

**Всесоюзный
Центр
Переводов**

ТЕТРАДИ НОВЫХ ТЕРМИНОВ

**АНГЛО-РУССКИЕ ТЕРМИНЫ ПО ДИСКРЕТНОЙ
ОПТИМИЗАЦИИ И ТЕОРИИ ГРАФОВ**



168

Государственный комитет СССР
по науке и технике

Академия наук
СССР

ВСЕСОЮЗНЫЙ ЦЕНТР ПЕРЕВОДОВ
НАУЧНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ ЛИТЕРАТУРЫ И ДОКУМЕНТАЦИИ

В помощь переводчику

ТЕТРАДИ НОВЫХ ТЕРМИНОВ
№ 168
АНГЛО-РУССКИЕ ТЕРМИНЫ ПО ДИСКРЕТНОЙ
ОПТИМИЗАЦИИ И ТЕОРИИ ГРАФОВ

С о с т а в и т е л ь
к.т.н. Е.М. Фуремс

Москва 1990

УДК 802.0-323.2=82:681.51+519.17(038)

Ответственный редактор
И.И. Убин

С О Д Е Р Ж А Н И Е

	стр.
От составителя	3
Английские термины и русские эквиваленты	4
Указатель русских терминов	40

ОТ СОСТАВИТЕЛЯ

В последние 10-15 лет одним из фундаментальных направлений в создании эффективных алгоритмов и программ стали исследования в области комбинаторной оптимизации и теории графов. В качестве примеров использования моделей комбинаторной оптимизации и теории графов можно перечислить такие, как разработка компиляторов, сетевое и календарное планирование, организация вычислений, распределение памяти, проектирование информационно-вычислительных сетей, структур баз данных и др. В нашей стране имеется ряд толковых англо-русских словарей по вычислительной технике и программированию, в которых встречаются некоторые термины, относящиеся к этим вопросам, однако, специального словаря по данной тематике нет. В связи с этим, подготовка данной тетради новых терминов представляется чрезвычайно актуальной; она поможет специалистам знакомиться с литературой по указанной проблематике, в первую очередь с англоязычной.

В настоящем выпуске собрано более 700 английских терминов и русских эквивалентов. В работе над ним использованы статьи и монографии ведущих зарубежных специалистов в области комбинаторной оптимизации и теории графов. Большая часть терминов сопровождается краткими толкованиями, раскрывающими их содержание.

Автор выражает глубокую благодарность к.т.н. Левину М.Ш. за полезные консультации, ценные замечания и даже за саму идею подготовки этого словаря.

Замечания и предложения по содержанию Тетради просим направлять по адресу: 117218, Москва, В-218, ул. Кржижановского, д. 14, корп. I, ВЦП.

A

1. active-multiplicative operation
активная мультипликативная операция

2. actual parameter
фактический параметр

3. acyclic graph
ациклический граф

4. adjacency list
список смежности /структура данных для представления графа, каждый элемент которой является записью, содержащей вершину смежную данной, и указатель на запись, в которой хранится следующая вершина, смежная данной и т.д./

5. adjacency matrix
матрица смежностей /матрица, элемент a_{ij} которой равен единице, если в графе существует ребро, соединяющее вершины с номерами i и j /

6. adjacent node
смежный узел /если в графе существует ребро v, w , то узел v называется узлом, смежным узлу w /

7. admissible triple
допустимая тройка /тройка целых чисел w, n, m называется допустимой, если w и n имеют обратные и w - примитивный

корень n -й степени из единицы в кольце целых чисел по модулю m /

8. all-variable gradient method
метод градиента по всем переменным /подход к выбору столбца в симплекс-алгоритме, соответствующего производной стоимости по расстоянию в пространстве всех переменных/

9. alternating group
знакопеременная группа

10. alternating path
чередующийся путь /путь, в котором ребра, начинающиеся в вершинах с нечетными номерами, свободны, а ребра, начинающиеся в вершинах с четными номерами, являются ребрами паросочетания/

11. alternating sequence
чередующаяся последовательность /последовательность элементов из множества ребер двудольного графа такая, что стоящие в ней на нечетных местах элементы порождают в графическом матроиде циклы, которые разрываются следующими элементами/

12. ancestor
предок /узел v является предком узла w , если

в графе есть путь из v в w /

13. annihilator
анулятор /элемент системы замкнутого полукольца 0 такой, что $a \cdot 0 = 0 \cdot a = 0$ /

14. antibranching
антиориентированное дерево /дерево, в котором степени исхода всех вершин, кроме корня, равны единице/

15. antisymmetry
антисимметричность /свойство бинарного отношения R : из aRb и bRa следует $a=b$ /

16. approximation algorithm
приближенный алгоритм /алгоритм, порождающий не оптимальные решения, а решения, отличающиеся от действительного оптимума заведомо не более чем на фиксированную долю этого оптимума/

17. arboricity of a graph
древовидность графа

18. arc-chain incidence matrix
матрица инцидентий дуг и цепей /матрица, элемент d_{ij} который равен 1, если ребро с номером i входит в цепь с номером j - для задачи о максимальном потоке в сети, представляемой в виде задачи линейного программирования/

19. Arguesian graph
Дезаргов граф /граф, являющийся дополнением /см./ графа Петерсона, т.е. однородного графа третьей степени и десятого порядка/

20. arithmetic complexity
арифметическая сложность /максимальное число сложений, вычитаний и умножений, выполняемых алгоритмом, где максимум берется по всем допустимым входам/

21. articulation point
точка сочленения /узел a графа G , если существуют такие узлы v и w , что v , w и a различны и всякий путь между v и w содержит узел a /

22. artificial variable
искусственная переменная

23. assignment operator
оператор присваивания

24. associative operation
ассоциативная операция / $a+(b+c)=(a+b)+c$ /

25. asymptotic complexity
ассимптотическая сложность /сложность задачи в худшем случае/

26. asymptotic performance ratio
ассимптотическая погреш-

ность алгоритма /отношение величины решения, получаемой в результате применения алгоритма в худшем случае, к величине оптимального решения/

27. augmenting capacity

дополнительная пропускная способность /дуги/ /в задаче о максимальном потоке в сети/

28. augmenting chain
увеличивающая цепь /для данного потока f из истока сети s в ее сток t : произвольная знакомерная последовательность длины 1 попарно различных вершин и дуг такая, что ее начальная вершина есть s , конечная - t , а для каждого i , меньшего или равного 1, дуга с номером i допустима из вершины с номером $i-1$ в вершину с номером i относительно потока f /

29. augmenting path
увеличивающий путь /в задаче о максимальном потоке в сети: путь из истока s в сток t такой, что все насыщенные дуги могут использоваться только в обратном направлении, дуги с нулевым потоком - только в прямом направлении, а остальные дуги - в любом направлении/

30. augmentation problem
задача пополнения

31. augmenting sequence
увеличивающаяся последовательность

32. auxiliary digraph
вспомогательный орграф

33. auxiliary network
вспомогательная сеть

34. auxiliary tree
вспомогательное дерево

В

1. back edge
обратное ребро /ребро в графе, идущее от потомка к предку/

2. backtracking algorithm
алгоритм с отходом

3. backtracking programming
программирование с отходом назад /организованный исчерпывающий поиск, часто позволяющий избежать исследования всех возможностей/

4. balance of a vertex
баланс узла /двоичного дерева/ /число $(1+L)/(2+L+R)$, где L и R - числа узлов в левом и правом поддеревьях данного узла/

5. balanced tree
сбалансированное дерево /дерево с высотой, приблизительно равной логарифму числа его узлов/

6. balancing
балансировка

7. base orderable
matroid
базово-упорядочиваемый
матроид /база матроида -
максимальное независи-
мое множество матроида/

8. basic feasible
solution
базисное допустимое ре-
шение /базисное реше-
ние задачи линейного
программирования, при-
надлежащее выпуклому
допустимому множеству
задачи/

9. basis of a blossom
основание цветка /един-
ственная вершина цветка,
не объединенная в пару
ни с какой другой вер-
шиной цветка/

10. "best fit"
"в наилучший из подхо-
дящих" /приближенный
алгоритм для задачи об
упаковке контейнеров/

11. "best fit
decreasing"
"в наилучший из подходя-
щих с убыванием" /приб-
лиженный алгоритм для
задачи об упаковке в кон-
тейнеры/

12. biconnected
graph
двусвязный граф /для лю-
бой тройки узлов v , w ,
 a графа существует путь
между v и w , не содержа-
щий a /

13. biconnectivity
двусвязность /свойство
графа/

14. bidirected flow
биориентированный по-
ток

15. bidirected graph
биориентированный граф
/граф, в котором дуги
могут иметь либо начало
и конец, либо два нача-
ла, либо два конца/

16. bidirected
network
биориентированная сеть
/сеть, основой которой
является биориентиро-
ванный граф/

17. bijection
взаимно-однозначное
соответствие

18. bilinear form
билинейная форма

19. binary reflected
Gray code
двоично отраженный код
Грея

20. binary relation
бинарное отношение /мно-
жество упорядоченных
пар элементов некоторо-
го множества/

21. binary tree
бинарное дерево /упоря-
доченное дерево, в ко-
тором каждый потомок
произвольного узла иден-
тифицируется либо как
левый потомок, либо как
правый потомок и каждый

узел имеет не более одного левого потомка и не более одного правого потомка/

22. binary search
двоичный поиск /алгоритм поиска записи с заданным ключом в файле, число записей в котором больше или равно двум, а ключи упорядочены по возрастанию/

23. binary search tree
дерево двоичного поиска /представление файла с записями в виде двоичного дерева посредством алгоритма двоичного поиска/

24. bin packing problem
задача об упаковке в контейнеры /имеется бесконечное число контейнеров заданной грузоподъемности и N предметов с разными весами; требуется разместить эти предметы в минимальное число контейнеров, не превышая ограничение на их грузоподъемность; задача относится к числу NP-полных проблем/

