

Studieretningsprojekt 2022

Elev id: 3x 06

Elev: Balder Westergaard Holst

Fag:	Vejleder:
Matematik A	Jens Christian Larsen Tlf.: 26279734 Email: jl@soroeakademi.dk
Informatik C	Kristian Kjeldgaard Hoppe Tlf.: 28825466 Email: kh@soroeakademi.dk

Område:

Store-O notation og sorteringsalgoritmer

Opgaveformulering:

Gør rede for kompleksitetsklasserne givet ved Store-O notation, idet du giver eksempler på repræsentanter af forskellige klasser.

Beskriv sorteringsproblemer generelt, og forklar algoritmerne for insertion- og merge-sort. Vis at insertion-sort har en værste-tilfælde-udførelse på $O(n^2)$.

Implementer algoritmerne insertion- og merge-sort i Python og undersøg den faktiske udførelsestid af de to algoritmer på lister af tilfældige tal af forskellig størrelse. Vurder algoritmernes udførelsestid.

Indfør begrebet træ, og bevis relevante sætninger om træer, især højden af et træ. Bevis, at en vilkårlig sorteringsalgoritme baseret på sammenligning, vil være nedadtil begrænset af i dens værste-tilfælde-udførelsestid med $n \cdot \lg(n)$ (Stirlings formel må antages).

Insertion-sort har en bedste-tilfælde-udførelsestid på $O(n)$: Hvorfor er det ikke et modbevis til sætningen om at den nedre grænse for sorteringsalgoritmer er $n \cdot \lg(n)$?

Omfang 15-20 ns.

Sorteringsalgoritmer og O-notation

Matematik A og Informatik C

Vejledere: Jens Christian Larsen og Kristian Kjeldgaard Hoppe

Balder Westergaard Holst

4. april 2022

Indledning

Dette er min indledning pt.

Resume

Dette er hvad jeg har skrevet og fundet ud af.

Indhold

Indledning	I
Resume	II
1 Algoritmers Udførelsestid	1
1.1 Tid som Funktion af Inputtets Størrelse	1
1.2 Store-O-Analyse	2
1.3 Komplexitetetsklasser	3
2 Algoritmers Udførelsestid	5
2.1 Tid som Funktion af Inputtets Størrelse	5
2.2 Store-O-Analyse	6
2.3 Komplexitetetsklasser	7
3 Sorteringsalgoritmer	9
3.1 Hvad er sortering?	9
3.2 Insertionsort	10
3.2.1 Insertionsort Procedure	10
3.2.2 Egenskaber af Insertionsort	11
3.3 Mergesort	11
3.3.1 Mergesort Procedure	11
3.4 Store-O-Analyse af Insertionsort	14
3.4.1 Insertionsort i Værste Tilfælde	14
4 Binære Træer	16
4.1 Hvad er et Træ	16
4.2 Et Binært Træ	16
4.3 Binære Træer og Sorteringsalgoritmer	17
4.3.1 Det Mindste antal Sammenligninger	17
4.4 Højden af et Binært Træ	18
5 Implementering og Test	19
5.1 Python	19
5.2 Implementering	19
5.3 Test af Sorteringsalgoritmer	20

5.4	De Reelle Udførelsestider	22
5.4.1	Hvornår er Insertionsort Hurtigst?	22
5.5	Optimering af Mergesort	24
5.5.1	Sammenligning af Optimerede Algoritmer	25
6	Konklusion	26
	Bilag 1 - Algoritmer og Datageneration	28
	Bilag 2 - Databehandling og Plots	32

Figurer

1.1	Eksempler på hvordan kompleksitetsklasserne indeholder hinanden	3
1.2	Definition af $O(f(n))$, $\Omega(f(n))$ og $\Theta(f(n))$ [2, s. 26].	3
1.3	Her ses skæringspunktet n_0 , hvorefter $g(n)$ altid er højere end $f(n)$. Altså vækstraten af $g(n)$ højere end vækstraten af $f(n)$	4
2.1	Eksempler på hvordan kompleksitetsklasserne indeholder hinanden	7
2.2	Definition af $O(f(n))$, $\Omega(f(n))$ og $\Theta(f(n))$ [2, s. 26].	7
2.3	Her ses skæringspunktet n_0 , hvorefter $g(n)$ altid er højere end $f(n)$. Altså vækstraten af $g(n)$ højere end vækstraten af $f(n)$	8
3.1	Eksempel på sortering af en liste	9
3.2	Procedure for at indsætte element først i listen. Elementet er markeret med rød , og tal der på allerede er sorterede er markeret med blå . Linjer refererer til koden i figur 3.4.	10
3.3	Procedure for at indsætte et element hvor det passer i den sorterede liste. Elementet er markeret med rød , og tal der på allerede er sorterede er markeret med blå . Linjer refererer til figur 3.4.	10
3.4	Pseudokode til insertionsort [2, s. 104].	11
3.5	Eksempel med delfunktionen <i>merge</i> i mergesort. Her kalder vi <i>merge</i> ([3,6,6], [4,5,7,9]). I hvert trin sammenlignes de røde tal. Blå tal er en del af den færdige <i>c</i> liste, og lilla tal er de tal der sidst blev føjet til <i>c</i> . Læg mærke til at den endelige <i>c</i> liste er sorteret fordi listerne <i>a</i> og <i>b</i> på forhånd var sorterede. Linjer refererer til figur 3.6.	12
3.6	Pseudokode til Mergesort [2, s. 106].	13
3.7	Hvordan mergesort først opdeler, og derefter samler listen med <i>merge</i> . [2, s. 106]	13
3.8	Insertionsort: Antal køringer af koden i den indre <i>j</i> -løkke, hvis inputlisten har kardinaliteten n	15
4.1	Eksempel på træ.	16
4.2	Eksempel på binært træ. Træets balde er markeret med grøn , og roden med rød . [5]	17
4.3	Binært Træ. [2, s. 109]	17
5.1	Insertionsort i Python	20
5.2	Kode til test af algoritmerne. Variablen <i>functions</i> er en liste med de to algoritmer der testes ([insertionsort,mergesort]).	21

