

# Algorithmen & Datenstrukturen

Prof. Dr. Christian Sohler      Oliver Filla

Sommersemester 2023

## Contents

|   |          |
|---|----------|
| <b>Disclaimer</b>   | <b>4</b> |
| <b>1. Definitionen</b>                                    | <b>4</b> |
| Informatik . . . . .                                      | 4        |
| Algorithmus . . . . .                                     | 4        |
| Datenstruktur . . . . .                                   | 4        |
| Lernziele . . . . .                                       | 5        |
| <b>2. Entwicklung von Algorithmen</b>                     | <b>5</b> |
| Methode: Teile und Herrsche . . . . .                     | 5        |
| Beispiele . . . . .                                       | 5        |
| Unterscheidungen . . . . .                                | 5        |
| Laufzeit . . . . .  | 5        |
| Methode: Dynamische Programmierung . . . . .              | 5        |
| Beispiele . . . . .                                       | 6        |
| Methode: Gierige Algorithmen . . . . .                    | 6        |
| Beweise . . . . .   | 6        |
| Beispiele . . . . .                                       | 6        |
| Rekursion . . . . .                                       | 6        |
| Laufzeit . . . . .  | 7        |
| Optimierung . . . . .                                     | 7        |
| Kostenfunktion . . . . .                                  | 7        |
| <b>3. wichtige Algorithmen</b>                            | <b>7</b> |
| Rekursionsalgorithmen . . . . .                           | 7        |
| Insertion Sort . . . . .                                  | 7        |
| deskriptiver Pseudocode . . . . .                         | 7        |
| Merge Sort . . . . .                                      | 8        |
| deskriptiver Pseudocode . . . . .                         | 8        |
| BinarySearch . . . . .                                    | 8        |
| deskriptiver Pseudocode . . . . .                         | 8        |
| $n$ -Ziffer-Integer Multiplikation . . . . .              | 8        |
| Algorithmus von Strassen (Matrixmultiplikation) . . . . . | 9        |
| Dynamische Programmierung . . . . .                       | 9        |
| Fibonacci-Zahlen . . . . .                                | 9        |
| primitiver rekursiver Algorithmus . . . . .               | 9        |

|  |           |
|--|-----------|
| dynamischer Algorithmus . . . . .            | 10        |
| SearchMax . . . . .                          | 10        |
| rekursiv . . . . .                           | 10        |
| dynamisch . . . . .                          | 11        |
| Partition . . . . .                          | 11        |
| SubsetSum . . . . .                          | 11        |
| Entwicklung des Algorithmus . . . . .        | 11        |
| Indikatorfunktion . . . . .                  | 11        |
| Rekursive Beschreibung . . . . .             | 12        |
| Pseudocode . . . . .                         | 12        |
| Korrektheitsbeweis . . . . .                 | 12        |
| Optimierungsprobleme . . . . .               | 12        |
| Rucksackproblem . . . . .                    | 12        |
| Wechselgeldrückgabe . . . . .                | 13        |
| Korrektheit . . . . .                        | 13        |
| Interval-Scheduling . . . . .                | 13        |
| Notation . . . . .                           | 13        |
| Kompatible Intervalle . . . . .              | 13        |
| Gieriger Algorithmus . . . . .               | 13        |
| Interval-Scheduling mit Deadlines . . . . .  | 14        |
| Notation . . . . .                           | 14        |
| Pseudocode . . . . .                         | 14        |
| Leerlauf . . . . .                           | 14        |
| Inversion . . . . .                          | 14        |
| Graphalgorithmen . . . . .                   | 15        |
| auf Binären Suchbäumen . . . . .             | 15        |
| Inorder-Tree-Walk . . . . .                  | 15        |
| BinaryTreeSearch . . . . .                   | 15        |
| MinSearch / MaxSearch . . . . .              | 15        |
| FollowerSearch . . . . .                     | 15        |
| Save . . . . .                               | 16        |
| Delete . . . . .                             | 16        |
| <b>4. wichtige Datenstrukturen . . . . .</b> | <b>17</b> |
| Einfache Felder . . . . .                    | 17        |
| Sortierte Felder . . . . .                   | 17        |
| Listen . . . . .                             | 17        |
| Doppelt Verkettete Listen . . . . .          | 18        |
| Graphen . . . . .                            | 18        |
| Binärbäume . . . . .                         | 18        |
| Baumhöhe . . . . .                           | 18        |
| Binäre Suchbäume . . . . .                   | 19        |
| Rot-Schwarz-Bäume . . . . .                  | 19        |
| Rot-Schwarz-Eigenschaften . . . . .          | 19        |
| <b>5. Speicher und Datentypen . . . . .</b>  | <b>19</b> |
| Speichermodell . . . . .                     | 19        |
| Elementare Datentypen . . . . .              | 20        |
| ganze Zahlen . . . . .                       | 20        |
| reale Zahlen . . . . .                       | 20        |

|  |           |
|--|-----------|
| Zeichen . . . . .                            | 20        |
| Zeiger / Referenz . . . . .                  | 20        |
| Nicht-Elementare Datentypen . . . . .        | 20        |
| Felder . . . . .                             | 20        |
| Verbunddaten . . . . .                       | 20        |
| Speicherbedarf . . . . .                     | 21        |
| <b>6. Pseudocode . . . . .</b>               | <b>21</b> |
| Kommentare . . . . .                         | 21        |
| Verbunddatentypen . . . . .                  | 21        |
| Felder . . . . .                             | 21        |
| Zuweisung . . . . .                          | 21        |
| Typ 1 . . . . .                              | 21        |
| Typ 2 . . . . .                              | 22        |
| Bedingte Verzweigungen . . . . .             | 22        |
| Schleifen . . . . .                          | 22        |
| for . . . . .                                | 22        |
| while . . . . .                              | 22        |
| repeat . . . . .                             | 23        |
| Prozeduren . . . . .                         | 23        |
| <b>7. Laufzeitanalyse . . . . .</b>          | <b>23</b> |
| Worst Case Analyse . . . . .                 | 24        |
| Average Case Analyse . . . . .               | 24        |
| Master-Theorem . . . . .                     | 24        |
| Merkhilfen . . . . .                         | 24        |
| Alternative Formulierung . . . . .           | 24        |
| <b>8. Landau-Notation . . . . .</b>          | <b>25</b> |
| Beweise . . . . .                            | 25        |
| Schränken . . . . .                          | 25        |
| $\mathcal{O}$ -Notation . . . . .            | 25        |
| Hierarchien . . . . .                        | 26        |
| Erweiterte $\mathcal{O}$ -Notation . . . . . | 26        |
| $\Omega$ -Notation . . . . .                 | 26        |
| Zusammenhänge . . . . .                      | 26        |
| $\Theta$ -Notation . . . . .                 | 26        |
| $o$ -Notation . . . . .                      | 26        |
| $\omega$ -Notation . . . . .                 | 27        |
| <b>9. Korrektheitsbeweise . . . . .</b>      | <b>27</b> |
| Definitionen . . . . .                       | 27        |
| Korrektheitsbeweis . . . . .                 | 27        |
| Problembeschreibung . . . . .                | 27        |
| Korrektheit . . . . .                        | 27        |
| Methoden . . . . .                           | 27        |
| Nachvollziehen der Befehle . . . . .         | 27        |
| Schleifeninvarianten . . . . .               | 27        |
| Rekursion . . . . .                          | 28        |
| Binärbäume . . . . .                         | 28        |

|  |           |
|--|-----------|
| $P$ vs. $NP$ . . . . .                                 | 28        |
| <b>10. Optimierungsprobleme</b>                        | <b>28</b> |
| Rucksackproblem . . . . .                              | 28        |
| Zulässige Lösungen . . . . .                           | 29        |
| Optimale Lösungen . . . . .                            | 29        |
| Methode: Dynamische Programmierung . . . . .           | 29        |
| Finde optimale Teillösungen . . . . .                  | 30        |
| Finde den Wert der optimalen Lösung iterativ . . . . . | 30        |
| finde den Weg der optimalen Lösung . . . . .           | 30        |
| <b>Rechentricks / -regeln</b>                          | <b>31</b> |
| Vollständige Induktion . . . . .                       | 31        |
| Landau-Notation . . . . .                              | 31        |
| <b>Literatur</b>                                       | <b>31</b> |

## Disclaimer

Dies ist eine *inoffizielle* Mitschrift aus der Vorlesung zu Algorithmen & Datenstrukturen von Prof. Dr. Christian Sohler. Ich habe Prof. Sohler's Erlaubnis, dies zu publizieren. Dies bedeutet jedoch nicht, dass irgendjemand Korrektur gelesen hätte. Fehler, Ungenauigkeiten etc. sind demnach zu erwarten und mir zuzuschreiben.

## 1. Definitionen

### Informatik

Informatik ist die Disziplin der automatischen Verarbeitung von Information.<sup>1</sup>

### Algorithmus

Ein Algorithmus ist eine wohldefinierte Handlungsvorschrift, die einen Wert oder eine Menge von Werten als Eingabe erhält und als Ausgabe einen Wert oder eine Menge von Werten liefert.<sup>2</sup>

### Datenstruktur

Eine Datenstruktur ist eine Anordnung von Daten im Speicher eines Rechners, die effizienten Zugriff auf die Daten ermöglicht.

Es gibt verschiedene Anforderungen. Im Allgemeinen sind die Suche eines bestimmten Wertes, das Speichern eines neuen Datensatzes und das Löschen eines bestehenden Datensatzes wichtige Anforderungen. Oft kann nicht jede dieser Anforderungen gleich effizient gewährleistet werden.

Deswegen können Datenstrukturen bezüglich ihres Speicherbedarfs und der Laufzeit von Algorithmen, die auf ihnen ausgeführt werden, bewertet werden.

