

Algorithmen und Datenstrukturen



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT



Cryptoplexity

Cryptography & Complexity Theory
Technische Universität Darmstadt
www.cryptoplexity.de

Prof. Marc Fischlin, SS 2024

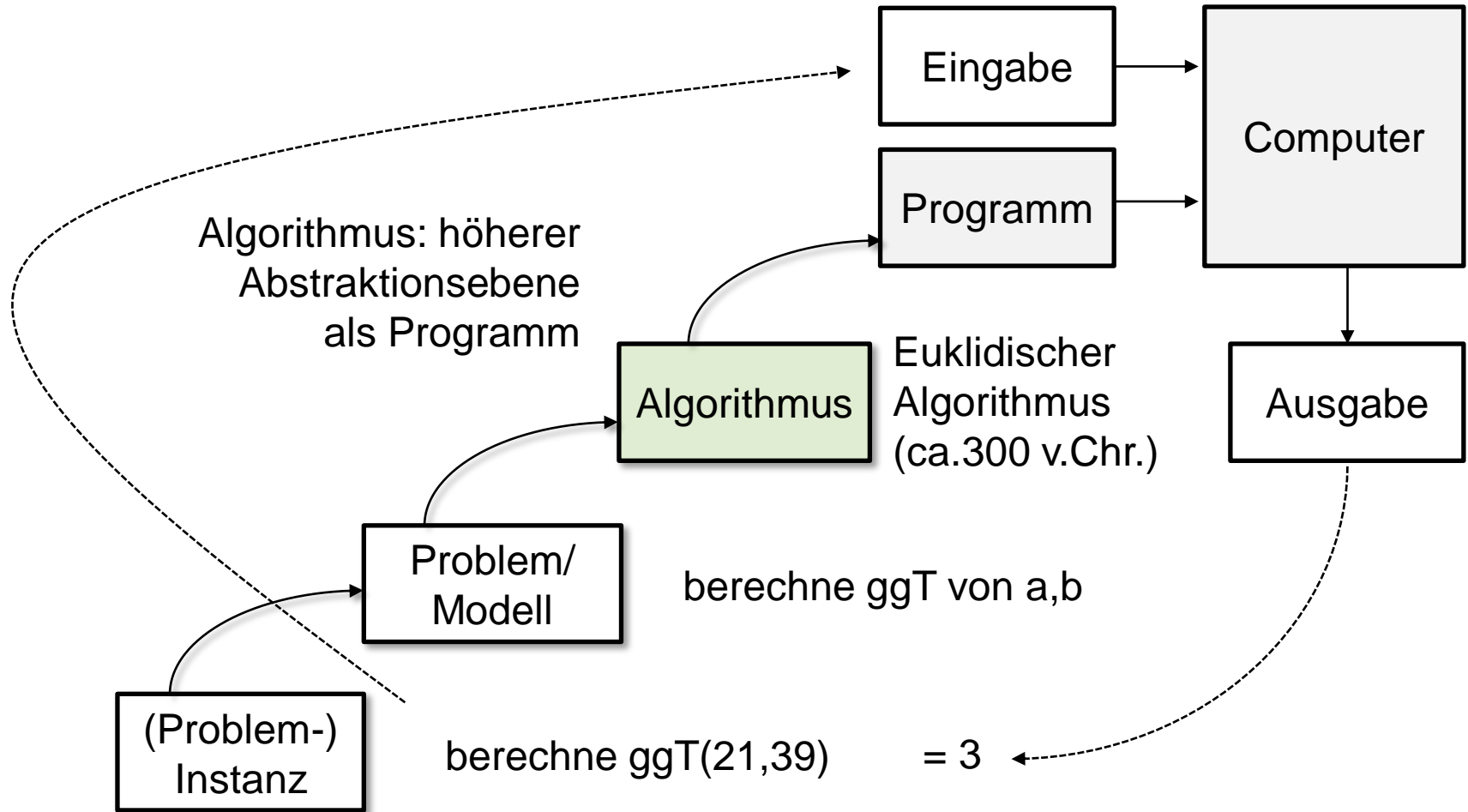
01

Einleitung

Folien beruhen auf gemeinsamer Veranstaltung mit Christian Janson aus dem SS 2020