5.3	Sammenligning af insertionsort og mergesort. Til venstre ses grafen for de to algoritmer sammen med en regression. Regressionerne er henholdsvis en andengradsregression for insertionsort, og en $a \cdot n \cdot \log n$ -regression for mergesort (se afsnit 3 for yderligere forklaring).	23
5.4	Residualplot for modellerne i figur 5.3.	23
5.5	Dette er samme data som i figur 5.3, men zoomet ind til indervallet $n \leq 100$. Her er regressionerne erstattet af en linje der går mellem gennemsnittet af t for hver n . Det interessante ved grafen er, at man tydeligt kan se hvordan insertionsort gennemsnitligt er hurtigst, indtil $n \approx 40$ hvorefter mergesort er hurtigst.	24
5.6	Algoritme der bruger insertionsort hvis inputlisten er kortere end 40, og ellers mergesort. . .	24
5.7	Mergesort hvor lister mindre end 40 sorteres effektivt af insertionsort	25
5.8	Mergesort og Hybridalgoritme.	25

1 | Algoritmers Udførelsestid

1.1 Tid som Funktion af Inputtets Størrelse

Dette afsnit bygger primært på side 24 og 25 i bogen "Algoritmer og Datastrukturer" [2].

Når vi analyserer algoritmer, er det primære formål at skabe udsagn, der kort og præcist beskriver algoritmers opførsel. I vores tilfælde er vi interesserede i algoritmens udførelsestid. Vi lader \mathcal{I}_n være mængden af mulige argumenter til algoritmen, n være kardinaliteten (størrelsen) af \mathcal{I}_n og I være en instans af \mathcal{I} (altså $I \in \mathcal{I}_n$). Algoritmens udførelsestid T når kan nu beskrives som funktion af instansen $T(I)$. Med det menes der, at en algoritms udførelsestid er afhængig af det input algoritmen får. Vi kan bruge dette til at beskrive tre egenskaber af algoritmens udførelsestid: algoritmens maksimale udførelsestid, algoritmens minimale udførelsestid og algoritmens gennemsnitlige udførelsestid. Den maksimale udførelsestid er udførelsestiden i værste tilfælde ($T(I_{\text{værst}})$), den minimale udførelsestid kan modsat beskrives som køretiden på det bedste tilfælde ($T(I_{\text{bedst}})$), og den gennemsnitlige udførelsestid kan findes ved at tage gennemsnittet af alle udførelsestiderne ($\frac{1}{|\mathcal{I}_n|} \sum_{I \in \mathcal{I}_n} T(I)$). Med disse udtryk kan vi nu opskrive algoritmens mulige udførelsestider som funktion af kardinaliteten n af \mathcal{I}_n således:

$$T(n) = \begin{cases} T(I_{\text{værst}}) : I_{\text{værst}} \in \mathcal{I}_n & \text{værste tilfælde} \\ T(I_{\text{bedst}}) : I_{\text{bedst}} \in \mathcal{I}_n & \text{bedste tilfælde} \\ \frac{1}{|\mathcal{I}_n|} \sum_{I \in \mathcal{I}_n} T(I) & \text{i gennemsnit} \end{cases}$$

Alle størrelserne beskriver et aspekt af algoritmens udførelsestid, dog er den mest pålidelige størrelse udførelsestiden i værste tilfælde. Det er samme koncept som når postvæsnet siger at det vil tage tre bankdage for din pakke at nå frem, selvom det godt kan ske hurtigere. Det værste tilfælde *garanterer* hvornår algoritmen er færdig. Dette værste tilfælde kan sammen med det bedste tilfælde bestemme variansen på udførelsestiden. Hvis en algoritme viser stor varians i dens udførelsestid, kan gennemsnitsudførelsestiden sige noget om hvordan man kan forvente at algoritmen opfører sig.

Denne form for algoritmeanalyse er dog ikke helt problemfri: for det første kan vi aldrig definere nogen fast forskrift for $T(n)$, der ville gøre det muligt at beregne den præcise udførelsestid. Tildels kan det forklares af Allan Tornings "halt problem"[4], hvor han beviste, at man aldrig kan vide om en program stopper eller ender i en uendelig lykke. Problemet i vores kontekst, hvor vi forsøger at bestemme en køretid for algoritmen, er, at hvis man kender udførelsestiden for en algoritme, så ville man vide at algoritmen stoppede før den havde kørt. Det var netop dette, Allan Turing viste, at man ikke kan. En anden forklaring er, at alle computere vil køre den samme algoritme med forskellig hastighed pga. varians i computerens komponenter.