25. bipartite graph
двудольный граф /граф, в котором множество вершин распадается на два непересекающихся подмножества так, что каждое ребро соединяет вершину из одного подмножества

с вершиной из другого подмножества/

26. bipartite matching problem
задача о паросочетании в двудольном графе

27. bipartite network
двудольная сеть

28. bitonic sorting
двунаправленная сортировка, одновременно осуществляемая с двух концов списка/

29. bit operation
битовая операция /логическая операция над битами, т.е. переменными, принимающими значения 0 и 1/

30. bit vector operation
операция с двоичными векторами

31. bitwise computation
битовое вычисление

32. Bland's anticyclining algorithm
Алгоритм Бленда, устраняющий зацикливание /симплекс-алгоритма/

33. blossom
цветок /вид цикла/ /цикл с $k+1$ вершиной, содержащий k ребер паросочетаний/

34. bond
бонд /связь/

35. boolean expression
булева формула /формула,
образованная из булевых
переменных с помощью логических
связок "или", "и" и "не"/

26. boolean matrix
булева матрица

37. bottleneck
узкое место

38. bottleneck matching problem
задача о паросочетании
с узким местом

39. bounded balanced tree
ограниченное сбалансированное
дерево

40. bounding
вычисление границ

41. branch and bound method
метод ветвей и границ

42. branching
разветвление

43. breadth-first search
поиск в ширину /метод
поиска в графе, при котором
каждая вершина просматривается
ровно один раз, а для записи
посещаемых вершин используется
очередь/

44. bridge
мост /в графе/ /ребро,
после удаления которого
из графа соединяемые им
вершины окажутся несвязанными/

45. bubble sort
сортировка "пузырьками"
/при каждом прохождении
через список первый ключ
сравнивается со вторым
и меньший ставится на
первое место. Второй
ключ сравнивается с
третьим и меньший ставится
на второе место
и т.д. до конца списка.
Затем совершается вторая,
третья и т.д. проходы
до тех пор, пока не будет
достигнут проход без
единой перестановки/

46. bucket sorting
сортировка вычерпыванием
/сортировка последовательности
целых чисел, выполняемая
за линейное время/

С

1. cardinality
мощность /напр., множества/
/число элементов множества/

2. caterer problem
задача о поставщике /поставщику
нужно поставлять $r(i)$ салфеток,
 $i=1, \dots, N$, в течение N
последовательных дней.
Поставщик может либо покупать
новые салфетки процентов за
штуку, либо стирать их в
срочной прачечной, что
занимает m дней и стоит f
центов за штуку, либо стирать
их в обыч-

но прачечной, что занимает $n \times m$ дней и стоит $s \times f$ центов за штуку. В конце каждого дня поставщик должен решить, сколько грязных салфетов послать в срочную прачечную, сколько - в обычную, а сколько выбросить и, соответственно, докупить/

3. certificate-checking algorithm
алгоритм проверки удостоверения /для доказательства принадлежности задачи распознавания класса NP/

4. chinese postman problem
задача о китайском почтальоне /заданы связный граф и функция стоимости. Требуется найти маршрут, проходящий по каждому ребру графа по меньшей мере один раз, чтобы общая стоимость маршрута была минимальной/

5. chinese remaindering theorem
китайская теорема об остатках /относительно задачи восстановления числа по его остаткам/

6. Chomsky normal form
нормальная форма Хомского /форма представления бесконтекстной грамматики/

7. chord
хорда /простая цепь, связывающая две несоединенные вершины в простом цикле наибольшей длины/

8. chordal graph
реберный /или хордовый/ граф /граф, в котором все его циклы длины четыре или более имеют хорду/

9. chromatic graph
хроматический граф /граф называется k -хроматическим, если наименьшее число классов в его возможной раскраске равно k /

10. circular-arc graph
граф пересечений /отрезков прямых линий/

11. circular search
круговой поиск

12. circulation
циркуляция /вид потока/

13. clause
дизъюнкция /дизъюнкция над множеством U булевских переменных множество литералов из U /

14. claw-free graph
граф без "3-звезды"

15. closed semiring
полукольцо замкнутое

16. closed walk
замкнутый маршрут /маршрут в сети, у которого совпадают начальная и конечная вершины/

17. closure
замыкание /унарная операция на замкнутом полукольце/

18. coarsest partition
грубейшее разбиение /множества/

19. collecting vertex
объединяющая вершина

20. 3-colorability
раскрашиваемость графа
в три цвета

21. colorable graph
раскрашиваемый граф /граф G называется k -раскрашиваемым, если существует такое приписывание узлам графа целых чисел от 1 до k , называемых цветами, что никаким двум смежным узлам не приписан один и тот же цвет/

22. colouring of graphs
раскраска графов

23. colour problem
задача раскраски

24. column rank
ранг /матрицы/ по столбцам

25. combinational logic circuit
комбинационная логическая сеть

26. combinatorial games
комбинаторные игры

27. combinatorial optimization problem

комбинаторная оптимизационная задача /оптимизационная задача с дискретными переменными/

28. combinatorial receptory law
комбинаторный закон двойственности

29. commutative operation
коммутативная операция
 $/a + b = b + a/$

30. compact position tree
уплотненное позиционное дерево /позиционное дерево, в котором все цепи сжаты в один узел/

31. compatible relation
совместимое отношение

32. complementary slackness
дополняющая нежесткость

33. complement graph
дополнительный граф
/граф H является дополнительным к графу G , если множества вершин у них совпадают, а в графе H ребрами соединены те и только те вершины, которые не были соединены в графе G /

34. complete binary tree
полное двоичное дерево
/для некоторого целого числа k каждый узел глубины меньше k имеет как левого, так и правого

сына и каждый узел глубины k является листом/

35. complete development of an algorithm
полное построение алгоритма

36. complete matching
совершенное паросочетание /паросочетание, мощность которого равна наибольшему возможному значению для данного графа/

37. complete network
полная сеть /сеть, в которой каждые две вершины являются смежными/

38. complete subgraph
полный подграф

39. completeness
полнота

40. complexity
сложность /задачи, алгоритма/

41. complexity analysis
анализ сложности

42. component design
построение компоненты

43. composite edge
составное ребро

44. computation with respect to a field
вычисление относительно поля /состоит из множества формальных переменных, называемых входами, множества имен переменных о определенной последовательности шагов.

Реализуется в неветвящихся программах/

45. computer algorithm
вычислительный алгоритм

46. concatenable queue
сцепляемая очередь

47. congruence class
класс конгруэнтности

48. congruence relation
отношение конгруэнтности

49. conjunctive normal form
конъюнктивная нормальная форма

50. connected graph
связный граф /граф, в котором любая пара вершин связана, т.е. соединена маршрутом/

51. connectedness
связность /графа/

52. connecting coefficient
коэффициент связи

53. consistent estimator
согласующаяся оценка /оценка свойства p , значение которой будет как угодно близко к p с вероятностью, приближающейся к p , когда число компонент вектора согласующейся оценки стремится к бесконечности/

54. context-free grammar
бесконтекстная грамматика
55. context-sensitive grammar
контекстная грамматика
56. continuous random variable
непрерывная случайная переменная
57. convolution
свертка /напр., двух векторов/
58. convolution theorem
теорема о свертке
59. coordinatizable matroid
координатизируемый матроид
60. correctness of an algorithm
правильность алгоритма
61. cost of a path
стоимость пути /сумма стоимостей составляющих его ребер/
62. cost of a tour
стоимость тура
63. coupling equations
сцепляющиеся уравнения
64. cover
покрытие
65. critical graph
критический граф /граф, удаление из которого любой вершины с ее ребрами, уменьшает его хроматическое число/
66. cross edge
поперечное ребро /ребра графа, соединяющие узлы, не являющиеся ни предками, ни потомками друг друга/
67. cumulative distribution function
интегральная функция распределения
68. cutset
разрез /для вершин v и w неориентированного графа - подмножество ребер графа такое, что любой путь из v в w содержит элемент этого подмножества/
69. cutting plane algorithm
алгоритм отсекающей плоскости
70. cut vertex
разделяющая вершина /вершина v сети G , если в $G-v$ больше компонент, чем в G /
71. cyclic difference
циклическая разность
72. cyclic permutation
циклическая перестановка

D

1. deadlock vertex
тупиковая вершина
2. decision problem
задача распознавания свойств

3. decision tree
дерево решений /пред-
ставление программы,
состоящей из разветвлений/

4. dense graph
насыщенный граф /граф,
в котором мощность мно-
жества ребер близка к
квадрату мощности мно-
жества вершин/

5. dense polynomial
плотный полином /почти
все коэффициенты отлич-
ны от 0/

6. depth determina-
tion problem
задача определения глу-
бины /узла графа/

7. depth-first search
поиск в глубину /метод
обхода узлов графа с ис-
пользованием стека для
посещаемых вершин/

8. depth-first span-
ning forest
глубинный остовный лес
/подграф данного графа,
множество вершин кото-
рого совпадает с множе-
ством вершин графа, а
множество ребер состав-
ляют прямые ребра графа,
посещенные в процессе
поиска в глубину/

9. depth-first
spanning tree
глубинное остовное дере-
во /единственное дерево
глубинного остовного
леса/

10. depth of a recur-
sion

глубина рекурсии /чис-
ло рекурсивных обращений
к процедуре/

11. depth of a ver-
tex
глубина узла /длина пути
в дереве от корня до
данного узла/

12. derangement
беспорядок

13. descendant
потомок /узел w являет-
ся потомком узла v ес-
ли в графе есть путь из
 v в w /

14. design of an al-
gorithm
разработка алгоритма

15. deterministic
automation
детерминированный авто-
мат /машина, распознаю-
щая цепочки символов.
Имеет входную ленту,
разбитую на клетки.
Входную головку и управ-
ляющее устройство с ко-
нечным числом состояний/

