbarknoten des aktuellen Knotens überprüft, ob der Wert des Nachbarknotens größer als der Wert des aktuellen Knotens plus der Kosten der Kante ist. Wenn dies der Fall ist, wird der Wert des Nachbarknotens auf den Wert des aktuellen Knotens plus die Kosten der Kante gesetzt und der Vorgänger des Nachbarknotens auf den aktuellen Knoten gesetzt.

Am Ende wird die Liste aller Knoten in eine Adjazenzmatrix umgewandelt und zurückgegeben.

3. Problem 2 - "Wasserversorgung"

Der Straßenbau in der Graphschaft Schilda war erfolgreich, die Stadt blüht und gedeiht wieder! Selbst ein neuer Supermarkt soll eröffnet werden. Nun muss dieser aber mit Wasser versorgt werden, und da Sie bereits das Straßenbauprojekt so erfolgreich durchgeführt haben, werden Sie nun auch damit beauftragt, den neuen Supermarkt an die Wasserversorgung anzuschließen.

Da die Stadt nach wie vor kein Geld verschwenden möchte, müssen Sie zunächst feststellen, ob das bestehende Leitungsnetz noch ausreichend Kapazität für den zusätzlichen Wasserverbrauch hat, oder ob neue Leitungen benötigt werden. Da die Graphschaft Schilda noch keine Pumpen kennt, kann das Wasser nur bergab fließen. Als Vorarbeit haben Ihnen die Bürger die bestehende Wasserversorgung und die Lage des neuen Supermarktes aufgezeichnet:

3.1 Modellierung des Problems

Das Problem lässt sich als Graphenmodell mit gerichteten und gewichteten Kanten darstellen. Jedes Haus ist ein Knoten, die Wasserleitungen zwischen den Häusern sind die Kanten. Das Gewicht der Kanten wird durch den maximal möglichen Volumenstrom in m^3/s dargestellt.

Es wird nach dem maximalen Fluss im gegebenen Flussnetzwerk von einer Quelle zu einer Senke gesucht.

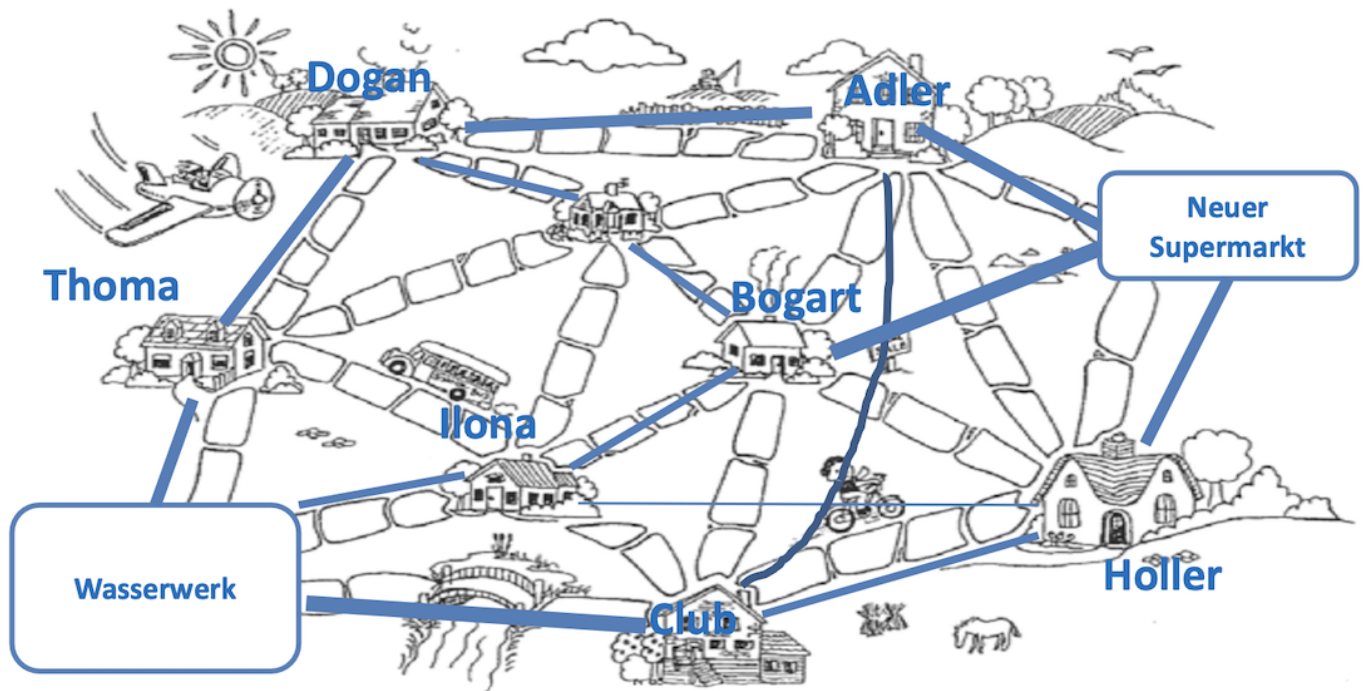
Durch die Kombination der Kanten von einer Quelle (Startpunkt) zu einer Senke (Endpunkt) erhält man mögliche Flusspfade. Wenn ein Pfad gefunden wurde, wird das maximal mögliche Kantengewicht (Gewicht der kleinsten Kante) von allen Kanten aus dem Pfad abgezogen. Dieser Vorgang wird so lange wiederholt, bis es keinen möglichen Flusspfad mit freier Kapazität von der Quelle zur Senke mehr gibt. Die einzelnen möglichen Flusspfade werden zu einem Gesamtdurchfluss addiert. Durch Verwenden des Edmonds-Karp-Algorithmus wird stets der kürzeste Weg mit freien Kapazitäten gewählt und somit auch das schnellstmögliche Abarbeiten des Graphen gewährleistet.

Um den Graph zu modellieren werden die Java-Bibliotheken `JGraphT` und `JGraphX` verwendet. Mit `JGraphT` wird der Graph als Datenstruktur modelliert. Mit `JGraphX` wird der Graph als Grafik dargestellt und auf dem Bildschirm dargestellt.

3.2 Die Eingabe

Die Eingabe besteht aus einem Graphen, der aus Kanten und Knoten besteht. Diese werden aus einer `.txt` Datei gelesen und in eine Instanz der Klasse `AdjazenzMatrix.java` geladen. Diese Instanz dient als Basis für die Berechnung des maximalen Flusses von Quelle zu Senke.

Für die Matrix in der Datei `problem2.txt` wurden jeweils die Anfangsbuchstaben W, A, B, C, D, H, I, T, S, der Gebäude aus dem Bild als Bezeichnung genutzt. Wobei W für das Wasserwerk als Quelle steht und S für den Supermarkt als Senke.



```

1 // code/data/problem2.txt
2 W A B C D H I T S
3 W 0 0 0 12 0 0 6 15 0
4 A 0 0 0 0 0 0 0 0 10
5 B 0 0 0 0 0 0 0 0 10
6 C 0 5 0 0 0 5 0 0 0
7 D 0 5 6 0 0 0 0 0 0
8 H 0 0 0 0 0 0 0 0 7
9 I 0 0 3 0 0 1 0 0 0
10 T 0 0 0 0 8 0 0 0 0
11 S 0 0 0 0 0 0 0 0 0

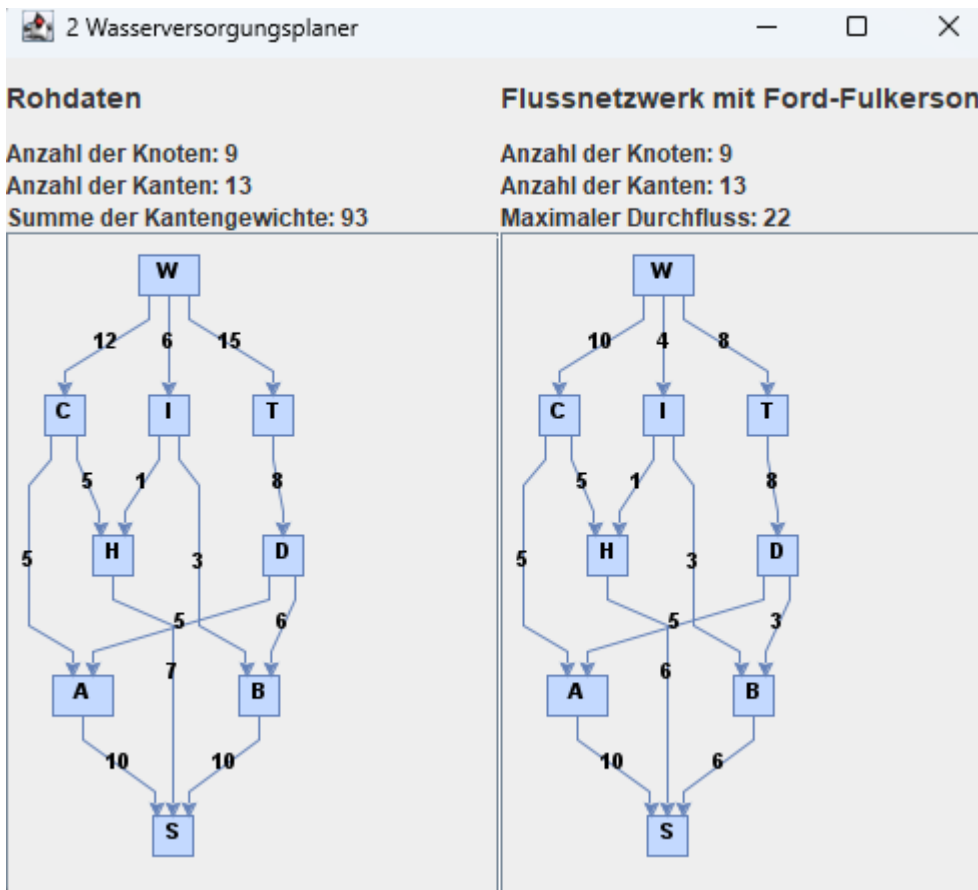
```

3.3 Die Ausgabe

Die Ausgabe wird als Graph in einem Fenster dargestellt und in die Datei `2 Wasserversorgungsplaner.txt` geschrieben. Die erzeugte Datei wird im Projekt im Ordner `output` abgelegt und kann mit einem Text Editor geöffnet werden. Das Fenster zur Visualisierung der Graphen besteht aus zwei Hälften. Auf der linken Seite wird der Eingabegraph dargestellt. Auf der rechten Seite wird der berechnete Ausgabegraph dargestellt. In diesem Graph entsprechen die Werte der Kanten dem maximal nutzbaren Volumenstrom pro Kante von Wasserwerk zu Supermarkt.

