



Vorlesung
WS 2013/2014

Florian Stock, Andreas Koch

Eingebette Systeme und Anwendungen
Technische Universität Darmstadt



- ▶ Grundlage der Vorlesung
 - ▶ *Algorithms for VLSI Design Automation*
Sabih H. Gerez
 - ▶ In Informatikbibliothek vorhanden
- ▶ Wissenschaftliche Arbeiten („Papers“)
 - ▶ Grösstenteils als Download auf der Vorlesungseite verfügbar
- ▶ Wissenstiefe
 - ▶ Kein perfektes Verständnis ...
 - ▶ ... aber Überblick über das Material
 - ▶ Fragen stellen!



- ▶ 3 CP
- ▶ Normale Prüfung zum Ende der Vorlesung
- ▶ Je nach Andrang mündlich oder schriftlich
vermutlich mündlich, dann Länge ca. 30 Minuten
- ▶ Dringend empfohlen:
Das begleitende Praktikum für 6 CP



- ▶ Geplanter Zeitplan
 - ▶ Vorlesung:
in KW 42-50,4,7 Dienstags und
in den KW 44, 45, 47, 48 zusätzlich Freitags
 - ▶ KW 43 entfällt
 - ▶ Praktikum:
Kickoff (KW 42) und Vorträge
jeweils Freitags (KW 46, 50, 4 und 7)
- ▶ Web-Seite
 - ▶ Fachgebiets-Webseite
 - ▶ Material und Ankündigungen

Fragen?



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

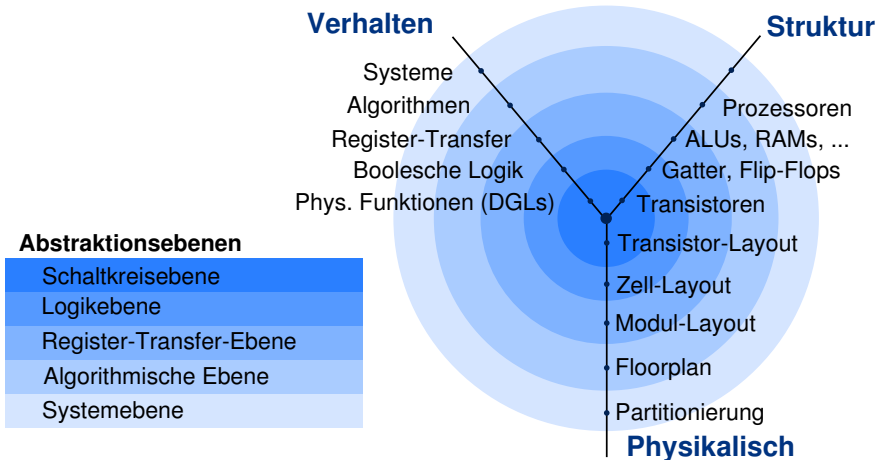
Noch Fragen zur Orga?



- ▶ VLSI Entwurf
 - ▶ Probleme
 - ▶ Bereiche
 - ▶ Tätigkeiten
 - ⇒ Werkzeuge
- ▶ Algorithmische Graphentheorie
 - ▶ Strukturen
 - ▶ Verfahren

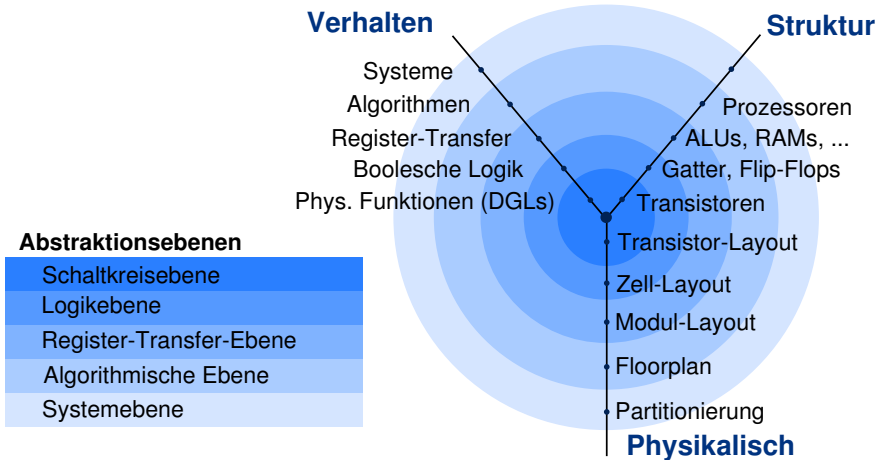


- ▶ “Implementiere eine Spezifikation in Hardware und optimiere dabei ...”
 - ▶ Fläche (min.)
 - ▶ Stromverbrauch (min.)
 - ▶ Geschwindigkeit (max. oder passend)
 - ▶ Entwurfszeit (min.)
 - ▶ Testbarkeit (max.)
 - ▶ “Alles auf einmal” ist zu komplex
- ⇒ Aufteilen und vereinfachen
- ⇒ Qualitätseinbußen