Derudover vil selv den samme computer aldrig udføre en handling i præcis samme tidsinterval, da andre processer på computeren kan bruge dele af computerens ydeevne, eller fordi at cpu'ens temperatur ændre sig. Der er mange faktorer der kan bestemme hvor lang tid det tager en algoritme at fuldføre, hvilket gør det meget svært at bruge denne form for analyse praktisk.

Uanset hvilken forklaring man bruger, er det svært at sige meget om den faktiske køretid for en algoritme før man har kørt algoritmen. Derfor er det nemmere og mere brugbart, at forfolde sig til udførelsestidens vækstrate, og algoritmens opførsel når n bliver meget stort. Denne form for analyse hedder store-O-analyse.

1.2 Store-O-Analyse

I store-O-analyse forholder vi os til hvordan udførelsestidens stiger, når n bliver meget stort. I denne form for analyse indeler vi grupper efter deres vækstrate. En funktions vækstrate beskriver hvor hurtigt funktionen stiger i forhold til andre funktioner ved meget høje n -værdier. Hvis en funktion $f(n)$ har en højere vækstrate end funktionen $g(n)$, betyder det at funktionen $f(n)$ altid vil være større end $g(n)$ ved store nok n -værdier. Det har ingen betydning om $f(n)$ er mindre end $g(n)$ ved små n , da $f(n)$ altid vil overstige $g(n)$ pga. dens højere vækstrate. Matematisk kan man sige at en funktion $f(n)$ har en højere vækstrate end $g(n)$, hvis $f(n) \geq c \cdot g(n)$ (hvor c er en konstant, og n er tilstrækkeligt stort). Hvis funktionerne har *samme* vækstrate gælder det at $c \leq \frac{f(n)}{g(n)} \leq d$ (hvor d er en konstant, og det samme gælder for n og c som før). I praksis betyder det, at funktioner som n^2 og $n^2 + 3n - 10$ har den samme vækstrate og, at deres vækstrate er højere end en funktion som $n \cdot \log(n)$.

Vi kan nu bruge disse regler til at definere store-O-notation (se figur 2.2). Lad os begynde med $O(f(n))$. En funktion er del af mængden $O(f(n))$, hvis den kan sættes ind som $g(n)$. Med den matematiske definition menes der: $g(n)$ skal være sådan at ($:$) der findes en værdi c , som er større end 0, sådan at ($:$) der findes et positivt helt tal n_0 , sådan at der for alle n større end n_0 , gælder at $g(n)$ er mindre eller lig $c \cdot f(n)$. Dvs. $g(n)$ har mindre eller samme vækstrate som $f(n)$. I praksis betyder dette, at der altid vil være en positiv n_0 , hvorefter $f(n)$ altid vil være højere end eller lig $g(n)$ (se figur 2.3). Man kan også tænke mængden $O(f(n))$, som mængden af funktioner der *ikke vokser hurtigere end $f(n)$* .

Når man siger at en algoritme er $O(n^2)$, menes der at vækstraten for $T(n)$ er en del af mængden $O(n^2)$, og at $T(n)$ i værste tilfælde har samme vækstrate som n^2 . Man kan også sige at algoritmens *tidskompleksitet* er $O(n^2)$ [9]. Da det kun er vækstrate vi interesserer os for, betyder det, at det kun er ledet med den højeste vækstrate, der betyder noget, fordi de små led vil være ubetydelige ved store n -værdier. En funktion som $n! + n^3 + \log n$ vil blive reduceret til tidskompleksiteten $O(n!)$, da $n!$ er ledet med den højeste vækstrate. Selv en funktion som $100 \cdot n!$, vil også have tidskompleksiteten $O(n!)$, da konstanten foran det størst voksende led ikke ændre funktionens tidskompleksitet.

$\Omega(f(n))$ indeholder modsat $O(f(n))$ alle funktioner der vokser *mindst lige så hurtigt som $f(n)$* .

Der er en enkel vækstrate som både $O(f(n))$ og $\Omega(f(n))$ indeholder: nemlig vækstraten af $f(n)$. For at beskrive *præcis* denne mængde funktioner, bruger vi $\Theta(f(n))$. Hvis en algoritme er $\Theta(n^3)$, betyder det altså,

at $T(n)$ altid vil have samme vækstrate som n^3 . Det ville også betyde at alle input af samme kardinalitet, vil resultere i lige lang teoretisk udførelsestid.