Eine korrekte Ausgabe erfüllt folgende Eigenschaften:

- Der Fluss von Quelle zu Senke muss maximal sein
- Alle nutzbaren Pfade für Flüsse müssen gefunden werden
- Der maximal mögliche Fluss pro Pfad muss von den Pfadkanten abgezogen werden
- Die Kanten müssen gerichtet sein und der Rückfluss aus dem Ausgabegraph entfernt
- Es muss ersichtlich sein welcher Volumenstrom an der Quelle möglich ist



```

1 // code/data/2 Wasserversorgungsplaner.txt
2 W A B C D H I T S
3 W 0 0 0 10 0 0 4 8 0
4 A 0 0 0 0 0 0 0 0 10
5 B 0 0 0 0 0 0 0 0 6
6 C 0 5 0 0 0 5 0 0 0
7 D 0 5 3 0 0 0 0 0 0
8 H 0 0 0 0 0 0 0 6
9 I 0 0 3 0 0 1 0 0 0
10 T 0 0 0 0 8 0 0 0 0
11 S 0 0 0 0 0 0 0 0 0

```

3.4 Geeignete Algorithmen

Es gibt verschiedene Algorithmen, die verwendet werden können, um den maximalen Fluss in einem gerichteten Graph zu berechnen. Einige dieser Algorithmen sind:

Ford-Fulkerson-Algorithmus: Dieser Algorithmus ist ein iterativer Algorithmus, der in jedem Schritt den Fluss durch einen Pfad erhöht, der vom Quellknoten zum Zielknoten führt und dessen Kapazität noch nicht vollständig ausgeschöpft ist. Der Algorithmus endet, wenn kein solcher Pfad mehr existiert.

Dinic-Algorithmus: Dieser Algorithmus ist ebenfalls ein iterativer Algorithmus, der den Fluss durch den Graph in jedem Schritt erhöht, indem er einen Pfad vom Quellknoten zum Zielknoten sucht, dessen Kapazität noch nicht vollständig ausgeschöpft ist. Im Gegensatz zum Ford-Fulkerson-Algorithmus verwendet der Dinic-Algorithmus jedoch eine Heuristik, um schneller zum Ergebnis zu gelangen.

Edmonds-Karp-Algorithmus: Dieser Algorithmus ist eine Variation des Ford-Fulkerson-Algorithmus und verwendet auch eine Heuristik, um schneller zum Ergebnis zu gelangen. Im Gegensatz zum Dinic-Algorithmus verwendet der Edmonds-Karp-Algorithmus jedoch eine Breitensuche statt einer Tiefensuche, um Pfade im Graph zu finden.

Preflow-Push-Algorithmus: Dieser Algorithmus ist ein schneller, parallelisierbarer Algorithmus, der den Fluss durch den Graph in jedem Schritt erhöht, indem er einen Pfad vom Quellknoten zum Zielknoten sucht, dessen Kapazität noch nicht vollständig

ausgeschöpft ist. Im Gegensatz zu den anderen Algorithmen, die hier aufgeführt sind, ist der Preflow-Push-Algorithmus jedoch nicht iterativ, sondern arbeitet in einem einzelnen Durchgang.

3.5 Die Laufzeit des Algorithmus

Die Laufzeit der Funktion `bfs()` ist $O(V + E)$. In jedem Schritt wird ein Knoten aus der Warteschlange entfernt und die Nachbarknoten des Knotens werden in die Warteschlange aufgenommen. Da jeder Knoten nur einmal in die Warteschlange aufgenommen wird und jede Kante nur einmal betrachtet wird, beträgt die Laufzeit $O(V + E)$.

Die Laufzeit des Ford-Fulkerson-Algorithmus ist $O(V * E^2)$. Der Algorithmus wird in jedem Schritt iterativ ausgeführt, bis kein Pfad mehr vom Quellknoten zum Zielknoten verfügbar ist, der dessen Kapazität noch nicht vollständig ausgeschöpft hat. In jedem Schritt wird eine Breitensuche ausgeführt, um einen solchen Pfad zu finden.

Da am Ende der `fordFulkerson(int[][] matrix)` Funktion noch eine Ausgabematrix erzeugt wird erhöht sich die Laufzeit um $O(V^2)$. Mit der gleichen Laufzeit werden zusätzlich noch die inversen Kanten des Graphen entfernt.

```
1 // Filtere die inversen Kanten
2 for (int i = 0; i < matrix_output.length; i++)
3     for (int j = 0; j < matrix_output[i].length; j++)
4         if (matrix_output[i][j] < 0)
5             matrix_output[i][j] = 0;
```

Daraus folgt eine Laufzeit von $O(V * E^2 + V^2)$.

3.6 Die Implementierung des Algorithmus

Zur Lösung des Problems wurde der Ford-Fulkerson-Algorithmus verwendet. Genauer gesagt wurde der Edmonds-Karp-Algorithmus verwendet, da dieser eine Breitensuche verwendet, um Pfade im Graph zu finden.

Zuerst wird die Matrix `matrix` in eine echte Kopie `output` kopiert. Die echte Kopie wird später als Ausgabe verwendet.

Danach wird ein Eltern-Array `parent` erstellt, das die Elternknoten der Knoten im Graph speichert. Dieses Array wird später verwendet, um den Pfad vom Quellknoten zum Zielknoten zu finden.

Als nächstes wird eine Breitensuche ausgeführt, um einen Pfad vom Quellknoten zum Zielknoten zu finden, dessen Kapazität noch nicht vollständig ausgeschöpft ist. Die Breitensuche wird durch die Funktion `bfs()` ausgeführt. Die Funktion `bfs()` gibt `true` zurück, wenn ein Pfad gefunden wurde, der vom Quellknoten zum Zielknoten führt und dessen Kapazität noch nicht vollständig ausgeschöpft ist. Andernfalls wird `false` zurückgegeben.

Als Datenstruktur der `bfs()` Funktion wird eine LinkedList verwendet. Die Laufzeit der `poll()` Funktion beträgt $O(1)$, da die LinkedList eine doppelt verkettete Liste ist. Die Laufzeit der `add()` Funktion beträgt ebenfalls $O(1)$, da die LinkedList eine doppelt verkettete Liste ist.

Wenn ein solcher Pfad gefunden wurde, wird der minimale Fluss des Pfades berechnet. Der minimale Fluss des Pfades ist die kleinste Kapazität, die noch nicht vollständig ausgeschöpft ist. Dieser Wert wird dann zum maximalen Fluss des Graphen addiert.

Zuletzt wird eine neue Ausgabematrix erstellt, die nur aus dem positiven Fluss des Graphen besteht.

4. Problem 3 - "Stromversorgung"

Die Stadt floriert, alles wird moderner und so muss auch die Stromversorgung erneuert werden. Die Stadt hat bereits eruiert, wo Strommasten aufgestellt werden können. Sie haben auch festgestellt, dass es keine Barrieren in der Stadt gibt, d.h., prinzipiell könnten alle Strommasten miteinander verbunden werden. Aber natürlich wollen wir lange Leitungen möglichst vermeiden.

Deswegen schränken wir von vornherein ein, dass jeder Strommast nur mit maximal 5 nächsten Nachbarn verbunden werden darf. Es stellt sich heraus, dass dies immer noch zu teuer ist. Deswegen soll dieses Netz noch einmal so reduziert werden, dass zwar alle Strommasten miteinander verbunden sind, aber Kosten insgesamt minimal sind. Wir nehmen dabei an, dass die Kosten ausschließlich von der Leitungslänge abhängen.

4.1 Modellierung des Problems

Das Problem lässt sich als Graphenmodell mit ungerichteten Kanten darstellen. Jeder Strommast ist ein Knoten, die Verbindungen sind die Kanten. Die Kosten der Kanten sind die Länge der Stromleitungen.

Es wird eine Konfiguration an Leitungen zwischen den Strommasten gesucht, die eine minimale Gesamtlänge besitzt, und jeder Strommast mit maximal mit 5 weiteren Masten verbunden sein darf.

Um den Graph zu modellieren werden die Java-Bibliotheken `JGraphT` und `JGraphX` verwendet. Mit `JGraphT` wird der Graph als Datenstruktur modelliert. Mit `JGraphX` wird der Graph als Grafik dargestellt und auf dem Bildschirm dargestellt.

4.2 Die Eingabe

Die Eingabe besteht aus einem Graphen, der aus Kanten und Knoten besteht. Diese werden aus einer `.txt` Datei gelesen und in eine Instanz der Klasse `AdjazenzMatrix.java` geladen. Diese Instanz dient als Basis für die Berechnung des minimalen Spannbaums.

Der Eingabegraph besteht aus 12 Knoten und 66 Kanten. Die Kanten werden mit aufsteigenden Gewichten generiert. Die Knoten werden mit Buchstaben von A - L bezeichnet.

Zusätzlich ist im Code hinterlegt, dass die maximale Anzahl an Nachbarn pro Knoten 5 ist.

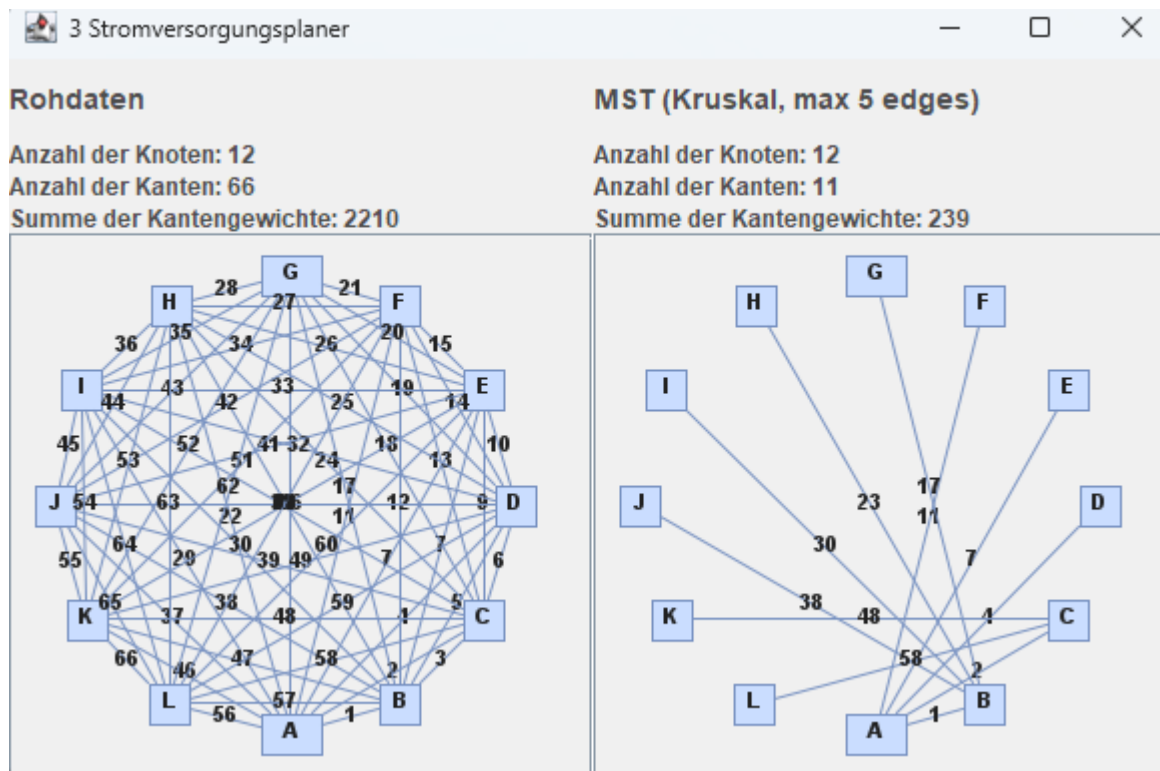
```
1 // code/data/problem3.txt
2 A B C D E F G H I J K L
3 A 0
4 B 1 0
5 C 2 3 0
6 D 4 5 6 0
7 E 7 7 9 10 0
8 F 11 12 13 14 15 0
9 G 16 17 18 19 20 21 0
10 H 22 23 24 25 26 27 28 0
11 I 29 30 31 32 33 34 35 36 0
12 J 37 38 39 40 41 42 43 44 45 0
13 K 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 0
14 L 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 0
```

4.3 Die Ausgabe

Die Ausgabe wird als Graph in einem Fenster dargestellt und in die Datei `3 Stromversorgung.txt` geschrieben. Das Fenster besteht aus zwei Hälften. Auf der linken Seite wird der Eingabegraph dargestellt. Auf der rechten Seite wird der berechnete Graph dargestellt.

