Datenstrukturen und Algorithmen

Vorlesung am D-Math (CSE) der ETH Zürich

Felix Friedrich

FS 2018

Willkommen!

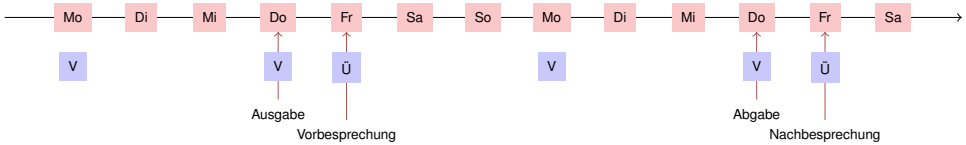
Vorlesungshomepage:

`http://lec.inf.ethz.ch/DA/2018`

Das Team:

Chefassistent	Alexander Pilz
Assistenten	Marija Kranjcevic
	Anian Ruoss
	Philippe Schlattner
	Friedrich Ginnold
Dozent	Felix Friedrich

Übungsbetrieb



- Übungsblattausgabe zur Vorlesung (online).
- Vorbesprechung in der folgenden Übung.
- Bearbeitung der Übung bis spätestens am Tag vor der nächsten Übungsstunde (23:59h).
- Nachbesprechung der Übung in der nächsten Übungsstunde. Feeback zu den Abgaben innerhalb einer Woche nach Nachbesprechung.

Zu den Übungen

- Bearbeitung der wöchentlichen Uebungsserien ist freiwillig, wird aber *dringend* empfohlen!

Fehlende Resourcen sind keine Entschuldigung!

Für die Übungen verwenden wir eine Online-Entwicklungsumgebung, benötigt lediglich einen Browser, Internetverbindung und Ihr ETH Login.

Falls Sie keinen Zugang zu einem Computer haben: in der ETH stehen an vielen Orten öffentlich Computer bereit.

Literatur

Algorithmen und Datenstrukturen, *T. Ottmann, P. Widmayer*, Spektrum-Verlag, 5. Auflage, 2011

Algorithmen - Eine Einführung, *T. Cormen, C. Leiserson, R. Rivest, C. Stein*, Oldenbourg, 2010

Introduction to Algorithms, *T. Cormen, C. Leiserson, R. Rivest, C. Stein* , 3rd ed., MIT Press, 2009

The C++ Programming Language, *B. Stroustrup*, 4th ed., Addison-Wesley, 2013.

The Art of Multiprocessor Programming, *M. Herlihy, N. Shavit*, Elsevier, 2012.

Relevantes für die Prüfung

Prüfungsstoff für die Endprüfung (in der Prüfungssession 2017) schliesst ein

- Vorlesungsinhalt (Vorlesung, Handout) und
- Übungsinhalte (Übungsstunden, Übungsblätter).

Prüfung (120 min) ist schriftlich. Hilfsmittel: vier A4-Seiten (bzw. 2 A4-Blätter doppelseitig) entweder handgeschrieben oder mit Fontgrösse minimal 11 Punkt.

Unser Angebot

- Bearbeitung der wöchentlichen Übungsserien $\rightarrow$ Bonus von maximal 0.25 Notenpunkten für die Prüfung.
- Bonus proportional zur erreichten Punktzahl von **speziell markierten Bonus-Aufgaben**. Volle Punktzahl $\widehat{=}$ 0.25.
- **Zulassung** zu speziell markierten Bonusaufgaben kann von der erfolgreichen Absolvierung anderer Übungsaufgaben abhängen.

Akademische Lauterkeit

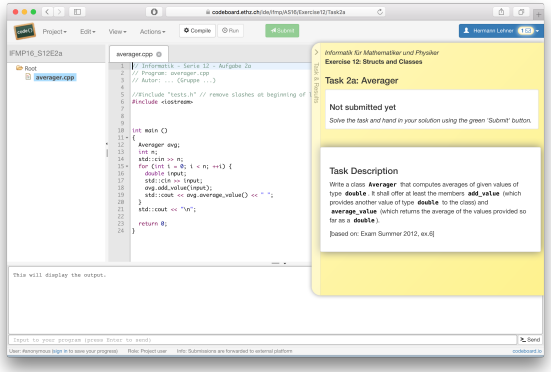
Regel: Sie geben nur eigene Lösungen ab, welche Sie selbst verfasst und verstanden haben.

Wir prüfen das (zum Teil automatisiert) nach und behalten uns disziplinarische Massnahmen vor.

Codeboard

Codeboard ist eine Online-IDE: Programmieren im Browser!

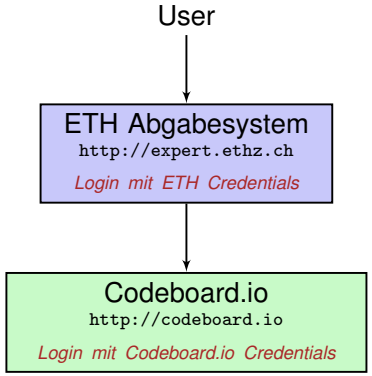
- Falls vorhanden, bringen Sie Ihren Laptop/Tablet/... mit in den Unterricht.
- Sie können direkt in der Vorlesung Beispiele ausprobieren, ohne dass Sie irgendwelche Tools installieren müssen.



Expert

Unser Übungssystem besteht aus zwei unabhängigen Systemen, die miteinander kommunizieren:

- **Das ETH Abgabesystem:** Ermöglicht es uns, Ihre Aufgaben zu bewerten
- **Die Online IDE:** Die Programmierumgebung



Übungseinschreibung

Codeboard.io Registrierung

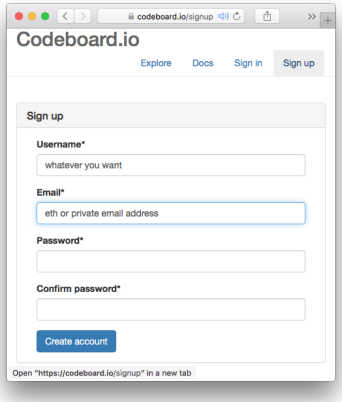
Gehen Sie auf `http://codeboard.io` und erstellen Sie dort ein Konto, bleiben Sie am besten eingeloggt.

Einschreibung in Übungsgruppen

Gehen Sie auf `http://expert.ethz.ch/da2018` und schreiben Sie sich dort in eine Übungsgruppe ein.

Codeboard.io Registrierung

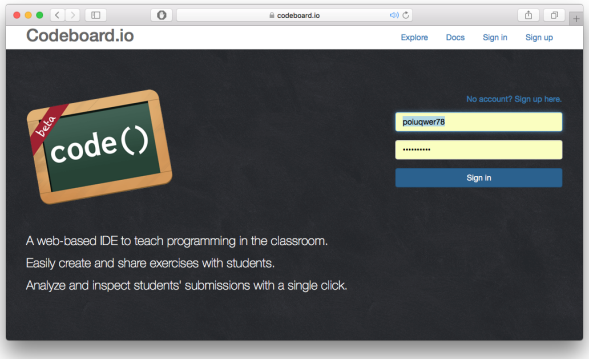
Falls Sie noch keinen **Codeboard.io** Account haben ...



- Wir verwenden die Online IDE **Codeboard.io**
- Erstellen Sie dort einen Account, um Ihren Fortschritt abzuspeichern und später Submissions anzuschauen
- Anmeldedaten können beliebig gewählt werden! *Verwenden Sie nicht das ETH Passwort.*

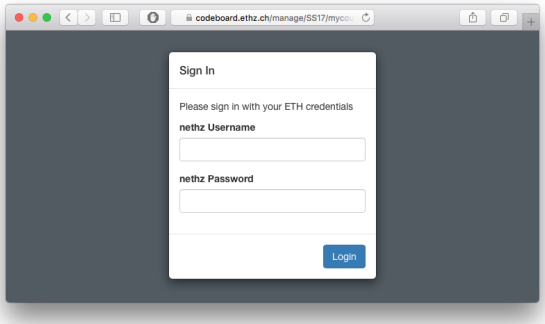
Codeboard.io Login

Falls Sie schon einen Account haben, loggen Sie sich ein:



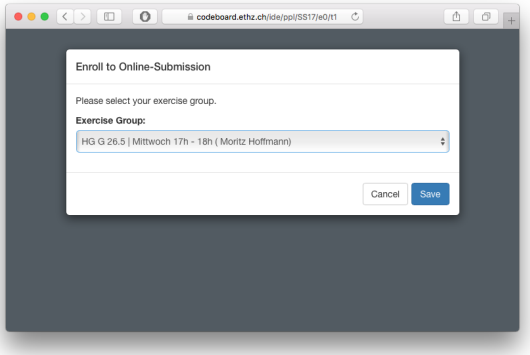
Einschreibung in Übungsgruppen - I

- Besuchen Sie `http://expert.ethz.ch/da2018`
- Loggen Sie sich mit Ihrem nethz Account ein.



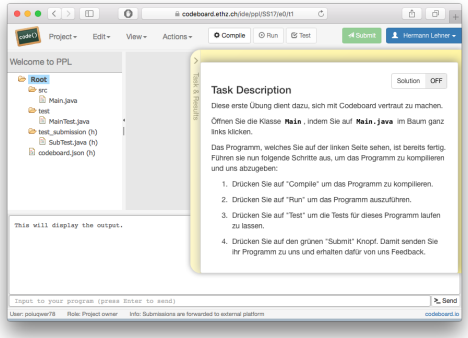
Einschreibung in Übungsgruppen - II

Schreiben Sie sich in diesem Dialog in eine Übungsgruppe ein.



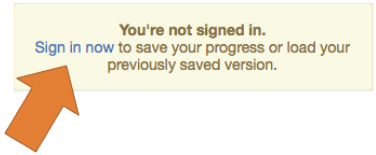
Die erste Übung

Sie sind nun eingeschrieben und die erste Übung ist geladen. Folgen Sie den Anweisungen in der gelben Box.



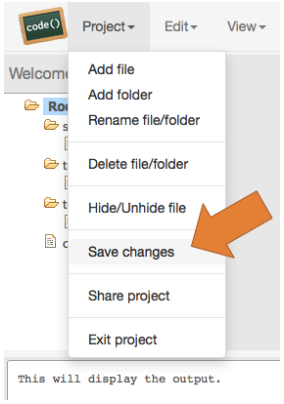
Die erste Übung - Codeboard.io Login

Achtung! Falls Sie diese Nachricht sehen, klicken Sie auf Sign in now und melden Sie sich dort mit Ihrem **Codeboard.io** Account ein.



Die erste Übung - Fortschritt speichern!

Achtung! Speichern Sie Ihren Fortschritt regelmässig ab. So können Sie jederzeit an einem anderen Ort weiterarbeiten.



In Ihrem und unserem Interesse

Bitte melden sie frühzeitig, wenn Sie Probleme sehen, wenn Ihnen

- die Vorlesung zu schnell, zu schwierig, zu .... ist
- die Übungen nicht machbar sind ...
- Sie sich nicht gut betreut fühlen ...

Kurz: wenn Ihnen irgendetwas auf dem Herzen liegt.

Wenn es Probleme gibt ...

- mit dem Kursinhalt
  - unbedingt alle Übungen besuchen
  - dort Fragen stellen
  - Übungsleiter nach Treffen fragen
- alle andere Probleme
  - Email an den Head TA (Alexander Pilz) oder
  - Email an Dozenten (Felix Friedrich)
- Wir helfen gerne!

1. Einführung

Algorithmen und Datenstrukturen, drei Beispiele

Ziele der Vorlesung

- Verständnis des Entwurfs und der Analyse grundlegender Algorithmen und Datenstrukturen.
- Vertiefter Einblick in ein modernes Programmiermodell (mit C++).
- Wissen um Chancen, Probleme und Grenzen des parallelen und nebenläufigen Programmierens.

Ziele der Vorlesung

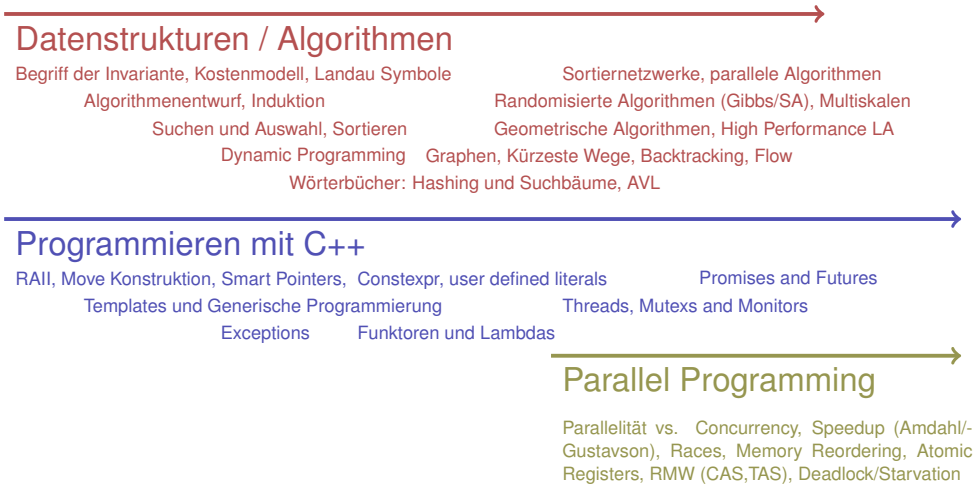
Einerseits

- Unverzichtbares Grundlagenwissen aus der Informatik.

Andererseits

- Vorbereitung für Ihr weiteres Studium und die Praxis.

Inhalte der Vorlesung



1.2 Algorithmen

[Cormen et al, Kap. 1;Ottman/Widmayer, Kap. 1.1]

Algorithmus

Algorithmus: wohldefinierte Berechnungsvorschrift, welche aus Eingabedaten (*input*) Ausgabedaten (*output*) berechnet.

Beispielproblem

Input : Eine Folge von n Zahlen $(a_1, a_2, \ldots, a_n)$
Output : Eine Permutation $(a'_1, a'_2, \ldots, a'_n)$ der Folge $(a_i)_{1 \leq i \leq n}$, so dass $a'_1 \leq a'_2 \leq \cdots \leq a'_n$

Mögliche Eingaben

$(1, 7, 3)$, $(15, 13, 12, -0.5)$, (1) ...

Jedes Beispiel erzeugt eine *Probleminstanz*.

Beispiele für Probleme in der Algorithmik

- Tabellen und Statistiken: Suchen, Auswählen und Sortieren
- Routenplanung: Kürzeste Wege Algorithmus, Heap Datenstruktur
- DNA Matching: Dynamic Programming
- Fabrikationspipeline: Topologische Sortierung
- Autovervollständigung: Wörterbücher/Bäume
- Symboltabellen: Hash-Tabellen
- Der Handlungsreisende: Dynamische Programmierung, Minimal aufspannender Baum, Simulated Annealing,
- Zeichnen am Computer: Linien und Kreise Digitalisieren, Füllen von Polygonen
- PageRank: (Markov-Chain) Monte Carlo ...

Charakteristik

- Extrem grosse Anzahl potentieller Lösungen
- Praktische Anwendung

Datenstrukturen

- Organisation der Daten, zugeschnitten auf die Algorithmen die auf den Daten operieren
- Programme = Algorithmen + Datenstrukturen.

Sehr schwierige Probleme

- NP-vollständige Probleme: Keine bekannte effiziente Lösung (Fehlen einer solchen Lösung ist aber unbewiesen!)
- Beispiel: Travelling Salesman Problem

Ein Traum

- Wären Rechner unendlich schnell und hätten unendlich viel Speicher ...
- ... dann bräuchten wir die Theorie der Algorithmen (nur) für Aussagen über Korrektheit (incl. Terminierung).

Die Realität

Ressourcen sind beschränkt und nicht umsonst:

- Rechenzeit $\rightarrow$ Effizienz
- Speicherplatz $\rightarrow$ Effizienz

1.3 Altägyptische Multiplikation

Altägyptische Multiplikation

Altägyptische Multiplikation[1]

Berechnung von $11 \cdot 9$

11	9
~~22~~	~~4~~
~~44~~	~~2~~
88	1
99	–

9	11
18	5
~~36~~	~~2~~
72	1
99	

1. Links verdoppeln, rechts ganzzahlig halbieren.
2. Gerade Zahl rechts $\Rightarrow$ Zeile streichen.
3. Übrige Zeilen links addieren.

[1] Auch bekannt als Russiche Bauernmulltiplikation

Vorteile

- Kurze Beschreibung, einfach zu verstehen.
- Effizient für Computer im Dualsystem: Verdoppeln = Left Shift, Halbieren = Right Shift

Beispiel

left shift $9 = 01001_2 \to 10010_2 = 18$
right shift $9 = 01001_2 \to 00100_2 = 4$

Fragen

- Funktioniert das immer? (z.B. für negative Zahlen)
- Wenn nicht, wann?
- Wie beweist man die Korrektheit?
- Besser als die "Schulmethode"?
- Was heisst "gut"? Lässt sich Güte anordnen?
- Wie schreibt man das Verfahren unmissverständlich auf?

Beobachtung

Wenn $b > 1$, $a \in \mathbb{Z}$, dann:

$$a \cdot b = \begin{cases} 2a \cdot \frac{b}{2} & \text{falls } b \text{ gerade,} \\ a + 2a \cdot \frac{b-1}{2} & \text{falls } b \text{ ungerade.} \end{cases}$$

Terminierung

$$a \cdot b = \begin{cases} a & \text{falls } b = 1, \\ 2a \cdot \frac{b}{2} & \text{falls } b \text{ gerade,} \\ a + 2a \cdot \frac{b-1}{2} & \text{falls } b \text{ ungerade.} \end{cases}$$

Rekursiv funktional notiert

$$f(a,b) = \begin{cases} a & \text{falls } b = 1, \\ f(2a, \frac{b}{2}) & \text{falls } b \text{ gerade}, \\ a + f(2a, \frac{b-1}{2}) & \text{falls } b \text{ ungerade}. \end{cases}$$

Funktion programmiert

```
// pre: b>0
// post: return a*b
int f(int a, int b){
    if(b==1)
        return a;
    else if (b%2 == 0)
        return f(2*a, b/2);
    else
        return a + f(2*a, (b-1)/2);
}
```


Korrektheit

$$f(a,b) = \begin{cases} a & \text{falls } b = 1, \\ f(2a, \frac{b}{2}) & \text{falls } b \text{ gerade}, \\ a + f(2a \cdot \frac{b-1}{2}) & \text{falls } b \text{ ungerade}. \end{cases}$$

Zu zeigen: $f(a,b) = a \cdot b$ für $a \in \mathbb{Z}$, $b \in \mathbb{N}^+$.

Beweis per Induktion

Anfang: $b = 1 \Rightarrow f(a,b) = a = a \cdot 1$.
Hypothese: $f(a,b') = a \cdot b'$ für $0 < b' \leq b$
Schritt: $f(a, b+1) \stackrel{!}{=} a \cdot (b+1)$

$$f(a,b+1) = \begin{cases} f(2a, \overbrace{\frac{b+1}{2}}^{\leq b}) = a \cdot (b+1) & \text{falls } b \text{ ungerade}, \\ a + f(2a, \underbrace{\frac{b}{2}}_{\leq b}) = a + a \cdot b & \text{falls } b \text{ gerade}. \end{cases}$$

■

Endrekursion

Die Rekursion lässt sich *endrekursiv* schreiben

```
// pre: b>0
// post: return a*b
int f(int a, int b){
  if(b==1)
    return a;
  else if (b%2 == 0)
    return f(2*a, b/2);
  else
    return a + f(2*a, (b-1)/2);
}
```

→

```
// pre: b>0
// post: return a*b
int f(int a, int b){
  if(b==1)
    return a;
  int z=0;
  if (b%2 != 0){
    --b;
    z=a;
  }
  return z + f(2*a, b/2);
}
```


Endrekursion ⇒ Iteration

```
// pre: b>0
// post: return a*b
int f(int a, int b){
  if(b==1)
    return a;
  int z=0;
  if (b%2 != 0){
    --b;
    z=a;
  }
  return z + f(2*a, b/2);
}
```

→

```
int f(int a, int b) {
  int res = 0;
  while (b != 1) {
    int z = 0;
    if (b % 2 != 0){
      --b;
      z = a;
    }
    res += z;
    a *= 2; // neues a
    b /= 2; // neues b
  }
  res += a; // Basisfall b=1
  return res;
}
```


Vereinfachen

```
int f(int a, int b) {
  int res = 0;
  while (b != 1) {
    int z = 0;
    if (b % 2 != 0){
      --b; ⟶ Teil der Division
      z = a; ⟶ Direkt in res
    }
    res += z;
    a *= 2;
    b /= 2;
  }
  res += a; ⟶ in den Loop
  return res;
}
```

→

```
// pre: b>0
// post: return a*b
int f(int a, int b) {
  int res = 0;
  while (b > 0) {
    if (b % 2 != 0)
      res += a;
    a *= 2;
    b /= 2;
  }
  return res;
}
```


Invarianten!

```
// pre: b>0
// post: return a*b
int f(int a, int b) {
  int res = 0;
  ---------------------
  while (b > 0) {
    if (b % 2 != 0){
  ---------------------
      res += a;
      --b;
  ---------------------
    }
  ---------------------
    a *= 2;
    b /= 2;
  ---------------------
  }
  ---------------------
  return res;
}
```

Sei $x := a \cdot b$.

Hier gilt $x = \boxed{a \cdot b + res}$

Wenn hier $x = a \cdot b + res$ ...

... dann auch hier $x = a \cdot b + res$
b gerade

Hier gilt $x = a \cdot b + res$
Hier gilt $x = a \cdot b + res$ und $b = 0$
Also $res = x$.

Zusammenfassung

Der Ausdruck $a \cdot b + res$ ist eine *Invariante*.

- Werte von a, b, res ändern sich, aber die Invariante bleibt "im Wesentlichen" unverändert:
- Invariante vorübergehend durch eine Anweisung zerstört, aber dann darauf wieder hergestellt.
- Betrachtet man solche Aktionsfolgen als atomar, bleibt der Wert tatsächlich invariant
- Insbesondere erhält die Schleife die Invariante (*Schleifeninvariante*), wirkt dort wie der Induktionsschritt bei der vollständigen Induktion
- Invarianten sind offenbar mächtige Beweishilfsmittel!

Weiteres Kürzen

```
// pre: b>0
// post: return a*b
int f(int a, int b) {
  int res = 0;
  while (b > 0) {
    if (b % 2 != 0){
      res += a;
      --b;
    }
    a *= 2;
    b /= 2;
  }
  return res;
}
```

→

```
// pre: b>0
// post: return a*b
int f(int a, int b) {
  int res = 0;
  while (b > 0) {
    res += a * (b%2);
    a *= 2;
    b /= 2;
  }
  return res;
}
```


Analyse

```
// pre: b>0
// post: return a*b
int f(int a, int b) {
  int res = 0;
  while (b > 0) {
    res += a * (b%2);
    a *= 2;
    b /= 2;
  }
  return res;
}
```

Altägyptische Multiplikation entspricht der Schulmethode zur Basis 2.

1	0	0	1	×	1	0	1	1	
					1	0	0	1	(9)
				1	0	0	1		(18)
				1	1	0	1	1	
		1	0	0	1				(72)
		1	1	0	0	0	1	1	(99)

Effizienz

Frage: Wie lange dauert eine Multiplikation von a und b?

- Mass für die Effizienz
  - Gesamtzahl der elementaren Operationen: Verdoppeln, Halbieren, Test auf "gerade", Addition
  - Im rekursiven wie im iterativen Code: maximal 6 Operationen pro Aufruf bzw. Durchlauf
- Wesentliches Kriterium:
  - Anzahl rekursiver Aufrufe oder
  - Anzahl Schleifendurchläufe(im iterativen Fall)
- $\frac{b}{2^n} \leq 1$ gilt für $n \geq \log_2 b$. Also nicht mehr als $6\lceil \log_2 b \rceil$ elementare Operationen.

1.4 Schnelle Multiplikation von Zahlen

[Ottman/Widmayer, Kap. 1.2.3]

Beispiel 2: Multiplikation grosser Zahlen

Primarschule:

	a	b		c	d	
	6	2	$\cdot$	3	7	
				1	4	$d \cdot b$
			4	2		$d \cdot a$
				6		$c \cdot b$
		1	8			$c \cdot a$
$=$		2	2	9	4	

$2 \cdot 2 = 4$ einstellige Multiplikationen. $\Rightarrow$ Multiplikation zweier n-stelliger Zahlen: n^2 einstellige Multiplikationen

Beobachtung

$$\begin{aligned} ab \cdot cd &= (10 \cdot a + b) \cdot (10 \cdot c + d) \\ &= 100 \cdot a \cdot c + 10 \cdot a \cdot c \\ &\quad + 10 \cdot b \cdot d + b \cdot d \\ &\quad + 10 \cdot (a - b) \cdot (d - c) \end{aligned}$$

Verbesserung?

	a	b		c	d	
	6	2	$\cdot$	3	7	
				1	4	$d \cdot b$
			1	4		$d \cdot b$
			1	6		$(a - b) \cdot (d - c)$
			1	8		$c \cdot a$
		1	8			$c \cdot a$
$=$		2	2	9	4	

$\rightarrow 3$ einstellige Multiplikationen.

Grosse Zahlen

$$6237 \cdot 5898 = \underbrace{62}_{a'}\underbrace{37}_{b'} \cdot \underbrace{58}_{c'}\underbrace{98}_{d'}$$

Rekursive / induktive Anwendung: $a' \cdot c'$, $a' \cdot d'$, $b' \cdot c'$ und $c' \cdot d'$ wie oben berechnen.

$\rightarrow 3 \cdot 3 = 9$ statt 16 einstellige Multiplikationen.

Verallgemeinerung

Annahme: zwei n-stellige Zahlen, $n = 2^k$ für ein k.

$$\begin{aligned}(10^{n/2}a + b) \cdot (10^{n/2}c + d) &= 10^n \cdot a \cdot c + 10^{n/2} \cdot a \cdot c \\ &\quad + 10^{n/2} \cdot b \cdot d + b \cdot d \\ &\quad + 10^{n/2} \cdot (a - b) \cdot (d - c)\end{aligned}$$

Rekursive Anwendung dieser Formel: Algorithmus von Karatsuba und Ofman (1962).

Analyse

$M(n)$: Anzahl einstelliger Multiplikationen.

Rekursive Anwendung des obigen Algorithmus $\Rightarrow$ Rekursionsgleichung:

$$M(2^k) = \begin{cases} 1 & \text{falls } k = 0, \\ 3 \cdot M(2^{k-1}) & \text{falls } k > 0. \end{cases}$$

Teleskopieren

Iteratives Einsetzen der Rekursionsformel zum Lösen der Rekursionsgleichung.

$$\begin{aligned}M(2^k) &= 3 \cdot M(2^{k-1}) = 3 \cdot 3 \cdot M(2^{k-2}) = 3^2 \cdot M(2^{k-2}) \\ &= \ldots \\ &\stackrel{!}{=} 3^k \cdot M(2^0) = 3^k.\end{aligned}$$

Beweis: Vollständige Induktion

Hypothese H:

$$M(2^k) = 3^k.$$

Induktionsanfang ($k = 0$):

$$M(2^0) = 3^0 = 1. \quad \checkmark$$

Induktionsschritt ($k \to k+1$):

$$M(2^{k+1}) \stackrel{\text{def}}{=} 3 \cdot M(2^k) \stackrel{\text{H}}{=} 3 \cdot 3^k = 3^{k+1}.$$

■

Vergleich

Primarschulmethode: n^2 einstellige Multiplikationen.

Karatsuba/Ofman:

$$M(n) = 3^{\log_2 n} = (2^{\log_2 3})^{\log_2 n} = 2^{\log_2 3 \log_2 n} = n^{\log_2 3} \approx n^{1.58}.$$

Beispiel: 1000-stellige Zahl: $1000^2/1000^{1.58} \approx 18$.

Bestmöglicher Algorithums?

Wir kennen nun eine obere Schranke $n^{\log_2 3}$.

Es gibt praktisch (für grosses n) relevante, schnellere Algorithmen. Die beste obere Schranke ist nicht bekannt.

Untere Schranke: $n/2$ (Jede Ziffer muss zumindest einmal angeschaut werden).

1.5 Finde den Star

Konstruktiv?

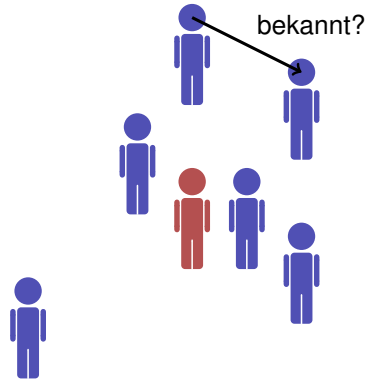
Übung: Finde ein schnelleres Multiplikationsverfahren.
Unsystematisches Suchen einer Lösung $\Rightarrow$ ☹.

Betrachten nun ein konstruktiveres Beispiel.

Beispiel 3: Finde den Star!

Raum mit $n > 1$ Personen.

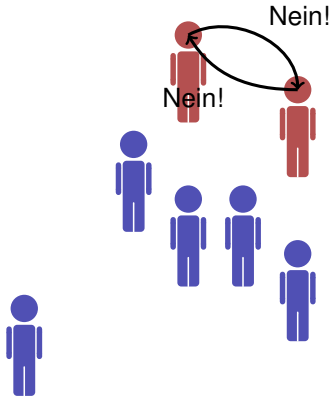
- *Star:* Person, die niemanden anderen kennt, jedoch von allen gekannt wird.
- *Elementare Operation:* Einzige erlaubte Frage an Person A: "Kennst Du B?" ($B \neq A$)



Problemeigenschaften

- Möglich: kein Star anwesend.
- Möglich: ein Star.
- Mehr als ein Star möglich?

Annahme: Zwei Stars S_1, S_2.
S_1 kennt $S_2 \Rightarrow S_1$ kein Star.
S_1 kennt S_2 nicht $\Rightarrow S_2$ kein Star. $\perp$



Naive Lösung

Frage jeden über jeden.

Resultat:

	1	2	3	4
1	-	Ja	Nein	Nein
2	Nein	-	Nein	Nein
3	Ja	Ja	-	Nein
4	Ja	Ja	Ja	-

Star ist 2.

Anzahl Operationen (Fragen): $n \cdot (n-1)$.

Geht das besser?

Induktion: zerlege Problem in kleinere Teile.

- $n = 2$: Zwei Fragen genügen.
- $n > 2$: Schicke eine Person A weg. Finde den Star unter $n - 1$ Personen. Danach überprüfe A mit $2 \cdot (n - 1)$ Fragen.

Gesamt
$F(n) = 2(n-1)+F(n-1) = 2(n-1)+2(n-2)+\cdots+2 = n(n-1).$

Kein Gewinn. ☹

Verbesserung

Idee: Vermeide, den Star rauszuschicken.

- Frage eine beliebige Person A im Raum, ob sie B kennt.
- Falls ja: A ist kein Star.
- Falls nein: B ist kein Star.
- Zum Schluss bleiben 2 Personen, von denen möglicherweise eine Person X der Star ist. Wir überprüfen mit jeder Person, die draussen ist, ob X ein Star sein kann.

Analyse

$$F(n) = \begin{cases} 2 & \text{für } n = 2, \\ 1 + F(n-1) + 2 & \text{für } n > 2. \end{cases}$$

Teleskopieren:

$F(n) = 3+F(n-1) = 2\cdot 3+F(n-2) = \cdots = 3\cdot(n-2)+2 = 3n-4.$

Beweis: Übung!

Moral

Bei vielen Problemen lässt sich ein induktives oder rekursives Lösungsmuster erarbeiten, welches auf der stückweisen Vereinfachung eines Problems basiert. Weiteres Beispiel in der nächsten Stunde.

2. Effizienz von Algorithmen

Effizienz von Algorithmen, Random Access Machine Modell, Funktionenwachstum, Asymptotik [Cormen et al, Kap. 2.2,3,4.2-4.4 | Ottman/Widmayer, Kap. 1.1]

Effizienz von Algorithmen

Ziele

- Laufzeitverhalten eines Algorithmus maschinenunabhängig quantifizieren.
- Effizienz von Algorithmen vergleichen.
- Abhängigkeit von der Eingabegrösse verstehen.

Technologiemodell

Random Access Machine (RAM)

- Ausführungsmodell: Instruktionen werden der Reihe nach (auf einem Prozessorkern) ausgeführt.
- Speichermodell: Konstante Zugriffszeit.
- Elementare Operationen: Rechenoperation ($+$,$-$,$\cdot$,...) , Vergleichsoperationen, Zuweisung / Kopieroperation, Flusskontrolle (Sprünge)
- Einheitskostenmodell: elementare Operation hat Kosten 1.
- Datentypen: Fundamentaltypen wie grössenbeschränkte Ganzzahl oder Fliesskommazahl.

Grösse der Eingabedaten

Typisch: Anzahl Eingabeobjekte (von fundamentalem Typ).

Oftmals: Anzahl Bits für eine *vernünftige / kostengünstige* Repräsentation der Daten.

Asymptotisches Verhalten

Genaue Laufzeit lässt sich selbst für kleine Eingabedaten kaum voraussagen.

- Betrachten das asymptotische Verhalten eines Algorithmus.
- Ignorieren alle konstanten Faktoren.

Beispiel

Eine Operation mit Kosten 20 ist genauso gut wie eine mit Kosten 1. Lineares Wachstum mit Steigung 5 ist genauso gut wie lineares Wachstum mit Steigung 1.

2.2 Funktionenwachstum

$\mathcal{O}$, Θ, Ω [Cormen et al, Kap. 3; Ottman/Widmayer, Kap. 1.1]

Oberflächlich

Verwende die asymptotische Notation zur Kennzeichnung der Laufzeit von Algorithmen

Wir schreiben $\Theta(n^2)$ und meinen, dass der Algorithmus sich für grosse n wie n^2 verhält: verdoppelt sich die Problemgrösse, so vervierfacht sich die Laufzeit.

Genauer: Asymptotische obere Schranke

Gegeben: Funktion $g : \mathbb{N} \to \mathbb{R}$.

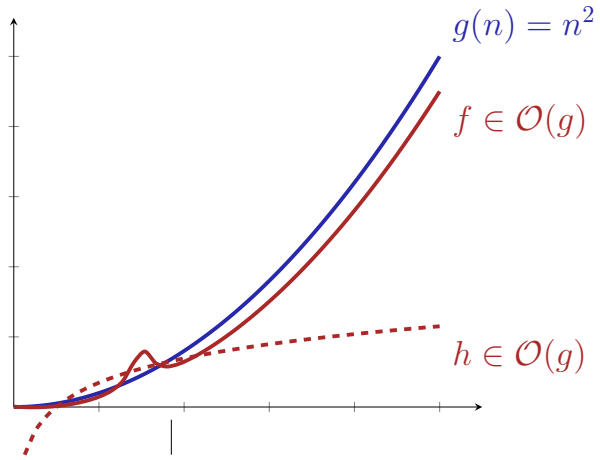
Definition:

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

Schreibweise:

$$\mathcal{O}(g(n)) := \mathcal{O}(g(\cdot)) = \mathcal{O}(g).$$

Anschauung



Beispiele

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

$f(n)$	$f \in \mathcal{O}(?)$	Beispiel
$3n + 4$	$\mathcal{O}(n)$	$c = 4, n_0 = 4$
$2n$	$\mathcal{O}(n)$	$c = 2, n_0 = 0$
$n^2 + 100n$	$\mathcal{O}(n^2)$	$c = 2, n_0 = 100$
$n + \sqrt{n}$	$\mathcal{O}(n)$	$c = 2, n_0 = 1$

Eigenschaft

$$f_1 \in \mathcal{O}(g), f_2 \in \mathcal{O}(g) \Rightarrow f_1 + f_2 \in \mathcal{O}(g)$$

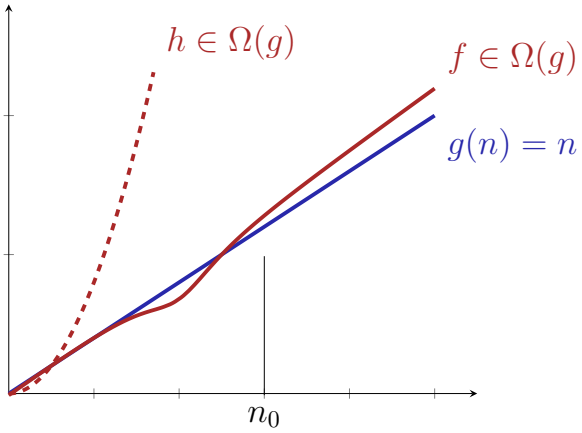
Umkehrung: Asymptotische untere Schranke

Gegeben: Funktion $g : \mathbb{N} \to \mathbb{R}$.

Definition:

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

Beispiel



Asymptotisch scharfe Schranke

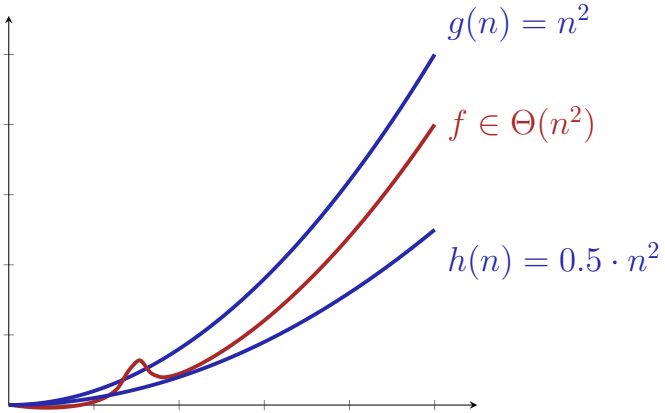
Gegeben Funktion $g : \mathbb{N} \to \mathbb{R}$.

Definition:

$$\Theta(g) := \Omega(g) \cap \mathcal{O}(g).$$

Einfache, geschlossene Form: Übung.

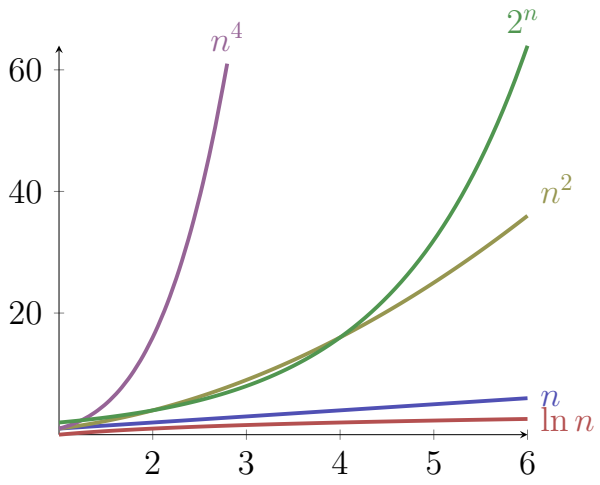
Beispiel



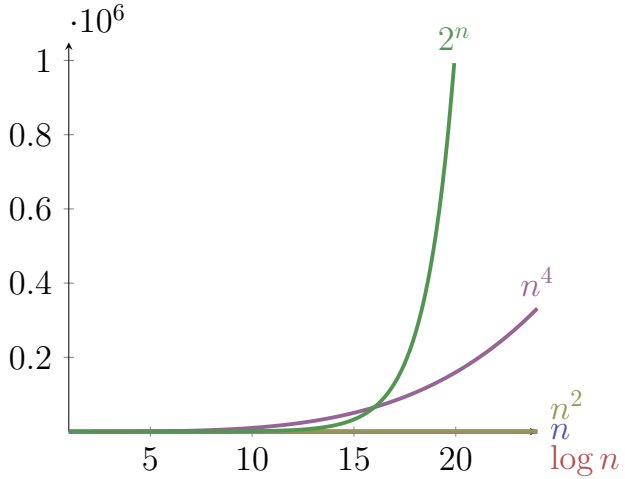
Wachstumsbezeichnungen

$\mathcal{O}(1)$	beschränkt	Array-Zugriff
$\mathcal{O}(\log \log n)$	doppelt logarithmisch	Binäre sortierte Suche interpoliert
$\mathcal{O}(\log n)$	logarithmisch	Binäre sortierte Suche
$\mathcal{O}(\sqrt{n})$	wie die Wurzelfunktion	Primzahltest (naiv)
$\mathcal{O}(n)$	linear	Unsortierte naive Suche
$\mathcal{O}(n \log n)$	superlinear / loglinear	Gute Sortieralgorithmen
$\mathcal{O}(n^2)$	quadratisch	Einfache Sortieralgorithmen
$\mathcal{O}(n^c)$	polynomial	Matrixmultiplikation
$\mathcal{O}(2^n)$	exponentiell	Travelling Salesman Dynamic Programming
$\mathcal{O}(n!)$	faktoriell	Travelling Salesman naiv

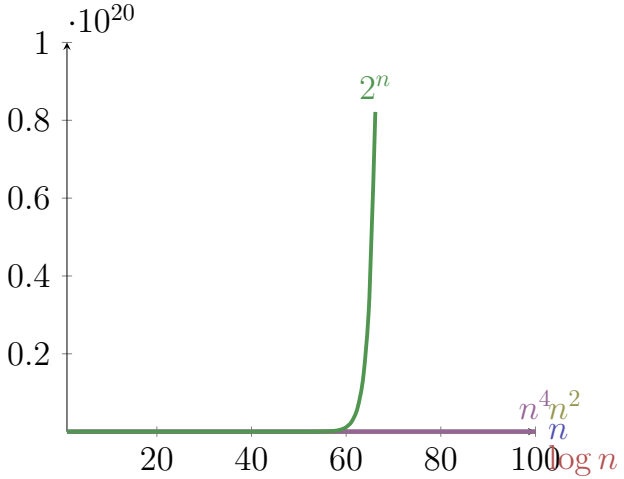
Kleine n



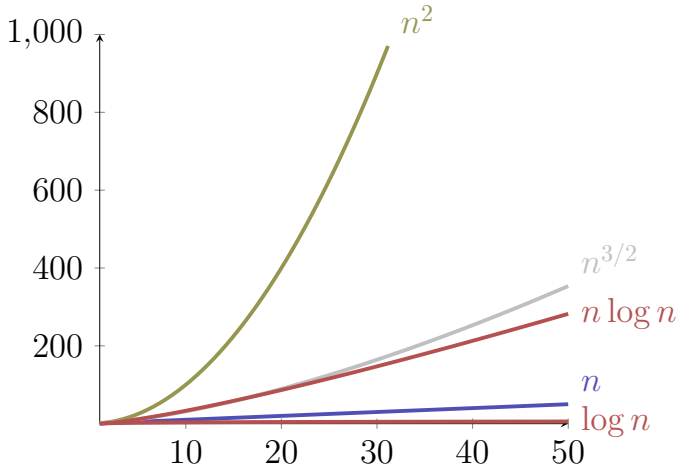
Grössere n



"Grosse" n



Logarithmen!



Zeitbedarf

Annahme: 1 Operation = $1\mu s$.

Problemgrösse	1	100	10000	10^6	10^9
$\log_2 n$	$1\mu s$	$7\mu s$	$13\mu s$	$20\mu s$	$30\mu s$
n	$1\mu s$	$100\mu s$	$1/100s$	$1s$	17 Minuten
$n \log_2 n$	$1\mu s$	$700\mu s$	$13/100\mu s$	$20s$	8.5 Stunden
n^2	$1\mu s$	$1/100s$	1.7 Minuten	11.5 Tage	317 Jahrhund.
2^n	$1\mu s$	10^{14} Jahrh.	$\approx \infty$	$\approx \infty$	$\approx \infty$

Eine gute Strategie?

... dann kaufe ich mir eben eine neue Maschine! Wenn ich heute ein Problem der Grösse n lösen kann, dann kann ich mit einer 10 oder 100 mal so schnellen Maschine...

Komplexität	(speed $\times 10$)	(speed $\times 100$)
$\log_2 n$	$n \to n^{10}$	$n \to n^{100}$
n	$n \to 10 \cdot n$	$n \to 100 \cdot n$
n^2	$n \to 3.16 \cdot n$	$n \to 10 \cdot n$
2^n	$n \to n + 3.32$	$n \to n + 6.64$

Beispiele

- $n \in \mathcal{O}(n^2)$ korrekt, aber ungenau: $n \in \mathcal{O}(n)$ und sogar $n \in \Theta(n)$.
- $3n^2 \in \mathcal{O}(2n^2)$ korrekt, aber unüblich: Konstanten weglasssen: $3n^2 \in \mathcal{O}(n^2)$.
- $2n^2 \in \mathcal{O}(n)$ ist falsch: $\frac{2n^2}{cn} = \frac{2}{c}n \underset{n\to\infty}{\to} \infty$!
- $\mathcal{O}(n) \subseteq \mathcal{O}(n^2)$ ist korrekt
- $\Theta(n) \subseteq \Theta(n^2)$ ist falsch: $n \notin \Omega(n^2) \supset \Theta(n^2)$

Nützliches

Theorem

Seien $f, g : \mathbb{N} \to \mathbb{R}^+$ zwei Funktionen. Dann gilt:

1. $\lim_{n\to\infty} \frac{f(n)}{g(n)} = 0 \Rightarrow f \in \mathcal{O}(g), \mathcal{O}(f) \subsetneq \mathcal{O}(g)$.
2. $\lim_{n\to\infty} \frac{f(n)}{g(n)} = C > 0$ *(C konstant)* $\Rightarrow f \in \Theta(g)$.
3. $\frac{f(n)}{g(n)} \underset{n\to\infty}{\to} \infty \Rightarrow g \in \mathcal{O}(f), \mathcal{O}(g) \subsetneq \mathcal{O}(f)$.

Zur Notation

Übliche Schreibweise

$$f = \mathcal{O}(g)$$

ist zu verstehen als $f \in \mathcal{O}(g)$.

Es gilt nämlich

$$f_1 = \mathcal{O}(g), f_2 = \mathcal{O}(g) \not\Rightarrow f_1 = f_2!$$

Beispiel

$n = \mathcal{O}(n^2), n^2 = \mathcal{O}(n^2)$ aber natürlich $n \neq n^2$.

Algorithmen, Programme und Laufzeit

Programm: Konkrete Implementation eines Algorithmus.

Laufzeit des Programmes: messbarer Wert auf einer konkreten Maschine. Kann sowohl nach oben, wie auch nach unten abgeschätzt werden.

Beispiel

Rechner mit 3 GHz. Maximale Anzahl Operationen pro Taktzyklus (z.B. 8). $\Rightarrow$ untere Schranke.
Einzelne Operation dauert mit Sicherheit nie länger als ein Tag $\Rightarrow$ obere Schranke.

Asymptotisch gesehen stimmen die Schranken überein.

Komplexität

Komplexität eines Problems P: minimale (asymptotische) Kosten über alle Algorithmen A, die P lösen.

Komplexität der Elementarmultiplikation zweier Zahlen der Länge n ist $\Omega(n)$ und $\mathcal{O}(n^{\log_3 2})$ (Karatsuba Ofman).

Exemplarisch:

Problem	Komplexität	$\mathcal{O}(n)$	$\mathcal{O}(n)$	$\mathcal{O}(n^2)$
		$\uparrow$	$\uparrow$	$\uparrow$
Algorithmus	Kosten[2]	$3n-4$	$\mathcal{O}(n)$	$\Theta(n^2)$
		$\downarrow$	$\updownarrow$	$\updownarrow$
Programm	Laufzeit	$\Theta(n)$	$\mathcal{O}(n)$	$\Theta(n^2)$

[2] Anzahl Elementaroperationen

3. Algorithmenentwurf

Maximum Subarray Problem [Ottman/Widmayer, Kap. 1.3]
Divide and Conquer [Ottman/Widmayer, Kap. 1.2.2. S.9; Cormen et al, Kap. 4-4.1]

Algorithmenentwurf

Induktive Entwicklung eines Algorithmus: Zerlegung in Teilprobleme, Verwendung der Lösungen der Teilproblem zum Finden der endgültigen Lösung.

Ziel: Entwicklung des asymptotisch effizientesten (korrekten) Algorithmus.

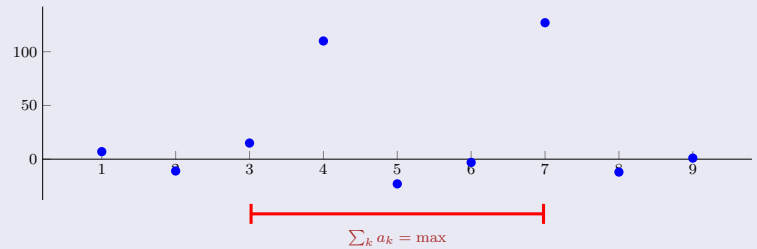
Effizienz hinsichtlich der Laufzeitkosten (# Elementaroperationen) oder / und Speicherbedarf.

Maximum Subarray Problem

Gegeben: ein Array von n rationalen Zahlen $(a_1, \ldots, a_n)$.

Gesucht: Teilstück $[i, j]$, $1 \leq i \leq j \leq n$ mit maximaler positiver Summe $\sum_{k=i}^{j} a_k$.

Beispiel: $a = (7, -11, 15, 110, -23, -3, 127, -12, 1)$



Naiver Maximum Subarray Algorithmus

Input : Eine Folge von n Zahlen $(a_1, a_2, \ldots, a_n)$
Output : I, J mit $\sum_{k=I}^{J} a_k$ maximal.

$M \leftarrow 0$; $I \leftarrow 1$; $J \leftarrow 0$
for $i \in \{1, \ldots, n\}$ **do**
  for $j \in \{i, \ldots, n\}$ **do**
    $m = \sum_{k=i}^{j} a_k$
    if $m > M$ **then**
      $M \leftarrow m$; $I \leftarrow i$; $J \leftarrow j$
return I, J

Analyse

Theorem

Der naive Algorithmus für das Maximum Subarray Problem führt $\Theta(n^3)$ Additionen durch.

Beweis:

$$\sum_{i=1}^{n}\sum_{j=i}^{n}(j-i+1) = \sum_{i=1}^{n}\sum_{j=0}^{n-i}(j+1) = \sum_{i=1}^{n}\sum_{j=1}^{n-i+1} j = \sum_{i=1}^{n}\frac{(n-i+1)(n-i+2)}{2}$$
$$= \sum_{i=0}^{n}\frac{i\cdot(i+1)}{2} = \frac{1}{2}\left(\sum_{i=1}^{n} i^2 + \sum_{i=1}^{n} i\right)$$
$$= \frac{1}{2}\left(\frac{n(2n+1)(n+1)}{6} + \frac{n(n+1)}{2}\right) = \frac{n^3+3n^2+2n}{6} = \Theta(n^3).$$

■

Beobachtung

$$\sum_{k=i}^{j} a_k = \underbrace{\left(\sum_{k=1}^{j} a_k\right)}_{S_j} - \underbrace{\left(\sum_{k=1}^{i-1} a_k\right)}_{S_{i-1}}$$

Präfixsummen

$$S_i := \sum_{k=1}^{i} a_k.$$

Maximum Subarray Algorithmus mit Präfixsummen

Input : Eine Folge von n Zahlen $(a_1, a_2, \ldots, a_n)$
Output : I, J mit $\sum_{k=J}^{J} a_k$ maximal.

$\mathcal{S}_0 \leftarrow 0$
for $i \in \{1, \ldots, n\}$ **do** // Präfixsumme
  $\mathcal{S}_i \leftarrow \mathcal{S}_{i-1} + a_i$
$M \leftarrow 0$; $I \leftarrow 1$; $J \leftarrow 0$
for $i \in \{1, \ldots, n\}$ **do**
  for $j \in \{i, \ldots, n\}$ **do**
    $m = \mathcal{S}_j - \mathcal{S}_{i-1}$
    if $m > M$ **then**
      $M \leftarrow m$; $I \leftarrow i$; $J \leftarrow j$

Analyse

Theorem
Der Präfixsummen Algorithmus für das Maximum Subarray Problem führt $\Theta(n^2)$ Additionen und Subtraktionen durch.

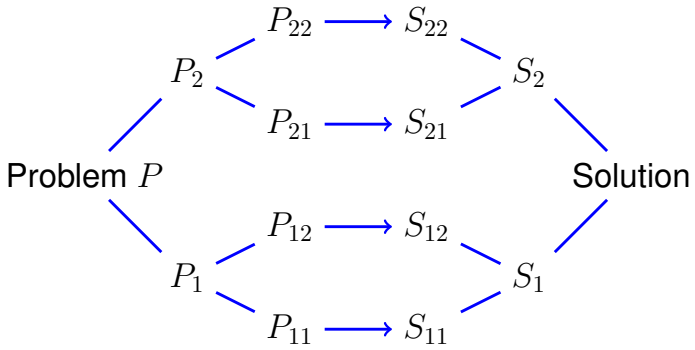
Beweis:

$$\sum_{i=1}^{n} 1 + \sum_{i=1}^{n}\sum_{j=i}^{n} 1 = n + \sum_{i=1}^{n}(n-i+1) = n + \sum_{i=1}^{n} i = \Theta(n^2)$$

■

divide et impera

Teile und (be)herrsche (engl. divide and conquer)
Zerlege das Problem in Teilprobleme, deren Lösung zur vereinfachten Lösung des Gesamtproblems beitragen.



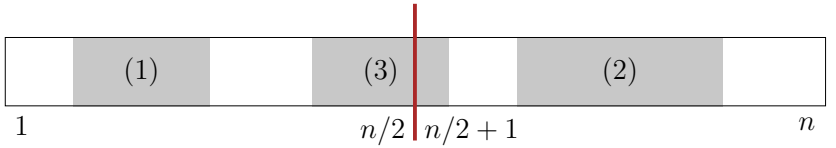
Maximum Subarray – Divide

- Divide: Teile das Problem in zwei (annähernd) gleiche Hälften auf: $(a_1, \ldots, a_n) = (a_1, \ldots, a_{\lfloor n/2 \rfloor}, \quad a_{\lfloor n/2 \rfloor + 1}, \ldots, a_1)$
- Vereinfachende Annahme: $n = 2^k$ für ein $k \in \mathbb{N}$.

Maximum Subarray – Conquer

Sind i, j die Indizes einer Lösung $\Rightarrow$ Fallunterscheidung:

1. Lösung in linker Hälfte $1 \leq i \leq j \leq n/2 \Rightarrow$ Rekursion (linke Hälfte)
2. Lösung in rechter Hälfte $n/2 < i \leq j \leq n \Rightarrow$ Rekursion (rechte Hälfte)
3. Lösung in der Mitte $1 \leq i \leq n/2 < j \leq n \Rightarrow$ Nachfolgende Beobachtung



Maximum Subarray – Beobachtung

Annahme: Lösung in der Mitte $1 \leq i \leq n/2 < j \leq n$

$$
\begin{aligned}
S_{\max} &= \max_{\substack{1 \leq i \leq n/2 \\ n/2 < j \leq n}} \sum_{k=i}^{j} a_k = \max_{\substack{1 \leq i \leq n/2 \\ n/2 < j \leq n}} \left(\sum_{k=i}^{n/2} a_k + \sum_{k=n/2+1}^{j} a_k \right) \\
&= \max_{1 \leq i \leq n/2} \sum_{k=i}^{n/2} a_k + \max_{n/2 < j \leq n} \sum_{k=n/2+1}^{j} a_k \\
&= \max_{1 \leq i \leq n/2} \underbrace{S_{n/2} - S_{i-1}}_{\text{Suffixsumme}} + \max_{n/2 < j \leq n} \underbrace{S_j - S_{n/2}}_{\text{Präfixsumme}}
\end{aligned}
$$

Maximum Subarray Divide and Conquer Algorithmus

Input : Eine Folge von n Zahlen $(a_1, a_2, \ldots, a_n)$
Output : Maximales $\sum_{k=i'}^{j'} a_k$.

if $n = 1$ **then**
  return $\max\{a_1, 0\}$
else
  Unterteile $a = (a_1, \ldots, a_n)$ in $A_1 = (a_1, \ldots, a_{n/2})$ und $A_2 = (a_{n/2+1}, \ldots, a_n)$
  Berechne rekursiv beste Lösung W_1 in A_1
  Berechne rekursiv beste Lösung W_2 in A_2
  Berechne grösste Suffixsumme S in A_1
  Berechne grösste Präfixsumme P in A_2
  Setze $W_3 \leftarrow S + P$
  return $\max\{W_1, W_2, W_3\}$

Analyse

Theorem

Der Divide and Conquer Algorithmus für das Maximum Subarray Sum Problem führt $\Theta(n \log n)$ viele Additionen und Vergleiche durch.

Analyse

Input : Eine Folge von n Zahlen $(a_1, a_2, \ldots, a_n)$
Output : Maximales $\sum_{k=i'}^{j'} a_k$.
if $n = 1$ **then**
$\Theta(1)$ **return** $\max\{a_1, 0\}$
else
$\Theta(1)$ Unterteile $a = (a_1, \ldots, a_n)$ in $A_1 = (a_1, \ldots, a_{n/2})$ und $A_2 = (a_{n/2+1}, \ldots, a_n)$
$T(n/2)$ Berechne rekursiv beste Lösung W_1 in A_1
$T(n/2)$ Berechne rekursiv beste Lösung W_2 in A_2
$\Theta(n)$ Berechne grösste Suffixsumme S in A_1
$\Theta(n)$ Berechne grösste Präfixsumme P in A_2
$\Theta(1)$ Setze $W_3 \leftarrow S + P$
$\Theta(1)$ **return** $\max\{W_1, W_2, W_3\}$

Analyse

Rekursionsgleichung

$$T(n) = \begin{cases} c & \text{falls } n = 1 \\ 2T(\frac{n}{2}) + a \cdot n & \text{falls } n > 1 \end{cases}$$

Analyse

Mit $n = 2^k$:

$$\overline{T}(k) = \begin{cases} c & \text{falls } k = 0 \\ 2\overline{T}(k-1) + a \cdot 2^k & \text{falls } k > 0 \end{cases}$$

Lösung:

$$\overline{T}(k) = 2^k \cdot c + \sum_{i=0}^{k-1} 2^i \cdot a \cdot 2^{k-i} = c \cdot 2^k + a \cdot k \cdot 2^k = \Theta(k \cdot 2^k)$$

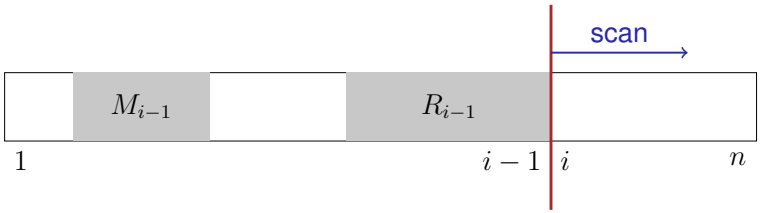
also

$$T(n) = \Theta(n \log n)$$

■

Maximum Subarray Sum Problem – Induktiv

Annahme: Maximaler Wert M_{i-1} der Subarraysumme für $(a_1, \ldots, a_{i-1})$ $(1 < i \leq n)$ bekannt.



a_i: erzeugt höchstens Intervall am Rand (Präfixsumme).

$R_{i-1} \Rightarrow R_i = \max\{R_{i-1} + a_i, 0\}$

Induktiver Maximum Subarray Algorithmus

Input : Eine Folge von n Zahlen $(a_1, a_2, \ldots, a_n)$.
Output : $\max\{0, \max_{i,j} \sum_{k=i}^{j} a_k\}$.

$M \leftarrow 0$
$R \leftarrow 0$
for $i = 1 \ldots n$ **do**
  $R \leftarrow R + a_i$
  if $R < 0$ **then**
    $R \leftarrow 0$
  if $R > M$ **then**
    $M \leftarrow R$
return M;

Analyse

Theorem

Der induktive Algorithmus für das Maximum Subarray Sum Problem führt $\Theta(n)$ viele Additionen und Vergleiche durch.

Komplexität des Problems?

Geht es besser als $\Theta(n)$?

Jeder korrekte Algorithmus für das Maximum Subarray Sum Problem muss jedes Element im Algorithmus betrachten.

Annahme: der Algorithmus betrachtet nicht a_i.

1. Lösung des Algorithmus enthält a_i. Wiederholen den Algorithmus mit genügend kleinem a_i, so dass die Lösung den Punkt nicht enthalten hätte dürfen.
2. Lösung des Algorithmus enthält a_i nicht. Wiederholen den Algorithmus mit genügend grossem a_i, so dass die Lösung a_i hätten enthalten müssen.

Komplexität des Maximum Subarray Sum Problems

Theorem

Das Maximum Subarray Sum Problem hat Komplexität $\Theta(n)$.

Beweis: Induktiver Algorithmus mit asymptotischer Laufzeit $\mathcal{O}(n)$.
Jeder Algorithmus hat Laufzeit $\Omega(n)$.
Somit ist die Komplexität $\Omega(n) \cap \mathcal{O}(n) = \Theta(n)$. ■

4. Suchen

Lineare Suche, Binäre Suche, Interpolationssuche, Untere Schranken [Ottman/Widmayer, Kap. 3.2, Cormen et al, Kap. 2: Problems 2.1-3,2.2-3,2.3-5]

Das Suchproblem

Gegeben

- Menge von Datensätzen.

Beispiele

Telefonverzeichnis, Wörterbuch, Symboltabelle

- Jeder Datensatz hat einen Schlüssel k.
- Schlüssel sind vergleichbar: eindeutige Antwort auf Frage $k_1 \leq k_2$ für Schlüssel k_1, k_2.

Aufgabe: finde Datensatz nach Schlüssel k.

Das Auswahlproblem

Gegeben

- Menge von Datensätzen mit vergleichbaren Schlüsseln k.

Gesucht: Datensatz, mit dem kleinsten, grössten, mittleren Schlüssel. Allgemein: finde Datensatz mit i-kleinstem Schlüssel.

Suche in Array

Gegeben

- Array A mit n Elementen $(A[1], \ldots, A[n])$.
- Schlüssel b

Gesucht: Index k, $1 \leq k \leq n$ mit $A[k] = b$ oder "nicht gefunden".

22	20	32	10	35	24	42	38	28	41
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Lineare Suche

Durchlaufen des Arrays von $A[1]$ bis $A[n]$.

- *Bestenfalls* 1 Vergleich.
- *Schlimmstenfalls* n Vergleiche.
- Annahme: Jede Anordnung der n Schlüssel ist gleichwahrscheinlich. *Erwartete* Anzahl Vergleiche:

$$\frac{1}{n}\sum_{i=1}^{n} i = \frac{n+1}{2}.$$

Suche in sortierten Array

Gegeben

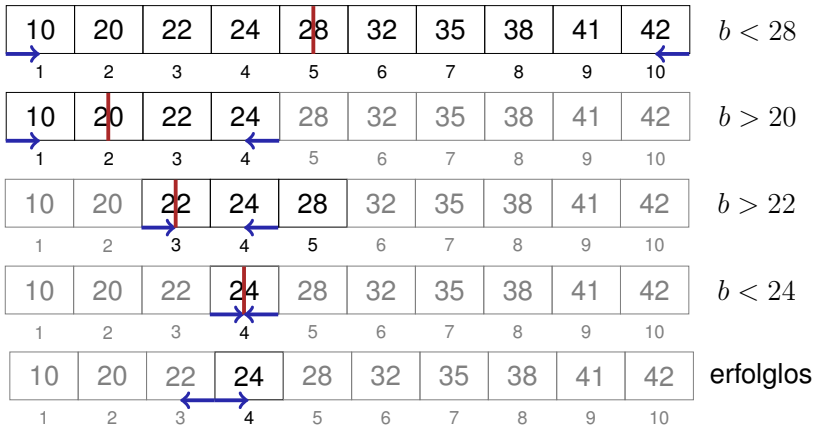
- Sortiertes Array A mit n Elementen $(A[1], \ldots, A[n])$ mit $A[1] \leq A[2] \leq \cdots \leq A[n]$.
- Schlüssel b

Gesucht: Index k, $1 \leq k \leq n$ mit $A[k] = b$ oder "nicht gefunden".

10	20	22	24	28	32	35	38	41	42
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Divide and Conquer!

Suche $b = 23$.



Binärer Suchalgorithmus BSearch$(A[l..r], b)$

Input : Sortiertes Array A von n Schlüsseln. Schlüssel b. Bereichsgrenzen $1 \leq l \leq r \leq n$ oder $l > r$ beliebig.
Output : Index des gefundenen Elements. 0, wenn erfolglos.

