

# **Theoretische Informatik I: Komplexität und formale Sprachen**

**Kurzschrift zur Prüfungsvorbereitung**

Bjarne Hiller

9. November 2017

# Inhaltsverzeichnis

<b>0</b>	<b>Wichtige Begriffe aus der Berechenbarkeitstheorie</b>	<b>3</b>
<b>1</b>	<b>Komplexität</b>	<b>4</b>
1.1	Graphen . . . . .	4
1.2	Zeitaufwand und Komplexitätsklassen . . . . .	4
<b>2</b>	<b>Formale Sprachen</b>	<b>7</b>

# 0 Wichtige Begriffe aus der Berechenbarkeitstheorie

**Kernfrage:** Ist ein Problem algorithmisch lösbar?

**Definition 0.0.1 (Turingmaschine)** Eine *deterministische Turingmaschine* (DTM) (oder ein det. Turingprogramm)  $M$  ist ein 5-Tupel  $M = (Z, \Sigma, \delta, z_a, z_e)$  mit:

- $Z$  ist eine endliche Menge von Zuständen
- $z_a$  ist der ausgezeichnete Anfangszustand
- $z_e$  ist der ausgezeichnete Endzustand
- $\Sigma$  ist eine endliche Menge, das *Bandalphabet*  
 $\square$  ist ein ausgezeichnetes Symbol in  $\Sigma$ : es heißt *Leersymbol* (Blank) und zeigt an, dass die Bandzelle leer ist
- $Z \cap \Sigma = \emptyset$
- $\delta : Z \times \Sigma \rightarrow Z \times \Sigma \times \{+1, -1, 0\}$  ist eine nicht notwendig überall definierte Funktion, die *Übergangsfunktion*

**Definition 0.0.2 (Turing-berechenbar)** Eine (partielle) Funktion  $f : \Sigma^* \rightarrow \Sigma^*$  heißt *Turingprogramm-berechenbar*, falls eine DTM  $M$  existiert mit  $f = f_M$ .

**Definition 0.0.3 (Entscheidbarkeit)** Eine Menge  $A \subseteq \mathbb{N}$  (bzw.  $A \subseteq \mathbb{N}^k$  oder  $A \subseteq \Sigma^*$ ) heißt *entscheidbar*, wenn die charakteristische Funktion  $\chi_A : \mathbb{N} \rightarrow \{0, 1\}$  (bzw.  $\chi_A : \mathbb{N}^k \rightarrow \{0, 1\}$  oder  $\chi_A : \Sigma^* \rightarrow \{0, 1\}$ ) von  $A$ ,

$$\chi_A(x) = \begin{cases} 1 & \text{falls } x \in A \\ 0 & \text{sonst, also falls } x \notin A \end{cases}$$

berechenbar ist.

# 1 Komplexität

Kernfrage: Wie schwierig ist ein lösbares Problem?

## 1.1 Graphen

**Definition 1.1.1** Ein (ungerichteter, einfacher) Graph  $G$  ist ein Paar  $G = (V, E)$  bestehend aus **Knotenmenge**  $V$  und **Kantenmenge**  $E \subseteq \binom{V}{2}$ .  
 $\binom{V}{2}$  steht hierbei für die Menge aller 2-elementigen Teilmengen von  $V$ .

**Definition 1.1.2** Sei  $G = (V, E)$  ein Graph. Dann gilt:

1. Zwei Knoten  $x, y \in V$  sind **verbunden**, wenn  $\{x, y\} \in E$  ist.
2. Eine Menge  $Q \subseteq V$  von Knoten ist eine **Clique**, wenn je zwei Knoten in  $Q$  verbunden sind.
3. Eine Menge  $U \subseteq V$  von Knoten ist eine **unabhängige Menge** (independent set), wenn je zwei Knoten in  $U$  unverbunden sind.