Ein korrekte Ausgabe erfüllt folgende Eigenschaften:

- Die Summe der Kantengewichte muss minimal sein.
- Die Anzahl der Kanten darf maximal 5 sein.
- Alle Knoten müssen über Kanten erreichbar sein.
- Der Graph muss zusammenhängend und zyklusfrei sein.
- Die Kanten müssen ungerichtet sein.
- Alle Knoten des Eingabe-Graphen müssen im Ausgabe-Graphen enthalten sein.



```

1 // code/output/3 Stromversorgungsplaner.txt
2 A B C D E F G H I J K L
3 A 0
4 B 1 0
5 C 2 0 0
6 D 4 0 0 0
7 E 7 0 0 0 0
8 F 11 0 0 0 0 0
9 G 0 17 0 0 0 0 0
10 H 0 23 0 0 0 0 0 0
11 I 0 30 0 0 0 0 0 0 0
12 J 0 38 0 0 0 0 0 0 0 0
13 K 0 0 48 0 0 0 0 0 0 0 0
14 L 0 0 58 0 0 0 0 0 0 0 0 0

```

4.4 Geeignete Algorithmen

Es gibt verschiedene Algorithmen, die verwendet werden können, um den minimalen Spannbaum eines ungerichteten Graphen zu berechnen. Einige dieser Algorithmen sind:

Kruskal-Algorithmus: Dieser Algorithmus sortiert alle Kanten des Graphen nach ihrem Gewicht und fügt sie dann eine nach der anderen dem minimalen Spannbaum hinzu, wobei sichergestellt wird, dass keine Schleife entsteht. Der Algorithmus endet, wenn alle Knoten des Graphen Teil des Spannbaums sind.

Prim-Algorithmus: Dieser Algorithmus beginnt mit einem beliebigen Knoten des Graphen und fügt nacheinander Kanten hinzu, die den aktuellen minimalen Spannbaum mit einem neuen Knoten verbinden. Der Algorithmus endet, wenn alle Knoten des Graphen Teil des Spannbaums sind.

Allerdings müssen diese Algorithmen modifiziert werden, da die maximale Anzahl an Nachbarn pro Knoten maximal 5 betragen darf.

4.5 Die Laufzeit des Algorithmus

Die Funktion `getEdges()` hat eine Laufzeit von $O(V^2)$, da sie jedes Element der Adjazenzmatrix durchläuft.

Die Funktionen `getSourceVertexFromEdge()` und `getTargetVertexFromEdge()` haben beide eine Laufzeit von $O(V)$, da sie durch die Liste der Vertices iterieren und den gesuchten Vertex suchen.

Die Funktion `getAdjacentEdges()` hat eine Laufzeit von $O(E)$, da sie durch die Liste der Edges iteriert und jede Kante überprüft, ob sie den angegebenen Vertex enthält.

Die Hauptschleife in `kruskal()` wird so lange ausgeführt, wie es noch Kanten in `forest_edges` gibt, wodurch sie eine Laufzeit von $O(E)$ hat.

Innerhalb dieser Schleife werden in einem For-Loop die Funktionen `getSourceVertexFromEdge()` und `getTargetVertexFromEdge()` aufgerufen, die jeweils eine Laufzeit von $O(V)$ haben.

In der Hauptschleife wird zusätzlich die Funktion `getAdjacentEdges()` aufgerufen, die eine Laufzeit von $O(E)$ hat und ein weiterer For-Loop mit der Laufzeit $O(V)$.

Daraus resultiert eine Laufzeit von $O(V^2 + E * (V^3 + E))$. Dies kann auf $O(V^3 * E)$ vereinfacht werden.

4.6 Die Implementierung des Algorithmus

Zur Lösung dieses Problems wurde der Algorithmus von Kruskal verwendet. Der Algorithmus ist ein Greedy-Algorithmus. Er berechnet den minimalen Spannbaum eines Graphen.

Zuerst wird eine Liste aller Kanten des Graphen erstellt. Diese Liste wird nach Gewicht sortiert. Dann wird ein Wald aus Bäumen erstellt, wobei jeder Knoten ein eigener Baum ist. Dann wird die Liste der Kanten durchlaufen.

Wenn die Kanten zwei Knoten aus verschiedenen Bäumen verbindet, wird die Kante dem minimalen Spannbaum hinzugefügt. Die Bäume werden dann zusammengeführt.

Die Funktion gibt eine Adjazenzmatrix zurück, die aus der Liste der Ausgabe-Kanten erstellt wird.

5. Problem 4 - "Historische Funde"

Beim Ausheben der Wege während des Straßenbaus wurde ein antiker Feuerwerksplan gefunden. Die Lage der pyrotechnischen Effekte und die Zündschnüre sind noch sehr gut zu erkennen.

Wie aber ist die Choreographie des Feuerwerks? In welcher Reihenfolge zünden die Bomben? Können Sie den Bürgern der Graphschaft Schilda helfen? (Unter der Annahme, dass die Zündschnur immer mit gleichbleibender Geschwindigkeit abbrennt...)

5.1 Modellierung des Problems

Das Problem lässt sich als Graphenmodell mit ungerichteten Kanten darstellen. Das Steichholz und die Feuerwerkskörper sind die Knoten, die Zündschnüre sind die Kanten. Die Kosten der Kanten sind die Länge der Zündschnüre.

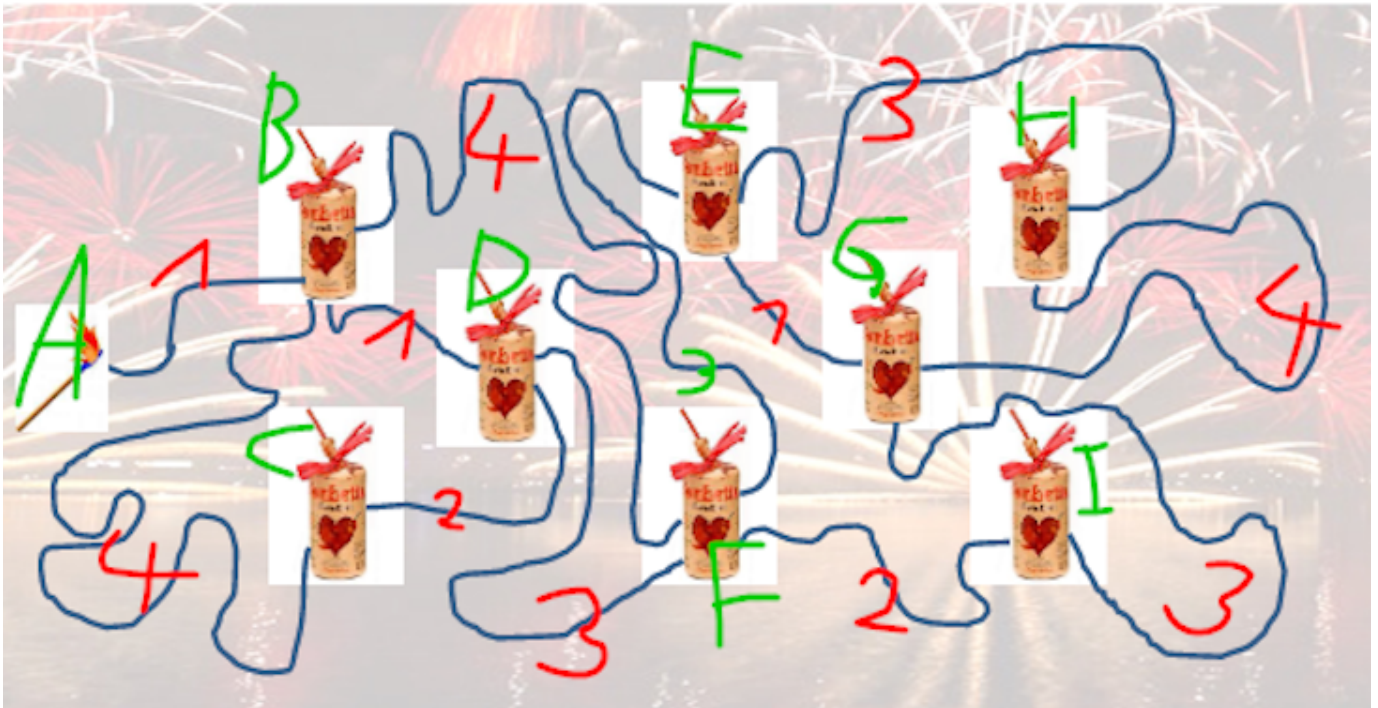
Es wird die korrekte Reihenfolge gesucht, in der die Feuerwerkskörper gezündet werden wenn das Streichholz den ersten Feuerwerkskörper zündet.

Um den Graph zu modellieren werden die Java-Bibliotheken `JGraphT` und `JGraphX` verwendet. Mit `JGraphT` wird der Graph als Datenstruktur modelliert. Mit `JGraphX` wird der Graph als Grafik dargestellt und auf dem Bildschirm dargestellt.

5.2 Die Eingabe

Um das Bild der Aufgabenstellung in konkrete Daten zu übersetzen, wurden hier Schätzungen der Länge der Zündschnüre vorgenommen und in einer Grafik dargestellt. Die Knoten wurden mit Buchstaben von A - I beschriftet.

