

シート（スライド）作成の注意事項

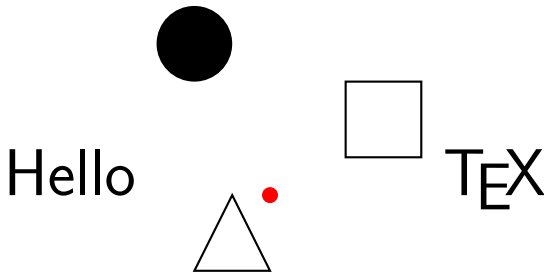
- ▶ シートに筋書きを加える
説明の流れ（背景 → 問題点 → 解決策）
- ▶ ルール数の増加による遅延が一番の問題
このことが中間発表では全然伝わっていない
- ▶ Run-Based Trie の位置づけ
Hicuts や Grouper などとどう違うのか → ルール数に依存しない
- ▶ 質疑応答は相手の答えてほしいように答える（厳密はダメ）
田中研以外の人間が Trie といったら Run-Based Trie のことではない（当たり前）.

TikZ test

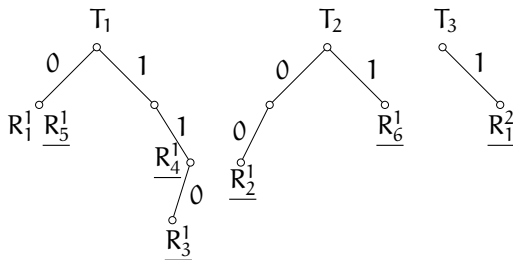
しかし、不要なパス、ノードが大量発生. \Rightarrow 決定木の枝刈りが必要

しかし、不要なパス、ノードが大量発生 \Rightarrow 決定木の枝刈りが必要

しかし、不要なパス、ノードが大量発生 \Rightarrow 決定木の枝刈りが必要



集合族 (Simple Search での T_i の辿り方の場合分け)



$$S_1 = \{\{R_1^1, \underline{R_5^1}\}, \{\underline{R_4^1}\}, \{\underline{R_3^1}, \underline{R_4^1}\}, \phi\}$$

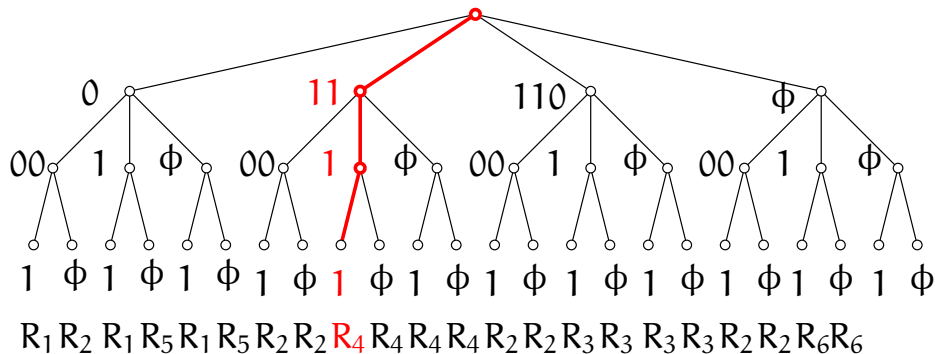
$$S_2 = \{\{\underline{R_2^1}\}, \{\underline{R_6^1}\}, \phi\}$$

$$S_3 = \{\{\underline{R_1^2}\}, \phi\}$$

集合族の直積 $|S_1| \times |S_2| \times |S_3|$ を取り，対応するルールを付与
連の合致の組み合わせを全て列挙

決定木によりパケット 111 を探索

Decision Tree



Run-Based Trie を用いて決定木を辿る．最優先ルールは R₄

しかし，不要なパス，ノードが大量発生 \Rightarrow 決定木の枝刈りが必要