
Задача сортировки. Виды алгоритмов сортировки: устойчивые алгоритмы, сортировки сравнением, сортировки на месте (in-place). Сортировка вставками. Сортировка слиянием. Быстрая сортировка. Пирамидальная сортировка. Поразрядная сортировка.

Задача сортировки:

Дана последовательность из n ключей

$$a_1, a_2, \dots, a_n$$

Требуется упорядочить ключи по не убыванию или по не возрастанию — найти

перестановку (i_1, i_2, \dots, i_n) ключей

По не убыванию (*non-decreasing order*):

$$a_{i_1} \leq a_{i_2} \leq \dots \leq a_{i_n}$$

По не возрастанию (*non-increasing order*):

$$a_{i_1} \geq a_{i_2} \geq \dots \geq a_{i_n}$$

Виды алгоритмов сортировки

Алгоритм сортировки, не меняющий относительный порядок следования равных ключей, называется **устойчивым** (*stable*):

(76, Лис), (34, Тигр), (29, Единорог), **(76, Кот)**, (95, Дракон)

- **Неустойчивая сортировка:**

(95, Дракон), **(76, Кот)**, **(76, Лис)** (34, Тигр), (29, Единорог)
(порядок не соблюден)

- **Устойчивая сортировка:**

(95, Дракон), **(76, Лис)**, **(76, Кот)**, (34, Тигр), (29, Единорог)
(порядок соблюден)

Внутренние методы сортировки (*Internal sort*) – сортируемые элементы полностью размещены в оперативной памяти компьютера.

Внешняя сортировка (*External sort*) – элементы размещены на внешней памяти (*жесткий диск, USB-флеш*)

Алгоритм сортировки не использующий дополнительной памяти (*кроме сортируемого массива*) называется алгоритмом **сортировки на месте** (*in-place sort*)

Алгоритмы, **основанные на сравнениях** (*comparison sort*):

- Insertion Sort
- Bubble Sort
- Selection Sort
- Shell Sort
- Quick Sort
- Merge Sort
- Heap Sort и другие

Алгоритмы, **не основанные на сравнениях:**

- Counting Sort
 - Radix Sort
- (используют структуру ключа)

Алгоритм	Лучший случай	Средний случай	Худший случай	Память	Свойства
Сортировка вставками (Insertion Sort)	$O(n)$	$O(n^2)$	$O(n^2)$	$O(1)$	Устойчивая, на месте, online
Сортировка выбором (Selection Sort)	$O(n^2)$	$O(n^2)$	$O(n^2)$	$O(1)$	Устойчивость зависит от реализации, на месте
Быстрая сортировка (Quick Sort)	$O(n \log n)$	$O(n \log n)$	$O(n^2)$	$O(\log n)$	Неустойчивая
Сортировка слиянием (Merge Sort)	$O(n \log n)$	$O(n \log n)$	$O(n \log n)$	$O(n)$	Устойчивая
Пирамидальная сортировка (Heap Sort)	$O(n \log n)$	$O(n \log n)$	$O(n \log n)$	$O(1)$	Неустойчивая, на месте
Сортировка подсчетом (Counting Sort)	$O(k + n)$	$O(k + n)$	$O(k + n)$	$O(k + n)$	Устойчивая, целочисленная

7

Сортировка вставками (*Insertion sort*)

```

void InsertionSort(int *A, int n) {

    for (int i = 1; i < n; i++) {

        int key = A[i];

        int j = i - 1;

        while (j >= 0 && A[j] > key) {

            A[j + 1] = A[j];

            j = j - 1;

        }

        A[j + 1] = key;

    }

}

```

- Двигаемся по массиву слева направо: от 2-го до n-го элемента

- На шаге i имеем упорядоченный подмассив $A[1...i-1]$ и элемент $A[i]$, который необходимо вставить в этот подмассив
- В худшем случае цикл `while` всегда доходит до первого элемента массива – на вход поступил массив, упорядоченный по убыванию
- Для вставки элемента $A[i]$ на свое место требуется $i-1$ итерация цикла `while`
- На каждой итерации выполняем c действий
- Учитывая, что необходимо найти позиции для $n-1$ элемента, время $T(n)$ выполнения алгоритма в худшем случае равно

$$T(n) = \sum_{i=2}^n c(i-1) = c + 2c + \dots + (i-1)c + \dots + (n-1)c = \frac{cn(n-1)}{2} = \Theta(n^2)$$