Die Eingabe besteht aus einem Graphen, der aus Kanten und Knoten besteht. Diese werden aus einer `.txt` Datei gelesen und in eine Instanz der Klasse `AdjazenzMatrix.java` geladen. Diese Instanz dient als Basis für die Berechnung des minimalen Spannbaums.



```

1 // code/data/problem4.txt
2 A B C D E F G H I
3 A 0
4 B 1 0
5 C 0 4 0
6 D 0 1 2 0
7 E 0 0 0 0 0
8 F 0 4 0 3 3 0
9 G 0 0 0 0 1 0 0
10 H 0 0 0 0 3 0 4 0
11 I 0 0 0 0 0 2 3 0 0

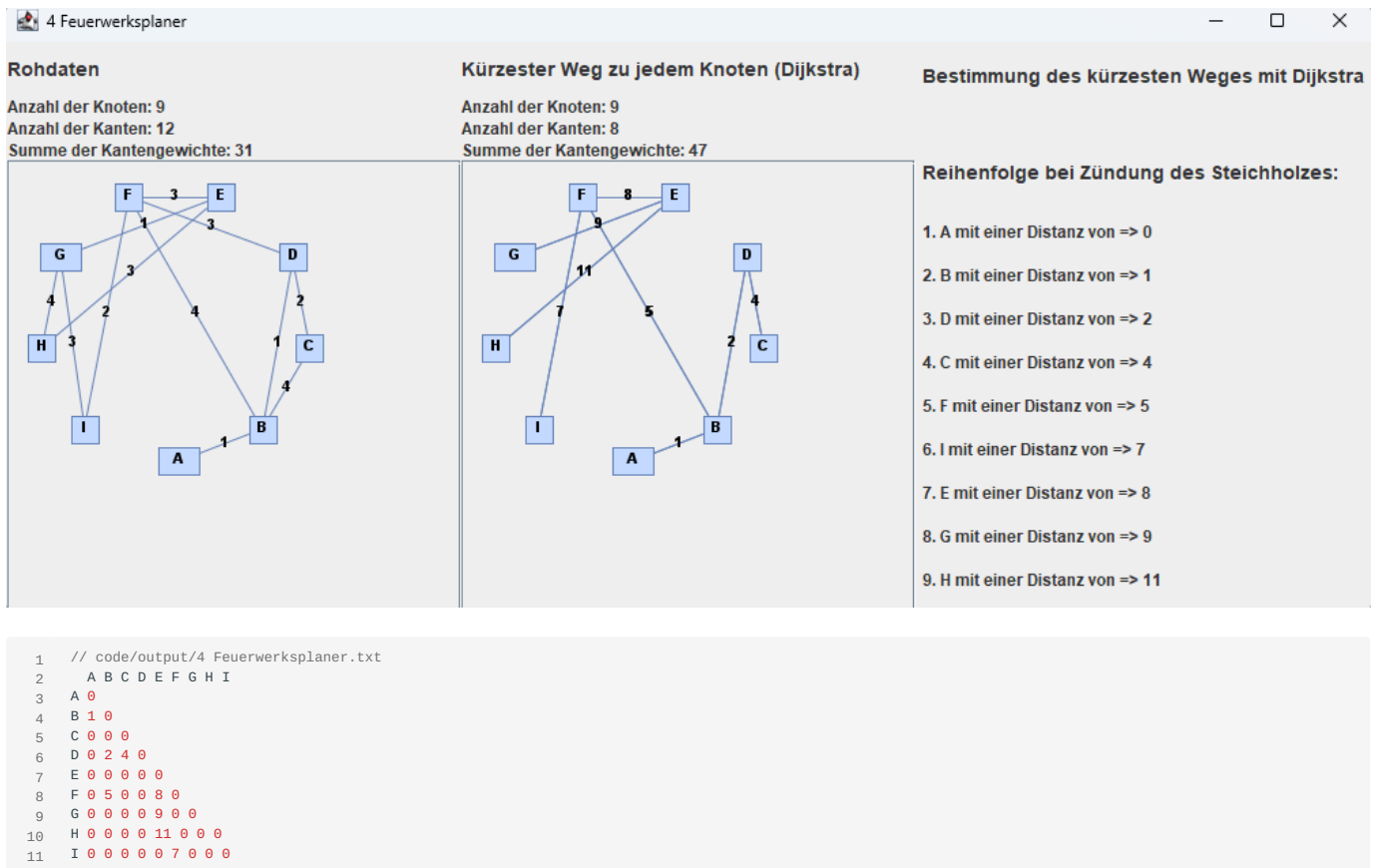
```

5.3 Die Ausgabe

Die Ausgabe wird als Graph in einem Fenster dargestellt und in die Datei `4 Feuerwerksplaner.txt` geschrieben. Das Fenster besteht aus drei Teilen. Auf der linken Seite wird der Eingabegraph dargestellt. In der Mitte wird der berechnete Graph dargestellt mit dem kürzesten Weg von A zu jedem anderen Knoten. Die Gewichte der Kanten zu den jeweiligen Knoten stellen die minimalen Gesamtkosten zum jeweiligen Knoten. Im rechten Teil wird eine Liste der Knoten dargestellt, in der die Knoten in der Reihenfolge aufgelistet sind, in der sie gezündet werden.

Ein korrekte Ausgabe erfüllt folgende Eigenschaften:

- Die Kantengewichte müssen die minimalen Gesamtkosten zum jeweiligen Knoten sein.
- Alle Knoten müssen über Kanten erreichbar sein.
- Der Graph muss zusammenhängend und zyklusfrei sein.
- Die Kanten müssen ungerichtet sein.
- Alle Knoten des Eingabe-Graphen müssen im Ausgabe-Graphen enthalten sein.



5.4 Geeignete Algorithmen

Für dieses Problem eignen sich die Algorithmen Dijkstra, Bellman-Ford und A*.

Der Bellman-Ford-Algorithmus ist ein dynamischer Algorithmus, der iterativ die Entfernungen von dem Startknoten zu allen anderen Knoten im Graphen aktualisiert, bis sie stabil geworden sind. Der Dijkstra-Algorithmus hingegen ist ein statischer Algorithmus, der alle Entfernungen auf einmal berechnet.

Der A Algorithmus ist ein Best-First-Suchalgorithmus, der dazu verwendet wird, den kürzesten Pfad von einem Startknoten zu einem Zielknoten in einem Graphen zu finden. Der A-Algorithmus verwendet dabei eine Heuristik, um zu entscheiden, welche Knoten als nächstes untersucht werden sollen. Diese Heuristik basiert auf einer Schätzung der Entfernung des Knotens vom Ziel und wird verwendet, um den Algorithmus dazu zu bringen, sich auf die Knoten zu konzentrieren, die wahrscheinlich zum Ziel führen.

5.5 Die Laufzeit des Algorithmus

Die Laufzeit der Funktion `dijkstra()` hängt von der Anzahl der Knoten (V) und der Anzahl der Kanten (E) im Graph ab.

Die Funktion `getEdges(matrix, vertexLetters)` hat eine Laufzeit von $O(V^2)$, da sie eine Schleife über alle V^2 möglichen Kanten des Graphs durchführt.

Die Funktion `getNeighbors(u, vertices, edges)` hat eine Laufzeit von $O(V * E)$, da sie eine Schleife über alle V Vertices und eine Schleife über alle E Kanten durchführt, um alle Nachbarn von u zu finden.

Die Funktion `getWeightSum(u, v, edges)` hat eine Laufzeit von $O(E)$, da sie eine Schleife über alle E Kanten durchführt, um die Gewichte zu addieren.

Die while-Schleife hat eine Laufzeit von $O(V)$, da alle Knoten in der Prioritätswarteschlange einmal durchlaufen werden können. Innerhalb der while-Schleife wird ein Element aus der Warteschlange genommen $O(\log(V))$ und die Funktion `getNeighbors()` aufgerufen. Für jeden Nachbarn wird die Funktion `getWeightSum()` aufgerufen.

Daraus resultiert eine Laufzeit von $O(V^2) + O(V) * (O(\log(V)) + (O(V * E) * O(E)))$. Umgeformt ergibt sich eine Laufzeit von $O(V^2 + V * \log(V) + V^3 * E)$.

Dies kann auf $O(V^3 * E)$ vereinfacht werden.

5.6 Die Implementierung des Algorithmus

Zur Lösung des Problems wurde der Dijkstra-Algorithmus verwendet. Der Dijkstra-Algorithmus ist ein Greedy-Algorithmus.

Der Algorithmus verwendet dabei eine Prioritätswarteschlange, um die Knoten zu sortieren, die als nächstes untersucht werden sollen. Die Prioritätswarteschlange wird mit den Knoten initialisiert, die direkt mit dem Startknoten verbunden sind. Die Knoten werden dann in der Prioritätswarteschlange nach ihrer Entfernung vom Startknoten sortiert. Der Algorithmus wählt dann den Knoten mit der geringsten Entfernung aus der Prioritätswarteschlange aus und aktualisiert die Entfernungen aller Knoten, die mit diesem Knoten verbunden sind.

Dadurch bekommt jeder Knoten einen Wert, der die Entfernung vom Startknoten angibt. Der Algorithmus wird dann wiederholt, bis alle Knoten in der Prioritätswarteschlange untersucht wurden.

6. Problem 5 - "Die Festhochzeit - das Verteilen der Einladungen"

Zum großen Hochzeitfest in Schilda sollen natürlich alle Ortsbewohner eingeladen werden.

Da in der letzten Zeit in Schilda viele neue Straßen gebaut worden waren, muss der Briefträger eine neue Route finden. Glücklicherweise haben alle Häuser ihre Briefkästen an die neuen Straßen gestellt, so dass der Briefträger nur noch den kürzesten Weg finden muss, der ausgehend von der Post durch alle Straßen und dann wieder zurück zur Post führt.

Hier sind Sie wieder gefragt: Unterstützen Sie den Briefträger und entwerfen Sie die neue Route für den Briefträger. Den Stadtplan kennen Sie ja bereits, schließlich haben Sie die Straßen gebaut.

6.1 Modellierung des Problems

Das Problem lässt sich Graphenmodell mit ungerichteten und ungewichteten Kanten darstellen. Für die Eingabe wurde ein eigener Graph erstellt, die Kreise symbolisieren die Knoten und die Verbindungen dazwischen die Kanten. (Der Graph muss ein Eulerkreis sein, das bedeutet er darf nur Knoten mit gerader Kantenzahl besitzen. => nochmal nachlesen)

Es wird nach einem Weg auf dem Graphen gesucht, der jede Kante nur einmal abläuft und bei dem der Startknoten gleich dem Endknoten ist.