$m \leftarrow \lfloor (l+r)/2 \rfloor$
if $l > r$ **then** // erfolglose Suche
  return *NotFound*
else if $b = A[m]$ **then** // gefunden
  return m
else if $b < A[m]$ **then** // Element liegt links
  return BSearch$(A[l..m-1], b)$
else // $b > A[m]$: Element liegt rechts
  return BSearch$(A[m+1..r], b)$

Analyse (Schlimmster Fall)

Rekurrenz ($n = 2^k$)

$$T(n) = \begin{cases} d & \text{falls } n = 1, \\ T(n/2) + c & \text{falls } n > 1. \end{cases}$$

Teleskopieren:

$$\begin{aligned} T(n) &= T\left(\frac{n}{2}\right) + c = T\left(\frac{n}{4}\right) + 2c \\ &= T\left(\frac{n}{2^i}\right) + i \cdot c \\ &= T\left(\frac{n}{n}\right) + c \cdot \log_2 n = d + c \cdot \log_2 n \end{aligned}$$

$\Rightarrow$ Annahme: $T(n) = d + c \log_2 n$

Analyse (Schlimmster Fall)

$$T(n) = \begin{cases} d & \text{falls } n = 1, \\ T(n/2) + c & \text{falls } n > 1. \end{cases}$$

Vermutung : $T(n) = d + c \cdot \log_2 n$

Beweis durch Induktion:

- Induktionsanfang: $T(1) = d$.
- Hypothese: $T(n/2) = d + c \cdot \log_2 n/2$
- Schritt ($n/2 \to n$)

$$T(n) = T(n/2) + c = d + c \cdot (\log_2 n - 1) + c = d + c \log_2 n.$$

Resultat

Theorem

Der Algorithmus zur binären sortierten Suche benötigt $\Theta(\log n)$ Elementarschritte.

Iterativer binärer Suchalgorithmus

Input : Sortiertes Array A von n Schlüsseln. Schlüssel b.
Output : Index des gefundenen Elements. 0, wenn erfolglos.

$l \leftarrow 1$; $r \leftarrow n$
while $l \leq r$ **do**
  $m \leftarrow \lfloor (l+r)/2 \rfloor$
  if $A[m] = b$ **then**
    return m
  else if $A[m] < b$ **then**
    $l \leftarrow m+1$
  else
    $r \leftarrow m-1$
return *NotFound*;

Korrektheit

Algorithmus bricht nur ab, falls $A[l..r]$ leer oder b gefunden.

Invariante: Falls b in A, dann im Bereich $A[l..r]$

Beweis durch Induktion

- Induktionsanfang: $b \in A[1..n]$ (oder nicht)
- Hypothese: Invariante gilt nach i Schritten
- Schritt:
  $b < A[m] \Rightarrow b \in A[l..m-1]$
  $b > A[m] \Rightarrow b \in A[m+1..r]$

Geht es noch besser?

Annahme: Gleichverteilung der *Werte* im Array.

Beispiel

Name ”Becker” würde man im Telefonbuch vorne suchen.
”Wawrinka" wohl ziemlich weit hinten.
Binäre Suche vergleicht immer zuerst mit der Mitte.

Binäre Suche setzt immer $m = \lfloor l + \frac{r-l}{2} \rfloor$.

Interpolationssuche

Erwartete relative Position von b im Suchintervall $[l, r]$

$$\rho = \frac{b - A[l]}{A[r] - A[l]} \in [0, 1].$$

Neue ”Mitte”: $l + \rho \cdot (r - l)$

Anzahl Vergleiche im Mittel $\mathcal{O}(\log \log n)$ (ohne Beweis).

? Ist Interpolationssuche also immer zu bevorzugen?

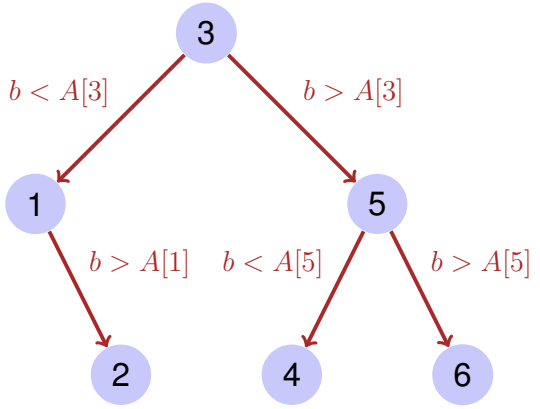
! Nein: Anzahl Vergleiche im schlimmsten Fall $\Omega(n)$.

Untere Schranke

Binäre Suche (im schlechtesten Fall): $\Theta(\log n)$ viele Vergleiche.

Gilt für *jeden* Suchalgorithms in sortiertem Array (im schlechtesten Fall): Anzahl Vergleiche = $\Omega(\log n)$?

Entscheidungsbaum



- Für jede Eingabe $b = A[i]$ muss Algorithmus erfolgreich sein $\Rightarrow$ Baum enthält mindestens n Knoten.
- Anzahl Vergleiche im schlechtesten Fall = Höhe des Baumes = maximale Anzahl Knoten von Wurzel zu Blatt.

Entscheidungsbaum

Binärer Baum der Höhe h hat höchstens
$2^0 + 2^1 + \cdots + 2^{h-1} = 2^h - 1 < 2^h$ Knoten.

$$2^h > n \Rightarrow h > \log_2 n$$

Entscheidungsbaum mit n Knoten hat mindestens Höhe $\log_2 n$.

Anzahl Entscheidungen = $\Omega(\log n)$.

Theorem

Jeder Algorithmus zur Suche in sortierten Daten der Länge n benötigt im schlechtesten Fall $\Omega(\log n)$ Vergleichsschritte.

Untere Schranke für Suchen in unsortiertem Array

Theorem

Jeder Algorithmus zur Suche in unsortierten Daten der Länge n benötigt im schlechtesten Fall $\Omega(n)$ Vergleichsschritte.

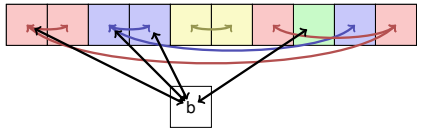
Versuch

? Korrekt?

"Beweis": Um b in A zu finden, muss b mit jedem Element $A[i]$ $(1 \leq i \leq n)$ verglichen werden.

! Falsch! Vergleiche zwischen Elementen von A möglich!

Besseres Argument



- Unterteilung der Vergleiche: Anzahl Vergleiche mit b : e Anzahl Vergleiche untereinander ohne b: i
- Vergleiche erzeugen g Gruppen. Initial: $g = n$.
- Vereinigen zweier Gruppen benötigt mindestens einen (internen Vergleich: $n - g \leq i$.
- Mindestens ein Element pro Gruppe muss mit b verglichen werden: $e \geq g$.
- Anzahl Vergleiche $i + e \geq n - g + g = n$. ■

5. Auswählen

Das Auswahlproblem, Randomisierte Berechnung des Medians, Lineare Worst-Case Auswahl [Ottman/Widmayer, Kap. 3.1, Cormen et al, Kap. 9]

Min und Max

? Separates Finden von Minimum und Maximum in $(A[1], \ldots, A[n])$ benötigt insgesamt $2n$ Vergleiche. (Wie) geht es mit weniger als $2n$ Vergleichen für beide gemeinsam?

! Es geht mit $\frac{3}{2}n$ Vergleichen: Vergleiche jeweils 2 Elemente und deren kleineres mit Min und grösseres mit Max.

Das Auswahlproblem

Eingabe

- Unsortiertes Array $A = (A_1, \ldots, A_n)$ paarweise verschiedener Werte
- Zahl $1 \leq k \leq n$.

Ausgabe: $A[i]$ mit $|\{j : A[j] < A[i]\}| = k - 1$

Spezialfälle

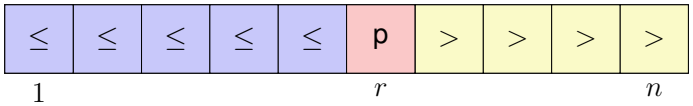
$k = 1$: Minimum: Algorithmus mit n Vergleichsoperationen trivial.
$k = n$: Maximum: Algorithmus mit n Vergleichsoperationen trivial.
$k = \lfloor n/2 \rfloor$: Median.

Ansätze

- Wiederholt das Minimum entfernen / auslesen: $\mathcal{O}(k \cdot n)$.
  Median: $\mathcal{O}(n^2)$
- Sortieren (kommt bald): $\mathcal{O}(n \log n)$
- Pivotieren $\mathcal{O}(n)$!

Pivotieren

1. Wähle ein Element p als Pivotelement
2. Teile A in zwei Teile auf, den Rang von p bestimmend.
3. Rekursion auf dem relevanten Teil. Falls $k = r$, dann gefunden.



Algorithmus Partition($A[l..r], p$)

Input : Array A, welches den Pivot p im Intervall $[l, r]$ mindestens einmal enthält.
Output : Array A partitioniert in $[l..r]$ um p. Rückgabe der Position von p.

```
while l ≤ r do
    while A[l] < p do
        l ← l + 1
    while A[r] > p do
        r ← r − 1
    swap(A[l], A[r])
    if A[l] = A[r] then
        l ← l + 1
return l-1
```

Korrektheit: Invariante

Invariante I: $A_i \leq p \; \forall i \in [0, l)$, $A_i \geq p \; \forall i \in (r, n]$, $\exists k \in [l, r] : A_k = p$.

while $l \leq r$ **do**
- I
- **while** $A[l] < p$ **do** $l \leftarrow l + 1$
- I und $A[l] \geq p$
- **while** $A[r] > p$ **do** $r \leftarrow r - 1$
- I und $A[r] \leq p$
- swap($A[l]$, $A[r]$)
- I und $A[l] \leq p \leq A[r]$
- **if** $A[l] = A[r]$ **then** $l \leftarrow l + 1$
- I

return l-1

Korrektheit: Fortschritt

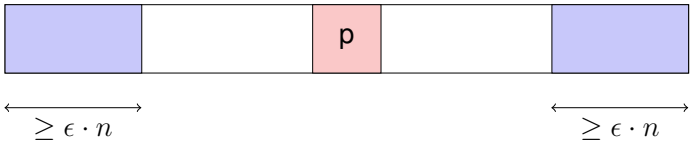
while $l \leq r$ **do**
- **while** $A[l] < p$ **do** $l \leftarrow l + 1$ — Fortschritt wenn $A[l] < p$
- **while** $A[r] > p$ **do** $r \leftarrow r - 1$ — Fortschritt wenn $A[r] > p$
- swap($A[l]$, $A[r]$) — Fortschritt wenn $A[l] > p$ oder $A[r] < p$
- **if** $A[l] = A[r]$ **then** $l \leftarrow l + 1$ — Fortschritt wenn $A[l] = A[r] = p$

return l-1

Wahl des Pivots

Das Minimum ist ein schlechter Pivot: worst Case $\Theta(n^2)$

Ein guter Pivot hat linear viele Elemente auf beiden Seiten.



Analyse

Unterteilung mit Faktor q $(0 < q < 1)$: zwei Gruppen mit $q \cdot n$ und $(1 - q) \cdot n$ Elementen (ohne Einschränkung $q \geq 1 - q$).

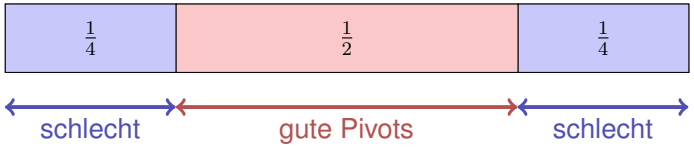
$$T(n) \leq T(q \cdot n) + c \cdot n$$

$$= c \cdot n + q \cdot c \cdot n + T(q^2 \cdot n) = \ldots = c \cdot n \sum_{i=0}^{\log_q(n)-1} q^i + T(1)$$

$$\leq c \cdot n \underbrace{\sum_{i=0}^{\infty} q^i}_{\text{geom. Reihe}} + d = c \cdot n \cdot \frac{1}{1-q} + d = \mathcal{O}(n)$$

Wie bekommen wir das hin?

Der Zufall hilft uns (Tony Hoare, 1961). Wähle in jedem Schritt einen zufälligen Pivot.



Wahrscheinlichkeit für guten Pivot nach einem Versuch: $\frac{1}{2} =: \rho$.

Wahrscheinlichkeit für guten Pivot nach k Versuchen: $(1-\rho)^{k-1} \cdot \rho$.

Erwartungswert der geometrischen Verteilung: $1/\rho = 2$

[Erwartungswert der geometrischen Verteilung]

Zufallsvariable $X \in \mathbb{N}^+$ mit $\mathbb{P}(X = k) = (1-p)^{k-1} \cdot p$.

Erwartungswert

$$\begin{aligned}\mathbb{E}(X) &= \sum_{k=1}^{\infty} k \cdot (1-p)^{k-1} \cdot p = \sum_{k=1}^{\infty} k \cdot q^{k-1} \cdot (1-q) \\ &= \sum_{k=1}^{\infty} k \cdot q^{k-1} - k \cdot q^k = \sum_{k=0}^{\infty} (k+1) \cdot q^k - k \cdot q^k \\ &= \sum_{k=0}^{\infty} q^k = \frac{1}{1-q} = \frac{1}{p}.\end{aligned}$$

Algorithmus Quickselect ($A[l..r], k$)

Input : Array A der Länge n. Indizes $1 \le l \le k \le r \le n$, so dass für alle $x \in A[l..r] : |\{j|A[j] \le x\}| \ge l$ und $|\{j|A[j] \le x\}| \le r$.
Output : Wert $x \in A[l..r]$ mit $|\{j|A[j] \le x\}| \ge k$ und $|\{j|x \le A[j]\}| \ge n-k+1$

```
if l=r then
    return A[l];
x ← RandomPivot(A[l..r])
m ← Partition(A[l..r], x)
if k < m then
    return QuickSelect(A[l..m−1], k)
else if k > m then
    return QuickSelect(A[m+1..r], k)
else
    return A[k]
```


Algorithmus RandomPivot ($A[l..r]$)

Input : Array A der Länge n. Indizes $1 \le l \le i \le r \le n$
Output : Zufälliger "guter" Pivot $x \in A[l..r]$

```
repeat
    wähle zufälligen Pivot x ∈ A[l..r]
    p ← l
    for j = l to r do
        if A[j] ≤ x then p ← p + 1
until ⌊(3l+r)/4⌋ ≤ p ≤ ⌈(l+3r)/4⌉
return x
```

Dieser Algorithmus ist nur von theoretischem Interesse und liefert im Erwartungswert nach 2 Durchläufen einen guten Pivot. Praktisch kann man im Algorithmus Quickselect direkt einen zufälligen Pivot uniformverteilt ziehen oder einen deterministischen Pivot wählen, z.B. den Median von drei Elementen.

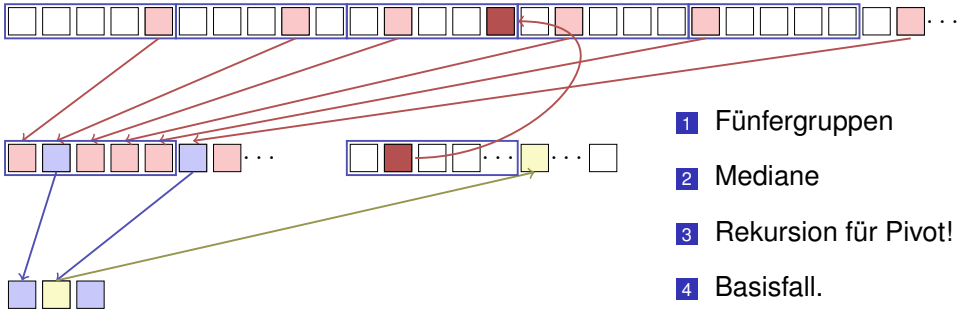
Median der Mediane

Ziel: Finde einen Algorithmus, welcher im schlechtesten Fall nur linear viele Schritte benötigt.

Algorithmus Select (k-smallest)

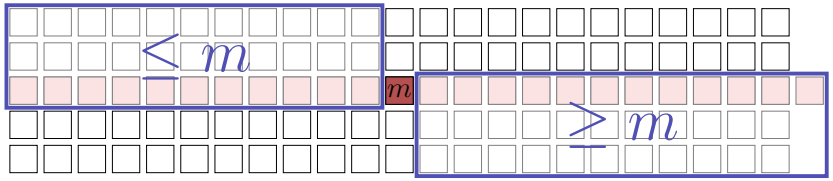
- Fünfergruppen bilden.
- Median jeder Gruppe bilden (naiv).
- Select rekursiv auf den Gruppenmedianen.
- Partitioniere das Array um den gefundenen Median der Mediane. Resultat: i
- Wenn $i = k$, Resultat. Sonst: Select rekursiv auf der richtigen Seite.

Median der Mediane



1. Fünfergruppen
2. Mediane
3. Rekursion für Pivot!
4. Basisfall.
5. Pivot (Level 1)
6. Partition (Level 1)
7. Median = Pivot Level 0
8. 2. Rekursion startet

Was bringt das?



Anzahl Punkte links / rechts vom Median der Mediane (ohne Mediangruppe und ohne Restgruppe) $\geq 3 \cdot (\lceil \frac{1}{2} \lceil \frac{n}{5} \rceil \rceil - 2) \geq \frac{3n}{10} - 6$

Zweiter Aufruf mit maximal $\lceil \frac{7n}{10} + 6 \rceil$ Elementen.

Analyse

Rekursionsungleichung:

$$T(n) \leq T\left(\left\lceil \frac{n}{5} \right\rceil\right) + T\left(\left\lceil \frac{7n}{10} + 6 \right\rceil\right) + d \cdot n.$$

mit einer Konstanten d.

Behauptung:

$$T(n) = \mathcal{O}(n).$$

Beweis

Induktionsanfang: Wähle c so gross, dass

$$T(n) \leq c \cdot n \text{ für alle } n \leq n_0.$$

Induktionsannahme:

$$T(i) \leq c \cdot i \text{ für alle } i < n.$$

Induktionsschritt:

$$\begin{aligned} T(n) &\leq T\left(\left\lceil \frac{n}{5} \right\rceil\right) + T\left(\left\lceil \frac{7n}{10} + 6 \right\rceil\right) + d \cdot n \\ &= c \cdot \left\lceil \frac{n}{5} \right\rceil + c \cdot \left\lceil \frac{7n}{10} + 6 \right\rceil + d \cdot n. \end{aligned}$$

Beweis

Induktionsschritt:

$$\begin{aligned} T(n) &\leq c \cdot \left\lceil \frac{n}{5} \right\rceil + c \cdot \left\lceil \frac{7n}{10} + 6 \right\rceil + d \cdot n \\ &\leq c \cdot \frac{n}{5} + c + c \cdot \frac{7n}{10} + 6c + c + d \cdot n = \frac{9}{10} \cdot c \cdot n + 8c + d \cdot n. \end{aligned}$$

Wähle $c \geq 80 \cdot d$ und $n_0 = 91$.

$$T(n) \leq \frac{72}{80} \cdot c \cdot n + 8c + \frac{1}{80} \cdot c \cdot n = c \cdot \underbrace{\left(\frac{73}{80} n + 8\right)}_{\leq n \text{ für } n > n_0} \leq c \cdot n.$$

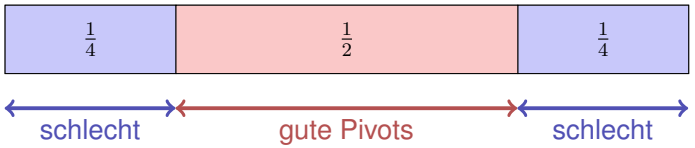
Resultat

Theorem

Das i-te Element einer Folge von n Elementen kann in höchstens $\mathcal{O}(n)$ Schritten gefunden werden.

Überblick

1.	Wiederholt Minimum finden	$\mathcal{O}(n^2)$
2.	Sortieren und $A[i]$ ausgeben	$\mathcal{O}(n \log n)$
3.	Quickselect mit zufälligem Pivot	$\mathcal{O}(n)$ im Mittel
4.	Median of Medians (Blum)	$\mathcal{O}(n)$ im schlimmsten Fall



6. C++ vertieft (I)

Kurzwiederholung: Vektoren, Zeiger und Iteratoren
Bereichsbasiertes for, Schlüsselwort auto, eine Klasse für Vektoren, Subskript-Operator, Move-Konstruktion, Iterator.

Wir erinnern uns...

```
#include <iostream>
#include <vector>

int main(){
  // Vector of length 10
  std::vector<int> v(10,0);
  // Input
  for (int i = 0; i < v.length(); ++i)
    std::cin >> v[i];
  // Output
  for (std::vector::iterator it = v.begin(); it != v.end(); ++it)
    std::cout << *it << " ";
}
```

Das wollen wir doch genau verstehen!

Und zumindest das scheint uns zu umständlich!

Nützliche Tools (1): `auto` (C++11)

Das Schlüsselwort `auto`:

Der Typ einer Variablen wird inferiert vom Initialisierer.

Beispiele

```
int x = 10;
auto y = x; // int
auto z = 3; // int
std::vector<double> v(5);
auto i = v[3]; // double
```


Etwas besser...

```
#include <iostream>
#include <vector>

int main(){
  std::vector<int> v(10,0); // Vector of length 10

  for (int i = 0; i < v.length(); ++i)
    std::cin >> v[i];

  for (auto it = x.begin(); it != x.end(); ++it){
    std::cout << *it << " ";
  }
}
```

Nützliche Tools (2): Bereichsbasiertes `for` (C++11)

```
for (range-declaration : range-expression)
    statement;
```

range-declaration: benannte Variable vom Elementtyp der durch range-expression spezifizierten Folge.
range-expression: Ausdruck, der eine Folge von Elementen repräsentiert via Iterator-Paar `begin()`, `end()` oder in Form einer Initialisierungsliste.

Beispiele

```
std::vector<double> v(5);
for (double x: v) std::cout << x; // 00000
for (int x: {1,2,5}) std::cout << x; // 125
for (double& x: v) x=5;
```


Ok, das ist cool!

```
#include <iostream>
#include <vector>

int main(){
  std::vector<int> v(10,0); // Vector of length 10

  for (auto& x: v)
    std::cin >> x;

  for (const auto i: x)
    std::cout << i << " ";
}
```


Für unser genaues Verständis

Wir bauen selbst eine Vektorklasse, die so etwas kann!

Auf dem Weg lernen wir etwas über

- RAII (Resource Acquisition is Initialization) und Move-Konstruktion
- Index-Operatoren und andere Nützlichkeiten
- Templates
- Exception Handling
- Funktoren und Lambda-Ausdrücke

Eine Klasse für Vektoren

```
class vector{
  int size;
  double* elem;
public:
    // constructors
    vector(): size{0}, elem{nullptr} {};

    vector(int s):size{s}, elem{new double[s]} {}
    // destructor
    ~vector(){
        delete[] elem;
    }
    // something is missing here
}
```

Elementzugriffe

```
class vector{
   ...
   // getter. pre: 0 <= i < size;
   double get(int i) const{
       return elem[i];
   }
   // setter. pre: 0 <= i < size;
   void set(int i, double d){  // setter
       elem[i] = d;
   }
   // length property
   int length() const {
       return size;
   }
}
```

```
class vector{
public:
    vector();
    vector(int s);
    ~vector();
    double get(int i) const;
    void set(int i, double d);
    int length() const;
}
```


Was läuft schief?

```
int main(){
  vector v(32);
  for (int i = 0; i<v.length(); ++i)
    v.set(i,i);
  vector w = v;
  for (int i = 0; i<w.length(); ++i)
    w.set(i,i*i);
  return 0;
}
```

```
class vector{
public:
  vector();
  vector(int s);
  ~vector();
  double get(int i);
  void set(int i, double d);
  int length() const;
}
```

```
*** Error in `vector1': double free or corruption
(!prev): 0x0000000000d23c20 ***
======= Backtrace: =========
/lib/x86_64-linux-gnu/libc.so.6(+0x777e5)[0x7fe5a5ac97e5]
```


Rule of Three!

```
class vector{
...
  public:
  // Copy constructor
  vector(const vector &v):
    size{v.size}, elem{new double[v.size]} {
    std::copy(v.elem, v.elem+v.size, elem);
  }
}
```

```
class vector{
public:
  vector();
  vector(int s);
  ~vector();
  vector(const vector &v);
  double get(int i);
  void set(int i, double d);
  int length() const;
}
```


Rule of Three!

```
class vector{
...
  // Assignment operator
  vector& operator=(const vector&v){
    if (v.elem == elem) return *this;
    if (elem != nullptr) delete[] elem;
    size = v.size;
    elem = new double[size];
    std::copy(v.elem, v.elem+v.size, elem);
    return *this;
  }
}
```

```
class vector{
public:
  vector();
  vector(int s);
  ~vector();
  vector(const vector &v);
  vector& operator=(const vector&v);
  double get(int i);
  void set(int i, double d);
  int length() const;
}
```

Jetzt ist es zumindest korrekt. Aber umständlich.

Eleganter geht so:

```
class vector{
...
  // Assignment operator
  vector& operator= (const vector&v){
    vector cpy(v);
    swap(cpy);
    return *this;
  }
private:
  // helper function
  void swap(vector& v){
    std::swap(size, v.size);
    std::swap(elem, v.elem);
  }
}
```

```
class vector{
public:
  vector();
  vector(int s);
  ~vector();
  vector(const vector &v);
  vector& operator=(const vector&v);
  double get(int i);
  void set(int i, double d);
  int length() const;
}
```


Arbeit an der Fassade.

Getter und Setter unschön. Wir wollen einen Indexoperator.

Überladen! So?

```
class vector{
...
  double operator[] (int pos) const{
    return elem[pos];
  }

  void operator[] (int pos, double value){
    elem[pos] = double;
  }
}
```

Nein!

Referenztypen!

```
class vector{
...
  // for const objects
  double operator[] (int pos) const{
    return elem[pos];
  }
  // for non-const objects
  double& operator[] (int pos){
    return elem[pos]; // return by reference!
  }
}
```

```
class vector{
public:
  vector();
  vector(int s);
  ~vector();
  vector(const vector &v);
  vector& operator=(const vector&v);
  double operator[] (int pos) const;
  double& operator[] (int pos);
  int length() const;
}
```


Soweit, so gut.

```
int main(){
  vector v(32); // Constructor
  for (int i = 0; i<v.length(); ++i)
    v[i] = i; // Index-Operator (Referenz!)

  vector w = v; // Copy Constructor
  for (int i = 0; i<w.length(); ++i)
    w[i] = i*i;

  const auto u = w;
  for (int i = 0; i<u.length(); ++i)
    std::cout << v[i] << ":" << u[i] << " "; // 0:0 1:1 2:4 ...
  return 0;
}
```

```
class vector{
public:
  vector();
  vector(int s);
  ~vector();
  vector(const vector &v);
  vector& operator=(const vector&v);
  double operator[] (int pos) const;
  double& operator[] (int pos);
  int length() const;
}
```

Anzahl Kopien

Wie oft wird v kopiert?

```
vector operator+ (const vector& l, double r){
    vector result (l);  // Kopie von l nach result
    for (int i = 0; i < l.length(); ++i) result[i] = l[i] + r;
    return result; // Dekonstruktion von result nach Zuweisung
}

int main(){
    vector v(16); // Allokation von elems[16]
    v = v + 1;   // Kopie bei Zuweisung!
    return 0;    // Dekonstruktion von v
}
```

v wird zwei Mal kopiert.

Move-Konstruktor und Move-Zuweisung

```
class vector{
...
    // move constructor
    vector (vector&& v): size(0), elem{nullptr}{
        swap(v);
    };
    // move assignment
    vector& operator=(vector&& v){
        swap(v);
        return *this;
    };
}
```

```
class vector{
public:
  vector ();
  vector( int  s);
 ~vector ();
  vector(const vector  &v);
  vector& operator=(const vector&v);
  vector  (vector&& v);
  vector& operator=(vector&& v);
  double operator[]  ( int  pos) const;
  double& operator[] ( int  pos);
   int  length()  const;
}
```


Erklärung

Wenn das Quellobjekt einer Zuweisung direkt nach der Zuweisung nicht weiter existiert, dann kann der Compiler den Move-Zuweisungsoperator anstelle des Zuweisungsoperators einsetzen.[3] Damit wird eine potentiell teure Kopie vermieden.

Anzahl der Kopien im vorigen Beispiel reduziert sich zu 1.

[3] Analoges gilt für den Kopier-Konstruktor und den Move-Konstruktor.

Illustration zur Move-Semantik

```
// nonsense implementation of a "vector" for demonstration purposes
class vec{
public:
  vec () {
        std::cout << "default constructor\n";}
  vec (const vec&) {
        std::cout << "copy constructor\n";}
  vec& operator = (const vec&) {
        std::cout << "copy assignment\n"; return *this;}
  ~vec() {}
};
```

Wie viele Kopien?

```
vec operator + (const vec& a, const vec& b){
    vec tmp = a;
    // add b to tmp
    return tmp;
}

int main (){
    vec f;
    f = f + f + f + f;
}
```

Ausgabe
default constructor
copy constructor
copy constructor
copy constructor
copy assignment

4 Kopien des Vektors

Illustration der Move-Semantik

```
// nonsense implementation of a "vector" for demonstration purposes
class vec{
public:
  vec () { std::cout << "default constructor\n";}
  vec (const vec&) { std::cout << "copy constructor\n";}
  vec& operator = (const vec&) {
        std::cout << "copy assignment\n"; return *this;}
  ~vec() {}
  // new: move constructor and assignment
  vec (vec&&) {
        std::cout << "move constructor\n";}
  vec& operator = (vec&&) {
        std::cout << "move assignment\n"; return *this;}
};
```


Wie viele Kopien?

```
vec operator + (const vec& a, const vec& b){
    vec tmp = a;
    // add b to tmp
    return tmp;
}

int main (){
    vec f;
    f = f + f + f + f;
}
```

Ausgabe
default constructor
copy constructor
copy constructor
copy constructor
move assignment

3 Kopien des Vektors

Wie viele Kopien?

```
vec operator + (vec a, const vec& b){
    // add b to a
    return a;
}

int main (){
    vec f;
    f = f + f + f + f;
}
```

Ausgabe
default constructor
copy constructor
move constructor
move constructor
move constructor
move assignment

1 Kopie des Vektors

Erklärung: Move-Semantik kommt zum Einsatz, wenn ein x-wert (expired) zugewiesen wird. R-Wert-Rückgaben von Funktionen sind x-Werte.

http://en.cppreference.com/w/cpp/language/value_category

Wie viele Kopien

```
void swap(vec& a, vec& b){
    vec tmp = a;
    a=b;
    b=tmp;
}

int main (){
    vec f;
    vec g;
    swap(f,g);
}
```

Ausgabe
default constructor
default constructor
copy constructor
copy assignment
copy assignment

3 Kopien des Vektors

X-Werte erzwingen

```
void swap(vec& a, vec& b){
    vec tmp = std::move(a);
    a=std::move(b);
    b=std::move(tmp);
}
int main (){
    vec f;
    vec g;
    swap(f,g);
}
```

Ausgabe
default constructor
default constructor
move constructor
move assignment
move assignment

0 Kopien des Vektors

Erklärung: Mit std::move kann man einen L-Wert Ausdruck zu einem X-Wert (genauer: zu einer R-Wert Referenz) machen. Dann kommt wieder Move-Semantik zum Einsatz. `http://en.cppreference.com/w/cpp/utility/move`

Bereichsbasiertes `for`

Wir wollten doch das:

```
vector v = ...;
for (auto x: v)
  std::cout << x << " ";
```

Dafür müssen wir einen Iterator über `begin` und `end` bereitstellen.

Iterator für den Vektor

```
class vector{
...
    // Iterator
    double* begin(){
        return elem;
    }
    double* end(){
        return elem+size;
    }
}
```

```
class vector{
public:
  vector();
  vector(int s);
  ~vector();
  vector(const vector &v);
  vector& operator=(const vector&v);
  vector (vector&& v);
  vector& operator=(vector&& v);
  double operator[] (int pos) const;
  double& operator[] (int pos);
  int length() const;
  double* begin();
  double* end();
}
```

Const Iterator für den Vektor

```
class vector{
...
        // Const-Iterator
    const double* begin() const{
        return elem;
    }
    const double* end() const{
        return elem+size;
    }

}
```

```
class vector{
public:
  vector();
  vector(int s);
  ~vector();
  vector(const vector &v);
  vector& operator=(const vector&v);
  vector (vector&& v);
  vector& operator=(vector&& v);
  double operator[] (int pos) const;
  double& operator[] (int pos);
  int length() const;
  double* begin();
  double* end();
  const double* begin() const;
  const double* end() const;
}
```


Zwischenstand

```
vector Natural(int from, int to){
  vector v(to-from+1);
  for (auto& x: v) x = from++;
  return v;
}

int main(){
  vector v = Natural(5,12);
  for (auto x: v)
    std::cout << x << " "; // 5 6 7 8 9 10 11 12
  std::cout << "\n";
  std::cout << "sum="
            << std::accumulate(v.begin(), v.end(),0); // sum = 68
  return 0;
}
```


Nützliche Tools (3): `using` (C++11)

`using` ersetzt in C++11 das alte `typedef`.

```
using identifier = type-id;
```

Beispiel

```
using element_t = double;
class vector{
        std::size_t size;
        element_t* elem;
...
}
```


7. Sortieren I

Einfache Sortierverfahren

7.1 Einfaches Sortieren

Sortieren durch Auswahl, Sortieren durch Einfügen, Bubblesort
[Ottman/Widmayer, Kap. 2.1, Cormen et al, Kap. 2.1, 2.2, Exercise 2.2-2, Problem 2-2

Problemstellung

Eingabe: Ein Array $A = (A[1], ..., A[n])$ der Länge n.

Ausgabe: Eine Permutation A' von A, die sortiert ist: $A'[i] \leq A'[j]$ für alle $1 \leq i \leq j \leq n$.

Algorithmus: IsSorted(A)

Input : Array $A = (A[1], ..., A[n])$ der Länge n.
Output : Boolesche Entscheidung "sortiert" oder "nicht sortiert"

```
for i ← 1 to n − 1 do
    if A[i] > A[i + 1] then
        return "nicht sortiert";
return "sortiert";
```

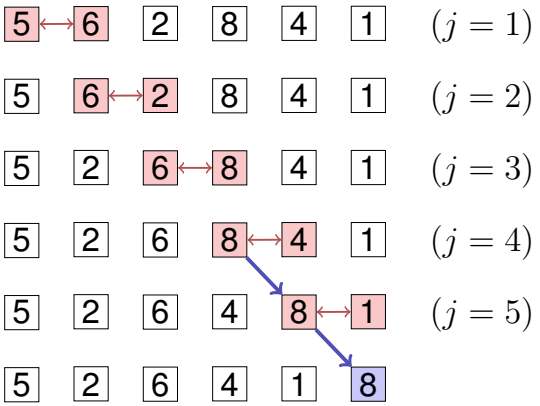

Beobachtung

IsSorted(A):"nicht sortiert", wenn $A[i] > A[i + 1]$ für ein i.

⇒ Idee:

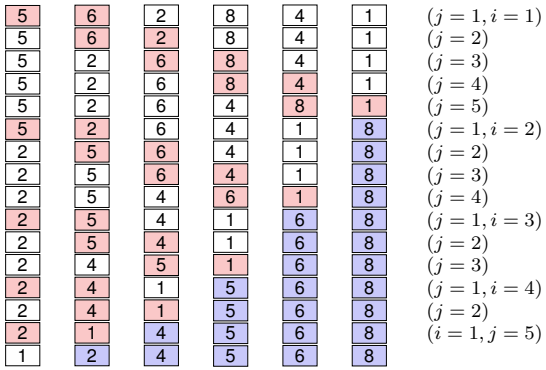
```
for j ← 1 to n − 1 do
    if A[j] > A[j + 1] then
        swap(A[j], A[j + 1]);
```

Ausprobieren



- Nicht sortiert! ☹.
- Aber das grösste Element wandert ganz nach rechts. ⇒ Neue Idee! ☺

Ausprobieren



- Wende das Verfahren iterativ an.
- Für $A[1,\ldots,n]$, dann $A[1,\ldots,n-1]$, dann $A[1,\ldots,n-2]$, etc.

Algorithmus: Bubblesort

Input : Array $A = (A[1],\ldots,A[n])$, $n \geq 0$.
Output : Sortiertes Array A

```
for i ← 1 to n − 1 do
    for j ← 1 to n − i do
        if A[j] > A[j + 1] then
            swap(A[j], A[j + 1]);
```


Analyse

Anzahl Schlüsselvergleiche $\sum_{i=1}^{n-1}(n-i) = \frac{n(n-1)}{2} = \Theta(n^2)$.

Anzahl Vertauschungen im schlechtesten Fall: $\Theta(n^2)$

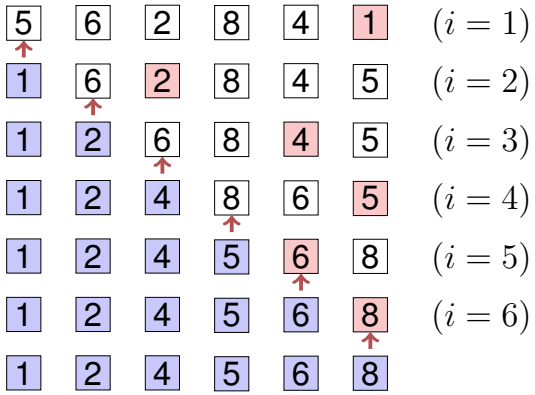
? Was ist der schlechteste Fall?

! Wenn A absteigend sortiert ist.

? Algorithmus kann so angepasst werden, dass er dann abbricht, wenn das Array sortiert ist. Schlüsselvergleiche und Vertauschungen des modifizierten Algorithmus im besten Fall?

! Schlüsselvergleiche = $n-1$. Vertauschungen = 0.

Sortieren durch Auswahl



- Iteratives Vorgehen wie bei Bubblesort.
- Auswahl des kleinsten (oder grössten) Elementes durch direkte Suche.

Algorithmus: Sortieren durch Auswahl

Input : Array $A = (A[1], \ldots, A[n])$, $n \geq 0$.
Output : Sortiertes Array A

```
for i ← 1 to n − 1 do
    p ← i
    for j ← i + 1 to n do
        if A[j] < A[p] then
            p ← j;
    swap(A[i], A[p])
```

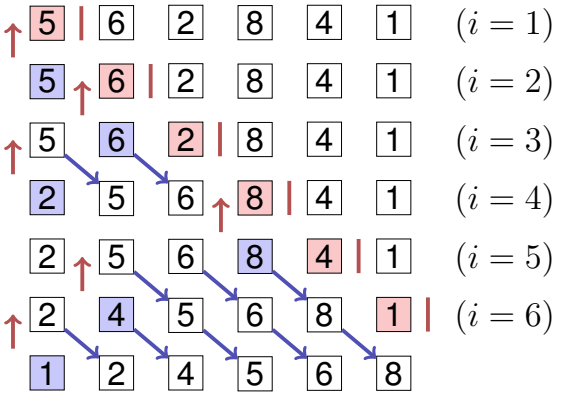

Analyse

Anzahl Vergleiche im schlechtesten Fall: $\Theta(n^2)$.

Anzahl Vertauschungen im schlechtesten Fall: $n - 1 = \Theta(n)$

Anzahl Vergleiche im besten Fall: $\Theta(n^2)$.

Sortieren durch Einfügen



- Iteratives Vorgehen: $i = 1 \ldots n$
- Einfügeposition für Element i bestimmen.
- Element i einfügen, ggfs. Verschiebung nötig.

Sortieren durch Einfügen

? Welchen Nachteil hat der Algorithmus im Vergleich zum Sortieren durch Auswahl?

! Im schlechtesten Fall viele Elementverschiebungen.

? Welchen Vorteil hat der Algorithmus im Vergleich zum Sortieren durch Auswahl?

! Der Suchbereich (Einfügebereich) ist bereits sortiert.
Konsequenz: binäre Suche möglich.

Algorithmus: Sortieren durch Einfügen

Input : Array $A = (A[1], \ldots, A[n])$, $n \geq 0$.
Output : Sortiertes Array A

```
for i ← 2 to n do
    x ← A[i]
    p ← BinarySearch(A[1...i − 1], x); // Kleinstes p ∈ [1, i] mit A[p] ≥ x
    for j ← i − 1 downto p do
        A[j + 1] ← A[j]
    A[p] ← x
```


Analyse

Anzahl Vergleiche im schlechtesten Fall:
$\sum_{k=1}^{n-1} a \cdot \log k = a \log((n-1)!) \in \mathcal{O}(n \log n)$.

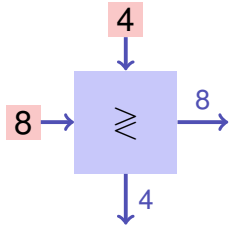
Anzahl Vergleiche im besten Fall: $\Theta(n \log n)$.[4]

Anzahl Vertauschungen im schlechtesten Fall: $\sum_{k=2}^{n}(k-1) \in \Theta(n^2)$

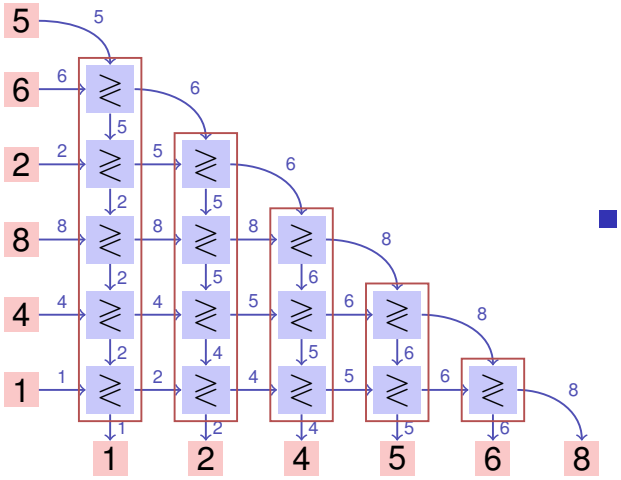
[4] Mit leichter Anpassung der Funktion BinarySearch für das Minimum / Maximum: $\Theta(n)$

Anderer Blickwinkel

Sortierknoten:

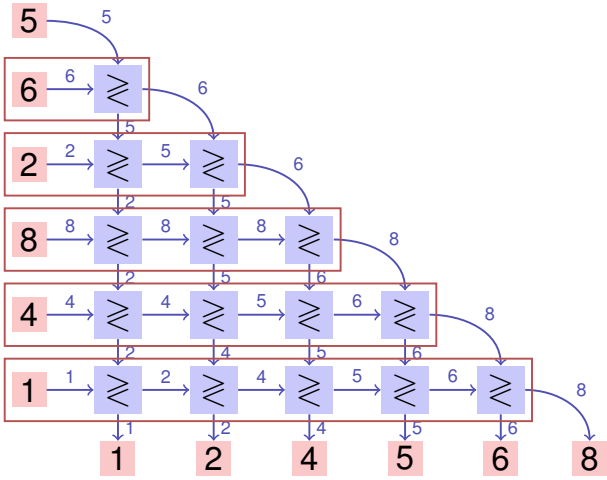


Anderer Blickwinkel



- Wie Selection Sort [und wie Bubble Sort]

Anderer Blickwinkel



- Wie Insertion Sort

Schlussfolgerung

Selection Sort, Bubble Sort und Insertion Sort sind in gewissem Sinne dieselben Sortieralgorithmen. Wird später präzisiert. [5]

[5] Im Teil über parallele Sortiernetzwerke. Für sequentiellen Code gelten natürlich weiterhin die zuvor gemachten Feststellungen.

Shellsort

Insertion Sort auf Teilfolgen der Form $(A_{k \cdot i})$ $(i \in \mathbb{N})$ mit absteigenden Abständen k. Letzte Länge ist zwingend $k = 1$.

Gute Folgen: z.B. Folgen mit Abständen $k \in \{2^i 3^j | 0 \leq i, j\}$.

Shellsort

9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	
1	8	7	6	5	4	3	2	9	0	insertion sort, $k = 4$
1	0	7	6	5	4	3	2	9	8	
1	0	3	6	5	4	7	2	9	8	
1	0	3	2	5	4	7	6	9	8	
1	0	3	2	5	4	7	6	9	8	insertion sort, $k = 2$
1	0	3	2	5	4	7	6	9	8	
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	insertion sort, $k = 1$

8. Sortieren II

Heapsort, Quicksort, Mergesort

8.1 Heapsort

[Ottman/Widmayer, Kap. 2.3, Cormen et al, Kap. 6]

Heapsort

Inspiration von Selectsort: Schnelles Einfügen

Inspiration von Insertionsort: Schnelles Finden der Position

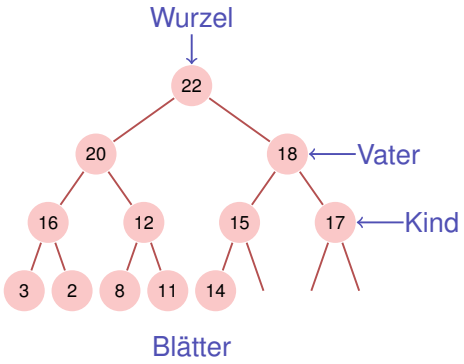
? Können wir das beste der beiden Welten haben?

! Ja, aber nicht ganz so einfach...

[Max-]Heap[6]

Binärer Baum mit folgenden Eigenschaften

1. vollständig, bis auf die letzte Ebene
2. Lücken des Baumes in der letzten Ebene höchstens rechts.
3. *Heap-Bedingung:* Max-(Min-)Heap: Schlüssel eines Kindes kleiner (grösser) als der des Vaters

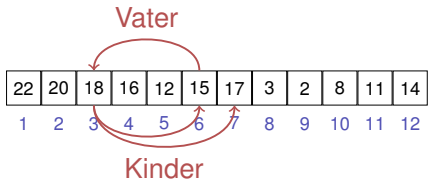


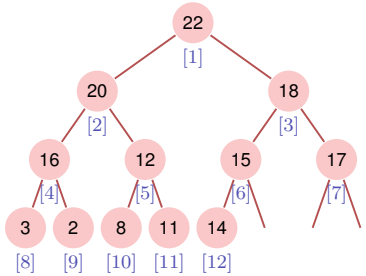
[6] Heap (Datenstruktur), nicht: wie in "Heap und Stack" (Speicherallokation)

Heap und Array

Baum $\rightarrow$ Array:

- Kinder$(i) = \{2i, 2i+1\}$
- Vater$(i) = \lfloor i/2 \rfloor$



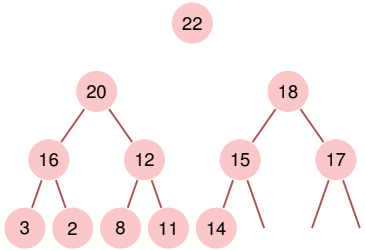


Abhängig von Startindex![7]

[7] Für Arrays, die bei 0 beginnen: $\{2i, 2i+1\} \rightarrow \{2i+1, 2i+2\}$, $\lfloor i/2 \rfloor \rightarrow \lfloor (i-1)/2 \rfloor$

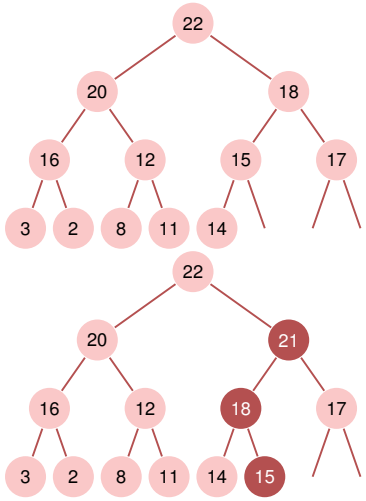
Rekursive Heap-Struktur

Ein Heap besteht aus zwei Teilheaps:



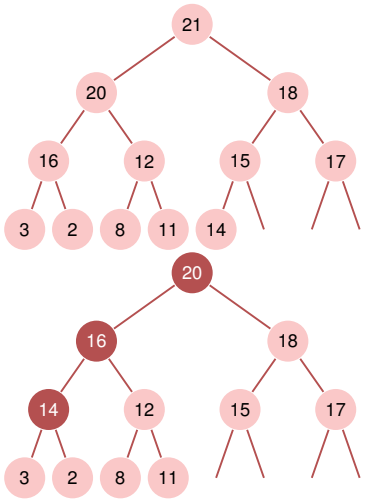
Einfügen

- Füge neues Element an erste freie Stelle ein. Verletzt Heap Eigenschaft potentiell.
- Stelle Heap Eigenschaft wieder her: Sukzessives Aufsteigen.
- Anzahl Operationen im schlechtesten Fall: $\mathcal{O}(\log n)$



Maximum entfernen

- Ersetze das Maximum durch das unterste rechte Element.
- Stelle Heap Eigenschaft wieder her: Sukzessives Absinken (in Richtung des grösseren Kindes).
- Anzahl Operationen im schlechtesten Fall: $\mathcal{O}(\log n)$



Algorithmus Versickern(A, i, m)

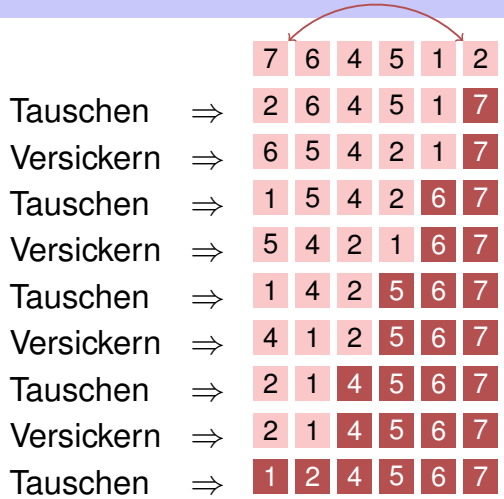
Input : Array A mit Heapstruktur für die Kinder von i. Letztes Element m.
Output : Array A mit Heapstruktur für i mit letztem Element m.

while $2i \leq m$ **do**
  $j \leftarrow 2i$; // j linkes Kind
  if $j < m$ and $A[j] < A[j+1]$ **then**
    $j \leftarrow j+1$; // j rechtes Kind mit grösserem Schlüssel
  if $A[i] < A[j]$ **then**
    swap$(A[i], A[j])$
    $i \leftarrow j$; // weiter versickern
  else
    $i \leftarrow m$; // versickern beendet

Heap Sortieren

$A[1, ..., n]$ ist Heap.
Solange $n > 1$

- swap$(A[1], A[n])$
- Versickere$(A, 1, n-1)$;
- $n \leftarrow n-1$



Heap erstellen

Beobachtung: Jedes Blatt eines Heaps ist für sich schon ein korrekter Heap.

Folgerung: Induktion von unten!

Algorithmus HeapSort(A, n)

Input : Array A der Länge n.
Output : A sortiert.

```
// Heap Bauen.
for i ← n/2 downto 1 do
    Versickere(A, i, n);
// Nun ist A ein Heap.
for i ← n downto 2 do
    swap(A[1], A[i])
    Versickere(A, 1, i − 1)
// Nun ist A sortiert.
```


Analyse: Sortieren eines Heaps

Versickere durchläuft maximal $\log n$ Knoten. An jedem Knoten 2 Schlüsselvergleiche. $\Rightarrow$ Heap Sortieren kostet im schlechtesten Fall $2n \log n$ Vergleiche.

Anzahl der Bewegungen vom Heap Sortieren auch $\mathcal{O}(n \log n)$.

Analyse: Heap bauen

Aufrufe an Versickern: $n/2$. Also Anzahl Vergleiche und Bewegungen $v(n) \in \mathcal{O}(n \log n)$.

Versickerpfade aber im Mittel viel kürzer, also sogar:

$$v(n) = \sum_{h=0}^{\lfloor \log n \rfloor} \left\lceil \frac{n}{2^{h+1}} \right\rceil \cdot c \cdot h \in \mathcal{O}(n \sum_{h=0}^{\lfloor \log n \rfloor} \frac{h}{2^h})$$

mit $s(x) := \sum_{k=0}^{\infty} k x^k = \frac{x}{(1-x)^2} \quad (0 < x < 1)$ [8] und $s(\frac{1}{2}) = 2$:

$$v(n) \in \mathcal{O}(n).$$

[8] $f(x) = \frac{1}{1-x} = 1 + x + x^2 ... \Rightarrow f'(x) = \frac{1}{(1-x)^2} = 1 + 2x + ...$

8.2 Mergesort

[Ottman/Widmayer, Kap. 2.4, Cormen et al, Kap. 2.3],

Zwischenstand

Heapsort: $\mathcal{O}(n \log n)$ Vergleiche und Bewegungen.

? Nachteile von Heapsort?

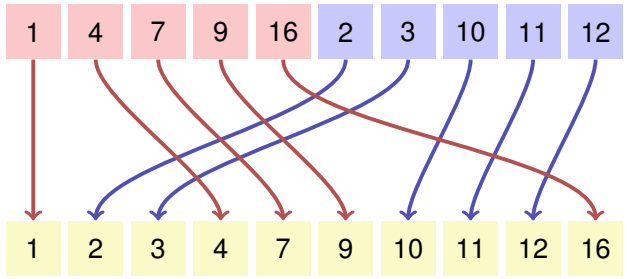
- **!** Wenig Lokalität: per Definition springt Heapsort im sortierten Array umher (Negativer Cache Effekt).
- **!** Zwei Vergleiche vor jeder benötigten Bewegung.

Mergesort (Sortieren durch Verschmelzen)

Divide and Conquer!

- Annahme: Zwei Hälften eines Arrays A bereits sortiert.
- Folgerung: Minimum von A kann mit 2 Vergleichen ermittelt werden.
- Iterativ: Sortierung des so vorsortierten A in $\mathcal{O}(n)$.

Merge



Algorithmus Merge(A, l, m, r)

Input : Array A der Länge n, Indizes $1 \leq l \leq m \leq r \leq n$. $A[l, \ldots, m]$, $A[m+1, \ldots, r]$ sortiert
Output : $A[l, \ldots, r]$ sortiert

```
1 B ← new Array(r − l + 1)
2 i ← l; j ← m + 1; k ← 1
3 while i ≤ m and j ≤ r do
4     if A[i] ≤ A[j] then B[k] ← A[i]; i ← i + 1
5     else B[k] ← A[j]; j ← j + 1
6     k ← k + 1;
7 while i ≤ m do B[k] ← A[i]; i ← i + 1; k ← k + 1
8 while j ≤ r do B[k] ← A[j]; j ← j + 1; k ← k + 1
9 for k ← l to r do A[k] ← B[k − l + 1]
```

Korrektheit

Hypothese: Nach k Durchläufen der Schleife von Zeile 3 ist $B[1,\ldots,k]$ sortiert und $B[k] \leq A[i]$, falls $i \leq m$ und $B[k] \leq A[j]$ falls $j \leq r$.

Beweis per Induktion:
Induktionsanfang: Das leere Array $B[1,\ldots,0]$ ist trivialerweise sortiert.
Induktionsschluss ($k \to k+1$):

- oBdA $A[i] \leq A[j]$, $i \leq m, j \leq r$.
- $B[1,\ldots,k]$ ist nach Hypothese sortiert und $B[k] \leq A[i]$.
- Nach $B[k+1] \leftarrow A[i]$ ist $B[1,\ldots,k+1]$ sortiert.
- $B[k+1] = A[i] \leq A[i+1]$ (falls $i+1 \leq m$) und $B[k+1] \leq A[j]$ falls $j \leq r$.
- $k \leftarrow k+1, i \leftarrow i+1$: Aussage gilt erneut.

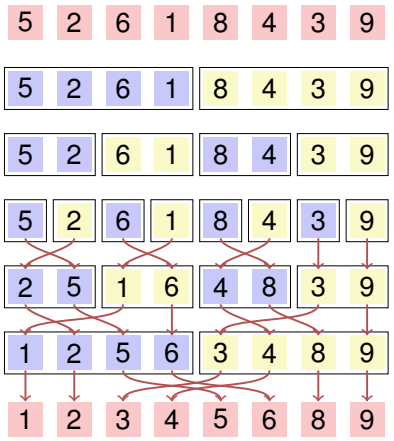
Analyse (Merge)

Lemma

Wenn: Array A der Länge n, Indizes $1 \leq l < r \leq n$. $m = \lfloor (l+r)/2 \rfloor$ und $A[l,\ldots,m]$, $A[m+1,\ldots,r]$ sortiert.
Dann: im Aufruf Merge(A,l,m,r) werden $\Theta(r-l)$ viele Schlüsselbewegungen und Vergleiche durchgeführt.

Beweis: (Inspektion des Algorithmus und Zählen der Operationen).

Mergesort



Split

Split

Split

Merge

Merge

Merge

Algorithmus Rekursives 2-Wege Mergesort(A, l, r)

Input : Array A der Länge n. $1 \leq l \leq r \leq n$
Output : Array $A[l,\ldots,r]$ sortiert.

```
if l < r then
    m ← ⌊(l+r)/2⌋          // Mittlere Position
    Mergesort(A, l, m)      // Sortiere vordere Hälfte
    Mergesort(A, m+1, r)    // Sortiere hintere Hälfte
    Merge(A, l, m, r)       // Verschmelzen der Teilfolgen
```

Analyse

Rekursionsgleichung für die Anzahl Vergleiche und Schlüsselbewegungen:

$$C(n) = C(\lceil \frac{n}{2} \rceil) + C(\lfloor \frac{n}{2} \rfloor) + \Theta(n) \in \Theta(n \log n)$$

Algorithmus StraightMergesort(A)

Rekursion vermeiden: Verschmelze Folgen der Länge $1, 2, 4...$ direkt

Input : Array A der Länge n
Output : Array A sortiert
$length \leftarrow 1$
while $length < n$ **do** // Iteriere über die Längen n
  $r \leftarrow 0$
  while $r + length < n$ **do** // Iteriere über die Teilfolgen
    $l \leftarrow r + 1$
    $m \leftarrow l + length - 1$
    $r \leftarrow \min(m + length, n)$
    Merge(A, l, m, r)
  $length \leftarrow length \cdot 2$

Analyse

Wie rekursives Mergesort führt reines 2-Wege-Mergesort immer $\Theta(n \log n)$ viele Schlüsselvergleiche und -bewegungen aus.

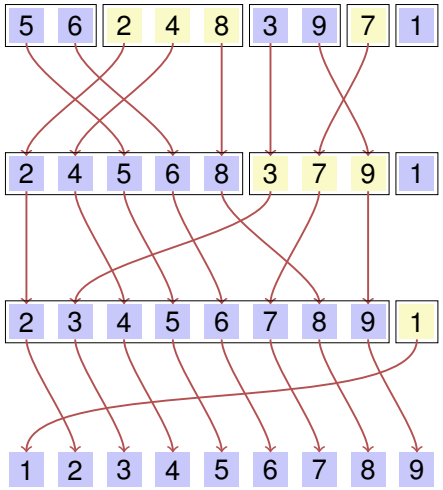
Natürliches 2-Wege Mergesort

Beobachtung: Obige Varianten nutzen nicht aus, wenn vorsortiert ist und führen immer $\Theta(n \log n)$ viele Bewegungen aus.

? Wie kann man teilweise vorsortierte Folgen besser sortieren?

! Rekursives Verschmelzen von bereits vorsortierten Teilen (*Runs) von* A.

Natürliches 2-Wege Mergesort



Algorithmus NaturalMergesort(A)

Input : Array A der Länge $n > 0$
Output : Array A sortiert
repeat
  $r \leftarrow 0$
  while $r < n$ **do**
    $l \leftarrow r + 1$
    $m \leftarrow l$; **while** $m < n$ **and** $A[m+1] \geq A[m]$ **do** $m \leftarrow m + 1$
    if $m < n$ **then**
      $r \leftarrow m + 1$; **while** $r < n$ **and** $A[r+1] \geq A[r]$ **do** $r \leftarrow r + 1$
      Merge(A, l, m, r);
    else
      $r \leftarrow n$
until $l = 1$

Analyse

Im besten Fall führt natürliches Mergesort nur $n - 1$ Vergleiche durch!

? Ist es auch im Mittel asymptotisch besser als StraightMergesort?

! Nein. Unter Annahme der Gleichverteilung der paarweise unterschiedlichen Schlüssel haben wir im Mittel $n/2$ Stellen i mit $k_i > k_{i+1}$, also $n/2$ Runs und sparen uns lediglich einen Durchlauf, also n Vergleiche.

Natürliches Mergesort führt im schlechtesten und durchschnittlichen Fall $\Theta(n \log n)$ viele Vergleiche und Bewegungen aus.

8.3 Quicksort

[Ottman/Widmayer, Kap. 2.2, Cormen et al, Kap. 7]

Quicksort

? Was ist der Nachteil von Mergesort?

! Benötigt $\Theta(n)$ Speicherplatz für das Verschmelzen.

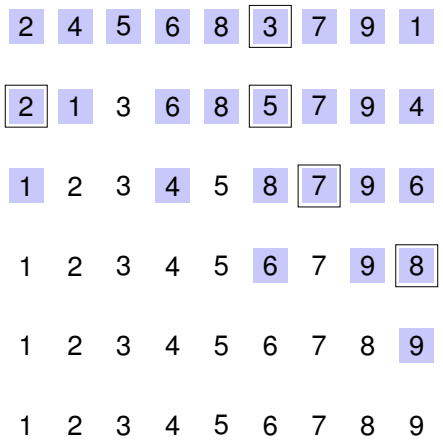
? Wie könnte man das Verschmelzen einsparen?

! Sorge dafür, dass jedes Element im linken Teil kleiner ist als im rechten Teil.

? Wie?

! Pivotieren und Aufteilen!

Quicksort (willkürlicher Pivot)



Algorithmus Quicksort($A[l, \ldots, r]$

Input : Array A der Länge n. $1 \leq l \leq r \leq n$.
Output : Array A, sortiert zwischen l und r.
if $l < r$ **then**
  Wähle Pivot $p \in A[l, \ldots, r]$
  $k \leftarrow$ Partition$(A[l, \ldots, r], p)$
  Quicksort$(A[l, \ldots, k-1])$
  Quicksort$(A[k+1, \ldots, r])$

Zur Erinnerung: Algorithmus Partition($A[l, \ldots, r], p$)

Input : Array A, welches den Pivot p im Intervall $[l, r]$ mindestens einmal enthält.
Output : Array A partitioniert um p. Rückgabe der Position von p.

```
while l ≤ r do
    while A[l] < p do
        l ← l + 1
    while A[r] > p do
        r ← r − 1
    swap(A[l], A[r])
    if A[l] = A[r] then          // Nur für nicht paarweise verschiedene Schlüssel
        l ← l + 1
return l-1
```

Analyse: Anzahl Vergleiche

Bester Fall. Pivotelement = Median; Anzahl Vergleiche:

$$T(n) = 2T(n/2) + c \cdot n,\ T(1) = 0 \quad \Rightarrow \quad T(n) \in \mathcal{O}(n \log n)$$

Schlechtester Fall. Pivotelement = Minimum oder Maximum; Anzahl Vergleiche:

$$T(n) = T(n-1) + c \cdot n,\ T(1) = 0 \quad \Rightarrow \quad T(n) \in \Theta(n^2)$$

Analyse: Anzahl Vertauschungen

Resultat eines Aufrufes an Partition (Pivot 3):

2	1	3	6	8	5	7	9	4

? Wie viele Vertauschungen haben hier maximal stattgefunden?

! 2. Die maximale Anzahl an Vertauschungen ist gegeben durch die Anzahl Schlüssel im kleineren Bereich.

Analyse: Anzahl Vertauschungen

Gedankenspiel

- Jeder Schlüssel aus dem kleineren Bereich zahlt bei einer Vertauschung eine Münze.
- Wenn ein Schlüssel eine Münze gezahlt hat, ist der Bereich, in dem er sich befindet maximal halb so gross wie zuvor.
- Jeder Schlüssel muss also maximal $\log n$ Münzen zahlen. Es gibt aber nur n Schlüssel.

Folgerung: Es ergeben sich $\mathcal{O}(n \log n)$ viele Schlüsselvertauschungen im schlechtesten Fall!

Randomisiertes Quicksort

Quicksort wird trotz $\Theta(n^2)$ Laufzeit im schlechtesten Fall oft eingesetzt.

Grund: Quadratische Laufzeit unwahrscheinlich, sofern die Wahl des Pivots und die Vorsortierung nicht eine ungünstige Konstellation aufweisen.

Vermeidung: Zufälliges Ziehen eines Pivots. Mit gleicher Wahrscheinlichkeit aus $[l, r]$.