Algorithmen

Verortung



Algorithmus

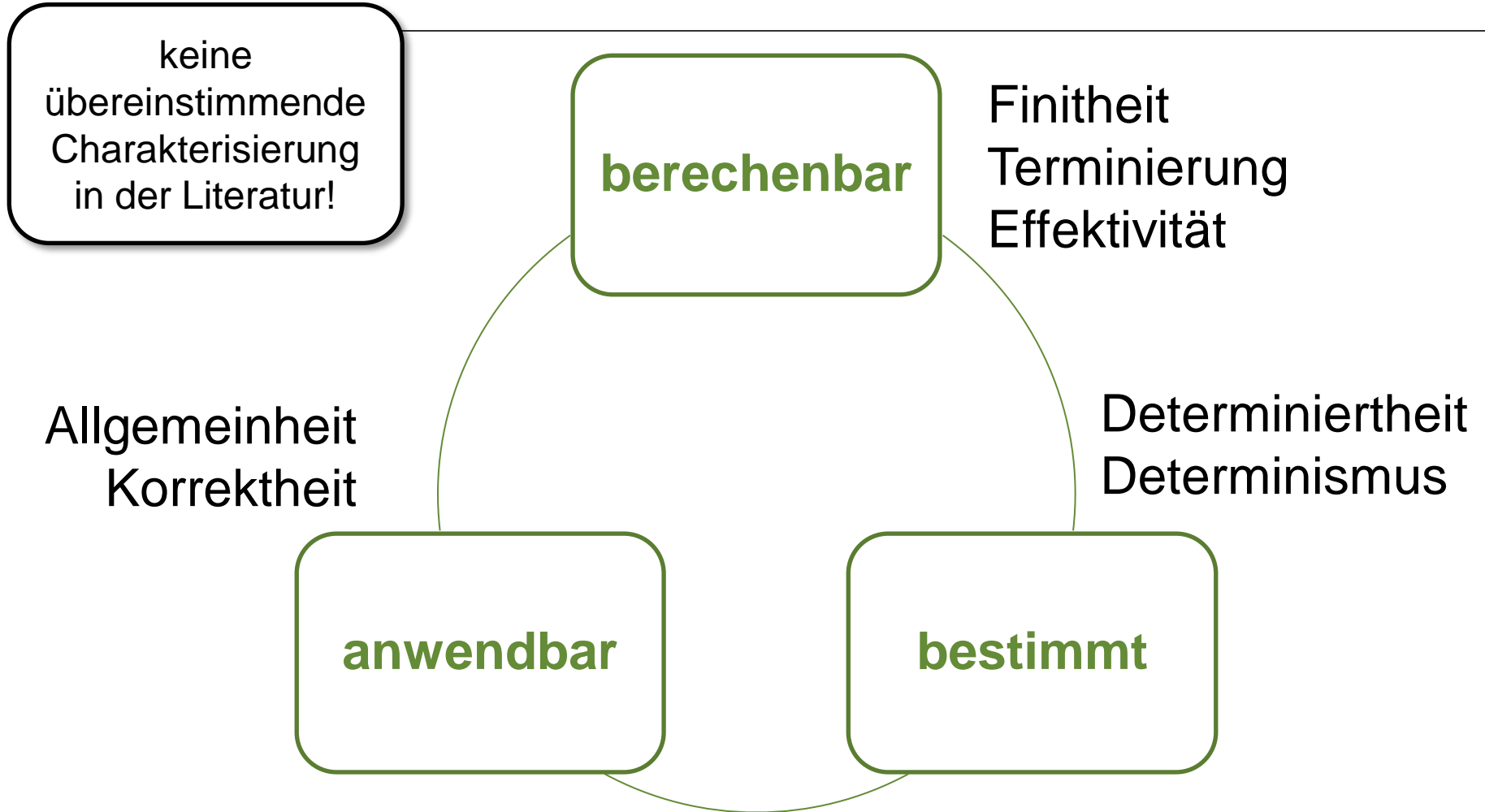
Algorithmus:

Eine aus endlich vielen Schritten bestehende, ausführbare Handlungsvorschrift zur eindeutigen Umwandlung von Eingabe- in Ausgabedaten

nach Cormen et al., Introduction to Algorithms

Namensgeber: Ibn Musa Al-Chwarismis (ca. 825):
Buch: Regeln der Wiedereinsetzung und Reduktion,
ins Lateinische als „Al-Chwarismis Buch“ übersetzt

Allgemeine Charakteristika Algorithmen (I)



Allgemeine Charakteristika Algorithmen (II)

berechenbar

Finitheit
Terminierung
Effektivität

Finitheit: Algorithmus hat endliche Beschreibung
Terminierung: Algorithmus stoppt in endlicher Zeit
Effektivität: Schritte sind auf Maschine ausführbar

Allgemeine Charakteristika Algorithmen (III)

Determiniertheit:

Algorithmus liefert bei gleicher Eingabe
gleiche Ausgabe

Determinismus:

Algorithmus durchläuft für gleiche Eingabe
immer die gleichen Schritte/Zustände

anwendbar

bestimmt

Allgemeine Charakteristika Algorithmen (IV)

Allgemeinheit:
Algorithmus für
ganze Problemklasse anwendbar

Korrektheit:
Falls Algorithmus terminiert, ist die
Ausgabe richtig

Allgemeinheit
Korrektheit

anwendbar

bestimmt

Beispiel: Euklidischer Algorithmus (I)

```
gcd(a,b) // a,b ≥ 0 integers

1  IF b==0 THEN
2    return a
3  ELSE //a mod b Divisionsrest
4    return gcd(b,a mod b)
```

Finitheit: Algorithmus hat endliche Beschreibung ✓

Terminierung: Algorithmus stoppt in endlicher Zeit

Effektivität: Schritte sind auf Maschine ausführbar ✓

Beispiel: Euklidischer Algorithmus (II)

```
gcd(a,b) // a,b ≥ 0 integers

1  IF b==0 THEN
2    return a
3  ELSE //a mod b Divisionsrest
4    return gcd(b,a mod b)
```

Terminierung: Algorithmus stoppt in endlicher Zeit ✓

Divisionsrest ist stets zwischen 0 und $b-1$, so dass zweites Argument in jeder Iteration um mindestens 1 kleiner wird und schließlich Basisfall $b=0$ erreicht wird

Beispiel: Euklidischer Algorithmus (III)

```
gcd(a,b) // a,b ≥ 0 integers

1  IF b==0 THEN
2    return a
3  ELSE //a mod b Divisionsrest
4    return gcd(b,a mod b)
```

