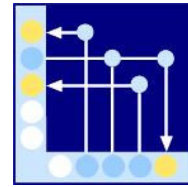




**Hochschule Aalen**

*Fakultät Elektronik und Informatik  
Studienbereich Informatik*



## Algorithmen und Datenstrukturen 2

Vorlesung im Wintersemester 2025/2026

Prof. Dr. habil. Christian Heinlein

### 4. Praktikumsaufgabe (18. Dezember 2025 – 15. Januar 2026)

#### Aufgabe 4: Elementare Graphalgorithmen

Implementieren Sie folgende Graphalgorithmen in C++, indem Sie den Code, der in der Datei `graph.h` auf der Vorlesungswebseite vorgegeben ist, entsprechend ergänzen:

- Breitensuche
- Tiefensuche einschließlich topologischer Sortierung
- Bestimmung starker Zusammenhangskomponenten

Ein Graph kann hierbei ein Objekt `g` eines prinzipiell beliebigen Typs `G` sein, der mindestens folgende Elementfunktionen besitzen muss:

- `g.vertices()` liefert ein Objekt eines prinzipiell beliebigen Containertyps (z. B. `std::list`), das die Knoten des Graphen `g` (in irgendeiner Reihenfolge) enthält.  
Ein solcher Containertyp muss zumindest eine parameterlose Elementfunktion `size` besitzen, die die Anzahl der Elemente des Containers liefert (sodass `g.vertices().size()` die Anzahl der Knoten des Graphen `g` liefert). Außerdem muss es möglich sein, die Elemente eines Containers mittels „range-based for loops“ zu durchlaufen (sodass die Variable `v` in der Anweisung `for (V v : g.vertices())` ..... alle Knoten des Graphen `g` durchläuft, wenn diese Typ `V` besitzen).  
Alle Containertypen der C++-Standardbibliothek erfüllen diese Anforderungen.
- Für einen Knoten `u` des Graphen `g` liefert `g.successors(u)` wiederum ein Objekt eines derartigen Containertyps, das die Nachfolger des Knotens `u` (in irgendeiner Reihenfolge) enthält. (Wenn `u` kein Knoten des Graphen `g` ist, darf das Verhalten von `g.successors(u)` undefiniert sein.)
- `g.transpose()` liefert den transponierten Graphen von `g` als neues, von `g` unabhängiges Objekt (d. h. der Graph `g` wird dabei nicht verändert).  
Der Typ des transponierten Graphen kann sich vom Typ `G` des Graphen `g` unterscheiden, muss aber ebenfalls die gerade beschriebenen Elementfunktionen besitzen.

Die vorgegebene Klasse `Graph` erfüllt die oben genannten Anforderungen und kann wie folgt zur Erzeugung von Testgraphen verwendet werden: Für einen prinzipiell beliebigen Knotentyp `V` kann ein Objekt des Typs `Graph<V>` mit der Adjazenzlistendarstellung eines Graphen als sogenannte Initialisiererliste in geschweiften Klammern initialisiert werden: Jedes Element dieser Initialisiererliste ist dabei ein Paar (ebenfalls in geschweiften Klammern), das aus einem Knoten des Typs `V` und einer weiteren Initialisiererliste mit den Nachfolgern dieses Knotens besteht, zum Beispiel:

```
Graph<string> g({ // Graph g mit Knoten des Typs string.
    { "A", { "B", "C" } }, // Knoten A hat Nachfolger B und C.
    { "B", { } }, // Knoten B hat keine Nachfolger.
    { "C", { "C" } } // Knoten C hat sich selbst als Nachfolger.
});
```

Für diesen Graphen `g` liefert `g.vertices()` einen Container mit den Elementen "A", "B" und "C", `g.successors("A")` einen Container mit den Elementen "B" und "C", `g.successors("B")` einen leeren Container und `g.successors("C")` einen Container mit dem Element "C".

Alle Algorithmen müssen aber auch für andere Typen `G` funktionieren, sofern sie die oben genannten Anforderungen erfüllen.

Jeder Algorithmus wird durch eine Funktionsschablone (function template) mit Typparametern `V` (Typ der Knoten) und `G` (Typ des Graphen) implementiert, die als ersten Parameter einen Graphen `g` mit Typ `G` und als zweiten Parameter eventuell einen Startknoten `s` mit Typ `V` oder eine Liste `vs` von Knoten erhält. Der letzte Parameter, der per Referenz übergeben wird, ist immer eine geeignete Datenstruktur, in der die Ergebnisse des Algorithmus – meist in einer oder mehreren Tabellen (maps) – gespeichert werden.

Eine typische Verwendung sieht zum Beispiel wie folgt aus:

```
// Testgraph mit Knoten des Typs string.
Graph<string> g({
    { "A", { "B", "C" } },      // Knoten A hat Nachfolger B und C.
    { "B", { } },              // Knoten B hat keine Nachfolger.
    { "C", { "C" } }           // Knoten C hat sich selbst als Nachfolger.
});

// Tiefensuche auf g ausführen und das Ergebnis in res speichern.
DFS<string> res;
dfs(g, res);

// Die Knoten v des Graphen nach aufsteigenden Abschlusszeiten
// durchlaufen und für jeden Knoten seine Entdeckungs- und
// Abschlusszeit ausgeben.
for (string v : res.seq) {
    cout << v << " " << res.det[v] << " " << res.fin[v] << endl;
}
```

Testen Sie Ihre Implementierung mit unterschiedlichen Graphen und ggf. unterschiedlichen Startknoten sorgfältig und ausführlich!

Auf der Vorlesungswebseite steht hierfür ein Testprogramm `graphtest.cxx` zur Verfügung, das, abhängig von den übergebenen Kommandozeilenargumenten, einen bestimmten Algorithmus auf einem bestimmten Graphen, ggf. mit einem bestimmten Startknoten, ausführt und die vom Algorithmus ermittelte Information auf der Standardausgabe ausgibt. Die Liste der Testgraphen kann nach Belieben erweitert werden.

Die Datei `container.cxx` auf der Vorlesungswebseite enthält Beispiele zur Verwendung der Containertypen `std::list` und `std::map` der C++-Standardbibliothek.

Um automatisierte Tests der Implementierungen zu ermöglichen, dürfen die vorgegebenen Klassennamen und die Signaturen von Funktionen nicht verändert werden, und es dürfen keine Diagnoseausgaben produziert werden.

Abgesehen von den in `graph.h` bereits verwendeten Bibliotheksklassen (`numeric_limits`, `list`, `map` und `pair`) dürfen keine Bestandteile der C++-Standardbibliothek oder anderer Bibliotheken verwendet werden.

Abzugeben ist die durch Ihren Code erweiterte Datei `graph.h`.

Die E-Mail mit der Abgabe muss als Betreff `Algo2 Gruppe NN` mit zweistelliger Gruppennummer `NN` (z. B. 05 oder 12) und als Anhang die abzugebende Datei haben. Der Nachrichtentext muss für jedes Gruppenmitglied aus einer Zeile der Art `Vorname,Nachname,Matrikelnummer` bestehen.