Analyse (Randomisiertes Quicksort)

Erwartete Anzahl verglichener Schlüssel bei Eingabe der Länge n:

$$T(n) = (n-1) + \frac{1}{n}\sum_{k=1}^{n}\left(T(k-1) + T(n-k)\right),\ T(0) = T(1) = 0$$

Behauptung $T(n) \leq 4n \log n$.

Beweis per Induktion:
Induktionsanfang: klar für $n = 0$ (mit $0 \log 0 := 0$) und für $n = 1$.
Hypothese: $T(n) \leq 4n \log n$ für ein n.
Induktionsschritt: $(n-1 \to n)$

Analyse (Randomisiertes Quicksort)

$$\begin{aligned}
T(n) &= n - 1 + \frac{2}{n}\sum_{k=0}^{n-1} T(k) \overset{\text{H}}{\leq} n - 1 + \frac{2}{n}\sum_{k=0}^{n-1} 4k \log k \\
&= n - 1 + \sum_{k=1}^{n/2} 4k \underbrace{\log k}_{\leq \log n - 1} + \sum_{k=n/2+1}^{n-1} 4k \underbrace{\log k}_{\leq \log n} \\
&\leq n - 1 + \frac{8}{n}\left((\log n - 1)\sum_{k=1}^{n/2} k + \log n \sum_{k=n/2+1}^{n-1} k\right) \\
&= n - 1 + \frac{8}{n}\left((\log n) \cdot \frac{n(n-1)}{2} - \frac{n}{4}\left(\frac{n}{2} + 1\right)\right) \\
&= 4n \log n - 4 \log n - 3 \leq 4n \log n
\end{aligned}$$

Analyse (Randomisiertes Quicksort)

Theorem

Im Mittel benötigt randomisiertes Quicksort $\mathcal{O}(n \cdot \log n)$ Vergleiche.

Praktische Anmerkungen

Rekursionstiefe im schlechtesten Fall: $n - 1$[9]. Dann auch Speicherplatzbedarf $\mathcal{O}(n)$.

Kann vermieden werden: Rekursion nur auf dem kleineren Teil. Dann garantiert $\mathcal{O}(\log n)$ Rekursionstiefe und Speicherplatzbedarf.

[9] Stack-Overflow möglich!

Quicksort mit logarithmischem Speicherplatz

Input : Array A der Länge n. $1 \leq l \leq r \leq n$.
Output : Array A, sortiert zwischen l und r.

while $l < r$ **do**
  Wähle Pivot $p \in A[l, \ldots, r]$
  $k \leftarrow$ Partition$(A[l, \ldots, r], p)$
  if $k - l < r - k$ **then**
    Quicksort$(A[l, \ldots, k-1])$
    $l \leftarrow k + 1$
  else
    Quicksort$(A[k+1, \ldots, r])$
    $r \leftarrow k - 1$

Der im ursprünglichen Algorithmus verbleibende Aufruf an Quicksort$(A[l, \ldots, r])$ geschieht iterativ (Tail Recursion ausgenutzt!): die If-Anweisung wurde zur While Anweisung.

Praktische Anmerkungen

Für den Pivot wird in der Praxis oft der Median von drei Elementen genommen. Beispiel: Median3$(A[l], A[r], A[\lfloor l + r/2 \rfloor])$.

Es existiert eine Variante von Quicksort mit konstanten Speicherplatzbedarf. Idee: Zwischenspeichern des alten Pivots am Ort des neuen Pivots.

9. C++ vertieft (II): Templates

Motivation

Ziel: generische Vektor-Klasse und Funktionalität.

Beispiele

```
vector<double> vd(10);
vector<int> vi(10);
vector<char> vi(20);

auto nd = vd * vd; // norm (vector of double)
auto ni = vi * vi; // norm (vector of int)
```

Typen als Template Parameter

1. Ersetze in der konkreten Implementation einer Klasse den Typ, der generisch werden soll (beim Vektor: `double`) durch einen Stellvertreter, z.B. `T`.
2. Stelle der Klasse das Konstrukt `template<typename T>`[10] voran (ersetze `T` ggfs. durch den Stellvertreter)..

Das Konstrukt `template<typename T>` kann gelesen werden als "für alle Typen T".

[10] gleichbedeutend:`template<class T>`

Typen als Template Parameter

```
template <typename ElementType>
class vector{
    size_t size;
    ElementType* elem;
public:
    ...
    vector(size_t s):
        size{s},
        elem{new ElementType[s]}{}
    ...
    ElementType& operator[](size_t pos){
        return elem[pos];
    }
    ...
}
```


Template Instanzierung

`vector<typeName>` erzeugt Typinstanz von `vector` mit `ElementType=typeName`.
Bezeichnung: Instanzierung.

Beispiele

```
vector<double> x;       // vector of double
vector<int> y;          // vector of int
vector<vector<double>> x; // vector of vector of double
```


Type-checking

Templates sind weitgehend Ersetzungsregeln zur Instanzierungszeit und während der Kompilation. Es wird immer so wenig geprüft wie nötig und so viel wie möglich.

Beispiel

```
template <typename T>
class vector{
...
  // pre: vector contains at least one element, elements comparable
  // post: return minimum of contained elements
  T min() const{
    auto min = elem[0];
    for (auto x=elem+1; x<elem+size; ++x){
      if (*x<min) min = *x;
    }
    return min;
  }
...
}
```

```
vector<int> a(10); // ok
auto m = a.min(); // ok
vector<vector<int>> b(10); // ok;
auto n = b.min(); no match for operator< !
```


Generische Programmierung

Generische Komponenten sollten eher als Generalisierung eines oder mehrerer Beispiele entwickelt werden als durch Ableitung von Grundprinzipien.

```
using size_t=std::size_t;
template <typename T>
class vector{
public:
  vector();
  vector(size_t s);
  ~vector();
  vector(const vector &v);
  vector& operator=(const vector&v);
  vector (vector&& v);
  vector& operator=(vector&& v);
  T operator[] (size_t pos) const;
  T& operator[] (size_t pos);
  int length() const;
  T* begin();
  T* end();
  const T* begin() const;
  const T* end() const;
}
```


Funktionentemplates

1. Ersetze in der konkreten Implementation einer Funktion den Typ, der generisch werden soll durch einen Stellverterter, z.B. `T`,
2. Stelle der Funktion das Konstrukt `template<typename T>`[11] voran (ersetze `T` ggfs. durch den Stellverterter).

[11] gleichbedeutend:`template<class T>`

Funktionentemplates

```
template <typename T>
void swap(T& x, T&y){
    T temp = x;
    x = y;
    y = temp;
}
```

Typen der Aufrufparameter determinieren die Version der Funktion, welche (kompiliert und) verwendet wird:

```
int x=5;
int y=6;
swap(x,y); // calls swap with T=int
```

Grenzen der Magie

```
template <typename T>
void swap(T& x, T&y){
    T temp = x;
    x = y;
    y = temp;
}
```

Eine unverträgliche Version der Funktion wird nicht erzeugt:

```
int x=5;
double y=6;
swap(x,y); // error:  no matching function for ...
```


Grenzen der Magie

Trennung von Deklaration und Definition ist möglich ...

```
template <typename T>
class Pair{
    T left; T right;
public:
    Pair(T l, T r):left{l}, right{r}{}
    T Min();
    //...
};

template <typename T>
T Pair<T>::Min(){
    return left < right ? left : right;
}
```


Grenzen der Magie

Verstecken von Code wie beim OOP üblich ist jedoch eingeschränkt: Definition kann nicht in separater, nicht inkludierter Datei vorliegen.

```
template <typename T>
class Pair{
    T left; T right;
public:
    Pair(T l, T r):left{l}, right{r}{}
    T Min();
    //...
};

template <typename T> // cannot be hidden from the user of Pair !
T Pair<T>::Min(){
    return left < right ? left : right;
}
```


Praktisch!

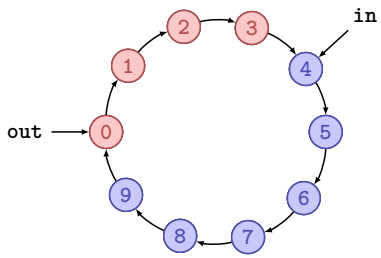
```
// Output of an arbitrary container
template <typename T>
void output(const T& t){
    for (auto x: t)
        std::cout << x << " ";
    std::cout << "\n";
}

int main(){
  std::vector<int> v={1,2,3};
  output(v); // 1 2 3
}
```

Mächtig!

```
template <typename T> // square number
T sq(T x){
    return x*x;
}
template <typename Container, typename F>
void  apply(Container& c, F f){ // x <- f(x) forall x in c
    for(auto& x: c)
        x = f(x);
}
int main(){
  std::vector<int> v={1,2,3};
  apply(v,sq<int>);
  output(v); // 1 4 9
}
```

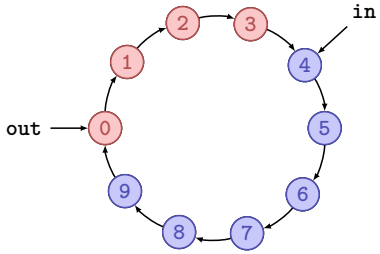

Templateparametrisierung mit Werten

```
template <typename T, int size>
class CircularBuffer{
  T buf[size] ;
  int in; int out;
public:
  CircularBuffer():in{0},out{0}{};
  bool empty(){
    return in == out;
  }
  bool full(){
    return (in + 1) % size == out;
  }
  void put(T x); // declaration
  T get();       // declaration
};
```



Templateparametrisierung mit Werten

```
template <typename T, int size>
void CircularBuffer<T,size>::put(T x){
    assert(!full());
    buf[in] = x;
    in = (in + 1) % size;
}

template <typename T, int size>
T CircularBuffer<T,size>::get(){
    assert(!empty());
    T x = buf[out];
    out = (out + 1) % size; <-- Optimierungspotential, wenn size = 2^k.
    return x;
}
```



10. Sortieren III

Untere Schranken für das vergleichsbasierte Sortieren, Radix- und Bucketsort

10.1 Untere Grenzen für Vergleichbasiertes Sortieren

[Ottman/Widmayer, Kap. 2.8, Cormen et al, Kap. 8.1]

Untere Schranke für das Sortieren

Bis hierher: Sortieren im schlechtesten Fall benötigt $\Omega(n \log n)$ Schritte.

Geht es besser? Nein:

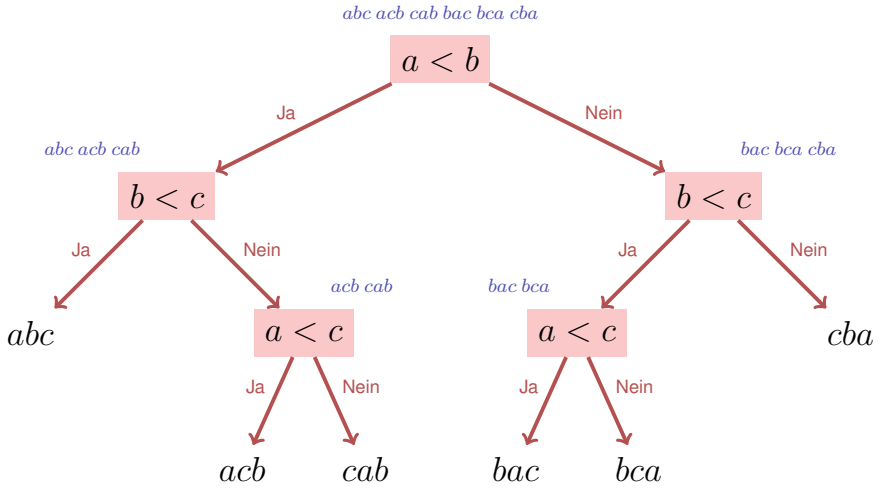
Theorem

Vergleichsbasierte Sortierverfahren benötigen im schlechtesten Fall und im Mittel mindestens $\Omega(n \log n)$ Schlüsselvergleiche.

Vergleichsbasiertes Sortieren

- Algorithmus muss unter $n!$ vielen Anordnungsmöglichkeiten einer Folge $(A_i)_{i=1,\ldots,n}$ die richtige identifizieren.
- Zu Beginn weiss der Algorithmus nichts.
- Betrachten den “Wissensgewinn” des Algorithmus als Entscheidungsbaum:
  - Knoten enthalten verbleibende Möglichkeiten
  - Kanten enthalten Entscheidungen

Entscheidungsbaum



Entscheidungsbaum

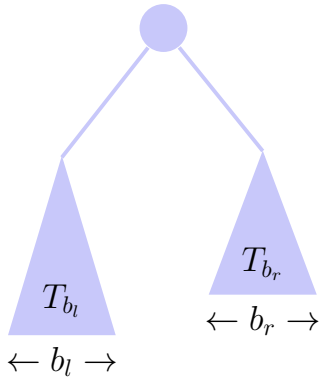
Die Höhe eines binären Baumes mit L Blättern ist mindestens $\log_2 L$. $\Rightarrow$ Höhe des Entscheidungsbaumes $h \geq \log n! \in \Omega(n \log n)$.[12]

Somit auch die Länge des längsten Pfades im Entscheidungsbaum $\in \Omega(n \log n)$.

Bleibt zu zeigen: mittlere Länge $M(n)$ eines Pfades $M(n) \in \Omega(n \log n)$.

[12] $\log n! \in \Theta(n \log n)$:
$\log n! = \sum_{k=1}^{n} \log k \leq n \log n$.
$\log n! = \sum_{k=1}^{n} \log k \geq \sum_{k=n/2}^{n} \log k \geq \frac{n}{2} \cdot \log \frac{n}{2}$.

Untere Schranke im Mittel



- Entscheidungsbaum T_n mit n Blättern, mittlere Tiefe eines Blatts $m(T_n)$
- Annahme: $m(T_n) \geq \log n$ nicht für alle n.
- Wähle kleinstes b mit $m(T_b) < \log n \Rightarrow b \geq 2$
- $b_l + b_r = b$, oBdA $b_l > 0$ und $b_r > 0 \Rightarrow$ $b_l < b, b_r < b \Rightarrow m(T_{b_l}) \geq \log b_l$ und $m(T_{b_r}) \geq \log b_r$

Untere Schranke im Mittel

Mittlere Tiefe eines Blatts:

$$\begin{aligned} m(T_b) &= \frac{b_l}{b}(m(T_{b_l}) + 1) + \frac{b_r}{b}(m(T_{b_r}) + 1) \\ &\geq \frac{1}{b}(b_l(\log b_l + 1) + b_r(\log b_r + 1)) = \frac{1}{b}(b_l \log 2b_l + b_r \log 2b_r) \\ &\geq \frac{1}{b}(b \log b) = \log b. \end{aligned}$$

Widerspruch. ■
Die letzte Ungleichung gilt, da $f(x) = x \log x$ konvex ist und für eine konvexe Funktion gilt $f((x+y)/2) \leq 1/2 f(x) + 1/2 f(y)$ ($x = 2b_l$, $y = 2b_r$ einsetzen).[13]
Einsetzen von $x = 2b_l$, $y = 2b_r$, und $b_l + b_r = b$.

[13] allgemein $f(\lambda x + (1-\lambda)y) \leq \lambda f(x) + (1-\lambda) f(y)$ für $0 \leq \lambda \leq 1$.

10.2 Radixsort und Bucketsort

Radixsort, Bucketsort [Ottman/Widmayer, Kap. 2.5, Cormen et al, Kap. 8.3]

Radix Sort

Vergleichsbasierte Sortierverfahren: Schlüssel vergleichbar ($<$ oder $>$, $=$). Ansonsten keine Voraussetzung.

Andere Idee: nutze mehr Information über die Zusammensetzung der Schlüssel.

Annahmen

Annahme: Schlüssel darstellbar als Wörter aus einem Alphabet mit m Elementen.

Beispiele

$m = 10$	Dezimalzahlen	$183 = 183_{10}$
$m = 2$	Dualzahlen	101_2
$m = 16$	Hexadezimalzahlen	$A0_{16}$
$m = 26$	Wörter	‘‘INFORMATIK’’

m heisst die Wurzel (lateinisch *Radix) der Darstellung.*

Annahmen

- Schlüssel =m-adische Zahlen mit gleicher Länge.
- Verfahren z zur Extraktion der k-ten Ziffer eines Schlüssels in $\mathcal{O}(1)$ Schritten.

Beispiel

$z_{10}(0, 85) = 5$
$z_{10}(1, 85) = 8$
$z_{10}(2, 85) = 0$

Radix-Exchange-Sort

Schlüssel mit Radix 2.

Beobachtung: Wenn $k \geq 0$,

$$z_2(i, x) = z_2(i, y) \text{ für alle } i > k$$

und

$$z_2(k, x) < z_2(k, y),$$

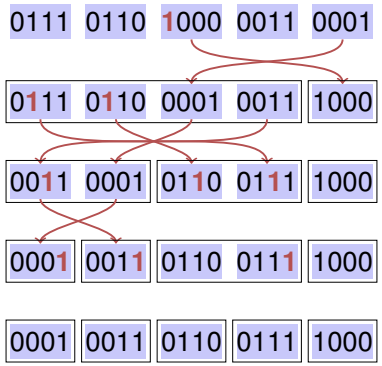
dann $x < y$.

Radix-Exchange-Sort

Idee:

- Starte mit maximalem k.
- Binäres Aufteilen der Datensätze mit $z_2(k, \cdot) = 0$ vs. $z_2(k, \cdot) = 1$ wie bei Quicksort.
- $k \leftarrow k - 1$.

Radix-Exchange-Sort



Algorithmus RadixExchangeSort(A, l, r, b)

Input : Array A der Länge n, linke und rechte Grenze $1 \leq l \leq r \leq n$, Bitposition b
Output : Array A, im Bereich $[l, r]$ nach Bits $[0, \ldots, b]$ sortiert.

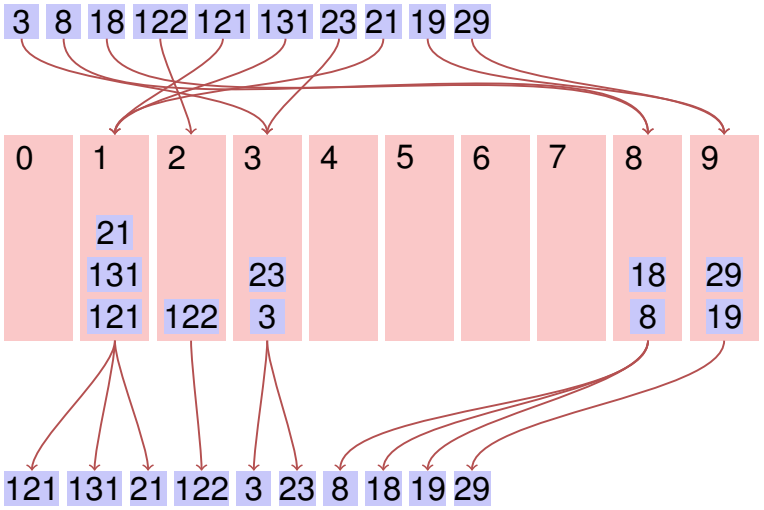
if $l > r$ **and** $b \geq 0$ **then**
  $i \leftarrow l - 1$
  $j \leftarrow r + 1$
  repeat
    repeat $i \leftarrow i + 1$ **until** $z_2(b, A[i]) = 1$ **and** $i \geq j$
    repeat $j \leftarrow j + 1$ **until** $z_2(b, A[j]) = 0$ **and** $i \geq j$
    if $i < j$ **then** swap$(A[i], A[j])$
  until $i \geq j$
  RadixExchangeSort$(A, l, i - 1, b - 1)$
  RadixExchangeSort$(A, i, r, b - 1)$

Analyse

RadixExchangeSort ist rekursiv mit maximaler Rekursionstiefe = maximaler Anzahl Ziffern p.

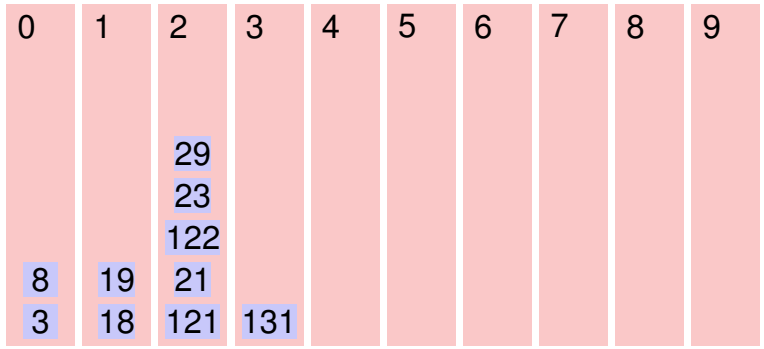
Laufzeit im schlechtesten Fall $\mathcal{O}(p \cdot n)$.

Bucket Sort (Sortieren durch Fachverteilen)



Bucket Sort (Sortieren durch Fachverteilen)

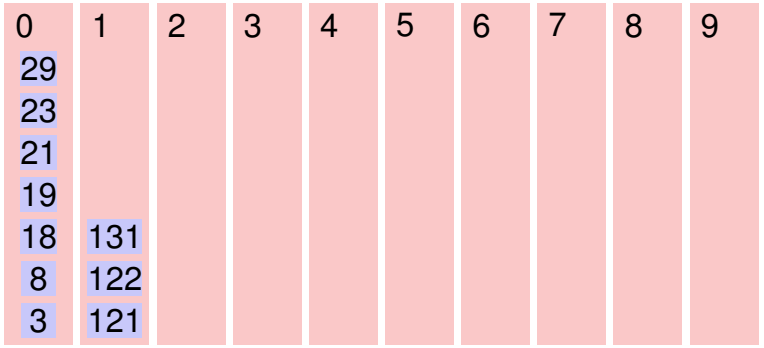
121 131 21 122 3 23 8 18 19 29



3 8 18 19 121 21 122 23 29

Bucket Sort (Sortieren durch Fachverteilen)

3 8 18 19 121 21 122 23 29



3 8 18 19 21 23 29 121 122 131 ☺

Implementationsdetails

Bucketgrösse sehr unterschiedlich. Zwei Möglichkeiten

- Verkettete Liste für jede Ziffer.
- Ein Array der Länge n, Offsets für jede Ziffer in erstem Durchlauf bestimmen.

11. Elementare Datenstrukturen

Abstrakte Datentypen Stapel, Warteschlange, Implementationsvarianten der verketteten Liste, amortisierte Analyse [Ottman/Widmayer, Kap. 1.5.1-1.5.2, Cormen et al, Kap. 10.1.-10.2,17.1-17.3]

Abstrakte Datentypen

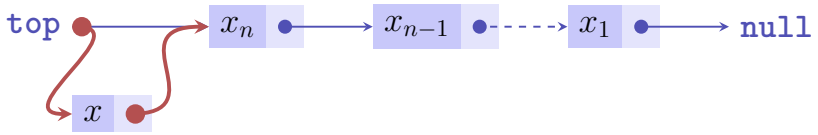
Wir erinnern uns[14] (Vorlesung Informatik I)

Ein *Stack* ist ein abstrakter Datentyp (ADT) mit Operationen

- `push`(x, S): Legt Element x auf den Stapel S.
- `pop`(S): Entfernt und liefert oberstes Element von S, oder `null`.
- `top`(S): Liefert oberstes Element von S, oder `null`.
- `isEmpty`(S): Liefert `true` wenn Stack leer, sonst `false`.
- `emptyStack`$()$: Liefert einen leeren Stack.

[14] hoffentlich

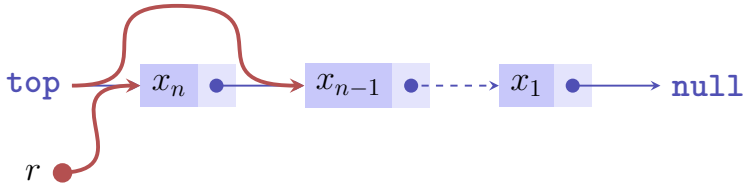
Implementation Push



`push`(x, S):

1. Erzeuge neues Listenelement mit x und Zeiger auf den Wert von `top`.
2. Setze `top` auf den Knotem mit x.

Implementation Pop



`pop`(S):

1. Ist `top`=`null`, dann gib `null` zurück
2. Andernfalls merke Zeiger p von `top` in r.
3. Setze `top` auf $p.next$ und gib r zurück

Analyse

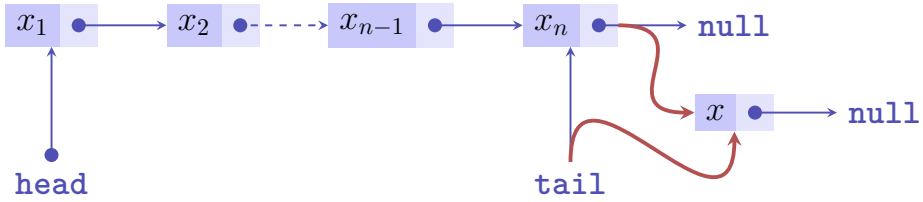
Jede der Operationen `push`, `pop`, `top` und `isEmpty` auf dem Stack ist in $\mathcal{O}(1)$ Schritten ausführbar.

Queue (Schlange / Warteschlange / Fifo)

Queue ist ein ADT mit folgenden Operationen:

- `enqueue`(x, Q): fügt x am Ende der Schlange an.
- `dequeue`(Q): entfernt x vom Beginn der Schlange und gibt x zurück (`null` sonst.)
- `head`(Q): liefert das Objekt am Beginn der Schlage zurück (`null` sonst.)
- `isEmpty`(Q): liefert `true` wenn Queue leer, sonst `false`.
- `emptyQueue`$()$: liefert leere Queue zurück.

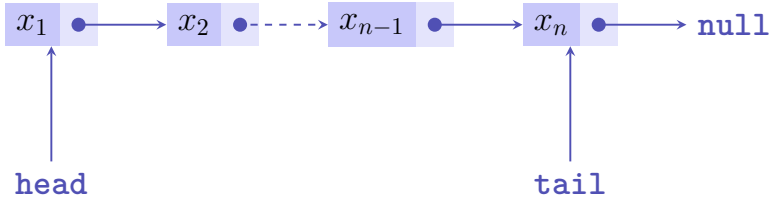
Implementation Queue



`enqueue`(x, S):

1. Erzeuge neues Listenelement mit x und Zeiger auf `null`.
2. Wenn `tail` $\neq$ `null` , setze `tail.next` auf den Knoten mit x.
3. Setze `tail` auf den Knoten mit x.
4. Ist `head` $=$ `null`, dann setze `head` auf `tail`.

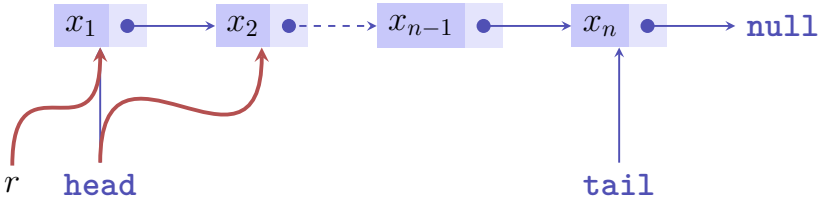
Invarianten!



Mit dieser Implementation gilt

- entweder `head` $=$ `tail` $=$ `null`,
- oder `head` $=$ `tail` $\neq$ `null` und `head.next` $=$ `null`
- oder `head` $\neq$ `null` und `tail` $\neq$ `null` und `head` $\neq$ `tail` und `head.next` $\neq$ `null`.

Implementation Queue



`dequeue`(S):

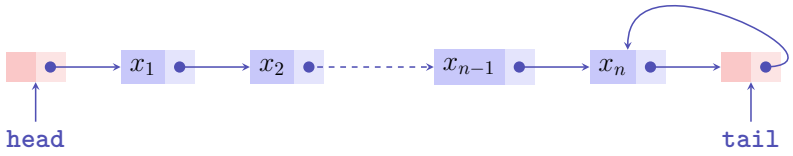
1. Merke Zeiger von `head` in r. Wenn $r =$ `null`, gib r zurück.
2. Setze den Zeiger von `head` auf `head.next`.
3. Ist nun `head` $=$ `null`, dann setze tail auf `null`.
4. Gib den Wert von r zurück.

Analyse

Jede der Operationen `enqueue`, `dequeue`, `head` und `isEmpty` auf der Queue ist in $\mathcal{O}(1)$ Schritten ausführbar.

Implementationsvarianten verketteter Listen

Liste mit Dummy-Elementen (Sentinels).

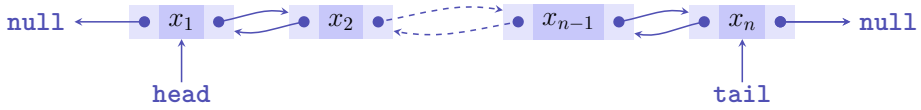


Vorteil: Weniger Spezialfälle!

Variante davon: genauso, dabei Zeiger auf ein Element immer einfach indirekt gespeichert. (Bsp: Zeiger auf x_3 zeigt auf x_2.)

Implementationsvarianten verketteter Listen

Doppelt verkettete Liste



Übersicht

	enqueue	delete	search	concat
(A)	$\Theta(1)$	$\Theta(n)$	$\Theta(n)$	$\Theta(n)$
(B)	$\Theta(1)$	$\Theta(n)$	$\Theta(n)$	$\Theta(1)$
(C)	$\Theta(1)$	$\Theta(1)$	$\Theta(n)$	$\Theta(1)$
(D)	$\Theta(1)$	$\Theta(1)$	$\Theta(n)$	$\Theta(1)$

(A) = Einfach verkettet
(B) = Einfach verkettet, mit Dummyelement am Anfang und Ende
(C) = Einfach verkettet, mit einfach indirekter Elementaddressierung
(D) = Doppelt verkettet

Prioritätswarteschlange (Priority Queue)

Priority Queue = Warteschlange mit Prioritäten.

Operationen

- `insert(x,p,Q)`: Füge Objekt x mit Priorität p ein.
- `extractMax(Q)`: Entferne Objekt x mit höchster Priorität und liefere es.

Implementation Prioritätswarteschlage

Mit einem Max-Heap!

Also

- `insert` in Zeit $\mathcal{O}(\log n)$ und
- `extractMax` in Zeit $\mathcal{O}(\log n)$.

Multistack

Multistack unterstützt neben den oben genannten Stackoperationen noch

`multipop(s,S)`: Entferne die $\min(\text{size}(S), k)$ zuletzt eingefügten Objekte und liefere diese zurück.

Implementation wie beim Stack. Laufzeit von `multipop` ist $\mathcal{O}(k)$.

Akademische Frage

Führen wir auf einem Stack mit n Elementen n mal `multipop(k,S)` aus, kostet das dann $\mathcal{O}(n^2)$?

Sicher richtig, denn jeder `multipop` kann Zeit $\mathcal{O}(n)$ haben.

Wie bekommen wir eine schärfere Abschätzung?

Idee (Accounting)

Wir führen ein Kostenmodell ein:

- Aufruf von `push`: kostet 1 CHF und zusätzlich 1 CHF kommt aufs Bankkonto
- Aufruf von `pop`: kostet 1 CHF, wird durch Rückzahlung vom Bankkonto beglichen.

Kontostand wird niemals negativ. Also: maximale Kosten: Anzahl der `push` Operationen mal zwei.

Formalisierung

Bezeichne t_i die realen Kosten der Operation i. Potentialfunktion $\Phi_i \geq 0$ für den "Kontostand" nach i Operationen. $\Phi_i \geq \Phi_0 \; \forall i$.

Amortisierte Kosten der i-ten Operation:

$$a_i := t_i + \Phi_i - \Phi_{i-1}.$$

Es gilt

$$\sum_{i=1}^{n} a_i = \sum_{i=1}^{n} (t_i + \Phi_i - \Phi_{i-1}) = \left(\sum_{i=1}^{n} t_i \right) + \Phi_n - \Phi_0 \geq \sum_{i=1}^{n} t_i.$$

Ziel: Suche Potentialfunktion, die teure Operationen ausgleicht.

Beispiel Stack

Potentialfunktion Φ_i = Anzahl Elemente auf dem Stack.

- `push`(x, S): Reale Kosten $t_i = 1$. $\Phi_i - \Phi_{i-1} = 1$. Amortisierte Kosten $a_i = 2$.
- `pop`(S): Reale Kosten $t_i = 1$. $\Phi_i - \Phi_{i-1} = -1$. Amortisierte Kosten $a_i = 0$.
- `multipop`(k, S): Reale Kosten $t_i = k$. $\Phi_i - \Phi_{i-1} = -k$. Amortisierte Kosten $a_i = 0$.

Alle Operationen haben *konstante amortisierte Kosten*! Im Durchschnitt hat also Multipop konstanten Zeitbedarf. [15]

[15] Achtung: es geht nicht um den probabilistischen Mittelwert sondern den (worst-case) Durchschnitt der Kosten.

Beispiel binärer Zähler

Binärer Zähler mit k bits. Im schlimmsten Fall für jede Zähloperation maximal k Bitflips. Also $\mathcal{O}(n \cdot k)$ Bitflips für Zählen von 1 bis n. Geht das besser?

Reale Kosten t_i = Anzahl Bitwechsel von 0 nach 1 plus Anzahl Bitwechsel von 1 nach 0.

$$...0\underbrace{1111111}_{l \text{ Einsen}} + 1 = ...1\underbrace{0000000}_{l \text{ Nullen}}.$$

$$\Rightarrow t_i = l + 1$$

Beispiel binärer Zähler

$$...0\underbrace{1111111}_{l \text{ Einsen}} + 1 = ...1\underbrace{0000000}_{l \text{ Nullen}}$$

Potentialfunktion Φ_i: Anzahl der 1-Bits von x_i.

$$\Rightarrow \Phi_i - \Phi_{i-1} = 1 - l,$$
$$\Rightarrow a_i = t_i + \Phi_i - \Phi_{i-1} = l + 1 + (1 - l) = 2.$$

Amortisiert konstante Kosten für eine Zähloperation. ☺

12. Wörterbücher

Wörterbuch, Selbstandornung, Implementation Wörterbuch mit Array / Liste / Skipliste. [Ottman/Widmayer, Kap. 3.3,1.7, Cormen et al, Kap. Problem 17-5]

Wörterbuch (Dictionary)

ADT zur Verwaltung von Schlüsseln aus $\mathcal{K}$ mit Operationen

- `insert`(k, D): Hinzufügen von $k \in \mathcal{K}$ in Wörterbuch D. Bereits vorhanden $\Rightarrow$ Fehlermeldung.
- `delete`(k, D): Löschen von k aus dem Wörterbuch D. Nicht vorhanden $\Rightarrow$ Fehlermeldung.
- `search`(k, D): Liefert `true` wenn $k \in D$, sonst `false`.

Idee

Implementiere Wörterbuch als sortiertes Array.

Anzahl Elementaroperationen im schlechtesten Fall

Suchen	$\mathcal{O}(\log n)$ ☺
Einfügen	$\mathcal{O}(n)$ ☹
Löschen	$\mathcal{O}(n)$ ☹

Andere Idee

Implementiere Wörterbuch als verkettete Liste

Anzahl Elementaroperationen im schlechtesten Fall

Suchen	$\mathcal{O}(n)$ ☹
Einfügen	$\mathcal{O}(1)$[16] ☺
Löschen	$\mathcal{O}(n)$ ☹

[16] Unter der Voraussetzung, dass wir die Existenz nicht prüfen wollen.

Selbstanordnung

Problematisch bei der Verwendung verketteter Listen: lineare Suchzeit

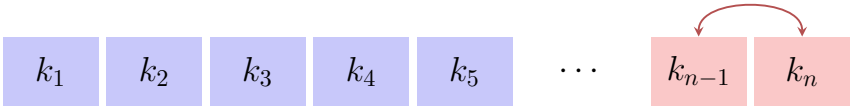
Idee: Versuche, die Listenelemente so anzuordnen, dass Zugriffe über die Zeit hinweg schneller möglich sind

Zum Beispiel

- Transpose: Bei jedem Zugriff auf einen Schlüssel wird dieser um eine Position nach vorne bewegt.
- Move-to-Front (MTF): Bei jedem Zugriff auf einen Schlüssel wird dieser ganz nach vorne bewegt.

Transpose

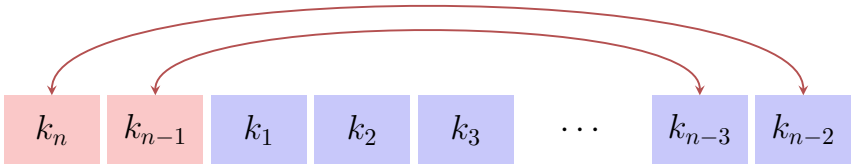
Transpose:



Worst case: n Wechselnde Zugriffe auf k_{n-1} und k_n. Laufzeit: $\Theta(n^2)$

Move-to-Front

Move-to-Front:



n Wechselnde Zugriffe auf k_{n-1} und k_n. Laufzeit: $\Theta(n)$

Man kann auch hier Folge mit quadratischer Laufzeit angeben, z.B. immer das letzte Element. Aber dafür ist keine offensichtliche Strategie bekannt, die viel besser sein könnte als MTF.

Analyse

Vergleichen MTF mit dem bestmöglichen Konkurrenten (Algorithmus) A. Wie viel besser kann A sein?

Annahmen:

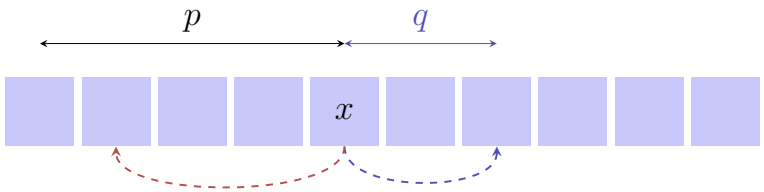
- MTF und A dürfen jeweils nur das zugegriffene Element x verschieben.
- MTF und A starten mit derselben Liste.

M_k und A_k bezeichnen die Liste nach dem k-ten Schritt. $M_0 = A_0$.

Analyse

Kosten:

- Zugriff auf x: Position p von x in der Liste.
- Keine weiteren Kosten, wenn x vor p verschoben wird.
- Weitere Kosten q für jedes Element, das x von p aus nach hinten verschoben wird.



Amortisierte Analyse

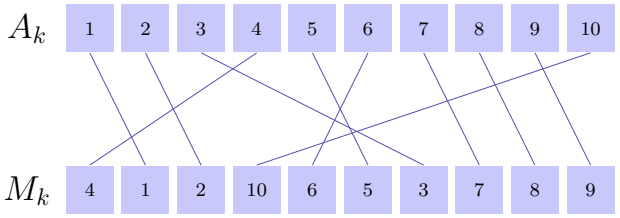
Sei eine beliebige Folge von Suchanfragen gegeben und seien $G_k^{(M)}$ und $G_k^{(A)}$ jeweils die Kosten im Schritt k für Move-to-Front und A. Suchen Abschätzung für $\sum_k G_k^{(M)}$ im Vergleich zu $\sum_k G_k^{(A)}$.

$\Rightarrow$ Amortisierte Analyse mit Potentialfunktion Φ.

Potentialfunktion

Potentialfunktion Φ = Anzahl der Inversionen von A gegen MTF.

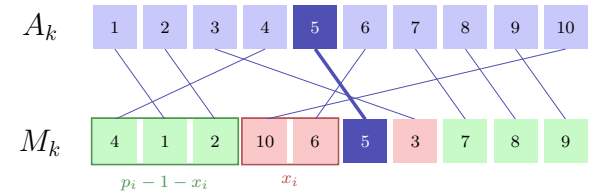
Inversion = Paar x, y so dass für die Positionen von x und y
$\left(p^{(A)}(x) < p^{(A)}(y)\right) \neq \left(p^{(M)}(x) < p^{(M)}(y)\right)$

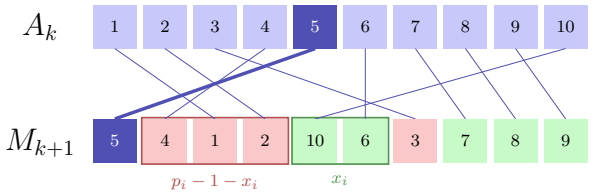


#Inversionen = #Kreuzungen

Abschätzung der Potentialfunktion: MTF

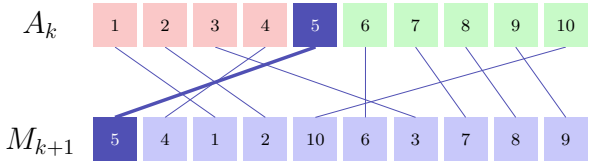
- Element i an Position $p_i := p^{(M)}(i)$.
- Zugriffskosten $C_k^{(M)} = p_i$.
- x_i: Anzahl Elemente, die in M vor p_i und in A nach i stehen.
- MTF löst x_i Inversionen auf.
- $p_i - x_i - 1$: Anzahl Elemente, die in M vor p_i und in A vor i stehen.
- MTF erzeugt $p_i - 1 - x_i$ Inversionen.

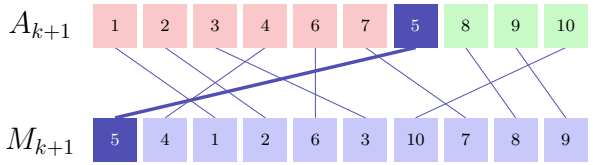




Abschätzung der Potentialfunktion: A

- Element i an Position $p^{(A)}(i)$.
- $X_k^{(A)}$: Anzahl Verschiebungen nach hinten (sonst 0).
- Zugriffskosten für i: $C_k^{(A)} = p^{(A)}(i) \geq p^{(M)}(i) - x_i$.
- A erhöht die Anzahl Inversionen höchstens um $X_k^{(A)}$.





Abschätzung

$$\Phi_{k+1} - \Phi_k \leq -x_i + (p_i - 1 - x_i) + X_k^{(A)}$$

Amortisierte Kosten von MTF im k-ten Schritt:

$$\begin{aligned} a_k^{(M)} &= C_k^{(M)} + \Phi_{k+1} - \Phi_k \\ &\leq p_i - x_i + (p_i - 1 - x_i) + X_k^{(A)} \\ &= (p_i - x_i) + (p_i - x_i) - 1 + X_k^{(A)} \\ &\leq C_k^{(A)} + C_k^{(A)} - 1 + X_k^{(A)} \leq 2 \cdot C_k^{(A)} + X_k^{(A)}. \end{aligned}$$

Abschätzung

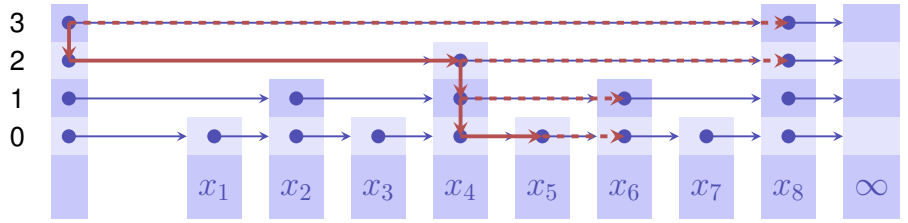
Kosten Summiert

$$\begin{aligned}\sum_k G_k^{(M)} = \sum_k C_k^{(M)} &\leq \sum_k a_k^{(M)} \leq \sum_k 2 \cdot C_k^{(A)} + X_k^{(A)} \\ &\leq 2 \cdot \sum_k C_k^{(A)} + X_k^{(A)} \\ &= 2 \cdot \sum_k G_k^{(A)}\end{aligned}$$

MTF führt im schlechtesten Fall höchstens doppelt so viele Operationen aus wie eine optimale Strategie.

Coole Idee: Skiplisten

Perfekte Skipliste



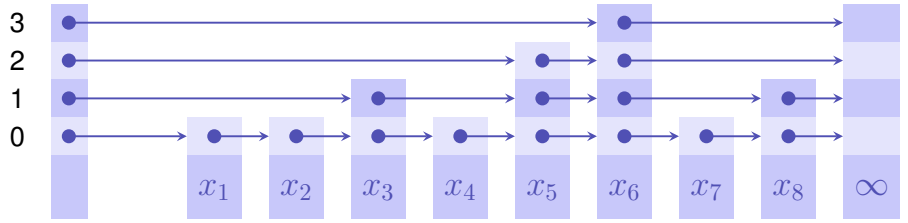
$x_1 \leq x_2 \leq x_3 \leq \cdots \leq x_9$.
Beispiel: Suche nach einem Schlüssel x mit $x_5 < x < x_6$.

Analyse Perfekte Skipliste (schlechtester Fall)

Suchen in $\mathcal{O}(\log n)$. Einfügen in $\mathcal{O}(n)$.

Randomisierte Skipliste

Idee: Füge jeweils einen Knoten mit zufälliger Höhe H ein, wobei $\mathbb{P}(H = i) = \frac{1}{2^{i+1}}$.



Analyse Randomisierte Skipliste

Theorem

Die Anzahl an erwarteten Elementaroperationen für Suchen, Einfügen und Löschen eines Elements in einer randomisierten Skipliste ist $\mathcal{O}(\log n)$.

Der längliche Beweis, welcher im Rahmen dieser Vorlesung nicht geführt wird, betrachtet die Länge eines Weges von einem gesuchten Knoten zurück zum Startpunkt im höchsten Level.

13. C++ vertieft (III): Funktoren und Lambda

Funktoren: Motivierung

Ein simpler Ausgabefilter

```
template <typename T, typename Function>
void filter(const T& collection, Function f){
    for (const auto& x: collection)
        if (f(x)) std::cout << x << " ";
    std::cout << "\n";
}
```


Funktoren: Motivierung

```
template <typename T, typename Function>
void filter(const T& collection, Function f);

template <typename T>
bool even(T x){
%
    return x % 2 == 0;
}

std::vector<int> a {1,2,3,4,5,6,7,9,11,16,19};
filter(a,even<int>); // output: 2,4,6,16
```

Funktor: Objekt mit überladenem Operator ()

```
class GreaterThan{
  int value; // state
  public:
  GreaterThan(int x):value{x}{}

  bool operator() (int par) const {
    return par > value;
  }
};
```

Funktor ist ein aufrufbares Objekt. Kann verstanden werden als Funktion mit Zustand.

```
std::vector<int> a {1,2,3,4,5,6,7,9,11,16,19};
int value=8;
filter(a,GreaterThan(value)); // 9,11,16,19
```


Funktor: Objekt mit überladenem Operator ()

```
template <typename T>
class GreaterThan{
    T value;
public:
    GreaterThan(T x):value{x}{}

    bool operator() (T par) const{
        return par > value;
    }
};
```

(geht natürlich auch mit Template)

```
std::vector<int> a {1,2,3,4,5,6,7,9,11,16,19};
int value=8;
filter(a,GreaterThan<int>(value)); // 9,11,16,19
```


Dasselbe mit Lambda-Expression

```
std::vector<int> a {1,2,3,4,5,6,7,9,11,16,19};
int value=8;

filter(a, [value](int x) {return x > value;} );
```


Summe aller Elemente - klassisch

```
std::vector<int> a {1,2,3,4,5,6,7,9,11,16,19};
int sum = 0;
for (auto x: a)
  sum += x;
std::cout << sum << "\n"; // 83
```

Summe aller Elemente - mit Funktor

```
template <typename T>
struct Sum{
    T value = 0;

    void operator() (T par){ value += par; }
};

std::vector<int> a {1,2,3,4,5,6,7,9,11,16,19};
Sum<int> sum;
// for_each copies sum: we need to copy the result back
sum = std::for_each(a.begin(), a.end(), sum);
std::cout << sum.value << std::endl; // 83
```


Summe aller Elemente - mit Referenzen[17]

```
template <typename T>
struct SumR{
    T& value;
    SumR (T& v):value{v} {}

    void operator() (T par){ value += par; }
};

std::vector<int> a {1,2,3,4,5,6,7,9,11,16,19};
int s=0;
SumR<int> sum{s};
// cannot (and do not need to) assign to sum here
std::for_each(a.begin(), a.end(), sum);
std::cout << s << std::endl; // 83
```

[17] Geht natürlich sehr ähnlich auch mit Zeigern

Summe aller Elemente - mit Λ

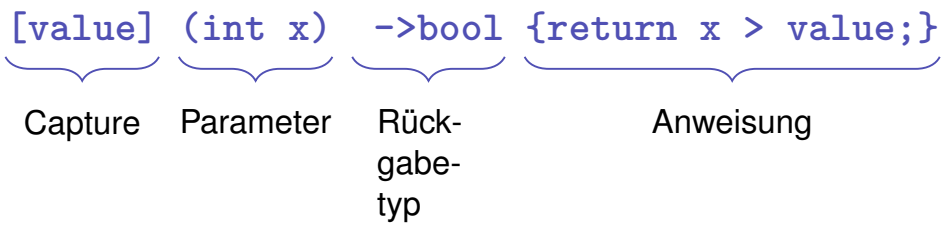
```
std::vector<int> a {1,2,3,4,5,6,7,9,11,16,19};
int s=0;

std::for_each(a.begin(), a.end(), [&s] (int x) {s += x;} );

std::cout << s << "\n";
```


Sortieren, mal anders

```
// pre: i >= 0
// post: returns sum of digits of i
int q(int i){
    int res =0;
    for(;i>0;i/=10)
        res += i % 10;
    return res;
}

std::vector<int> v {10,12,9,7,28,22,14};
std::sort (v.begin(), v.end(),
  [] (int i, int j) { return q(i) < q(j);}
);
```

Jetzt $v = 10, 12, 22, 14, 7, 9, 28$ (sortiert nach Quersumme)

Lambda-Expressions im Detail



Closure

```
[value] (int x) ->bool {return x > value;}
```

- Lambda-Expressions evaluieren zu einem temporären Objekt – einer closure
- Die closure erhält den Ausführungskontext der Funktion, also die captured Objekte.
- Lambda-Expressions können als Funktoren implementiert werden.

Simple Lambda-Expression

```
[]()->void {std::cout << "Hello World";}
```

Aufruf:

```
[]()->void {std::cout << "Hello World";}();
```


Minimale Lambda-Expression

```
[]{}
```

- Rückgabetyp kann inferiert werden, wenn kein oder nur ein return:[18]

  ```
  []() {std::cout << "Hello World";}
  ```

- Keine Parameter und kein expliziter Rückgabetyp $\Rightarrow$ () kann weggelassen werden

  ```
  []{std::cout << "Hello World";}
  ```

- `[...]` kann nie weggelassen werden.

[18] Seit C++14 auch mehrere returns, sofern derselbe Rückgabetyp deduziert wird

Beispiele

```
[](int x, int y) {std::cout << x * y;} (4,5);
```

Output: 20

Beispiele

```
int k = 8;
[](int& v) {v += v;} (k);
std::cout << k;
```

Output: 16

Beispiele

```
int k = 8;
[](int v) {v += v;} (k);
std::cout << k;
```

Output: 8

Capture – Lambdas

Für Lambda-Expressions bestimmt die capture-Liste über den zugreifbaren Teil des Kontextes

Syntax:

- `[x]`: Zugriff auf kopierten Wert von x (nur lesend)
- `[&x]`: Zugriff zur Referenz von x
- `[&x,y]`: Zugriff zur Referenz von x und zum kopierten Wert von y
- `[&]`: Default-Referenz-Zugriff auf alle Objekte im Scope der Lambda-Expression
- `[=]`: Default-Werte-Zugriff auf alle Objekte im Kontext der Lambda-Expression

Capture – Lambdas

```
int elements=0;
int sum=0;
std::for_each(v.begin(), v.end(),
  [&] (int k) {sum += k; elements++;} // capture all by reference
)
```


Capture – Lambdas

```
template <typename T>
void sequence(vector<int> & v, T done){
  int i=0;
  while (!done()) v.push_back(i++);
}

vector<int> s;
sequence(s, [&] {return s.size() >= 5;} )
```

jetzt v = 0 1 2 3 4

Die capture liste bezieht sich auf den Kontext der Lambda Expression

Capture – Lambdas

Wann wird der Wert gelesen?

```
int v = 42;
auto func = [=] {std::cout << v << "\n"};
v = 7;
func();
```

Ausgabe: 42

Werte werden bei der Definition der (temporären) Lambda-Expression zugewiesen.

Capture – Lambdas

(Warum) funktioniert das?

```
class Limited{
  int limit = 10;
 public:
  // count entries smaller than limit
  int count(const std::vector<int>& a){
    int c = 0;
    std::for_each(a.begin(), a.end(),
        [=,&c] (int x) {if (x < limit) c++;}
    );
    return c;
  }
};
```

Der `this` pointer wird per default implizit kopiert

Capture – Lambdas

```
struct mutant{
  int i = 0;
  void do(){ [=] {i=42;}();}
};

mutant m;
m.do();
std::cout << m.i;
```

Ausgabe: 42

Der `this` *pointer* wird per default implizit kopiert

Lambda Ausdrücke sind Funktoren

```
[x, &y] () {y = x;}
```

kann implementiert werden als

```
unnamed {x,y};
```

mit

```
class unnamed {
  int x; int& y;
  unnamed (int x_, int& y_) : x (x_), y (y_) {}
  void operator () () {y = x;}
};
```


Lambda Ausdrücke sind Funktoren

```
[=] () {return x + y;}
```

kann implementiert werden als

```
unnamed {x,y};
```

mit

```
class unnamed {
  int x; int y;
  unnamed (int x_, int y_) : x (x_), y (y_) {}
  int operator () () const {return x + y;}
};
```


Polymorphic Function Wrapper `std::function`

```
#include <functional>

int k= 8;
std::function<int(int)> f;
f = [k](int i){ return i+k; };
std::cout << f(8); // 16
```

Kann verwendet werden, um Lambda-Expressions zu speichern.

Andere Beispiele

`std::function<int(int,int)>`;

`std::function<void(double)>` ...

http://en.cppreference.com/w/cpp/utility/functional/function

14. Hashing

Hash Tabellen, Geburtstagsparadoxon, Hashfunktionen, Perfektes und universelles Hashing, Kollisionsauflösung durch Verketten, offenes Hashing, Sondieren [Ottman/Widmayer, Kap. 4.1-4.3.2, 4.3.4, Cormen et al, Kap. 11-11.4]

Motivation

Ziel: Tabelle aller n Studenten dieser Vorlesung

Anforderung: Schneller Zugriff per Name

Naive Ideen

Zuordnung Name $s = s_1 s_2 \dots s_{l_s}$ zu Schlüssel

$$k(s) = \sum_{i=1}^{l_s} s_i \cdot b^i$$

b gross genug, so dass verschiedene Namen verschiedene Schlüssel erhalten.

Speichere jeden Datensatz an seinem Index in einem grossen Array.

Beispiel, mit $b = 100$. Ascii-Werte s_i.

Anna $\mapsto 71111065$
Jacqueline $\mapsto 1021106090218139999774$

Unrealistisch: erfordert zu grosse Arrays.

Bessere Idee?

Allokation eines Arrays der Länge m ($m > n$).

Zuordnung Name s zu

$$k_m(s) = \left(\sum_{i=1}^{l_s} s_i \cdot b^i \right) \bmod m.$$

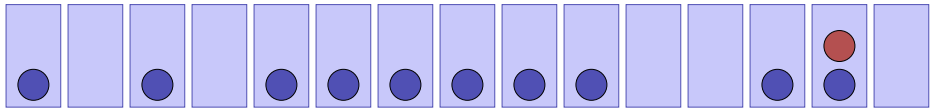
Verschiedene Namen können nun denselben Schlüssel erhalten (“Kollision”). Und dann?

Abschätzung

Vielleicht passieren Kollisionen ja fast nie. Wir schätzen ab ...

Abschätzung

Annahme: m Urnen, n Kugeln (oBdA $n \leq m$).
n Kugeln werden gleichverteilt in Urnen gelegt.



Wie gross ist die Kollisionswahrscheinlichkeit?

Sehr verwandte Frage: Bei wie vielen Personen (n) ist die Wahrscheinlichkeit, dass zwei am selben Tag ($m = 365$) Geburtstag haben grösser als 50%?

Abschätzung

$\mathbb{P}(\text{keine Kollision}) = \frac{m}{m} \cdot \frac{m-1}{m} \cdot \ldots \cdot \frac{m-n+1}{m} = \frac{m!}{(m-n)! \cdot m^m}$.

Sei $a \ll m$. Mit $e^x = 1 + x + \frac{x^2}{2!} + \ldots$ approximiere $1 - \frac{a}{m} \approx e^{-\frac{a}{m}}$.
Damit:

$$1 \cdot \left(1 - \frac{1}{m}\right) \cdot \left(1 - \frac{2}{m}\right) \cdot \ldots \cdot \left(1 - \frac{n-1}{m}\right) \approx e^{-\frac{1+\cdots+n-1}{m}} = e^{-\frac{n(n-1)}{2m}}.$$

Es ergibt sich

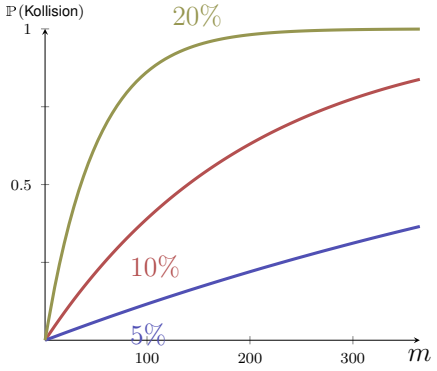
$$\mathbb{P}(\text{Kollision}) = 1 - e^{-\frac{n(n-1)}{2m}}.$$

Auflösung zum Geburtstagsparadoxon: Bei 23 Leuten ist die Wahrscheinlichkeit für Geburstagskollision 50.7%. Zahl stammt von der leicht besseren Approximation via Stirling Formel.

Mit Füllgrad

Mit Füllgrad $\alpha := n/m$ ergibt sich (weiter vereinfacht)

$$\mathbb{P}(\text{Kollision}) \approx 1 - e^{-\alpha^2 \cdot \frac{m}{2}}.$$



Andere Frage

Annahme: m Urnen, n Kugeln (oBdA $n \leq m$).
n Kugeln werden gleichverteilt in Urnen gelegt.

Wie gross ist die erwartete Anzahl von Kollisionen?

Erwartete Anzahl Kollisionen

- $\mathbb{P}(\text{Kugel } B \text{ trifft Kugel } A_i) = 1/m$.
- $\mathbb{P}(\text{Kugel } B \text{ trifft Kugel } A_i \text{ nicht}) = 1 - 1/m$.
- $\mathbb{P}(n-1 \text{ Kugeln treffen } A_i \text{ nicht}) = (1-1/m)^{n-1}$.
- $\mathbb{P}(A_i \text{ getroffen}) = 1 - (1-1/m)^{n-1}$.
- Sei X_i Zufallsvariable mit $X_i = \mathbb{1}_{A_i \text{getroffen}}$
- $\mathbb{E}(\sum X_i) = \sum \mathbb{E}(X_i)$
- $\mathbb{E}(\text{Anzahl getroffene Kugeln}) = n(1-(1-1/m)^n) \approx \frac{n^2}{2m}$.

Nomenklatur

Hashfunktion h: Abbildung aus der Menge der Schlüssel $\mathcal{K}$ auf die Indexmenge $\{0, 1, \ldots, m-1\}$ eines Arrays (*Hashtabelle*).

$$h : \mathcal{K} \to \{0, 1, \ldots, m-1\}.$$

Meist $|\mathcal{K}| \gg m$. Es gibt also $k_1, k_2 \in \mathcal{K}$ mit $h(k_1) = h(k_2)$ (*Kollision*).

Eine Hashfunktion sollte die Menge der Schlüssel möglichst gleichmässig auf die Positionen der Hashtabelle verteilen.

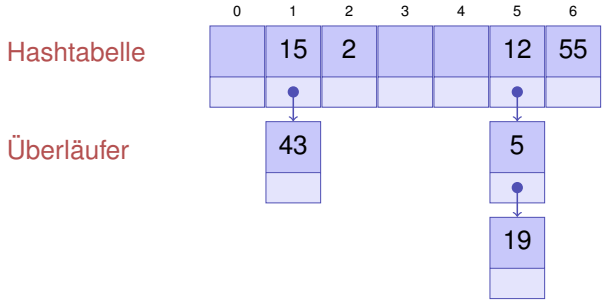
Beispiele guter Hashfunktionen

- $h(k) = k \bmod m$, m Primzahl
- $h(k) = \lfloor m(k \cdot r - \lfloor k \cdot r \rfloor) \rfloor$, r irrational, besonders gut: $r = \frac{\sqrt{5}-1}{2}$.

Behandlung von Kollisionen

Beispiel $m = 7$, $\mathcal{K} = \{0, \ldots, 500\}$, $h(k) = k \bmod m$.
Schlüssel 12 , 55 , 5 , 15 , 2 , 19 , 43

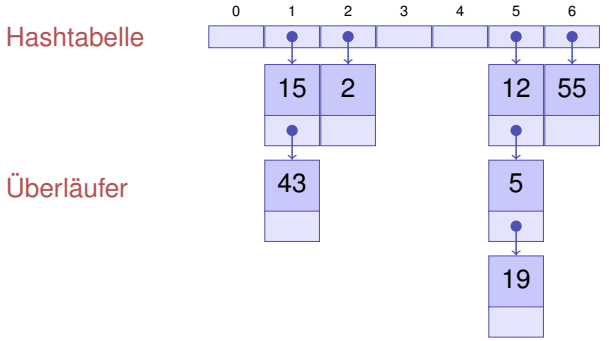
Verkettung der Überläufer



Behandlung von Kollisionen

Beispiel $m = 7$, $\mathcal{K} = \{0, \ldots, 500\}$, $h(k) = k \bmod m$.
Schlüssel 12 , 55 , 5 , 15 , 2 , 19 , 43

Direkte Verkettung der Überläufer



Algorithmen zum Hashing mit Verkettung

- `contains`(k) Durchsuche Liste an Position $h(k)$ nach k. Gib wahr zurück, wenn gefunden, sonst falsch.
- `put`(k) Prüfe ob k in Liste an Position $h(k)$. Falls nein, füge k am Ende der Liste ein. Andernfalls Fehlermeldung.
- `get`(k) Prüfe ob k in Liste an Position $h(k)$. Falls ja, gib die Daten zum Schlüssel k zurück. Andernfalls Fehlermeldung
- `remove`(k) Durchsuche die Liste an Position $h(k)$ nach k. Wenn Suche erfolgreich, entferne das entsprechende Listenelement.

Analyse (direkt verkettete Liste)

1. Erfolglose Suche. Durchschnittliche Listenlänge ist $\alpha = \frac{n}{m}$. Liste muss ganz durchlaufen werden.
   $\Rightarrow$ Durchschnittliche Anzahl betrachteter Einträge
   $$C'_n = \alpha.$$

2. Erfolgreiche Suche. Betrachten die Einfügehistorie: Schlüssel j sieht durchschnittliche Listenlänge $(j-1)/m$.
   $\Rightarrow$ Durchschnittliche Anzahl betrachteter Einträge
   $$C_n = \frac{1}{n}\sum_{j=1}^{n}(1 + (j-1)/m)) = 1 + \frac{1}{n}\frac{n(n-1)}{2m} \approx 1 + \frac{\alpha}{2}.$$

Vor und Nachteile

Vorteile der Strategie:

- Belegungsfaktoren $\alpha > 1$ möglich
- Entfernen von Schlüsseln einfach

Nachteile

- Speicherverbrauch der Verkettung

Offene Hashverfahren

Speichere die Überläufer direkt in der Hashtabelle mit einer *Sondierungsfunktion* $s(j,k)$ $(0 \leq j < m,\ k \in \mathcal{K})$

Tabellenposition des Schlüssels entlang der *Sondierungsfolge*

$$S(k) := ((h(k) + s(0,k)) \bmod m, \ldots, (h(k) + s(m-1,k)) \bmod m)$$

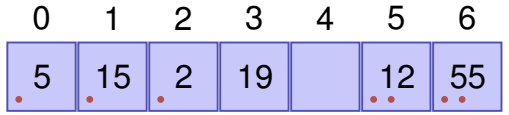
Algorithmen zum Open Addressing

- `contains`(k) Durchlaufe Tabelleneinträge gemäss $S(k)$. Wird k gefunden, gib `true` zurück. Ist die Sondierungsfolge zu Ende oder eine leere Position erreicht, gib `false` zurück.
- `put`(k) Suche k in der Tabelle gemäss $S(k)$. Ist k nicht vorhanden, füge k an die erste freie Position in der Sondierungsfolge ein. Andernfalls Fehlermeldung.
- `get`(k) Durchlaufe Tabelleneinträge gemäss $S(k)$. Wird k gefunden, gib die zu k gehörenden Daten zurück. Andernfalls Fehlermeldung.
- `remove`(k) Suche k in der Tabelle gemäss $S(k)$. Wenn k gefunden, ersetze k durch den speziellen `removed` key.

