

# Aufgabe 2: Spießgesellen

Teilnahme-Id: 55628

Bearbeiter dieser Aufgabe:  
Michal Boron

April 2021

## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Lösungsidee</b>	<b>1</b>
1.1	Aufgabenstellung . . . . .	1
1.2	Graph . . . . .	1
1.3	Logik . . . . .	2
1.4	Komponenten . . . . .	3
1.5	Laufzeit . . . . .	3
1.6	Prüfung auf Korrektheit der Eingabe . . . . .	3
<b>2</b>	<b>Umsetzung</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Beispiele</b>	<b>3</b>
3.1	Beispiel 0 (Aufgabenstellung) . . . . .	3
3.2	Beispiel 1 (BWINF) . . . . .	4
3.3	Beispiel 2 (BWINF) . . . . .	4
3.4	Beispiel 3 (BWINF) . . . . .	4
3.5	Beispiel 4 (BWINF) . . . . .	4
3.6	Beispiel 5 (BWINF) . . . . .	4
3.7	Beispiel 6 (BWINF) . . . . .	4
3.8	Beispiel 7 (BWINF) . . . . .	4
<b>4</b>	<b>Quellcode</b>	<b>5</b>

## 1 Lösungsidee

### 1.1 Aufgabenstellung

Gegeben sind eine Menge von  $n$  Obstsorten  $A$  und eine Menge von  $n$  ganzen Zahlen  $B = \{1, 2, \dots, n\}$ , die für die Indizes der Obstsorten stehen. Gegeben sind auch  $m$  Spießkombinationen, wobei jede  $i$ -te Spießkombination aus einer Menge von Obstsorten  $F_i \subseteq A$  und einer Menge der Zahlen  $Z_i \subseteq B$  besteht. Für jedes  $i$  besteht die Menge  $Z_i$  nur aus den in  $B$  enthaltenen Indizes, die den Obstsorten in  $F_i$  entsprechen, deshalb haben auch die beiden Mengen  $F_i$  und  $Z_i$  dieselbe Anzahl an Elementen. Außerdem gegeben ist auch eine Wunschliste  $W \subseteq A$ .

Die Aufgabe ist, zu entscheiden, ob die Menge der Indizes der in  $W$  gegebenen Obstsorten  $W' \subseteq B$  anhand der  $m$  Spießkombinationen ein(ein?)deutig bestimmt werden kann. Falls ja, soll sie auch ausgegeben werden.

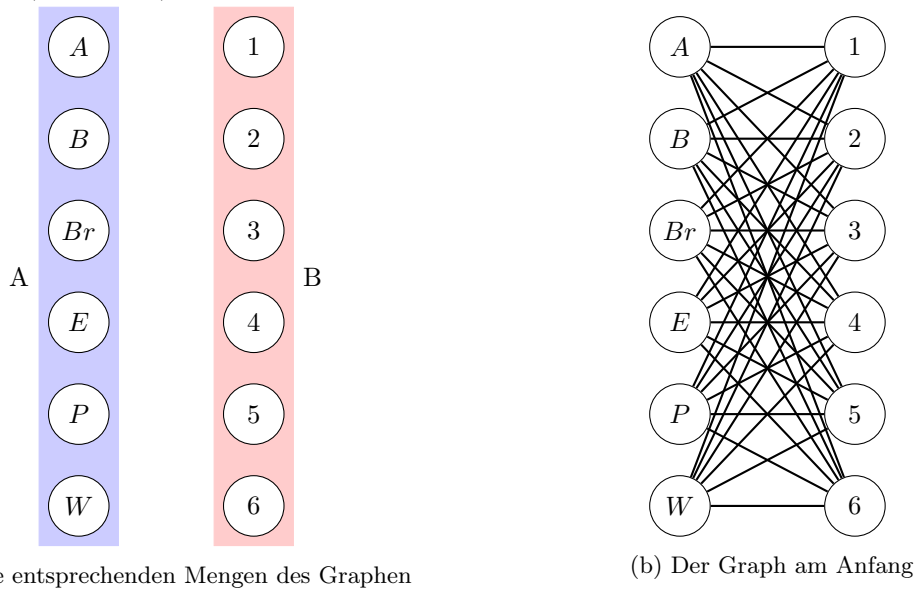
### 1.2 Graph

TODO:  
Name ändern  
Bild

Man kann die beiden Mengen  $A$  und  $B$  zu Knoten eines bipartiten Graphen  $G = (A \cup B, E)$  umwandeln. Die Menge der Kanten  $E$  wird im Folgenden festgelegt. Man stellt den Graphen als eine Adjazenzmatrix  $M$  der Größe  $n \times n$  dar. Als  $M_i$  bezeichne ich die Liste der Länge  $n$ , die die Beziehungen des Knotens  $i \in A$  zu jedem Knoten  $j \in B$  als 1 (Kante) 0 (keine Kante) darstellt.

