

# 1 Graph Algorithms

## 1.1 Graphen

- **(Endlicher) gerichteter Graph**

- (endlicher) gerichteter Graph  $G = (V, E)$
- besteht aus (endlicher) Knotenmenge  $V$
- besteht aus (endlicher) Kantenmenge  $E \subseteq V \times V$
- $(u, v) \in E$ : Kanten von Knoten  $u$  zu  $v$
- Kanten haben eine Richtung

- **Ungerichtete Graphen**

- (endlicher) ungerichteter Graph  $G = (V, E)$
- besteht aus (endlicher) Knotenmenge  $V$
- besteht aus (endlicher) Kantenmenge  $E \subseteq V \times V$ , sodass  $(u, v) \in E \Leftrightarrow (v, u) \in E$
- Kanten haben keine Richtung

- **Pfadfinder**

- Knoten  $v$  ist von Knoten  $u$  erreichbar, wenn es einen Pfad gibt
- $u$  ist immer von  $u$  per leerem Pfad ( $k=1$ ) erreichbar
- Länge des Pfades =  $k - 1$  = Anzahl Kanten

- **Zusammenhänge**

- Ungerichtet: Zusammenhängend wenn jeder Knoten von jedem anderen Knoten aus erreichbar ist
- Gerichtet: **Stark** zusammenhängend, wenn obiges auch gemäß Kantenrichtung gilt

- **Bäume und Subgraphen**

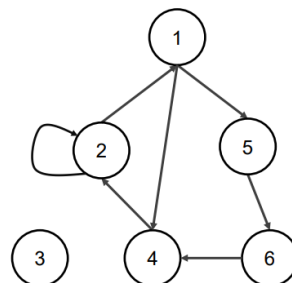
Graph  $G$  ist ein Baum, wenn  $V$  leer ist oder wenn es einen Knoten in  $V$  gibt, von dem aus jeder andere Knoten eindeutig erreichbar ist (Wurzel).

Graph  $G' = (V', E')$  ist Subgraph von  $G = (V, E)$ , wenn  $V' \subseteq V$  und  $E' \subseteq E$ .

- **Darstellung von Graphen**

- Als Adjazenzmatrix (1, wenn Kante von  $i$  zu  $j$  / 0, wenn keine Kante)
- Bei ungerichteten Graphen ist Matrix spiegelsymmetrisch zur Hauptdiagonalen
- Speicherbedarf:  $\Theta(|V|^2)$

$$A = \begin{pmatrix} 0 & 0 & 0 & 1 & 1 & 0 \\ 1 & 1 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 1 \\ 0 & 0 & 0 & 1 & 0 & 0 \end{pmatrix}$$



- Auch darstellbar als Array mit verketteten Listen
- Speicherbedarf:  $\Theta(|V| + |E|)$

- **Gewichtete Graphen**

- gewichteter gerichteter Graph  $G = (V, E)$
- besitzt zusätzlich Funktion  $w : E \rightarrow R$
- Abspeichern des Werts einer Kante  $w((u, v))$

---

## 1.2 Breadth-First Search (BFS)

---

- **Idee**

- Besuche zuerst alle unmittelbaren Nachbarn, dann deren Nachbarn, usw.
- Anwendung: Webcrawling, Garbage Collection,..

- **Algorithmus**

```
BFS(G,s) //G=(V,E) s = source node in V
1  FOREACH u in V-{s} DO
2      u.color = WHITE;           // Weiß = noch nicht besucht
3      u.dist = +∞                // Setzen der Distanzen auf Unendlich
4      u.pred = nil;             // Setzen der Vorgänger auf nil
5  s.color = GRAY;               // Anfang bei Startnode
6  s.dist = 0;
7  s.pred = nil;
8  newQueue(Q);
9  enqueue(Q,s);
10 WHILE !isEmpty(Q) DO
11   u = dequeue(Q);
12   FOREACH v in adj(G,u) DO
13       IF v.color == WHITE THEN
14           v.color == GRAY;
15           v.dist = u.dist+1;
16           v.pred = u;
17           enqueue(Q,v);
18   u.color = BLACK;             // Knoten abgearbeitet
```