- ▶ Synthese
 - ▶ Mehr Details durch Anwendung von Regeln
- ▶ Verifikation
 - ▶ Vergleiche Ergebnis mit Spezifikation
- ▶ Analyse
 - ▶ Untersuche Eigenschaften eines Ergebnisses
- ▶ Optimierung
 - ▶ Verbessere ein Ergebnis
- ▶ Datenverwaltung



Verhalten

Systeme
Algorithmen
Register-Transfer
Boolesche Logik
Phys. Funktionen (DGLs)

Struktur

Prozessoren
ALUs, RAMs, ...
Gatter, Flip-Flops
Transistoren

Abstraktionsebenen

Schaltkreisebene
Logikebene
Register-Transfer-Ebene
Algorithmische Ebene
Systemebene

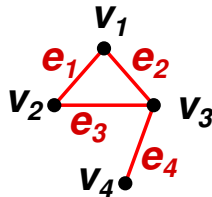
Transistor-Layout
Zell-Layout
Modul-Layout
Floorplan
Partitionierung

Physikalisch

(Ungerichteter) Graph

Graph $G(V, E)$

- ▶ Eine Menge V von Knoten (vertex)
- ▶ Eine Menge E von Kanten (edge)
 - ▶ $e = \{v_1, v_2\}$
 - ▶ Kante e verbindet Knoten v_1 und v_2
 - ▶ Kante ist ein Menge mit 2 Elementen



Beispiel

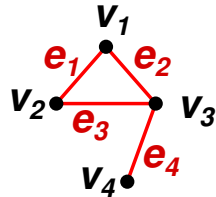
$G = (V, E)$

$V = \{v_1, v_2, v_3, v_4, v_5, v_6\}$

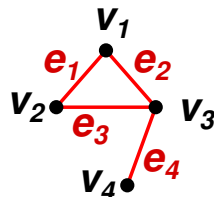
$E = \{e_1, e_2, e_3, e_4, e_5\}$ mit $e_1 = \{v_1, v_2\}$, $e_2 = \{v_1, v_3\}$, ...



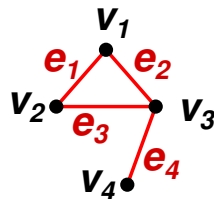
- ▶ $e = \{u, v\} \in E$
 - ▶ e ist **inzident** mit u
(incident)
 - ▶ e ist **inzident** mit v
(incident)
 - ▶ u ist **adjazent** mit v
(adjacent)
- ▶ **Grad** $g(v) = |\{e \in E | v \in e\}|$
(degree)



- ▶ $G(V, E)$ Graph
 - ▶ Graph $G'(V', E')$ heißt **Teilgraph** von G , falls
 - ▶ $V' \subseteq V$, und
 - ▶ $E' \subseteq E$, und
 - ▶ weiterhin gilt:
 $e = \{v_1, v_2\} \in E' \Rightarrow v_1, v_2 \in V'$
 - ▶ Anschaulich:
 - ▶ Entferne Knoten von G , und
 - ▶ Alle dazu inzidenten Kanten, und
 - ▶ Beliebige weitere Kanten
 - ▶ Werden nur die inzidenten Kanten entfernt:
 G' heisst dann (von Teilknotenmenge V')
induzierter Teilgraph (induced subgraph)
- ▶ G heißt **Supergraph** zu G'



- ▶ Komplett untereinander verbundene Knoten bilden einen **vollständigen** Graph (complete graph)
($|E| = \frac{|V|(|V|-1)}{2}$)
- ▶ Induzierte Teilgraphen die vollständig sind heißen **Cliques**.
- ▶ Cliques die nicht Teilgraph von anderen Cliques sind, heißen **maximale Cliques**.



