

# Vorlesung

## Graphentechnik

### SS 2011

Albert Zündorf

#### Termine:

Vorlesungen / Übungen: Freitags 12:00 - 13:30 Uhr Raum: 1340

GraphentechnikSS11.01.fm,1

# Gliederung

- Vorlesung:
  - 1.Einführung:
  - 2.Graphen
  - 3.Graphersetzungssysteme (Story Diagramme)
  - 4.Beweisverfahren
  - 5.Anwendungsbeispiele
- Übung:
  - 6.Fujaba, . . .
  - 7.Prototypen
- Unterlagen:
  - Folienkopien
  - Literatur: siehe WWW-Seite

Über Home-Page: <http://www.se.eecs.uni-kassel.de/se>

GraphentechnikSS11.01.fm,2

# Der Graphentechnikansatz „Story Driven Modeling“ (Systematischer Umgang mit Graphgrammatiken)

## Bsp. 1: Requirements Analysis

- |                          |  |
|--------------------------|--|
|                          | ↔ GUI, Use Cases                                     |
| 1. Story Boarding        | ↔ Story Boards                                       |
| 2. Design                | ↔ Graph Schema / Class Diagrams                      |
| 3. Method Specifications | ↔ Graph Rewrite Rules / Story Charts, Story Diagrams |
| 4. Validation            | ↔ Executable Specification                           |
| 5. Prototyping           | ↔ Java-Code + GUI + Framework                        |
| 6. Efficiency            | ↔ Indexes, Parameterization, "more imperative code"  |

# Graphen

## (Theorie und Implementierung)

### Motivation:

<b>Knoten</b>	$\langle \Rightarrow \rangle$	<b>Objekt</b>
<b>Kante</b>	$\langle \# \rangle$	<b>Zeiger</b>
bidirektional		unidirektional
referentielle Integrität		??? (evtl. Garbage Collection)
formal		?
Graphersetzungsregeln		new, delete, :=

GraphentechnikSS11.02.Graphen.fm,1

### Theorie:

#### Def. 1: gerichtete, attributierte, knoten- und kantenmarkierte (gakk) Graphen

$G := (NL, EL, A, N, E, l, av)$  mit

NL endliche Menge von Knotenmarkierungen / -typen / -labeln

EL endliche Menge von Kantenmarkierungen / -typen / -labeln

A endliche Menge von Attribut(nam)en

N endliche Menge von Knoten(bezeichnen)

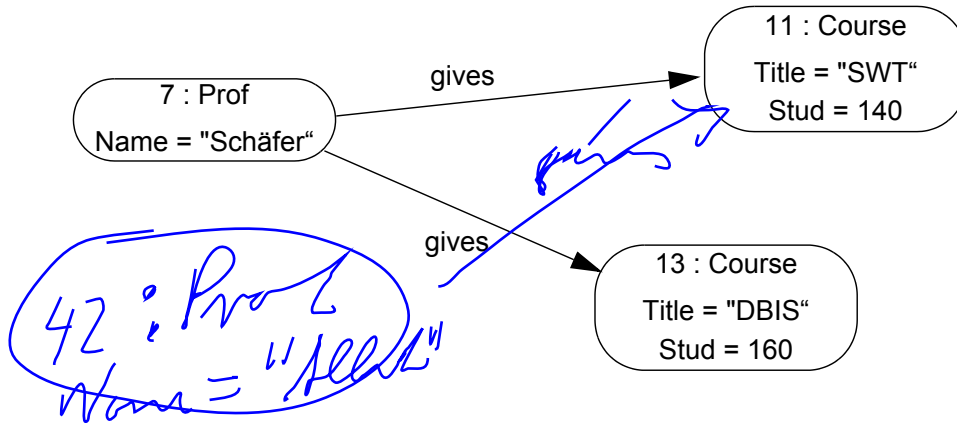
$E \subseteq N \times EL \times N$

$l: N \rightarrow NL$

$av: N \times A \rightarrow \{\text{true, false}\} \cup N \cup \text{CHAR}^* \cup \dots \cup P(N) \cup P(\text{CHAR}^*) \cup P(\dots)$

