

Der Linearzeit MST Algorithmus

Der schnellste Algorithmus für das MST/ MSF Problem

Max Springenberg

Proseminar: Randomisierte Algorithmen, TU Dortmund

Table of contents

1. MST in gewichteten Graphen
2. Bäume vs. Wälder
3. Borůvka Phasen
4. F-schwere/ -leichte Kanten
5. Randomisierte Stichproblem
6. Erkenntnis

MST in gewichteten Graphen

Definition MST

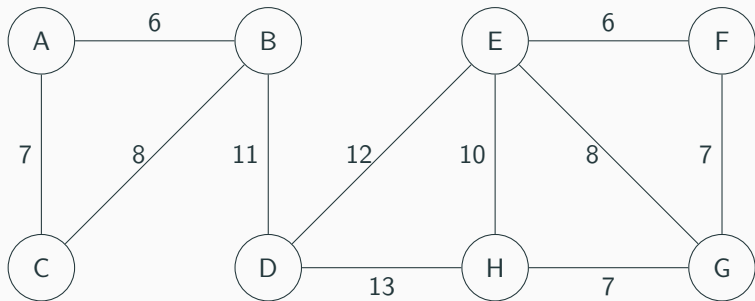
Ein Teilgraph T ist genau dann ein minimaler Spannbaum von G , wenn er ein Spannbaum in G ist und die Summe seiner Kantengewichte

$\sum_{e \in E_T} w(e)$ minimal ist.

Definition MST

Ein Teilgraph T ist genau dann ein minimaler Spannbaum von G , wenn er ein Spannbaum in G ist und die Summe seiner Kantengewichte

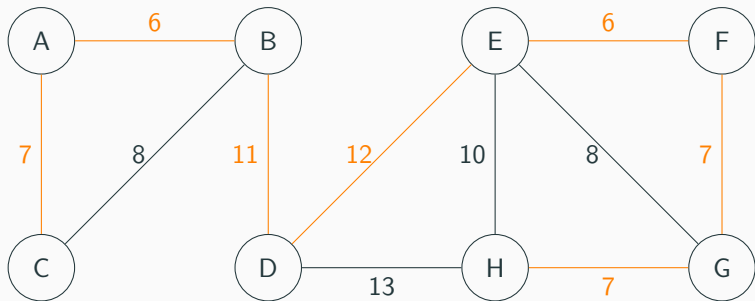
$\sum_{e \in E_T} w(e)$ minimal ist.



Definition MST

Ein Teilgraph T ist genau dann ein **minimaler Spannbaum** von G , wenn er ein Spannbaum in G ist und die Summe seiner Kantengewichte

$\sum_{e \in E_T} w(e)$ **minimal** ist.



Bäume vs. Wälder

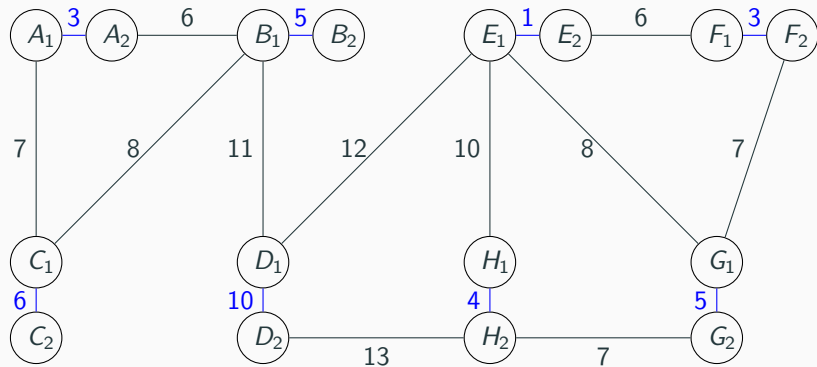
Borůvka Phasen

1. Kontraktierende Kanten markieren
2. Verbundene Komponente bestimmen
3. Verbundene Komponenten durch einzelnen Knoten ersetzen
4. Selbstschleifen entfernen

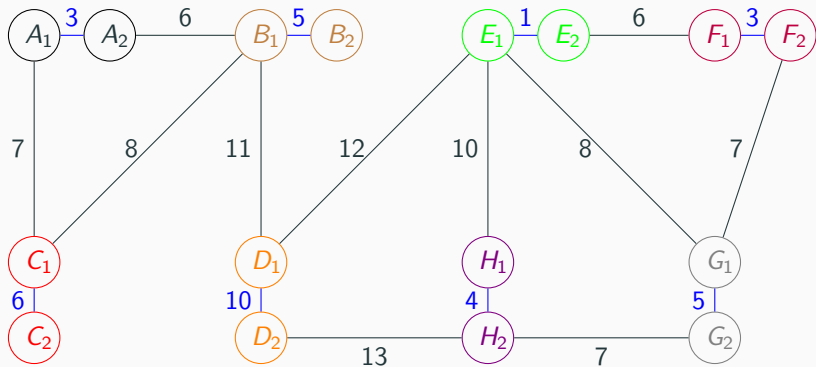
Was bedeutet das für den reduzierten Graphen?

⇒ Knoten werden auf maximal $n/2$, $n = |V|$ reduziert!