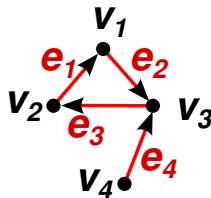


- ▶ In einfachen Graphen nicht zugelassen:
 - ▶ Schlingen (selfloop)
Kante $\{u, v\}$ mit $u = v$
 - ▶ Parallele Kanten
In Multigraphen erlaubt
 - ▶ Kanten e mit $|e| \neq 2$
In Hypergraphen erlaubt
- ▶ Andere Erweiterungen:
 - ▶ Zusätzliche Gewichte an Knoten oder Kanten
Gewichteter Graph (weighted graph)
 - ▶ Kanten, statt Menge, 2-Tupel: Gerichteter Graph (directed graph)

Gerichteter Graph

Definitionen

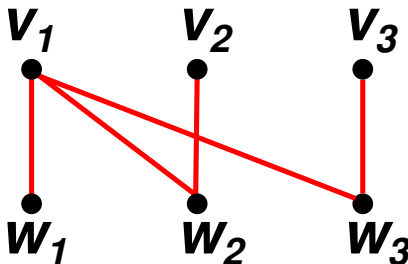
- ▶ $G(V, E)$ mit $e = (u, v)$ $u, v \in E$
 - ▶ e inzident von u (ausgehend)
 - ▶ e inzident nach v (eingehend)
- ▶ **Außengrad** (out degree):
Anzahl ausgehender Kanten
- ▶ **Innengrad** (in degree):
Anzahl eingehender Kanten



Spezielle Graphen

Bipartite Graphen

- ▶ Kanten nur zwischen Knoten aus nichtüberlappenden Mengen
- ▶ $G = (V_1, V_2, E)$ ist **bipartiter** Graph
 - ▶ $V_1 \cap V_2 = \emptyset$
 - ▶ $E = \{ \{u, w\} \mid u \in V_1 \wedge w \in V_2 \}$



- ▶ Bei ungerichteten Graphen:

Weg Geordnete Folge von Knoten und Kanten
Beginnend und endend mit Knoten

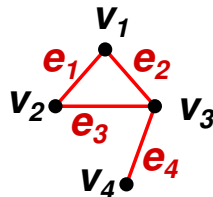
Länge Anzahl der Kanten

Zyklus Anfang = Ende

- ▶ Bei gerichteten Graphen:

Gerichteter Weg

Gerichteter Zyklus



- ▶ Bei ungerichteten Graphen:

Weg Geordnete Folge von Knoten und Kanten
Beginnend und endend mit Knoten

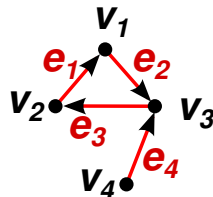
Länge Anzahl der Kanten

Zyklus Anfang = Ende

- ▶ Bei gerichteten Graphen:

Gerichteter Weg

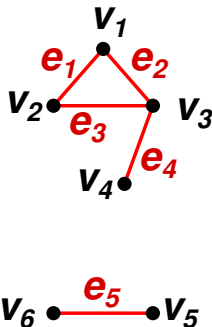
Gerichteter Zyklus



Zusammenhang

Ungerichteter Graph

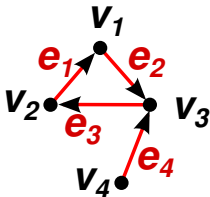
- ▶ u hängt mit v zusammen, $:\Leftrightarrow$
Es gibt einen beide verbindenden Weg
- ▶ Zusammenhängender Graph:
Alle Knoten hängen zusammen
- ▶ Zusammenhangskomponente
Maximal zusammenhängende Teilgraphen



Zusammenhang

Gerichteter Graph

- ▶ **Starker Zusammenhang** von u und v zusammen, $:\Leftrightarrow$
Es gibt gerichteten Weg von u nach v und von v nach u
- ▶ **Stark zusammenhängende** Komponenten:
Alle enthaltenen Knoten hängen stark zusammen
- ▶ **Schwacher Zusammenhang**: Weg





- ▶ \mathcal{O} und Θ
Siehe Grundstudium!
- ▶ $f \in \mathcal{O}(g)$
 f ist asymptotisch durch g
beschränkt
- ▶ $f \in \Theta(g)$
 $f \in \mathcal{O}(g)$ und $g \in \mathcal{O}(f)$

Wichtige Ordnungen

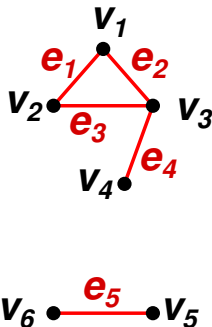
- ▶ Exponentiell, z.B. 2^n
- ▶ Polynomial, z.B. n^3
- ▶ Quadratisch, z.B. n^2
- ▶ Superlinear, z.B. $n \log(n)$
- ▶ Linear, z.B. n
- ▶ Sublinear, z.B. $\log(n)$, \sqrt{n}
- ▶ Konstant, z.B. 1

