



게임 자료구조와 알고리즘

-CHAPTER1-

SOULSEEK

목차

1. 헤더파일과 구현파일
2. 자료구조와 알고리즘의 이해
3. 재귀(**Recursion**)

헤더파일과 구현파일(.H, .CPP)

1. 헤더파일과 구현파일(.H, .CPP)

- 헤더파일(.h)는 선언부분, 구현파일(.cpp)는 구현부분
- 헤더와 구현은 각각 서로 파일명을 동일하게 해준다.
- 파일 묶음(.h, .cpp)단위로 특정 목적을 가지는 함수의 집합으로 만들어서 여러 곳에서 재사용 하기위해서 필요하다.
- 여러 개의 헤더파일을 사용해야 할 경우 불러오는 순서에 주의하자.

1. 헤더파일과 구현파일(.H, .CPP)

```
#pragma once
#include <iostream>
#include <cmath>
using namespace std;
```

```
struct Point
{
    int x, y;
};
```

```
double Distance(Point p1, Point p2)
{
    double distance;
    distance = sqrt(pow(p1.x - p2.x, 2) + pow(p1.y - p2.y, 2));

    return distance;
}
```

```
void main()
{
    Point a = { 0, 0 };
    Point b = { 3, 4 };

    double dist_a_b = Distance(a, b);

    cout << "(" << a.x << ", " << a.y << ") 와 ";
    cout << "(" << b.x << ", " << b.y << ") 의 거리 = " << dist_a_b << endl;
}
```

1. 헤더파일과 구현파일(.H, .CPP)

Distance.h

```
#include <iostream>
#include <cmath>
using namespace std;

struct Point
{
    int x, y;
};

double Distance(Point p1, Point p2);
```

Distance.cpp

```
#include "Distance.h"

void main()
{
    Point a = { 0, 0 };
    Point b = { 3, 4 };

    double dist_a_b = Distance(a, b);

    cout << "(" << a.x << ", " << a.y << ") 와 ";
    cout << "(" << b.x << ", " << b.y << ") 의 거리 = ";
    cout << dist_a_b << endl;

    return;
}

double Distance(Point p1, Point p2)
{
    double distance;
    distance = sqrt(pow(p1.x - p2.x, 2) + pow(p1.y - p2.y, 2));

    return distance;
}
```

1. 헤더파일과 구현파일(.H, .CPP)

Distance.h

```
#include <iostream>
#include <cmath>
using namespace std;

struct Point
{
    int x, y;
};

double Distance(Point p1, Point p2);
```

Distance.cpp

```
#include "Distance.h"

double Distance(Point p1, Point p2)
{
    double distance;
    distance = sqrt(pow(p1.x - p2.x, 2) + pow(p1.y - p2.y, 2));

    return distance;
}
```

Main.cpp

```
#include "Distance.h"

void main()
{
    Point a = { 0, 0 };
    Point b = { 3, 4 };

    double dist_a_b = Distance(a, b);

    cout << "(" << a.x << ", " << a.y << ") 와 ";
    cout << "(" << b.x << ", " << b.y << ") 의 거리 = " << dist_a_b << endl;

    return;
}
```

1. 헤더파일과 구현파일(.H, .CPP)

Point.h

```
struct Point
{
    int x, y;
};
```

Main.cpp

```
#include <iostream>
#include "Point.h"
#include "Distance.h"
```

```
using namespace std;
```

```
void main()
{
```

```
    Point a = { 0, 0 };
    Point b = { 3, 4 };
```

```
    double dist_a_b = Distance(a, b);
```

```
    cout << "(" << a.x << ", " << a.y << ") 와 ";
```

```
    cout << "(" << b.x << ", " << b.y << ") 의 거리 = " << dist_a_b << endl;
```

```
    return;
```

```
}
```

Distance.h

```
#include <cmath>
#include "Point.h"
```

```
double Distance(Point p1, Point p2);
```