<sup>1</sup><https://gi.de/fileadmin/GI/Hauptseite/Themen/was-ist-informatik-kurz.pdf>

<sup>2</sup>(Cormen et al. 2022)

## Lernziele

- Methoden zur Entwicklung von Algorithmen
- Bewertung der Qualität von Algorithmen
  - Korrektheit
  - Ressourcen, insbesondere Laufzeit
- Lernen grundlegender Algorithmen und Datenstrukturen

## 2. Entwicklung von Algorithmen

### Methode: Teile und Herrsche

1. Teile die Eingabe in mehrere gleich große Teile auf.
2. Löse das Problem rekursiv auf den einzelnen Teilen.
3. Füge die Teile zu einer Lösung des Gesamtproblems zusammen.

Diese Algorithmen sind oft für teilbare Daten geeignet, beispielsweise für Felder und geometrische Daten.

### Beispiele

- MergeSort
- BinäreSuche
- $n$ -Ziffer-Integer Multiplikation
- Matrixmultiplikation (Algorithmus von Strassen)

### Unterscheidungen

Teile-und-Herrsche-Algorithmen unterscheiden sich durch... \* die Anzahl der Teilprobleme. \* die Größe der Teilprobleme. \* den Algorithmus für das Zusammensetzen der Teilprobleme. \* den Rekursionsabbruch.

### Laufzeit

Die Laufzeit kann durch eine Laufzeitanalyse vorhergesagt werden:

- $T(1) \in \mathcal{O}(1)$
- $T(n) = aT(\frac{n}{b}) + f(n)$ 
  - $a$ : Anzahl der Teilprobleme
  - $b$ : Größe der Teilprobleme, bestimmt die Höhe des Rekursionsbaums
  - $f(n)$ : Aufwand für Aufteilen und Zusammenfügen

### Methode: Dynamische Programmierung

- Beschreibe optimale Lösung einer gegebenen Instanz durch optimale Lösungen „kleinerer“ Instanzen.
- Beschreibe Rekursionsabbruch.
- Löse die Rekursion “bottom-up” durch schrittweises Ausfüllen einer Tabelle der benötigten Teillösungen.

Dies ist schneller als die rekursive Methode, wenn 1. die “Rekursionstiefe” klein ist. 2. die normale Rekursion viele Mehrfachausführungen hat.

Hinweise: \* Wenn wir es mit Mengen zu tun haben, können wir eine Ordnung der Elemente einführen und die Rekursion durch Zurückführen der optimalen Lösung für  $i$  Elemente auf die Lösung für  $i - 1$  Elemente erhalten. \* Benötigt wird dabei der Wert der optimalen Lösung für  $i - 1$  Elemente. \* Die Lösung selbst kann nachher aus der Tabelle rekonstruiert werden.

Dynamische Programmierung kann genutzt werden, um Optimierungsprobleme zu lösen.

### Beispiele

- Fibonacci-Zahlen
- SearchMax (keine Laufzeitverkürzung möglich)
- Rucksackproblem

### Methode: Gierige Algorithmen

Gierige Algorithmen sind dazu gedacht, Optimierungsprobleme zu lösen. Sie lösen das Problem schrittweise, wobei bei jedem Schritt ein lokales Kriterium optimiert wird.

Üblicherweise sind diese Algorithmen einfach zu implementieren. Die Korrektheit sicherzustellen ist dagegen schwieriger. Da immer ein lokales Kriterium optimiert wird, ist nicht sichergestellt, dass das globale Kriterium dabei optimal werden kann. Es kann also sein, dass keine oder eine suboptimale Lösung gefunden wird.

Manchmal kann eine optimale Lösung gefunden werden, manchmal kann aber nur eine approximative Lösung gefunden werden. Üblicherweise lassen sich diese Algorithmen in polynomieller Laufzeit implementieren.

Eine Idee zum Entwickeln kann sein, nur bestimmte Ereignisse zu überprüfen. Beispielsweise bei der Verteilung von (Zeit-)Intervallen sind nur die Zeitpunkte betrachten, zu denen mindestens ein Intervall beginnt oder endet.

### Beweise

Zu einem bestimmten Zeitpunkt im Algorithmus muss gezeigt werden, dass der gierige Algorithmus mindestens so gut wie die optimale Lösung ist.

### Beispiele

- Wechselgeldrückgabe
- IntervalScheduling
- LatenessScheduling: Interval-Scheduling mit Deadlines

### Rekursion

Eine rekursive Methode ruft sich selbst mit veränderten Parametern auf. Hierzu ist zu Beginn der Methode eine Abbruchbedingung notwendig, die den einfachsten Fall des Problems löst. Ansonsten kommt es zu einer Endlosrekursion.

Zur Entwicklung von neuen Algorithmen ist Rekursion oft hilfreich, wenn man ein Problem auf eine kleinere Stufe desselben Problems runterbrechen kann.

Allerdings sind manche rekursive Methoden ineffizient,<sup>3</sup> daher sollte ein solcher Algorithmus oft verbessert / angepasst werden.

### Laufzeit

Die Laufzeit kann durch eine Laufzeitanalyse vorhergesagt werden.

- $T(1) \in \mathcal{O}(1)$
- $T(n) = aT(\frac{n}{b}) + f(n)$ 
  - $a$ : Anzahl der Teilprobleme
  - $n/b$ : Größe der Teilprobleme, bestimmt die Höhe des Rekursionsbaums
  - $f(n)$ : Aufwand für Aufteilen und Zusammenfügen
- Die Laufzeit beträgt normalerweise  $T(n) \in \mathcal{O}(f(n) \cdot \log_b(n))$ 
  - $\log_b(n)$  ist die Höhe des Rekursionsbaums
  - meistens ist  $b = 2$ , also gilt meist  $T(n) \in \mathcal{O}(f(n) \cdot \log_2(n))$
  - Auf der letzten Rekursionsstufe gibt es  $n$  Teilprobleme der Größe 1. Es gilt  $b^h = n$ , wobei  $h = \log_b n$  die Rekursionshöhe beschreibt.

## Optimierung

### Kostenfunktion

Für eine Eingabe  $I$  sei  $S(I)$  die Menge der möglichen Lösungen. Für  $L \in S(I)$  sei  $\text{cost}(L)$  eine *Kostenfunktion*. Gesucht ist nun die Lösung  $L$  mit minimalen Kosten  $\text{cost}(L)$ .

Alternativ zu dieser Methode kann man auch eine *Wertefunktion* maximieren.

## 3. wichtige Algorithmen

### Rekursionsalgorithmen

#### Insertion Sort

```
InsertionSort(A, n) \\ Feld A der Länge n wird übergeben
  for i=2 to n do
    x = A[i]
    j = i - 1
    while j>0 and A[j]>x do
      A[j+1] = A[j]
      j = j - 1
    A[j+1] = x
```

Die Worst-Case-Laufzeit von InsertionSort ist  $\Theta(n^2)$ .

#### deskriptiver Pseudocode

```
InsertionSort(A, n) \\ Feld A der Länge n wird übergeben
  if n=1 return \\ n=1 ist sortiert
```

---

<sup>3</sup>Beispielsweise die Berechnung von Fibonacci-Zahlen ist rekursiv extrem ineffizient, so lange keine Ergebnisse zwischengespeichert werden.

```

x = A[n] \\ speichere das letzte Element
InsertionSort(A,n-1) \\ sortiere das Feld bis auf die letzte Stelle
Füge x an die korrekte Stelle in A ein

```

### Merge Sort

MergeSort sortiert erst beide Hälften eines Feldes separat, bevor es sie zusammenfügt. Dadurch wird das Feld rekursiv sortiert.

- Erster Aufruf: MergeSort( $A, 1, n$ ) mit einem Feld  $A$  der Länge  $n$ .
- Worst-Case-Laufzeit: 
$$T(n) \leq \begin{cases} 1 & \Leftrightarrow n = 1 \\ 2T(\frac{n}{2}) + n & : \text{sonst} \end{cases} \Rightarrow T(n) = \mathcal{O}(n \log_2 n)$$

Satz: Der Algorithmus MergeSort( $A, p, r$ ) sortiert das Feld  $A[p..r]$  korrekt. Satz: Der Algorithmus MergeSort( $A, 1, n$ ) hat eine Laufzeit von  $\mathcal{O}(n \log_2 n)$ .

### deskriptiver Pseudocode

```

MergeSort(A,p,r) \\ Sortiert A[p..r]
  if p<r then \\ Rekursionsabbruch, wenn p=r
    int q = (p+r)/2 \\ Berechne die Mitte (Gaußklammer)
    MergeSort(A,p,q) \\ Sortiere linke Teilhälfte
    MergeSort(A,q+1,r) \\ Sortiere rechte Teilhälfte
    Merge(A,p,q,r) \\ Füge die Teile zusammen

```

### BinarySearch

BinarySearch sucht erst in beiden Hälften eines Feldes separat, die Ergebnisse vergleicht. Dadurch wird das Feld rekursiv durchsucht.

Satz: Die Laufzeit von BinäreSuche( $A, x, p, r$ ) ist  $\mathcal{O}(\log_2 n)$ , wobei  $n = r - p + 1$  die Größe des zu durchsuchenden Bereichs ist. Satz: Der Algorithmus BinäreSuche( $A, x, p, r$ ) findet den Index einer Zahl  $x$  in einem sortierten Feld  $A[p..r]$ , sofern  $x$  in  $A[p..r]$  vorhanden ist.

### deskriptiver Pseudocode

```

BinarySearch(A,x,p,r) \\ Finde Zahl x in sortiertem Feld A[p..r]
  if p=r then return p \\ sofern vorhanden
  else \\ Ausgabe: Index der gesuchten Zahl
    int q = (p+r)/2 \\ Berechne die Mitte (Gaußklammer)
    if x <= A[q] then return BinarySearch(A,x,p,q)
    else return BinarySearch(A,x,q+1,r)

```

### $n$ -Ziffer-Integer Multiplikation

Für große Zahlen wird angenommen, dass jede Ziffer eine Speicherzelle benötigt. Zwei  $n$ -Ziffer-Zahlen kann in der Laufzeit  $\Theta(n)$  berechnet werden. Eine  $n$ -Ziffer kann in Laufzeit  $\Theta(n + k)$  mit  $10^k$  multipliziert werden.



