

A black and white close-up photograph of a computer keyboard. The focus is on several keys, including one with the letter 'A' and a dollar sign '\$'. Other keys with letters like 'R' and 'B' are visible in the foreground and background, which is slightly blurred. A vertical line runs down the right side of the image.

Formelsammlung Informatik

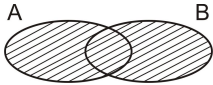
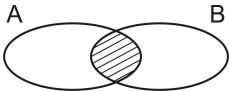
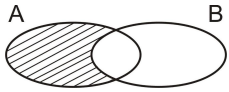
1. Inhaltsverzeichnis

1.	Inhaltsverzeichnis	2
2.	Informatik.....	3
2.1.	Mengenlehre	3
2.1.1.	Mengenoperationen	3
2.2.	Relationen – Spezielle Klassen von Relationen	4
2.3.	Abbildungen	7
2.3.1.	Rechts eindeutige Relation.....	7
2.3.2.	Links eindeutige Relation.....	7
2.3.3.	Links vollständige Relation	7
2.3.4.	Rechts vollständige Relation	8
2.3.5.	Totale Abbildung	8
2.3.6.	Surjektive Abbildung	8
2.3.7.	Injektive Abbildung.....	8
2.3.8.	Surjektive Abbildung	9
2.4.	Algorithmen und Datenstrukturen.....	10
2.4.1.	Rekursion	10
2.4.2.	Beispiele für Rekursion	10
2.4.3.	Vollständige Induktion.....	11
2.4.4.	Sortialgorithmen.....	12
2.4.5.	AVL-Baum	15
2.4.6.	Vielwegbaum.....	16
2.5.	Aussagenlogik.....	17
2.5.1.	Grundbegriffe	17
2.5.2.	Implikation	17
2.5.3.	Beispiele für Tautologien	17
2.5.4.	Äquivalenz von Formeln	17
2.5.5.	Allgemeine Äquivalenzen	17
2.5.6.	Umformungsregeln	18
2.5.7.	Konjunktive Normalform	18
2.5.8.	Resolventenprinzip	18
2.5.9.	Hornformeln.....	19
2.5.10.	Markierungsalgorithmus für Hornformeln	20
2.6.	Graphentheorie	21
2.6.1.	Definitionen	21
2.6.2.	Eulerscher Weg.....	22
2.6.3.	Eulerscher Graph.....	22
2.7.	Graph kürzester Weg.....	23
2.7.1.	Flüsse in Netzwerken, Ermittlung maximaler Fluss.....	24
2.8.	Automatentheorie.....	25
2.8.1.	Grundbegriffe	25

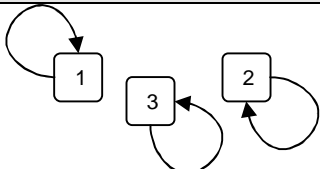
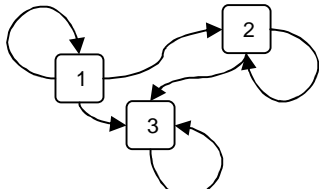
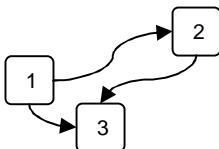
2. Informatik

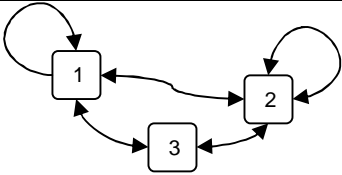
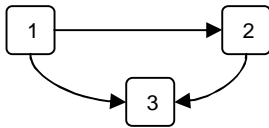
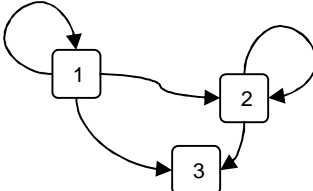
2.1. Mengenlehre

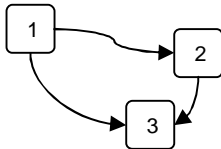
2.1.1. Mengenoperationen

Vereinigungsmenge $A \cup B$	
Schnittmenge $A \cap B$ Alle Elemente die zu A und gleichzeitig zu B gehören. $A \cap B = \{x \mid x \in A \wedge x \in B\}$	
Differenzmenge $A \setminus B$	
Produktmenge $A \times B$	Beispiel: $A = \{a; b; c\}$ $B = \{u; v\}$ $A \times B = \{(a; u); (a; v); (b; u); (b; v); (c; u); (c; v); \}$

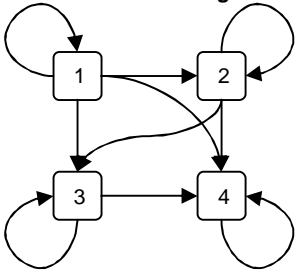
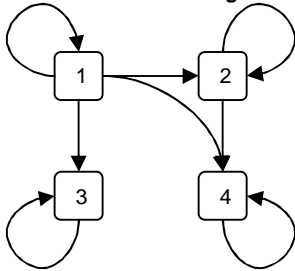
2.2. Relationen – Spezielle Klassen von Relationen

