

PENUTUP

KESIMPULAN

Perencanaan alokasi penyimpanan peubah-peubah dari sebuah program dapat diselesaikan dengan pewarnaan graf. Sebuah program disajikan sebagai graf interference, kemudian dilakukan pewarnaan, satu warna mewakili satu lokasi memori, dilakukan dengan 2 cara :

1. Algoritma SEQUENTIALCOLOR

Jumlah warna yang dipakai bisa lebih dari bilangan kromatik dari graf interference yang disusun. Jika algoritma ini dicoba dijalankan pada setiap kemungkinan urutan penomoran titik-titik dari graf, maka jumlah warna terkecil dari setiap perjalanannya sama dengan bilangan kromatik graf tersebut, maka jumlah lokasi memori yang digunakan adalah sebesar bilangan kromatik tersebut.

2. Algoritma BACKTRACKCOLOR

Jumlah warna yang akan digunakan dicoba dari jumlah warna yang terkecil, meningkat sampai akhirnya pewarnaan dapat diselesaikan. Jumlah warna tersebut merupakan bilangan kromatiknya, yang berarti jumlah lokasi memori terkecil yang dapat digunakan untuk lokasi penyimpanan peubah-peubah.