Dazu wird wie bei der schriftlichen Multiplikation vorgegangen, wobei  $A, B, C, D$   $n$ -Ziffern sind.  $AB \cdot CD = 100AC + 10(AD + BC) + BD$ . Dies sind 4 Multiplikationen von  $n$ -Ziffern. Die Laufzeit ist allerdings  $T(n) = 4T(\frac{n}{2}) + cn \in \Theta(n^2)$ .

Effizienter wird die Multiplikation, wenn die Identität  $(A + B)(C + D) = AC + BC + AD + BD$  verwendet wird. Damit kann die Summe  $BC + AD$  durch  $(A + B)(C + D) - AC - BD$  ausgedrückt werden, die Werte  $AC$  und  $BD$  müssen ohnehin berechnet werden. Dadurch kann man sich eine Multiplikation sparen und man erhält die Laufzeit von  $T(n) = 3T(\frac{n}{2}) + cn \in \Theta(n^2)$ .

### Algorithmus von Strassen (Matrixmultiplikation)

Mithilfe des Algorithmus von Strassen kann das Produkt zweier  $n \times n$ -Matrizen rekursiv in der Worst-Case-Laufzeit  $\mathcal{O}(n^2)$  berechnet werden.

Dazu kann jede  $n \times n$ -Matrix in 4 Teilmatrizen der Größe  $\frac{n}{2} \times \frac{n}{2}$  aufteilen. Dann werden 8  $\frac{n}{2} \times \frac{n}{2}$ -Matrizen multipliziert und 4  $\frac{n}{2} \times \frac{n}{2}$ -Matrizen addiert.

$$\begin{pmatrix} A & B \\ C & D \end{pmatrix} \cdot \begin{pmatrix} E & F \\ G & H \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} AE + BG & AF + BH \\ CE + DG & CF + DH \end{pmatrix}$$

Mit dieser simplen Methode ist die Laufzeit  $T(n) \in \mathcal{O}(n^{\log_2 8}) \subseteq \mathcal{O}(n^3)$ .

$$T(n) = \begin{cases} c & n = 1 \\ 8T(\frac{n}{2}) + cn^2 & n > 1 \end{cases}$$

Es können einige Relationen verwendet werden, um die Multiplikation einer  $\frac{n}{2} \times \frac{n}{2}$ -Matrix zu sparen.

- $P_1 = A(F - H)$
- $P_2 = (A + B)H$
- $P_3 = (C + D)E$
- $P_4 = D(G - E)$
- $P_5 = (A + D)(E + H)$
- $P_6 = (B - D)(G + H)$
- $P_7 = (A - C)(E + F)$
- $AE + BG = P_4 + P_5 + P_6 \circ P_2$
- $AF + BH = P_1 + P_2$
- $CF + DH = P_3 + P_7$
- $AC + BD = P_1 + P_5 \circ P_3 \circ P_7$

Auf diese Weise kann das Produkt zweier  $n \times n$ -Matrizen in der Laufzeit  $\mathcal{O}(n^{\log_2 7}) \subseteq \mathcal{O}(n^2)$  berechnet werden.

## Dynamische Programmierung

### Fibonacci-Zahlen

#### primitiver rekursiver Algorithmus

```
FibRecursive(n)
  if n=1 then return 1
```

```

    if n=2 then return 1
    return Fib2(n-1) + Fib2(n-2)

```

FibRecursive hat eine Laufzeit von  $T(n) \in \Omega(2^n)$ , da für jede Rekursionsebene 2-mal der komplette Rekursionsbaum aufgerufen werden muss. Beispielsweise wird FibRecursive(6) dreimal FibRecursive(3) aufrufen.

$$T(n) = \begin{cases} 2 & n = 1 \\ 3 & n = 2 \\ T(n-1) + T(n-2) + 1 & n > 2 \end{cases}$$

**dynamischer Algorithmus** Ein besserer Algorithmus speichert Zwischenergebnisse, um doppelte Berechnungen zu vermeiden. Dies gehört zur Dynamischen Programmierung.

Für jedes  $m > 0$  gilt, dass FibDynamicCalc( $m$ ) maximal zweimal aufgerufen wird. Daher ist die Laufzeit von FibDynamic( $n$ ) linear  $T(n) \in \mathcal{O}(n)$ .

```

FibDynamic(n)
    F = new array [1..n]
    for i=1 to n do
        F[i]=0
    F[1] = 1
    F[2] = 1

    return FibDynamicCalc(F, n)

FibDynamicCalc(F, n)
    if F[n] > 0 then return F[n]
    else
        F[n] = FibDynamicCalc(F,n-1) + FibDynamicCalc(F,n-2)
    return F[n]

```

Vereinfacht:

```

Fib1(n)
    F = new array[1..n]
    F[1] = 1
    F[2] = 1
    for i=3 to n do
        F[i] = F[i-1] + F[i-2]
    return F[n]

```

## SearchMax

Suche das Maximum der Werte in einem Feld  $A$  der Länge  $n$ . In diesem Fall bringt die Dynamisch Programmierung keine Laufzeitverkürzung.

**rekursiv** Rekursiver Algorithmus.

```

SearchMaxRecursive(A, n)
    if n=1 then return A[1]

```

```

prev_max = SearchMaxRecursive(A, n-1)
return max{prev_max, A[n]}

```

**dynamisch** Algorithmus nach Dynamischer Programmierung.

```

MaxSucheDP(A,n)
  Max = new array [1...n]
  Max[1] = A[1]
  for i=2 to n do
    Max[i] = max{Max[i-1], A[i]}
  return Max[n]

```

### Partition

Sei eine Menge natürlicher Zahlen  $M \subset \mathbb{N}$  gegeben. Nun soll festgestellt werden, ob  $M$  in zwei Mengen  $L, R$  aufgeteilt werden kann, sodass die Summe aller Elemente in den Teilmengen gleich ist.

$$\sum_{x \in L} x = \sum_{y \in R} y$$

- Das Partitionsproblem ist  $NP$ -vollständig.
- Die Frage, ob man Partition in *polynomieller* Laufzeit lösen kann, ist äquivalent zur Frage ob  $P$  gleich  $NP$  ist.
- Sei  $W = \sum_{x \in M} x$ , so kann man die zwei Teilmengen  $L, R$  genau dann finden, wenn es eine Teilmenge  $L$  mit  $\sum_{x \in L} x = \frac{W}{2}$  gibt.

### SubsetSum

SubsetSum löst eine verallgemeinerte Fragestellung aus der Partitionsfrage. Gibt es für ein gegebenes  $U$  eine Teilmenge  $L \subseteq M$ , für die  $U = \sum_{x \in L} x$  gilt?

- Sei  $M = \{x_1, \dots, x_n\}$  eine Menge, deren Elemente eine Reihenfolge haben.
- Definiere Indikatorfunktion  $\text{Ind}(U, m)$ .

### Entwicklung des Algorithmus

1. Sei  $x_n \in L$ 
  - Es gilt  $L = \{x_n\} \cup L \setminus \{x_n\}$ .
  - Sei  $U' = U - x_n$
  - Gesucht wird eine Menge  $L' \subseteq L \setminus \{x_n\} : U' = \sum_{x \in L'} x$
2. Sei  $x_n \notin L$ 
  - Gesucht wird eine Menge  $L' \subseteq L \setminus \{x_n\} : U = \sum_{x \in L'} x$

### Indikatorfunktion

$$\text{Ind}(U, m) = \begin{cases} \text{true} & \exists L \subseteq M : U = \sum_{x \in L} x \\ \text{false} & \nexists L \subseteq M : U = \sum_{x \in L} x \end{cases}$$

## Rekursive Beschreibung

```
Ind(A, U, m)
  if n=1
  then
    if U>0 \\ Ind(0, 1)
    then return true
    else \\ Ind(U, 1)
    if A[1]=U
    then return true
    else return false
  if U>=x and Ind(A, U-x, n-1) = true then return true
  return Ind(A, U, n-1)
```

## Pseudocode

```
SubsetSum(A, U, n)
  \\ initialisiere Indikator
  Ind = new array [0..U][1..n]
  for j=1 to U do
    Ind[j,1] = false
  Ind[0,1] = true \\ leere Menge
  if A[1] <= U \\ Menge {A[1]}
  then Ind[A[1],1] = true

  \\ suche nach Teilmenge
  for i=2 to n do
    for u=0 to U do
      Ind[u,i] = false
      if Ind[u,i-1] = true then Ind[u,i] = true
      if u>=A[i] und Ind[u-A[i], i-1] = true
      then Ind[u,i] = true
  return Ind[U,n]
```

SubsetSum( $A, U, n$ ) hat eine Laufzeit von  $T(n) = \mathcal{O}(nU)$ .

**Korrektheitsbeweis** Der Korrektheitsbeweis nutzt die Schleifeninvariante  $\text{Ind}[u, i] = \text{true}$  genau dann, wenn es eine Teilmenge der ersten  $i$  Zahlen aus  $A$  gibt, die sich zu  $u$  aufsummieren.

## Optimierungsprobleme

### Rucksackproblem

Es gibt einen Rucksack mit begrenzter Kapazität, in den Objekte mit verschiedenen Größen und verschiedenen Werten gepackt werden sollen. Ziel ist es, den Rucksack mit dem größtmöglichen Wert zu befüllen.

Dazu hat man eine Menge  $M = \{1, \dots, n\}$  an Objekten, die jeweils eine Größe und einen Wert haben. Dies kann man auch durch getrennte Felder für die Werte  $w_i$ , die Gewichte  $g_i$  und die Rucksackgröße  $G$  darstellen.