Пример сортировки 5 элементов для наглядности:

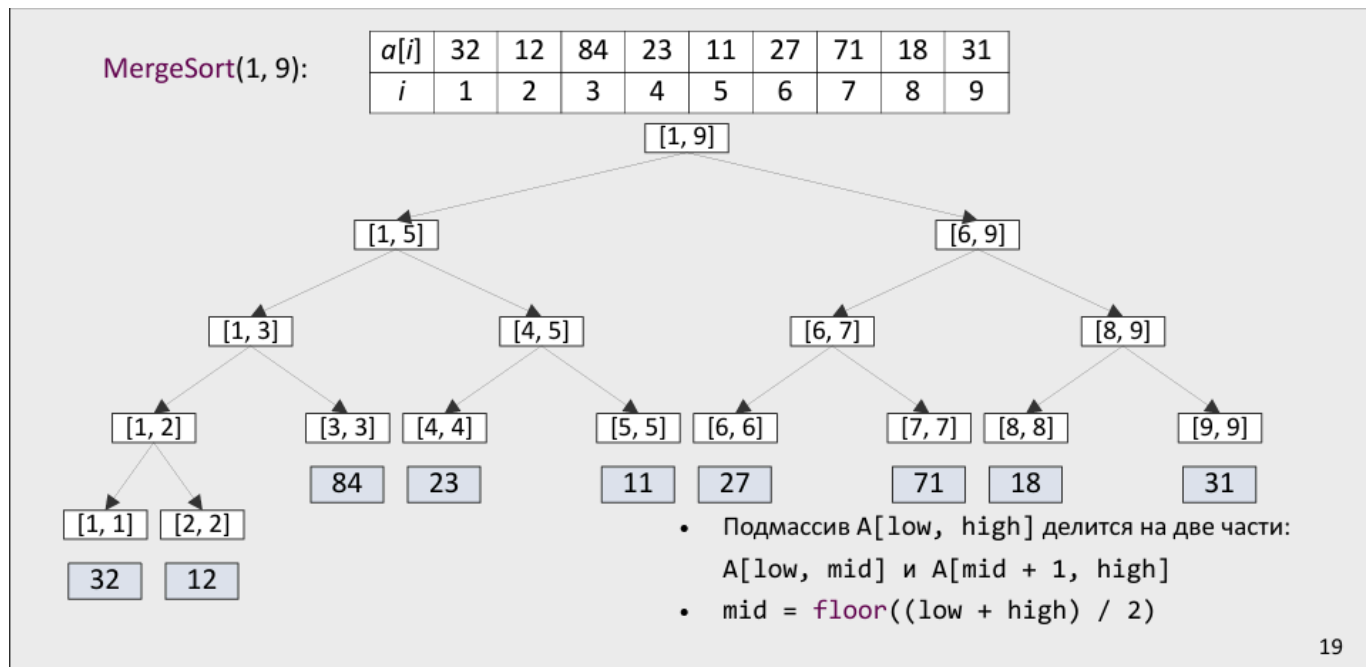
32 65 21 19 28	$j = 4$
STEP: 1, KEY: 65	19 21 32 65 65
32 65 21 19 28	$j = 3$
STEP: 2, KEY: 21	19 21 32 32 65
$j = 2$	19 21 28 32 65
32 65 65 19 28	
$j = 1$	
32 32 65 19 28	
21 32 65 19 28	
STEP: 3, KEY: 19	
$j = 3$	
21 32 65 65 28	
$j = 2$	
21 32 32 65 28	
$j = 1$	
21 21 32 65 28	
19 21 32 65 28	
STEP: 4, KEY: 28	

Сортировка слиянием. (Merge Sort)

- *Сортировка слиянием (*merge sort*) — асимптотически оптимальный алгоритм сортировки сравнением, основанный на методе декомпозиции («разделяй и властвуй», *decomposition*).