1.3 Komplexitetsklasser

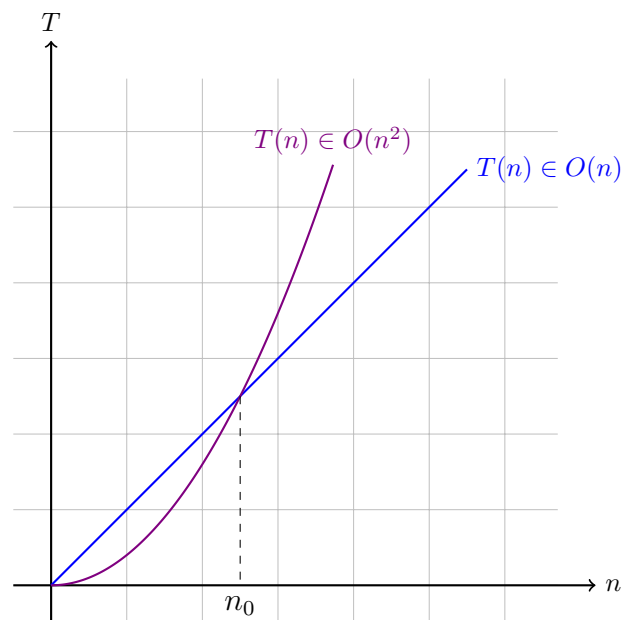
Med denne definition af store-O kan vi klassificere algoritmer i forhold til deres værste-tilfælde-vækstrate. Store-O inddeler algoritmer i kompleksitetsklasser efter deres tidskompleksitet [3]. Algoritmer som er en del af klassen $O(n^2)$ har i værste tilfælde har samme vækstrate som n^2 . Man siger at algoritmen er $O(n^2)$. Det kunne også være at algoritmen var $O(n)$, altså ville den have en lineær vækstrate, og hvis en algoritme har konstant vækstrate, er den del af kompleksitetsklassen $O(1)$. Det er vigtigt at huske at disse kompleksitetsklasser ikke kun betegner vækstraten i værste, men at de også indeholder alle bedre vækstrater. Det vil altså sige at alle kompleksitetsklasser med en bestemt værste-vækstrate, også indeholder alle kompleksitetsklasser med lavere værste-vækstrate.

$$O(1) \subset O(n) \subset O(n \cdot \log n) \subset O(n^2) \subset O(n!)$$

Figur 1.1: Eksempler på hvordan kompleksitetsklasserne indeholder hinanden

$$\begin{aligned} O(f(n)) &= g(n) : \exists c > 0 : \exists n_0 \in \mathbb{N}_+ : \forall n \geq n_0 : g(n) \leq c \cdot f(n) \\ \Omega(f(n)) &= g(n) : \exists c > 0 : \exists n_0 \in \mathbb{N}_+ : \forall n \geq n_0 : g(n) \geq c \cdot f(n) \\ \Theta(f(n)) &= O(f(n)) \cap \Omega(f(n)) \end{aligned}$$

Figur 1.2: Definition af $O(f(n))$, $\Omega(f(n))$ og $\Theta(f(n))$ [2, s. 26].



Figur 1.3: Her ses skæringspunktet n_0 , hvorefter $g(n)$ altid er højere end $f(n)$. Altså vækstraten af $g(n)$ højere end vækstraten af $f(n)$.

2 | Algoritmers Udførelsestid

2.1 Tid som Funktion af Inputtets Størrelse

Dette afsnit bygger primært på side 24 og 25 i bogen "Algoritmer og Datastrukturer" [2].

Når vi analyserer algoritmer, er det primære formål at skabe udsagn, der kort og præcist beskriver algoritmers opførsel. I vores tilfælde er vi interesserede i algoritmens udførelsestid. Vi lader \mathcal{I}_n være mængden af mulige argumenter til algoritmen, n være kardinaliteten (størrelsen) af \mathcal{I}_n og I være en instans af \mathcal{I} (altså $I \in \mathcal{I}_n$). Algoritmens udførelsestid T når kan nu beskrives som funktion af instansen $T(I)$. Med det menes der, at en algoritms udførelsestid er afhængig af det input algoritmen får. Vi kan bruge dette til at beskrive tre egenskaber af algoritmens udførelsestid: algoritmens maksimale udførelsestid, algoritmens minimale udførelsestid og algoritmens gennemsnitlige udførelsestid. Den maksimale udførelsestid er udførelsestiden i værste tilfælde ($T(I_{\text{værst}})$), den minimale udførelsestid kan modsat beskrives som køretiden på det bedste tilfælde ($T(I_{\text{bedst}})$), og den gennemsnitlige udførelsestid kan findes ved at tage gennemsnittet af alle udførelsestiderne ($\frac{1}{|\mathcal{I}_n|} \sum_{I \in \mathcal{I}_n} T(I)$). Med disse udtryk kan vi nu opskrive algoritmens mulige udførelsestider som funktion af kardinaliteten n af \mathcal{I}_n således:

$$T(n) = \begin{cases} T(I_{\text{værst}}) : I_{\text{værst}} \in \mathcal{I}_n & \text{vørste tilfælde} \\ T(I_{\text{bedst}}) : I_{\text{bedst}} \in \mathcal{I}_n & \text{bedste tilfælde} \\ \frac{1}{|\mathcal{I}_n|} \sum_{I \in \mathcal{I}_n} T(I) & \text{i gennemsnit} \end{cases}$$

Alle størrelserne beskriver et aspekt af algoritmens udførelsestid, dog er den mest pålidelige størrelse udførelsestiden i værste tilfælde. Det er samme koncept som når postvæsnet siger at det vil tage tre bankdage for din pakke at nå frem, selvom det godt kan ske hurtigere. Det værste tilfælde *garanterer* hvornår algoritmen er færdig. Dette værste tilfælde kan sammen med det bedste tilfælde bestemme variansen på udførelsestiden. Hvis en algoritme viser stor varians i dens udførelsestid, kan gennemsnitsudførelsestiden sige noget om hvordan man kan forvente at algoritmen opfører sig.