Dies ist ein Optimierungsproblem.<sup>4</sup>

### Wechselgeldrückgabe

Ein eingegebener Centbetrag soll mit möglichst wenig Münzen zurückgegeben werden. Dies wird mit einem gierigen Algorithmus gelöst.

Sei  $B$  der Centbetrag. Ein gieriger Algorithmus wählt zunächst die größte verfügbare Münze  $M$  mit  $M \leq B$  aus und sucht die optimale Rückgabe für den Restbetrag  $B - M$ .

**Korrektheit** Angenommen, die Menge der Münzen sei  $\{50, 10, 5, 1\}$ , dann funktioniert der Algorithmus.

Falls die Menge der Münzen aber  $\{50, 10, 7, 5, 1\}$  ist, löst der Algorithmus das Problem nicht: Sei  $B = 14$ , so liefert der Algorithmus  $(1 \times 10, 4 \times 1)$  als Ergebnis. Die optimale Lösung wäre aber  $(2 \times 7)$ .

### Interval-Scheduling

Ziel ist es, eine Ressource möglichst effektiv zu nutzen. Dies bedeutet, dass die Ressource möglichst wenig genutzt wird oder immer möglichst schnell wieder freigegeben wird.

**Notation** Sei die Eingabe eine Menge von Intervallen. In Pseudocode kann dies durch die Anzahl  $n$ , sowie Felder mit den Anfangswerten  $A$  und den Endwerten  $E$  dargestellt werden.

Gesucht sei die Menge  $S \subseteq \{1, \dots, n\}$ , sodass die Anzahl der Elemente maximiert wird, wenn sich die verschiedenen Intervalle nicht überlappen.  $\forall i \in S : \exists i \neq j \in S : E[i] \leq A[j] \vee E[j] \leq A[i]$ .

**Kompatible Intervalle** Zwei Intervalle heißen kompatibel, wenn sie sich nicht teilweise überlappen. D.h. mit Feldern der Anfangswerte  $A$  und Feldern der Endwerte  $E$  gilt  $\forall i \in S : \exists i \neq j \in S : E[i] \leq A[j] \vee E[j] \leq A[i]$ .

### Gieriger Algorithmus

1. Wähle ein Intervall  $i_j$  geschickt und füge es in die Ergebnismenge  $S$  ein.
2. Entferne alle Intervalle, die nicht mit  $i_j$  kompatibel sind.
3. Gehe zu 1.

Die Schwierigkeit liegt in Schritt 1. Sowohl die Wahl des erstmöglichen Intervalls als auch die Wahl des kürzesten Intervalls liefert nicht immer das gewünschte Ergebnis. Da die Ressource immer möglichst früh freigegeben werden soll, kann man immer das Intervall nehmen, das am frühesten endet.

Der Algorithmus IntervalSchedule berechnet in Laufzeit  $\mathcal{O}(n)$  eine optimale Lösung, wenn die Eingabe nach Endzeit der Intervalle sortiert ist. Die Sortierung kann in  $\mathcal{O}(n \log n)$  Zeit berechnet werden.

---

<sup>4</sup>siehe Kapitel *Optimierungsprobleme*

```

\\ Voraussetzung: Die Intervalle sind nach Endzeitpunkt sortiert.
IntervalScheduling(A,E,n)
    S = {1}
    j = 1
    for i=2 to n do
        if A[i] >= E[j] then
            S = S + {i} \\ Vereinigungsmenge
            j = i
    return S

```

### Interval-Scheduling mit Deadlines

Wie beim Interval-Scheduling soll eine Ressource bestmöglich genutzt werden. Im Unterschied zu den dortigen Bedingungen sollen hier aber bestimmte Aufgaben gelöst werden, die die Ressource für eine gewisse Dauer in Anspruch nehmen. Zudem hat jede Aufgabe eine Deadline, zu der sie erfüllt sein soll.

Wird eine Aufgabe  $z$  Zeiteinheiten nach der Deadline erfüllt, hat sie eine Verzögerung von  $z$ . Wird eine Aufgabe innerhalb der Deadline beendet, hat sie eine Verzögerung von 0.

In diesem Fall wird so optimiert, dass die maximale Verzögerung minimiert wird. Hierzu müssen die Aufgaben in der Reihenfolge ihrer Deadlines bearbeitet werden.

**Notation** Sei die Eingabe eine Menge von Intervallen. In Pseudocode kann dies durch die Anzahl  $n$ , sowie Felder mit den Laufzeiten  $t$  und den Deadlines  $d$ .

Es sollen die Startzeitpunkte der jeweiligen Aufgaben zurückgegeben werden.

**Pseudocode** Unter der Annahme, dass die Aufgaben in Reihenfolge ihrer Deadlines nicht-absteigend sortiert sind, löst der folgende Algorithmus das Problem in Laufzeit  $T(n) \in \mathcal{O}(n)$  optimal und ohne Leerlauf.

```

LatenessScheduling(t,d,n)
    A = new array [1..n]
    z=0
    for i=1 to n do
        A[i] = z
        z = z + t[i]
    return A

```

**Leerlauf** Alle Lösungen ohne Leerlauf, bei denen die Aufgaben nicht-absteigend nach Deadline sortiert sind, haben dieselbe maximale Verzögerung. Es gibt immer eine optimale Lösung ohne Leerlauf, bei der die Aufgaben nicht-absteigend nach Deadline sortiert sind.

**Inversion** Eine Reihenfolge von Aufgaben hat eine Inversion  $(i, j)$ , wenn Aufgabe  $i$  vor Aufgabe  $j$  in der Reihenfolge auftritt, aber die Deadline  $d[i]$  von Aufgabe  $i$  größer ist als die Deadline  $d[j]$  von Aufgabe  $j$ .

Eine Reihenfolge ohne Inversionen ist nicht-absteigend sortiert.

Gibt es in einer Reihenfolge von Aufgaben eine Inversion  $(i, j)$ , dann gibt es auch eine Inversion zweier in der Reihenfolge benachbarter Aufgaben und man kann Aufgabe  $i$  und  $j$  vertauschen, ohne die Lösung zu verschlechtern.

## Graphalgorithmen

### auf Binären Suchbäumen

**Inorder-Tree-Walk** Sei  $x$  ein binärer Suchbaum. Dann gibt Inorder – Tree – Walk( $x$ ) den kompletten Baum in aufsteigender Reihenfolge in Laufzeit  $\mathcal{O}(n)$  aus.

```
Inorder-Tree-Walk(x)
    if x=NIL then return \ \ kein Baum
    Inorder-Tree-Walk(left[x])
    Ausgabe key[x]
    Inorder-Tree-Walk(right[x])
```

**BinaryTreeSearch** Sei  $x$  ein binärer Suchbaum der Höhe  $h$ . Dann gibt BinaryTreeSearch( $x, k$ ) den Knoten mit dem Schlüssel  $k$  aus, falls dieser in dem Baum  $x$  enthalten ist. Ansonsten gibt die Funktion NIL zurück, dies benötigt die Worst-Case-Laufzeit  $\mathcal{O}(h)$  aus.

```
BinaryTreeSearch(x,k)
    if x=NIL or k=key[x] then return x
    if k<key[x] then return BinaryTreeSearch(left[x],k)
    else return BinaryTreeSearch(right[x],k)
```

**MinSearch / MaxSearch** Sei  $x$  ein binärer Suchbaum der Höhe  $h$ , dann können der minimale und der maximale Schlüssel in Worst-Case-Laufzeit  $\mathcal{O}(h)$  gefunden werden.

```
MinSearch(x)
    while left[x] != NIL do
        x = left[x]
    return x
```

**FollowerSearch** FollowerSearch( $x$ ) sucht den Nachfolgerknoten in einem binären Suchbaum der Höhe  $h$  in der Worst-Case-Laufzeit  $\mathcal{O}(h)$ . Nachfolger bedeutet, dass  $x$  den nächstgrößten Schlüssel besitzt. Analog kann der Vorg

1. Falls es einen rechten Unterbaum gibt, ist der am weitesten links liegende Knoten der Nachfolger.
2. Ansonsten ist der Nachfolger der erste Elternknoten, dessen Schlüssel größer als der von  $x$  ist. Gibt es keinen solchen Knoten, dann hat  $x$  den größten Schlüssel.

```
FollowerSearch(x)
    if right[x] != NIL \ \ es gibt einen rechten Unterbaum
    then
        \ \ der Knoten mit dem kleinsten Wert ist der Nachfolger
        return MinSearch(right[x])
```

```

y = parent[x]
while y != NIL and x = right[y] do
    x = y
    y = parent[y]
return y

```

**Save** Um einen neuen Schlüssel  $k$  in einem binären Suchbaum  $T$  der Höhe  $h$  zu speichern, muss der Blattknoten gefunden werden, an den der neue Knoten angehängt wird. Daraufhin wird ein neuer Knoten als Unterbaum abgespeichert. Da dies konstante Laufzeit erfordert, benötigt der Speichervorgang die Laufzeit  $O(h)$ , die durch die Suche des Blattknotens mittels  $\text{FollowerSearch}(x)$  entsteht.

```

Save(T,k)
    \ create new node
    z = new node
    key[z] = k
    right[z] = NIL
    left[z] = NIL

    \ find future parent node
    y = NIL
    x = root[T]
    while x != NIL do
        y=x
        if k < key[x]
            then x = left[x]
            else x = right[x]

    parent[z] = y

    if y=NIL
    then root[T] = z
    else
        if key[z] < key[y]
            then left[y] = z
            else right[y] = z

```

**Delete** Beim Löschen eines Knotens  $z$  aus einem binären Suchbaum  $T$  der Höhe  $h$  muss der Baum wieder korrekt zusammengebaut werden. Dies funktioniert nur in der Worst-Case-Laufzeit  $\mathcal{O}(h)$ .