- Laufzeit:  $O(|V| + |E|)$
- Nach Algorithmus steht in  $v$  die kürzeste Distanz von  $s$  nach  $v$

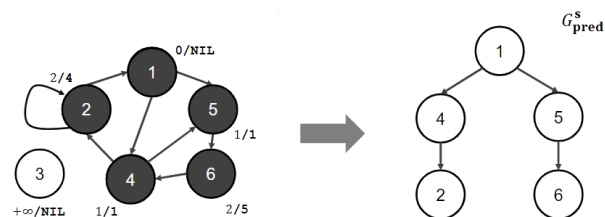
- Kürzeste Pfade ausgeben

```
print-path(G,s,v) // Assumes that BFS(G,s) has already been executed
```

```

1 IF v == s THEN
2   print s;
3 ELSE
4   IF v.pred == nil THEN
5     print 'no path from s to v'
6   ELSE
7     print-path(G,s,v.pred);
8     print v;
```

- Abgeleiteter BFS-Baum



- Subgraph  $G_{pred}^s = (V_{pred}^s, E_{pred}^s)$  von  $G$ :
  - \*  $V_{pred}^s = \{v \in V | v.pred \neq nil\} \cup \{s\}$
  - \*  $E_{pred}^s = \{(v.pred, v) | v \in V_{pred}^s - \{s\}\}$
- $G_{pred}^s$  enthält alle von  $s$  aus erreichbaren Knoten in  $G$
- Außerdem handelt es sich hier nur um kürzeste Pfade

## 1.3 Depth-First Search(DFS)

- Idee

- Besuche zuerst alle noch nicht besuchten Nachfolgeknoten
- "Laufe so weit wie möglich weg vom aktuellen Knoten"

- Algorithmus

```
DFS(G)
```

```

1 FOREACH u in V DO
2   u.color = WHITE;
3   u.pred = nil;
4 time = 0; // time hier als globale Variable
5 FOREACH u in v DO
6   IF u.color == WHITE THEN
7     DFS-VISIT(G,u) // Start eines rekursiven Aufrufs
```

### DFS-VISIT(G,u)

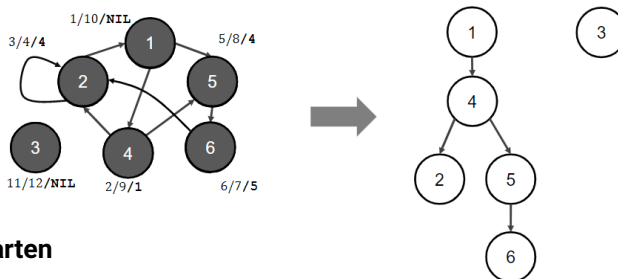
```

1 time = time + 1;
2 u.disc = time;           // discovery time
3 u.color = GRAY;
4 FOREACH v in adj(G,u) DO
5     IF v.color == WHITE THEN
6         v.pred = u;
7         DFS-VISIT(G,v);
8 u.color = BLACK;
9 time = time + 1;
10 u.finish = time;        // finish time

```

#### • DFS-Wald = Menge von DFS-Bäumen

- Subgraph  $G_{pred} = (V, E_{pred})$  von  $G$
- besteht aus  $E_{pred} = (v.pred, v) | v \in V, v.pred \neq nil$
- DFS-Baum gibt nicht unbedingt den kürzesten Weg wieder