Denne form for algoritmeanalyse er dog ikke helt problemfri: for det første kan vi aldrig definere nogen fast forskrift for $T(n)$, der ville gøre det muligt at beregne den præcise udførelsestid. Tildels kan det forklares af Allan Tornings "halt problem"[4], hvor han beviste, at man aldrig kan vide om en program stopper eller ender i en uendelig lykke. Problemet i vores kontekst, hvor vi forsøger at bestemme en køretid for algoritmen, er, at hvis man kender udførelsestiden for en algoritme, så ville man vide at algoritmen stoppede før den havde kørt. Det var netop dette, Allan Turing viste, at man ikke kan. En anden forklaring er, at alle computere vil køre den samme algoritme med forskellig hastighed pga. varians i computerens komponenter.

Derudover vil selv den samme computer aldrig udføre en handling i præcis samme tidsinterval, da andre processer på computeren kan bruge dele af computerens ydeevne, eller fordi at cpu'ens temperatur ændre sig. Der er mange faktorer der kan bestemme hvor lang tid det tager en algoritme at fuldføre, hvilket gør det meget svært at bruge denne form for analyse praktisk.

Uanset hvilken forklaring man bruger, er det svært at sige meget om den faktiske køretid for en algoritme før man har kørt algoritmen. Derfor er det nemmere og mere brugbart, at forfolde sig til udførselstidens vækstrate, og algoritmens opførsel når n bliver meget stort. Denne form for analyse hedder store-O-analyse.

2.2 Store-O-Analyse

I store-O-analyse forholder vi os til hvordan udførselstidens stiger, når n bliver meget stort. I denne form for analyse indeler vi grupper efter deres vækstrate. En funktions vækstrate beskriver hvor hurtigt funktionen stiger i forhold til andre funktioner ved meget høje n -værdier. Hvis en funktion $f(n)$ har en højere vækstrate end funktionen $g(n)$, betyder det at funktionen $f(n)$ altid vil være større end $g(n)$ ved store nok n -værdier. Det har ingen betydning om $f(n)$ er mindre end $g(n)$ ved små n , da $f(n)$ altid vil overstige $g(n)$ pga. dens højere vækstrate. Matematisk kan man sige at en funktion $f(n)$ har en højere vækstrate end $g(n)$, hvis $f(n) \geq c \cdot g(n)$ (hvor c er en konstant, og n er tilstrækkeligt stort). Hvis funktionerne har *samme* vækstrate gælder det at $c \leq \frac{f(n)}{g(n)} \leq d$ (hvor d er en konstant, og det samme gælder for n og c som før). I praksis betyder det, at funktioner som n^2 og $n^2 + 3n - 10$ har den samme vækstrate og, at deres vækstrate er højere end en funktion som $n \cdot \log(n)$.

Vi kan nu bruge disse regler til at definere store-O-notation (se figur 2.2). Lad os begynde med $O(f(n))$. En funktion er del af mængden $O(f(n))$, hvis den kan sættes ind som $g(n)$. Med den matematiske definition menes der: $g(n)$ skal være sådan at ($:$) der findes en værdi c , som er større end 0, sådan at ($:$) der findes et positivt helt tal n_0 , sådan at der for alle n større end n_0 , gælder at $g(n)$ er mindre eller lig $c \cdot f(n)$. Dvs. $g(n)$ har mindre eller samme vækstrate som $f(n)$. I praksis betyder dette, at der altid vil være en positiv n_0 , hvorefter $f(n)$ altid vil være højere end eller lig $g(n)$ (se figur 2.3). Man kan også tænke mængden $O(f(n))$, som mængden af funktioner der *ikke vokser hurtigere end $f(n)$* .

Når man siger at en algoritme er $O(n^2)$, menes der at vækstraten for $T(n)$ er en del af mængden $O(n^2)$, og at $T(n)$ i værste tilfælde har samme vækstrate som n^2 . Man kan også sige at algoritmens *tidskompleksitet* er $O(n^2)$ [9]. Da det kun er vækstrate vi interesserer os for, betyder det, at det kun er ledet med den højeste vækstrate, der betyder noget, fordi de små led vil være ubetydelige ved store n -værdier. En funktion som $n! + n^3 + \log n$ vil blive reduceret til tidskompleksiteten $O(n!)$, da $n!$ er ledet med den højeste vækstrate. Selv en funktion som $100 \cdot n!$, vil også have tidskompleksiteten $O(n!)$, da konstanten foran det størst voksende led ikke ændre funktionens tidskompleksitet.

$\Omega(f(n))$ indeholder modsat $O(f(n))$ alle funktioner der vokser *mindst lige så hurtigt som $f(n)$* .

Der er en enkel vækstrate som både $O(f(n))$ og $\Omega(f(n))$ indeholder: nemlig vækstraten af $f(n)$. For at beskrive *præcis* denne mængde funktioner, bruger vi $\Theta(f(n))$. Hvis en algoritme er $\Theta(n^3)$, betyder det altså,

at $T(n)$ altid vil have samme vækstrate som n^3 . Det ville også betyde at alle input af samme kardinalitet, vil resultere i lige lang teoretisk udførselstid.