Distance.cpp

```
#include "Point.h"
#include "Distance.h"
```

```
double Distance(Point p1, Point p2)
```

```
{
```

```
    double distance;
```

```
    distance = sqrt(pow(p1.x - p2.x, 2) + pow(p1.y - p2.y, 2));
```

```
    return distance;
```

```
}
```


1. 헤더파일과 구현파일(.H, .CPP)

#ifndef ~ #endif 와 #pragma once

- #pragma once
 - 한번만 컴파일 하고 그 뒤로부터는 동일한 파일의 경우, 읽기조차 하지 않는다. 그래서 파일 해석 단계의 속도가 빠르다. 하지만 컴파일러 지시자로 특정 컴파일러에서만 동작하는 지시자이며 Visual C++ 5.0 이상에서만 동작한다.
- #ifndef
 - 헤더파일을 여러 번 include 하게 되면 define 여부를 계속 체크해야 한다. 컴파일 단계 중에서 파일 해석 단계의 속도가 느리다. 하지만 전처리 지시자라서 모든 컴파일러에서도 동작 할 수 있다.

1. 헤더파일과 구현파일(.H, .CPP)

```
#ifndef POINT_H  
#define POINT_H
```

```
struct Point  
{  
    int x, y;  
};
```

```
#endif
```

```
#pragma once
```

```
struct Point  
{  
    int x, y;  
};
```

```
#ifndef DISTANCE_H  
#define DISTANCE_H
```

```
#include <cmath>  
#include "Point.h"
```

```
double Distance(Point p1, Point p2);
```

```
#endif
```

```
#pragma once  
#include <cmath>  
#include "Point.h"
```

```
double Distance(Point p1, Point p2);
```

자료구조와 알고리즘의 이해

2. 자료구조와 알고리즘의 이해

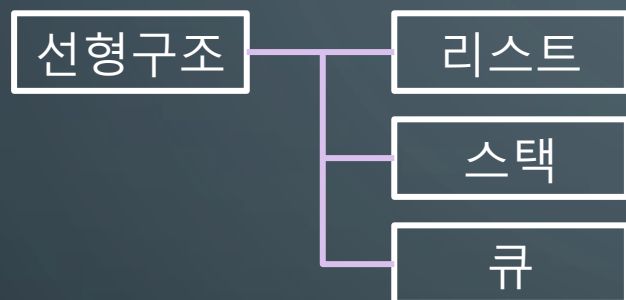
C 언어와 관련된 내용 중 최소한 알아야 할 내용(자료구조를 배우기 위해)

- 구조체를 정의할 줄 안다.
- 메모리의 동적 할당과 관련하여 이해한다.
- 포인터와 관련하여 이해와 활용에 부담이 없다.
- 헤더파일을 정의하고 활용할 줄 안다.
- 각종 매크로를 이해하고 `#ifndef ~ #endif`의 의미를 안다.
- 다수의 소스파일, 헤더파일로 구성된 프로그램 작성이 가능하다.
- 재귀함수에 어느 정도 익숙하다.

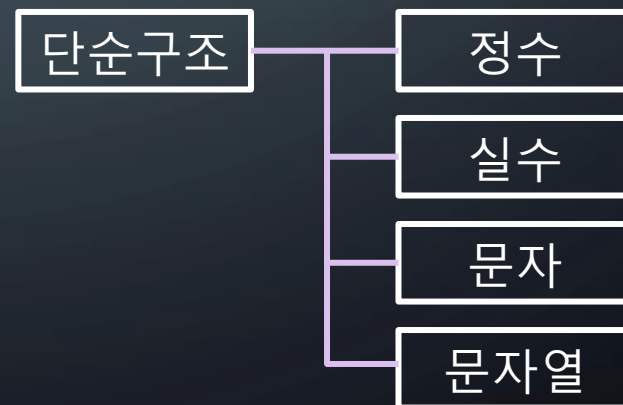
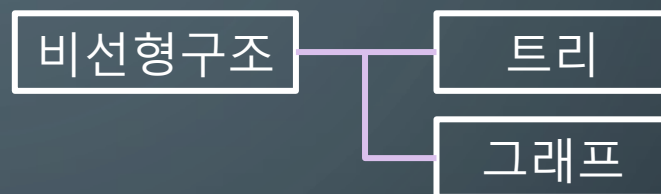
2. 자료구조와 알고리즘의 이해