GraphentechnikSS11.02.Graphen.fm,2

**Bsp. 1: gakk Graph:**



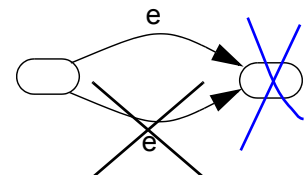
$NL = \{Prof, Course\}$      $EL = \{gives\}$      $A = \{Name, Title, \#Stud\}$   
 $N = \{7, 11, 13, 42\}$      $E = \{(7, gives, 11), (7, gives, 13)\}$      $(42 \text{ ist } Prof)$   
 $l = \{7 \rightarrow Prof, 11 \rightarrow Course, 13 \rightarrow Course\}$     also  $l(7) \rightarrow Prof$   
 $av = \{(7, Name) \rightarrow "Schäfer", (11, Title) \rightarrow "SWT", (11, \#Stud) \rightarrow 140,$   
 $(13, Title) \rightarrow "DBIS", (13, \#Stud) \rightarrow 160\}$   
 $(42, Name) \rightarrow \text{Schäfer}$

**ACHTUNG:**

$E \subseteq N \times EL \times N$

$\Rightarrow$

- Kanten sind **KEINE** eigenständigen Objekte
  - keine 2 parallelen Kanten gleichen Typs
  - keine Kantenattribute
  - nicht direkt adressierbar
  - (existenzabhängig)



- Kanten sind nicht geordnet: keine Listen, Bäume, Hashtabellen (müssen explizit mitmodelliert werden)

## Alternative Graphdefinitionen:

### Def. 2: Kantenobjektgraphen

$G := (NL, EL, A, N, E, s, t, nl, el, av)$  mit

NL endliche Menge von Knotenmarkierungen / -typen / -labeln

EL endliche Menge von Kantenmarkierungen / -typen / -labeln

A endliche Menge von Attribut(nam)en

N endliche Menge von Knoten(bezeichnen)

E **endliche Menge von Kanten(bezeichnen)**

s  $E \rightarrow N$  liefert Source einer Kante (total)

t  $E \rightarrow N$  liefert Target einer Kante (total)

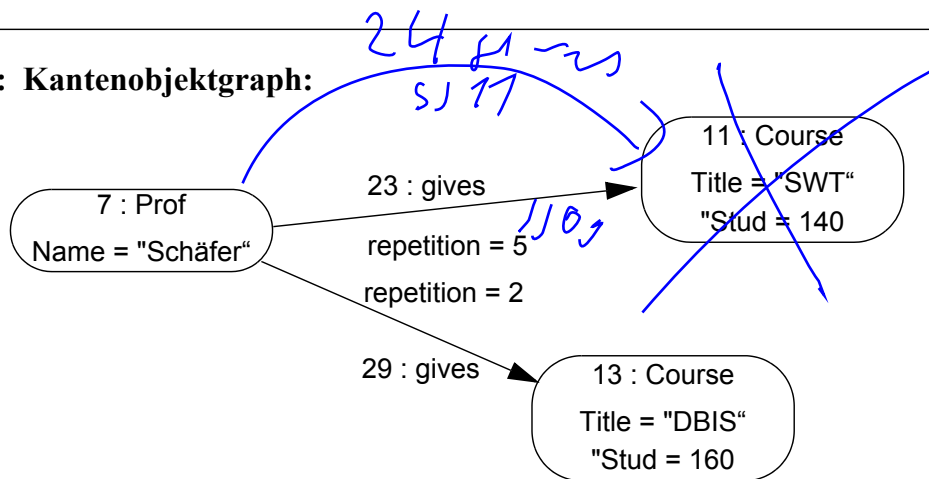
nl  $N \rightarrow NL$

el  $E \rightarrow EL$

av  $(N \cup E) \times A \rightarrow \{true, false\} \cup N \cup CHAR^* \cup \dots \cup P(N) \cup P(CHAR^*) \cup P(\dots)$

$\left. \begin{matrix} E \\ s \\ t \end{matrix} \right\} (E \times N \times EL \times N)$