2.3 Komplexitetsklasser

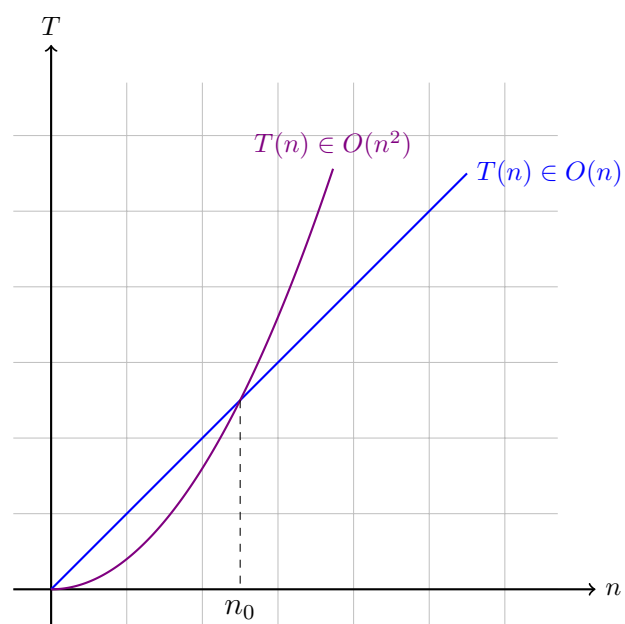
Med denne definition af store-O kan vi klassificere algoritmer i forhold til deres værste-tilfælde-vækstrate. Store-O inddeler algoritmer i kompleksitetsklasser efter deres tidskompleksitet [3]. Algoritmer som er en del af klassen $O(n^2)$ har i værste tilfælde har samme vækstrate som n^2 . Man siger at algoritmen er $O(n^2)$. Det kunne også være at algoritmen var $O(n)$, altså ville den have en lineær vækstrate, og hvis en algoritme har konstant vækstrate, er den del af kompleksitetsklassen $O(1)$. Det er vigtigt at huske at disse kompleksitetsklasser ikke kun betegner vækstraten i værste, men at de også indeholder alle bedre vækstrater. Det vil altså sige at alle kompleksitetsklasser med en bestemt værste-vækstrate, også indeholder alle kompleksitetsklasser med lavere værste-vækstrate.

$$O(1) \subset O(n) \subset O(n \cdot \log n) \subset O(n^2) \subset O(n!)$$

Figur 2.1: Eksempler på hvordan kompleksitetsklasserne indeholder hinanden

$$\begin{aligned} O(f(n)) &= g(n) : \exists c > 0 : \exists n_0 \in \mathbb{N}_+ : \forall n \geq n_0 : g(n) \leq c \cdot f(n) \\ \Omega(f(n)) &= g(n) : \exists c > 0 : \exists n_0 \in \mathbb{N}_+ : \forall n \geq n_0 : g(n) \geq c \cdot f(n) \\ \Theta(f(n)) &= O(f(n)) \cap \Omega(f(n)) \end{aligned}$$

Figur 2.2: Definition af $O(f(n))$, $\Omega(f(n))$ og $\Theta(f(n))$ [2, s. 26].



Figur 2.3: Her ses skæringspunktet n_0 , hvorefter $g(n)$ altid er højere end $f(n)$. Altså vækstraten af $g(n)$ højere end vækstraten af $f(n)$.

3 | Sorteringsalgoritmer

3.1 Hvad er sortering?

Sortering er helt lavpraktisk, at sætte en mængde data en rækkefølge på baggrund af dataens attributter [8]. Det kunne f.eks. være alfabetisk eller efter farve eller størrelse. Når man som menneske sorterer en hånd med kort er det ikke altid, at vi tænker over hvordan vi gør. Det er dog ikke altid entydigt hvilken sorteringsstrategi, der ville være hurtigst. Disse sorterings-strategier kan også kaldes sorterings-algoritmer, og det er ikke kun mennesker, der kan benytte sorterings-algoritmer til f.eks. at sortere kort. Computere kan også, og de gør det for det meste også langt hurtigere. Resten af denne opgave omhandler to sorterings-algoritmer, og deres forskellige måder at sortere en liste med tal.

Herfra vil jeg kun forholde mig til sortering af lister med tal, og sortere dem på baggrund af deres størrelse (se figur 3.1). Derudover vil algoritmernes opgave altid være, at sortere liste fra stigende rækkefølge.

$$[4,2,5,3,1] \longrightarrow [1,2,3,4,5]$$

Figur 3.1: Eksempel på sortering af en liste

3.2 Insertionsort

Insertionsort er en af de mere simple sorteringsalgoritmer. Pseudokoden til algoritmen kan ses i figur 3.4 (koden er baseret på kilde [2, s. 104])

Det er ikke en tilfældighed, at denne algoritme hedder insertionsort. Den fungerer nemlig ved at gennemgå gennemgå hvert element i listen, og placere det hvor det passer ind i de elementer der allerede er sorterede. Dette er nok til dels den måde man f.eks. ville sortere sin hånd i Uno eller 500.

3.2.1 Insertionsort Procedure

Vi kan allerede i linje 2, se at algoritmen gennemgår alle elementerne i listen kronologisk, da algoritmen her begynder med en for-løkke, der tæller for hvert element i listen, dog starter den ved 2. element i listen. For at gøre koden mere læsbar, sættes elementet som algoritmen er nået til ind i variabelen e i linje 3. Det næste algoritmen gør, er at checke om elementet har en mindre værdi end det første element i listen, hvis dette er sandt rykkes alt før elementet et tak til højre, og elementet sættes ind først i listen (se figur 3.2).

Forklaring	Eksempel	Linje
Liste hvor $e < \text{liste}[0]$	[5,7,9,4,6,5,2]	5
Rykker til højre	[5,5,7,9,6,5,2]	6-8
Sætter elementet ind først	[4,5,7,9,6,5,2]	9

Figur 3.2: Procedure for at indsætte element først i listen. Elementet er markeret med rød, og tal der på allerede er sorterede er markeret med blå. Linjer refererer til koden i figur 3.4.