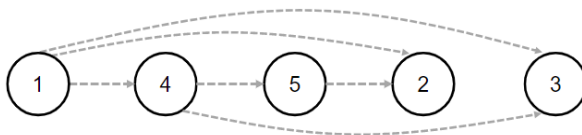


#### • Kantenarten

- Baumkanten: alle Kanten in  $G_{pred}$
- Vorwärtskanten: alle Kanten in  $G$  zu Nachkommen in  $G_{pred}$ , die nicht Baumkante
- Rückwärtskanten: alle Kanten in  $G$  zu Vorfahren in  $G_{pred}$ , die nicht Baumkante
- Kreuzkanten: alle anderen Kanten in  $G$  (inkl. Schleifen)

#### • Anwendungen DFS

- Job Scheduling (Job X muss vor Job Y beendet sein)
- Topologisches Sortieren
  - \* nur für dag (directed acyclic graph)
  - \* Kanten immer nur nach rechts
  - \* Sortierung aber nicht eindeutig



### TOPOLOGICAL-SORT(G)

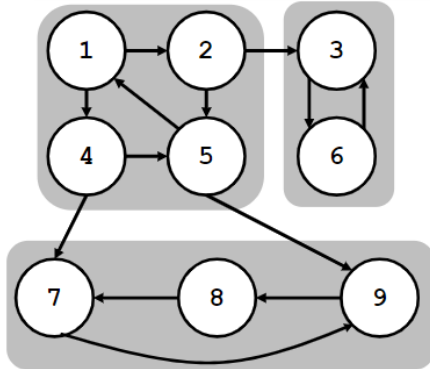
```

1 new LinkedList(L);
2 run DFS(G) but, each time a node is finished, insert in front of L
3 return L.head;

```

- **Starke Zusammenhangskomponenten**

- Knotenmenge  $C \subseteq V$ , so dass
  - es zwischen zwei Knoten  $u, v \in C$  einen Pfad von  $u$  nach  $v$  gibt
  - und es keine Menge  $D \subseteq V$  mit  $C \subsetneq D$  gibt, für die obiges auch gilt.



Eigenschaften:

- \* Verschiedene SCC's sind disjunkt
- \* Zwei SCC's sind nur in eine Richtung verbunden

- Algorithmus:

- \* DFS zweimal laufen lassen

Einmal auf Graph  $G$

Einmal auf Graph  $G^T = (V, E^T)$  (transponiert)

- \* Dadurch bleiben die SCC's gleich, die Kanten drehen sich aber jeweils um
- \* Code:

SCC(G)

```

1 run DFS(G)
2 compute  $G^T$ 
3 run DGS( $G^T$ ) but visit vertices in main loop
4   in descending finish time from 1
5 output each DFS tree from above as one SCC
  
```

## 1.4 Minimale Spannbäume

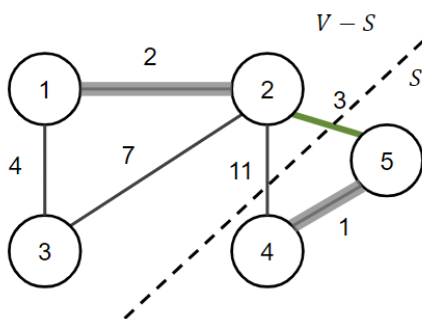
- **Definition**

- Verbindung aller Knoten miteinander
- Minimaler Spannbaum  $\Rightarrow$  Minimales Gewicht

- **Allgemeiner Algorithmus**

genericMST(G,w)

```
1 A =  $\emptyset$ 
2 WHILE A does not form a spanning tree for G DO
3   find safe edge {u,v} for A
4   A = A  $\cup$  {{u,v}}
5 return A
```



Terminologie:

- \* Schnitt (S, V-S) partitioniert Knoten in zwei Mengen
- \* {u,v} überbrückt Schnitt, wenn  $u \in S$  und  $v \in V - S$
- \* Schnitt respektiert  $A \subseteq E$ , wenn keine Kante {u,v} aus A den Schnitt überbrückt
- \* {u,v} leichte Kante für (S, V-S), wenn  $w(\{u,v\})$  minimal für alle den Schnitt überbrückenden Kanten
- \* {u,v} sicher für A, wenn  $A \cup \{\{u,v\}\}$  Teilmenge eines MST