Identische Relation	$I = \{(x, x) \mid x \in M\}$ - jedes x steht nur in Relation zu x (sich selbst)																
	<i>Matrixdarstellung:</i> <table><tr><td></td><td>1</td><td>2</td><td>3</td></tr><tr><td>1</td><td>1</td><td>0</td><td>0</td></tr><tr><td>2</td><td>0</td><td>1</td><td>0</td></tr><tr><td>3</td><td>0</td><td>0</td><td>1</td></tr></table> Nur Hauptdiagonale ist belegt.		1	2	3	1	1	0	0	2	0	1	0	3	0	0	1
	1	2	3														
1	1	0	0														
2	0	1	0														
3	0	0	1														
Reflexive Relation	$I \subseteq R \quad + \quad x \in M \text{ ist } (x, x) \in R$ - jedes Element steht in Relation zu sich selbst - zusätzlich können andere Elemente verknüpft sein																
	<i>Matrixdarstellung:</i> <table><tr><td></td><td>1</td><td>2</td><td>3</td></tr><tr><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td></tr><tr><td>2</td><td>0</td><td>1</td><td>1</td></tr><tr><td>3</td><td>0</td><td>0</td><td>1</td></tr></table>		1	2	3	1	1	1	1	2	0	1	1	3	0	0	1
	1	2	3														
1	1	1	1														
2	0	1	1														
3	0	0	1														
Irreflexive Relation	- kein Paar mit gleichen Elementen gehört zur Relation - für alle a gilt $\neg(aRa)$																
	<i>Matrixdarstellung:</i> <table><tr><td></td><td>1</td><td>2</td><td>3</td></tr><tr><td>1</td><td>0</td><td>1</td><td>1</td></tr><tr><td>2</td><td>0</td><td>0</td><td>1</td></tr><tr><td>3</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr></table> Hauptdiagonale ist nicht belegt		1	2	3	1	0	1	1	2	0	0	1	3	0	0	0
	1	2	3														
1	0	1	1														
2	0	0	1														
3	0	0	0														

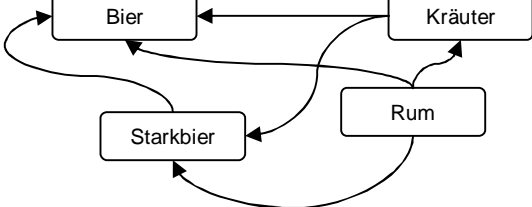
Symmetrische Relation	$(x, y) \in R \text{ folgt } (y, x) \in R \quad R = R^{-1}$ - zu jedem Pfeil gibt es einen Umkehrpfeil																
	<i>Matrixdarstellung:</i> <table border="1" data-bbox="505 250 691 346"><tr><th></th><th>1</th><th>2</th><th>3</th></tr><tr><th>1</th><td>1</td><td>1</td><td>1</td></tr><tr><th>2</th><td>1</td><td>1</td><td>1</td></tr><tr><th>3</th><td>1</td><td>1</td><td>0</td></tr></table> Spiegelung an Hauptdiagonale möglich, Diagonale muss keine 1er enthalten, da bei Spiegelung nicht relevant.		1	2	3	1	1	1	1	2	1	1	1	3	1	1	0
	1	2	3														
1	1	1	1														
2	1	1	1														
3	1	1	0														
Asymmetrische Relation	$(x, y) \in R \text{ folgt } (y, x) \in R / R \cap R^{-1} = \emptyset$ - weder Umkehrpfeile noch Ringpfeile - gehört $1 \rightarrow 2$ zur Relation, gehört $2 \rightarrow 1$ nicht dazu																
	<i>Matrixdarstellung:</i> <table border="1" data-bbox="505 592 691 687"><tr><th></th><th>1</th><th>2</th><th>3</th></tr><tr><th>1</th><td>0</td><td>1</td><td>1</td></tr><tr><th>2</th><td>0</td><td>0</td><td>1</td></tr><tr><th>3</th><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr></table> Kein Element ist mit sich selbst verknüpft und kein Element ist rückverknüpft Irrreflexiv und antisymmetrisch		1	2	3	1	0	1	1	2	0	0	1	3	0	0	0
	1	2	3														
1	0	1	1														
2	0	0	1														
3	0	0	0														
Antisymmetrische Relation	$(x, y) \in R \text{ u. } (y, x) \in R \text{ folgt } x = y$ - keine Umkehrpfeile, aber Ringschleifen sind erlaubt																
	<i>Matrixdarstellung:</i> <table border="1" data-bbox="505 911 691 1007"><tr><th></th><th>1</th><th>2</th><th>3</th></tr><tr><th>1</th><td>1</td><td>1</td><td>1</td></tr><tr><th>2</th><td>0</td><td>1</td><td>1</td></tr><tr><th>3</th><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr></table> Elemente dürfen mit sich selbst verknüpft sein, aber keine Rückverknüpfungen zwischen Elementen		1	2	3	1	1	1	1	2	0	1	1	3	0	0	0
	1	2	3														
1	1	1	1														
2	0	1	1														
3	0	0	0														

Transitive Relation	$(x, y) \in R \quad (y, z) \in R \quad \text{folgt} \quad (x, z) \in R$ - zu je 2 Pfeilen gibt es einen Überbrückungspfeil <i>Matrixdarstellung:</i>																
 <p>Bsp.: $1 \rightarrow 3$ und $1 \rightarrow 2 \rightarrow 3$</p>	<table><tr><th></th><th>1</th><th>2</th><th>3</th></tr><tr><th>1</th><td>1</td><td>1</td><td>1</td></tr><tr><th>2</th><td>0</td><td>1</td><td>1</td></tr><tr><th>3</th><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr></table> <p>Wann immer 2 Pfeile aufeinander folgen gibt es einen Pfeil der diese überbrückt</p>		1	2	3	1	1	1	1	2	0	1	1	3	0	0	0
	1	2	3														
1	1	1	1														
2	0	1	1														
3	0	0	0														

Aquivalenzrelation	- ist reflexiv, symmetrisch und transitiv
--------------------	---

Ordnung	- reflexiv, antisymmetrisch und transitive Relation von R in M
<p>Totale Ordnung</p>  <p>Bespiel „kleiner gleich“</p>	<p>Partielle Ordnung:</p>  <p>Bespiel „teilt“</p>
Darstellung von Beziehungen wie z.B. langsamer, schneller, dümmer/klüger können dargestellt werden.	