Determiniertheit: gleiche Eingabe, gleiche Ausgabe ✓

Determinismus: gleiche Eingabe, gleiche Schritte ✓

Beispiel: Euklidischer Algorithmus (IV)

```
gcd(a,b) // a,b ≥ 0 integers

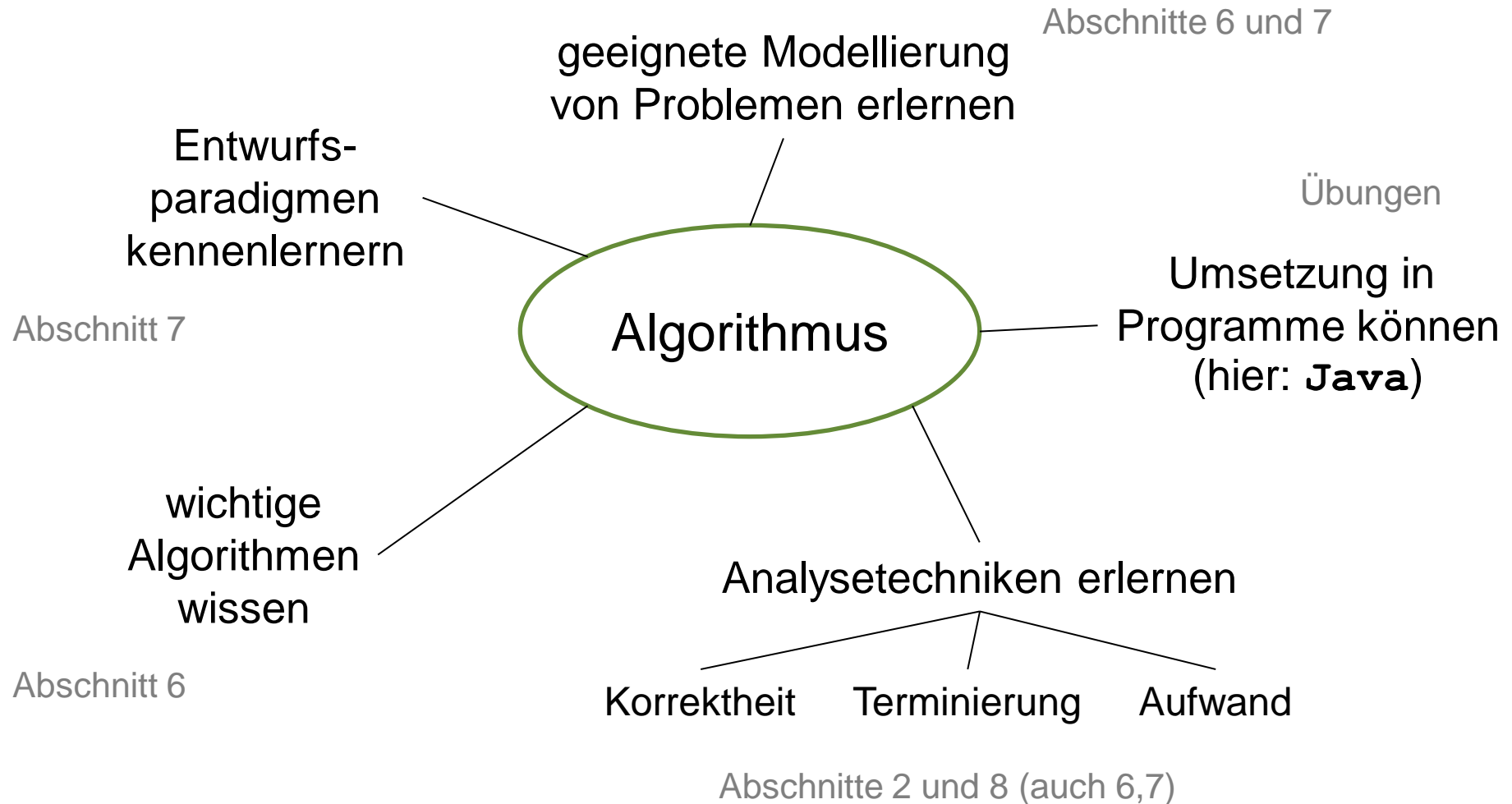
1  IF b==0 THEN
2    return a
3  ELSE //a mod b Divisionsrest
4    return gcd(b,a mod b)
```