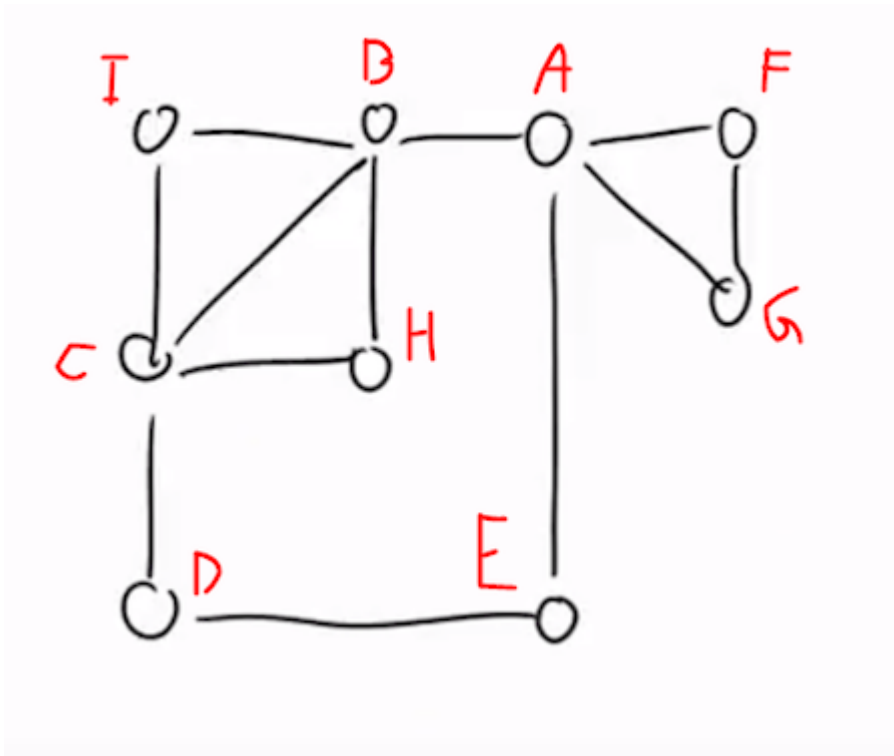
Um den Ausgabegraph zu modellieren, wird an einem beliebigen Startknoten angefangen und von diesem aus alle Knoten abgelaufen bis ein bereits bekannter Knoten wieder getroffen wird, der keine freien Nachbarn mehr besitzt. Wenn es noch freie Knoten gibt, geht man den Weg wieder zurück, bis man einen Knoten erreicht der noch freie Nachbarn besitzt. Dieser Vorgang wird wiederholt, bis es keinen Knoten mit unbesuchten Nachbarn mehr gibt.

Um den Graph zu modellieren werden die Java-Bibliotheken `JGraphT` und `JGraphX` verwendet. Mit `JGraphT` wird der Graph als Datenstruktur modelliert. Mit `JGraphX` wird der Graph als Grafik dargestellt und auf dem Bildschirm dargestellt.

6.2 Die Eingabe

Die Eingabe besteht aus einem Graphen, der aus Kanten und Knoten besteht. Diese werden aus einer `.txt` Datei gelesen und in eine Instanz der Klasse `AdjazenzMatrix.java` geladen. Diese Instanz dient als Basis für die Berechnung einer geschlossenen Eulertour.

Das Bild wurde passend zur Aufgabenstellung selbst gezeichnet und mit den Buchstaben von A bis I beschriftet und daraus wurde die Datei `problem5.txt` erstellt.



```

1 // code/data/problem5.txt
2 A B C D E F G H I
3 A 0
4 B 1 0
5 C 0 1 0
6 D 0 0 1 0
7 E 1 0 0 1 0
8 F 1 0 0 0 0 0
9 G 1 0 0 0 0 1 0
10 H 0 1 1 0 0 0 0 0
11 I 0 1 1 0 0 0 0 0 0

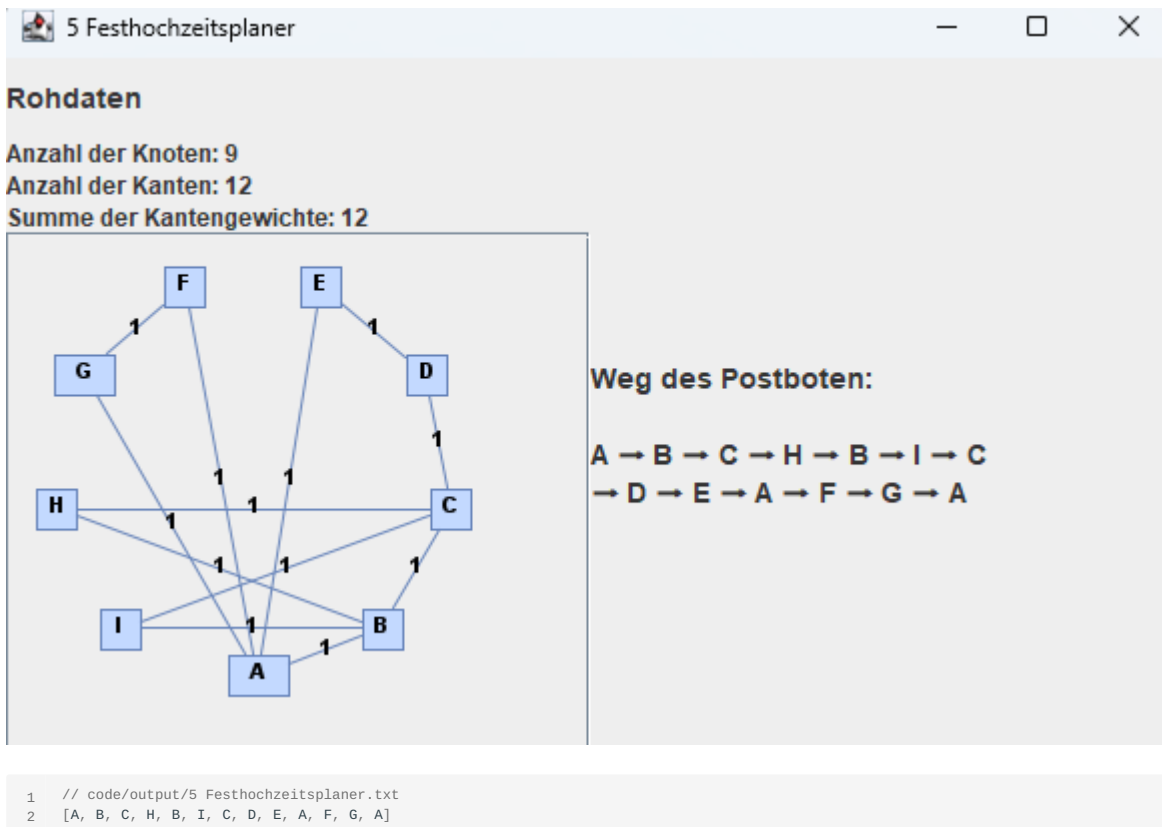
```

6.3 Die Ausgabe

Die Ausgabe wird (als Graph) Reihenfolge von Knoten in einem Fenster dargestellt und in die Datei `5 Festhochzeitsplaner` geschrieben. Das Fenster besteht aus zwei Hälften. Auf der linken Seite wird der Eingabegraph dargestellt. Auf der rechten Seite wird der berechnete (Graph) Weg dargestellt.

Eine korrekte Ausgabe erfüllt folgende Eigenschaften:

- Alle Kanten müssen genau einmal enthalten sein
- Der Endknoten muss gleich dem Startknoten sein
- Der Graph muss zusammenhängend sein
- Bei der Ausgabe Reihenfolge müssen die folgenden Knoten immer Nachbarknoten des vorherigen sein
- Alle Knoten des Eingabe-Graphen müssen im Ausgabe-Graphen enthalten sein.



6.4 Geeignete Algorithmen

Es gibt verschiedene Algorithmen, die verwendet werden können, um eine geschlossene Eulertour eines ungerichteten und ungewichteten Graphen zu berechnen. Einige dieser Algorithmen sind:

6.4.1 Algorithmus von Hierholzer

Dieser Algorithmus basiert auf der Tatsache, dass in einem ungerichteten und ungewichteten Graphen, mit Knoten, die alle eine gerade Kantenanzahl besitzen eine geschlossene Eulertour existiert. Der Algorithmus startet an einem beliebigen Knoten und folgt dann den Kanten, bis er wieder zum Ausgangsknoten zurückkehrt. Wenn es am aktuellen Knoten keine freien Kanten gibt, geht der Algorithmus wieder zu einem Knoten mit freien Kanten zurück. Der Algorithmus endet, wenn alle Kanten besucht wurden und man wieder am Ausgangsknoten angekommen ist.

6.4.2 Algorithmus von Fleury

Dieser Algorithmus basiert ebenfalls auf der Tatsache, dass in einem ungerichteten und ungewichteten Graphen, mit Knoten, die alle eine gerade Kantenanzahl besitzen eine geschlossene Eulertour existiert. Der Algorithmus startet ebenfalls an einem beliebigen Knoten, der keine Brückenkanten besitzt und fügt dann immer eine weitere Kante hinzu, die den aktuellen Knoten mit einem anderen Knoten verbindet. Wenn es mehrere mögliche freie Kanten gibt, wird zuerst die Kante gewählt, die keine Brückenkante ist. Wenn es am aktuellen Knoten keine freien Kanten gibt, geht der Algorithmus wieder zu einem Knoten mit freien Kanten zurück. Dieser Prozess wird wiederholt, bis alle Kanten besucht wurden.

6.5 Die Laufzeit des Algorithmus

Laufzeit Problem 5 = $O(V^2)$

Die Funktion `mirrorMatrix()` hat eine Laufzeit von $O(V^2)$, da zwei for-Schleifen verschachtelt sind, die jeweils eine Laufzeit von $O(V)$ beisteuen.

Die Funktion `isEulerGraph` hat eine Laufzeit von $O(V^2)$, da zwei for-Schleifen verschachtelt sind, die jeweils eine Laufzeit von $O(V)$ beistezen.

Die Laufzeit der Funktion `hierholzerEulerTour()` hängt von der Anzahl der Knoten (V) im Graph ab. Die Laufzeit der Schleife, die die Nachbarn eines Knotens durchläuft, beträgt $O(V^2)$, da jeder Knoten mit jedem anderen Knoten verglichen werden kann. Die Laufzeit des Stacks beträgt normal $O(1)$. Daraus ergibt sich eine Laufzeit von $O(V^2)$.

Die while-Schleife hat eine Laufzeit von $O(V)$, da alle Knoten in der Prioritätswarteschlange einmal durchlaufen werden können. Innerhalb der while-Schleife wird ein Element aus der Warteschlange genommen ($O(\log(V))$) und die Funktion `getNeighbors()` aufgerufen.

Daraus resultiert eine Laufzeit von $O(V^2) + O(V^2) + O(V^2)$. Umgeformt ergibt sich eine Laufzeit von $3 * O(V^2)$.

6.6 Die Implementierung des Algorithmus

Zur Lösung des Problems wurde der Algorithmus von Hierholzer implementiert. Der Algorithmus von Hierholzer basiert darauf, dass sich ein eulerscher Graph in paarweise kantendisjunkte Kreise zerlegen lässt. Als Datenstruktur wurde ein Stack verwendet, der Instanzen der Klasse `Character` beinhaltet, die den Knoten des Graphen entsprechen, sowie eine `ArrayList` zum Speichern der Eulertour:

Zuerst wird die Matrix des Graphen der Funktion `mirrorMatrix` gespiegelt, damit die Kanten in beide Richtungen verfügbar sind.

