

Insertion Sorting

Pseudo codice

INSERTION-SORT(A)

```
1  for  $j \leftarrow 2$  to  $lunghezza[A]$ 
2      do  $chiave \leftarrow A[j]$ 
3           $\triangleright$  Inserisce  $A[j]$  nella sequenza
                ordinata  $A[1 \dots j - 1]$ .
4           $i \leftarrow j - 1$ 
5          while  $i > 0$  and  $A[i] > chiave$ 
6              do  $A[i + 1] \leftarrow A[i]$ 
7                   $i \leftarrow i - 1$ 
8           $A[i + 1] \leftarrow chiave$ 
```

Insertion Sort:

- Caso Peggior: $O(n^2)$
- Caso Medio: $O(n^2)$
- Caso Migliore: $O(1)$

L'invariante di un algoritmo è una proprietà che è sempre vera per tutta l'esecuzione di quest'ultimo, per esempio una porzione del gruppo degli elementi che devo ordinare sia già ordinato.

```
void insertion_sort(int* A, int n) {
    int i, j;
    for (i=0; i<n; i++) {
        for (j=i-1; j>=0; j--) {
            if (A[j]>A[j+1]) {
                swap (&A[j],&A[j+1]);
            } else {
                break;
            }
        }
    }
}
```

```
// Swap

void swap(int* a, int* b){
    int tmp = *a;
    *a = *b;
    *b = tmp;
}
```

Non è molto diverso dal modo in cui un essere umano, spesso, ordina un mazzo di carte. Esso è un algoritmo in place, cioè ordina l'array senza doverne creare una copia, risparmiando memoria.

L'algoritmo divide in 2 parti il campione di oggetti da ordinare e inizialmente il sotto campione di oggetti che sono già stati ordinati sarà composto da soltanto 1 elemento. Quindi si prende l'elemento successivo non ordinato della sequenza e si comparerà quest'ultimo con il primo elemento della sequenza ordinata. Se il primo elemento è maggiore si confronta l'elemento da ordinare con quello successivo del sotto campione già ordinato e così via finché non si arriva ad un punto in cui o si trova un elemento minore (elemento da ordinare < elemento della sequenza già ordinata) oppure si arriva alla fine della sequenza "ordinata". Arrivati a ciò si posizionerà l'elemento da ordinare prima di quello minore nella sequenza ordinata oppure al termine della sequenza se non ci sono elementi inferiori.

Questo metodo di ordinamento è molto simile a quello che le persone fanno quando devono ordinare delle carte e infatti dato che si tratta di un algoritmo in place (di trasformare una struttura dati utilizzando soltanto un piccolo e costante spazio di memoria extra) può essere utilizzato con soltanto 2 mani.

```
L'input e':
10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
passo 0:
10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
passo 1:
9 10 8 7 6 5 4 3 2 1
passo 2:
8 9 10 7 6 5 4 3 2 1
passo 3:
7 8 9 10 6 5 4 3 2 1
passo 4:
6 7 8 9 10 5 4 3 2 1
passo 5:
5 6 7 8 9 10 4 3 2 1
passo 6:
4 5 6 7 8 9 10 3 2 1
passo 7:
3 4 5 6 7 8 9 10 2 1
passo 8:
2 3 4 5 6 7 8 9 10 1
passo 9:
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
L'output e':
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
```

Numero di Swap = $n*(n+1)/2$

Se si prende un Array parzialmente ordinato è un algoritmo molto efficiente