프로그램이란 **데이터를 표현**하고, 그렇게 표현된 **데이터를 처리** 하는 것이다.

자료구조



알고리즘



2. 자료구조와 알고리즘의 이해

```
int main(void)
```

```
{
```

```
    //배열 선언
```

```
    int arr[10] = {1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10};
```

→ 자료구조

```
    //배열에 저장된 값의 합
```

```
    for(int i = 0; i < 10; i++)
```

```
    {
```

```
        sum += arr[i];
```

→ 알고리즘

```
    }
```

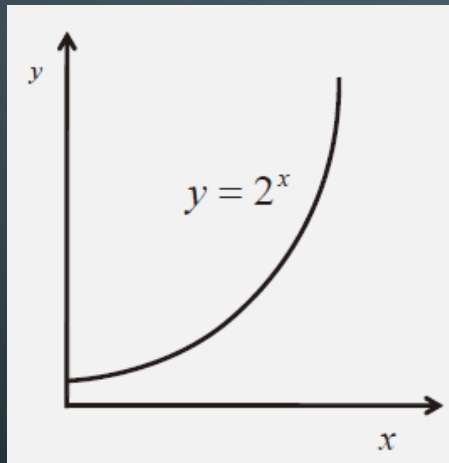
```
}
```

- 자료구조는 알고리즘을 구현하려고 하는 것에 의해 영향을 받는 의존성을 가지고 있다. 그렇기 때문에 알고리즘에 대한 이해도 필요하다.
- 자료구조의 내용을 직접 그려보자.

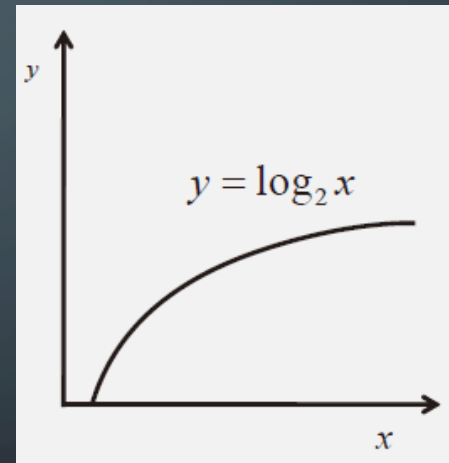
2. 자료구조와 알고리즘의 이해

자료구조와 알고리즘의 성능분석 방법

- 선형 자료구조에서는 성능분석이 쉽기 때문에 이런 분석 방법에는 비선형 자료구조에는 적극 활용하게 될 것이다.
- 지수식과 로그식에 대한 지식이 필요하다.



지수식



로그식

X축은 데이터의 수를 나타내고 Y는 시간을 말한다, 지수식이 통용되는 성능보다 로그식이 통용되는 성능을 목적으로 하자

2. 자료구조와 알고리즘의 이해

성능을 평가하는 두 가지 요소

- 시간 복잡도(time complexity) : 얼마나 빠른가? – CPU에 얼마나 영향을 주는가?
- 공간 복잡도(space complexity) : 얼마나 메모리를 적게 쓰는가?
- 시간 복잡도를 더 중요시 한다.