Im nächsten Schritt wird mit der Funktion `isEulerGraph` überprüft, ob der Graph ein Eulergraph ist.

Wenn dies der Fall ist, wird die Funktion `hierholzerEulerTour()` aufgerufen, die die Eulertour berechnet. Die Funktion nimmt die Matrix des Graphen und ein Array mit den Buchstaben der Knoten entgegen. Der erste Knoten wird als Startpunkt gewählt und auf den Stack gelegt. Solange der Stack nicht leer ist, wird der oberste Knoten des Stacks betrachtet. Der Algorithmus durchläuft dann alle Nachbarn des aktuellen Knotens und prüft, ob eine Kante zwischen ihnen besteht. Falls ja, wird der Nachbar auf den Stack gelegt und die Kante entfernt. Falls kein weiterer Nachbar gefunden wurde, wird der aktuelle Knoten vom Stack entfernt und dem Pfad hinzugefügt. Am Ende wird der Pfad zurückgegeben.

7. Problem 6 - "Wohin nur mit den Gästen?"

Zum Einweihungsfest werden zahlreiche auswärtige Gäste eingeladen. Reisen diese allerdings alle mit dem Auto an, dann ist ohne hervorragende Verkehrsplanung ein Stau in der Innenstadt vorprogrammiert. Parken können die Autos auf dem Parkplatz des neuen Supermarktes.

Doch wie soll der Verkehr durch die Stadt geleitet werden, dass möglichst viele Fahrzeuge von der Autobahn zum Parkplatz gelangen können, ohne dass sich lange Schlangen vor den Ampeln bilden? Die Kapazität der einzelnen Straßen haben Ihnen die Bürger der Stadt bereits aufgezeichnet.

Sie sollen nun planen, wie viele Wagen über die einzelnen Wege geleitet werden sollen.

7.1 Modellierung des Problems

Das Problem lässt sich als Graphenmodell mit gerichteten Kanten darstellen. Die Autobahn, die Ampeln und der Parkplatz sind die Knoten, die Straßen sind die Kanten. Die Kosten der Kanten sind die Kapazität für Fahrzeuge der Straßen.

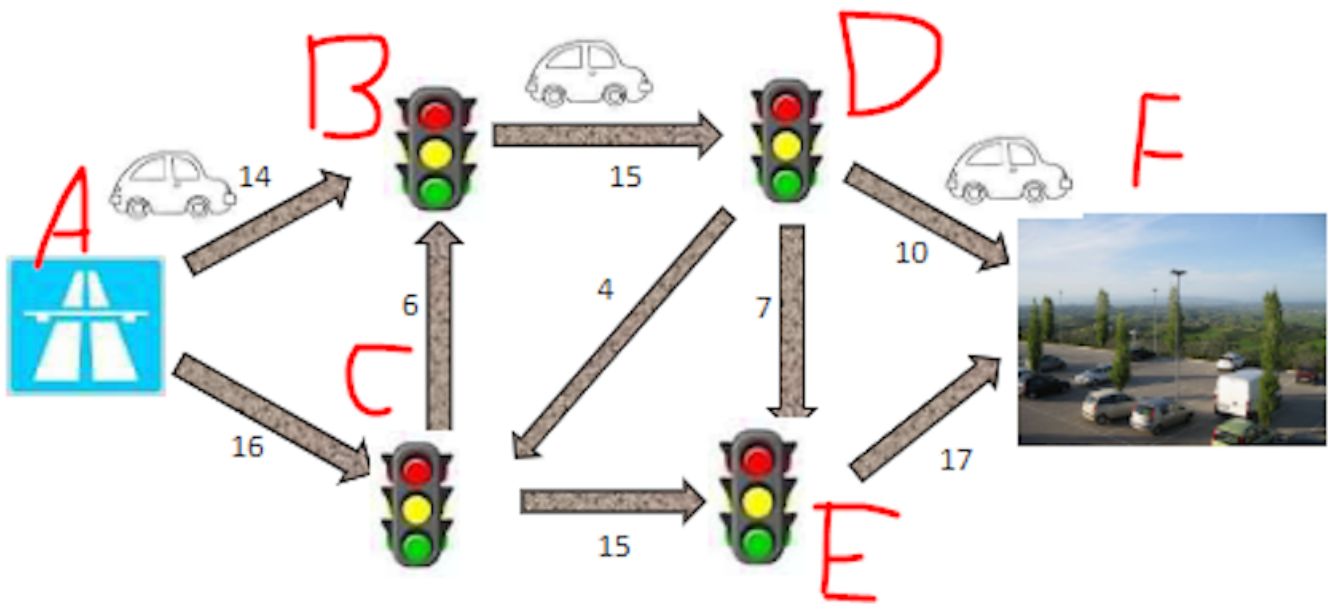
Es wird die jeweilige Anzahl an Fahrzeugen gesucht, die über die einzelnen Kanten geführt werden sollen, damit die Fahrzeuge ohne Stau zum Parkplatz gelangen.

Um den Graph zu modellieren werden die Java-Bibliotheken `JGraphT` und `JGraphX` verwendet. Mit `JGraphT` wird der Graph als Datenstruktur modelliert. Mit `JGraphX` wird der Graph als Grafik dargestellt und auf dem Bildschirm dargestellt.

7.2 Die Eingabe

Das Bild der Aufgabenstellung wurde mit Buchstaben von A - F beschriftet und dienen als Bezeichnung für die Knoten. Die Werte der Kanten werden auch aus der Grafik übernommen.

Die Eingabe besteht aus einem Graphen, der aus Kanten und Knoten besteht. Diese werden aus einer `.txt` Datei gelesen und in eine Instanz der Klasse `AdjazenzMatrix.java` geladen. Diese Instanz dient als Basis für die Berechnung des minimalen Spannbaums.



```

1 // code/data/problem6.txt
2 A B C D E F
3 A 0 14 16 0 0 0
4 B 0 0 0 15 0 0
5 C 0 6 0 0 15 0
6 D 0 0 4 0 7 10
7 E 0 0 0 0 0 17
8 F 0 0 0 0 0 0

```

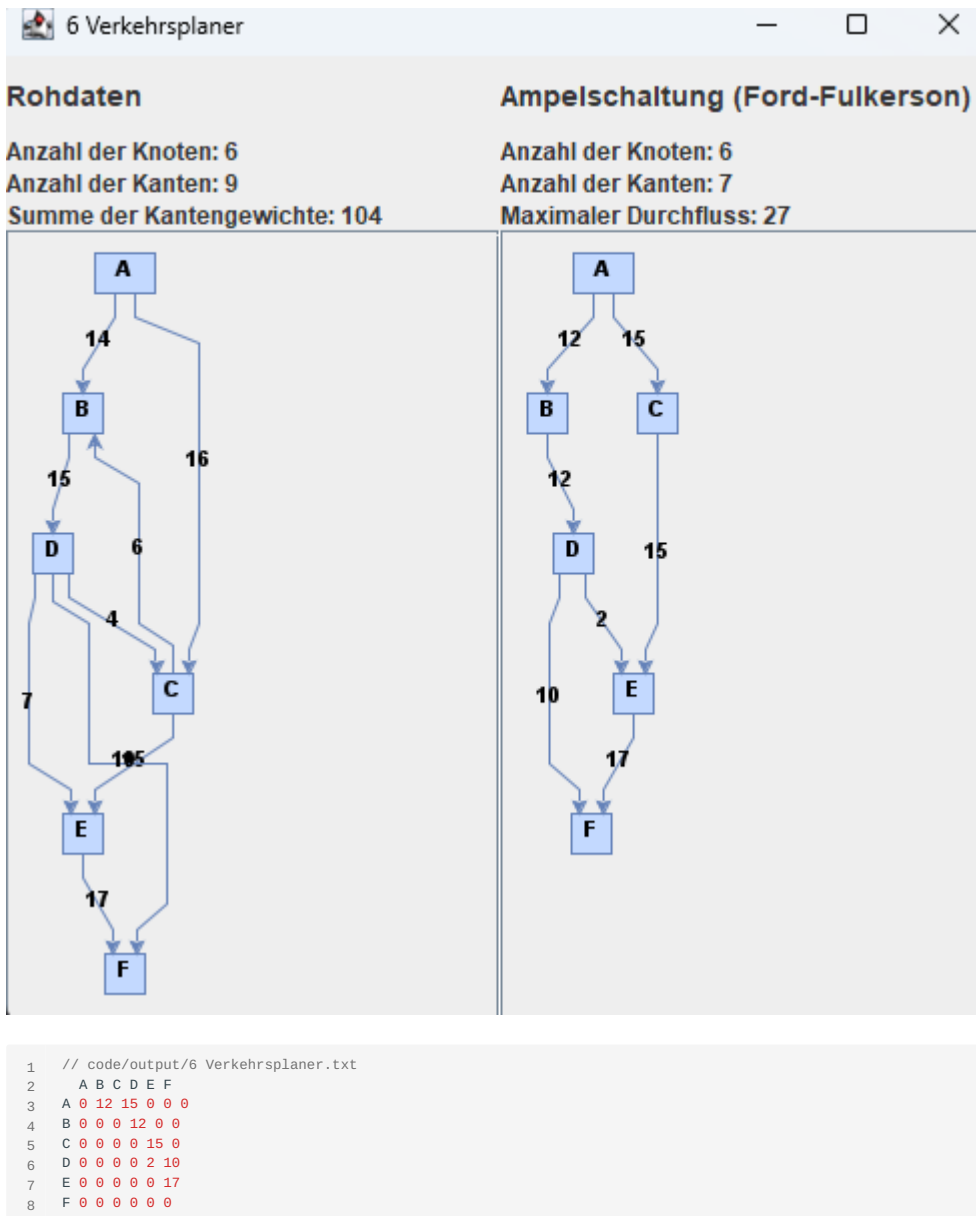
7.3 Die Ausgabe

Die Ausgabe wird als Graph in einem Fenster dargestellt und in die Datei `6 Verkehrsplaner.txt` geschrieben. Das Fenster besteht aus zwei Hälften. Auf der linken Seite wird der Eingabegraph dargestellt. Auf der rechten Seite wird der Ausgabegraph dargestellt. In diesem Graphen entsprechen die Werte der Kanten die Anzahl der Autos, die über die jeweilige Straße geführt werden sollen.

Vor der Ausgabe werden die inversen/negativen Kanten entfernt. Diese werden nicht benötigt, da sie keine Rolle spielen.

Ein korrekter Output erfüllt folgende Eigenschaften:

- Alle Knoten müssen von dem ersten Knoten A erreichbar sein.
- Der Fluss der Kanten muss positiv und ganzzahlig sein.
- Der Fluss der Kanten darf nicht größer als deren Kapazität sein.
- Der maximale Fluss muss gleich der Summe der Kapazitäten der Kanten sein, die von A ausgehen und in dem letzten Knoten enden.
- Der maximale Fluss muss maximal sein, also es darf keine andere Flussverteilung geben, die einen höheren Fluss ergibt.
- Der Graph muss zusammenhängend und zyklusfrei sein.
- Die Kanten müssen gerichtet sein.
- Alle Knoten des Eingabe-Graphen müssen im Ausgabe-Graphen enthalten sein.