16. digraph /от di-
rected graph/
орграф /ориентированный
граф/

17. dihedral group
диэдральная группа

18. Dijkstra's
algorithm
алгоритм Дейкстры /для
задачи о кратчайшем пути
в графе/

19. directed cycle
ориентированный цикл

20. directed graph
ориентированный граф
21. directed network
ориентированная сеть
22. directed tree
ориентированное дерево
23. disconnected network
несвязная сеть /сеть,
в которой имеются верши-
ны, несвязанные путями/
24. disjoint cyclic permutations
непересекающиеся цикли-
ческие перестановки
25. displacement
смещение
26. distributive lattice
дистрибутивная решетка
27. distributive operation
дистрибутивная операция
 $/a \cdot (b+c) = ab + ac$ и $(b+c)a = ba + ca/$
28. divisibility /relation/
отношение делимости
29. division of a polynomial
деление полиномов
30. dominance order
доминирующий порядок
31. dominating set
доминирующее множество
32. dominator
доминатор /узел v для
узла w , если любой путь
из корня в w проходит
через $v/$
33. dominator tree
доминаторное дерево
/представление отношения
доминирования/
34. don't-care symbol
несущественный символ
/символ, не принадлежа-
щий алфавиту/
35. doubly linked list
дважды связный список
/список, проходимый в
обоих направлениях/
36. doubly recursion function
дважды рекурсивная функ-
ция
37. dual computation
двойственное вычисление
38. duality
двойственность
39. dummy activities
фиктивные работы
40. dynamic programming
динамическое программи-
рование

Е

1. edge
ребро /графа/
2. ellipsoid algo-
rithm
алгоритм эллипсоидов
3. embedding
укладка /графа/
4. embedding
planarity
планарность укладки

5. emptiness of compliance problem
задача пустоты дополнения /определение, пусто ли дополнение множества, представленного данным выражением R, или, что эквивалентно, представляет ли R все цепочки во входном алгоритме/
6. empty set
пустое множество
7. encoding scheme
схема кодирования
8. ensemble computation
вычисление семейства
9. enumeration problem
задача перечисления
10. estimator
оценка
11. Euclid's algorithm
алгоритм Евклида /алгоритм для вычисления наибольшего общего делителя двух положительных целых чисел, основанный на вычислении последовательных остатков/
12. Euler cycle
Эйлеров цикл /путь в графе, который начинается и кончается в одном и том же узле и проходит по каждому ребру точно один раз/
13. evaluation of a polynomial
вычисление значения полинома
14. even permutation
четная перестановка /перестановка, которую можно получить из $1, 2, \dots, n$ четным числом транспозиций/
15. event scheduling method
метод планирования событий
16. exact cover
точное покрытие /подсемейство попарно непересекающихся множеств, являющееся покрытием/
17. exhaustive algorithm
исчерпывающий алгоритм /напр., для задачи о коммивояжере: предполагает последовательное рассмотрение всех перестановок из $N-1$ чисел, где N - число городов/
18. expected complexity
сложность в среднем /сложность алгоритма, "средняя" по всем входам данного размера/
19. expected depth
средняя глубина /среднее число сравнений в алгоритме сортировки БЫСТРОСОРТ, вычисленное по всем листьям дерева решений данного алгоритма и взвешенное по вероятностям достижения каждого листа при данном входе/

20. exponential time algorithm
экспоненциальный алгоритм /алгоритм, трудоемкость которого с ростом размерности задачи растет быстрее, чем полином степени, равной размерности/

21. exposed node
свободный узел

22. extended algorithm
расширенный алгоритм

23. extended regular expression
расширенное регулярное выражение

24. extension of a field by indeterminates
расширение поля формальными переменными

25. external path
внешний путь /в двоичном дереве, проходящий по листьям/

26. external sorting
внешняя сортировка /сортировка, при которой данные размещаются, преимущественно, вне памяти с произвольным доступом/

F

1. failure function
функция отказов

2. feasible solution
допустимое решение

3. feedback edge set
множество ребер, разрезающих циклы

4. feedback vertex set
множество узлов, разрезающих циклы

5. finite automaton
конечный автомат

6. finite graph
конечный граф

7. finiteness of an algorithm
конечность алгоритма

8. "first fit"
"в первый подходящий" /приближенный алгоритм для задачи упаковки в контейнеры/

9. 'first fit decreasing'
"в первый подходящий с убыванием" /приближенный алгоритм для задачи упаковки в контейнеры/

10. fixed point
неподвижная точка

11. fixed-point-free graph
граф без неподвижной точки

12. flow-chart
блок-схема

13. flow problem
задача о потоке /в сети/

14. flow-shop scheduling
расписание для конвейера

15. r-fold lattice sum
r-кратная сумма решетки

16. formal parameter
формальный параметр

17. forward edge
прямое ребро /ребро,
идушее от предков к под-
линным потомкам, но не
являющееся древесным/

18. four Russians'
algorithm
алгоритм "четырёх рус-
ских" /алгоритм умноже-
ния булевых матриц/

19. fractional-dual
algorithm
дробный двойственный ал-
горитм

20. function vertex
функциональная вершина

21. fusion of vertices
слияние вершин

G

1. Gaussian elimina-
tion method
метод исключения Гаусса

2. generating func-
tion
производящая функция
/формальный ряд для по-
следовательности, элемен-
ты которой определяют
числа объектов соответ-
ствующей размерности/

3. generating row
производящая строка

4. geometry matroid
опорный матроид

5. golden ratio
"золотое сечение"

6. grammar
грамматика

7. grammar in Chomski
normal form
грамматика в нормальной
форме Хомского

8. graph
граф

9. graphic matroid
графический матроид
/матроид, интерпретируе-
мый в виде системы ле-
сов графа/

10. greatest common
divisor
наибольший общий дели-
тель

11. greedy algorithm
"жадный" алгоритм /при-
ближенный алгоритм, на-
ходящий на каждом шаге
наилучшее для данного
шага решение/

H

1. halting problem
проблема останковки /про-
граммы/

2. hamilton cycle
Гамильтонов цикл /цикл
в графе, содержащий все
его узлы/

3. hashing
метод расстановки /ме-
тод определения подхо-
дящей структуры данных
для выполнения некоторой
последовательности опе-
раций/

4. head of edge
конец ребра

5. head-partition
matroid
матроид разбиения по кон-
цам дуг

6. heap
сортирующее дерево /пира-
мида/ /дерево, помечен-
ное элементами последова-
тельности, которую хотят
упорядочить/

7. heap property
свойство сортирующего
дерева

8. height of a tree
высота дерева /высота
корня дерева - см. высо-
та узла/

9. height of a vertex
высота узла /длина само-
го длинного пути из дан-
ного узла в какой-нибудь
лист/

10. heuristic algo-
rithm
эвристический алгоритм

11. hill climbing
method
метод подъема /метод раз-
работки алгоритмов, на-
чинающийся с принятия
начального предположения
или вычисления началь-
ного решения задачи с
максимально возможным
быстрым движением "вверх"
по направлению к лучшим
решениям/

12. hitting set
множество представителей

13. homomorphism
гомоморфизм

14. hook length
угловая длина

15. Horner's rule
правило Горнера /правило
вычисления полиномов,
когда моделью вычислений
является неветвящаяся
программа/

16. hull kernell
closure
каркасно-ядерное замыка-
ние

I

1. idempotence
идемпотентность /свойст-
во операции: $a+a=a$ /

2. identity
единичный элемент /такой
элемент 0 системы, напр.,
замкнутого полукольца,
что $a+0=0+a=a$ для всех
a системы/

3. identity matrix
единичная матрица /матри-
ца с единицами на главной
диагонали/

4. immediate dominator
непосредственный домина-
тор /доминатор узла, бли-
жайший к нему и отличаю-
щийся от него/

5. immediate predeces-
sor
непосредственный пред-
шественник

6. implementation
efficiency
эффективность реализации
алгоритма

7. implementation of an algorithm
реализация алгоритма

8. incidence matchings
инцидентные паросочетания /взаимно-однозначное отображение, сопоставляющее каждому ребру неориентированного графа единственную вершину, инцидентную с ним/

9. incidence matrix
матрица инцидентности /матрица со строками, соответствующими вершинам графа, и столбцами, соответствующими его ребрам/

10. incidence
инцидентность

11. indecomposable lattice
неразложимая решетка

12. indegree
степень захода /число заходящих в вершину дуг/

13. independent random variables
независимые случайные переменные

14. indeterminate variable
формальная переменная

15. inductive inference
индуктивный вывод

16. infix form of an expression
инфиксная форма выражения /форма арифметического выражения, получае-

мая при прохождении двоичного дерева, описывающего выражение, в обратном порядке/

17. inorder
внутренний порядок /порядок прохождения бинарного дерева, согласно которому вначале посещается левое поддерево корня, потом корень, а затем правое поддерево корня/

18. inorder traversal of a tree
прохождение дерева во внутреннем порядке /рекурсия, определяемая внутренним порядком - см./

19. input alphabet
входной алфавит

20. input length of a problem
входная длина задачи

21. input of computation
вход вычисления

22. insertion sorting
сортировка вставками /сортировка, которая начинается с последовательности, состоящей из одного элемента, в которую по одному вставляются другие элементы с помощью двоичного поиска/

23. instance
индивидуальная задача /задача, получаемая из массовой задачи, под которой понимается не-

который общий ответ, на который надо дать ответ, если всем значениям массовой задачи присвоить конкретные значения/

24. internal path
внутренний путь /путь в двоичном дереве, проходящий по узлам/

25. internal sorting
внутренняя сортировка /данные, подлежащие сортировке, располагаются в памяти в произвольном доступом/

26. intersection
пересечение

27. inresection graph
граф пересечений окружностей

28. intractible problem
трудно разрешимая задача /задача, для решения которой не существует полиномиального алгоритма/

