Appunti di Algoritmi e strutture dati

di Gianluca Mondini

Indice

1 Complessità di un algoritmo 1

1.1 Definizione 1
1.2 Ordine 1
1.3 Regole 1
1.3.1 Regola dei fattori costanti 1
1.3.2 Regola della somma 1
1.3.3 Regola del prodotto 1
1.3.4 Altre regole 1
1.4 Teorema 1

2 Alberi binari 1

2.1 Numero di foglie e di nodi 2
2.2 Alcuni algoritmi 2
2.2.1 Contare il numero dei nodi 2
2.2.2 Contare il numero delle foglie 2
2.2.3 Cercare un etichetta e resistuire un puntatore . . . . . ?
2.2.4 Eliminare tutto l'abero . . . . . ?
2.2.5 Inserire un nodo . . . . . ?

3 Alberi generici . . . . . ?

3.1 Alcuni algoritmi . . . . . ?
3.1.1 Contare il numero di nodi . . . . . ?
3.1.2 Contare il numero di foglie . . . . . ?
3.1.3 Inserire un nodo in fondo ad una lista di fratelli . . . . . ?
3.1.4 Inserire un nodo son come ultimo figlio di father . . . . . ?

4 Alberi binari di ricerca . . . . . ?

4.1 Proprietà . . . . . ?
4.2 Alcuni algoritmi . . . . . ?
4.2.1 Cercare un nodo . . . . . ?
4.2.2 Inserire un nodo . . . . . ?
4.2.3 Restituire l'etichetta del nodo più piccolo di un albero ed eliminare il nodo che la contiene . . . . . ?
4.2.4 Cancellare un nodo ? . . . . . ?

5 Heap . . . . . ?

5.1 Calcolare le parentele . . . . . ?
5.2 Classe Heap . . . . . ?
5.2.1 Costruttore . . . . . ?
5.2.2 Distruttore . . . . . ?
5.2.3 Inserimento . . . . . ?
5.2.4 Estrazione . . . . . ?

6 Ricerca hash . . . . . ?

6.1 Alcuni algoritmi . . . . . ?

6.1.1 Ricerca tramite hash . . . ?
6.2 Metodo hash ad accesso non diretto . . . ?
6.2.1 Soluzione: hash modulare . . . ?
Legge di scansione lineare . . . ?
Agglomerato . . . ?

1 Complessità di un algoritmo

1.1 Definizione

È una funzione (sempre positiva) che associa alla dimensione del problema il costo della sua risoluzione in base alla misura scelta

$T_P(n)$ = Complessità con costo = tempo del programma P al variare di n

1.2 Ordine

$g(n)$ è di ordine $O(f(n))$ se esistono un intero n_0 ed una costante $c > 0$ tali che per ogni $n > n_0$ si ha $g(n) \leqslant c\, f(n)$

1.3 Regole

1.3.1 Regola dei fattori costanti

Per ogni costante positiva k, $O(f(n)) = O(k\, f(n))$

1.3.2 Regola della somma

Se $f(n)$ è $O(g(n))$, allora $f(n) + g(n)$ è $O(g(n))$

1.3.3 Regola del prodotto

Se $f(n)$ è $O(f1(n))$ e $g(n)$ è $O(g1(n))$, allora $f(n)g(n)$ è $O(f1(n)\, g1(n))$

1.3.4 Altre regole

Se $f(n)$ è $O(g(n))$ e $g(n)$ è $O(h(n))$, allora $f(n)$ è $O(h(n))$

Per ogni costante k, k è $O(1)$

Per $m \leqslant p$, n^m è $O(n^p)$

Un polinomio di grado m è $O(n^m)$

1.4 Teorema

Per ogni k, $n^k \in O(a^n)$, per ogni $a > 1$

Una qualsiasi funzione polinomiale ha minore complessità di una qualsiasi funzione esponenziale

2 Alberi binari

- NULL è un albero binario
- Un nodo p più due alberi binari Bs e Bd forma un albero binario

2.1 Numero di foglie e di nodi

Un albero binario bilanciato con livello k ha

- $2^{k+1} - 1$ nodi
- 2^k foglie

2.2 Alcuni algoritmi

2.2.1 Contare il numero dei nodi

```
int nodes(Node* tree) {
  if (!tree) return 0;
  return 1 + nodes(tree -> left) + nodes(tree -> right);
}
```

2.2.2 Contare il numero delle foglie

```
int leaves(Node* tree) {
  if (!tree) return 0;
  if (!tree -> left && !tree -> right) return 1;
  return leaves(tree -> left) + leaves(tree -> right);
}
```

2.2.3 Cercare un etichetta e resistuire un puntatore

Se il nodo non compare nell'albero, viene restituito NULL. Se l'albero contiene più di un'etichetta, viene restituito un puntatore al primo

```
Node* findNode(Infotype n, Node* tree) {
  // L'albero è vuoto, l'etichetta non può esserci
  if (!tree) return NULL;
  // Trovata l'etichetta, restituisco il puntatore
  if (tree -> label == n) return tree;
  // Cerco a sinistra
  Node* a = findNode(n, tree -> left);
  // Controllo se il puntatore della ricerca "a sinistra"
  // a resistuito qualcosa di interessante, altrimenti cerco a destra
  if (a) return a;
  else return findNode(n, tree -> right);
}
```

2.2.4 Eliminare tutto l'abero

Alla fine il puntatore deve essere NULL

```
void delTree(Node* &tree) {
  if (tree) {
    delTree(tree -> left);
    delTree(tree -> right);
    delete tree;
    tree = NULL;
  }
}
```

2.2.5 Inserire un nodo

Inserisce un nodo (son) come figlio di father, sinistro se $c='l'$ oppure destro se $c='r'$.