- **Algorithmus von Kruskal**

- Lässt parallel mehrere Unterbäume eines MST wachsen
- In Worten: Suchen der "kleinsten" Kante und Zusammenfügen von Mengen, falls noch nicht geschehen
- Laufzeit:  $O(|E| \cdot \log |E|)$

MST-Kruskal(G,w)

```
1 A =  $\emptyset$ 
2 FOREACH v in V DO
3   set(v) = {v};           // Menge mit sich selbst
4 Sort edges according to weight in nondecreasing order
5 FOREACH {u,v} in E according to order DO
6   IF set(u) != set(v) THEN // Mengen noch nicht verbunden
7     A = A  $\cup$  {{u,v}};
8     UNION(G, u, v);       // Zusammenführen der Mengen aller Knoten aus den Sets
9 return A;
```

- **Algorithmus von Prim**

- Konstruiert einen MST Knoten für Knoten
- Fügt immer leichte Kante zu zusammenhängender Menge hinzu
- Laufzeit:  $O(|E| + |V| \cdot \log|V|)$

```

MST-Prim(G,w,r) // r is given root
1  FOREACH v in V DO
2      v.key =  $+\infty$ ;
3      v.pred = nil;
4  r.key =  $-\infty$ 
5  Q = V;
6  WHILE !isEmpty(Q) DO
7      u = EXTRACT-MIN(Q); // smallest key value
8      FOREACH v in adj(u) DO
9          IF  $v \in Q$  and  $w(\{u,v\}) < v.key$  THEN
10             v.key =  $w(\{u,v\})$ ;
11             v.pred = u;
  
```

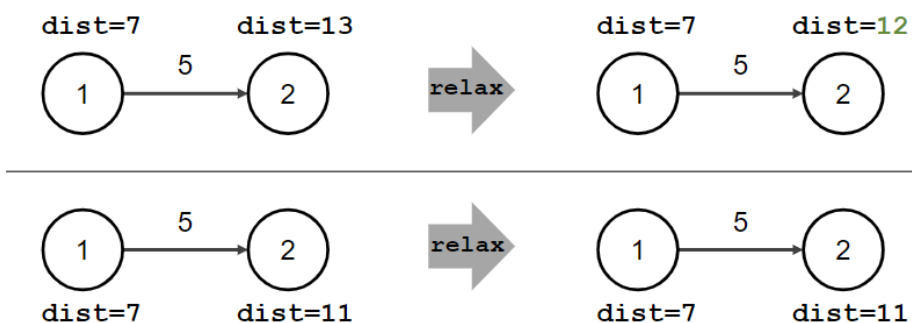
## 1.5 Kürzeste Wege in (gerichteten) Graphen

- **Definition**

- SSSP - Single-Source Shortest Path
- Von Quelle  $s$  ausgehend die kürzesten Pfad zu allen anderen Knoten
- Kürzester Pfad: Minimales Gewicht von einem zum anderen Knoten
- BFS findet nur minimale Kantenwege (nicht Gewichtswege)
- MST minimiert das Gesamtgewicht des Baumes (nicht zu einzelnen Kanten)
- Negative Kantengewichte sind erlaubt, aber keine Zyklen mit negativem Gesamtgewicht

- **Gemeinsame Idee für Algorithmen - Relax**

- Verringere aktuelle Distanz von Knoten  $v$ , wenn durch Kante  $(u, v)$  kürzer erreichbar



```

relax(G,u,v,w)
1  IF  $v.\text{dist} > u.\text{dist} + w(u,v)$  THEN
2       $v.\text{dist} = u.\text{dist} + w(u,v)$ ;
3       $v.\text{pred} = u$ ;
  