29. inverse matrix
обратная матрица

30. isolated vertex
изолированная вершина /вершина, не инцидентная никакому ребру/

31. isomorphism
изоморфизм

32. isomorphism of trees
изоморфизм деревьев

J

1. job scheduling problem with deadlines
задача о расписании для заданий с директивными сроками

K

1. Kleene closure
замыкание Клини

2. knapsack problem
задача о ранце /рюкзаке/

3. Kruskal's algorithm
алгоритм Крускала /для нахождения остовного дерева минимальной стоимости/

L

1. labeled operator
помеченный оператор

2. labeled tree
помеченное дерево /дерево, узлам которого приписаны метки/

3. labeling algorithm
алгоритм пометок /для задачи о максимальном потоке в сети/

4. Lagrangian interpolation formula
интерполяционная формула Лагранжа

5. language recognition
распознавание языка

6. late binding tree
дерево, связанное в конце

7. latin rectangles
латинские прямоугольники

8. latin squares
латинские квадраты /матрицы $N \times N$, элементы которой выбраны из целых чисел от 1 до N так, что каждое число встречается только один раз в каждой строке и в каждом столбце/

9. lattice
решетка

10. lattice polynomial
решеточный полином

11. layered network
слоистая сеть /сеть, множество вершин которой равно объединению непересекающихся множеств/

12. least common multiple
наименьшее общее кратное

13. length of external path
длина внешних путей /сумма глубин всех листьев двоичного дерева/

14. length of internal path
длина внутренних путей /сумма глубин всех узлов двоичного дерева/

15. length of a path
длина пути /число образующих его ребер графа/

16. length of regular expression
длина регулярного выражения /число вхождений символов в цепочку, представляющую регулярное выражение/

17. length of a string
длина строки

18. length-preserving homomorphism
гомоморфизм, сохраняющий длину /гомоморфизм, переименовывающий символы, возможно отождествляя несколько символов путем переименования их в один символ/

19. level of a tree node
уровень узла дерева /разность между высотой дерева и глубиной данного узла/

20. lexicographically /lex-/ equal
лексикографически равно /отношение между векторами, разность которых лексикографически равна нулю/

21. lexicographically /lex-/ greater than
лексикографически больше /отношение между векторами, разность которых лексикографически больше нуля/

22. lexicographically /lex-/ less than

лексикографически меньше /отношение между векторами, разность которых лексикографически меньше нуля/

23. lexicographically /lex-/ negative лексикографически меньше нуля /вектор, первая ненулевая компонента которого отрицательна/

24. lexicographically /lex-/ positive лексикографически больше нуля /вектор, первая ненулевая компонента которого больше нуля/

25. lexicographically /lex-/ zero лексикографически равно нулю /вектор, все компоненты которого равны нулю/

26. lexicographic order лексикографический порядок /отношение или = на кортежах $/s(1), s(2), \dots, s(p)/$ и $/t(1), t(2), \dots, t(q)/$, для которого выполняется одно из условий; существует такое целое число j , что $s(j) < t(j)$ и для всех $i < j$ справедливо $s(i) = t(i)$; $p < q$ или $p = q$ и $s(p) = t(p)$ при $1 \leq i \leq p$ /

27. lexicographic sorting лексикографическая сортировка

28. linear bounded automaton линейно ограниченный автомат

29. linear computation линейное вычисление

30. linear dependence modulo зависимость линейная по модулю

31. linear independence modulo независимость линейная по модулю

32. linear linked list линейно связанный список /конечный набор пар, каждая из которых состоит из информационной части и указателя на следующую пару/

33. linear order линейный порядок /частичный порядок R такой, что для любых двух элементов a и b множества, на котором определено отношение R , выполняется либо aRb , либо bRa /

34. lobe блоковое множество /множество вершин графа в блоке, определяемом ребром этого графа/

35. lobe graph блок в графе /часть графа, образованная множеством всех ребер, сильно циклически связанных с данным ребром/

36. local replacement локальная замена

37. logarithmic complexity
логарифмическая сложность

38. logic circuit
логическая сеть

39. logic network
логическая сеть

40. loop matching
идентификация цикла

41. loop unrolling
развертывание циклов

42. lower-upper decomposition /LU-decomposition/
ниже-верхнее /НВ-/ разложение /представление матрицы A в виде $A=LU$, где L -нормированная нижняя треугольная матрица, а U -верхняя треугольная матрица/

43. lower-upper-permutation decomposition /LUP-decomposition/
НВП-разложение /ниже-верхнее перестановочное разложение/

44. lower triangular matrix
нижняя треугольная матрица

М

1. magic squares
магические квадраты /матрица $N \times N$ содержащая первые $N \times N$ чисел, расположенных так, что их суммы в каждой стро-

ке, столбце и вдоль двух главных диагоналей равны одному и тому же числу/

2. main diagonal
главная диагональ /матрицы/

3. master problem
главная задача

4. match
идентифицироваться

5. matching
паросочетание /произвольное множество ребер графа такое, что никакие два ребра из него не инцидентны одной вершине/

6. matroid
матроид /структура, являющаяся обобщением графов/

7. maximum cut
максимальный разрез / NP -полная задача, в которой определяется, можно ли разбить множество вершин графа на два подмножества так, чтобы в множестве ребер этого графа имелось не менее k ребер соединяющих эти подмножества/

8. maximum matching
максимальное паросочетание /паросочетание максимально, если не существует другого паросочетания с большими сопоставленными множествами/

9. maximum size clique
клика максимального раз-

мера /наибольший полный подграф данного графа/

10. memory map
отображение памяти

11. merge
слияние

12. mergeable heap
сливаемое дерево /структура данных, с помощью которой можно выполнить последовательность операций вставки, удаления, объединения и нахождения минимума за время $O(n \log n)$ /

13. merge sorting
сортировка слиянием /алгоритм сортировки, входом в который служат две упорядоченные последовательности S и T , а выход - последовательность элементов из S и T , расположенных в порядке убывания/

14. middle square method
метод середины квадрата

15. minimal edge cut-set
минимальный реберный разрез

16. modular lattice
модулярная решетка

17. multicommodity flow problem
задача о многопродуктовом потоке

18. multiedges
мультиребра /две или большее число копий данного ребра/

19. multigraph
мультиграф /граф, в котором допускаются повторения ребер/

20. multitape Turing machine
многоленточная машина Тьюринга /вычислительная модель, представляемая машиной, состоящей из нескольких лент, бесконечно простирающихся вправо. Каждая лента разбита на клетки, каждая из которых содержит один из конечного числа символов. Одна клетка на каждой ленте обозревается головкой этой ленты, которая может осуществлять считывание и запись. Работа машины Тьюринга определяется простой программой, называемой управляющим устройством, которое всегда находится в одном из возможных состояний /из их конечного числа//

21. multivariate polynomial
полином от нескольких переменных

N

1. negative wrapped convolution
отрицательно обернутая свертка

2. neighborhood
окрестность

3. network flow
поток в сети

4. network invariant
инвариант сети /параметр,
имеющий одно и то же зна-
чение, для всех сетей,
изоморфных данной, напр.,
число вершин, число ре-
бер, число компонент и
т.п./

5. network model
сетевая модель

6. network represen-
tation
представление сети /спо-
соб, посредством которо-
го сеть полностью опре-
деляется/

7. next-move function
функция переходов

8. node
узел

9. nondeterministic
automaton
недетерминированный ав-
томат /магазинный авто-
мат, у которого есть нуль
или более возможностей
для выбора очередного
шага/

10. nondeterministic
Turing machine
недетерминированная ма-
шина Тьюринга

11. nonsingular matrix
невырожденная матрица

12. normal distri-
bution
нормальное распределение

13. NP-complete
problem
NP-полная задача /зада-
ча, принадлежащая клас-

су эквивалентности "са-
мых трудных" задач рас-
познавания свойств, ко-
торые могут быть решены
за полиномиальное время
на недетерминированном
вычислительном устрой-
стве/

14. NP-easy problem
NP-легкая задача /за-
дача, относительно ко-
торой доказано, что она
"не труднее", чем NP-пол-
ные задачи/

15. NP-hard problem
NP-трудная задача /пере-
борная задача P такая,
что существует некоторая
NP-полная задача, своди-
мая по Тьюрингу к зада-
че P/

16. number problem
задача с числовыми пара-
метрами

О

1. occupancy pattern
способ заполнения блоков

2. occupancy repre-
sentation
блок-представление

3. odd permutation
нечетная перестановка
/перестановка, получае-
мая в результате нечет-
ного числа транспозиций/

4. off-line algorithm
свободный алгоритм /ал-
горитм, работающий в сво-
бодном режиме/

5. off-line regime
свободный режим /режим,
при котором разрешается
просматривать всю после-
довательность команд в
любой момент времени/

6. on-line algorithm
префиксный алгоритм /ал-
горитм, работающий в пре-
фиксном режиме/

7. on-line regime
префиксный режим /режим,
при котором требуется,
чтобы все операции из их
некоторой последователь-
ности выполнялись в по-
рядке слева направо,
причем каждая операция
должна выполняться без
просмотра какой-нибудь
следующей операции из
этой последовательности/

8. one-way automation
односторонний автомат
/магазинный автомат, ни-
когда не сдвигающий свою
входную головку влево/

9. open walk
открытый маршрут /маршрут,
у которого не совпадают
начальная и конечная
вершина/

10. order polynomial
порядковый многочлен

11. ordered tree
упорядоченное дерево /де-
рево, в котором множест-
во сыновей каждого узла
упорядочено/

12. order of a func-
tion
порядок функции

13. order of magni-
tude
порядок величины

14. origin
начало отсчета

15. out-degree
полустепень исхода /чис-
ло ребер, выходящих из
данной вершины графа/

16. out-of-kilter
method
метод дефекта /прямо-
двойственный алгоритм
для комбинаториализации
стоимости в задаче о
циркуляции минимальной
стоимости с верхними и
нижними границами дуго-
вых потоков/