Vi er nu nået til linje 11. Hvis ikke elementet er mindre end det første element i listen sker følgende (se figur 3.3): Algoritmen ser på tallet før elementet og spørger: "er dette tal større end elementet". Hvis det er, rykkes det til højre. Herefter stiller algoritmen samme spørgsmål, til tallet to pladser før elementet. Hvis dette tal er mindre and elementet placerer algoritmen elementet efter dette tal i listen, hvis ikke stiller den samme spørgsmål til tallet 3 pladser før elementet og så videre. Det er vigtigt at pointere, at der altid vil være et tal der er mindre end elementet, da elementet ellers ville være blevet placeret først i liste af den første del af proceduren (linje 5-10).

Forklaring	Eksempel	Linje
Liste hvor $e \geq \text{liste}[0]$	[4,5,7,9,6,5,2]	11
Da $9 \geq 6$ rykkes tallet til højre	[4,5,7,9,9,5,2]	13-14
Da $7 \geq 6$ rykkes tallet til højre	[4,5,7,7,9,5,2]	13-14
Da $5 \not\geq 6$ sættes elementet ind efter 5	[4,5,6,7,9,5,2]	13 og 17

Figur 3.3: Procedure for at indsætte et element hvor det passer i den sorterede liste. Elementet er markeret med rød, og tal der på allerede er sorterede er markeret med blå. Linjer refererer til figur 3.4.

```

1      funktion insertionsort(liste) {
2          for i = 1 til i = n {           # her er n længden af listen
3              e = liste[i]                 # dette er elementet i listen
4
5              if e < liste[0] {             # hvis elementet er større end det første element i listen
6                  for j = j til j = 0 {
7                      liste[j] = liste[j-1] # ryk elementerne på pladserne 0 til j et tak frem
8                  }
9                  liste[0] = e              # sætter dette element forrest i listen
10             }
11             else{
12                 j = i                     # j er en nu tæller der starter på i
13                 while liste[j-1] > e {     # kør mens liste[j-1] er større end elementet
14                     liste[j] = liste[j-1] # ryk liste[j] et tak til højre
15                     j -= 1
16                 }
17                 liste[j] = element         # indsæt elementet hvor det passer ind
18             }
19         }
20         return(liste)                    # returnerer den sorterede liste
21     }

```

Figur 3.4: Pseudokode til insertionsort [2, s. 104].

3.2.2 Egenskaber af Insertionsort

Insertionsort er en god sorteringsalgoritme, idet at proceduren er forholdsvis nem at forstå, men også fordi listen til venstre for det element algoritmen er nået til (e), altid vil være sorteret. Hvis man stopper en insertionsort-algoritme halvvejs gennem dens køretid, vil man altid have en liste hvor den første halvdel er sorteret og den anden halvdel usorteret. Dette er ikke en egenskab af den næste algoritme.

(se afsnit 3.4 for store-O analysen)

3.3 Mergesort

Hvor insertionsort er en løkke-baseret algoritme, er mergesort rekursiv idet at den ikke benytter en løkke til at gentage instruktioner, men kalder sig selv i stedet. Dette leder til en fraktallignende sorteringsmetode, der deler problemet i mindre og mindre bidder.

3.3.1 Mergesort Procedure

Pseudokode til denne algoritme kan findes i figur 3.6. (Koden er baseret på kilde [2, s. 106])

Mergesort algoritmen består af to funktioner. Lad os begynde med funktionen *merge*, da det er den mest simple. Funktionen tager to lister (a og b) som argumenter, og fletter dem sammen til en tredje liste (c) (se figur 3.5). Denne c liste dog ikke nødvendigvis sorteret. Eksempelvis kunne dette være en returneret liste:

$$\text{merge}([1,2,4,8],[9,5,6,4,7]) \longrightarrow [1,2,4,8,9,5,6,4,7]$$

Her er resultatet en delvist sorteret liste bestående af flere sorterede dele. Altså kan vi ikke nøjes med *merge*

Forklaring	<i>a</i>	<i>b</i>	<i>c</i>	Linje
Da $a[0] \leq b[0]$ føjes $a[0]$ til c	[3,6,6]	[4,5,7,9]	[]	18-21
Da $a[0] \not\leq b[0]$ føjes $b[0]$ til c	[6,6]	[4,5,7,9]	[3]	22-25
Da $a[0] \not\leq b[0]$ føjes $b[0]$ til c	[6,6]	[5,7,9]	[3,4]	22-25
Da $a[0] \leq b[0]$ føjes $a[0]$ til c	[6,6]	[7,9]	[3,4,5]	18-21
Da $a[0] \leq b[0]$ føjes $a[0]$ til c	[6]	[7,9]	[3,4,5,6]	18-21
Da $a.length = 0$ føjes b til c	[]	[7,9]	[3,4,5,6,6]	12-14
Returnerer c	[]	[]	[4,5,3,6,1,7,9]	13

Figur 3.5: Eksempel med delfunktionen *merge* i mergesort. Her kalder vi *merge*([3,6,6], [4,5,7,9]). I hvert trin sammenlignes de røde tal. Blå tal er en del af den færdige *c* liste, og lilla tal er de tal der sidst blev føjet til *c*. Læg mærke til at den endelige *c* liste er sorteret fordi listerne *a* og *b* på forhånd var sorteret. Linjer refererer til figur 3.6.

for at sortere en liste. En vigtig egenskab af *merge* er dog at den kan flette to sorteret lister sammen til én samlet sorteret liste. Det kunne for eksempel være i dette tilfælde:

$$\text{merge}([1,3,4,8],[2,3,6,7,7]) \longrightarrow [1, 2, 3, 3, 4, 6, 7, 7, 8]$$

Her er begge argumenter (*a* og *b*) sorteret lister, der flettes sammen til én samlet sorteret liste.

