INFORMATIK I

Tutorium 6 — 22. November 2024

True or False, that is the question



Übungsblatt 5



Beweisen Sie die De-Morgan'schen Gesetze mit Wahrheitstafeln.

Lösung 1: $\overline{a \sqcap b} = \overline{a} \sqcup \overline{b}$

а	b	аПЬ	<u>(a⊓b)</u>	ā	b	$\overline{a} \sqcup \overline{b}$
0	0	0	1	1	1	1
0	1	0	1	1	0	1
1	0	0	1	0	1	1
1	1	1	0	0	0	0

Spalten 4 und 7 stimmen überein. Daher sind die Ausdrücke gleich.

Beweisen Sie die De-Morgan'schen Gesetze mit Wahrheitstafeln.

Lösung 1: $\overline{a \sqcup b} = \overline{a} \sqcap \overline{b}$

а	b	а⊔Ь	<u>(a⊔b)</u>	ā	b	$\overline{a} \sqcap \overline{b}$
0	0	0	1	1	1	1
0	1	1	0	1	0	0
1	0	1	0	0	1	0
1	1	1	0	0	0	0

Spalten 4 und 7 stimmen überein. Daher sind die Ausdrücke gleich.

Aufgabe 2: a)

Schreiben Sie eine Funktion für NAND.

Lösung 2: a)

```
nand :: Bool \rightarrow Bool \rightarrow Bool
nand a b = not (a && b)
```

Aufgabe 2: a)

Schreiben Sie eine Funktion für NAND.

Lösung 2: a)

```
nand :: Bool \rightarrow Bool \rightarrow Bool
nand a b = not (a && b)
```

NAND-Gatter sind ein vollständiges Logiksystem:

NOT \times	imes NAND $ imes$	
× AND y	(× NAND y) NAND (× NAND y)	NOT (x NAND y)
x OR y	(× NAND ×) NAND (y NAND y)	De-Morgan
	• • •	

⇒ Standartbaustein für Digitaltechnik

Aufgabe 2: b)

Schreiben Sie eine Funktion für XOR.

Lösung 2: b)

```
xor :: Bool \rightarrow Bool \rightarrow Bool xor a b = (a && not b) || (not a && b)
```

Aufgabe 2: b)

Schreiben Sie eine Funktion für XOR.

Lösung 2: b) Idee von I13_a1

```
xor :: Bool \rightarrow Bool \rightarrow Bool
xor a b = (a || b) && (nand a b)
```

Programmieren Sie zweistellige Boole'sche Funktion quiet_atmosphere, die zurückgeben soll, ob es ruhig genug ist, um der Vorlesung zu folgen.

Lösung 3: mit UND und NICHT

```
quiet_atmosphere :: Bool → Bool → Bool
quiet_atmosphere quiet_neighbors construction_noise = ←
   quiet_neighbors && not construction_noise
```

Programmieren Sie zweistellige Boole'sche Funktion quiet_atmosphere, die zurückgeben soll, ob es ruhig genug ist, um der Vorlesung zu folgen.

Lösung 3: mit ODER und NICHT

```
quiet_atmosphere :: Bool -> Bool -> Bool
quiet_atmosphere quiet_neighbors construction_noise = 
    not (not quiet_neighbors || construction_noise)
```

Aufgabe 4: a)

Programmieren Sie Algorithmus aus Aufgabe 2 von Übungsblatt 3 als rekursive Funktion. Welche Basisfälle lassen sich ableiten?

Lösung 4: a)

Aufgabe 4: a)

Programmieren Sie Algorithmus aus Aufgabe 2 von Übungsblatt 3 als rekursive Funktion. Welche Basisfälle lassen sich ableiten?

Lösung 4: a) I10_a6: Näher am Pseudocode geht nicht!

Aufgabe 4: b)

Wieso terminiert Ihr Algorithmus?

Lösung 4: b)

Im Fehlerfall oder bei Erreichen eines Basisfalls endet der Algorithmus.

In den rekursiven Aufrufen wird einer der Parameter um eine Zahl ungleich O reduziert. Dies kann nur endlich oft geschehen, bevor ein Basisfall mit Terminierung erreicht wird.

Aufgabe 4: b)

Wieso terminiert Ihr Algorithmus?

Lösung 4: b)

Im Fehlerfall oder bei Erreichen eines Basisfalls endet der Algorithmus.

In den rekursiven Aufrufen wird einer der Parameter um eine Zahl ungleich O reduziert. Dies kann nur endlich oft geschehen, bevor ein Basisfall mit Terminierung erreicht wird.

Names Ergänzung: (inspiriert von 110_a4)

Es wird immer um eine Zahl reduziert, die kleiner als der Minuend ist. Damit kann der Fehlerfall nur beim initialen Aufruf erreicht werden; ansonsten wird immer schließlich ein Basisfall erreicht!

Warum ist es schon wieder 3 Uhr? xD

Name Last