

BAI3-GKA WiSe23
Graphentheoretische Konzepte und Algorithmen

Praktikumsaufgabe 2
Dokumentation

GKA-Gruppe	
Team	
	<i>Iryna Trygub</i>
	<i>Ansgar Deuschel</i>
	<i>Kristoffer Schaaf</i>

Bearbeitete Themen in Stichpunkten:

Iryna Trygub	Graph Generator, Kruskal
Ansgar Deuschel	
Kristoffer Schaaf	Tests, Dokumentation

Geschätzte Arbeitszeiten in Stunden:

Iryna Trygub	
Ansgar Deuschel	
Kristoffer Schaaf	

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	3
2	Laufzeit	3
3	Dokumentation der Implementierung	3
3.1	Disjoint Set	3
3.1.1	Laufzeit DisjointSet	4
3.2	Rückgabewert Kruskal	4
3.2.1	Alleinstehende Knoten im Spannwald	4
3.3	Die Main Methode	4
4	Tests	5
4.1	Fest definierte Testgraphen	5
4.2	Zufällig generierte Graphen	6
4.2.1	Assertions	6
4.2.2	Ergebnisse und Laufzeit der Tests	6

1 Einleitung

Der Kruskal-Algorithmus ist ein Greedy-Algorithmus, der verwendet wird, um den minimalen Spannbaum eines Graphen zu finden. Der Algorithmus funktioniert in mehreren Schritten:

1. Zuerst werden alle Kanten des Graphen nach ihrem Gewicht sortiert. Die Kante mit dem kleinsten Gewicht wird zuerst betrachtet.
2. Für jeden Knoten wird eine neue Teilmenge erstellt
3. Für jede Kante $(v1, v2)$ aus E , beginnend mit der kleinsten Gewichtskante:
 - (a) Überprüfe, ob $v1$ und $v2$ in verschiedenen Teilmengen liegen. Wenn ja, füge die Kante dem minimalen Spannbaum hinzu und vereinige die beiden Teilmengen.
 - (b) Wenn $v1$ und $v2$ bereits in derselben Teilmenge sind, gehe zur nächsten Kante.
4. Der Prozess wird fortgesetzt, bis alle Knoten im neuen Graphen verbunden sind oder alle Kanten betrachtet wurden. Wenn alle Knoten verbunden sind, stoppt der Algorithmus. Wenn noch Kanten übrig sind, werden sie ignoriert, da sie einen Kreis im Graphen verursachen würden.

Der Kruskal-Algorithmus ist besonders nützlich in der Operations Research, insbesondere wenn es darum geht, die kostengünstigste Verbindung zwischen verschiedenen Stationen zu finden, beispielsweise beim Ausbau eines Schienennetzes¹.

2 Laufzeit

Die Laufzeit des Algorithmus hängt stark von Schritt 1 und 2 ab. Im Allgemeinen kann jeder Sortieralgorithmus verwendet werden, um die Kanten des Graphen zu sortieren. Unter Verwendung der Prioritätswarteschlange als Datenstruktur in Schritt 1 und 2 ist das Finden und Entfernen der kleinsten Kante in $O(\log(n))$ Schritten möglich².

3 Dokumentation der Implementierung

3.1 Disjoint Set

Die Bibliothek Graphstream bietet eine eigene Implementierung des DisjointSet. Aufgabe hiervon ist es, die verschiedenen Teilmengen so zu verwalten, dass diese disjunkt zueinander sind. Wie in Anhang B2 beschrieben[KN12] werden drei verschiedene Operation für die Verwaltung der Teilmengen benötigt. Aufgrund einer fehlenden Operation in der Graphstream Implementierung und der fehlenden Erweiterbarkeit bedingt durch die Scopes der implementierten Operationen, haben wir uns dazu entschieden unser eigenes Disjoint Set zu implementieren. Dieses hat nach wie vor die drei benötigten Operationen, ist aber zustandslos und bietet somit nur statische Methoden.

- *makeSet(HashSet(Node))* oder *makeSet(HashSet(MultiGraph))*

Hierbei wird ein neues Set erstellt. Dieses hat den Typen HashSet und enthält weitere Teilmengen von Knoten. Auch diese werden in HashSets gespeichert. Final hat das DisjointSet also den Typen *HashSet(HashSet(Node))*.

Dieser Operation ein Set von Nodes übergeben werden, welches nach Operationsaufruf das einzige Element des Disjoint Sets wäre. Das entspräche der Vorgabe. Um aber direkt bei Initialisierung des DisjointSets die Teilmengen für jeden Knoten zu erstellen, gibt es eine Überschreibung der ersten Methodensignatur. In dieser wird ein Graph übergeben und ein initialisiertes DisjointSet mit einer Teilmenge pro Knoten wird zurückgegeben.