Lineares Sondieren

$s(j,k) = j \Rightarrow$
$S(k) = (h(k) \bmod m, (h(k)+1) \bmod m, \ldots, (h(k)-1) \bmod m)$

Beispiel $m = 7$, $\mathcal{K} = \{0, \ldots, 500\}$, $h(k) = k \bmod m$.
Schlüssel 12 , 55 , 5 , 15 , 2 , 19



Analyse Lineares Sondieren (ohne Herleitung)

1. Erfolglose Suche. Durchschnittliche Anzahl betrachteter Einträge
$$C'_n \approx \frac{1}{2}\left(1 + \frac{1}{(1-\alpha)^2}\right)$$
2. Erfolgreiche Suche. Durchschnittliche Anzahl betrachteter Einträge
$$C_n \approx \frac{1}{2}\left(1 + \frac{1}{1-\alpha}\right).$$

Diskussion

Beispiel $\alpha = 0.95$

Erfolglose Suche betrachtet im Durchschnitt 200 Tabelleneinträge!

? Grund für die schlechte Performance?

! *Primäre Häufung:* Ähnliche Hashaddressen haben ähnliche Sondierungsfolgen $\Rightarrow$ lange zusammenhängende belegte Bereiche.

Quadratisches Sondieren

$s(j,k) = \lceil j/2 \rceil^2 (-1)^{j+1}$
$S(k) = (h(k), h(k)+1, h(k)-1, h(k)+4, h(k)-4, \dots) \mod m$

Beispiel $m = 7$, $\mathcal{K} = \{0, \dots, 500\}$, $h(k) = k \bmod m$.
Schlüssel 12 , 55 , 5 , 15 , 2 , 19

0	1	2	3	4	5	6
19	15	2		5	12	55

Analyse Quadratisches Sondieren (ohne Herleitung)

1. Erfolglose Suche. Durchschnittliche Anzahl betrachteter Einträge
$$C'_n \approx \frac{1}{1-\alpha} - \alpha + \ln\left(\frac{1}{1-\alpha}\right)$$
2. Erfolgreiche Suche. Durchschnittliche Anzahl betrachteter Einträge
$$C_n \approx 1 + \ln\left(\frac{1}{1-\alpha}\right) - \frac{\alpha}{2}.$$

Diskussion

Beispiel $\alpha = 0.95$

Erfolglose Suche betrachtet im Durchschnitt 22 Tabelleneinträge

? Grund für die schlechte Performance?

! *Sekundäre Häufung:* Synonyme k und k' (mit $h(k) = h(k')$) durchlaufen dieselbe Sondierungsfolge.

Double Hashing

Zwei Hashfunktionen $h(k)$ und $h'(k)$. $s(j,k) = j \cdot h'(k)$.
$S(k) = (h(k), h(k) + h'(k), h(k) + 2h'(k), \ldots, h(k) + (m-1)h'(k)) \mod m$

Beispiel:
$m = 7$, $\mathcal{K} = \{0, \ldots, 500\}$, $h(k) = k \bmod 7$, $h'(k) = 1 + k \bmod 5$.
Schlüssel 12 , 55 , 5 , 15 , 2 , 19

0	1	2	3	4	5	6
5	15	2	19		12	55

Double Hashing

- Sondierungsreihenfolge muss Permutation aller Hashadressen bilden. Also $h'(k) \neq 0$ und $h'(k)$ darf m nicht teilen, z.B. garantiert mit m prim.
- h' sollte unabhängig von h sein (Vermeidung sekundärer Häufung).

Unabhängigkeit:

$$\mathbb{P}\left((h(k) = h(k')) \wedge (h'(k) = h'(k'))\right) = \mathbb{P}\left(h(k) = h(k')\right) \cdot \mathbb{P}\left(h'(k) = h'(k')\right).$$

Unabhängigkeit erfüllt von $h(k) = k \bmod m$ und $h'(k) = 1 + k \bmod (m-2)$ (m prim).

Analyse Double Hashing

Sind h und h' unabhängig, dann:

1. Erfolglose Suche. Durchschnittliche Anzahl betrachteter Einträge
$$C'_n \approx \frac{1}{1-\alpha}$$
2. Erfolgreiche Suche. Durchschnittliche Anzahl betrachteter Einträge
$$C_n \approx \frac{1}{\alpha} \ln\left(\frac{1}{1-\alpha}\right)$$

Übersicht

	$\alpha = 0.50$		$\alpha = 0.90$		$\alpha = 0.95$	
	C_n	C'_n	C_n	C'_n	C_n	C'_n
Separate Verkettung	1.250	1.110	1.450	1.307	1.475	1.337
Direkte Verkettung	1.250	0.500	1.450	0.900	1.475	0.950
Lineares Sondieren	1.500	2.500	5.500	50.500	10.500	200.500
Quadratisches Sondieren	1.440	2.190	2.850	11.400	3.520	22.050
Double Hashing	1.39	2.000	2.560	10.000	3.150	20.000

: C_n: Anzahl Schritte erfolgreiche Suche, C'_n: Anzahl Schritte erfolglose Suche, Belegungsgrad α.

Perfektes Hashing

Ist im Vorhinein die Menge der verwendeten Schlüssel bekannt? Dann kann die Hashfunktion perfekt, also kollisionsfrei, gewählt werden. Die praktische Konstruktion ist nicht-trivial.

Beispiel: Tabelle der Schlüsselwörter in einem Compiler.

Universelles Hashing

- $|\mathcal{K}| > m \Rightarrow$ Menge "ähnlicher Schlüssel" kann immer so gewählt sein, so dass überdurchschnittlich viele Kollisionen entstehen.
- Unmöglich, einzelne für alle Fälle "beste" Hashfunktion auszuwählen.
- Jedoch möglich[19]: randomisieren!

Universelle Hashklasse $\mathcal{H} \subseteq \{h : \mathcal{K} \to \{0, 1, \ldots, m-1\}\}$ ist eine Familie von Hashfunktionen, so dass

$$\forall k_1 \neq k_2 \in \mathcal{K} : |\{h \in \mathcal{H} | h(k_1) = h(k_2)\}| \leq \frac{1}{m}|\mathcal{H}|.$$

[19] Ähnlich wie beim Quicksort

Universelles Hashing

Theorem

Eine aus einer universellen Klasse $\mathcal{H}$ von Hashfunktionen zufällig gewählte Funktion $h \in \mathcal{H}$ verteilt im Erwartungswert eine beliebige Folge von Schlüsseln aus $\mathcal{K}$ so gleichmässig wie nur möglich auf die verfügbaren Plätze.

Universelles Hashing

Vorbemerkung zum Beweis des Theorems.

Definiere mit $x, y \in \mathcal{K}$, $h \in \mathcal{H}$, $Y \subseteq \mathcal{K}$:

$$\delta(x,y,h) = \begin{cases} 1, & \text{falls } h(x) = h(y), x \neq y \\ 0, & \text{sonst,} \end{cases}$$

$$\delta(x,Y,h) = \sum_{y \in Y} \delta(x,y,h),$$

$$\delta(x,y,\mathcal{H}) = \sum_{h \in \mathcal{H}} \delta(x,y,h).$$

$\mathcal{H}$ ist universell, wenn für alle $x, y \in \mathcal{K}$, $x \neq y$: $\delta(x,y,\mathcal{H}) \leq |\mathcal{H}|/m$.

Universelles Hashing

Beweis des Theorems

$S \subseteq \mathcal{K}$: bereits gespeicherte Schlüssel. x wird hinzugefügt:

$$\begin{aligned} \mathbb{E}_{\mathcal{H}}(\delta(x,S,h)) &= \sum_{h \in \mathcal{H}} \delta(x,S,h)/|\mathcal{H}| \\ &= \frac{1}{|\mathcal{H}|} \sum_{h \in \mathcal{H}} \sum_{y \in S} \delta(x,y,h) = \frac{1}{|\mathcal{H}|} \sum_{y \in S} \sum_{h \in \mathcal{H}} \delta(x,y,h) \\ &= \frac{1}{|\mathcal{H}|} \sum_{y \in S} \delta(x,y,\mathcal{H}) \\ &\leq \frac{1}{|\mathcal{H}|} \sum_{y \in S} |\mathcal{H}|/m = \frac{|S|}{m}. \end{aligned}$$

■

Universelles Hashing ist relevant!

Sei p Primzahl und $\mathcal{K} = \{0, \ldots, p-1\}$. Mit $a \in \mathcal{K} \setminus \{0\}$, $b \in \mathcal{K}$ definiere

$$h_{ab} : \mathcal{K} \to \{0, \ldots, m-1\}, h_{ab}(x) = ((ax+b) \bmod p) \bmod m.$$

Dann gilt

Theorem

Die Klasse $\mathcal{H} = \{h_{ab} | a, b \in \mathcal{K}, a \neq 0\}$ ist eine universelle Klasse von Hashfunktionen.

15. C++ vertieft (IV): Ausnahmen (Exceptions)

Was kann schon schiefgehen?

- Öffnen einer Datei zum Lesen oder Schreiben

```
std::ifstream input("myfile.txt");
```

- Parsing

```
int value = std::stoi("12-8");
```

- Speicherallokation

```
std::vector<double> data(ManyMillions);
```

- Invalide Daten

```
int a = b/x; // what if x is zero?
```


Möglichkeiten der Fehlerbehandlung

- Keine (inakzeptabel)
- Globale Fehlervariable (Flags)
- Funktionen, die Fehlercodes zurückgeben
- Objekte, die Fehlercodes speichern
- Ausnahmen

Globale Fehlervariablen

- Typisch für älteren C-Code
- Nebenläufigkeit ist ein Problem
- Fehlerbehandlung nach Belieben. Erfordert grosse Disziplin, sehr gute Dokumentation und übersäht den Code mit scheinbar unzusammenhängenden Checks.

Rückgabe von Fehlercodes

- Jeder Aufruf einer Funktion wird mit Ergebnis quittiert.
- Typisch für grosse APIs (OS Level). Dort oft mit globalen Fehlercodes kombiniert.[20]
- Der Aufrufer kann den Rückgabewert einer Funktion prüfen, um die korrekte Ausführung zu überwachen.

[20] Globaler error code thread-safety durch thread local storage.

Rückgabe von Fehlercodes

Beispiel

```
#include <errno.h>
...

pf = fopen ("notexisting.txt", "r+");
if (pf == NULL) {
  fprintf(stderr, "Error opening file: %s\n", strerror( errno ));
}
else { // ...
  fclose (pf);
}
```


Fehlerstatus im Objekt

- Fehlerzustand eines Objektes intern im Objekt gespeichert.

Beispiel

```
int i;
std::cin >> i;
if (std::cin.good()){// success, continue
        ...
}
```


Exceptions

- Exceptions unterbrechen den normalen Kontrollfluss
- Exceptions können geworfen (throw) und gefangen (catch) werden
- Exceptions können über Funktionengrenzen hinweg agieren.

Beispiel: Exception werfen

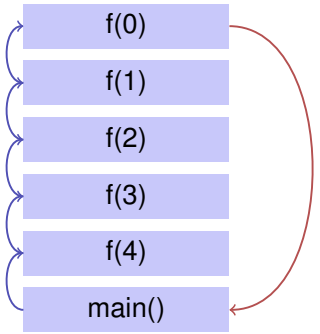
```
class MyException{};

void f(int i){
  if (i==0) throw MyException();
  f(i-1);
}

int main()
{
  f(4);
  return 0;
}
```

```
terminate called after throwing an instance of 'MyException'
Aborted
```

Beispiel: Exception fangen

```
class MyException{};

void f(int i){
  if (i==0) throw MyException();
  f(i-1);
}

int main(){
  try{
    f(4);
  }
  catch (MyException e){
      std::cout << "exception caught\n";
  }
}
```

exception caught



Resourcen werden geschlossen

```
class MyException{};
struct SomeResource{
    ~SomeResource(){std::cout << "closed resource\n";}
};
void f(int i){
  if (i==0) throw MyException();
  SomeResource x;
  f(i-1);
}
int main(){
  try{f(5);}
  catch (MyException e){
      std::cout << "exception caught\n";
  }
}
```

```
closed resource
closed resource
closed resource
closed resource
closed resource
exception caught
```


Wann Exceptions?

Exceptions werden für die *Behandlung von Fehlern* benutzt.

- Verwende `throw` nur, um einen Fehler zu signalisieren, welcher die Postcondition einer Funktion verletzt oder das Fortfahren des Codes unmöglich macht
- Verwende `catch` nur, wenn klar ist, wie man den Fehler behandeln kann (u.U. mit erneutem Werfen der Exception)
- Verwende `throw` *nicht* um einen Programmierfehler oder eine Verletzung von Invarianten anzuzeigen (benutze stattdessen `assert`)
- Verwende Exceptions *nicht* um den Kontrollfluss zu ändern. Throw ist *nicht* ein besseres return.

Warum Exceptions?

Das:

```
int ret = f();
if (ret == 0) {
  // ...
} else {
  // ...code that handles the error...
}
```

sieht auf den ersten Blick vielleicht besser / einfacher aus als das:

```
try {
  f();
  // ...
} catch (std::exception& e) {
  // ...code that handles the error...
}
```

Warum Exceptions?

Die Wahrheit ist, dass Einfachstbeispiele den Kern der Sache nicht immer treffen.

Return-Codes zur Fehlerbehandlung übersähen grössere Codestücke entweder mit Checks oder die Fehlerbehandlung bleibt auf der Strecke.

Darum Exceptions

Beispiel 1: Evaluation von Ausdrücken (Expression Parser, Vorlesung Informatik I), siehe
`http://codeboard.io/projects/46131`

Eingabe: `1 + (3 * 6 / (/ 7 ))`
Fehler tief in der Rekursionshierarchie. Wie kann ich eine vernünftige Fehlermeldung produzieren (und weiterfahren)? Müsste den Fehlercode über alle Rekursionsstufen zurückgeben. Das übersäht den Code mit checks.

Beispiel 2

Wertetyp mit Garantie: Werte im gegebenen Bereich.

```
template <typename T, T min, T max>
class Range{
public:
  Range(){}
  Range (const T& v) : value (v) {
    if (value < min) throw Underflow ();
    if (value > max) throw Overflow ();
  }
  operator const T& () const {return value;}
private:
  T value;
};
```

Fehlerbehandlung im Konstruktor!

Fehlertypen, hierarchisch

```
class RangeException {};
class Overflow : public RangeException {};
class Underflow : public RangeException {};
class DivisionByZero: public RangeException {};
class FormatError: public RangeException {};
```

Operatoren

```
template <typename T, T min, T max>
Range<T, min, max> operator/ (const Range<T, min, max>& a,
                              const Range<T, min, max>& b){
  if (b == 0) throw DivisionByZero();
  return T (a) * T(b);
}

template <typename T, T min, T max>
std::istream& operator >> (std::istream& is, Range<T, min, max>& a){
  T value;
  if (!(is >> value)) throw FormatError();
  a = value;
  return is;
}
```

Fehlerbehandlung im Operator!

Fehlerbehandlung (zentral)

```
Range<int,-10,10> a,b,c;
try{
  std::cin >> a;
  std::cin >> b;
  std::cin >> c;
  a = a / b + 4 * (b - c);
  std::cout << a;
}
catch(FormatError& e){ std::cout << "Format error\n"; }
catch(Underflow& e){ std::cout << "Underflow\n"; }
catch(Overflow& e){ std::cout << "Overflow\n"; }
catch(DivisionByZero& e){ std::cout << "Divison By Zero\n"; }
```


16. Natürliche Suchbäume

[Ottman/Widmayer, Kap. 5.1, Cormen et al, Kap. 12.1 - 12.3]

Wörterbuchimplementationen

Hashing: Implementierung von Wörterbüchern mit erwartet sehr schnellen Zugriffszeiten.

Nachteile von Hashing: im schlechtesten Fall lineare Zugriffszeit.
Manche Operationen gar nicht unterstützt:

- Aufzählen von Schlüssel in aufsteigender Anordnung
- Nächst kleinerer Schlüssel zu gegebenem Schlüssel

Bäume

Bäume sind

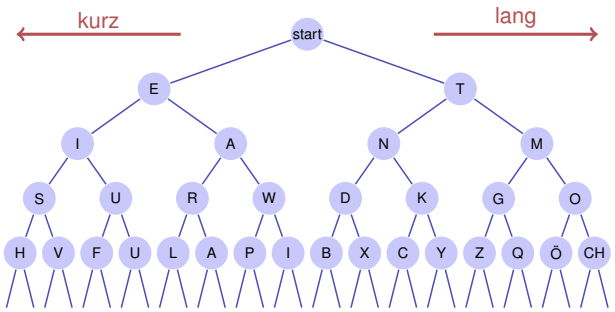
- Verallgemeinerte Listen: Knoten können mehrere Nachfolger haben
- Spezielle Graphen: Graphen bestehen aus Knoten und Kanten. Ein Baum ist ein zusammenhängender, gerichteter, azyklischer Graph.

Bäume

Verwendung

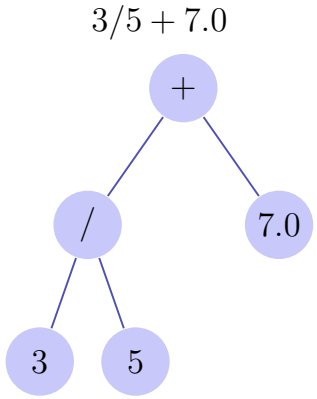
- Entscheidungsbäume: Hierarchische Darstellung von Entscheidungsregeln
- Syntaxbäume: Parsen und Traversieren von Ausdrücken, z.B. in einem Compiler
- Codebäume: Darstellung eines Codes, z.B. Morsealphabet, Huffmann Code
- Suchbäume: ermöglichen effizientes Suchen eines Elementes

Beispiele



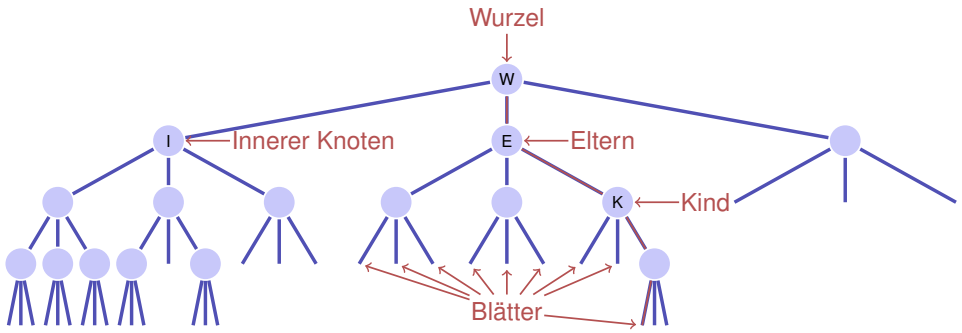
Morsealphabet

Beispiele



Ausdrucksbaum

Nomenklatur



- Ordnung des Baumes: Maximale Anzahl Kindknoten, hier: 3
- Höhe des Baumes: maximale Pfadlänge Wurzel – Blatt (hier: 4)

Binäre Bäume

Ein binärer Baum ist entweder

- ein Blatt, d.h. ein leerer Baum, oder
- ein innerer Knoten mit zwei Bäumen T_l (linker Teilbaum) und T_r (rechter Teilbaum) als linken und rechten Nachfolger.

In jedem Knoten v speichern wir

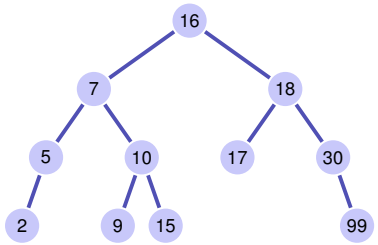
key	
left	right

- einen Schlüssel $v.\mathrm{key}$ und
- zwei Zeiger $v.\mathrm{left}$ und $v.\mathrm{right}$ auf die Wurzeln der linken und rechten Teilbäume.
- Ein Blatt wird durch den **null**-Zeiger repräsentiert

Binärer Suchbaum

Ein binärer Suchbaum ist ein binärer Baum, der die Suchbaumeigenschaft erfüllt:

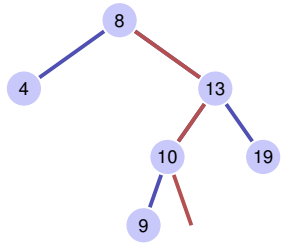
- Jeder Knoten v speichert einen Schlüssel
- Schlüssel im linken Teilbaum $v.\mathrm{left}$ von v sind kleiner als $v.\mathrm{key}$
- Schlüssel im rechten Teilbaum $v.\mathrm{right}$ von v sind grösser als $v.\mathrm{key}$



Suchen

Input : Binärer Suchbaum mit Wurzel r, Schlüssel k
Output : Knoten v mit $v.\mathrm{key} = k$ oder **null**

$v \leftarrow r$
while $v \neq$ **null do**
  if $k = v.\mathrm{key}$ **then**
    return v
  else if $k < v.\mathrm{key}$ **then**
    $v \leftarrow v.\mathrm{left}$
  else
    $v \leftarrow v.\mathrm{right}$
return null



Search (12) → **null**

Höhe eines Baumes

Die Höhe $h(T)$ eines Baumes T mit Wurzel r ist gegeben als

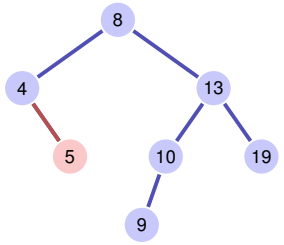
$$h(r) = \begin{cases} 0 & \text{falls } r = \textbf{null} \\ 1 + \max\{h(r.\text{left}), h(r.\text{right})\} & \text{sonst.} \end{cases}$$

Die Laufzeit der Suche ist somit im schlechtesten Fall $\mathcal{O}(h(T))$

Einfügen eines Schlüssels

Einfügen des Schlüssels k

- Suche nach k.
- Wenn erfolgreich: Fehlerausgabe
- Wenn erfolglos: Einfügen des Schlüssels am erreichten Blatt.



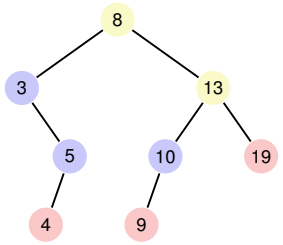
Insert (5)

Knoten entfernen

Drei Fälle möglich

- Knoten hat keine Kinder
- Knoten hat ein Kind
- Knoten hat zwei Kinder

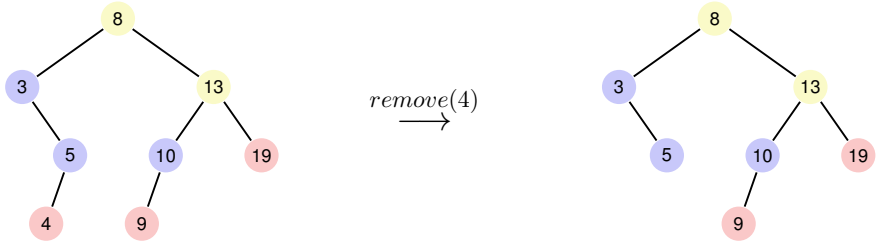
[Blätter zählen hier nicht]



Knoten entfernen

Knoten hat keine Kinder

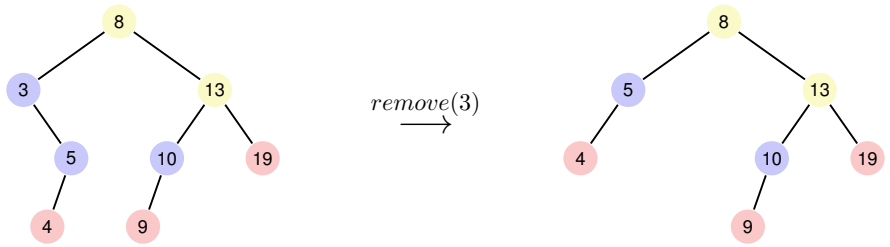
Einfacher Fall: Knoten durch Blatt ersetzen.



Knoten entfernen

Knoten hat ein Kind

Auch einfach: Knoten durch das einzige Kind ersetzen.



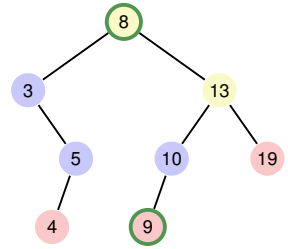
Knoten entfernen

Knoten v hat zwei Kinder

Beobachtung: Der kleinste Schlüssel im rechten Teilbaum $v.\text{right}$ (der *symmetrische Nachfolger* von v)

- ist kleiner als alle Schlüssel in $v.\text{right}$
- ist grösser als alle Schlüssel in $v.\text{left}$
- und hat kein linkes Kind.

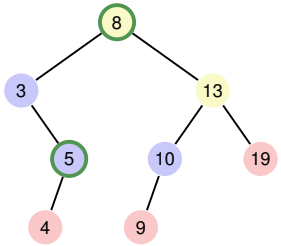
Lösung: ersetze v durch seinen symmetrischen Nachfolger



Aus Symmetriegründen...

Knoten v hat zwei Kinder

Auch möglich: ersetze v durch seinen symmetrischen Vorgänger



Algorithmus SymmetricSuccessor(v)

Input : Knoten v eines binären Suchbaumes
Output : Symmetrischer Nachfolger von v

$w \leftarrow v.\text{right}$
$x \leftarrow w.\text{left}$
while $x \neq$ **null do**
    $w \leftarrow x$
    $x \leftarrow x.\text{left}$
return w

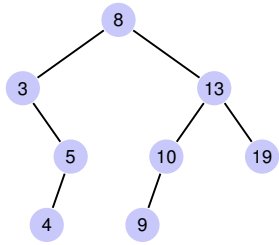
Analyse

Löschen eines Elementes v aus einem Baum T benötigt $\mathcal{O}(h(T))$ Elementarschritte:

- Suchen von v hat Kosten $\mathcal{O}(h(T))$
- Hat v maximal ein Kind ungleich **null**, dann benötigt das Entfernen $\mathcal{O}(1)$
- Das Suchen des symmetrischen Nachfolgers n benötigt $\mathcal{O}(h(T))$ Schritte. Entfernen und Einfügen von n hat Kosten $\mathcal{O}(1)$

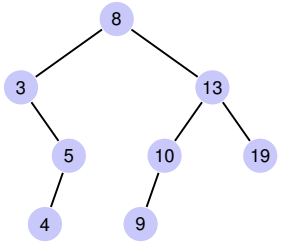
Traversierungsarten

- Hauptreihenfolge (preorder): v, dann $T_{\text{left}}(v)$, dann $T_{\text{right}}(v)$.
  8, 3, 5, 4, 13, 10, 9, 19
- Nebenreihenfolge (postorder): $T_{\text{left}}(v)$, dann $T_{\text{right}}(v)$, dann v.
  4, 5, 3, 9, 10, 19, 13, 8
- Symmetrische Reihenfolge (inorder): $T_{\text{left}}(v)$, dann v, dann $T_{\text{right}}(v)$.
  3, 4, 5, 8, 9, 10, 13, 19

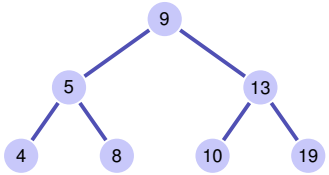


Weitere unterstützte Operationen

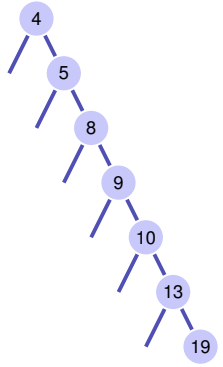
- Min(T): Auslesen des Minimums in $\mathcal{O}(h)$
- ExtractMin(T): Auslesen und Entfernen des Minimums in $\mathcal{O}(h)$
- List(T): Ausgeben einer sortierten Liste der Elemente von T
- Join(T_1, T_2): Zusammenfügen zweier Bäume mit $\max(T_1) < \min(T_2)$ in $\mathcal{O}(n)$.



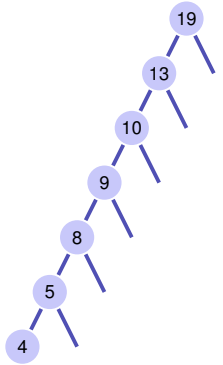
Degenerierte Suchbäume



Insert 9,5,13,4,8,10,19
bestmöglich balanciert



Insert 4,5,8,9,10,13,19
Lineare Liste



Insert 19,13,10,9,8,5,4
Lineare Liste

Probabilistisch

Ein Suchbaum, welcher aus einer zufälligen Sequenz von Zahlen erstellt wird hat erwartete Pfadlänge von $\mathcal{O}(\log n)$.

Achtung: das gilt nur für Einfügeoperation. Wird der Baum zufällig durch Einfügen und Entfernen gebildet, ist die erwartete Pfadlänge $\mathcal{O}(\sqrt{n})$.

Balancierte Bäume stellen beim Einfügen und Entfernen (z.B. durch *Rotationen*) sicher, dass der Baum balanciert bleibt und liefern eine $\mathcal{O}(\log n)$ Worst-Case-Garantie.

17. AVL Bäume

Balancierte Bäume [Ottman/Widmayer, Kap. 5.2-5.2.1, Cormen et al, Kap. Problem 13-3]

Ziel

Suchen, Einfügen und Entfernen eines Schlüssels in Baum mit n Schlüsseln, welche in zufälliger Reihenfolge eingefügt wurden im Mittel in $\mathcal{O}(\log_2 n)$ Schritten.

Schlechtester Fall jedoch: $\Theta(n)$ (degenerierter Baum).

Ziel: Verhinderung der Degenerierung. Künstliches, bei jeder Update-Operation erfolgtes Balancieren eines Baumes

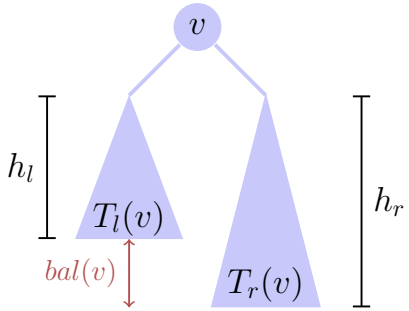
Balancierung: garantiere, dass ein Baum mit n Knoten stehts eine Höhe von $\mathcal{O}(\log n)$ hat.

Adelson-Venskii und Landis (1962): AVL-Bäume

Balance eines Knotens

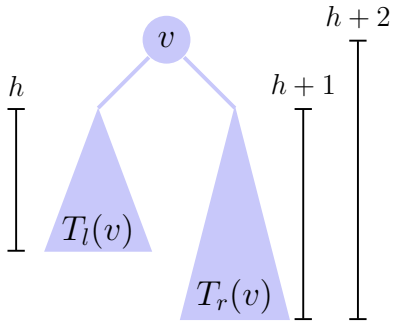
Die *Balance* eines Knotens v ist definiert als die Höhendifferenz seiner beiden Teilbäume $T_l(v)$ und $T_r(v)$

$$\mathrm{bal}(v) := h(T_r(v)) - h(T_l(v))$$

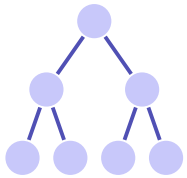


AVL Bedingung

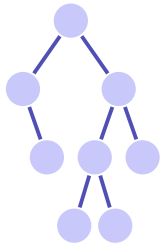
AVL Bedingung: für jeden Knoten v eines Baumes gilt $\mathrm{bal}(v) \in \{-1, 0, 1\}$



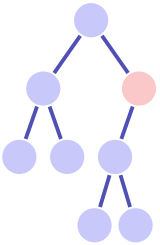
(Gegen-)Beispiele



AVL Baum der Höhe 2



AVL Baum der Höhe 3

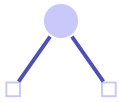


Kein AVL Baum

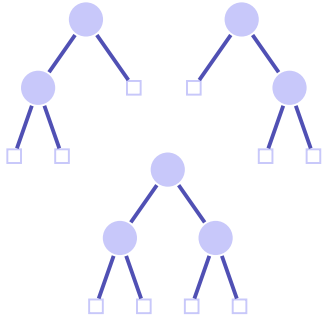
Anzahl Blätter

- 1. Beobachtung: Ein Suchbaum mit n Schlüsseln hat genau $n + 1$ Blätter. Einfaches Induktionsargument.
- 2. Beobachtung: untere Grenze für Anzahl Blätter eines Suchbaums zu gegebener Höhe erlaubt Abschätzung der maximalen Höhe eines Suchbaums zu gegebener Anzahl Schlüssel.

Untere Grenze Blätter



AVL Baum der Höhe 1 hat $M(1) := 2$ Blätter



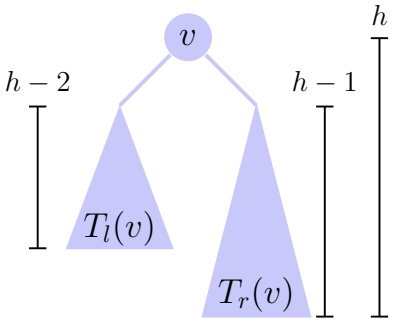
AVL Baum der Höhe 2 hat mindestens $M(2) := 3$ Blätter

Untere Grenze Blätter für $h > 2$

- Höhe eines Teilbaums $\geq h - 1$.
- Höhe des anderen Teilbaums $\geq h - 2$.

Minimale Anzahl Blätter $M(h)$ ist

$$M(h) = M(h-1) + M(h-2)$$



Insgesamt gilt $M(h) = F_{h+2}$ mit *Fibonacci-Zahlen* $F_0 := 0$, $F_1 := 1$, $F_n := F_{n-1} + F_{n-2}$ für $n > 1$.

[Fibonacci Zahlen: geschlossene Form]

Geschlossene Form der Fibonacci Zahlen: Berechnung über erzeugende Funktionen:

1. Potenzreihenansatz

$$f(x) := \sum_{i=0}^{\infty} F_i \cdot x^i$$

[Fibonacci Zahlen: geschlossene Form]

2. Für Fibonacci Zahlen gilt $F_0 = 0$, $F_1 = 1$, $F_i = F_{i-1} + F_{i-2}\ \forall i > 1$. Daher:

$$\begin{aligned} f(x) &= x + \sum_{i=2}^{\infty} F_i \cdot x^i = x + \sum_{i=2}^{\infty} F_{i-1} \cdot x^i + \sum_{i=2}^{\infty} F_{i-2} \cdot x^i \\ &= x + x \sum_{i=2}^{\infty} F_{i-1} \cdot x^{i-1} + x^2 \sum_{i=2}^{\infty} F_{i-2} \cdot x^{i-2} \\ &= x + x \sum_{i=0}^{\infty} F_i \cdot x^i + x^2 \sum_{i=0}^{\infty} F_i \cdot x^i \\ &= x + x \cdot f(x) + x^2 \cdot f(x). \end{aligned}$$

[Fibonacci Zahlen: geschlossene Form]

3. Damit:

$$\begin{aligned} & f(x) \cdot (1 - x - x^2) = x. \\ \Leftrightarrow\ & f(x) = \frac{x}{1 - x - x^2} = -\frac{x}{x^2 + x - 1} \end{aligned}$$

Mit den Wurzeln $-\phi$ und $-\hat{\phi}$ von $x^2 + x - 1$,

$$\phi = \frac{1 + \sqrt{5}}{2} \approx 1.6, \qquad \hat{\phi} = \frac{1 - \sqrt{5}}{2} \approx -0.6.$$

gilt $\phi \cdot \hat{\phi} = -1$ und somit

$$f(x) = -\frac{x}{(x + \phi) \cdot (x + \hat{\phi})} = \frac{x}{(1 - \phi x) \cdot (1 - \hat{\phi} x)}$$

[Fibonacci Zahlen: geschlossene Form]

4. Es gilt:

$$(1-\hat{\phi}x)-(1-\phi x)=\sqrt{5}\cdot x.$$

Damit:

$$\begin{aligned} f(x) &= \frac{1}{\sqrt{5}}\frac{(1-\hat{\phi}x)-(1-\phi x)}{(1-\phi x)\cdot(1-\hat{\phi}x)} \\ &= \frac{1}{\sqrt{5}}\left(\frac{1}{1-\phi x}-\frac{1}{1-\hat{\phi}x}\right) \end{aligned}$$

[Fibonacci Zahlen: geschlossene Form]

5. Potenzreihenentwicklung von $g_a(x)=\frac{1}{1-a\cdot x}$ ($a\in\mathbb{R}$):

$$\frac{1}{1-a\cdot x}=\sum_{i=0}^{\infty}a^i\cdot x^i.$$

Sieht man mit Taylor-Entwicklung von $g_a(x)$ um $x=0$ oder so: Sei $\sum_{i=0}^{\infty}G_i\cdot x^i$ eine Potenzreihenentwicklung von g. Mit der Identität $g_a(x)(1-a\cdot x)=1$ gilt für alle x (im Konvergenzradius)

$$1=\sum_{i=0}^{\infty}G_i\cdot x^i-a\cdot\sum_{i=0}^{\infty}G_i\cdot x^{i+1}=G_0+\sum_{i=1}^{\infty}(G_i-a\cdot G_{i-1})\cdot x^i$$

Für $x=0$ folgt $G_0=1$ und für $x\neq 0$ folgt dann $G_i=a\cdot G_{i-1}\Rightarrow G_i=a^i$.

[Fibonacci Zahlen: geschlossene Form]

6. Einsetzen der Potenzreihenentwicklung:

$$\begin{aligned} f(x) &= \frac{1}{\sqrt{5}}\left(\frac{1}{1-\phi x}-\frac{1}{1-\hat{\phi}x}\right)=\frac{1}{\sqrt{5}}\left(\sum_{i=0}^{\infty}\phi^i x^i-\sum_{i=0}^{\infty}\hat{\phi}^i x^i\right) \\ &= \sum_{i=0}^{\infty}\frac{1}{\sqrt{5}}(\phi^i-\hat{\phi}^i)x^i \end{aligned}$$

Koeffizientenvergleich mit $f(x)=\sum_{i=0}^{\infty}F_i\cdot x^i$ liefert

$$F_i=\frac{1}{\sqrt{5}}(\phi^i-\hat{\phi}^i).$$

Fibonacci Zahlen, Induktiver Beweis

Es gilt $F_i=\frac{1}{\sqrt{5}}(\phi^i-\hat{\phi}^i)$ mit den Wurzeln ϕ, $\hat{\phi}$ der Gleichung $x^2=x+1$ (goldener Schnitt), also $\phi=\frac{1+\sqrt{5}}{2}$, $\hat{\phi}=\frac{1-\sqrt{5}}{2}$.

Beweis (Induktion). Klar für $i=0, i=1$. Sei $i>2$:

$$\begin{aligned} F_i &= F_{i-1}+F_{i-2}=\frac{1}{\sqrt{5}}(\phi^{i-1}-\hat{\phi}^{i-1})+\frac{1}{\sqrt{5}}(\phi^{i-2}-\hat{\phi}^{i-2}) \\ &= \frac{1}{\sqrt{5}}(\phi^{i-1}+\phi^{i-2})-\frac{1}{\sqrt{5}}(\hat{\phi}^{i-1}+\hat{\phi}^{i-2})=\frac{1}{\sqrt{5}}\phi^{i-2}(\phi+1)-\frac{1}{\sqrt{5}}\hat{\phi}^{i-2}(\hat{\phi}+1) \\ &= \frac{1}{\sqrt{5}}\phi^{i-2}(\phi^2)-\frac{1}{\sqrt{5}}\hat{\phi}^{i-2}(\hat{\phi}^2)=\frac{1}{\sqrt{5}}(\phi^i-\hat{\phi}^i). \end{aligned}$$

Baumhöhe

Da $\hat{\phi} < 1$, gilt insgesamt

$$M(h) \in \Theta\left(\left(\frac{1+\sqrt{5}}{2}\right)^h\right) \subseteq \Omega(1.618^h)$$

und somit

$$h \leq 1.44 \log_2 n + c.$$

AVL Baum ist asymptotisch nicht mehr als 44% höher als ein perfekt balancierter Baum.

Einfügen

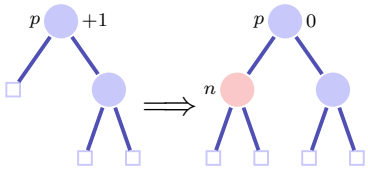
Balancieren

- Speichern der Balance für jeden Knoten
- Baum Re-balancieren bei jeder Update-Operation

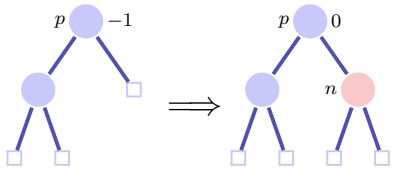
Neuer Knoten n wird eingefügt:

- Zuerst einfügen wie bei Suchbaum.
- Prüfe die Balance-Bedingung für alle Knoten aufsteigend von n zur Wurzel.

Balance am Einfügeort



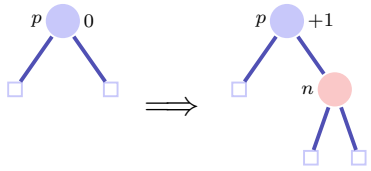
Fall 1: $\mathrm{bal}(p) = +1$



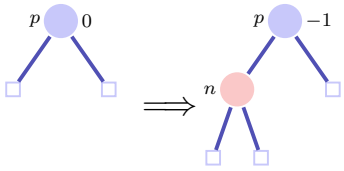
Fall 2: $\mathrm{bal}(p) = -1$

Fertig in beiden Fällen, denn der Teilbaum ist nicht gewachsen.

Balance am Einfügeort



Fall 3.1: $\mathrm{bal}(p) = 0$ rechts



Fall 3.2: $\mathrm{bal}(p) = 0$, links

In beiden Fällen noch nicht fertig. Aufruf von `upin(p)`.

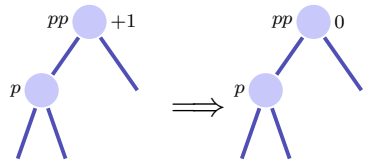
upin(p) - Invariante

Beim Aufruf von `upin(p)` gilt, dass

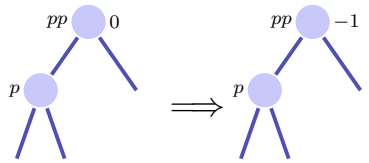
- der Teilbaum ab p gewachsen ist und
- $\mathrm{bal}(p) \in \{-1, +1\}$

upin(p)

Annahme: p ist linker Sohn von pp[21]



Fall 1: $\mathrm{bal}(pp) = +1$, fertig.



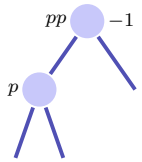
Fall 2: $\mathrm{bal}(pp) = 0$, `upin(pp)`

In beiden Fällen gilt nach der Operation die AVL-Bedingung für den Teilbaum ab pp

[21] Ist p rechter Sohn: symmetrische Fälle unter Vertauschung von $+1$ und -1

upin(p)

Annahme: p ist linker Sohn von pp



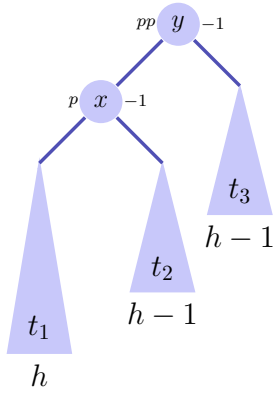
Fall 3: $\mathrm{bal}(pp) = -1$,

Dieser Fall ist problematisch: das Hinzufügen von n im Teilbaum ab pp hat die AVL-Bedingung verletzt. Rebalancieren!

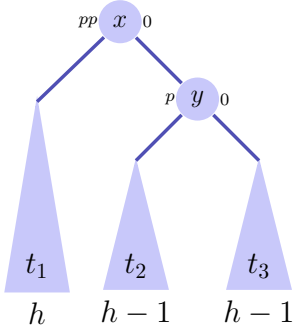
Zwei Fälle $\mathrm{bal}(p) = -1$, $\mathrm{bal}(p) = +1$

Rotationen

Fall 1.1 $\mathrm{bal}(p) = -1$. [22]



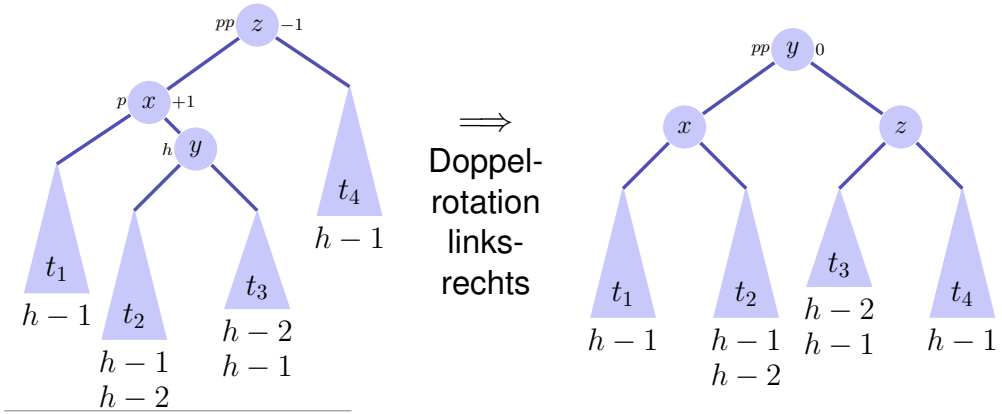
Rotation nach rechts



[22] p rechter Sohn: $\mathrm{bal}(pp) = \mathrm{bal}(p) = +1$, Linksrotation

Rotationen

Fall 1.2 $\mathrm{bal}(p) = +1$. [23]



[23] p rechter Sohn: $\mathrm{bal}(pp) = +1$, $\mathrm{bal}(p) = -1$, Doppelrotation rechts links

Analyse

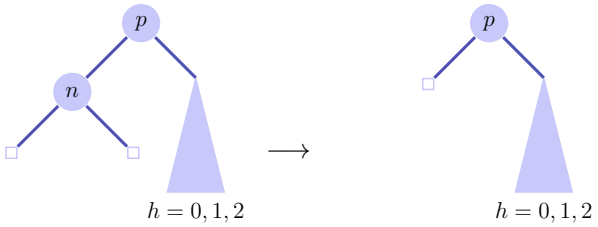
- Höhe des Baumes: $\mathcal{O}(\log n)$.
- Einfügen wie beim binären Suchbaum.
- Balancieren durch Rekursion vom Knoten zur Wurzel. Maximale Pfadlänge $\mathcal{O}(\log n)$.

Das Einfügen im AVL-Baum hat Laufzeitkosten von $\mathcal{O}(\log n)$.

Löschen

Fall 1: Knoten n hat zwei Blätter als Kinder Sei p Elternknoten von n.
$\Rightarrow$ Anderer Teilbaum hat Höhe $h' = 0$, 1 oder 2

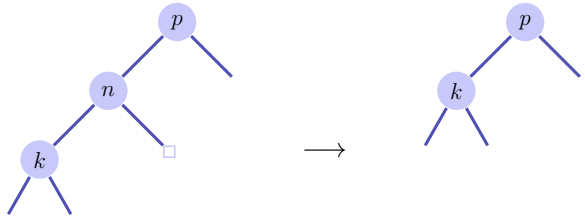
- $h' = 1$: $\mathrm{bal}(p)$ anpassen.
- $h' = 0$: $\mathrm{bal}(p)$ anpassen. Aufruf `upout(p)`.
- $h' = 2$: Rebalancieren des Teilbaumes. Aufruf `upout(p)`.



Löschen

Fall 2: Knoten n hat einen inneren Knoten k als Kind

- Ersetze n durch k. `upout(k)`



Löschen

Fall 3: Knoten n hat zwei inneren Knoten als Kinder

- Ersetze n durch symmetrischen Nachfolger. `upout(k)`
- Löschen des symmetrischen Nachfolgers wie in Fall 1 oder 2.

upout(p)

Sei pp der Elternknoten von p

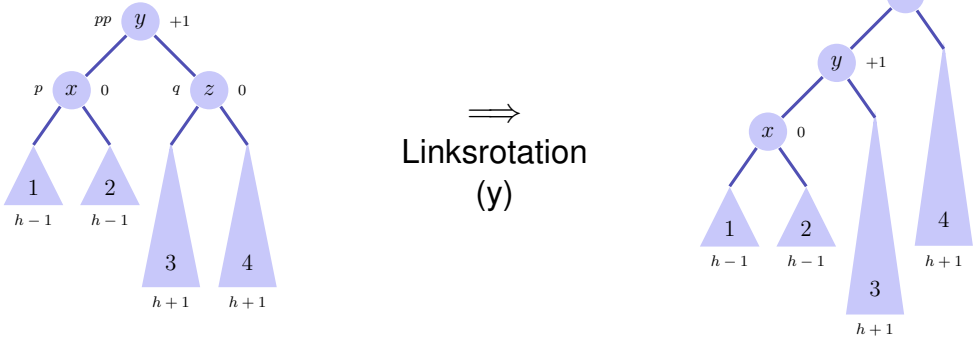
(a) p linkes Kind von pp

1. $\mathrm{bal}(pp) = -1 \Rightarrow \mathrm{bal}(pp) \leftarrow 0$. `upout(pp)`
2. $\mathrm{bal}(pp) = 0 \Rightarrow \mathrm{bal}(pp) \leftarrow +1$.
3. $\mathrm{bal}(pp) = +1 \Rightarrow$ nächste Folien.

(b) p rechtes Kind von pp: Symmetrische Fälle unter Vertauschung von $+1$ und -1.

upout(p)

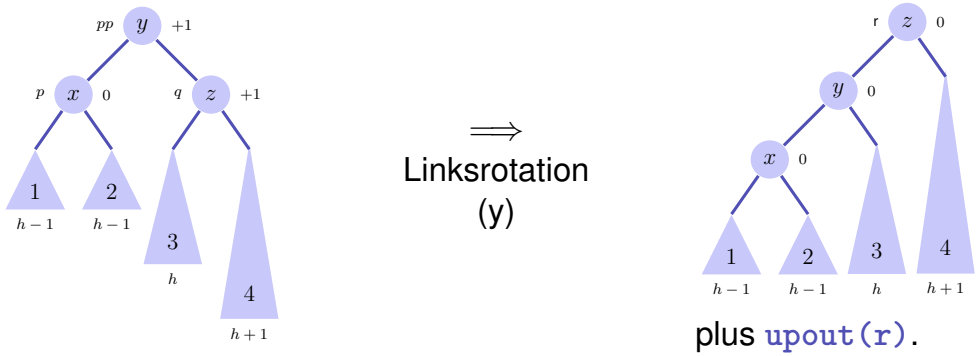
Fall (a).3: $\mathrm{bal}(pp) = +1$. Sei q Bruder von p
(a).3.1: $\mathrm{bal}(q) = 0$.[24]



[24] (b).3.1: $\mathrm{bal}(pp) = -1$, $\mathrm{bal}(q) = -1$, Rechtsrotation.

upout(p)

Fall (a).3: $\mathrm{bal}(pp) = +1$. (a).3.2: $\mathrm{bal}(q) = +1$.[25]

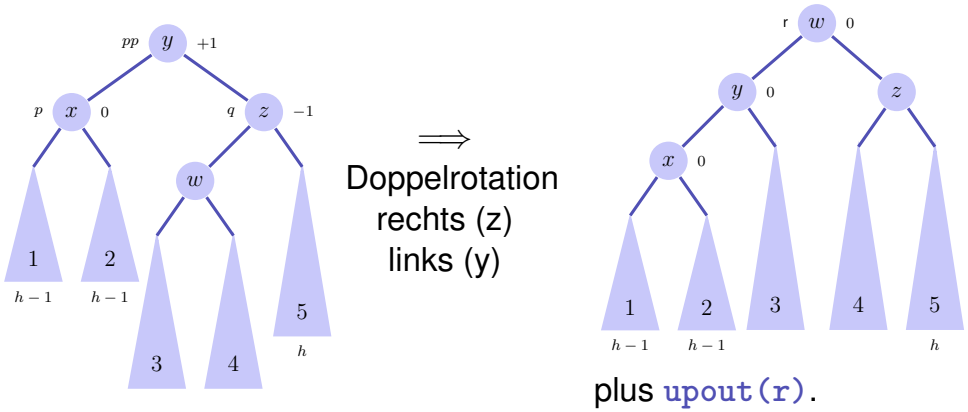


plus `upout(r)`.

[25] (b).3.2: $\mathrm{bal}(pp) = -1$, $\mathrm{bal}(q) = +1$, Rechtsrotation+upout

upout(p)

Fall (a).3: $\mathrm{bal}(pp) = +1$. (a).3.3: $\mathrm{bal}(q) = -1$.[26]



plus `upout(r)`.

[26] (b).3.3: $\mathrm{bal}(pp) = -1$, $\mathrm{bal}(q) = -1$, Links-Rechts-Rotation + upout

Zusammenfassung

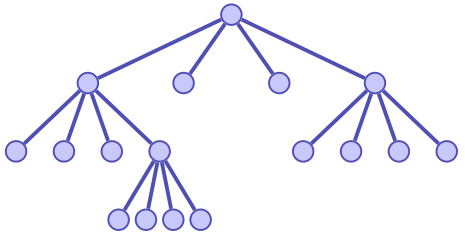
- AVL-Bäume haben asymptotische Laufzeit von $\mathcal{O}(\log n)$ (schlechtester Fall) für das Suchen, Einfügen und Löschen von Schlüsseln
- Einfügen und Löschen ist verhältnismässig aufwändig und für kleine Probleme relativ langsam.

18. Quadtrees

Quadtrees, Kollisionsdetektion, Bildsegmentierung

Quadtree

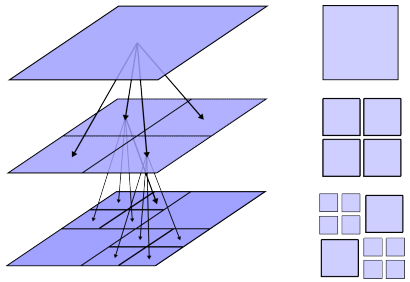
Ein Quadtree ist ein Baum der Ordnung 4.



... und ist als solcher nicht besonders interessant, ausser man verwendet ihn zur...

Quadtree - Interpretation und Nutzen

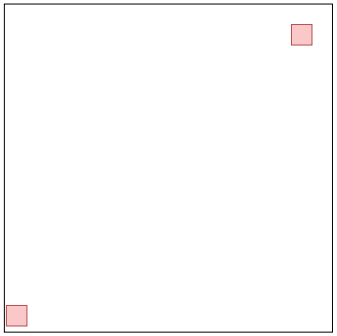
Partitionierung eines zweidimensionalen Bereiches in 4 gleich grosse Teile.



[Analog für drei Dimensionen mit einem *Octtree* (Baum der Ordnung 8)]

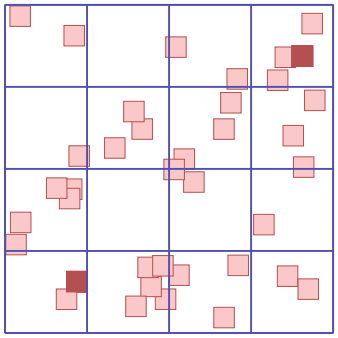
Beispiel 1: Erkennung von Kollisionen

- Objekte in der 2D-Ebene, z.B. Teilchensimulation auf dem Bildschirm.
- Ziel: Erkennen von Kollisionen



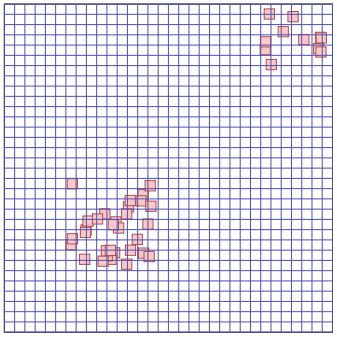
Idee

- Viele Objekte: n^2 Vergleiche (naiv)
- Verbesserung?
- Offensichtlich: keine Kollisionsdetektion für weit entfernte Objekte nötig.
- Was ist „weit entfernt”?
- Gitter ($m \times m$)
- Kollisionsdetektion pro Gitterzelle



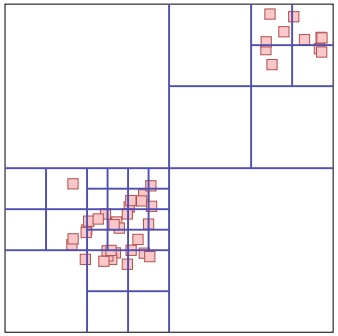
Gitter

- Gitter hilft oft, aber nicht immer
- Verbesserung?
- Gitter verfeinern?
- Zu viele Gitterzellen!



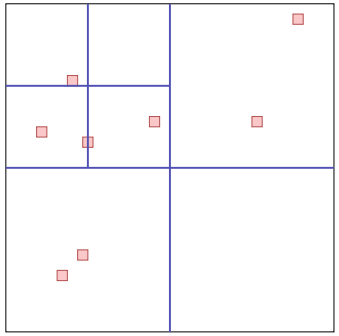
Adaptive Gitter

- Gitter hilft oft, aber nicht immer
- Verbesserung?
- Gitter *adaptiv* verfeinern!
- Quadtree!



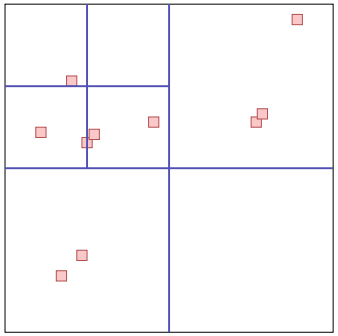
Algorithmus: Einfügen

- Quadtree startet mit einem einzigen Knoten
- Objekte werden zu dem Knoten hinzugefügt. Wenn in einem Knoten zu viele Objekte sind, wird der Knoten geteilt.
- Objekte, die beim Split auf dem Rand zu liegen kommen, werden im höher gelegenen Knoten belassen.

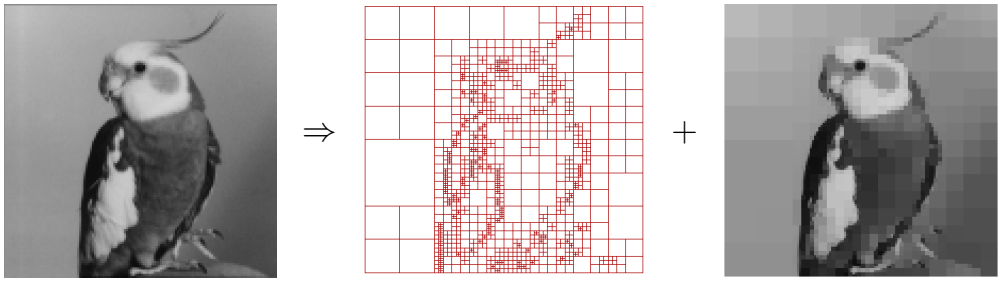


Algorithmus: Kollisionsdetektion

- Durchlaufe den Quadtree rekursiv. Für jeden Knoten teste die Kollision der enthaltenen Objekte mit Objekten im selben Knoten oder (rekursiv) enthaltenen Knoten.

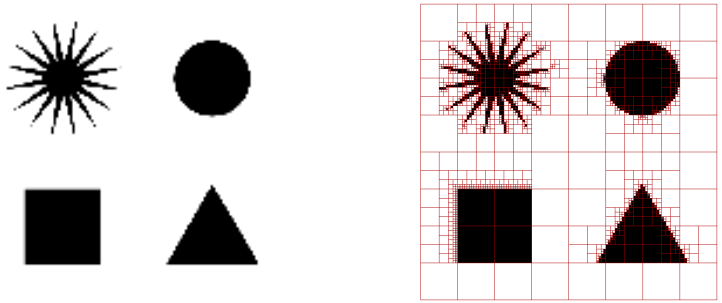


Beispiel 2: Bildsegmentierung



(Mögliche Anwendungen: Kompression, Entrauschen, Kantendetektion)

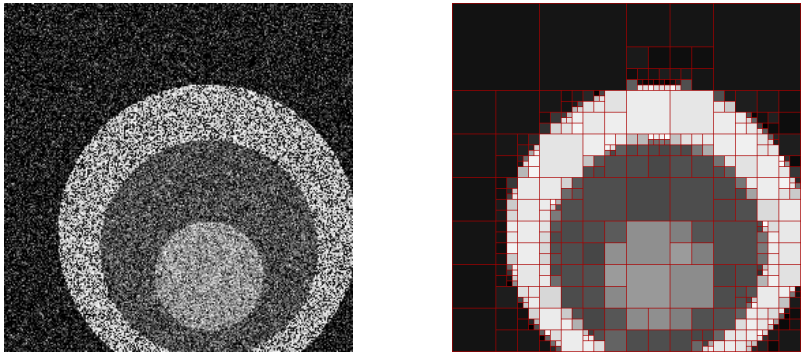
Quadtree auf Einfarbenbild



Erzeugung des Quadtree ähnlich wie oben: unterteile Knoten rekursiv bis jeder Knoten nur Pixel einer Farbe enthält.

Quadtree mit Approximation

Wenn mehr als zwei Farbewerte vorhanden sind, wird der Quadtree oft sehr gross. $\Rightarrow$ Komprimierte Darstellung: *approximiere* das Bild stückweise konstant auf Rechtecken eines Quadtrees.



Stückweise konstante Approximation

(Graustufen-)Bild $z \in \mathbb{R}^S$ auf den Pixelindizes S. [27]

Rechteck $r \subset S$.

Ziel: bestimme

$$\arg\min_{x \in r} \sum_{s \in r} (z_s - x)^2$$

Lösung: das arithmetisches Mittel $\mu_r = \frac{1}{|r|} \sum_{s \in r} z_s$

[27] Wir nehmen an, dass S ein Quadrat ist mit Seitenlänge 2^k für ein $k \geq 0$

Zwischenergebnis

Die im Sinne des mittleren quadratischen Fehlers beste Approximation

$$\mu_r = \frac{1}{|r|} \sum_{s \in r} z_s$$

und der dazugehörige Fehler

$$\sum_{s \in r} (z_s - \mu_r)^2 =: \|z_r - \mu_r\|_2^2$$

können nach einer $\mathcal{O}(|S|)$ Tabellierung schnell berechnet werden: Präfixsummen!

Welcher Quadtree?

Konflikt

- *Möglichst nahe an den Daten* $\Rightarrow$ kleine Rechtecke, grosser Quadtree. Extremer Fall: ein Knoten pro Pixel. Approximation = Original
- *Möglichst wenige Knoten* $\Rightarrow$ Grosse Rechtecke, kleiner Quadtree Extremfall: ein einziges Rechteck. Approximation = ein Grauwert

Welcher Quadtree?