1. Wenn  $z$  keine Kinder hat, kann  $z$  einfach entfernt werden.
2. Wenn  $z$  ein Kind hat, dann wird  $z$  mit seinem Kind ersetzt.
3. Wenn  $z$  zwei Kinder hat, dann muss es mit seinem Nachfolger  $y$  ersetzt werden. Dazu muss der Schlüssel  $\text{key}[z]$  auf den des Nachfolgers  $\text{key}[y]$  gesetzt werden, woraufhin der Nachfolger  $y$  entfernt werden kann.

```

Löschen(T,z)
    if left[z]=NIL or right[z]=NIL then y=z
    else y = FollowerSearch(z)

```



```

if left[y]=NIL
then x = right[y]
else x = left[y]

if x != NIL
then parent[x]=parent[y]

if parent[y]=NIL
then root[T]=x
else
    if y = left[parent[y]]
    then left[parent[y]]=x
    else right[parent[y]]=x

key[z]=key[y]
delete y

```

## 4. wichtige Datenstrukturen

### Einfache Felder

Felder sind eine Datenstruktur, bei denen ein zusammenhängender Speicherblock für  $N$  Elemente reserviert wird.

Man kann zudem in einer Variable  $n$  speichern, wie viele Elemente gespeichert wurden, um sich zu merken, an welcher Stelle das nächste Element eingefügt werden darf. Dann sind immer die ersten  $n$  Elemente des Feldes verwendet.

Der Speicherbedarf ist  $\mathcal{O}(N)$ , ebenso wie die Laufzeit für die Suche eines Elementes  $\mathcal{O}(N)$  beträgt. Das Speichern und Löschen eines Elements laufen dagegen in konstanter Laufzeit  $\mathcal{O}(1)$ .

### Sortierte Felder

Sortierte Felder sind eine Erweiterung von Einfachen Feldern, bei denen die Elemente in sortierter Reihenfolge gespeichert sind.

Wird ein neues Element gespeichert, muss dies wie bei InsertionSort an der richtigen Position geschehen, andere Elemente müssen dazu verschoben werden. Ebenso müssen beim Löschen Elemente verschoben werden, damit nur die ersten  $n$  Positionen besetzt sind.

Dadurch ist der Speicherbedarf unverändert  $\mathcal{O}(N)$ . Die Suche nach einem Element erfolgt mittels BinarySearch in Laufzeit  $\mathcal{O}(\log_2 N)$ , allerdings brauchen Speichern und Löschen dafür die Laufzeit  $\mathcal{O}(N)$ .

### Listen

Im Unterschied zu Feldern sind die Elemente einer Liste nicht in einem zusammenhängenden Speicherblock gespeichert. Deshalb müssen in jedem Listenelement Zeiger auf das nächste oder das folgende Element gespeichert werden.

Ein Listenelement  $x$  ist damit ein Verbunddatentyp, bestehend aus dem zu speichernden Schlüssel  $\text{key}[x]$  sowie Zeiger auf das vorherige Element  $\text{prev}[x]$  und / oder das folgende Element  $\text{next}[x]$ . Zudem wird der Zeiger auf das erste Element der Liste in  $\text{head}[L]$  gespeichert. Wenn es keinen Vorgänger bzw. Nachfolger gibt, wird NIL in dem entsprechenden Zeiger gespeichert.

### Doppelt Verkettete Listen

Bei doppelt verketteten Listen werden sowohl Vorgänger als auch Nachfolger eines Elementes  $x$  in  $x$  gespeichert.

Wie bei einfachen Feldern sind der Speicherbedarf in  $\mathcal{O}(N)$  und die Suche in  $\mathcal{O}(N)$ , das Speichern oder Löschen in konstanter Laufzeit  $\mathcal{O}(1)$ . Allerdings ist die Suche deutlich länger, da für jedes Element nicht nur ein Index erhöht wird, sondern jedes nachfolgende Element einzeln ermittelt werden muss.

## Graphen

Bestehen aus *Knoten* und *Kanten*. Kanten können *gerichtet* sein.

Beispielsweise das “Pageranking” von Google war ein *Graphalgorithmus*, der Google die Vorherrschaft auf dem Suchmaschinenmarkt einbrachte: Das Ranking einer Website wurde aus der Anzahl von Verweisen auf ebendiese Website ermittelt.

## Binärbäume

Ein Binärbaum  $T$  ist eine Struktur, die auf einer endlichen Menge definiert ist. Diese Menge nennt man auch die *Knotenmenge* des Binärbaums. Daher ist die leere Menge ein *leerer Baum*. Graphen sind eine Untergruppe der Graphen.

Ein Binärbaum ist ein Tripel  $(v, T_1, T_2)$ , wobei  $T_1$  und  $T_2$  wiederum Binärbäume mit disjunkten Knotenmengen  $V_1$  und  $V_2$  sind und  $v \notin V_1 \cup V_2$ . Wurzelknoten heißt. Die Knotenmenge des Baums ist dann  $v \cup V_1 \cup V_2$ .  $T_1$  heißt linker Unterbaum von  $v$  und  $T_2$  heißt rechter Unterbaum von  $v$ . Blattknoten sind die Knoten, deren Unterbäume leer sind. Der Wurzelknoten ist der einzige Knoten, der keine Elternknoten hat.

Ein Knoten  $v$  ist ein Verbundobjekt aus dem Schlüssel  $\text{key}[v]$  sowie Zeigern auf den Elternknoten  $\text{parent}[v]$ , den linken Unterbaum  $\text{left}[v]$  und den rechten Unterbaum  $\text{right}[v]$ . Zudem gibt es einen Zeiger  $\text{root}[T]$ , der auf den Wurzelknoten des Baumes  $T$  zeigt.

### Baumhöhe

Die Höhe eines Binärbaums mit Wurzel  $v$  ist die Anzahl Kanten des längsten einfachen Weges von der Wurzel zu einem Blatt.

Ein Binärbaum der Höhe  $h$  hat maximal  $2^{h+1} - 1$ , aber mindestens  $\lfloor \log_2 n \rfloor$  Knoten.

## Binäre Suchbäume

In einem binären Suchbaum werden die Schlüssel sortiert in einem Binärbaum gespeichert.

Seien  $y$  ein Knoten in einem binären Suchbaum und  $x$  der Elternknoten von  $y$ . Wenn  $\text{key}[y] > \text{key}[x]$ , dann ist  $y$  der rechte Unterbaum, ansonsten ist er der linke Unterbaum.

$$\begin{cases} \text{key}[y] \leq \text{key}[x] : & y = \text{left}[x] \\ \text{key}[y] > \text{key}[x] : & y = \text{right}[x] \end{cases}$$

Sei  $x$  ein Knoten in einem binären Suchbaum mit zwei Kindern. Dann hat der Nachfolger von  $x$  maximal ein Kind, da der Nachfolger den nächstgrößeren Schlüssel hat.

Suchalgorithmen brauchen die Laufzeit  $\mathcal{O}(h)$ , wobei  $h$  die Höhe des Baumes ist. Das Speichern eines neuen Schlüssels benötigt allerdings auch die Laufzeit  $\mathcal{O}(h)$ , da zunächst die richtige Position gesucht werden muss.

Die Worst-Case-Speichergröße eines binären Suchbaums ist  $\Omega(n)$ . Dieser Fall tritt ein, falls die Eingabewerte sortiert sind.

## Rot-Schwarz-Bäume

Rot-Schwarz-Bäume sind balancierte binäre Suchbäume, die nach dem Speichern oder Löschen eines Knotens immer so balanciert werden, dass eine Baumhöhe von  $\mathcal{O}(\log_2 n)$  garantiert wird. Das Speichern und Löschen kann in einer Laufzeit von  $\mathcal{O}(\log_2 n)$  erfolgen, sodass alle Operationen diese Laufzeit teilen.

Der Verbundtyp eines Knotens  $k$  enthält die Elemente Farbe  $\text{color}[k]$  und Schlüssel  $\text{key}[k]$  sowie Zeiger zu dem Elternknoten  $\text{parent}[k]$  und den Unterbäumen  $\text{left}[k]$  sowie  $\text{right}[k]$ . Zeiger auf NIL werden als Zeiger auf Blätter interpretiert, die leere Bäume sind.

### Rot-Schwarz-Eigenschaften

Jeder Knoten ist entweder rot oder schwarz, die Wurzel und alle Blätter sind schwarz, ebenso alle Kinder eines roten Knotens. Zudem haben alle Pfade von einem beliebigen Knoten zu den Blätter dieselbe Anzahl an schwarzen Knoten.

Rot-Schwarz-Baum

## 5. Speicher und Datentypen

### Speichermodell

- Beliebig viele Speicherzellen (abstrahiert)
- Durchnummeriert, beginnend mit 1
- *Elementare Datentypen* brauchen jeweils eine Speicherzelle
  - In der Realität ist das nicht exakt der Fall, z.B. bei Kommazahlen

Details von Hardwareimplementierungen werden in diesem Modell vernachlässigt. Diese haben zwar Einfluss, aber üblicherweise in konstanten Größenordnungen.

## Elementare Datentypen

Im Vereinfachten RAM-Modell gehen wir davon aus, dass jeder elementare Datentyp eine Speicherzelle belegt.

Bei einer Zuweisung an eine (andere) Variable werden Elementare Datentypen kopiert. Dies nennt man *copy by value*. Im Gegensatz dazu wird bei Nicht-Elementare Datentypen nur der Zeiger darauf kopiert. Dies nennt man *copy by reference*.

**ganze Zahlen**

**reale Zahlen**

**Zeichen**

**Zeiger / Referenz**

Eine ganze Zahl, die eine Speicherzelle bezeichnet, er kann 0 bzw. NIL sein, das bedeutet dann "kein Wert."

Eine Referenz wird z.B. benutzt, um auf größere Datentypen oder Verbundobjekte zu verweisen. In diesem Fall wird immer auf die erste Speicherzelle verwiesen.

## Nicht-Elementare Datentypen

Nicht-Elementare Datentypen sind aus mehreren Elementaren Datentypen zusammengesetzt.