17. output vertex
выход /в графе/ /узлы,
в которые не входят ни-
какие ребра/

Р

1. package placement
problem
задача об упаковке /NP-
полная задача, которая
состоит в следующем: за-
дан неориентированный
граф и некоторое поло-
жительное число ; требу-
ется определить, существ-
вует ли такая нумерация
узлов графа, что сумма
модулей разности номеров
меньше или равна k /

2. paging algorithm
алгоритм управления стра-
ничной памятью /алгоритм
минимизации числа стра-

нических отказов, возникающих при исполнении произвольной программы/

3. pairing
паросочетание /взаимно однозначное соответствие между субъектами задачи об устойчивом бракосочетании/

4. palindrome
палиндром /слово, совпадающее с самим собой при чтении с конца, напр., 0100010/

5. parallel sort algorithm
алгоритм параллельной сортировки /алгоритм для перестановки ключей /целых чисел/ на N процессорах при условии, что каждому процессору разрешено связываться только со своими непосредственными соседями слева и справа/

6. parsimonious transformation
консервативная сводимость /полиномиальная сводимость одной задачи к другой; она автоматически дает сводимость по Тьюрингу соответствующих задач перечисления/

7. partial order
частичный порядок /двухместное отношение на множестве объектов, обладающее свойствами рефлексивности, транзитивности и антисимметричности/

8. partially ordered-set
частично упорядоченное множество

9. partitioning
разбиение /множества/

10. partition problem
задача о разбиении

11. partitions problem
задача о количестве разбиений целого числа /определение количества разбиений целого числа, т.е. способов его представления в виде сумм целых чисел/

12. path
путь /маршрут в графе, в котором ни одна вершина и, следовательно, ни одно из ребер не повторяется дважды/

13. path compression
сжатие путем /алгоритм обработки узлов для нахождения остовного дерева/

14. path label
метка пути /произведение меток ребер, составляющих этот путь, причем метки берутся в порядке прохождения ребер /метка ребра - этот элемент некоторого замкнутого полукольца//

15. pattern matching
идентификация образа

16. perfect /-full/
matching
совершенное паросочетание

17. performance analysis
анализ трудоемкости /алгоритма/ /определение числа операций, выполняемых алгоритмом для решения задачи/

18. performance ratio
погрешность алгоритма /точная нижняя грань по всем индивидуальным задачам множества, элементами которого являются отношения величин решений индивидуальных задач, получаемых в результате применения к ним данного приближенного алгоритма, к величине оптимального решения; при этом берутся только такие отношения, которые меньше или равны некоторому числу r , большего или равного единице/

19. permutation
перестановка /элементов множества/

20. permutation group
группа подстановки

21. permutation matrix
матрица перестановки /матрица, в каждом столбце и в каждой строке которой находится ровно по одному единичному элементу, а все прочие элементы равны 0/

22. pigeon hole principle
клетка Дирихле /имеется множество точек на плоскости и заданы евклидовы

расстояния между каждой парой точек; клеткой Дирихле точки этого множества называется множество таких точек плоскости, что их расстояния от данной точки меньше или равны расстоянию от любой другой точки множества, не совпадающей с данной/

23. pivot
замещение /метод перехода от одного базисного допустимого решения к другому в симплекс-алгоритме/

24. pivot selection
выбор ведущего элемента /шаг симплекс-алгоритма/

25. planar graph
плоский /планарный граф/ /граф, граф, который можно нарисовать на плоскости так, чтобы никакие его два ребра не пересеклись/

26. polyphase sorting
сортировка многофазным слиянием

27. polynomial
полином

28. polynomial time algorithm
полиномиальный алгоритм /алгоритм, у которого временная сложность ограничена сверху полиномом степени n , где n - длина входа задачи/

29. polynomial transformation
полиномиальная сводимость /одной задачи к другой за полиномиальное время/

30. polynomially related functions
полиномиально связанные функции
31. polynomially transformable language
полиномиально трансформируемый язык
32. poset /partially ordered set/
частично упорядоченное множество
33. position tree
позиционное дерево
34. positive definite matrix
положительно определенная матрица
35. positive wrapped convolution
положительно обернутая свертка
36. postfix form of an expression
постфиксная форма выражения /форма арифметического выражения, в которой знак выражения стоит за операндами/
37. postorder
обратный порядок /порядок прохождения дерева/
38. postorder traversal of a tree
прохождение дерева в обратном порядке /посещение поддеревьев с корнями в узлах в указанной последовательности с последующим посещением корня/
39. precedence constrained scheduling
расписание с ограничением предшествования /расписание для выполнения работ при условии соблюдения заданного частичного порядка на их множестве/
40. precedence constraint
ограничение предшествования /частичный порядок на множестве работ, для выполнения которых необходимо составить соответствующее расписание/
41. preconditioning
предварительная обработка
42. preconditioned algorithm
алгоритм с предварительной обработкой данных /для задачи вычисления целого числа по его остаткам: часть входных данных фиксируется для ряда задач и все входные величины, зависящие от этой фиксированной части, вычисляются заранее до применения основного алгоритма, основанного на китайской теореме об остатках/
43. predecessor
предшественник /конфигурация С автомата Р относительно другой конфигурации D этого автомата: конфигурация D выво-

дима из S в результате, возможно, последовательных выводов через промежуточные конфигурации/

44. predicate vertex
предикатная вершина /вершина блок-схемы, используемая для представления логического выражения, передающего управление по одной из двух возможных ветвей/

45. prefix form of an expression
префиксная форма выражений /форма арифметического выражения, в которой знак операции стоит перед операндами/

46. prefix of a string
начало цепочки

47. preorder
прямой порядок /способ прохождения дерева/

48. preorder traversal of a tree
прохождение дерева в прямом порядке /вначале посещается корень, а затем - в прямом порядке в указанной последовательности поддеревья с корнями в узлах/

49. primal-dual algorithm
прямо-двойственный алгоритм /алгоритм для решения задачи линейного программирования/

50. primal-integer algorithm
прямо-целочисленный алгоритм

51. principal submatrix
главная подматрица

52. priority queue
очередь с приоритетами

53. probabilistic model
вероятностная модель

54. problem representation
представление задачи

55. procedure-definition operator
оператор определения процедур

56. projective interval
проективный интервал

57. proper ancestor
подлинный предок /узел v для узла w такой, что в графе, являющемся лесом из v в w есть путь и узлы v и w не совпадают/

58. proper descendant
подлинный потомок /узел w для узла v такой, что в графе, являющемся лесом из v в w есть путь и узлы v и w не совпадают/

59. pseudo polynomial time algorithm
псевдополиномиальный алгоритм /алгоритм, временная функция которого ограничена сверху полиномом от двух аргументов: числа символов, используемых для описания любой индивидуальной задачи l , и величины максимального числа в задаче l /

60. pseudo polynomial transformation
псевдополиномиальная сводимость

61. pushdown automaton
магазинный автомат /двухленточная машина Тьюринга, одна из лент которой используется в качестве магазинной памяти/

62. pushdown list alphabet
магазинный алфавит

Q

1. queue
очередь

2. quicksort
метод быстрой сортировки /для сортировки последовательности из N ключей в порядке их возрастания с оставлением этой последовательности на том же месте; подпоследовательности этой последовательности сортируются простыми включениями/

R

1. radix sorting
цифровая сортировка /сортировка последовательности целых чисел или слов в конечном алфавите/

2. random data generator
генератор /датчик/ случайных чисел

3. random number generation
генерация случайных чисел

4. rank of a matrix
ранг матрицы

5. rank of a vertex
ранг вершины

6. recurrent relation
рекуррентное соотношение

7. recursion
рекурсия

8. recursive procedure
рекурсивная процедура /процедура, прямо или косвенно обращающаяся к самой себе/

9. recursion technique
рекурсивный метод

10. recursion tree
рекурсивное дерево

11. reducible /algorithm, language/
сводимый /алгоритм, язык/

12. reference string
цепочка обращений

13. refinement relation
отношение уточнения

14. reflexive and transitive closure
рефлексивное и транзитивное замыкание

15. regular graph
однородный граф /граф называется однородным,

если локальные степени во всех его вершинах одинаковы/

16. regular expression
регулярное выражение

17. regular set
регулярное множество /язык, представляемый регулярными выражениями/

18. relatively prime numbers
взаимно простые числа

19. remainder sequence
последовательность остатков

20. replacement algorithm
алгоритм замещения

21. restriction of a problem
сужение задачи

22. rooted graph
корневой граф /граф, в котором существует такой его узел, из которого существуют пути в каждый другой узел графа/

23. rooted tree
корневое дерево

24. row rank
ранг по строкам

25. rule of counting in two ways
правило подсчета двумя способами

S

1. safe for a partition set

множество, безопасное для разбиения /множество T , принадлежащее множеству S , называется безопасным для некоторого разбиения, если для любого блока этого разбиения либо этот блок принадлежит обратной функции отображения множества S самого на себя, взятой от T , либо пересечение этого блока с обратной функцией отображения от T пусто/

2. sample space
пространство элементарных событий /множество всех возможных исходов некоторого эксперимента/

3. satisfiability
выполнимость /задача распознавания из булевой логики/

4. satisfiable formula
выполнимая формула /булева формула, принимающая значение 1 на некотором наборе 0-1-значений переменных/

5. scalar operation
элементарная операция /операции сложения, умножения и замыкания над элементами полукольца/

6. scope of a variable
область действия переменной /окружение, в котором переменная осмыслена. Напр., областью

действия индекса суммирования является выражение, стоящее под знаком суммы, и вне его она не имеет значения/

7. search problem
переборная задача /множество конечных объектов, называемых индивидуальными задачами, причем для каждой индивидуальной задачи известно множество конечных объектов, называемых решениями этой задачи/

