

Algorithmen

Vorlesung im WS 2005/2006

Oliver Vornberger

Ralf Kunze

Patrick Fox

Institut für Informatik
Fachbereich Mathematik/Informatik
Universität Osnabrück

Literatur

- Ken Arnold & James Gosling & David Holmes:
Die Programmiersprache Java, Addison-Wesley, 2001.
- David Flanagan:
Java In A Nutshell (5. Auflage, für Java 5.0), O'Reilly, 2005
- Guido Krüger:
Handbuch der Java-Programmierung, Addison-Wesley, 2004
(Online-Fassung unter <http://www.javabuch.de>)
- Robert Sedgewick:
Algorithmen in Java, Teil 1-4, Addison Wesley, 2003
- Mark Allen Weiss:
Data Structures & Problem Solving Using Java, Addison Wesley, 2005

Danksagung

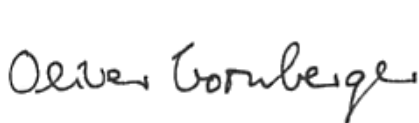
Wir danken ...

- ... Frau Gerda Holmann für sorgfältiges Erfassen des Textes und Erstellen der Grafiken.
- ... Frau Astrid Heinze für die Konvertierung gemäß neuer Rechtschreibung.
- ... Herrn FrankLohmeyer für die Bereitstellung des Pakets `AlgoTools` von *Java*-Klassen zur vereinfachten Ein- und Ausgabe sowie für die Implementation eines *Java-Applets* zur Simulation der Beispiel-Programme im WWW-Browser.
- ... Herrn Frank M. Thiesing für die Bereitstellung eines Entwicklungswerkzeuges zur Typesetting-Organisation.
- ... Herrn Viktor Herzog für die Konvertierung des Skripts nach HTML.

HTML-Version

Der Inhalt dieser Vorlesung kann online betrachtet werden unter
<http://www-lehre.inf.uos.de/~ainf>

Osnabrück, im September 2005



Oliver Vornberger



Ralf Kunze



Patrick Fox

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung	11
1.1	Informatik	11
1.2	Algorithmus, Programm, Prozess	12
1.3	Anweisungen, Ablaufprotokoll	12
2	Java	15
2.1	Sprachmerkmale	15
2.2	Variablen	16
2.3	Kontrollstrukturen	16
2.4	Einfache Datentypen	22
2.4.1	Ganze Zahlen (byte, short, int, long)	22
2.4.2	Gleitkommazahlen (float, double)	25
2.4.3	Boolean (boolean)	29
2.4.4	Charakter (char)	30
2.4.5	Typumwandlung	32
2.4.6	Konstanten	33
3	Felder	35
3.1	Feld von Ziffern	36
3.2	Feld von Daten	37
3.3	Feld von Zeichen	38
3.4	Feld von Wahrheitswerten	39
3.5	Feld von Indizes	40
3.6	Feld von Zuständen	41
3.7	Lineare und binäre Suche	43
4	Klassenmethoden	45

4.1	Methodenaufrufe	46
4.2	Parameterübergabe an Arrays	47
4.3	Sichtbarkeit	48
4.4	Fehlerbehandlung	49
5	Rekursion	51
5.1	Fakultät, Potenzieren, Fibonacci, GGT	52
5.2	Türme von Hanoi	53
6	Komplexität, Verifikation, Terminierung	55
6.1	O-Notation	55
6.2	Korrektheit und Terminierung	59
6.3	Halteproblem	62
7	Sortieren	63
7.1	Selection Sort	64
7.2	Bubblesort	65
7.3	Mergesort	66
7.4	Quicksort	69
7.5	Bestimmung des Medians	70
7.6	Heapsort	72
7.7	Zusammenfassung von Laufzeit und Platzbedarf	76
7.8	Untere Schranke für Sortieren durch Vergleichen	77
7.9	Bucket Sort	78
8	Objektorientierte Programmierung	79
8.1	Sichtbarkeit von Datenfeldern	79
8.2	Erste Beispiele	81
8.3	Binden	85
8.4	Referenzen	87
8.5	Wrapperklassen	88
8.6	Exceptions	90
9	Abstrakte Datentypen	93
9.1	Liste	93
9.2	Keller	97

9.3	Schlange	104
9.4	Baum	107
9.5	Suchbaum	116
9.6	AVL-Baum	123
9.7	Mehrwege-Baum	135
9.8	Spielbaum	136
9.9	Java Collections Framework	138
10	Hashing	143
10.1	Offenes Hashing	144
10.2	Geschlossenes Hashing	144
10.3	Hashing in Java	148
11	Graphen	151
11.1	Implementation von Graphen	153
11.2	Graphalgorithmen für Adjazenzmatrizen	155
11.3	Graphalgorithmen für Adjazenzlisten	157

Verzeichnis der Java-Programme

Collatz.java	15
Bedingung.java	17
Fall.java	18
Schleife.java	19
Fakultaet.java	20
GGT.java	21
Ueberlauf.java	24
Gleitkomma.java	28
Zeichen.java	31
Umwandlung.java	32
Konstanten.java	33
Feld.java	35
Ziffern.java	36
Matrix.java	37
Zeichenkette.java	38
Sieb.java	39
ArrayAbzaehlreim.java	40
Automat.java	42
Suche.java	43
Methoden.java	46
Parameter.java	47
Sichtbarkeit.java	48
Rekursion.java	52
Hanoi.java	53

SelectionSort.java	64
BubbleSort.java	65
Merge.java	66
SortTest.java	68
QuickSort.java	69
QuickSortTest.java	70
HeapSort.java	74
BucketSort.java	78
Datum.java	81
DatumTest.java	81
Person.java	82
PersonTest.java	82
Student.java	83
StudentTest.java	83
PersonStudentTest.java	84
Kind.java	87
VerweisAbzaehltreim.java	87
DatumException.java	90
AusnahmeDatum.java	90
TestDatum1.java	91
TestDatum2.java	91
Liste.java	94
VerweisListe.java	95
VerweisListeTest.java	96
Keller.java	97
VerweisKeller.java	99
Reverse.java	100
Klammer.java	101
CharKeller.java	102
Postfix.java	102
Schlange.java	104
ArraySchlange.java	105
ArraySchlangeTest.java	106

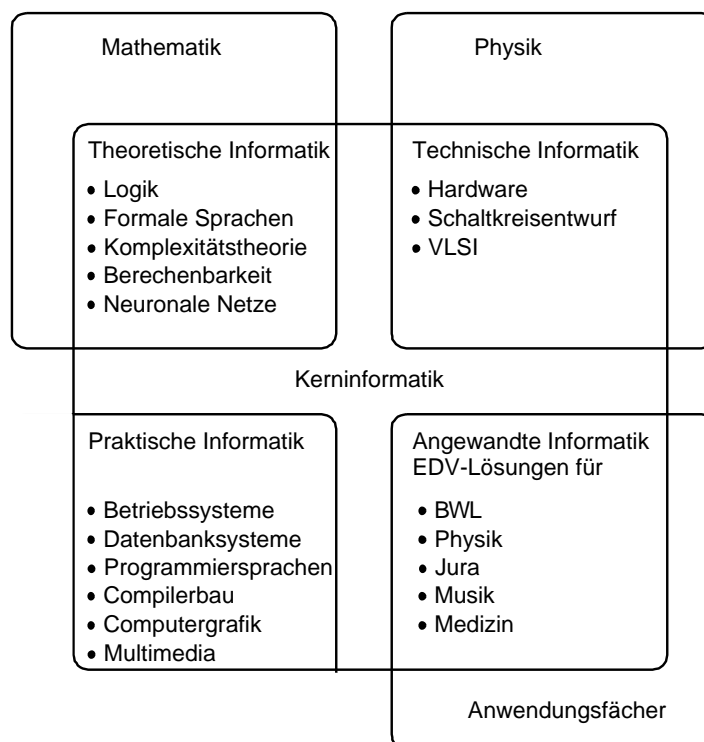
Baum.java	107
VerweisBaum.java	109
Traverse.java	110
TiefenSuche.java	111
BreitenSuche.java	112
TraverseTest.java	113
PostfixBaumBau.java	114
PreorderTraverse.java	115
PostfixPreorderTest.java	115
Menge.java	118
SuchBaum.java	119
SuchBaumTest.java	121
AVLBaum.java	126
AVLBaumTest.java	134
TreeSetTest.java	139
LinkedListTest.java	140
PersonComparator.java	141
PersonComparatorTest.java	141
HashSetTest.java	148
HashMapTest.java	149
Floyd.java	155
FloydTest.java	156
Vertex.java	159
Edge.java	159
Graph.java	160
GraphTest.java	161
GraphTraverse.java	161
TopoSort.java	162
Dijkstra.java	163
Hamilton.java	164
GraphIO.java	165
Result.java	166

Kapitel 1

Einführung

1.1 Informatik

Wissenschaft von der EDV
Konzepte, unabhängig von Technologie
Formalismus
Interdisziplinärer Charakter



1.2 Algorithmus, Programm, Prozess

Eine endlich lange Vorschrift, bestehend aus Einzelanweisungen, heißt *Algorithmus*.

Beispiele:

Telefonieren: Hörer abnehmen
Geld einwerfen
wählen
sprechen
auflegen

Kochrezept: Man nehme . . .

Bedienungsanleitung: Mit Schlüssel S die Mutter M
auf Platte P festziehen.

Der Durchführende kennt die Bedeutung der Einzelanweisungen; sie werden deterministisch, nicht zufällig abgearbeitet. Endliche Vorschrift bedeutet **nicht** endliche Laufzeit, aber die Beschreibung der Vorschrift muss endlich sein.

Hier: Elementaranweisungen müssen vom Computer verstanden werden.

Programm	→	Maschinenprogramm
if (a > b)	Compiler	0110111011101110111

Ein für den Compiler formulierter Algorithmus heißt *Programm*.

Ein Programm in Ausführung heißt *Prozess*.

1.3 Anweisungen, Ablaufprotokoll

Elementare Anweisungen

Beispiel: teile x durch 2
erhöhe y um 1

Strukturierte Anweisungen

enthalten Kontrollstruktur, Bedingung, Teilanweisungen.

Beispiele:

```
WENN es tutet
  DANN wähle
  SONST lege auf
```

```

abheben
waehlen
SOLANGE besetzt ist TUE
    auflegen
    abheben
    waehlen

```

Beispiel für einen Algorithmus in umgangssprachlicher Form

```

lies x
setze z auf 0
SOLANGE x ≠ 1 TUE
    WENN x gerade
        DANN halbiere x
    SONST verdreifache x und erhoehe um 1
    erhoehe z um 1
drucke z

```

Ablaufprotokoll (trace)

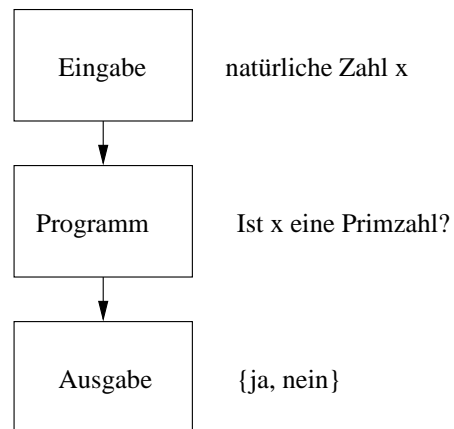
Zeile	x	z
	undef.	undef.
1	3	undef.
2	3	0
3	10	0
4	10	1
3	5	1
4	5	2
3	16	2
4	16	3
3	8	3
4	8	4
3	4	4
4	4	5
3	2	5
4	2	6
3	1	6
4	1	7
5	Ausgabe	7

Programm iteriert Collatz-Funktion

$f : \mathbb{N} \rightarrow \mathbb{N}$

$f(x)$ = Anzahl der Iterationen, um x auf 1 zu transformieren

Typisch: Programm löst Problem



Terminierung, Korrektheit und Effizienz sind nicht algorithmisch zu bestimmen. Dafür ist jeweils eine neue Idee erforderlich.

Kapitel 2

Java

2.1 Sprachmerkmale

```
/* ***** Collatz.java ***** */
import AlgoTools.IO;

/** Berechnet Collatz-Funktion, d.h.
 *  * Anzahl der Iterationen der Funktion g: N -> N
 *  * bis die Eingabe auf 1 transformiert ist
 *  * mit g(x) = x/2 falls x gerade, 3*x+1 sonst
 */

public class Collatz {

    public static void main(String [] argv) {

        int x, z; // definiere 2 Variablen

        x = IO.readInt("Bitte eine Zahl: "); // lies einen Wert ein
        z = 0; // setze z auf 0

        while (x != 1) { // solange x ungleich 1 ist
            if (x % 2 == 0) // falls x gerade ist
                x = x / 2; // halbiere x
            else // andernfalls
                x = 3*x+1; // verdreifache x und add. 1
            z = z+1; // erhoehere z um eins
        }
        IO.println("Anzahl der Iterationen: " + z); // gib z aus
    }
}
```

Java ist eine objektorientierte Programmiersprache: Die Modellierung der Realwelt erfolgt durch in Klassenhierarchien zusammengefasste Objekte, beschrieben durch Datenfelder und Methoden. Datenfelder sind zur Klasse oder ihren Objekten gehörende Daten; Methoden sind Anweisungsfolgen, die auf den Datenfeldern operieren, um ihren Zustand zu manipulieren.

Der Collatz-Algorithmus als Java-Programm besteht aus der Definition der Klasse `Collatz` mit der Methode `main`. Nach Übersetzung des Programms in den maschinenunabhängigen Bytecode wird die Methode `main` gestartet, sobald die sie umschließende Klasse geladen wurde. Der Quelltext besteht aus durch Wortzwischenräume (Leerzeichen, Tabulatoren, Zeilen- und Seitenvorschubzeichen) getrennte Token. Zur Verbesserung der Lesbarkeit werden Kommentare eingestreut, entweder durch `/* ... */` geschachtelt oder durch `//` angekündigt bis zum Zeilenende. Der Dokumentationsgenerator ordnet den durch `/** ... */` geklammerten Vorspann der nachfolgenden Klasse zu. Die von den Schlüsselwörtern verschiedenen gewählten Bezeichner beginnen mit einem Buchstaben, Unterstrich (`_`) oder Dollarzeichen (`$`). Darüberhinaus dürfen im weiteren Verlauf des Bezeichners auch Ziffern verwendet werden. Zur Vereinfachung der Ein-/Ausgabe verwenden wir die benutzer-definierte Klasse `AlgoTools.IO` mit den Methoden `readInt` und `println`.

2.2 Variablen

Variablen sind benannte Speicherstellen, deren Inhalte gemäß ihrer vereinbarten Typen interpretiert werden. Java unterstützt folgende "eingebaute" Datentypen (genannt *einfache Datentypen*).

<code>boolean</code>	entweder <code>true</code> oder <code>false</code>
<code>char</code>	16 Bit Unicode
<code>byte</code>	vorzeichenbehaftete ganze Zahl in 8 Bit
<code>short</code>	vorzeichenbehaftete ganze Zahl in 16 Bit
<code>int</code>	vorzeichenbehaftete ganze Zahl in 32 Bit
<code>long</code>	vorzeichenbehaftete ganze Zahl in 64 Bit
<code>float</code>	Gleitkommazahl in 32 Bit
<code>double</code>	Gleitkommazahl in 64 Bit

2.3 Kontrollstrukturen

Kontrollstrukturen regeln den dynamischen Ablauf der Anweisungsfolge eines Programms durch Bedingungen, Verzweigungen und Schleifen.


```
/****** Fall.java *****/
import AlgoTools.IO;

/** Verzweigung durch Fallunterscheidung (switch/case-Anweisung)
 *
 */
public class Fall {

    public static void main (String [] argv) {

        int zahl = 42;
        int monat = 11;

        switch (zahl % 10) { // verzweige in Abhaengigkeit der letzten Ziffer von zahl

            case 0: IO.println("null "); break;
            case 1: IO.println("eins "); break;
            case 2: IO.println("zwei "); break;
            case 3: IO.println("drei "); break;
            case 4: IO.println("vier "); break;
            case 5: IO.println("fuenf "); break;
            case 6: IO.println("sechs "); break;
            case 7: IO.println("sieben"); break;
            case 8: IO.println("acht "); break;
            case 9: IO.println("neun "); break;
        }

        switch(monat) { // verzweige in Abhaengigkeit von monat

            case 3: case 4: case 5: IO.println("Fruehling"); break;
            case 6: case 7: case 8: IO.println("Sommer "); break;
            case 9: case 10: case 11: IO.println("Herbst "); break;
            case 12: case 1: case 2: IO.println("Winter "); break;
            default: IO.println("unbekannte Jahreszeit");
        }
    }
}
```

```
/****** Schleife.java *****/
import AlgoTools.IO;

/** while-Schleife, do-while-Schleife, break, continue, for-Schleife
 */

public class Schleife {

    public static void main (String [] argv) {

        int i, x=10, y=2, summe;           // 4 Integer-Variablen

        while (x > 0) {                   // solange x groesser als 0
            x--;                           // erniedrige x um eins
            y = y + 2;                     // erhoehe y um zwei
        }

        do {
            x++;                           // erhoehe x um eins
            y += 2;                         // erhoehe y um 2
        } while (x < 10);                 // solange x kleiner als 10

        while (true) {                   // auf immer und ewig
            x /= 2;                        // teile x durch 2
            if (x == 1) break;            // falls x=1 verlasse Schleife
            if (x % 2 == 0) continue;     // falls x gerade starte Schleife
            x = 3*x + 1;                  // verdreifache x und erhoehe um 1
        }

        IO.println("Bitte Zahlen eingeben. 0 als Abbruch");
        summe = 0;                        // initialisiere summe
        x = IO.readInt();                 // lies x ein
        while (x != 0) {                  // solange x ungleich 0 ist
            summe += x;                   // erhoehe summe
            x = IO.readInt();             // lies x ein
        }
        IO.println("Die Summe lautet " + summe);

        do {
            x=IO.readInt("Bitte 1<= Zahl <=12"); // lies x ein
        } while (( x < 1) || (x > 12));      // solange x unzulaessig

        for (i=1; i<=10; i++) IO.println(i*i,6); // drucke 10 Quadratzahlen
    }
}
```

```
/****** Fakultaet.java *****/
import AlgoTools.IO;

/** Berechnung der Fakultaet mit for-, while- und do-while-Schleifen
 *
 * n! := 1 fuer n=0,
 *     1*2*3* ... *n sonst
 *
 */

public class Fakultaet {

    public static void main (String [] argv) {

        int i, n, fakultaet;                // 3 Integer-Variablen

        n = IO.readInt("Bitte Zahl: ");     // fordere Zahl an

        fakultaet = 1;                      // berechne n! mit for-Schleife
        for (i = 1; i <= n; i++)
            fakultaet = fakultaet * i;
        IO.println(n + " ! = " + fakultaet);

        fakultaet = 1;                      // berechne n! mit while-Schleife
        i = 1;
        while (i <= n) {
            fakultaet = fakultaet * i;
            i++;
        }
        IO.println(n + " ! = " + fakultaet);

        fakultaet = 1;                      // berechne n! mit do-while-Schleife
        i = 1;
        do {
            fakultaet = fakultaet * i;
            i++;
        } while (i <= n);
        IO.println(n + " ! = " + fakultaet);
    }
}
```

```

/***** GGT.java *****/
import AlgoTools.IO;

/** Berechnung des GGT
 *
 * ggt(x,y) =   groesster gemeinsamer Teiler von x und y
 *
 *           x           falls x = y
 * ggt(x,y) =   ggt(x-y, y)   falls x > y
 *           ggt(x, y-x)   falls y > x
 *
 *           denn wegen  $x=t*f1$  und  $y=t*f2$  folgt  $(x-y) = t*(f1-f2)$ 
 *
 *           x           falls y = 0
 * ggt(x,y) =   ggt(y, x mod y)   sonst
 *
 */

public class GGT {

    public static void main (String [] argv) {

        int teiler, a, b, x, y, z;           // 6 Integer-Variablen

        IO.println("Bitte zwei Zahlen: ");
        a=x=IO.readInt();  b=y=IO.readInt(); // lies 2 Zahlen ein

        teiler = x;                          // beginne mit einem teiler
        while ((x % teiler != 0) ||          // solange x nicht aufgeht
              (y % teiler != 0))           // oder y nicht aufgeht
            teiler--;                       // probiere Naechstkleineren
        IO.println("GGT = " + teiler);

        while (a != b)                      // solange a ungleich b
            if (a > b) a = a - b;           // subtrahiere die kleinere
            else     b = b - a;           // Zahl von der groesseren
        IO.println("GGT = " + a);

        while (y != 0) {                   // solange y ungleich 0
            z = x % y;                     // ersetze x durch y
            x = y;                          // und y durch x modulo y
            y = z;
        }
        IO.println("GGT = " + x);
    }
}

```

2.4 Einfache Datentypen

Der Datentyp legt fest:

- Wertebereich,
- Operationen,
- Konstantenbezeichner

Die Implementierung verlangt:

- Codierung.

einfach = von der Programmiersprache vorgegeben.

2.4.1 Ganze Zahlen (byte, short, int, long)

Wertebereich: ganze Zahlen darstellbar in 8, 16, 32, 64 Bits.

Typ	Wertebereich	Länge
byte	-128 .. 127	8 Bit
short	-32768 .. 32767	16 Bit
int	-2147483648 .. 2147483647	32 Bit
long	-9223372036854775808 .. 9223372036854775807	64 Bit

Codierung

Codierung der positiven Zahlen in Dualzahldarstellung:

Sei

$$x = \sum_{i=0}^{n-1} d_i \cdot 2^i$$

Algorithmus dezimal \rightarrow dual:

```
while (x != 0){
    if (x%2 == 0) IO.print('0');
    else IO.print('1');
    x = x/2;
}
```

Obacht: Bits werden rückwärts generiert!

Codierung der ganzen Zahlen im 2-er Komplement:

d_3	d_2	d_1	d_0	x
0	1	1	1	7
0	1	1	0	6
0	1	0	1	5
0	1	0	0	4
0	0	1	1	3
0	0	1	0	2
0	0	0	1	1
0	0	0	0	0
1	1	1	1	-1
1	1	1	0	-2
1	1	0	1	-3
1	1	0	0	-4
1	0	1	1	-5
1	0	1	0	-6
1	0	0	1	-7
1	0	0	0	-8

Beispiel zur Berechnung des 2-er Komplements einer negativen Zahl:

Gegeben $-x$	-4
Finde d_i zu x	0100
Invertiere Bits	1011
Addiere 1	1100

Vorteil: Nur ein Addierwerk!

$$\begin{array}{r}
 0011 \quad 3 \\
 + 1011 \quad -5 \\
 \hline
 = 1110 \quad -2
 \end{array}$$

Subtraktion mittels Negierung auf Addition zurückführen. Obacht: Überlauf beachten!

$$\begin{array}{r}
 0111 \quad 7 \\
 + 0001 \quad 1 \\
 \hline
 = 1000 \quad -8 \quad \text{falsch}
 \end{array}$$

Trick: Vorzeichenbits verdoppeln, müssen nach der Verknüpfung identisch sein:

00111	7	00011	3
+ 00001	1	11011	-5
01000		11110	
Ergebnis undefiniert		Ergebnis ok!	

Operatoren

+	:	Ganzzahl	×	Ganzzahl	→	Ganzzahl	Addition
-	:	Ganzzahl	×	Ganzzahl	→	Ganzzahl	Subtraktion
*	:	Ganzzahl	×	Ganzzahl	→	Ganzzahl	Multiplikation
/	:	Ganzzahl	×	Ganzzahl	→	Ganzzahl	ganzzahlige Division
%	:	Ganzzahl	×	Ganzzahl	→	Ganzzahl	Modulo = Rest der Division
&	:	Ganzzahl	×	Ganzzahl	→	Ganzzahl	bitweise Und-Verknüpfung
	:	Ganzzahl	×	Ganzzahl	→	Ganzzahl	bitweise Oder-Verknüpfung
^	:	Ganzzahl	×	Ganzzahl	→	Ganzzahl	bitweise XOR-Verknüpfung
<<	:	Ganzzahl	×	Ganzzahl	→	Ganzzahl	Linksshift
>>	:	Ganzzahl	×	Ganzzahl	→	Ganzzahl	Vorzeichen erhaltender Rechtsshift
>>>	:	Ganzzahl	×	Ganzzahl	→	Ganzzahl	Vorzeichen ignorierender Rechtsshift
~	:	Ganzzahl			→	Ganzzahl	Bitweise Negation
-	:	Ganzzahl			→	Ganzzahl	Vorzeichenumkehr
++	:	Ganzzahl			→	Ganzzahl	Inkrement
--	:	Ganzzahl			→	Ganzzahl	Dekrement

Konstantenbezeichner

123 +123 -123

Eine führende Null kündigt eine Oktalzahl zur Basis 8 an: 0173. Eine führende Null mit nachfolgendem x oder X kündigt eine Hexadezimalzahl zur Basis 16 an: 0x7B.

```

/***** Ueberlauf.java *****/
import AlgoTools.IO;

/** Integer-Ueberlauf */

public class Ueberlauf {

    public static void main (String [] argv) {

        int n = 1;                // initialisiere n
        while (n > 0) {           // solange n positiv ist
            n = n * 10;           // verzehnfache n
            IO.println(n, 20);    // drucke n auf 20 Stellen
        }                        // letzter Wert ist negativ !
    }
}

```


2.4.2 Gleitkommazahlen (float, double)

Gleitkommazahlen werden durch Vorzeichen, Mantisse und Exponent beschrieben und erreichen damit deutlich größere Absolutwerte als Integerzahlen und können auch gebrochene Zahlen codieren. Genauer: Für eine gegebene Zahl x werden Mantisse m und Exponent e gesucht mit der Eigenschaft

$$x = m \cdot 2^e$$

Das heißt: Der Wert der Gleitkommazahl ergibt sich aus dem Produkt von Mantisse und der Zweierpotenz des Exponenten. Da es für ein gegebenes x mehrere zueinander passende Mantissen und Exponenten gibt, wählt man die normalisierte Form mit einer Mantisse $1 \leq m < 2$. Da eine normalisierte Mantisse m immer mit einer 1 vor dem Komma beginnt, reicht es aus, ihren Nachkommawert als reduzierte Mantisse $f = m - 1.0$ abzuspeichern.

Java verwendet zur Kodierung von Vorzeichen, Mantisse und Exponent den IEEE-Standard 754-1985, den wir hier aus didaktischen Gründen etwas vereinfacht darstellen.

Codierung

Bei einer Codierung für 32 Bits (float) werden für das Vorzeichen 1 Bit, für den Exponenten 8 Bits und für die reduzierte Mantisse 23 Bits vorgesehen.

X	XXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
Vorzeichen s	Exponent e	reduzierte Mantisse f

Die Codierung des Vorzeichens geschieht über 0 = positiv und 1 = negativ, die Codierung des ganzzahligen Exponenten erfolgt im 2-er Komplement, die Codierung der nichtganzzahligen Mantisse erfolgt als Dualzahl mit Nachkommastellen. Hierbei werden die Dualziffern nach dem Komma gewichtet mit 2er-Potenzen der Form 2^i mit negativen i . D.h.

$$0.d_{-1}d_{-2}d_{-3} \dots d_{-k} \text{ hat die Bedeutung } \sum_{i=-1}^{-k} d_i \cdot 2^i$$

Zu gegebenem x lässt sich eine normalisierte Mantisse und der dazu passende Exponent wie folgt finden:

Bestimme die größte 2-er Potenz 2^e mit $2^e \leq x$. Setze $m = x/2^e$. Offenbar gilt

$$x = m \cdot 2^e \text{ mit } 1 \leq m < 2.$$

Zur Bestimmung der k Nachkommastellen der reduzierten Mantisse $f := m - 1.0$ eignet sich folgender Algorithmus

```
for (i = 0; i < k; i++) {
    f = f * 2.0;
    if (f >= 1.0) {IO.print('1'); f = f - 1.0;}
    else IO.print('0');
}
```


Operatoren

+	:	Gleitkomma	×	Gleitkomma	→	Gleitkomma	Addition
-	:	Gleitkomma	×	Gleitkomma	→	Gleitkomma	Subtraktion
*	:	Gleitkomma	×	Gleitkomma	→	Gleitkomma	Multiplikation
/	:	Gleitkomma	×	Gleitkomma	→	Gleitkomma	Division
%	:	Gleitkomma	×	Gleitkomma	→	Gleitkomma	Modulo
++	:	Gleitkomma			→	Gleitkomma	Inkrement um 1.0
--	:	Gleitkomma			→	Gleitkomma	Dekrement um 1.0

Multiplikation: (Exponenten addieren, Mantissen multiplizieren)

Beispiel:

$$\begin{array}{rclcl}
 12 & * & 20 & = & \\
 1.5 \cdot 2^3 & * & 1.25 \cdot 2^4 & = & \\
 1.5 \cdot 1.25 & * & 2^3 \cdot 2^4 & = & \\
 1.875 & * & 2^7 & = & 240
 \end{array}$$

Addition: (Exponenten angleichen, Mantissen addieren)

Beispiel:

$$\begin{array}{rclcl}
 12 & + & 20 & = & \\
 1.5 \cdot 2^3 & + & 1.25 \cdot 2^4 & = & \\
 0.75 \cdot 2^4 & + & 1.25 \cdot 2^4 & = & \\
 (0.75 + 1.25) & * & 2^4 & = & \\
 1 & * & 2^5 & = & 32
 \end{array}$$

Problem beim Angleichen der Exponenten:

Beispiel:

$$\begin{array}{rclcl}
 1024 & + & \frac{1}{1048576} & = & \\
 1 \cdot 2^{10} & + & 1 \cdot 2^{-20} & = & \\
 1 \cdot 2^{10} & + & 2^{-30} \cdot 2^{10} & = & \\
 1 \cdot 2^{10} & + & 0 \cdot 2^{10} & = & 1024
 \end{array}$$

Bei 23 Bits für die Mantisse ist 2^{-30} nicht mehr darstellbar.

Gleitkommaoperationen stoßen in Java keine Ausnahmebehandlung an. D.h., Division durch Null führt nicht zum Abbruch, sondern ergibt den Wert $+\infty$ bzw. $-\infty$; Null dividiert durch Null ergibt NaN (not a number).

Konstantenbezeichner

Beispiele:

$$\begin{array}{l}
 .2 \\
 2 \\
 2. \\
 2.0 \\
 2.538 \\
 2.538f \\
 2.5E2 = 2.5 * 10^2 = 250 \\
 2.5E-2 = 2.5 * 10^{-2} = 0.025
 \end{array}$$

```

/***** Gleitkomma.java *****/

import AlgoTools.IO;

/** Gleitkommaoperationen
 */

public class Gleitkomma {

    public static void main (String [] argv) {

        double summe, summand, pi, nenner, x; // fuerf 64-Bit-Gleitkommazahlen

        IO.println("1/2 + 1/4 + 1/8 + ...");
        summe = 0.0; summand = 1.0; // Initialisierungen
        while (summand > 0.0000000000001) { // solange Summand gross genug
            summand = summand / 2.0; // teile Summand
            summe = summe + summand; // erhoehe Summe
            IO.println(summe, 22, 16); // drucke Summe auf insgesamt
        } // 22 Stellen mit 16 Nachkommastellen

        IO.println("Naehierung von Pi :");
        pi = 4.0; // setze Naehierung auf 4
        nenner = 1.0; // setze nenner auf 1
        for (int i=1; i <= 100; i++) { // tue 100 mal
            nenner += 2.0; // erhoehe nenner um 2
            summand = 4.0 / nenner; // bestimme naechsten summand
            if (i%2 == 1) summand = -summand; // abwechselnd positiv/negativ
            pi += summand; // addiere summand auf Naehierung
            IO.println( pi, 22, 16); // drucke Naehierung auf insgesamt
        } // 22 Stellen, 16 Nachkommastellen

        IO.println("Ueberlaufdemo :");
        x = 1.0; // setze x auf 1
        while (x < Double.MAX_VALUE) { // solange kleiner als Maximum
            x = x * 100.0; // verhuundertfache x
            IO.println(x, 22); // drucke 22-stellig
        } // druckt als letzten Wert Infinity

        IO.println( -1.0 / 0.0 ); // ergibt -Infinity
        IO.println( 0.0 / 0.0 ); // ergibt NaN (not a number)

    }
}

```

2.4.3 Boolean (boolean)

Der Typ `boolean` dient zum Speichern der logischen Werte wahr und falsch. Die einzigen Konstantenbezeichner lauten `true` und `false`.

Codierung

Mögliche Codierung in einem Byte:

```
false = 0
true  = 1
```

Operatoren

```
&& : boolean × boolean → boolean logisches Und mit verkürzter Auswertung
||  : boolean × boolean → boolean logisches Oder mit verkürzter Auswertung
&   : boolean × boolean → boolean logisches Und mit vollständiger Auswertung
|   : boolean × boolean → boolean logisches Oder mit vollständiger Auswertung
^   : boolean × boolean → boolean Exklusiv-Oder
==  : boolean × boolean → boolean Gleichheit
!=  : boolean × boolean → boolean Ungleichheit
!   : boolean           → boolean Negation
```

P	Q	P && Q	P Q	P ^ Q	!Q
false	false	false	false	false	true
false	true	false	true	true	false
true	false	false	true	true	false
true	true	true	true	false	false

Verkürzte Auswertung erfolgt von links nach rechts und bricht frühstmöglich ab:

```
while ((t > 0) && (n % t != b)) {
    t = t - 1;
}
```

De Morgan'sche Regeln:

```
!p && !q = !(p || q)
!p || !q = !(p && q)
```

2.4.4 Charakter (char)

Wertebereich: alle Zeichen im 16 Bit breiten Unicode-Zeichensatz.

Codierung

Jedes Zeichen wird codiert durch eine 2 Byte breite Zahl, z.B. der Buchstabe A hat die Nummer 65 (dezimal) = 00000000 01000001 (binär). Die niederwertigen 7 Bits stimmen mit dem ASCII-Zeichensatz (American Standard Code for Information Interchange) überein.

Zeichen-Literale werden zwischen zwei Apostrophen geschrieben, z.B. 'Q' oder '5' oder '?'. Einige Sonderzeichen können durch eine Escape-Sequenz ausgedrückt werden.

Escape-Sequenz	Bedeutung	Codierung
<code>\a</code>	bell	7
<code>\b</code>	backspace	8
<code>\t</code>	horizontal tab	9
<code>\n</code>	newline	10
<code>\v</code>	vertical tab	11
<code>\f</code>	form feed	12
<code>\r</code>	carriage return	13
<code>\101</code>	Buchstabe A in Oktal-Schreibweise	65
<code>\u0041</code>	Buchstabe A in Hexadezimal-Schreibweise	65
<code>\"</code>	Anführungsstriche	34
<code>\'</code>	Apostroph	39
<code>\\</code>	backslash	92

Operatoren

`<, <=, ==, >=, >, !=` : char × char → boolean

verlangen Ordnung auf dem Zeichensatz!

Es gilt 0 < 1 <...< 9 <...< A < B <...< Z <...< a < b <...< z < ...

```
c = IO.readChar();
if ((('A' <= c) && (c <= 'Z')) ||
    (('a' <= c) && (c <= 'z')))
    IO.print ("Das Zeichen ist ein Buchstabe");
```

```

/***** Zeichen.java *****/

import AlgoTools.IO;

/** Umwandlung von Character zur Zahl
 *  Umwandlung von Zahl zum Character
 */

public class Zeichen {

    public static void main (String [] argv) {

        for (int i=0; i<=255; i++) {           // fuer den Latin-1-Zeichensatz
            IO.print(i,7);                   // drucke laufende Nummer
            IO.print( " " + (char) i );      // drucke zugehoeriges Zeichen
            if (i % 8 == 0) IO.println();    // nach 8 Zeichen neue Zeile
        }
        IO.println();

        char c;
        do {
            c = IO.readChar("Bitte ein Zeichen: "); // lies ein Zeichen ein
            IO.print("Der ASCII-Code lautet : ");   // gib den zugehoerigen
            IO.println((int) c,3);                // ASCII-Code aus
        } while (c != 10 );                      // bis ein Newline kommt
    }
}

```

33 !	34 "	35 #	36 \$	37 %	38 &	39 '	40 (
41)	42 *	43 +	44 ,	45 -	46 .	47 /	48 0
49 1	50 2	51 3	52 4	53 5	54 6	55 7	56 8
57 9	58 :	59 ;	60 <	61 =	62 >	63 ?	64 @
65 A	66 B	67 C	68 D	69 E	70 F	71 G	72 H
73 I	74 J	75 K	76 L	77 M	78 N	79 o	80 P
81 Q	82 R	83 S	84 T	85 U	86 V	87 W	88 X
89 Y	90 Z	91 [92 \	93]	94 ^	95 _	96 `
97 a	98 b	99 c	100 d	101 e	102 f	103 g	104 h
105 i	106 j	107 k	108 l	109 m	110 n	111 o	112 p
113 q	114 r	115 s	116 t	117 u	118 v	119 w	120 x
121 y	122 z	123 {	124	125 }	126 ~	127	128
161 ¡	162 ¢	163 £	164 ¤	165 ¥	166 ¦	167 §	168 ¨
169 ©	170 ª	171 «	172 ¬	173 ®	174 ©	175 ¯	176 °
177 ±	178 ²	179 ³	180 ´	181 µ	182 ¶	183 ·	184 ¸
185 ¹	186 º	187 »	188 ¼	189 ½	190 ¾	191 ¿	192 À
193 Á	194 Â	195 Ã	196 Ä	197 Å	198 Æ	199 Ç	200 È
201 É	202 Ê	203 Ë	204 Ì	205 Í	206 Î	207 Ï	208 Ð
209 Ñ	210 Ò	211 Ó	212 Ô	213 Õ	214 Ö	215 ×	216 Ø
217 Ù	218 Ú	219 Û	220 Ü	221 Ý	222 Þ	223 ß	224 à
225 á	226 â	227 ã	228 ä	229 å	230 æ	231 ç	232 è
233 é	234 ê	235 ë	236 ì	237 í	238 î	239 ï	240 ð
241 ñ	242 ò	243 ó	244 ô	245 õ	246 ö	247 ÷	248 ø
249 ù	250 ú	251 û	252 ü	253 ý	254 þ	255 ÿ	

Teile der Ausgabe vom Programm zeichen.java

2.4.5 Typumwandlung

Der Typ eines Ausdrucks wird durch seine Bestandteile und die Semantik seiner Operatoren bestimmt. Grundsätzlich werden sichere, d.h. verlustfreie, Umwandlungen implizit, d.h. automatisch, ausgeführt. Konvertierungen, die ggf. verlustbehaftet sind, verlangen einen expliziten Cast-Operator.

Arithmetische Operationen auf ganzzahligen Werten liefern immer den Typ `int`, es sei denn, einer oder beide Operanden sind vom Typ `long`, dann ist das Ergebnis vom Typ `long`.

Die kleineren Integer-Typen `byte` und `short` werden vor einer Verknüpfung auf `int` umgewandelt. Character-Variablen lassen sich implizit konvertieren.

Ist ein Operand in Gleitkommadarstellung, so wird die Operation in Gleitkomma-Arithmetik durchgeführt. Gleitkommakonstanten ohne Suffix sind vom Typ `double` und erfordern eine explizite Typumwandlung (`cast`), wenn sie einer `float`-Variable zugewiesen werden.

```

/***** Umwandlung.java *****/

import AlgoTools.IO;

/** implizite und explizite Typumwandlungen zwischen einfachen Datentypen
 */

public class Umwandlung {

    public static void main (String [] argv) {

        char    c = '?';           // das Fragezeichen
        byte    b = 100;           // ca. 3 Stellen
        short   s = 10000;         // ca. 5 Stellen
        int     i = 1000000000;     // ca. 9 Stellen
        long    l = 1000000000000000000L; // ca. 18 Stellen
        float   f = 3.14159f;      // ca. 6 Stellen Genauigkeit
        double  d = 3.14159265358979; // ca. 15 Stellen Genauigkeit

        i = s ;                    // implizite Typumwandlung ohne Verlust
        i = c ;                    // implizite Typumwandlung ohne Verlust
        s = (short) c;             // explizite Typumwandlung ohne Verlust
        s = (short) i;            // explizite Typumwandlung mit Verlust
        d = i;                    // implizite Typumwandlung ohne Verlust
        i = (int) d;              // explizite Typumwandlung mit Verlust

        d = f;                    // implizite Typumwandlung ohne Verlust
        f = (float) d;            // explizite Typumwandlung mit Verlust

        d = 1/2;                  // ergibt 0 wegen ganzzahliger Division
        IO.println(d);
        d = 1/2.0;                // ergibt 0.5 wegen Gleitkommadivision
        IO.println(d);

        IO.println(2 * b + c );   // Ausdruck ist vom Typ int, Wert = 263
        IO.println(i + 1.5);      // Ausdruck ist vom Typ double

    }
}

```


2.4.6 Konstanten

Benannte Konstanten können innerhalb einer Klasse zur Verbesserung der Lesbarkeit benutzt werden. Sie werden bei der Deklaration mit dem Attribut `final` markiert und erhalten ihren nicht mehr änderbaren Wert zugewiesen.

```
/****** Konstanten.java *****/
import AlgoTools.IO;

/** Einsatz von Konstanten fuer ganze Zahlen, Gleitkomma und Character
 */

public class Konstanten {

    public static void main (String [] argv) {

        final int    MAX_GRAD = 360;           // Integer-Konstante
        final double PI      = 3.141592653589793; // Double Konstante
        final char    PIEP    = (char) 7;      // Character-Konstante

        int grad;
        double r;

        IO.print(PIEP);                       // erzeuge Piep

        for (grad=0; grad <= MAX_GRAD; grad++) { // fuer jeden ganzzahligen Winkel
            r = Math.sin (grad*2*PI/360);       // berechne Sinus vom Bogenmass
            IO.println(grad + " " + r);         // gib Winkel und Sinus aus
        }
    }
}
```


Kapitel 3

Felder

Mehrere Daten desselben Typs können zu einem Feld (Array) zusammengefasst werden.

```
/****** Feld.java *****/
import AlgoTools.IO;

/** Zusammenfassung mehrerer Daten desselben Typs zu einem Feld
 */

public class Feld {

    public static void main (String [] argv) {

        double[] a; // eindimensionales double-Feld
        int i, j; // Laufvariablen

        a = new double[8]; // besorge Platz fuer 8 Double

        for (i=0; i < a.length; i++) // durchlaufe das Feld
            IO.println(a[i]); // drucke jedes Feldelement

        double[][] m = new double[4][3]; // 4x3 Matrix vom Typ double

        for (i=0; i<m.length; i++) { // durchlaufe jede Zeile
            for (j=0; j < m[i].length; j++) // durchlaufe die Spalten
                IO.print(m[i][j], 8, 2); // drucke Matrixelement
            IO.println(); // gehe auf neue Zeile
        }

        int[][] dreieck = {{1}, {2,3}, {4,5,6}}; // untere linke Dreiecksmatrix
    }
}
```

3.1 Feld von Ziffern

```
/****** Ziffern.java *****/
import AlgoTools.IO;

/** Erwartet eine Folge von Ziffern
 *  und berechnet den zugehoerigen Wert.
 */

public class Ziffern {

    public static void main (String [] argv) {

        char[] zeile;           // Array fuer Zeile
        char c;                 // Character-Variable

        int i , wert, ziffernwert; // Hilfsvariablen

        zeile = IO.readChars("Bitte Ziffernfolge: "); // Liest so lange Zeichen von
                                                    // der Tastatur, bis <Return>

        wert = 0;
        for (i=0; i < zeile.length; i++) {
            c = zeile[i];           // besorge naechstes Zeichen
            ziffernwert = (int) c - (int) '0'; // konvertiere Ziffer zur Zahl
            wert = 10*wert + ziffernwert; // verknuepfe mit bisherigem Wert
        }
        IO.println("Der Wert lautet " + wert); // gib Wert aus
    }
}
```

Beispiel: $wert(4728) = (((4*10)+7)*10+2)*10+8$

3.2 Feld von Daten

```

/***** Matrix.java *****/
import AlgoTools.IO;

/** Multiplikation zweier NxN-Matrizen (ohne Ein- und Ausgabe)
 *
 *      c[i][j] := Summe {k=0 bis N-1} ( a[i][k] * b[k][j] )
 */

public class Matrix {

    public static void main (String [] argv) {

        final int N = 4;                // Zeilen- und Spaltenzahl

        double[][] c = new double[N][N]; // eine 4x4 Matrix mit Speicherplatz

        double[][] a = {{ 1, 2, 3, 4}, // eine initialisierte 4x4 Matrix
                        { 5, 6, 7, 8},
                        { 9, 10, 11, 12},
                        { 13, 14, 15, 16}};

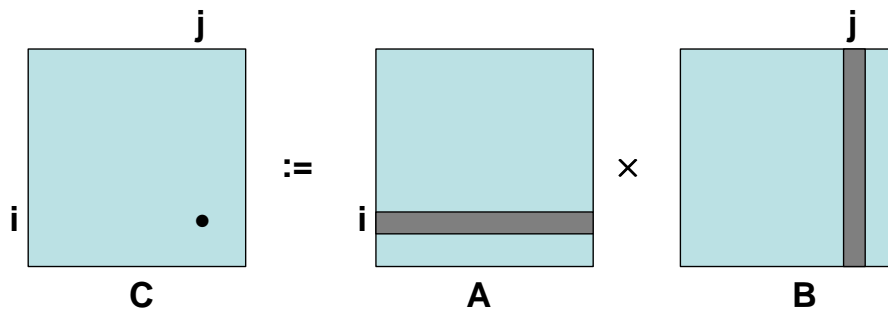
        double[][] b = {{ 17, 18, 19, 20}, // eine initialisierte 4x4 Matrix
                        { 21, 22, 23, 24},
                        { 25, 26, 27, 28},
                        { 29, 30, 31, 32}};

        int i, j, k;                    // Laufindizes
        double summe;                   // Zwischensumme

        for (i = 0; i < N; i++)         // Zeilenindex
            for (j = 0; j < N; j++) {   // Spaltenindex
                summe = 0.0;
                for (k = 0; k < N; k++) // verknuepft werden alle Komponenten
                    summe = summe + a[i][k]*b[k][j]; // von Zeile i und Spalte j
                c[i][j] = summe;        // die Produktsumme kommt nach c[i,j]
            }
    }
}

```

c_{ij} errechnet sich aus i -ter Zeile von A und j -ter Spalte von B:



3.3 Feld von Zeichen

```

/***** Zeichenkette.java *****/

import AlgoTools.IO;

/** Interpretiert zwei eingelesene Zeichenfolgen als Strings
 *  und vergleicht sie.
 */

public class Zeichenkette {

    public static void main (String [] argv) {

        char[] s, t;                // Felder von Zeichen
        int i;                      // Laufindex

        s = IO.readChars("Bitte einen String: ");
        t = IO.readChars("Bitte einen String: ");

        i = 0;

        IO.print(s);

        while (true) {              // s und t gelten so lange als gleich,
                                    // bis ein String zu Ende ist oder
                                    // zwei Buchstaben sich unterscheiden

            if ((i==s.length) && (i==t.length)) { IO.print(" = "); break;}
            if ( i==s.length)                { IO.print(" < "); break;}
            if ( i==t.length)                { IO.print(" > "); break;}
            if ( s[i] < t[i])                { IO.print(" < "); break;}
            if ( s[i] > t[i])                { IO.print(" > "); break;}

            i++;
        }

        IO.println(t);
    }
}

```

Resultierende Ordnung im Telefonbuch:

...
MAI
MAIER
MEIER
MEYER
...

3.4 Feld von Wahrheitswerten

```

/***** Sieb.java *****/
import AlgoTools.IO;

/** Sieb des Eratosthenes zur Ermittlung von Primzahlen.
 * Idee: Streiche alle Vielfachen von bereits als prim erkannten Zahlen.
 */

public class Sieb {

    public static void main (String [] argv) {

        boolean[] prim;           // boole'sches Array
        int i, j, n;              // Laufvariablen

        n = IO.readInt("Bitte Primzahlgrenze: "); // fordere Obergrenze an
        prim = new boolean[n];    // allokiere Speicherplatz

        for (i = 2; i <= n; i++) prim[i] = true; // alle sind zunaechst Primzahl

        for (i = 2; i <= n; i++)
            if (prim[i]) {        // falls i als Primzahl erkannt,
                IO.println(i,10); // gib sie aus, und
                for (j = i+i; j < n; j = j+i) // fuer alle Vielfachen j von i
                    prim[j] = false; // streiche j aus der Liste
            }
    }
}

```

Beispiel für $n=20$ (mit - markiert sind die Vielfachen der Primzahlen):

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
		-		-		-	-	-		-		-	-	-		-		-

Hinweis: Der oben gezeigte Algorithmus lässt sich noch beschleunigen, indem beim Herausstreichen der Vielfachen von i nicht bei $i+i$, sondern erst bei $i*i$ begonnen wird, da die kleineren Vielfachen von i bereits zum Streichen verwendet worden sind. Dabei ist darauf zu achten, dass $i*i$ unterhalb von n liegt:

```
for (j=i*i; 0<j && j<n; j=j+i)
```

3.5 Feld von Indizes

```

/***** ArrayAbzaehlreim.java *****/

import AlgoTools.IO;

/** n Kinder stehen im Kreis, jedes k-te wird abgeschlagen.
 * Die Kreisordnung wird organisiert durch Array mit Indizes der Nachfolger. */
public class ArrayAbzaehlreim {

    public static void main (String [] argv) {

        int[] next;                // Array mit Indizes
        int i, index, n, k;        // Laufvariablen

        n = IO.readInt("Wie viele Kinder ? "); // fordere Zahl der Kinder
        k = IO.readInt("Wie viele Silben ? "); // fordere Zahl der Silben an
        next = new int [n];        // allokiere Platz fuer Index-Array

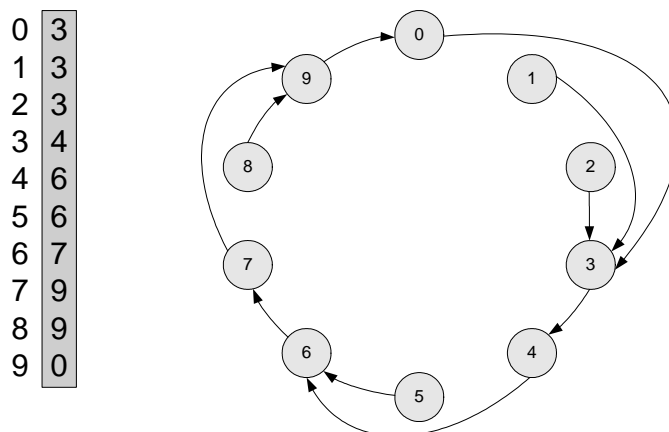
        for (i = 0; i < n; i++)    // initiale Aufstellung
            next[i] = (i+1) % n;

        index = n-1;              // index zeigt auf das Kind vor
                                // dem ausgezeichneten Kind

        while (next[index] != index) { // so lange abschlagen, bis jemand
            for (i=1; i < k; i++)    // sein eigener Nachfolger ist
                index = next[index]; // gehe k-1 mal
                                    // zum jeweiligen Nachfolger

            IO.print("Ausgeschieden: "); // gib den Index des ausgeschiedenen
            IO.println(next[index],5); // naechsten Nachfolgers aus
            next[index] = next[next[index]]; // setze Index auf neuen Nachfolger
        }
        IO.println("Es bleibt uebrig: " + index);
    }
}

```



Array next und Verweisstruktur nach dem 4. Abschlagen bei n=10 und k=3

3.6 Feld von Zuständen

Ein *endlicher Automat* A ist ein 5-Tupel $A = (S, \Sigma, \delta, s_0, F)$ mit

S	=	endliche Zustandsmenge
Σ	=	endliches Eingabealphabet
$\delta : S \times \Sigma \rightarrow S$	=	Überföhrungsfunktion
$s_0 \in S$	=	Anfangs- oder Startzustand
$F \subseteq S$	=	Endzustände

Ein Wort $w \in \Sigma^*$ wird akzeptiert, falls

$$\delta^*(s_0, w) \in F$$

$$\delta^*(s_0, x_0x_1x_2 \dots x_{n-1}) = \delta(\dots \delta(\delta(\delta(s_0, x_0), x_1), x_2) \dots x_{n-1})).$$

Die Wirkungsweise der Überföhrungsfunktion δ kann durch einen Zustandsüberföhrungsgraphen beschrieben werden. In diesem Graphen föhrt eine mit x beschriftete Kante von Knoten a zu Knoten b , falls gilt: $\delta(a, x) = b$.

Beispiel: A soll durch 3 teilbare Dualzahlen erkennen. Hierzu spendieren wir drei Zustände mit der Bedeutung Rest 0, Rest 1 und Rest 2. Folgende Fälle können auftreten, wenn ein String w , dessen Rest als 0, 1 oder 2 bekannt ist, verlängert wird mit dem Zeichen 0 bzw. mit dem Zeichen 1:

w	w0	w1
$3x + 0$	$6x + 0$	$6x + 1$
Rest 0	Rest 0	Rest 1
$3x + 1$	$6x + 2$	$6x + 3$
Rest 1	Rest 2	Rest 0
$3x + 2$	$6x + 4$	$6x + 5$
Rest 2	Rest 1	Rest 2

Also ergibt sich folgender Automat:

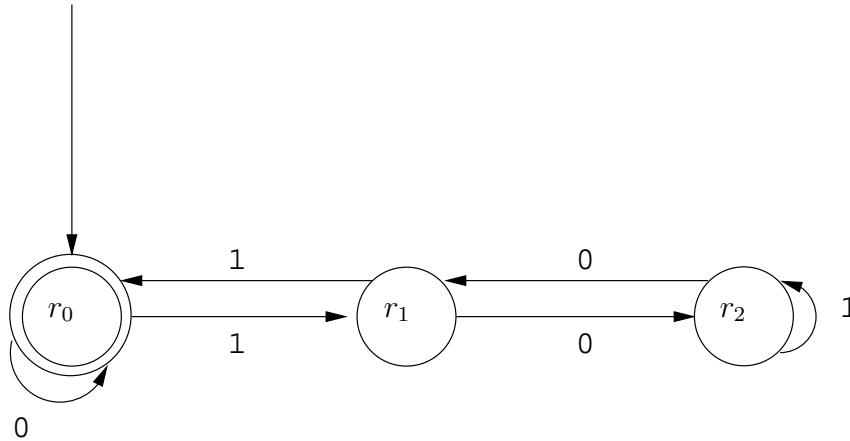
$$S = \{r_0, r_1, r_2\}$$

$$\Sigma = \{ '0', '1' \}$$

Startzustand ist r_0

$$F = \{r_0\}$$

Dazu gehört ein Zustandsüberföhrungsgraph mit den Knoten r_0 , r_1 und r_2 , welche die Zustände beschreiben, wenn für den bislang eingelesenen String die Division durch 3 den Rest 0, 1 bzw. 2 ergibt. An der Kante steht das jeweils nächste Bit der Dualzahl, die von links nach rechts abgearbeitet wird.



```

/***** Automat.java *****/

import AlgoTools.IO;

/** Endlicher Automat mit delta : Zustand x Eingabe -> Zustand.
 * Ueberprueft, ob der eingegebene Binaerstring durch 3 teilbar ist.
 * Syntaktisch korrekte Eingabe wird vorausgesetzt.
 * Zeichen '0' und '1' werden umgewandelt in Integer 0 bzw. 1.
 */

public class Automat {

    public static void main (String [] argv) {

        int[][] delta = {{0,1}, // Ueberfuehrungsfunktion
                        {2,0},
                        {1,2}};

        int s; // Nummer des Zustands
        int x; // Nummer des Zeichens

        char[] zeile=IO.readChars("Bitte Binaerstring: "); // fordere Eingabe an

        s = 0; // Startzustand

        for (int i=0; i < zeile.length; i++){ // fuer jedes Zeichen

            switch(zeile[i]) { // abhaengig vom Zeichen
                case '0': s = delta[s][0]; break; // wende die Ueber-
                case '1': s = delta[s][1]; break; // fuehrungsfunktion an
                default: IO.println("Falsches Zeichen !"); // unzulaessiges Zeichen
            }
        }
        if (s==0) IO.println("ist durch 3 teilbar"); // Automat akzeptiert
        else IO.println("ist nicht durch 3 teilbar"); // Automat lehnt ab
    }
}

```

3.7 Lineare und binäre Suche

```

/***** Suche.java *****/
import AlgoTools.IO;

/** lineare Suche eines Wertes und des Minimums im Array
 *  und binaere Suche im geordneten Array
 */

public class Suche {

    public static void main (String [] argv) {

        int[] a; // Feld fuer Zahlenfolge
        int i, x, min, index, links, rechts, mitte;

        a = IO.readInts("Bitte Zahlenfolge: "); // bestimme das Minimum
        min = a[0]; index = 0; // Minimum ist erster Wert
        for (i = 1; i < a.length; i++){ // durchlaufe gesamte Folge
            if (a[i] < min) { // falls neues Minimum
                index = i; // merke Position
                min = a[i]; // und Wert des Minimums
            }
        }
        IO.print("Minimum = " + min); // gib Ergebnis bekannt
        IO.println(" an Position " + index);

        a = IO.readInts("Bitte Zahlenfolge: "); // suche in einer Folge
        x = IO.readInt ("Bitte zu suchende Zahl: "); // ein bestimmtes Element
        for (i=0; (i < a.length) && (x != a[i]); i++); // durchlaufe Folge
        if (i==a.length) IO.println("Nicht gefunden"); // gib Suchergebnis bekannt
        else IO.println("Gefunden an Position " + i);

        a = IO.readInts("Bitte sortierte Zahlenfolge: "); // suche in sortierter Folge
        x = IO.readInt ("Bitte zu suchende Zahl: "); // ein bestimmtes Element
        links = 0; // initialisiere links
        rechts = a.length-1; // initialisiere rechts
        mitte = (links + rechts)/2; // initialisiere mitte
        while (links <= rechts && a[mitte] != x) { // solange noch Hoffnung
            if (a[mitte] < x) links = mitte+1; // zu kurz gesprungen
            else rechts = mitte-1; // zu weit gesprungen
            mitte = (rechts+links)/2; // neue Mitte
        }
        if (links > rechts) IO.println("Nicht gefunden"); // gib Ergebnis bekannt
        else IO.println("Gefunden an Position " + mitte);
    }
}

```

Analyse der Laufzeit der linearen Suche

Beh.: Die Anzahl der Vergleiche beträgt im ungünstigsten Fall n und im Durchschnitt $\frac{n}{2}$.

Analyse der Laufzeit der binären Suche

Beh.: In einem Schleifendurchlauf schrumpft ein Intervall der Länge $2^k - 1$ auf ein Intervall der Länge $2^{k-1} - 1$.

Beweis:

Sei Länge vom alten Intervall =

$$\begin{aligned}
 2^k - 1 &= \text{rechts} - \text{links} + 1 \\
 \Rightarrow 2^k &= \text{rechts} - \text{links} + 2 \\
 \Rightarrow 2^{k-1} &= \frac{\text{rechts} - \text{links}}{2} + 1 \\
 \Rightarrow 2^{k-1} - 1 &= \frac{\text{rechts} - \text{links}}{2} = \frac{\text{rechts} + \text{rechts} - \text{links} - \text{rechts}}{2} \\
 &= \text{rechts} - \left(\frac{\text{links} + \text{rechts}}{2} + 1 \right) + 1 \\
 &= \text{neue Intervalllänge im THEN-Zweig}
 \end{aligned}$$

Korollar: $2^k - 1$ Zahlen verursachen höchstens k Schleifendurchläufe, da nach k Halbierungen die Intervalllänge 1 beträgt.

Beispiel für eine Folge von 31 sortierten Zahlen:

Schleifendurchlauf	1	2	3	4	5
aktuelle Intervalllänge	$2^5 - 1$	$2^4 - 1$	$2^3 - 1$	$2^2 - 1$	$2^1 - 1$
	= 31	= 15	= 7	= 3	= 1

Anders formuliert:

n Zahlen verursachen höchstens $\log_2 n$ Schleifendurchläufe.

Kapitel 4

Klassenmethoden

Häufig benutzte Algorithmen werden zu so genannten *Methoden* zusammengefasst, die unter Nennung ihres Namens und ggf. mit Übergabe von aktuellen Parametern aufgerufen werden.

Methoden sind entweder objektbezogen (siehe später) oder klassenbezogen. Klassenbezogene Methoden werden durch das Schlüsselwort `static` deklariert und können innerhalb oder außerhalb derselben Klasse aufgerufen werden. Die Zugriffsrechte werden über sogenannte *Modifier* geregelt: Durch den Modifier `private` wird der Zugriff nur von der eigenen Klasse ermöglicht, durch den Modifier `public` darf von einer beliebigen anderen Klasse zugegriffen werden.

Gibt eine Methode einen Wert zurück, so steht sein Typ vor dem Methodennamen, andernfalls steht dort `void`. Als Aufrufmechanismus wird in der Programmiersprache Java *call-by-value* verwendet, d.h., ein im Methodenrumpf benutzter formaler Parameter wird bei Methodenaufruf mit dem Wert des aktuellen Parameters versorgt und innerhalb der Methode kann nur auf den Wert zugegriffen werden.

Methoden können durch verschiedene Parametersätze überladen werden, d.h. der Name einer Methode wird mehrmals verwendet, wobei sich die formalen Parameter unterscheiden müssen. Die Kombination aus Methodennamen und den formalen Parametern bezeichnet man auch als *Signatur*.

Eine mit dem Schlüsselwort `static` versehene Deklaration einer Klassenvariablen führt eine klassenbezogene Variable ein, welche in allen Methoden dieser Klasse sichtbar ist. Auch eine Klassenvariable kann mit unterschiedlichen *Modifiern* versehen werden: Durch den Modifier `private` wird der Zugriff nur von der eigenen Klasse ermöglicht, durch den Modifier `public` darf auch von einer beliebigen anderen Klasse zugegriffen werden.

4.1 Methodenaufrufe

```

/***** Methoden.java *****/

import AlgoTools.IO;

/** Klassen-Methoden
 * mit und ohne formale Parameter
 * mit und ohne Rueckgabewert
 */

public class Methoden {

    // Methode ohne Rueckgabewert
    // und ohne Parameter
    public static void bitte() {
        IO.println("Bitte Eingabe: ");
    }

    // Methode ohne Rueckgabewert
    // mit einem Integer-Parameter
    // lokale Variable
    // zeichne k Sterne
    public static void sterne(int k) {
        int i;
        for (i=0; i < k; i++)
            IO.print('*');
        IO.println();
    }

    // Methode mit Rueckgabewert
    // mit einem Integer-Parametern
    // lokale Variablen
    // berechne 2 hoch n
    // liefere Ergebnis ab
    public static int zweihoch(int n) {
        int i, h = 1;
        for (i=0; i < n; i++) h = h * 2;
        return h;
    }

    // Methode mit Rueckgabewert
    // zwei Integer-Parameter
    // solange Zahlen verschieden
    // ziehe kleinere von groesserer ab
    // liefere Ergebnis zurueck
    // aktuelle Parameter unveraendert
    public static int ggt(int a, int b) {
        while (a != b)
            if (a > b) a=a-b; else b=b-a;
        return a;
    }

    // Methode ohne Rueckgabewert
    // oeffentlich aufrufbar
    // rufe bitte auf
    // rufe sterne auf
    // rufe zweihoch auf
    // rufe ggt auf
    public static void main (String [] argv) {
        bitte();
        sterne(3*5+7);
        IO.println("2 hoch 7 ist " + zweihoch(7));
        IO.println("ggt(28,12) = " + ggt(28,12));
    }
}

```

4.2 Parameterübergabe an Arrays

```
/****** Parameter.java *****/
import AlgoTools.IO;

/** Uebergabe von Arrays an Methoden
 */

public class Parameter {

    public static void zeige(int[] a) { // Methode ohne Rueckgabewert
        for (int i=0; i < a.length; i++) // erhaelt Array als Parameter
            IO.print(a[i],5); // gibt Array aus
        IO.println();
    }

    public static int summe(int[] a) { // Methode mit Rueckgabewert
        int s = 0; // erhaelt Array als Parameter
        for (int i=0; i < a.length; i++) // initialisiert Summe
            s = s + a[i]; // durchlauft Array
        return s; // berechnet Summe
    } // und liefert sie zurueck

    public static int[] kopiere(int[] a) { // Methode mit Rueckgabewert
        int[] b = new int[a.length]; // erhaelt Array als Parameter
        for (int i=0; i < a.length; i++) // besorgt Platz fuer 2. Array
            b[i] = a[i]; // durchlauft Array a
        return b; // kopiert es nach b
    } // liefert b zurueck

    public static void reset(int[] a) { // Methode mit Seiteneffekt
        for (int i=0; i < a.length; i++) // erhaelt Array als Parameter
            a[i] = 0; // durchlauft Array
    } // und setzt jede Komponente auf 0

    public static void main(String [] argv) { // erhaelt Strings als Parameter
        int[] folge = {1,4,9,16,25,36}; // deklariere initialisierte Folge
        int[] noch_eine_folge; // deklariere leere Folge
        zeige(folge); // gib folge aus
        IO.println("Summe = " + summe(folge)); // gib die Summe aus
        noch_eine_folge = kopiere(folge); // schaffe eine Kopie der Folge
        zeige(noch_eine_folge); // gib Kopie aus
        reset(folge); // setze folge auf 0
        zeige(folge); // gib folge aus
    }
}
```

4.3 Sichtbarkeit

Innerhalb einer Methode verdecken formale Parameter und lokale Variablen gleich lautende Identifier aus der umschließenden Klasse. So kann ein Variablenname mehrmals innerhalb einer Klasse erscheinen, z.B. als Klassenvariable, lokale Variable oder als formaler Parameter.

Soll innerhalb einer Methode auf eine Variable zugegriffen werden, wird diese erst innerhalb der Methode gesucht (lokale Variable oder formaler Parameter). Ist dort die entsprechende Variable nicht vorhanden wird nach einer entsprechenden Klassenvariable gesucht.

```

/***** Sichtbarkeit.java *****/

import AlgoTools.IO;

/** Sichtbarkeit und Lebensdauer von Variablen.
 * Ueberladen von Methoden.
 */

public class Sichtbarkeit {

    private static int grenze;           // klassenbezogene Variable

    public static void setze(int a) {    // Methode mit Parameter
        grenze = a;                     // setze klassenbezogene Variable
    }                                    // durch uebergebenen Parameter

    public static int hole() {          // Methode ohne Parameter
        return grenze;                  // liefert momentanen Wert von grenze
    }

    public static void zeichne() {      // Methode ohne Parameter
        for (int i=0; i < grenze; i++)  // lokale Variable laeuft bis Wert
            IO.print('*');              // der klassenbezogenen Variablen
        IO.println();
    }

    public static void main(String [] argv){ // Methode mit Parameter
        setze(42);                       // setze klassenbezogene Variable
        IO.println("Grenze = " + hole()); // hole klassenbezogene Variable
        zeichne();                        // nutze klassenbezogene Variable
    }
}

```


4.4 Fehlerbehandlung

Generell ist der Programmierer verpflichtet seine Methoden robust zu implementieren. Darunter versteht man, dass eine Methode mit allen Werten, die ihr übergeben werden können, sinnvolle Resultate liefert.

Man betrachte folgende Klassenmethode `fakultaet()`, die alle positiven Zahlen von 1 bis zum übergebenen Wert aufmultipliziert und das Ergebnis zurückliefert:

```
public static int fakultaet(int n {
    int f = 1;
    for (int i=1;i<=n;i++) {
        f = f * i;
    }
    return f;
}
```

Falls für `n` ein Wert kleiner als 0 übergeben wird, liefert die Methode das (offenbar falsche) Ergebnis 1 zurück. Falls für `n` ein zu großer Wert übergeben wird, entsteht ein Integer-Overflow. Korrekt wäre es, wenn die Methode dem Benutzer mitteilen kann, ob der übergebene Parameter im korrekten Wertebereich liegt. Dies könnte über den Rückgabewert geschehen (z.B. -1); besser wäre es jedoch, das Ergebnis der Berechnung von der Fehlermeldung zu trennen. Hierzu kann in Java eine Methode eine `RuntimeException` werfen. Wird diese `RuntimeException` nicht weiter behandelt (siehe Kapitel 8), führt sie zu einem Programmabbruch. Dies ist eine recht drastische Maßnahme, allerdings ist es besser, als eine Berechnung mit fehlerhaften Werten durchzuführen ohne es dem Benutzer mitzuteilen.

Die Fehlerbehandlung mit einer `RuntimeException` kann wie folgt aussehen:

```
public static int fakultaet(int n) {
    if (n<0) throw new RuntimeException("Obacht: Parameter negativ");
    if (n>12) throw new RuntimeException("Obacht: Parameter zu gross");
    int f = 1;
    for (int i=1;i<=n;i++) {
        f = f * i;
    }
    return f;
}
```

Bei der Erzeugung einer `RuntimeException` kann eine Fehlermeldung angegeben werden. Diese wird bei Programmabbruch auf der Kommandozeile ausgegeben. Die erzeugte `RuntimeException` wird dann mit dem Schlüsselwort `throw` aus der Methode zum Aufrufer der Methode *geworfen* und die Abarbeitung der Methode endet an dieser Stelle.

Generell sollte eine Methode fehlerhafte Eingaben ablehnen, aber auch der Benutzer der Methode sollte vorher sicherstellen, dass erst gar keine fehlerhaften Werte an eine Methode übergeben werden.

Kapitel 5

Rekursion

Eine Methode (mit oder ohne Rückgabewert, mit oder ohne Parameter) darf in der Deklaration ihres Rumpfes den eigenen Namen verwenden. Hierdurch kommt es zu einem rekursiven Aufruf. Typischerweise werden dabei die aktuellen Parameter so modifiziert, dass die Problemgröße schrumpft, damit nach mehrmaligem Wiederholen dieses Prinzips schließlich kein weiterer Aufruf erforderlich ist und die Rekursion abbrechen kann.

5.1 Fakultät, Potenzieren, Fibonacci, GGT

```

/***** Rekursion.java *****/

import AlgoTools.IO;

/** Rekursive Methoden */

public class Rekursion {

    public static int fakultaet (int n) { //
        if (n == 0) //
            return 1; // 1 falls n=0
        else // n! :=
            return n * fakultaet(n-1); // n*(n-1)! sonst
    }

    public static int zweihoch (int n) { //
        if (n == 0) //
            return 1; // n falls n=0
        else // 2 := (n-1)
            return 2*zweihoch(n-1); // 2*2 sonst
    }

    public static int fib (int n){ // Jedes Kaninchenpaar bekommt vom
        if (n <=1 ) // 2. Jahr an ein Paar als Nachwuchs
            return 1; //
        else // Jahr 0 1 2 3 4 5 6 7 8
            return fib(n-1) + fib(n-2); // Paare 1 1 2 3 5 8 13 21 34
    } //

    public static int ggt (int x, int y) { //
        if (y == 0) //
            return x; // x falls y=0
        else // ggt(x,y) :=
            return ggt(y, x % y); // ggt(y,x%y) sonst
    }

    public static void main (String [] argv) {
        int[] a = IO.readInts("Bitte zwei Zahlen: ", 2);
        IO.println(a[0] + " ! = " + fakultaet(a[0]));
        IO.println("2 hoch " + a[0] + " = " + zweihoch(a[0]));
        IO.println(a[0] + ". Fibonacci-Zahl = " + fib(a[0]));
        IO.println("ggt(" + a[0] + ", " + a[1] + ") = " + ggt(a[0],a[1]));
    }
}

```

5.2 Türme von Hanoi

```

/***** Hanoi.java *****/

import AlgoTools.IO;

/**
 * Türme von Hanoi:
 * n Scheiben mit abnehmender Größe liegen auf dem Startort A.
 * Sie sollen in derselben Reihenfolge auf Zielort C zu liegen kommen.
 * Die Regeln für den Transport lauten:
 * 1.) Jede Scheibe muss einzeln transportiert werden.
 * 2.) Es darf nie eine größere Scheibe auf einer kleineren liegen.
 * 3.) Es darf ein Hilfsort B zum Zwischenlagern verwendet werden.
 */

//
//      |
//      x|x
//     xx|xx
//    xxx|xxx
//   xxxx|xxxx
// -----
//      Start (A)           Zwischen (B)           Ziel (C)

public class Hanoi {

    static void verlege (          // drucke die Verlegeoperationen, um
        int n,                    // n Scheiben
        char start,                // vom Startort
        char zwischen,            // unter Zuhilfenahme eines Zwischenortes
        char ziel) {              // zum Ziel zu bringen

        if (n>0) {
            verlege(n-1,start, ziel, zwischen);
            IO.println("Scheibe " + n + " von " + start + " nach " + ziel);
            verlege(n-1,zwischen, start, ziel);
        }
    }

    public static void main (String [] argv) {
        int n;
        do{ n = IO.readInt("Bitte Zahl der Scheiben (n>0): "); } while (n <= 0);
        verlege(n, 'A', 'B', 'C');
    }
}

```

Analyse der Größe der erzeugten Ausgabe:

Sei $f(n)$ die Anzahl der generierten Verlegebefehle bei Aufruf von

`verlege (n, start, zwischen, ziel).`

$$\begin{aligned} \text{Offenbar: } f(1) &= 1 \\ f(n) &= f(n-1) + 1 + f(n-1) = 2 \cdot f(n-1) + 1 \end{aligned}$$

d.h., die Wertetabelle beginnt wie folgt:

n	$f(n)$
1	1
2	3
3	7
4	15
5	31
6	63

Verdacht: $f(n) = 2^n - 1$

Beweis durch Induktion

Induktionsverankerung: $f(1) = 1 = 2^1 - 1$

Induktionsschritt: Sei bis $n - 1$ bewiesen:

$$\begin{array}{rcl} f(n) & = 2 \cdot f(n-1) + 1 & = 2 \cdot (2^{n-1} - 1) + 1 = 2^n - 2 + 1 = 2^n - 1 \\ & \uparrow & \uparrow \\ & \text{Rekursionsgleichung} & \text{Induktionsannahme} \end{array}$$

Kapitel 6

Komplexität, Verifikation, Terminierung

- Nicht: absolute CPU-Zeit angeben
- Nicht: Anzahl der Maschinenbefehle zählen
- Sondern: Wachstum der Laufzeit in “Schritten” in Abhängigkeit von der Größe der Eingabe
 - = Länge ihrer Codierung
 - = Anzahl der Daten beschränkter Größe oder Länge der Darstellung einer Zahl

6.1 O-Notation

Seien $f, g : \mathbb{N} \rightarrow \mathbb{N}$

f ist höchstens von der Größenordnung g

in Zeichen: $f \in O(g)$

falls $n_0, c \in \mathbb{N}$ existieren mit

$$\forall n \geq n_0 : f(n) \leq c \cdot g(n).$$

Statt $f \in O(g)$ sagt man auch $f = O(g)$

⇒ Wegen des konstanten Faktors c ist die exakte Festlegung eines Schrittes nicht erforderlich.

Beispiel:

Sei $f(n) = 31n + 12n^2$.

Dann ist $f \in O(n^2)$

Natürlich gilt auch: $f \in O(n^7)$

Die wesentlichen Klassen

$\log n$	n	$n \cdot \log n$	n^2	n^3	n^4	...	2^n	3^n	$n!$
↑	↑	↑	↑	↑			↑		↑
binäre Suche	lineare Suche	schlaues Sortieren	dummes Sortieren	Gleichungs- system lösen			alle Teil- mengen		alle Permu- tationen

Annahme: 1 Schritt dauert $1 \mu\text{s} = 0.000001 \text{ s}$

$n =$	10	20	30	40	50	60
n	$10 \mu\text{s}$	$20 \mu\text{s}$	$30 \mu\text{s}$	$40 \mu\text{s}$	$50 \mu\text{s}$	$60 \mu\text{s}$
n^2	$100 \mu\text{s}$	$400 \mu\text{s}$	$900 \mu\text{s}$	1.6 ms	2.5 ms	3.6 ms
n^3	1 ms	8 ms	27 ms	64 ms	125 ms	216 ms
2^n	1 ms	1 s	18 min	13 Tage	36 J	366 Jh
3^n	59 ms	58 min	6.5 J	3855 Jh	10^8 Jh	10^{13} Jh
$n!$	3.62 s	771 Jh	10^{16} Jh	10^{32} Jh	10^{49} Jh	10^{66} Jh

Für einen Algorithmus mit Laufzeit $O(2^n)$ gilt daher:

Wächst n um 1, so wächst 2^n um den Faktor 2.

Wächst n um 10, so wächst 2^n um den Faktor $2^{10} = 1024$.

Ein 1000-mal schnellerer Computer kann eine um 10 Daten größere Eingabe in derselben Zeit bearbeiten.

Analoge Aussagen sind möglich bzgl. Speicherplatz.

Wir zählen nicht die Anzahl der Bytes, sondern betrachten das Wachstum des Platzbedarfs in Speicherplätzen in Abhängigkeit von der Größe der Eingabe.

Aussagen über *Laufzeit* und *Platzbedarf* beziehen sich auf

- *best case* günstigster Fall
- *worst case* ungünstigster Fall
- *average case* im Mittel

Analyse von for-Schleifen

Beispiel:

Minimumsuche in einem Array der Länge n

```
min = a[0];
for (i = 1; i < n; i++){
    if(a[i] < min) min = a[i];
}
```

Laufzeit $O(n)$ für best case
worst case
average case.

Beispiele:

```
s = 0;
for (i = 0; i < k; i++) {
    for (j = 0; j < k; j++) {
        s = s + brett[i][j];
    }
}
```

k^2 Schritte für k^2 Daten
 $\Rightarrow O(n)$ -Algorithmus

```
for (i = 0, i < k-1; i++) {
    for (j = i+1; j < k; j++) {
        if (a[i] == a[j]) treffer = true;
    }
}
```

$(k \cdot (k - 1))/2$ Schritte für k Daten
 $\Rightarrow O(n^2)$ -Algorithmus

Analyse von while-Schleifen**Beispiel:**

Lineare Suche im Array

```
i = 0;
while (i < n) && (a[i] != x) {
    i++;
}
```

Laufzeit: best case 1 Schritt $\Rightarrow O(1)$
worst case n Schritte $\Rightarrow O(n)$
average case $\frac{n}{2}$ Schritte $\Rightarrow O(n)$

Annahme für den average case:

Es liegt Permutation der Zahlen von 1 bis n vor.

Dann ist die mittlere Anzahl

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

Beispiel:

Suche 0 in einem Array, bestehend aus Nullen und Einsen.

Laufzeit: best case 1 Schritt $\Rightarrow O(1)$
worst case n Schritte $\Rightarrow O(n)$
average case $\sum_{i=1}^n i \cdot \frac{1}{2^i} \leq 2 \Rightarrow O(1)$

Obacht:

Alle Laufzeitangaben beziehen sich jeweils auf einen konkreten Algorithmus A (für ein Problem P) = *obere Schranke* für Problem P .

Eine Aussage darüber, wie viele Schritte jeder Algorithmus für ein Problem P mindestens durchlaufen muss, nennt man *untere Schranke* für Problem P .

Beispiel: naives Pattern-Matching

```
char[] s = new char[N];           // Zeichenkette
char[] p = new char[M];         // Pattern
```

Frage: Taucht Pattern p in Zeichenkette s auf?

```
for (i = 0; i < N - M + 1; i++) {           // Index in Zeichenkette
    for (j = 0; (j < M) && (p[j] == s[i+j]); j++); // Index im Pattern
    if (j == M) break;                     // Erfolg
}
```

Laufzeit best case: $O(1)$

Laufzeit worst case: $(N - M + 1) \cdot M$ Vergleiche für $s = AAA\dots AB$
 $p = A\dots AB$

Sei n die Summe der Buchstaben in Pattern p und String s . Sei $M = x \cdot n$ und $N = (1 - x) \cdot n$ für $0 < x < 1$.

Gesucht wird x , welches $((1 - x) \cdot n - x \cdot n + 1) \cdot x \cdot n = (n^2 + n) \cdot x - 2n^2 \cdot x^2$ maximiert.

Bilde 1. Ableitung nach x und setze auf 0: $0 = n^2 + n - 4n^2 \cdot x$

$$\Rightarrow \text{Maximum liegt bei } \frac{n^2+n}{4n^2} \approx \frac{1}{4}$$

Also können $(\frac{3}{4}n - \frac{1}{4}n + 1) \cdot \frac{1}{4}n = \frac{1}{8}n^2 + \frac{1}{4}n$ Vergleiche entstehen.

\Rightarrow Die Laufzeit im worst case beträgt $O(n^2)$.

Analyse eines rekursiven Programms**Beispiel:**

Die Laufzeit von $fib(n)$ beträgt:

$$f(n) = \begin{cases} 1, & \text{falls } n \leq 1 \\ f(n-1) + f(n-2) + 1 & \text{sonst} \end{cases}$$

Offenbar gilt: $f \in O(\alpha^n)$ für ein $\alpha < 2$ (denn $f(n) = f(n-1) + f(n-1)$ würde zu $O(2^n)$ führen).

Gesucht ist also ein α , so dass für große n gilt:

$$\alpha^n = \alpha^{n-1} + \alpha^{n-2} + 1$$

Teile durch α^{n-2} :

$$\Rightarrow \alpha^2 = \alpha + 1 + \frac{1}{\alpha^{n-2}}. \text{ Für } n \rightarrow \infty \text{ und } \alpha > 1 \text{ geht } \frac{1}{\alpha^{n-2}} \rightarrow 0.$$

$$\Rightarrow \alpha^2 = \alpha + 1 \Rightarrow \alpha = \frac{1}{2} + \sqrt{\frac{1}{4} + 1} = 1.61803 \text{ (gemäß Formel } -\frac{p}{2} \pm \sqrt{\frac{p^2}{4} - q} \text{)}$$

\Rightarrow Das rekursive Fibonacci-Programm hat die Laufzeit $O(1.62^n)$, wobei n der Wert des Inputs ist, nicht seine Länge!

$$\text{für } n = 20 \text{ ist } \begin{array}{ll} 1.62^n & \approx 15.000 \\ 2^n & \approx 1.000.000. \end{array}$$

6.2 Korrektheit und Terminierung

Durch *Testen* kann nachgewiesen werden, dass sich ein Programm für **endlich viele** Eingaben korrekt verhält. Durch eine *Verifikation* kann nachgewiesen werden, dass sich ein Programm für **alle** Eingaben korrekt verhält.

Bei der *Zusicherungsmethode* sind zwischen den Statements so genannte *Zusicherungen* eingestreut, die eine Aussage darstellen über die momentane Beziehung zwischen den Variablen.

Syntaktisch lassen sich diese Zusicherungen am einfachsten als Kommentare formulieren.

Z.B. `/* i > 0 ∧ z = i2 */`

Aus einer Zusicherung und der folgenden Anweisung lässt sich dann eine weitere Zusicherung ableiten:

```
i = i - 1;
⇒ /* i ≥ 0 ∧ z = (i + 1)2 */
```

Bei Schleifen wird die Zusicherung P , die vor Eintritt und vor Austritt gilt, die *Schleifeninvariante* genannt.

```
/* P */
while Q {
  /* P ∧ Q */
  :
  :
  /* P */
}
/* P ∧ ¬Q */
```

Beginnend mit einer ersten, offensichtlich richtigen Zusicherung, lässt sich als letzte Zusicherung eine Aussage über das berechnete Ergebnis ableiten = *partielle Korrektheit*.

Zusammen mit dem Nachweis der *Terminierung* ergibt sich die *totale Korrektheit*.

Beispiel für die Zusicherungsmethode:

```

int n, x, y, z;
do { n = IO.readInt(); } while (n < 0);
/* n ≥ 0 */
x = 0; y = 1; z = 1;
/* (z = (x+1)2 ∧ y = 2x+1 ∧ x2 ≤ n) = Schleifeninvariante P */
while (z <= n) /* Q */ {
  /* z = (x+1)2 ∧ y = 2x+1 ∧ x2 ≤ n ∧ z ≤ n ⇒ (x+1)2 ≤ n */
  x = x + 1;
  /* z = x2 ∧ y = 2x-1 ∧ x2 ≤ n */
  y = y + 2;
  /* z = x2 ∧ y = 2x+1 ∧ x2 ≤ n */
  z = z + y;
  /* z = x2 + 2x + 1 ∧ y = 2x+1 ∧ x2 ≤ n */
  /* (z = (x+1)2 ∧ y = 2x+1 ∧ x2 ≤ n) = P */
}
/* (z = (x+1)2 ∧ y = 2x+1 ∧ x2 ≤ n ∧ z > n) = P ∧ ¬Q */
/* x2 ≤ n < (x+1)2 */
/* x = ⌊√n⌋ */
IO.println (x);
/* Ausgabe: ⌊√n⌋ */

```

Terminierung

Da y immer positiv ist und z immer um y erhöht wird und n fest bleibt, muß irgendwann gelten $z > n$

⇒ Abbruch gesichert

⇒ totale Korrektheit.

Laufzeit

In jedem Schleifendurchlauf wird x um eins erhöht.

Da x bei 0 beginnt und bei $\lfloor \sqrt{n} \rfloor$ endet, wird der Schleifenrumpf \sqrt{n} mal durchlaufen. Der Schleifenrumpf selbst hat eine konstante Anzahl von Schritten.

⇒ Laufzeit $O(n^{\frac{1}{2}})$, wobei n der Wert der Eingabezahl ist!

Weiteres Beispiel für die Zusicherungsmethode:

```

int n, x, y, z;
do { n = IO.readInt(); } while (n < 0);
/* n ≥ 0 */
x = 2; y = n; z = 1;
/* z · xy = 2n ∧ y ≥ 0 */
while (y > 0) {
  /* z · xy = 2n ∧ y > 0 */
  if (y % 2 == 1) {
    /* z · xy = 2n ∧ y > 0 ∧ y ungerade */
    z = z * x;
    /*  $\frac{z}{x} \cdot x^y = 2^n \wedge y > 0 \wedge y$  ungerade */
    y = y - 1;
    /*  $\frac{z}{x} \cdot x^{y+1} = 2^n \wedge y \geq 0$  */
  } else {
    /* z · xy = 2n ∧ y > 0 ∧ y gerade */
    x = x * x;
    /*  $z \cdot (x^{\frac{1}{2}})^y = 2^n \wedge y > 0 \wedge y$  gerade */
    y = y/2;
    /*  $z \cdot (x^{\frac{1}{2}})^{2y} = 2^n \wedge y \geq 0$  */
    /* z · xy = 2n ∧ y ≥ 0 */
  }
  /* z · xy = 2n ∧ y ≥ 0 */
}
/* z · xy = 2n ∧ y ≥ 0 ∧ y ≤ 0 */
/* z · xy = 2n ∧ y = 0 ⇒ z = 2n */
IO.println (z);
/* Ausgabe: 2n */

```

Terminierung

In jedem Schleifendurchlauf wird y kleiner \Rightarrow irgendwann einmal Null \Rightarrow Abbruch.

Laufzeit

Die Dualzahldarstellung von y schrumpft spätestens nach 2 Schleifendurchläufen um eine Stelle

$\Rightarrow O(\log n)$ Durchläufe, wobei n der Wert der Eingabezahl ist, d.h. $O(n)$, wenn n die Länge der Dualdarstellung der Eingabe ist.

Hinweis: Der naive Ansatz

```

n = IO.readInt("n = "); z = 1;
for (i = 0; i < n; i++) z = 2*z;

```

hat Laufzeit $O(n)$, wenn n der Wert der Eingabezahl ist, d.h. $O(2^k)$, wenn k die Länge der Dualdarstellung von n ist.

6.3 Halteproblem

Beh.: Es gibt kein Programm, welches entscheidet, ob ein gegebenes Programm, angesetzt auf einen gegebenen Input, anhält.

Beweis durch Widerspruch

Annahme: Es gibt eine Methode `haltetest` in der Klasse `Fee`:

```
public class Fee {
    public static boolean haltetest (char[]s, char[]t) {
        // liefert true, falls das durch die Zeichenkette s dargestellte
        // Java-Programm bei den durch die Zeichenkette t dargestellten
        // Eingabedaten anhaelt;
        // liefert false, sonst
    }
}
```

Dann lässt sich folgendes Java-Programm in der Datei `Quer.java` konstruieren:

```
import AlgoTools.IO;
public class Quer {
    public static void main(String[] argv) {
        char[] s = IO.readChars();
        if (Fee.haltetest(s,s)) while (true);
    }
}
```

Sei q der String, der in der Datei `Quer.java` steht.

Was passiert, wenn das Programm `Quer.class` auf den String q angesetzt wird? D.h.

```
java Quer < Quer.java
```

- 1. Fall: Hält an \Rightarrow `haltetest(q,q) == false`
 \Rightarrow Quer angesetzt auf q hält nicht!
- 2. Fall: Hält nicht \Rightarrow `haltetest(q,q) == true`
 \Rightarrow Quer angesetzt auf q hält an!

\Rightarrow Also kann es die Methode `haltetest` nicht geben!

Kapitel 7

Sortieren

In diesem Kapitel werden zahlreiche Algorithmen zum Sortieren vorgestellt. Die Verfahren eignen sich gut, um grundsätzliche Programmierstrategien wie *Greedy*, *Divide & Conquer* und Rekursion zu behandeln. Eine *Greedy*-Strategie versucht durch *gieriges* Vorgehen das jeweils kurzfristig bestmögliche zu erreichen. Bei *Divide & Conquer* wird zunächst das gegebene Problem in Teilprobleme zerlegt, dann deren Lösungen errechnet und diese dann anschließend zur Gesamtlösung zusammengeführt. Rekursive Verfahren lösen die ursprüngliche Aufgabenstellung auf einer reduzierten Problemgröße mit demselben Lösungsansatz und konstruieren aus dieser Teillösung die Gesamtlösung.

Motivation für Sortieren:

1. Häufiges Suchen
Einmal sortieren, dann jeweils $\log n$ Aufwand.
2. Tritt ein Element in zwei Listen L_1, L_2 auf?
Sortiere $L_1 \cdot L_2$, dann nach Doppelten suchen!

7.1 Selection Sort

“Hole jeweils das kleinste Element nach vorne”

```
public class SelectionSort {                                // Klasse SelectionSort

    public static void sort(int[] a) {                    // statische Methode sort

        int i, j, pos, min;                               // 2 Indizes, Position, Minimum

        for (i=0; i<a.length-1; i++) {                   // durchlaufe Array
            pos = i;                                     // Index des bisher kleinsten
            min = a[i];                                  // Wert des bisher kleinsten
            for (j=i+1; j<a.length; j++)                 // durchlaufe Rest des Array
                if (a[j] < min) {                       // falls kleineres gefunden,
                    pos = j;                             // merke Position des kleinsten
                    min = a[j];                         // merke Wert des kleinsten
                }
            a[pos] = a[i];                               // speichere bisher kleinstes um
            a[i] = min;                                  // neues kleinstes nach vorne
        }
    }
}
```

Beispiel:

```

4 9 3 2 5
2 9 3 4 5
2 3 9 4 5
2 3 4 9 5
2 3 4 5 9
```

Analyse für *Selection Sort*

Worst case und *best case*:

Zwei ineinander geschachtelte for-Schleifen

$$\begin{aligned}
 & n - 1 + n - 2 + n - 3 + \dots + 1 \\
 & = \sum_{i=1}^{n-1} i = \frac{n(n-1)}{2} = \frac{n^2}{2} - \frac{n}{2} = O(n^2)
 \end{aligned}$$

Platzbedarf: $O(n)$

zusätzlich zu den Daten: $O(1)$

Der Algorithmus wird nicht schneller, wenn die Zahlen bereits sortiert sind!

7.2 Bubblesort

Sortieren mit *Bubblesort* = Blasen steigen auf

“Vertausche jeweils unsortierte Nachbarn”

```
4 9 3 2 5
  3 9
    2 9
4 3 2 5 9
  3 4
    2 4
3 2 4 5 9
```

⋮

```
public class BubbleSort { // Klasse BubbleSort

    public static void sort(int[] a) { // statische Methode sort
        int tmp; // Hilfsvariable zum Tauschen
        boolean getauscht; // merkt sich, ob getauscht
        do {
            getauscht = false; // nimm an, dass nicht getauscht
            for (int i=0; i<a.length-1; i++){ // durchlaufe Array
                if (a[i] > a[i+1]) { // falls Nachbarn falsch herum
                    tmp = a[i]; // bringe
                    a[i] = a[i+1]; // beide Elemente
                    a[i+1] = tmp; // in die richtige Ordnung
                    getauscht = true; // vermerke, dass getauscht
                }
            }
        } while (getauscht); // solange getauscht wurde
    }
}
```

Analyse von *Bubblesort*

Best case: $O(n)$

Worst case: $O(n^2)$

Die kleinste Zahl wandert in der `for`-Schleife jeweils um eine Position nach links.

Wenn sie zu Beginn ganz rechts steht, so sind $n - 1$ Phasen nötig.

Average case: $O(n^2)$

Weitere Verbesserungen möglich (*Shaker Sort*), aber es bleibt bei $O(n^2)$

Grund: Austauschpositionen liegen zu nahe beieinander.

Analyse von Mergesort (und ähnlich gelagerten Rekursionen)

$$f(n) \leq \begin{cases} c_1 & \text{für } n = 1 \\ 2 \cdot f(\frac{n}{2}) + c_2 \cdot n & \text{sonst} \end{cases}$$

Beh.: $f \in O(n \cdot \log n)$

Zeige: $f(n) \leq (c_1 + c_2) \cdot n \cdot \log n + c_1$

Verankerung:

$n = 1 \Rightarrow f(1) \leq c_1$ nach Rekursion

$$f(1) \leq (c_1 + c_2) \cdot 1 \cdot \log 1 + c_1$$

Induktionsschluss

Sei bis $n - 1$ bewiesen

$$f(n) \leq 2 \cdot f(\frac{n}{2}) + c_2 \cdot n$$

↑

Rek.

$$\leq 2 \cdot [(c_1 + c_2) \cdot \frac{n}{2} \cdot \log \frac{n}{2} + c_1] + c_2 \cdot n$$

↑

Induktionsannahme

$$= 2 \cdot [(c_1 + c_2) \cdot \frac{n}{2} \cdot (\log n - 1) + c_1] + c_2 \cdot n$$

$$= (c_1 + c_2)n \cdot \log n - (c_1 + c_2) \cdot n + 2c_1 + c_2 \cdot n$$

$$= [(c_1 + c_2)n \cdot \log n + c_1] + [c_1 - c_1 \cdot n]$$

$$\leq (c_1 + c_2)n \cdot \log n + c_1$$

Aber: *Mergesort* benötigt $O(n)$ zusätzlichen Platz!

Iterative Version von Mergesort (für $n = 2^k$)

```

l = 1; /* Länge der sortierten Teilfolgen */
k = n; /* Anzahl der sortierten Teilfolgen */
while (k > 1) {
    /* alle Teilfolgen der Länge l sind sortiert */
    /* Sie beginnen bei l · i für i = 0, 1, ..., k - 1 */
    Mische je zwei benachbarte Teilfolgen der Länge l
    zu einer Teilfolge der Länge 2 * l;
    l *= 2; k /= 2;
    /* Alle Teilfolgen der Länge l sind sortiert */
    /* Sie beginnen bei l · i für i = 0, 1, ..., k - 1 */
}

```

Es ergeben sich $\log n$ Phasen mit jeweils linearem Aufwand.

$$\Rightarrow O(n \cdot \log n)$$

```
/****** SortTest.java *****/
import AlgoTools.IO;

/** testet Sortierverfahren
 */

public class SortTest {

    public static void main (String [] argv) {

        int[] a, b, c; // Folgen a, b und c

        a = IO.readInts("Bitte eine Zahlenfolge: "); // Folge einlesen
        SelectionSort.sort(a); // SelectionSort aufr.
        IO.print("sortiert mit SelectionSort: ");
        for (int i=0; i<a.length; i++) IO.print(" "+a[i]); // Ergebnis ausgeben
        IO.println();
        IO.println();

        b = IO.readInts("Bitte eine Zahlenfolge: "); // Folge einlesen
        BubbleSort.sort(b); // BubbleSort aufrufen
        IO.print("sortiert mit BubbleSort: ");
        for (int i=0; i<b.length; i++) IO.print(" "+b[i]); // Ergebnis ausgeben
        IO.println();
        IO.println();

        c = Merge.merge(a,b); // mische beide Folgen
        IO.print("sortierte Folgen gemischt: ");
        for (int i=0; i<c.length; i++) IO.print(" "+c[i]); // Ergebnis ausgeben
        IO.println();
    }
}
```

7.4 Quicksort

```

/***** QuickSort.java *****/

/** rekursives Sortieren mit Quicksort
 * Idee: partitioniere die Folge
 * in eine elementweise kleinere und eine elementweise groessere Haelfte
 * und sortiere diese nach demselben Verfahren
 */

public class QuickSort {

    public static void sort (int[] a) {          // oeffentliche Methode
        quicksort(a, 0, a.length-1);          // startet private Methode
    }

    private static void quicksort (int[] a, int unten, int oben) {
        int tmp ;
        int i = unten;
        int j = oben;
        int x = a[(unten+oben) / 2];           // Pivotelement, willkuerlich

        do {
            while (a[i] < x) i++;              // x fungiert als Bremse
            while (a[j] > x) j--;              // x fungiert als Bremse
            if ( i<=j ) {
                tmp = a[i];                    // Hilfsspeicher
                a[i] = a[j];                    // a[i] und
                a[j] = tmp;                     // a[j] werden getauscht
                i++;
                j--;
            }
        } while ( i <= j);

        // alle Elemente der linken Haelfte sind kleiner
        // als alle Elemente der rechten Haelfte

        if (unten < j) quicksort(a, unten, j); // sortiere linke Haelfte
        if (i < oben ) quicksort(a, i, oben ); // sortiere rechte Haelfte
    }
}

```

Die Analyse der Laufzeit von Quicksort stützt sich auf folgende Rekursionsungleichung für die Anzahl der Schritte $f(n)$ bei n zu sortierenden Daten im günstigsten Fall (Partitionen sind immer gleich groß):

$$f(n) \leq \begin{cases} c_1 & \text{für } n = 1 \\ c_2 \cdot n + 2 \cdot f\left(\frac{n}{2}\right) & \text{sonst} \end{cases}$$

Daraus ergibt sich $f \in O(n \cdot \log n)$. Diese Komplexität gilt auch für den durchschnittlichen Fall; es lässt sich zeigen, dass die Zahl der Schritte nur um den konstanten Faktor 1.4 wächst.

Im ungünstigsten Fall (bei entarteten Partitionen) gilt $f \in O(n^2)$.

```

/***** QuickSortTest.java *****/
import AlgoTools.IO;

/** testet Quicksort
 */

public class QuickSortTest {

    public static void main (String [] argv) {

        int[] a; // Folge a

        a = IO.readInts("Bitte eine Zahlenfolge: "); // Folge einlesen
        QuickSort.sort(a); // QuickSort aufrufen
        IO.print("sortiert mit QuickSort:");
        for (int i=0; i<a.length; i++) IO.print(" "+a[i]); // Ergebnis ausgeben
        IO.println();
    }
}

```

7.5 Bestimmung des Medians

```

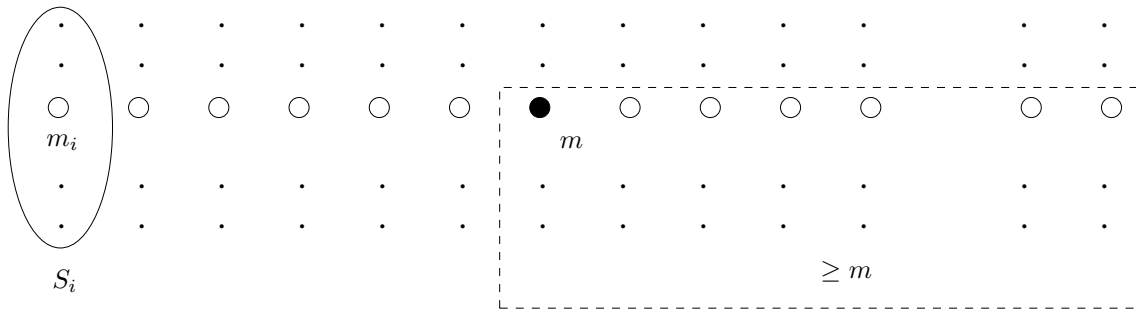
public static int select (int[] S, int k) {
    /* Liefert aus dem Feld S das k-t kleinste Element. */

    int[] A, B, C;

    int n = |S|;
    if (n < 50) return k-t kleinstes Element per Hand;
    else {
        zerlege S in Gruppen zu je 5 Elementen  $S_1, S_2, \dots, S_{\frac{n}{5}}$ ;
        Bestimme in jeder Gruppe  $S_i$  den Median  $m_i$ ;
        Bestimme den Median der Mediane:
            m = select ( $\bigcup_i m_i, \frac{n}{10}$ );
        A = {x ∈ S | x < m};
        B = {x ∈ S | x == m};
        C = {x ∈ S | x > m};
        if (|A| >= k) return select (A, k);
        if (|A|+|B| >= k) return m;
        if (|A|+|B|+|C| >= k) return select(C, k-|A|-|B|);
    }
}

```

Beh.: $|A| \leq \frac{3}{4}n$



d.h. mind. $\frac{1}{4}$ der Elemente von S ist $\geq m$

\Rightarrow höchstens $\frac{3}{4}$ der Elemente von S ist $< m$

$\Rightarrow |A| \leq \frac{3}{4}n$, analog $|C| \leq \frac{3}{4}n$.

Sei $f(n)$ die Anzahl der Schritte, die die Methode `select` benötigt für eine Menge S der Kardinalität n .

Also:

$$f(n) \leq \begin{cases} c & , \text{für } n < 50 \\ c \cdot n & + f(\frac{n}{5}) + f(\frac{3}{4}n) & , \text{sonst} \\ \text{Mediane} & \text{Median} & \text{Aufruf mit} \\ \text{der 5er Gruppen} & \text{der Mediane} & \text{A oder C} \end{cases}$$

Beh.: $f \in O(n)$

Zeige: $f(n) \leq 20 \cdot c \cdot n$

Beweis durch Induktion:

$$f(n) \leq c \leq 20 \cdot c \cdot n \text{ für } n < 50$$

Sei bis $n - 1$ bewiesen

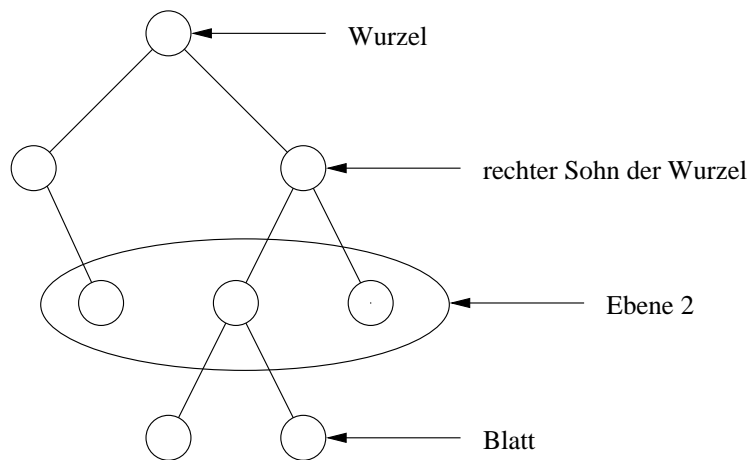
$$\begin{aligned} f(n) &\leq c \cdot n + f(\frac{n}{5}) + f(\frac{3}{4}n) \\ &\quad \uparrow \\ &\text{Rekursionsgl.} \\ &\leq c \cdot n + 20 \cdot c \cdot \frac{n}{5} + 20 \cdot c \cdot \frac{3}{4} \cdot n \\ &\quad \uparrow \\ &\text{Ind.-Annahme} \\ &= 1 \cdot c \cdot n + 4 \cdot c \cdot n + 15 \cdot c \cdot n \\ &= 20 \cdot c \cdot n \qquad \text{q.e.d.} \end{aligned}$$

7.6 Heapsort

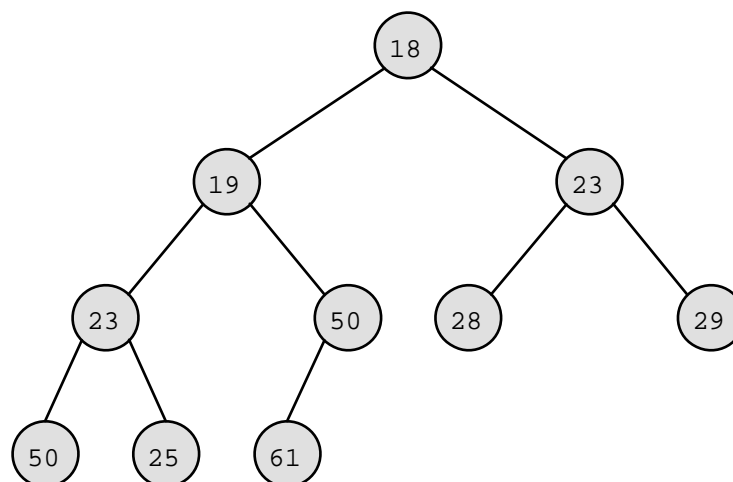
Baum und Heap

Def.: Ein *binärer Baum* ist entweder leer oder besteht aus einem Knoten, dem zwei binäre Bäume zugeordnet sind. Dieser heißt dann *Vater* des linken bzw. rechten Teilbaums. Ein Knoten ohne Vater heißt *Wurzel*. Die Knoten, die x zum Vater haben, sind seine *Söhne*. Knoten ohne Söhne heißen *Blätter*.

Ebene 0 = Wurzel. Ebene $i + 1$ = Söhne von Ebene i .



Def.: Ein *Heap* ist ein binärer Baum mit $n + 1$ Ebenen, in dem die Ebenen $0, 1, \dots, n - 1$ vollständig besetzt sind; Ebene n ist von links beginnend bis zum so genannten letzten Knoten vollständig besetzt. Die Knoten enthalten Schlüssel. Der Schlüssel eines Knotens ist kleiner oder gleich den Schlüsseln seiner Söhne.



Offenbar steht der kleinste Schlüssel eines Heaps in der Wurzel.

Idee für Heapsort:

Verwendet wird ein Heap als Datenstruktur, die das Entfernen des Minimums unterstützt.

Gegeben seien die Schlüssel a_0, \dots, a_{n-1} im Array a .

```

Baue einen Heap mit den Werten aus a;
for (i=0; i<n; i++) {
  liefere Minimum aus der Wurzel;
  entferne Wurzel;
  reorganisiere Heap;
}

```

Idee für Wurzelentfernen:

Entferne "letzten" Knoten im Heap und schreibe seinen Schlüssel in die Wurzel.

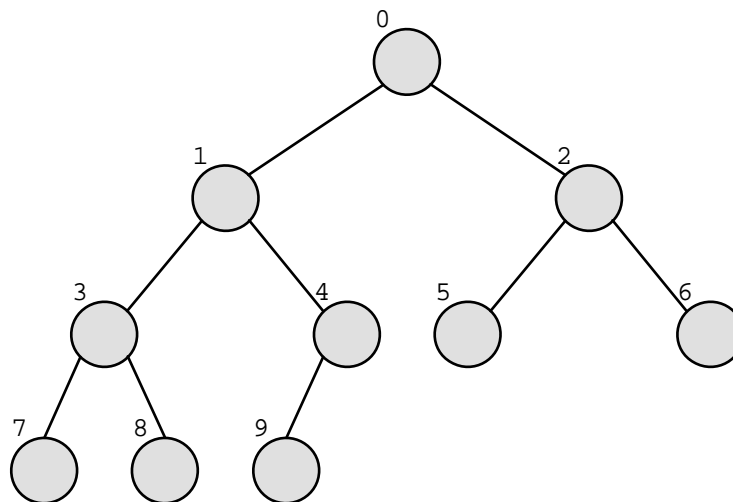
Vertausche so lange Knoten mit "kleinerem" Sohn, bis Heapbeziehung eintritt.

Idee für Implementation: Die Knoten werden wie folgt nummeriert:

Wurzel erhält Nr. 0,

linker Sohn von Knoten i erhält die Nr. $(2 \cdot i + 1)$

rechter Sohn von Knoten i erhält die Nr. $(2 \cdot i + 2)$



Im Array

```
int[] a = new int [n];
```

steht in $a[i]$ der Schlüssel von Knoten i .

Vorteil: Die Vater/Sohn-Beziehung ist allein aus dem Knotenindex zu berechnen.

$2i + 1$ bzw. $2i + 2$ heißen die Söhne von i

$(i - 1)/2$ heißt der Vater von i .

```

/***** HeapSort.java *****/
import AlgoTools.IO;

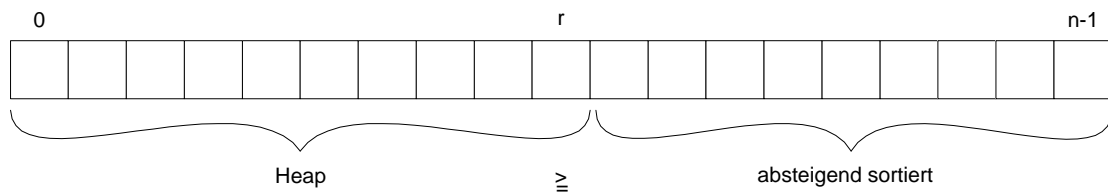
/** Iteratives Sortieren mit Heapsort
 *  Entnimmt einem Heap so lange das kleinste Element, bis er leer ist.
 *  Die entnommenen Elemente werden im selben Array gespeichert.
 */

public class HeapSort {

    private static void sift (int[] a, int l, int r) { // repariere Array a
                                                    // in den Grenzen von l bis r
        int i, j;                                  // Indizes
        int x;                                    // Array-Element
        i = l; x = a[l];                          // i und x initialisieren
        j = 2*i+1;                                // linker Sohn
        if ((j<r) && (a[j+1]<a[j])) j++;           // jetzt ist j der kleinere Sohn
        while ((j<=r) && (a[j] < x)) {           // falls kleinerer Sohn existiert
            a[i] = a[j];
            i = j;
            j = j*2+1;
            if ((j<r) && (a[j+1]<a[j])) j++;       // jetzt ist j der kleinere Sohn
        }
        a[i] = x;
    }

    public static void sort (int[] a) {           // statische Methode sort
        int l,r,n,tmp;                           // links, rechts, Anzahl, tmp
        n = a.length;                            // Zahl der Heap-Einträge
        for (l=(n-2)/2; l>=0; l--)               // beginnend beim letzten Vater
            sift(a,l,n-1);                       // jeweils Heap reparieren
        for (r=n-1; r>0; r--) {                 // rechte Grenze fallen lassen
            tmp = a[r];                          // kleinstes Element holen
            a[0] = a[r];                        // letztes nach vorne
            a[r] = tmp;                          // kleinstes nach hinten
            sift(a, 0, r-1);                    // Heap korrigieren
        }
    }
}

```



Aufwand für die Konstruktion eines Heaps

Sei h die Höhe eines Heaps. Sei $n = 2^h - 1$ die Anzahl der Elemente, z.B. $15 = 2^4 - 1$.

Ebene	Sickertiefe	Anzahl der Knoten dieser Ebene
0	h	1
\vdots	\vdots	\vdots
$h - 3$	3	$\frac{n}{8}$
$h - 2$	2	$\frac{n}{4}$
$h - 1$	1	$\frac{n}{2}$

Anzahl der Schritte:

$$\sum_{i=1}^h c \cdot i \cdot \frac{n}{2^i} = c \cdot n \cdot \sum_{i=1}^h \frac{i}{2^i}$$

\Rightarrow Aufwand $O(n)$, denn: $\frac{1}{2} + \frac{2}{4} + \frac{3}{8} + \dots < 2$

Aufwand für einmaliges Minimumentfernen: $O(\log n)$

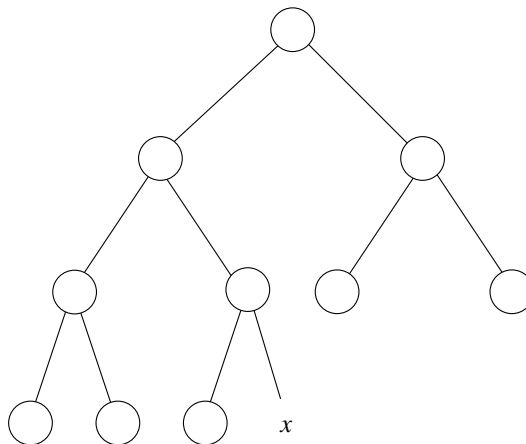
Gesamtaufwand: $O(n) + O(n \cdot \log n) = O(n \cdot \log n)$ für best, average und worst case.

Weitere Einsatzmöglichkeit des Heaps

Verwende eine dynamisch sich ändernde Menge von Schlüsseln mit den Operationen

- `initheap` legt leeren Heap an
- `get_min` liefert das momentan Kleinste
- `del_min` entfernt das momentan Kleinste
- `insert(x)` fügt x hinzu
- `heapempty` testet, ob Heap leer ist

Idee für Einfügen: Füge neues Blatt mit Schlüssel x an, und lasse x hochsickern.



Aufwand: $O(\log n)$

7.7 Zusammenfassung von Laufzeit und Platzbedarf

	Best	Average	Worst	zusätzlicher Platz
Selection Sort	$O(n^2)$	$O(n^2)$	$O(n^2)$	$O(1)$
Bubble Sort	$O(n)$	$O(n^2)$	$O(n^2)$	$O(1)$
Merge Sort	$O(n \cdot \log n)$	$O(n \cdot \log n)$	$O(n \cdot \log n)$	$O(n)$
Quick Sort	$O(n \cdot \log n)$	$O(n \cdot \log n)$	$O(n^2)$	$O(\log n)$
Heap Sort	$O(n \cdot \log n)$	$O(n \cdot \log n)$	$O(n \cdot \log n)$	$O(1)$

Der lineare zusätzliche Platzbedarf beim Mergesort-Algorithmus wird verursacht durch die Methode `merge`, welche für das Mischen zweier sortierter Folgen ein Hilfs-Array derselben Größe benötigt.

Der logarithmische zusätzliche Platzbedarf beim Quicksort-Algorithmus wird verursacht durch das Zwischenspeichern der Intervallgrenzen für die noch zu sortierenden Array-Abschnitte, die jeweils nach dem Aufteilen anhand des Pivot-Elements entstehen.

Beispiel:

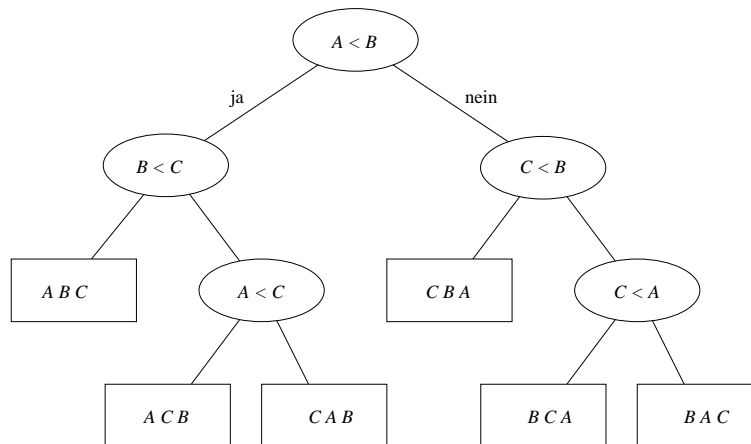
Sei ein Array gegeben mit insgesamt 16 Daten. Der initiale Aufruf von Quicksort wird versorgt mit den Arraygrenzen $[0, 15]$. Folgende Sequenz von gespeicherten Intervallgrenzen entsteht:

```
[0, 15]
[0, 7][8, 15]
[0, 7][8, 11][12, 15]
[0, 7][8, 11][12, 13][14, 15]
[0, 7][8, 11][12, 13]
[0, 7][8, 11]
[0, 7][8, 9][10, 11]
[0, 7][8, 9]
[0, 7]
[0, 3][4, 7]
[0, 3][4, 5][6, 7]
[0, 3][4, 5]
[0, 1][2, 3]
[0, 1]
```

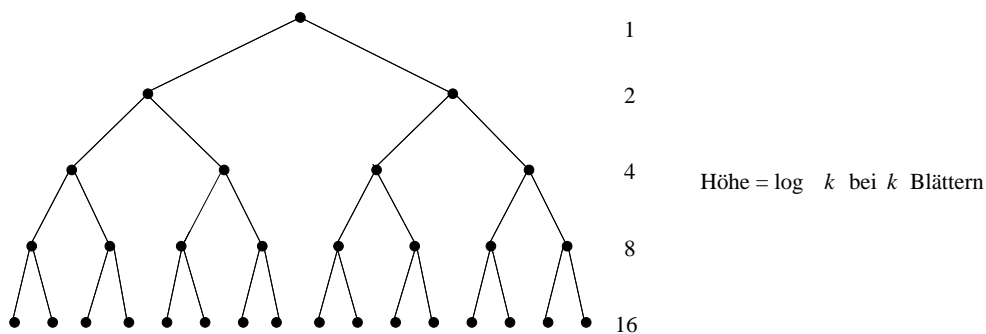
Die maximale Ausdehnung liegt bei einer Folge von jeweils halbierten Intervallgrenzen; davon gibt es logarithmisch viele.

7.8 Untere Schranke für Sortieren durch Vergleichen

Entscheidungsbaum zur Sortierung von 3 Elementen:
gegeben A, B, C



Der Entscheidungsbaum zur Sortierung von n Elementen hat $n!$ Blätter.



$$n! \geq n \cdot (n-1) \cdot (n-2) \cdot \dots \cdot \frac{n}{2} \geq \left(\left(\frac{n}{2} \right)^{\frac{n}{2}} \right)$$

$$\begin{aligned} \Rightarrow \log n! &\geq \log \left(\left(\frac{n}{2} \right)^{\frac{n}{2}} \right) = \frac{n}{2} \cdot \log \left(\frac{n}{2} \right) = \frac{n}{2} (\log n - 1) \\ &= \frac{n}{2} \cdot \log n - \frac{n}{2} = \frac{n}{4} \cdot \log n + \frac{n}{4} \cdot \log n - \frac{n}{2} \\ &\geq \frac{n}{4} \cdot \log n \text{ für } n \geq 4 \end{aligned}$$

\Rightarrow Ein binärer Baum mit $n!$ Blättern hat mindestens die Höhe $\frac{n}{4} \cdot \log n$.

\Rightarrow Jeder Sortieralgorithmus, der auf Vergleichen beruht, hat als Laufzeit mindestens $O(n \cdot \log n)$. Dies ist eine untere Schranke.

7.9 Bucket Sort

Es folgt ein Sortierverfahren, welches ohne Vergleichen arbeitet und daher die Voraussetzungen für die Ableitung der unteren Schranke $O(n \cdot \log n)$ nicht erfüllt und sie daher unterbieten kann. *BucketSort* sortiert einen endlichen, zuvor bekannten Schlüsselbereich durch Verteilen auf Buckets. Eine Erweiterung dieser Idee für das Sortieren von Strings führt zum Sortierverfahren *RadixSort*, welches hier nicht behandelt wird.

```

/***** BucketSort.java *****/

import AlgoTools.IO;

/** Sortieren durch Verteilen auf Buckets (Faecher).
 * Idee: 1.) Zaehlen der Haeufigkeiten b[i] einzelner Schluessel i;
 *       2.) Buckets durchlaufen und i-ten Schluessel b[i]-mal ausgeben.
 */

public class BucketSort {

    static final int N = 256; // Alphabetgrosse N

    public static void sort (char[] a) { // sortiere Character-Array a

        int[] b = new int[N]; // N Buckets
        int i, j, k; // Laufvariablen

        for (i=0; i < N; i++) b[i] = 0; // setze alle Buckets auf 0

        for (i=0; i < a.length; i++) // fuer jedes Eingabezeichen
            b[a[i]]++; // zustaendiges Bucket erhoehen

        k = 0;
        for (i=0; i < N; i++) // fuer jedes Bucket
            for (j=0; j < b[i]; j++) // gemaess Zaehlerstand
                a[k++] = (char) i; // sein Zeichen uebernehmen

    }

    public static void main (String [] argv) {

        char[] zeile; // Zeichenfolgen

        zeile = IO.readChars("Bitte Zeichenkette: "); // Zeichenkette einlesen
        sort(zeile); // Bucket-Sort aufrufen
        IO.print("sortiert mit Bucket-Sort: "); // Ergebnis ausgeben
        IO.println(zeile);
    }
}

// Aufwand: O(n) + O(N) bei n(=a.length) zu sortierenden Zeichen
// aus einem N-elementigen Alphabet

```

Kapitel 8

Objektorientierte Programmierung

Die Modellierung eines Ausschnittes der realen Welt geschieht durch eine Klassenhierarchie, d.h., gleichartige Objekte werden zu Klassen zusammengefasst, von denen durch Vererbung Spezialisierungen abgeleitet werden. Gleichartigkeit bedeutet die Übereinstimmung von objektbezogenen Datenfeldern und objektbezogenen Methoden. Eine abgeleitete Klasse erbt von der Oberklasse die dort definierten Datenfelder und Methoden, fügt ggf. eigene hinzu und kann ihnen ggf. durch Überschreiben eine neue Bedeutung geben.

Objekte werden durch Konstruktoren erzeugt. Jede Klasse besitzt einen oder mehrere Konstruktoren, die für das Instanzieren ihrer Objekte zuständig sind. Wird kein eigener Konstruktor definiert, existiert automatisch der vom System bereitgestellte Default-Konstruktor (ohne Parameter).

8.1 Sichtbarkeit von Datenfeldern

Datenfelder, die mit dem Schlüsselwort `static` deklariert werden, heißen *Klassenvariable*. Sie existieren pro Klasse genau einmal (unabhängig von der Zahl der kreierte Instanzen) und alle Objekte dieser Klasse können auf sie zugreifen.

Ein Datenfeld, welches ohne das Schlüsselwort `static` deklariert wird, ist eine sogenannte Instanzvariable. Eine Instanzvariable existiert je Instanz (also je Objekt) genau einmal und kann entsprechend für jede Instanz einen anderen Wert annehmen. Eine Instanzvariable stellt sozusagen eine Eigenschaft eines Objektes dar.

Hinweis: Variablen, die innerhalb einer Methode deklariert werden, bezeichnet man als *lokale Variablen*.

Die Sichtbarkeit von (Instanz- und Klassen-) Variablen und Methoden wird mit Hilfe von Modifiern geregelt. Ist ein Element einer Klasse mit keinem der Schlüsselworte `public`, `private` oder `protected` deklariert, dann ist es nur innerhalb von Klassen desselben Pakets sichtbar.

Unter einem Paket versteht man alle Klassen, die in einem bestimmten Verzeichnis liegen. Sinnvollerweise werden logisch zueinander gehörige Klassen in ein Verzeichnis gepackt. Diese Verzeichnisse werden wiederum logisch zusammengehörig in weitere Verzeichnisse geschachtelt, so dass eine ganze Verzeichnisstruktur entsteht. Nach Java-Konvention sollten die Verzeichnisse immer klein geschrieben sein.

Das Standardpaket besteht aus allen Klassen im aktuellen Arbeitsverzeichnis. Eigene Pakete können beispielsweise angelegt werden, indem man

```
package a.b.c;
```

am Anfang einer Klasse schreibt und diese Klasse auch in dem angegebenen Pfad `a/b/c` ablegt. Eine so definierte Klasse kann nach dem Übersetzen durch

```
java a.b.c.MeineKlasse
```

aufgerufen werden, wobei der Aufrufer sich in dem Verzeichnis befindet, welches das Verzeichnis `a` enthält.

Die Klasse `MeineKlasse` kann von anderen Klassen durch

```
import a.b.c.MeineKlasse;
```

importiert werden.

Die folgende Tabelle zeigt die Umstände, unter denen Klassenelemente der vier Sichtbarkeitstypen für verschiedene Klassen erreichbar sind.

Erreichbar für:	<code>public</code>	<code>protected</code>	<code>paketsichtbar</code>	<code>private</code>
Dieselbe Klasse	ja	ja	ja	ja
Subklasse im selben Paket	ja	ja	ja	nein
Keine Subklasse, selbes Paket	ja	ja	ja	nein
Subklasse in anderem Paket	ja	ja	nein	nein
Keine Subklasse, anderes Paket	ja	nein	nein	nein

- Elemente des Typs `public` sind in der Klasse selbst, in Methoden abgeleiteter Klassen und für den Aufrufer von Instanzen der Klasse sichtbar.
- Elemente des Typs `protected` sind in der Klasse selbst und in Methoden abgeleiteter Klassen sichtbar. Der Aufrufer einer Instanz der Klasse hat nur Zugriff, wenn er in demselben Paket definiert wurde.
- Elemente vom Typ `private` sind nur in der Klasse selbst sichtbar.
- Elemente ohne Modifier gelten als *friendly* und werden als `protected` eingestuft mit der Einschränkung, dass sie in Unterklassen anderer Pakete unsichtbar sind.

8.2 Erste Beispiele

Im Folgenden werden beispielhaft einige Klassen gezeigt, in denen die obigen Konzepte veranschaulicht werden.

```

/***** Datum.java *****/

/** Klasse Datum
 * bestehend aus drei Integers (Tag, Monat, Jahr)
 * und zwei Konstruktoren zum Anlegen eines Datums
 * und einer Methode zur Umwandlung eines Datums in einen String
 */

public class Datum {

    protected int tag;           // Datenfeld tag
    protected int monat;        // Datenfeld monat
    protected int jahr;         // Datenfeld jahr

    public Datum (int t, int m, int j){ // Konstruktor mit 3 Parametern
        tag = t;                 // initialisiere Tag
        monat = m;               // initialisiere Monat
        jahr = j;                // initialisiere Jahr
    }

    public Datum (int jahr){      // Konstruktor mit 1 Parameter
        this(1, 1, jahr);        // initialisiere 1.1. Jahr
    }

    public String toString(){     // Methode ohne Parameter
        return tag + "." + monat + "." + jahr; // liefert Datum als String
    }

}

/***** DatumTest.java *****/

import AlgoTools.IO;

/** Klasse DatumTest, testet die Klasse Datum */

public class DatumTest {

    public static void main(String[] argv) {
        Datum d;                // deklariere ein Datum
        d = new Datum (15,8,1972); // kreiere Datum 15.08.1972
        d = new Datum (1972);    // kreiere Datum 01.01.1972
        d.jahr++;                // erhoehe Datum um ein Jahr
        IO.println(d.toString()); // drucke Datum
        IO.println(d);           // hier: implizites toString()
    }

}

```

```

/***** Person.java *****/

/** Klasse Person
 * bestehend aus Vorname, Nachname, Geburtsdatum
 * mit einem Konstruktor zum Anlegen einer Person
 * und zwei Methoden zum Ermitteln des Jahrgangs und des Alters
 */

import java.util.GregorianCalendar;

public class Person {

    protected String vorname;           // Datenfeld Vorname
    protected String nachname;         // Datenfeld Nachname
    protected Datum geb_datum;         // Datenfeld Geburtsdatum

    public Person (String vn,           // Konstruktor mit Vorname
                  String nn,           // Nachname
                  int t,                // Geburtstag
                  int m,                // Geburtsmonat
                  int j)                // Geburtsjahr
    {
        vorname = vn;                  // initialisiere Vorname
        nachname = nn;                  // initialisiere Nachname
        geb_datum = new Datum(t,m,j);   // initialisiere Geburtsdatum
    }

    public int jahrgang () {             // Methode
        return geb_datum.jahr;          // liefert Geburtsjahrgang
    }

    public int alter(){                  // Methode
        int jetzt = new GregorianCalendar().get(GregorianCalendar.YEAR);
        return jetzt - geb_datum.jahr;  // liefert das Lebensalter
    }

    public String toString() {           // Methode, ueberschreibt toString
        return vorname + " " + nachname; // liefert Vor- und Nachname
    }
}

/***** PersonTest.java *****/
import AlgoTools.IO;

/** Klasse PersonTest, testet Klasse Person */

public class PersonTest {

    public static void main (String [] argv) {
        Person p;                       // deklarriere eine Person
        p = new Person("Willi","Wacker",22,8,1972); // kreiere Person
        p.geb_datum.jahr++;              // mache sie 1 Jahr juenger
        IO.print(p);                      // gib Vor- und Nachname aus
        IO.println(" ist "+p.alter()+" Jahre alt."); // gib Alter aus
    }
}

```

```

/***** Student.java *****/

/** Klasse Student, spezialisiert die Klasse Person
 * durch statische Klassenvariable next_mat_nr;
 * durch weitere Datenfelder mat_nr, fach, jsb
 * durch eigenen Konstruktor und durch eigene Methode jahrgang
 * welche die Methode jahrgang der Klasse Person ueberschreibt
 */

public class Student extends Person {           // Student erbt von Person

    protected static int next_mat_nr = 100000; // statische Klassenvariable
    protected int mat_nr;                      // Matrikel-Nummer
    protected String fach;                    // Studienfach
    protected int jsb;                        // Jahr des Studienbeginns

    public Student                             // Konstruktor mit
        (String vn,                           // Vorname
         String nn,                           // Nachname
         int t,                               // Geburtstag
         int m,                               // Geburtsmonat
         int j,                               // Geburtsjahr
         String f,                             // Studienfach
         int jsb)                             // Studienbeginn
    {
        super(vn, nn, t, m, j);               // Konstruktor des Vorfahren
        fach = f;                             // initialisiere Fach
        this.jsb = jsb;                       // initialisiere Studienbeginn
        mat_nr = next_mat_nr++;               // vergib naechste Mat-Nr.
    }

    public int jahrgang() {                   // Methode liefert als Jahrgang
        return jsb;                           // das Jahr des Studienbeginns
    }
}

/***** StudentTest.java *****/

import AlgoTools.IO;

/** Klasse StudentTest, testet die Klasse Student */

public class StudentTest {

    public static void main (String [] argv) {
        Student s;                            // deklarriere Student
        s = new Student("Willi", "Wacker", 22, 8, 1972, "BWL", 1995); // kreiere Student
        IO.print(s);                           // gib Name aus und
        IO.println(" hat die Matrikelnummer " + s.mat_nr); // Matrikelnummer
    }
}

```

```

/***** PersonStudentTest.java *****/

import AlgoTools.IO;

/** Klasse PersonStudentTest
 * verwendet Instanzen der Klasse Person und der Klasse Student
 */

public class PersonStudentTest {

    public static void main (String [] argv) {

        Student s;           // Student
        Person p;           // Person

        p = new Person("Uwe","Meier",24,12,1971); // kreierte Person
        s = new Student("Eva","Kahn",15,9,1972,"BWL",1998); // kreierte Student

        IO.println(p + "'s Jahrgang: " + p.jahrgang()); // gib Jahrgang aus
                                                    // da p eine Person ist
                                                    // wird Geburtsjahrgang
                                                    // ausgegeben

        IO.println(s + "'s Jahrgang: " + s.jahrgang()); // gib Jahrgang aus
                                                    // da s ein Student ist
                                                    // wird
                                                    // Immatrikulationsjahr
                                                    // ausgegeben

        p = s;           // p zeigt auf s

        IO.println(p + "'s Jahrgang: " + p.jahrgang()); // gib Jahrgang aus
                                                    // da p auf Student
                                                    // zeigt, wird
                                                    // Immatrikulationsjahr
                                                    // ausgegeben

        if (p instanceof Student) // falls p Student ist
            IO.println(((Student)p).fach); // gib p's Fach aus

        s = (Student) p; // s zeigt auf p
        IO.println(s.fach); // gib s's Fach aus
    }
}

```

Innerhalb einer Vererbungshierarchie können Instanzmethoden überschrieben werden. So wird in der Klasse `Person` die Methode `jahrgang()` definiert. In der Klasse `Student` soll sich diese Methode aber anders verhalten, daher wird sie in der Klasse `Student` überschrieben.

8.3 Binden

Wenn mehrere Methoden mit gleichem Namen und unterschiedlicher Parameterliste existieren, ist die Methode *überladen*.

Statisches Binden bezeichnet den Vorgang, einem Objekt zur Übersetzungszeit den Programmcode fest zuzuordnen; **dynamisches Binden** bezeichnet den Vorgang, einem Objekt zur Laufzeit den Programmcode zuzuordnen.

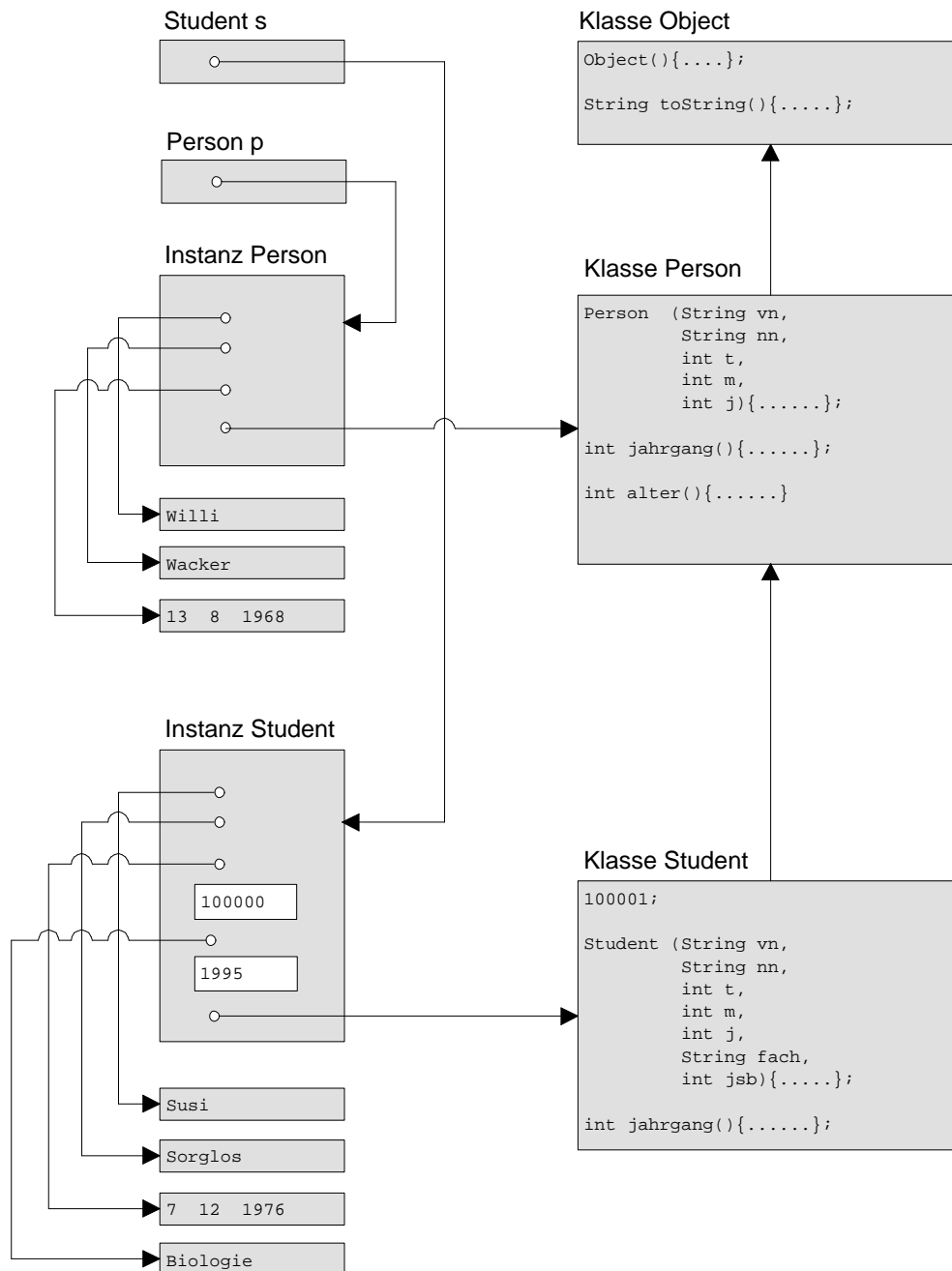
Bei der Programmiersprache Java werden alle Instanzmethoden dynamisch gebunden. Der Compiler prüft lediglich, ob die entsprechende Methode vorhanden ist, aber erst zur Laufzeit wird festgestellt, von welchem Typ das Objekt ist und die entsprechende Methode wird ausgewählt. So kann eine Referenz vom Typ `Person` sowohl auf ein `Person` Objekt verweisen, als auch auf ein `Student` Objekt. Erst zur Laufzeit wird festgestellt, um welches Objekt es sich handelt und die entsprechende Methode wird ausgewählt.

Alles andere (Klassenmethoden, Klassenvariablen, Instanzvariablen) wird statisch gebunden, also bereits zur Compilezeit ausgewählt und *fest verdrahtet*. Der Compiler wählt also die Klassenmethode oder Variable aus, die dem Typ der Referenz entspricht.

Folgende Fälle können z.B. auftreten:

- `Person p = new Person ("Uwe", "Meier", 24, 12, 1971);`
`Student s = new Student ("Eva", "Kahn", 15, 9, 1972, "BWL", 1998);`
 Wird übersetzt und zwei Instanzen werden angelegt.
- `IO.println(p.fach);`
 Der Compiler versucht das Datenfeld `fach` statisch an das Objekt zu binden. Dies führt zu einem Übersetzungsfehler, da Instanzen vom Typ `Person` nicht über das Datenfeld `fach` verfügen.
- `IO.println((Student)p.fach);`
 Der Compiler versucht das Datenfeld `fach` statisch an das Objekt zu binden. Der Code wird übersetzt, da dem Compiler mit dem Cast vom Programmierer eine Instanz vom Typ `Student` garantiert wird, welche über das Datenfeld `fach` verfügt. Das Beispiel führt aber zu einem Laufzeitfehler, wenn `p` zur Laufzeit nicht auf einen Studenten verweist.
- `p = s;`
 Wird übersetzt und ausgeführt. `p` verweist nun auf einen Studenten.
- `IO.println((Student)p.fach);`
 Wird übersetzt und ausgeführt, da `p` nun auf eine Instanz vom Typ `Student` verweist, welche über das Datenfeld `fach` verfügt.
- `IO.println(p.jahrgang());`
 Die Methode `jahrgang()` wird dynamisch zur Laufzeit gebunden. Der Quellcode wird übersetzt und ausgeführt. Es kommt die Methode `jahrgang()` aus der Klasse `Student` zum Einsatz. Hinweis: Beim *Statischen Binden* wäre bereits zur Übersetzungszeit dem Objekt `p` die Methode `jahrgang` der Klasse `Person` zugeordnet worden.

Die folgende Grafik verdeutlicht das Zusammenspiel zwischen den Klassen `Person` und `Student` und ihren Instanzen. Auf dem Laufzeitkeller führt von der Variable `s` ein Verweis auf die Speicherfläche, welche eine Instanz vom Typ `Student` aufnimmt. Da einige Bestandteile von `Student` (nämlich `vorname`, `nachname`, `geb_datum` und `fach`) selbst wieder Objekte sind, führen dort hin weitere Verweise; die Instanzvariablen `matr_nr` und `jsb` werden hingegen explizit gespeichert. Ein weiterer Verweis (gezeichnet von links nach rechts) führt zu den Klassenvariablen und Klassenmethoden; von dort sind die Oberklassen erreichbar, von denen geerbt wurde.



8.4 Referenzen

Referenzen auf Objekte modellieren die in konventionellen Programmiersprachen vorhandenen Zeiger. Um dieses Konzept zu demonstrieren, implementieren wir den in Kapitel 3 vorgestellten Abzählreim nun mit objektorientierter Programmierung. Der an Array-Position i notierte Index des Nachfolgerkind j wird realisiert durch ein Kind-Objekt mit Nr. i , welches eine Referenz enthält auf ein Kind-Objekt mit Nr. j .

```

/***** Kind.java *****/
/** Klasse Kind
 * bestehend aus Nummer und Verweis auf Nachbarkind
 * mit Konstruktor zum Anlegen eines Kindes */

public class Kind {
    int nr; // Nummer
    Kind next; // Verweis auf naechstes Kind
    public Kind (int nr) { // Konstruktor fuer Kind
        this.nr = nr; // initialisiere Nummer
    }
}

/***** VerweisAbzaehlreim.java *****/
import AlgoTools.IO;

/** Klasse VerweisAbzaehlreim
 * implementiert einen Abzaehlreim mit k Silben fuer n Kinder mit Verweisen
 * verwendet dabei Objekte vom Typ Kind */

public class VerweisAbzaehlreim {

    public static void main (String [] argv) {

        int i; // Laufvariable
        int n=IO.readInt("Wie viele Kinder ? "); // erfrage Kinderzahl
        int k=IO.readInt("Wie viele Silben ? "); // erfrage Silbenzahl
        Kind erster, letzter, index; // deklariere drei Kinder
        erster = letzter = new Kind(0); // kreiere erstes Kind

        for (i=1; i < n; i++){ // erzeuge n-1 mal
            index = new Kind(i); // ein Kind mit Nummer i
            letzter.next = index; // erreichbar vom Vorgaenger
            letzter = index;
        }

        letzter.next = erster; // schliesse Kreis
        index = letzter; // beginne bei letztem Kind
        while (index.next != index) { // solange ungleich Nachfolger
            for (i=1; i<k; i++) index=index.next; // gehe k-1 mal weiter
            IO.print("Ausgeschieden: "); // Gib die Nummer des Kindes aus,
            IO.println(index.next.nr, 5); // welches jetzt ausscheidet
            index.next = index.next.next; // bestimme neuen Nachfolger
        }
        IO.println("Es bleibt uebrig: " + index.nr);
    }
}

```

8.5 Wrapperklassen

In der Programmiersprache Java existieren einige *primitive* Datentypen, wie z.B.: `int`, `double`, `boolean`, `char`, usw. Für jeden dieser primitiven Datentypen existiert eine entsprechende Klasse, die einem primitiven Datentyp entspricht. So existiert in Java die Klasse `Integer`, `Double`, `Boolean`, `Character`, usw.

Hinweis: Zeichenketten sind auch Objekte. Diese sind Instanzen der Klasse `String`. Wenn also im Programmcode eine Zeichenkette mit "Meine Zeichenkette" definiert wird, erzeugt man indirekt ein neues Objekt, an das auch Methodenaufrufe geschickt werden können.

Zu einem primitiven Datentyp kann man sehr leicht das entsprechende Objekt erhalten. Im folgenden Beispiel werden zwei `Integer` Objekte angelegt, ein Wert inkrementiert und danach beide Werte ausgegeben.

```
int i = 23;
Integer j = new Integer(i);
Integer k = new Integer(42);
j = new Integer(j.intValue()+1);

IO.println(j.intValue());
IO.println(k.intValue());
```

Da hierbei eine Objektstruktur um einen primitiven Datentyp *gewickelt* wird, nennt man diese Klassen auch *Wrapperklassen*.

Will man den Wert eines `Integer` Objektes erhöhen, ist dies, wie im obigen Beispiel deutlich wird, recht umständlich. Dies liegt daran, dass einem Wrapperobjekt kein neuer Wert zugewiesen werden kann. Diese Objekte nennt man auch *immutable*, also unveränderbar.

In Java 5.0 wurde der Umgang mit diesen Wrapperklassen etwas vereinfacht. So ist es nun möglich einer Objektreferenz vom Typ einer Wrapperklasse direkt einen entsprechenden primitiven Datentyp zuzuweisen:

```
int i = 23;
Integer j = i;
Integer k = 42;
j++;

IO.println(j);
IO.println(k);
```

Diese direkte Zuweisung nennt man *Boxing*. Der Wert wird also in die Schachtel des Wrappers gepackt. Umgekehrt kann auch der Wert eines Wrapperobjektes direkt als primitiver Datentyp zurückgeliefert werden. Diesen Vorgang nennt man *Unboxing* und beides zusammen wird als *Autoboxing* bezeichnet.

Diese vereinfachte Schreibweise ist durchaus bequem, man sollte allerdings auch auf die *Nebenwirkungen* achten. Schreibt man in seinem Quellcode z.B.: `Integer j = 23;` wird durch das Compilieren daraus folgender Code: `Integer j = new Integer(23);`.

Implementiert man z.B. eine `for`-Schleife, so könnte man folgendes programmieren:

```
for (Integer i=0;i<1000;i++) {
    IO.println(i.intValue());
}
```

Dieser Quellcode sieht auf den ersten Blick gut aus, allerdings werden hier ständig neue Objekte erzeugt, wodurch das Programm langsamer wird. In Wirklichkeit sieht obige Schleife nämlich wie folgt aus:

```
for(Integer i=new Integer(0);
    i.intValue()<1000;
    i=new Integer(i.intValue()+1)) {
    IO.println(i.intValue());
}
```

Es ist also immer darauf zu achten, wo man Boxing verwendet und ob man sich durch eine vereinfachte Schreibweise ggf. Nachteile einhandelt.

Eine weitere Neuerung in Java 5.0 ist die *for-each* Schleife. Wird zum Beispiel ein Array von `Integer` Objekten erzeugt, kann dieses wie gewohnt mit einer `for` Schleife durchlaufen werden, oder aber mit einer *for-each* Schleife:

```
Integer [] a = new Integer[10];

for (int i=0; i<10;i++) {           // Array mit Objekten/Werten fuellen
    a[i] = i;                       // Obacht: Boxing
}

for (int i=0; i<10;i++) {
    IO.println(a[i]);
}

for(Integer i: a) {                 // fuer jedes Integer-Objekt aus a
    IO.println(i);                   //
}
```

In der dritten Schleife verweist die Referenz `i` nach und nach einmal auf jedes Objekt im Array.

8.6 Exceptions

Über das Auslösen einer `RuntimeException` hinaus besteht in Java die Möglichkeit, eigene Fehlerklassen zu definieren. Dies bedeutet, daß bei Vorliegen eines fehlerhaften Zustands eine speziell entworfene Fehlerbedingung geworfen wird und längs der geschachtelten Aufrufhierarchie jede Methode versuchen kann, diese Fehlermeldung zu fangen. Dieses Konzept wird über die Vokabeln `throw`, `try` und `catch` realisiert.

Eine Fehlermeldung in Java ist also nichts weiter als ein Objekt, welches an der Stelle erzeugt wird, wo der Fehler aufgetreten ist und von dort aus zum Aufrufer der Methode geworfen wird.

Im folgenden Beispiel wird zunächst eine eigene, von der Klasse `Exception` abgeleitete, Fehlerklasse `DatumException` formuliert.

```
public class DatumException extends Exception {
    public DatumException(String message) {
        super(message);
    }
}
```

In der Klasse `AusnahmeDatum` werden einzelne Parameter (vereinfacht, ein Monat darf immer 31 Tage haben) auf Korrektheit überprüft. Ein Konstruktor oder eine Methode, die eine `Exception` werfen kann, muss entsprechend deklariert sein. Dazu ist es notwendig, die Signatur um ein `throws ExceptionName` zu erweitern. Dadurch wird gekennzeichnet, dass man sich bei Verwendung dieser Methoden um eine Fehlerbehandlung kümmern muss.

```
/****** AusnahmeDatum.java *****/
/** Klasse AusnahmeDatum bestehend aus drei Integers (Tag, Monat, Jahr)
 * und einem Konstruktor zum Anlegen eines Datums und einer Methode zur
 * Umwandlung eines Datums in einen String. Beim Erzeugen eines AusnahmeDatum
 * Objektes werden die uebergebenen Parameter ueberprueft.
 */
public class AusnahmeDatum {
    private int tag; // Datenfeld tag
    private int monat; // Datenfeld monat
    private int jahr; // Datenfeld jahr

    public AusnahmeDatum (int t, int m, int j) throws DatumException {
        if (t<0 || t >31 || m<1 || m>12 || j <1) // Datum testen
            throw new DatumException("Falsches Datum!"); // Fehler werfen
        tag = t; // initialisiere Tag
        monat = m; // initialisiere Monat
        jahr = j; // initialisiere Jahr
    }

    public void setMonat(int m) throws DatumException{ // Monat setzen
        if (m<1 || m>12) throw new DatumException("Falscher Monat!");
        monat = m;
    }

    public String toString(){ // Methode ohne Parameter
        return tag + "." + monat + "." + jahr; // liefert Datum als String
    }
}
```

Wenn eine Methode verwendet wird, die eine Exception werfen kann, so muss diese auf irgendeine Art und Weise beachtet werden. So kann die geworfene Exception mittels `catch` abgefangen werden. In der Klasse `TestDatum1` ist dies zu sehen:

```
public class TestDatum1 {  
  
    public static void main(String [] args) {  
        AusnahmeDatum d = null;  
  
        try {  
            d = new AusnahmeDatum(6,12,2005);  
            d.setMonat(33);  
        } catch (DatumException e) {  
            // Beliebig auf Fehler reagieren  
            System.out.println(e.getMessage());  
        }  
  
        System.out.println(d);  
    }  
}
```

Die kritischen Teile werden innerhalb eines `try`-Blockes geschrieben. Direkt nach dem `try` folgt ein `catch (ExceptionName e)`, in dem die Fehlerbehandlung erfolgt. Bei Auftreten einer Exception wird in diesem Falle nur der `try`-Block abgebrochen, nicht aber das ganze Programm. Nach Abarbeitung des `catch`-Blockes wird das Programm nach dem `catch`-Block fortgeführt.

Falls eine geworfene Exception nicht innerhalb des aufrufenden Kontextes behandelt werden soll, kann man die Verantwortung für die Behandlung des Fehlers an die nächsthöhere Ebene weiterleiten. Dies geschieht, indem man in der Signatur der Methode kenntlich macht, dass eine Exception geworfen werden kann.

```
public class TestDatum2 {  
  
        // Exception weiterberichten  
    public static void main(String[] args) throws DatumException {  
        AusnahmeDatum d = null;  
  
        d = new AusnahmeDatum(6, 12, 2005);  
        System.out.println(d);  
  
        d.setMonat(33);  
  
        System.out.println(d);  
    }  
}
```

In der Klasse `TestDatum2` wird der Fehler an die Kommandozeile, die in diesem Falle die nächsthöhere Ebene ist, weitergegeben und das Programm bricht ab. Die in der Exception vorhandene Fehlermeldung wird auf der Kommandozeile ausgegeben.

Kapitel 9

Abstrakte Datentypen

Ein *abstrakter Datentyp* (ADT) ist eine Datenstruktur zusammen mit darauf definierten Operationen.

Java unterstützt den Umgang mit ADTs durch die Bereitstellung von Klassen und Interfaces.

Interfaces enthalten nur Methodenköpfe und Konstanten. Ein Interface stellt eine Schnittstelle dar und legt damit die Funktionalität seiner Methoden fest, ohne diese zu implementieren. Dies geschieht in einer beliebigen Klasse, die dies zuerst in einer `implements`-Klausel deklariert und die dann eine Implementation aller Methoden des Interface bereitstellen muss. Verwendet werden kann ein Interface auch ohne Kenntnis der konkreten Implementation.

9.1 Liste

Def.: Eine *Liste* ist eine (ggf. leere) Folge von Elementen zusammen mit einem so genannten (ggf. undefinierten) *aktuellen* Element.

Schnittstelle des ADT `Liste`:

<code>empty</code>	: <code>Liste</code>	→ <code>boolean</code>	liefert <code>true</code> , falls <code>Liste</code> leer
<code>endpos</code>	: <code>Liste</code>	→ <code>boolean</code>	liefert <code>true</code> , wenn <code>Liste</code> abgearbeitet
<code>reset</code>	: <code>Liste</code>	→ <code>Liste</code>	das erste Listenelement wird zum aktuellen
<code>advance</code>	: <code>Liste</code>	→ <code>Liste</code>	der Nachfolger des akt. wird zum aktuellen
<code>elem</code>	: <code>Liste</code>	→ <code>Objekt</code>	liefert das aktuelle Element
<code>insert</code>	: <code>Liste</code> × <code>Objekt</code>	→ <code>Liste</code>	fügt vor das aktuelle Element ein Element ein; das neu eingefügte wird zum aktuellen
<code>delete</code>	: <code>Liste</code>	→ <code>Liste</code>	löscht das aktuelle Element; der Nachfolger wird zum aktuellen

```

/***** Liste.java *****/
/** Interface fuer den ADT Liste */

public interface Liste {

    public boolean empty();        // true, wenn Liste leer, false sonst

    public boolean endpos();      // true, wenn Liste am Ende, false sonst

    public void reset();         // rueckt an den Anfang der Liste

    public void advance();       // rueckt in Liste eine Position weiter

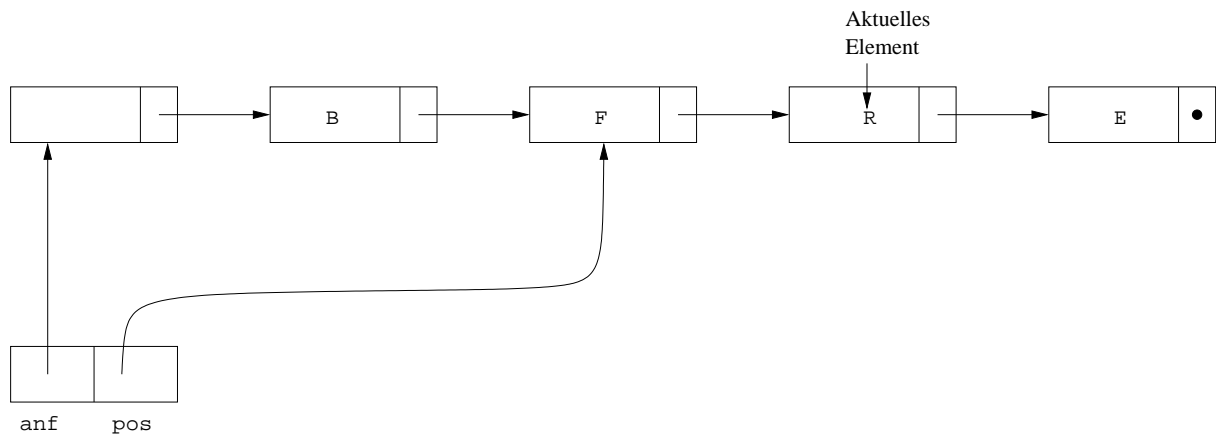
    public Object elem();        // liefert Inhalt des aktuellen Elements

    public void insert(Object x); // fuegt x vor das aktuelle Element ein
                                // und macht x zum aktuellen Element

    public void delete();        // entfernt aktuelles Element und macht
                                // seinen Nachfolger zum aktuellen Element
}

```

Konzept zur Implementation einer Liste:



`anf` zeigt auf den ersten Listen-Eintrag (leerer Inhalt),

`pos` zeigt auf den Listen-Eintrag **vor** dem Listen-Eintrag mit dem aktuellen Element.

Hinweis zur Fehlerbehandlung:

In den folgenden Implementierungen wird nach Eintreten einer fehlerhaften Situation eine `RuntimeException` geworfen. Normalerweise sollte hier das Exceptionhandling aus Kapitel 8 verwendet werden. Darauf wurde aber zur besseren Lesbarkeit der Quellcodes verzichtet.

```
/****** VerweisListe.java *****/
import AlgoTools.IO;

/** Implementation des Interface Liste mithilfe von Verweisen */

public class VerweisListe implements Liste {

    private static class ListenEintrag { // innere Klasse
        Object inhalt; // Inhalt des ListenEintrags
        ListenEintrag next; // Verweis auf naechsten ListenEintrag
    }

    private ListenEintrag anf; // zeigt auf nullten ListenEintrag
    private ListenEintrag pos; // zeigt vor aktuellen Listeneintrag

    public VerweisListe() { // kreierte eine leere Liste
        pos = anf = new ListenEintrag();
        anf.next = null;
    }

    public boolean empty() // true, wenn Liste leer
    { return anf.next == null; }

    public boolean endpos() // true, wenn am Ende
    { return pos.next == null; }

    public void reset() { pos = anf; } // rueckt an Anfang

    public void advance() { // rueckt in Liste vor
        if (endpos()) throw new
            RuntimeException("in VerweisListe.advance");
        pos = pos.next;
    }

    public Object elem() { // liefert aktuelles Element
        if (endpos()) throw new
            RuntimeException("in VerweisListe.elem");
        return pos.next.inhalt;
    }

    public void insert(Object x) { // fuegt ListenEintrag ein
        ListenEintrag hilf = new ListenEintrag(); // Das neue Listenelement
        hilf.inhalt = x; // kommt vor das aktuelle
        hilf.next = pos.next;
        pos.next = hilf;
    }

    public void delete() { // entfernt aktuelles Element
        if (endpos()) throw new
            RuntimeException("in VerweisListe.delete");
        pos.next = pos.next.next;
    }
}
}
```

```

/***** VerweisListeTest.java *****/
import AlgoTools.IO;

/** Testet die Implementation der VerweisListe */
public class VerweisListeTest {

    public static void main (String [] argv) {

        Liste l = new VerweisListe();           // kreierte Liste
        Student s;                             // deklarriere Student

        s = new Student("Willi", "Wacker", 22, 8, 1972, "BWL", 1995); // kreierte Student
        l.insert(s);                           // fuege in Liste ein
        l.advance();                           // eins weiter in l

        s = new Student("Erika", "Muster", 28, 2, 1970, "VWL", 1994); // kreierte Student
        l.insert(s);                           // fuege in Liste ein
        l.advance();                           // eins weiter in l

        s = new Student("Hein", "Bloed", 18, 5, 1973, "CLK", 1996); // kreierte Student
        l.insert(s);                           // fuege in Liste ein
        l.advance();                           // eins weiter in l

        s = new Student("Susi", "Sorglos", 10, 7, 1973, "JUR", 1996); // kreierte Student
        l.insert(s);                           // fuege in Liste ein

        l.reset();                             // an den Anfang

        while (!l.endpos()) {                  // 1., 3., 5.. loeschen
            l.delete();
            if (!l.endpos())
                l.advance();
        }

        l.reset();                             // an den Anfang
        while (!l.endpos()) {                  // Liste abarbeiten
            IO.println(l.elem());             // Student drucken
            l.advance();                     // einmal vorruecken
        }

        l.reset();                             // an den Anfang
        while (!l.empty()) l.delete();        // Liste loeschen
    }
}

```


9.2 Keller

Def.: Ein *Keller* ist eine (ggf. leere) Folge von Elementen zusammen mit einem so genannten (ggf. undefinierten) *Top*-Element.

Schnittstelle des ADT Keller:

```

empty  : Keller          → boolean  liefert true, falls Keller leer ist, false sonst
push   : Keller × Objekt → Keller   legt Element auf Keller
top    : Keller          → Objekt   liefert oberstes Element
pop    : Keller          → Keller   entfernt oberstes Element

```

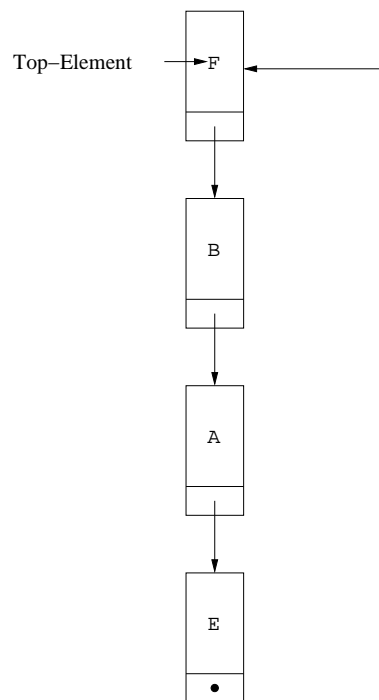
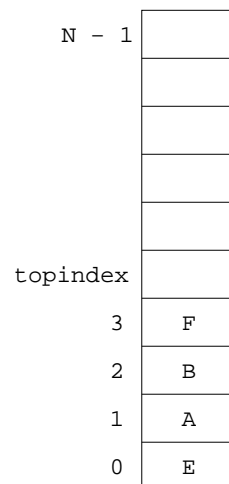
Semantik der Kelleroperationen (LIFO: Last in, first out):

- A1) Ein neu konstruierter Keller ist leer.
- A2) Nach einer Push-Operation ist ein Keller nicht leer.
- A3) Nach einer Push-Pop-Operation ist der Keller unverändert.
- A4) Nach der Push-Operation mit dem Element x liefert die Top-Operation das Element x .

```

/***** Keller.java *****/
/** Interface fuer den ADT Keller */
public interface Keller {
    public boolean empty(); // liefert true, falls Keller leer, false sonst
    public void push(Object x); // legt Objekt x auf den Keller
    public Object top(); // liefert oberstes Kellerelement
    public void pop(); // entfernt oberstes Kellerelement
}

```

Implementation eines Kellers mit Verweisen**Implementation eines Kellers mit einem Array (LIFO: Last in, first out)**

```
/* ***** VerweisKeller.java ***** */

/** Implementation eines Kellers mithilfe von Verweisen */

public class VerweisKeller implements Keller {

    private static class KellerEintrag { // innere Klasse
        Object inhalt; // Inhalt des KellerEintrags
        KellerEintrag next; // Verweis auf naechsten KellerEintrag
    }

    private KellerEintrag top; // verweist auf obersten KellerEintrag

    public VerweisKeller() { // legt leeren Keller an
        top = null;
    }

    public boolean empty() { // liefert true,
        return top == null; // falls Keller leer
    }

    public void push(Object x) { // legt Objekt x
        KellerEintrag hilf = new KellerEintrag(); // auf den Keller
        hilf.inhalt = x;
        hilf.next = top;
        top = hilf;
    }

    public Object top() { // liefert Top-Element
        if (empty()) throw new
            RuntimeException("in VerweisKeller.top");
        return top.inhalt;
    }

    public void pop() { // entfernt Top-Element
        if (empty()) throw new
            RuntimeException("in VerweisKeller.pop");
        top = top.next;
    }
}
```

Die folgenden beiden Beispiele zeigen, dass zum Speichern von Werten aus primitiven Datentypen zunächst das Verpacken der Werte mithilfe der bereits erwähnten *Wrapperklassen* erforderlich ist. So wird durch den Konstruktor `new Integer(i)` ein Integer-Objekt erzeugt mit dem (nicht mehr veränderbaren) Wert `i`. Der Wert dieses Objekts kann über die Methode `intValue()` ermittelt werden.

```

/***** Reverse.java *****/

import AlgoTools.IO;

/** Liest eine Folge von ganzen Zahlen ein
 *  und gibt sie in umgekehrter Reihenfolge wieder aus.
 *  Verwendet wird die Wrapper-Klasse Integer,
 *  welche Objekte vom einfachen Typ int enthaelt.
 *  Vor dem Einfuegen in den Keller werden mit new Integer diese Objekte
 *  erzeugt, nach dem Auslesen aus dem Keller werden sie nach int gecastet.
 */

public class Reverse {

    public static void main (String [] argv) {

        Keller k = new VerweisKeller();           // lege leeren Keller an

        int[] a = IO.readInts("Bitte Zahlenfolge: "); // lies Integer-Folge ein

        for (int i=0; i<a.length; i++)           // pushe jede Zahl als
            k.push(new Integer(a[i]));           // Integer-Objekt

        IO.print("Umgekehrte Reihenfolge:");
        while (!k.empty()) {                     // solange Keller nicht leer
            IO.print(" "+((Integer)k.top()).intValue()); // gib Top-Element aus
            k.pop();                             // entferne Top-Element
        }
        IO.println();
    }
}

```

```
/****** Klammer.java *****/
import AlgoTools.IO;

/** Ueberprueft Klammerung mit Hilfe eines Kellers
 *  und markiert die erste fehlerhafte Position
 */

public class Klammer {

    public static void main(String[] argv) {

        char[] c;           // Eingabezeichenkette
        int i = 0;          // Laufindex in char[] c
        boolean fehler = false; // Abbruchkriterium
        Keller k = new VerweisKeller(); // Keller fuer Zeichen

        c = IO.readChars("Bitte Klammersausdruck eingeben: ");
        IO.print("                ");

        for (i=0; i < c.length && !fehler; i++){

            switch (c[i]) {

                case '(' : // oeffnende Klammer
                case '[' : k.push(new Character(c[i])); break; // auf den Keller

                case ')' : if (!k.empty() && // runde Klammer zu
                    ((Character)k.top()).charValue()=='(') // ueberpruefen
                    k.pop(); // und vom Keller
                    else fehler = true; break; // sonst Fehler

                case ']' : if (!k.empty() && // eckige Klammer zu
                    ((Character)k.top()).charValue()=='[') // ueberpruefen
                    k.pop(); // und vom Keller
                    else fehler = true; break; // sonst Fehler

                default: // beliebiges Zeichen
            }
            IO.print(" "); // weiterruecken in
        } // der Ausgabe

        if (!fehler && k.empty())
            IO.println("korrekt geklammert");
        else IO.println("^ nicht korrekt geklammert");
    }
}
```

Um die Lesbarkeit der Programme zu erhöhen, soll nun das Einpacken und Auspacken der Wrapper-Klassen-Objekte gekapselt werden. Hierzu leiten wir vom `VerweisKeller` eine Klasse `CharKeller` ab, die über spezielle Methoden zum Ablegen und Holen von Zeichen verfügt.

```

/***** CharKeller.java *****/
import AlgoTools.IO;

/** Abstrakter Datentyp Character-Keller mit Elementen vom Typ char */
public class CharKeller extends VerweisKeller {

    public void push(char x) {                // legt char x auf den Keller
        push(new Character(x));
    }

    public char ctop() {                      // liefert oberstes Kellerelement
        return ((Character)top()).charValue();
    }
}

/***** Postfix.java *****/
import AlgoTools.IO;

/** Wandelt Infix-Ausdruck in Postfix-Ausdruck um.
 *  Vorausgesetzt wird eine syntaktisch korrekte Eingabe,
 *  bestehend aus den Operatoren +,-,*,/ sowie den Operanden a,b,...,z
 *  und den oeffnenden und schliessenden Klammern. Beispiel:(a+b)*c-d/f
 *  Ausgabe ist der aequivalente Postfixausdruck. Beispiel: ab+c*d/f/-
 *  Verwendet wird ein Character-Keller, der die bereits gelesenen
 *  oeffnenden Klammern sowie die Operatoren speichert.
 */

public class Postfix {

    public static void main(String[] argv) {

        CharKeller k = new CharKeller();      // Character-Keller
        char[] infix;                         // Eingabezeile
        char c;                                // aktuelles Zeichen

        infix = IO.readChars("Bitte Infix-Ausdruck (+,-,*,/,a,...,z): ");
        IO.print("umgewandelt in Postfix:      ");

        for (int i=0; i<infix.length; i++) {  // durchlaufe Infixstring

            c = infix[i];                     // aktuelles Zeichen
            switch (c) {

                case '(' : k.push(c);          // '(' auf den Stack
                           break;

                case ')' : while ( k.ctop() != '(' ) { // Keller bis vor '('

```

```

        IO.print(k.ctop());      // ausgeben
        k.pop();                // und leeren
    }
    k.pop();                    // und '(' entfernen
    break;

case '+' :
case '-' : while (!k.empty()    // Keller bis vor erste
               && k.ctop() != '(') { // oeffnende Klammer
        IO.print(k.ctop());      // ausgeben
        k.pop();                // und leeren
    }
    k.push(c);                  // lege letztes Zeichen ab
    break;

case '*' :
case '/' : if (!k.empty()      // solange Keller
             && (k.ctop()=='*' // * enthaelt
                || k.ctop()=='/')) { // oder / enthaelt
        IO.print(k.ctop());      // gib Operator aus
        k.pop();                // und entferne ihn
    }
    k.push(c);                  // lege letztes Zeichen ab
    break;

default : if (c>='a' && c<='z') // falls Operand vorliegt
          IO.print(c);          // direkt ausgeben
    }
}

while (!k.empty()) {           // beim Eingabeende
    IO.print(k.ctop());        // Keller ausgeben
    k.pop();                   // und leeren
}
IO.println();
}
}

```

9.3 Schlange

Def.: Eine *Schlange* ist eine (ggf. leere) Folge von Elementen zusammen mit einem so genannten (ggf. undefinierten) *Front-Element*.

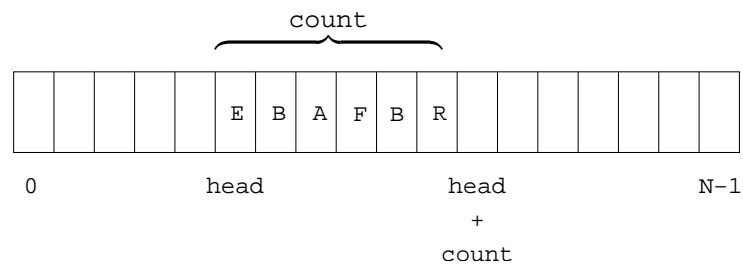
Schnittstelle des ADT Schlange:

`enq` : Schlange \times Objekt \rightarrow Schlange fügt Element hinten ein
`deq` : Schlange \rightarrow Schlange entfernt vorderstes Element
`front` : Schlange \rightarrow Objekt liefert vorderstes Element
`empty` : Schlange \rightarrow boolean liefert `true`, falls Schlange leer ist, `false` sonst

```

/***** Schlange.java *****/
/** Interface zum ADT Schlange */
public interface Schlange {
    public void enq( Object x );           // Fuegt x hinten ein
    public void deq();                   // Entfernt vorderstes Element
    public Object front();                // Liefert vorderstes Element
    public boolean empty();              // Testet, ob Schlange leer ist
}
  
```

Konzept zur Implementation einer Schlange mit einem Array:




```
/* ***** ArraySchlange.java ***** */

/** Implementation des Interface Schlange mit Hilfe eines Arrays */

public class ArraySchlange implements Schlange {

    private Object[] inhalt;           // Array fuer Schlangenelemente
    private int head;                 // Index fuer Schlangenanfang
    private int count;               // Anzahl Schlangenelemente

    public ArraySchlange(int N) {      // Konstruktor fuer leere Schlange
        inhalt = new Object[N];       // besorge Platz fuer N Objekte
        head = 0;                     // initialisiere Index fuer Anfang
        count = 0;                    // initialisiere Anzahl
    }

    private boolean full() {          // Testet, ob Schlange voll ist
        return count==inhalt.length; // Anzahl gleich Arraylaenge?
    }

    public boolean empty() {          // Testet, ob Schlange leer ist
        return count==0;              // Anzahl gleich 0?
    }

    public void enq( Object x ) {     // Fuegt x hinten ein
        if (full()) throw new RuntimeException("in ArraySchlange.enq");
        inhalt[(head+count)%inhalt.length]=x; // Element einfuegen
        count++;                       // Anzahl inkrementieren
    }

    public void deq() {               // Entfernt vorderstes Element
        if (empty()) throw new RuntimeException("in ArraySchlange.deq");
        inhalt[head] = null;           // Verweis auf null setzen
        head = (head + 1) % inhalt.length; // Anfang-Index weiterruecken
        count--;                       // Anzahl dekrementieren
    }

    public Object front() {           // Liefert Element,
        if (empty()) throw new RuntimeException("in ArraySchlange.front");
        return inhalt[head];          // welches am Anfang-Index steht
    }
}
```

```
/****** ArraySchlangeTest.java *****/

import AlgoTools.IO;

/** Programm zum Testen der Methoden des ADT Schlange.
 *  Liest Zeichenketten und reiht sie in eine Schlange ein.
 *  Bei Eingabe einer leeren Zeichenkette wird die jeweils vorderste
 *  aus der Schlange ausgegeben und entfernt.
 */

public class ArraySchlangeTest {

    public static void main(String [] argv) {

        Schlange q = new ArraySchlange(100);           // konstruiere Schlange mit
                                                       // Platz fuer 100 Objekte

        IO.println("Bitte Schlange fuellen durch Eingabe eines Wortes.");
        IO.println("Bitte Schlangen-Kopf entfernen durch Eingabe von RETURN.");

        do {                                           // Beginn der Schleife

            String eingabe = IO.readString("Input: "); // fordere String an

            if ( eingabe.length()>0 )                 // falls Eingabe != RETURN

                q.enq(eingabe);                       // fuege in Schlange ein

            else                                       // falls EINGABE == RETURN

                if ( !q.empty() ){                   // sofern Schlange nicht leer
                    IO.println("entfernt: " +        // kuendige Ausgabe des
                               q.front() );         // Frontelements an
                    q.deq();                          // entferne Frontelement
                }

        } while ( !q.empty() );                       // Ende der Schlangen-Schleife
        IO.println("Schlange ist jetzt leer.");
    }
}
```

9.4 Baum

Def.: Ein *binärer Baum* ist entweder leer oder besteht aus einem Knoten, dem ein Element und zwei binäre Bäume zugeordnet sind.

Schnittstelle des ADT Baum:

`empty` : Baum → boolean liefert `true`, falls Baum leer ist

`value` : Baum → Objekt liefert Wurzelement

`left` : Baum → Baum liefert linken Teilbaum

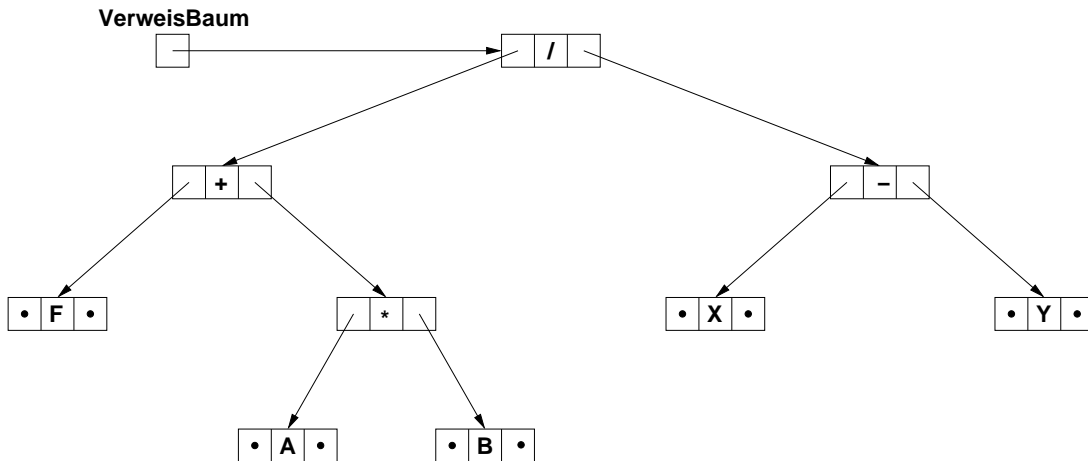
`right` : Baum → Baum liefert rechten Teilbaum

```
/* ***** Baum.java ***** */
/** Interface Baum mit 4 Methoden. */
public interface Baum {
    public boolean empty();           // liefert true, falls Baum leer ist
    public Baum left();              // liefert linken Teilbaum
    public Baum right();             // liefert rechten Teilbaum
    public Object value();           // liefert Objekt in der Wurzel
}
```

Hinweis: Um Bäume nicht nur auszulesen, sondern auch verändern zu können, müssen die (noch zu definierenden) Konstruktoren der Implementation verwendet werden.

Konzept zur Implementation eines Baumes mit Verweisen

Ein Baum besteht aus einer Menge von Knoten. Der `VerweisBaum` enthält daher einen Verweis auf den Wurzelknoten oder einen `null`-Verweis, wenn der Baum leer ist. Ein Knoten enthält neben einem Verweis auf den Inhalt jeweils einen Verweis auf den linken und rechten Sohn, sofern sie vorhanden sind.



Traversierungen

Eine Traversierung eines binären Baumes besteht aus dem systematischen Besuchen aller Knoten in einer bestimmten Reihenfolge.

Traversierungen dieses Baumes

Preorder: / + F * A B - X Y
 Inorder: F + A * B / X - Y
 Postorder: F A B * + X Y - /
 Klammerinorder: ((F + (A * B)) / (X - Y))

```

/***** VerweisBaum.java *****/
/** Klasse VerweisBaum mit vier Konstruktoren und vier Methoden, sowie
 * einer inneren Klasse Knoten, mit den Datenfeldern inhalt, links, rechts
 * Ein Verweisbaum enthaelt einen Knoten als Wurzel, der auf zwei weitere
 * Knoten verweisen kann, die den linken und rechten Teilbaum repraesentieren.
 */

public class VerweisBaum implements Baum {

    protected static class Knoten {                // innere Klasse Knoten
        Object inhalt;                             // Knoteninhalt
        Knoten links, rechts;                      // linker, rechter Teilbaum

        protected Knoten(Object x) {              // konstruiere Knoten
            inhalt = x;                            // mit Inhalt x
        }
    }

    protected Knoten wurzel;                       // Wurzel des Baums

    private VerweisBaum(Knoten k){                // konstruiert einen Baum
        wurzel = k;                               // aus uebergebenem Knoten
    }

    public VerweisBaum() {                        // konstruiert einen leeren Baum
        wurzel = null;                            // Wurzel verweist auf nichts
    }

    public VerweisBaum(Object x) {                // konstruiert einen Baum
        wurzel = new Knoten(x);                  // lege Knoten mit Inhalt x an
    }

    public VerweisBaum(VerweisBaum l, Object x, VerweisBaum r) {
        wurzel = new Knoten(x);                  // lege Knoten mit Inhalt x an
        if (l != null) wurzel.links = l.wurzel; // setze l als linken Sohn
        if (r != null) wurzel.rechts = r.wurzel; // setze r als rechten Sohn
    }

    public boolean empty() {                      // liefert true,
        return wurzel == null;                  // falls Baum leer ist
    }

    public Baum left() {                          // liefert linken Teilbaum
        if (empty()) throw new RuntimeException("in VerweisBaum.left");
        return new VerweisBaum(wurzel.links);    // Erzeuge Baum, der linken Sohn
    }                                           // als Wurzelknoten enthaelt

    public Baum right() {                         // liefert rechten Teilbaum
        if (empty()) throw new RuntimeException("in VerweisBaum.right");
        return new VerweisBaum(wurzel.rechts);   // Erzeuge Baum, der rechten Sohn
    }                                           // als Wurzelknoten enthaelt

    public Object value() {                       // liefert Element in der Wurzel
        if (empty()) throw new RuntimeException("in VerweisBaum.value");
        return wurzel.inhalt;
    }
}

```

```

/***** Traverse.java *****/

import AlgoTools.IO;

/** Klasse Traverse
 *  bestehend aus vier statischen Methoden
 *  zum Traversieren von Baeumen
 */

public class Traverse {

    public static void inorder(Baum b) {           // Inorder-Traversierung
        if (!b.empty()) {                         // falls Baum nicht leer,
            inorder (b.left());                   // steige links ab
            IO.print(b.value());                   // gib Knoteninhalte aus
            inorder (b.right());                   // steige rechts ab
        }
    }

    public static void preorder(Baum b) {         // Preorder-Traversierung
        if (!b.empty()) {                         // falls Baum nicht leer,
            IO.print(b.value());                   // gib Knoteninhalte aus
            preorder(b.left());                    // steige links ab
            preorder(b.right());                   // steige rechts ab
        }
    }

    public static void postorder(Baum b) {        // Postorder-Traversierung
        if (!b.empty()) {                         // falls Baum nicht leer,
            postorder(b.left());                   // steige links ab
            postorder(b.right());                  // steige rechts ab
            IO.print (b.value());                  // gib Knoteninhalte aus
        }
    }

    public static void klammerinorder(Baum b) {  // Klammerinorder-Traversierung
        if (!b.empty()) {                         // falls Baum nicht leer
            if (!b.left().empty()) IO.print("("); // "("
            klammerinorder(b.left());              // linker Sohn
            IO.print(b.value());                    // Wurzel von b
            klammerinorder(b.right());             // rechter Sohn
            if (!b.right().empty()) IO.print(")"); // ")"
        }
    }
}

```

```
/****** TiefenSuche.java *****/
import AlgoTools.IO;

/** Klasse TiefenSuche enthaelt statische Methode tiefenSuche,
 * die mit Hilfe eines Kellers eine iterativ organisierte TiefenSuche
 * auf einem Baum durchfuehrt (= preorder)
 */

public class TiefenSuche {

    public static void tiefenSuche (Baum wurzel) { // starte bei wurzel

        Baum b; // Hilfsbaum

        Keller k = new VerweisKeller(); // konstruiere einen Keller

        if (!wurzel.empty()) k.push(wurzel); // lege uebergebenen Baum in Keller

        while (!k.empty()) { // solange Keller noch Baeume enthaelt

            b = (Baum)k.top(); // besorge Baum aus Keller
            k.pop(); // und entferne obersten Eintrag

            do {
                IO.print(b.value()); // gib Wert der Baumwurzel aus
                if (!b.right().empty()) // falls es rechten Sohn gibt,
                    k.push(b.right()); // lege rechten Sohn auf den Keller
                b = b.left(); // gehe zum linken Sohn
            } while (!b.empty()); // solange es linken Sohn gibt
        }
    }
}
```

```
/****** BreitenSuche.java *****/
import AlgoTools.IO;

/** Klasse BreitenSuche enthaelt statische Methode breitenSuche,
 * die mit Hilfe einer Schlange eine iterativ organisierte Breitensuche
 * auf einem Baum durchfuehrt
 */

public class BreitenSuche {

    public static void breitenSuche (Baum wurzel) { // starte bei wurzel

        Baum b; // Hilfsbaum

        Schlange s = new ArraySchlange(100); // konstruiere eine Schlange

        if (!wurzel.empty()) s.enq(wurzel); // lege uebergebenen Baum in Schlange

        while (!s.empty()) { // solange Schlange nicht leer

            b = (Baum)s.front(); // besorge Baum aus Schlange
            s.deq(); // und entferne vordersten Eintrag

            IO.print(b.value()); // gib Wert der Baumwurzel aus

            if (!b.left().empty()) // falls es linken Sohn gibt,
                s.enq(b.left()); // haenge linken Sohn an Schlange
            if (!b.right().empty()) // falls es rechten Sohn gibt,
                s.enq(b.right()); // haenge rechten Sohn an Schlange
        }
    }
}
```



```

/***** TraverseTest.java *****/
import AlgoTools.IO;

/** Traversierungen des binären Baums mit Operanden in
 * den Blättern und Operatoren in den inneren Knoten:
 */
public class TraverseTest {

    public static void main(String[] argv) {

        VerweisBaum a = new VerweisBaum(new Character('A'));
        VerweisBaum b = new VerweisBaum(new Character('B'));
        VerweisBaum m = new VerweisBaum(a, new Character('*'), b);
        VerweisBaum f = new VerweisBaum(new Character('F'));
        VerweisBaum p = new VerweisBaum(f, new Character('+'), m);
        VerweisBaum x = new VerweisBaum(new Character('X'));
        VerweisBaum y = new VerweisBaum(new Character('Y'));
        VerweisBaum n = new VerweisBaum(x, new Character('-'), y);
        VerweisBaum d = new VerweisBaum(p, new Character('/'), n);

        IO.print("Preorder:      ");
        Traverse.preorder(d);      IO.println(); // Ausgabe: /+F*AB-XY

        IO.print("Inorder:      ");
        Traverse.inorder(d);      IO.println(); // Ausgabe: F+A*B/X-Y

        IO.print("Postorder:     ");
        Traverse.postorder(d);    IO.println(); // Ausgabe: FAB*+XY-/

        IO.print("Klammer-Inorder: ");
        Traverse.klammerinorder(d); IO.println(); // Ausgabe: ((F+(A*B))/(X-Y))

        IO.print("Tiefensuche:    ");
        TiefenSuche.tiefenSuche(d); IO.println(); // Ausgabe: /+F*AB-XY

        IO.print("Breitensuche:    ");
        BreitenSuche.breitenSuche(d); IO.println(); // Ausgabe: /+-F*XYAB

    }
}

```

```

/***** PostfixBaumBau.java *****/

import AlgoTools.IO;

/** Klasse PostfixBaumBau enthaelt statische Methode postfixBaumBau,
 * die einen Postfix-Ausdruck uebergeben bekommt
 * und den zugehoerigen Baum zurueckliefert.
 * Verwendet wird ein Keller ueber Baeumen.
 */

public class PostfixBaumBau {

    public static Baum postfixBaumBau (char[]ausdruck) { // konstruiert Baum

        VerweisBaum b, l, r; // Baeume
        Object x; // Objekt
        char c; // Zeichen

        Keller k = new VerweisKeller(); // Keller

        for (int i=0; i < ausdruck.length; i++) { // durchlaufe Postfix-Ausdruck

            c = ausdruck[i]; // besorge naechstes Zeichen
            x = new Character(c); // erzeuge Objekt

            if (c!='+' && c!='-' && c!='*' && c!='/') // falls c ein Operand ist
                b = new VerweisBaum(x); // erzeuge Blatt
            else { // ansonsten ist c Operator
                r = (VerweisBaum)k.top(); k.pop(); // besorge rechten Sohn
                l = (VerweisBaum)k.top(); k.pop(); // besorge linken Sohn
                b = new VerweisBaum(l,x,r); // erzeuge Baum
            }
            k.push(b); // lege Baum auf Keller
        }
        return (Baum)k.top(); // gib Ergebnisbaum zurueck
    }

    public static void main (String [] argv) {
        char [] zeile = IO.readChars("Bitte Postfix-Ausdruck: "); // lies Postfix
        Baum wurzel = postfixBaumBau(zeile); // konstruiere daraus Baum
        IO.print("Inorder lautet: "); // kuendige Traversierung an
        Traverse.klammerinorder(wurzel); // gib in Klammer-Inorder aus
        IO.println();
    }
}

```

```

/***** PreorderTraverse.java *****/
import java.util.Enumeration;

/** Schrittweise Preordertraversierung eines Baumes mit Interface Enumeration */
public class PreorderTraverse implements Enumeration{

    private Keller k; // Keller zum Zwischenspeichern

    public PreorderTraverse(Baum wurzel) { // Konstruktor,
        k = new VerweisKeller(); // besorge Verweiskeller
        if (!wurzel.empty()) k.push(wurzel); // initialisiert Keller
    }

    public boolean hasMoreElements() { // liefert true
        return !k.empty(); // falls noch Elemente
    } // im Keller sind

    public Object nextElement() {
        Baum b = (Baum)k.top(); // hole Baum vom Keller
        k.pop(); // entferne Top-Element
        if (!b.right().empty()) k.push(b.right()); // lege rechten Sohn auf Keller
        if (!b.left().empty()) k.push(b.left()); // lege linken Sohn auf Keller
        return b.value(); // liefere Element ab
    }
}

/***** PostfixPreorderTest.java *****/
import AlgoTools.IO;
import java.util.Enumeration;

/** Klasse PostfixPreorderTest konstruiert unter Verwendung von PostfixBaumBau
    einen Baum aus dem eingelesenen String und gibt ihn in Preorder-Notation
    aus unter Verwendung von PreorderTraverse */
public class PostfixPreorderTest {

    public static void main (String [] argv) {

        char[]zeile=IO.readChars("Bitte Postfix-Ausdruck:");// lies Postfixausdruck
        Baum wurzel =PostfixBaumBau.postfixBaumBau(zeile); // konstruiere daraus
        // einen Baum

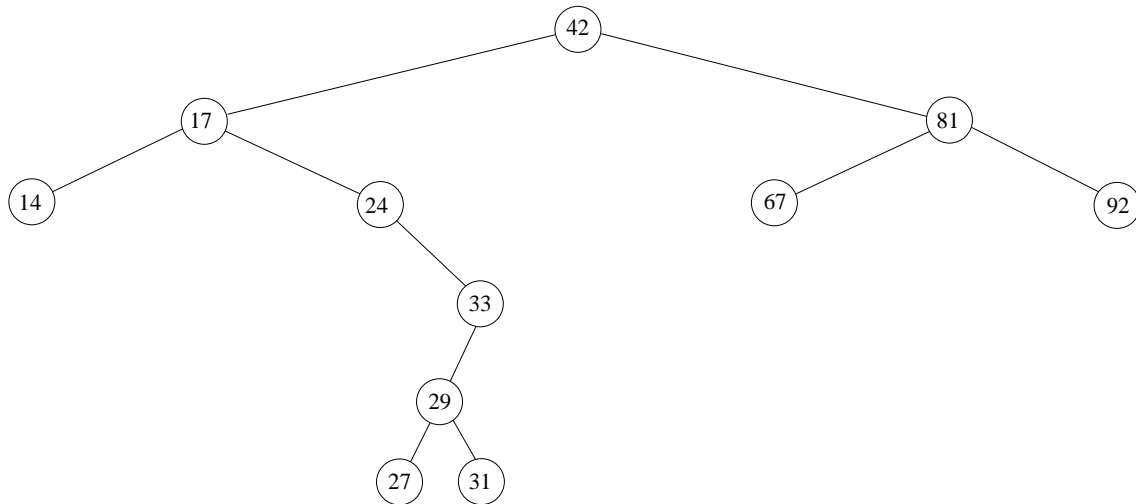
        IO.println("Umwandlung in Prefix-Notation:");
        Enumeration e = new PreorderTraverse(wurzel); // erzeuge Enumeration
        while (e.hasMoreElements()) { // solange Elemente da
            IO.print(e.nextElement()); // gib Element aus
        } // Obacht: nicht alle
        IO.println(); // Objekte eignen sich
    } // zur Darstellung !
}

```

9.5 Suchbaum

Def.: Ein binärer *Suchbaum* ist ein binärer Baum, bei dem alle Einträge im linken Teilbaum eines Knotens x kleiner sind als der Eintrag im Knoten x und bei dem alle Einträge im rechten Teilbaum eines Knotens x größer sind als der Eintrag im Knoten x .

Beispiel für einen binären Suchbaum



Suchbaumoperationen

Die oben genannte Suchbaumeigenschaft erlaubt eine effiziente Umsetzung der Suchbaumoperationen **lookup**, **insert** und **delete**. *lookup* sucht nach einem gegebenen Objekt durch systematisches Absteigen in den jeweils zuständigen Teilbaum. *insert* sucht zunächst die Stelle im Baum, bei der das einzufügende Objekt platziert sein müsste und hängt es dann dort ein. *delete* sucht zunächst die Stelle, an der das zu löschende Objekt vermutet wird und klinkt es dann aus dem Baum aus. Je nach Zahl der Söhne ist dieser Vorgang unterschiedlich kompliziert (siehe nächste Seite).

Komplexität

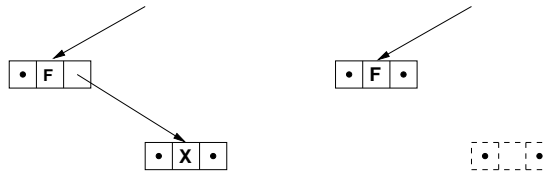
Der Aufwand der Suchbaumoperationen ist jeweils proportional zur Anzahl der Knoten auf dem Wege von der Wurzel bis zu dem betroffenen Knoten.

- Best case: Hat jeder Knote 2 Söhne, so hat der Baum bei Höhe h $n = 2^h - 1$ Knoten. Die Anzahl der Weg-Knoten ist $h = \log(n)$.
- Worst case: Werden die Elemente sortiert eingegeben, so entartet der Baum zur Liste, der Aufwand beträgt dann $O(n)$.
- Average case: Für n zufällige Schlüssel beträgt der Aufwand $O(\log(n))$, genauer: Die Wege sind um 39 % länger als im best case.

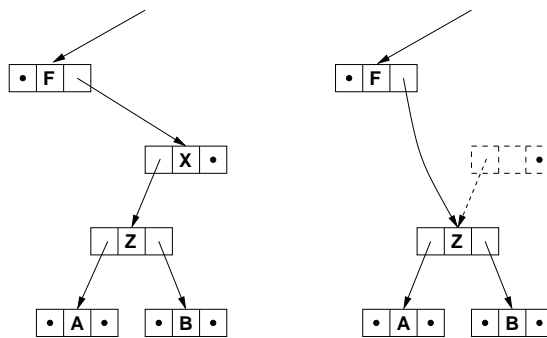
In den folgenden drei Grafiken wird mit einem schwarzen Punkt der null-Verweis visualisiert.

Sei x das Element in dem zu löschenden Knoten des Suchbaums.

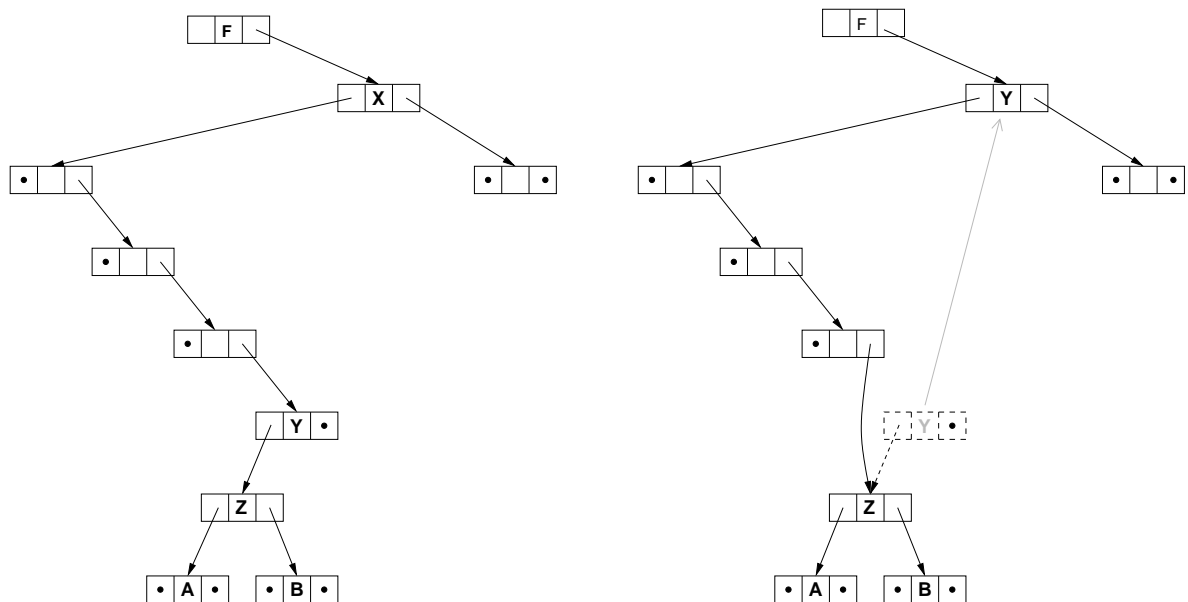
Löschen eines Knotens ohne Söhne



Löschen eines Knotens mit einem Sohn



Löschen eines Knotens mit zwei Söhnen




```

/***** SuchBaum.java *****/

/** Implementation eines binären Suchbaums über Comparable-Objekten.
 *
 * Bereitgestellt werden die im Interface Menge angekuendigten Methoden
 * lookup, insert und delete als öffentliche Methoden.
 *
 * Die Methode delete verwendet zusätzlich noch die private Methode findMax.
 */

public class SuchBaum extends VerweisBaum implements Menge {

    public Comparable lookup(Comparable x) {
        Knoten k = wurzel; // sucht x im SuchBaum
        // beginne bei wurzel
        // solange auf dem Pfad zum Element x
        while (k != null) // noch Knoten vorhanden sind
            if (x.compareTo(k.inhalt)<0 ) // vergleiche x mit Knoteninhalt
                k = k.links; // steige je nach Vergleich in den
            else if (x.compareTo(k.inhalt)>0) // linken oder rechten Teilbaum hinab
                k = k.rechts;
            else // oder (d.h. bei Gleichheit)
                return (Comparable)k.inhalt; // liefere das Objekt zurueck

        // Wenn kein Knoten mehr vorhanden
        return null; // (letztes k ist Blatt) liefere null
    }

    public boolean insert(Comparable x) { // versucht x einzufuegen

        if (empty()) { // Wenn Baum leer
            wurzel = new Knoten(x); // fuege neuen Knoten ein
            return true; // melde Erfolg
        }
        else { // andernfalls
            Knoten vater, sohn = wurzel; // Hilfsknoten Vater und Sohn
            do { // Ruecke eine Ebene tiefer
                vater = sohn; // akt. Sohn wird neuer Vater
                if (x.compareTo(vater.inhalt)<0) // vergleiche x mit Inhalt des Vaters:
                    sohn = sohn.links; // je nachdem wird linker oder rechter
                else if (x.compareTo(vater.inhalt) > 0)
                    sohn = sohn.rechts; // Sohn des Sohnes zu neuem Sohn
                else // falls x und Vater gleich,
                    return false; // melde Misserfolg
            }
            while (sohn != null); // solange sohn nichtleer

            if (x.compareTo(vater.inhalt) < 0) // falls x kleiner als vater
                vater.links = new Knoten(x); // haenge neuen Knoten links an
            else // oder
                vater.rechts = new Knoten(x); // haenge neuen Knoten rechts an
            return true; // melde Erfolg
        }
    }
}

```

```

public boolean delete(Comparable x){ // loescht x aus SuchBaum

    Knoten vater = null, // Hilfsknoten vater und sohn
        sohn = wurzel; // sohn wird mit wurzel initialisiert

    // suche zu loeschendes Element:
    while (sohn != null && // solange sohn noch vorhanden und
        x.compareTo(sohn.inhalt) !=0){ // x nicht gefunden
        vater = sohn; // gehe eine Ebene tiefer:
        if (x.compareTo(sohn.inhalt)<0) // sohn wird zum neuen vater,
            sohn = sohn.links; // linker oder rechter sohn des alten
        else // sohns wird neuer sohn, je nachdem in
            sohn = sohn.rechts; // welchem Teilbaum x sein muesste
    }

    // finde Ersatzknoten fuer Element:
    if (sohn != null) { // wenn sohn != null, wurde x gefunden
        Knoten ersatzKnoten; // Ersatzknoten, ersetzt sohn im Baum

        if (sohn.links == null) // wenn linker Sohn von sohn leer,
            ersatzKnoten = sohn.rechts; // Ersatzknoten ist re. Sohn von sohn
        else if (sohn.rechts == null) // wenn rechter Sohn von sohn leer,
            ersatzKnoten = sohn.links; // Ersatzknoten ist li. Sohn von sohn
        else { // wenn beide Soehne vorhanden,
            ersatzKnoten = sohn; // Ersatzknoten ist sohn selbst
            // hole groesstes Elem. im li. Teilbaum
            Comparable tmp = (Comparable)(findMax(ersatzKnoten.links).inhalt);
            delete(tmp); // loesche dieses Element aus dem Baum
            ersatzKnoten.inhalt = tmp; // setze dieses Element in ersatzKnoten
        }

        // Setze ersatzKnoten in Baum ein:
        if (vater == null) // Sonderfall: Element war in wurzel
            wurzel = ersatzKnoten; // ersatzKnoten ist neuer Wurzelknoten
        else if (x.compareTo(vater.inhalt) < 0) // andernfalls untersuche, ob
            vater.links = ersatzKnoten; // ersatzKnoten neuer linker oder
        else // rechter Sohn des Vaters wird
            vater.rechts = ersatzKnoten;
        return true; // melde Erfolg
    }
    else // Element wurde nicht gefunden,
        return false; // melde Misserfolg
}

private Knoten findMax(Knoten t) { // liefert Knoten mit maximalen Element

    while (t.rechts != null) // solange rechter Sohn vorhanden,
        t = t.rechts; // steige mit t in den re. Teilbaum ab
    return t; // liefere t
}
}

```



```
/****** SuchBaumTest.java ******/
import AlgoTools.IO;

/** Testet den SuchBaum mit Character-Objekten.
 */

public class SuchBaumTest {

    public static void main(String[] argv) {

        SuchBaum s = new SuchBaum();

                                // Elemente in SuchBaum einfuegen
        char[] eingabe = IO.readChars("Bitte Zeichen fuer insert: ");

        for (int i = 0; i < eingabe.length; i++) {

            if (s.insert(new Character(eingabe[i])))
                IO.println(eingabe[i] + " eingefuegt");
            else
                IO.println(eingabe[i] + " konnte nicht eingefuegt werden");
        }

        IO.print("Inorder: ");                                // Ausgabe: Inorder-Traversierung
        Traverse.inorder(s);
        IO.println();

                                // Elemente im SuchBaum suchen
        eingabe = IO.readChars("Bitte Zeichen fuer lookup: ");

        for (int i = 0; i < eingabe.length; i++) {

            Comparable c = s.lookup(new Character(eingabe[i]));

            if (c == null)
                IO.println(eingabe[i] + " konnte nicht gefunden werden");
            else
                IO.println(c + " gefunden");
        }

                                // Elemente aus dem SuchBaum loeschen
        eingabe = IO.readChars("Bitte Zeichen fuer delete: ");

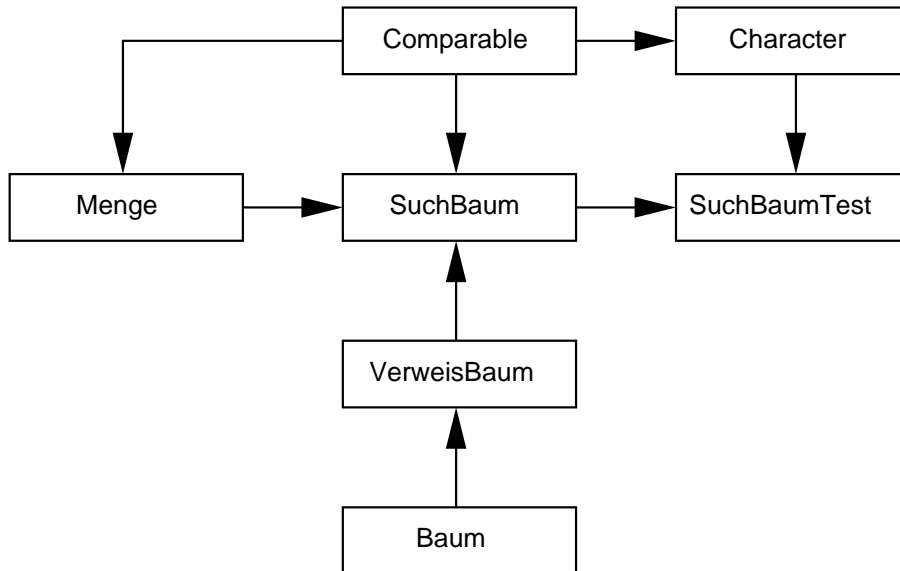
        for (int i = 0; i < eingabe.length; i++) {

            if (s.delete(new Character(eingabe[i])))
                IO.println(eingabe[i] + " geloescht");
            else
                IO.println(eingabe[i] + " konnte nicht geloescht werden");

            IO.print("Inorder: ");                                // Ausgabe: Inorder-Traversierung
            Traverse.inorder(s);
            IO.println();
        }
    }
}
```

Abhängigkeiten

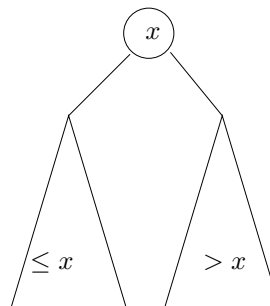
Folgende Grafik verdeutlicht die Abhängigkeiten der zum Suchen von Character verwendeten Klassen und Interfaces:



Multimenge

Zur Verwaltung einer Multimenge (Elemente sind ggf. mehrfach vorhanden) kann ein Suchbaum wie folgt verwendet werden:

1. Möglichkeit: Elemente doppelt halten



2. Möglichkeit: Zähler im Knoten mitführen

Beim Einfügen: Zähler hochzählen, sofern Element schon vorhanden, sonst einfügen.

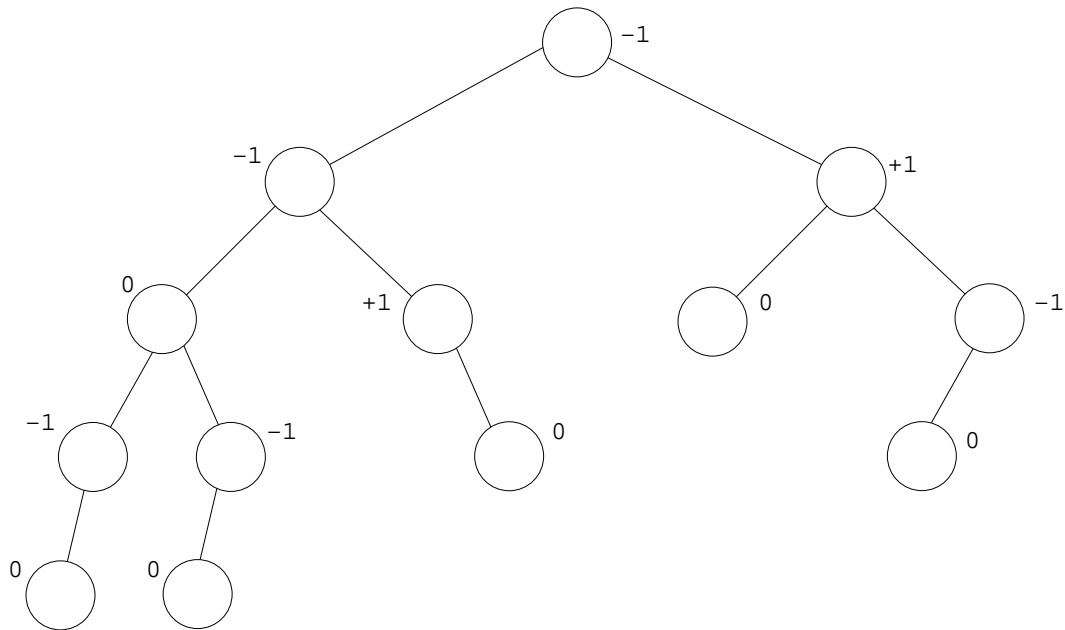
Beim Löschen: Zähler herunterzählen, sofern mehrfach da, sonst entfernen.

9.6 AVL-Baum

(benannt nach Adelson-Velskii und Landis, 1962)

Def.: Ein Knoten eines binären Baumes heißt *ausgeglichen* oder *balanciert*, wenn sich die Höhen seiner beiden Söhne um höchstens 1 unterscheiden.

Def.: Ein binärer Suchbaum, in dem jeder Knoten ausgeglichen ist, heißt *AVL-Baum*.



Sei $bal(x) = \text{Höhe des rechten Teilbaums von } x \text{ minus Höhe des linken Teilbaums von } x$.

Aufgrund der Ausgeglichenheit ist die Suche in einem AVL-Baum auch im ungünstigsten Fall von der Ordnung $O(\log n)$. Um das zu gewährleisten, muss nach jedem Einfügen oder Löschen die Ausgeglichenheit überprüft werden. Hierzu werden längs des Weges vom eingefügten bzw. gelöschten Element bis zur Wurzel die Balance-Werte abgefragt und durch so genannte *Rotationen* repariert.

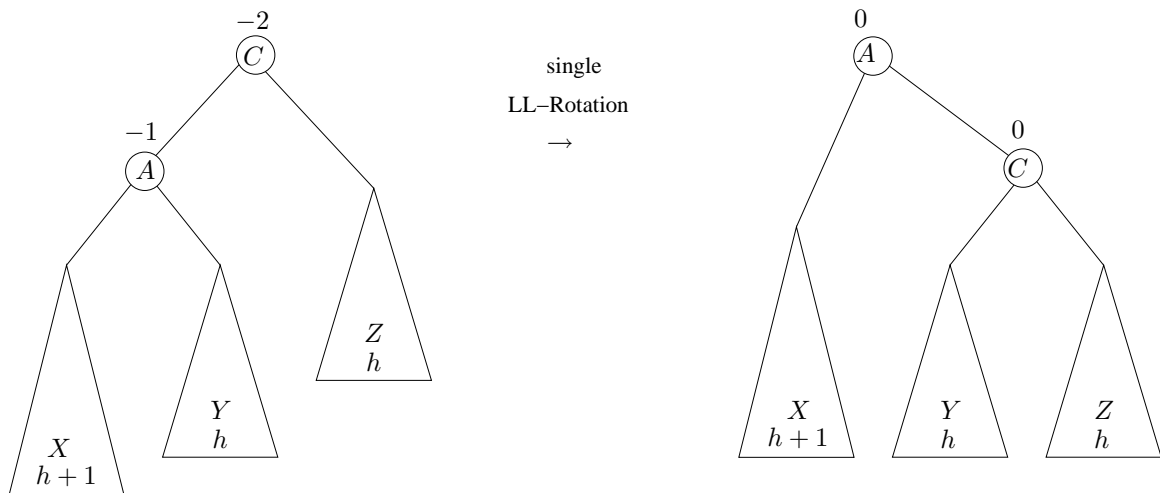
Während das Einfügen eines einzelnen Schlüssels *höchstens eine* Rotation erfordert, kann das Löschen eine Rotation für *jeden* Knoten entlang des Weges zur Wurzel verursachen.

Rotationen für AVL-Baum bei linksseitigem Übergewicht

Single LL-Rotation

Bei Einfügen in Teilbaum X : Höhe des gesamten Baums vorher und nachher gleich.

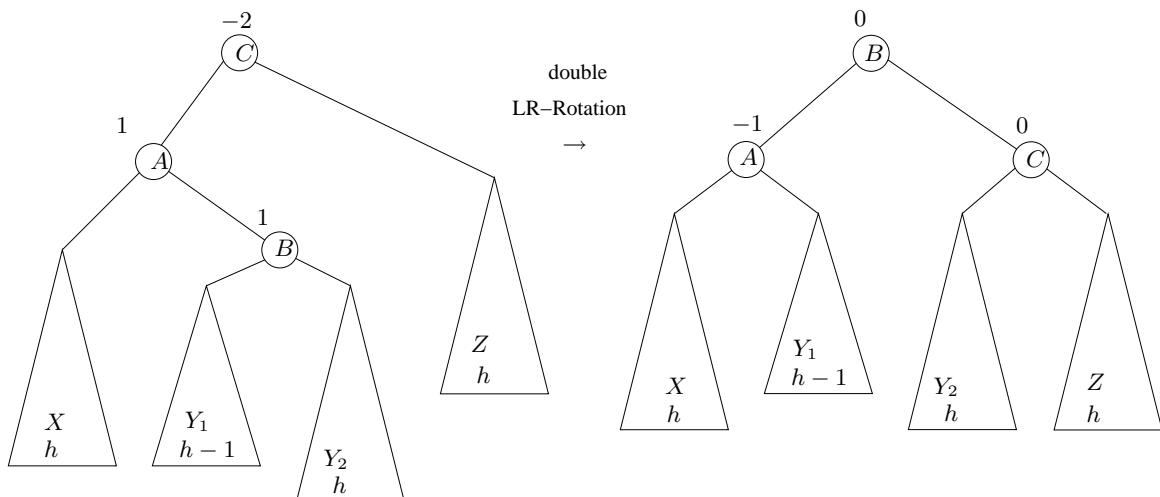
Bei Löschen im Teilbaum Z : Höhe des gesamten Baums vorher und nachher gleich oder nacher um eins kleiner.



Double LR-Rotation

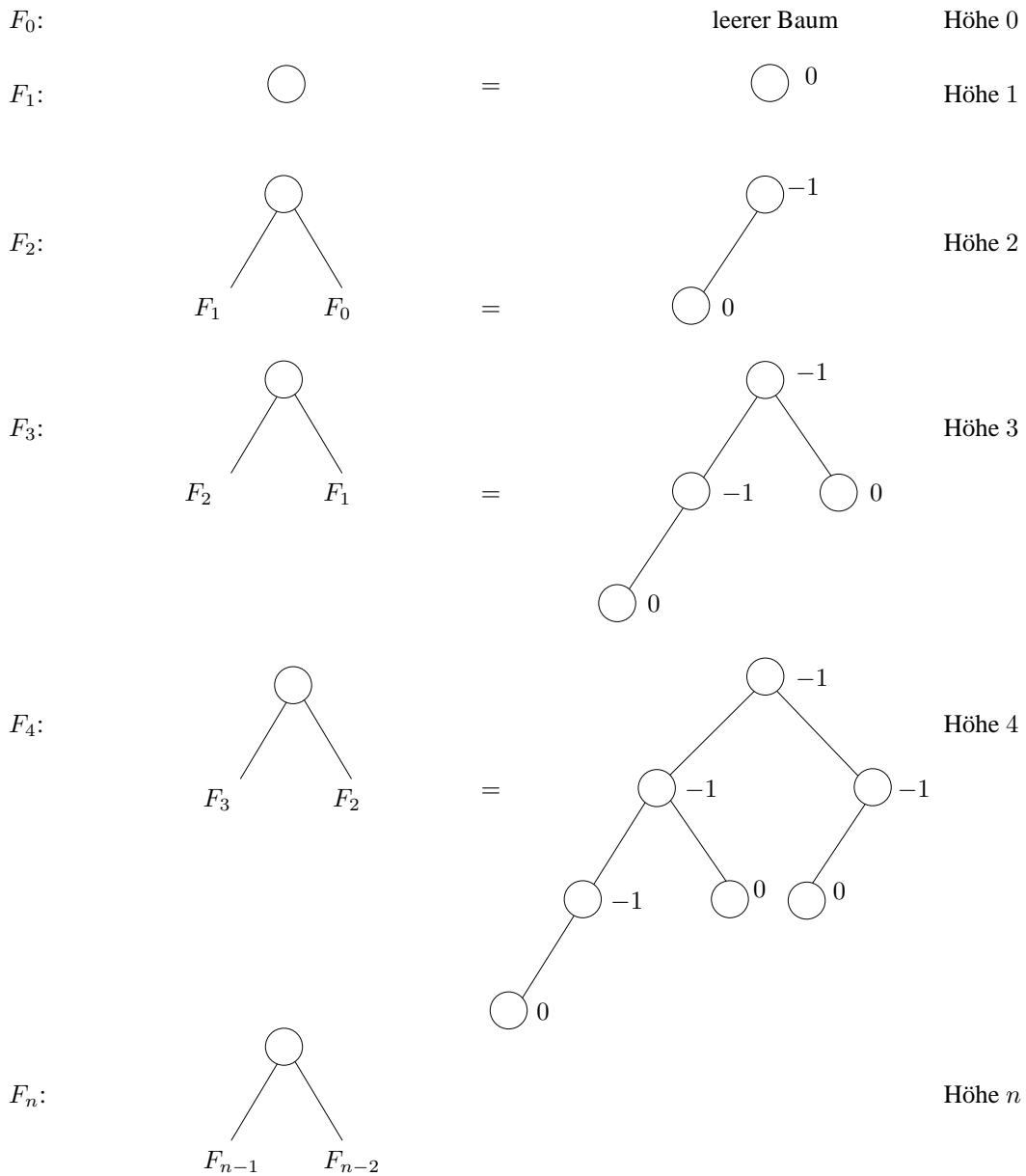
Bei Einfügen in Teilbaum Y_1 oder Y_2 : Höhe des gesamten Baums vorher und nachher gleich.

Bei Löschen im Teilbaum Z : Höhe des gesamten Baums nachher um eins kleiner.



Bei rechtsseitigem Übergewicht werden die symmetrischen Rotationen “single RR” und “double RL” angewendet.

Minimal ausgeglichene AVL-Bäume sind *Fibonacci*-Bäume



Satz: Die Höhe eines AVL-Baumes mit n Knoten ist $\leq 1.45 \cdot \log n$, d.h. höchstens 45 % größer als erforderlich.

Bem.: Das Löschen eines Knotens in einem Fibonacci-AVL-Baum führt zu einer Reduktion der Höhe des Baumes. Das Löschen des Knotens mit dem größten Schlüssel erfordert die größtmögliche Zahl von Rotationen: Im Fibonacci-Baum F_n werden dabei $\lfloor \frac{n-1}{2} \rfloor$ LL-Rotationen durchgeführt.

```

/***** AVLBaum.java *****/
import AlgoTools.IO;

/** Ein AVLBaum ist ein SuchBaum, bei dem alle Knoten ausgeglichen
 * sind. Das heisst, fuer jeden seiner Knoten unterscheiden sich
 * die Hoehen seiner beiden Teilbaeume maximal um eins.
 */

public class AVLBaum extends SuchBaum {

    private static class AVLKnoten extends VerweisBaum.Knoten {

        private int balance;           // Balance

        private AVLKnoten(Comparable x) { // erzeugt einen Knoten mit Inhalt x

            super(x);
        }
    }

    private static class Status {      // Innere Klasse zur Uebergabe eines
        private boolean unbalanciert; // Status in der Rekursion
    }                                  // unbalanciert ist true, wenn beim
    // Einfuegen ein Sohn groesser geworden
    // ist
    // simuliertes Call-by-Reference

    public AVLBaum() {                 // erzeugt AVLBaum mit leerer Wurzel
    }

    private AVLBaum(AVLKnoten k) {     // erzeugt AVLBaum mit Knoten k in der
        wurzel = k;                   // Wurzel
    }

    public String toString() {         // fuer Ausgabe: Inhalt(Balance)

        return wurzel.inhalt + "(" + ((AVLKnoten)wurzel).balance + ")";
    }

    public Baum left() {               // Interface Baum: liefere li. Teilbaum

        return new AVLBaum((AVLKnoten)wurzel.links);
    }

    public Baum right() {              // Interface Baum: liefere re. Teilbaum

        return new AVLBaum((AVLKnoten)wurzel.rechts);
    }

    public boolean insert(Comparable x) { // fuegt x in den AVLBaum ein: true,
        // wenn erfolgreich, sonst false.
        // Kapselt die Methode insertAVL
        return insertAVL(x, (AVLKnoten)wurzel, null, new Status());
    }
}

```

```

// tatsaechliche rekursive Methode zum
// Einfuegen
private boolean insertAVL(Comparable x, AVLKnoten k, AVLKnoten v, Status s) {

    boolean eingefuegt;

    if (k == null) { // Unter einem Blatt:
                    // Hier kann eingefuegt werden.
        if (v == null) // kein Vater:
            wurzel = new AVLKnoten(x); // Einfuegen in der Wurzel
        else { // Vater vorhanden:
            if (x.compareTo(v.inhalt) < 0) // Element mit Inhalt von Vater vergl.
                v.links = new AVLKnoten(x); // und als entsprechend als linken oder
            else // rechten Sohn einfuegen
                v.rechts = new AVLKnoten(x);
            s.unbalanciert = true; // Teilbaum wurde groesser
        }
        return true; // Einfuegen erfolgreich
    }

    else if (x.compareTo(k.inhalt) == 0) { // Element schon im AVLBaum vorhanden
        return false; // Einfuegen nicht erfolgreich
    }

    else {
        if (x.compareTo(k.inhalt) < 0) { // Element ist kleiner als Knoteninhalt

            eingefuegt = insertAVL(x, (AVLKnoten)k.links, k, s);
                                // Setze Suche im linken Teilbaum fort

            if (s.unbalanciert) { // Falls linker Teilbaum hoeher wurde

                if (k.balance == 1) { // alte Unausgeglichenheit ausgeglichen
                    k.balance = 0; // => neue Balance = 0
                    s.unbalanciert = false; // Teilbaum ist jetzt ausgeglichen
                }

                else if (k.balance == 0) // Noch keineRotation noetig
                    k.balance = -1; // Balance wird angeglichen

                else { // Balance wird angeglichen
                    if (((AVLKnoten)k.links).balance == -1)
                        rotateLL(k);
                    else
                        rotateLR(k);
                    s.unbalanciert = false; // Teilbaum ist danach ausgeglichen
                }
            }
        }
    }
}

```



```

private void rotateLL(AVLKnoten k) {

    IO.println("LL-Rotation im Teilbaum mit Wurzel " + k.inhalt);

    AVLKnoten a1 = (AVLKnoten)k.links; // Merke linken
    AVLKnoten a2 = (AVLKnoten)k.rechts; // und rechten Teilbaum

                                     // Idee: Inhalt von a1 in die Wurzel k
    k.links = a1.links;                // Setze neuen linken Sohn
    k.rechts = a1;                      // Setze neuen rechten Sohn
    a1.links = a1.rechts;              // Setze dessen linken und
    a1.rechts = a2;                    // rechten Sohn

    Object tmp = a1.inhalt;            // Inhalt von k.rechts (==a1)
    a1.inhalt = k.inhalt;              // wird mit Wurzel k
    k.inhalt = tmp;                    // getauscht

    ((AVLKnoten)k.rechts).balance = 0; // rechter teilbaum balanciert
    k.balance = 0;                     // Wurzel k balanciert
}

private void rotateLR(AVLKnoten k) {

    IO.println("LR-Rotation im Teilbaum mit Wurzel " + k.inhalt);

    AVLKnoten a1 = (AVLKnoten)k.links; // Merke linken
    AVLKnoten a2 = (AVLKnoten)a1.rechts; // und dessen rechten Teilbaum

                                     // Idee: Inhalt von a2 in die Wurzel k
    a1.rechts = a2.links;              // Setze Soehne von a2
    a2.links = a2.rechts;
    a2.rechts = k.rechts;
    k.rechts = a2;                     // a2 wird neuer rechter Sohn

    Object tmp = k.inhalt;             // Inhalt von k.rechts (==a2)
    k.inhalt = a2.inhalt;              // wird mit Wurzel k
    a2.inhalt = tmp;                   // getauscht

    ((AVLKnoten)k.links).balance = (a2.balance == 1) ? -1 : 0;
                                     // neue Balance fuer linken Sohn

    ((AVLKnoten)k.rechts).balance = (a2.balance == -1) ? 1 : 0;
                                     // neue Blance fuer rechten Sohn

    k.balance = 0;                     // Wurzel k ist ausgeglichen
}

```

```

private void rotateRR(AVLKnoten k) {

    IO.println("RR-Rotation im Teilbaum mit Wurzel " + k.inhalt);

    AVLKnoten a1 = (AVLKnoten)k.rechts; // Merke rechten
    AVLKnoten a2 = (AVLKnoten)k.links;  // und linken Teilbaum

                                     // Idee: Inhalt von a1 in die Wurzel k
    k.rechts = a1.rechts;             // Setze neuen rechten Sohn
    k.links = a1;                      // Setze neuen linken Sohn
    a1.rechts = a1.links;             // Setze dessen rechten und
    a1.links = a2;                    // linken Sohn

    Object tmp = a1.inhalt;           // Inhalt von k.links (==a1)
    a1.inhalt = k.inhalt;            // wird mit Wurzel k
    k.inhalt = tmp;                  // getauscht

    ((AVLKnoten)k.links).balance = 0; // linker teilbaum balanciert
    k.balance = 0;                  // Wurzel k balanciert
}

private void rotateRL(AVLKnoten k) {

    IO.println("RL-Rotation im Teilbaum mit Wurzel " + k.inhalt);

    AVLKnoten a1 = (AVLKnoten)k.rechts; // Merke rechten
    AVLKnoten a2 = (AVLKnoten)a1.links; // und dessen linken Teilbaum

                                     // Idee: Inhalt von a1 in die Wurzel k
    a1.links = a2.rechts;             // Setze Soehne von a2
    a2.rechts = a2.links;
    a2.links = k.links;
    k.links = a2;                     // a2 wird neuer linker Sohn

    Object tmp = k.inhalt;           // Inhalt von k.links (==a2)
    k.inhalt = a2.inhalt;            // wird mit Wurzel k
    a2.inhalt = tmp;                  // getauscht

    ((AVLKnoten)k.rechts).balance = (a2.balance == -1) ? 1 : 0;
                                     // neue Balance fuer rechten Sohn

    ((AVLKnoten)k.links).balance = (a2.balance == 1) ? -1 : 0;
                                     // neue Balance fuer rechten Sohn

    k.balance = 0;                   // Wurzel k ist ausgeglichen
}

```

```

public boolean delete(Comparable x) { // loescht x im AVLBaum: true, wenn
                                     // erfolgreich, sonst false
                                     // Kapselt die Methode deleteAVL
    return deleteAVL(x, (AVLKnoten)wurzel, null, new Status());
}

                                     // tatsaechliche rekursive Methode zum
                                     // Loeschen
private boolean deleteAVL(Comparable x, AVLKnoten k, AVLKnoten v, Status s) {

    boolean geloescht; // true, wenn geloescht wurde

    if (k == null) // Unterhalb eines Blattes:
        return false; // Element nicht gefunden, es wurde
                       // nicht geloescht

    else if (x.compareTo(k.inhalt) < 0) { // Element x kleiner als Knoteninhalt

        geloescht = deleteAVL(x, (AVLKnoten)k.links, k, s);
                       // Setze Suche im linken Teilbaum fort

        if (s.unbalanciert) // Falls linker Teilbaum kleiner
            balance1(k, s); // geworden ist, gleiche Hoehe an

        return geloescht; // true, falls im linken Teilbaum
    } // geloescht wurde

    else if (x.compareTo(k.inhalt) > 0) { // Element x groesser als Knoteninhalt

        geloescht = deleteAVL(x, (AVLKnoten)k.rechts, k, s);
                       // Setze Suche im rechten Teilbaum fort

        if (s.unbalanciert) // Falls rechter Teilbaum kleiner
            balance2(k, s); // geworden ist, gleiche Hoehe an

        return geloescht; // true, falls im rechten Teilbaum
    } // geloescht wurde

    else { // Knoten k enthaelt Element x
           // Wenn k keine Soehne hat

        if (k.rechts == null && k.links == null) {

            if (v == null) // Hat k keinen Vater, ist k die Wurzel
                wurzel = null; // Setze Wurzel auf null
            else { // k hat Vater

                if (x.compareTo(v.inhalt) < 0) // Ist k linker Sohn,
                    v.links = null; // loesche linken Sohn von Vater v
                else // Ist k rechter Sohn,
                    v.rechts = null; // loesche rechten Sohn von v
                s.unbalanciert = true; // Hoehe hat sich geaendert
            }
        }
    }
}

```

```

else if (k.rechts == null) { // Wenn k nur linken Sohn hat,
    if (x.compareTo(v.inhalt) < 0) // setze ihn als neuen linken oder
        v.links = k.links; // rechten Sohn des Vaters
    else
        v.rechts = k.links;
    s.unbalanciert = true; // Hoehe hat sich geaendert
}

else if (k.links == null) { // Wenn k nur rechten Sohn hat,
    if (x.compareTo(v.inhalt) < 0) // setze ihn als neuen linken oder
        v.links = k.rechts; // rechten Sohn des Vaters
    else
        v.rechts = k.rechts;
    s.unbalanciert = true; // Hoehe hat sich geaendert
}

else { // k hat zwei Soehne
    // rufe im li. Sohn del() auf
    k.inhalt = del((AVLKnoten)k.links, k, s);
    if (s.unbalanciert) // Falls linker Teilbaum kleiner
        balancel(k, s); // geworden ist, gleiche Hoehe an
}
return true; // es wurde geloescht
}
}

private Comparable del(AVLKnoten k, AVLKnoten v, Status s) {
    Comparable ersatz; // Suche Ersatz fuer gel. Element
    // Ersatz-Element

    if (k.rechts != null) { // Wenn rechter Sohn vorhanden,
        // suche dort weiter und loesche
        ersatz = del((AVLKnoten)k.rechts, k, s);
        if (s.unbalanciert) // Falls rechter Teilbaum kleiner
            balance2(k, s); // geworden ist, gleiche Hoehe an
    }
    else { // kein rechter Sohn von k vorhanden

        ersatz = (Comparable)k.inhalt; // Cast, da k.inhalt vom Typ Object

        if (((Comparable)k.inhalt).compareTo(v.inhalt) > 0)
            v.rechts = k.links; // setze linken Sohn von k an die
        else // Stelle von k
            v.links = k.links;
        s.unbalanciert = true; // Hoehe hat sich geaendert
    }
    return ersatz; // Gib Ersatz-Element zurueck
}

```

```

private void balance1(AVLKnoten k, Status s) {
    // Unbalance, weil linker Ast kuerzer
    switch (k.balance) {
        case -1: // Balance geaendert, Hoehe nicht
            k.balance = 0; // ausgeglichen
            break;
        case 0: // Ausgeglichen
            k.balance = 1;
            s.unbalanciert = false;
            break;
        case 1: // Ausgleichen (Rotation) notwendig
            int b = ((AVLKnoten)k.rechts).balance; // Balance des linken Sohnes
            if (b >= 0) {
                rotateRR(k);
                if (b == 0) {
                    k.balance = -1; // Gleiche Balancen an
                    ((AVLKnoten)k.links).balance = 1;
                    s.unbalanciert = false;
                }
            }
            else
                rotateRL(k);
    }
}

private void balance2(AVLKnoten k, Status s) {
    // Unbalance, weil rechter Ast kuerzer
    switch (k.balance) {
        case 1: // Balance geaendert, Hoehe nicht
            k.balance = 0; // ausgeglichen
            break;
        case 0: // Ausgeglichen
            k.balance = -1; // Ausgeglichen
            s.unbalanciert = false;
            break;
        case -1: // Ausgleichen (Rotation) notwendig
            int b = ((AVLKnoten)k.links).balance; // Balance des rechten Sohnes
            if (b <= 0) {
                rotateLL(k);
                if (b == 0) {
                    k.balance = 1; // Gleiche Balancen an
                    ((AVLKnoten)k.rechts).balance = -1;
                    s.unbalanciert = false;
                }
            }
            else
                rotateLR(k);
    }
}
}

```

```

/***** AVLBaumTest.java *****/
import AlgoTools.IO;

/** Klasse zum Testen des AVLBaums: Einfuegen und Loeschen von Character
 */

public class AVLBaumTest {

    public static void main(String[] argv) {

        AVLBaum b = new AVLBaum();

                                // In den AVLBaum einfuegen
        char k = IO.readChar("Char in AVL-Baum einfuegen (Loeschen: \\n): ");

        while (k != '\\n') {
            if (b.insert(new Character(k)))
                IO.println(k + " eingefuegt");
            else
                IO.println(k + " nicht eingefuegt");
            IO.println("AVL-Baum mit Balancen:");
            printBaum(b, 0);
            Traverse.inorder(b);
            k = IO.readChar("Char in AVL-Baum einfuegen (Loeschen: \\n): ");
        }

        IO.println();

                                // Aus dem AVLBaum loeschen
        k = IO.readChar("Char im AVL-Baum loeschen (Abbruch: \\n): ");

        while (k != '\\n') {
            if (b.delete(new Character(k)))
                IO.println(k + " geloescht");
            else
                IO.println(k + " nicht geloescht");
            IO.println("AVL-Baum mit Balancen:");
            printBaum(b, 0);
            k = IO.readChar("Char im AVL-Baum loeschen (Abbruch: \\n): ");
        }
    }

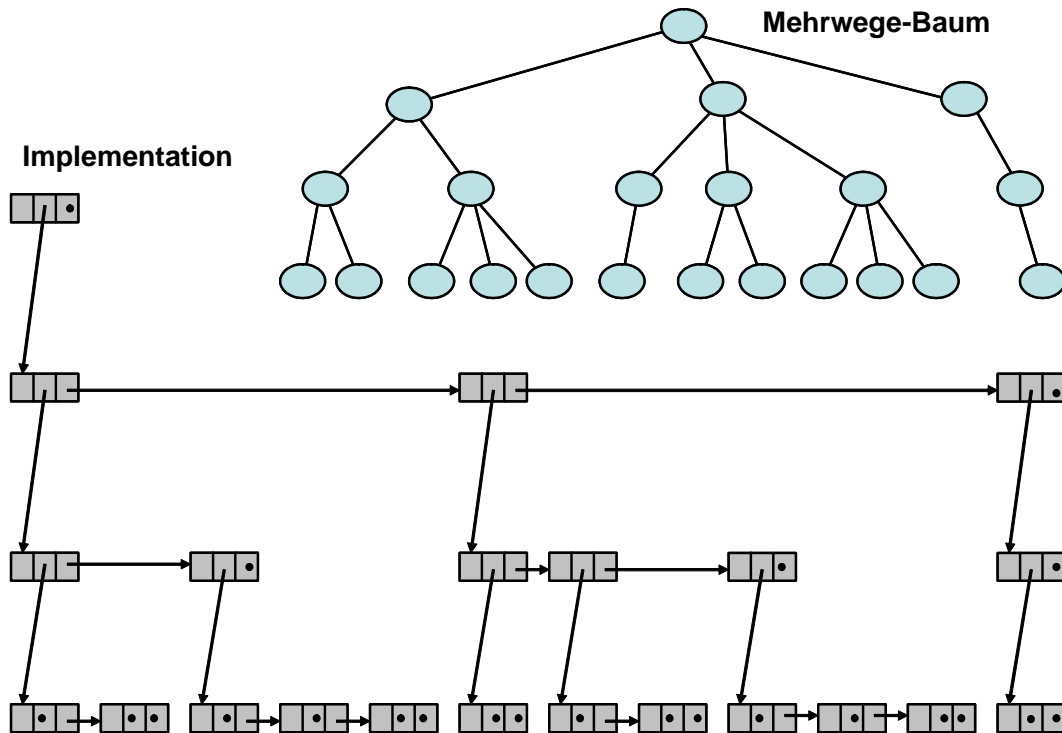
    /** Der AVL-Baum wird liegend mit Werten und Balancen ausgegeben. */
    public static void printBaum(Baum b, int tiefe) {

        if (! b.empty()) {
            printBaum(b.right(), tiefe+1); // Wenn Baum nicht leer:
            // rechten Teilbaum ausgeben
            for (int i=0; i<tiefe; i++) // entsprechend der Rekursions-
                IO.print(" "); // tiefe einruecken
            IO.println(b); // Wurzel und Balance ausgeben
            printBaum(b.left(), tiefe+1); // linken Teilbaum ausgeben
        }
    }
}

```

9.7 Mehrwege-Baum

In einem Mehrwege-Baum kann jeder Knoten eine variable Anzahl von Söhnen besitzen. Zur Implementation erhält jeder Knoten einen Verweis auf seinen ältesten Sohn und seinen nächstjüngeren Bruder.



Für die folgende rekursive Version einer Preordertraversierung in einem Mehrwege-Baum wird angenommen, dass es eine Klasse `mehrwegeBaum` gibt mit den Methoden `empty()`, `value()`, `first()` und `next()`.

```
public static void preorder(mehrwegeBaum b) { // Preorder-Traversierung
    if (!b.empty()) { // falls Baum nicht leer,
        IO.print(b.value()); // gib Knoteninhalte aus
        mehrwegeBaum sohn = b.first(); // besorge ältesten Sohn
        while (!sohn.empty()) { // falls vorhanden
            preorder(sohn); // traversiere rekursiv
            sohn = sohn.next(); // besorge nächsten Bruder
        }
    }
}
```

9.8 Spielbaum

Def.: Ein Spielbaum ist ein Mehrwege-Baum mit zwei Typen von Knoten: Minimum-Knoten und Maximum-Knoten.

Die Knoten repräsentieren Spielstellungen.

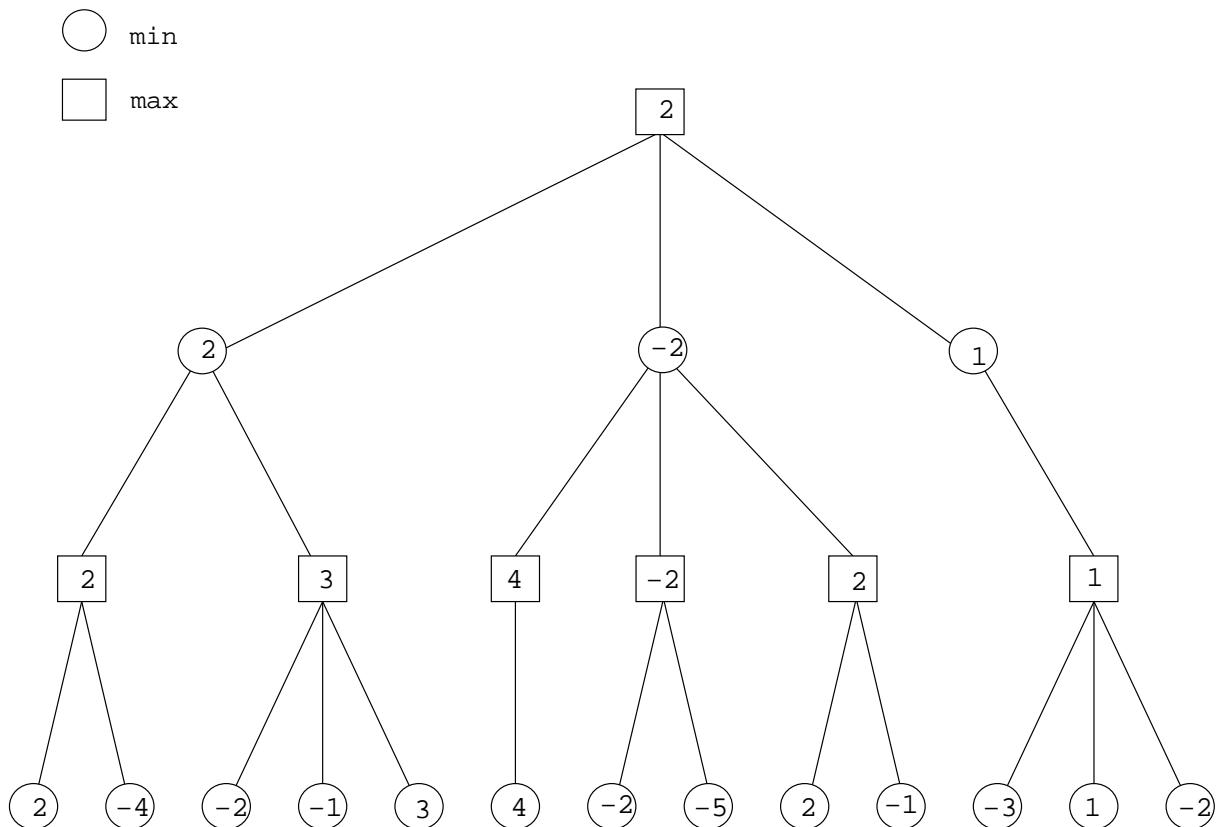
Der Wert eines Blattes wird bestimmt durch eine statische Stellungsbewertung.

Der Wert eines Minimum-Knotens ist das Minimum der Werte seiner Söhne.

Der Wert eines Maximum-Knotens ist das Maximum der Werte seiner Söhne.

Obacht: Bei Höhe h und Verzweigungsgrad d gibt es d^{h-1} Blätter.
Z.B. 8 Halbzüge mit je 20 Alternativen \Rightarrow 25.600.000.000 Blätter.

Beispiel für einen Spielbaum



Typischerweise werden die Knoten eines Spielbaums dynamisch während des Spielverlaufs erzeugt. In einem Zwei-Personen-Spiel mit den Spielern *Schwarz* und *Weiß* möge ein numerischer Wert die Qualität einer Stellung bezeichnen: positive Werte seien vorteilhaft für Schwarz (der bei den MAX-Knoten am Zuge ist), negative Werte seien vorteilhaft für Weiß (der bei den MIN-Knoten am Zuge ist). Die Entscheidung, ob ein Knoten als Blatt betrachtet wird, hängt von der Spielstellung und auch von der verfügbaren Rechenzeit ab. Wir setzen folgende Klasse voraus:

```

/***** Stellung.java *****/
public class Stellung {
    ... // Datenstrukturen fuer eine Spielstellung
    public boolean blatt() { // true, falls Stellung ein Blatt ist
        ... // false, falls Stellung kein Blatt ist
    }
    public boolean maxtyp(){ // true, falls MAX-Knoten
        ... // false, falls MIN-Knoten
    }
    public int wert() { // liefert statische Stellungsbewertung
        ...
    }
    public Liste folgeStellungen() { // erzeugt alle legalen Folgestellungen
        ...
    }
}

```

Zur Berechnung des sogenannten *minmax*-Wertes eines Knotens werden rekursiv die *minmax*-Werte seiner Söhne berechnet, sofern solche vorhanden sind. Andernfalls wird eine statische Stellungsbewertung durchgeführt, welche nicht in die Tiefe geht, sondern die vorhandene Stellung analysiert. Hinweis: Um das *minmax*-Prinzip zu verdeutlichen, wurde in der folgenden Methode darauf verzichtet, zusätzlich zum Wert der besten Nachfolgestellung auch den dorthinführenden Zug zu vermerken.

```

/***** Spielbaum.java *****/
/** Klasse Spielbaum mit der Methode minmax zum Auswerten einer Stellung */

public class Spielbaum {

    public static int minmax (Stellung s) { // wertet Stellung aus
        if (s.blatt()) // falls Blatt
            return s.wert(); // berechne statische Bewertung
        else { // andernfalls
            Liste l = s.folgeStellungen(); // berechne Folgestellungen
            int best= s.maxtyp() ? Integer.MIN_VALUE // best = -unendlich
                : Integer.MAX_VALUE; // best = +unendlich
            while (!l.endpos()){ // solange es Soehne gibt
                Stellung sohn = (Stellung)l.elem(); // naechster sohn
                int wert = minmax(sohn); // bestimme Wert der Stellung
                if ((s.maxtyp() && wert > best) || // falls Verbesserung
                    (!s.maxtyp() && wert < best)) // beobachtet wurde
                    best = wert; // merke Verbesserung
                l.advance(); // gehe zum naechsten Bruder
            }
            return best; // liefere Optimum zurueck
        }
    }
}

```

9.9 Java Collections Framework

Viele der in diesem Kapitel vorgestellten Abstrakten Datentypen werden von der Sprache Java in ähnlicher Form angeboten. Es handelt sich dabei um Interfaces und dazu passende Implementationen, die im *Java Collection Framework* zusammengefaßt sind.

Das Interface `Collection` verwaltet eine Sammlung von (nicht notwendigerweise verschiedenen) Objekten und enthält (unter anderem) folgende Methoden:

```
boolean add(Object o);           // fuegt Objekt o hinzu
boolean contains(Object o);     // testet, ob Objekt o enthalten
boolean remove(Object o);      // entfernt Objekt o
boolean isEmpty();             // testet, ob Collection leer
Iterator iterator();           // liefert einen Iterator
```

Ein Iterator ist ein Objekt, welches das Durchlaufen aller Objekte einer Collection erlaubt mithilfe seiner Methoden

```
boolean hasNext();             // liefert true, falls noch Objekte da
Object next();                 // liefert naechstes Objekt
void remove();                 // entfernt das Objekt, welches als
                                // letztes mit next() geliefert wurde
```

Vom Interface `Collection` wird das Interface `Set` abgeleitet, welches eine Menge ohne Duplikate verwaltet. `Set` verfügt nur über die geerbten, aber über keine zusätzlichen Methoden.

Vom Interface `Collection` wird außerdem abgeleitet das Interface `List`, welches eine sequentiell geordnete Sammlung von Objekten verwaltet. Zu den geerbten Methoden kommen (unter anderem) hinzu

```
boolean add(int i, Object o); // fuegt Objekt o bei Position i ein
Object get(int i);           // liefert Objekt an Position i
boolean indexOf(Object o);   // liefert Position von Objekt o
```

Vom Interface `Set` wird abgeleitet das Interface `SortedSet`, welches auf der zu verwaltenden Menge eine Ordnung verlangt, d.h. die Objekte sollten entweder das Interface `Comparable` implementieren oder über die `compare`-Methode eines `Comparator`-Objektes verglichen werden können (siehe weiter unten). Die im Interface vorhandene Methode `ListIterator` weist eine über den üblichen Iterator hinausgehende Funktionalität auf: mit `hasPrevious()` und `previous()` kann die Liste auch rückwärts durchlaufen werden.

In den folgenden Beispielen werden auch die in Java 5.0 eingeführten *Generischen Klassen* verwendet: Beispielsweise wird durch

```
Set <Character> = new TreeSet <Character> ();
```

ein `TreeSet` instantiiert, welcher ausschließlich Objekte vom Typ `Character` aufnimmt.

Die Klasse `TreeSet` implementiert das Interface `SortedSet`. Hier werden die Objekte in einer Baumstruktur verwaltet.

```
/****** TreeSetTest.java *****/

import AlgoTools.IO;
import java.util.*;

/** testet die Klasse java.util.TreeSet */

public class TreeSetTest {

    public static void main (String [] argv) {

        Set<Character> t = new TreeSet<Character>(); // TreeSet ueber Characters

        Iterator<Character> iter;

        // TreeSet t wird gefuelllt, abgefragt und durchlaufen

        if (t.add('b')) IO.println("Einfuegen von b in TreeSet positiv");
            else IO.println("Einfuegen von b in TreeSet negativ");

        if (t.add('a')) IO.println("Einfuegen von a in TreeSet positiv");
            else IO.println("Einfuegen von a in TreeSet negativ");

        if (t.add('d')) IO.println("Einfuegen von d in TreeSet positiv");
            else IO.println("Einfuegen von d in TreeSet negativ");

        if (t.add('c')) IO.println("Einfuegen von c in TreeSet positiv");
            else IO.println("Einfuegen von c in TreeSet negativ");

        if (t.contains('a')) IO.println("a wurde im TreeSet gefunden");
            else IO.println("a wurde im TreeSet nicht gefunden");

        if (t.remove('a')) IO.println("a wurde aus TreeSet entfernt");
            else IO.println("a konnte aus TreeSet nicht entfernt werden");

        IO.println("Der TreeSet wird durchlaufen: ");
        iter = t.iterator(); // besorge Iterator
        while (iter.hasNext()) { // solange Vorrat
            char c = iter.next(); // besorge Character
            IO.println(c); // drucke Character
        }
    }
}
```

Die Klasse `LinkedList` implementiert das Interface `List`. Hier werden die Objekte in einer doppelt verzeigerten Liste verwaltet.

```

/***** LinkedListTest.java *****/
import AlgoTools.IO;
import java.util.*;
/** testet die Klasse java.util.LinkedList */

public class LinkedListTest {
    public static void main (String [] argv) {
        Person      p1 = new Person("Lars", "Lehmann", 12, 6, 1970);
        Person      p2 = new Person("Hans", "Hutmann", 21, 7, 1974);
        Person      p3 = new Person("Susi", "Sorglos", 18, 3, 1969);
        List <Person> l = new LinkedList <Person> ();

        // Einfuegeoperationen, jeweils am Ende der Liste
        if (l.add(p1)) IO.println("Einfuegen von " + p1 + " in LinkedList positiv");
            else IO.println("Einfuegen von " + p1 + " in LinkedList negativ");
        if (l.add(p2)) IO.println("Einfuegen von " + p2 + " in LinkedList positiv");
            else IO.println("Einfuegen von " + p2 + " in LinkedList negativ");
        if (l.add(p3)) IO.println("Einfuegen von " + p3 + " in LinkedList positiv");
            else IO.println("Einfuegen von " + p3 + " in LinkedList negativ");
        if (l.contains(p1)) IO.println(p1 + " wurde in LinkedList gefunden");
            else IO.println(p1 + " wurde in LinkedList nicht gefunden");

        Person p4 = l.get(0);
        IO.println("An Position 0 befindet sich " + p4);

        int i = l.indexOf(p1);
        IO.println(p1 + " befindet sich an Position " + i);

        l.add(i, p1);
        IO.println(p1 + " wurde an Position " + i + " gespeichert ");

        IO.println("Die LinkedList wird aufgelistet mit println:");
        IO.println(l);

        IO.println(p1 + " wird aus der Liste entfernt");
        l.remove(p1);

        IO.println("Die LinkedList wird durchlaufen mit for-Schleife: ");
        for (Person p:l) IO.println(p);

        IO.println("Die LinkedList wird mit ListIterator durchlaufen");
        IO.println("Dabei wird " + p3 + " entfernt");

        ListIterator <Person> iter = l.listIterator(); // besorge ListIterator
        while (iter.hasNext()) { // solange Nachfolger da
            Person p = iter.next(); // naechste Person
            if (p.equals(p3)) iter.remove(); // p3 entfernen
                else IO.println(p); // ausgeben
        }
        while (iter.hasPrevious()) { // solange Vorgaenger da
            Person p = iter.previous(); // Vorgaenger besorgen
            IO.println(p); // Person ausgeben
        }
    }
}

```

Für Objekte aus dem Collection Framework gibt es einige nützliche statische Methoden, die in der Klasse `java.util.Collections` zusammengefasst sind. Beispielsweise existieren die Methoden

```
public static void sort (List l);
public static void sort (List l, Comparator c);
```

welche die Objekte der Liste `l` sortieren. Hierzu müssen sie entweder das `Comparable`-Interface implementieren, oder der Anwender implementiert zuvor das Interface `Comparator` durch Bereitstellung der Methode

```
int compare(Object o1, Object o2);
```

mit der zwei Objekte verglichen werden können.

```

/***** PersonComparator.java *****/
/** Implementation fuer das Interface Comparator */
public class PersonComparator implements java.util.Comparator <Person> {
    public int compare (Person p1, Person p2) {
        return p1.toString().compareTo(p2.toString());
    }
}

/***** PersonComparatorTest.java *****/
import AlgoTools.IO;
import java.util.*;

/** sortiert LinkedList mithilfe von PersonComparator */
public class PersonComparatorTest {
    public static void main (String [] argv) {
        Person      p1 = new Person("Lars", "Lehmann", 12, 6, 1970);
        Person      p2 = new Person("Hans", "Hutmann", 21, 7, 1974);
        Person      p3 = new Person("Susi", "Sorglos", 18, 3, 1969);
        List <Person> l = new LinkedList <Person> ();

        l.add(p1); IO.println(p1 + " eingefuegt");
        l.add(p2); IO.println(p2 + " eingefuegt");
        l.add(p3); IO.println(p3 + " eingefuegt");

        IO.println("Inhalt der Liste: " + l);

        Collections.sort(l, new PersonComparator()); // sortiere Liste l
                                                       // unter Verwendung von
                                                       // PersonComparator
        IO.println("Sortierte Liste: " + l);
    }
}

```


Kapitel 10

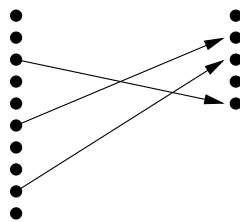
Hashing

Zum Abspeichern und Wiederfinden von Elementen wäre folgende Funktion hilfreich:

```
f: Element -> int
```

Dann könnte Element x bei Adresse $f(x)$ gespeichert werden.

Problem: Anzahl der möglichen Elemente \gg Anzahl der Adressen



mögliche Elemente

N Adressen

Gegeben Adressen von 0 bis $N - 1$.

Sei x ein beliebiges Objekt. Dann ist

```
String s = x.toString();
```

seine Stringrepräsentation.

Sei $x = x_{n-1}x_{n-2} \dots x_1x_0$ ein String, dann ist

$$f(x) = \left(\sum_{i=0}^{n-1} x_i \right) \text{MOD } N$$

eine Hashfunktion.

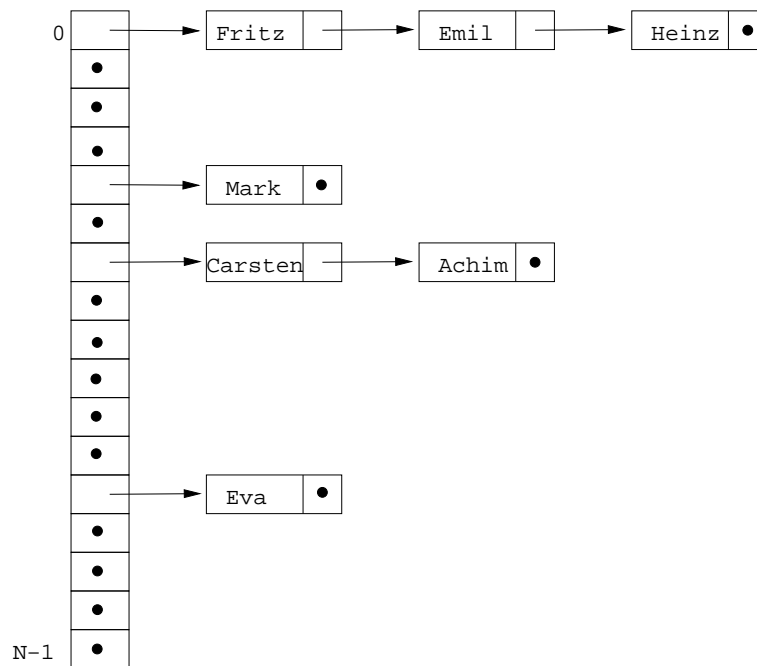
Gilt: $f(x) = f(y)$, so liegt eine *Kollision* vor, die bei *offenem* und *geschlossenem* Hashing unterschiedlich behandelt wird.

10.1 Offenes Hashing

```
private Liste[] b; // Array von Buckets
                // Jedes Bucket enthaelt Liste von Comparables
```

Alle Elemente x mit $f(x) = i$ befinden sich in der Liste $b[i]$. Bei N Buckets und n Elementen enthält jede Liste im Mittel $\frac{n}{N}$ Elemente.

Implementation des offenen Hashings



10.2 Geschlossenes Hashing

```
private Comparable[] inhalt; // Array von Comparables
private byte[] zustand; // Array von Zuständen
// LEER, BELEGT und GELOESCHT
```

Falls $y = f(x)$ schon belegt ist, so suche für x einen Alternativplatz.

$y + 1, y + 2, y + 3, y + 4, \dots$ lineares Sondieren

$y + 1, y + 4, y + 9, y + 16, \dots$ quadratisches Sondieren

$y + f_2(x)$ Double Hashing (Schrittweite wird durch 2. Hashfunktion bestimmt)

Beim linearen und quadratischen Sondieren müssen höchstens $N - 1$ Sondierschritte durchgeführt werden. Beim quadratischen Sondieren werden ggf. nicht alle Buckets besucht, aber mindestens $\frac{N}{2}$.

Implementation des geschlossenen Hashings

0	B	Fritz
	B	Emil
	L	
	L	
	B	Mark
	L	
	B	Carsten
	G	
	L	
	B	Heinz
	G	
	L	
	B	Eva
	L	
	L	
	B	Achim
N-1	L	

L = LEER
B = BELEGT
G = GELOESCHT

Beispiel:

Die beiden Abbildungen ergeben sich durch sukzessives Einfügen der Worte

Fritz, Mark, Emil, Carsten, Ulf, Heinz, Lutz, Eva, Achim

und anschließendes Löschen von

Ulf, Lutz

für $N = 17$.

Perfekte Hashfunktion

Gesucht wird eine Hashfunktion f , die auf den Elementen keine Kollision verursacht, z.B.:

gesucht: $f : \{\text{braun, rot, blau, violett, türkis}\} \rightarrow \mathbb{N}$

Länge(w)	=	5	3	4	7	6
Länge(w) - 3	=	2	0	1	4	3

$\Rightarrow f(w) = \text{Länge}(w) - 3 \in [0..4]$ ist perfekte Hashfunktion.

```

/***** OfHashing.java *****/
/** Implementation des Interface Menge durch Array von Listen */

public class OfHashing implements Menge {

    private Liste[] b ;                // Array fuer Listen

    public OfHashing(int N) {          // Konstruktor fuer Hashtabelle
        b = new Liste[N];             // besorge Platz fuer N Listen
        for (int i=0; i<N; i++)       // konstruiere pro Index
            b[i]=new VerweisListe();  // eine leere Liste
    }

    ...                                // Hilfsmethoden
    public Comparable lookup(Comparable x) { // versucht x nachzuschlagen
        ...
    }
    public boolean insert(Comparable x) { // versucht x einzufuegen
        ...
    }
    public boolean delete(Comparable x) { // versucht x zu loeschen
        ...
    }
}

/***** GeHashing.java *****/
/** Implementation des Interface Menge mit einem Array von Objekten */

public class GeHashing implements Menge {

    private final static byte LEER      = 0; // noch nie belegt, jetzt frei
    private final static byte BELEGT    = 1; // zur Zeit belegt
    private final static byte GELOESCHT = 2; // war schon mal belegt, jetzt frei

    private Comparable[] inhalt;         // Array fuer Elemente
    private byte[]       zustand;       // Array fuer Zustaende

    public GeHashing(int N) {           // Konstruktor fuer Hashtabelle
        inhalt = new Comparable[N];    // besorge Platz fuer N Objekte
        zustand = new byte[N];         // besorge Platz fuer N Zustaende
        for (int i=0; i<N; i++)        // setze alle Zustaende
            zustand[i]=LEER;           // auf LEER
    }

    ...                                // Hilfsmethoden

    public Comparable lookup(Comparable x) { // versucht, x nachzuschlagen
        ...
    }
    public boolean insert(Comparable x) { // versucht, x einzufuegen
        ...
    }
    public boolean delete(Comparable x) { // versucht, x zu loeschen
        ...
    }
}

```

Laufzeit bei geschlossenem Hashing

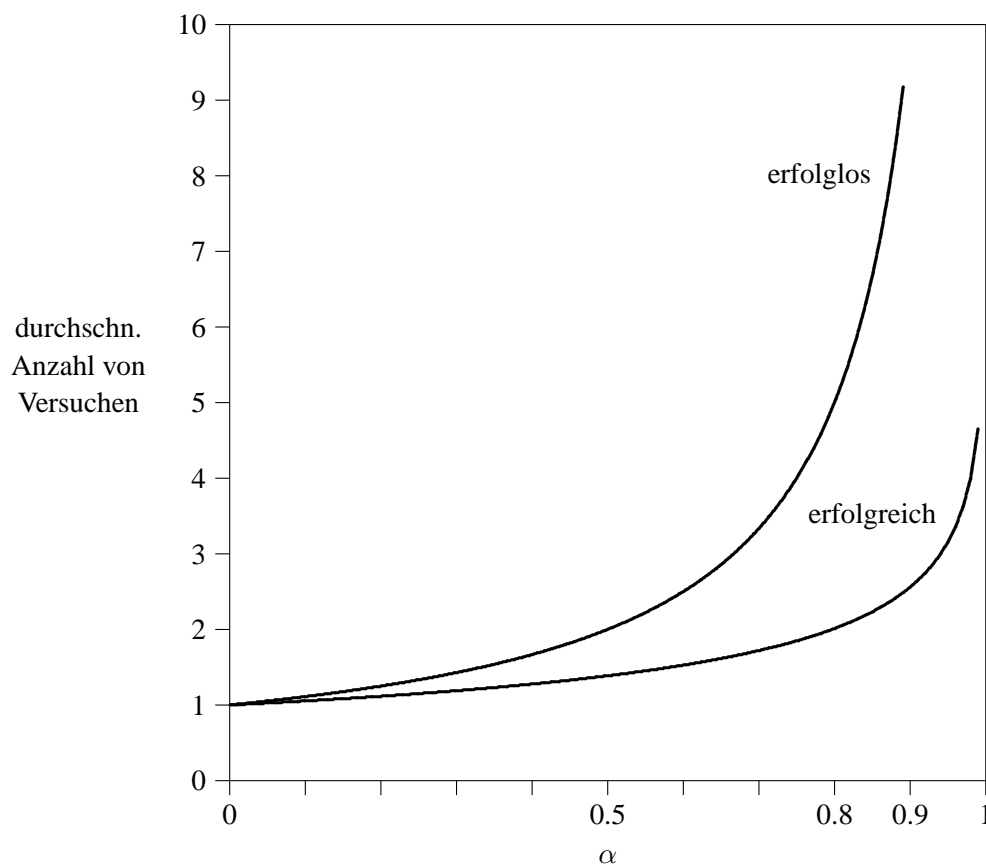
Sei n die Anzahl der in der Hashtabelle zur Zeit gespeicherten Objekte, sei N die Anzahl der möglichen Speicherpositionen.

Sei $\alpha = \frac{n}{N} \leq 1$ der Auslastungsfaktor.

Dann ergibt sich für die Anzahl der Schritte mit Double-Hashing als Kollisionsstrategie bei

- erfolgloser Suche: $\approx \frac{1}{1-\alpha} = 5.0$, für $\alpha = 0.8$
- erfolgreicher Suche: $\approx -\frac{\ln(1-\alpha)}{\alpha} = 2.01$, für $\alpha = 0.8$

d.h., in 2 Schritten wird von 1.000.000 Elementen aus einer 1.250.000 großen Tabelle das richtige gefunden. (Zum Vergleich: der AVL-Baum benötigt dafür etwa 20 Vergleiche.)

**Vergleich mit AVL-Baum**

	AVL-Baum	Geschlossenes Hashing
Laufzeit	logarithmisch	konstant
Speicherbedarf	dynamisch wachsend	in Sprüngen wachsend
Sortierung	möglich durch Traversierung	nicht möglich

Das Interface Map repräsentiert eine Sammlung von sogenannten *Mappings* oder *Assoziationen* zwischen Schlüsseln und Werten. D.h. abgespeichert werden Objekt-Paare, von denen eine Komponente als Schlüssel fungiert und die andere Komponente den zu diesem Schlüssel gehörenden Wert darstellt. Implementiert wird das Interface durch die Klasse HashMap. Der Konstruktor erlaubt die (optionale) Angabe einer initialen Kapazität.

```

/***** HashMapTest.java *****/
import AlgoTools.IO;
import java.util.*;

/** testet die Klasse java.util.HashMap */

public class HashMapTest {

    public static void main (String [] argv) {

        Map <Integer, Person> h = new HashMap <Integer, Person> (16);

        Person p1 = new Person ("Lars", "Lehmann", 12, 6, 1970);
        Person p2 = new Person ("Hans", "Hutmann", 21, 7, 1974);
        Person p3 = new Person ("Susi", "Sorglos", 18, 3, 1969);

        h.put(4711,p1);
        IO.println(p1 + " wurde mit Schluessel 4711 eingefuegt");

        h.put(4712,p2);
        IO.println(p2 + " wurde mit Schluessel 4712 eingefuegt");

        h.put(4713,p3);
        IO.println(p1 + " wurde mit Schluessel 4713 eingefuegt");

        if (h.containsValue(p2)) IO.println(p2 + " ist gespeichert");
            else IO.println(p2 + " ist nicht gespeichert");

        int k = 4711;
        if (h.containsKey(k)) IO.println("Schluessel " + k + " ist eingetragen");
            else IO.println("Schluessel " + k + " nicht gefunden");

        Person p = h.get(k);
        IO.println("Schluessel " + k + " gehoert zu Person " + p);

        h.remove(k);
        IO.println("Schluessel " + k + " und sein Wert wurden entfernt");

        IO.println("Inhalt der HashMap wird ausgegeben:");
        IO.println(h);

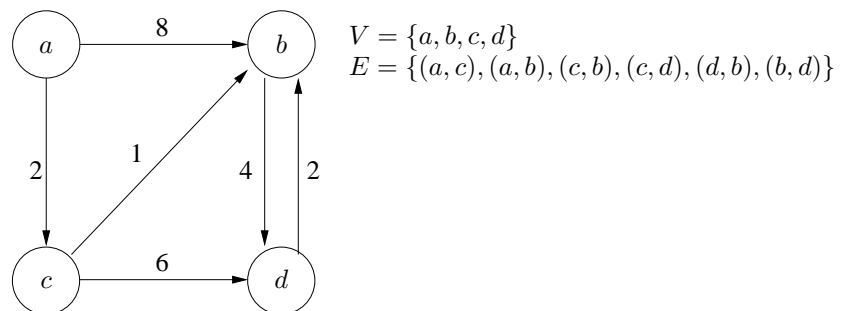
        IO.println("HashMap wird mit Iterator durchlaufen und Werte ausgegeben:");
        Collection <Person> coll = h.values();
        Iterator <Person> iter = coll.iterator();
        while (iter.hasNext()){
            p = iter.next();
            IO.println(p);
        }
    }
}

```

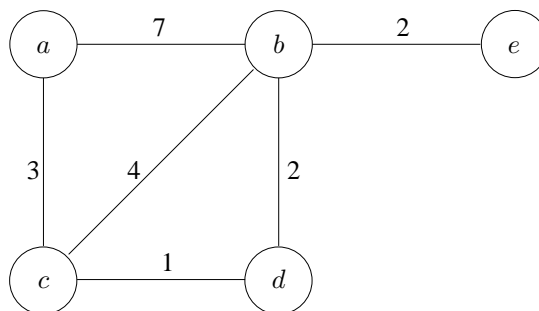

Kapitel 11

Graphen

Ein *gerichteter Graph* $G = (V, E)$ besteht aus *Knotenmenge* V und *Kantenmenge* $E \subseteq V \times V$

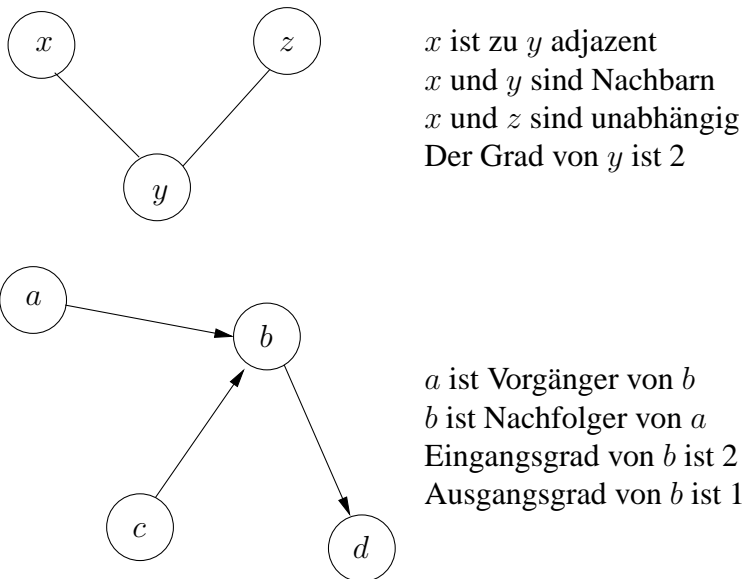
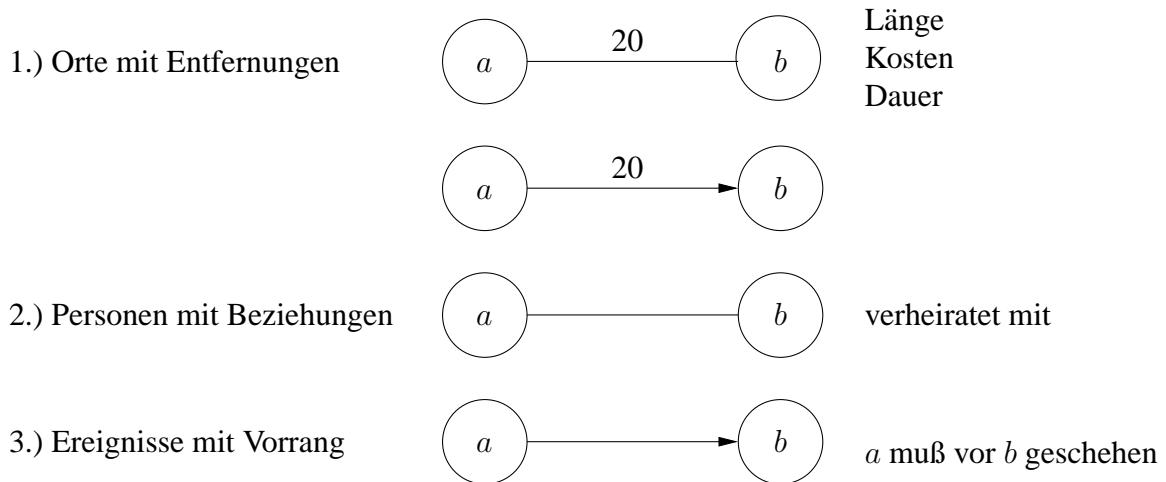


Ein *ungerichteter Graph* $G = (V, E)$ besteht aus *Knotenmenge* V und *Kantenmenge* $E \subseteq P_2(V)$ ($P_2(V)$ sind alle 2-elementigen Teilmengen von V .)



Kanten können gewichtet sein durch eine *Kostenfunktion* $c : E \rightarrow \mathbb{R}$.

Mit Graphen können binäre Beziehungen zwischen Objekten modelliert werden. Die Objekte werden durch die Knoten, die Beziehungen durch die Kanten modelliert.



Ein *Weg* ist eine Folge von adjazenten Knoten.

Ein *Kreis* ist ein Weg, der zurück zum Startknoten führt.

11.1 Implementation von Graphen

Es sei jedem Knoten eindeutig ein Index zugeordnet. Für den gerichteten Graphen auf Seite 151 ergibt sich:

Index	Knoten
0	<i>a</i>
1	<i>b</i>
2	<i>c</i>
3	<i>d</i>

Implementation durch Adjazenzmatrix

Unbewertete Kanten:

	0	1	2	3
0	0	1	1	0
1	0	0	0	1
2	0	1	0	1
3	0	1	0	0

$$m[i][j] := \begin{cases} 1, & \text{falls } (i, j) \in E \\ 0 & \text{sonst} \end{cases}$$

Bewertete Kanten:

	0	1	2	3
0	0	8	2	∞
1	∞	0	∞	4
2	∞	1	0	6
3	∞	2	∞	0

$$m[i][j] := \begin{cases} c(i, j), & \text{falls } (i, j) \in E \\ 0, & \text{falls } i = j \\ \infty & \text{sonst} \end{cases}$$

Platzbedarf = $O(|V|^2)$.

Direkter Zugriff auf Kante (i, j) in konstanter Zeit möglich.

Kein effizientes Verarbeiten der Nachbarn eines Knotens.

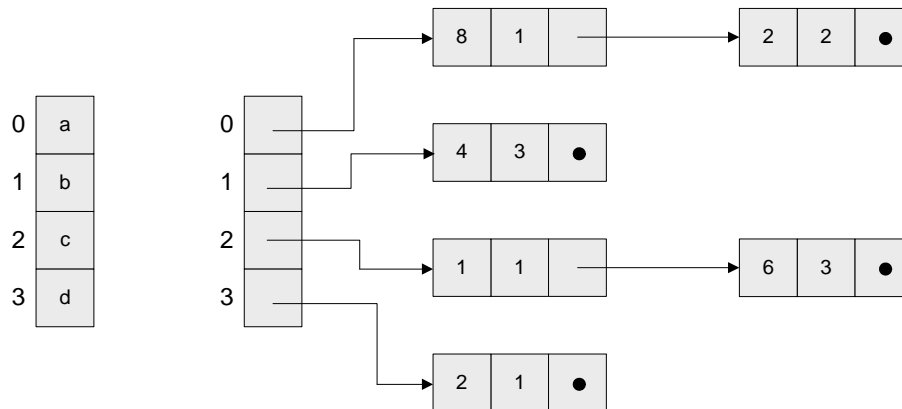
Sinnvoll bei dicht besetzten Graphen.

Sinnvoll bei Algorithmen, die wahlfreien Zugriff auf eine Kante benötigen.

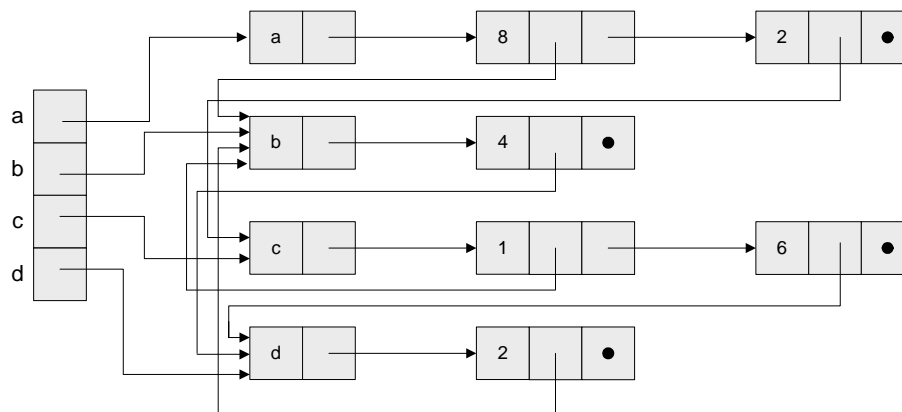
Implementation durch Adjazenzlisten

Wenn die Knoten des Graphen über ihren Index identifiziert werden, bietet sich zusätzlich zum Namens-Array ein Array von Integer-Listen an. Die an Position i beginnende Liste enthält die Nachbarn von i , genauer gesagt, sie enthält die Indizes der Nachbarn von i .

Für bewertete Graphen muss ein Listeneintrag innerhalb der i -ten Liste neben der Knoten-Nummer j auch die Kosten der Kante (i, j) enthalten. Für den gerichteten Graphen auf Seite 151 ergibt sich:



Eine objektorientierte Codierung würde die Knoten als Objekte modellieren, welche ihren Namen als String speichern und ihre Nachbarn als Kantenliste. Die Einträge der Kantenliste bestehen jeweils aus den Kosten der Kante und einem Verweis auf den Knoten. Über ein assoziatives Array (implementiert als Hash-Map) gelangt man vom Namen eines Knotens zu seinem Objekt. Für den gerichteten Graphen auf Seite 151 ergibt sich:



Platzbedarf $=O(|E|)$

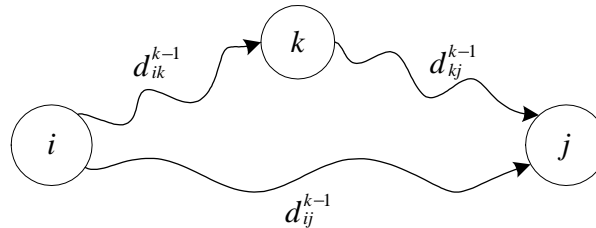
Kein effizienter Zugriff auf Kante (x, y) möglich.

Sinnvoll bei dünn besetzten Graphen.

Sinnvoll bei Algorithmen, die, gegeben ein Knoten x , dessen Nachbarn verarbeiten müssen.

11.2 Graphalgorithmen für Adjazenzmatrizen

Die Klasse `Floyd` löst das *all-pairs-shortest-path*-Problem mit dem Algorithmus von Floyd. Für eine $(n \times n)$ -Ausgangsmatrix C mit den Kantenkosten werden sukzessive die $(n \times n)$ -Matrizen $D^0, D^1, D^2, \dots, D^{n-1}$ berechnet. Die Matrix D^k enthält die Kosten der kürzesten Wege zwischen zwei Knoten i und j , die als Zwischenknoten nur die Knoten $0, 1, 2, \dots, k$ verwenden. Damit lässt sich $D_{i,j}^k$ errechnen durch das Minimum von $D_{i,j}^{k-1}$ und $D_{i,k}^{k-1} + D_{k,j}^{k-1}$.



Um auch die zugehörige Kantenfolge rekonstruieren zu können, wird parallel dazu eine Folge von $(n \times n)$ -Matrizen $P^0, P^1, P^2, \dots, P^{n-1}$ aufgebaut, die an Position $P_{i,j}^k$ den vorletzten Knoten auf dem kürzesten Weg von i nach j notiert, der nur über die Zwischenknoten $0, 1, 2, \dots, k$ läuft.

```

/***** Floyd.java *****/

/** berechnet alle kuerzesten Wege und ihre Kosten mit Algorithmus von Floyd */
/** der Graph darf keine Kreise mit negative Kosten haben */

public class Floyd {

    public static void floyd (int n,          // Dimension der Matrix
                              double [][] C, // Adjazenzmatrix mit Kosten
                              double [][] D, // errechnete Distanzmatrix
                              int    [][] P){ // errechnete Wegematrix

        int i, j, k;                          // Laufvariablen
        for (i=0; i < n; i++) {                // fuer jede Zeile
            for (j=0; j < n; j++) {            // fuer jede Spalte
                D[i][j] = C[i][j];             // initialisiere mit Kantenkosten
                P[i][j] = i;                   // vorletzter Knoten
            }
        }

        for (k=0; k < n; k++) {                // fuer jede Knotenobergrenze
            for (i=0; i < n; i++) {            // fuer jede Zeile
                for (j=0; j < n; j++) {        // fuer jede Spalte
                    if (D[i][k] + D[k][j] < D[i][j]){ // falls Verkuerzung moeglich
                        D[i][j] = D[i][k] + D[k][j]; // notiere Verkuerzung
                        P[i][j] = P[k][j];         // notiere vorletzten Knoten
                    }
                }
            }
        }
    }
}

```

```

/***** FloydTest.java *****/

import AlgoTools.IO;

/** testet den Floyd-Algorithmus */

public class FloydTest {

    final static double INF = Double.MAX_VALUE; // Konstante unendlich

    private static void printMatrix(double[][]m){ // druckt Kostenmatrix
        for (int i=0; i < m.length; i++) { // fuer jede Zeile
            for (int j=0; j < m[i].length; j++) // fuer jede Spalte
                if (m[i][j]==INF) IO.print(" "); // falls unendlich: INF
                else IO.print(m[i][j],6,1); // sonst: Kantenkosten
            IO.println();
        } IO.println();
    }

    private static void printPath(int[][]P,int i,int j){// druckt Knotenfolge
        if (i==j) IO.print(i); else { // erster Knoten des Weges
            printPath(P, i, P[i][j]); // Anfangsfolge des Weges
            IO.print("-" + j); // letzter Knoten des Weges
        }
    }

    private static void printPathMatrix(int[][]P,double[][]D){// druckt Wegematrix
        for (int i=0; i < P.length; i++){
            for (int j=0; j < P[i].length; j++){
                if (D[i][j]==INF) IO.print("??? "); // falls kein Weg existiert
                else { // falls es Weg gibt
                    printPath(P,i,j); // drucke Knotenfolge
                    IO.print(" "); // Abstand zum naechsten Weg
                }
            } IO.println();
        } IO.println();
    }

    public static void main (String[]argv) { // Hauptprogramm
        final int N = 4; // Konstante
        double[][]C = {{0.0, 8.0, 2.0, INF }, // Kostenmatrix
                       {INF, 0.0, INF, 4.0 },
                       {INF, 1.0, 0.0, 6.0 },
                       {INF, 2.0, INF, 0.0 }};

        double[][]D = new double[N][N]; // errechnete Distanzkosten
        int [][]P = new int [N][N]; // vorletzter Knoten auf Weg

        IO.println("Gegebene Kostenmatrix:");
        printMatrix(C); // drucke Kostenmatrix
        Floyd.floyd(N,C,D,P); // berechne kuerzeste Wege
        IO.println("Errechnete Distanzmatrix:");
        printMatrix(D); // drucke Kostenmatrix
        IO.println("Errechnete Wegematrix:");
        printPathMatrix(P,D); // drucke Wegematrix
    }
}

```

11.3 Graphalgorithmen für Adjazenzlisten

Grundlage der folgenden Implementationen sind die Klassen `Vertex` und `Edge`. `Vertex` speichert den Namen des Knoten und seine Nachbarn als Liste von Kanten. Weiterhin gibt es Instanzvariablen zum Speichern von Knoten bezogenen Zwischenergebnissen, die in den verschiedenen Graph-Algorithmen berechnet werden. Die Klasse `Edge` speichert die Kosten der Kante und einen Verweis auf den Zielknoten.

Graphen werden als eine Assoziation zwischen den Knotennamen und den Knoten-Objekten realisiert, d.h., es kommt aus dem Java Collection Framework eine `HashMap<String, Vertex>` zum Einsatz, die zu einem gegebenen Knotennamen direkt den zugehörigen Knoten ermitteln kann.

Die Klasse `GraphTraverse` führt auf einem gerichteten Graphen eine rekursiv organisierte *Tiefensuche* durch und vergibt Nummern an Knoten in der Reihenfolge, in der sie besucht werden. Bei nicht zusammenhängenden Graphen muß dazu die Suche mehrfach gestartet werden.

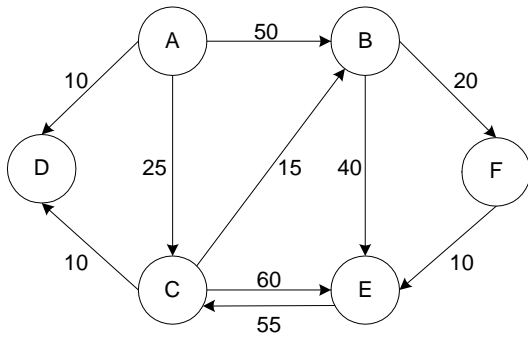
Die Klasse `TopoSort` führt auf einem gerichteten Graphen eine sogenannte *topologische Sortierung* durch und versucht eine Knoten-Nummerierung $f: V \rightarrow \mathbb{N}$ zu finden, die mit den Kantenrichtungen kompatibel ist, d.h. $(x, y) \in E \Rightarrow f(x) < f(y)$. Begonnen wird bei einem Knoten mit Eingangsgrad 0 (der die erste Nummer erhalten kann). Sei x der Knoten, der zuletzt numeriert wurde. Dann werden nun von x ausgehenden Kanten (virtuell) entfernt und somit die (virtuellen) Eingangsgrade der von ihm erreichbaren Knoten vermindert. Verwendet wird dabei eine Schlange, welche solche Knoten speichert, deren virtueller Eingangsgrad im Laufe der Berechnung inzwischen auf 0 gesunken ist und daher für die nächste zu vergebene Nummer infrage kommen.

Die Klasse `Dijkstra` löst auf einem gerichteten, mit nichtnegativen Kosten bewerteten Graphen das sogenannte *single-source-shortest-path*-Problem. D.h., zu einem gegebenen Startknoten werden die kürzesten Wege zu allen anderen Knoten berechnet. Verwendet wird dabei eine Priority-Queue, welche die vorläufige Distanz eines Weges vom Startknoten zu einem Zielknoten in Form einer mit dieser Distanz bewerteten Kante speichert. Zu Beginn haben alle Knoten die vorläufige Distanz ∞ ; der Startknoten erhält die endgültige Distanz 0. Jeweils der billigste Knoten aus der Prioritäts-Schlange kann seine endgültige Distanz erhalten und fügt ggf. die durch ihn verkürzten vorläufigen Distanzen zu seinen Nachbarn in Form von Kanten in die Schlange ein. Weil die Priority-Queue die Kosten der in ihr gespeicherten Wege nicht verringern kann, werden Wege, deren Kosten sich verringert haben, als neue Kanten eingefügt und die Schlange enthält daher für manche Knoten Mehrfacheinträge mit unterschiedlich teuren Kanten. Solche Einträge können nach dem Entfernen aus der Schlange ignoriert werden, wenn der Knoten inzwischen als besucht (`seen`) markiert wurde.

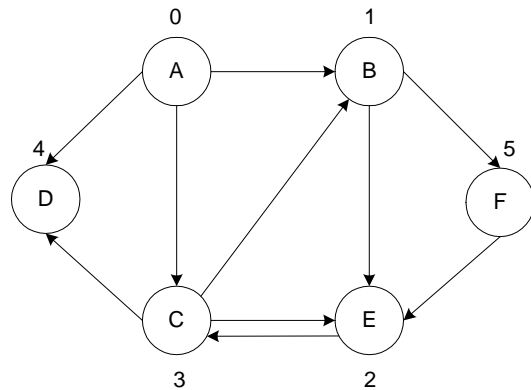
Die Klasse `Hamilton` sucht auf einem gerichteten Graphen nach einem *Hamilton-Kreis*. Das ist ein Rundweg, der jeden Knoten genau einmal besucht und beim Ausgangsknoten wieder endet. Verwendet wird dabei ein Keller von Adjazenzlisten zur Organisation eines Backtracking-Ansatzes. Um die Exploration bei einer oben auf dem Keller liegenden teilweise abgearbeiteten Adjazenzliste an der richtigen Stelle fortführen zu können, bestehen die Kellereinträge aus den Iteratoren der Adjazenzlisten. Diese können jeweils den nächsten, noch nicht ausprobierten Nachbarn liefern.

Die Klasse `GraphIO` liest einen Graph aus einer Datei ein und zeigt seine Adjazenzlisten an.

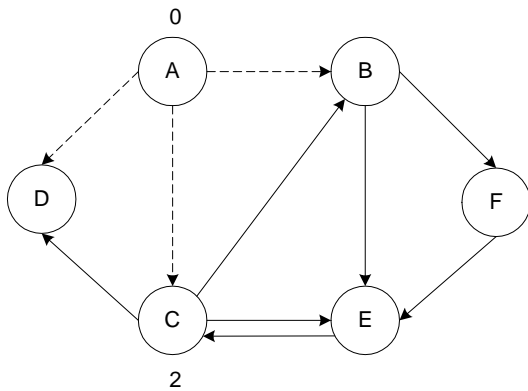
Die Klasse `Result` enthält Routinen zum Anzeigen einer Lösung, welche von dem jeweiligen Algorithmus in den Arbeitsvariablen der Knoten hinterlegt wurde.



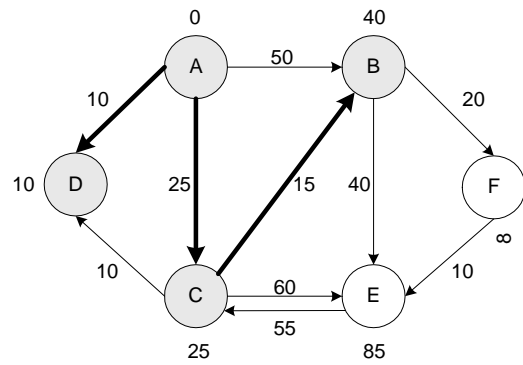
gerichteter, bewerteter Graph:
gezeigt sind Knotennamen und Kantenkosten



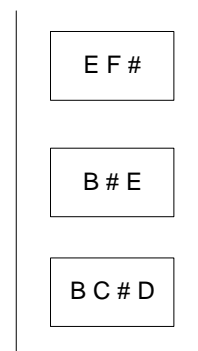
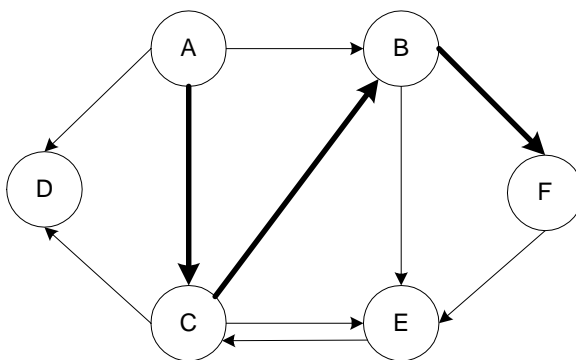
Rekursive Tiefensuche:
Numerierung entstanden durch Startknoten A



Topologisches Sortieren:
Knoten A ist numeriert, Nachfolgekanten entfernt



Single-Source-Shortest-Path:
Grau gefärbt sind bereits markierte Knoten



Suche nach Hamiltonkreis: markiert ist der aktuelle Weg.
Im Keller liegen Iteratoren für Adjazenzlisten, ihr Fortschritt ist markiert mit #

```

/***** Vertex.java *****/

import java.util.*;

/** Klasse zur Repraesentation eines Knoten */
/** neben den unveraenderlichen Datenfeldern name und edges */
/** gibt es Arbeitsvariablen fuer die unterschiedlichen Graph-Algorithmen */

class Vertex {

    public String      name;           // Name des Knoten           (fix)
    public List<Edge>  edges ;         // Nachbarn als Kantenliste (fix)

    public int         nr;             // Knotennummer           (errechnet)
    public int         indegree;       // Eingangsgrad           (errechnet)
    public double      dist;           // Kosten fuer diesen Knoten (errechnet)
    public Vertex      prev;           // Vorgaenger fuer diesen Knoten (errechnet)
    public boolean     seen;           // Besuchs-Status         (errechnet)

    public Vertex ( String s ) {      // Konstruktor fuer Knoten
        name = s;                     // initialisiere Name des Knoten
        edges = new LinkedList<Edge>(); // initialisiere Nachbarschaftsliste
    }

    public boolean hasEdge(Vertex w) { // testet, ob Kante zu w besteht
        for (Edge e : edges)          // fuer jede ausgehende Nachbarkante pruefe
            if (e.dest == w)          // falls Zielknoten mit w uebereinstimmt
                return true;          // melde Erfolg
        return false;                 // ansonsten: melde Misserfolg
    }
}

/***** Edge.java * *****/

import java.util.*;

/** Klasse zur Repraesentation einer Kante */
/** compareTo-Methode noetig zum Abspeichern von Kanten in Priority-Queue */

public class Edge implements Comparable<Edge>{

    public Vertex dest;               // Zielknoten, zu dem die Kante fuehrt
    public double cost;               // Kosten dieser Kante

    public Edge (Vertex d, double c) { // Konstruktor fuer Kante
        dest = d;                     // initialisiere Zielknoten
        cost = c;                      // initialisiere Kantenkosten
    }

    public int compareTo (Edge other) { // vergleiche mit anderer Kante
        return cost < other.cost ? -1 : // falls selbst kleiner : Ergebnis negativ
               cost > other.cost ? +1 : // falls selbst groesser: Ergebnis positiv
               0 ; // falls beide gleich : Ergebnis 0
    }
}

```

```

/***** Graph.java *****/
import java.util.*;

/** Klasse zur Implementation eines Graphen basierend auf Vertex und Edge */
/** Der Graph wird implementiert als HashMap <String, Vertex>, d.h. als eine */
/** Hashtabelle mit Keys vom Typ String und Values vom Typ Knoten */

public class Graph {

    private Map <String, Vertex> graph;           // Datenstruktur fuer Graph

    public Graph() {                             // leerer Graph wird angelegt
        graph = new HashMap <String, Vertex> (); // als HashMap von String,Vertex
    }

    public boolean isEmpty(){                   // liefert true, falls Graph leer
        return graph.isEmpty();                // mit isEmpty() von HashMap
    }

    public int size(){                          // liefert die Anzahl der Knoten
        return graph.size();                   // mit size() von HashMap
    }

    public Collection <Vertex> vertices(){      // liefert Knoten als Collection
        return (Collection<Vertex>)graph.values(); // mit values() von HashMap
    }

    public Vertex getVertex(String s){         // liefere Knoten zu String
        Vertex v = graph.get(s);               // besorge Knoten zu Knotennamen
        if (v==null) {                          // falls nicht gefunden
            v = new Vertex(s);                  // lege neuen Knoten an
            graph.put(s, v);                    // fuege Namen und Knoten in HashMap ein
        }
        return v;                               // liefere gefundenen oder neuen Knoten
    }

    public void addEdge(String source,         // fuege Kante ein von Knotennamen source
                        String dest,          // zu Knotennamen dest
                        double cost) {        // mit Kosten cost
        Vertex v = getVertex(source);         // finde Knoten v zum Startnamen
        Vertex w = getVertex(dest);           // finde Knoten w zum Zielnamen
        v.edges.add(new Edge(w, cost));       // fuege Kante (v,w) mit Kosten cost ein
    }
}

```



```

/***** GraphTest.java *****/
import java.util.*;

/** testet die Graph-Algorithmen */
public class GraphTest {

    public static void main(String [] argv) {

        Graph g = GraphIO.readGraph();           // Graph einlesen
        GraphIO.printGraph(g);                   // Graph ausgeben

        GraphTraverse.tiefensuche(g);           // Tiefensuche-Traversierung
        Result.printTraverse(g);                 // Traversierung ausgeben

        TopoSort.sortGraph(g);                   // topologisch sortieren
        Result.printTopo(g);                       // Sortierung ausgeben

        Dijkstra.dijkstra(g, g.getVertex("A")); // kuerzeste Wege von A berechnen
        Result.printPath(g, g.getVertex("E"));   // kuerzesten Weg zu E ausgeben

        Vertex v = Hamilton.hamilton(g,         // Hamilton-Kreis berechnen
                                     g.getVertex("A")); // dabei bei A beginnen
        Result.printHamilton(g,v);               // Hamilton-Kreis ausgeben
    }
}

/*****GraphTraverse.java*****/
import java.util.*;

/** traversiert rekursiv alle Knoten eines gerichteten Graphen in TiefenSuche */
/** bei jeder Zusammenhangskomponente wird die Traversierung neu gestartet */

public class GraphTraverse {

    static int id = 0;                          // Variable zum Numerieren

    public static void tiefensuche(Graph g){
        for (Vertex v : g.vertices())           // fuer jeden Knoten
            v.seen = false;                     // markiere als nicht besucht
        for (Vertex v : g.vertices())           // fuer jeden Knoten
            if (!v.seen) visit(v);              // falls v nicht besucht: besuche v
    }

    private static void visit(Vertex v) {
        v.nr = id++;                            // vergib naechste Nummer
        v.seen = true ;                         // markiere als besucht
        for (Edge e : v.edges){                 // fuer jede ausgehende Kante
            Vertex w = e.dest;                   // sei w der Nachbarknoten
            if (!w.seen) visit(w);              // falls w nicht besucht: besuche w
        }
    }
}

```

```

/***** TopoSort.java *****/

import java.util.*;

/** Topologisches Sortieren eines gerichteten Graphen          */
/** Verwendet wird eine Schlange, welche die Knoten aufnimmt, */
/** deren Eingangsgrad auf 0 gesunken sind                    */

public class TopoSort {

    public static void sortGraph ( Graph g ) {

        for (Vertex v : g.vertices()){ // fuer jeden Knoten
            v.indegree = 0;           // setze seinen Eingangsgrad auf 0
            v.nr = -1;                // vergib ungueltige Nummer
        }

        for (Vertex v : g.vertices()) // fuer jeden Knoten
            for (Edge e : v.edges)    // fuer jeden Nachbarknoten
                e.dest.indegree++;    // erhoehe seinen Eingangsgrad um 1

        List<Vertex> l                 // Liste von Knoten, die
            = new LinkedList<Vertex>(); // inzwischen den Eingangsgrad 0 haben

        for (Vertex v : g.vertices()) // jeden Knoten mit Eingangsgrad 0
            if (v.indegree==0) l.add(v); // fuege hinten in die Liste ein

        int id = 0;                   // initialisiere Laufnummer
        while (!l.isEmpty()) {         // solange Liste nicht leer
            Vertex v = l.remove(0);    // besorge und entferne Kopf aus Liste
            v.nr = id++;               // vergib naechste Nummer
            for (Edge e : v.edges){    // fuer jede ausgehende Kante
                Vertex w = e.dest;    // betrachte den zugehoerigen Knoten
                w.indegree--;         // erniedrige seinen Eingangsgrad
                if (w.indegree==0)    // falls der Eingangsgrad auf 0 sinkt
                    l.add(w);        // fuege Knoten hinten in Liste ein
            }
        }
    }
}

```

```
/****** Dijkstra.java ******/
import java.util.*;

/** implementiert den single source shortest path Algorithmus nach Dijkstra */
/** Es sind nur nichtnegative Kantenkosten zugelassen */

public class Dijkstra {

    public static void dijkstra ( Graph g, Vertex start) {

        PriorityQueue<Edge> p =          // Priority-Queue zum Verwalten
            new PriorityQueue<Edge>(); // der vorlaeufig kuerzesten Wege

        for (Vertex v : g.vertices()){ // fuer jeden Knoten
            v.dist = Double.MAX_VALUE; // Entfernung ist unendlich
            v.seen = false;           // Knoten noch nicht gesehen
            v.prev = null;            // Vorgaenger noch nicht ermittelt
        }

        start.dist = 0;               // endgueltige Kosten zum Startknoten
        p.add(new Edge(start, 0));     // erster Eintrag in PriorityQueue

        while (!p.isEmpty()){         // solange noch Eintraege in Priority-Queue

            Edge best = p.remove();    // billigster Eintrag in PriorityQueue
            Vertex v = best.dest;     // Zielknoten dieses Eintrags
            if (v.seen) continue;     // falls schon bearbeitet: ignorieren
            v.seen = true;            // als bearbeitet markieren

            for (Edge e : v.edges){   // fuer jede Nachbarkante e von v tue
                Vertex w = e.dest;    // besorge Zielknoten w
                double c = e.cost;    // besorge Kosten c zum Zielknoten w
                if (c<0) throw new    // falls Kantenkosten negativ
                    RuntimeException("Negativ"); // melde Fehler
                if (w.dist > v.dist + c) { // falls Verkuerzung moeglich
                    w.dist = v.dist + c; // berechne Verkuerzung
                    w.prev = v;        // notiere verursachenden Vorgaenger
                    p.add(new Edge(w,w.dist)); // neuer Eintrag in PriorityQueue
                }
            }
        }
    }
}
```

```

/***** Hamilton.java *****/

import java.util.*;

/** sucht einen Hamiltonkreis in einem gerichteten Graphen */
/* verwendet wird ein Keller mit den Adjazenzlisten in Form von Iteratoren */

public class Hamilton {

    public static Vertex hamilton(Graph g, Vertex start) {
        for (Vertex v : g.vertices()) { // fuer jeden Knoten
            v.seen = false; // noch nicht gesehen
            v.prev = null; // noch kein Vorgaenger bekannt
        }
        Iterator iter; // Iteratorvariable
        Stack<Iterator> s = new Stack<Iterator>(); // Stack fuer Adjazenz-Iteratoren
        int entschieden = 0; // bisher ist noch nichts entschieden
        s.push(start.edges.iterator()); // Nachbarn des Startknoten auf Stack
        start.seen = true; // Startknoten gilt als besucht
        Vertex last = start; // last ist der zur Zeit letzte Knoten
        int k = 1; // Weglaenge = 1

        Vertex v=null; // Hilfsknoten
        while (entschieden == 0) { // solange noch nicht entschieden
            iter = s.peek(); // oberster Adjazenz-Iterator
            int verlaengerbar=0; // bisher keine weiteren gefunden
            while (verlaengerbar==0) { // solange keine weiteren gefunden
                if (iter.hasNext()) { // falls es weiteren Nachbarn gibt
                    Edge e = (Edge)iter.next(); // e ist naechste Kante
                    v = e.dest; // v ist potentielle Verlaengerung
                    if (!v.seen) verlaengerbar=1; // Verlaengerung gefunden
                } else verlaengerbar=-1; // keine Verlaengerung moeglich
            }
            if (verlaengerbar==1) { // falls Verlaengerung moeglich
                k++; // erhoehe Weglaenge
                v.seen = true; // markiere v als besucht
                v.prev = last; // trage last als Vorgaenger ein
                last = v; // v ist jetzt der letzte
                if (k==g.size() && v.hasEdge(start)) // Weg lang genug und Kante zu Start
                    entschieden = 1; // endgueltig Kreis gefunden
                else s.push(v.edges.iterator()); // pushe Nachfolger von v auf Stack
            } else { // keine Verlaengerung moeglich
                s.pop(); // entferne oberste Adjazenzliste
                last.seen = false; // last gilt als nicht besucht
                last = last.prev; // Vorgaenger ist nun der letzte
                k--; // Weglaenge erniedrigen
                if (s.empty()) entschieden=-1; // endgueltig keinen Kreis gefunden
            }
        }
        if (entschieden == -1 ) return null; // kein Kreis gefunden
        else return v; // liefere letzten Knoten des Kreises
    }
}

```

```
/* ***** GraphIO.java ***** */

import java.lang.*;
import java.util.*;
import java.io.*;
import AlgoTools.IO;

/** Routinen zum Einlesen eines gerichteten Graphen */
/* Der Graph wird realisiert durch eine HashMap, welche */
/* den Namen des Knoten auf den Knoten abbildet */

public class GraphIO {

    public static Graph readGraph() { // liest Graph aus Datei ein
        Graph g = new Graph();
        try {
            BufferedReader f = new BufferedReader(new FileReader("graph.dat"));
            String zeile;
            while ( (zeile = f.readLine()) != null) {
                StringTokenizer st = new StringTokenizer(zeile);
                String source = st.nextToken();
                String dest = st.nextToken();
                double cost = Double.parseDouble(st.nextToken());
                g.addEdge(source,dest,cost);
            }
        } catch (Exception e) {IO.println(e);}
        return g;
    }

    public static void printGraph(Graph g) { // gibt Graph aus
        IO.println("Adjazenzlisten des Graphen:");
        for (Vertex v : g.vertices()) {
            for (Edge e : v.edges) {
                IO.print("(" + v.name + "," + e.dest.name + ")" + e.cost + " ");
            }
            IO.println();
        }
        IO.println();
    }
}
```

```
/****** Result.java *****/

import java.util.*;
import AlgoTools.IO;

/** Routinen zum Anzeigen der Loesungen, kodiert in den Arbeitsvariablen */

public class Result {

    private static void printPath(Vertex dest) {
        if (dest.prev != null) {
            printPath(dest.prev);
            IO.print(" -> ");
        } IO.print(dest.name);
    }

    public static void printPath(Graph g, Vertex w) {
        if (w.dist==Double.MAX_VALUE) IO.println(w.name + " nicht erreichbar");
        else {
            IO.println("Der kuerzeste Weg (mit Gesamtkosten "+w.dist+") lautet: ");
            printPath(w);
        }
        IO.println(); IO.println();
    }

    public static void printHamilton(Graph g, Vertex last) {
        if (last==null) IO.println("Graph hat keinen Hamiltonkreis"); else {
            IO.println("Der Hamiltonkreis lautet:");
            printPath(last);
        }
        IO.println(); IO.println();
    }

    public static void printTopo( Graph g ){
        boolean erfolgreich=true;
        for (Vertex v : g.vertices())
            if (v.nr<0) erfolgreich=false;
        if (erfolgreich) {
            IO.println("Die Sortierung lautet:");
            for (Vertex v : g.vertices())
                IO.println("Knoten " + v.name + " erhaelt Nr. " + v.nr);
        } else IO.println("Graph kann nicht sortiert werden");
        IO.println();
    }

    public static void printTraverse( Graph g ){
        IO.println("Traversierungsreihenfolge:");
        for (Vertex v : g.vertices()){
            IO.println(v.name + " erhaelt Nr. " + v.nr);
        }
        IO.println();
    }
}
```

```
A B 50
A C 25
A D 10
B E 85
B F 20
C B 15
C D 10
C E 60
E C 25
F E 10
```

Eingabedatei graph.dat mit Graphbeschreibung

```
Adjazenzlisten des Graphen:

(A,B)50.0 (A,C)25.0 (A,D)10.0
(F,E)10.0
(C,B)15.0 (C,D)10.0 (C,E)60.0
(B,E)85.0 (B,F)20.0
(E,C)25.0

Traversierungsreihenfolge:
D erhaelt Nr. 0
A erhaelt Nr. 1
F erhaelt Nr. 5
C erhaelt Nr. 4
B erhaelt Nr. 2
E erhaelt Nr. 3

Graph kann nicht sortiert werden

Der kuerzeste Weg (mit Gesamtkosten 70.0) lautet:
A -> C -> B -> F -> E

Graph hat keinen Hamiltonkreis
```

von GraphTest.java erzeugte Ausgabe result.dat