### Felder

Felder sind zusammenhängende Speicherbereiche, die denselben elementaren Datentyp enthalten. In einer Variable wird eine Referenz auf die erste Speicherzelle gespeichert.

```
li = new array[n]
li[1] = 4
```

### Verbunddaten

*Elementare Datentypen* können als Verbund organisiert werden. In einer Variable wird eine Referenz auf die erste Speicherzelle gespeichert.

```
Verbund list_item:
    previous
    number
    next

li = new list_item
previous[li] = NIL
number[li] = 5
```

```
next[li] = NIL
```

## Speicherbedarf

- *Elementare Datentypen*: 1 Zelle
- *Felder / Verbunddaten*: Summe aller Elemente
- *Speicherbedarf Algorithmus*
  - Summe *aller* belegten Zellen (inkl. Parameter)
  - kann von Parametern abhängen

## 6. Pseudocode

- Datentyp wird i.A. nicht explizit angegeben
  - nutzen hier nur elementare Datentypen
- eine Anweisung braucht 1 Rechenschritt
- Variablen im Befehlsblock sichtbar
  - durch Einrückung gekennzeichnet

## Kommentare

```
\* Kommentar \*  
\ \ Kommentar
```

## Verbunddatentypen

Laufzeit der Initialisierung: entspricht reserviertem Speicherplatz

```
Verbund list_item:  
    previous  
    number  
    next
```

```
li = new list_item  
previous[li] = NIL  
number[li] = 5  
next[li] = NIL
```

## Felder

Laufzeit der Initialisierung: entspricht reserviertem Speicherplatz \* Initialisierung:  
`x = new <_Verbundtyp_>` \* Zugriff auf das *i*-te Feldelement: `x[i]` \* Index beginnt bei 1

## Zuweisung

### Typ 1

Es wird eine Kopie von Y in X gespeichert. Variablen müssen definiert sein.

```
X = Y
```

## Typ 2

Ein *konstant großer* mathematischer Ausdruck wird in **X** gespeichert. Variablen müssen definiert sein.

```
X = 10
Y = 2
X = X*Y
```

Nicht konstant groß ist z.B.  $\sum_{i=1}^N i$ . Dies hätte Laufzeit  $N$ . Die Summe  $\sum_{i=1}^8 i$  ist dagegen konstant groß. Ggf. wird eine Variable

## Bedingte Verzweigungen

*lazy evaluation*: Bei *UND*-Verknüpfungen wird nach dem ersten *False*-Ergebnis abgebrochen.

```
X = 10
Y = 20
if X > Y then output << Y
else output << X
```

## Schleifen

### for

Annahmen: \* Die Laufvariable  $i$  wird am Ende des Schleifenrumpfs erhöht.  
\* Nach dem letzten Durchlauf wird die Laufvariable dennoch erhöht. \* Zur Initialisierung wird die Laufvariable  $i$  auf den Startwert gesetzt. \* Deswegen wird das Schleifenkonstrukt einmal mehr als der Schleifenrumpf aufgerufen. \* Die Laufzeitbestimmung zählt hierbei nur die Aufrufe des Schleifenkonstrukts. \* Laufzeitanalyse:  $1 + (n + 1) + n + 1 = 2n + 3$

Das bedeutet, dass die Laufvariable beim Eintritt in den Schleifenrumpf schon den Wert für den folgenden Schleifendurchlauf hat. Dies ist für die Betrachtung von Schleifeninvarianten relevant.

```
j=0 \* 1 \*
for i=1 to n do \* Schleifenkonstrukt n+1 \*
    \* Schleifenrumpf \*
    j = j + i \* n \*
output << j \* 1 \*

j=0 \* 1 \*
for i=n downto 1 do \* Schleifenkonstrukt n+1 \*
    \* Schleifenrumpf \*
    j = j + i \* n \*
output << j \* 1 \*
```

### while

Der Schleifenrumpf kann 0-mal durchlaufen werden.

```
i=n \* 1 \*
j=0 \* 1 \*
```

```

while i>0 do  \* n+1 \*
    j=j+i    \* n \*
    i=i-1    \* n \*
output << j  \* 1 \*

```

### repeat

Der Schleifenkörper wird mindestens 1-mal durchlaufen

```

i=n  \* 1 \*
j=0  \* 1 \*
repeat \* 1 \*
    j=j+i  \* n \*
    i=i-1  \* n \*
until = 0  \* n \*
output << j  \* 1 \*

```

## Prozeduren

- jede Variable wird als Kopie übergeben (*call by value*)
- der Aufruf einer Prozedur kostet einen Zeitschritt
  - die Zuweisung des Ergebnisses kostet einen weiteren Zeitschritt
  - dazu kommt die Zeit für die Prozedur selbst

```

beispiel(j)
    j=j-10
    return j

```

```

j=100  \* 1 \*
x=7+beispiel(j)  \* 2+ Zeit für Prozedur \*
output << j  \* 1 \*
output << x  \* 1 \*

```

Ausgabe:

```

100
97

```

## 7. Laufzeitanalyse

In der Realität spielen Hardware sowie Software (z.B. OS, Compiler(-optionen)) eine Rolle. Diese Einflüsse sind allerdings in einer konstanten Größenordnung. Diese konstanten Laufzeiten werden hier ignoriert, da meistens die Landau-Notation zur Beschreibung von Laufzeiten verwendet wird.

Unser Rechenmodell besagt, dass eine Pseudocodeoperation einen Zeitschritt benötigt. Wir zählen diese Zeitschritte.

Hierbei will man für eine gegebene *Eingabegröße*  $n$  eine obere Schranke für die Laufzeit finden. Üblicherweise benutzt man eine Worst Case Analyse, auch wenn es auch die Average Case Analyse gibt.

## Worst Case Analyse

Die Worst-Case Laufzeit  $T(n) = \max[\text{Laufzeit}]$  ist die längste Laufzeit für alle möglichen Eingaben der Größe  $n$ . Dies ist der Standard, normalerweise ist diese Analyse gemeint, wenn man von “Laufzeitanalyse” spricht.

## Average Case Analyse

Die Worst-Case Laufzeit  $T(n) = \text{avg}[\text{Laufzeit}]$  ist die längste Laufzeit für alle möglichen Eingaben der Größe  $n$ . Allerdings benötigt diese Betrachtung eine Definition von “Durchschnittlich,” also auch eine Wahrscheinlichkeitsverteilung von Eingabegrößen. Daher wird sie i.A. nicht verwendet.

## Master-Theorem

Seien  $a \geq 1$  und  $b \geq 1$  ganzzahlige Konstanten und  $f : \mathbb{N} \rightarrow \mathbb{N}$  eine Funktion auf natürlichen Zahlen. Sei die Laufzeit  $T(n)$  durch folgende rekursive Gleichung beschrieben.

$$T(n) \leq \begin{cases} n = 1 : f(n) \\ n > 1 : a \cdot T(\frac{n}{b}) + f(n) \end{cases}$$

Es gebe ein  $\gamma$ , sodass gilt:

1.  $\gamma = 1 : f(n) = \gamma a f\left(\frac{n}{b}\right) \Rightarrow T(n) \in \mathcal{O}(f(n) \cdot \log_b(n))$
2.  $\gamma > 1 : f(n) \geq \gamma a f\left(\frac{n}{b}\right) \Rightarrow T(n) \in \mathcal{O}(f(n))$
3.  $0 < \gamma < 1 : f(n) \leq \gamma a f\left(\frac{n}{b}\right) \Rightarrow T(n) \in \mathcal{O}(a^{\log_b(n)})$

## Merkhilfen

Die folgenden Erklärungen sind nicht zwangsweise mathematisch korrekt, daher sind sie eher als Merkhilfe zu verstehen.  $T = \log_b(n)$  ist die Tiefe des Rekursionsbaums. Es gibt 3 Fälle.

1. Der Aufwand  $f(n)$  ist in jeder Rekursionsebene *gleichartig* (z.B. linear, konstant). Hier fließt in jeder Rekursionsebene  $f(n)$  ein, daher dominiert am Ende der Term  $T \cdot f(n)$ .
2. Der Aufwand  $f(n)$  *wächst* in jeder Rekursionsebene (abhängig von  $n$ ). Daher dominiert  $f(n)$  über alle Rekursionsebenen.
3. Der Aufwand  $f(n)$  *sinkt* in jeder Rekursionsebene (abhängig von  $n$ ). Hier fließt in jeder Rekursionsebene  $a$  als dominanter Faktor ein, daher dominiert insgesamt  $a^T$ .

## Alternative Formulierung

Es gibt noch andere Formulierungen. Die folgende Formulierung ist gängiger.<sup>5</sup> Seien  $a \geq 1$  und  $b \geq 1$  ganzzahlige Konstanten und  $f : \mathbb{N} \rightarrow \mathbb{N}$ . Gelte weiterhin

---

<sup>5</sup> Theorem 4.1 (Cormen et al. 2022, 103)



für die Laufzeit  $T(n)$ :

$$T(n) \leq \begin{cases} n = 1 : f(n) \\ n > 1 : a \cdot T(\frac{n}{b}) + f(n) \end{cases}$$

Seien  $\varepsilon > 0$ ,  $k < 1$ ,  $n_0 \in \mathbb{N}$ , dann gilt:

$$\begin{aligned} f(n) \in O(n^{\log_b(a)-\varepsilon}) &\Rightarrow T(n) \in \Theta(n^{\log_b(a)}) \\ f(n) \in \Theta(n^{\log_b(a)} \log_{10}^k(n)) &\Rightarrow T(n) \in \Theta(n^{\log_b(a)} \log_{10}^{k+1}(n)) \\ f(n) \in \Omega(n^{\log_b(a)+\varepsilon}) \wedge \forall n \geq n_0 : af\left(\frac{n}{b}\right) \leq kf(n) &\Rightarrow T(n) \in \Theta(f(n)) \end{aligned}$$

## 8. Landau-Notation

Die detaillierte Laufzeitanalyse hat einige Schwachstellen: Konstante Faktoren werden durch Hardware und Software beeinflusst, die außerhalb des Algorithmus liegen. Zudem ist die Notation fehleranfällig und kompliziert.