8. seive formula
формула решета

9. self-conjugate partitions
самосопряженные разбиения

10. semiextended regular expression
полурасширенное регулярное выражение

11. scheduling problem
задача о расписании работ

12. Schonhage-Strassen algorithm
алгоритм Шенхаге-Штрассена /для умножения целых чисел/

13. set cover
покрытие множествами

14. shortest path problem
задача о кратчайшем пути /в графе/

15. shrink a blossom
стягивание цветка /замена цветка одной вершиной/

16. simple path
простой путь /путь, в котором все ребра и узлы, кроме, быть может первого и последнего, различны/

17. simulation
моделирование

18. simulation of a queue
моделирование очереди

19. singular matrix
вырожденная матрица

20. slack variable
переменная недостатка /переменная, показывающая на сколько левая часть неравенства меньше правой части/

21. solution length of a problem
длина решения задачи /то же, что трудоемкость/

22. solution value
величина решения /некоторое целое число, сопоставимое каждому допустимому решению каждой индивидуальной задачи комбинаторной оптимизационной задачи/

23. sorting
сортировка /переупорядочение элементов последовательности в такую последовательность, где все элементы расположены в порядке невозрастания или неубывания/

24. sorting by comparison

сортировка с помощью сравнений /сортировка элементов линейно упорядоченного множества, о структуре которого ничего не известно и информацию о котором можно получить только с помощью операции сравнения двух элементов/

25. sorting problem
задача сортировки /см. сортировка/

26. source vertex
исток /в сети/ /узел, в который не входят никакие ребра/

27. space complexity
емкостная сложность /относительно машины Тьюринга: наибольшее расстояние от левого конца ленты, которое должна пройти головка при обработке входа определенной длины/

28. space constructible function
функция, конструируемая по памяти /функция $S(n)$ такая, что если некоторая детерминированная машина Тьюринга, начав работу над данным входом длины n , поместит специальный маркер на $S(n)$ -ю клетку одной из своих лент, просмотрев не более $S(n)$ клеток на каждой ленте/

29. space hierarchy
иерархия по емкости

30. spanning forest
остовный лес /множество вершинно непересекающих-

ся остовных деревьев неориентированного графа/

31. spanning tree
остовное дерево /для неориентированного графа $G=(V,E)$ - дерево вида (V,T) , где T является подмножеством V /

32. spanning subnetwork
остовная подсеть /подсеть, у которой с сетью совпадает множество вершин/

33. sparse graph
разреженный граф /граф, в котором мощность множества ребер много меньше квадрата мощности множества его вершин/

34. sparse polynomial
разреженный полином /полином, в котором число ненулевых коэффициентов много меньше его степени/

35. splitting of a set
расщепление множества /NP-полная задача, в которой задано семейство C подмножеств конечного множества S и требуется определить, существует ли разбиение S на две части такое, что ни одно из подмножеств из C не содержится ни в одной из этих частей/

36. stable marriage problem
задача об устойчивом бракосочетании

37. stable pairing
устойчивое паросочетание

38. standard deviation
стандартное отклонение

39. statement of the
problem
постановка задачи

40. state transition
function
функция переходов

41. straight inser-
tion sort
сортировка простыми вклю-
чениями /алгоритм, рабо-
тающий со списком неупо-
рядоченных положительных
целых чисел, сортируя их
в порядке возрастания.
Отсортированный список
создается заново; внача-
ле он пуст. На каждой
итерации первое число не-
отсортированного списка
удаляется из него и поме-
щается на соответствующее
ему место в отсортирован-
ном списке/

42. straight-line
program
неветвящаяся программа

43. string matching
идентификация цепочки

44. string relation
словарное отношение /над
некоторым алфавитом/

45. string with don't
cares
цепочка с несущественны-
ми символами

46. strongly connected
graph

сильно связный граф
/граф, имеющий только
одну сильно связную
компоненту/

47. structured pro-
gramming
структурное программи-
рование

48. subgraph isomor-
phism
изоморфизм подграфу

49. submatrix
подматрица

50. subsequence
подпоследовательность

51. substring
подцепочка

52. supersequence
надпоследовательность

53. surjective mapping
сюръективное отображение

54. surplus variable
переменная избытка /по-
казывает, насколько ле-
вая часть неравенства
превышает правую часть/

T

1. tail of the edge
начало ребра /узел v
ребра (v,w) /

2. tail partition
matroid
матроид разбиения по на-
чалам дуг

3. tardiness sequen-
cing
упорядочение с мини-
мальным "запаздыванием"

/NP-полная задача теории расписаний/

4. tiling problem
задача о черепицах /задача, в которой требуется определить, можно ли замостить всю плоскость черепицами различной формы, если число форм конечно, а число черепиц каждой формы бесконечно/

5. time complexity
временная сложность /машины Тьюринга: наибольшее число шагов, сделанных ею при обработке входа длины n , для всех входов этой длины/

6. time-constructable function
функция, конструируемая по времени /функция $T(n)$, такая, что некоторая детерминированная машина Тьюринга при данном входе длины n делает ровно $T(n)$ шагов до своей остановки/

7. time hierarchy
иерархия по времени

8. Toeplitz matrix
Теплицева матрица /матрица размера $N \times N$ такая, что $A_{i,j} = A_{i-1,j-1}$ при i больше или равно 2 и j меньше или равно N /

9. top-down programming
программирование сверху-вниз

10. topological sorting

топологическая сортировка /алгоритм, присписывающий целые числа узлам ориентированного ациклического графа так, что если из узла с номером i в узел с номером j идет ориентированное ребро, то $i < j$ /

11. total extension of a set

полное продолжение множества

12. total order
полный порядок /то же, что линейный/

13. total ordering /relation/
отношение полного порядка /отношение меньше или равно/

14. towers of Hanoi
Ханойские башни /игра: имеется n дисков разного диаметра, расположенных по возрастанию диаметров на одном из трех стержней. Цель игры - перенести все диски по одному, чтобы они были расположены в том порядке на другом стержне, при этом не разрешается класть диск большего диаметра на диск меньшего диаметра/

15. tractable problem
легко разрешимая задача /задача, решаемая алгоритмом полиномиальной сложности/

16. transitive closure

транзитивное замыкание /транзитивным замыканием отношения R называется такое отношение E , что xEy верно, только если в графе, представляющем отношение R есть путь из x в y /

17. transitive reduction

транзитивная редукция /ориентированного графа $G=(V,E)$: произвольный граф с множеством узлов V и минимально возможным числом ребер, транзитивное замыкание которого совпадает с транзитивным замыканием графа G /

18. transpose matrix
транспонированная матрица

19. transposition
транспозиция /произвольная перестановка, являющаяся циклом длины 2/

20. travelling salesman problem
задача о коммивояжере /NP-полная задача: по данному графу с целочисленными весами ребер найти цикл, который включает каждый узел и сумма весов ребер которого не превосходит k /

21. traversal of a tree

прохождение дерева /правило посещения всех узлов дерева/

22. tree
дерево /ориентированный ациклический граф, удовлетворяющий следующим условиям: имеется в точности один узел, называемый корнем, в который не входит ни одно ребро; в каждый узел кроме корня входит ровно одно ребро; из корня к каждому узлу идет путь, причем единственный/

23. tree edge
ребро дерева

24. triangle inequality
неравенство треугольника / $d(a,b)+d(b,c)$ или $= d(a,c)$, где $d(a,b)$ - расстояние между вершинами a и b /

25. triangular matrix
треугольная матрица

26. truth assignment
набор значений истинности

27. Turing machine
машина Тьюринга

28. two-way automaton
двусторонний автомат

U

1. unambiguous grammar
однозначная грамматика

2. unbiased estimator
несмещенная оценка /случайная переменная F ,

математическое ожидание
которой равно оценке $a/$

3. unbiased sample selection

извлечение несмещенной
выборки

4. underlying simple matroid

канонически простой
матроид

5. undirected edge
неориентированное ребро
/ребро неориентированно
в том смысле, что ребра
(v,w) и (w,v) считаются
одним и тем же ребром/

6. undirected graph
неориентированный граф
/граф с неориентирован-
ными ребрами/

7. undirected rooted tree

неориентированное корне-
вое дерево /неориентиро-
ванное дерево, в котором
один узел выделен в ка-
честве корня/

8. undirected tree
неориентированное дере-
во /неориентированный
ациклический связный
граф/

9. unit matrix
нормированная матрица

10. unrefineable poset
неизмельчаемое частично
упорядоченное множество

11. upper triangular
matrix
верхняя треугольная мат-
рица

V

1. valid computation
of a machine with
given yardstick
правильное вычисление
машины с данным измери-
телем

2. valuation of a
variable
значение переменной /в
вычислении/

3. vertex cover
вершинное покрытие /для
графа $G=(V,E)$: подмно-
жество множества V та-
кое, что для каждого
ребра из E , хотя бы одна
из вершин принадлежит
этому подмножеству/

4. vertex elimination
исключение вершин

W

1. walk
маршрут /последователь-
ность вершин сети такая,
что ребра, образованные
каждыми двумя последо-
вательными вершинами
этой последовательности,
принадлежат множеству
ребер сети/

2. weight of a tree
вес дерева

3. word representa-
tion
словесное представление

4. working backward
method
метод отработывания
назад

5. worst-case complexity
сложность в худшем случае

Y

1. yardstick
измеритель

2. Young lattice
решетка Юнга

УКАЗАТЕЛЬ РУССКИХ ТЕРМИНОВ

А

активная мультипликативная операция А 1
Алгоритм Бленда, устраняющий заикливание В 32
алгоритм Дейкстры /для задачи о кратчайшем пути в графе/ D 18
алгоритм Евклида Е 11
алгоритм замещения R 20
алгоритм Крускала К 3
алгоритм отсекающей плоскости С 69
алгоритм параллельной сортировки Р 5
алгоритм пометок L 3
алгоритм проверки удостоверения С 3
алгоритм с отходами В 2
алгоритм с предварительной обработкой данных Р 42
алгоритм управления страничной памятью Р 2
алгоритм "четырех русских" F 18
алгоритм Шенхаге-Штрассена S 12

