

AD 2.10

## 2.1 ALGORITHMEN UND DATENSTRUKTUREN

NAIVE

P = D A T E N  
       D A T E N  
       D A T E N  
       D A T E N  
       D A T E N  
       D A T E N  
       D A T E N  
       ...

D A T E N  
D A T E N  
   D A T E N  
     D A T E N  
       D A T E N  
       D A T E N  
       D A T E N  
       D A T E N

Boyer Moore

ALGORITHMEN UND DATENSTRUKTUREN

D A T E N      D A T E N      D A T E N

      ↓ +5            ↓ +1            ↓ +5

D A T E N      D A T E N      D A T E N

BAD  
Char  
Table

N=0  
 B=1  
 T=2  
 A=3  
 D=4  
 - = 5

~~D A T E N~~  
 D A T E N → D  
D A T E N  
 D A T E N  
 D A T E N  
 D A T E N  
 D A T E N

4.1 Da ~~daß~~ alle Zeichen im Muster verschoben  
 sind kann man bei ~~0~~ m-Teil treffen  
 um m Zeichen verschieben.  
 Somit verringert sich die Laufzeit im Worst Case  
 von  $O(n \cdot m)$  auf  $O(n)$ .