

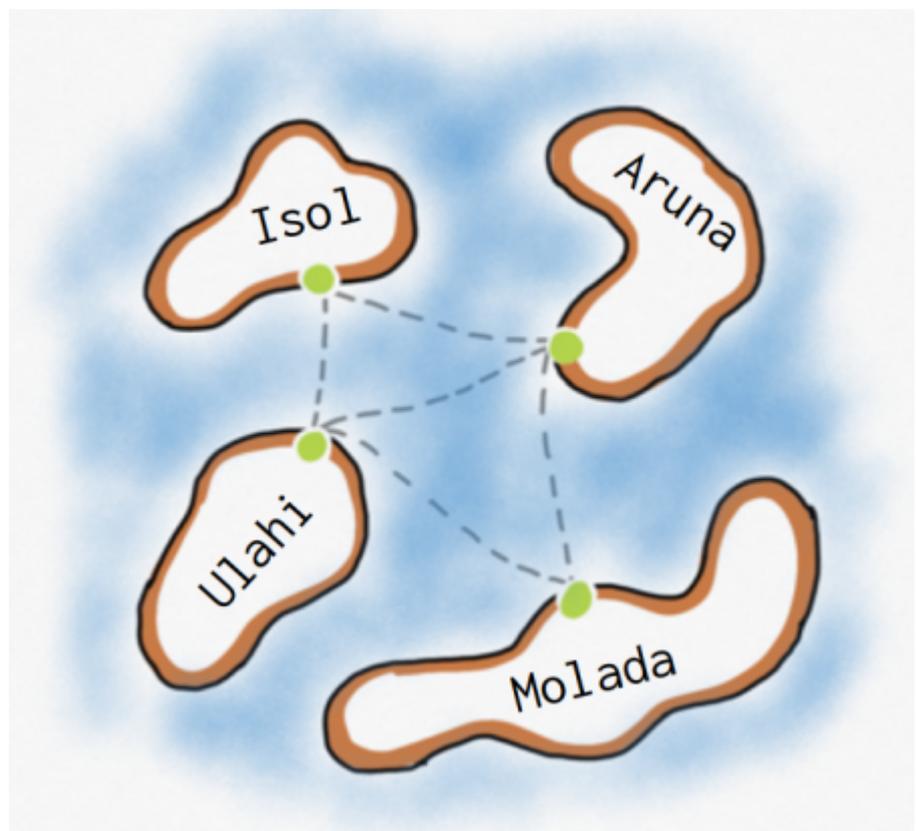
Einführung: Graphen

Schiffsverbindungen

Ausgangssituation



(A1)



Die Regionalregierung eines Archipels hat eine Fähre angeschafft, die die vier Inseln des Archipels verbinden soll. Dabei sollen die abgebildeten Fährtrassen bedient werden. Idealerweise sollte das Schiff immer wieder eine Rundtour fahren, bei der jede Fährverbindung einmal bedient wird.

- Entscheide, ob es eine derartige Rundtour gibt. Gib die Rundtour gegebenenfalls an.
- Entscheide, ob es möglich ist, eine einzige Strecke zu fahren, bei der jede Route genau einmal bedient wird. Gib an, von welchen Häfen aus dies möglich ist.
- Kannst du angeben, unter welchen Voraussetzungen es eine Rundtour (Starthafen = Zielhafen) gibt, die alle Routen genau einmal abfährt?

Lösungen

- Nein, eine solche Rundtour gibt es nicht.

- Ja, es ist möglich, eine Strecke zu fahren, bei der jede Verbindung genau ein mal bedient wird, und zwar von Ulahi und Aruna aus.
- Jeder Hafen muss eine gerade Anzahl von Fährrouen haben und alle Fährrouen müssen untereinander verbunden sein. Entferne z.B. die Verbindung Aruna-Ulahi, dann kannst du eine solche Runde fahren.

Modellierung

Um derartige Fragestellungen in informatischen System modellieren zu können, müssen wir uns nun ein paar Gedanken machen.



(A2)

Welche der folgenden Informationen wichtig für die Suche nach Rundtouren sind:

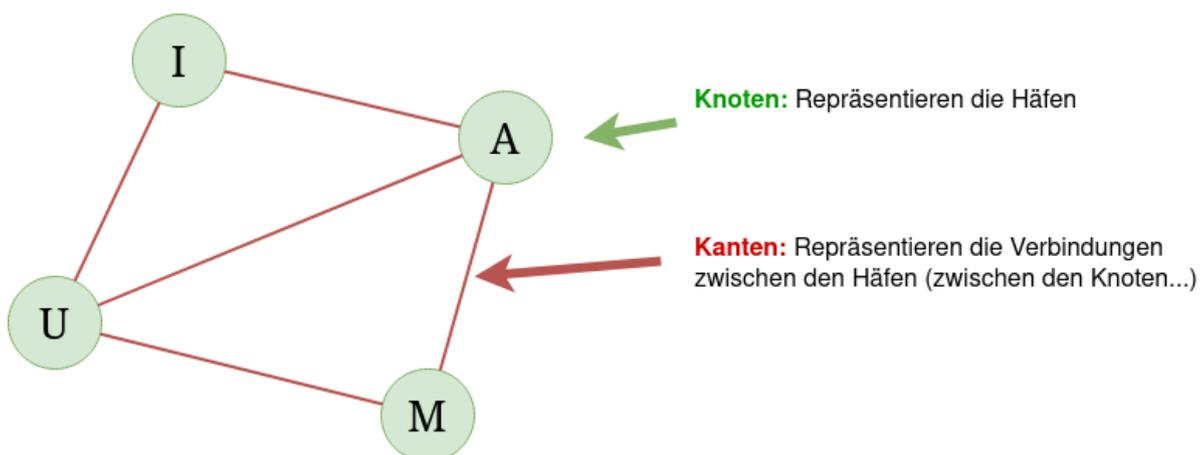
- Name der Inseln
- Größe der Inseln
- Entfernung zwischen den Häfen
- Welche Inseln sind mit Fährrouen verbunden?
- genauer Verlauf der Fahrtroute