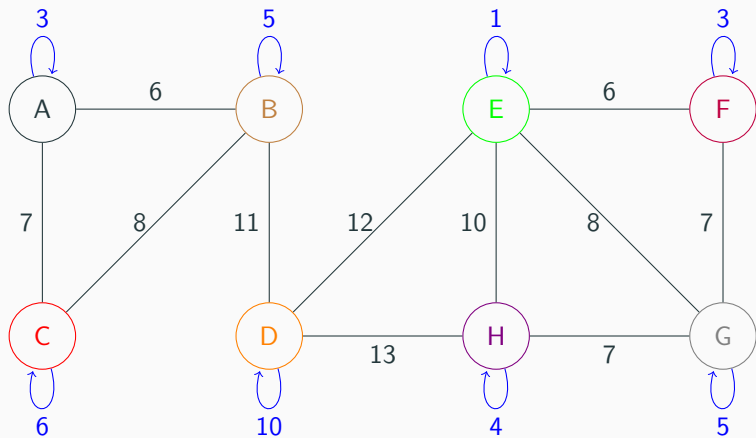
1. Kontraktierende Kanten markieren



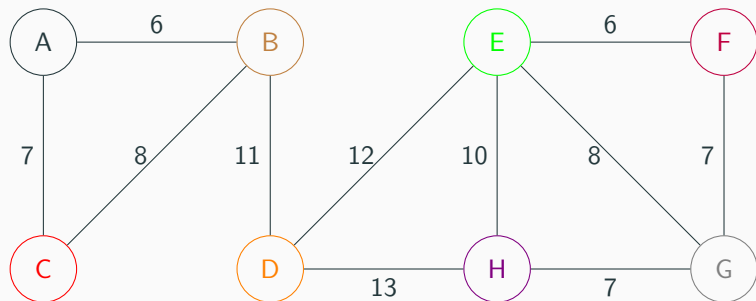
2. Verbundene Komponente bestimmen



3. Verbundene Komponenten durch einzelnen Knoten ersetzen



4. Selbstschleifen entfernen



F-schwere/ -leichte Kanten

Definition

Sei $P(e = \{u, v\})$ der Pfad, der die Knoten im MSF verbindet, in Kanten

Sei $w : E \rightarrow \mathbb{R}$, die Gewichtsfunktion von G

Sei ferner definiert $w(E) = \{w(e_1), \dots, w(e_m)\}$

Eine Kante ist F-schwer, wenn gilt:

$$w(e) > w_F(e)$$

, wobei:

$$w_F(e = (u, v)) = \begin{cases} \infty, & \text{u und v sind in verschiedenen Komponenten} \\ \max\{w(P(e))\}, & \text{sonst} \end{cases}$$

Randomisierte Stichproblem

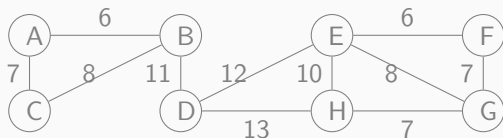
Wirf eine Münze!



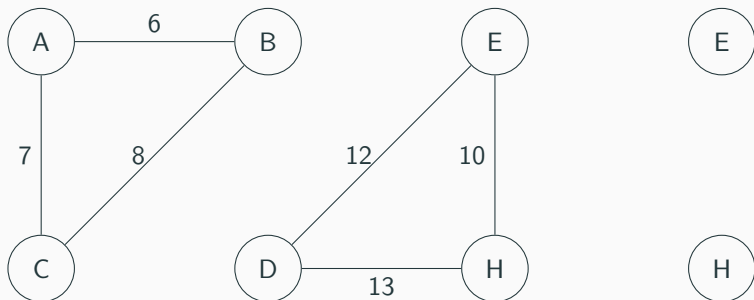
Quelle: <https://melbournechapter.net/explore/coin-flip-clipart/>

Kanten 'würfeln'

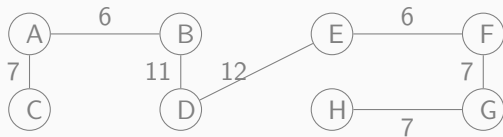
G:



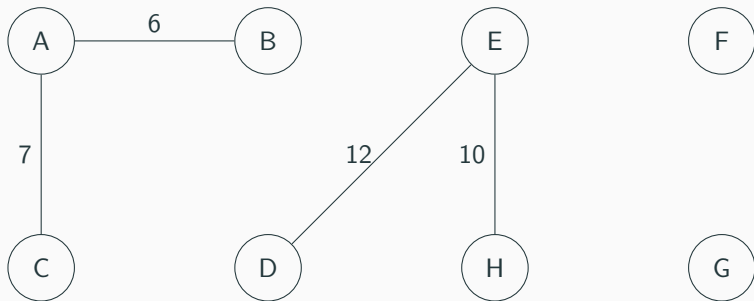
$G(p = 0,5)$:



MST:



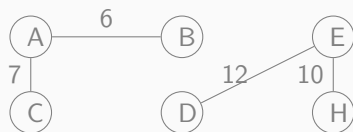
MSF:



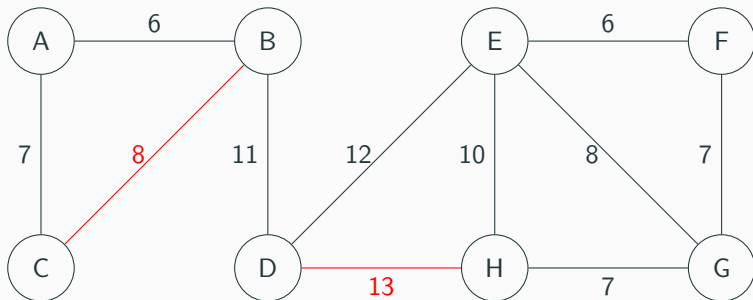
Erkenntnis

Eleminierung von unnützen Kanten

MSF:



G:



1. Nutze Borůvka-Phasen, um Knoten zu reduzieren
2. Nutze Stickproben, um die Kanten zu reduzieren
3. Entferne alle F-schweren Kanten
4. **Rekursion**

- Wie Fassen wir die Erkenntnis geschickt in einem Algorithmus?
- Wie erhalten wir trotz rekursiven Aufrufen eine erwartete lineare Laufzeit?