Allgemeinheit: für Problemklasse anwendbar ✓

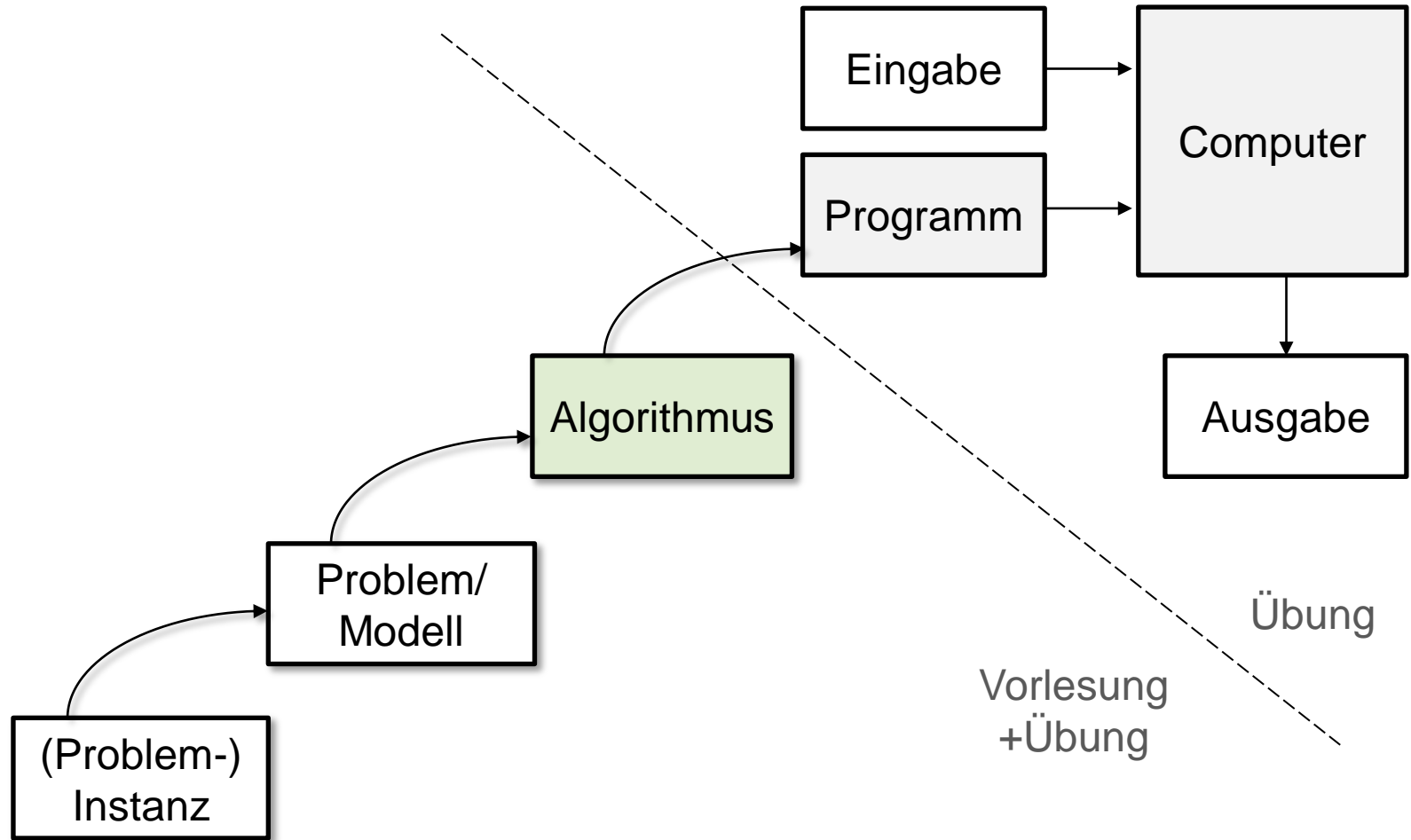
Korrektheit: falls terminiert, Ausgabe richtig ✓

Folgt aus $\gcd(a, b) = \gcd(b, a \bmod b)$ (ohne Beweis)
sowie $\gcd(a, 0) = a$

Lernziele Algorithmen



Vorlesung und Übung (I)



Vorlesung und Übung (II)

Code generiert mittels ChatGPT auf die Frage
„Wie könnte bfs in java aussehen“, 21.März 2023

lauffähiger
Java-Code

```
...  
1 public void bfs(int s) {  
2     boolean[] visited  
        = new boolean[V];  
3     LinkedList<Integer> queue  
        = new LinkedList<>();  
4  
5     visited[s] = true;  
6     queue.add(s);  
...
```

Pseudocode:
einfacher Zugang

BFS (G, s)

```
1 s.color=GRAY; ...  
2 newQueue (Q) ;  
3 enqueue (Q, s) ;  
...
```

Übung

Vorlesung
+Übung



Wie verhalten sich
Determiniertheit (gleiche Eingabe, gleiche Ausgabe) und
Determinismus (gleiche Eingabe, gleiche Schritte/Zustände)
zueinander?