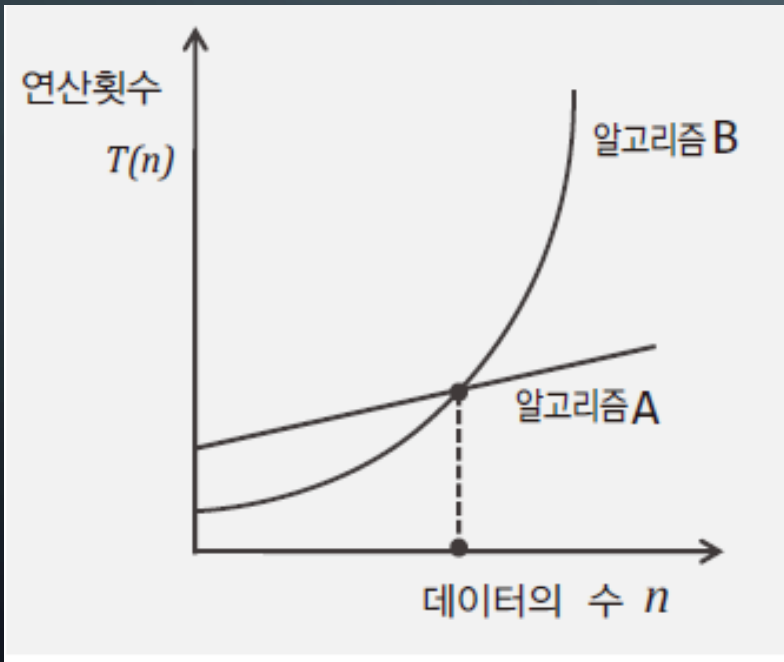
시간 복잡도의 평가 방법

- **중심이 되는 특정 연산의 횟수**를 세어서 평가를 한다.
 - CPU가 얼마나 일을 많이 하느냐.
- 데이터의 수에 대한 연산 횟수의 함수 $T(n)$ 을 구한다.
 - 함수로 만들고 그래프로 표현해서 속도의 예측이 가능해진다.

2. 자료구조와 알고리즘의 이해

알고리즘의 수행 속도 비교 기준

- 데이터의 수가 적은 경우의 수행 속도는 큰 의미가 없다.
- 데이터의 수에 따른 수행 속도의 변화 정도를 기준으로 한다.



데이터수의 적을 때와 많을 때를 선택적 구분을 해서는 안된다. 우리가 게임을 만들 때 데이터를 처리할 때 얼마나 늘어날지 알 수 없기 때문에 점점 **늘어 날수록 속도가 빠른 것**을 선택해야 한다.

2. 자료구조와 알고리즘의 이해

```
int LSearch(int arr[], int len, int target)
{
    for (int i = 0; i < len; i++)
    {
        if (arr[i] == target)
            return i;
    }

    return -1;
}
```

주 연산자인 “==”에 의해 “<, ++”의 연산 횟수를 결정지어지게 된다.

최상의 경우

- 배열의 맨 앞에서 대상을 찾을 경우
- 만족스러운 상황이므로 성능평가의 주 관심이 아니다.

$$T(n) = 1$$

최악의 경우

- 배열의 끝에서 찾거나 대상이 저장되지 않은 경우
- 만족스럽지 못한 상황이므로 성능평가의 주 관심이 아니다.

$$T(n) = n$$

2. 자료구조와 알고리즘의 이해

평균적인 경우

- 가장 현실적인 경우에 해당한다.
 - 일반적으로 등장하는 상황에 대한 경우의 수이다.
 - 최상의 경우와 달리 알고리즘 평가에 도움이 된다.
 - 하지만 계산하기가 어렵고 객관적 평가가 쉽지 않다.
- 평균적인 경우의 복잡도 계산이 어려운 이유
 - 평균적인 경우의 연출이 어렵다.
 - 평균적인 경우임을 증명하기 어렵다.
 - 평균적인 경우는 상황에 따라 달라진다.

시간의 복잡도를 계산할 때는 **최악의 경우는 항상 동일**하기 때문에 그 상황을 가지고 복잡도를 계산해서 알고리즘을 평가하는 것이 좋다.