Datenstrukturen

Adjazenzmatrix für Ungerichtete Graphen

- ▶ Adjazenzmatrix A_G von $G(V, E)$
 - ▶ $n \times n$ Matrix mit $n = |V|$
 - ▶ $A_{ij} = 1$ falls $\{v_i, v_j\} \in E$, sonst $= 0$
 - ▶ Symmetrische Matrix
 - ▶ Statt 0 und 1 auch Gewichte möglich

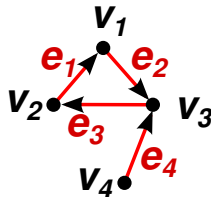
$$A_G = \begin{pmatrix} 0 & 1 & 1 & 0 & 0 & 0 \\ 1 & 0 & 1 & 0 & 0 & 0 \\ 1 & 1 & 0 & 1 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 1 \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 1 & 0 \end{pmatrix}$$



Datenstrukturen

Adjazenzmatrix für Gerichtete Graphen

- ▶ Adjazenzmatrix A_G von $G(V, E)$
 - ▶ $n \times n$ Matrix mit $n = |V|$
 - ▶ $A_{ij} = 1$ falls $(v_i, v_j) \in E$, sonst = 0
 - ▶ Matrix nicht mehr symmetrische
 - ▶ Statt 0 und 1 auch Gewichte möglich



$$A_G = \begin{pmatrix} 0 & 0 & 1 & 0 & 0 & 0 \\ 1 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 1 \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 \end{pmatrix}$$



Datenstrukturen

Operationen auf Adjazenzmatrizen



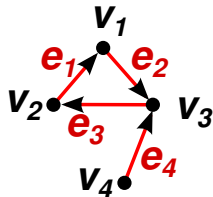
- ▶ Test, ob $(v_i, v_j) \in E$
 - ▶ Nachsehen in $A_{ij} : \mathcal{O}(1)$
- ▶ Welche v sind direkt mit u_i verbunden?
 - ▶ Zeile i durchgehen: $\mathcal{O}(n)$
 - ▶ Ineffizient bei vielen Nullen
- ▶ Größenveränderung nur schwer möglich

Datenstrukturen

(Knoten-Kanten-) Inzidenzmatrix

- ▶ Adjazenzmatrix A_G von $G(V, E)$
 - ▶ $m \times n$ Matrix mit $n = |V|$, $m = |E|$
 - ▶ Zeilen entsprechen Kanten, Spalten Knoten
 - ▶ Genau zwei nicht 0-Einträge pro Zeile
 - ▶ Bei gerichteten Graphen:
 $e_m = \{v_i, v_j\} \in E$, $A_{mj} = 1$, $A_{mi} = -1$
 - ▶ Bei ungerichteten Graphen:
 $e_m = \{v_i, v_j\} \in E$, $A_{mj} = 1$, $A_{mi} = 1$

$$A_G = \begin{pmatrix} 0 & 1 & -1 & 0 & 0 & 0 \\ -1 & 0 & 1 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & -1 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 & -1 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 0 & -1 & 1 \end{pmatrix}$$





- ▶ Array aus Listen
 - ▶ Knotennummer ist Index
- ▶ Listenelemente
 - ▶ Index des Zielknotens
 - ▶ Verkettung
- ▶ Test, ob $(u, v) \in E$ unabhängig von n
abhängig vom durchschnittlichen Außengrad k : $\mathcal{O}(k)$
- ▶ Kanten nur implizit gespeichert:
Ggf. explizite Knoten- und Kantenmodellierung notwendig!



▶ Aufgabe

- ▶ *Besuche alle V und E von $G(V, E)$!*
- ▶ Jedes Element genau einmal!

