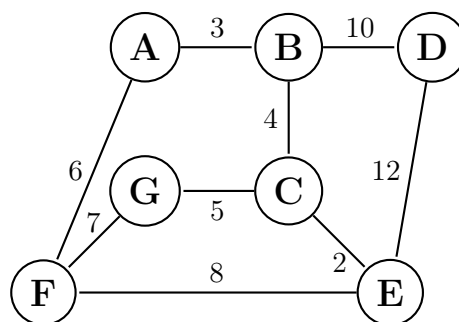


Datenstrukturen & Algorithmen**Blatt 9****FS 16****Aufgabe 9.1** *Minimale Spann bäume.*

Gegeben sei folgender Graph $G = (V, E)$.



- Zeichnen Sie einen minimalen Spannbaum, den der Algorithmus von Kruskal berechnet.
- Ein Zyklus in einem Graphen ist ein Weg, der an seinem Ausgangsknoten endet. Ein Graph ist *zyklenfrei*, wenn er keinen Zyklus enthält. Zeigen Sie: Jeder ungerichtete zyklensfreie Graph $G = (V, E)$ hat höchstens $|V| - 1$ Kanten.
- Zeigen Sie: Kommt in einem Graphen kein Kantengewicht doppelt vor, dann ist der minimale Spannbaum eindeutig bestimmt.

Aufgabe 9.2 *Union-Find Strukturen.*

In Union-Find Strukturen wird eine Menge durch einen Baum repräsentiert. Wir betrachten im Folgenden das Verfahren der “Vereinigung nach Grösse” (siehe Kapitel 6.2.2). Es soll ein Baum der Höhe $h \in \mathbb{N}$ erzeugt werden. Beschreiben Sie, wie solch ein Baum mit einer Folge von UNION-Operationen generiert werden kann. Wie viele UNION-Operationen sind dazu mindestens nötig, und wie viele Knoten hat der entstehende Baum?

Aufgabe 9.3 *Längste aufsteigende Teilfolge.*

Der folgende Java-Code enthält eine unvollständige Implementierung eines Dynamischen Programms zur Berechnung der Länge einer längsten aufsteigenden Teilfolge. Gegeben sei eine Zahlenfolge $A = A[0], \dots, A[n-1]$ mit paarweise verschiedenen Zahlen $A[i] \in \mathbb{N}^+$ für $i = 0, \dots, n-1$. Das Programm berechnet eine eindimensionale Tabelle T mit $n+1$ Einträgen. Der Eintrag $T[i]$ für $i > 0$ enthält das kleinste Element $A[j]$ für $j \in \{0, \dots, n-1\}$, sodass $A[j]$ am Ende einer aufsteigenden Teilfolge der Länge i steht. Anfangs wird $T[0]$ mit $-\infty$ und alle anderen Einträge der Tabelle mit ∞ initialisiert. Im i -ten Berechnungsschritt wird der grösste Index $j < i$ mit $T[j] < A[i]$ gesucht. Da die Einträge in T zu jedem Zeitpunkt eine monotone Folge bilden, kann dieser Eintrag effizient durch eine binäre Suche gefunden werden. Falls kein solcher Index existiert, setzen wir $j = 0$. Schliesslich setzen wir $T[j+1] = \min(T[j+1], A[i])$. Nach n Berechnungsschritten entspricht die Länge der längsten aufsteigenden Teilfolge dem grössten Index k

mit $T[k] \neq \infty$.

Vervollständigen Sie den untenstehenden Code (Zeilen 4, 5, 17 und 18).

```
1 static int binarySearch(int A[], int l, int r, int key) {
2     while (l < r) {
3         int m = l + (r - l + 1)/2;
4         if (A[m] >= key) _____;
5         else _____;
6     }
7     return l;
8 }
9
10 static int computeTable(int A[], int size) {
11     int[] T = new int[size+1]; // DP-Tableau
12     for (int i = 1; i <= size; i++) // Initialisierung
13         T[i] = Integer.MAX_VALUE;
14     T[0] = Integer.MIN_VALUE;
15     int l = 0;
16
17     for (int i = ____; i ____; i = ____) {
18         int j = binarySearch(____, ____, ____, ____);
19         if ( A[i] < T[j+1] ) T[j+1] = A[i];
20         if (l < j+1) l = j+1;
21     }
22     return l;
23 }
```

Aufgabe 9.4 Minimale Spannbäume (*Programmieraufgabe*).

In dieser Aufgabe soll Kruskals Algorithmus zur Berechnung eines *minimalen Spannbaums* implementiert werden. Das Problem ist wie folgt definiert: Gegeben sei ein ungerichteter Graph $G = (V, E)$ mit der Kostenfunktion $c : E \rightarrow \mathbb{Q}^+$, und gesucht wird eine zyklensfreie zusammenhängende Teilmenge $T \subseteq E$ mit $|T| = |V| - 1$ (d.h. ein Baum (V, T)), dessen Kosten $\sum_{e \in T} c(e)$ minimal unter allen möglichen Bäumen sind.

Eingabe Die erste Zeile der Eingabe enthält lediglich die Anzahl t der Testinstanzen. Danach folgt genau eine Zeile pro Testinstanz. Sie enthält die Beschreibung des Graphs $G = (V, E)$ im Format $n, m, u_1, v_1, c_1, \dots, u_m, v_m, c_m$. Es sind $1 \leq n, m \leq 10000$ mit $V = \{1, \dots, n\}$ und $|E| = m$. Für alle i , $1 \leq i \leq m$, definieren $u_i, v_i \in \{1, \dots, n\}$ die Kante $\{u_i, v_i\} \in E$ mit einem Kantengewicht von c_i , $1 \leq c_i \leq 1000$.

Ausgabe Für jede Testinstanz soll lediglich eine Zeile ausgegeben werden. Sie enthält die Kosten eines minimalen Spannbaums.

Beispiel

Eingabe:

```
1
10 15 1 2 1 2 1 3 2 1 4 7 2 5 2 3 6 3 3 7 5 4 5 4 5 6 3 6 7 2 4 8 1 5 9 3 6 9 4 7 10 6 8 9 5 9 10 3
```

Ausgabe:

```
21
```

Hinweis Wir stellen eine Code-Vorlage zur Verfügung, in der das Einlesen der Eingabe bereits implementiert wurde. Implementieren Sie die Klasse `UnionFind` und den Algorithmus von Kruskal. Für diese Aufgabe gibt es lediglich ein Testset.

Abgabe: Am Mittwoch, den 4. Mai 2016 in Ihrer Übungsgruppe.