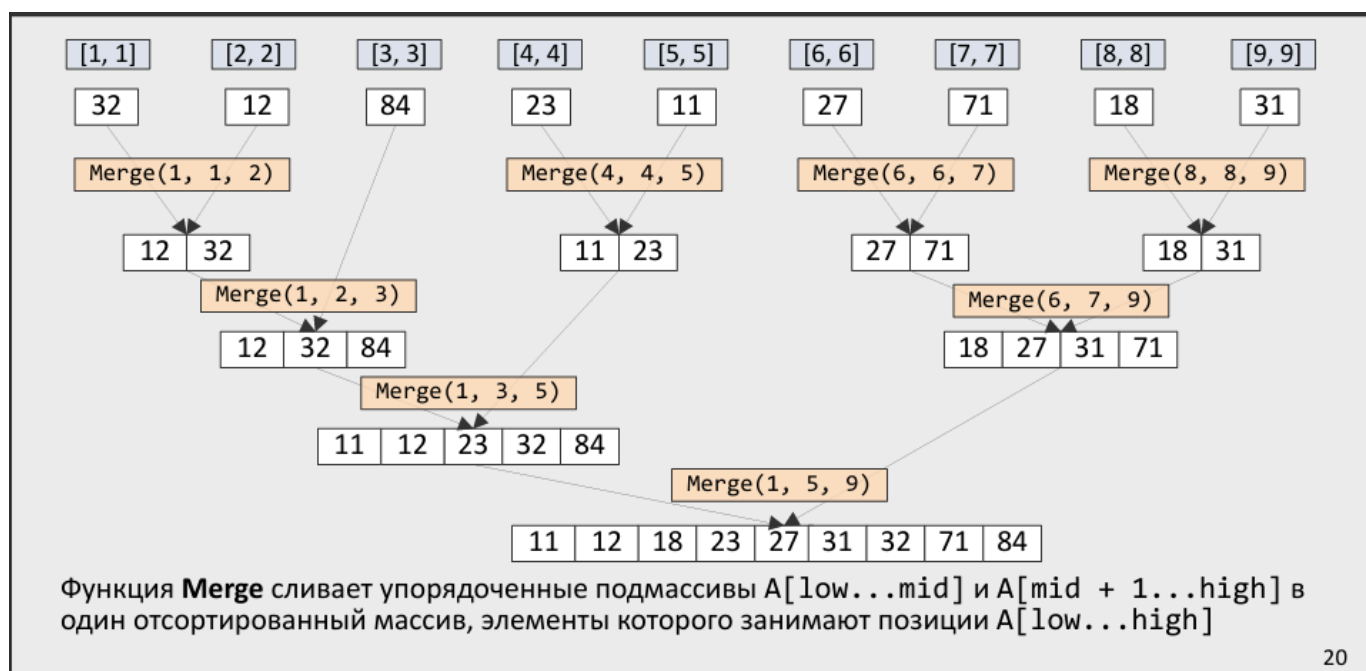
- Требуется упорядочить заданный массив $A[1..n]$ по не убыванию (non-decreasing order) так, чтобы $A[1] \leq A[2] \leq \dots \leq A[n]$
- Алгоритм включает две фазы:
 1. **Разделение** (partition) — рекурсивное разбиение массива на меньшие подмассивы, их сортировка.
 2. **Слияние** (merge) — объединение упорядоченных массивов в один.

Фаза разделения



19

Фаза слияния



20

```
void Merge(int A[], int low, int mid, int high) {

    int B[high];

    for (int i = low; i < high; i++)

        B[i] = A[i]; /* Копируем массив A */

    int l = low; /* Начало левого подмассива */

    int r = mid + 1; /* Начало правого подмассива */

    int i = low;

    while (l <= mid && r <= high) {

        if (B[l] <= B[r]) {

            A[i] = B[l];

            l++;

        }

        else {

            A[i] = B[r];

            r++;

        }

        i++;

    }

    /* Копируем остатки подмассивов */

    while (l <= mid) {

        A[i] = B[l];

        l++;

        i++;

    }

}
```

```

}

while (r <= high) {

    A[i] = B[r];

    r++;

    i++;

}

}