“데이터의 수가 n 개일 때, **최악의 경우**에 해당하는 연산횟수는(비교연산의 횟수는) n 이다.”

$T(n) = n$ 이 순차알고리즘의 시간 복잡도를 알려주는 계산이다.

2. 자료구조와 알고리즘의 이해

이진 탐색 알고리즘

- 순차 탐색 알고리즘보다 좋은 성능을 발휘한다
- 배열이 정렬이 되어 있어야한다 - 정렬의 기준이 있고 그것에 의해 정렬만 되어있으면 된다.
- 배열 처음과 끝을 합해서 반으로 나누고 가운데 원소 값을 알아와서 정렬한 기준을 근거로 비교해서 어디서 원하는 값을 찾을지 판단하고 계속 그렇게 반으로 나누면서 탐색한다.

첫번째 탐색

1	2	3	7	9	12	21	23	27
arr[0]	arr[1]	arr[2]	arr[3]	arr[4]	arr[5]	arr[6]	arr[7]	arr[8]

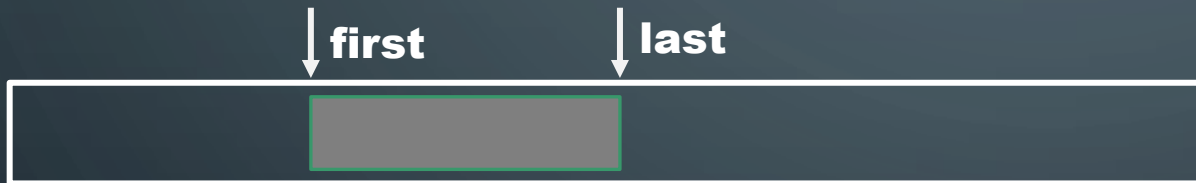
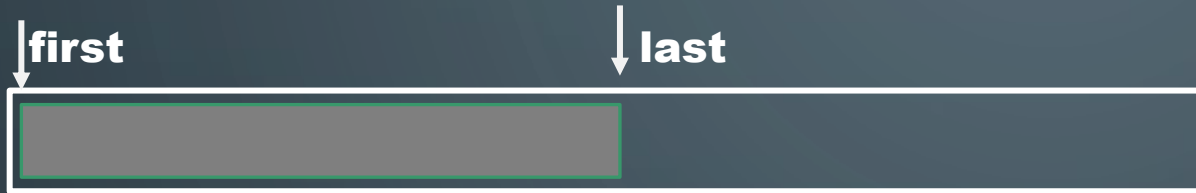
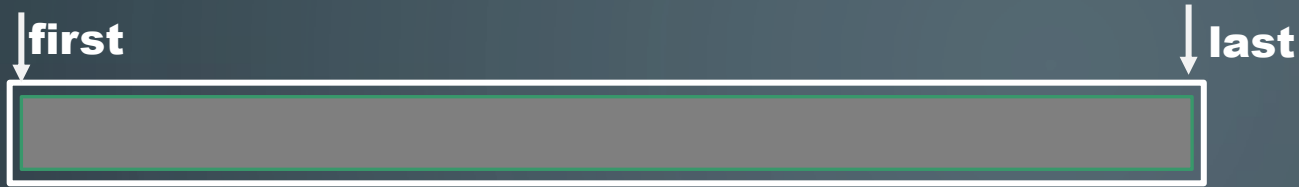
두번째 탐색

1	2	3	7	9	12	21	23	27
arr[0]	arr[1]	arr[2]	arr[3]	arr[4]	arr[5]	arr[6]	arr[7]	arr[8]

세번째 탐색

1	2	3	7	9	12	21	23	27
arr[0]	arr[1]	arr[2]	arr[3]	arr[4]	arr[5]	arr[6]	arr[7]	arr[8]

2. 자료구조와 알고리즘의 이해



- **First와 last가 만났다**는 것은 탐색 대상이 하나 남았다는 것을 뜻한다.
- **first와 last가 역전**될 때까지 탐색 과정을 계속 진행한다.