## 1.2 Zeitaufwand und Komplexitätsklassen

**Definition 1.2.1 ( $\mathcal{O}$ -Notation)** Für Funktionen  $f, g : \mathbb{N} \rightarrow \mathbb{R}$  schreiben wir  $f \in \mathcal{O}(g)$  oder auch  $f = \mathcal{O}(g)$ , falls es eine Konstante  $c > 0$  gibt mit: Es existiert ein  $n_0$ , sodass  $f(n) \leq c \cdot g(n)$  für alle  $n \geq n_0$  gilt. Man sagt, dass  $f$  asymptotisch höchstens so stark wächst wie  $g$ .

Formal:  $f \in \mathcal{O}(g) \Leftrightarrow \exists c > 0 \exists n_0 \in \mathbb{N} \forall n \geq n_0 : f(n) \leq c \cdot g(n)$

**Definition 1.2.2 (Zeitaufwand von DTM-Programmen)** Sei  $M$  eine DTM über dem Alphabet  $\Sigma$ . Der **Zeitaufwand**  $t_M(w)$  von  $M$  bei Eingabe  $w \in \Sigma^*$  ist

$$t_M(w) = \begin{cases} \text{Zahl der Konfigurationsübergänge der Be-} & \text{falls Berechnung abbricht} \\ \text{rechnung von } M \text{ bei Eingabe } w & \\ \infty & \text{sonst} \end{cases}$$

Der **Zeitaufwand**  $t_M(n)$  von  $M$  bei Eingaben der Codierungslänge  $n$  ist

$$t_M(n) = \max\{t_M(w) \mid w \in \Sigma^n\}$$

**Definition 1.2.3** Es sei  $f : \mathbb{N} \rightarrow \mathbb{N}$  eine Funktion. Mit **DTIME( $f$ )** bezeichnen wir die Menge aller Entscheidungsprobleme, die sich durch eine DTM  $M$  mit Zeitaufwand  $t_m = \mathcal{O}(f)$  entscheiden lassen:

$$\text{DTIME}(f) = \{L \subseteq \Sigma^* \mid L \text{ ist entscheidbar durch eine DTM } M \text{ mit } t_m = \mathcal{O}(f)\}$$

**Definition 1.2.4 (Komplexitätsklasse  $\mathbf{P}$ )**  $P = \bigcup_{k=0}^{\infty} DTIME(n^k)$  ist die Klasse aller in (deterministisch) polynomiell Zeit aufwand lösbaren (Entscheidungs-) Probleme.  $P$  ist also die Klasse von Problemen, die effizient gelöst werden können.

**Definition 1.2.5 (Komplexitätsklasse  $\mathbf{EXPTIME}$ )**  $EXPTIME = \bigcup_{k=0}^{\infty} DTIME(2^{n^k})$  ist die Klasse aller in (deterministisch) exponentiellem Zeit aufwand lösbaren (Entscheidungs-) Probleme. (Es gilt:  $P \subseteq EXPTIME$ )

**Definition 1.2.6 (Nichtdeterministische Turingmaschine)** Eine *nichtdeterministische Turingmaschine* (NTM) (oder ein nichtdet. Turingprogramm)  $M$  ist ein 5-Tupel  $M = (Z, \Sigma, \delta, z_a, z_e)$  mit:

- $Z, z_a, z_e, \Sigma$  sind definiert wie bei einer deterministischen Turingmaschine
- $\delta \subseteq (Z \times \Sigma) \times (Z \times \Sigma \times \{+1, -1, 0\})$  ist eine *Relation*, die *Übergangsrelation*

In einem nichtdeterministischen Turingprogramm  $\delta$  kann es zu einem Paar  $(z, x) \in Z \times \Sigma$  mehr als einen Befehl mit der linken Seite  $z, x$  geben.