▶ Unterschiedliche Reihenfolgen möglich

▶ Weit verbreitet

Tiefensuche Suche von Ursprungsknoten entfernen

Breitensuche Erstmal angrenzende Knoten bearbeiten

Graphen Travesierung

Tiefensuche (DFS) – Praktisch

```
dfs(vertex v)
begin
  v.mark := 0;
  v.process();
  foreach (v,u) ∈ E do
    (v,u).process();
    if (u.mark) then dfs(u);
  end
end
```

```
main()
begin
  foreach v ∈ V do
    v.mark := 1;
    foreach v ∈ V do
      if (v.mark) then dfs(v);
    end
  end
end
```

Graphen Travesierung

Tiefensuche (DFS) – Theoretisch

- ▶ Komplexität für DFS auf $G(V, E)$
 - ▶ Jeder Knoten einmal besucht
 - ▶ Jede Kante einmal besucht

⇒ $\mathcal{O}(|V| + |E|)$
- ▶ Anwendungsbeispiele
 - ▶ Systematischer Graphdurchlauf
 - ▶ Finden der von einem Startknoten aus erreichbaren Knoten
 - ▶ Ersetze Schleife in `main()` durch einfachen Aufruf

Graphen Travesierung

Breitensuche (BFS) – Praktisch 1



bfs(vertex v)

```
begin
  FIFO Q := ();
  vertex u, w;
  Q.shift_in(v);
  repeat
    w := Q.shift_out();
    w.process();
    foreach (w,u) ∈ E do
      if (u.mark) then
        v.mark := 0;
        Q.shift_in(u);
      end
    end
  end
end
```

main()

```
begin
  foreach v ∈ V do
    v.mark := 1;
    foreach v ∈ V do
      if (v.mark) then bfs(v);
    end
  end
end
```


Graphen Traversierung

Breitensuche (BFS) – Theoretisch

- ▶ Komplexität für BFS auf $G(V, E)$
 - ▶ Jeder Knoten einmal besucht
 - ▶ Jede Kante einmal besucht

⇒ $\mathcal{O}(|V| + |E|)$
- ▶ Anwendungsbeispiele
 - ▶ Systematischer Graphdurchlauf
 - ▶ Finden der von einem Startknoten aus erreichbaren Knoten
 - ▶ Besuche Knoten in Reihenfolge der Entfernung vom Startknoten

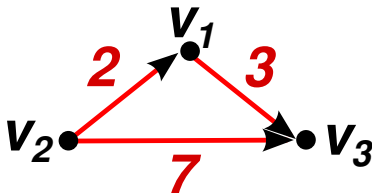
Graphen Travesierung

DFS und BFS



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

- ▶ Bestimme den kürzesten Pfad vom Startknoten zu Zielknoten
 - ▶ Manchmal auch: zu allen anderen Knoten
- ▶ Bei ungewichteten Graphen z.B. mit BFS
 - ▶ Erweitert um Verwaltung der Pfade
- ▶ Nicht bei gewichteten Graphen!
 - ▶ Niedrige Anzahl von Kanten nicht immer kürzester (leichtester) Weg

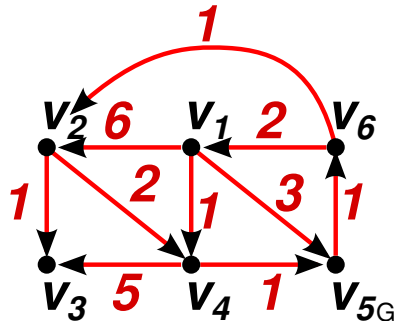


Kürzester Pfad

Dijkstra – Praktisch

dijkstra(set<vertex> V , vertex v_s , vertex v_t)

```
set<vertex> T;  
vertex u, v;  
 $V := V - \{v_s\}$ ;  
 $T := \{v_s\}$ ;  
 $v_s.dist := 0$ ;  
foreach  $u \in V$  do  
  | if  $((v_s, u) \in E)$  then  
  |   |  $u.dist := (v_s, u).weight$ ;  
  | else  $u.dist := +\infty$ ;  
end
```

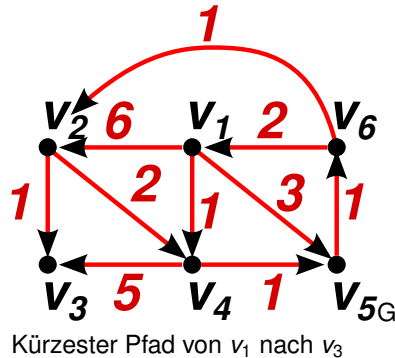


Kürzester Pfad

Dijkstra – Praktisch

dijkstra(set<vertex> V, vertex v_s , vertex v_t)

```
⋮  
while ( $v_t \notin T$ ) do  
  u := V.findmin(dist);  
  T := T ∪ {u};  
  V := V ∪ {u};  
  foreach ( $(u,v) \in E$ ) do  
    if ( $v.dist > u.dist + (u,v).weight$ ) then  
      v.dist := u.dist + (u,v).weight;  
    end  
  end  
end
```