7.4 Geeignete Algorithmen

Es gibt verschiedene Algorithmen, die verwendet werden können, um den maximalen Fluss in einem gerichteten Graph zu berechnen. Einige dieser Algorithmen sind:

Ford-Fulkerson-Algorithmus: Dieser Algorithmus ist ein iterativer Algorithmus, der in jedem Schritt den Fluss durch einen Pfad erhöht, der vom Quellknoten zum Zielknoten führt und dessen Kapazität noch nicht vollständig ausgeschöpft ist. Der Algorithmus endet, wenn kein solcher Pfad mehr existiert.

Dinic-Algorithmus: Dieser Algorithmus ist ebenfalls ein iterativer Algorithmus, der den Fluss durch den Graph in jedem Schritt erhöht, indem er einen Pfad vom Quellknoten zum Zielknoten sucht, dessen Kapazität noch nicht vollständig ausgeschöpft ist. Im Gegensatz zum Ford-Fulkerson-Algorithmus verwendet der Dinic-Algorithmus jedoch eine Heuristik, um schneller zum Ergebnis zu gelangen.

Edmonds-Karp-Algorithmus: Dieser Algorithmus ist eine Variation des Ford-Fulkerson-Algorithmus und verwendet auch eine Heuristik, um schneller zum Ergebnis zu gelangen. Im Gegensatz zum Dinic-Algorithmus verwendet der Edmonds-Karp-Algorithmus jedoch eine Breitensuche statt einer Tiefensuche, um Pfade im Graph zu finden.

Preflow-Push-Algorithmus: Dieser Algorithmus ist ein schneller, parallelisierbarer Algorithmus, der den Fluss durch den Graph in jedem Schritt erhöht, indem er einen Pfad vom Quellknoten zum Zielknoten sucht, dessen Kapazität noch nicht vollständig ausgeschöpft ist. Im Gegensatz zu den anderen Algorithmen, die hier aufgeführt sind, ist der Preflow-Push-Algorithmus jedoch nicht iterativ, sondern arbeitet in einem einzelnen Durchgang.

7.5 Die Laufzeit des Algorithmus

Die Laufzeit der Funktion `bfs()` ist $O(V + E)$. In jedem Schritt wird ein Knoten aus der Warteschlange entfernt und die Nachbarknoten des Knotens werden in die Warteschlange aufgenommen. Da jeder Knoten nur einmal in die Warteschlange aufgenommen wird und jede Kante nur einmal betrachtet wird, beträgt die Laufzeit $O(V + E)$.

Die Laufzeit des Ford-Fulkerson-Algorithmus ist $O(V * E^2)$. Der Algorithmus wird in jedem Schritt iterativ ausgeführt, bis kein Pfad mehr vom Quellknoten zum Zielknoten verfügbar ist, der dessen Kapazität noch nicht vollständig ausgeschöpft hat. In jedem Schritt wird eine Breitensuche ausgeführt, um einen solchen Pfad zu finden.

Da am Ende der `fordFulkerson(int[][] matrix)` Funktion noch eine Ausgabematrix erzeugt wird erhöht sich die Laufzeit um $O(V^2)$. Mit der gleichen Laufzeit werden zusätzlich noch die inversen Kanten des Graphen entfernt.

```
1 // Filtere die inversen Kanten
2 for (int i = 0; i < matrix_output.length; i++)
3     for (int j = 0; j < matrix_output[i].length; j++)
4         if (matrix_output[i][j] < 0)
5             matrix_output[i][j] = 0;
```

Daraus folgt eine Laufzeit von $O(V * E^2 + V^2)$.

7.6 Die Implementierung des Algorithmus

Zur Lösung des Problems wurde der Ford-Fulkerson-Algorithmus verwendet. Genauer gesagt wurde der Edmonds-Karp-Algorithmus verwendet, da dieser eine Breitensuche verwendet, um Pfade im Graph zu finden.

Zuerst wird die Matrix `matrix` in eine echte Kopie `output` kopiert. Die echte Kopie wird später als Ausgabe verwendet.

Danach wird ein Eltern-Array `parent` erstellt, das die Elternknoten der Knoten im Graph speichert. Dieses Array wird später verwendet, um den Pfad vom Quellknoten zum Zielknoten zu finden.

Als nächstes wird eine Breitensuche ausgeführt, um einen Pfad vom Quellknoten zum Zielknoten zu finden, dessen Kapazität noch nicht vollständig ausgeschöpft ist. Die Breitensuche wird durch die Funktion `bfs()` ausgeführt. Die Funktion `bfs()` gibt `true` zurück, wenn ein Pfad gefunden wurde, der vom Quellknoten zum Zielknoten führt und dessen Kapazität noch nicht vollständig ausgeschöpft ist. Andernfalls wird `false` zurückgegeben.

Als Datenstruktur der `bfs()` Funktion wird eine LinkedList verwendet. Die Laufzeit der `poll()` Funktion beträgt $O(1)$, da die LinkedList eine doppelt verkettete Liste ist. Die Laufzeit der `add()` Funktion beträgt ebenfalls $O(1)$, da die LinkedList eine doppelt verkettete Liste ist.

Wenn ein solcher Pfad gefunden wurde, wird der minimale Fluss des Pfades berechnet. Der minimale Fluss des Pfades ist die kleinste Kapazität, die noch nicht vollständig ausgeschöpft ist. Dieser Wert wird dann zum maximalen Fluss des Graphen addiert.

Zuletzt wird eine neue Ausgabematrix erstellt, die nur aus dem positiven Fluss des Graphen besteht.

8. Problem 7 - "Es gibt viel zu tun! Wer macht's"

Während die Bürger der Stadt Schilda ganz begeistert von Ihnen sind, bekommen Sie immer mehr Aufträge, die Sie gar nicht mehr alleine bewältigen können. Sie stellen also neues Personal für die Projektleitung ein. Jeder Mitarbeiter hat unterschiedliche Kompetenzen und Sie wollen die Mitarbeiter so auf die Projekte verteilen, dass jedes Projekt von genau einem Mitarbeiter oder einer Mitarbeiterin mit den notwendigen Kompetenzen geleitet wird.

Wie ordnen Sie die Mitarbeiter den Projekten zu? (Genau ein Mitarbeiter pro Projekt) (Auch diesen Algorithmus integrieren Sie in Ihr Tool – schließlich möchte auch die Graphschaft ihre Kräfte gut einsetzen!)

8.1 Modellierung des Problems

Das Problem lässt sich als Graphenmodell mit gerichteten Kanten darstellen. Die Mitarbeiter und Kompetenzen werden als Knoten dargestellt. Die Fähigkeit eines Mitarbeiters eine bestimmte Kompetenz zu besitzen wird als Kante dargestellt. Die Kanten werden mit der Kapazität 1 versehen.

Um den Graph zu modellieren werden die Java-Bibliotheken `JGraphT` und `JGraphX` verwendet. Mit `JGraphT` wird der Graph als Datenstruktur modelliert. Mit `JGraphX` wird der Graph als Grafik dargestellt und auf dem Bildschirm dargestellt.

8.2 Die Eingabe

Die Buchstaben für die Mitarbeiter werden mit A - G bezeichnet und die Kompetenzen mit T - Z. Hierbei ist es wichtig anzumerken, dass die Anzahl der Mitarbeiter gleich der Anzahl der Kompetenzen sein muss und Jede Kompetenz von mindestens einem Mitarbeiter besetzt sein muss.

Person:	Kompetenz:
A: Frau Maier	T: Straßenbau
B: Frau Müller	U: Verkehrsplanung
C: Frau Augst	V: Archäologie
D: Frau Schmidt	W: Gesamtkoordination
E: Herr Kunze	X: Festplanung
F: Herr Hof	Y: Wasserversorgung
G: Frau Lustig	Z: Wettkampfausrichtung

Die Eingabe besteht aus einem Graphen, der aus Kanten und Knoten besteht. Diese werden aus einer `.txt` Datei gelesen und in eine Instanz der Klasse `AdjazenzMatrix.java` geladen. Diese Instanz dient als Basis für die Berechnung des minimalen Spannbaums.

```

1 // code/data/problem7.txt
2   A B C D E F G T U V W X Y Z
3 A 0 0 0 0 0 0 0 1 1 1 0 0 0 0
4 B 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 1 0
5 C 0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 1 0
6 D 0 0 0 0 0 0 0 1 1 0 0 0 0 1
7 E 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 0 1 0 0
8 F 0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 1 0 0 0
9 G 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 0 1
10 T 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
11 U 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
12 V 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
13 W 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
14 X 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
15 Y 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
16 Z 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