Totale / partielle Ordnung	2 Elemente von M sind miteinander vergleichbar, ansonsten partielle Teilordnung
----------------------------	--

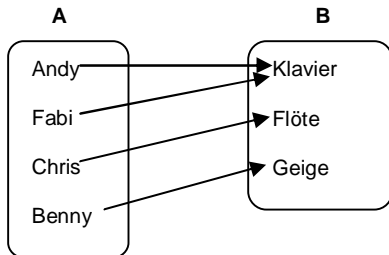
Strikte Ordnung	- eine asymmetrische, transitive Relation in M
 <p>Bespiel „alkoholreicher als“</p>	

2.3. Abbildungen

2.3.1. Rechts eindeutige Relation

- jedem Element von A (links) wird höchstens ein Element der rechten Menge B zugeordnet

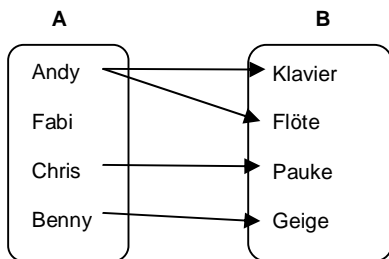
- die Pfeile nach rechts sind eindeutig



2.3.2. Links eindeutige Relation

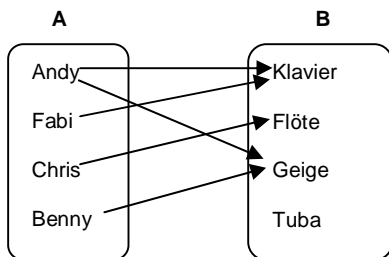
- jedes Element von rechts kommt höchstens einmal als Bild eines Elements der linken Menge A vor

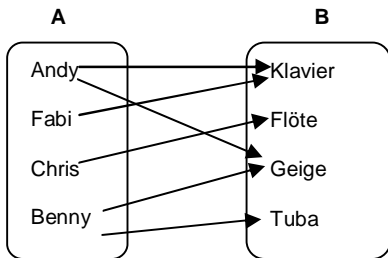
- auf jedes Element von B zeigt genau ein Pfeil



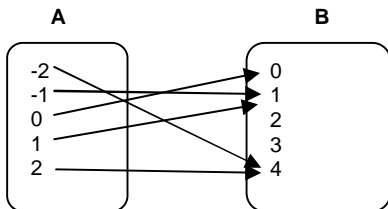
2.3.3. Links vollständige Relation

- jedem Element von A (links) wird mindestens ein Element aus B zugeordnet



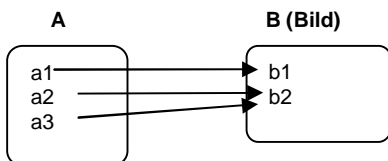
2.3.4. Rechts vollständige Relation

- jedes Element kommt mindestens einmal als Bild vor

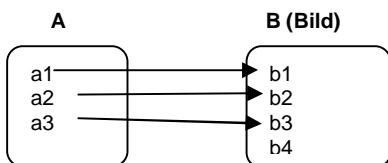
2.3.5. Totale AbbildungBeispiel: x^2 

- rechts eindeutig und links vollständig
- jedes Element v. A darf mit maximal einem Element aus B in Beziehung stehen

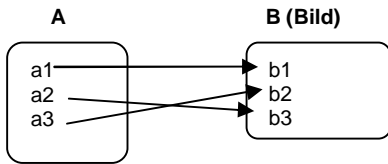
Definitionsbereich: Werte aus A
Wertebereich: Werte aus B

2.3.6. Surjektive Abbildung

- jedes Element der Zielmenge kommt als Bild vor (zu jedem Element von B führt ein Pfeil)

2.3.7. Injektive Abbildung

- jedes Element der Zielmenge kommt höchstens einmal als Bild vor

2.3.8. Surjektive Abbildung

- ist injektiv und surjektiv
- jedes Element der Zielmenge kommt genau einmal als Bild vor

2.4. Algorithmen und Datenstrukturen

Statische Finitheit: Algorithmus darf nicht unendlich groß sein (Quelltext hat ein Ende)

Dynamische Finitheit: benötigter Speicher darf nicht unendlich groß sein

2.4.1. Rekursion

Allgemeiner Ansatz:

```
int sum(int zahl) {
    int sum = 0;
    if (zahl==1) {
        sum=1;
        return sum;
    }
    else {
        sum=zahl + sum(zahl-1);
        return sum;
    }
}
```

| einfacher Fall
|
| rekursiver Aufruf

2.4.2. Beispiele für Rekursion

Summe der ersten n natürlichen Zahlen	geschlossene Formel: $\left(\frac{n*(n+1)}{2}\right)$ $sum(n) = \begin{cases} 0 & // n = 0 \\ sum(n-1) + 1 & // n \geq 1 \end{cases}$
Fakultät	$fak(n) = \begin{cases} 1 & // n \leq 1 \\ n * fak(n-1) + 1 & // n \geq 1 \end{cases}$ Näherungsformel: $n! \approx \sqrt{2\pi n} * \left(\frac{n}{e}\right)^n$
Euklidischer Algorithmus	$ggT(x, y) = \begin{cases} y = 0 \Rightarrow x & // x \bmod y = 0 \\ ggT(y, x \bmod y) \end{cases}$
Summe der ersten n ungeraden Zahlen	geschlossene Formel: n^2 $quadrat(n) = \begin{cases} 1 & // n = 1 \\ (2n-1) + quadrat(n-1) \end{cases}$
Summe der ersten n geraden Zahlen	$sumgerad(n) = \begin{cases} 2 & // n = 1 \\ (2n) + sumgerad(n-1) \end{cases}$
Fibonacci	$fib(n) = \begin{cases} f_0 = 0 & f_1 = 1 & // n < 2 \\ fib(n-1) + fib(n-2) & // n \geq 2 \end{cases}$