### Bsp. 2: Kantenobjektgraph:



NL = {Prof, Course}    EL = {gives}    A = {Name, Title, #Stud, repetition}

N = {7, 11, 13}    E = {23, 29}    s = {23 → 7, 29 → 7}

t = {23 → 11, 29 → 13}     $\left\{ (23, 7, \text{gives}, 7), (29, 7, \text{gives}, 13) \right\}$

nl = {7 → Prof, 11 → Course, 13 → Course}    el = {23 → gives, 29 → gives}

av = {(7, Name) → "Schäfer", (11, Title) → "SWT", (11, #Stud) → 140,

(13, Title) → "DBIS", (13, #Stud) → 160,

(23, repetition) → 5, (29, repetition) → 2}

**Def. 3: Hypergraphen (nur noch Kanten)**

$G := (EL, A, E, s, el, av)$  mit

EL endliche Menge von Kantenmarkierungen / -typen / -labeln

A endliche Menge von Attribut(nam)en

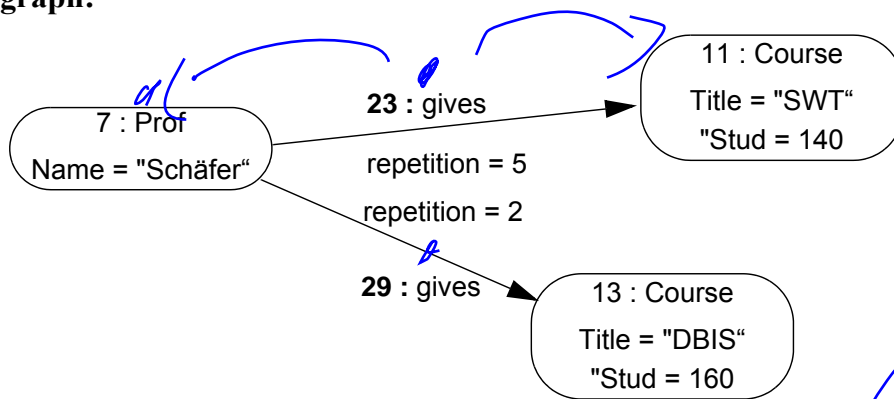
**E endliche Menge von Kanten(bezeichnern)**

s  $E \rightarrow P(E)$  (liefert Menge von Sourcen einer Kante)

el  $E \rightarrow EL$

av  $E \times A \rightarrow \{true, false\} \cup N \cup CHAR^* \cup \dots \cup P(N) \cup P(CHAR^*) \cup P(\dots)$

**Bsp. 3:Hypergraph:**



EL = { gives, Prof, Course }    A = { Name, Title, #Stud, repetition }

E = { 7, 11, 13, 23, 29 }

s = { 7 → ∅, 11 → ∅, 13 → ∅, 23 → { 7, 11 }, 29 → { 7, 13 } }

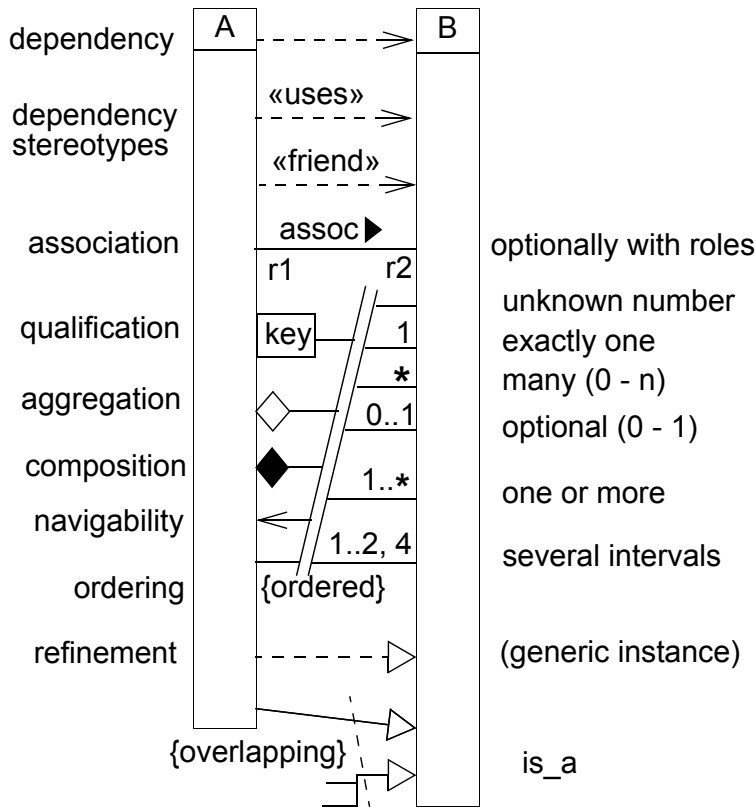
el = { 7 → Prof, 11 → Course, 13 → Course, 23 → gives, 29 → gives }