**Definition 1.2.7 (Nichtdeterministische Berechnung)** Jedem Eingabewort  $w \in \Sigma^*$  kann man einen „Berechnungsbaum“ zuordnen, dessen maximale Pfade den möglichen Berechnungen entsprechen:

- Die Wurzel des Berechnungsbaums ist mit der Anfangskonfiguration  $z_a w$  beschriftet
- Ist  $v$  ein Knoten des Baums, der mit der Konfiguration  $K = \alpha z x \beta$  markiert ist und ist  $\delta(z, x) = \{(z_1, x_1, \lambda_1), \dots, (z_r, x_r, \lambda_r)\}$ , so hat  $v$  genau  $r$  Söhne, die jeweils mit den Nachfolgekonfigurationen  $K_i$  von  $K$  bezüglich  $(z_i, x_i, \lambda_i)$  beschriftet sind,  $i = 1, \dots, r$ .

**Definition 1.2.8 (Nichtdeterministische Entscheidbarkeit)** Eine NTM  $M$  entscheidet die Menge  $L \subseteq \Sigma^*$ , falls der Berechnungsbaum jedes Eingabewortes  $w \in \Sigma^*$  endlich ist und für  $w \in L$  mindestens einen erfolgreichen Berechnungspfad enthält.

**Satz 1.2.1** Sei  $L \subseteq \Sigma^*$ . Dann ist  $L$  genau dann (deterministisch) entscheidbar, wenn  $L$  nichtdeterministisch entscheidbar ist.

**Definition 1.2.9 (Zeitaufwand von NTM-Programmen)** Sei  $M$  eine NTM über dem Alphabet  $\Sigma$ . Der *Zeitaufwand*  $t_M(w)$  von  $M$  bei Eingabe  $w \in \Sigma^*$  ist

$$t_M(w) = \begin{cases} \text{Tiefe des Berechnungsbaumes von } M \text{ bei } w & \text{falls Baum endlich} \\ \infty & \text{sonst} \end{cases}$$

Der *Zeitaufwand*  $t_M(n)$  von  $M$  bei Eingaben der Codierungslänge  $n$  ist  $t_M(n) = \max\{t_M(w) \mid w \in \Sigma^n\}$

**Definition 1.2.10** Es sei  $f : \mathbb{N} \rightarrow \mathbb{N}$  eine Funktion. Mit  $\text{NTIME}(f)$  bezeichnen wir die Menge aller Entscheidungsprobleme, die sich durch eine NTM  $M$  mit Zeitaufwand  $t_m = O(f)$  entscheiden lassen:

$$\text{NTIME}(f) = \{L \subseteq \Sigma^* \mid L \text{ ist entscheidbar durch eine NTM } M \text{ mit } t_m = \mathcal{O}(f)\}$$

**Definition 1.2.11 (Komplexitätsklasse NP)**  $NP = \bigcup_{k=0}^{\infty} \text{NTIME}(n^k)$  ist die Klasse aller in nichtdeterministisch polynomiell Zeit aufwand lösbaren (Entscheidungs-) Probleme.

**Satz 1.2.2**  $P \subseteq NP \subseteq EXPTIME$

**Definition 1.2.12 (Polynomielle Reduktion)** Seien  $L_1 \subseteq \Sigma_1^*$ ,  $L_2 \subseteq \Sigma_2^*$  zwei Entscheidungsprobleme.  $L_1$  ist auf  $L_2$  polynomiell reduzierbar, wenn es eine überall definierte, polynomiell berechenbare Funktion  $f : \Sigma_1^* \rightarrow \Sigma_2^*$  gibt, so dass für alle  $x \in \Sigma_1^*$  gilt:

$$x \in L_1 \Leftrightarrow f(x) \in L_2$$

Ist  $L_1$  polynomiell reduzierbar auf  $L_2$  via  $f$ , so schreiben wir:  $L_1 \leq_p L_2$

**Definition 1.2.13 (NP-Vollständigkeit)** Es sei  $L \subseteq \Sigma^*$ .  $L$  heißt NP-vollständig, falls gilt:

- (i)  $L \in NP$
- (ii)  $\forall M \in NP : M \leq_p L$

**Lemma 1.2.1** Ist  $L$  NP-vollständig, so gilt:  $L \in P \Leftrightarrow P = NP$

**Satz 1.2.3 (Satz von Cook und Levin)** SAT ist NP-vollständig.

## 2 Formale Sprachen