Was halten Sie von folgender Idee, die mod-Funktion
(z.B. für den Euklidischen Algorithmus) umzusetzen?

```
MOD(a,b) //a,b ≥ 0 integers
1  WHILE a ≥ b DO
2      a = a - b
3  END WHILE
4  return a
```


Datenstrukturen

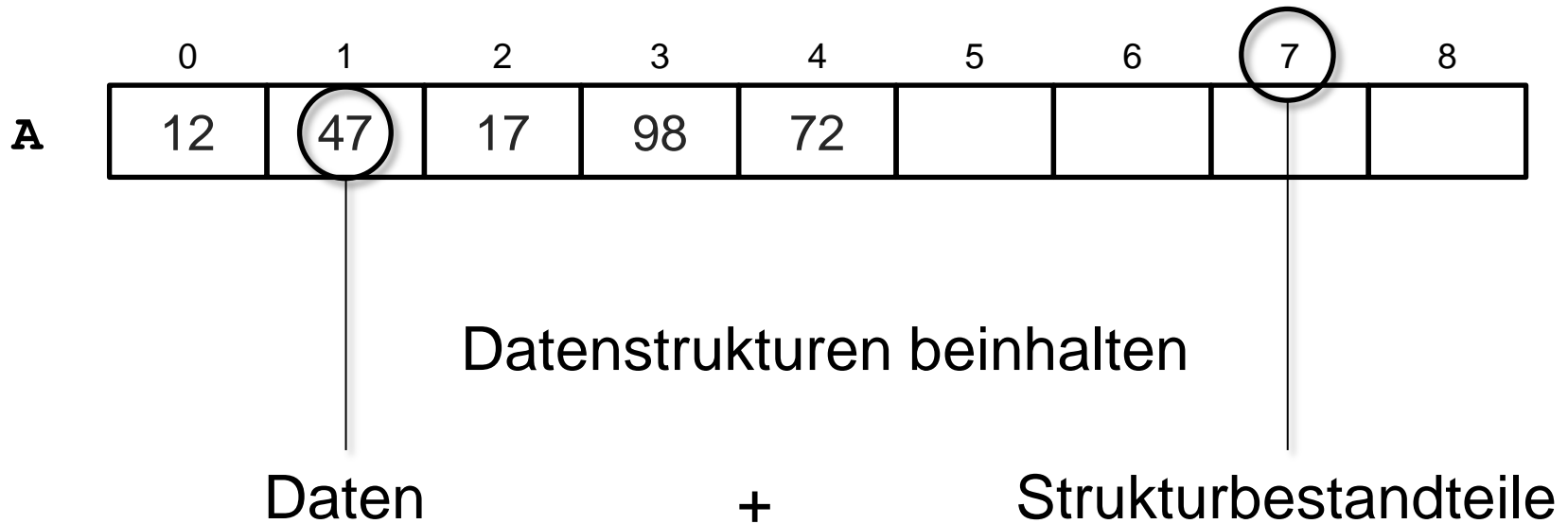
Datenstrukturen

Datenstrukturen:

Eine Datenstruktur ist eine Methode,
Daten für den Zugriff und die Modifikation zu organisieren

