



HOCHSCHULE TRIER

Trier University of Applied Sciences

Informatik - Computer Science

Funktionsprinzip und Anwendungsbeispiele des Dijkstra-Algorithmus

Bearbeiter 1: Thomas Jürgensen

Bearbeiter 2: Annika Kremer

Bearbeiter 3: Tobias Meier

Gruppe: 13

Ausarbeitung zur Vorlesung Wissenschaftliches Arbeiten

Ort, Abgabedatum

Kurzfassung

kurzfassung Gr 13

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung und Problemstellung	1
2	Graphen	2
2.1	Definition Graph	2
2.2	Datenstrukturen zur Repräsentation von Graphen	2
3	Dijkstra - Algorithmus	3
3.1	Erklärung	3
3.2	Komplexität	3
3.3	Implementierung	3
3.4	Anwendungsbereiche	3
4	Zusammenfassung	4
	Glossar	5

Einleitung und Problemstellung

EINLEITUNG

Graphen

2.1 Definition Graph

2.2 Datenstrukturen zur Repräsentation von Graphen

GRAPHEN

Dijkstra - Algorithmus

3.1 Erklärung

3.2 Komplexität

3.3 Implementierung

3.4 Anwendungsbereiche

DIJKTRA - ALGORITHMUS

Zusammenfassung

ZUSAMMENFASSUNG + AUSBLICK

A

Glossar

DisASter	DisASter (Distributed Algorithms Simulation Terrain), A platform for the Implementation of Distributed Algorithms
DSM	Distributed Shared Memory
AC	Linearisierbarkeit (atomic consistency)
SC	Sequentielle Konsistenz (sequential consistency)
WC	Schwache Konsistenz (weak consistency)
RC	Freigabekonsistenz (release consistency)