Nach der Aufgabenstellung gehört jeder Obstsorte aus  $A$  genau ein Index aus  $B$ . Dennoch man kann am Anfang keiner Obstsorte einen Index zuweisen. Deshalb verbinden wir zunächst jeden Knoten aus  $A$  mit jedem Knoten aus  $B$  durch eine Kante. Am Anfang ist  $M$  dementsprechend voll mit 1-en. Bei der Erstellung der Adjazenzmatrix können wir den Vorteil nutzen, dass die jeweilige Liste von Nachbarn des jeden Knotens  $x \in A$  nur aus 0-en und 1-en besteht, indem wir diese Liste als Bitmasken darstellen (mehr dazu in der Umsetzung).

Abbildung 1: Beide Abbildungen stellen den Graphen für das Beispiel aus der Aufgabenstellung dar (s. auch 3.1).



Jede  $i$ -te Spießkombinationen bringt uns Informationen über die Obstsorten in  $F_i$ . Als  $a \rightsquigarrow b$  bezeichnen wir, dass  $a$  den Index  $b$  haben kann. Wir können Folgendes feststellen.

**Lemma 1.** Für jede  $i$ -te Spießkombination mit  $F_i \subseteq A$  und  $Z_i \subseteq B$  gilt, dass  $\forall x \in F_i, \forall y \in Z_i : x \rightsquigarrow y$ . Es gilt gleichzeitig, dass  $\nexists p \in F_i, \forall q \in B \setminus Z_i : p \rightsquigarrow q$

TODO: Beweis

Beweis. □

Nach Lemma 1 dürfen wir alle Kanten, die aus jedem Knoten  $x \in F_i$  zu einem Knoten  $y \in B \setminus Z_i$  führen, aus  $E$  entfernen und nur die Kanten lassen, die zu allen  $z \in Z_i$  führen. Da wir Bitmasken für die Darstellung jeder Liste  $M_i$  ( $i \in A$ ) verwenden, können wir die Laufzeit bei der Analyse der jeweiligen Spießkombination optimieren, weil ich für die Operation des Entfernens Logikgatter verwende.

### 1.3 Logik

TODO: Veranschaulichung

Betrachten wir eine Spießkombination  $s$ , die aus den Mengen  $F_s \subseteq A$  und  $Z_s \subseteq B$  besteht. Wir erstellen 3 Bitmasken  $bf, bn$  und  $br$  jeweils der Länge  $n$ . Die Bitmaske  $bf$  besteht aus  $n$  1-en. In der Maske  $bn$  stehen die 1-Bits an allen Stellen, die den Indizes in  $Z_s$  entsprechen. Die Bitmaske  $br$  wird auf folgende Weise definiert:

$$br := \neg(bn) \wedge bf.$$

So können wir auf allen Listen  $M_i$ , wobei  $i \in F_s$ , die AND-Operation mit der Maske  $bn$  durchführen:

$$M_i := M_i \wedge bn.$$

2/5

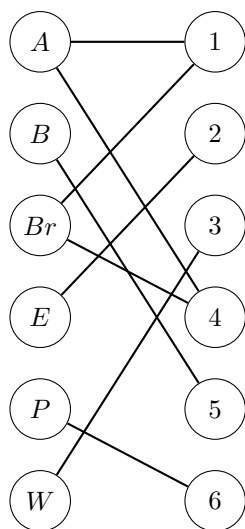
Analog führen wir die AND-Operation mit der Maske  $br$  auf allen Listen  $M_j$ , wobei  $j \in A \setminus F_s$ , durch:

$$M_j := M_j \wedge br.$$

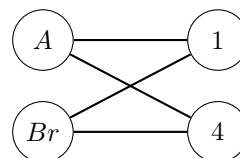
Was die beschriebenen Operationen verursachen, erläutere ich anhand der folgenden Fallunterscheidung.