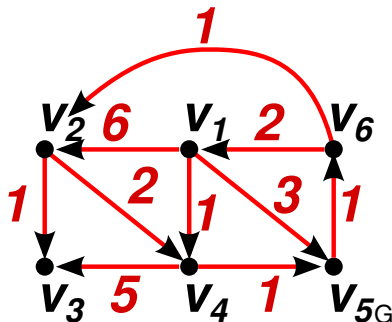


Kürzester Pfad

Dijkstra – Praktisch

dijkstra(set<vertex> V , vertex v_s , vertex v_t)

```
set<vertex> T;  
vertex u, v;  
 $V := V - \{v_s\}$ ;  
 $T := \{v_s\}$ ;  
 $v_s.dist := 0$ ;  
foreach  $u \in V$  do  
|   if  $((v_s, u) \in E)$  then  
|   |    $u.dist := (v_s, u).weight$ ;  
|   else  $u.dist := +\infty$ ;  
end
```



Kürzester Pfad von v_1 nach v_3

$T = \{v_1\}$

$v_j.dist = 0 \quad 6 \quad \infty \quad 1 \quad 3 \quad \infty$

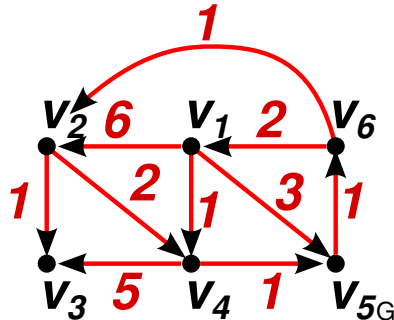
Kürzester Pfad

Dijkstra – Praktisch

dijkstra(set<vertex> V, vertex v_s , vertex v_t)

```

:
while ( $v_t \notin T$ ) do
  u := V.findmin(dist);
  T := T  $\cup$  {u};
  V := V  $\cup$  {u};
  foreach ( $(u,v) \in E$ ) do
    if ( $v.dist > u.dist + (u,v).weight$ ) then
      v.dist := u.dist + (u,v).weight;
    end
  end
end
end
  
```



Kürzester Pfad von v_1 nach v_3

$T = \{v_1\}$

$v_j.dist = 0 \quad 6 \quad \infty \quad 1 \quad 3 \quad \infty$

Kürzester Pfad

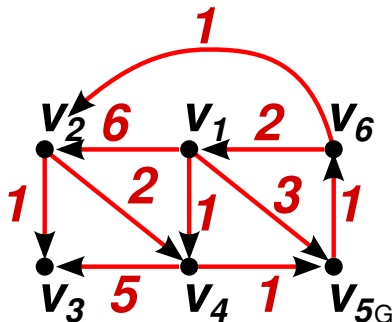
Dijkstra – Praktisch

dijkstra(set<vertex> V, vertex v_s , vertex v_t)

```

:
while ( $v_t \notin T$ ) do
  u := V.findmin(dist);
  T := T  $\cup$  {u};
  V := V  $\cup$  {u};
  foreach ( $(u,v) \in E$ ) do
    if ( $v.dist > u.dist + (u,v).weight$ ) then
      v.dist := u.dist + (u,v).weight;
    end
  end
end
end

```



Kürzester Pfad von v_1 nach v_3

$T = \{v_1, v_4\}$

$v_j.dist = 0 \quad 6 \quad \infty \quad 1 \quad 3 \quad \infty$

Kürzester Pfad

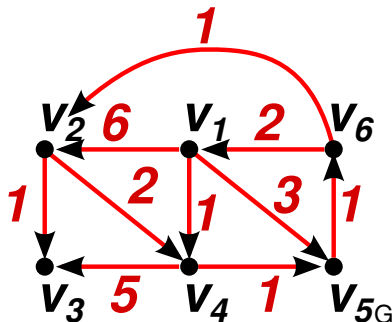
Dijkstra – Praktisch

dijkstra(set<vertex> V, vertex v_s , vertex v_t)

```

:
while ( $v_t \notin T$ ) do
  u := V.findmin(dist);
  T := T  $\cup$  {u};
  V := V  $\cup$  {u};
  foreach ( $(u,v) \in E$ ) do
    if ( $v.dist > u.dist + (u,v).weight$ ) then
      v.dist := u.dist + (u,v).weight;
    end
  end
end
end