av = { (7, Name) → "Schäfer", (11, Title) → "SWT", (11, #Stud) → 140,

(13, Title) → "DBIS", (13, #Stud) → 160,

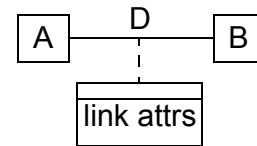
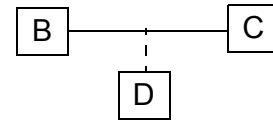
(23, repetition) → 5, (29, repetition) → 2 }

**Ziel hier: Formalisierung des OO-Datenmodells / von UML-(Klassendiagrammen)**

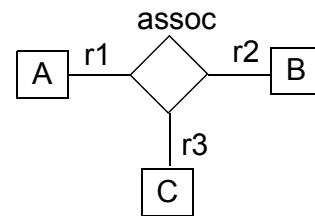


optionally with roles  
unknown number  
exactly one  
many (0 - n)  
optional (0 - 1)  
one or more  
several intervals  
(generic instance)  
is\_a

association as class:



ternary (n-ary) association:



**Def. 4: Objektorientierte Graphen (erweiterte gakk-Graphen)**

$G := (SI, Ext)$  mit

$SI := (NL, EL, A, IsAs, Assocs, Attrs)$  mit (Schema Info)

NL endliche Menge von Knotenmarkierungen / -typen / -labeln

EL endliche Menge von Kantenmarkierungen / -typen / -labeln

A endliche Menge von Attribut(nam)en

$IsAs \subseteq Rel ( desc \in NL, anch \in NL)$  mit  $Rel := \text{"Relation über"}$

$Assocs \subseteq Rel ( el \in EL, srcNI \in NL, srcCard \in MultiInfo := \{one, many\}$   
 $assocType \in P (AssocTypes := \{qualified, aggregation, ordered\})$   
 $tgtNI \in NL, tgtCard \in MultiInfo)$  mit  $Rel := \text{"Relation über"}$

$Attrs \subseteq Func (A \rightarrow \{Boolean, Integer, String, Float, P(Integer), \dots\})$

$Ext := (N, E, nl, av)$

N endliche Menge von Knoten(bezeichnen)

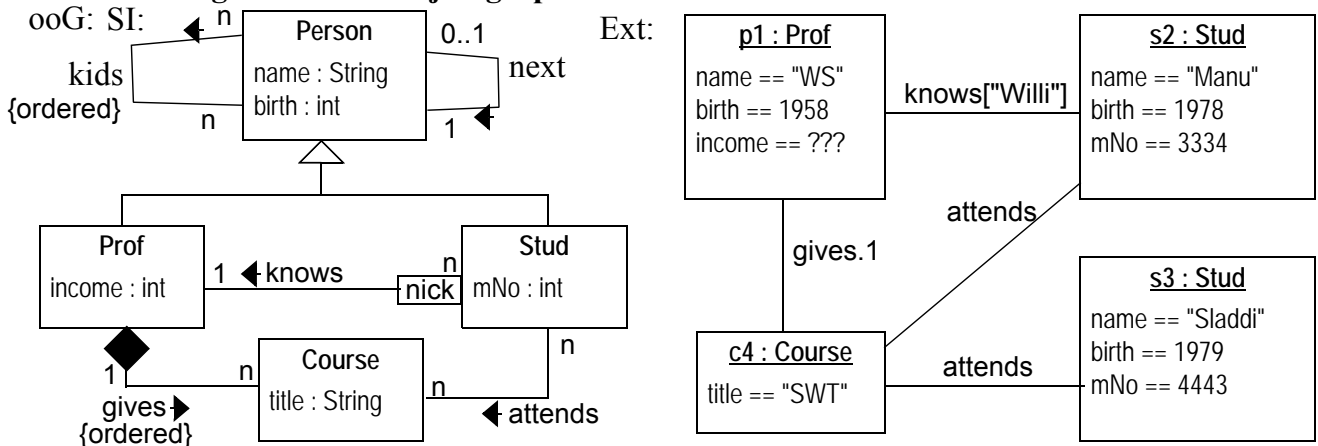
E  $Rel (src \in N, el \in EL, i \in \varepsilon \cup R, q \in \varepsilon \cup AttrValues, tgt \in N)$