¹<https://www.bwl-lexikon.de/wiki/kruskal-algorithmus/>

²<https://docs.oracle.com/javase/7/docs/api/java/util/PriorityQueue.html>

- *union*(*HashSet* \langle *Node* \rangle , *HashSet* \langle *Node* \rangle , *HashSet* \langle *HashSet* \langle *Node* \rangle \rangle)
In dieser Funktion werden zwei Teilmengen konkateniert und dem *DisjointSet* hinzugefügt. Die ursprünglichen Teilmengen werden anschließend aus dem *DisjointSet* entfernt. Da das *DisjointSet* zustandslos ist, muss die Operation zusätzlich das bisherige *DisjointSet* mit als Parameter übergeben bekommen. In diesem Punkt unterscheidet sich unsere Implementierung von der Vorgabe.
- *find-set*(*HashSet* \langle *HashSet* \langle *Node* \rangle \rangle , *Node*)
Diese Operation sucht die Teilmenge in dem *DisjointSet*, welche den übergebenen Knoten enthält. Auch hier muss aufgrund der Zustandslosigkeit das *DisjointSet* mit als Parameter übergeben werden.

3.1.1 Laufzeit DisjointSet

Die Methoden *add()*, *remove()* und *contains()* des *HashSets* haben eine Komplexität von $O(1)$ ³. Somit hat *make-set* eine Komplexität von $O(1)$, *union* $O(1)$ und *find-set* $O(n)$.

3.2 Rückgabewert Kruskal

Der Rückgabewert der Kruskal Methode *createMinimalSpanningForrest*(*Multigraph* graph) ist ein neu erzeugtes *KruskalResult* Objekt. In diesem ist der Spannwald als Graph und als Set aus Kanten enthalten. Zusätzlich ist die gesamte Größe der Kantengewichte gespeichert. Zur Erzeugung des Spannwaldgraphen wird die Hilfsfunktion *createSpanningForrestGraph*(*Multigraph* graph, *HashSet* \langle *Edge* \rangle *minimalSpanningTree*) genutzt. In dieser wird über alle Kanten des minimalen Spannwaldes iteriert und ein entsprechender Graph zusammengebaut.

3.2.1 Alleinstehende Knoten im Spannwald

Anhand Punkt 1 in der Einleitung¹ wird ersichtlich, dass alleinstehende Knoten - also Knoten ohne Kanten - durch die fehlenden Kanten nicht weiter beachtet werden. Hierfür wurde eine neue Funktion eingeführt, welche alle betroffenen Knoten zu Beginn in einem Set speichert und diese dann dem Graph hinzufügt, welcher den Spannwald final darstellt.

3.3 Die Main Methode

In der Main Methode wird der Kruskal Algorithmus auf einen zufällig generierten Graphen angewendet. Die Größe des Graphen muss hierfür hart gecoded werden. Damit nach Ausführung der Main Methode der zufällig generierte Graph betrachtet werden kann, wird dieser über den *GraphFileWriter* des letzten Praktikums in eine Datei im Pfad *src/main/resources/graphs* abgelegt. Ein Ausschnitt aus einer solchen Datei könnte so aussehen:

```
#undirected : Graph ;
node196—node122 ( edge63 ) :: 1 ;
node63—node52 ( edge1075 ) :: 1 ;
```

Die Summe aller Kantengewichte aus dem minimalen Spannwald ist in dem *KruskalResult* Objekt enthalten. Dieses wird in der Konsole ausgegeben, bevor der finale minimale Spannwald visualisiert wird. Zusätzlich steht in der Konsole, wie viele Knoten und Kanten der erzeugte Graph enthalten hat.

³<https://www.baeldung.com/java-collections-complexity>

4 Tests

4.1 Fest definierte Testgraphen

Getestet wird zum einen mit verschiedenen fest definierten Testgraphen. Diese entsprechen bestimmten Vorgaben und sollten alle relevanten Edge Cases abdecken.

Der erste zu testende Graph ist der Testgraph aus der letzten Praktikumsaufgabe¹. Soweit gibt es in diesem Graphen keine Edge Cases. Der Test dient lediglich einmal den Happy Path zu testen.

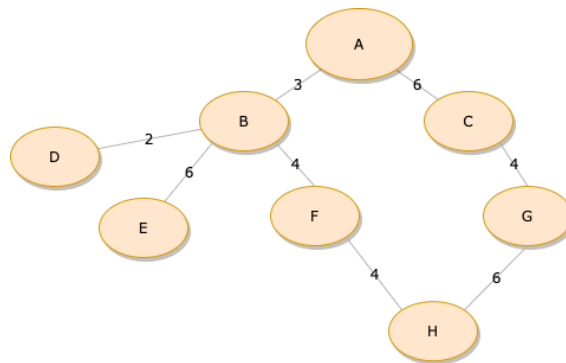


Abbildung 1: Ein zusammenhängender Graph

Der zweite Graph besteht aus zwei nicht zusammenhängenden Teilgraphen². Da in dieser Aufgabe nicht nur ein Spannbaum sondern ein Spannwald erstellt werden soll. Muss der Algorithmus entsprechend auch auf einem nicht zusammenhängendem Teilgraphen getestet werden. Dass die beiden Graphen die gleiche Anzahl an Knoten und an Kanten mit den gleichen Gewichten hat, ist nicht weiter relevant.