```

- **Bellman-Ford-Algorithmus**

- Laufzeit:  $\Theta(|E| \cdot |V|)$

```
Bellman-Ford-SSSP(G,s,w)

1  initSSSP(G,s,w);
2  FOR i = 1 TO V-1 DO
3      FOREACH (u,v) in E DO
4          relax(G,u,v,w);
5  FOREACH (u,v) in E DO    // Prüfung ob negativer Zyklus
6      IF v.dist > u.dist+w((u,v)) THEN
7          return false;
8  return true;

9
10 initSSSP(G,s,w)
11
12 FOREACH v in V DO
13     v.dist = ∞;
14     v.pred = nil;
15 s.dist = 0;
```

- **TopoSort für dag**

- Erhalten des kürzesten Pfades durch das topologische Sortieren
- Laufzeit:  $\Theta(|E| + |V|)$

```
TopoSort-SSSP(G,s,w) // G muss dag sein

1  initSSSP(G,s,w);
2  execute topological sorting
3  FOREACH u in V in topological order DO
4      FOREACH v in adj(u) DO
5          relax(G,u,v,w);
```

- **Dijkstra-Algorithmus**

- Voraussetzung: Keine negativen Kantengewichte
- Laufzeit:  $\Theta(|V| \cdot \log|V| + |E|)$

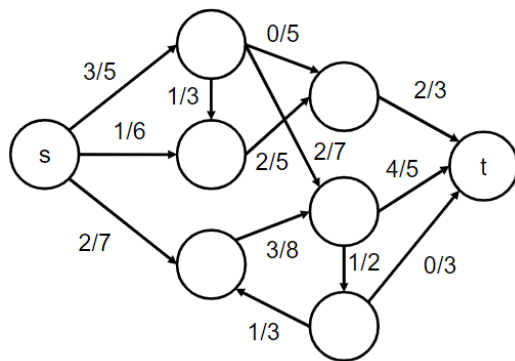
```
Dijkstra-SSSP(G,s,w)

1  initSSSP(G,s,w);
2  Q = V;
3  WHILE !isEmpty(Q) DO
4      u = EXTRACT-MIN(Q);    // smallest distance
5      FOREACH v in adj(u) DO
6          relax(G,u,v,w);
```



## 1.6 Maximaler Fluss in Graphen

- Idee



- \* Kanten haben Flusswert und maximale Kapazität
- \* Jeder Knoten (außer s und t) haben den gleichen eingehenden und ausgehenden Fluss
- \* Ziel: Finde maximalen Fluss von s nach t
- \* s: Source/Quelle
- \* t: Target/Senke

- Flussnetzwerk:**

Ein Flussnetzwerk ist ein gewichteter, gerichteter Graph  $G = (V, E)$  mit Kapazität  $c$ , so dass  $c(u, v) \geq 0$  für  $(u, v) \in E$  und  $c(u, v) = 0$  für  $(u, v) \notin E$ , mit zwei Knoten  $s, t \in V$ , so dass jeder Knoten von  $s$  aus erreichbar ist und  $t$  von jedem Knoten aus erreichbar ist. Damit gilt  $|E| \geq |V| - 1$ .