l  $Func ((N) \rightarrow NL)$

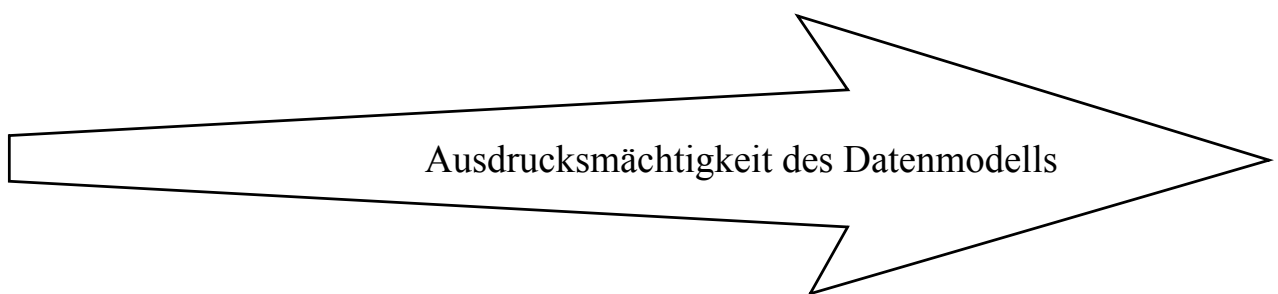
av  $Func ((N, A) \rightarrow AttrValues := \{true, false\} \cup N \cup R \cup char^* \cup N^* \cup \dots)$

Extension hält Typschema ein.

**Bsp. 4: Klassendiagramm und Objektgraph**



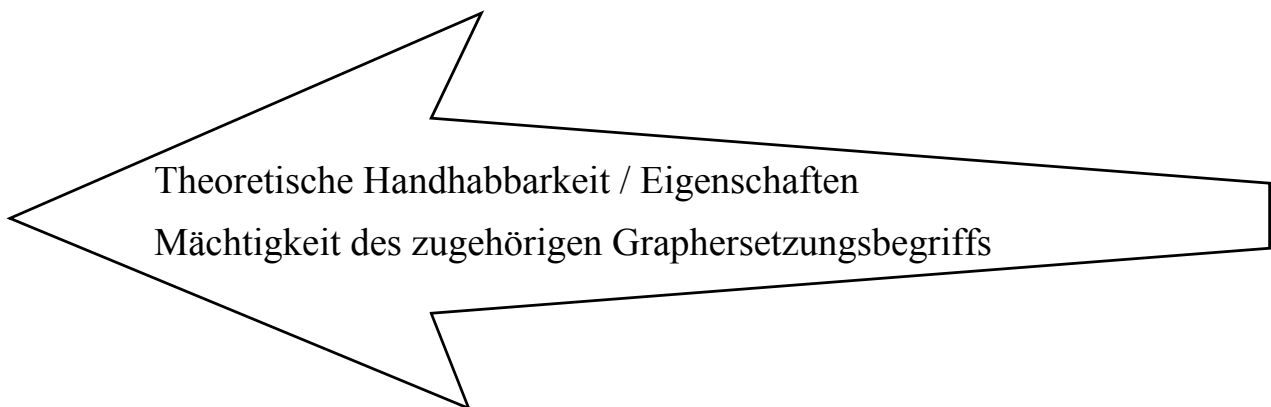
ooG = (SI, Ext); SI = (NL, EL, A, IsAs, Assocs, Attrs); NL = {Person, Prof, Stud, Course};  
 EL = {knows, gives, attends, next, kids}; A = {name, birth, income, title, mNo}  
 IsAs = {(Prof, Person), (Stud, Person), (Prof, Prof), (Stud, Stud), (Person, Person), (Course, Course)};  
 Assocs = {(attends, Stud, many, {}, Course, many), (knows, Stud, many, {qualified}, Prof, one),  
 (gives, Prof, one, {aggregation, ordered}, Course, many),  
 (next, Person, one, {}, Person, one), (kids, Person, many, {ordered}, Person, many)}  
 Attrs = {(Person.name) → String, (Person.birth) → int, (Prof.income) → int, (Stud.mNo) → int, (Course.title) → String}  
 Ext = (N, E, nl, av)  
 N = {p1, s2, s3, c4};  
 E = {(s2, attends, ε, c4), (s3, attends, ε, c4), (p1, gives, 1, c4), (s2, knows, "Willi", p1)};  
 nl = {(p1)→Prof, (s2)→Stud, (s3)→Stud, (c4)→Course}; av={p1, Prof.name}→"WS", (p1, Prof.birth)→1958, ...}



