

# Lösungen der Aufträge

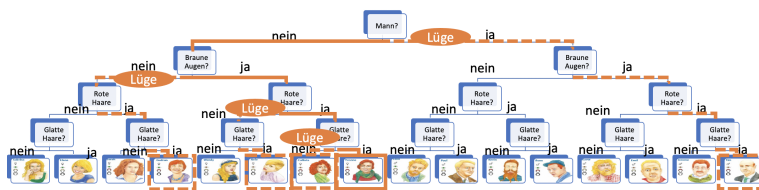
## Lösung Auftrag 1. Finde meine Zahl (adversarial)

- Spieler 2 kann nie die Anzahl Möglichkeiten genau halbieren, da er ungerade Zahlen hat: Im ersten Zug muss er eine Frage stellen, die mit ja 33 Zahlen entspricht und mit nein 32 Zahlen entspricht, oder umgekehrt. Wenn Spieler 1 adversarial spielt, bleiben nach dem ersten Zug 33 Möglichkeiten. Mit dem zweiten Zug teilt Spieler 2 die Zahlen 17 : 16 und Spieler 1 wählt den Teil mit 17 Zahlen. Nach Zug 3 werden die Zahlen 9 : 8 geteilt und der Teil mit 9 Zahlen wird gewählt. Nach Zug 4 bleiben 5 Zahlen übrig, 3 nach Zug 5, 2 nach Zug 6. 7 Züge sind nötig, um die Zahl zu finden.
- Wenn Spieler 1 sich einmal irrt und die kleinste Hälfte auswählt, braucht Spieler 2 nur noch 6 Züge, um die Zahl zu finden.

## Lösung Auftrag 2. Einmal Lügen spielen

- Um eindeutig die Antwort zu wissen, sollte eine Frage höchstens dreimal wiederholt werden: Die erste Wiederholung, um zu überprüfen, ob gelogen wurde. Die zweite Wiederholung ist nur nötig, wenn gelogen wurde, um zu überprüfen, welche Antwort richtig war.  
Bemerkung: Wenn die zwei ersten Antworten nicht übereinstimmen, könnte die Lüge sowohl in der Antwort zur ersten Frage stattgefunden haben als auch in der Antwort zur wiederholten Frage.
- Für jede der 4 Fragen muss man die Frage wiederholen, um die Antwort zu überprüfen. Wenn die Antworten nicht übereinstimmen, muss die Frage ein zweites Mal wiederholt werden. Im schlimmsten Fall braucht man insgesamt 9 Fragen.

## Lösung Auftrag 3. Teilbaum mit einmal Lügen



Yvonne	0111
Callista	0110
Nele	0101
Gudrun	0011
Tim	1111

## Lösung Auftrag 4. Selbstkorrigierende Kodierung mit Wiederholung der Eigenschaften

- Binärzahl: 1111 (kein Fehler bei der Übermittlung)
- Binärzahl: 1001 (Fehler in der zweiten Stelle, gemäss des Paritätsbit muss dieses Bit null sein)
- Binärzahl: 1010 (Fehler im Paritätsbit)
- Zwei Fehler in der Kodierung: Wir können die Zahl nicht entdecken.

## Lösung Auftrag 5. Knobbelaufgabe: Entzifferung einer 9-Bits Kodierung

```
def parity(zahl):
    par = 0
    while zahl!=0:
        if zahl%2==1:
            par+=1
        zahl >>= 1
    return par % 2

# Diese Funktion funktioniert nur, wenn höchstens ein Fehler vorhanden ist
def decode(kodierung):
    zahl1 = kodierung >> 5
    zahl2 = (kodierung >> 1) & 0b1111
    if zahl1!=zahl2:
        if parity(zahl1)==kodierung%2:
            return zahl1
        else:
            return zahl2
    else:
        return zahl1

print(bin(decode(0b101110001)))
```

## Lösung Auftrag 6. "Einmal Lügen": Die beste Strategie finden

a) Die Strategie funktioniert nicht, weil bei der Kontrollfrage eine Lüge auftreten kann. Deshalb kann das Gesicht, das den ersten 4 Antworten entspricht, nicht entfernt werden. Deshalb bleiben nach der ersten Kontrollfrage noch 5 Möglichkeiten übrig, und nicht 4. Infolgedessen bräuchte man noch 3 zusätzlichen Fragen und nicht 2, um mit 100%-iger Sicherheit die Lösung zu finden.

b) Die folgende Strategie findet die Lösung immer in 7 Zügen:

Du stellst erst die 4 Grundfragen  $f_1, f_2, f_3, f_4$  zu den 4 Eigenschaften (zum Beispiel:  $f_1$ : *Bist du ein Mann?*,  $f_2$ : *Hast du braune Augen?*,  $f_3$ : *Hast du rotes Haar?*,  $f_4$ : *Hast du glattes Haar?*).

Du stellst dann 3 Kontrollfragen:

1. Die erste Kontrollfrage  $c_1$  überprüft, ob alle Antworten zu den ersten 3 Grundfragen stimmten (zum Beispiel: *Stimmt es, dass du ein Mann mit braunen Augen und rotes Haar bist?*).
2. Die zweite Kontrollfrage  $c_2$  überprüft, ob alle Antworten zu den Grundfragen  $f_1, f_2, f_4$  stimmten.
3. Die dritte Kontrollfrage  $c_3$  überprüft, ob alle Antworten zu den Grundfragen  $f_1, f_3$  und  $f_4$  stimmten.

Mit diesen Fragen kann man genau bestimmen, ob gelogen wurde und gegebenenfalls in welcher Frage gelogen wurde, auch wenn die Lüge in einer der Kontrollfragen stattgefunden hat.

- c) Anstatt der oben erwähnten Kontrollfragen kann man eine Frage zur Parität der betroffenen Grundfragen stellen.

**Lösung Auftrag 7.** 7-Bits Selbstkorrigierende Kodierung

- a) 1101 (keinen Fehler)
- b) 1001 (Fehler im zweiten Bit)
- c) 0011 (Fehler in der ersten Kontrollfrage)