2.4.3. Vollständige Induktion

Summe der ersten n Zahlen: $\sum_{i=1}^n i = \frac{n * (n+1)}{2}$

Induktionsanfang	$n=1 \quad \frac{1 * (1+1)}{2} = 1$
Induktionsbehauptung	$\sum_{i=1}^{n+1} i = \frac{(n+1) * n(+2)}{2}$
Induktionsbeweis	$\sum_{i=1}^{n+1} i = 1 + 2 + 3 + \dots + n + (n+1) = \frac{(n+1) * (n+2)}{2}$ $(1 + 2 + 3 + \dots + n \rightarrow \frac{n * (n+1)}{2})$ $\frac{n * (n+1)}{2} + (n+1) = \frac{(n+1) * (n+2)}{2}$ $\frac{n^2 + n}{2} + (n+1) = \frac{n^2 + 3n + 2}{2}$ $\frac{n^2 + n + 2n + 2}{2} = \frac{n^2 + 3n + 2}{2}$ $\frac{n^2 + 3n + 2}{2} = \frac{n^2 + 3n + 2}{2}$ $\underline{\underline{\text{q.e.d!}}}$

- wenn P(1) wahr ist und auch P(n+1) wahr ist, so ist P(n) wahr für alle n!

2.4.4. Sortialgorithmen

2.4.4.1. Straight Insertion Sort

Beispiel: 5, 3, 2, <u>8</u> , 9 8 5, 3, <u>2</u> , 8, 9 2 → 2 < 8 → 2 in Marke 5, <u>3</u> , 2, 8, 9 2 → 3 > 2 Tausch, 3 in Marke <u>5</u> , 2, 3, 8, 9 3 → 5 > 2, 5 in Marke 2, <u>5</u> , 3, 8, 9 3 → 5 > 3 → Tausch 2, 3, <u>5</u> , 8, 9	<ul style="list-style-type: none"> – fange beim letzten Element an → in Marke schreiben – vgl. 8 mit 9 → kein Tausch notwendig Algorithmus: <ul style="list-style-type: none"> – es wird von hinten im Array ausgegangen, beim vorletzten Element wird angefangen – Element wird in Marke geschrieben – Element wird mit den nachfolgenden verglichen, solange Element größer als Nachfolger ist, wird getauscht
---	--

Quelltext:

```
int x = 0;
int j = 0;

for (int i = arValues.Length - 3; i >= 0; i--)
{
    x = arValues[i];
    arValues[arValues.Length-1] = x;
    j = i + 1;

    while (x > arValues[j])
    {
        arValues[j - 1] = arValues[j];
        j++;
    }

    arValues[j - 1] = x;
}
```

Komplexität:

Durchlauf: 1 → 2 Vergleiche
 2 → 3 Vergleiche
 3 → 4 Vergleiche

daraus folgt: $Vergleiche_{\max} = \frac{n \cdot (n+1)}{2} - 1$ $Tausch = \frac{n \cdot (n+1)}{2}$

2.4.4.2. Bubble Sort

- es werden immer 2 benachbarte Elemente verglichen
- ist $x > x+1 \rightarrow$ tauschen
- nach jedem Durchlauf steht das größte Element oben

Beispiel:

$\boxed{5} \boxed{3} \rightarrow$ Vergleich
 $| \rightarrow$ Grenze äußere Schleife

```

5 3 2 8 1 |
3 5 2 8 1 |
3 2 5 8 1 |
3 2 5 8 1 |
3 2 5 1 8 |
2 3 5 1 8 |
2 3 5 1 8 |
2 3 1 5 8 |
2 3 1 5 8 |
2 1 3 5 8 |
1 2 3 5 8
  
```

Komplexität:

Vergleiche: $\frac{n(n-1)}{2}$

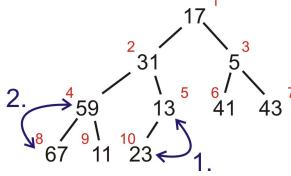
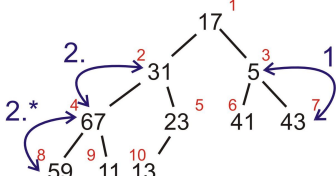
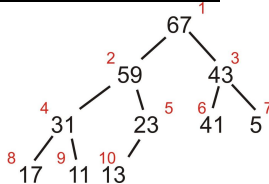
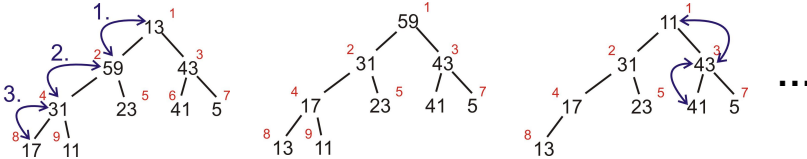
$BC: 0$

Zuweisung: $WC: 3 * \frac{n(n-1)}{2}$

2.4.4.3. Heap Sort

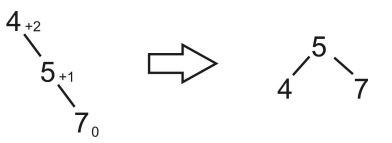
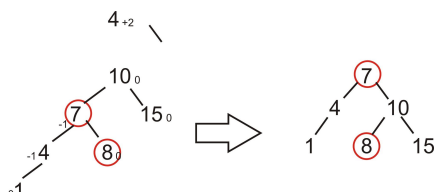

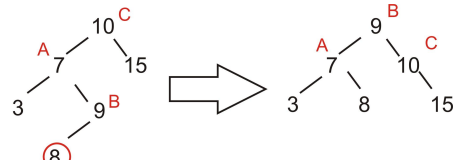
- Aufbau des Arrays als Binärbaum
- Beispiel: 17, 31, 05, 59, 13, 41, 43, 67, 11, 23
- letzte Hälfte des Arrays sind die Blätter
- Zugriff auf Kindknoten: $\text{arrayIndex} * 2$ (links)
 $\text{arrayIndex} * 2 - 1$ (rechts)

(1 basierte Arrays!)