```

- Функция Merge требует порядка $\Theta(n)$ ячеек памяти для хранения копии B сортируемого массива
- Сравнение и перенос элементов из массива **B** в массив **A** требует $\Theta(n)$.

```

void MergeSort(int A[], int low, int high) {

    if (low < high) {

        int mid = (low + high) / 2;

        MergeSort(A, low, mid);

        MergeSort(A, mid + 1, high);

        Merge(A, low, mid, high);

    }

}

```

- Сортируемый массив A[low...high] разделяется (partition) на две максимально равные по длине части .
- Левая часть содержит $\lfloor n / 2 \rfloor$ элементов, правая — $\lceil n / 2 \rceil$ элементов.
- Подмассивы рекурсивно сортируются.

Быстрая сортировка (*Quick Sort*)

1. Из элементов $A[1], A[2], \dots, A[n]$ выбирается опорный элемент (*pivot element*)
 - А. Опорный элемент желательно выбирать так, чтобы его значение было близко к среднему значению всех элементов массива
 - В. Вопрос о выборе опорного элемента открыт (первый, последний, средний из трех, случайный, ...)
2. Массив разбивается на две части: элементы массива переставляются так, чтобы элементы, расположенные левее опорного, были не больше (\leq), а расположенные правее – не меньше него (\geq). На этом шаге определяется граница дальнейшего разбиения массива
 - Шаги 1 и 2 рекурсивно повторяются для левой и правой частей

```
int Partititon(int *array, size_t low, size_t high) {

    int pivot = array[high];

    int j = low;

    for (int i = low; i < high; i++) {

        if (array[i] <= pivot) {

            Swap(&array[i], &array[j]);

            j += 1;

        }

    }

    Swap(&array[j], &array[high]);

    return j;

}

void QuickSort(int *array, size_t low, size_t high) {

    if (low < high) {

        int p = Partititon(array, low, high);

        QuickSort(array, low, p - 1);
```



```

    QuickSort(array, p + 1, high);

}

}

```

<p><i>n</i> = 6, array:</p> <p>83 45 10 22 17 36</p> <p>pivot: 36</p> <p>83 45 10 22 17 36</p> <p>83 45 10 22 17 36</p> <p>10 45 83 22 17 36</p> <p>10 22 83 45 17 36</p> <p>10 22 17 45 83 36</p> <p>10 22 17 36 83 45</p> <p>[0, 5], 3</p>	<p>pivot: 17</p> <p>10 22 17</p> <p>10 22 17</p> <p>10 17 22</p> <p>[0, 2], 1</p> <p>pivot: 45</p> <p>83 45</p> <p>45 83</p> <p>[4, 5], 4</p> <p>10 17 22 36 45 83</p>
--	--

(Пример работы)

Пирамидальная сортировка (*Heap Sort*)

```

// Возвращает индекс левого потомка для узла i (индексация с 0)
int leftF(int i) {
    return 2 * i + 1; // Формула для левого потомка при индексации с 0
}

// Возвращает индекс правого потомка для узла i (индексация с 0)
int rightF(int i) {
    return 2 * i + 2; // Формула для правого потомка при индексации с 0
}

// Функция "просеивания вниз" (heapify) для поддержки свойств кучи
// arr – массив, представляющий кучу
// i – индекс узла, с которого начинается просеивание
// n – текущий размер кучи
void heapify_down(uint32_t arr[], int i, int n) {
    int left = leftF(i); // Индекс левого потомка
    int right = rightF(i); // Индекс правого потомка
    int largest = i; // Инициализируем наибольший элемент как текущий
    узел