Ritorna 1 se l'operazione ha successo, 0 altrimenti. Se l'albero è vuoto, inserisce il nodo come radice

```
int insertNode(Node* &tree, InfoType son, InfoType father, char c) {
  // Caso in cui l'albero sia vuoto
  if (!tree) {
    tree = new Node;
    tree -> label = son;
    tree -> left = tree -> right = NULL;
    return 1;
  }
  // Caso normale
  // Effettuo la ricerca di father con la funzione
  // di ricerca nodo (vedi sopra)
  Node * a = findNode(father, tree);
  // Se il nodo non è stato trovato, restituisco 0 e mi fermo
  if (!a) return 0;
  // Inserimento come figlio sinistro
  if (c == 'l' && !a -> left) {
    a -> left = new Node;
    a -> left -> label = son;
    a -> left -> left = a -> left -> right = NULL;
    return 1;
  }
  if (c == 'r' && !a -> right) {
    a -> right = new Node;
    a -> right -> label = son;
    a -> right -> left = a -> right -> right = NULL;
    return 1;
  }
}
```

3 Alberi generici

- Un nodo p è un albero
- Un nodo più una sequenza di alberi $A_1...A_n$ è un albero

3.1 Alcuni algoritmi

3.1.1 Contare il numero di nodi

Vedi l'algoritmo per gli alberi binari

3.1.2 Contare il numero di foglie

```
int leaves(Node* tree) {
  if (!tree) return 0;
  // Caso della foglia
  if (!tree -> left) return 1 + leaves(tree -> right);
  // "Non caso" della foglia
  return leaves(tree -> left) + leaves(tree -> right);
```

3.1.3 Inserire un nodo in fondo ad una lista di fratelli

```
void addSon(InfoType x, Node* &tree) {
  // Caso in cui la lista sia vuota
  if (!tree) {
    tree = new Node;
    tree -> label = x;
    tree -> left = tree -> right = NULL;
  }
  else {
    addSon(x, tree -> right);
  }
}
```

3.1.4 Inserire un nodo son come ultimo figlio di father

Se l'albero è vuoto, lo inserisce come radice

```
int insert(InfoType son, InfoType father, Node* &tree) {
  if (!tree) {
    tree = new Node;
    tree -> label = son;
    tree -> left = tree -> right = NULL;
    return 1;
  }
  Node* a = findNode(father, tree);
  if (!a) return 0;
  addSon(son, a -> left);
  return 1;
}
```

4 Alberi binari di ricerca

Un albero binario di ricerca è un albero binario tale che per ogni nodo p

- I nodi del sottoalbero sinistro di p hanno etichetta minore dell'etichetta di p
- I nodi del sottoalbero destro di p hanno etichetta maggiore dell'etichetta p

4.1 Proprietà

- Non ci sono doppioni
- La visita simmetrica elenca le etichette in ordine crescente

4.2 Alcuni algoritmi

4.2.1 Cercare un nodo

```
Node* findNode(InfoType n, Node* tree) {
   if (!tree) return 0;
   if (n == tree -> label) return tree;
   if (n < tree -> label) {
```

```
    return findNode(n, tree -> left);
   }
   return findNode(n, tree -> right);
}
```

4.2.2 Inserire un nodo

```
void insertNode(InfoType n, Node* &tree) {
  // Albero vuoto
  if (!tree) {
    tree = new Node;
    tree -> label = n;
    tree -> left = tree -> right = NULL;
    return;
  }
  // Caso n < radice
  if (n < tree -> label) {
    insertNode(n, tree -> left);
  }
  if (n > tree -> label) {
    insertNode(n, tree -> right);
  }
}
```

L'algoritmo ha complessità $O(\log(n))$

4.2.3 Restituire l'etichetta del nodo più piccolo di un albero ed eliminare il nodo che la contiene

```
void deleteMin(Node *& tree, InfoType &m) {
  if (tree -> left) // C'è un nodo più piccolo
    deleteMin(tree -> left, m);
  else {
    m = tree -> label; // restituisco l'etichetta
    Node * a = tree;
    // connetto il sottoalbero destro di
    // m al padre di m
    tree = tree -> right;
    // elimino il nodo
    delete a;
  }
}
```