```



Kürzester Pfad von v_1 nach v_3

$T = \{v_1, v_4\}$

$v_j.dist = 0 \quad 6 \quad 6 \quad 1 \quad 2 \quad \infty$

Kürzester Pfad

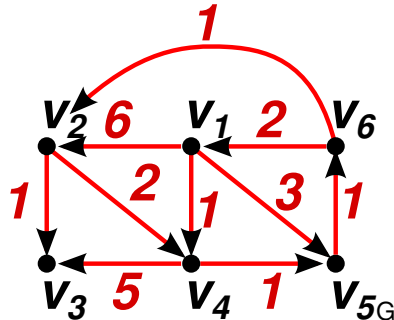
Dijkstra – Praktisch

dijkstra(set<vertex> V, vertex v_s , vertex v_t)

```

:
while ( $v_t \notin T$ ) do
  u := V.findmin(dist);
  T := T  $\cup$  {u};
  V := V  $\setminus$  {u};
  foreach ( $(u,v) \in E$ ) do
    if ( $v.dist > u.dist + (u,v).weight$ ) then
      v.dist := u.dist + (u,v).weight;
    end
  end
end
end

```



Kürzester Pfad von v_1 nach v_3

$T = \{v_1, v_4, v_5\}$

$v_j.dist = 0 \quad 6 \quad 6 \quad 1 \quad 2 \quad \infty$

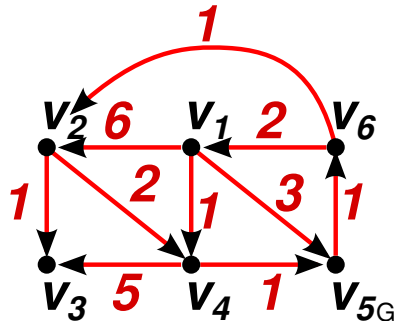
Kürzester Pfad

Dijkstra – Praktisch

dijkstra(set<vertex> V, vertex v_s , vertex v_t)

```

:
while ( $v_t \notin T$ ) do
  u := V.findmin(dist);
  T := T  $\cup$  {u};
  V := V  $\cup$  {u};
  foreach ( $(u,v) \in E$ ) do
    if ( $v.dist > u.dist + (u,v).weight$ ) then
      v.dist := u.dist + (u,v).weight;
  end
end
end
  
```



Kürzester Pfad von v_1 nach v_3

$T = \{v_1, v_4, v_5\}$

$v_j.dist = 0 \quad 6 \quad 6 \quad 1 \quad 2 \quad 3$

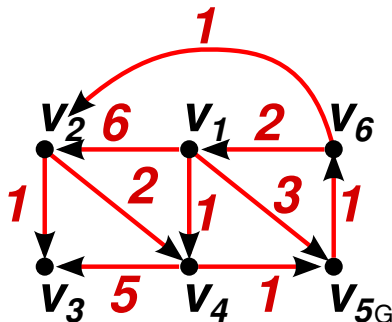
Kürzester Pfad

Dijkstra – Praktisch

dijkstra(set<vertex> V, vertex v_s , vertex v_t)

```

:
while ( $v_t \notin T$ ) do
  u := V.findmin(dist);
  T := T  $\cup$  {u};
  V := V  $\setminus$  {u};
  foreach ( $(u,v) \in E$ ) do
    if ( $v.dist > u.dist + (u,v).weight$ ) then
      v.dist := u.dist + (u,v).weight;
  end
end
end
  
```



Kürzester Pfad von v_1 nach v_3

$T = \{v_1, v_4, v_5, v_6\}$

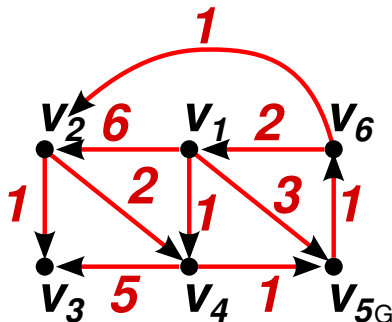
$v_j.dist = 0 \quad 6 \quad 6 \quad 1 \quad 2 \quad 3$

Kürzester Pfad

Dijkstra – Praktisch

dijkstra(set<vertex> V, vertex v_s , vertex v_t)

```
⋮  
while ( $v_t \notin T$ ) do  
  u := V.findmin(dist);  
  T := T  $\cup$  {u};  
  V := V  $\cup$  {u};  
  foreach ( $(u,v) \in E$ ) do  
    if ( $v.dist > u.dist + (u,v).weight$ ) then  
      v.dist := u.dist + (u,v).weight;  
    end  
  end  
end
```

