

---

## Vorwort

Diese Arbeit entstand während meiner Tätigkeit als wissenschaftlicher Mitarbeiter in der Arbeitsgruppe *VLSI-Entwurf und Architektur* von Professor Zimmermann am Fachbereich Informatik der Universität Kaiserslautern und im Teilprojekt B4 *Chip Planning* des Sonderforschungsbereichs (SFB) 124 *VLSI-Entwurfsmethoden und Parallelität*.

Mein besonderer Dank gilt Herrn Professor Dr. Gerhard Zimmermann, der mich zur Verfassung dieser Arbeit angeregt hat und durch seine Unterstützung und die produktive Gestaltung des Arbeitsumfelds zum Gelingen der Arbeit beigetragen hat.

Ich danke den Mitgliedern der Promotionskommission, Professor Dr. Paul Müller für die Übernahme des Vorsitzes, Professor Dr. Gerhard Zimmermann und Professor Dr. Norbert Wehn für die Begutachtung der Arbeit.

In den vielen Jahren, in denen am PLAYOUT-System geforscht wurde, wurde eine Vielzahl von Ideen umgesetzt und es hat sich ein enormer Erfahrungsschatz angesammelt, auf dem ich teilweise aufbauen konnte. Meinen Kollegen, früheren Kollegen und ehemaligen Mitarbeitern der Arbeitsgruppe gilt dafür mein pauschaler Dank.

Ohne die Hilfe vieler Studenten, die im Rahmen von Projektarbeiten, Diplomarbeiten oder als hilfswissenschaftliche Mitarbeiter in diesem Projekt tätig waren, wäre die Implementierung der in dieser Arbeit vorgestellten Konzepte nicht so schnell möglich gewesen. Ich danke im einzelnen und in alphabetischer Reihenfolge dafür: Oliver Brosda, Gerd Frick, Jörg Hauptenthal, Stefan Kurz, Ursula Pöpperl, Michael Schäfer und Frank Wissel.

Für das Korrekturlesen der Arbeit sei ganz herzlich Gerd Frick gedankt, der es mit dergleichen Sorgfalt und demgleichen Engagement getan hat, die ich in all den Jahren unserer Zusammenarbeit zu schätzen gelernt habe.