Idee: wähle zwischen Datentreue und Komplexität durch Einführung eines Regularisierungsparameters $\gamma \geq 0$

Wähle Quadtree T mit Blättern[28] $L(T)$ so, dass T folgenden Funktion minimiert

$$H_\gamma(T, z) := \gamma \cdot \underbrace{|L(T)|}_{\text{Anzahl Blätter}} + \underbrace{\sum_{r \in L(T)} \|z_r - \mu_r\|_2^2}_{\text{Summierter Approximationsfehler aller Blätter}} .$$

[28] hier: Blatt = Knoten mit Nullkindern¸

Regulariseriung

Sei T ein Quadtree über einem Rechteck S_T und seien $T_{ll}, T_{lr}, T_{ul}, T_{ur}$ vier mögliche Unterbäume und

$$\widehat{H}_\gamma(T, z) := \min_T \gamma \cdot |L(T)| + \sum_{r \in L(T)} \|z_r - \mu_r\|_2^2$$

Extremfälle:
$\gamma = 0 \Rightarrow$ Originaldaten;
$\gamma \to \infty \Rightarrow$ ein Rechteck

Beobachtung: Rekursion

- Wenn der (Sub-)Quadtree T nur ein Pixel hat, so kann nicht aufgeteilt werden und es gilt

$$\widehat{H}_\gamma(T, z) = \gamma$$

- Andernfalls seien

$$M_1 := \gamma + \|z_{S_T} - \mu_{S_T}\|_2^2$$
$$M_2 := \widehat{H}_\gamma(T_{ll}, z) + \widehat{H}_\gamma(T_{lr}, z) + \widehat{H}_\gamma(T_{ul}, z) + \widehat{H}_\gamma(T_{ur}, z)$$

Dann

$$\widehat{H}_\gamma(T, z) = \min\{\underbrace{M_1(T, \gamma, z)}_{\text{kein Split}}, \underbrace{M_2(T, \gamma, z)}_{\text{Split}}\}$$

Algorithmus: Minimize(z,r,γ)

Input : Bilddaten $z \in \mathbb{R}^S$, Rechteck $r \subset S$, Regularisierung $\gamma > 0$
Output : $\min_T \gamma|L(T)| + \|z - \mu_{L(T)}\|_2^2$

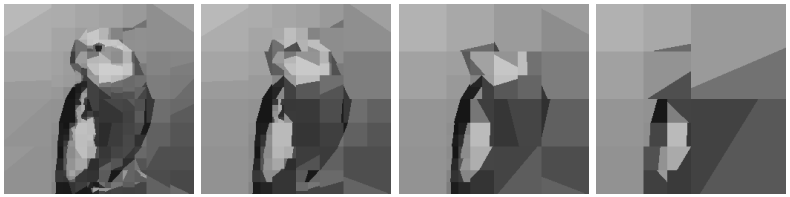
if $|r| = 0$ **then return** 0
$m \leftarrow \gamma + \sum_{s \in r} (z_s - \mu_r)^2$
if $|r| > 1$ **then**
  Split r into r_{ll},r_{lr},r_{ul},r_{ur}
  $m_1 \leftarrow \text{Minimize}(z, r_{ll}, \gamma)$; $m_2 \leftarrow \text{Minimize}(z, r_{lr}, \gamma)$
  $m_3 \leftarrow \text{Minimize}(z, r_{ul}, \gamma)$; $m_4 \leftarrow \text{Minimize}(z, r_{ur}, \gamma)$
  $m' \leftarrow m_1 + m_2 + m_3 + m_4$
else
  $m' \leftarrow \infty$
if $m' < m$ **then** $m \leftarrow m'$
return m

Analyse

Der Minimierungsalgorithmus über dyadische Partitionen (Quadtree) benötigt $\mathcal{O}(|S| \log |S|)$ Schritte.

Anwendung: Entrauschen (zusätzlich mit Wedgelets)

noised $\gamma = 0.003$ $\gamma = 0.01$ $\gamma = 0.03$ $\gamma = 0.1$

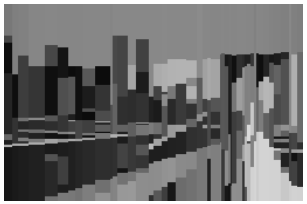
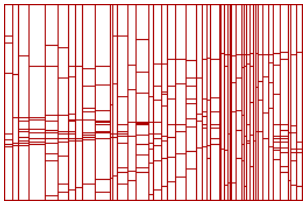


$\gamma = 0.3$ $\gamma = 1$ $\gamma = 3$ $\gamma = 10$

Erweiterungen: Affine Regression + Wedgelets

Andere Ideen

kein Quadtree: hierarchisch-eindimensionales Modell (benötigt Dynamic Programming)

19. Dynamic Programming I

Fibonacci, Längste aufsteigende Teilfolge, längste gemeinsame Teilfolge, Editierdistanz, Matrixkettenmultiplikation, Matrixmultiplikation nach Strassen [Ottman/Widmayer, Kap. 1.2.3, 7.1, 7.4, Cormen et al, Kap. 15]

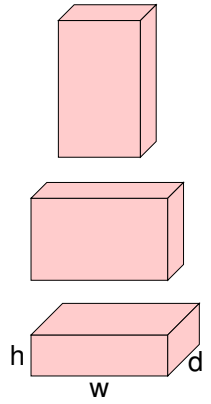
Quiz: Boxen Stapeln

- Gegeben: n Boxen mit Grössen $w_i \times d_i \times h_i$
- Gesucht: maximale Höhe eines erlaubten Stapels
- Erlaubter Stapel: Grundfläche gestapelter Boxen muss in beiden Richtungen (Breite und Tiefe) strikt kleiner werden

Boxen Stapeln

Wir gehen davon aus, dass es genügend Boxen jeder Sorte gibt, so dass jede Box in jeder Orientierung verfügbar ist (Abbildung rechts).

Lösung: später



Box	1	2	3	4	5	6
$[w \times d \times h]$	$[1 \times 2 \times 3]$	$[1 \times 3 \times 2]$	$[2 \times 3 \times 1]$	$[3 \times 4 \times 5]$	$[3 \times 5 \times 4]$	$[4 \times 5 \times 3]$

Einfacher: Fibonacci Zahlen

 (schon wieder)

$$F_n := \begin{cases} n & \text{wenn } n < 2 \\ F_{n-1} + F_{n-2} & \text{wenn } n \geq 2. \end{cases}$$

Analyse: warum ist der rekursive Algorithmus so langsam.

Algorithmus FibonacciRecursive(n)

Input : $n \geq 0$
Output : n-te Fibonacci Zahl

if $n < 2$ **then**
  $f \leftarrow n$
else
  $f \leftarrow \text{FibonacciRecursive}(n-1) + \text{FibonacciRecursive}(n-2)$
return f

Analyse

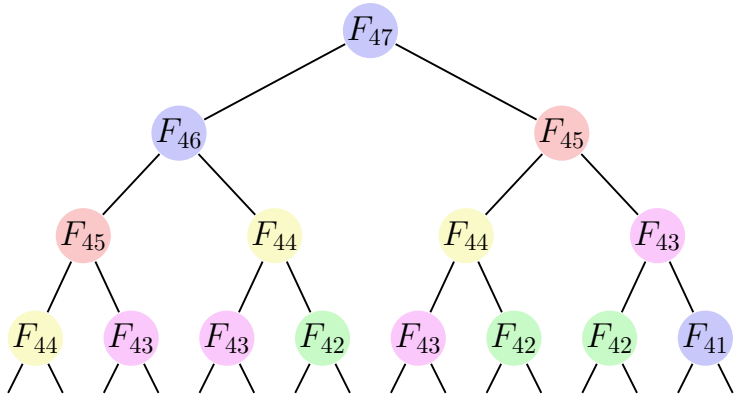
$T(n)$: Anzahl der ausgeführten Operationen.

- $n = 0, 1$: $T(n) = \Theta(1)$
- $n \geq 2$: $T(n) = T(n-2) + T(n-1) + c$.

$$T(n) = T(n-2) + T(n-1) + c \geq 2T(n-2) + c \geq 2^{n/2}c' = (\sqrt{2})^n c'$$

Algorithmus ist *exponentiell (!)* in n.

Grund, visualisiert



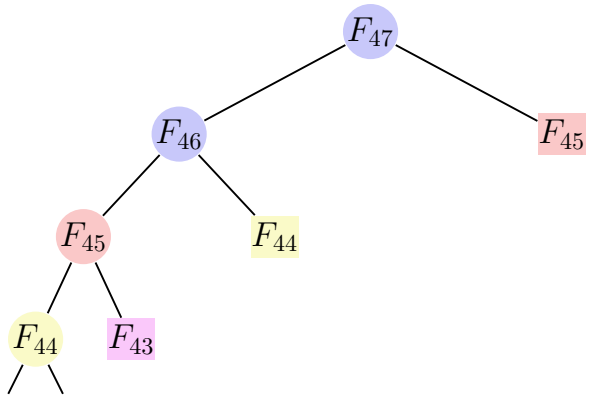
Knoten mit denselben Werten werden (zu) oft ausgewertet.

Memoization

Memoization (sic) Abspeichern von Zwischenergebnissen.

- Bevor ein Teilproblem gelöst wird, wird Existenz eines entsprechenden Zwischenergebnis geprüft.
- Existiert ein gespeichertes Zwischenergebnis bereits, so wird dieses verwendet.
- Andernfalls wird der Algorithmus ausgeführt und das Ergebnis wird entsprechend gespeichert.

Memoization bei Fibonacci



Rechteckige Knoten wurden bereits ausgewertet.

Algorithmus FibonacciMemoization(n)

Input : $n \geq 0$
Output : n-te Fibonacci Zahl

if $n \leq 2$ **then**
  $f \leftarrow 1$
else if $\exists$memo$[n]$ **then**
  $f \leftarrow$ memo$[n]$
else
  $f \leftarrow$ FibonacciMemoization$(n-1)$ + FibonacciMemoization$(n-2)$
  memo$[n] \leftarrow f$
return f

Analyse

Berechnungsaufwand:

$$T(n) = T(n-1) + c = ... = \mathcal{O}(n).$$

Algorithmus benötigt $\Theta(n)$ Speicher.[29]

[29] Allerdings benötigt der naive Algorithmus auch $\Theta(n)$ Speicher für die Rekursionsverwaltung.

Genauer hingesehen ...

... berechnet der Algorithmus der Reihe nach die Werte F_1, F_2, F_3,
... verkleidet im *Top-Down* Ansatz der Rekursion.

Man kann den Algorithmus auch gleich *Bottom-Up* hinschreiben.
Man spricht dann auch von *dynamischer Programmierung*.

Algorithmus FibonacciDynamicProgram(n)

Input : $n \geq 0$
Output : n-te Fibonacci Zahl

$F[1] \leftarrow 1$
$F[2] \leftarrow 1$
for $i \leftarrow 3, \ldots, n$ **do**
  $F[i] \leftarrow F[i-1] + F[i-2]$
return $F[n]$

Dynamische Programmierung: Idee

- Aufteilen eines komplexen Problems in eine vernünftige Anzahl kleinerer Teilprobleme
- Die Lösung der Teilprobleme wird zur Lösung des komplexeren Problems verwendet
- Identische Teilprobleme werden nur einmal gerechnet

Dynamische Programmierung: Konsequenz

Identische Teilprobleme werden nur einmal gerechnet

$\Rightarrow$ Resultate werden zwischengespeichert

Wir tauschen Laufzeit gegen Speicherplatz

Dynamic Programming = Divide-And-Conquer ?

- In beiden Fällen ist das Ursprungsproblem (einfacher) lösbar, indem Lösungen von Teilproblemen herangezogen werden können. Das Problem hat *optimale Substruktur*.
- Bei Divide-And-Conquer Algorithmen (z.B. Mergesort) sind Teilprobleme unabhängig; deren Lösungen werden im Algorithmus nur einmal benötigt.
- Beim DP sind Teilprobleme nicht unabhängig. Das Problem hat *überlappende Teilprobleme*, welche im Algorithmus mehrfach gebraucht werden. Damit sie nur einmal gerechnet werden müssen, werden Resultate tabelliert.

Dynamic Programming: Vorgehen

1. Verwalte *DP-Tabelle* mit Information zu den Teilproblemen.
   Dimension der Tabelle? Bedeutung der Einträge?
2. Berechnung der *Randfälle*.
   Welche Einträge hängen nicht von anderen ab?
3. *Berechnungsreihenfolge* bestimen.
   In welcher Reihenfolge können Einträge berechnet werden, so dass benötigte Einträge jeweils vorhanden sind?
4. Auslesen der *Lösung*.
   Wie kann sich Lösung aus der Tabelle konstruieren lassen?

Laufzeit (typisch) = Anzahl Einträge der Tabelle mal Aufwand pro Eintrag.

Dynamic Programming: Vorgehen am Beispiel

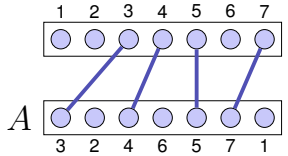
1. **Dimension der Tabelle? Bedeutung der Einträge?**
   Tabelle der Grösse $n \times 1$. n-ter Eintrag enthält n-te Fibonacci Zahl.
2. **Welche Einträge hängen nicht von anderen ab?**
   Werte F_1 und F_2 sind unabhängig einfach “berechenbar”.
3. **In welcher Reihenfolge können Einträge berechnet werden, so dass benötigte Einträge jeweils vorhanden sind?**
   F_i mit aufsteigenden i.
4. **Wie kann sich Lösung aus der Tabelle konstruieren lassen?**
   F_n ist die n-te Fibonacci-Zahl.

Längste aufsteigende Teilfolge (LAT)

Verbinde so viele passende Anschlüsse wie möglich, ohne dass sich die Anschlüsse kreuzen.

Formalisieren

- Betrachte Folge $A = (a_1, \ldots, a_n)$.
- Suche eine längste aufsteigende Teilfolge von A.
- Beispiele aufsteigender Teilfolgen: $(3,4,5)$, $(2,4,5,7)$, $(3,4,5,7)$, $(3,7)$.



Verallgemeinerung: Lasse Zahlen ausserhalb von $1, ..., n$ zu, auch mit Mehrfacheinträgen. Lasse nur strikt aufsteigende Teilfolgen zu. Beispiel: (2,3,3,3,5,1) mit aufsteigender Teilfolge (2,3,5).

Erster Entwurf

Annahme: LAT L_k für k bekannt. Wollen nun LAT L_{k+1} für $k+1$ berechnen.

Wenn a_{k+1} zu L_k passt, dann $L_{k+1} = L_k \oplus a_{k+1}$

Gegenbeispiel: $A_5 = (1,2,5,3,4)$. Sei $A_3 = (1,2,5)$ mit $L_3 = A$. Bestimme L_4 aus L_3?

So kommen wir nicht weiter: können nicht von L_k auf L_{k+1} schliessen.

Zweiter Entwurf

Annahme: eine LAT L_j für alle $j \leq k$ bekannt. Wollen nun LAT L_{k+1} für $k+1$ berechnen.

Betrachte alle passenden $L_{k+1} = L_j \oplus a_{k+1}$ ($j \leq k$) und wähle eine längste solche Folge.

Gegenbeispiel: $A_5 = (1,2,5,3,4)$. Sei $A_4 = (1,2,5,3)$ mit $L_1 = (1)$, $L_2 = (1,2)$, $L_3 = (1,2,5)$, $L_4 = (1,2,5)$. Bestimme L_5 aus $L_1, \ldots, L_4$?

So kommen wir nicht weiter: können nicht von *jeweils nur einer beliebigen Lösung* L_j auf L_{k+1} schliessen. Wir müssten alle möglichen LAT betrachten. Zu viel!

Dritter Entwurf

Annahme: die LAT L_j, *welche mit kleinstem Element endet* sei für alle Längen $1 \leq j \leq k$ bekannt.

Betrachte nun alle passenden $L_j \oplus a_{k+1}$ ($j \leq k$) und aktualisiere die Tabelle der längsten aufsteigenden Folgen, welche mit kleinstem Element enden.

Beispiel: $A = (1, 1000, 1001, 2, 3, 4, ..., 999)$

A	LAT
(1)	(1)
$(1,1000)$	$(1),(1,1000)$
$(1,1000,1001)$	$(1),(1,1000),(1,1000,1001)$
$(1,1000,1001,2)$	$(1),(1,2),(1,1000,1001)$
$(1,1000,1001,2,3)$	$(1),(1,2),(1,2,3)$

DP Table

- Idee: speichere jeweils nur das letzte Element der aufsteigenden Folge L_j am Slot j.
- Beispielfolge:
  3 2 5 1 6 4
- Problem: Tabelle enthält zum Schluss nicht die Folge, nur den letzten Wert.
- Lösung: Zweite Tabelle mit den Vorgängern.

Index	1	2	3	4	5	6
Wert	3	2	5	1	6	4
Vorgänger	$-\infty$	$-\infty$	2	$-\infty$	5	1

Index	0	1	2	3	4	...
$(L_j)_j$	-∞	1	4	6	∞	

Dynamic Programming Algorithmus LAT

Dimension der Tabelle? Bedeutung der Einträge?

1 Zwei Tabellen $T[0,\ldots,n]$ und $V[1,\ldots,n]$. Zu Beginn $T[0] \leftarrow -\infty$, $T[i] \leftarrow \infty\ \forall i > 1$

Berechnung eines Eintrags

2 Einträge in T aufsteigend sortiert. Für jeden Neueintrag a_{k+1} binäre Suche nach l, so dass $T[l] < a_k < T[l+1]$. Setze $T[l+1] \leftarrow a_{k+1}$. Setze $V[k] = T[l]$.

Dynamic Programming Algorithmus LAT

Berechnungsreihenfolge

3 Beim Traversieren der Liste werden die Einträge $T[k]$ und $V[k]$ mit aufsteigendem k berechnet.

Wie kann sich Lösung aus der Tabelle konstruieren lassen?

4 Suche das grösste l mit $T[l] < \infty$. l ist der letzte Index der LAT. Suche von l ausgehend den Index $i < l$, so dass $V[l] = A[i]$, i ist der Vorgänger von l. Repetiere mit $l \leftarrow i$ bis $T[l] = -\infty$

Analyse

- Berechnung Tabelle:
  - Initialisierung: $\Theta(n)$ Operationen
  - Berechnung k-ter Eintrag: Binäre Suche auf Positionen $\{1,\ldots,k\}$ plus konstante Anzahl Zuweisungen.

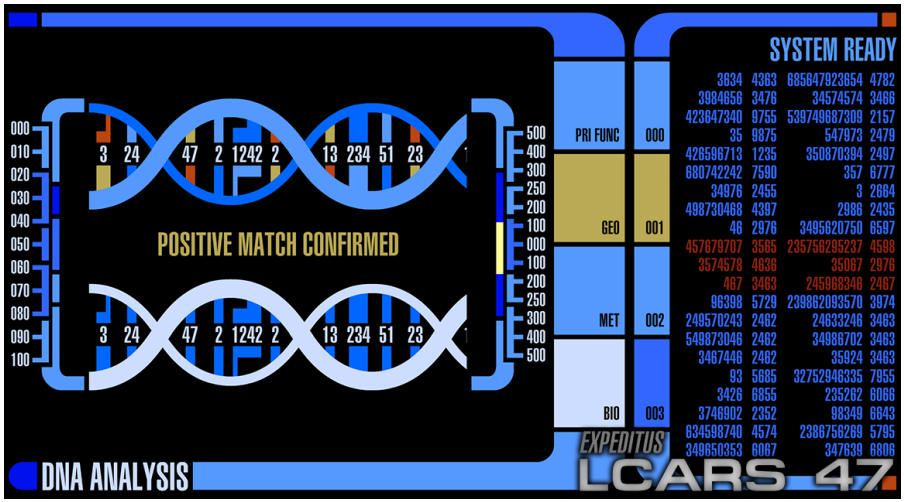
$$\sum_{k=1}^{n}(\log k + \mathcal{O}(1)) = \mathcal{O}(n) + \sum_{k=1}^{n}\log(k) = \Theta(n \log n).$$

- Rekonstruktion: Traversiere A von rechts nach links: $\mathcal{O}(n)$.

Somit Gesamtlaufzeit

$$\Theta(n \log n).$$

DNA - Vergleich (Star Trek)



DNA - Vergleich

- DNA besteht aus Sequenzen von vier verschiedenen Nukleotiden **A**denin **G**uanin **T**hymin **C**ytosin
- DNA-Sequenzen (Gene) werden mit Zeichenketten aus A, G, T und C beschrieben.
- Ein möglicher Vergleich zweier Gene: Bestimme **Längste gemeinsame Teilfolge**

Längste Gemeiname Teilfolge

Teilfolgen einer Zeichenkette:

Teilfolgen(KUH): (), (K), (U), (H), (KU), (KH), (UH), (KUH)

Problem:

- Eingabe: Zwei Zeichenketten $A = (a_1, \ldots, a_m)$, $B = (b_1, \ldots, b_n)$ der Längen $m > 0$ und $n > 0$.
- Gesucht: Eine längste gemeinsame Teilfolge (LGT) von A und B.

Längste Gemeiname Teilfolge

Beispiele:

LGT(IGEL,KATZE)=E, LGT(TIGER,ZIEGE)=IGE

Ideen zur Lösung?

T I G E R
Z I E G E

Rekursives Vorgehen

Annahme: Lösungen $L(i,j)$ bekannt für $A[1,\ldots,i]$ und $B[1,\ldots,j]$ für alle $1 \leq i \leq m$ und $1 \leq j \leq n$, jedoch nicht für $i = m$ und $j = n$.

T I G E R
Z I E G E

Betrachten Zeichen a_m, b_n. Drei Möglichkeiten:

1. A wird um ein Leerzeichen erweitert. $L(m,n) = L(m,n-1)$
2. B wird um ein Leerzeichen erweitert. $L(m,n) = L(m-1,n)$
3. $L(m,n) = L(m-1,n-1) + \delta_{mn}$ mit $\delta_{mn} = 1$ wenn $a_m = b_n$ und $\delta_{mn} = 0$ sonst

Rekursion

$$L(m,n) \leftarrow \max\{L(m-1,n-1) + \delta_{mn}, L(m,n-1), L(m-1,n)\}$$

für $m,n > 0$ und Randfälle $L(\cdot,0) = 0$, $L(0,\cdot) = 0$.

	∅	Z	I	E	G	E
∅	0	0	0	0	0	0
T	0	0	0	0	0	0
I	0	0	1	1	1	1
G	0	0	1	1	2	2
E	0	0	1	2	2	3
R	0	0	1	2	2	3

Dynamic Programming Algorithmus LGT

1. **Dimension der Tabelle? Bedeutung der Einträge?**
   Tabelle $L[0,\ldots,m][0,\ldots,n]$. $L[i,j]$: Länge einer LGT der Zeichenketten $(a_1,\ldots,a_i)$ und $(b_1,\ldots,b_j)$

2. **Berechnung eines Eintrags**
   $L[0,i] \leftarrow 0\ \forall 0 \leq i \leq m$, $L[j,0] \leftarrow 0\ \forall 0 \leq j \leq n$. Berechnung von $L[i,j]$ sonst mit $L[i,j] = \max(L[i-1,j-1] + \delta_{ij}, L[i,j-1], L[i-1,j])$.

Dynamic Programming Algorithmus LGT

3. **Berechnungsreihenfolge**
   Abhängigkeiten berücksichtigen: z.B. Zeilen aufsteigend und innerhalb von Zeilen Spalten aufsteigend.

4. **Wie kann sich Lösung aus der Tabelle konstruieren lassen?**
   Beginne bei $j = m$, $i = n$. Falls $a_i = b_j$ gilt, gib a_i aus und fahre fort mit $(j,i) \leftarrow (j-1,i-1)$; sonst, falls $L[i,j] = L[i,j-1]$ fahre fort mit $j \leftarrow j-1$; sonst, falls $L[i,j] = L[i-1,j]$ fahre fort mit $i \leftarrow i-1$. Terminiere für $i = 0$ oder $j = 0$.

Analyse LGT

- Anzahl Tabelleneinträge: $(m+1) \cdot (n+1)$.
- Berechnung jeweils mit konstanter Anzahl Zuweisungen und Vergleichen. Anzahl Schritte $\mathcal{O}(mn)$
- Bestimmen der Lösung: jeweils Verringerung von i oder j. Maximal $\mathcal{O}(n+m)$ Schritte.

Laufzeit insgesamt:

$$\mathcal{O}(mn).$$

Editierdistanz

Editierdistanz von zwei Zeichenketten $A = (a_1, \ldots, a_m)$, $B = (b_1, \ldots, b_m)$.

Editieroperationen:

- Einfügen eines Zeichens
- Löschen eines Zeichens
- Änderung eines Zeichens

Frage: Wie viele Editieroperationen sind mindestens nötig, um eine gegebene Zeichenkette A in eine Zeichenkette B zu überführen.

TIGER ZIGER ZIEGER ZIEGE

Editierdistanz= Levenshtein Distanz

Vorgehen?

- Zweidimensionale Tabelle $E[0, \ldots, m][0, \ldots, n]$ mit Editierdistanzen $E[i, j]$ zwischen Worten $A_i = (a_1, \ldots, a_i)$ und $B_j = (b_1, \ldots, b_j)$.
- Betrachte die jeweils letzten Zeichen von A_i und B_j. Drei mögliche Fälle:
  1. Lösche letztes Zeichen von A_i: [30] $E[i-1, j] + 1$.
  2. Füge Zeichen zu A_i hinzu:[31] $E[i, j-1] + 1$.
  3. Ersetze A_i durch B_j: $E[i-1, j-1] + 1 - \delta_{ij}$.

$$E[i,j] \leftarrow \min\left\{E[i-1,j]+1, E[i,j-1]+1, E[i-1,j-1]+1-\delta_{ij}\right\}$$

[30] oder füge Zeichen zu B_j hinzu

[31] oder lösche letztes Zeichen von B_j

DP Tabelle

$$E[i,j] \leftarrow \min\left\{E[i-1,j]+1, E[i,j-1]+1, E[i-1,j-1]+1-\delta_{ij}\right\}$$

	∅	Z	I	E	G	E
∅	0	1	2	3	4	5
T	1	1	2	3	4	5
I	2	2	1	2	3	4
G	3	3	2	2	2	3
E	4	4	3	2	3	2
R	5	5	4	3	3	3

Algorithmus: Übung!

Matrix-Kettenmultiplikation

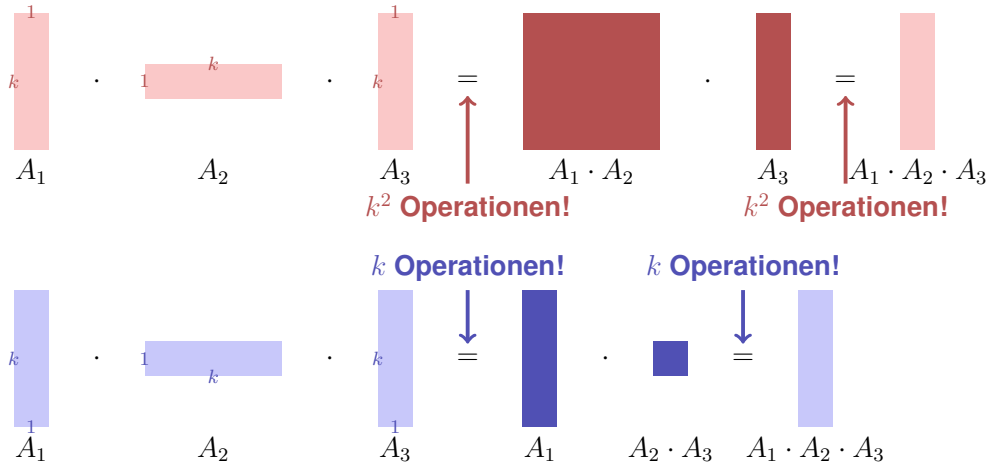
Aufgabe: Berechnung des Produktes $A_1 \cdot A_2 \cdot \ldots \cdot A_n$ von Matrizen $A_1, \ldots, A_n$.

Matrizenmultiplikation ist assoziativ, d.h. Klammerung kann beliebig gewählt werden.

Ziel: möglichst effiziente Berechnung des Produktes.

Annahme: Multiplikation einer $(r \times s)$-Matrix mit einer $(s \times u)$-Matrix hat Kosten $r \cdot s \cdot u$.

Macht das einen Unterschied?



Rekursion

- Annahme, dass die bestmögliche Berechnung von $(A_1 \cdot A_2 \cdots A_i)$ und $(A_{i+1} \cdot A_{i+2} \cdots A_n)$ für jedes i bereits bekannt ist.
- Bestimme bestes i, fertig.

$n \times n$-Tabelle M. Eintrag $M[p,q]$ enthält Kosten der besten Klammerung von $(A_p \cdot A_{p+1} \cdots A_q)$.

$$M[p,q] \leftarrow \min_{p \le i < q} (M[p,i] + M[i+1,q] + \text{Kosten letzte Multiplikation})$$

Berechnung der DP-Tabelle

- Randfälle: $M[p,p] \leftarrow 0$ für alle $1 \le p \le n$.
- Berechnung von $M[p,q]$ hängt ab von $M[i,j]$ mit $p \le i \le j \le q$, $(i,j) \neq (p,q)$.
  Insbesondere hängt $M[p,q]$ höchstens ab von Einträgen $M[i,j]$ mit $i - j < q - p$.
  Folgerung: Fülle die Tabelle von der Diagonale ausgehend.

Analyse

DP-Tabelle hat n^2 Einträge. Berechung eines Eintrages bedingt Betrachten von bis zu $n-1$ anderen Einträgen.

Gesamtlaufzeit $\mathcal{O}(n^3)$.

Auslesen der Reihenfolge aus M: Übung!

Exkurs: Matrixmultiplikation

Betrachten Multiplikation zweier $n \times n$-Matrizen.

Seien

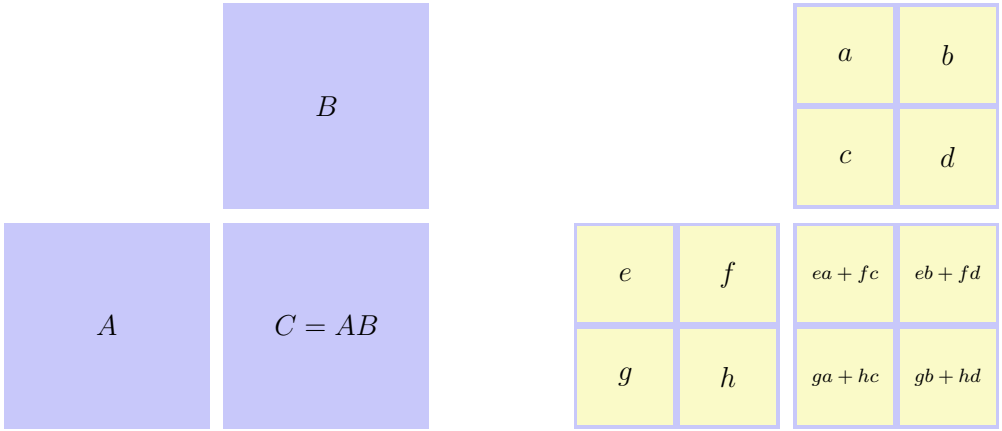
$$A = (a_{ij})_{1 \le i,j \le n}, B = (b_{ij})_{1 \le i,j \le n}, C = (c_{ij})_{1 \le i,j \le n},$$
$$C = A \cdot B$$

dann

$$c_{ij} = \sum_{k=1}^{n} a_{ik} b_{kj}.$$

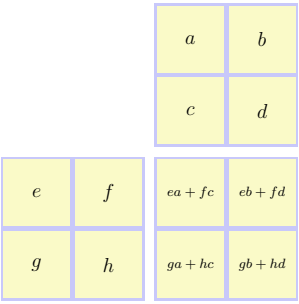
Naiver Algorithmus benötigt $\Theta(n^3)$ elementare Multiplikationen.

Divide and Conquer



Divide and Conquer

- Annahme $n = 2^k$.
- Anzahl elementare Multiplikationen: $M(n) = 8M(n/2)$, $M(1) = 1$.
- Ergibt $M(n) = 8^{\log_2 n} = n^{\log_2 8} = n^3$. Kein Gewinn ☹



Strassens Matrixmultiplikation

- Nichttriviale Beobachtung von Strassen (1969): Es genügt die Berechnung der sieben Produkte $A = (e+h)\cdot(a+d)$, $B = (g+h)\cdot a$, $C = e\cdot(b-d)$, $D = h\cdot(c-a)$, $E = (e+f)\cdot d$, $F = (g-e)\cdot(a+b)$, $G = (f-h)\cdot(c+d)$. Denn:
  $ea+fc = A+D-E+G$, $eb+fd = C+E$,
  $ga+hc = B+D$, $gb+hd = A-B+C+F$.
- Damit ergibt sich
  $M'(n) = 7M(n/2), M'(1) = 1$.
  Also $M'(n) = 7^{\log_2 n} = n^{\log_2 7} \approx n^{2.807}$.
- Schnellster bekannter Algorithmus:
  $\mathcal{O}(n^{2.37})$

		a	b
		c	d
e	f	$ea+fc$	$eb+fd$
g	h	$ga+hc$	$gb+hd$

20. Dynamic Programming II

Subset Sum Problem, Rucksackproblem, Greedy Algorithmus vs dynamische Programmierung [Ottman/Widmayer, Kap. 7.2, 7.3, 5.7, Cormen et al, Kap. 15,35.5]

Lösung Quiz

- $n \times n$ Tabelle
- Eintrag in Zeile i, Spalte j: Höhe eines höchsten Turmes mit maximal i Boxen und Basisbox j.

$[w \times d]$	$[1\times 2]$	$[1\times 3]$	$[2\times 3]$	$[3\times 4]$	$[3\times 5]$	$[4\times 5]$
h	3	2	1	5	4	3
1	3	2	1	5	4	3
2	3	2	4	8	8	8
3	3	2	4	9	8	11
4	3	2	4	9	8	12

Bestimmung der Tabelle: $\Theta(n^3)$, für jeden Eintrag müssen alle Einträge der vorherigen Zeile durchlaufen werden.

Berechnung der optimalen Lösung durch Rückverfolgung im schlechtesten Fall $\Theta(n^2)$.

Alternative Lösung Quiz

- $1 \times n$ Tabelle, topologisch sortiert[32] nach Halbordnung Stapelbarkeit
- Eintrag an Position j: Höhe eines höchsten Turmes mit Basisbox j.

$[w \times d]$	$[1\times 2]$	$[1\times 3]$	$[2\times 3]$	$[3\times 4]$	$[3\times 5]$	$[4\times 5]$
h	3	2	1	5	4	3
	3	2	4	9	8	12

Topologisches Sortieren in $\Theta(n^2)$. Durchlaufen von rechts nach links in $\Theta(n)$, insgesamt $\Theta(n^2)$. Rückverfolgung auch $\Theta(n^2)$

[32] Erklärung folgt

Aufgabe

Teile obige “Gegenstände” so auf zwei Mengen auf, dass beide Mengen den gleichen Wert haben.

Eine Lösung:

Subset Sum Problem

Seien $n \in \mathbb{N}$ Zahlen $a_1, \ldots, a_n \in \mathbb{N}$ gegeben.

Ziel: Entscheide, ob eine Auswahl $I \subseteq \{1, \ldots, n\}$ existiert mit

$$\sum_{i \in I} a_i = \sum_{i \in \{1,\ldots,n\} \setminus I} a_i.$$

Naiver Algorithmus

Prüfe für jeden Bitvektor $b = (b_1, \ldots, b_n) \in \{0,1\}^n$, ob

$$\sum_{i=1}^{n} b_i a_i \stackrel{?}{=} \sum_{i=1}^{n} (1 - b_i) a_i$$

Schlechtester Fall: n Schritte für jeden der 2^n Bitvektoren b. Anzahl Schritte: $\mathcal{O}(n \cdot 2^n)$.

Algorithmus mit Aufteilung

- Zerlege Eingabe in zwei gleich grosse Teile: $a_1, \ldots, a_{n/2}$ und $a_{n/2+1}, \ldots, a_n$.
- Iteriere über alle Teilmengen der beiden Teile und berechne Teilsummen $S_1^k, \ldots, S_{2^{n/2}}^k$ $(k = 1, 2)$.
- Sortiere die Teilsummen: $S_1^k \leq S_2^k \leq \cdots \leq S_{2^{n/2}}^k$.
- Prüfe ob es Teilsummen gibt, so dass $S_i^1 + S_j^2 = \frac{1}{2} \sum_{i=1}^{n} a_i =: h$
  - Beginne mit $i = 1, j = 2^{n/2}$.
  - Gilt $S_i^1 + S_j^2 = h$ dann fertig
  - Gilt $S_i^1 + S_j^2 > h$ dann $j \leftarrow j - 1$
  - Gilt $S_i^1 + S_j^2 < h$ dann $i \leftarrow i + 1$

Beispiel

Menge $\{1, 6, 2, 3, 4\}$ mit Wertesumme 16 hat 32 Teilmengen.

Aufteilung in $\{1, 6\}$, $\{2, 3, 4\}$ ergibt folgende 12 Teilmengen mit Wertesummen:

$\{1,6\}$				$\{2,3,4\}$							
$\{\}$	$\{1\}$	$\{6\}$	$\{1,6\}$	$\{\}$	$\{2\}$	$\{3\}$	$\{4\}$	$\{2,3\}$	$\{2,4\}$	$\{3,4\}$	$\{2,3,4\}$
0	1	6	7	0	2	3	4	5	6	7	9

$\Leftrightarrow$ Eine Lösung: $\{1, 3, 4\}$

Analyse

- Teilsummegenerierung in jedem Teil: $\mathcal{O}(2^{n/2} \cdot n)$.
- Sortieren jeweils: $\mathcal{O}(2^{n/2} \log(2^{n/2})) = \mathcal{O}(n2^{n/2})$.
- Zusammenführen: $\mathcal{O}(2^{n/2})$

Gesamtlaufzeit

$$\mathcal{O}\left(n \cdot 2^{n/2}\right) = \mathcal{O}\left(n\left(\sqrt{2}\right)^n\right).$$

Wesentliche Verbesserung gegenüber ganz naivem Verfahren – aber immer noch exponentiell!

Dynamische Programmierung

Aufgabe: sei $z = \frac{1}{2}\sum_{i=1}^{n} a_i$. Suche Auswahl $I \subset \{1, \ldots, n\}$, so dass $\sum_{i \in I} a_i = z$.

DP-Tabelle: $[0, \ldots, n] \times [0, \ldots, z]$-Tabelle T mit Wahrheitseinträgen. $T[k, s]$ gibt an, ob es eine Auswahl $I_k \subset \{1, \ldots, k\}$ gibt, so dass $\sum_{i \in I_k} a_i = s$.

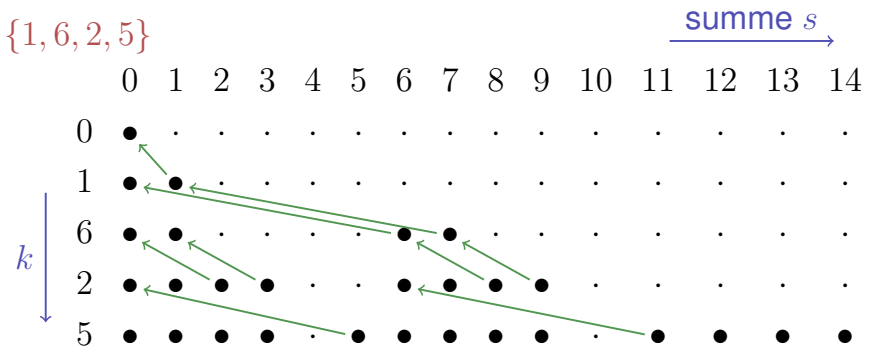
Initialisierung: $T[0, 0] =$ true. $T[0, s] =$ false für $s > 1$.

Berechnung:

$$T[k, s] \leftarrow \begin{cases} T[k-1, s] & \text{falls } s < a_k \\ T[k-1, s] \vee T[k-1, s-a_k] & \text{falls } s \geq a_k \end{cases}$$

für aufsteigende k und innerhalb k dann s.

Beispiel



Auslesen der Lösung: wenn $T[k, s] = T[k-1, s]$ dann a_k nicht benutzt und bei $T[k-1, s]$ weiterfahren, andernfalls a_k benutzt und bei $T[k-1, s-a_k]$ weiterfahren.

Rätselhaftes

Der Algorithmus benötigt $\mathcal{O}(n \cdot z)$ Elementaroperationen.

Was ist denn jetzt los? Hat der Algorithmus plötzlich polynomielle Laufzeit?

Aufgelöst

Der Algorithmus hat nicht unbedingt eine polynomielle Laufzeit. z ist eine *Zahl* und keine *Anzahl*!

Eingabelänge des Algorithmus $\cong$ Anzahl Bits zur *vernünftigen* Repräsentation der Daten. Bei der Zahl z wäre das $\zeta = \log z$.

Also: Algorithmus benötigt $\mathcal{O}(n \cdot 2^{\zeta})$ Elementaroperationen und hat exponentielle Laufzeit in ζ.

Sollte z allerdings polynomiell sein in n, dann hat der Algorithmus polynomielle Laufzeit in n. Das nennt man *pseudopolynomiell*.

NP

Man weiss, dass der Subset-Sum Algorithmus zur Klasse der *NP*-vollständigen Probleme gehört (und somit *NP-schwer* ist).

P: Menge aller in Polynomialzeit lösbarer Probleme.

NP: Menge aller Nichtdeterministisch in Polynomialzeit lösbarer Probleme.

Implikationen:

- NP enthält P.
- Probleme in Polynomialzeit *verifizierbar*.
- Unter der (noch?) unbewiesenen[33] Annahme, dass NP $\neq$ P, gibt es für das Problem *keinen Algorithmus mit polynomieller Laufzeit*.

[33] Die bedeutenste ungelöste Frage der theoretischen Informatik!

Das Rucksackproblem

Wir packen unseren Koffer und nehmen mit ...

- Zahnbürste
- Hantelset
- Kaffemaschine
- Oh jeh – zu schwer.

- Zahnbürste
- Luftballon
- Taschenmesser
- Ausweis
- Hantelset
- Oh jeh – zu schwer.

- Zahnbürste
- Kaffemaschine
- Taschenmesser
- Ausweis
- Oh jeh – zu schwer.

Wollen möglichst viel mitnehmen. Manche Dinge sind uns aber wichtiger als andere.

Rucksackproblem (engl. Knapsack problem)

Gegeben:

- Menge von $n \in \mathbb{N}$ Gegenständen $\{1, \ldots, n\}$.
- Jeder Gegenstand i hat Nutzwert $v_i \in \mathbb{N}$ und Gewicht $w_i \in \mathbb{N}$.
- Maximalgewicht $W \in \mathbb{N}$.
- Bezeichnen die Eingabe mit $E = (v_i, w_i)_{i=1,\ldots,n}$.

Gesucht:

eine Auswahl $I \subseteq \{1, \ldots, n\}$ die $\sum_{i \in I} v_i$ maximiert unter $\sum_{i \in I} w_i \leq W$.

Gierige (engl. greedy) Heuristik

Sortiere die Gegenstände absteigend nach Nutzen pro Gewicht v_i/w_i: Permutation p mit $v_{p_i}/w_{p_i} \geq v_{p_{i+1}}/w_{p_{i+1}}$

Füge Gegenstände in dieser Reihenfolge hinzu ($I \leftarrow I \cup \{p_i\}$), sofern das zulässige Gesamtgewicht dadurch nicht überschritten wird.

Das ist schnell: $\Theta(n \log n)$ für Sortieren und $\Theta(n)$ für die Auswahl. Aber ist es auch gut?

Gegenbeispiel zur greedy strategy

$$v_1 = 1 \qquad w_1 = 1 \quad v_1/w_1 = 1$$

$$v_2 = W - 1 \quad w_2 = W \quad v_2/w_2 = \tfrac{W-1}{W}$$

Greedy Algorithmus wählt $\{v_1\}$ mit Nutzwert 1.
Beste Auswahl: $\{v_2\}$ mit Nutzwert $W - 1$ und Gewicht W.

Greedy *kann* also beliebig schlecht sein.

Dynamic Programming

Unterteile das Maximalgewicht.

Dreidimensionale Tabelle $m[i, w, v]$ (“machbar”) aus Wahrheitswerten.

$m[i, w, v] =$ true genau dann wenn

- Auswahl der ersten i Teile existiert ($0 \leq i \leq n$)
- deren Gesamtgewicht höchstens w ($0 \leq w \leq W$) und
- Nutzen mindestens v ($0 \leq v \leq \sum_{i=1}^{n} v_i$) ist.

Berechnung der DP Tabelle

Initial

- $m[i, w, 0] \leftarrow$ true für alle $i \geq 0$ und alle $w \geq 0$.
- $m[0, w, v] \leftarrow$ false für alle $w \geq 0$ und alle $v > 0$.

Berechnung

$$m[i, w, v] \leftarrow \begin{cases} m[i-1, w, v] \vee m[i-1, w-w_i, v-v_i] & \text{falls } w \geq w_i \text{ und } v \geq v_i \\ m[i-1, w, v] & \text{sonst.} \end{cases}$$

aufsteigend nach i und für festes i aufsteigend nach w und für festes i und w aufsteigend nach v.

Lösung: Grösstes v, so dass $m[i, w, v] =$ true für ein i und w.

Beobachtung

Nach der Definition des Problems gilt offensichtlich, dass

- für $m[i, w, v] =$ true gilt:
  $m[i', w, v] =$ true $\forall i' \geq i$,
  $m[i, w', v] =$ true $\forall w' \geq w$,
  $m[i, w, v'] =$ true $\forall v' \leq v$.
- für $m[i, w, v] =$ false gilt:
  $m[i', w, v] =$ false $\forall i' \leq i$,
  $m[i, w', v] =$ false $\forall w' \leq w$,
  $m[i, w, v'] =$ false $\forall v' \geq v$.

Das ist ein starker Hinweis darauf, dass wir keine 3d-Tabelle benötigen.

DP Tabelle mit 2 Dimensionen

Tabelleneintrag $t[i, w]$ enthält statt Wahrheitswerten das jeweils grösste v, das erreichbar ist[34] mit

- den Gegenständen $1, \ldots, i$ $(0 \leq i \leq n)$
- bei höchstem zulässigen Gewicht w $(0 \leq w \leq W)$.

[34] So etwas ähnliches hätten wir beim Subset Sum Problem auch machen können, um die dünnbesetzte Tabelle etwas zu verkleinern

Berechnung

Initial

- $t[0, w] \leftarrow 0$ für alle $w \geq 0$.

Berechnung

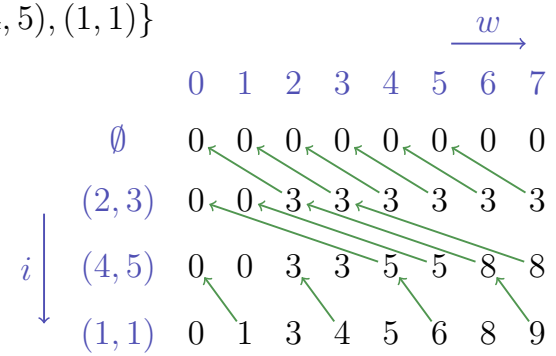
$$t[i, w] \leftarrow \begin{cases} t[i-1, w] & \text{falls } w < w_i \\ \max\{t[i-1, w], t[i-1, w-w_i] + v_i\} & \text{sonst.} \end{cases}$$

aufsteigend nach i und für festes i aufsteigend nach w.

Lösung steht in $t[n, w]$

Beispiel

$E = \{(2,3),(4,5),(1,1)\}$



Auslesen der Lösung: wenn $t[i,w] = t[i-1,w]$ dann Gegenstand i nicht benutzt und bei $t[i-1,w]$ weiterfahren, andernfalls benutzt und bei $t[i-1,s-w_i]$ weiterfahren.

Analyse

Die beiden Algorithmen für das Rucksackproblem haben eine Laufzeit in $\Theta(n \cdot W \cdot \sum_{i=1}^{n} v_i)$ (3d-Tabelle) und $\Theta(n \cdot W)$ (2d-Tabelle) und sind beide damit pseudopolynomiell, liefern aber das bestmögliche Resultat.

Der greedy Algorithmus ist sehr schnell, liefert aber unter Umständen beliebig schlechte Resultate.

Im folgenden beschäftigen wir uns mit einer Lösung dazwischen.

21. Dynamic Programming III

FPTAS [Ottman/Widmayer, Kap. 7.2, 7.3, Cormen et al, Kap. 15,35.5]

Approximation

Sei ein $\varepsilon \in (0,1)$ gegeben. Sei I_{opt} eine bestmögliche Auswahl.

Suchen eine gültige Auswahl I mit

$$\sum_{i \in I} v_i \geq (1-\varepsilon) \sum_{i \in I_{\text{opt}}} v_i.$$

Summe der Gewichte darf W natürlich in keinem Fall überschreiten.

Andere Formulierung des Algorithmus

Bisher: Gewichtsschranke $w \rightarrow$ maximaler Nutzen v

Umkehrung Nutzen $v \rightarrow$ minimales Gewicht w

$\Rightarrow$ **Alternative Tabelle:** $g[i, v]$ gibt das minimale Gewicht an, welches

- eine Auswahl der ersten i Gegenstände ($0 \leq i \leq n$) hat, die
- einen Nutzen von genau v aufweist ($0 \leq v \leq \sum_{i=1}^{n} v_i$).

Berechnung

Initial

- $g[0, 0] \leftarrow 0$
- $g[0, v] \leftarrow \infty$ (Nutzen v kann mit 0 Gegenständen nie erreicht werden.).

Berechnung

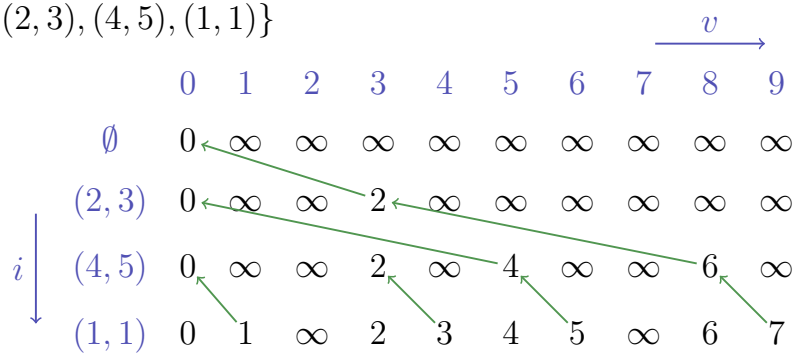
$$g[i, v] \leftarrow \begin{cases} g[i-1, v] & \text{falls } v < v_i \\ \min\{g[i-1, v], g[i-1, v-v_i] + w_i\} & \text{sonst.} \end{cases}$$

aufsteigend nach i und für festes i aufsteigend nach v.

Lösung ist der grösste Index v mit $g[n, v] \leq w$.

Beispiel

$E = \{(2, 3), (4, 5), (1, 1)\}$



Auslesen der Lösung: wenn $g[i, v] = g[i-1, v]$ dann Gegenstand i nicht benutzt und bei $g[i-1, v]$ weiterfahren, andernfalls benutzt und bei $g[i-1, b-v_i]$ weiterfahren.

Der Approximationstrick

Pseudopolynomielle Laufzeit wird polynomiell, wenn vorkommenden Werte in Polynom der Eingabelänge beschränkt werden können.

Sei $K > 0$ *geeignet* gewählt. Ersetze die Nutzwerte v_i durch "gerundete Werte" $\tilde{v}_i = \lfloor v_i / K \rfloor$ und erhalte eine neue Eingabe $E' = (w_i, \tilde{v}_i)_{i=1\ldots n}$.

Wenden nun den Algorithmus auf Eingabe E' mit derselben Gewichtsschranke W an.

Idee

Beispiel $K = 5$

Eingabe Nutzwerte

$$1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, \ldots, 98, 99, 100$$
$$\rightarrow$$
$$0, 0, 0, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 2, \ldots, 19, 19, 20$$

Offensichtlich weniger unterschiedliche Nutzwerte

Eigenschaften des neuen Algorithmus

- Auswahl von Gegenständen aus E' ist genauso gültig wie die aus E. Gewicht unverändert!
- Laufzeit des Algorithmus ist beschränkt durch $\mathcal{O}(n^2 \cdot v_{\max}/K)$ ($v_{\max} := \max\{v_i | 1 \leq i \leq n\}$)

Wie gut ist die Approximation?

Es gilt

$$v_i - K \leq K \cdot \left\lfloor \frac{v_i}{K} \right\rfloor = K \cdot \tilde{v}_i \leq v_i$$

Sei I'_{opt} eine optimale Lösung von E'. Damit

$$\left(\sum_{i \in I_{\text{opt}}} v_i\right) - n \cdot K \overset{|I_{\text{opt}}| \leq n}{\leq} \sum_{i \in I_{\text{opt}}} (v_i - K) \leq \sum_{i \in I_{\text{opt}}} (K \cdot \tilde{v}_i) = K \sum_{i \in I_{\text{opt}}} \tilde{v}_i$$
$$\underset{I'_{\text{opt}}\text{optimal}}{\leq} K \sum_{i \in I'_{\text{opt}}} \tilde{v}_i = \sum_{i \in I'_{\text{opt}}} K \cdot \tilde{v}_i \leq \sum_{i \in I'_{\text{opt}}} v_i.$$

Wahl von K

Forderung:

$$\sum_{i \in I'} v_i \geq (1 - \varepsilon) \sum_{i \in I_{\text{opt}}} v_i.$$

Ungleichung von oben:

$$\sum_{i \in I'_{\text{opt}}} v_i \geq \left(\sum_{i \in I_{\text{opt}}} v_i\right) - n \cdot K$$

Also: $K = \varepsilon \frac{\sum_{i \in I_{\text{opt}}} v_i}{n}$.

Wahl von K

Wähle $K = \varepsilon \frac{\sum_{i \in I_{\text{opt}}} v_i}{n}$. Die optimale Summe ist aber unbekannt, daher wählen wir $K' = \varepsilon \frac{v_{\max}}{n}$.[35]

Es gilt $v_{\max} \leq \sum_{i \in I_{\text{opt}}} v_i$ und somit $K' \leq K$ und die Approximation ist sogar etwas besser.

Die Laufzeit des Algorithmus ist beschränkt durch

$$\mathcal{O}(n^2 \cdot v_{\max}/K') = \mathcal{O}(n^2 \cdot v_{\max}/(\varepsilon \cdot v_{\max}/n)) = \mathcal{O}(n^3/\varepsilon).$$

[35] Wir können annehmen, dass vorgängig alle Gegenstände i mit $w_i > W$ entfernt wurden.

FPTAS

Solche Familie von Algorithmen nennt man *Approximationsschema*: die Wahl von ε steuert Laufzeit und Approximationsgüte.

Die Laufzeit $\mathcal{O}(n^3/\varepsilon)$ ist ein Polynom in n und in $\frac{1}{\varepsilon}$. Daher nennt man das Verfahren auch ein voll polynomielles Approximationsschema *FPTAS - Fully Polynomial Time Approximation Scheme*

22. Gierige (Greedy) Algorithmen

Gebrochenes Rucksack Problem, Huffman Coding [Cormen et al, Kap. 16.1, 16.3]

Das Gebrochene Rucksackproblem

Menge von $n \in \mathbb{N}$ Gegenständen $\{1, \ldots, n\}$ gegeben. Jeder Gegenstand i hat Nutzwert $v_i \in \mathbb{N}$ und Gewicht $w_i \in \mathbb{N}$. Das Maximalgewicht ist gegeben als $W \in \mathbb{N}$. Bezeichnen die Eingabe mit $E = (v_i, w_i)_{i=1,\ldots,n}$.

Gesucht: Anteile $0 \leq q_i \leq 1$ ($1 \leq i \leq n$) die die Summe $\sum_{i=1}^{n} q_i \cdot v_i$ maximieren unter $\sum_{i=1}^{n} q_i \cdot w_i \leq W$.

Gierige (Greedy) Heuristik

Sortiere die Gegenstände absteigend nach Nutzen pro Gewicht v_i/w_i.

Annahme $v_i/w_i \geq v_{i+1}/w_{i+1}$

Sei $j = \max\{0 \leq k \leq n : \sum_{i=1}^{k} w_i \leq W\}$. Setze

- $q_i = 1$ für alle $1 \leq i \leq j$.
- $q_{j+1} = \frac{W - \sum_{i=1}^{j} w_i}{w_{j+1}}$.
- $q_i = 0$ für alle $i > j + 1$.

Das ist schnell: $\Theta(n \log n)$ für Sortieren und $\Theta(n)$ für die Berechnung der q_i.

Korrektheit

Annahme: Optimale Lösung (r_i) $(1 \leq i \leq n)$.

Der Rucksack wird immer ganz gefüllt: $\sum_i r_i \cdot w_i = \sum_i q_i \cdot w_i = W$.

Betrachte k: kleinstes i mit $r_i \neq q_i$. Die gierige Heuristik nimmt per Definition so viel wie möglich: $q_k > r_k$. Sei $x = q_k - r_k > 0$.

Konstruiere eine neue Lösung (r'_i): $r'_i = r_i \forall i < k$. $r'_k = q_k$. Entferne Gewicht $\sum_{i=k+1}^{n} \delta_i = x \cdot w_k$ von den Gegenständen $k+1$ bis n. Das geht, denn $\sum_{i=k}^{n} r_i \cdot w_i = \sum_{i=k}^{n} q_i \cdot w_i$.

Korrektheit

$$\begin{aligned}
\sum_{i=k}^{n} r'_i v_i &= r_k v_k + x w_k \frac{v_k}{w_k} + \sum_{i=k+1}^{n} (r_i w_i - \delta_i) \frac{v_i}{w_i} \\
&\geq r_k v_k + x w_k \frac{v_k}{w_k} + \sum_{i=k+1}^{n} r_i w_i \frac{v_i}{w_i} - \delta_i \frac{v_k}{w_k} \\
&= r_k v_k + x w_k \frac{v_k}{w_k} - x w_k \frac{v_k}{w_k} + \sum_{i=k+1}^{n} r_i w_i \frac{v_i}{w_i} = \sum_{i=k}^{n} r_i v_i.
\end{aligned}$$

Also ist (r'_i) auch optimal. Iterative Anwendung dieser Idee erzeugt die Lösung (q_i).

Huffman-Codierungen

Ziel: Speicherplatzeffizientes Speichern einer Folge von Zeichen mit einem binären *Zeichencode* aus *Codewörtern*.

Beispiel

File aus 100.000 Buchstaben aus dem Alphabet $\{a, \ldots, f\}$

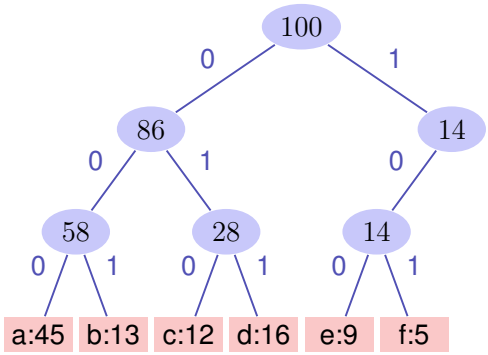
	a	b	c	d	e	f
Häufigkeit (Tausend)	45	13	12	16	9	5
Codewort fester Länge	000	001	010	011	100	101
Codewort variabler Länge	0	101	100	111	1101	1100

Speichergrösse (Code fixe Länge): 300.000 bits.
Speichergrösse (Code variabler Länge): 224.000 bits.

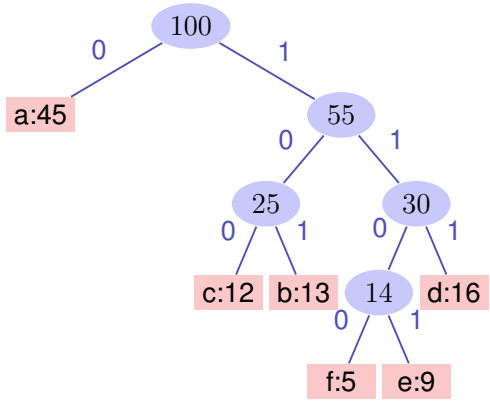
Huffman-Codierungen

- Betrachten *Präfixcodes*: kein Codewort kann mit einem anderen Codewort beginnen.
- Präfixcodes können im Vergleich mit allen Codes die optimale *Datenkompression* erreichen (hier ohne Beweis).
- Codierung: Verkettung der Codewörter ohne Zwischenzeichen (Unterschied zum Morsen!)
  $affe \to 0 \cdot 1100 \cdot 1100 \cdot 1101 \to 0110011001101$
- Decodierung einfach da Präfixcode
  $0110011001101 \to 0 \cdot 1100 \cdot 1100 \cdot 1101 \to affe$

Codebäume



Codewörter fixer Länge



Codewörter variabler Länge

Eigenschaften der Codebäume

- Optimale Codierung eines Files wird immer durch vollständigen binären Baum dargestellt: jeder innere Knoten hat zwei Kinder.
- Sei C die Menge der Codewörter, $f(c)$ die Häufigkeit eines Codeworts c und $d_T(c)$ die Tiefe eines Wortes im Baum T. Definieren die *Kosten* eines Baumes als

$$B(T) = \sum_{c \in C} f(c) \cdot d_T(c).$$

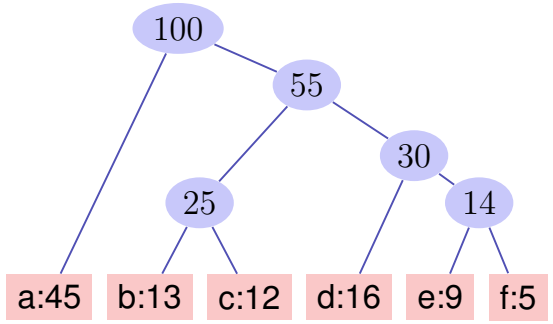
(Kosten = Anzahl Bits des codierten Files)

Bezeichnen im folgenden einen Codebaum als optimal, wenn er die Kosten minimiert.

Algorithmus Idee

Baum Konstruktion von unten nach oben

- Starte mit der Menge C der Codewörter
- Ersetze iterativ die beiden Knoten mit kleinster Häufigkeit durch ihren neuen Vaterknoten.



Algorithmus Huffman(C)

Input : Codewörter $c \in C$
Output : Wurzel eines optimalen Codebaums

$n \leftarrow |C|$
$Q \leftarrow C$
for $i = 1$ **to** $n - 1$ **do**
    Alloziere neuen Knoten z
    z.left $\leftarrow$ ExtractMin(Q) // Extrahiere Wort mit minimaler Häufigkeit.
    z.right $\leftarrow$ ExtractMin(Q)
    z.freq $\leftarrow$ z.left.freq + z.right.freq
    Insert(Q, z)
return ExtractMin(Q)

Analyse

Verwendung eines Heaps: Heap bauen in $\mathcal{O}(n)$. Extract-Min in $O(\log n)$ für n Elemente. Somit Laufzeit $O(n \log n)$.

Das gierige Verfahren ist korrekt

Theorem

Seien x, y zwei Symbole mit kleinsten Frequenzen in C und sei $T'(C')$ der optimale Baum zum Alphabet $C' = C - \{x, y\} + \{z\}$ mit neuem Symbol z mit $f(z) = f(x) + f(y)$. Dann ist der Baum $T(C)$ der aus $T'(C')$ entsteht, indem der Knoten z durch einen inneren Knoten mit Kindern x und y ersetzt wird, ein optimaler Codebaum zum Alphabet C.

Beweis

Es gilt $f(x) \cdot d_T(x) + f(y) \cdot d_T(y) = (f(x) + f(y)) \cdot (d_{T'}(z) + 1) = f(z) \cdot d_{T'}(x) + f(x) + f(y)$. Also $B(T') = B(T) - f(x) - f(y)$.

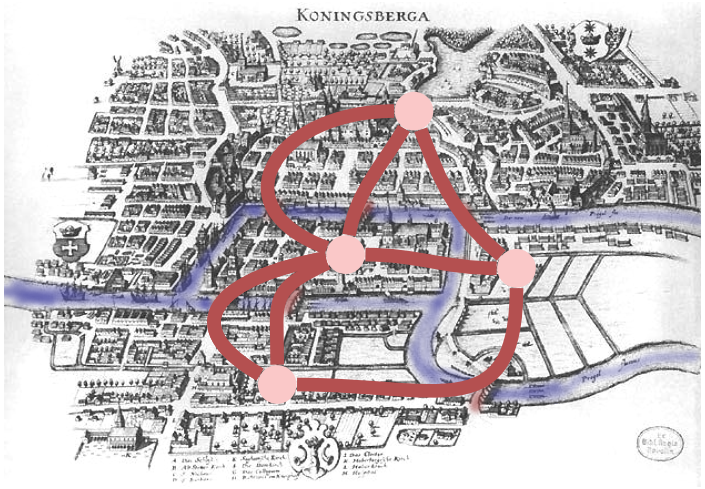
Annahme: T sei nicht optimal. Dann existiert ein optimaler Baum T'' mit $B(T'') < B(T)$. Annahme: x und y Brüder in T''. T''' sei der Baum T'' in dem der innere Knoten mit Kindern x und y gegen z getauscht wird. Dann gilt $B(T''') = B(T'') - f(x) - f(y) < B(T) - f(x) - f(y) = B(T')$. Widerspruch zur Optimalität von T'.

Die Annahme, dass x und y Brüder sind in T'' kann man rechtfertigen, da ein Tausch der Elemente mit kleinster Häufigkeit auf die unterste Ebene den Wert von B höchstens verkleinern kann.