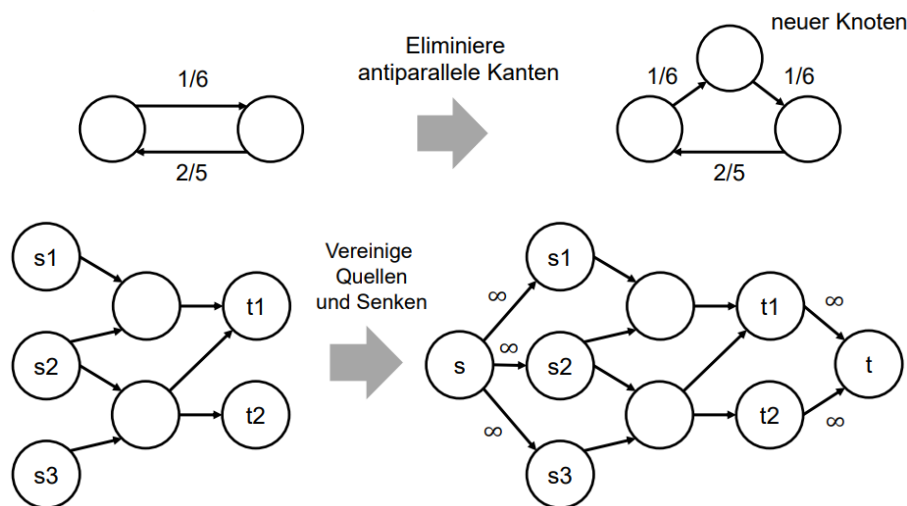
- Fluss:**

Ein Fluss  $f : V \times V \rightarrow \mathbb{R}$  für ein Flussnetzwerk  $G = (V, E)$  mit Kapazität  $c$  und Quelle  $s$  und Senke  $t$  erfüllt  $0 \leq f(u, v) \leq c(u, v)$  für alle  $u, v \in V$ , sowie für alle  $u \in V - \{s, t\}$ :  
 $\sum_{v \in V} f(u, v) = \sum_{v \in V} f(v, u)$  (ausgehend = eingehend)

- Wert eines Flusses**

Der Wert  $|f|$  eines Flusses  $f : V \times V \rightarrow \mathbb{R}$  für ein Flussnetzwerk  $G$  ist:  
 $|f| = \sum_{v \in V} f(s, v) = \sum_{v \in V} f(v, t)$

- Transformationen



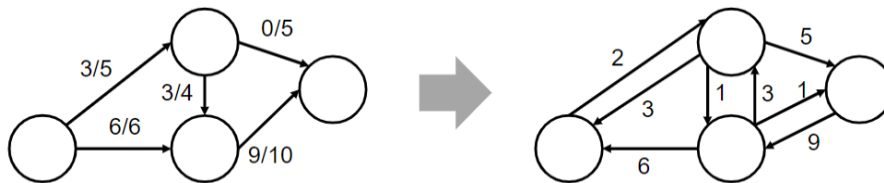
- **Restkapazitätsgraph**

- Wird für Ford-Fulkerson benötigt

- Restkapazität  $c_f(u, v)$ :

$$c_f(u, v) = \begin{cases} c(u, v) - f(u, v) & \text{falls } (u, v) \in E \\ f(v, u) & \text{falls } (v, u) \in E \\ 0 & \text{sonst} \end{cases}$$

- $G_f = (V, E_f)$  mit  $E_f = \{(u, v) \in V \times V \mid c_f(u, v) > 0\}$



- Suche eines Pfades von  $s$  nach  $t$  und Erhöhung aller Flüsse um niedrigsten möglichen Wert auf Pfad

- **Ford-Fulkerson-Algorithmus**

- Idee: Suche Pfad von  $s$  nach  $t$ , der noch **erweiterbar** ist

- Suche dieses Pfades im Restkapazitätsgraphen  $G_f$  (mögliche Zu- und Abflüsse)

- Code:

Ford-Fulkerson( $G, s, t, c$ )

```

1  FOREACH e in E do e.flow = 0;
2  WHILE there is path p from s to t in  $G_{flow}$  DO
3       $c_{flow}(p) = \min \{c_{flow}(u, v) : (u, v) \text{ in } p\}$ 
4      FOREACH e in p DO
5          IF e in E THEN
6              e.flow = e.flow +  $c_{flow}(p)$ ;
7          ELSE
8              e.flow = e.flow -  $c_{flow}(p)$ ;

```

- Die Pfadsuche erfolgt z.B. per BFS oder DFS

- Laufzeit:  $O(|E| \cdot u \cdot |f^*|)$

( $O(|V| \cdot |E|^2)$  Mit Verbesserung nach Edmonds-Karp)

(wobei  $f^*$  maximaler Fluss und Fluss um bis zu  $\frac{1}{u}$  pro Iteration wächst)

– Beispiel:

