

Algorithmus von Rabin und Karp

Wähle eine Hashfunktion, so daß alle

$$h(u[i \dots i + m - 1])$$

in $O(m + |u|)$ Schritten berechnet werden können.

Zum Beispiel:

$$h(a_1 \dots a_n) = \left(\sum_{i=1}^n q^i a_i \right) \bmod p,$$

wobei p und q große Primzahlen sind.

Es gilt

$$h(a_2 \dots a_{n+1}) = \left(h(a_1 \dots a_n) / q - a_1 + q^n a_{n+1} \right) \bmod p.$$

Übersicht

- 5 Textalgorithmen
 - Stringmatching
 - Editdistanz

Editdistanz

Gegeben seien zwei Zeichenketten u und v .

Wir dürfen u auf drei Arten ändern:

- 1 Ersetzen: Ersetze ein Symbol in u durch ein anderes
- 2 Löschen: Entferne ein Symbol aus u (Länge wird kleiner)
- 3 Einfügen: Füge ein Symbol an beliebiger Stelle in u ein (Länge wird größer)

Frage: Wieviele solche Operationen sind **mindestens** nötig, um u zu v zu verwandeln.

Anwendung: Wie **ähnlich** sind die beiden Zeichenketten (z.B. DNA-Strings)?

Editdistanz

Lösung durch dynamisches Programmieren.

GACGTCAGCTTACGTACGATCATTGACTACG

GACGTCAGCTACAGTAGATCATTGACTACG

Übersicht

- 1 Einführung
- 2 Suchen und Sortieren
- 3 Graphalgorithmen
- 4 Algorithmische Geometrie
- 5 Textalgorithmen
- 6 Paradigmen**

Übersicht

6 Paradigmen

- **Divide-and-Conquer**
- Dynamisches Programmieren
- Greedy-Algorithmen
- Flüsse
- Lineares Programmieren
- Randomisierung
- Backtracking
- Branch-and-Bound
- A*-Algorithmus
- Heuristiken

Divide-and-Conquer

- **Teilen** der Eingabe in möglichst gleich grosse Teile
- Rekursives Lösen (**Beherrschen**) der Teilprobleme
- Zusammenfügen der Teillösungen zur Gesamtlösung

Übersicht

6 Paradigmen

- Divide-and-Conquer
- **Dynamisches Programmieren**
- Greedy-Algorithmen
- Flüsse
- Lineares Programmieren
- Randomisierung
- Backtracking
- Branch-and-Bound
- A*-Algorithmus
- Heuristiken

Dynamisches Programmieren

- Optimale Lösungen werden aus **optimalen Teillösungen** zusammengesetzt.
- Eine Tabelle von Teillösungen wird **bottom-up** aufgebaut.
- Sonderfall **Memoization**

0/1-Knapsack

Gegeben sei ein Rucksack mit einer beschränkten Kapazität und verschiedene Gegenstände. Jeder Gegenstand hat eine gegebene Größe und einen gegebenen Wert. Es gibt einen Zielwert. Frage: Können wir Gegenstände auswählen, die in den Rucksack hineinpassen und deren zusammengezählte Werte den Zielwert überschreiten?

Formaler:

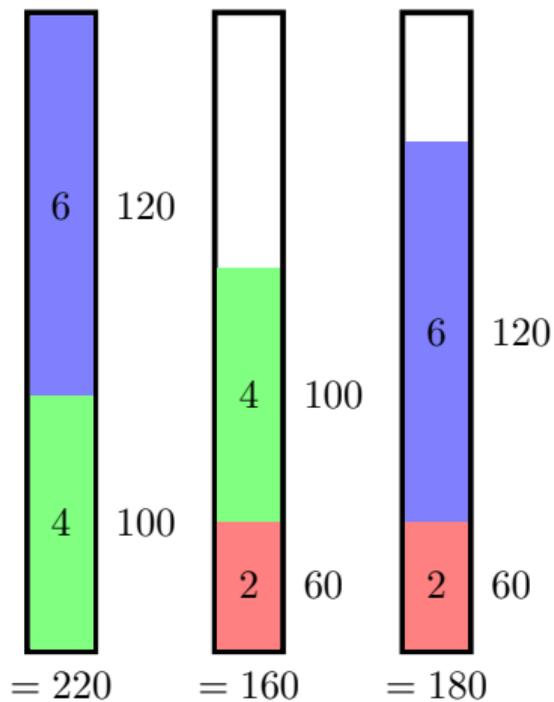
Definition

Eingabe: Positive Integer (c_1, \dots, c_n) , (v_1, \dots, v_n) , und C

Ausgabe: Der Maximalwert v , so daß es eine Menge $I \subseteq \{1, \dots, n\}$ gibt mit

- $\sum_{i \in I} c_i \leq C$
- $\sum_{i \in I} v_i = v$

Knapsack



0/1-Knapsack

0/1-Knapsack kann durch *brute force* gelöst werden, indem alle Untermengen $I \subseteq \{1, \dots, n\}$ aufgezählt werden und beide Bedingungen überprüft werden.

Es gibt allerdings 2^n solche Untermengen. **Zu langsam!**

Können wir dieses Problem durch dynamisches Programmieren lösen?

Ja, indem alle Unterprobleme mit unterer Kapazität zuerst gelöst werden.

0/1-Knapsack

Betrachte den folgenden Algorithmus:

Algorithmus

procedure Knapsack :

for $i = 1, \dots, n$ **do**

for $k = 0, \dots, C$ **do**

$best[0, k] := 0;$

$best[i, k] := best[i - 1, k];$

if $k \geq c_i$ **and** $best[i, k] < v_i + best[i - 1, k - c_i]$

then $best[i, k] := v_i + best[i - 1, k - c_i]$ **fi**

od

od

$best[i, k]$ ist der höchste Wert, den man mit Gegenständen aus der Menge $\{1, \dots, i\}$ erhalten kann, die zusammen Kapazität k haben.

Laufzeit

Die Laufzeit ist $O(Cn)$.

Wir nennen einen solchen Algorithmus **pseudo-polynomiell**.

Die Laufzeit ist **nicht** polynomiell in der Eingabelänge, aber polynomiell in der Eingabelänge **und** der Größe der Zahlen in der Eingabe.

Falls C klein ist, dann ist dieser Ansatz viel schneller als alle Untermengen durchzuprobieren.