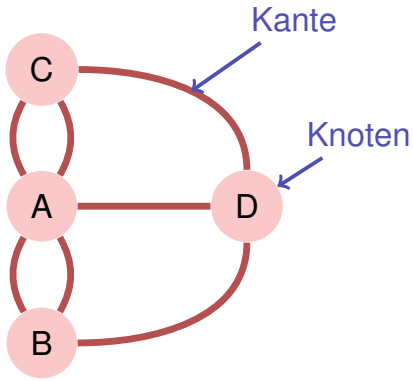
23. Graphen

Notation, Repräsentation, Reflexive transitive Hülle, Traversieren (DFS, BFS), Zusammenhangskomponenten, Topologisches Sortieren Ottman/Widmayer, Kap. 9.1 - 9.4,Cormen et al, Kap. 22

Königsberg 1736



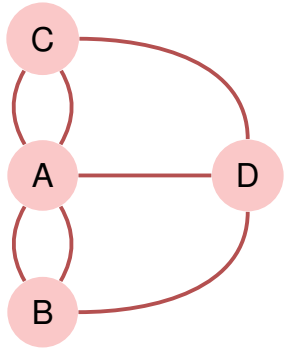
[Multi]Graph



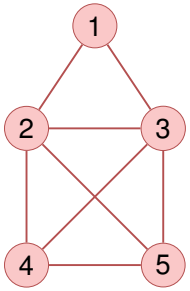
Zyklen

- Gibt es einen Rundweg durch die Stadt (den Graphen), welcher jede Brücke (jede Kante) genau einmal benutzt?
- Euler (1736): nein.
- Solcher Rundweg (*Zyklus*) heisst *Eulerscher Kreis*.
- Eulerzyklus $\Leftrightarrow$ jeder Knoten hat gerade Anzahl Kanten (jeder Knoten hat einen *geraden Grad*).

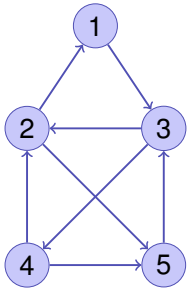
"$\Rightarrow$" ist klar, "$\Leftarrow$" ist etwas schwieriger



Notation



ungerichtet



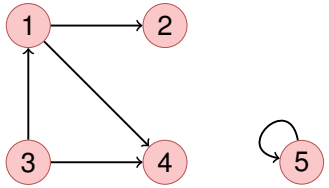
gerichtet

$V = \{1, 2, 3, 4, 5\}$
$E = \{\{1, 2\}, \{1, 3\}, \{2, 3\}, \{2, 4\}, \{2, 5\}, \{3, 4\}, \{3, 5\}, \{4, 5\}\}$

$V = \{1, 2, 3, 4, 5\}$
$E = \{(1, 3), (2, 1), (2, 5), (3, 2), (3, 4), (4, 2), (4, 5), (5, 3)\}$

Notation

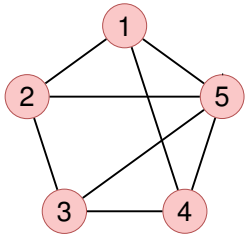
Ein *gerichteter Graph* besteht aus einer Menge $V = \{v_1, \ldots, v_n\}$ von Knoten (*Vertices*) und einer Menge $E \subseteq V \times V$ von Kanten (*Edges*). Gleiche Kanten dürfen nicht mehrfach enthalten sein.



Schleife

Notation

Ein *ungerichteter Graph* besteht aus einer Menge $V = \{v_1, \ldots, v_n\}$ von Knoten und einer Menge $E \subseteq \{\{u, v\} | u, v \in V\}$ von Kanten. Kanten dürfen nicht mehrfach enthalten sein.[36]

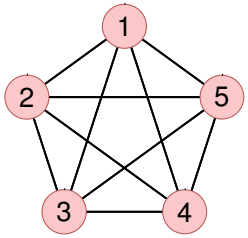


ungerichter Graph

[36] Im Gegensatz zum Eingangsbeispiel – dann Multigraph genannt.

Notation

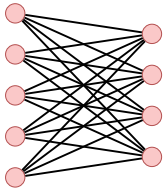
Ein ungerichteter Graph $G = (V, E)$ ohne Schleifen in dem jeder Knoten mit jedem anderen Knoten durch eine Kante verbunden ist, heisst *vollständig*.



ein vollständiger ungerichter Graph

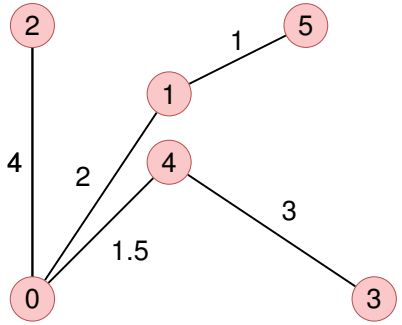
Notation

Ein Graph, bei dem V so in disjunkte U und W aufgeteilt werden kann, dass alle $e \in E$ einen Knoten in U und einen in W haben heisst *bipartit*.



Notation

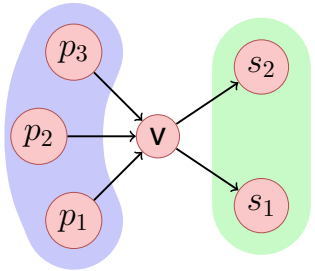
Ein *gewichteter Graph* $G = (V, E, c)$ ist ein Graph $G = (V, E)$ mit einer *Kantengewichtsfunktion* $c : E \to \mathbb{R}$. $c(e)$ heisst *Gewicht* der Kante e.



Notation

Für gerichtete Graphen $G = (V, E)$

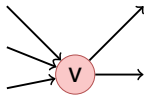
- $w \in V$ heisst *adjazent* zu $v \in V$, falls $(v, w) \in E$
- *Vorgängermenge* von $v \in V$: $N^-(v) := \{u \in V | (u, v) \in E\}$.
  Nachfolgermenge: $N^+(v) := \{u \in V | (v, u) \in E\}$



Notation

Für gerichtete Graphen $G = (V, E)$

- *Eingangsgrad*: $\deg^-(v) = |N^-(v)|$,
  Ausgangsgrad: $\deg^+(v) = |N^+(v)|$



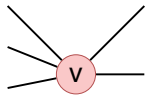
$\deg^-(v) = 3, \deg^+(v) = 2$

$\deg^-(w) = 1, \deg^+(w) = 1$

Notation

Für ungerichtete Graphen $G = (V, E)$:

- $w \in V$ heisst *adjazent* zu $v \in V$, falls $\{v, w\} \in E$
- *Nachbarschaft* von $v \in V$: $N(v) = \{w \in V | \{v, w\} \in E\}$
- *Grad* von v: $\deg(v) = |N(v)|$ mit Spezialfall Schleifen: erhöhen Grad um 2.



$\deg(v) = 5$

$\deg(w) = 2$

Beziehung zwischen Knotengraden und Kantenzahl

In jedem Graphen $G = (V, E)$ gilt

1. $\sum_{v \in V} \deg^-(v) = \sum_{v \in V} \deg^+(v) = |E|$, falls G gerichtet
2. $\sum_{v \in V} \deg(v) = 2|E|$, falls G ungerichtet.

Wege

- *Weg*: Sequenz von Knoten $\langle v_1, \ldots, v_{k+1} \rangle$ so dass für jedes $i \in \{1 \ldots k\}$ eine Kante von v_i nach v_{i+1} existiert.
- *Länge* des Weges: Anzahl enthaltene Kanten k.
- *Gewicht* des Weges (in gewichteten Graphen): $\sum_{i=1}^{k} c((v_i, v_{i+1}))$ (bzw. $\sum_{i=1}^{k} c(\{v_i, v_{i+1}\})$)
- *Pfad* (auch: einfacher Pfad): Weg der keinen Knoten mehrfach verwendet.

Zusammenhang

- Ungerichteter Graph heisst *zusammenhängend*, wenn für jedes Paar $v, w \in V$ ein verbindender Weg existiert.
- Gerichteter Graph heisst *stark zusammenhängend*, wenn für jedes Paar $v, w \in V$ ein verbindender Weg existiert.
- Gerichteter Graph heisst *schwach zusammenhängend*, wenn der entsprechende ungerichtete Graph zusammenhängend ist.

Einfache Beobachtungen

- Allgemein: $0 \leq |E| \in \mathcal{O}(|V|^2)$
- Zusammenhängender Graph: $|E| \in \Omega(|V|)$
- Vollständiger Graph: $|E| = \frac{|V| \cdot (|V|-1)}{2}$ (ungerichtet)
- Maximal $|E| = |V|^2$ (gerichtet),$|E| = \frac{|V| \cdot (|V|+1)}{2}$ (ungerichtet)

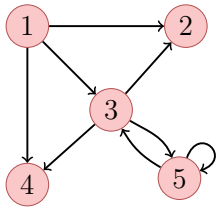
Zyklen

- *Zyklus*: Weg $\langle v_1, \ldots, v_{k+1} \rangle$ mit $v_1 = v_{k+1}$
- *Kreis*: Zyklus mit paarweise verschiedenen $v_1, \ldots, v_k$, welcher keine Kante mehrfach verwendet.
- *Kreisfrei (azyklisch)*: Graph ohne jegliche Kreise.

Eine Folgerung: Ungerichtete Graphen können keinen Kreis der Länge 2 enthalten (Schleifen haben Länge 1).

Repräsentation mit Matrix

Graph $G = (V, E)$ mit Knotenmenge $v_1, \ldots, v_n$ gespeichert als *Adjazenzmatrix* $A_G = (a_{ij})_{1 \leq i,j \leq n}$ mit Einträgen aus $\{0, 1\}$. $a_{ij} = 1$ genau dann wenn Kante von v_i nach v_j.

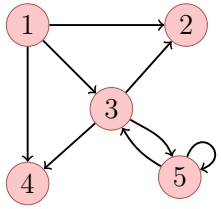


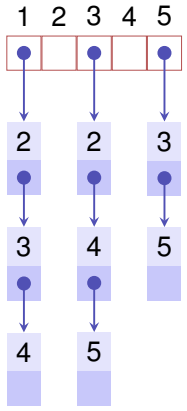
$$\begin{pmatrix} 0 & 1 & 1 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 & 1 & 1 \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 & 0 & 1 \end{pmatrix}$$

Speicherbedarf $\Theta(|V|^2)$. A_G ist symmetrisch, wenn G ungerichtet.

Repräsentation mit Liste

Viele Graphen $G = (V, E)$ mit Knotenmenge $v_1, \ldots, v_n$ haben deutlich weniger als n^2 Kanten. Repräsentation mit *Adjazenzliste*: Array $A[1], \ldots, A[n]$, A_i enthält verkettete Liste aller Knoten in $N^+(v_i)$.



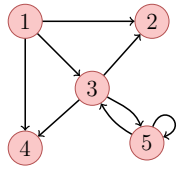


Speicherbedarf $\Theta(|V| + |E|)$.

Laufzeiten einfacher Operationen

Operation	Matrix	Liste
Nachbarn/Nachfolger von $v \in V$ finden	$\Theta(n)$	$\Theta(\deg^+ v)$
$v \in V$ ohne Nachbar/Nachfolger finden	$\Theta(n^2)$	$\Theta(n)$
$(u, v) \in E$?	$\Theta(1)$	$\Theta(\deg^+ v)$
Kante einfügen	$\Theta(1)$	$\Theta(1)$
Kante löschen	$\Theta(1)$	$\Theta(\deg^+ v)$

Adjazenzmatrizen multipliziert



$$B := A_G^2 = \begin{pmatrix} 0 & 1 & 1 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 & 1 & 1 \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 & 0 & 1 \end{pmatrix}^2 = \begin{pmatrix} 0 & 1 & 0 & 1 & 1 \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 & 0 & 1 \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 1 & 1 & 2 \end{pmatrix}$$

Interpretation

Theorem

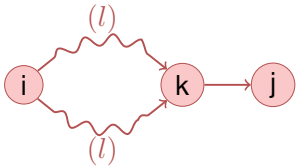
Sei $G = (V, E)$ ein Graph und $k \in \mathbb{N}$. Dann gibt das Element $a_{i,j}^{(k)}$ der Matrix $(a_{i,j}^{(k)})_{1 \le i,j \le n} = (A_G)^k$ die Anzahl der Wege mit Länge k von v_i nach v_j an.

Beweis

Per Induktion.

Anfang: Klar für $k = 1$. $a_{i,j} = a_{i,j}^{(1)}$.
Hypothese: Aussage wahr für alle $k \le l$
Schritt ($l \to l + 1$):

$$a_{i,j}^{(l+1)} = \sum_{k=1}^{n} a_{i,k}^{(l)} \cdot a_{k,j}$$



$a_{k,j} = 1$ g.d.w. Kante von k nach j, 0 sonst. Summe zählt die Anzahl Wege der Länge l vom Knoten v_i zu allen Knoten v_k welche direkte Verbindung zu Knoten v_j haben, also alle Wege der Länge $l + 1$.

Beispiel: Kürzester Weg

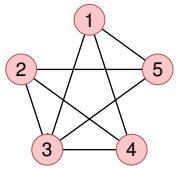
Frage: existiert Weg von i nach j? Wie lang ist der kürzeste Weg?

Antwort: Potenziere A_G bis für ein $k < n$ gilt $a_{i,j}^{(k)} > 0$. k gibt die Weglänge des kürzesten Weges. Wenn $a_{i,j}^{(k)} = 0$ für alle $1 \leq k < n$, so gibt es keinen Weg von i nach j.

Beispiel: Anzahl Dreiecke

Frage: Wie viele Dreieckswege enthält ein ungerichteter Graph?

Antwort: Entferne alle Zyklen (Diagonaleinträge). Berechne A_G^3. $a_{ii}^{(3)}$ bestimmt die Anzahl Wege der Länge 3, die i enthalten. Es gibt 6 verschiedene Permutationen eines Dreicksweges. Damit Anzahl Dreiecke: $\sum_{i=1}^{n} a_{ii}^{(3)}/6$.



$$\begin{pmatrix} 0 & 0 & 1 & 1 & 1 \\ 0 & 0 & 1 & 1 & 1 \\ 1 & 1 & 0 & 1 & 1 \\ 1 & 1 & 1 & 0 & 0 \\ 1 & 1 & 1 & 0 & 0 \end{pmatrix}^3 = \begin{pmatrix} 4 & 4 & 8 & 8 & 8 \\ 4 & 4 & 8 & 8 & 8 \\ 8 & 8 & 8 & 8 & 8 \\ 8 & 8 & 8 & 4 & 4 \\ 8 & 8 & 8 & 4 & 4 \end{pmatrix} \Rightarrow 24/6 = 4 \text{ Dreiecke.}$$

Relation

Gegeben: endliche Menge V

(Binäre) **Relation** R auf V: Teilmenge des kartesischen Produkts $V \times V = \{(a, b) | a \in V, b \in V\}$

Relation $R \subseteq V \times V$ heisst

- *reflexiv*, wenn $(v, v) \in R$ für alle $v \in V$
- *symmetrisch*, wenn $(v, w) \in R \Rightarrow (w, v) \in R$
- *transitiv*, wenn $(v, x) \in R$, $(x, w) \in R \Rightarrow (v, w) \in R$

Die *(Reflexive) Transitive Hülle* R^* von R ist die kleinste Erweiterung $R \subseteq R^* \subseteq V \times V$ von R, so dass R^* reflexiv und transitiv ist.

Graphen und Relationen

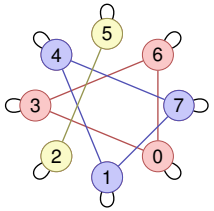
Graph $G = (V, E)$
Adjazenzen $A_G \mathrel{\widehat{=}}$ Relation $E \subseteq V \times V$ auf V

- *reflexiv* $\Leftrightarrow a_{i,i} = 1$ für alle $i = 1, \ldots, n$. (Schleifen)
- *symmetrisch* $\Leftrightarrow a_{i,j} = a_{j,i}$ für alle $i, j = 1, \ldots, n$ (ungerichtet)
- *transitiv* $\Leftrightarrow$ $(u, v) \in E$, $(v, w) \in E \Rightarrow (u, w) \in E$. (Erreichbarkeit)

Beispiel: Äquivalenzrelation

Äquivalenzrelation $\Leftrightarrow$ symmetrische, transitive, reflexive Relation $\Leftrightarrow$ Kollektion vollständiger, ungerichteter Graphen, für den jedes Element eine Schleife hat.

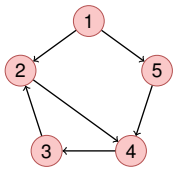
Beispiel: Äquivalenzklassen der Zahlen $\{0, ..., 7\}$ modulo 3



Reflexive Transitive Hülle

Reflexive transitive Hülle von G $\Leftrightarrow$ *Erreichbarkeitsrelation* E^*: $(v, w) \in E^*$ gdw. $\exists$ Weg von Knoten v zu w.

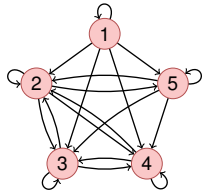
$$\begin{bmatrix} 0 & 1 & 0 & 0 & 1 \\ 0 & 0 & 0 & 1 & 0 \\ 0 & 1 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 1 & 0 \end{bmatrix}$$



$G = (V, E)$

$\Rightarrow$

$$\begin{bmatrix} 1 & 1 & 1 & 1 & 1 \\ 0 & 1 & 1 & 1 & 0 \\ 0 & 1 & 1 & 1 & 0 \\ 0 & 1 & 1 & 1 & 0 \\ 0 & 1 & 1 & 1 & 1 \end{bmatrix}$$



$G^* = (V, E^*)$

Berechnung Reflexive Transitive Hülle

Ziel: Berechnung von $B = (b_{ij})_{1 \le i,j \le n}$ mit $b_{ij} = 1 \Leftrightarrow (v_i, v_j) \in E^*$

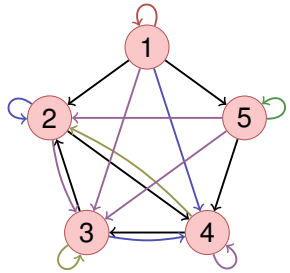
Beobachtung: $a_{ij} = 1$ bedeutet bereits $(v_i, v_j) \in E^*$.

Erste Idee:

- Starte mit $B \leftarrow A$ und setze $b_{ii} = 1$ für alle i (Reflexivität).
- Iteriere über i, j, k und setze $b_{ij} = 1$, wenn $b_{ik} = 1$ und $b_{kj} = 1$. Dann alle Wege der Länge 1 und 2 berücksichtigt
- Wiederhole Iteration $\Rightarrow$ alle Wege der Länge $1 \ldots 4$ berücksichtigt.
- $\lceil \log_2 n \rceil$ Wiederholungen nötig. $\Rightarrow$ Laufzeit $n^3 \lceil \log_2 n \rceil$

Verbesserung: Algorithmus von Warshall (1962)

Induktiver Ansatz: Alle Wege bekannt über Knoten aus $\{v_i : i < k\}$. Hinzunahme des Knotens v_k.



$$\begin{bmatrix} 1 & 1 & 1 & 1 & 1 \\ 0 & 1 & 1 & 1 & 0 \\ 0 & 1 & 1 & 1 & 0 \\ 0 & 1 & 1 & 1 & 0 \\ 0 & 1 & 1 & 1 & 1 \end{bmatrix}$$

Algorithmus TransitiveClosure(A_G)

Input : Adjazenzmatrix $A_G = (a_{ij})_{i,j=1\ldots n}$
Output : Reflexive Transitive Hülle $B = (b_{ij})_{i,j=1\ldots n}$ von G

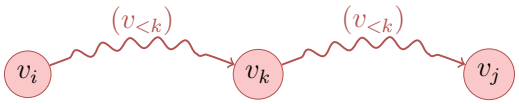
$B \leftarrow A_G$
for $k \leftarrow 1$ **to** n **do**
  $a_{kk} \leftarrow 1$ // Reflexivität
  for $i \leftarrow 1$ **to** n **do**
    for $j \leftarrow 1$ **to** n **do**
      $b_{ij} \leftarrow \max\{b_{ij}, b_{ik} \cdot b_{kj}\}$ // Alle Wege über v_k
return B

Laufzeit des Algorithmus $\Theta(n^3)$.

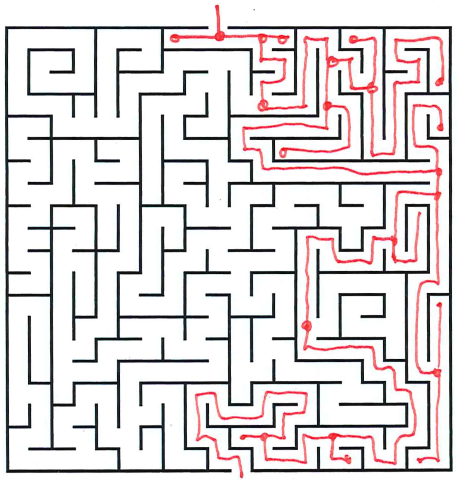
Korrektheit des Algorithmus (Induktion)

Invariante (k): alle Wege über Knoten mit maximalem Index $< k$ berücksichtigt

- **Anfang ($k = 1$)**: Alle direkten Wege (alle Kanten) in A_G berücksichtigt.
- **Hypothese**: Invariante (k) erfüllt.
- **Schritt** ($k \to k+1$): Für jeden Weg von v_i nach v_j über Knoten mit maximalen Index k: nach Hypothese $b_{ik} = 1$ und $b_{kj} = 1$. Somit im k-ten Schleifendurchlauf: $b_{ij} \leftarrow 1$.

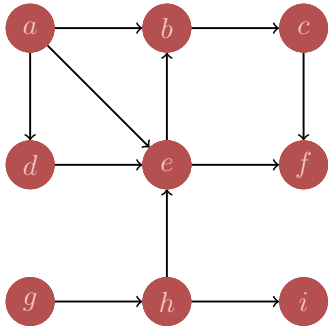


Tiefensuche



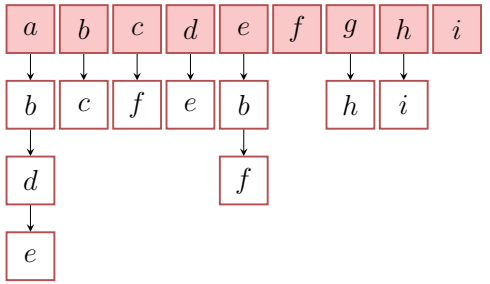
Graphen Traversieren: Tiefensuche

Verfolge zuerst Pfad in die Tiefe, bis nichts mehr besucht werden kann.



Reihenfolge
$a, b, c, f, d, e, g, h, i$

Adjazenzliste



Algorithmus Tiefensuche DFS-Visit(G, v)

Input : Graph $G = (V, E)$, Knoten v.

Markiere v als besucht
foreach $w \in N^+(v)$ **do**
  if $\neg(w$ besucht$)$ **then**
    DFS-Visit(G, w)

Tiefensuche ab Knoten v. Laufzeit (ohne Rekursion): $\Theta(\deg^+ v)$

Algorithmus Tiefensuche DFS-Visit(G)

Input : Graph $G = (V, E)$

foreach $v \in V$ **do**
  Markiere v als nicht besucht

foreach $v \in V$ **do**
  if $\neg(v$ besucht$)$ **then**
    DFS-Visit(G,v)

Tiefensuche für alle Knoten eines Graphen. Laufzeit $\Theta(|V| + \sum_{v \in V}(\deg^+(v) + 1)) = \Theta(|V| + |E|)$.

Iteratives DFS-Visit(G, v)

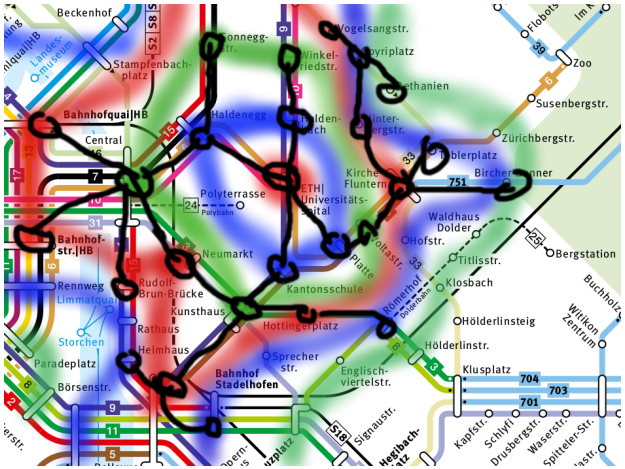
Input : Graph $G = (V, E)$

Stack $S \leftarrow \emptyset$; push(S, v)
while $S \neq \emptyset$ **do**
  $w \leftarrow$ pop(S)
  if $\neg(w$ besucht$)$ **then**
    Markiere w besucht
    foreach $(w, c) \in E$ **do** // (ggfs umgekehrt einfügen)
      if $\neg(c$ besucht$)$ **then**
        push(S, c)

Stapelgrösse bis zu $|E|$, für jeden Knoten maximal Extraaufwand $\Theta(\deg^+(w) + 1)$. Gesamt: $\Theta(|V| + |E|)$

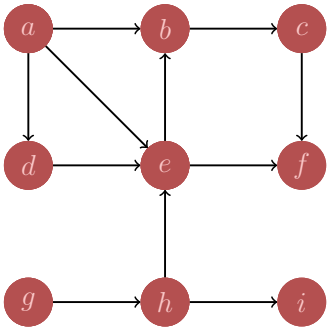
Mit Aufruf aus obigem Rahmenprogramm: $\Theta(|V| + |E|)$

Breitensuche



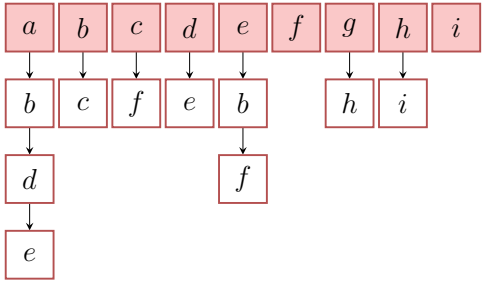
Graphen Traversieren: Breitensuche

Verfolge zuerst Pfad in die Breite, gehe dann in die Tiefe.



Reihenfolge
$a, b, d, e, c, f, g, h, i$

Adjazenzliste



Iteratives BFS-Visit(G, v)

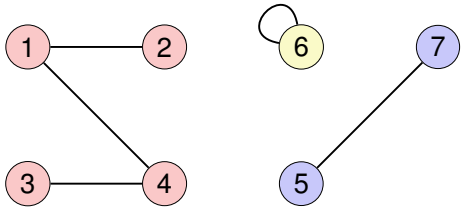
Input : Graph $G = (V, E)$

Queue $Q \leftarrow \emptyset$
Markiere v aktiv
enqueue(Q, v)
while $Q \neq \emptyset$ **do**
  $w \leftarrow$ dequeue(Q)
  Markiere w besucht
  foreach $c \in N^+(w)$ **do**
    if $\neg(c$ besucht $\vee\ c$ aktiv$)$ **then**
      Markiere c aktiv
      enqueue(Q, c)

- Algorithmus kommt mit $\mathcal{O}(|V|)$ Extraplatz aus.
  (Warum funktioniert dieser simple Trick nicht beim DFS?)
- Gesamtlaufzeit mit Rahmenprogramm: $\Theta(|V| + |E|)$.

Zusammenhangskomponenten

Zusammenhangskomponenten eines ungerichteten Graphen G:
Äquivalenzklassen der reflexiven, transitiven Hülle von G.
Zusammenhangskomponente = Teilgraph $G' = (V', E')$,
$E' = \{\{v, w\} \in E | v, w \in V'\}$ mit
$\{\{v, w\} \in E | v \in V' \vee w \in V'\} = E = \{\{v, w\} \in E | v \in V' \wedge w \in V'\}$

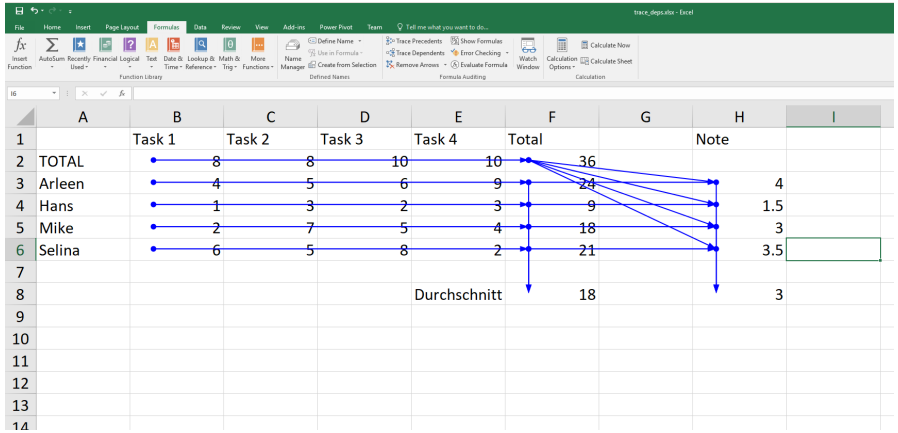


Graph mit Zusammenhangskomponenten $\{1, 2, 3, 4\}$, $\{5, 7\}$, $\{6\}$.

Berechnung der Zusammenhangskomponenten

- Berechnung einer Partitionierung von V in paarweise disjunkte Teilmengen $V_1, \ldots, V_k$
- so dass jedes V_i die Knoten einer Zusammenhangskomponente enhält.
- Algorithmus: Tiefen- oder Breitensuche. Bei jedem Neustart von DFSSearch(G, v) oder BFSSearch(G, v) neue leere Zusammenhangskomponte erstellen und alle traversierten Knoten einfügen.

Topologisches Sortieren



	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1		Task 1	Task 2	Task 3	Task 4	Total		Note	
2	TOTAL	8	8	10	10	36			
3	Arleen	4	5	6	9	24		4	
4	Hans	1	3	2	3	9		1.5	
5	Mike	2	7	5	4	18		3	
6	Selina	6	5	8	2	21		3.5	
7									
8					Durchschnitt	18		3	
9									
10									
11									
12									
13									
14									

Auswertungsreihenfolge?

Topologische Sortierung

Topologische Sortierung eines azyklischen gerichteten Graphen $G = (V, E)$:

Bijektive Abbildung

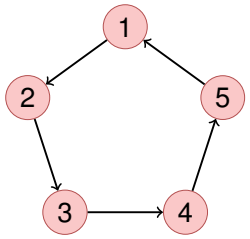
$$\text{ord} : V \to \{1, \ldots, |V|\}$$

so dass

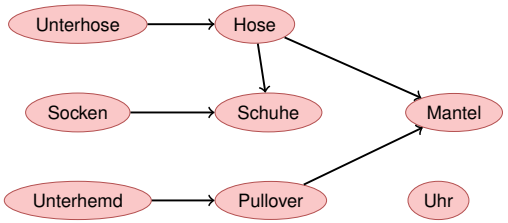
$$\text{ord}(v) < \text{ord}(w) \; \forall \; (v, w) \in E.$$

Identifizieren Wert i mit dem Element $v_i := \text{ord}^{-1}(i)$. Topologische Sortierung $\widehat{=} \langle v_1, \ldots, v_{|V|} \rangle$.

(Gegen-)Beispiele



Zyklischer Graph: kann nicht topologisch sortiert werden.



Eine mögliche Topologische Sortierung des Graphen: Unterhemd,Pullover,Unterhose,Uhr,Hose,Mantel,Socken,Schuhe

Beobachtung

Theorem

Ein gerichteter Graph $G = (V, E)$ besitzt genau dann eine topologische Sortierung, wenn er kreisfrei ist

Beweis "$\Rightarrow$": Wenn G einen Kreis besitzt, so besitzt er keine topologische Sortierung. Denn in einem Kreis $\langle v_{i_1}, \ldots, v_{i_m} \rangle$ gälte $v_{i_1} < \cdots < v_{i_m} < v_{i_1}$.

Induktiver Beweis Gegenrichtung

- Anfang ($n = 1$): Graph mit einem Knoten ohne Schleife ist topologisch sortierbar. Setze $\mathrm{ord}(v_1) = 1$.
- Hypothese: Graph mit n Knoten kann topologisch sortiert werden.
- Schritt ($n \to n + 1$):
  1. G enthält einen Knoten v_q mit Eingangsgrad $\deg^-(v_q) = 0$. Andernfalls verfolge iterativ Kanten rückwärts – nach spätestens $n + 1$ Iterationen würde man einen Knoten besuchen, welcher bereits besucht wurde. Widerspruch zur Zyklenfreiheit.
  2. Graph ohne Knoten v_q und ohne dessen Eingangskanten kann nach Hypothese topologisch sortiert werden. Verwende diese Sortierung, setze $\mathrm{ord}(v_i) \leftarrow \mathrm{ord}(v_i) + 1$ für alle $i \neq q$ und setze $\mathrm{ord}(v_q) \leftarrow 1$.

Algorithmus, vorläufiger Entwurf

Graph $G = (V, E)$. $d \leftarrow 1$

1. Traversiere von beliebigem Knoten rückwärts bis ein Knoten v_q mit Eingangsgrad 0 gefunden ist.
2. Wird kein Knoten mit Eingangsgrad 0 gefunden (n Schritte), dann Zyklus gefunden.
3. Setze $\mathrm{ord}(v_q) \leftarrow d$.
4. Entferne v_q und seine Kanten von G.
5. Wenn $V \neq \emptyset$, dann $d \leftarrow d + 1$, gehe zu Schritt 1.

Laufzeit im schlechtesten Fall: $\Theta(|V|^2)$.

Verbeserung

Idee?

Berechne die Eingangsgrade der Knoten im Voraus und durchlaufe dann jeweils die Knoten mit Eingangsgrad 0 die Eingangsgrade der Nachfolgeknoten korrigierend.

Algorithmus Topological-Sort(G)

Input : Graph $G = (V, E)$.
Output : Topologische Sortierung ord

```
Stack S ← ∅
foreach v ∈ V do A[v] ← 0
foreach (v, w) ∈ E do A[w] ← A[w] + 1 // Eingangsgrade berechnen
foreach v ∈ V with A[v] = 0 do push(S, v) // Merke Nodes mit Eingangsgrad 0
i ← 1
while S ≠ ∅ do
    v ← pop(S); ord[v] ← i; i ← i + 1 // Wähle Knoten mit Eingangsgrad 0
    foreach (v, w) ∈ E do // Verringere Eingangsgrad der Nachfolger
        A[w] ← A[w] − 1
        if A[w] = 0 then push(S, w)
if i = |V| + 1 then return ord else return "Cycle Detected"
```

Algorithmus Korrektheit

Theorem

Sei $G = (V, E)$ ein gerichteter, kreisfreier Graph. Der Algorithmus TopologicalSort(G) berechnet in Zeit $\Theta(|V| + |E|)$ eine topologische Sortierung ord für G.

Beweis: folgt im wesentlichen aus vorigem Theorem:

1. Eingangsgrad verringern entspricht Knotenentfernen.
2. Im Algorithmus gilt für jeden Knoten v mit $A[v] = 0$ dass entweder der Knoten Eingangsgrad 0 hat oder dass zuvor alle Vorgänger einen Wert $\mathrm{ord}[u] \leftarrow i$ zugewiesen bekamen und somit $\mathrm{ord}[v] > \mathrm{ord}[u]$ für alle Vorgänger u von v. Knoten werden nur einmal auf den Stack gelegt.
3. Laufzeit: Inspektion des Algorithmus (mit Argumenten wie beim Traversieren).

Algorithmus Korrektheit

Theorem

Sei $G = (V, E)$ ein gerichteter, nicht kreisfreier Graph. Der Algorithmus TopologicalSort(G) terminiert in Zeit $\Theta(|V| + |E|)$ und detektiert Zyklus.

Beweis: Sei $\langle v_{i_1}, \ldots, v_{i_k} \rangle$ ein Kreis in G. In jedem Schritt des Algorithmus bleibt $A[v_{i_j}] \geq 1$ für alle $j = 1, \ldots, k$. Also werden k Knoten nie auf den Stack gelegt und somit ist zum Schluss $i \leq V + 1 - k$.

Die Laufzeit des zweiten Teils des Algorithmus kann kürzer werden, jedoch kostet die Berechnung der Eingangsgrade bereits $\Theta(|V| + |E|)$.

Alternative: Algorithmus DFS-Topsort(G, v)

Input : Graph $G = (V, E)$, Knoten v, Knotenliste L.

if v aktiv **then**
    stop (Zyklus)

if v besucht **then**
    return

Markiere v aktiv
foreach $w \in N^+(v)$ **do**
    DFS-Topsort(G, w)

Markiere v besucht
Füge v am Anfang der Liste L ein

Rufe Algorithmus für jeden noch nicht besuchten Knoten auf.
Asymptotiche Laufzeit $\Theta(|V| + |E|)$.

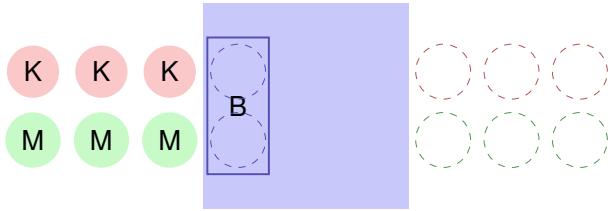
24. Kürzeste Wege

Motivation, Dijkstras Algorithmus auf Distanzgraphen, Algorithmus von Bellman-Ford, Algorithmus von Floyd-Warshall

[Ottman/Widmayer, Kap. 9.5 Cormen et al, Kap. 24.1-24.3, 25.2-25.3]

Flussüberquerung (Missionare und Kannibalen)

Problem: Drei Kannibalen und drei Missionare stehen an einem Ufer eines Flusses. Ein dort bereitstehendes Boot fasst maximal zwei Personen. Zu keiner Zeit dürfen an einem Ort (Ufer oder Boot) mehr Kannibalen als Missionare sein. Wie kommen die Missionare und Kannibalen möglichst schnell über den Fluss? [37]



[37] Es gibt leichte Variationen dieses Problems, es ist auch äquivalent zum Problem der eifersüchtigen Ehemänner

Formulierung als Graph

Zähle alle erlaubten Konfigurationen als Knoten auf und verbinde diese mit einer Kante, wenn Überfahrt möglich ist. Das Problem ist dann ein Problem des kürzesten Pfades

Beispiel

	links	rechts
Missionare	3	0
Kannibalen	3	0
Boot	x	

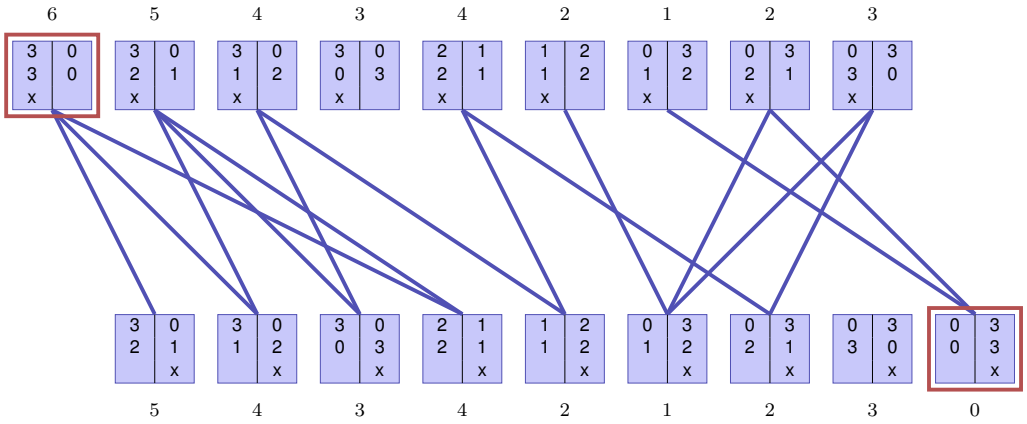
Überfahrt möglich

	links	rechts
Missionare	2	1
Kannibalen	2	1
Boot		x

6 Personen am linken Ufer

4 Personen am linken Ufer

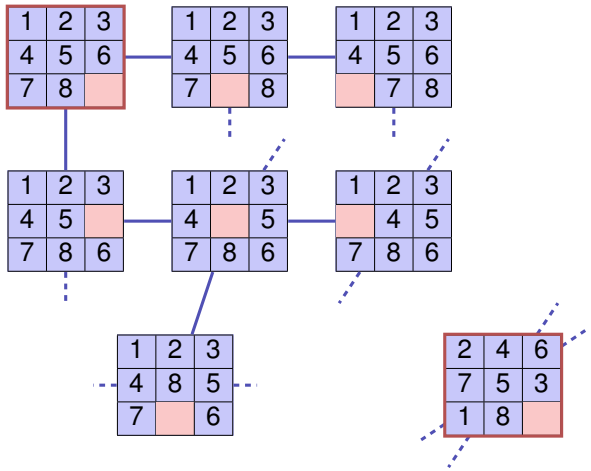
Das ganze Problem als Graph



Beispiel Schiebepuzzle

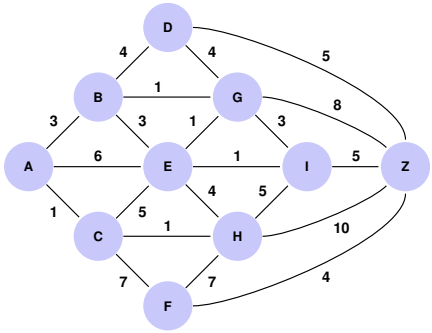
Wollen die schnelleste Lösung finden für

Problem als Graph



Routenfinder

Gegeben Städte A - Z und Distanzen zwischen den Städten.

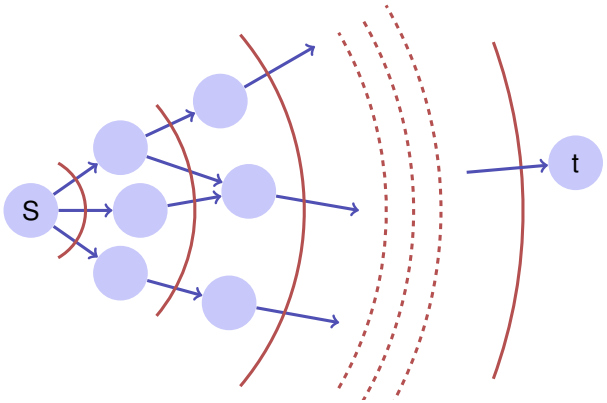


Was ist der kürzeste Weg von A nach Z?

Einfachster Fall

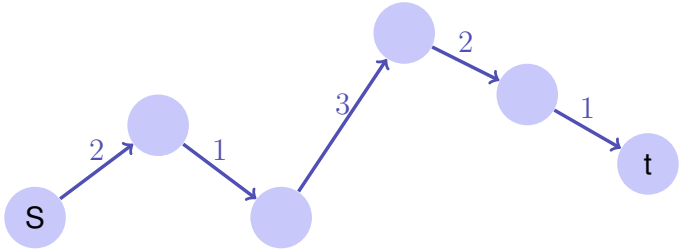
Konstantes Kantengewicht 1 (oBdA)

Lösung: Breitensuche



Positiv gewichtete Graphen

Gegeben: $G = (V, E, c)$, $c : E \to \mathbb{R}^+$, $s, t \in V$.
Gesucht: Länge eines kürzesten Weges (Gewicht) von s nach t.
Weg: $\langle s = v_0, v_1, \ldots, v_k = t \rangle$, $(v_i, v_{i+1}) \in E$ $(0 \leq i < k)$
Gewicht: $\sum_{i=0}^{k-1} c((v_i, v_{i+1}))$.



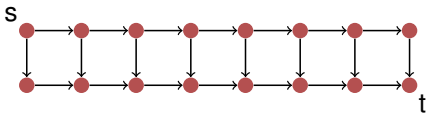
Weg mit Gewicht 9

Existenz eines kürzesten Weges

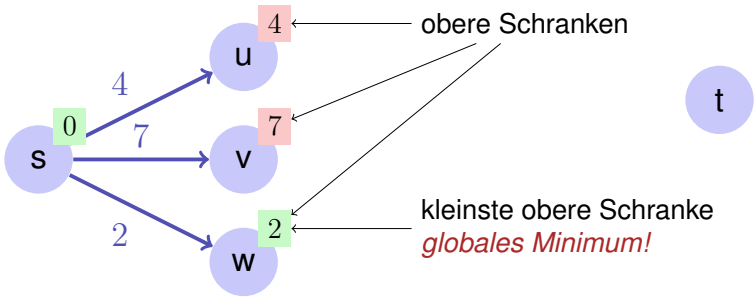
Annahme: Es existiert ein Weg von s nach t in G
Behauptung: Es gibt einen kürzesten Weg s nach t in G

Beweis: Es kann zwar unendlich viele Wege von s nach t geben. Da aber c positiv ist, ist ein kürzester Weg zyklusfrei. Damit ist die Maximallänge eines kürzesten Weges durch ein $n \in N$ beschränkt und es gibt nur endlich viele Kandidaten für kürzeste Wege.

Bemerkung: es kann exponentiell viele Wege geben. Beispiel



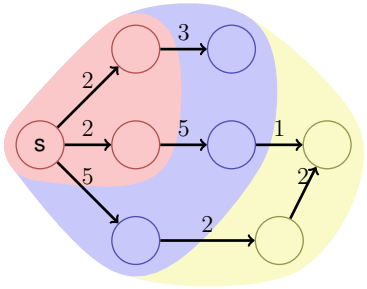
Beobachtung



Grundidee

Menge V aller Knoten wird unterteilt in

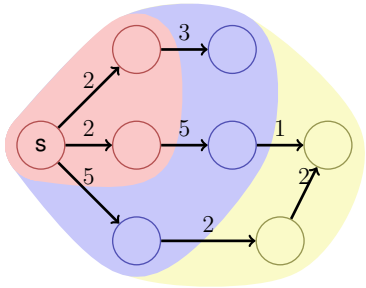
- die Menge M von Knoten, für die schon ein kürzester Weg von s bekannt ist
- die Menge $R = \bigcup_{v \in M} N^+(v) \setminus M$ von Knoten, für die kein kürzester Weg bekannt ist, die jedoch von M direkt erreichbar sind.
- die Menge $U = V \setminus (M \cup R)$ von Knoten, die noch nicht berücksichtigt wurden.



Induktion

Induktion über $|M|$: Wähle Knoten aus R mit kleinster oberer Schranke. Nimm r zu M hinzu, und update R und U.

Korrektheit: Ist innerhalb einer "Wellenfront" einmal ein Knoten mit minimalem Pfadgewicht gefunden, kann kein Pfad grösseren Gewichts über andere Knoten zu einer Verbesserung führen.



Algorithmus Dijkstra(G, s) [formal]

Input : Positiv gewichteter Graph $G = (V, E, c)$, Startpunkt $s \in V$
Output : Minimale Gewichte d der kürzesten Pfade.

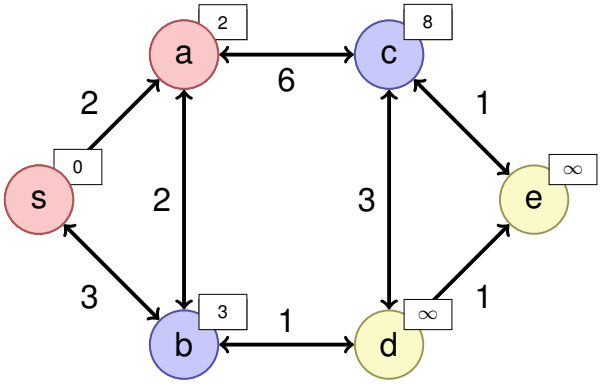
$M = \{s\}$; $R = N^+(s)$, $U = V \setminus R$
$d(s) \leftarrow 0$; $d(u) \leftarrow \infty \; \forall u \neq s$
while $R \neq \emptyset$ **do**
  $r \leftarrow \arg\min_{r \in R} \min_{m \in N^-(r) \cap M} d(m) + c(m, r)$
  $d(r) \leftarrow \min_{m \in N^-(r) \cap M} d(m) + c(m, r)$
  $M \leftarrow M \cup \{r\}$
  $R \leftarrow R - \{r\} \cup N^+(r) \setminus M$
return d

Algorithmus Dijkstra

Initial: $\mathrm{PL}(n) \leftarrow \infty$ für alle Knoten.

- Setze $\mathrm{PL}(s) \leftarrow 0$
- Starte mit $M = \{s\}$. Setze $k \leftarrow s$.
- Solange ein neuer Knoten k hinzukommt und dieser nicht der Zielknoten ist
  1. Für jeden Nachbarknoten n von k:
     - Berechne Pfadlänge x nach n über k
     - Wenn $\mathrm{PL}(n) = \infty$, so nimm n zu R hinzu
     - Ist $x < \mathrm{PL}(n) < \infty$, so setze $\mathrm{PL}(n) \leftarrow x$ und passe R an.
  2. Wähle als neuen Knoten k den mit kleinster Pfadlänge in R.

Beispiel



$$M = \{s, a\}$$
$$R = \{b, c\}$$
$$U = \{d, e\}$$

Zur Implementation: Naive Variante

- Minimum finden: Alle Kanten (u, v) für $u \in M, v \in R$ durchlaufen.
- Gesamtkosten: $\mathcal{O}(|V| \cdot |E|)$

Zur Implementation: Bessere Variante

- Update aller ausgehenden Kanten beim Einfügen eines neuen w in M:

foreach $v \in N^+(w)$ **do**
  if $d(w) + c(w, v) < d(v)$ **then**
    $d(v) \leftarrow d(w) + c(w, v)$

- Updatekosten: $\mathcal{O}(|E|)$, Minima finden: $\mathcal{O}(|V|^2)$, also Gesamtkosten $\mathcal{O}(|V|^2)$

Zur Implementation: Datenstruktur für R?

Benötigte Operationen:

- Insert (Hinzunehmen zu R)
- ExtractMin (über R) und DecreaseKey (Update in R)

foreach $v \in N^+(m)$ **do**
  if $d(m) + c(m, v) < d(v)$ **then**
    $d(v) \leftarrow d(m) + c(m, v)$
    if $v \in R$ **then**
      DecreaseKey(R, v) // Update eines $d(v)$ im Heap zu R
    else
      $R \leftarrow R \cup \{v\}$ // Einfügen eines neuen $d(v)$ im Heap zu R

MinHeap!

DecreaseKey

- DecreaseKey: Aufsteigen im MinHeap in $\mathcal{O}(\log |V|)$
- Position im Heap?
  - Möglichkeit (a): Speichern am Knoten
  - Möglichkeit (b): Hashtabelle über Knoten
  - Möglichkeit (c): Knoten nach Update-Operation erneut einfügen. Knoten beim Entnehmen als "deleted" kennzeichnen (Lazy Deletion)

Laufzeit

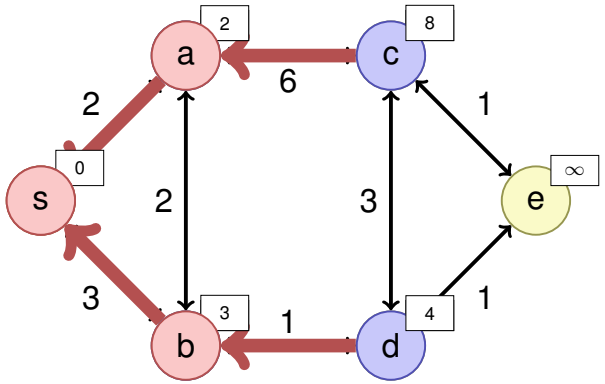
- $|V|\times$ ExtractMin: $\mathcal{O}(|V| \log |V|)$
- $|E|\times$ Insert oder DecreaseKey: $\mathcal{O}(|E| \log |V|)$
- $1\times$ Init: $\mathcal{O}(|V|)$
- Insgesamt: $\mathcal{O}(|E| \log |V|)$.

Kann verbessert werden unter Verwendung einer für ExtractMin und DecreaseKey optimierten Datenstruktur (Fibonacci Heap), dann Laufzeit $\mathcal{O}(|E| + |V| \log |V|)$.

Kürzesten Weg Rekonstruieren

- Beim Updateschritt im obigen Algorithmus jeweils besten Vorgänger merken, an Knoten oder in separater Datenstruktur.
- Besten Pfad rekonstruieren durch Rückwärtslaufen der besten Kanten

Beispiel

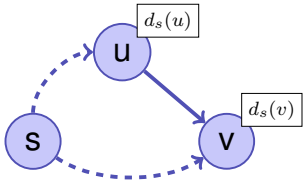


$$M = \{s, a, b\}$$
$$R = \{c, d\}$$
$$U = \{e\}$$

Allgemeine Bewertete Graphen

Verbesserungsschritt wie bei Dijkstra:

Relax(u, v) $(u, v \in V, (u, v) \in E)$
if $d_s(v) > d_s(u) + c(u, v)$ **then**
    $d_s(v) \leftarrow d_s(u) + c(u, v)$
    return true
return false



Problem: Zyklen mit negativen Gewichten können Weg verkürzen: es muss keinen kürzesten Weg mehr geben

Beobachtungen

- *Beobachtung 1:* Teilpfade von kürzesten Pfaden sind kürzeste Pfade: Sei $p = \langle v_0, \ldots, v_k \rangle$ ein kürzester Pfad von v_0 nach v_k. Dann ist jeder der Teilpfade $p_{ij} = \langle v_i, \ldots, v_j \rangle$ $(0 \leq i < j \leq k)$ ein kürzester Pfad von v_i nach v_j.
  Beweis: wäre das nicht so, könnte man einen der Teilpfade kürzen, Widerspruch zur Voraussetzung.
- *Beobachtung 2:* Wenn es einen kürzesten Weg gibt, dann ist dieser einfach, hat also keine doppelten Knoten.
  Folgt direkt aus Beobachtung 1.

Dynamic Programming Ansatz (Bellman)

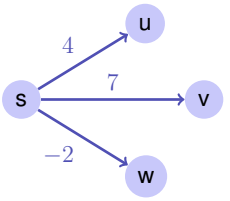
Induktion über Anzahl Kanten. $d_s[i, v]$: Kürzeste Weglänge von s nach v über maximal i Kanten.

$$d_s[i, v] = \min\{d_s[i-1, v], \min_{(u,v)\in E}(d_s[i-1, u] + c(u, v))$$

$$d_s[0, s] = 0, d_s[0, v] = \infty \; \forall v \neq s.$$

Dynamic Programming Ansatz (Bellman)

	s	$\cdots$	v	$\cdots$	w
0	0	∞	∞	∞	∞
1	0	∞	7	∞	-2
$\vdots$	$\vdots$	$\vdots$	$\vdots$	$\vdots$	$\vdots$
$n-1$	0	$\cdots$	$\cdots$	$\cdots$	$\cdots$



Algorithmus: Iteriere über letzte Zeile bis die Relaxationsschritte keine Änderung mehr ergeben, maximal aber $n-1$ mal. Wenn dann noch Änderungen, dann gibt es keinen kürzesten Pfad.

Algorithmus Bellman-Ford(G, s)

Input : Graph $G = (V, E, c)$, Startpunkt $s \in V$
Output : Wenn Rückgabe true, Minimale Gewichte d der kürzesten Pfade zu jedem Knoten, sonst kein kürzester Pfad.

$d(v) \leftarrow \infty \; \forall v \in V$; $d(s) \leftarrow 0$
for $i \leftarrow 1$ **to** $|V|$ **do**
  $f \leftarrow$ false
  foreach $(u, v) \in E$ **do**
    $f \leftarrow f \vee \text{Relax}(u, v)$
  if $f =$ false **then return** true
return false;

Laufzeit $\mathcal{O}(|E| \cdot |V|)$.

Alle kürzesten Pfade

Ziel: Berechne das Gewicht eines kürzesten Pfades für jedes Knotenpaar.

- $|V|\times$ Anwendung von Dijkstras ShortestPath: $\mathcal{O}(|V| \cdot |E| \cdot \log |V|)$ (Mit Fibonacci-Heap:: $\mathcal{O}(|V|^2 \log |V| + |V| \cdot |E|)$)
- $|V|\times$ Anwendung von Bellman-Ford: $\mathcal{O}(|E| \cdot |V|^2)$
- Es geht besser!

Induktion über Knotennummer.[38]

Betrachte die Gewichte aller kürzesten Wege S^k mit Zwischenknoten in $V^k := \{v_1, \ldots, v_k\}$, wenn Gewichte zu allen kürzesten Wegen S^{k-1} mit Zwischenknoten in V^{k-1} gegeben sind.

- v_k kein Zwischenknoten eines kürzesten Pfades von $v_i \rightsquigarrow v_j$ in V^k: Gewicht eines kürzesten Pfades $v_i \rightsquigarrow v_j$ in S^{k-1} dann auch das Gewicht eines kürzesten Pfades in S^k.
- v_k Zwischenknoten eines kürzesten Pfades $v_i \rightsquigarrow v_j$ in V^k: Teilpfade $v_i \rightsquigarrow v_k$ und $v_k \rightsquigarrow v_j$ enthalten nur Zwischenknoten aus S^{k-1}.

[38] wie beim Algorithmus für die reflexive transitive Hülle von Warshall

DP Induktion

$d^k(u, v)$ = Minimales Gewicht eines Pfades $u \rightsquigarrow v$ mit Zwischenknoten aus V^k

Induktion

$$d^k(u, v) = \min\{d^{k-1}(u, v), d^{k-1}(u, k) + d^{k-1}(k, v)\} (k \geq 1)$$
$$d^0(u, v) = c(u, v)$$

DP Algorithmus Floyd-Warshall(G)

Input : Azyklischer Graph $G = (V, E, c)$
Output : Minimale Gewichte aller Pfade d

$d^0 \leftarrow c$
for $k \leftarrow 1$ **to** $|V|$ **do**
  for $i \leftarrow 1$ **to** $|V|$ **do**
    for $j \leftarrow 1$ **to** $|V|$ **do**
      $d^k(v_i, v_j) = \min\{d^{k-1}(v_i, v_j), d^{k-1}(v_i, v_k) + d^{k-1}(v_k, v_j)\}$

Laufzeit: $\Theta(|V|^3)$

Bemerkung: Der Algorithmus kann auf einer einzigen Matrix d (in place) ausgeführt werden.

Umgewichtung

Idee: Anwendung von Dijkstras Algorithmus auf Graphen mit negativen Gewichten durch Umgewichtung

Das folgende geht *nicht*. Die Graphen sind nicht äquivalent im Sinne der kürzesten Pfade.

Umgewichtung

Andere Idee: “Potentialfunktion” (Höhe) auf den Knoten

- $G = (V, E, c)$ ein gewichteter Graph.
- Funktion $h : V \to \mathbb{R}$
- Neue Gewichte

$$\tilde{c}(u, v) = c(u, v) + h(u) - h(v),\ (u, v \in V)$$

Umgewichtung

Beobachtung: Ein Pfad p ist genau dann kürzester Pfad in $G = (V, E, c)$, wenn er in $\tilde{G} = (V, E, \tilde{c})$ kürzester Pfad ist.

$$\begin{aligned}\tilde{c}(p) &= \sum_{i=1}^{k} \tilde{c}(v_{i-1}, v_i) = \sum_{i=1}^{k} c(v_{i-1}, v_i) + h(v_{i-1}) - h(v_i) \\ &= h(v_0) - h(v_k) + \sum_{i=1}^{k} c(v_{i-1}, v_i) = c(p) + h(v_0) - h(v_k)\end{aligned}$$

Also $\tilde{c}(p)$ minimal unter allen $v_0 \rightsquigarrow v_k \iff c(p)$ minimal unter allen $v_0 \rightsquigarrow v_k$.

Zyklengewichte sind invariant: $\tilde{c}(v_0, \ldots, v_k = v_0) = c(v_0, \ldots, v_k = v_0)$

Johnsons Algorithmus

Hinzunahme eines neuen Knotens $s \notin V$:

$$\begin{aligned}G' &= (V', E', c') \\ V' &= V \cup \{s\} \\ E' &= E \cup \{(s, v) : v \in V\} \\ c'(u, v) &= c(u, v),\ u \neq s \\ c'(s, v) &= 0 (v \in V)\end{aligned}$$

Johnsons Algorithmus

Falls keine negativen Zyklen: wähle für Höhenfunktion Gewicht der kürzesten Pfade von s,

$$h(v) = d(s, v).$$

Für minimales Gewicht d eines Pfades gilt generell folgende Dreiecksungleichung:

$$d(s, v) \leq d(s, u) + c(u, v).$$

Einsetzen ergibt $h(v) \leq h(u) + c(u, v)$. Damit

$$\tilde{c}(u, v) = c(u, v) + h(u) - h(v) \geq 0.$$

Algorithmus Johnson(G)

Input : Gewichteter Graph $G = (V, E, c)$
Output : Minimale Gewichte aller Pfade D.

Neuer Knoten s. Berechne $G' = (V', E', c')$
if BellmanFord$(G', s) =$ false **then** return "graph has negative cycles"
foreach $v \in V'$ **do**
  $h(v) \leftarrow d(s, v)$ // d aus BellmanFord Algorithmus
foreach $(u, v) \in E'$ **do**
  $\tilde{c}(u, v) \leftarrow c(u, v) + h(u) - h(v)$
foreach $u \in V$ **do**
  $\tilde{d}(u, \cdot) \leftarrow$ Dijkstra$(\tilde{G}', u)$
  foreach $v \in V$ **do**
    $D(u, v) \leftarrow \tilde{d}(u, v) + h(v) - h(u)$

Analyse

Laufzeiten

- Berechnung von G': $\mathcal{O}(|V|)$
- Bellman Ford G': $\mathcal{O}(|V| \cdot |E|)$
- $|V|\times$ Dijkstra $\mathcal{O}(|V| \cdot |E| \cdot \log |V|)$
  (Mit Fibonacci-Heap:: $\mathcal{O}(|V|^2 \log |V| + |V| \cdot |E|)$)

Insgesamt $\mathcal{O}(|V| \cdot |E| \cdot \log |V|)$
($\mathcal{O}(|V|^2 \log |V| + |V| \cdot |E|)$)

25. Minimale Spannbäume

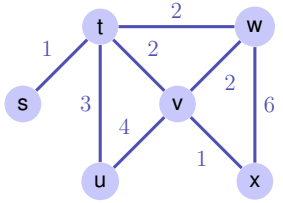
Motivation, Greedy, Algorithmus von Kruskal, Allgemeine Regeln, Union-Find Struktur, Algorithmus von Jarnik, Prim, Dijkstra, Fibonacci Heaps

[Ottman/Widmayer, Kap. 9.6, 6.2, 6.1, Cormen et al, Kap. 23, 19]

Problem

Gegeben: Ungerichteter, zusammenhängender, gewichteter Graph $G = (V, E, c)$.

Gesucht: Minimaler Spannbaum $T = (V, E')$: zusammenhängender Teilgraph $E' \subset E$, so dass $\sum_{e \in E'} c(e)$ minimal.



Anwendung: Billigstes / kürzestes Kabelnetzwerk

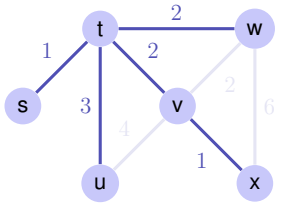
Greedy Verfahren

Zur Erinnerung:

- Gierige Verfahren berechnen die Lösung schrittweise, indem lokal die beste Lösung gewählt wird.
- Die meisten Probleme sind nicht mit einer greedy Strategie lösbar.
- Das Problem der minimalen Spannbäume bildet in diesem Sinne eine der Ausnahmen.

Greedy Idee

Konstruiere T indem immer die billigste Kante hinzugefügt wird, welche keinen Zyklus erzeugt.



(Lösung ist nicht eindeutig.)

Algorithmus MST-Kruskal(G)

Input : Gewichteter Graph $G = (V, E, c)$
Output : Minimaler Spannbaum mit Kanten A.

Sortiere Kanten nach Gewicht $c(e_1) \leq ... \leq c(e_m)$
$A \leftarrow \emptyset$
for $k = 1$ **to** $|E|$ **do**
  if $(V, A \cup \{e_k\})$ kreisfrei **then**
    $A \leftarrow A \cup \{e_k\}$
return (V, A, c)

Korrektheit

Zu jedem Zeitpunkt ist (V, A) ein Wald, eine Menge von Bäumen.

MST-Kruskal betrachtet jede Kante e_k einmal und wählt e_k oder verwirft e_k

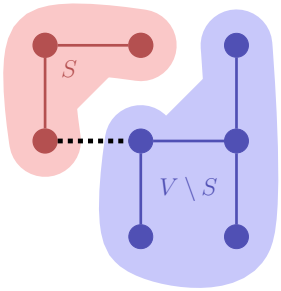
Notation (Momentaufnahme im Algorithmus)

- A: Menge gewählte Kanten
- R: Menge verworfener Kanten
- U: Menge der noch unentschiedenen Kanten

Schnitt

Ein Schnitt von G ist eine Partition $S, V \setminus S$ von V. ($S \subseteq V$).

Eine Kante kreuzt einen Schnitt, wenn einer Ihrer Endpunkte in S und der andere in $V \setminus S$ liegt.