Die Landau-Notation nutzt eine *asymptotischen Analyse* für große Eingabemengen  $n \rightarrow \infty$ . Konstante Faktoren sind damit vernachlässigbar.

Im Folgenden werden einige Annahmen getroffen: \* Die Funktionen  $f$  und  $g$  haben den Definitionsbereich  $\mathbb{N}_0$  und sollten für große  $n$  asymptotisch nicht-negativ sein, d.h.  $\exists n_0 : \forall n \geq n_0 : f(n) > 0 \wedge g(n) > 0$ . \* Die Worst-Case-Laufzeit wird asymptotisch angenähert.

Bei rekursiven Funktionen muss man mit dem Abschätzen der  $\Omega$ - und  $\mathcal{O}$ -Notationen aufpassen. Oft ist es sinnvoll, diese Funktionen konkret auszurechnen.

### Beweise

Für Beweise, z.B. mittels Vollständiger Induktion, sollte man die Landau-Notationen nur vorsichtig verwenden. Bei dieser muss es konkrete Konstanten  $c$  geben, die für alle  $n \geq n_0$  gelten. Nutzt man während eines Beweises eine Landau-Notation, kann man verschleiern, dass  $c$  immer wieder geändert wird.

### Schranken

- Die Schranken  $\mathcal{O}(g(n))$  und  $\Omega(g(n))$  geben an, wie stark die analysierte Funktion bei großen  $n$  höchstens bzw. mindestens wächst wie  $g(n)$ .
- Die Schranke  $\Theta(g(n))$  gibt dagegen an, dass die Funktion bei großen  $n$  in exakt der angegebenen Größenordnung wächst wie  $g(n)$ .
- Die Schranken  $o(g(n))$  und  $\omega(g(n))$  geben dagegen an, dass die Funktion immer schwächer bzw. stärker als  $g(n)$  wächst.

### $\mathcal{O}$ -Notation

Mit der  $\mathcal{O}$ -Notation wird die *obere Schranke* angenähert.

$f(n) \in \mathcal{O}(g(n))$  bedeutet,  $f$  wächst höchstens so stark wie  $g$ . Dazu m

$$\mathcal{O}(g(n)) = \{f(n) | \exists c \in \mathbb{R}_+ : \exists n_0 \in \mathbb{N} : \forall n \geq n_0 : 0 \leq f(n) \leq c \cdot g(n)\}$$

## Hierarchien

Seien  $b, \varepsilon \in \mathbb{R}$ , sodass  $b \geq 2$  und  $\varepsilon > 0$ .

1.  $\mathcal{O}(\log n) \subseteq \mathcal{O}(\log^2 n) \subseteq \mathcal{O}(\log^b n)$
2.  $\mathcal{O}(\log^b n) \subseteq \mathcal{O}(n^\varepsilon)$
3.  $\forall \varepsilon < 1 : \mathcal{O}(n^\varepsilon) \subseteq \mathcal{O}(n) \subseteq \mathcal{O}(n^2) \subseteq \mathcal{O}(n^b)$

## Erweiterte $\mathcal{O}$ -Notation

Man kan die  $\mathcal{O}$ -Notation auf Funktionen erweitern, die von mehreren Parametern  $n, m \in \mathbb{N}$  abhängen. In diesem Fall sollen beide Parameter groß  $n, m \rightarrow \infty$  werden.

$$\mathcal{O}(g(n, m)) = \{f(n) | \exists c \in \mathbb{R}_+ : \exists n_0, m_0 \in \mathbb{N} : \forall n \ni n \geq n_0, m \ni m \geq m_0 : f(n, m) \leq c \cdot g(n, m)\}$$

- Diese Definition kann in konstruierten Fällen zu ungewünschten Aussagen führen!
  - z.B.  $g(1, m) = m^2$  und  $\forall n > 1 : g(n, m) = m$

## $\Omega$ -Notation

Die  $\Omega$ -Notation liefert eine *untere Schranke* für die Laufzeit.  $f(n) \in \Omega(g(n))$  bedeutet,  $f$  wächst mindestens so stark wie  $g$ .

$$\Omega(g(n)) = \{f(n) | \exists c \in \mathbb{R}_+ : \exists n_0 \in \mathbb{N} : \forall n \geq n_0 : 0 \leq c \cdot g(n) \leq f(n)\}$$

## Zusammenhänge

$$\begin{aligned} f(n) \in \mathcal{O}(g(n)) &\Leftrightarrow g(n) \in \Omega(f(n)) \\ f(n) \in o(g(n)) &\Leftrightarrow g(n) \in \omega(g(n)) \\ f(n) \in \Theta(g(n)) &\Leftrightarrow f(n) \in \mathcal{O}(g(n)) \wedge f(n) \in \Omega(g(n)) \end{aligned}$$

## $\Theta$ -Notation

$f(n) \in \Theta(n)$  bedeutet, dass  $f$  für große  $n$  ( $n \rightarrow \infty$ ) genauso stark wächst wie  $g$ .

$$f(n) \in \Theta(g(n)) \Leftrightarrow f(n) \in \mathcal{O}(g(n)) \wedge f(n) \in \Omega(g(n))$$

## $o$ -Notation

$f(n) \in o(g(n))$  bedeutet,  $f$  wächst weniger stark als  $g$ .

$$o(g(n)) = \{f(n) | \forall c \in \mathbb{R}_+ : \exists n_0 \in \mathbb{N} : \forall n \ni n \geq n_0 : 0 \leq f(n) \leq c \cdot g(n)\}$$

## **$\omega$ -Notation**

$f(n) \in \omega(g(n))$  bedeutet,  $f$  wächst stärker als  $g$ .

$$\omega(g(n)) = \{f(n) \mid \forall c \in \mathbb{R}_+ : \exists n_0 \in \mathbb{N} : \forall n \ni n \geq n_0 : 0 \leq c \cdot g(n) \leq f(n)\}$$

## **9. Korrektheitsbeweise**

- Elemente eines Korrektheitsbeweise können zur Überprüfung der Funktionweise während der Laufzeit verwendet werden.
- Aus Korrektheitsbeweisen lassen sich häufig gute Kommentare herleiten.
- Ein Korrektheitsbeweis hält letztlich die Überlegungen fest, die ein Entwickler sowieso machen muss.
- Korrektheitsbeweise helfen dabei, sich dieser Überlegungen bewusst zu werden, und somit Fehler zu vermeiden.

### **Definitionen**

#### **Korrektheitsbeweis**

Ein Korrektheitsbeweis ist eine formale Argumentation, dass ein Algorithmus korrekt arbeitet.

#### **Problembeschreibung**

Definiert für eine Menge von zulässigen Eingaben die zugehörigen gewünschten Ausgaben.

#### **Korrektheit**

Wir bezeichnen einen Algorithmus für eine vorgegebene Problembeschreibung als *korrekt*, wenn er für jede zulässige Eingabe die in der Problembeschreibung spezifizierte Ausgabe berechnet.

### **Methoden**

#### **Nachvollziehen der Befehle**

Ohne Schleifen und Rekursion reicht es, den Ablauf der Befehle zu überprüfen.

#### **Schleifeninvarianten**

Sei  $A(n)$  eine Aussage über den Zustand des Algorithmus vor dem  $n$ -ten Eintritt in den Schleifenrumpf. Eine Schleifeninvariante ist dann korrekt, wenn sie vor jedem Eintritt in den Schleifenrumpf korrekt ist.  $A(1)$  wird auch als Initialisierung bezeichnet.

Der Beweis für die Korrektheit erfolgt über Vollständige Induktion. Hierbei ist wesentlich, auf den (Pseudo-)Code einzugehen, d.h. was in welcher Zeile gemacht wird.

Für *for*-Schleifen werden hierbei folgende Annahmen getroffen:<sup>6</sup> \* Die Laufvariable  $i$  wird am Ende des Schleifenrumpfs erhöht. \* Zur Initialisierung wird die Laufvariable  $i$  auf den Startwert gesetzt. \* Die Invariante kann von dem Laufparameter  $i$  abhängen.

Lemma:  $A(i)$  ist eine korrekte Schleifeninvariante.

### Rekursion

- Der Rekursionsabbruch entspricht dem Anfang der Vollständigen Induktion.
- Der Rekursionsaufruf entspricht dem Induktionsschritt.

### Binärbäume

Aussagen über Bäume werden durch vollständige Induktion über die Höhe eines Baumes bewiesen. Dabei beginnt man mit einem leeren Baum, dessen Höhe als 0 oder  $-1$  bezeichnet wird.

Dabei kann man immer annehmen, dass ein Baum der Höhe  $i + 1$  aus einer Wurzel  $v$  und zwei Teilbäumen  $A, B$  besteht, so dass  $A$  und  $B$  eine Höhe von maximal  $i$  haben und wenigstens  $A$  oder  $B$  die Höhe  $i$  hat.

### $P$ vs. $NP$

Das Problem  $P$  vs.  $NP$  ist eines der wichtigsten Probleme der theoretischen Informatik und gehört zu den 7 Millennium-Problemen.

Es gibt die Frage, ob die Menge der Probleme, die *schnell* lösbar sind ( $P$ ), und die Menge der Probleme, bei denen man eine vorgeschlagene Lösung *schnell* auf Korrektheit überprüfen kann ( $NP$ ), identisch sind.

- $P$  ist die Menge der Probleme, die in *polynomieller Laufzeit* zu berechnen sind.
- $NP$  ist die Menge der Probleme, die in *nichtdeterministisch polynomieller Laufzeit* zu lösen sind.
- Es gilt  $P \subset NP$ .