<p><u>1. Schritt: Aufbau des Heaps</u></p> 	<ul style="list-style-type: none"> – Anfang bei Array-Länge / 2 (Mitte des Arrays) – Beginn bei $\text{arrayIndex}[5]$ – größeres Kind wird mit Vater getauscht – $[5] \rightarrow 23 > 13 \rightarrow$ Tausch – $[4] \rightarrow 67 > 59 \rightarrow$ Tausch
	<ul style="list-style-type: none"> – $[3] \rightarrow 43 > 5 \rightarrow$ Tausch – $[2] \rightarrow 67 > 31 \rightarrow$ Tausch $\rightarrow 31$ muss weiter versickert werden! $\rightarrow 59 > 31 \rightarrow$ Tausch
<p><u>2. Schritt: Abbau des Heaps</u></p> 	<ul style="list-style-type: none"> – nach Abschluss steht das größte Element oben im Heap – größtes Element wird genommen und mit letztem Array-Element getauscht $\rightarrow 67$ tauscht 13 – das letzte Element ist nun sortiert, und wird nicht mehr berücksichtigt bei den weiteren Schritten – 13 steht oben und muss neu versickert werden – Vorgang wird wiederholt bis Heap komplett abgebaut ist
 <p>Array: ..., 23, 31, 41, 43, 59, 67</p>	

2.4.5. AVL-Baum

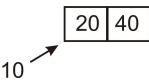
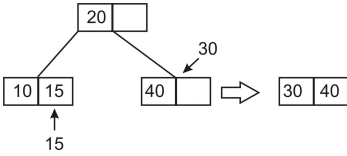
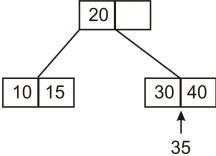
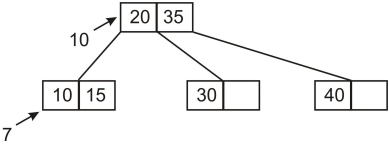
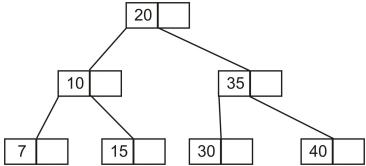
- maximaler Höhenunterschied 1 zwischen Knoten
- wenn Bedingung verletzt → Umbau

Fall 1:	<p>Beispiel 1:</p>  <p>Beispiel 2:</p> 
Fall 2:	<p>Beispiel 1:</p>  <p>Beispiel 2:</p> 

2.4.6. *Vielwegbaum*

- mehrere Elemente pro Stufe
- Baum wird von unten nach oben aufgebaut

Beispiel: 20, 40, 10, 30, 15, 35, 7

	<ul style="list-style-type: none"> – 20 u. 40 werden eingefügt – für 10 Knoten zu klein – Knoten wird aufgeteilt in 2 Knoten, mittleres Element wandert nach oben
	<ul style="list-style-type: none"> – ist im Knoten noch Platz, dann sortiert eintragen
	<ul style="list-style-type: none"> – Knoten platzt, 35 wandert Ebene nach oben – Knoten 30, 40 wird in Elemente aufgeteilt
	<ul style="list-style-type: none"> – Knoten platzt durch 7, die 10 wandert nach oben, dadurch platzt auch dieser Knoten!
	<ul style="list-style-type: none"> – fertig!

2.5. Aussagenlogik

2.5.1. Grundbegriffe

Aussagensymbole: A, B, A_1, A_2, \dots
 Junktoren: \wedge (und), \vee (oder), \neg (nicht), \rightarrow (Implikation), \leftrightarrow (Äquivalenz)
 Tautologie: immer wahr
 Kontradiktion: immer falsch

2.5.2. Implikation

Beispiel: „Wenn es regnet wird die Straße nass.“

Prämisse: „es regnet“

Konklusion: „die Straße wird nass“

Ist die Prämisse falsch, so ist die Aussage dennoch wahr, $a \rightarrow 1$

da die Straße auch aus anderen Gründen nass sein kann. $0 \rightarrow a$

2.5.3. Beispiele für Tautologien

- (1) $(p \wedge q) \rightarrow p$ oder $p \rightarrow (p \vee q)$ (6) $((p \rightarrow q) \wedge (q \rightarrow p)) \leftrightarrow (p \leftrightarrow q)$
 (2) $(q \rightarrow p) \vee (\neg q \rightarrow p)$
 (3) $(p \rightarrow q) \leftrightarrow (\neg p \vee q)$
 (4) $(p \rightarrow q) \leftrightarrow (\neg q \rightarrow \neg p)$
 (5) $(p \wedge (p \rightarrow q)) \rightarrow q$