**gakk Graphen**

**Kantenobjektgraphen**

**Hypergraphen**



**Wir: OO-Graphen, das Datenmodell von FUJABA**



### Implementierung von (gakk) Graphen:

- Matrizen

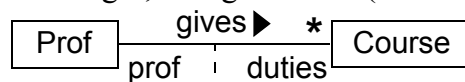
OId	...	7	...	11	...	13
...						
7				gives		gives
...						
11						
...						
13						

OId	Name	Title	#Stud
...			
7	"Schäfer"		
...			
11		"SWT"	140
...		"DBIS"	160
13			

- Pro: Graphalgorithmen per Matrixmultiplikation, Einsatz von Großrechnern
- Contra:
  - statische Graphgröße, hoher (quadratischer) Platzbedarf => Sparse Arrays
  - Problemklasse mit Matrixmultiplikationslösungen sehr speziell, häufig "hart"

Für die Graphentechnik (Softwaretechnik) unbedeutend

- Nachbarschaftslisten und Rückzeiger, Design Pattern (FUJABA):



```

-----file Prof.java-----
import com.objectspace.jgl.*;
...
public class Prof { ...
    private OrderdSet duties = new OrderedSet ();
    public void addToDuties (Course elem) {
        if (elem != null && !this.hasInDuties (elem)) {
            this.duties.add (elem);
            elem.setProf (this);
        }
    }
    public void removeFromDuties (Course elem) {
        if (this.hasInDuties (elem)) {
            this.duties.remove (elem);
            elem.setProf (null);
        }
    }
}
...

```

```

-----file Course.java-----
import com.objectspace.jgl.*;
...
public class Course { ...
    private Prof prof = null;
    public void setProf (Prof prof) {
        if (this.prof != prof) { // newPartner
            if (this.prof != null) { // inform old partner
                Prof oldProf = this.prof;
                this.prof = null;
                oldProf.removeFromDuties (this);
            } // if
            this.prof = prof;
            if (prof != null) { // inform new partner
                prof.addToDuties (this);
            } // if
        } // if
    }
}
...

```

```

-----file AssocTest.java-----
...
class AssocTest {
public static void main ( ... ) {
    Course c1;
    Course c2;
    Prof p1;
    ...
    p1 = new ...;
    p2 = new ...;
    c1 = new ...;
    c2 = new ...;
    ...
    p1.addToDuties (c1);
    p1.addToDuties (c2);
    p2.addToDuties (c2);
    ...
    c1.putProf (null);
    ...
    p1.removeYou ();
    ...
}

```

```

-----trace for p1.addToDuties (c2) -----
1. main: p1.addToDuties (c2)
2. p1.addToDuties: ! hasInDuties (c2) ==> true
3. p1.addToDuties: this.duties.add (c2)
4. p1.addToDuties: c2.setProf (p1)
5. c2.setProf: this.prof != p1 ==> true
6. c2.setProf: this.prof != null ==> false
7. c2.setProf: this.prof = p1
8. c2.setProf: p1 != null ==> true
9. c2.setProf: p1.addToDuties (c2)
10. p1.addToDuties': ! hasInDuties (c2) ==> false
11. p1.addToDuties': return
12. c2.setProf: return
13. return
14. main: ...