```

```

// Если левый потомок существует и больше текущего элемента
if (left < n && (arr[left] > arr[largest])) {
    largest = left;
}

// Если правый потомок существует и больше текущего наибольшего
if (right < n && (arr[right] > arr[largest])) {
    largest = right;
}

// Если наибольший элемент – не текущий узел
if (largest != i) {
    swap((arr + i), (arr + largest)); // Меняем местами
    heapify_down(arr, largest, n);    // Рекурсивно просеиваем дальше
}
}

// Построение max-кучи из неупорядоченного массива
// arr – входной массив
// n – размер массива
void build_max_heap(uint32_t arr[], int n) {
    // Начинаем с последнего нелистового узла (родителя последнего элемента)
    // и идем в обратном порядке до корня
    for (int i = n / 2 - 1; i >= 0; i--) {
        heapify_down(arr, i, n);
    }
}

// Основная функция пирамидальной сортировки
// arr – сортируемый массив
// n – размер массива
void heap_sort(uint32_t arr[], int n) {
    // Сначала строим max-кучу из массива
    build_max_heap(arr, n);

    // Последовательно извлекаем элементы из кучи
    for (int i = n - 1; i > 0; i--) {
        // Перемещаем текущий максимум (корень) в конец
        swap(arr, arr + i);
        // Восстанавливаем свойства кучи для уменьшенной кучи
        heapify_down(arr, 0, i);
    }
}

```

Принцип работы:

1. **Построение max-кучи** из массива (корень — наибольший элемент).
 2. **Извлечение максимума** (перемещение $A[1]$ в конец).
 3. **Уменьшение кучи** на 1 элемент и восстановление её свойств (HEAPIFYDOWN).
 4. **Повторение** шагов 2–3, пока куча не опустеет.
-

Поразрядная сортировка (*Radix Sort*).

```
// Функция для нахождения максимального элемента в массиве
uint32_t get_max(uint32_t* arr, size_t n) {
    uint32_t max = arr[0]; // Предполагаем, что первый элемент – максимальный
    for (size_t i = 1; i < n; i++) {
        if (arr[i] > max) {
            max = arr[i]; // Обновляем максимум, если находим больший элемент
        }
    }
    return max;
}

// Функция сортировки подсчетом для определенного разряда (exp)
void counting_sort(uint32_t* arr, size_t n, uint32_t exp) {
    uint32_t* output = (uint32_t*)malloc(sizeof(uint32_t) * n); // Временный
    массив для результата
    uint32_t count[10] = {0}; // Массив счетчиков для цифр 0–9

    // 1. Подсчет количества каждой цифры в текущем разряде
    for (size_t i = 0; i < n; i++) {
        count[(arr[i] / exp) % 10]++; // Извлекаем цифру и увеличиваем счетчик
    }

    // 2. Преобразование count в массив префиксных сумм
    // Теперь count[i] содержит позицию последнего элемента с цифрой i
    for (size_t i = 1; i < 10; i++) {
        count[i] += count[i - 1];
    }

    // 3. Построение выходного массива (обратный проход для стабильности)
    for (size_t i = n - 1; i < n; i--) { // ОШИБКА: должно быть i >= 0, но из-
за беззнакового типа нужно особое условие
        output[count[(arr[i] / exp) % 10] - 1] = arr[i];
        count[(arr[i] / exp) % 10]--;
    }
}
```

```

// 4. Копирование отсортированного массива обратно в исходный
for (size_t i = 0; i < n; i++) {
    arr[i] = output[i];
}

free(output); // Освобождаем временную память
}

// Основная функция поразрядной сортировки (Radix Sort)
void radix_sort(uint32_t* arr, size_t n) {
    // Находим максимальное число, чтобы узнать количество разрядов
    uint32_t max = get_max(arr, n);

    // Применяем counting_sort для каждого разряда, начиная с младшего
    for (uint32_t exp = 1; max / exp > 0; exp *= 10) {
        counting_sort(arr, n, exp);
    }
}

```

- **LSD** (*least significant digit, начиная с последней цифры*) может быть использована для стандартной сортировки чисел.
- **MSD** (*most significant digit, начиная с первой цифры*) может быть использована для сортировки строк .
- Можно сортировать по основанию 2, 8, 10, 16...
- Не использует операцию сравнения
- В данном случае для сортировки разрядов используется **CountingSort**.

n = 7, maxnum = 564, array:

12 564 43 2 64 536 263

564

CURRENT: 4

COUNTING:

12 2 43 263 564 64 536

CURRENT: 6

COUNTING:

2 12 536 43 263 564 64

CURRENT: 5

COUNTING:

2 12 43 64 263 536 564

(Пример работы)