1. Falls es sich um einen Knoten  $x \in F_s$  handelt.
  - a) Falls ein Knoten  $y$  zu  $Z_s$  gehört, aber an der Stelle  $y$  in  $M_x$  0 steht, ergibt sich laut Lemma 1 ein Widerspruch. [MB: No i co z tego?? Dopisać]
  - b) Falls ein Knoten  $y$  zu  $Z_s$  gehört und an der Stelle  $y$  in  $M_x$  1 steht, bleibt es auch 1.
  - c) Falls ein Knoten  $y$  nicht zu  $Z_s$  gehört und an der Stelle  $y$  in  $M_x$  0 steht, bleibt es auch 0.
  - d) Falls ein Knoten  $y$  nicht zu  $Z_s$  gehört, aber an der Stelle  $y$  in  $M_x$  1 steht, wird die Stelle  $y$  in  $M_x$  zu 0.
2. Falls es sich um einen Knoten  $x \in A \setminus F_s$  handelt.
  - a) Falls ein Knoten  $y$  nicht zu  $Z_s$  gehört und an der Stelle  $y$  in  $M_x$  0 steht, ergibt sich laut Lemma 1 ein Widerspruch.
  - b) Falls ein Knoten  $y$  nicht zu  $Z_s$  gehört, aber an der Stelle  $y$  in  $M_x$  1 steht, wird die Stelle  $y$  in  $M_x$  zu 0.
  - c) Falls ein Knoten  $y$  zu  $Z_s$  gehört, aber an der Stelle  $y$  in  $M_x$  1
  - d) Falls ein Knoten  $y$  zu  $Z_s$  gehört, aber an der Stelle  $y$  in  $M_x$  0

## 1.4 Komponenten



(a) Der Graph nach der Analyse der allen Spießkombinationen



(b) Die übrige Zusammenhangskomponente

## 1.5 Laufzeit

## 1.6 Prüfung auf Korrektheit der Eingabe

## 2 Umsetzung

## 3 Beispiele

### 3.1 Beispiel 0 (Aufgabenstellung)

Textdatei: spiesse0.txt

Apfel, Brombeere, Weintraube

1, 3, 4

### 3.2 Beispiel 1 (BWINF)

Textdatei: `spiesse1.txt`

Clementine, Erdbeere, Grapefruit, Himbeere, Johannisbeere

1, 2, 4, 5, 7

### 3.3 Beispiel 2 (BWINF)

Textdatei: `spiesse2.txt`

Apfel, Banane, Clementine, Himbeere, Kiwi, Litschi

1, 5, 6, 7, 10, 11

### 3.4 Beispiel 3 (BWINF)

Textdatei: `spiesse3.txt`

Clementine, Erdbeere, Feige, Himbeere, Ingwer, Kiwi, Litschi

unlösbar: Litschi gehört zur Komponente mit Grapefruit. Dabei ist Grapefruit kein Wunsch.

### 3.5 Beispiel 4 (BWINF)

Textdatei: `spiesse4.txt`

Apfel, Feige, Grapefruit, Ingwer, Kiwi, Nektarine, Orange, Pflaume

2, 6, 7, 8, 9, 12, 13, 14

### 3.6 Beispiel 5 (BWINF)

Textdatei: `spiesse5.txt`

Apfel, Banane, Clementine, Dattel, Grapefruit, Himbeere, Mango, Nektarine, Orange, Pflaume, Quitte, Sauerkirsche, Tamarinde

1, 2, 3, 4, 5, 6, 9, 10, 12, 14, 16, 19, 20

### 3.7 Beispiel 6 (BWINF)

Textdatei: `spiesse6.txt`

Clementine, Erdbeere, Himbeere, Orange, Quitte, Rosine, Ugli, Vogelbeere

4, 6, 7, 10, 11, 15, 18, 20

### 3.8 Beispiel 7 (BWINF)

Textdatei: `spiesse7.txt`

Apfel, Clementine, Dattel, Grapefruit, Mango, Sauerkirsche, Tamarinde, Ugli, Vogelbeere, Xenia, Yuzu, Zitrone

unlösbar: Apfel, Grapefruit und Xenia gehören zur Komponente mit Litschi. Dabei ist Litschi kein Wunsch. Ugli gehört zur Komponente mit Banane. Dabei ist Banane kein Wunsch.

## 4 Quellcode

`./tex/spiesse.m`