

Datenstrukturen und effiziente Algorithmen

Blatt 8

Markus Vieth, David Klopp, Christian Stricker

8. Januar 2016

Aufgabe 1

a) Pseudo-Code

```

1  forall ( v in V \{ S } ) {
2      col[v] = white ;
3      d[v] = infinity ;
4  }

6  List kanten = [] ;
7  col[s] = grey ;
8  d[s] = 0 ;
9  Queue Q ;
10 Q.push ( s ) ;
11 while (!Q.empty ()) {
12     u = Q.pop() ;
13     forall ((u , v ) in E) {
14         if (d[u] < d[v])
15             kanten.add((u,v));

17         if (col[v] == white) {
18             col[v] == grey ;
19             d[v] = d[u]+ 1 ;
20             Q.push(v);
21         }
22     }
23     col[u] = black ;
24 }
```

Der Algorithmus funktioniert analog zur Breitensuche, allerdings wird eine Kante nur dann hinzugefügt zum Levelgraph, wenn die Distanz des Nachbarknotens größer ist als die Distanz des aktuellen Knoten zum Ursprung (z. 14-15). Die Laufzeit verhält sich daher identisch zur Breitensuche und ist somit linear: $O(|V| + |E|)$.

b)

Der Levelgraph soll lediglich kürzeste Wege enthalten. Eine Kante von rechts nach links würde bedeuten, dass der Weg länger wird als der bisherige Weg. Dieser Weg sollte dementsprechend nicht im Levelgraph beinhaltet sein, da dieser nur kürzeste Wege enthält.

c)

Der Graph beinhaltet alle mögliche kürzesten Wegen zu einem Knoten, daher können auch bei erneuten Generierung keine neuen kürzesten Wege gefunden werden oder wegfallen, sofern sich der Graph nicht geändert hat. D.h der Graph ist eindeutig.


```

44     }
45 }
46 }
47 return new Vector<Tuple>();
48 }

50 public static Vector<Tuple> DFS (boolean [][][] cheese, Tuple origin){

51     HashMap<Tuple, ArrayList<Tuple>> edges = createHash(cheese.length, cheese);
52     HashSet<Tuple> visited = new HashSet<Tuple>();
53     LinkedList<Tuple> stack = new LinkedList<Tuple>(); //stack
54     HashMap<Tuple, Tuple> pi = new HashMap<Tuple, Tuple>();
55     HashMap<Tuple, Integer> d = new HashMap<Tuple, Integer>(); //Distanzfunktion
56     visited.add(origin);
57     pi.put(origin, null);
58     d.put(origin, 0);

61     stack.push(origin); //stack
62     while(stack.size() > 0) {
63         Tuple u = stack.pop(); //stack
64         ArrayList<Tuple> edge = edges.get(u);
65         for ( int i = 0; i < edge.size(); i++) {
66             Tuple next = edge.get(i);
67             if (!visited.contains(next)) {
68                 visited.add(next);
69                 pi.put(next, u);
70                 stack.push(next); //stack
71                 d.put(next, d.get(u)+1); //Länge des neuen Knoten ist Länge des
                    Entdeckers +1
72             }
73             if (next.one == 0) {
74                 Vector<Tuple> temp = new Vector<Tuple>();
75                 temp.addElement(next);
76                 System.out.println("DFS: Laenge = "+d.get(next));
77                 while (pi.get(next) != null) {
78                     next = pi.get(next);
79                     temp.addElement(next);
80                 }
81                 return temp;
82             }
83         }
84     }
85     return new Vector<Tuple>();
86 }

89 //hilfsmethode zur Erzeugung der Mashmap der möglichen Züge in einem Puzzle
90 private static HashMap<Tuple, ArrayList<Tuple>> createHash(int n, boolean [][][]
    cheese) {

```

```

92 //Erstelle Hashmap
93 HashMap<Tuple, ArrayList<Tuple>> edges = new HashMap<Tuple, ArrayList<Tuple>>()
94 ;
95 for (int x = 0; x < n; x++)
96     for (int y = 0; y < n; y++)
97         for (int z = 0; z < n; z++) {
98             ArrayList<Tuple> temp = new ArrayList<Tuple>();
99             edges.put(new Tuple(x,y,z), temp);
100             if (x > 0)
101                 if (!cheese[x-1][y][z])
102                     temp.add(new Tuple((x-1), y, z));
103             if (x < n-1)
104                 if (!cheese[x+1][y][z])
105                     temp.add(new Tuple((x+1), y, z));
106             if (y > 0)
107                 if (!cheese[x][y-1][z])
108                     temp.add(new Tuple(x, (y-1), z));
109             if (y < n-1)
110                 if (!cheese[x][y+1][z])
111                     temp.add(new Tuple(x, (y+1), z));
112             if (z > 0)
113                 if (!cheese[x][y][z-1])
114                     temp.add(new Tuple(x, y, (z-1)));
115             if (z < n-1)
116                 if (!cheese[x][y][z+1])
117                     temp.add(new Tuple(x, y, (z+1)));
118         }
119     return edges;
120 }

```

Tuple.java

```

1 package app;

3 // just because java sucks
4 class Tuple {

6     int zero, one, two;
7     static final int maxSize = 1000;

9     Tuple (int zero, int one, int two){

11         if (zero > maxSize || one > maxSize || two > maxSize)
12             throw new IllegalArgumentException("maximale Größe "+maxSize+" Überschritten"
13             );
14         this.zero = zero;
15         this.one = one;

```

```
15     this.two = two;
16 }

18 @Override
19 public int hashCode() {
20     return (zero+maxSize*one+maxSize*maxSize*two);
21     //return new int[] zero, one, two.hashCode();
22 }

24 @Override
25 public boolean equals(Object obj) {
26     return this.hashCode() == obj.hashCode();
27 }

29 public void print() {
30     System.out.println("x = "+zero+" y = "+one+" z = "+two);
31 }
32 }
```

iii)

Für die Breitensuche ergibt sich eine Weglänge von 56, für die Tiefensuche eine Länge von 2317. Laut Vorlesung liefert die Breitensuche stets den kürzeren Weg.