While(first <= last)

{

//이진 탐색 알고리즘의 진행

}

2. 자료구조와 알고리즘의 이해

```
int BSearch(int arr[], int len, int target)
{
    int first = 0; // 탐색대상의 시작 인덱스
    int last = len - 1; // 탐색 대상의 마지막 인덱스
    int mid;

    while (first <= last)
    {
        mid = (first + last) / 2; // 1번 과정

        if (target == arr[mid]) // 2번 과정
        {
            return mid;
        }
        else
        {
            if (target < arr[mid]) // 2번 과정
                last = mid - 1; // 3번 과정
            else
                first = mid + 1; // 3번 과정
        }
    }

    return -1;
}
```

1. 시작 값과 종료 값을 이용해 가운데 값을 알아낸다.
2. 중앙 인덱스와 타겟 값과 같은지 정렬 조건에 의거해 비교해서 어떤 상황인지 판단한다.
3. 중앙 인덱스의 값과 비교했을 때, 어떤 위치에 있는 지 알아낸다.

-1 혹은 +1을 추가하지 않으면 $\text{first} \leq \text{mid} \leq \text{last}$ 가 항상 성립이 되어 탐색 대상이 존재하지 않는 경우 first와 last의 역전 현상이 발생하지 않는다. 즉, 무한루프에서 빠져나오지 못한다.

시간 복잡도 계산을 위한 핵심 연산은?

== 연산자!

따라서 == 연산자의 연산 횟수를 기준으로 시간 복잡도를 결정 할 수 있다.

2. 자료구조와 알고리즘의 이해

최악의 경우일때 - 데이터의 수를 알 수 없으니 n 이라고 가정하자.

- 처음에 데이터 수가 n 개일 때의 탐색과정에서 **1**회의 비교연산 진행
- 데이터 수를 반으로 줄여서 그 수가 $n/2$ 개일 때의 탐색과정에서 **1**회 비교연산 진행
- 데이터 수를 반으로 줄여서 그 수가 $n/4$ 개일 때의 탐색과정에서 **1**회 비교연산 진행
- 데이터 수를 반으로 줄여서 그 수가 $n/8$ 개일 때의 탐색과정에서 **1**회 비교연산 진행

**n 이 얼마인지 결정되지 않았으니 이 사이에
도대체 몇 번의 비교연산이 진행되는 지 알 수가 없다.**

- 언제까지 비교연산이 진행된다는 것은 알 수 있는데 언제까지 인지는 답을 할 수 없다. 몇 번인지 대답을 할 수 있어야 함수를 구할 수 있는데 그러기 위해서는 약간 수학적인 도움이 필요 하다.

2. 자료구조와 알고리즘의 이해

비교 연산의 횟수의 예

- 8이 1이 되기까지 2로 나눈 횟수 3회, 따라서 **비교연산 3회** 진행
- 데이터가 1개 남았을 때, 이때 마지막으로 **비교연산 1회** 진행

비교 연산의 횟수의 일반화

- n 이 1이 되기까지 2로 나눈 횟수 k 회, 따라서 **비교연산 k 회** 진행
- 데이터가 1개 남았을 때, 이때 마지막으로 **비교연산 1회** 진행

비교 연산의 횟수의 1차 결론!

- 최악의 경우에 대한 시간 복잡도 함수 **$T(n) = k + 1 - k$** 만 구하면 완성이 된다.

2. 자료구조와 알고리즘의 이해

$$n * \left(\frac{1}{2}\right)^k = 1$$

n을 몇번 반으로 나눠야 1이 되는가? K가 나눠야 하는 횟수를 말하는 것.

