# Algorithmen für schwierige Probleme

October 24, 2024

## Contents

1	3-SAT und Vertex Cover		
	1.1	Vertex Cover	2
	1.2	SAT	3

### 1 3-SAT und Vertex Cover

#### 1.1 Vertex Cover

**Definition 1.1.** Ein Vertex Cover für einen Graphen G ist eine Teilmenge  $C \subseteq V$  der Knoten, sodass  $\forall e = (u, v) \in E$  gilt  $u \in C$  oder  $v \in C$ .

**Definition 1.2.** Für zwei Probleme A, B schreiben wir  $A \leq B$ , wenn man A effizient auf B transformieren kann.

Satz 1.3. Der Greedy Algorithmus, der immer den Knoten höchsten Grades wählt, kann beliebig schlechte Ergebnisse liefern.

Satz 1.4. Der folgende Algorithmus liefert eine 2-Faktor-Approximation an das optimale Vertex Cover.

- 1.  $setze C = \emptyset$
- 2. WHILE  $E \neq \emptyset$
- 3. wähle eine Kante (u, v)
- 4. setze  $V = V \setminus \{u, v\}, E = e = (w, x) \in E \mid w, x \notin \{u, v\} \text{ und } C = C \cup \{u, v\}.$

**Satz 1.5.** Der folgenden Ansatz benutzt außerdem einen Parameter k als Eingabe und entscheidet, ob es ein Vertex Cover der Größe  $\leq k$  gibt.

- 1.  $FUNCTION\ VCover(G, C, l)$
- 2. if  $E = \emptyset$  return True
- 3. if l = k return False
- 4. Wähle eine Kante (u, v) in G
- 5. if  $VCover(G \setminus \{u\}, C \cup \{u\}, l+1)$
- 6. return True
- 7. else return  $VCover(G \setminus \{v\}, C \cup \{v\}, l+1)$

Die Laufzeit ist offensichtlich  $2^k \mathcal{O}(n)$ .

#### 1.2 SAT

Eine Formel F ist in KNF gegeben, also als Konjunktion von Disjunktionen von Literalen. Eine Belegung ist eine Funktion, die jeder Variable einen Wert zuweist. Eine partielle Belegung weist nur einer Teilmenge aller Variablen Werte zu und lässt die restlichen undefiniert.

#### Lemma 1.6. Reduktion von 3-Färbbarkeit auf SAT.

Für einen Graphen G wollen wir eine Formel F konstruieren. Zunächst definieren wir die Menge der Variablen von F als

$$VAR = \{x_v^1, x_v^2, x_v^3 : v \in V\}$$

für drei verschiedene Farben. In einer Lösung muss jeder Knoten eine Farbe bekommen, d.h wir brauchen die |V| Klauseln

$$(x_v^1 \lor x_v^2 \lor x_v^3)$$

Außerdem dürfen zwei benachbarte Knoten nicht dieselbe Farbe bekommen, das heißt, es ergeben sich die 3|E| Klauseln

$$(\neg x_v^1 \vee \neg x_w^1) \wedge (\neg x_v^2 \vee \neg x_w^2) \wedge (\neg x_v^3 \vee \neg x_w^3)$$

Satz 1.7. Der folgende <u>Backtracking</u> Algorithmus bietet einen guten Ansatz, um eine Formel F auf Erfüllbarkeit zu überprüfen.

- 1. FUNCTION search  $(F, \alpha)$  partielle Belegung)
- 2. if  $\alpha$  belegt alle Variablen: return  $\alpha(F)$
- 3. if  $\alpha$  belegt eine Klausel mit 0: return False
- 4. if  $search(F, \alpha 0) = True$ : return True
- 5. else: return search(F,  $\alpha 1$ )

Dieser Algorithmus kann sogar noch weiter verbessert werden, indem zuerst nach Klauseln mit nur einem Literal gesucht wird und dann diese belegt werden. Wenn diese nicht existieren, wird nach Klauseln mit zwei Literalen gesucht und diese werden belegt. Erst dann wird eine beliebige Klausel (bzw. ein beliebiges Literal) gewählt. Die Laufzeit ist beschränkt durch  $\mathcal{O}(7^{\frac{n}{3}})$ .

Das Erfüllbarkeitsproblem, in dem jede Klausel aus maximal zwei Variablen besteht, wird 2-SAT genannt. Dieses Problem kann in polynomieller Zeit gelöst werden.

Satz 1.8. Im folgenden wird ein probabilistischer Algorithmus für 2-SAT eingeführt.

- 1.  $\alpha := (0, 0, ..., 0)$
- 2. for i = 0 to f(F)
- 3. if  $\alpha(F) = 1$ : return True
- 4. wähle eine zufällige Klausel C mit  $\alpha(C) = 0$
- 5. wähle ein zufälliges Literal x aus C
- 6. setze  $\alpha(x) = \overline{\alpha(x)}$

Die Funktion  $f: F \mapsto \mathbb{N}$  wird später definiert.

Ist F unerfüllbar, so funktioniert der Algorithmus korrekt. Ist F erfüllbar, so findet der Algorithmus eine erfüllende Belegung mit Wahrscheinlichkeit  $p \ge \frac{1}{2}$ .

Ist  $\alpha^*$  eine erfüllende Belegung und  $\alpha$  eine beliebige andere Belegung, mit Hamming-Abstand i zu  $\alpha^*$ , so definieren wir uns T(i) als die erwartete Anzahl an Bit-Flips, die nötig sind, um  $\alpha$  in eine erfüllende Belegung zu transformieren. Man kann sehen, dass  $T(n) = n^2$ . Die erwartete Anzahl an Bitflips ist also  $\mathcal{O}(n^2)$ . Wählt man nun  $f(F) = 2n^2$ , so ist die Erfolgswahrscheinlichkeit von  $\frac{1}{2}$  garantiert.