

Распределённые алгоритмы

mk.cs.msu.ru → Лекционные курсы → Распределённые алгоритмы

Блок 31

Алгоритм Авербаха

Лектор:

Подымов Владислав Васильевич

E-mail:

valdus@yandex.ru

В классическом алгоритме распределённого обхода в глубину:

- ▶ Согласно **покрытию соседей** и **вовлечению всех узлов** в алгоритме Тарри, коммуникационная сложность — это дважды число каналов в топологии
- ▶ Согласно **линейной причинности** алгоритма Тарри, **сложность по времени** равна коммуникационной

В **алгоритме Авербаха** (\mathcal{A}) за счёт обмена вспомогательными сообщениями

- ▶ увеличивается коммуникационная сложность, но при этом
- ▶ уменьшается время работы алгоритма

Обмен вспомогательными сообщениями в \mathcal{A} устроен так: когда становится посещённым (принимает первую фишку), узел

- ▶ отправляет сообщение **vis** всем соседям и
- ▶ принимает от них всех отклик **ack**

Каждый узел обновляет свои знания о посещённых соседях согласно сообщениям **vis** и не передаёт фишку посещённым узлам

Переменные узла p :

- ▶ $used_p[q] : bool = \text{f}$ для каждого $q \in Neigh_p$
- ▶ $parent_p : Neigh_p \cup \{\perp\} = \perp$

Процедура оповещения соседей $Vis_p(q_0)$ узлом p :

1. $parent_p := q_0$;
2. Для всех $q \in Neigh_p \setminus \{parent_p\}$: $\text{send}_q(\mathbf{vis})$
3. Для всех $q \in Neigh_p \setminus \{parent_p\}$: $\text{receive}_q(\mathbf{ack})$

Процедура Get_p приёма и обработки фишки:

1. receive $_{q_0}(\mathbf{tok})$ для произвольного $q_0 \in Neigh_p$
2. Если $parent_p = \perp$: Vis $_p(q_0)$
3. Если p — инициатор и $\forall q \in Neigh_p : used_p[q]$, то: decide
4. Иначе (относительно (3)), если $\exists q \in Neigh_p \setminus \{parent_p\} : \neg used_p[q]$, то:
 - 4.1 Если $parent_p \neq q_0$ и $\neg used_p[q_0]$: $q := q_0$;
Иначе: выбрать $q \in Neigh_p \setminus \{parent_p\}$, такой что $\neg used_p[q]$
 - 4.2 $used_p[q] := \top$;
 - 4.3 send $_q(\mathbf{tok})$
5. Иначе (относительно (3) и (4)):
 - ▶ $used_p[parent_p] := \top$;
 - ▶ send $_{parent_p}(\mathbf{tok})$

Код последователя p : в бесконечном цикле недетерминированно выбирается и выполняется одна из двух процедур:

1. Если в коммуникационной подсистеме есть хотя бы одна фишка, адресованная p :
 Get_p
2. Если в коммуникационной подсистеме содержится хотя бы одно сообщение **vis**, адресованное p :
 - 2.1 $receive_q(\mathbf{vis})$ для произвольного $q \in Neigh_p$
 - 2.2 $used_p[q] := \text{t}$;
 - 2.3 $send_q(\mathbf{ack})$

Код инициатора p :

1. $Vis_p(p)$
2. Произвольно выбрать $q \in Neigh_p$
3. $used_p[q] := \text{t}$;
4. $send_q(\mathbf{tok})$
5. Выполнить код последователя

Теорема (Д.з. 1, трудное). Алгоритм Авербаха — это распределённый алгоритм обхода, строящий дерево обхода в глубину

Теорема (Д.з. 2).

Алгоритм Авербаха имеет коммуникационную сложность $4|E|$ и сложность по времени $(4|V| - 2)$