

Kiegészítő dokumentum

Saját eredmények:

- A (j,k,l) -ritkaság bevezetése a (k,l) -ritkaság általánosításaként, NP-nehézségének igazolása abban az esetben, ha j az input része; valamint a speciális $(3,k,2k)$ -ritkaság tesztelésére korábban már létező algoritmus egy nagyságrendű javítása.
- A következő algoritmusok első nyílt forráskódú, hatékony implementációja a LEMON projekt keretein belül C++ nyelven:
 1. Basic Pebble Game
 2. Component Pebble Game
 3. $(3,k,2k)$ -ritkaságra vonatkozó Pebble Game
 4. K éldiszjunk kifenyő keresése digráfban
 5. K éldiszjunkt feszítőfa keresése irányítatlan gráfban
 6. K éldiszjunkt kifenyvessel való fedés digráfban
 7. K éldiszjunkt erdővel való fedés irányítatlan gráfban
- Az implementáció összevetése egy korábbi projekttel, a KINARI-web tesztelő modullal többféle gráftípuson.
- A korábbi leírásban szereplő Súlyozott Component Pebble Game hibájának észlelése, egy példán vett bemutatása.
- A Basic Pebble Game szabad paramétereinek finomhangolása többféle heurisztika segítségével, ezek alapos tesztelése, az eredeti futási idő nagyságrendnyi javítása