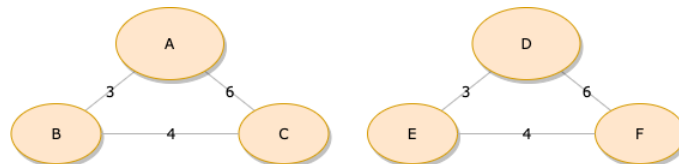


Abbildung 2: Zwei nicht zusammenhängende Graphen

Ein spannender Fall ist das Betrachtet eines einzelnen Knotens als Graphen³, wenn dieser keine Kanten hat. Durch die Implementation werden in den meisten Fällen nur Knoten beachtet, welche auch Kanten haben, da diese ansonsten nicht in der Prioritätswarteschlange referenziert werden. Die Definition eines minimalen Spannbaums lautet allerdings: Ein minimaler Spannbaum ist ein Baum, der alle Knoten eines Graphen verbindet und dabei die minimale Summe der Kantengewichte hat⁴. In diesem speziellen Fall ist der Graph selbst ein Baum und da es keine Kanten gibt, ist die Summe der Kantengewichte gleich Null. Daher ist der Graphen selbst der minimale Spannbaum.



Abbildung 3: Graph mit einem einzelnen Knoten

⁴https://en.wikipedia.org/wiki/Minimum_spanning_tree

Der Vollständigkeit halber testen wir auch einen Graphen welcher aus zwei nicht zusammenhängenden Teilgraphen besteht⁴. Der eine besteht aus einem Graphen ohne Edge Cases, der zweite ist ein einzelner Knoten ohne Kanten.

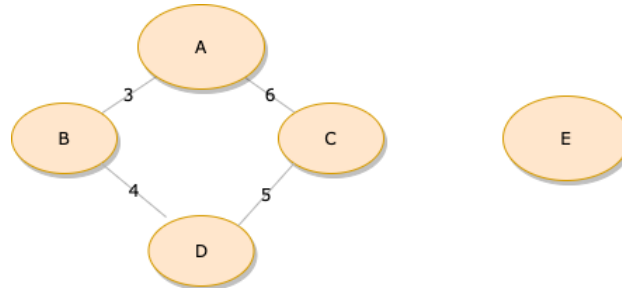


Abbildung 4: Zwei nicht zusammenhängende Graphen, einer mit einem einzelnen Knoten

4.2 Zufällig generierte Graphen

Als Feedback vom letzten Praktikum haben wir mitgenommen, dass wir auch mit zufällig generierten Graphen testen sollen. Ein Problem hierbei ist offensichtlich wie das Ergebnis generisch getestet werden soll. Hierfür bietet sich der Kruskal Algorithmus der Graphstream Bibliothek an. Wie oben beschrieben gibt auch dieser einen Graphen zurück und kann somit verglichen werden. Generiert werden unsere Graphen über den GraphGenerator. Dieser erwartet als Parameter die Anzahl an Knoten und Kanten, das maximale Gewicht der Kanten und ob diese gerichtet sein sollen. Der zurückgegebene Graph ist entweder vollständig ungerichtet oder vollständig gerichtet.

4.2.1 Assertions

Das Überschreiben der Equals Methode des Graphs von Graphstream erschien uns zu aufwändig. Wir hätten hierfür bereits bestehenden Code stark refactoren müssen. Außerdem sind sowohl im Typen Kruskal als auch Prim nur die Felder *graph* und *treeEdges* gespeichert. *graph* ist hierbei der unveränderte Originalgraph und *treeEdges* ist eine Liste mit allen Kanten des minimalen Spannwaldes. Als mögliche Assertions für die Tests mit zufällig erzeugten Graphen kommt also nur das Vergleichen der Kanten in Frage.

Die Kanten werden bei unser eigenen Kruskal Implementierung allerdings neu erstellt, da der Funktion *Graph.addEdge(String id, ...)* nur die Id der Kante übergeben werden kann. Hierdurch wird die Kante als neues Objekt im Heap gespeichert und hat nicht mehr die gleiche Referenz wie die Kante des Originalgraphens. In den Assertions werden die Kanten der minimalen Spannwalde deswegen auf Strings nach dem Schema *KantenId[StartKnotenId-EndKnotenId]* gemappt und verglichen.

4.2.2 Ergebnisse und Laufzeit der Tests

Nr	Name	Knoten	Kanten	Dauer (min)
1	succeedKruskalFewerNodesThanEdges			
2	succeedPrimFewerNodesThanEdges			
3	succeedKruskalSameNodesThanEdges			
4	succeedPrimSameNodesThanEdges			
5	succeedKruskalMoreNodesThanEdges	50000	5000	2,5
6	succeedPrimMoreNodesThanEdges	50000	5000	2,5

Tabelle 1: Open List

Bei ca. 100000 Knoten oder Kanten bei der zufälligen Graphgenerierung wird die vorgegebene maximale Laufzeit der Tests von fünf Minuten überschritten.

Literatur

- [KN12] Sven Oliver Krumke and Hartmut Noltemeier. *Graphentheoretische Konzepte und Algorithmen, 3. Auflage*. Leitfäden der Informatik. Teubner, 2012.