4.2.4 Cancellare un nodo ?

```
void deleteNode(InfoType n, Node *& tree) {
  if (tree) {
    // n è minore della radice
    if (n < tree -> label) {
      deleteNode(n, tree -> left);
      return;
    }
    // n è maggiore della radice
    if (n > tree -> label) {
      deleteNode(n, tree -> right);
      return;
```

```
    }
    // n non ha figlio sinistro
    if (!tree -> left) {
      Node * a = tree;
      tree = tree -> right;
      delete a;
      return;
    }
    // n non ha figlio destro
    if (!tree -> right) {
      Node * a = tree;
      tree = tree -> left;
      delete a;
      return;
    }
    // n ha entrambi i figli
    deleteMin(tree -> right, tree -> label);
}
```

Questo algoritmo ha complessità $O(\log(n))$

5 Heap

Un heap è un albero binario quasi bilanciato con le seguenti proprietà:

- i nodi dell'ultimo livello sono addossati a sinistra
- in ogni sottoalbero l'etichetta della radice è maggiore o uguale a quella di tutti i discendenti

L'heap viene memorizzato in un array

5.1 Calcolare le parentele

- Figlio sinistro di $i = 2i + 1$
- Figlio destro di $i = 2i + 2$
- Padre di $i = \frac{i-1}{2}$

5.2 Classe Heap

```
class Heap {
  private:
    int * h;
    int last;
    void up(int);
    void down(int);
    void exchange(int i, int j);
  public:
    Heap(int);
    ~Heap();
    void insert(int);
    int extract();
};
```

5.2.1 Costruttore

```
Heap::Heap(int n) {
  h = new int[n];
  last = -1;
}
```

5.2.2 Distruttore

```
Heap::~Heap() {
  delete h [n];
}
```

5.2.3 Inserimento

- Memorizza l'elemento nella prima posizione libera dell'array
- Fa risalire l'elemento tramite scambi figlio-padre per mantenere la proprietà dello heap

```
void Heap::insert(int x) {
  h[++last] = x;
  up(last);
}

// i è l'indice dell'elemento da far risalire
void Heap::up(int i) {
  // Se non sono sulla radice
  if (i > 0) {
    // Se l'elemento è maggiore del padre
    if (h[i] > h[(i-1)/2]) {
      // Scambia il figlio con il padre
      exchange(i, (i-1)/2);
      // chiama up sulla nuova posizione
      up((i-1)/2);
    }
  }
}
```

La funzione termina in due casi:

- viene chiamata con l'indice 0 (radice)
- L'elemento è inferiore al padre

La complessità è $O(\log(n))$ perché ogni chiamata risale di un livello

5.2.4 Estrazione

- Restituisce il primo elemento dell'array
- Mette l'ultimo elemento al posto della radice e decrementa last
- Fa scendere l'elemento tramite scambi padre-figlio per mantenere la proprietà dello heap

```
int Heap::extract() {
  int r = h[0];
  h[0] = h[last--];
```

```
    down(0);
    return r;
  }

  // i è l'indice dell'elemento da far scendere
  void Heap::down(int i) {
    // son = indice del figlio sinistro (se esiste)
    int son = 2*i+1;
    // se i ha un solo figlio (è l'ultimo dell'array)
    if (son == last) {
      // se il figlio è maggiore del padre
      if (h[son] > h[i]) {
        // fai lo scambio, altrimenti termina
        exchange(i, last);
      }
    }
    // se i ha entrambi i figli
    else if (son < last) {
      // son = indice del figlio maggiore tra i due
      if (h[son] < h[son+1]) son++;
      // se il figlio è maggiore del padre
      if (h[son] > h[i]) {
        // fai lo scambio
        exchange(i, son);
        // chiama down sulla nuova posizione
        down(son);
        // altrimenti termina (termina anche se i non ha figli)
      }
    }
  }
```

L'algoritmo ha complessità $O(\log(n))$

6 Ricerca hash

6.1 Alcuni algoritmi

6.1.1 Ricerca tramite hash

```
  bool hashSearch (int* A, int k, int x) {
    int i = h(x);
    if (A[i] == 1) return true;
    else return false;
  }
```

6.2 Metodo hash ad accesso non diretto

È possibile rilasciare l'iniettività e permettere che due elementi diversi abbiano lo stesso indirizzo hash. Si ha una collisione quando

$$h(x_1) = h(x_2)$$

Bisogno gestire le seguenti situazioni:

- Come cercare un elemento se il suo posto è occupato da un altro

- Come inserire gli elementi

6.2.1 Soluzione: hash modulare

Si scrive una funzione $h()$

$$h(x) = (x \% k)$$

In modo tale da essere sicuri di generare tutti e soli gli indici dell'array

Legge di scansione lineare Se non si trova l'elemento al suo posto, lo si cerca nelle posizioni successive fino a trovarlo o ad incontrare una posizione vuota.

L'inserimento è fatto con lo stesso criterio

Agglomerato Gruppo di elementi con indirizzi hash diversi (?)

La presenza di collisioni ed agglomerati aumenta il tempo di ricerca

[proseguire da pagina 175]