## 10. Optimierungsprobleme

Bei einem Optimierungsproblem wird nach einer *optimalen Lösung* gesucht. Dies kann z.B. die kürzeste (oder schnellste) Strecke von einem  $A$  nach  $B$  sein, z.B. zur Arbeit.

Ein klassisches Optimierungsproblem ist das Rucksackproblem.

### Rucksackproblem

Es gibt einen Rucksack mit begrenzter Kapazität, in den Objekte mit verschiedenen Größen und verschiedenen Werten gepackt werden sollen. Ziel ist es, den Rucksack mit dem größtmöglichen Wert zu befüllen.

---

<sup>6</sup>siehe Pseudocode/for-Schleife

Dazu hat man eine Menge  $M = \{1, \dots, n\}$  an Objekten, die jeweils eine Größe und einen Wert haben. Dies kann man auch durch getrennte Felder für die Werte  $w_i$ , die Gewichte  $g_i$  und die Rucksackgröße  $G$  darstellen. Der Einfachheit halber gelte  $w_i, g_i, G \in \mathbb{N}$ .

Dann suchen wir eine Teilmenge  $S \subseteq M$ , für die  $w(S) = \sum_{x \in S} w(x)$  maximiert wird und  $g(S) = \sum_{x \in S} g(x) \leq G$  gilt. Sei weiterhin  $M' = \{1, \dots, i\} \subset M$  eine Teilmenge von  $M$  mit  $i < n$ .

## Zulässige Lösungen

Eine Lösung  $S \in M'$  heißt *zulässig* für einen Rucksack der Größe  $j$ , wenn  $g(S) \leq j$ .

- Ist  $S \subseteq \{1, \dots, i-1\}$  eine zulässige Lösung für einen Rucksack der Größe  $j - g[i]$  mit dem Wert  $w(S)$ , dann ist  $S \cup \{i\}$  eine zulässige Lösung für einen Rucksack der Größe  $j$  mit dem Wert  $w(S \cup \{i\})$ .
- Ist  $S \subseteq \{1, \dots, i-1\}$  eine zulässige Lösung für einen Rucksack der Größe  $j$ , dann ist  $S$  auch eine zulässige Lösung für die ersten  $i$  Objekte und einen Rucksack der Größe  $j$ .
- $S = \{\}$  ist eine zulässige Lösung für *jeden* Rucksack der Größe  $j \geq 0$ .

## Optimale Lösungen

Eine zulässige Lösung  $S \in M'$  heißt *optimal* für einen Rucksack der Größe  $j$ , wenn sie  $w(S)$  unter allen Lösungen maximiert.

Sei  $O \subseteq M'$  eine optimale Lösung für Objekte aus  $M'$  und einen Rucksack der Größe  $j$ . Es bezeichne  $\text{Opt}(i, j)$  den Wert dieser optimalen Lösung. Dann gilt:

1. Ist das Objekt  $i \in O$ , so ist  $O \setminus \{i\}$  eine optimale Lösung mit Objekten aus  $\{1, \dots, i-1\}$  für einen Rucksack der Größe  $j - g[i]$ . Insbesondere gilt  $\text{Opt}(i, j) = w[i] + \text{Opt}(i-1, j - g[i])$ .
2. Ist Objekt  $i \notin O$  enthalten, so ist  $O$  eine optimale Lösung mit Objekten aus  $\{1, \dots, i-1\}$  für einen Rucksack der Größe  $j$ . Insbesondere gilt  $\text{Opt}(i, j) = \text{Opt}(i-1, j)$ .

Weiterhin gilt:

1.  $\forall j \geq g[1] : \text{Opt}(1, j) = w[1]$
2.  $\forall j < g[1] : \text{Opt}(1, j) = 0$
3.  $\forall i > 1, g[i] > j : \text{Opt}(i, j) = \text{Opt}(i-1, j)$
4.  $\forall i > 1, g[i] \leq j : \text{Opt}(i, j) = \max\{\text{Opt}(i-1, j), w[i] + \text{Opt}(i-1, j - g[i])\}$

## Methode: Dynamische Programmierung

Dynamische Programmierung kann genutzt werden, um Optimierungsprobleme zu lösen

1. Führe dadurch das Problem auf optimale Teillösungen zurück.
2. Entwerfe eine rekursive Methode zur Bestimmung des Wertes einer optimalen Lösung.
3. Transformiere diese Methode in eine iterative Methode zur Bestimmung des Wertes einer optimalen Lösung.

4. Bestimmen aus dem Wert einer optimalen Lösung und in der iterativen Methode berechneten Zusatzinformationen (oft einer Tabelle) eine optimale Lösung.

### Finde optimale Teillösungen

Sei  $O \in M'$  eine optimale Lösung für einen Rucksack der Größe  $j$ . Sei  $\text{Opt}(i, j)$  der Wert einer solchen Lösung. Dann muss  $\text{Opt}(n, G)$  ermittelt werden, um das Rucksackproblem zu lösen

Seien  $i = 1$ , die Eingabemenge  $\{1, \dots, i\} = \{1\}$  und die Größe des Rucksacks  $j$  gegeben. \* Gilt  $j \geq g[1]$ , dann ist  $O = \{1\}$  eine optimale Lösung mit Wert  $\text{Opt}(1, j) = w[1]$ . \* Ist  $j < g[1]$ , dann ist  $O = \{\}$  eine optimale Lösung mit Wert  $\text{Opt}(1, j) = 0$ .

### Finde den Wert der optimalen Lösung iterativ

```
Rucksack(n,g,w,G) \ \ finde die Werte der optimalen Lösungen
  Opt = new array[1,...,n][0,...,G]
  for j = 0 to G do
    if j < g[1] \ \ Lösungen für 1-elementige Lösungen
      then Opt[1,j] = 0
      else Opt[1,j] = w[1]

  for i = 2 to n do
    for j = 0 to G do
      if g[i] > j
        then
          \ \ Objekt i passt nicht in den Rucksack
          Opt[i,j] = Opt[i-1,j]
        else
          \ \ finde optimale Lösung
          Opt[i,j] = max{Opt[i-1,j], w[i] + Opt[i-1,j-g[i]]}
  return Opt[n,G]
```

Die Laufzeit ist  $T(n) \in \mathcal{O}(nG)$ . Sei  $R$  der Wert einer optimalen Lösung für Objekte aus  $\{1, \dots, i\}$ . Falls nun  $g[i] \leq j$  und  $\text{Opt}(i-1, j-g[i]) + w[i] = R$ , so ist das Objekt  $i$  in mindestens einer optimalen Lösung enthalten.

### finde den Weg der optimalen Lösung

Wir gehen davon aus, dass das Feld `Opt` auch nach dem Aufruf von `Rucksack` verfügbar ist.

- Falls das  $i$ -te Objekt in einer optimalen Lösung für Objekte 1 bis  $i$  und Rucksackgröße  $j$  ist, so gib es aus und fahre rekursiv mit Objekt  $i-1$  und Rucksackgröße  $j-g[i]$  fort.
- Ansonsten fahre mit Objekt  $i-1$  und Rucksackgröße  $j$  fort.
- In der hiesigen Notation ist  $\{\dots\} + \{\dots\}$  das Bilden einer Vereinigungsmenge  $\{\dots\} \cup \{\dots\}$ .

`RucksackLösung(Opt,g,w,i,j)`

```

if i=0 return {}
if g[i]>j then return RucksackLösung(Opt,g,w,i-1,j)

if Opt[i,j]=w[i] + Opt[i-1,j-g[i]]
then return {i} + RucksackLösung(Opt,g,w,i-1,j-g[i])
else return RucksackLösung(Opt,g,w,i-1,j)

```

Nach der Berechnung der Tabelle Opt in der Funktion Rucksack wird RucksackLösung(Opt,  $g$ ,  $w$ ,  $i = n$ ,  $j = G$ ).

Hat die optimale Lösung für Objekte aus  $M'$  und Rucksackgröße  $j$  den Wert  $\text{Opt}(i, j)$ , so berechnet Algorithmus RucksackLösung eine Teilmenge  $S \subseteq M'$ , so dass  $g(S) \leq j$  und  $w(S) = \text{Opt}(i, j)$  ist.

Mit Hilfe der Algorithmen Rucksack und RucksackLösung kann man in der Laufzeit  $\mathcal{O}(nG)$  eine optimale Lösung für das Rucksackproblem berechnen, wobei  $n$  die Anzahl der Objekte ist und  $G$  die Größe des Rucksacks.

## Rechentricks / -regeln

- Satz von Gauß:  $\sum_{i=1}^n i = \frac{n(n+1)}{2}$
- Gauß-Klammer:  $\lfloor n/2 \rfloor$ : Gauss-Klammer: Abgerundet auf ganze Zahl

## Vollständige Induktion

Es soll bewiesen werden, dass eine Aussage  $A(n)$  für alle  $n \in \mathbb{N}$  gilt. 1. Induktionsvoraussetzung: Beweise für  $n = 1$  2. Induktionsschritt: Beweise: Wenn  $n$  gilt, dann gilt auch  $n + 1$  (" $n \Rightarrow n + 1$ ") \*  $n$  gilt ist die Induktionsannahme \* auch  $n - 1 \Rightarrow n$  ist eine gültige Induktionsannahme \* für manche Beweise braucht man auch  $n - 1 \Rightarrow n + 1$

## Landau-Notation

Für Beweise mittels Vollständiger Induktion sollte man die Landau-Notationen nicht verwenden. Bei dieser muss es konkrete Konstanten  $c$  geben, die für alle  $n \geq n_0$  gelten. Nutzt man während eines Beweises eine Landau-Notation, kann man verschleiern, dass  $c$  immer wieder geändert wird.

## Literatur

1. (Cormen et al. 2022)
- Cormen, Thomas, Charles Leiserson, Ronald Rivest, and Clifford Stein. 2022. *Introduction to Algorithms*. 4th ed. The MIT Press. <https://mitpress.mit.edu/9780262046305/introduction-to-algorithms>.