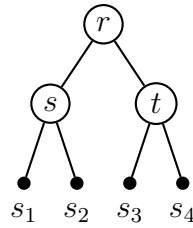


Aufgabe 1 (8 Punkte)

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.

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

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

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

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

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

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

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

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

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 MAX3CUT .

Hinweis: Korrektheitsbeweise und Laufzeitanalyse nicht vergessen.

Vorname: _____ Name: _____ Matrikelnummer: _____

Vorname: _____ Name: _____ Matrikelnummer: _____

Vorname: _____ Name: _____ Matrikelnummer: _____