Regeln

1. Auswahlregel: Wähle einen Schnitt, den keine gewählte Kante kreuzt. Unter allen unentschiedenen Kanten, welche den Schnitt kreuzen, wähle die mit minimalem Gewicht.
2. Verwerfregel: Wähle einen Kreis ohne verworfene Kanten. Unter allen unentschiedenen Kanten im Kreis verwerfe die mit maximalem Gewicht.

Regeln

Kruskal wendet beide Regeln an:

1. Ein gewähltes e_k verbindet zwei Zusammenhangskomponenten, sonst würde ein Kreis erzeugt werden. e_k ist beim Verbinden minimal, man kann also einen Schnitt wählen, den e_k mit minimalem Gewicht kreuzt.
2. Ein verworfenes e_k ist Teil eines Kreises. Innerhalb des Kreises hat e_k maximales Gewicht.

Korrektheit

Theorem

Jeder Algorithmus, welcher schrittweise obige Regeln anwendet bis $U = \emptyset$ ist korrekt.

Folgerung: MST-Kruskal ist korrekt.

Auswahlinvariante

Invariante: Es gibt stets einen minimalen Spannbaum, der alle gewählten und keine der verworfenen Kanten enthält.

Wenn die beiden Regeln die Invariante erhalten, dann ist der Algorithmus sicher korrekt. Induktion:

- Zu Beginn: $U = E$, $R = A = \emptyset$. Invariante gilt offensichtlich.
- Invariante bleibt erhalten.
- Am Ende: $U = \emptyset$, $R \cup A = E \Rightarrow (V, A)$ ist Spannbaum.

Beweis des Theorems: zeigen nun, dass die beiden Regeln die Invariante erhalten.

Auswahlregel erhält Invariante

Es gibt stets einen minimalen Spannbaum T, der alle gewählten und keine der verworfenen Kanten enthält.

Wähle einen Schnitt, den keine gewählte Kante kreuzt. Unter allen unentschiedenen Kanten, welche den Schnitt kreuzen, wähle eine Kante e mit minimalem Gewicht.

- Fall 1: $e \in T$ (fertig)
- Fall 2: $e \notin T$. Dann hat $T \cup \{e\}$ einen Kreis, der e enthält. Kreis muss einen zweite Kante e' enthalten, welche den Schnitt auch kreuzt.[39] Da $e' \notin R$ ist $e' \in U$. Somit $c(e) \leq c(e')$ und $T' = T \setminus \{e'\} \cup \{e\}$ ist auch minimaler Spannbaum (und $c(e) = c(e')$).

[39] Ein solcher Kreis enthält mindestens einen Knoten in S und einen in $V \setminus S$ und damit mindestens zwei Kanten zwischen S und $V \setminus S$.

Verwerfregel erhält Invariante

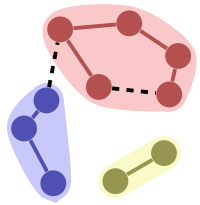
Es gibt stets einen minimalen Spannbaum T, der alle gewählten und keine der verworfenen Kanten enthält.

Wähle einen Kreis ohne verworfene Kanten. Unter allen unentschiedenen Kanten im Kreis verwerfe die Kante e mit maximalem Gewicht.

- Fall 1: $e \notin T$ (fertig)
- Fall 2: $e \in T$. Entferne e von T, Das ergibt einen Schnitt. Diesen Schnitt muss eine weitere Kante e' aus dem Kreis kreuzen. Da $c(e') \leq c(e)$ ist $T' = T \setminus \{e\} \cup \{e'\}$ auch minimal (und $c(e) = c(e')$).

Zur Implementation

Gegeben eine Menge von Mengen $i \equiv A_i \subset V$. Zur Identifikation von Schnitten und Kreisen: Zugehörigkeit der beiden Endpunkte einer Kante zu einer der Mengen.



Zur Implementation

Allgemeines Problem: Partition (Menge von Teilmengen) z.B.
$\{\{1,2,3,9\},\{7,6,4\},\{5,8\},\{10\}\}$

Benötigt: ADT (Union-Find-Struktur) mit folgenden Operationen

- Make-Set(i): Hinzufügen einer neuen Menge i.
- Find(e): Name i der Menge, welche e enthält.
- Union(i,j): Vereingung der Mengen mit Namen i und j.

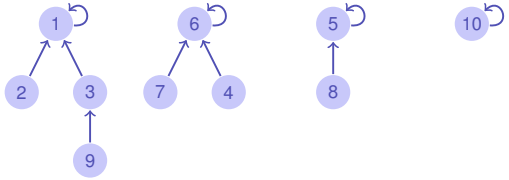
Union-Find Algorithmus MST-Kruskal(G)

Input : Gewichteter Graph $G=(V,E,c)$
Output : Minimaler Spannbaum mit Kanten A.

Sortiere Kanten nach Gewicht $c(e_1) \leq ... \leq c(e_m)$
$A \leftarrow \emptyset$
for $k=1$ **to** $|V|$ **do**
  MakeSet(k)
for $k=1$ **to** $|E|$ **do**
  $(u,v) \leftarrow e_k$
  if Find(u) $\neq$ Find(v) **then**
    Union(Find(u), Find(v))
    $A \leftarrow A \cup e_k$
return (V,A,c)

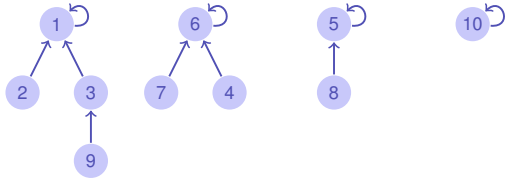
Implementation Union-Find

Idee: Baum für jede Teilmenge in der Partition, z.B.
$\{\{1,2,3,9\},\{7,6,4\},\{5,8\},\{10\}\}$



Baumwurzeln = Namen der Mengen,
Bäume = Elemente der Mengen

Implementation Union-Find



Repräsentation als Array:

Index	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Parent	1	1	1	6	5	6	5	5	3	10

Implementation Union-Find

Index	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Parent	**1**	1	1	6	**5**	**6**	5	5	3	**10**

Operationen:

- Make-Set(i): $p[i] \leftarrow i$; **return** i
- Find(i): **while** $(p[i] \neq i)$ **do** $i \leftarrow p[i]$
  return i
- Union(i, j): [40] $p[j] \leftarrow i$; **return** i

[40] i und j müssen Namen (Wurzeln) der Mengen sein. typisch: Union(Find(a),Find(b))

Optimierung der Laufzeit für Find

Baum kann entarten: Beispiel Union$(1, 2)$, Union$(2, 3)$, Union$(3, 4)$, ...
Idee: Immer kleineren Baum unter grösseren Baum hängen.
Zusätzlich: Grösseninformation g

Operationen:

- Make-Set(i): $p[i] \leftarrow i$; $g[i] \leftarrow 1$; **return** i
- Union(i, j):
  if $g[j] > g[i]$ **then** swap(i, j)
  $p[j] \leftarrow i$
  $g[i] \leftarrow g[i] + g[j]$
  return i

Beobachtung

Theorem

Obiges Verfahren Vereinigung nach Grösse konserviert die folgende Eigenschaft der Bäume: ein Baum mit Höhe h hat mindestens 2^h Knoten.

Unmittelbare Folgerung: Laufzeit Find = $\mathcal{O}(\log n)$.

Beweis

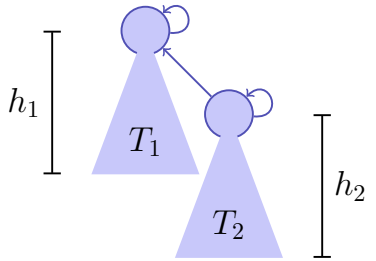
Induktion: nach Vorraussetzung haben Teilbäume jeweils mindestens 2^{h_i} Knoten. ObdA: $h_2 \leq h_1$.

- $h_2 < h_1$:

$$h(T_1 \oplus T_2) = h_1 \Rightarrow g(T_1 \oplus T_2) \geq 2^h$$

- $h_2 = h_1$:

$$g(T_1) \geq g(T_2) \geq 2^{h_2}$$
$$\Rightarrow g(T_1 \oplus T_2) = g(T_1) + g(T_2) \geq 2 \cdot 2^{h_2} = 2^{h(T_1 \oplus T_2)}$$



Weitere Verbesserung

Bei jedem Find alle Knoten direkt an den Wurzelknoten hängen.

Find(i):

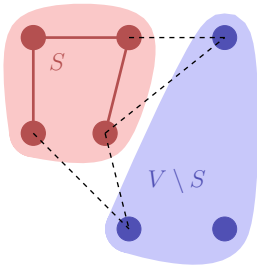
$j \leftarrow i$
while $(p[i] \neq i)$ **do** $i \leftarrow p[i]$
while $(j \neq i)$ **do**
  $t \leftarrow j$
  $j \leftarrow p[j]$
  $p[t] \leftarrow i$
return i

Amortisierte Laufzeit: amortisiert *fast* konstant (Inverse der Ackermannfunktion).

MST Algorithmus von Jarnik, Prim, Dijkstra

Idee: Starte mit einem $v \in V$ und lasse von dort unter Verwendung der Auswahlregel einen Spannbaum wachsen:

$S \leftarrow \{v_0\}$
for $i \leftarrow 1$ **to** $|V|$ **do**
  Wähle billigste (u, v) mit $u \in S$, $v \notin S$
  $A \leftarrow A \cup \{(u, v)\}$
  $S \leftarrow S \cup \{v\}$



Laufzeit

Trivial $\mathcal{O}(|V| \cdot |E|)$.

Verbesserungen (wie bei Dijskstras ShortestPath):

- Billigeste Kante nach S merken: für jedes $v \in V \setminus S$. Jeweils $\deg^+(v)$ viele Updates für jedes neue $v \in S$. Kosten: $|V|$ viele Minima + Updates: $\mathcal{O}(|V|^2 + \sum_{v \in V} \deg^+(v)) = \mathcal{O}(|V|^2 + |E|)$
- Mit Minheap, Kosten: $|V|$ viele Minima = $\mathcal{O}(|V| \log |V|)$, $|E|$ Updates: $\mathcal{O}(|E| \log |V|)$, Initialisierung $\mathcal{O}(|V|)$: $\mathcal{O}(|E| \cdot \log |V|.)$
- Mit Fibonacci-Heap: $\mathcal{O}(|E| + |V| \cdot \log |V|)$.

Fibonacci Heaps

Datenstruktur zur Verwaltung von Elementen mit Schlüsseln. Operationen

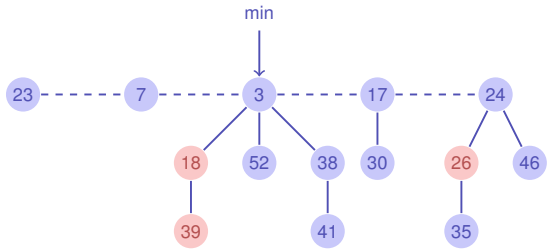
- MakeHeap(): Liefere neuen Heap ohne Elemente
- Insert(H, x): Füge x zu H hinzu
- Minimum(H): Liefere Zeiger auf das Element m mit minimalem Schlüssel
- ExtractMin(H): Liefere und entferne (von H) Zeiger auf das Element m
- Union(H_1, H_2): Liefere Verschmelzung zweier Heaps H_1 und H_2
- DecreaseKey(H, x, k): Verkleinere Schlüssel von x in H zu k
- Delete (H, x): Entferne Element x von H

Vorteil gegenüber Binary Heap?

	Binary Heap (worst-Case)	Fibonacci Heap (amortisiert)
MakeHeap	$\Theta(1)$	$\Theta(1)$
Insert	$\Theta(\log n)$	$\Theta(1)$
Minimum	$\Theta(1)$	$\Theta(1)$
ExtractMin	$\Theta(\log n)$	$\Theta(\log n)$
Union	$\Theta(n)$	$\Theta(1)$
DecreaseKey	$\Theta(\log n)$	$\Theta(1)$
Delete	$\Theta(\log n)$	$\Theta(\log n)$

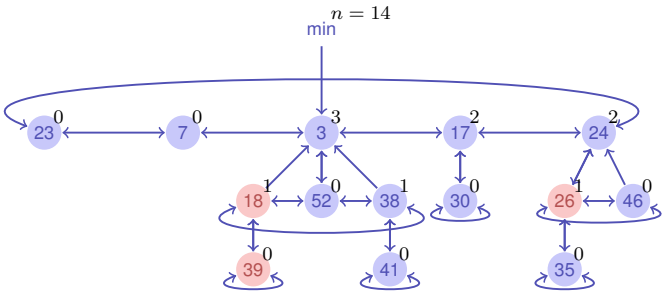
Struktur

Menge von Bäumen, welche der Min-Heap Eigenschaft genügen.
Markierbare Knoten.



Implementation

Doppelt verkettete Listen von Knoten mit marked-Flag und Anzahl Kinder. Zeiger auf das minimale Element und Anzahl Knoten.



Einfache Operationen

- MakeHeap (trivial)
- Minimum (trivial)
- Insert(H, e)
  1. Füge neues Element in die Wurzelliste ein
  2. Wenn Schlüssel kleiner als Minimum, min-pointer neu setzen.
- Union (H_1, H_2)
  1. Wurzellisten von H_1 und H_2 aneinander hängen
  2. Min-Pointer neu setzen.
- Delete(H, e)
  1. DecreaseKey($H, e, -\infty$)
  2. ExtractMin(H)

ExtractMin

1. Entferne Minimalknoten m aus der Wurzelliste
2. Hänge Liste der Kinder von m in die Wurzelliste
3. Verschmelze solange heapgeordnete Bäume gleichen Ranges, bis alle Bäume unterschiedlichen Rang haben:
   Rangarray $a[0, \ldots, n]$ von Elementen, zu Beginn leer. Für jedes Element e der Wurzelliste:
   a. Sei g der Grad von e.
   b. Wenn $a[g] = nil$: $a[g] \leftarrow e$.
   c. Wenn $e' := a[g] \neq nil$: Verschmelze e mit e' zu neuem e'' und setze $a[g] \leftarrow nil$. Setze e'' unmarkiert Iteriere erneut mit $e \leftarrow e''$ vom Grad $g + 1$.

DecreaseKey (H, e, k)

1. Entferne e von seinem Vaterknoten p (falls vorhanden) und erniedrige den Rang von p um eins.
2. Insert(H, e)
3. Vermeide zu dünne Bäume:
   a. Wenn $p = nil$, dann fertig
   b. Wenn p unmarkiert: markiere p, fertig.
   c. Wenn p markiert: unmarkiere p, trenne p von seinem Vater pp ab und Insert(H, p). Iteriere mit $p \leftarrow pp$.

Abschätzung für den Rang

Theorem

Sei p Knoten eines F-Heaps H. Ordnet man die Söhne von p in der zeitlichen Reihenfolge, in der sie an p durch Zusammenfügen angehängt wurden, so gilt: der i-te Sohn hat mindestens Rang $i - 2$

Beweis: p kann schon mehr Söhne gehabt haben und durch Abtrennung verloren haben. Als der $i$te Sohn p_i angehängt wurde, müssen p und p_i jeweils mindestens Rang $i - 1$ gehabt haben. p_i kann maximal einen Sohn verloren haben (wegen Markierung), damit bleibt mindestens Rang $i - 2$.

Abschätzung für den Rang

Theorem

Jeder Knoten p vom Rang k eines F-Heaps ist Wurzel eines Teilbaumes mit mindestens F_{k+1} Knoten. (F: Fibonacci-Folge)

Beweis: Sei S_k Minimalzahl Nachfolger eines Knotens vom Rang k in einem F-Heap plus 1 (der Knoten selbst). Klar: $S_0 = 1$, $S_1 = 2$. Nach vorigem Theorem $S_k \geq 2 + \sum_{i=0}^{k-2} S_i, k \geq 2$ (p und Knoten p_1 jeweils 1). Für Fibonacci-Zahlen gilt (Induktion) $F_k \geq 2 + \sum_{i=2}^{k} F_i, k \geq 2$ und somit (auch Induktion) $S_k \geq F_{k+2}$.

Fibonacci-Zahlen wachsen exponentiell ($\mathcal{O}(\varphi^k)$) Folgerung: Maximaler Grad eines beliebigen Knotens im Fibonacci-Heap mit n Knoten ist $\mathcal{O}(\log n)$.

Amortisierte Worst-case-Analyse Fibonacci Heap

$t(H)$: Anzahl Bäume in der Wurzelliste von H, $m(H)$: Anzahl markierte Knoten in H ausserhalb der Wurzelliste, Potentialfunktion $\Phi(H) = t(H) + 2 \cdot m(H)$. Zu Anfang $\Phi(H) = 0$. Potential immer nichtnegativ.

Amortisierte Kosten:

- Insert(H, x): $t'(H) = t(H) + 1$, $m'(H) = m(H)$, Potentialerhöhung 1, Amortisierte Kosten $\Theta(1) + 1 = \Theta(1)$
- Minimum(H): Amortisierte Kosten = tatsächliche Kosten = $\Theta(1)$
- Union(H_1, H_2): Amortisierte Kosten = tatsächliche Kosten = $\Theta(1)$

Amortisierte Kosten ExtractMin

- Anzahl der Bäume in der Wurzelliste $t(H)$.
- Tatsächliche Kosten der ExtractMin Operation: $\mathcal{O}(\log n + t(H))$.
- Nach dem Verschmelzen noch $\mathcal{O}(\log n)$ Knoten.
- Anzahl der Markierungen kann beim Verschmelzen der Bäume maximal kleiner werden.
- Amortisierte Kosten von ExtractMin also maximal

$$\mathcal{O}(\log n + t(H)) + \mathcal{O}(\log n) - \mathcal{O}(t(H)) = \mathcal{O}(\log n).$$

Amortisierte Kosten DecreaseKey

- Annahme: DecreaseKey führt zu c Abtrennungen eines Knotens von seinem Vaterknoten, tatsächliche Kosten $\mathcal{O}(c)$
- c Knoten kommen zur Wurzelliste hinzu
- Löschen von $(c-1)$ Markierungen, Hinzunahme maximal einer Markierung
- Amortisierte Kosten von DecreaseKey:

$$\mathcal{O}(c) + (t(H) + c) + 2 \cdot (m(H) - c + 2)) - (t(H) + 2m(H)) = \mathcal{O}(1)$$

26. Flüsse in Netzen

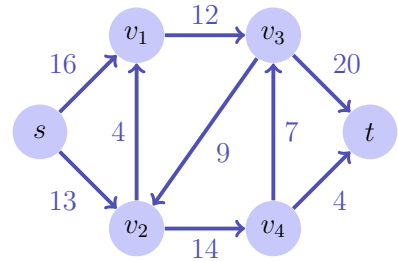
Flussnetzwerk, Maximaler Fluss, Schnitt, Restnetzwerk, Max-flow Min-cut Theorem, Ford-Fulkerson Methode, Edmonds-Karp Algorithmus, Maximales Bipartites Matching [Ottman/Widmayer, Kap. 9.7, 9.8.1], [Cormen et al, Kap. 26.1-26.3]

Motivation

- Modelliere Fluss von Flüssigkeiten, Bauteile auf Fliessbändern, Strom in elektrischen Netwerken oder Information in Kommunikationsnetzwerken.
- Konnektivität von Kommunikationsnetzwerken, Bipartites Matching, Zirkulationen, Scheduling, Image Segmentation, Baseball Eliminination...

Flussnetzwerk

- *Flussnetzwerk* $G = (V, E, c)$: gerichteter Graph mit *Kapazitäten*
- Antiparallele Kanten verboten: $(u, v) \in E \Rightarrow (v, u) \notin E$.
- Fehlen einer Kante (u, v) auch modelliert durch $c(u, v) = 0$.
- *Quelle* s und *Senke* t: spezielle Knoten. Jeder Knoten v liegt auf einem Pfad zwischen s und t : $s \rightsquigarrow v \rightsquigarrow t$

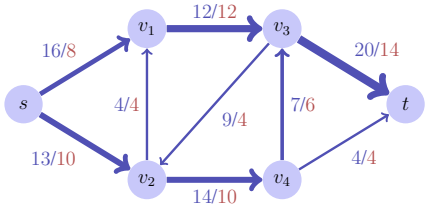


Fluss

Ein *Fluss* $f : V \times V \to \mathbb{R}$ erfüllt folgende Bedingungen:

- *Kapazitätsbeschränkung*: Für alle $u, v \in V$: $f(u, v) \leq c(u, v)$.
- *Schiefsymmetrie*: Für alle $u, v \in V$: $f(u, v) = -f(v, u)$.
- *Flusserhaltung*: Für alle $u \in V \setminus \{s, t\}$:

$$\sum_{v \in V} f(u, v) = 0.$$



Wert w des Flusses: $|f| = \sum_{v \in V} f(s, v)$. Hier $|f| = 18$.

Wie gross kann ein Fluss sein?

Begrenzende Faktoren: Schnitte

- *s von t trennender Schnitt*: Partitionierung von V in S und T mit $s \in S, t \in T$.
- *Kapazität* eines Schnittes: $c(S, T) = \sum_{v \in S, v' \in T} c(v, v')$
- *Minimaler Schnitt*: Schnitt mit minimaler Kapazität.
- *Fluss über Schnitt*: $f(S, T) = \sum_{v \in S, v' \in T} f(v, v')$

Implizites Summieren

Notation: Seien $U, U' \subseteq V$

$$f(U, U') := \sum_{\substack{u \in U \\ u' \in U'}} f(u, u'), \qquad f(u, U') := f(\{u\}, U')$$

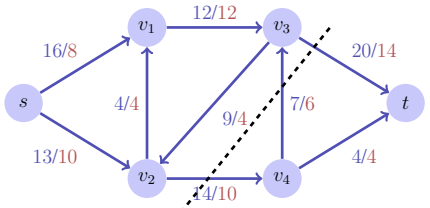
Somit

- $|f| = f(s, V)$
- $f(U, U) = 0$
- $f(U, U') = -f(U', U)$
- $f(X \cup Y, Z) = f(X, Z) + f(Y, Z)$, wenn $X \cap Y = \emptyset$.
- $f(R, V) = 0$ wenn $R \cap \{s, t\} = \emptyset$. [Flusserhaltung!]

Wie gross kann ein Fluss sein?

Es gilt für jeden Fluss und jeden Schnitt, dass $f(S, T) = |f|$:

$$f(S, T) = f(S, V) - \underbrace{f(S, S)}_{0} = f(S, V)$$
$$= f(s, V) + f(\underbrace{S - \{s\}}_{\not\ni t, \not\ni s}, V) = |f|.$$

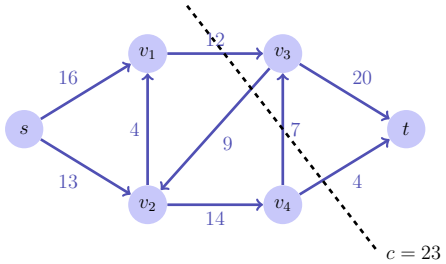


Maximaler Fluss ?

Es gilt insbesondere für alle Schnitte (S, T) von V.

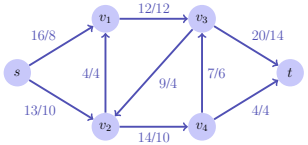
$$|f| \leq \sum_{v \in S, v' \in T} c(v, v') = c(S, T)$$

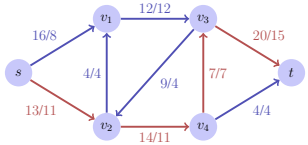
Werden sehen, dass Gleicheit gilt für $\min_{S,T} c(S, T)$.

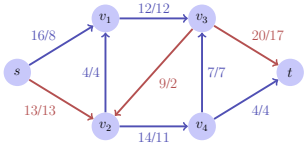


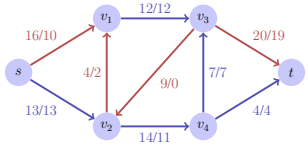
Maximaler Fluss ?

Naives Vorgehen:









Folgerung: Greedy Flusserhöhung löst das Problem nicht.

Die Ford-Fulkerson Methode

- Starte mit $f(u, v) = 0$ für alle $u, v \in V$
- Bestimme Restnetzwerk* G_f und Erweiterungspfad in G_f
- Erhöhe Fluss über den Erweiterungspfad*
- Wiederholung bis kein Erweiterungspfad mehr vorhanden.

$$
\begin{aligned}
G_f &:= (V, E_f, c_f) \\
c_f(u, v) &:= c(u, v) - f(u, v) \quad \forall u, v \in V \\
E_f &:= \{(u, v) \in V \times V | c_f(u, v) > 0\}
\end{aligned}
$$

*Wird im Folgenden erklärt

Flusserhöhung, negativ

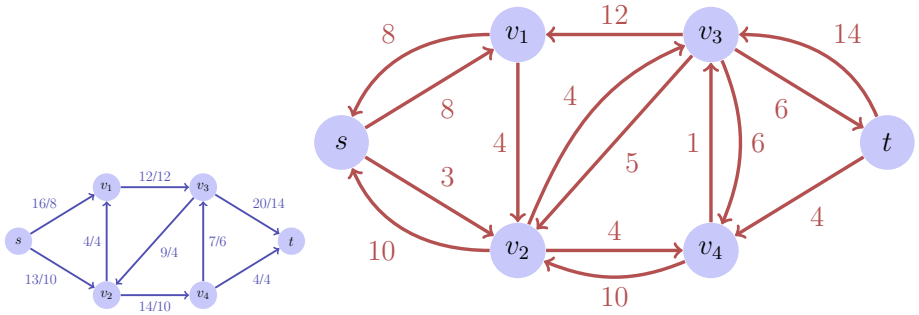
Sei ein Fluss f im Netzwerk gegeben.

Erkenntnis:

- Flusserhöhung in Richtung einer Kante möglich, wenn Fluss entlang der Kante erhöht werden kann, also wenn $f(u, v) < c(u, v)$.
  Restkapazität $c_f(u, v) = c(u, v) - f(u, v) > 0$.
- Flusserhöhung *entgegen* der Kantenrichtung möglich, wenn Fluss entlang der Kante verringert werden kann, also wenn $f(u, v) > 0$.
  Restkapazität $c_f(v, u) = f(u, v) > 0$.

Restnetzwerk

Restnetzwerk G_f gegeben durch alle Kanten mit Restkapazität:



Restnetzwerke haben dieselben Eigenschaften wie Flussnetzwerke, ausser dass antiparallele Kapazitäten-Kanten zugelassen sind.

Beobachtung

Theorem

Sei $G = (V, E, c)$ ein Flussnetzwerk mit Quelle s und Senke t und f ein Fluss in G. Sei G_f das dazugehörige Restnetzwerk und sei f' ein Fluss in G_f. Dann definiert $f \oplus f'$ mit

$$(f \oplus f')(u, v) = f(u, v) + f'(u, v)$$

einen Fluss in G mit Wert $|f| + |f'|$.

Beweis

$f \oplus f'$ ist ein Fluss in G:

- Kapazitätsbeschränkung

$$(f \oplus f')(u,v) = f(u,v) + \underbrace{f'(u,v)}_{\leq c(u,v)-f(u,v)} \leq c(u,v)$$

- Schiefsymmetrie

$$(f \oplus f')(u,v) = -f(v,u) + -f'(v,u) = -(f \oplus f')(v,u)$$

- Flusserhaltung $u \in V - \{s,t\}$:

$$\sum_{v \in V}(f \oplus f')(u,v) = \sum_{v \in V} f(u,v) + \sum_{v \in V} f'(u,v) = 0$$

Beweis

Wert von $f \oplus f'$

$$\begin{aligned} |f \oplus f'| &= (f \oplus f')(s,V) \\ &= \sum_{u \in V} f(s,u) + f'(s,u) \\ &= f(s,V) + f'(s,V) \\ &= |f| + |f'| \end{aligned}$$

■

Erweiterungspfade

Erweiterungspfad p: einfacher Pfad von s nach t im Restnetzwerk G_f.

Restkapazität $c_f(p) = \min\{c_f(u,v) : (u,v) \text{ Kante in } p\}$

Fluss in G_f

Theorem

Die Funktion $f_p : V \times V \to \mathbb{R}$,

$$f_p(u,v) = \begin{cases} c_f(p) & \textit{wenn } (u,v) \textit{ Kante in } p \\ -c_f(p) & \textit{wenn } (v,u) \textit{ Kante in } p \\ 0 & \textit{sonst} \end{cases}$$

ist ein Fluss in G_f *mit dem Wert* $|f_p| = c_f(p) > 0$.

f_p ist ein Fluss (leicht nachprüfbar). Es gibt genau einen Knoten $u \in V$ mit $(s,u) \in p$. Somit $|f_p| = \sum_{v \in V} f_p(s,v) = f_p(s,u) = c_f(p)$.

Folgerung

Strategie für den Algorithmus:

Mit einem Erweiterungspfad p in G_f definiert $f \oplus f_p$ einen neuen Fluss mit Wert $|f \oplus f_p| = |f| + |f_p| > |f|$.

Max-Flow Min-Cut Theorem

Theorem

Wenn f ein Fluss in einem Flussnetzwerk $G = (V, E, c)$ mit Quelle s und Senke t is, dann sind folgende Aussagen äquivalent:

1. *f ist ein maximaler Fluss in G*
2. *Das Restnetzwerk G_f enthält keine Erweiterungspfade*
3. *Es gilt $|f| = c(S, T)$ für einen Schnitt (S, T) von G.*

Beweis

- $(3) \Rightarrow (1)$:
  Es gilt $|f| \leq c(S, T)$ für alle Schnitte S, T. Aus $|f| = c(S, T)$ folgt also $|f|$ maximal.
- $(1) \Rightarrow (2)$:
  f maximaler Fluss in G. Annahme: G_f habe einen Erweiterungsfad. Dann gilt $|f \oplus f_p| = |f| + |f_p| > |f|$.
  Widerspruch.

Beweis $(2) \Rightarrow (3)$

Annahme: G_f habe keinen Erweiterungsfad

Definiere $S = \{v \in V : \text{ es existiert Pfad } s \rightsquigarrow v \text{ in } G_f\}$.

$(S, T) := (S, V \setminus S)$ ist ein Schnitt: $s \in S, t \in T$.

Sei $u \in S$ und $v \in T$. Dann $c_f(u, v) = 0$, also $c_f(u, v) = c(u, v) - f(u, v) = 0$. Somit $f(u, v) = c(u, v)$.

Somit

$$|f| = f(S, T) = \sum_{u \in S} \sum_{v \in T} f(u, v) = \sum_{u \in S} \sum_{v \in T} c(u, v) = C(S, T).$$

■

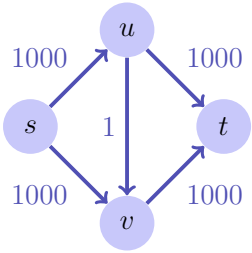
Algorithmus Ford-Fulkerson(G, s, t)

Input : Flussnetzwerk $G = (V, E, c)$
Output : Maximaler Fluss f.

for $(u, v) \in E$ **do**
  $f(u, v) \leftarrow 0$
while Existiert Pfad $p : s \rightsquigarrow t$ im Restnetzwerk G_f **do**
  $c_f(p) \leftarrow \min\{c_f(u, v) : (u, v) \in p\}$
  foreach $(u, v) \in p$ **do**
    if $(u, v) \in E$ **then**
      $f(u, v) \leftarrow f(u, v) + c_f(p)$
    else
      $f(v, u) \leftarrow f(u, v) - c_f(p)$

Analyse

- Der Ford-Fulkerson Algorithmus muss für irrationale Kapazitäten nicht einmal terminieren! Für ganze oder rationale Zahlen terminiert der Algorithmus.
- Für ganzzahligen Fluss benötigt der Algorithmus maximal $|f_{\max}|$ Durchläufe der While-Schleife (denn der Fluss erhöht sich mindestens um 1). Suche einzelner zunehmender Weg (z.B. Tiefensuche oder Breitensuche) $\mathcal{O}(|E|)$. Also $\mathcal{O}(f_{\max}|E|)$.



Bei schlecht gewählter Strategie benötigt der Algorithmus hier bis zu 2000 Iterationen.

Edmonds-Karp Algorithmus

Wähle in der Ford-Fulkerson-Methode zum Finden eines Pfades in G_f jeweils einen Erweiterungspfad kürzester Länge (z.B. durch Breitensuche).

Edmonds-Karp Algorithmus

Theorem

Wenn der Edmonds-Karp Algorithmus auf ein ganzzahliges Flussnetzwerk $G = (V, E)$ mit Quelle s und Senke t angewendet wird, dann ist die Gesamtanzahl der durch den Algorithmus angewendete Flusserhöhungen in $\mathcal{O}(|V| \cdot |E|)$.
$\Rightarrow$ Gesamte asymptotische Laufzeit: $\mathcal{O}(|V| \cdot |E|^2)$

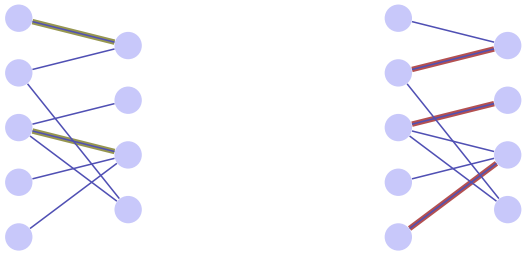
[Ohne Beweis]

Anwendung: Maximales bipartites Matching

Gegeben: bipartiter ungerichteter Graph $G = (V, E)$.

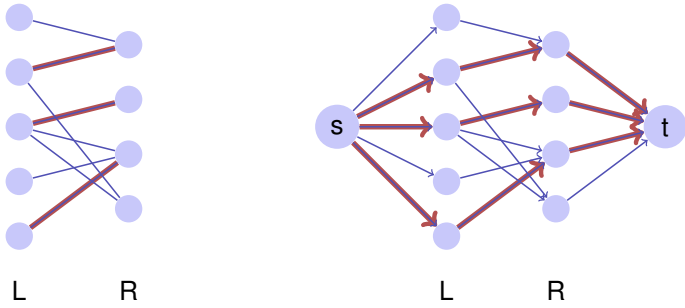
Matching M: $M \subseteq E$ so dass $|\{m \in M : v \in m\}| \leq 1$ für alle $v \in V$.

Maximales Matching M: Matching M, so dass $|M| \geq |M'|$ für jedes Matching M'.



Korrespondierendes Flussnetzwerk

Konstruiere zur einer Partition L, R eines bipartiten Graphen ein korrespondierendes Flussnetzwerk mit Quelle s und Senke t, mit gerichteten Kanten von s nach L, von L nach R und von R nach t. Jede Kante bekommt Kapazität 1.



Ganzzahligkeitstheorem

Theorem

Wenn die Kapazitäten eines Flussnetzwerks nur ganzzahlige Werte anehmen, dann hat der durch Ford-Fulkerson erzeugte maximale Fluss die Eigenschaft, dass der Wert von $f(u, v)$ für alle $u, v \in V$ eine ganze Zahl ist.

[ohne Beweis]

Folgerung: Ford Fulkerson erzeugt beim zum bipartiten Graph gehörenden Flussnetzwerk ein maximales Matching $M = \{(u, v) : f(u, v) = 1\}$.

27. Parallel Programming I

Moore's Law und The Free Lunch, Hardware Architekturen, Parallele Ausführung, Klassifikation nach Flynn, Multi-Threading, Parallelität und Nebenläufigkeit, Skalierbarkeit: Amdahl und Gustafson, Daten- und Taskparallelität, Scheduling

[Task-Scheduling: Cormen et al, Kap. 27] [Concurrency, Scheduling: Williams, Kap. 1.1 – 1.2]

The Free Lunch

The free lunch is over [41]

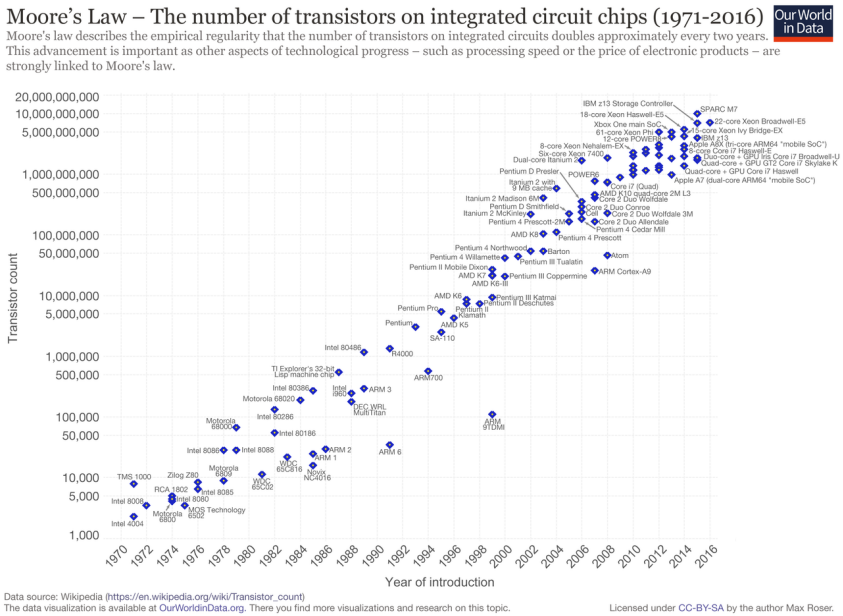
[41] "The Free Lunch is Over", a fundamental turn toward concurrency in software, Herb Sutter, Dr. Dobb's Journal, 2005

Moore's Law

Gordon E. Moore (1929)

Beobachtung von Gordon E. Moore:

Die Anzahl Transistoren in integrierten Schaltkreisen verdoppelt sich ungefähr alle zwei Jahre.



ourworldindata.org.https://en.wikipedia.org/wiki/Transistor_count

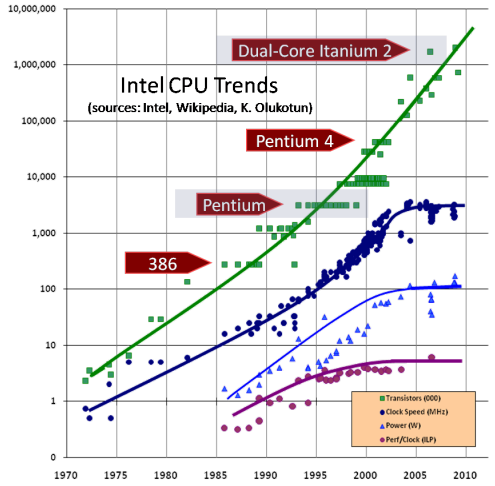
Für eine lange Zeit...

- wurde die sequentielle Ausführung schneller ("Instruction Level Parallelism", "Pipelining", Höhere Frequenzen)
- mehr und kleinere Transistoren = mehr Performance
- Programmierer warteten auf die nächste schnellere Generation

Heute

- steigt die Frequenz der Prozessoren kaum mehr an (Kühlproblematik)
- steigt die Instruction-Level Parallelität kaum mehr an
- ist die Ausführungsgeschwindigkeit in vielen Fällen dominiert von Speicherzugriffszeiten (Caches werden aber immer noch grösser und schneller)

Trends



http://www.gotw.ca/publications/concurrency-ddj.htm

Multicore

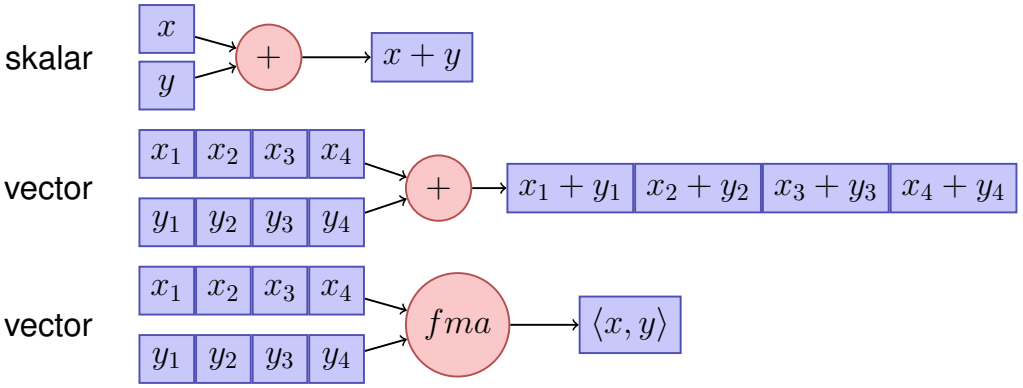
- Verwende die Transistoren für mehr Rechenkerne
- Parallelität in der Software
- Implikation: Programmierer müssen parallele Programme schreiben, um die neue Hardware vollständig ausnutzen zu können

Formen der Parallelen Ausführung

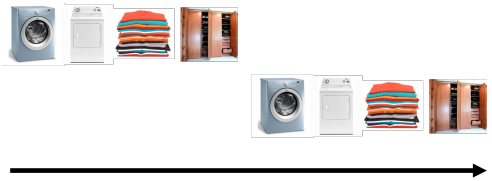
- Vektorisierung
- Pipelining
- Instruction Level Parallelism
- Multicore / Multiprocessing
- Verteiltes Rechnen

Vektorisierung

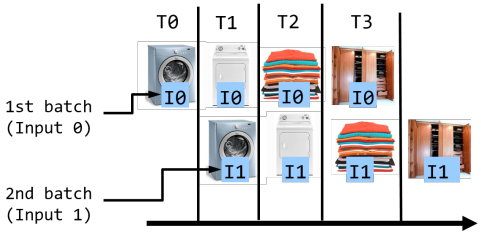
Parallele Ausführung derselben Operation auf Elementen eines Vektor(Register)s



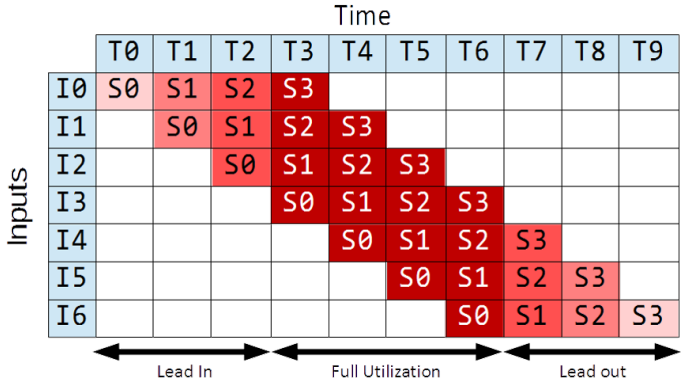
Hausarbeit



Effizienter



Pipeline



Balancierte / Unbalancierte Pipeline

Eine Pipeline heisst *balanciert*, wenn jede Stufe die gleiche Rechenzeit beansprucht.

Software-Pipelines sind oft unbalanciert.

Wir machen im folgenden die vereinfachende Annahme, dass jede Stufe der Pipeline so viel Zeit benötigt wie die längste Stufe.

Throughput (Durchsatz)

- Throughput = Rate der ein- oder ausgehenden Daten
- Anzahl Operationen pro Zeiteinheit
- Je grösser, desto besser
- $$\text{throughput} = \frac{1}{\max(\text{Berechnungszeit}(\text{Stufen}))}$$

  ignoriert lead-in und lead-out Zeiten

Latenz

- Zeit zum Ausführen einer Berechnung
- Latenz $= \#\text{stufen} \cdot \max(\text{Berechnungszeit}(\text{Stufen}))$

Beispiel Hausarbeit

Waschen $T_0 = 1h$, Trocknen $T_1 = 2h$, Bügeln $T_2 = 1h$, Versorgen $T_3 = 0.5h$

- Latenz $L = 8h$
- Langfristiger Durchsatz: 1 Ladung alle $2h$ $(0.5/h)$.

Throughput vs. Latency

- Erhöhen des Throughputs kann Latenz erhöhen
- Stufen der Pipeline müssen kommunizieren und synchronisieren: Overhead

Pipelines in CPUs

Mehrere Stufen

- Jede Instruktion dauert 5 Zeiteinheiten (Zyklen)
- Im besten Fall: 1 Instruktion pro Zyklus, nicht immer möglich ("stalls")

Parallelität (mehrere funktionale Einheiten) führt zu *schnellerer Ausführung.*

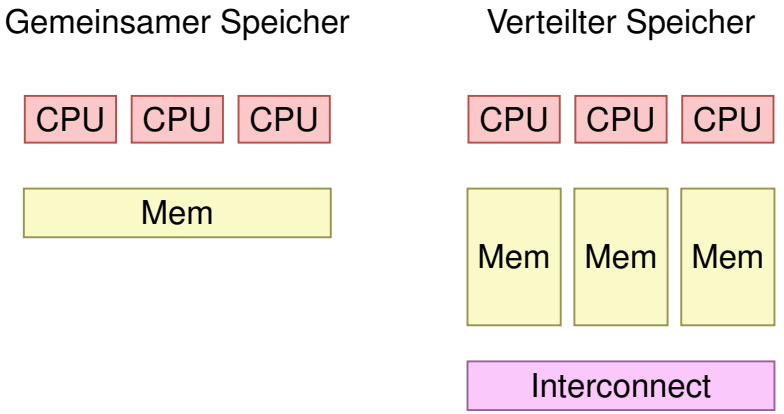
ILP – Instruction Level Parallelism

Moderne CPUs führen unabhängige Instruktionen intern auf mehreren Einheiten parallel aus

- Pipelining
- Superskalare CPUs (Mehrere Instruktionen pro Zyklus)
- Out-Of-Order Execution (Programmierer sieht die sequentielle Ausführung)
- Speculative Execution (Instruktionen werden spekulativ ausgeführt und unterbrochen, wenn die Bedingung zu deren Ausführung nicht erfüllt ist.)

27.2 Hardware Architekturen

Gemeinsamer vs. verteilter Speicher



Shared vs. Distributed Memory Programming

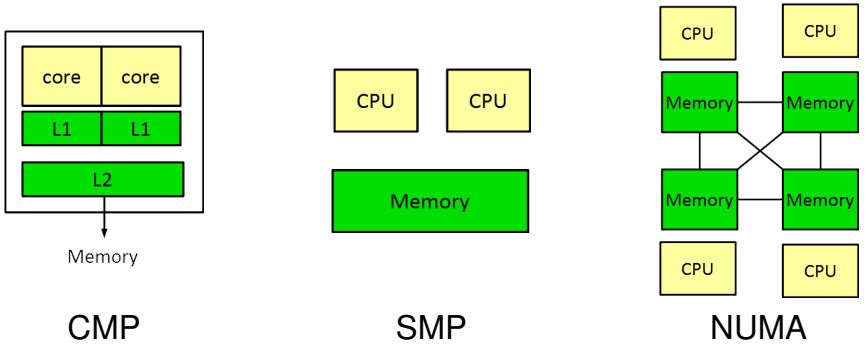
- Kategorien des Programmierinterfaces
  - Kommunikation via Message Passing
  - Kommunikation via geteiltem Speicher
- Es ist möglich:
  - Systeme mit gemeinsamen Speicher als verteilte Systeme zu programmieren (z.B. mit Message Passing Interface MPI)
  - Systeme mit verteiltem Speicher als System mit gemeinsamen Speicher zu programmieren (z.B. Partitioned Global Address Space PGAS)

Architekturen mit gemeinsamen Speicher

- Multicore (Chip Multiprocessor - CMP)
- Symmetric Multiprocessor Systems (SMP)
- Simultaneous Multithreading (SMT = Hyperthreading)
  - nur ein physischer Kern, Mehrere Instruktionsströme/Threads: mehrere virtuelle Kerne
  - Zwischen ILP (mehrere Units für einen Strom) und Multicore (mehrere Units für mehrere Ströme). Limitierte parallele Performance
- Non-Uniform Memory Access (NUMA)

Gleiches Programmierinterface!

Übersicht

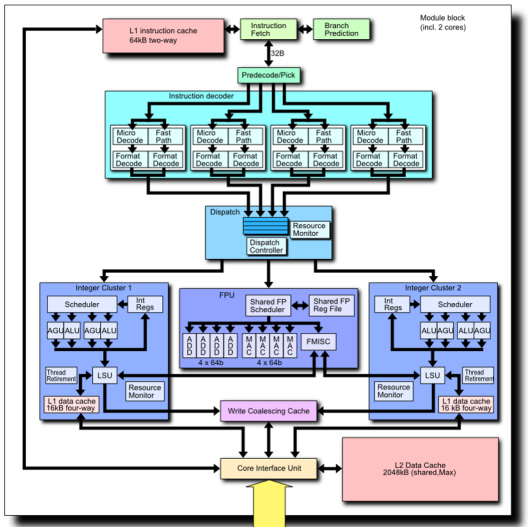


CMP SMP NUMA

Ein Beispiel

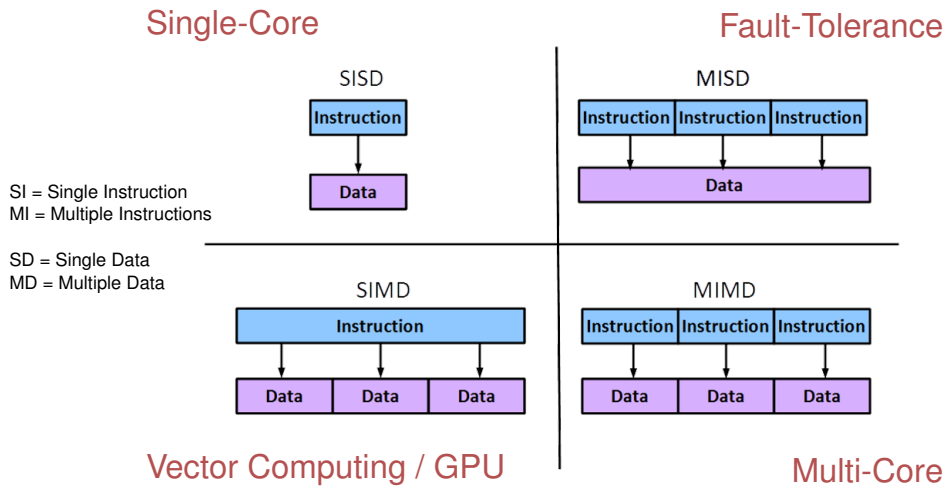
AMD Bulldozer: Zwischen CMP und SMT

- 2x integer core
- 1x floating point core



Wikipedia

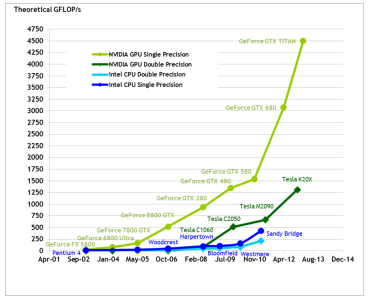
Klassifikation nach Flynn



Massiv Parallele Hardware

[General Purpose] Graphical Processing Units ([GP]GPUs)

- Revolution im High Performance Computing
  - Calculation 4.5 TFlops vs. 500 GFlops
  - Memory Bandwidth 170 GB/s vs. 40 GB/s
- SIMD
  - Hohe Datenparallelität
  - Benötigt eigenes Programmiermodell. Z.B. CUDA / OpenCL



27.3 Multi-Threading, Parallelität und Nebenläufigkeit

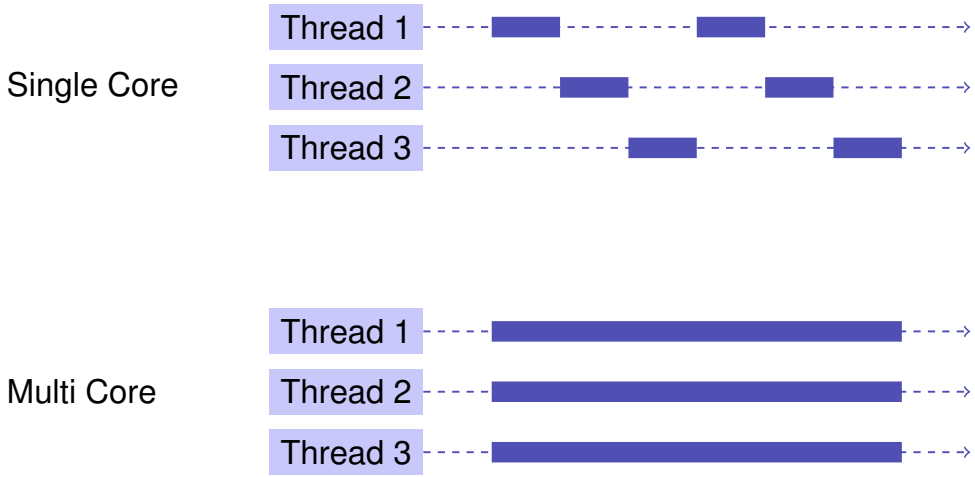
Prozesse und Threads

- Prozess: Instanz eines Programmes
  - jeder Prozess hat seinen eigenen Kontext, sogar eigenen Addresraum
  - OS verwaltet Prozesse (Resourcenkontrolle, Scheduling, Synchronisierung)
- Threads: Ausführungsfäden eines Programmes
  - Threads teilen sich einen Addressraum
  - Schneller Kontextwechsel zwischen Threads

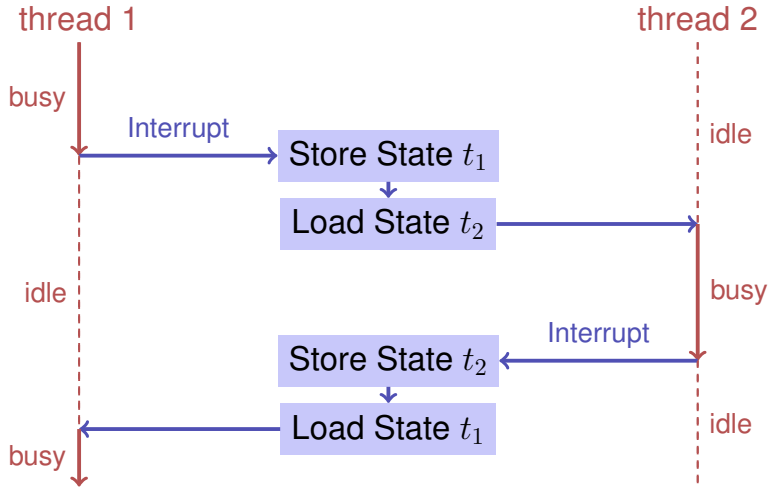
Warum Multithreading?

- Verhinderung vom “Polling” auf Resourcen (Files, Netwerkzugriff, Tastatur)
- Interaktivität (z.B. Responsivität von GUI Programmen)
- Mehrere Applikationen / Clients gleichzeitig instanzierbar
- Parallelität (Performanz!)

Multithreading konzeptuell

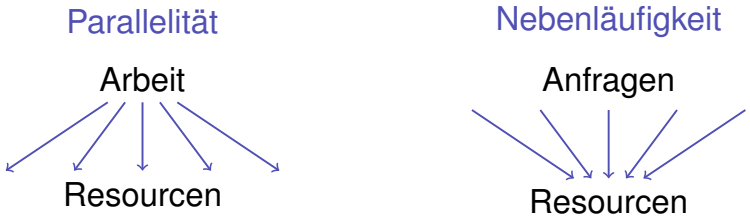


Threadwechsel auf einem Core (Preemption)



Parallelität vs. Nebenläufigkeit (Concurrency)

- *Parallelität:* Verwende zusätzliche Resourcen (z.B. CPUs), um ein Problem schneller zu lösen
- *Nebenläufigkeit:* Vewalte gemeinsam genutzte Resourcen (z.B. Speicher) korrekt und effizient
- Begriffe überlappen offensichtlich. Bei parallelen Berechnungen besteht fast immer Synchronisierungsbedarf.



Thread-Sicherheit

Thread-Sicherheit bedeutet, dass in der nebenläufigen Anwendung eines Programmes dieses sich immer wie gefordert verhält.

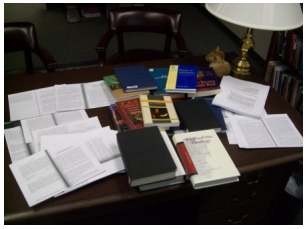
Viele Optimierungen (Hardware, Compiler) sind darauf ausgerichtet, dass sich ein *sequentielles* Programm korrekt verhält.

Nebenläufige Programme benötigen für ihre Synchronisierungen auch eine Annotation, welche gewisse Optimierungen selektiv abschaltet

Beispiel: Caches

- Speicherzugriff auf Register schneller als auf den gemeinsamen Speicher
- Prinzip der Lokalität
- Verwendung von Caches (transparent für den Programmierer)

Ob und wie weit die Cache-Kohärenz sichergestellt wird ist vom eingesetzen System abhängig.



27.4 Skalierbarkeit: Amdahl und Gustafson

Skalierbarkeit

In der parallelen Programmierung:

- Geschwindigkeitssteigerung bei wachsender Anzahl p Prozessoren
- Was passiert, wenn $p \to \infty$?
- Linear skalierendes Programm: Linearer Speedup

Parallele Performanz

Gegeben fixierte Rechenarbeit W (Anzahl Rechenschritte)

Sequentielle Ausführungszeit sei T_1

Parallele Ausführungszeit T_p auf p CPUs

- Perfektion: $T_p = T_1/p$
- Performanzverlust: $T_p > T_1/p$ (üblicher Fall)
- Hexerei: $T_p < T_1/p$

Paralleler Speedup

Paralleler Speedup S_p auf p CPUs:

$$S_p = \frac{W/T_p}{W/T_1} = \frac{T_1}{T_p}.$$

- Perfektion: Linearer Speedup $S_p = p$
- Verlust: sublinearer Speedup $S_p < p$ (der übliche Fall)
- Hexerei: superlinearer Speedup $S_p > p$

Effizienz:$E_p = S_p/p$

Erreichbarer Speedup?

Paralleles Programm

Paralleler Teil	Seq. Teil
80%	20%

$$T_1 = 10$$
$$T_8 = ?$$
$$T_8 = \frac{10 \cdot 0.8}{8} + 10 \cdot 0.2 = 1 + 2 = 3$$
$$S_8 = \frac{T_1}{T_8} = \frac{10}{3} \approx 3.3 < 8 \quad (!)$$

Amdahl's Law: Zutaten

Zu Leistende Rechenarbeit W fällt in zwei Kategorien

- Parallelisierbarer Teil W_p
- Nicht paralleliserbarer, sequentieller Teil W_s

Annahme: W kann mit *einem* Prozessor in W Zeiteinheiten sequentiell erledigt werden ($T_1 = W$):

$$T_1 = W_s + W_p$$
$$T_p \geq W_s + W_p/p$$

Amdahl's Law

$$S_p = \frac{T_1}{T_p} \leq \frac{W_s + W_p}{W_s + \frac{W_p}{p}}$$

Amdahl's Law

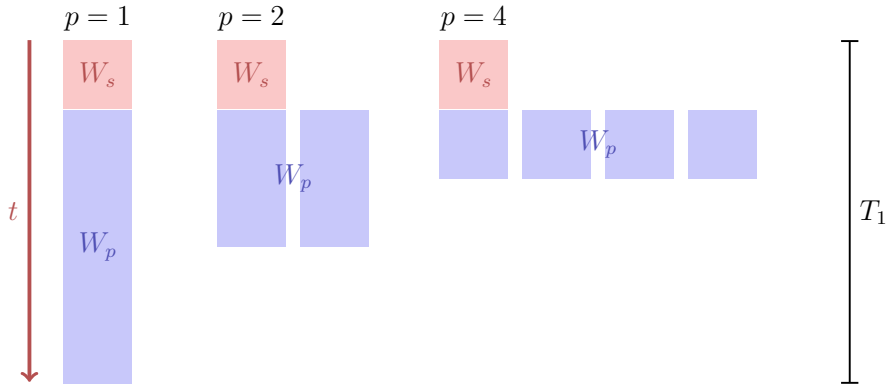
Mit seriellem, nicht parallelisierbaren Anteil λ: $W_s = \lambda W$, $W_p = (1-\lambda)W$:

$$S_p \leq \frac{1}{\lambda + \frac{1-\lambda}{p}}$$

Somit

$$S_\infty \leq \frac{1}{\lambda}$$

Illustration Amdahl's Law



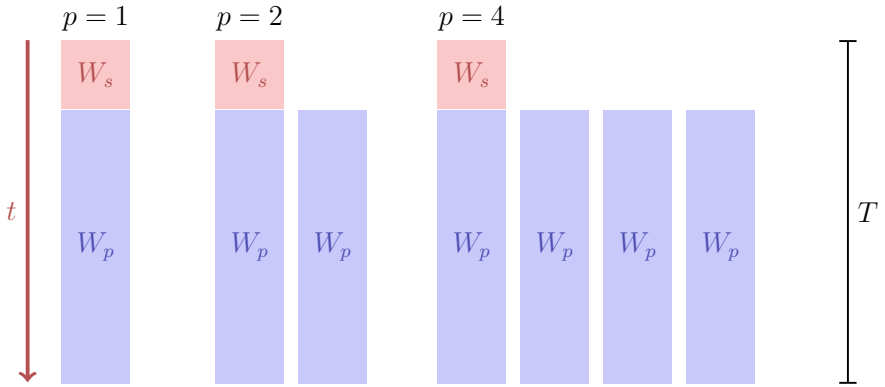
Amdahl's Law ist keine gute Nachricht

Alle nicht parallelisierbaren Teile können Problem bereiten und stehen der Skalierbarkeit entgegen.

Gustafson's Law

- Halte die Ausführungszeit fest.
- Variiere die Problemgrösse.
- Annahme: Der sequentielle Teil bleibt konstant, der parallele Teil wird grösser.

Illustration Gustafson's Law



Gustafson's Law

Arbeit, die mit einem Prozessor in der Zeit T erledigt werden kann:

$$W_s + W_p = T$$

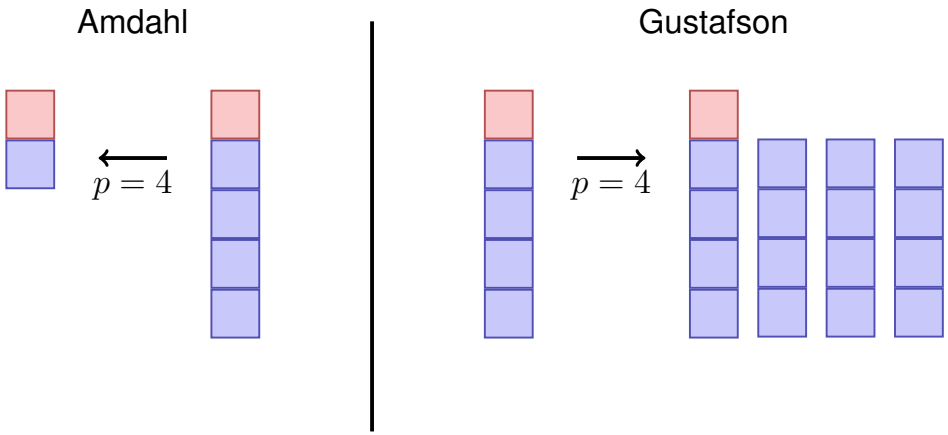
Arbeit, die mit p Prozessoren in der Zeit T erledigt werden kann:

$$W_s + p \cdot W_p = \lambda \cdot T + p \cdot (1 - \lambda) \cdot T$$

Speedup:

$$\begin{aligned} S_p &= \frac{W_s + p \cdot W_p}{W_s + W_p} = p \cdot (1 - \lambda) + \lambda \\ &= p - \lambda(p - 1) \end{aligned}$$

Amdahl vs. Gustafson



Amdahl vs. Gustafson

Die Gesetze von Amdahl und Gustafson sind Modelle der Laufzeitverbesserung bei Parallelisierung.

Amdahl geht von einem festen *relativen* sequentiellen Anteil der Arbeit aus, während Gustafson von einem festen *absoluten* sequentiellen Teil ausgeht (der als Bruchteil der Arbeit W_1 ausgedrückt wird und bei Zunahme der Arbeit nicht wächst).

Die beiden Modelle widersprechen sich nicht, sondern beschreiben die Laufzeitverbesserung verschiedener Probleme und Algorithmen.

27.5 Task- und Datenparallelität

Paradigmen der Parallelen Programmierung

- *Task Parallel:* Programmierer legt parallele Tasks explizit fest.
- *Daten-Parallel:* Operationen gleichzeitig auf einer Menge von individuellen Datenobjekten.