```

GraphentechnikSS09.02.Graphen.fm,15

```

// Prof.java

public boolean hasInCourses (Course elem) {
    return this.courses.get (elem) != null;
}

public Enumeration elementsOfCourses () {
    return this.courses.elements ();
}

...

public void removeYou () {
    Enumeration enum = elementsOfCourses ();
    while (enum.hasMoreElements ()) {
        Course elem =
            (Course) enum.nextElement ();
        removeFromDuties (elem);
    }
    ...
}
}

```

```

// Course.java

public Prof getProf () {
    return prof;
}

public void removeYou () {
    setProf (null);
}

...
}

```

GraphentechnikSS09.02.Graphen.fm,16

```
// qualified Assocs
class Stud { ...
  private TreeMap knows;
  public addToKnows (String key, Prof obj) {
    ...
  } ...
}
```

```
// ordered assocs
class Prof { ...
  private LinkedList gives;
  ...
  // Aggregation
  public void removeYou () {
    ...
    Enumeration enum = elementsOfCourses ();
    while (enum.hasMoreElements ()) {
      Course obj =
        (Course) enum.nextElement ();
      obj.removeYou ();
    }
  }
  ...
}
```

GraphentechnikSS11.02.Graphen.fm,17

## Design Pattern:

- Theorie: OO-Graphen
- Implementierung
  - Expliziter Graph fehlt (simuliert per Einstiegsknoten)
  - 1 zu 1 -Beziehung als Zeigerpaar
  - zu n -Beziehung mit generischen Mengen, Listen, Maps
  - beliebig viele Objektarten
  - beliebige Attributierung
- Schnittstelle
  - Information-Hiding
  - komfortable
  - referentielle Integrität
  - Typsicherheit
- Manipulationsoperationen: elementar
- Graphentechnik:
  - ~~manuelle Pattern-Instantiierung~~ (Automatisierung wünschenswert)
  - automatische Instantiierung per Fujaba Environment
  - geringer Overhead
  - Pattern verbesserbar

GraphentechnikSS09.02.Graphen.fm,18

- Leda: Bibliothek für **Kantenobjektgraphen** (Mehlhorn)
  - Graph ist Liste von Knoten plus Liste von Kanten
  - nur je ein Knotentyp, Kantentyp, Knotenattribut, Kantenattribut

-----file LEDA/graph.h-----

```
class graph {
private
  obj_list V;
  obj_list E; ...
public
  graph();
  virtual ~graph();
  list<edge> all_edges() const;
  list<node> all_nodes() const;
  node source(edge e) const;
  node target(edge e) const;
  list<edge> adj_edges(node v) const;
  list<edge> in_edges(node v) const;
  node new_node();
  edge new_edge(node v, node w);
```

```
void del_node(node v);
void del_edge(edge e);

void sort_nodes(int (*cmp)(const node&, const node&));
void sort_edges(int (*cmp)(const edge&, const edge&));

list<edge> insert_reverse_edges();

void write(ostream& O = cout) const;
int read(istream& I = cin);
... }

template<class vtype, class etype> class GRAPH : public graph {
public
  vtype inf(node v) const;
  etype inf(edge e) const;
  void assign(node v, vtype x);
  void assign(edge e, etype x);
  node new_node(vtype x);
  edge new_edge(node v, node w, etype a);
```

GraphentechnikSS09.02.Graphen.fm,19

-----file main.cc-----

```
...
main (...){
  GRAPH<ProfCourse *, el> g;
  ProfCourse * c1;
  ProfCourse * c2;
  ProfCourse * p1;
  node<ProfCourse *> nc1, nc2, np1;
  ...
  p1 = new ...;
  c1 = new ...;
  c2 = new ...;
  ...
  nc1 = g.new_node ( c1 );
  nc2 = g.new_node ( c2 );
  np1 = g.new_node ( p1 );
  ...
  g.new_edge ( np1, nc1, gives );
  g.new_edge ( np1, nc2, gives );
  ...
```

```
edge< el > e;
e = connecting ( np1, nc1, gives );
// this operation is not supported by LEDA;
g.del_edge ( e );
...
g.del_node ( np1 );
```

