

Automaten und Komplexität

Aufgabenzettel 3

Abgabe bis spätestens 12.06.

Übungsaufgabe 3.1 (Fibonacci-Wörter):

Die Postschen Normalsysteme wurden in der Vorlesung kurz eingeführt. Sie unterscheiden sich von den Semi-Thue Systemen durch ihre Ersetzungsrelation. Die Anwendung einer Regel $u \rightarrow v$ bewirkt, dass u von linken Rand des abgeleiteten Wortes gestrichen und v an den rechten Rand angehängt wird. Es gilt also

$$x \Rightarrow y \quad \text{wenn} \quad x = uw, \quad y = vw \quad \text{und} \quad u \rightarrow v \in P.$$

Insbesondere kann $u \rightarrow v$ nur auf das Wort x angewandt werden, wenn u ein Präfix von x ist.

Finde ein Postsches Normalsystem, welches die Menge der Fibonacci-Wörter generiert. Zur Erinnerung: Das i -te Fibonacci-Wort ergibt sich durch i -malige Anwendung des Homomorphismus' $h : \begin{matrix} a \rightarrow ab \\ b \rightarrow a \end{matrix}$ auf den Buchstaben a .

Übungsaufgabe 3.2 (Kürzeste Pfade in Graphen):

Gegeben ist ein Graph mit n Knoten und positiven Kantengewichten als Adjazenzmatrix. Also $a_{ij} = \infty$: keine Kante, sonst Kante zwischen i und j mit Gewicht a_{ij} .

Schreiben Sie ein Programm für eine PRAM, welches eine Matrix mit dem (als Summe der Gewichte aller benutzten Kanten) kürzesten Pfad zwischen allen Paaren von Knoten zurückgibt. An Zeit steht $O(\log^2 n)$ und an Prozessoren $O(n^3)$ zur Verfügung.

Hinweis: Bilden Sie zuerst alle kürzesten Pfade mit nur einer Kante, dann die mit höchstens zwei Kanten, dann die mit vier etc.

Übungsaufgabe 3.3 (Paralleles Sortieren):

Schreiben Sie ein Programm für eine CREW PRAM, welches n verschiedene, ganze Zahlen in der Zeit $O(\log n)$ sortiert und dazu $O(\frac{n^2}{\log n})$ Prozessoren benötigt. Man gehe wie folgt vor:

1. Erstellung einer Matrix, die die Relation $<$ für die Zahlen darstellt. Dies gelingt sicher in $O(1)$ mit $O(n^2)$ Prozessoren, aber auch in $O(\log n)$ mit weniger Prozessoren.
2. Bestimmung des π Wertes einer Zahl, d.h der Position in der Reihe der Zahlen, an der sie zu stehen kommen soll.
3. Das Umsortieren auf die Zielposition.