

EDAA45 Programmering, grundkurs

Läsvecka 5: Sekvensalgoritmer

Björn Regnell

Datavetenskap, LTH

Lp1-2, HT 2016

5 Sekvensalgoritmer

Vad är en sekvensalgoritm?

- En algoritm är en stegvis beskrivning av hur man löser ett problem.
- En sekvensalgoritm är en algoritm där dataelement i sekvens utgör en viktig del av problembeskrivningen och/eller lösningen.
- Exempel: sortera en sekvens av personer efter deras ålder.
- Två olika principer:
 - Skapa **ny sekvens** utan att förändra indatasekvensen
 - Ändra **på plats** (eng. *in place*) i den **föränderliga** indatasekvensen

Några indexerbara samlingar

- Oföränderliga:
 - Kan **ej** ändra elementreferenserna:
Scala: **Vector**, **List**
- Föränderliga: kan **ändra** elementreferenserna
 - Kan **ej ändra storlek** efter allokering:
Scala+Java: **Array**
 - Kan ändra storlek efter allokering:
Scala: **ArrayBuffer**
Java: **ArrayList**

Algorithm: SEQ-COPY

Indata : Heltalsarray xs

Resultat: En ny heltalsarray som är en kopia av xs .

$n \leftarrow$ antalet element i xs

$ys \leftarrow$ en ny array med plats för n element

$i \leftarrow 0$

while $i < n$ **do**

$ys(i) \leftarrow xs(i)$

$i \leftarrow i + 1$

end

return ys

Egenskaper hos några sekvenssamlingar

- Vector
 - **Oföränderlig**
 - **Bra till det mesta** och hyffsat **snabb**
- List
 - **Oföränderlig**
 - Snabb vid bearbetning **i början**
 - Smidig & snabb vid **rekursiva** algoritmer
 - Långsam vid godtycklig **indexering** och bearbetning **i slutet**
- Array
 - **Föränderlig: snabb indexering & uppdatering**
 - Kan **ej ändra storlek**; storlek anges vid allokering
 - Har särställning i JVM: ger maskinkod med snabb minnesaccess
- ArrayBuffer
 - **Föränderlig: snabb indexering & uppdatering**
 - Kan **ändra storlek** efter allokering
- Om prestandakritiskt: undersök om Array är snabbare

Vilken sekvenssamling ska jag välja?

■ Vector

- Om du vill ha oföränderlighet: **val** xs = Vector[MyType](...)
- Om du behöver ändra men ej prestandakritiskt:
var xs = Vector.empty[MyType]
- Om du ännu inte vet vilken som är bäst. (Du kan alltid ändra efter att du mätt prestanda och kollat flaskhalsar.)

■ Array

- Om det **verkligen behövs** av prestandaskäl och du kan bestämma en lämplig storlek vid allokering:
val xs = Array.fill(initSize)(initValue)

■ ArrayBuffer

- det **verkligen behövs** av prestandaskäl och du behöver kunna ändra storlek efter allokering:
val xs = ArrayBuffer.empty[MyType]