Beispiel Data Parallel (OMP)

```
double sum = 0, A[MAX];
#pragma omp parallel for reduction (+:ave)
for (int i = 0; i< MAX; ++i)
  sum += A[i];
return sum;
```


Beispiel Task Parallel (C++11 Threads/Futures)

```
double sum(Iterator from, Iterator to)
{
  auto len = from − to;
  if (len > threshold){
    auto future = std::async(sum, from, from + len / 2);
    return sumS(from + len / 2, to) + future.get();
  }
  else
    return sumS(from, to);
}
```

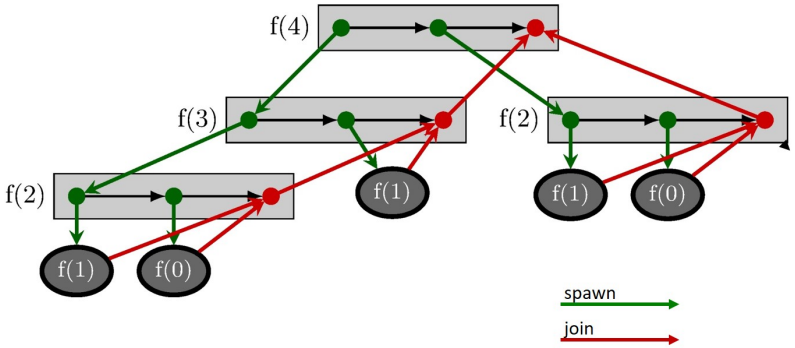

Partitionierung und Scheduling

- Aufteilung der Arbeit in parallele Tasks (Programmierer oder System)
  - Ein Task ist eine Arbeitseinheit
  - Frage: welche Granularität?
- Scheduling (Laufzeitsystem)
  - Zuweisung der Tasks zu Prozessoren
  - Ziel: volle Resourcennutzung bei wenig Overhead

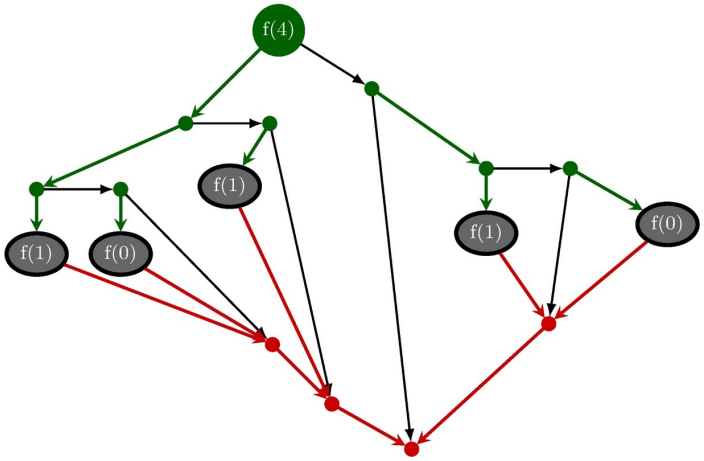
Beispiel: Fibonacci P-Fib

if $n \leq 1$ **then**
  return n
else
  $x \leftarrow$ **spawn** P-Fib$(n-1)$
  $y \leftarrow$ **spawn** P-Fib$(n-2)$
  sync
  return $x + y$;

P-Fib Task Graph

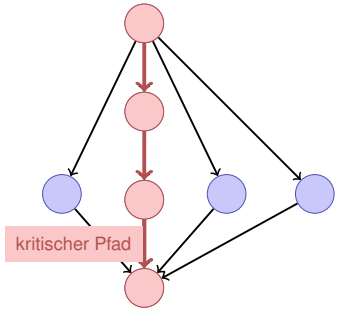


P-Fib Task Graph



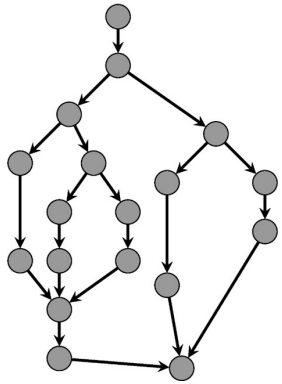
Frage

- Jeder Knoten (Task) benötigt 1 Zeiteinheit.
- Pfeile bezeichnen Abhängigkeiten.
- Minimale Ausführungseinheit wenn Anzahl Prozessoren = ∞?



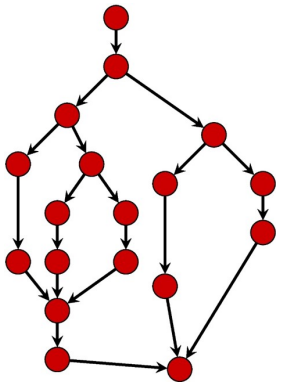
Performanzmodell

- p Prozessoren
- Dynamische Zuteilung
- T_p: Ausführungszeit auf p Prozessoren



Performanzmodell

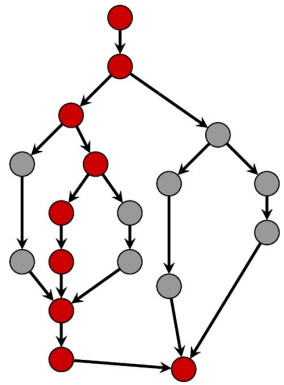
- T_p: Ausführungszeit auf p Prozessoren
- T_1: *Arbeit:* Zeit für die gesamte Berechnung auf einem Prozessor
- T_1/T_p: Speedup



Performanzmodell

- T_∞: *Zeitspanne*: Kritischer Pfad. Ausführungszeit auf ∞ Prozessoren. Längster Pfad von der Wurzel zur Senke.
- T_1/T_∞: *Parallelität:* breiter ist besser
- Untere Grenzen

$$T_p \geq T_1/p \quad \text{Arbeitsgesetz}$$
$$T_p \geq T_\infty \quad \text{Zeitspannengesetz}$$



Greedy Scheduler

Greedy Scheduler: teilt zu jeder Zeit so viele Tasks zu Prozessoren zu wie möglich.

Theorem

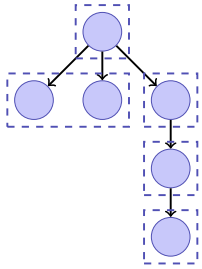
Auf einem idealen Parallelrechner mit p Prozessoren führt ein Greedy-Scheduler eine mehrfädige Berechnung mit Arbeit T_1 und Zeitspanne T_∞ in Zeit

$$T_p \leq T_1/p + T_\infty$$

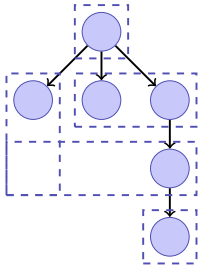
aus.

Beispiel

Annahme $p = 2$.



$T_p = 5$



$T_p = 4$

Beweis des Theorems

Annahme, dass alle Tasks gleich viel Arbeit aufweisen.

- Vollständiger Schritt: p Tasks stehen zur Berechnung bereit
- Unvollständiger Schritt: weniger als p Tasks bereit.

Annahme: Anzahl vollständige Schritte grösser als $\lfloor T_1/p \rfloor$. Ausgeführte Arbeit $\geq \lfloor T_1/p \rfloor \cdot p + p = T_1 - T_1 \mod p + p > T_1$. Widerspruch. Also maximal $\lfloor T_1/p \rfloor$ vollständige Schritte.

Betrachten nun den Graphen der ausstehenden Tasks. Jeder maximale (kritische) Pfad beginnt mit einem Knoten t mit $\deg^-(t) = 0$. Jeder unvollständige Schritt führt zu jedem Zeitpunkt alle vorhandenen Tasks t mit $\deg^-(t) = 0$ aus und verringert also die Länge der Zeitspanne. Anzahl unvollständige Schritte also begrenzt durch T_∞.

Konsequenz

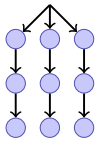
Wenn $p \ll T_1/T_\infty$, also $T_\infty \ll T_1/p$, dann $T_p \approx T_1/p$.

Beispiel Fibonacci

$T_1(n)/T_\infty(n) = \Theta(\phi^n/n)$. Für moderate Grössen von n können schon viele Prozessoren mit linearem Speedup eingesetzt werden.

Granularität: Wie viele Tasks?

- #Tasks = #Cores?
- Problem: wenn ein Core nicht voll ausgelastet werden kann
- Beispiel: 9 Einheiten Arbeit. 3 Cores. Scheduling von 3 sequentiellen Tasks.



Exklusive Auslastung:

P1	s1	
P2	s2	
P3	s3	

Ausführungszeit: 3 Einheiten

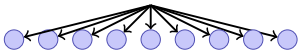
Fremder Thread “stört”:

P1	s1	
P2	s2	s1
P3	s3	

Ausführungszeit: 5 Einheiten

Granularität: Wie viele Tasks?

- #Tasks = Maximum?
- Beispiel: 9 Einheiten Arbeit. 3 Cores. Scheduling von 9 sequentiellen Tasks.



Exklusive Auslastung:

P1	s1	s4	s7
P2	s2	s5	s8
P3	s3	s6	s9

Ausführungszeit: $3 + \varepsilon$ Einheiten

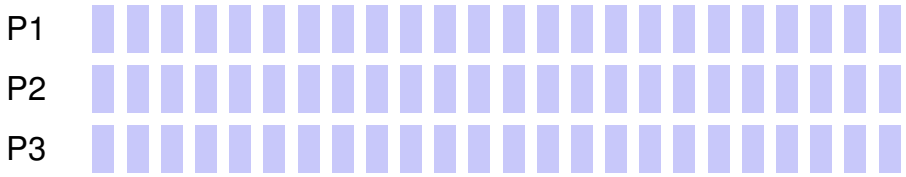
Fremder Thread “stört”:

P1	s1			
P2	s2	s4	s5	s8
P3	s3	s6	s7	s9

Ausführungszeit: 4 Einheiten. Volle Auslastung.

Granularität: Wie viele Tasks?

- #Tasks = Maximum?
- Beispiel: 10^6 kleine Einheiten Arbeit.



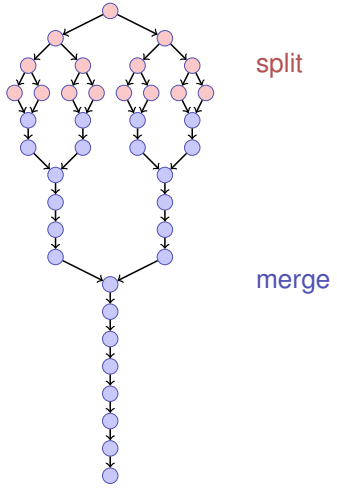
Ausführungszeit: dominiert vom Overhead.

Granularität: Wie viele Tasks?

Antwort: so viele Tasks wie möglich mit sequentiellem Cut-off, welcher den Overhead vernachlässigen lässt.

Beispiel: Parallelität von Mergesort

- Arbeit (sequentielle Laufzeit) von Mergesort $T_1(n) = \Theta(n \log n)$.
- Span $T_\infty(n) = \Theta(n)$
- Parallelität $T_1(n)/T_\infty(n) = \Theta(\log n)$ (Maximal erreichbarer Speedup mit $p = \infty$ Prozessoren)

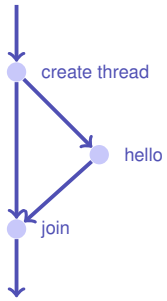


28. Parallel Programming II

C++ Threads, Gemeinsamer Speicher, Nebenläufigkeit, Exkurs: Lock Algorithmus (Peterson), Gegenseitiger Ausschluss Race Conditions [C++ Threads: Williams, Kap. 2.1-2.2], [C++ Race Conditions: Williams, Kap. 3.1] [C++ Mutexes: Williams, Kap. 3.2.1, 3.3.3]

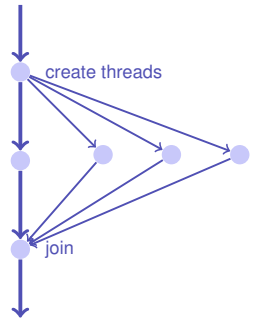
C++11 Threads

```
#include <iostream>
#include <thread>

void hello(){
  std::cout << "hello\n";
}

int main(){
  // create and launch thread t
  std::thread t(hello);
  // wait for termination of t
  t.join();
  return 0;
}
```



C++11 Threads

```
void hello(int id){
  std::cout << "hello from " << id << "\n";
}

int main(){
  std::vector<std::thread> tv(3);
  int id = 0;
  for (auto & t:tv)
    t = std::thread(hello, ++id);
  std::cout << "hello from main \n";
  for (auto & t:tv)
       t.join();
  return 0;
}
```



Nichtdeterministische Ausführung!

Eine Ausführung:

hello from main
hello from 2
hello from 1
hello from 0

Andere Ausführung:

hello from 1
hello from main
hello from 0
hello from 2

Andere Ausführung:

hello from main
hello from 0
hello from hello from 1
2

Technisches Detail

Um einen Thread als Hintergrundthread weiterlaufen zu lassen:

```
void background();

void someFunction(){
  ...
  std::thread t(background);
  t.detach();
  ...
} // no problem here, thread is detached
```

Mehr Technische Details

- Beim Erstellen von Threads werden auch Referenzparameter kopiert, ausser man gibt explizit std::ref bei der Konstruktion an.
- Funktoren oder Lambda-Expressions können auch auf einem Thread ausgeführt werden
- In einem Kontext mit Exceptions sollte das join auf einem Thread im catch-Block ausgeführt werden

Noch mehr Hintergründe im Kapitel 2 des Buches *C++ Concurrency in Action*, Anthony Williams, Manning 2012. Auch online bei der ETH Bibliothek erhältlich.

28.2 Gemeinsamer Speicher, Nebenläufigkeit

Gemeinsam genutzte Resourcen (Speicher)

- Bis hier: fork-join Algorithmen: Datenparallel oder Divide und Conquer
- Einfache Struktur (Datenunabhängigkeit der Threads) zum Vermeiden von Wettlaufsituationen (race conditions)
- Funktioniert nicht mehr, wenn Threads gemeinsamen Speicher nutzen müssen.

Konsistenz des Zustands

Gemeinsamer Zustand: Hauptschwierigkeit beim nebenläufigen Programmieren.

Ansätze:

- Unveränderbarkeit, z.B. Konstanten
- Isolierte Veränderlichkeit, z.B. Thread-lokale Variablen, Stack.
- Gemeinsame veränderliche Daten, z.B. Referenzen auf gemeinsamen Speicher, globale Variablen

Schütze den gemeinsamen Zustand

- Methode 1: Locks, Garantiere exklusiven Zugriff auf gemeinsame Daten.
- Methode 2: lock-freie Datenstrukturen, garantiert exklusiven Zugriff mit sehr viel feinerer Granularität.
- Methode 3: Transaktionsspeicher (hier nicht behandelt)

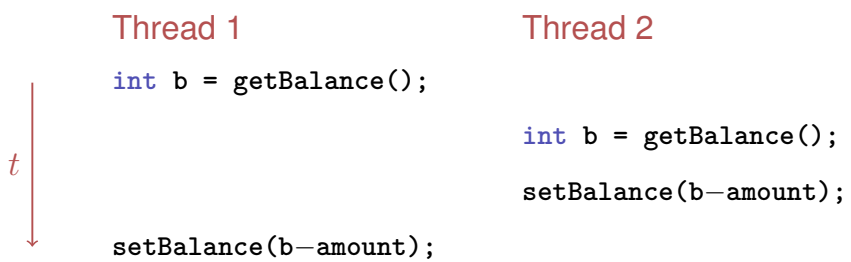
Kanonisches Beispiel

```
class BankAccount {
  int balance = 0;
public:
  int  getBalance(){ return balance; }
  void setBalance(int x) { balance = x; }
  void withdraw(int amount) {
    int b = getBalance();
    setBalance(b – amount);
  }
  // deposit etc.
};
```

(korrekt bei Einzelthreadausführung)

Ungünstige Verschachtelung (Bad Interleaving)

Paralleler Aufruf von `withdraw(100)` auf demselben Konto



Verlockende Fallen

FALSCH:

```
void withdraw(int amount) {
  int b = getBalance();
  if (b==getBalance())
        setBalance(b – amount);
}
```

Bad interleavings lassen sich fast **nie mit wiederholtem Lesen** lösen

Verlockende Fallen

Auch FALSCH:

```
void withdraw(int amount) {
        setBalance(getBalance() – amount);
}
```

Annahmen über Atomizität von Operationen sind fast immer falsch

Gegenseitiger Ausschluss (Mutual Exclusion)

Wir benötigen ein Konzept für den gegenseitigen Ausschluss

Nur ein Thread darf zu einer Zeit die Operation withdraw *auf demselben Konto* ausführen.

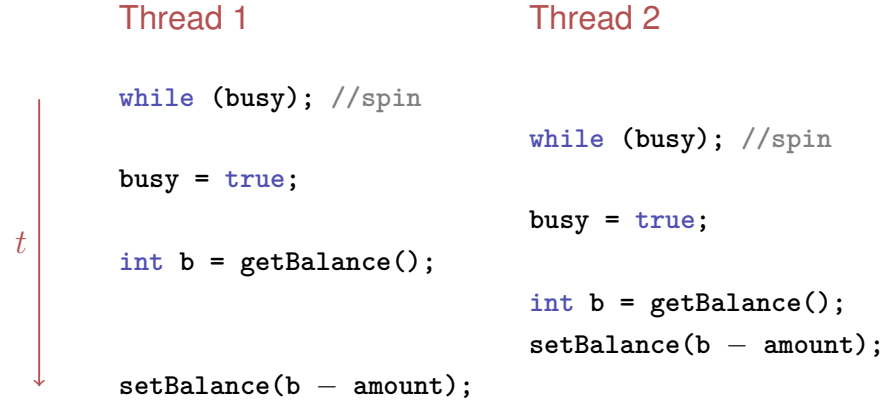
Der Programmierer muss den gegenseitigen Ausschlus sicherstellen.

Mehr verlockende Fallen

```
class BankAccount {
  int balance = 0;
  bool busy = false;
public:
  void withdraw(int amount) {
    while (busy); // spin wait
    busy = true;
    int b = getBalance();
    setBalance(b – amount);
    busy = false;
  }

  // deposit would spin on the same boolean
};
```

funktioniert nicht!

Das Problem nur verschoben!

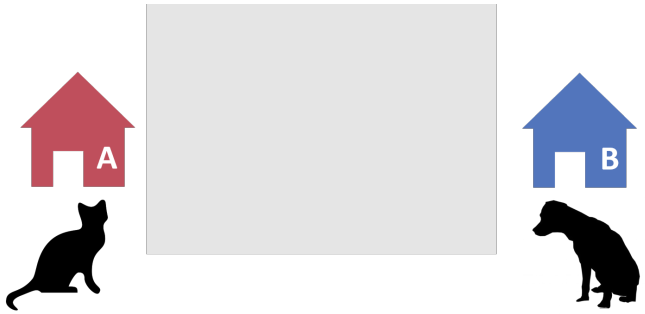


Wie macht man das richtig?

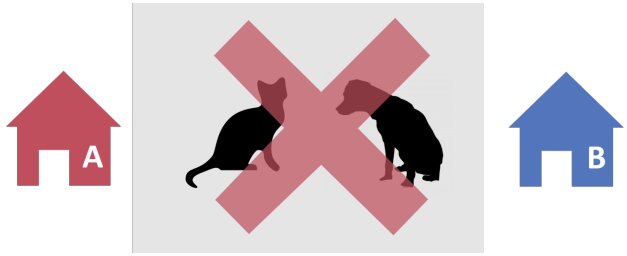
- Wir benutzen ein *Lock* (eine Mutex) aus Bibliotheken
- Eine Mutex verwendet ihrerseits Hardwareprimitiven, *Read-Modify-Write* (RMW) Operationen, welche atomar lesen und abhängig vom Leseergebis schreiben können.
- Ohne RMW Operationen ist der Algorithmus nichttrivial und benötigt zumindest atomaren Zugriff auf Variablen von primitivem Typ.

28.3 Exkurs: Lock Algorithmus

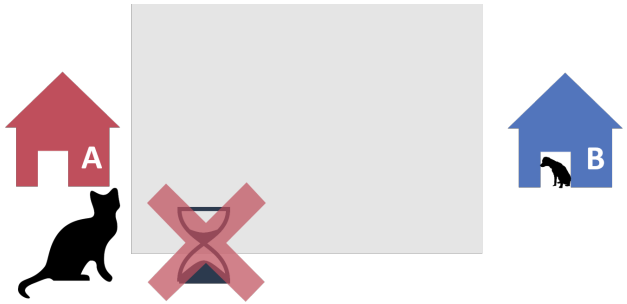
Alice Katze und Bobs Dog



Gefordert: Gegenseitiger Ausschluss



Gefordert: Kein grundloses Aussperren



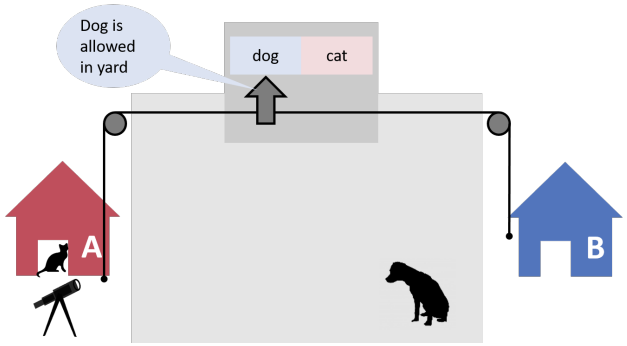
Arten der Kommunikation

- Transient: Parteien kommunizieren zur selben Zeit

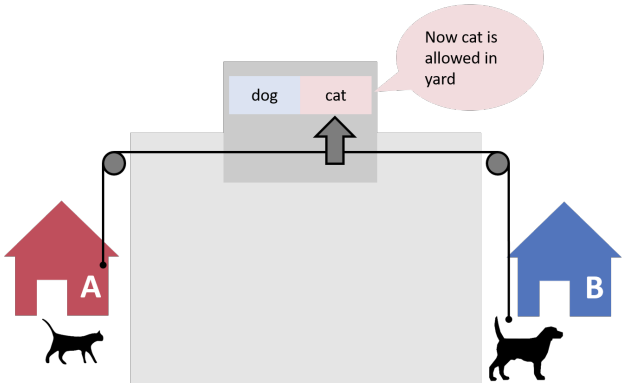
- Persistent: Parteien kommunizieren zu verschiedenen Zeiten

Gegenseitiger Ausschluss: Persistente Kommunikation

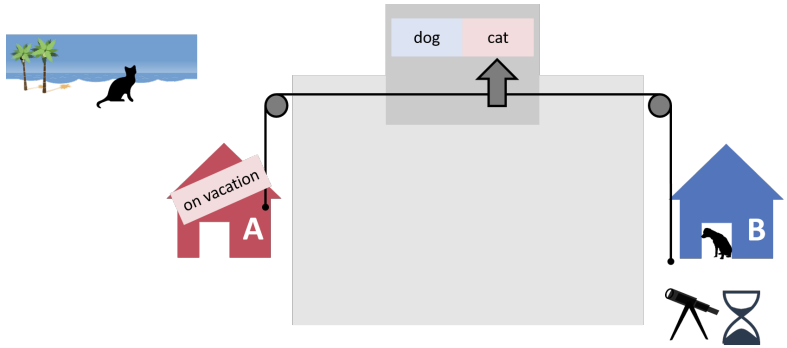
Erste Idee



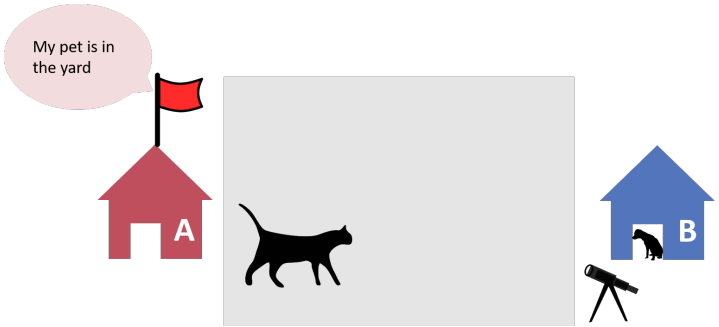
Zugriffsprotokoll



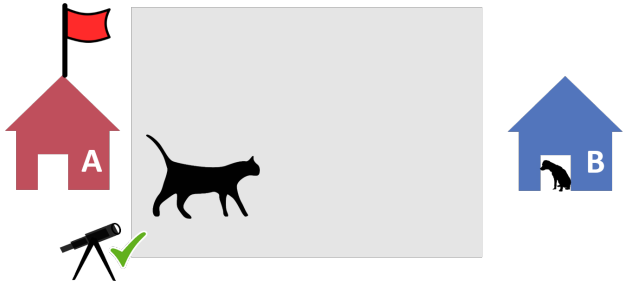
Problem!



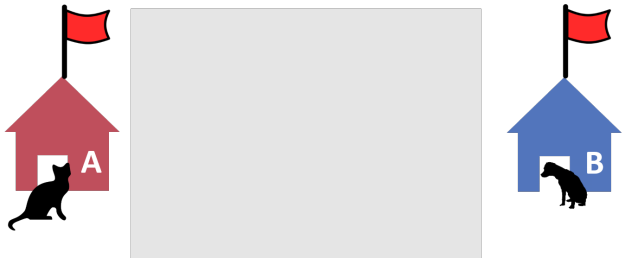
Zweite Idee



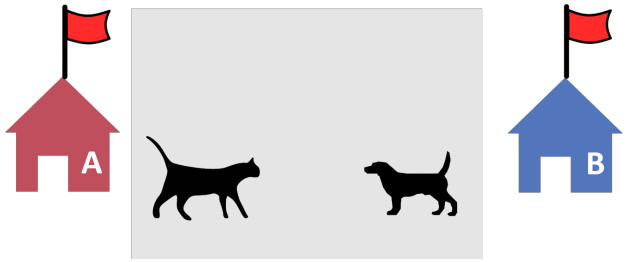
Zugriffsprotokoll 2.1



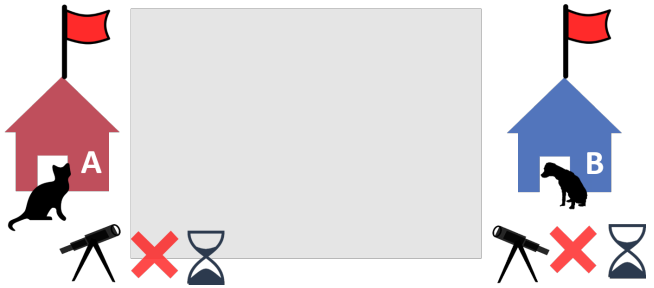
Anderes Szenario



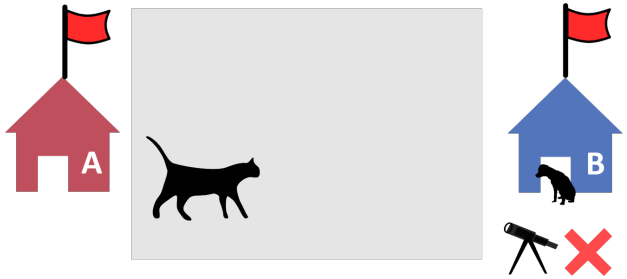
Problem: Kein gegenseitiger Ausschluss



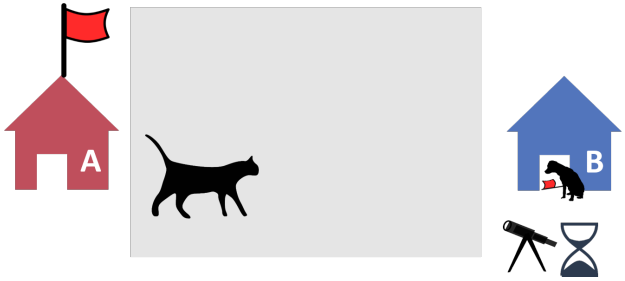
Die Fahnen zweimal prüfen: Deadlock



Zugriffsprotokoll 2.2

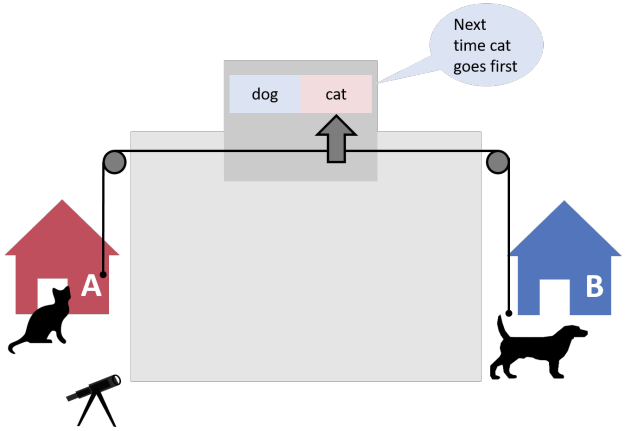


Zugriffsprotokoll 2.2: beweisbar korrekt



Minor Problem: Starvation

Lösung



Das generelles Problem mit Locking bleibt

Der Algorithmus von Peterson[42]

für zwei Prozesse ist beweisbar korrekt und frei von Starvation.

```
non−critical section

flag[me] = true // I am interested
victim = me // but you go first
// spin while we are both interested and you go first:
while (flag[you] && victim == me) {};

critical section

flag[me] = false
```

Der Code setzt voraus, dass der Zugriff auf flag / victim atomar, linearisiert oder sequentiell konsistent ist, eine Anforderung, welche – wie wir weiter unten sehen – für normale Variablen nicht unbedingt gegeben ist. Das Peterson-Lock wird auf moderner Hardware nicht eingesetzt.

[42] nicht prüfungsrelevant

28.4 Gegenseitiger Ausschluss

Kritische Abschnitte und Gegenseitiger Ausschluss

Kritischer Abschnitt (Critical Section)
Codestück, welches nur durch einen einzigen Thread zu einer Zeit ausgeführt werden darf.

Gegenseitiger Ausschluss (Mutual Exclusion)
Algorithmus zur Implementation eines kritischen Abschnitts

```
acquire_mutex();     // entry algorithm \\
...                  // critical section
release_mutex();     // exit algorithm
```

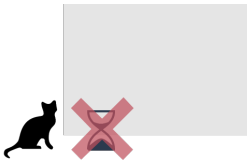

Anforderung an eine Mutex.

Korrektheit (Safety)

- Maximal ein Prozess in der kritischen Region

Fortschritt (Liveness)

- Das Betreten der kritischen Region darf nur endliche Zeit dauern, wenn kein Thread in der kritischen Region verweilt.



Fast Korrekt

```
class BankAccount {
  int balance = 0;
  std::mutex m; // requires #include <mutex>
public:
  ...
  void withdraw(int amount) {
    m.lock();
    int b = getBalance();
    setBalance(b – amount);
    m.unlock();
  }
};
```

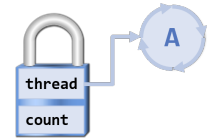
Was, wenn eine Exception auftritt?

RAII Ansatz

```
class BankAccount {
  int balance = 0;
  std::mutex m;
public:
  ...
  void withdraw(int amount) {
    std::lock_guard<std::mutex> guard(m);
    int b = getBalance();
    setBalance(b – amount);
  } // Destruction of guard leads to unlocking m
};
```

Was ist mit getBalance / setBalance?

Reentrante Locks



Reentrantes Lock (rekursives Lock)

- merkt sich den betroffenen Thread;
- hat einen Zähler
  - Aufruf von lock: Zähler wird inkrementiert
  - Aufruf von unlock: Zähler wird dekrementiert. Wenn Zähler = 0, wird das Lock freigeben

Konto mit reentrantem Lock

```
class BankAccount {
  int balance = 0;
  std::recursive_mutex m;
  using guard = std::lock_guard<std::recursive_mutex>;
public:
  int  getBalance(){ guard g(m); return balance;
  }
  void setBalance(int x) { guard g(m); balance = x;
  }
  void withdraw(int amount) { guard g(m);
    int b = getBalance();
    setBalance(b – amount);
  }
};
```


28.5 Race Conditions

Wettlaufsituation (Race Condition)

- Eine *Wettlaufsituation* (Race Condition) tritt auf, wenn das Resultat einer Berechnung vom Scheduling abhängt.
- Wir unterscheiden *bad interleavings* und *data races*
- Bad Interleavings können auch unter Verwendung einer Mutex noch auftreten.

Beispiel: Stack

Stack mit korrekt synchronisiertem Zugriff:

```
template <typename T>
class stack{
  ...
  std::recursive_mutex m;
  using guard = std::lock_guard<std::recursive_mutex>;
public:
  bool isEmpty(){ guard g(m); ...   }
  void push(T value){ guard g(m);   ... }
  T pop(){ guard g(m); ...}
};
```


Peek

Peek Funktion vergessen. Dann so?

```
template <typename T>
T peek (stack<T> &s){
  T value = s.pop();
  s.push(value);
  return value;
}
```

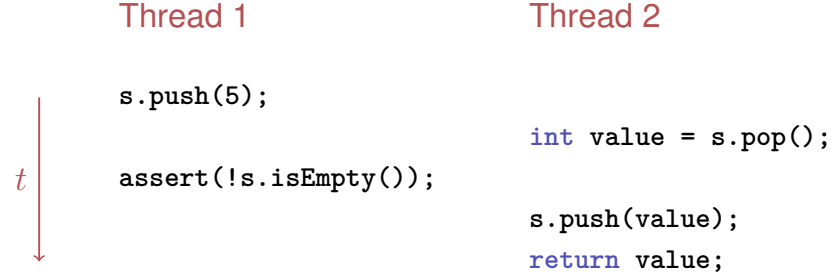
nicht Thread-sicher!

Code trotz fragwürdigem Stil in sequentieller Welt korrekt. Nicht so in nebenläufiger Programmierung!

Bad Interleaving!

Initial leerer Stack s, nur von Threads 1 und 2 gemeinsam genutzt.

Thread 1 legt einen Wert auf den Stack und prüft, dass der Stack nichtleer ist. Thread 2 liest mit peek() den obersten Wert.



Die Lösung

Peek muss mit demselben Lock geschützt werden, wie die anderen Zugriffsmethoden.

Bad Interleavings

Race Conditions in Form eines Bad Interleavings können also auch auf hoher Abstraktionsstufe noch auftreten.

Betrachten nachfolgend andere Form der Wettlaufsitation: Data Race.

Wie ist es damit?

```
class counter{
  int count = 0;
  std::recursive_mutex m;
  using guard = std::lock_guard<std::recursive_mutex>;
public:
  int increase(){
    guard g(m); return ++count;
  }
  int get(){
    return count;
  }
}
```

nicht Thread-sicher!

Warum falsch?

Es sieht so aus, als könne hier nichts schiefgehen, da der Update von count in einem “winzigen Schritt” geschieht.

Der Code ist trotzdem falsch und von Implementationsdetails der Programmiersprache und unterliegenden Hardware abhängig.

Das vorliegende Problem nennt man *Data-Race*

Moral: *Vermeide Data-Races, selbst wenn jede denkbare Form von Verschachtelung richtig aussieht. Mache keine Annahmen über die Anordnung von Speicheroperationen.*

Etwas formaler

Data Race (low-level Race-Conditions) Fehlerhaftes Programmverhalten verursacht durch ungenügend synchronisierten Zugriff zu einer gemeinsam genutzten Resource, z.B. gleichzeitiges Lesen/Schreiben oder Schreiben/Schreiben zum gleichen Speicherbereich.

Bad Interleaving (High Level Race Condition) Fehlerhaftes Programmverhalten verursacht durch eine unglückliche Ausführungsreihenfolge eines Algorithmus mit mehreren Threads, selbst dann wenn die gemeinsam genutzten Resourcen anderweitig gut synchronisiert sind.

Genau hingeschaut

```
class C {
  int x = 0;
  int y = 0;
public:
  void f() {
Ⓐ   x = 1;
Ⓑ   y = 1;
  }
  void g() {
Ⓒ   int a = y;
Ⓓ   int b = x;
    assert(b >= a);
  }
}
```

Kann das schiefgehen

Es gibt keine Verschachtelung zweier f und g aufrufender Threads die die Bedingung in der Assertion falsch macht:

- A B C D ✓
- A C B D ✓
- A C D B ✓
- C A B D ✓
- C C D B ✓
- C D A B ✓

Es kann trotzdem schiefgehen!

Ein Grund: Memory Reordering

Daumenregel: Compiler und Hardware dürfen die Ausführung des Codes so ändern, dass die *Semantik einer sequentiellen Ausführung* nicht geändert wird.

```
void f() {
       x = 1;
       y = x+1;
       z = x+1;
}
```

⟺ sequentiell äquivalent

```
void f() {
       x = 1;
       z = x+1;
       y = x+1;
}
```


Die Software-Perspektive

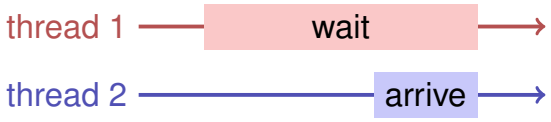
Moderne Compiler geben keine Garantie, dass die globale Anordnung aller Speicherzugriffe der Ordnung im Quellcode entsprechen

- Manche Speicherzugriffe werden sogar komplett wegoptimiert
- Grosses Potential für Optimierungen – und Fehler in der nebenläufigen Welt, wenn man falsche Annahmen macht

Beispiel: Selbstgemachtes Rendevouz

```
int x; // shared

void wait(){
  x = 1;
  while(x == 1);
}

void arrive(){
  x = 2;
}
```

Angenommen Thread 1 ruft wait auf, später ruft Thread 2 arrive auf. Was passiert?



Kompilation

Source

```
int x; // shared

void wait(){
  x = 1;
  while(x == 1);
}

void arrive(){
  x = 2;
}
```

Ohne Optimierung

```
wait:
movl $0x1, x
test:
mov x, %eax
cmp $0x1, %eax
je  test

arrive:
movl $0x2, x
```

if equal

Mit Optimierung

```
wait:
movl $0x1, x
test:
jmp test

arrive
movl $0x2, x
```

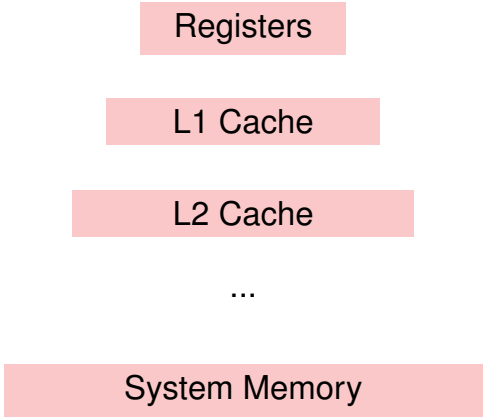
always

Hardware Perspektive

Moderne Prozessoren erzwingen nicht die globale Anordnung aller Instruktionen aus Gründen der Performanz:

- Die meisten Prozessoren haben einen Pipeline und können Teile von Instruktionen simultan oder in anderer Reihenfolge ausführen.
- Jeder Prozessor(kern) hat einen lokalen Cache, der Effekt des Speicherns im gemeinsamen Speicher kann bei anderen Prozessoren u.U. erst zu einem späteren Zeitpunkt sichtbar werden.

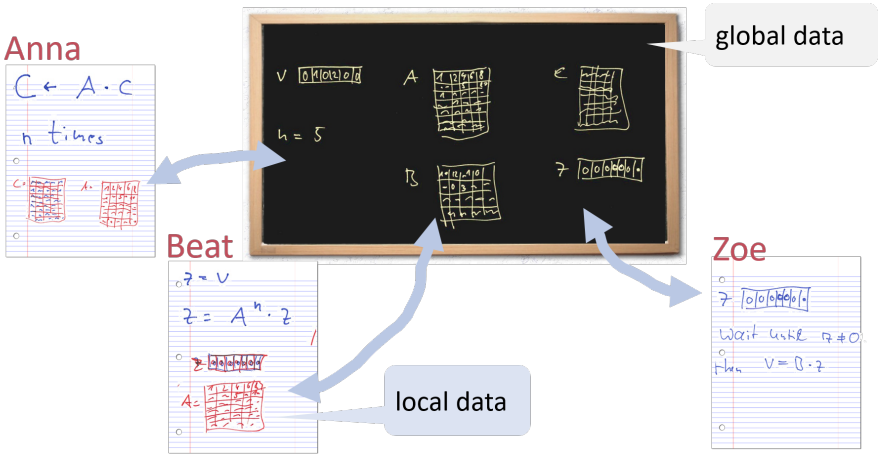
Speicherhierarchie



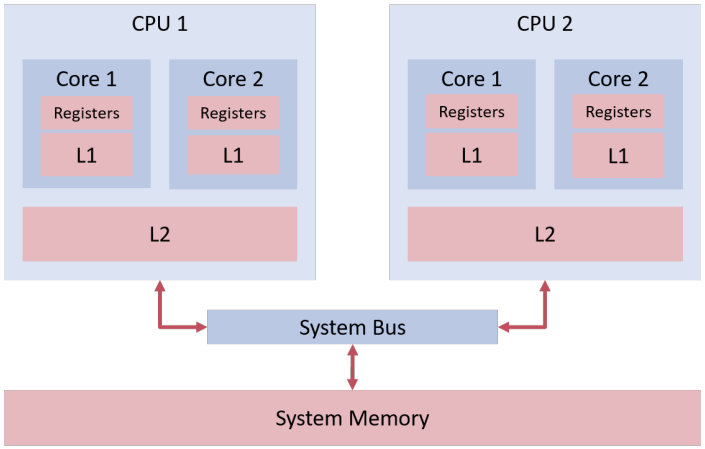
schnell,kleine Latenz,hohe Kosten, geringe Kapazität

langsam, hohe Latenz, geringe Kosten,hohe Kapazität

Eine Analogie



Schematisch



Speichermodelle

Wann und ob Effekte von Speicheroperationen für Threads sichtbar werden, hängt also von Hardware, Laufzeitsystem und der Programmiersprache ab.

Ein *Speichermodell* (z.B. das von C++) gibt Minimalgarantien für den Effekt von Speicheroperationen.

- Lässt Möglichkeiten zur Optimierung offen
- Enthält Anleitungen zum Schreiben Thread-sicherer Programme

C++ gibt zum Beispiel *Garantien, wenn Synchronisation mit einer Mutex verwendet* wird.

Repariert

```
class C {
  int x = 0;
  int y = 0;
  std::mutex m;
public:
  void f() {
    m.lock(); x = 1; m.unlock();
    m.lock(); y = 1; m.unlock();
  }
  void g() {
    m.lock(); int a = y; m.unlock();
    m.lock(); int b = x; m.unlock();
    assert(b >= a); // cannot fail
  }
};
```

Atomic

Hier auch möglich:

```
class C {
  std::atomic_int x{0}; // requires #include <atomic>
  std::atomic_int y{0};
public:
  void f() {
    x = 1;
    y = 1;
  }
  void g() {
    int a = y;
    int b = x;
    assert(b >= a); // cannot fail
  }
};
```


29. Parallel Programming III

Verklemmung (Deadlock) und Verhungern (Starvation)
Producer-Consumer, Konzept des Monitors, Condition Variables
[Deadlocks : Williams, Kap. 3.2.4-3.2.5] [Condition Variables: Williams, Kap. 4.1]

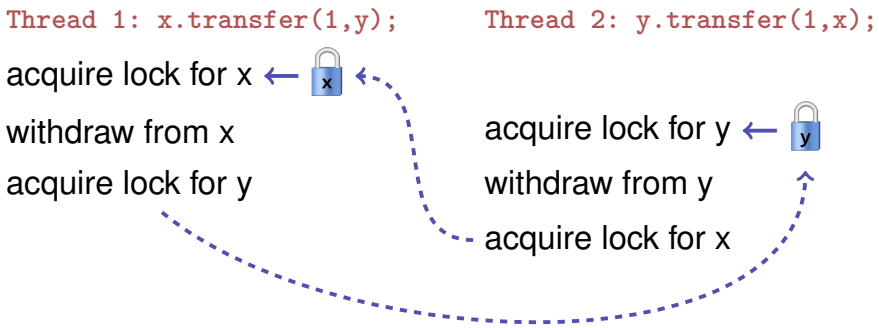
Verklemmung (Deadlock) Motivation

```
class BankAccount {
  int balance = 0;
  std::recursive_mutex m;
  using guard = std::lock_guard<std::recursive_mutex>;
public:
  ...
  void withdraw(int amount) { guard g(m); ... }
  void deposit(int amount){ guard g(m); ... }

  void transfer(int amount, BankAccount& to){
      guard g(m);
      withdraw(amount);
      to.deposit(amount);
  }
};
```

Problem?

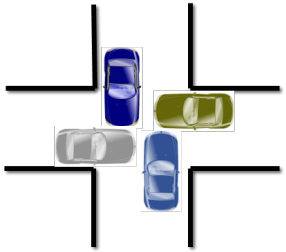
Verklemmung (Deadlock) Motivation

Betrachte BankAccount Instanzen `x` und `y`



Deadlock

Deadlock: zwei oder mehr Prozesse sind gegenseitig blockiert, weil jeder Prozess auf einen anderen Prozess warten muss, um fortzufahren.

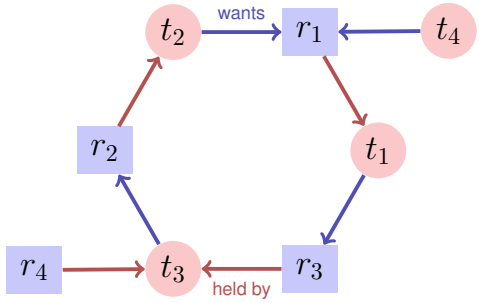


Threads und Resourcen

- Grafisch: Threads t und Resourcen (Locks) r
- Thread t versucht Resource a zu bekommen: $t \rightarrow a$
- Resource b wird von Thread q gehalten: $s \leftarrow b$

Deadlock – Erkennung

Ein Deadlock für Threads $t_1, \ldots, t_n$ tritt auf, wenn der gerichtete Graph, der die Beziehung der n threads und Resourcen $r_1, \ldots, r_m$ beschreibt, einen Kreis enthält.



Techniken

- *Deadlock Erkennung* findet die Zyklen im Abhängigkeitsgraph. Deadlock kann normalerweise nicht geheilt werden: Freigeben von Locks resultiert in inkonsistentem Zustand.
- *Deadlock Vermeidung* impliziert, dass Zyklen nicht auftreten können
  - Grobere Granularität “one lock for all”
  - Zwei-Phasen-Locking mit Retry-Mechanismus
  - Lock-Hierarchien
  - ...
  - Anordnen der Resourcen

Zurück zum Beispiel

```
class BankAccount {
  int id; // account number, also used for locking order
  std::recursive_mutex m; ...
public:
  ...
   void transfer(int amount, BankAccount& to){
      if (id < to.id){
        guard g(m); guard h(to.m);
        withdraw(amount); to.deposit(amount);
      } else {
        guard g(to.m); guard h(m);
        withdraw(amount); to.deposit(amount);
      }
  }
};
```


C++11 Stil

```
class BankAccount {
  ...
  std::recursive_mutex m;
  using guard = std::lock_guard<std::recursive_mutex>;
public:
  ...
   void transfer(int amount, BankAccount& to){
      std::lock(m,to.m); // lock order done by C++
      // tell the guards that the lock is already taken:
      guard g(m,std::adopt_lock); guard h(to.m,std::adopt_lock);
      withdraw(amount);
      to.deposit(amount);
  }
};
```

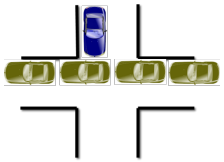

Übrigens...

```
class BankAccount {
  int balance = 0;
  std::recursive_mutex m;
  using guard = std::lock_guard<std::recursive_mutex>;
public:
  ...
  void withdraw(int amount) { guard g(m); ... }
  void deposit(int amount){ guard g(m); ... }

  void transfer(int amount, BankAccount& to){
      withdraw(amount);
      to.deposit(amount);
  }
};
```

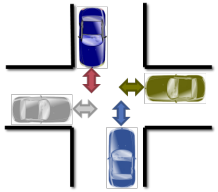
Das hätte auch funktioniert. Allerdings verschwindet dann kurz das Geld, was inakzeptabel ist (kurzzeitige Inkonsistenz!)

Starvation und Livelock

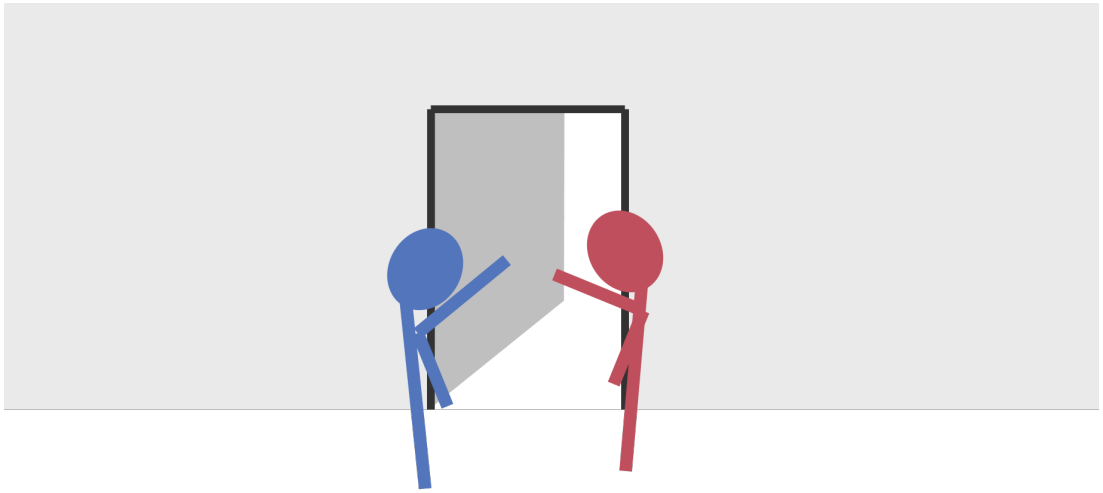
Starvation: der wiederholte, erfolglose Versuch eine zwischenzeitlich freigegebene Resource zu erhalten, um die Ausführung fortzusetzen.



Livelock: konkurrierende Prozesse erkennen einen potentiellen Deadlock, machen aber keinen Fortschritt beim Auflösen des Problems.



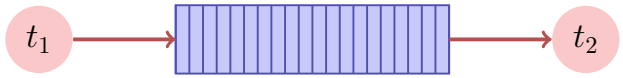
Politelock



Produzenten-Konsumenten Problem

Zwei (oder mehr) Prozesse, Produzenten und Konsumenten von Daten, sollen mit Hilfe einer Datenstruktur entkoppelt werden.

Fundamentale Datenstruktur für den Bau von Software-Pipelines!



Sequentielle Implementation (unbeschränkter Buffer)

```
class BufferS {
  std::queue<int> buf;
public:
    void put(int x){
        buf.push(x);
    }

    int get(){
        while (buf.empty()){} // wait until data arrive
        int x = buf.front();
        buf.pop();
        return x;
    }
};
```

nicht Thread-sicher

Wie wärs damit?

```
class Buffer {
  std::recursive_mutex m;
  using guard = std::lock_guard<std::recursive_mutex>;
  std::queue<int> buf;
public:
    void put(int x){ guard g(m);
        buf.push(x);
    }
    int get(){ guard g(m);
        while (buf.empty()){}
        int x = buf.front();
        buf.pop();
        return x;
    }
};
```

Deadlock

Ok, so?

```
void put(int x){
    guard g(m);
    buf.push(x);
}
int get(){
    m.lock();
    while (buf.empty()){
        m.unlock();
        m.lock();
    }
    int x = buf.front();
    buf.pop();
    m.unlock();
    return x;
}
```

Ok, das geht, verschwendet aber CPU Zeit!

Besser?

```
void put(int x){
  guard g(m);
  buf.push(x);
}
int get(){
  m.lock();
  while (buf.empty()){
    m.unlock();
    std::this_thread::sleep_for(std::chrono::milliseconds(10));
    m.lock();
  }
  int x = buf.front(); buf.pop();
  m.unlock();
  return x;
}
```

Ok, etwas besser. Limitiert aber die Reaktivität!

Moral

Wir wollen das Warten auf eine Bedingung nicht selbst implementieren müssen.

Dafür gibt es bereits einen Mechanismus: *Bedingungsvariablen (condition variables)*.

Das zugrunde liegende Konzept nennt man *Monitor*.

Monitor

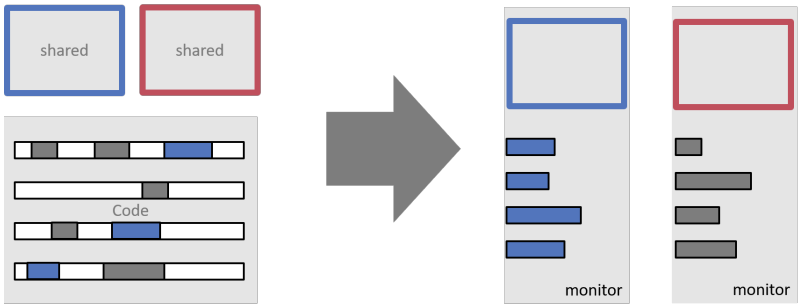
Monitor Abstrakte Datenstruktur, die mit einer Menge Operationen ausgestattet ist, die im gegenseitigen Ausschluss arbeiten und synchronisiert werden können.

Erfunden von C.A.R. Hoare und Per Brinch Hansen (cf. Monitors – An Operating System Structuring Concept, C.A.R. Hoare 1974)

C.A.R. Hoare, *1934

Per Brinch Hansen (1938-2007)

Monitors vs. Locks



Monitor und Bedingungen

Ein Monitor stellt, zusätzlich zum gegenseitigen Ausschluss, folgenden Mechanismus bereit:

Warten auf Bedingungen: Ist eine Bedingung nicht erfüllt, dann

- Gib das Lock auf
- Warte auf die Erfüllung der Bedingung
- Prüfe die Erfüllung der Bedingung wenn ein Signal gesendet wird

Signalisieren: Thread, der die Bedingung wahr machen könnte:

- Sende Signal zu potentiell wartenden Threads

Bedingungsvariablen

```
#include <mutex>
#include <condition_variable>
...

class Buffer {
  std::queue<int> buf;

  std::mutex m;
  // need unique_lock guard for conditions
  using guard = std::unique_lock<std::mutex>;
  std::condition_variable cond;
public:
        ...
};
```


Bedingungsvariablen

```
class Buffer {
...
public:
    void put(int x){
        guard g(m);
        buf.push(x);
        cond.notify_one();
    }
    int get(){
        guard g(m);
        cond.wait(g, [&]{return !buf.empty();});
        int x = buf.front(); buf.pop();
        return x;
    }
};
```

Technische Details

- Ein Thread, der mit `cond.wait` wartet, läuft höchstens sehr kurz auf einem Core. Danach belastet er das System nicht mehr und "schläft".
- Der Notify (oder Signal-) Mechanismus weckt schlafende Threads auf, welche nachfolgend ihre Bedingung prüfen.
  - `cond.notify_one` signalisiert *einen* wartenden Threads.
  - `cond.notify_all` signalisiert *alle* wartende Threads. Benötigt, wenn wartende Threads potentiell auf *verschiedene* Bedingungen warten.

Technische Details

- In vielen anderen Sprachen gibt es denselben Mechanismus. Das Prüfen von Bedingungen (in einem Loop!) muss der Programmierer dort oft noch selbst implementieren.

Java Beispiel

```
synchronized long get() {
  long x;
  while (isEmpty())
    try {
      wait();
      } catch (InterruptedException e) { }
  x = doGet();
  return x;
}

synchronized put(long x){
  doPut(x);
  notify();
}
```


Übrigens: mit bounded Buffer..

```
class Buffer {
  ...
  CircularBuffer<int,128> buf; // from lecture 6
public:
    void put(int x){ guard g(m);
        cond.wait(g, [&]{return !buf.full();});
        buf.put(x);
        cond.notify_all();
    }
    int get(){ guard g(m);
        cond.wait(g, [&]{return !buf.empty();});
        cond.notify_all();
        return buf.get();
    }
};
```


30. Parallel Programming IV

Futures, Read-Modify-Write Instruktionen, Atomare Variablen, Idee der lockfreien Programmierung

[C++ Futures: Williams, Kap. 4.2.1-4.2.3] [C++ Atomic: Williams, Kap. 5.2.1-5.2.4, 5.2.7] [C++ Lockfree: Williams, Kap. 7.1.-7.2.1]

Futures: Motivation

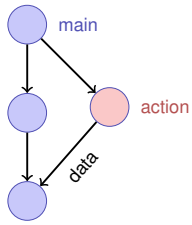
Threads waren bisher Funktionen ohne Resultat:

```
void action(some parameters){
  ...
}

std::thread t(action, parameters);
...
t.join();
// potentially read result written via ref-parameters
```


Futures: Motivation

Wir wollen nun etwas in dieser Art:

```
T action(some parameters){
  ...
  return value;
}

std::thread t(action, parameters);
...
value = get_value_from_thread();
```



Wir können das schon!

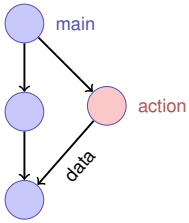
- Wir verwenden das Producer/Consumer Pattern (implementiert mit Bedingungsvariablen)
- Starten einen Thread mit Referenz auf den Buffer
- Wenn wir das Resultat brauchen, holen wir es vom Buffer
- Synchronisation ist ja bereits implementiert

Zur Erinnerung

```
template <typename T>
class Buffer {
  std::queue<T> buf;
  std::mutex m;
  std::condition_variable cond;
public:
  void put(T x){ std::unique_lock<std::mutex> g(m);
    buf.push(x);
    cond.notify_one();
  }
  T get(){ std::unique_lock<std::mutex> g(m);
    cond.wait(g, [&]{return (!buf.empty());});
    T x = buf.front(); buf.pop(); return x;
  }
};
```

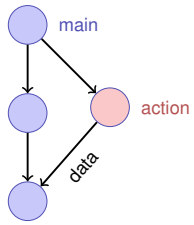
Anwendung

```
void action(Buffer<int>& c){
  // some long lasting operation ...
  c.put(42);
}

int main(){
  Buffer<int> c;
  std::thread t(action, std::ref(c));
  t.detach(); // no join required for free running thread
  // can do some more work here in parallel
  int val = c.get();
  // use result
  return 0;
}
```



Mit C++11 Bordmitteln

```
int action(){
  // some long lasting operation
  return 42;
}

int main(){
  std::future<int> f = std::async(action);
  // can do some work here in parallel
  int val = f.get();
  // use result
  return 0;
}
```



30.2 Read-Modify-Write

Beispiel: Atomare Operationen in Hardware

CMPXCHG — **Compare and Exchange**

Compares the value in the AL, AX, EAX, or RAX register with the value in a register or a memory location (first operand). If the two values are equal, the instruction copies the value in the second operand to the first operand and sets the ZF flag in the rFLAGS register to 1. Otherwise, it copies the value in the first operand to the AL, AX, EAX, or RAX register and clears the ZF flag to 0.

The OF, SF, AF, PF, and CF flags are set to reflect the results of the compare.

CMPXCHG mem, reg
«compares the value in Register A with the value in a memory location If the two values are equal, the instruction copies the value in the second operand to the first operand and sets the ZF flag in the flag regsiters to 1. Otherwise it copies the value in the first operand to A register and clears ZF flag to 0»

1.2.5 Lock Prefix

The LOCK prefix causes certain kinds of memory read-modify-write instructions to occur atomically. The mechanism for doing so is implementation-dependent (for example, the mechanism may involve

«The lock prefix causes certain kinds of memory read-modify-write instructions to occur atomically»

AMD64 Architecture Programmer's Manual

Read-Modify-Write

Konzept von Read-Modify-Write: Lesen, Verändern und Zurückschreiben, zu einem Zeitpunkt (atomar).

Beispiel: Test-And-Set

Pseudo-Code für TAS (C++ Stil):

```
bool TAS(bool& variable){
atomic
  bool old = variable;
  variable = true;
  return old;
}
```


Verwendungsbeispiel TAS in C++11

Wir bauen unser eigenes Lock:

```
class SpinLock{
std::atomic_flag taken {false};
public:

  void lock(){
    while (taken.test_and_set()); // TAS returns old value
  }

  void unlock(){
    taken.clear();
  }
};
```


30.3 Lock-Freie Programmierung

Ideen

Compare-And-Swap

```
bool CAS(int& variable, int& expected, int desired){
  atomic {
    if (variable == expected){
      variable = desired;
      return true;
    }
    else{
      expected = variable;
      return false;
    }
  }
}
```


Lock-freie Programmierung

Datenstruktur heisst

- *lock-frei*: zu jeder Zeit macht mindestens ein Thread in beschränkter Zeit Fortschritt, selbst dann, wenn viele Algorithmen nebenläufig ausgeführt werden. Impliziert systemweiten Fortschritt aber nicht Starvationfreiheit.
- *wait-free*: jeder Thread macht zu jeder Zeit in beschränkter Zeit Fortschritt, selbst dann wenn andere Algorithmen nebenläufig ausgeführt werden.

Fortschrittsbedingungen

	Lock-frei	Blockierend
Jeder macht Fortschritt	Wait-frei	Starvation-frei
Mindestens einer macht Fortschritt	Lock-frei	Deadlock-frei

Implikation

- Programmieren mit Locks: jeder Thread kann andere Threads beliebig blockieren.
- Lockfreie Programmierung: der Ausfall oder das Aufhängen eines Threads kann nicht bewirken, dass andere Threads blockiert werden

Wie funktioniert lock-freie Programmierung?

Beobachtung:

- RMW-Operationen sind in Hardware *Wait-Free* implementiert.
- Jeder Thread sieht das Resultat eines CAS oder TAS in begrenzter Zeit.

Idee der lock-freien Programmierung: lese Zustand der Datenstruktur und verändere die Datenstruktur *atomar* dann und nur dann, wenn der gelesene Zustand unverändert bleibt.

Beispiel: lock-freier Stack

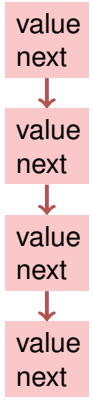
Nachfolgend vereinfachte Variante eines Stacks

- pop prüft nicht, ob der Stack leer ist
- pop gibt nichts zurück

(Node)

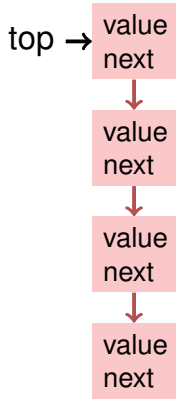
Nodes:

```
struct Node {
  T value;

  Node<T>* next;
  Node(T v, Node<T>* nxt): value(v), next(nxt) {}
};
```



(Blockierende Version)

```
template <typename T>
class Stack {
    Node<T> *top=nullptr;
    std::mutex m;
public:
    void push(T val){ guard g(m);
        top = new Node<T>(val, top);
    }
    void pop(){ guard g(m);
        Node<T>* old_top = top;
        top = top->next;
        delete old_top;
    }
};
```



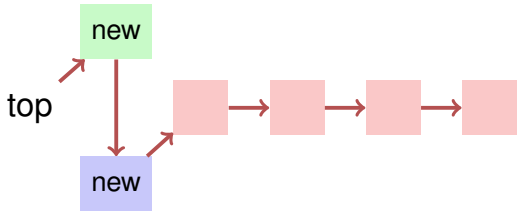
Lock-Frei

```
template <typename T>
class Stack {
  std::atomic<Node<T>*> top {nullptr};
public:
  void push(T val){
    Node<T>* new_node = new Node<T> (val, top);
    while (!top.compare_exchange_weak(new_node->next, new_node));
  }
  void pop(){
    Node<T>* old_top = top;
    while (!top.compare_exchange_weak(old_top, old_top->next));
    delete old_top;
  }
};
```


Push

```
void push(T val){
  Node<T>* new_node = new Node<T> (val, top);
  while (!top.compare_exchange_weak(new_node->next, new_node));
}
```

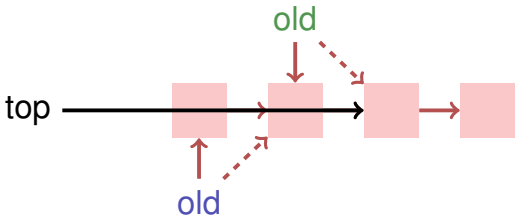
2 Threads:



Pop

```
void pop(){
  Node<T>* old_top = top;
  while (!top.compare_exchange_weak(old_top, old_top->next));
  delete old_top;
}
```

2 Threads:



Lockfreie Programmierung – Grenzen

- Lockfreie Programmierung ist kompliziert.
- Wenn mehr als ein Wert nebenläufig angepasst werden muss (Beispiel: Queue), wird es schwieriger. Damit Algorithmen lock-frei bleiben, müssen Threads sich “gegenseitig helfen”.
- Bei Speicherwiederverwendung kann das *ABA Problem* auftreten.