2.5.4. Äquivalenz von Formeln

2 Formeln sind logisch äquivalent ($p \equiv q$), wenn die Formel $(p \leftrightarrow q)$ eine Tautologie ist.

2.5.5. Allgemeine Äquivalenzen

Kommutativität	$(p \wedge q)$ $(p \vee q)$	\equiv \equiv	$(q \wedge p)$ $(q \vee p)$
Assoziativität	$(p \wedge (q \wedge r))$ $(p \vee (q \vee r))$	\equiv \equiv	$((p \wedge q) \wedge r)$ $((p \vee q) \vee r)$
Distributivität	$(p \wedge (q \vee r))$ $(p \vee (q \wedge r))$	\equiv \equiv	$((p \wedge q) \vee (p \wedge r))$ $((p \vee q) \wedge (p \vee r))$
Idempotenz	$(p \wedge p)$ $(p \vee p)$	\equiv \equiv	p p
Doppelnegation	$(\neg(\neg p))$	\equiv	p
de Morgan	$(\neg(p \wedge q))$ $(\neg(p \vee q))$	\equiv \equiv	$((\neg p) \vee (\neg q))$ $((\neg p) \wedge (\neg q))$
Tautologieregeln	Falls q eine Tautologie (wahr) ist, gilt: $(p \wedge q) \equiv p$ $(p \vee q) \equiv q \equiv \text{wahr}$		

Kontradiktionsregeln	Falls q eine Kontradiktion (falsch) ist, gilt:		
	$(p \wedge q)$	\equiv	$q \equiv \text{falsch}$
	$(p \vee q)$	\equiv	p
Absorbtionsgesetze	$\neg A \vee (A \wedge B)$	\equiv	$\neg A \vee B$
	$\neg A \wedge (A \vee B)$	\equiv	$\neg A \wedge B$

2.5.6. Umformungsregeln

$$\begin{array}{llll}
 (A \wedge B) & \leftrightarrow & (\neg(\neg A \vee \neg B)) & (A \rightarrow B) \leftrightarrow (\neg A \vee B) \\
 (A \vee B) & \leftrightarrow & (\neg(\neg A \wedge \neg B)) & (A \leftrightarrow B) \leftrightarrow ((A \rightarrow B) \wedge (B \rightarrow A)) \\
 & & & (\neg A \vee B) \wedge (\neg B \vee A)
 \end{array}$$

2.5.7. Konjunktive Normalform

- Konjunktion (logische UND-Verknüpfung) von Disjunktionstermen
- Disjunktionsterme sind Disjunktionen (ODER-Verknüpfung) von Literalen (negierte oder nicht negierte Variablen)
- jede Formel lässt sich in eine KNF umwandeln

2.5.8. Resolventenprinzip

Grundidee: jede Formel kann in eine äquivalente Konjunktion von Klauseln (=Disjunktionsterm) transformiert werden.

$$\begin{array}{ll}
 \text{Mengenschreibweise:} & (\neg A \vee B \vee C) \leftrightarrow \{\neg A, B, C\} \\
 & \text{leere Menge} \rightarrow \text{leere Klausel } \{\}
 \end{array}$$

Beispiel: $\{\neg A, B, C\}, \{B, C\}, \{A, C\}$
entspricht: $(\neg A \vee B \vee C) \wedge (B \vee C) \wedge (A \vee C)$

- Klausel wird wahr, wenn eine Variable wahr wird (da Disjunktion)
- Klauselmenge wird wahr, wenn alle Klauseln wahr sind
- leere Klausel erhält den Wahrheitswert „falsch“ \rightarrow Klauselmenge mit leerer Klausel ist immer unerfüllbar

Resolvente:

- kann aus 2 Klauseln gebildet werden, wenn eine Variable in einer Klausel vorkommt und in einer anderen als Negation
- z.B.: $\{A, B\}, \{\neg A, B\} \rightarrow \text{Resolvente: } \{B, C\}$
- Resolvente wird der Klauselmenge angefügt und bleibt zur ursprünglichen äquivalent

Resolventenprinzip:

Behauptung $\rightarrow A$ sei wahr

- zur Klauselmenge wird ein Widerspruch hinzugefügt $\{\neg A\}$
- anschließend Resolventen bilden, diese werden der ursprünglichen Formel hinzugefügt
- lässt sich die leere Menge als Resolvente ableiten, so ist die Behauptung wahr

Beispiel *A* sei wahr:

Formel	$\{A, B, \neg C\}, \{A, B, C\}, \{A, \neg B\}$
Hinzufügen von $\{\neg A\}$ und Bildung von Resolventen	$\{\neg A\}, \{A, B, \neg C\}, \{A, B, C\}, \{A, \neg B\}$ 1. 2. 3. 4. 2. u. 4. $\{A, \neg C\}$ 5. 2. u. 3. $\{A, B\}$ 6. 4. u. 6. $\{A\}$ 7. 1. u. 7. $\{\}$ \Rightarrow Widerspruch \Rightarrow erfüllbar

2.5.9. Hornformeln

Aussagenlogische Formel mit maximal einem Atom in der Konklusion, bzw. Formel in KNF und höchstens einem positiven Literal pro Klausel (Umwandlung Implikation \rightarrow Disjunktionsterm)

z.B.: $(A \rightarrow B) \Leftrightarrow (\neg A \vee B)$ (maximal ein Atom in der Prämisse und maximal ein positives Literal \rightarrow Hornformel)

weiteres Beispiel:

$$(A \vee \neg B) \wedge (\neg C \vee \neg A \vee D) \wedge (\neg A \vee \neg B) \wedge D$$

$$(B \rightarrow A) \wedge (C \wedge A \rightarrow D) \wedge (A \wedge B \rightarrow 0) \wedge (1 \rightarrow D)$$