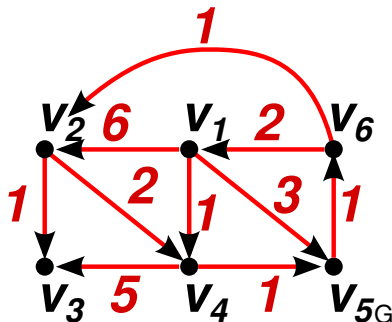


Kürzester Pfad

Dijkstra – Praktisch

dijkstra(set<vertex> V, vertex v_s , vertex v_t)

```
⋮
while ( $v_t \notin T$ ) do
  u := V.findmin(dist);
  T := T ∪ {u};
  V := V ∪ {u};
  foreach (u,v) ∈ E do
    if ( $v.dist > u.dist + (u,v).weight$ ) then
      v.dist := u.dist + (u,v).weight;
  end
end
end
```

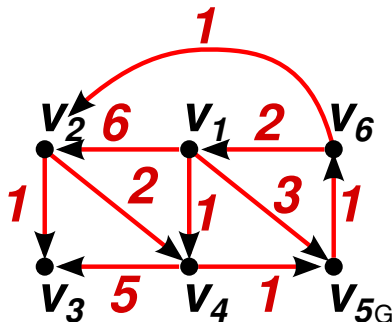


Kürzester Pfad

Dijkstra – Praktisch

dijkstra(set<vertex> V, vertex v_s , vertex v_t)

```
⋮  
while ( $v_t \notin T$ ) do  
  u := V.findmin(dist);  
  T := T  $\cup$  {u};  
  V := V  $\cup$  {u};  
  foreach ( $(u,v) \in E$ ) do  
    if ( $v.dist > u.dist + (u,v).weight$ ) then  
      v.dist := u.dist + (u,v).weight;  
    end  
  end  
end
```



Kürzester Pfad von v_1 nach v_3

$T = \{v_1, v_4, v_5, v_6, v_2\}$

$v_j.dist = 0 \quad 6 \quad 5 \quad 1 \quad 2 \quad 3$

Kürzester Pfad

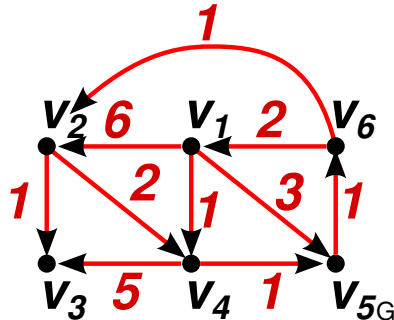
Dijkstra – Praktisch

dijkstra(set<vertex> V, vertex v_s , vertex v_t)

```

:
while ( $v_t \notin T$ ) do
  u := V.findmin(dist);
  T := T  $\cup$  {u};
  V := V  $\cup$  {u};
  foreach ( $(u,v) \in E$ ) do
    if ( $v.dist > u.dist + (u,v).weight$ ) then
      v.dist := u.dist + (u,v).weight;
    end
  end
end
end

```



Kürzester Pfad von v_1 nach v_3

$T = \{v_1, v_4, v_5, v_6, v_2, v_3\}$

$v_j.dist = 0 \quad 6 \quad 5 \quad 1 \quad 2 \quad 3$

Kürzester Pfad

Dijkstra – Theoretisch



► Komplexität

- ▶ while ($v \notin T$): $|V|$ -mal durchlaufen
 - ▶ $V.\text{findmin}(\text{dist})$: $\mathcal{O}(|V|)$ je Suche
⇒ $\mathcal{O}(|V|^2)$
- ▶ foreach ($u, v \in E$): $|E|$ -mal insgesamt
 - ▶ Einfacher Graph hat max. $|V|^2$ Kanten
⇒ $\mathcal{O}(|V|^2)$
- ▶ Gesamtaufwand $\mathcal{O}(|V|^2 + |V|^2) = \mathcal{O}(|V|^2)$



- ▶ Kickoff für das Praktikum am Freitag
- ▶ Nächste Vorlesung nächsten Dienstag
- ▶ Vorbereitungstipps
 - ▶ Kapitel 6 und 7.1 lesen
 - ▶ Ggf. Kapitel 4 (Komplexität) wiederholen



- ▶ VLSI
 - ▶ Entwurfsbereiche
 - ▶ Tätigkeiten
 - ▶ Werkzeuge
- ▶ Hierarchie und Abstraktion
- ▶ Graphentheorie
 - ▶ Konzepte und Begriffe
 - ▶ Datenstrukturen
 - ▶ Algorithmen: DFS, BFS, SP