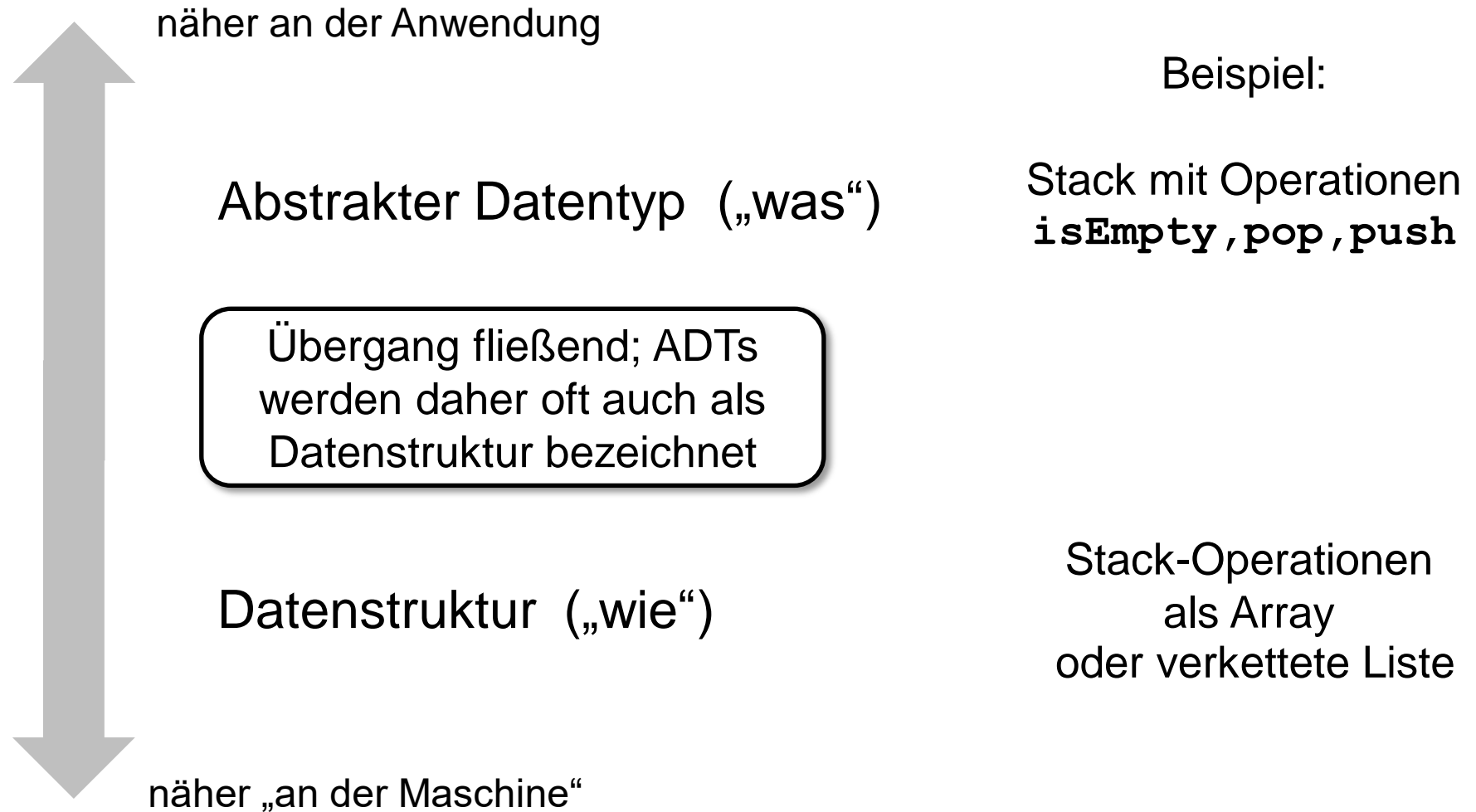
nach Cormen et al., Introduction to Algorithms