$$D \Leftrightarrow (1 \rightarrow D)$$

2.5.10. Markierungsalgorithmus für Hornformeln

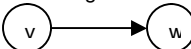

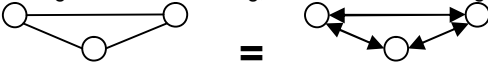
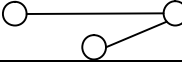
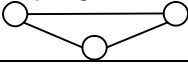
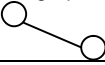
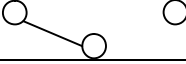
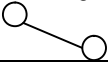
Beispiel 1:	$(E \rightarrow 0) \wedge (C \rightarrow A) \wedge C \wedge B \wedge (G \rightarrow D) \wedge G$
1. Schritt	<p>Markierung aller Vorkommen von einer atomaren Formel x, falls es eine Teilformel der Form (Wahr \rightarrow 1):</p> $(E \rightarrow 0) \wedge (*C \rightarrow A) \wedge *C \wedge *B \wedge (*G \rightarrow D) \wedge *G$
2. Schritt	<p>Prüfen ob es eine Teilformel in den Formen</p> $G = (A_1 \wedge A_2 \dots \wedge A_n \rightarrow B) \quad (\text{Typ 1})$ $G = (A_1 \wedge A_2 \dots \wedge A_n \rightarrow 0) \quad (\text{Typ 2})$ <p>gibt, welche in der Prämisse alle Atome markiert haben, aber in der Konklusion noch nicht. Wenn Teilformel von Typ 1 ist, markiere alle B, sonst (Teilformel von Typ 2) gib „<u>unerfüllbar</u>“ aus und Stoppe. \rightarrow Schritt 2 wird wiederholt, solange es Teilformeln ohne markierte Konklusion gibt (Typ 1 oder Typ 2)</p> $(E \rightarrow 0) \wedge (*C \rightarrow A) \wedge *C \wedge *B \wedge (*G \rightarrow D) \wedge *G$ <p>Markiere A ($*C \rightarrow A$) und D ($*G \rightarrow D$)</p> $(E \rightarrow 0) \wedge (*C \rightarrow *A) \wedge *C \wedge *B \wedge (*G \rightarrow *D) \wedge *G$ <p>\rightarrow alle Teilformeln mit markierter Prämisse sind vom Typ 1 \rightarrow Schritt 3</p>
3. Schritt	Gib erfüllbar aus.

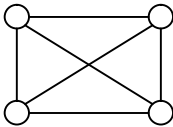
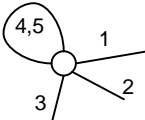
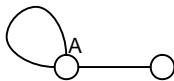
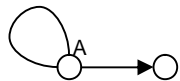
Beispiel 2:	$(A \wedge E \rightarrow 0) \wedge (1 \rightarrow A) \wedge (A \wedge C \rightarrow E) \wedge (A \wedge F \rightarrow C) \wedge (1 \rightarrow F)$ <p>1. Markiere A, F wegen $(1 \rightarrow A)$ und $(1 \rightarrow F)$</p> $(*A \wedge E \rightarrow 0) \wedge (1 \rightarrow *A) \wedge (*A \wedge C \rightarrow E) \wedge (*A \wedge *F \rightarrow C) \wedge (1 \rightarrow *F)$ <p>2. Markiere C wegen $(*A \wedge *F \rightarrow C)$</p> $(*A \wedge E \rightarrow 0) \wedge (1 \rightarrow *A) \wedge (*A \wedge *C \rightarrow E) \wedge (*A \wedge *F \rightarrow *C) \wedge (1 \rightarrow *F)$ <p>3. Markiere E wegen $(*A \wedge *C \rightarrow E)$</p> $(*A \wedge *E \rightarrow 0) \wedge (1 \rightarrow *A) \wedge (*A \wedge *C \rightarrow *E) \wedge (*A \wedge *F \rightarrow *C) \wedge (1 \rightarrow *F)$ <p>\rightarrow unerfüllbar wegen $(*A \wedge *E \rightarrow 0) = \text{Typ 2}$</p>
-------------	--

2.6. Graphentheorie

2.6.1. Definitionen

Ein Graph stellt eine Menge von Objekten zusammen mit einer Beziehung dar, z.B. Personen, A kennt B.

Kante	Verbindung von 2 Knoten (Pfeil)  - Kante (v,w) ist <u>inzident</u> zu <u>v</u> und <u>w</u> - <u>v</u> u. <u>w</u> sind <u>adjazent</u> (benachbart)
Gerichteter Graph	Pfeile zeigen in bestimmte Richtung 
Ungerichteter Graph	Pfeile zeigen in keine Richtung, bzw. in beide Richtungen 
Schlichter Graph	Ungerichteter Graph ohne Mehrfachkanten und Schlingen 
Teilgraph	Teil eines Graphen, z.B. Ursprung:  Teilgraph: 
Spannender Teilgraph	Sämtliche Knoten des Ursprungsgraphen müssen vorhanden sein: 
Gesättigter Teilgraph	Teilmenge der Knoten, aber mit allen Kanten 

Vollständiger Graph	<p>Jeder Knoten ist mit jedem anderen verbunden</p> 
Grad eines Knotens	<p>- Anzahl der inzidenten Kanten - Schlingen werden doppelt gezählt</p> <p>- bei gerichteten Graphen: Ausgangsgrad Eingangsgrad</p>   <p>A Grad: 3</p>  <p>A Ausgangsgrad: 2 A Eingangsgrad: 1</p>
Weg	Verbindung auf Graph den man „ablaufen“ kann
Kreis	Anfang = Ende, sonst jeder Knoten nur einmal ansteuerbar
elementarer Weg	ohne Schlingen
Länge des Weges	<p>- bei normalen Graphen, Anzahl Kanten - bei gewichteten → Wichtung</p>

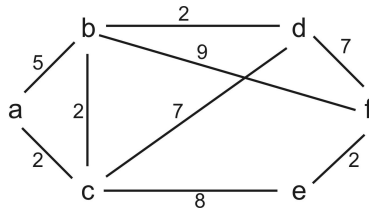
2.6.2. Eulerscher Weg

- Graph hat einen Weg (a,b) der alle Kanten genau einmal enthält
- a, b sind die einzigen Knoten mit ungeraden Grad (z.B. Haus vom Nikolaus)

