

進捗管理・報告(2020/11/26)

1. 現在取り組んでいること

可逆コンピューティングの研究

2. 進捗状況

・可逆コンピューティングについてと、この分野で行われてきたことの調査

3. 前回からの進捗

・入次数・出次数の合計が2のノードには印をつけず、3以上のノードには印をつける

時間 $O(V+E)$

空間 $O(u_3)$ u_3 は、次数3以上のノード数.

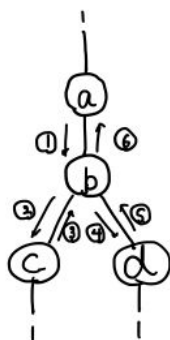
ゴミ $O(\text{探索失敗})$ or $O(u_3) \leftarrow$ 演算・コピー・逆計算.

次数3以上のノードに次の情報を保持せる.

▣ : 探索済みであることを表す.

探索済み直前のノードを表すポインタ: 次に探索するノードがポインタが表す先のノードであれば.

ⓐ (訪問印を削除.)



ⓑ が保持する情報

▣ : 訪問印
a を指すポインタ.

① で、 $a \rightarrow b$ を訪問したとき.

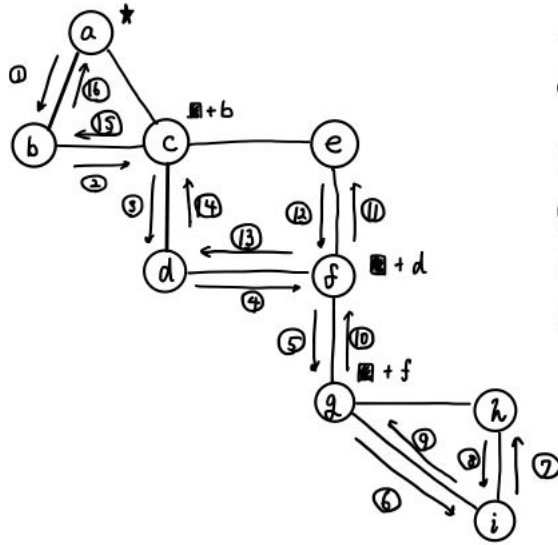
b が次の情報を持つ. (▣ : 訪問印
a を指すポインタ.)

④ で、 $b \rightarrow a$ へ戻るとき.

b が次の情報を失う. (▣ : 訪問印
a を指すポインタ.)

以下、一連の流れ.

★: ルート



訪問印.

②: cに + b

④: fに + d

⑤: gに + f

⑩: gから と f 削除

⑬: fから と d 削除

⑮: cから と b 削除.

4. 今後の課題

- ・ 印をポインタの列 (または他のデータ構造, ハッシュ+短絡したグラフ) で保持する方法の性能とメモリ使用量を調査する