```

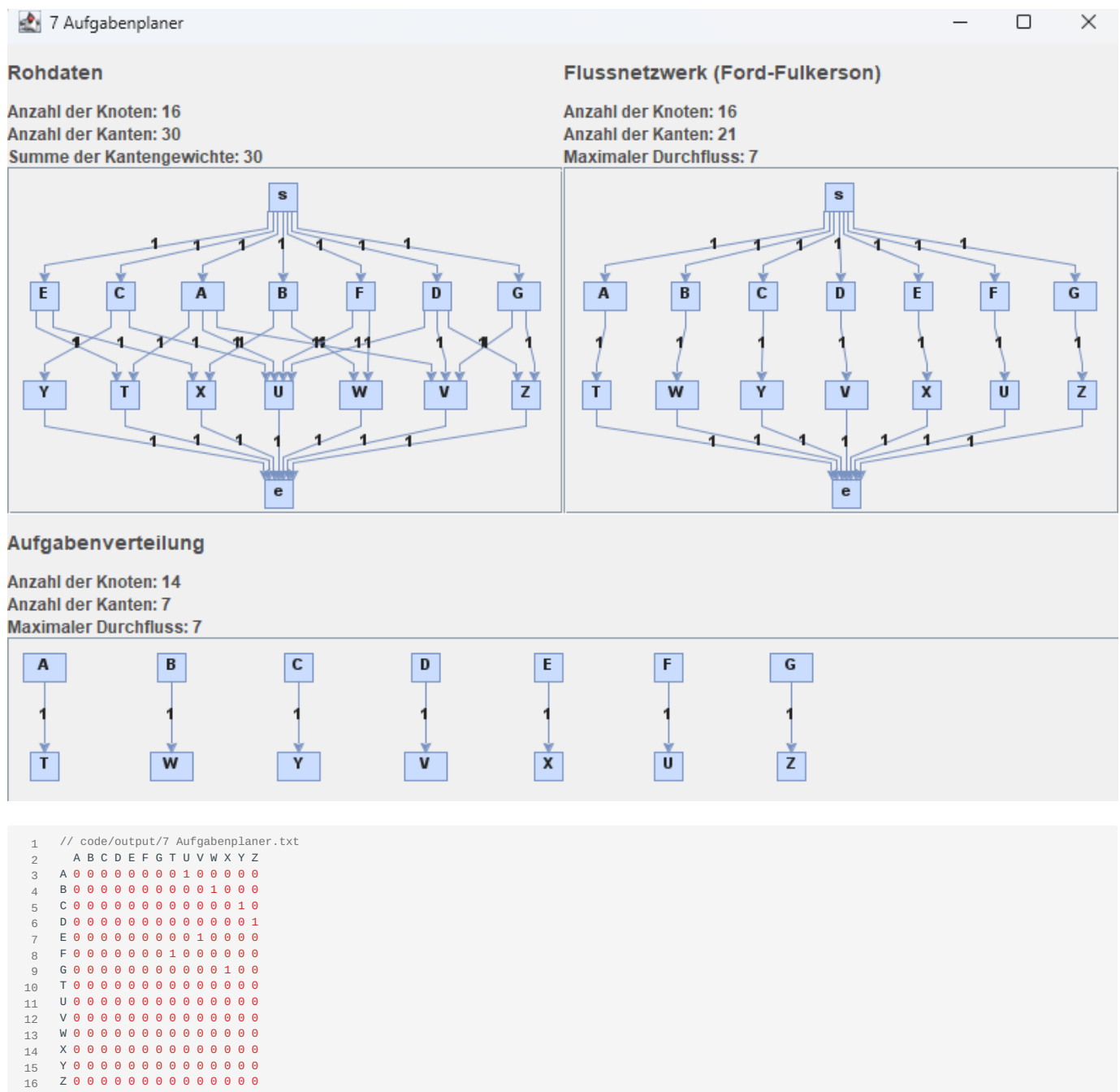
8.3 Die Ausgabe

Die Ausgabe wird als Graph in einem Fenster dargestellt und in die Datei `7 Aufgabenplaner.txt` geschrieben. Das Fenster besteht aus drei Teilen. Im oberen linken Teil wird der Eingabe-Graph mit zusätzlichen Start- und Endknoten dargestellt. Im oberen rechten Teil wird der Ausgabe-Graph mit Start- und Endknoten dargestellt. Im unteren Teil wird die resultierende Aufgabenverteilung ausgegeben.

Vor der Ausgabe werden die inversen/negativen Kanten, Startknoten, Endknoten und deren Kanten entfernt. Diese werden nicht benötigt, da sie keine Rolle spielen.

Ein korrekte Ausgabe erfüllt folgende Eigenschaften:

- Es müssen alle Kompetenzen und Mitarbeiter in der Ausgabe vorkommen.
- Jeder Mitarbeiter muss genau eine Kompetenz besitzen.
- Es darf keine Kante geben, die von einem Mitarbeiter zu einem anderen Mitarbeiter führt.
- Es darf keine Kante geben, die von einer Kompetenz zu einer anderen Kompetenz führt.
- Es darf keine Kante geben, die von einer Kompetenz zu einem Mitarbeiter führt.
- Alle Kanten müssen gerichtet und ungewichtet sein, also müssen den Fluss 1 besitzen



8.3.1 Resultierende Aufgabenverteilung

1	A: Frau Maier	->	U: Verkehrsplanung
2	B: Frau Müller	->	W: Gesamtkoordination
3	C: Frau Augst	->	Y: Wasserversorgung
4	D: Frau Schmidt	->	Z: Wettkampfausrichtung
5	E: Herr Kunze	->	V: Archäologie
6	F: Herr Hof	->	T: Straßenbau
7	G: Frau Lustig	->	X: Festplanung

8.4 Geeignete Algorithmen

Es gibt verschiedene Algorithmen, die verwendet werden können, um den maximalen Fluss in einem gerichteten Graph zu berechnen. Einige dieser Algorithmen sind:

Ford-Fulkerson-Algorithmus: Dieser Algorithmus ist ein iterativer Algorithmus, der in jedem Schritt den Fluss durch einen Pfad erhöht, der vom Quellknoten zum Zielknoten führt und dessen Kapazität noch nicht vollständig ausgeschöpft ist. Der Algorithmus endet, wenn kein solcher Pfad mehr existiert.

Dinic-Algorithmus: Dieser Algorithmus ist ebenfalls ein iterativer Algorithmus, der den Fluss durch den Graph in jedem Schritt erhöht, indem er einen Pfad vom Quellknoten zum Zielknoten sucht, dessen Kapazität noch nicht vollständig ausgeschöpft ist. Im Gegensatz zum Ford-Fulkerson-Algorithmus verwendet der Dinic-Algorithmus jedoch eine Heuristik, um schneller zum Ergebnis zu gelangen.

Edmonds-Karp-Algorithmus: Dieser Algorithmus ist eine Variation des Ford-Fulkerson-Algorithmus und verwendet auch eine Heuristik, um schneller zum Ergebnis zu gelangen. Im Gegensatz zum Dinic-Algorithmus verwendet der Edmonds-Karp-Algorithmus jedoch eine Breitensuche statt einer Tiefensuche, um Pfade im Graph zu finden.

Preflow-Push-Algorithmus: Dieser Algorithmus ist ein schneller, parallelisierbarer Algorithmus, der den Fluss durch den Graph in jedem Schritt erhöht, indem er einen Pfad vom Quellknoten zum Zielknoten sucht, dessen Kapazität noch nicht vollständig ausgeschöpft ist. Im Gegensatz zu den anderen Algorithmen, die hier aufgeführt sind, ist der Preflow-Push-Algorithmus jedoch nicht iterativ, sondern arbeitet in einem einzelnen Durchgang.

8.5 Die Laufzeit des Algorithmus

Zuerst wird aus der Eingabematrix eine neue Matrix erstellt, die einen zusätzlichen Start- und Endknoten enthält. Für jeden Knoten aus der ersten Hälfte der Knoten wird eine Kante vom Startknoten zu diesem Knoten hinzugefügt. Das gleiche wird umgekehrt für die zweite Hälfte der Knoten mit dem Endknoten gemacht. Die Laufzeit hierfür beträgt $O(V^2)$.

Die Laufzeit der Funktion `bfs()` ist $O(V + E)$. In jedem Schritt wird ein Knoten aus der Warteschlange entfernt und die Nachbarknoten des Knotens werden in die Warteschlange aufgenommen. Da jeder Knoten nur einmal in die Warteschlange aufgenommen wird und jede Kante nur einmal betrachtet wird, beträgt die Laufzeit $O(V + E)$.

Die Laufzeit des Ford-Fulkerson-Algorithmus ist $O(V * E^2)$. Der Algorithmus wird in jedem Schritt iterativ ausgeführt, bis kein Pfad mehr vom Quellknoten zum Zielknoten verfügbar ist, der dessen Kapazität noch nicht vollständig ausgeschöpft hat. In jedem Schritt wird eine Breitensuche ausgeführt, um einen solchen Pfad zu finden.

Da am Ende der `fordFulkerson(int[][] matrix)` Funktion noch eine Ausgabematrix erzeugt wird erhöht sich die Laufzeit um $O(V^2)$. Mit der gleichen Laufzeit werden zusätzlich noch die inversen Kanten des Graphen entfernt.

```

1 // Filtere die inversen Kanten
2 for (int i = 0; i < matrix_output.length; i++)
3     for (int j = 0; j < matrix_output[i].length; j++)
4         if (matrix_output[i][j] < 0)
5             matrix_output[i][j] = 0;
```


Nachdem die inversen Kanten entfernt wurden, wird eine neue Ausgabematrix ohne Start- und Endknoten und ohne deren Kanten erstellt. Die Laufzeit hierfür beträgt $O(V^2)$.

```

1 // Erstelle eine neue Ausgabe-Adjazenzmatrix ohne Start- und Endknoten und ohne
2 // die Kanten zu diesen Knoten
3 int[][] matrix_output2 = new int[matrix_output.length - 2][matrix_output[0].length - 2];
4 char[] vertex_letters_new2 = new char[vertex_letters_new.length - 2];
5
6 for (int i = 0; i < matrix_output2.length; i++) {
7     for (int j = 0; j < matrix_output2[i].length; j++)
8         matrix_output2[i][j] = matrix_output[i + 1][j + 1];
9     vertex_letters_new2[i] = vertex_letters_new[i + 1];
10 }

```

Daraus folgt eine Laufzeit von $O(V * E^2 + V^2)$.

8.6 Die Implementierung des Algorithmus

Zur Lösung des Problems wurde der Ford-Fulkerson-Algorithmus verwendet. Genauer gesagt wurde der Edmonds-Karp-Algorithmus verwendet, da dieser eine Breitensuche verwendet, um Pfade im Graph zu finden.

Zuerst wird aus der Eingabematrix eine neue Matrix erstellt, die einen zusätzlichen Start- und Endknoten enthält. Für jeden Knoten aus der ersten Hälfte der Knoten wird eine Kante vom Startknoten zu diesem Knoten hinzugefügt. Das gleiche wird umgekehrt für die zweite Hälfte der Knoten mit dem Endknoten gemacht.

Danach wird die Matrix `matrix` in eine echte Kopie `output` kopiert. Die echte Kopie wird später als Ausgabe verwendet.

Danach wird ein Eltern-Array `parent` erstellt, das die Elternknoten der Knoten im Graph speichert. Dieses Array wird später verwendet, um den Pfad vom Quellknoten zum Zielknoten zu finden.

Als nächstes wird eine Breitensuche ausgeführt, um einen Pfad vom Quellknoten zum Zielknoten zu finden, dessen Kapazität noch nicht vollständig ausgeschöpft ist. Die Breitensuche wird durch die Funktion `bfs()` ausgeführt. Die Funktion `bfs()` gibt `true` zurück, wenn ein Pfad gefunden wurde, der vom Quellknoten zum Zielknoten führt und dessen Kapazität noch nicht vollständig ausgeschöpft ist. Andernfalls wird `false` zurückgegeben.

Als Datenstruktur der `bfs()` Funktion wird eine LinkedList verwendet. Die Laufzeit der `poll()` Funktion beträgt $O(1)$, da die LinkedList eine doppelt verkettete Liste ist. Die Laufzeit der `add()` Funktion beträgt ebenfalls $O(1)$, da die LinkedList eine doppelt verkettete Liste ist.

Wenn ein solcher Pfad gefunden wurde, wird der minimale Fluss des Pfades berechnet. Der minimale Fluss des Pfades ist die kleinste Kapazität, die noch nicht vollständig ausgeschöpft ist. Dieser Wert wird dann zum maximalen Fluss des Graphen addiert.

Anschließend wird eine neue Ausgabematrix erstellt, die nur aus dem positiven Fluss des Graphen besteht.

Zuletzt wird eine neue Ausgabematrix ohne Start- und Endknoten und deren Kanten erstellt. Diese Matrix wird dann als Ausgabe angezeigt und in eine Datei gespeichert.