2.6.3. Eulerscher Graph

- jeder Knoten von G hat einen geraden Grad

2.7. Graph kürzester Weg



	0	1	2	3	4	5
l_a	<u>0</u>	0	0	0	0	0
l_b	∞	5	<u>4</u>	4	4	4
l_c	∞	<u>2</u>	2	2	2	2
l_d	∞	∞	9	<u>6</u>	6	6
l_e	∞	∞	10	10	<u>10</u>	10
l_f	∞	∞	∞	∞	13	<u>12</u>

	0	1	2	3	4	5
p_a	*	*	*	*	*	*
p_b	*	a	c	c	c	c
p_c	*	a	a	a	a	a
p_d	*	*	c	b	b	b
p_e	*	*	c	c	c	c
p_f	*	*	*	b	b	e

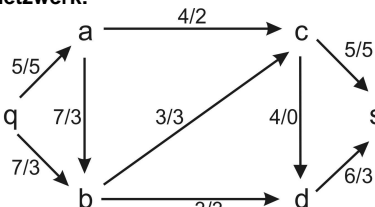
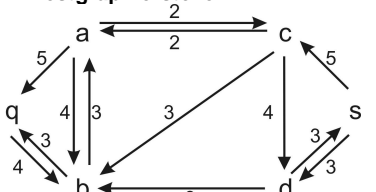
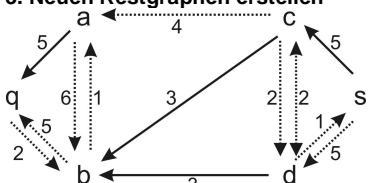
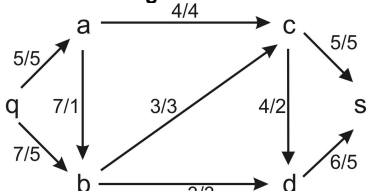
- Startknoten a, Weg nach A = 0
- kürzester Weg wird in alle l_a eingetragen
- alle Weg von a zu anderen Knoten eintragen, wenn kein Weg möglich ∞
- vorgetragene Wege zu Knoten müssen nicht mehr berücksichtigt werden, z.B. bei $1 \rightarrow 2$
- Knotenwege werden eingetragen
- vortragen wie bei Schritt 1
- in der letzten Spalte kann der Weg abgelesen werden
- **$f \rightarrow e \rightarrow c \rightarrow a$**
- Kürzester weg ist: $a \rightarrow c \rightarrow e \rightarrow f$

Bearbeitete unbearbeitete Knoten:

	u	b
0	a,b,c,d,e,f	
1	b,c,d,e,f	a
2	b,d,e,f	a,c
3	d,e,f	a,b,c
4	e,f	a,b,c,d
5	f	a,d,c,d,e

Knoten die bearbeitet wurden werden hier eingetragen und müssen für weitere Wegezähl nicht mehr berücksichtigt werden (vortragen in Schritt 1)

2.7.1. Flüsse in Netzwerken, Ermittlung maximaler Fluss

<p>Netzwerk:</p> 	
<p>1. Restgraph erstellen:</p> 	<p>2. Ermittlung Vorwärtspfade:</p> <p>$\overset{4}{q}-\overset{3}{b}-\overset{2}{a}-\overset{4}{c}-\overset{3}{d}-s$</p> <p>2 = maximal noch an Kapazität auf Pfad → Pfad mit der größten Kapazität wird genommen, ansonsten der kürzeste</p>
<p>3. Neuen Restgraphen erstellen</p> 	<p>Hinweg: -2 Rückweg: +2</p> <p>anschließend neuen Vorwärtspfad ermitteln und Schritte wiederholen, sonst Ende</p>
<p>4. Bestimmung maximaler Fluss</p> 	<p>- einzeichnen der neuen Flusswerte in Ursprungsgraph</p>

2.8. Automatentheorie

2.8.1. Grundbegriffe

Alphabet	<p>- nichtleere endliche Menge von Symbolen ($A = \{a_1, a_2, \dots, a_n\}$)</p> <p><i>Beispiele:</i></p> <p>boolisches Alphabet: $A_b = \{0, 1\}$</p> <p>lateinisches Alphabet: $A_{lat} = \{A, \dots, Z\}$</p>
Wort	<p>- endliche Folge an Symbolen eines Alphabets</p> <p>$w = a_i \dots a_j \mid a_k \in A, i \leq k \leq j$</p> <p>$A^*$ = Menge der Wörter über A inkl. des leeren Wortes (Länge 0 bis beliebig)</p> <p>ε = leeres Wort (Länge 0)</p> <p>A^+ = wie A^*, aber ohne leeres Wort (Länge 1 bis beliebig)</p>
Formale Sprache	<p>- eine Menge von Wörtern über einem Alphabet A ist eine Menge von Wörtern über A</p> <p><i>Beispiel:</i> $A = \{0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9\}$</p> <p>Menge der Dezimaldarstellungen natürlicher Zahlen die durch 7 teilbar sind, z.B.: 35, 714, ...</p>
Potenzen von Sprachen	<p>L^n = n-fache Verkettung von L mit $L^0 = \{e\}$</p> <p><i>Beispiel:</i> $L = \{0, 01\}$</p> <p>$L^3 = \{111, 1101, 10101, 010101, 0111, 01011, 1011, 01101\}$</p>
Kleen-Stern	<p>Iteration von L: $L^* = \bigcup_{n \geq 1} L^n$</p> <p>$L^0 = \{\varepsilon\} \quad L^{i+1} = L^i * L$</p>