

6. Algorithmus der Woche Der Pledge-Algorithmus Wie man im Dunkeln aus einem Labyrinth entkommt

Autor

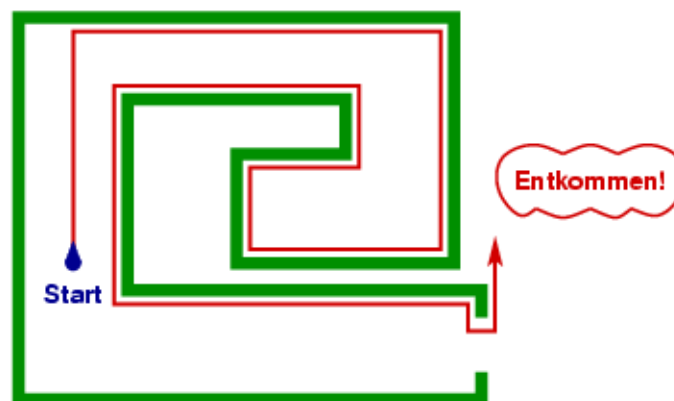
Rolf Klein, Uni Bonn
Tom Kamphans, Uni Bonn

“There must be some way out of here,” said the joker to the thief,
“There’s too much confusion, I can’t get no relief.”

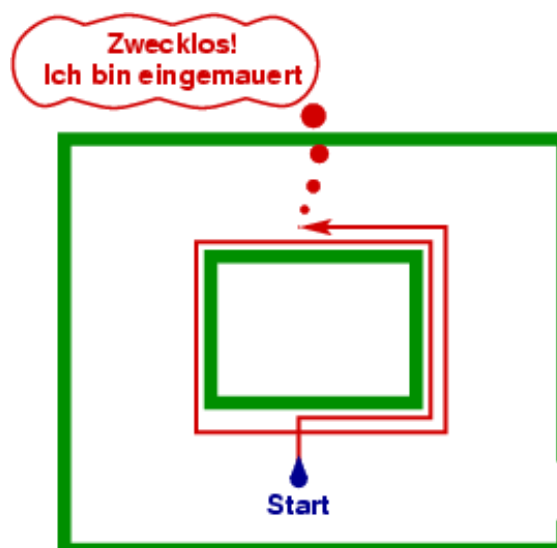
— Aus “All along the watchtower” von B. Dylan

“Oh weh - nun ist das Licht aus! Wie komme ich jetzt bloß hier heraus? War vielleicht doch keine gute Idee, allein in das Tunnelsystem unter den Kaiserthermen einzusteigen. Halt! Da war doch neulich was im Internet, wie man aus einem Labyrinth entkommt: Tiefensuche. Aber dazu brauchte man Licht und Kreide für Markierungen. Geht also nicht, bei dieser Finsternis. Muß ich etwa die Nacht hier verbringen?”

Was Könnte man hier tun? Erst einmal vorsichtig der Nase nach gehen, bis man auf eine Wand trifft. Und dann mit der linken Hand immer an der Wand entlang. In diesem Labyrinth findet man so zum Ausgang:



Aber wenn man auf eine Säule trifft, läuft man für immer im Kreis herum:



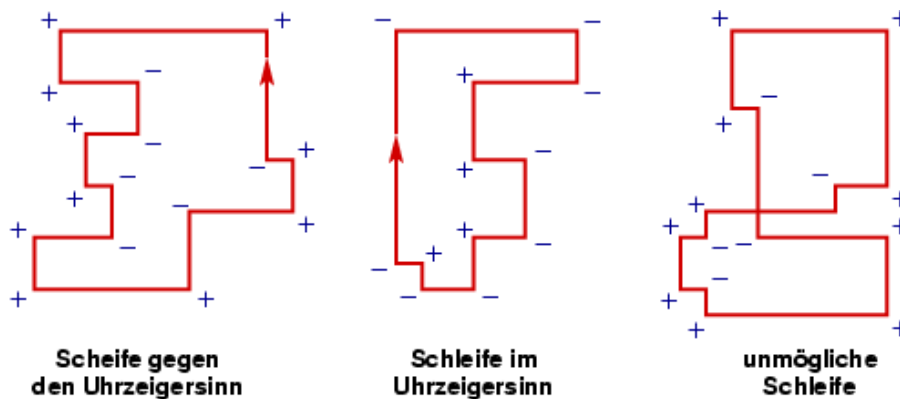
- geradeaus, bis Wand erreicht;
- folge der Wand, bis Umdrehungszähler = 0;

solange wiederholt, bis man ins Helle gelangt.

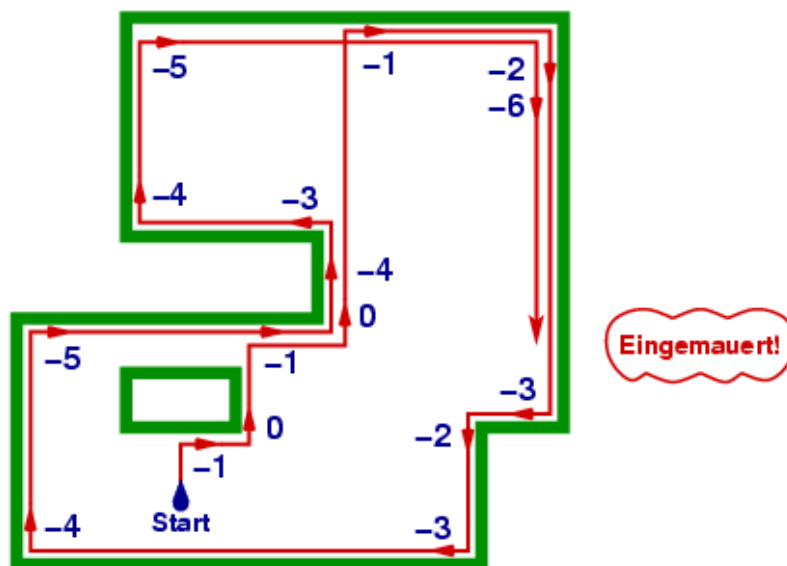
Entdeckt haben soll diesen Algorithmus ein zwölfjähriger Junge namens John Pledge; deshalb nennt man ihn den Pledge-Algorithmus.