алгоритм эллипсоидов Е 2
анализ сложности С 41
анализ трудоемкости Р 17
антиориентированное дерево А 14
антисимметричность А 15
анулятор А 13
арифметическая сложность А 20
асимптотическая погрешность алгоритма А 26
асимптотическая сложность А 25
ассоциативная операция А 24
ациклический граф А 3

Б

базисное допустимое решение В 8
базово-упорядочиваемый матроид В 7
балансировка В 6
баланс узла В 4
бесконтекстная грамматика С 54

беспорядок D 12
билинейная форма B 18
бинарное дерево B 21
бинарное отношение B 20
биориентированный граф
B 15
биориентированный поток
B 14
биориентированная сеть
B 16
битовое вычисление B 31
битовая операция B 29
блок в графе L 35
блоковое множество L 34
блок-представление O 2
блок-схема F 12
бонд /связь/ B 34
булева формула B 35
булева матрица B 36

В

величина решения S 22
вероятностная модель
P 53
верхняя треугольная матрица U 11
вершинное покрытие V 3
вес дерева W 2
взаимно-однозначное соответствие B 17
взаимно простые числа
R 18
"в наилучший из подходящих" /приближенный алгоритм для задачи об упаковке контейнеров/ B 10
"в наилучший из подходящих с убыванием" /приближенный алгоритм для задачи об упаковке в контейнеры/
B 11
внешний путь E 25

внешняя сортировка E 26
"в первый подходящий" /приближенный алгоритм для задачи упаковки в контейнеры/ F 8
"в первый подходящий с убыванием" /приближенный алгоритм для задачи упаковки в контейнеры/ F 9
внутренний порядок I 17
внутренний путь I 24
внутренняя сортировка
I 25
временная сложность T 5
вспомогательная сеть
A 33
вспомогательное дерево
A 34
вспомогательный оргграф
A 32
вход вычисления I 21
входной алфавит I 19
входная длина задачи
I 20
выбор ведущего элемента
P 24
выполнимая формула S 4
выполнимость S 3
вырожденная матрица
S 19
высота дерева H 8
высота узла H 9
выход /в графе/ E 17
вычисление границ B 40
вычисление значения полинома E 13
вычисление относительно поля C 44
вычисление семейства
E 8
вычислительный алгоритм
C 45

Г

Гамильтонов цикл H 2
 генератор /датчик/ слу-
 чайных чисел R 2
 генерация случайных чи-
 сел R 3
 главная диагональ M 2
 главная задача M 3
 главная подматрица P 51
 глубина узла D 11
 глубина рекурсии D 10
 глубинное остовное дере-
 во D 9
 глубинный остовный лес
 D 8
 гомоморфизм H 13
 гомоморфизм, сохраняю-
 щий длину L 18
 грамматика G 6
 грамматика в нормальной
 форме Хомского G 7
 граф G 8
 графический матроид G 9
 граф без "3-звезды"
 C 14
 граф без неподвижной точ-
 ки F 11
 граф пересечений окруж-
 ностей I 27
 граф пересечений /отрез-
 ков прямых линий/
 C 10
 грубейшее разбиение C 18
 группа подстановки P 20

Д

дважды связный список
 D 35
 дважды рекурсивная функ-
 ция D 36
 двоично отраженный код
 Грея B 19
 двоичный поиск B 22

двойственное вычисление

D 37
 двойственность D 38
 двудольный граф B 25
 двудольная сеть B 27
 двунаправленная сорти-
 ровка B 28
 двусвязность B 13
 двусвязный граф B 12
 двусторонний автомат
 T 28
 Дезаргов граф A 19
 деление полиномов D 29
 дерево T 22
 дерево двоичного поиска
 B 23
 дерево решений D 3
 дерево, связанное в
 конце L 6
 детерминированный авто-
 мат D 15
 динамическое программиро-
 вание D 40
 дизъюнкция C 13
 дистрибутивная операция
 D 27
 дистрибутивная решетка
 D 26
 диэдральная группа D 17
 длина внешних путей
 L 13
 длина внутренних путей
 L 14
 длина пути L 15
 длина регулярного выра-
 жения L 16
 длина решения задачи
 S 21
 длина строки L 17
 доминатор D 32
 доминаторное дерево
 D 33
 доминирующее множество
 D 31
 доминирующий порядок
 D 30

дополнительная пропускная
способность А 27
дополнительный граф С 33
дополняющая нежесткость
С 32
допустимая тройка А 7
допустимое решение F 2
древовидность графа А 17
дробный двойственный ал-
горитм F 19

Е

единичная матрица I 3
единичный элемент I 2
емкостная сложность S 27

Ж

"жадный" алгоритм G 11

З

зависимость линейная по
модулю L 30
задача об упаковке P 1
задача об упаковке в
контейнеры B 24
задача об устойчивом бра-
косочетании S 36
задача о китайском поч-
тальоне C 4
задача о количестве раз-
биений целого числа
P 11
задача о коммивояжере
T 20
задача о кратчайшем пу-
ти S 14
задача о многопродукто-
вом потоке M 17
задача о паросочетании
с узким местом B 38
задача о поставщике C 2
задача о потоке F 13

задача определения глу-
бины D 6
задача о разбиении
P 10
задача о ранце /рюкзаке/
K 2
задача о расписании для
заданий с директивными
сроками J 1
задача о расписании ра-
бот S 11
задача о черепицах T 4
задача перечисления
E 9
задача пополнения A 30
задача пустоты дополне-
ния E 5
задача раскраски графа
C 23
задача распознавания
свойств D 2
задача сортировки S 25
задача с числовыми па-
раметрами N 16
замещение P 23
замкнутый маршрут C 16
замыкание C 17
замыкание Клини K 1
знакопеременная группа
A 9
значение переменной /в
вычислении/ V 2
"золотое сечение" G 5

И

идемпотентность I 1
идентификация образа
P 15
идентификация цепочки
S 43
идентификация цикла
L 40
идентифицироваться M 4
иерархия по времени
T 7

иерархия по емкости S 29
извлечение несмещенной выборки U 3
измеритель Y 1
изолированная вершина I 30
изоморфизм I 31
изоморфизм деревьев I 32
изоморфизм подграфу S 48
инвариант сети N 4
индивидуальная задача I 23
индуктивный вывод I 15
интегральная функция распределения C 67
интерполяционная формула Лагранжа L 4
инфиксная форма выражения I 16
инцидентность I 10
инцидентные паросчетания I 8
исключение вершин V 4
искусственная переменная A 22
исток /в сети/ S 26
исчерпывающий алгоритм E 17

К

канонически простой матроид U 4
каркасно-ядерное замыкание H 16
китайская теорема об остатках C 5
класс конгруэнтности C 47
клетка Дирихле P 22
клика максимального размера M 9
комбинаторная оптимизационная задача C 27

комбинаторные игры C 26
комбинаторный закон двойственности C 28
комбинационная логическая сеть C 25
коммутативная операция C 29
конец ребра H 4
конечность алгоритма F 7
конечный автомат F 5
конечный граф F 6
консервативная сводимость P 6
контекстная грамматика C 55
конъюнктивная нормальная форма C 49
координатизируемый матроид C 59
корневое дерево R 23
корневой граф R 22
коэффициент связи C 52
r-кратная сумма решетки F 15
критический граф C 65
круговой поиск C 11

Л

латинские квадраты L 8
латинские прямоугольники L 7
легко разрешимая задача T 15
лексикографическая сортировка L 27
лексикографически больше L 21
лексикографически больше нуля L 24
лексикографический порядок L 26
лексикографически меньше L 22

лексикографически меньше нуля L 23
лексикографически равно L 20
лексикографически равно нулю L 25
линейное вычисление L 29
линейно ограниченный автомат L 28
линейно связанный список L 32
линейный порядок L 33
логарифмическая сложность L 37
логическая сеть L 38
логическая сеть L 39
локальная замена L 36

М

магазинный автомат P 61
магазинный алфавит P 62
магические квадраты M 1
максимальное паросочетание M 8
максимальный разрез M 7
маршрут W 1
матрица инцидентности I 9
матрица инцидентий друг и цепей A 18
матрица перестановки P 21
матрица смежности A 5
матроид M 6
матроид разбиения по концам дуг H 5
матроид разбиения по началам дуг T 2
машина Тьюринга T 27
метка пути P 14
сетод быстрой сортировки Q 2
метод ветвей и границ V 41

метод градиента по всем переменным A 8
метод дефекта O 16
метод исключения Гаусса G 1
метод отработывания назад W 4
метод планирования событий E 15
метод подъема H 11
метод расстановки H 3
метод середины квадрата M 14
минимальный реберный разрез M 15
многоленточная машина Тьюринга M 20
множество, безопасное для разбиения S 1
множество представителей H 12
множество ребер, разрезающих циклы F 3
множество узлов, разрезающих циклы F 4
моделирование S 17
моделирование очереди S 18
модулярная решетка M 16
мост /в графе/ B 44
мощность /напр., множества/ C 1
мультиграф M 19
мультиребра M 18

Н

набор значений истинности T 26
надпоследовательность S 52
наибольший общий делитель G 10
наименьшее общее кратное L 12

насыщенный граф D 4
начало отсчета O 14
начало ребра T 1
начало цепочки P 46
НВП-разложение /нижне-
верхнее перестановоч-
ное разложение/ L 43
неветвящаяся программа
S 43
невырожденная матрица
N 11
недетерминированный авто-
мат N 9
недетерминированная ма-
шина Тьюринга N 10
неизмельчаемое частично
упорядоченное множест-
во U 10
неориентированное дере-
во U 8
неориентированное корне-
вое дерево U 7
неориентированное ребро
U 5
неориентированный граф
U 6
независимость нелинейная
по модулю L 31
независимые случайные
переменные I 13
непрерывная случайная
переменная C 56
непересекающиеся цикли-
ческие перестановки
D 24
неподвижная точка F 10
непосредственный доми-
натор I 4
непосредственный пред-
шественник I 5
неравенство треугольни-
ка T 24
неразложимая решетка
I 11
несвязная сеть D 23