Beispiel: Array

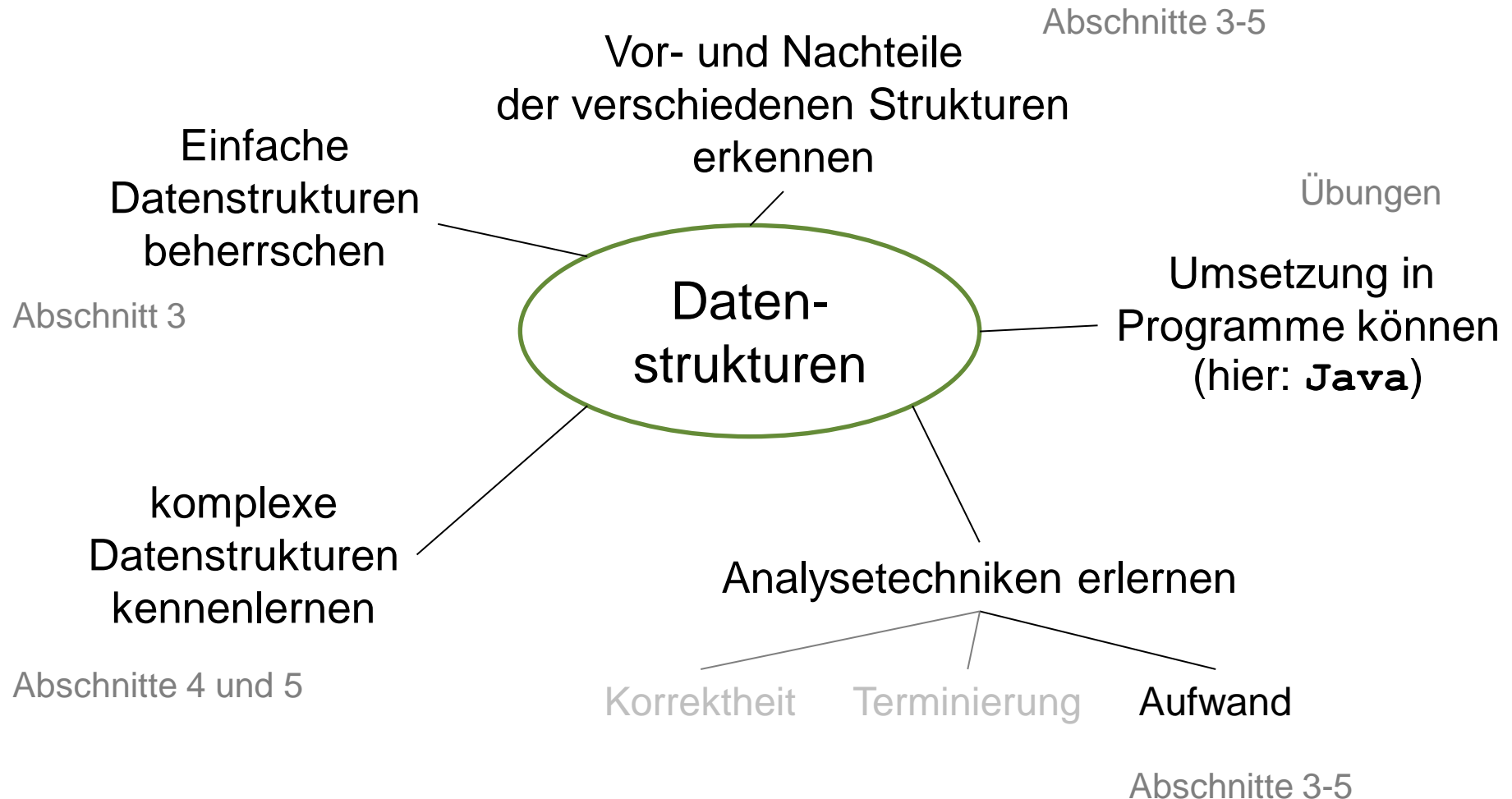


z.B. **A[7]** ist achter
Eintrag im Speicher

Abstrakte Datentypen (ADTs) und Datenstrukturen



Lernziele Datenstrukturen



Algorithmen *und* Datenstrukturen

Datenstrukturen in Algorithmen



„Suche
kürzesten
Weg“

Abschnitt 6

Dijkstra (...)

```
1  ...
2  WHILE...
3    „gib mir den
   kleinsten Wert“
4  ...
```

gesucht:
Datenstruktur,
mit der man leicht
kleinste Einträge
finden kann

wirkt sich auf Effizienz
des Algorithmus aus

Algorithmen für Datenstrukturen



„Konstruiere eine Datenstruktur, mit der man schnell kleinste Werte finden kann“

komplexere
Datenstruktur
(z.B. Heap)

Abschnitt 4 (auch 3 und 5)

einfache
Datenstruktur
(z.B. Array)