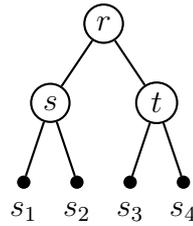




### Aufgabe 1 (8 Punkte)

Berechne für den rechts angegebenen vollständigen Baum ein optimales **uniform** geliftetes Alignment mittels der dynamischen Programmierung.



$d$	$s_1$	$s_2$	$s_3$	$s_4$
$s_1$	0	1	5	6
$s_2$		0	2	7
$s_3$			0	3
$s_4$				0

Vorname: \_\_\_\_\_ Name: \_\_\_\_\_ Matrikelnummer: \_\_\_\_\_

## Aufgabe 2 (8 Punkte)

Verwende den Algorithmus von Carrillo und Lipman zur Berechnung eines Sequenzen-Alignments zwischen zwei Sequenzen  $s = TATA$  und  $t = ATG$ . Hierzu sind für das Distanzmaß die **Gap-Kosten** von 3 und **Mismatch-Kosten** von 2 zu verwenden. Die **globale obere Schranke** für die Distanz von  $s$  und  $t$  ist mit 9 vorgegeben.

*Hinweis:* In der Übung wurde dies für 3 oder mehr Sequenzen implementiert, natürlich funktioniert das Verfahren auch mit nur 2 Sequenzen.

Gib die kombinierte **Prefix-/Suffix-Matrix**  $P + S$  und dessen Herleitung an und **markiere alle Zellen**, die in den **Heap** aufgenommen wurden. Gib dabei ebenfalls die Berechnung der verwendeten **obere Schranke** im Relevanz-Test für das Sequenzpaar  $(s, t)$  an.

Vorname: \_\_\_\_\_ Name: \_\_\_\_\_ Matrikelnummer: \_\_\_\_\_

### Aufgabe 3 (8 Punkte)

Bestimme für die folgenden Blöcke von Sequenzen die zugehörigen Häufigkeiten  $H(a, b)$  für die BLOSUM50-Matrix.

$$s_1^{(1)} = \text{CABCC}$$

$$s_2^{(1)} = \text{BAACB}$$

$$s_3^{(1)} = \text{CCABB}$$

$$s_4^{(1)} = \text{CAACB}$$

$$s_1^{(2)} = \text{CBBCACB}$$

$$s_2^{(2)} = \text{CCBCABC}$$

$$s_3^{(2)} = \text{BCBBABB}$$

$$s_4^{(2)} = \text{ABAACBB}$$

Vorname: \_\_\_\_\_ Name: \_\_\_\_\_ Matrikelnummer: \_\_\_\_\_

### Aufgabe 4 (8 Punkte)

Wir betrachten eine Münze, wobei mit Wahrscheinlichkeit  $p \in (0, 1]$  Kopf erscheint und mit Wahrscheinlichkeit  $1 - p$  Zahl. Sei  $X$  die Zufallsvariable, die zählt, wie oft die Münze geworfen werden muss bis Kopf erscheint, dann gilt

$$\text{Ws}[X = N] = p \cdot (1 - p)^{N-1}.$$

- a) Gib die allgemeinen Formeln sowohl für den Maximum-Likelihood-Schätzer als auch den Maximum-A-Posteriori-Schätzer an.
- b) Angenommen die Münze wurde  $N$ -mal geworfen, bis das erste Mal Kopf erschien. Bestimme die Likelihood-Funktion für dieses Ergebnis und gib dann den Maximum-Likelihood-Schätzer für  $p$  an.
- c) Angenommen die Münze wurde  $N$ -mal geworfen, bis das erste Mal Kopf erschien. Bestimme die Posteriori-Wahrscheinlichkeit für dieses Ergebnis bezüglich des Parameterraums  $p \in (0, 1]$ , wobei der Prior  $f(p) = 2p$  ist und gib dann den Maximum-A-Posteriori-Schätzer für  $p$  an.

## Aufgabe 5 (8 Punkte)

### MAX3CUT

**Eingabe:** Ein ungerichteter Graph  $G = (V, E)$

**Lösung:** Ein Partition  $V_1, V_2, V_3$  von  $V$ , d.h.  $V_1 \cup V_2 \cup V_3 = V$  und  $V_i \cap V_j = \emptyset$  für alle  $i \neq j \in [1 : 3]$

**Optimum:** Maximiere  $\sum_{i=1}^3 \sum_{j=i+1}^3 |(V_i \times V_j) \cap E|$ .

Hierbei ist  $(V_i \times V_j) = \{\{v, w\} : v \in V_i \wedge w \in V_j\}$ .

Anschaulich ist die Anzahl der Kanten zu maximieren, die zwischen den Mengen der Partition der Knoten verlaufen.

- a) Zeige, dass  $\text{MAX3CUT} \in \mathcal{NPO}$ .
- b) Konstruiere eine polynomielle 3-Approximation für  $\text{MAX3CUT}$ .

*Hinweis:* Korrektheitsbeweise und Laufzeitanalyse nicht vergessen.

Vorname: \_\_\_\_\_ Name: \_\_\_\_\_ Matrikelnummer: \_\_\_\_\_

Vorname: \_\_\_\_\_ Name: \_\_\_\_\_ Matrikelnummer: \_\_\_\_\_

Vorname: \_\_\_\_\_ Name: \_\_\_\_\_ Matrikelnummer: \_\_\_\_\_