알기 쉬운 공식으로 표현해보자!

$$n * \left(\frac{1}{2}\right)^k = 1 \quad \blacktriangleright \quad n * 2^{-k} = 1 \quad \blacktriangleright \quad n = 2^k$$

$$\blacktriangleright \log_2 n = \log_2 2^k \quad \blacktriangleright \log_2 n = k \log_2 2 \quad \blacktriangleright \log_2 n = k$$

$$\mathbf{T(n) = k + 1} \quad \blacktriangleright \quad \mathbf{T(n) = \log_2 n + 1} \quad \blacktriangleright \quad \mathbf{T(n) = \log_2 n}$$

- 시간 복잡도의 목적은 n의 값에 따른 T(n)의 증가 및 감소의 정도를 판단하는 것이므로 +1은 생략이 가능하다.

2. 자료구조와 알고리즘의 이해

빅 - 오 표기법(Big - Oh Notation)

- $T(n)$ 에서 실제로 영향력을 끼치는 부분을 가리킨다.
- $T(n)$ 이 다항식으로 표현이 된 경우, **최고차항의 차수가 빅-오**가 된다.

$$T(n) = n^2 + 2n + 1$$



$$T(n) = n^2 + 2n$$



$$T(n) = n^2$$



$$O(n^2)$$

n 의 변화에 따른 $T(n)$ 의 변화정도를 판단하는 것이 목적이니 +1은 무시할 수 있다.)

n	n^2	$2n$	$T(n)$	n^2 의 비율
10	100	20	120	83.33%
100	10,000	200	10,200	98.04%
1,000	1,000,000	2,000	1,002,000	99.80%
10,000	100,000,000	20,000	100,020,000	99.98%
100,000	10,000,000,000	200,000	10,000,200,000	99.99%

$2n$ 도 근사치 식의 구성에서 제외시킬 수 있음을 보인 결과!
 n 이 증가함에 따라 $2n + 1$ 이 차지하는 비율은 미미해진다.

2. 자료구조와 알고리즘의 이해

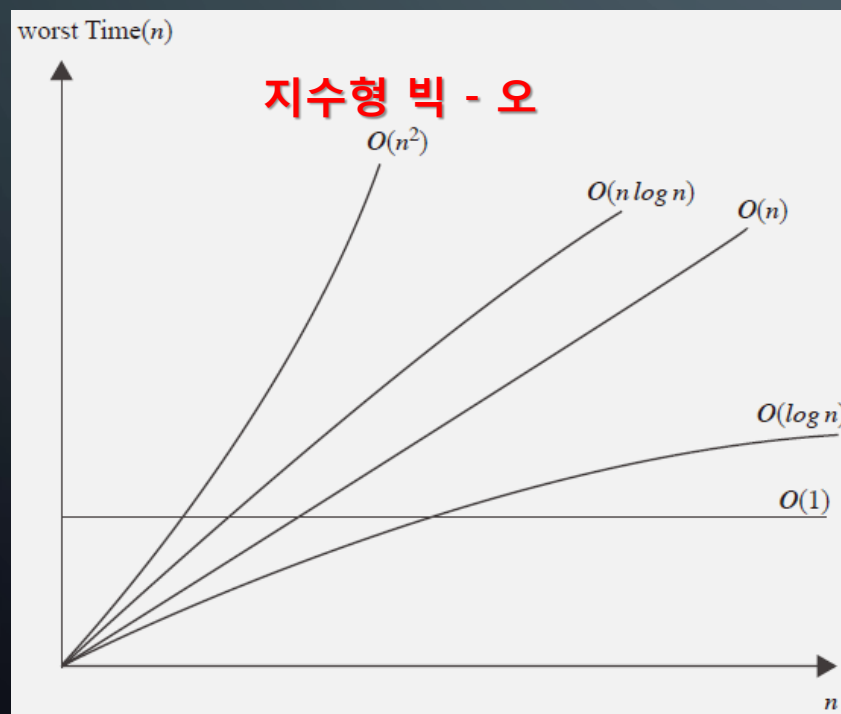
빅 - 오 결정의 예

- $T(n) = n^2 + 2n + 9$
- $T(n) = n^4 + n^3 + n^2 + 1$
- $T(n) = 5n^3 + 3n^2 + 2n^2 + 1$