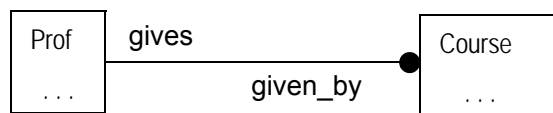
GraphentechnikSS09.02.Graphen.fm,20

**Leda:**

- Theorie:
  - |NL| = 1
  - |EL| = 1
  - |A| = 2
  - Kantenobjekte
- Implementierung
  - Liste von Knoten jeweils mit
    - Liste von auslaufenden Kanten
    - Liste von einlaufenden Kanten
    - ein generisches Attribut
  - Liste von Kanten jeweils mit
    - ein Quellknoten
    - ein Zielknoten
    - ein generisches Attribut
- Manipulationsoperationen: elementar
- Schnittstelle
  - komfortable
  - nur Frage (N, ?, N) fehlt
- Bemerkungen
  - Vielzahl von Graphalgos:
    - TopSort
    - DepthFirstSearch
    - BreadthFirstSearch
    - Planarity
    - Revert
- für Graphentechnik:
  - **eingeschränkte Markierung- und Attributierung kritisch**
  - x zu 1 -Beziehung immer Liste

- ODMG '93: gakk Graphen
  - Methoden
  - Persistenz
  - mengenorientierte Anfrage- und Manipulationssprache:

```
Set<String> ss = select c.Title from c in Courses
                where c.given_by->get_name () == "Schäfer"
                and c.get_#stud >= 100;
```



```
-----file Course.odmg-----
...
class Course {
  Ref<Prof> given_by inverse Prof::gives;
  ...
}
```

```
-----file Prof.odmg-----
...
class Prof{
  Set<Ref<Course>> gives inverse Course::given_by;
  ...
}
```

**ODMG '93:**

- Theorie: gakk Graph
- Implementierung
  - Expliziter Graph
    - Extensionen für jede Objektklasse
    - explizite Einstiegsobjekte
  - 1 zu 1 -Beziehung als Zeigerpaar
  - zu n -Beziehung mit generischer Collection
  - beliebig viele Objektarten
  - beliebige Attributierung
- Schnittstelle
  - Information-Hiding
  - komfortable
  - referentielle Integrität
  - Typsicherheit
- Manipulationsoperationen: elementar
- Anfrageoperationen: mengenorientiert
- Datenbankfunktionalität
  - Persistenz
  - Nebenläufige Zugriffe
  - Client/Server-Konzept
  - heterogene Plattformen
  - Standardisierung
- Graphentechnik:
  - prima, aber
  - Persistenz oft Overhead
  - Baukasten für Einzelaspekte der Datenbankfunktionalität wäre toll

GraphentechnikSS09.02.Graphen.fm,23

**Hausaufgabe 1:**

Wir planen eine Biergartensimulationssystem mit folgenden Eigenschaften:

- der Biergarten besteht im wesentlichen aus ´ner Reihe von Tischen, der Theke, den Gästen und der Bedienung
- zu trinken gibts Bier (1 Euro) und Wasser (1.70 Euro) (erst mal nur aus Flaschen)
- die Bedienung läuft die Tische an, liefert Getränke aus (muß direkt bezahlt werden) und nimmt Bestellungen entgegen
- an der Theke gibt die Bedienung das Geld ab und nimmt neue Getränke aus dem Vorrat
- was nicht mehr da ist kann man nicht mehr bestellen
- Leergut wird zunächst vernachlässigt

**AUFGABE:**

- Malt (per Hand) (ein paar) Story-Board-Diagramme, die die oben beschriebenen Vorgänge modellieren. Versucht die finanziellen Sachen in Attributen mitzumodellieren.

Abgabe: \_\_\_\_\_

GraphentechnikSS11.02.Graphen.fm,24