несмещенная оценка U 2
несущественный символ
D 34
нечетная перестановка
O 3
нижневерхнее /НВ-/ раз-
ложение L 42
нижняя треугольная мат-
рица L 44
нормальная форма Хомс-
кого C 6
нормальное распределе-
ние N 12
нормированная матрица
U 9
NP-легкая задача N 14
NP-полная задача N 13
NP-трудная задача N 15

O

область действия пере-
менной S 6
обратная матрица I 29
обратное ребро B 1
обратный порядок P 37
объединяющая вершина
C 19
ограничение предшество-
вания P 40
ограниченное сбаланси-
рованное дерево B 39
однозначная грамматика
U 1
однородный граф R 15
односторонний автомат
O 8
окрестность N 2
оператор определения
процедур P 55
оператор присваивания
A 23
операция с двоичными век-
торами B 30
опорный матроид G 4

орграф /ориентирован-
ный граф/ D 16
ориентированная сеть
D 21
ориентированное дерево
D 22
ориентированный граф
D 20
ориентированный цикл
D 19
основание цветка B 9
открытый маршрут O 9
отношение делимости
D 28
отношение конгруэнтности
C 48
отношение полного поряд-
ка T 13
отношение уточнения
R 13
отображение памяти M 10
отрицательно обернутая
свертка N 1
остовная подсеть S 32
остовное дерево S 31
остовный лес S. 30
оценка E 10
очередь Q 1
очередь с приоритетами
P 52

П

палиндром P 4
паросочетание M 5, P 3
переборная задача S 7
переменная избытка
S 54
переменная недостатка
S 20
пересечение I 26
перестановка P 19
планарность укладки
E 4
плоский /планарный граф/
P 25

плотный полином D 5
погрешность алгоритма
P 18
подлинный потомок P 58
подлинный предок P 57
подматрица S 49
подпоследовательность
S 50
подцепочка S 51
позиционное дерево P 33
поиск в глубину D 7
поиск в ширину B 43
покрытие C 64
покрытие множествами
S 13
полином P 27
полином от нескольких
переменных M 21
полиномиальная своди-
мость P 29
полиномиально связанные
функции P 30
полиномиально трансфор-
мируемый язык P 31
полиномиальный алгоритм
P 28
полная сеть C 37
полное двоичное дерево
C 34
полное построение алго-
ритма C 35
полное продолжение мно-
жества T 11
полнота C 39
полный подграф C 38
полный порядок T 12
положительно обернутая
свертка P 35
положительно определен-
ная матрица P 34
полукольцо замкнутое
C 15
полустепень исхода O 15
полурасширенное регуляр-
ное выражение S 10

помеченное дерево L 2
помеченный оператор L 1
поперечное ребро C 66
порядковый многочлен
O 10
порядок величины O 13
порядок функции O 12
последовательность остатков R 19
постановка задачи S 39
построение компоненты C 42
постфиксная форма выражения P 36
поток в сети N 3
потомок D 13
правило Горнера H 15
правило подсчета двумя способами R 25
правильное вычисление машины с данным изменителем V 1
правильность алгоритма C 60
предварительная обработка P 41
предикатная вершина P 44
предок A 12
представление задачи P 54
представление сети N 6
предшественник P 43
префиксный алгоритм O 6
префиксный режим O 7
префиксная форма выражений P 45
приближенный алгоритм A 16
проблема остановки /программы/ H 1
программирование сверху-вниз T 9
программирование с отходом назад B 3

проективный интервал P 56
производящая строка G 3
производящая функция G 2
простой путь S 16
прохождение дерева T 21
прохождение дерева в обратном порядке P 38
прохождение дерева во внутреннем порядке I 18
прохождение дерева в прямом порядке P 48
пространство элементарных событий S 2
прямо-двойственный алгоритм P 49
прямое ребро F 17
прямой порядок P 47
прямо-целочисленный алгоритм P 50
псевдополиномиальный алгоритм P 59
псевдополиномиальная сводимость P 60
пустое множество E 6
путь P 12

Р

разбиение P 9
развертывание циклов L 41
разветвление B 42
разделяющая вершина C 70
разработка алгоритма D 14
разрезанный граф S 33
разрезанный полином S 34
разрез C 68

ранг вершины R 5
 ранг матрицы R 4
 ранг по строкам R 24
 расписание для конвейера
 F 14
 расписание с ограничени-
 ем предшествования
 P 39
 распознавание языка L 5
 расширение поля формальны-
 ми переменными E 24
 расширенное регулярное
 выражение E 23
 расширенный алгоритм
 E 22
 расщепление множества
 S 35
 реализация алгоритма I 7
 ребро E 1
 ребро дерева T 23
 регулярное выражение
 R 16
 регулярное множество
 R 17
 рекуррентное соотношение
 R 6
 рекурсивная процедура
 R 8
 рекурсивное дерево R 10
 рекурсивный метод R 9
 рекурсия R 7
 рефлексивное и транзи-
 тивное замыкание R 14
 решетка L 9
 решетка Юнга Y 2
 решеточный полином L 10

С

самосопряженные разбиения S 9
 сбалансированное дерево
 B 5
 свертка C 57
 свободный алгоритм O 4

свободный режим O 5
 свободный узел E 21
 сводимый /алгоритм,
 язык/ R 11
 свойство сортирующего
 дерева H 7
 связность /графа/ C 51
 связный граф C 50
 сетевая модель N 5
 сжатие путей P 13
 сильно связный граф
 S 46
 сливаемое дерево
 M 12
 слияние M 11
 слияние вершин F 21
 словарное отношение
 S 44
 словесное представление
 W 3
 сложность C 40
 сложность в среднем
 E 18
 сложность в худшем слу-
 чае W 5
 слоистая сеть L 11
 смежный узел A 6
 смещение D 25
 совершенное паросочета-
 ние C 36, P 16
 совместимое отношение
 C 31
 согласующаяся оценка
 C 53
 сортировка S 23
 сортировка вставками
 I 22
 сортировка вычерпывани-
 ем B 46
 сортировка многофазным
 слиянием P 26
 сортировка простыми
 включениями S 42
 сортировка "пузырьками"
 B 45

сортировка слиянием M 13
сортировка с помощью
сравнений S 24
сортирующее дерево /пира-
мида/ H 6
составное ребро C 43
список смежностей A 4
способ заполнения блоков
O 1

средняя глубина E 19
стандартное отклонение
S 38
степень захода I 12
стоимость пути C 61
стоимость тура C 62
структурное программиро-
вание S 47
стягивание цветка S 15
сужение задачи R 21
схема кодирования E 7
сцепляемая очередь C 46
сцепляющиеся уравнения
C 63
сюрективное отображе-
ние S 53

Т

теорема о свертке C 58
Теплицева матрица T 8
топологическая сортировка
T 10
точка сочленения A 21
точное покрытие E 16
транзитивная редукция
T 17
транзитивное замыкание
T 16
транспозиция T 19
транспонированная матрица
T 18
тругольная матрица T 25
трудно разрешимая задача
I 28
тупиковая вершина D 1

У

увеличивающаяся последо-
вательность A 31
увеличивающая цепь A 28
увеличивающий путь A 29
угловая длина H 14
узел N 8
узкое место B 37
укладка /графа/ E 3
уплотненное позиционное
дерево C 30
упорядочение с минималь-
ным запаздыванием
T 3
упорядоченное дерево
O 11
уровень узла дерева L 19
устойчивое паросочета-
ние S 37

Ф

фактический параметр
A 2
фиктивные работы D 39
формальная переменная
I 14
формальный параметр
F 16
формула решета S 8
функциональная вершина
F 20
функция, конструируемая
по времени T 6
функция, конструируемая
по памяти S 28
функция отказов F 1
функция переходов N 7,
S 40

Х

Ханойские башни T 14
хорда C 7
хроматический граф C 9

Ц

цветок /вид цикла/ В 33
цепочка обращений R 12
цепочка с несущественными символами S 45
циклическая перестановка C 72
циклическая разность C 71
циркуляция /вид потока/ C 12
цифровая сортировка R 1

Ч

частичный порядок P 1
частично упорядоченное множество P 8, P 32

чередующаяся последовательность A 11
чередующийся путь A 10
четная перестановка E 14

Э

эвристический алгоритм H 10
Эйлеров цикл E 12
экспоненциальный алгоритм E 20
элементарная операция S 5
эффективность реализации алгоритма I 6

к.т.н. Евгения Марковна Фуремс

ТЕТРАДИ НОВЫХ ТЕРМИНОВ

№ 168

АНГЛО-РУССКИЕ ТЕРМИНЫ ПО ДИСКРЕТНОЙ
ОПТИМИЗАЦИИ И ТЕОРИИ ГРАФОВ

Редактор Л.И. Чернавина

Технический редактор Н.К. Дудова

Корректор В.П. Полозова

Подп. в печ. 15.06.90. Формат 60x84/16.
Бум. офс. № 2. Печ. офсетная. Усл.печ.л. 3,02.
Усл.кр.-отт. 3,21. Уч.-изд.л. 2,15. Зак. № 5078
Тираж 1500 экз. Цена 30 к.

Всесоюзный центр переводов научно-технической
литературы и документации
117218, Москва, В-218, ул.Кржижановского, д.14, корп.1

ПИК ВИНТИ, 140010, Люберцы-10, Моск. обл.,
Октябрьский просп., 403

Тетр. новых терминов, № 168. Англо-рус. термины по дискретной
оптимизации и теории графов, 1990, 1—52