▶ $O(n^2)$
▶ $O(n^4)$
▶ $O(n^3)$

- $T(n) = a_m n^m + a_{m-1} n^{m-1} + \dots + a_1 n^1 + a_0$

▶ $O(n^m)$



로그형 빅 - 오

상수형 빅 - 오

빅 - 오 복잡도 순서

$O(1) < O(\log n) < O(n)$

$< O(n \log n) < O(n^2)$

$< O(n^3) < O(2^n)$

2. 자료구조와 알고리즘의 이해

순차 탐색의 최악의 경우 시간 복잡도

- $T(n) = n$ ▶ $O(n)$

이진 탐색의 최악의 경우 시간 복잡도

- $T(n) = \log_2 n + 1$ ▶ $O(\log n)$

n	순차 탐색 연산횟수	이진 탐색 연산횟수
500	500	9
5,000	5,000	13
50,000	50,000	16

- **BSWorstOpCount** 코드를 확인하면 이 결과값을 비교할 수 있다.

2. 자료구조와 알고리즘의 이해

학습과제

- 아래 나오는 식들의 빅 - 오를 구하시오 (비교가 힘들 땐 비교표를 활용해 보자.)
 - $3n + 2$
 - $7n^3 + 3n^2 + 2$
 - $2^n + n^2$
 - $n + \log n$
 - $n + n \log n$
 - $2^n + n^3$

재귀(**RECURSION**)

3. 재귀(RECURSION)

재귀함수의 이해

```
void Recursive()  
{  
    cout << "Recursive call!" << endl;  
    Recursive();  
}
```

원본

```
Void Recursive()  
{  
    cout << "Recursive call!" << endl;  
    Recursive();  
}
```

```
Void Recursive()  
{  
    cout << "Recursive call!" << endl;  
    Recursive();  
}
```

```
Void Recursive()  
{  
    cout << "Recursive call!" << endl;  
    Recursive();  
}
```

```
Void Recursive()  
{  
    cout << "Recursive call!" << endl;  
    Recursive();  
}
```

3. 재귀(RECURSION)

팩토리얼

$$n! = n * (n - 1) * (n - 2) * (n - 3) * \dots * 2 * 1 \quad \blacktriangleright \quad (n - 1)!$$


$$n! = n * (n - 1)!$$

```
#include <iostream>
using namespace std;
```

```
int Factorial(int n)
{
    if (n == 0)
        return 1;
    else
        return n * Factorial(n - 1);
}
```

```
int main()
{
    cout << "1! = " << Factorial(1) << endl;
    cout << "2! = " << Factorial(2) << endl;
    cout << "3! = " << Factorial(3) << endl;
}
```


3. 재귀(RECURSION)

피보나치 수열

0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55.....

수열의 n 번째 값 = 수열의 $n - 1$ 번째 값 + 수열의 $n - 2$ 번째 값

$$\text{Fibo}(n) = \begin{cases} 0 & \text{▶ } n = 1 \\ 1 & \text{▶ } n = 2 \\ \text{Fibo}(n - 1) + \text{Fibo}(n - 2) & \text{▶ otherwise} \end{cases}$$

```
int Fibo(int n)
{
    if (n == 1)
        return 0;
    else if (n == 2)
        return 1;
    else
        return Fibo(n - 1) + Fibo(n - 2);
}
```

3. 재귀(RECURSION)

학습과제

1. 앞의 피보나치 수열의 재귀를 완성하고 원하는 수를 입력 받아서 처리하게 만들자.
2. 이진탐색구조를 재귀를 이용하게 바꿔보자.
3. 하노이타워 게임을 자동으로 돌아가게 구현해보자.