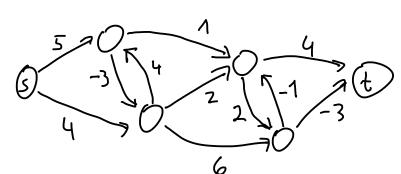
ALP3

Algorithmen
Datenstrukturen
Datenabstraktion



Kürzeste Wege mit negativen Kanten, Algorithmus von Dantzig



$$V = \{v_1, \dots, v_m\}$$

$$V = \{v_1, \dots, v_m\}$$

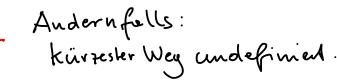
$$Cuv \in \mathbb{R} \quad (u,v) \in \mathbb{E}$$

$$Cuv < 0 \text{ ist exhaubt.}$$

Voranssetzung: keine Kreise negativer Liange?



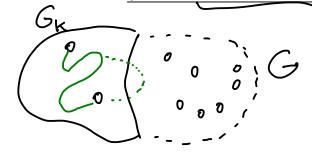
=> Kürzesk Wege sind <u>einfache</u> Wege (ohne Knoten wieder holungen)



Wir wollen kürzesk Weglängen dur zwischen allen Paauen U, VEV

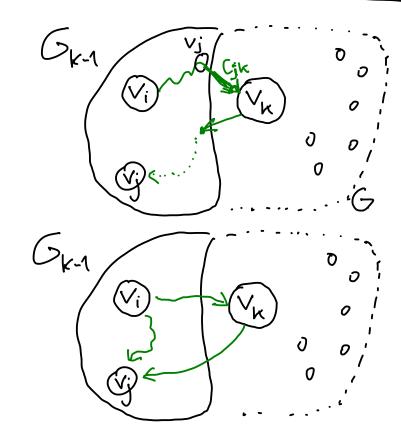
Algorithmus von Dontzig





(2.) Übergany k-1 -> k

| Cij = 00 fulls (ij) & E |



(2b) d1=0

··· Gesamblenfreit: O(n3)

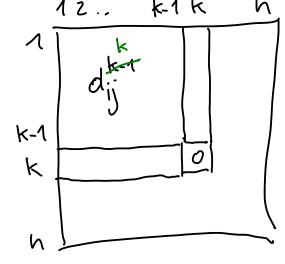
Speicher: $O(n^2)$

Finden der Krivzesken Wege:

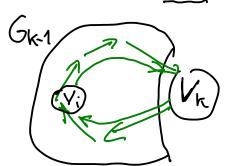
Speichere zu jeden 1,j einen

Euischenknoten (sofern vorhunden)

auf dem kurzes en Weg von i nuch j.



Test auf Kreise negativer Lünge Nehmen wir an, Gk ist der eisk Gruph mit einem negativen Kreis.



Wenn min $(d_{ki}^k + d_{ik}^k) < 0$

dum gibt es einen negativen Kreis.

Andere Ansatze:
Algorithmus von Bellman / Forol fester Strutknoten s
Algorithmus von Bellman / Forol O(mn) Zeit

dk:= kürzester Abstrand von s nach v; O(mn) Speicher

mit höchstens k Konten

Algorithmus von Floyd/Warshall $O(n^3)$ Zeit $O(n^2)$ Speider $O(n^2)$ Speider

der nur die Knoten $\{v_1, v_2, ..., v_k\}$ als Zuischen knoten

Verwendet (i, j = 1, 2, ..., n)