Lösung

Man muss lediglich wissen, welche Häfen es gibt, und welcher Hafen mit welchem anderen verbunden ist.

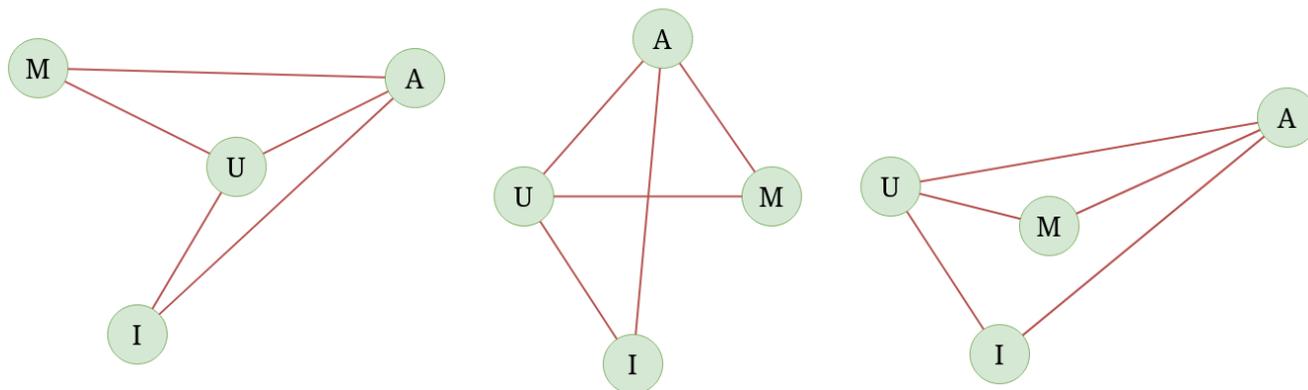
Zur Modellierung kommt also ein Modell zum Einsatz, welches die **Häfen** und die **Verbindungen zwischen den Häfen** umfassen muss. Allgemeiner kann man davon sprechen, dass man **Knoten** modellieren möchte, deren Verbindungen mit Hilfe von **Kanten** dargestellt werden.

Für unser Archipel sieht das so aus:



Die Anordnung der Elemente auf der Zeichenfläche spielt dabei überhaupt keine Rolle, solange die Kanten und ihre Verbindungen gleich bleiben, modellieren wir dasselbe Archipel:

Immer das selbe Archipel...



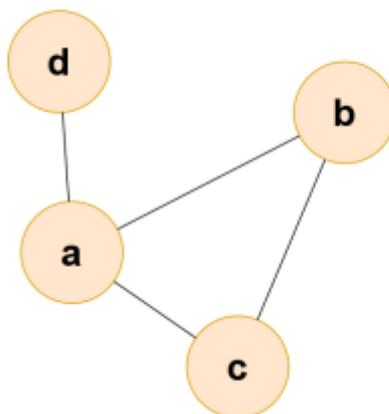
Definition: Graph

Ein **Graph** ist ein Gebilde, das aus **Knoten** und **Kanten** besteht. Jede Kante verbindet zwei Knoten oder einen Knoten mit sich selbst. Von einem Knoten können eine, mehrere oder keine Kanten ausgehen.



Formal ist ein Graph also ein 2-Tupel, das aus einer Knotenmenge und einer Kantenmenge besteht und man schreibt:

$$\text{Graph } G = (V, E) \text{ mit } V: \text{Knotenmenge und } E: \text{Kantenmenge}$$



$$G = (V, E)$$

$$V = \{a, b, c, d\}$$

$$E = \{(a, b), (a, c), (a, d), (c, b)\}$$

Die Buchstaben sind aus den englischen Begriffen abgeleitet: V ist die Menge von Knoten (Vertices) und E die Menge der Kanten (Edges).

Das Bild rechts veranschaulicht die Begriffe, man erkennt dort auch, wie man die Kanten darstellen kann, indem man die verbundenen Knoten in runden Klammern durch ein Komma getrennt angibt. In der Menge der Kanten fehlt (d,b), weil der Knoten d nicht mit dem Knoten b verbunden ist.



(A3)

Zeichne den folgenden Graphen: $G=(V, E)$ mit $V = \{29, 8, 1, 16, 42, 3\}$ und $E = \{(8, 42), (8, 1), (16, 8), (8, 29), (1, 16), (42, 3), (29, 42), (3, 29)\}$

graph

From:
<https://info-bw.de/> -

Permanent link:
<https://info-bw.de/faecher:informatik:oberstufe:graphen:zpg:einfuehrung:start?rev=1668012804>

Last update: **09.11.2022 16:53**

