# Übung Signalflussdiagramm Teil 4

Im vierten Teil der Aufgabenstellung wollen wir nun die Berechnung einbauen. Die Implementation der Regel nach Mason geschieht in der Methode *berechnung()* der Klasse Modell. Dazu wurden zuvor im Teil 3 die zum Signalflussdiagramm zugehörigen Daten mittels folgender Methoden in entsprechenden Attributen abgelegt:

```
public void setNetlist(String[] netlist) {
        trace.methodeCall();
        for (int k = 0; k < netlist.length; k++) {</pre>
               String[] item = netlist[k].split("[{}]+");
String branchID = item[0].split("[\t ]+")[0];
               branchMap.put(branchID, new RationalFunction(new Polynom(item[1]),
               new Polynom(item[2])));
        }
}
public void setSignalflow(String[] signalflow) {
        trace.methodeCall();
        fwdPath = new String[(signalflow.length - 1) / 2];
        kofaktor = new String[(signalflow.length - 1) / 2];
        for (int k = 0; k < signalflow.length - 1; k += 2) {</pre>
               fwdPath[k] = signalflow[k];
               kofaktor[k] = signalflow[k + 1];
        determinante = signalflow[signalflow.length - 1];
public void setLoops(String[] loops) {
        trace.methodeCall();
        this.loops = loops;
        System.out.println(loops);
}
```

Die Attribute fwdPath, Kofaktor und determinante sind Zeichenketten mit den zugehörigen Daten. branchMap ist eine HashMap mit Schlüssel branchID und zugehöriger gebrochenrationaler Funktion.

#### Regel von Mason

$$H(s) = \frac{U_{out}(s)}{U_{in}(s)} = \frac{\sum_{k=1}^{N} P_k(s) \cdot \Delta_k(s)}{\Delta(s)}$$

Wobei alle Funktionen gebrochenrationale Funktionen in s sind. Für die Berechnung gilt folgendes:

- $P_k(s)$  ist der  $k^{te}$  Vorwärtspfad und ergibt sich aus dem Produkt aller Zweige  $b_i$  entlang des Pfades  $P_k$ .
- $\Delta(s)$  ist die Determinante des Graphen und gegeben durch:

$$\Delta(s) = 1 - \sum L_i + \sum L_i \, L_j - \sum L_i \, L_j L_k + \cdots$$

wobei nur Kreise, die sich gegenseitig nicht berühren, zu berücksichtigen sind.

•  $\Delta_k(s)$  ist der Kofaktor des  $k^{ten}$  Vorwärtspfades und wird gleich wie die Determinante berechnet, wobei nur Kreise, die den  $k^{ten}$  Vorwärtspfad nicht berühren, zu berücksichtigen sind.

## Aufgabe 1: Berechnung der Loops

Die Berechnung der Loops geschieht mit folgendem Code:

a) Analysieren Sie den Code mittels des Debuggers. Welche Werte/Attribute werden verwendet resp. stellen sich ein?

### Aufgabe 2: Berechnung der Vorwärtspfade

Die Vorwärtspfade sind gegeben durch:

 $P_k(s)$  ist der  $k^{te}$  Vorwärtspfad und ergibt sich aus dem Produkt aller Zweige  $b_i$  entlang des Pfades  $P_k$ .

- a) Berechnen Sie sinngemäss zu den Loops die Vorwärtspfade.
- b) Analysieren Sie wiederum den Code mittels Debugger. Welche Werte/Attribute werden verwendet resp. stellen sich ein?

#### Aufgabe 3: Berechnung der Determinante

Die Determinante ist gegeben durch:

- $P_k(s)$  ist der  $k^{te}$  Vorwärtspfad und ergibt sich aus dem Produkt aller Zweige  $b_i$  entlang des Pfades  $P_{\nu}$ .
- a) Berechnen Sie sinngemäss Determinante.
- b) Analysieren Sie wiederum den Code mittels Debugger. Welche Werte/Attribute werden verwendet resp. stellen sich ein?

#### Aufgabe 4: Berechnung der Kofaktoren

Die Kofaktoren sind gegeben durch:

•  $\Delta_k(s)$  ist der Kofaktor des  $k^{ten}$  Vorwärtspfades und wird gleich wie die Determinante berechnet, wobei nur Kreise, die den  $k^{ten}$  Vorwärtspfad nicht berühren, zu berücksichtigen sind.

$$\Delta(s) = 1 - \sum L_i + \sum L_i \, L_j - \sum L_i \, L_j L_k + \cdots$$

wobei nur Kreise, die sich gegenseitig nicht berühren, zu berücksichtigen sind.

- a) Berechnen Sie sinngemäss die Kofaktoren.
- b) Analysieren Sie wiederum den Code mittels Debugger. Welche Werte/Attribute werden verwendet resp. stellen sich ein?

# Aufgabe 5: Berechnung der Übertragungsfunktion

Die Übertragungsfunktion ist gegeben durch:

$$H(s) = \frac{U_{out}(s)}{U_{in}(s)} = \frac{\sum_{k=1}^{N} P_k(s) \cdot \Delta_k(s)}{\Delta(s)}$$

- a) Berechnen Sie die Übertragungsfunktion.
- b) Analysieren Sie wiederum den Code mittels Debugger. Welche Werte/Attribute werden verwendet resp. stellen sich ein?

Bye, bye Java – Übungen ...