Er funktioniert nicht nur bei unseren beiden Beispielen, sondern immer!

Zum Beweis muß man sich folgendes überlegen: Wenn man mit dem Pledge-Algorithmus aus einem Labyrinth nicht herausfindet, so gerät man in eine Endlosschleife, die sich nicht selbst kreuzt.

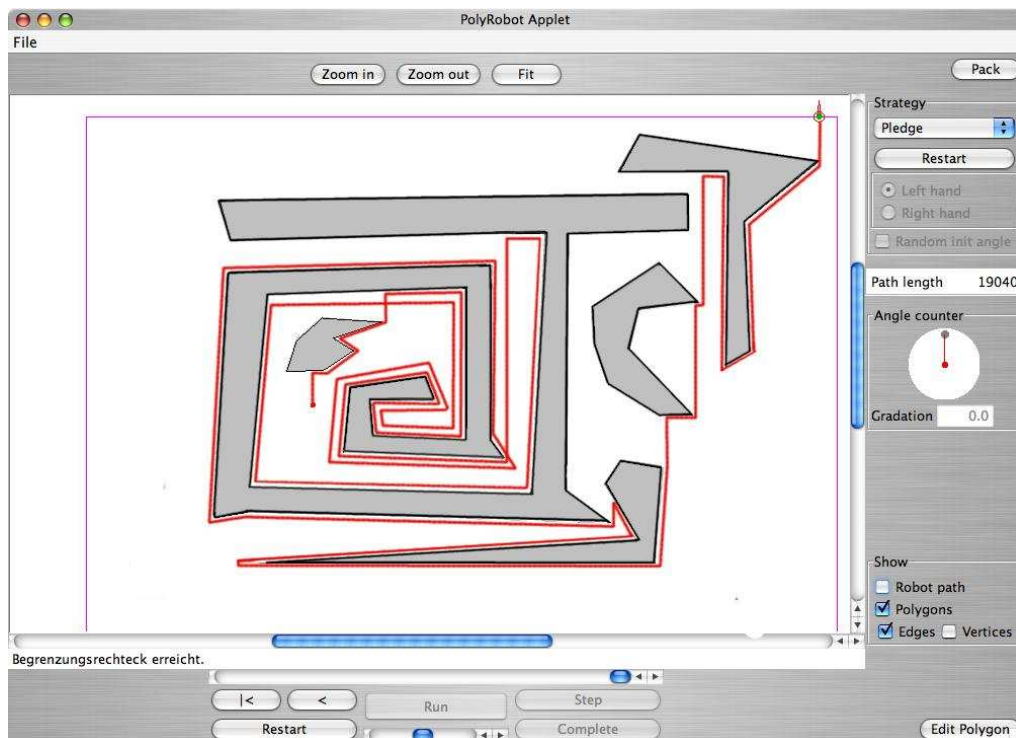


Würde sie gegen den Uhrzeigersinn durchlaufen, enthielte sie vier Linksdrehungen mehr als Rechtsdrehungen. Dann würde der Umdrehungszähler irgendwann positive Werte annehmen. Das kann aber nicht sein, denn nach dem Einschwenken zu einer Wand ist er zunächst bei -1, und sobald er den Wert 0 erreicht, verläßt man die Wand ja schon wieder! Folglich wird die Endlosschleife im Uhrzeigersinn durchlaufen. Bei jedem Durchlauf nimmt dann der Zähler um 4 ab, so daß er irgendwann nur noch negative Werte hat. Also folgt man mit der linken Hand ständig einer Wand, ohne sich je von ihr zu lösen. Dann gibt es aber auch gar keinen Weg nach draußen!



Dieser Film (siehe unten) zeigt, wie ein Miniaturroboter des Typs Khepera II den Pledge-Algorithmus anwendet, um aus einem Schachtellabyrinth herauszufinden.

Wer mag, kann sich mit dem Java Applet <http://www.geometrylab.de/Pledge/> selbst ein Labyrinth zeichnen und verfolgen, wie der Pledge-Algorithmus vorgeht. Er funktioniert übrigens auch, wenn die Ecken nicht rechtwinklig sind. Nur muß man dann statt des Umdrehungszählers einen Winkelzähler verwenden, in dem die Winkel mit Vorzeichen exakt aufaddiert werden. Hier ein Beispiel, das mit Hilfe des Java Applets erstellt wurde:



Autor:

- Prof. Dr. Rolf Klein
<http://web.informatik.uni-bonn.de/I/staff/klein.html>
- Dipl.-Inform. Tom Kamphans
<http://web.informatik.uni-bonn.de/I/staff/kamphans.html.de>

Externe Links:

- Java Applet
<http://www.geometrylab.de/Pledge>
- Buch: Algorithmische Geometrie — Grundlagen, Methoden, Anwendungen
Autor: Klein, Rolf
Springer Verlag 2005, 392 S., ISBN: 3-540-20956-5
- Film, geringe Auflösung
<http://www.geometrylab.de/Pledge/Pledge1.mov>
- Film, mittlere Auflösung
<http://www.geometrylab.de/Pledge/Pledge2.mov>