

۱ صرفاً مقایسه

۱-۱

• *Bubble sort*

Bubblesort عناصر کنار هم دیگه در یک آرایه را مقایسه می‌کند و اگر ترتیب اشتباهی داشته باشند، آن‌ها را تعویض می‌کند. این روند را تا زمانی که کل آرایه مرتب شود تکرار می‌کند.

□ بهترین حالت

اگر آرایه از قبل مرتب شده باشد، *Bubblesort* فقط باید یک بار از آرایه عبور می‌کند که زمان $O(n)$ طول می‌کشد. این به این دلیل است که هیچ تعویضی لازم نیست و الگوریتم می‌تواند زودتر خاتمه یابد.

□ بدترین حالت

بدترین حالت: اگر آرایه به ترتیب معکوس باشد، که میشود $O(n^2)$

• *Insertion sort*

InsertionSort هر عنصر از یک آرایه را در موقعیت صحیح خود در یک زیرآرایه مرتب شده قرار می‌دهد. این روند را تا زمانی که کل آرایه مرتب شود تکرار می‌کند.

□ بهترین حالت

اگر آرایه از قبل مرتب شده باشد، مرتب سازی فقط نیاز به انجام یک جابه جایی در هر خانه را دارد که زمان $O(n)$ طول می‌کشد. این به این دلیل است که هیچ عنصری نیاز به جابجایی ندارد..

□ بدترین حالت

اگر آرایه در جهت معکوس باشد، *InsertionSort* باید $n - 1$ جابه جایی برای هر *node* انجام

دهد و هر عنصر را به موقعیت صحیح خود در زیرآرایه مرتب شده منتقل کند، که زمان $O(n^2)$ طول می کشد.

• Merge sort

MergeSort یک آرایه را به دو نیمه تقسیم می کند به صورت بازگشتی، *Node* های نهایی را مرتب می کند و سپس دو نیمه را در یک آرایه مرتب شده ادغام می کند.

□ بهترین حالت

بهترین حالت پیچیدگی زمانی MergeSort $O(n \log n)$ است. این زمانی اتفاق می افتد که آرایه از قبل مرتب شده باشد.

□ بدترین حالت

بدترین حالت پیچیدگی زمانی MergeSort نیز $O(n \log n)$ است. این زمانی اتفاق می افتد که هر فراخوانی بازگشتی آرایه را به دو نیمه با اندازه های مختلف تقسیم می کند و باعث می شود درخت فراخوانی های بازگشتی نامتعادل شود و یا اینکه آرایه به صورت کاهشی چیده شده باشد.

۲-۱

بر اساس تحلیل پیچیدگی زمانی، من استفاده از *Mergesort* یا *Heapsort* را برای مرتب سازی آرایه های بزرگ توصیه می کنم. ولی *Mergesort* که برای آرایه های بزرگ کارآمد است به فضای بیشتری نیاز دارد، در حالی که *Heapsort* به فضای اضافی نیاز ندارد و می تواند برای مرتب سازی *Inplace* استفاده شود.

۲ Merge sort عه بد

همانطور که میدانیم الگوریتم *MergSort* با وجود عملکرد خوب زمانی ولی از دیدگاه مصرف حافظه عملکرد افتضاحی دارد و برای همین الگوریتمی وجود دارد به نام *Externalsort* که ۲ یا ۳ برابر کند تر است ولی حافظه مصرفی از $O(n)$ به $O(1)$ میرسد.

Externalsort یک الگوریتم مرتب سازی است که زمانی استفاده می شود که داده هایی که قرار است مرتب شوند نمی توانند یکباره با هم در حافظه قرار بگیرند. در این سناریو، داده ها به تکه های کوچکتری تقسیم می شوند که می توانند در حافظه قرار گیرند، به صورت جداگانه مرتب شده و سپس با هم ادغام می شوند.

Externalsort معمولاً شامل دو مرحله است:

۱. مرحله مرتب‌سازی: در مرحله مرتب‌سازی، داده‌ها از فایل ورودی خوانده می‌شوند و به تکه‌های کوچک‌تری تقسیم می‌شوند که سپس با استفاده از یک الگوریتم در حافظه مرتب می‌شوند. هنگامی که تکه‌های کوچک‌تر مرتب شدند، به عنوان فایل‌های موقت بر روی دیسک نوشته می‌شوند.

۲. فاز *Merge*: در طول مرحله *Merge*، فایل‌های موقت مرتب شده در یک فایل خروجی مرتب شده ترکیب می‌شوند. این کار با ادغام مکرر جفت فایل‌های موقت تا زمانی که یک فایل مرتب شده تولید شود، انجام می‌شود.

برای تغییر *Mergesort* به یک الگوریتم *Externalsort*، باید الگوریتم را طوری تغییر دهیم که داده‌هایی را که خیلی بزرگ هستند و نمی‌توانند یک‌باره در حافظه جای دهند، تغییر دهیم. این شامل تقسیم داده‌ها به قطعات کوچک‌تر، مرتب کردن آنها به صورت جداگانه در حافظه و سپس ادغام تکه‌های مرتب شده با هم به همان روشی است که در بالا توضیح داده شد. این فرآیند می‌تواند تا زمانی که کل مجموعه داده مرتب شود تکرار شود.

۳ سریع‌تر همیشه

در *DTM*، فرض می‌کنیم که هر الگوریتم مرتب‌سازی مبتنی بر مقایسه را می‌توان به عنوان یک درخت دودویی نشان داد، که در آن هر گره داخلی مقایسه‌ای بین دو عنصر و هر گره برگ نشان‌دهنده یک دنباله مرتب‌شده است.

ارتفاع درخت تصمیم برای یک الگوریتم مرتب‌سازی نشان‌دهنده بدترین تعداد مقایسه‌های مورد نیاز برای مرتب‌سازی توالی ورودی است. بنابراین، کران پایین برای مسئله مرتب‌سازی حداقل ارتفاع درخت تصمیم است که می‌تواند تمام دنباله‌های ورودی ممکن به طول n را مرتب کند.

و اینکه حداقل ارتفاع درخت تصمیم برای مرتب‌سازی n عنصر ($n \log n$) است. این بدان معناست که هر الگوریتم مرتب‌سازی مبتنی بر مقایسه باید حداقل ($n \log n$) مقایسه را در بدترین حالت انجام دهد تا n عنصر را مرتب کند.