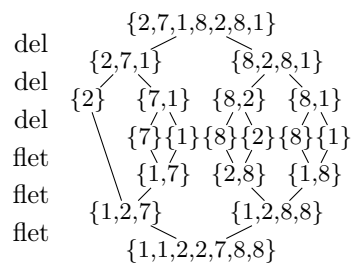
Mergesorts kompleksitet kommer dog først rigtigt til udtryk, når vi tager hele algoritmen i betragtning. Mergesortfunktionen tager en enkel liste som argument, og checker først om listen kun indeholder ét element. Hvis den gør, så returnerer den listen uændret. Dette giver intuitivt mening, da en liste med et enkelt element altid vil være sorteret. Hvis listen er mere end 1 lang, gør den det, som får hele algoritmen til at fungere: den deler listen på i to, og kalder sig selv på hver halvdel. Herefter sættes de to dele sammen igen af *merge*-funktionen. Det er dog ikke helt så enkelt som det lyder, idet at *mergesort* rekursivt kalder sig selv. Det leder til at algoritmen splitter listen op igen og igen, indtil der kun er et element i de mange lister. Herefter samler *merge* alle de små lister til en stor liste, hvor *merge* løbende sørger for at de lister den samler er sorteret. De lister der er samlet af *merge*, vil altid være sorteret, da udgangspunktet er lister med et enkelt element. Disse enkelt-element-liste samles af *merge* til lister med to elementer der er sorteret. Og disse sorteret lister sættes sammen med andre sorteret lister. *merge* får i altid to sorteret lister som input, og spytter derfor altid en samlet sorteret liste ud som output.

```

1      funktion mergesort(liste) {
2          if liste.length == 1{
3              return(liste)
4          }
5          else {
6              return(merge(mergesort(liste[0 ... n/2]), mergesort(liste[n/2 + 1 ... n])))
7          }
8      }
9
10     funktion merge(a,b) {
11         c = []
12
13         while(true) {
14             if a.length == 0 {
15                 return(c + b)
16             }
17             elif b.length == 0 {
18                 return(c + a)
19             }
20             elif a[0] <= b[0] {
21                 tilføj a[0] til c
22                 fjern a[0] fra a
23             }
24             else {
25                 tilføj b[0] til c
26                 fjern b[0] fra b
27             }
28         }
29     }

```

Figur 3.6: Pseudokode til Mergesort [2, s. 106].



Figur 3.7: Hvordan mergesort først opdeler, og derefter samler listen med *merge*. [2, s. 106]

3.4 Store-O-Analyse af Insertionsort

I dette afsnit gør vi brug af tidligere definerede begreber og koncepter fra afsnit 2.

3.4.1 Insertionsort i Værste Tilfælde

[2, s. 42]

Når man analyserer en algoritme teoretisk handler det ikke om den faktiske udførelsestid, men nærmere hvor mange operationer computeren skal køre, for at fuldføre algoritmen. På den måde kan man abstrahere helt væk fra fysisk tid, og regne med teoretiske operationer, hvis reelle udførelsestid ikke har nogen indflydelse. Det er fordi udførelsestiden er proportional med antallet af operationer der kører på computerens cpu. Den eneste faktor for antallet af operationer som en sorteringsalgoritme kører, er kardinaliteten af inputtet algoritmen udføres på. Dette gør det muligt at beskrive antallet af operationer (der er proportionalt med udførelsestiden) udelukkende som funktion af n (inputtets kardinalitet).

Insertionsort består af to løkker: en indre og en ydre. Den ydre løkke kører fra $i = 1$ til (og uden) $i = n$. Altså kører koden inde i løkken $n - 1$ gange. Den indre løkke kører i værste tilfælde fra $j = i$ til $j = 1$ for hver i værdi i den ydre løkke. Det betyder at operationerne, som den indre løkke udfører, stiger sammen med i (se figur 3.8). Vi ændrer med at kunne beskrive det totale antal gange som koden i den indre kører, som summen af alle i -værdierne, som den ydre løkke gennemgår, koden i den indre løkke køres i gange for hver i .

$$\sum_{i=2}^n i - 1$$

Den indre løkkes kode køres $i - 1$ gange, da løkken gennemgår fra $j = i$ til og uden $j = 1$, altså kører løkken $i - 1$ gange. Vi kan nu omskrive summen således:

$$\sum_{i=1}^{n-1} i$$

For at simplificere udtrykket endnu mere kan vi bruge reglen at en sum som $1 + \dots + n - 1$ kan omskrives på denne måde. [Bevis??]

$$\sum_{i=1}^{n-1} i = \frac{n(n-1)}{2} = \frac{1}{2} \cdot n^2 - \frac{1}{2} \cdot n$$

Dette er altså et udtryk for hvor mange gange koden i den indre løkke kører, som funktion af kardinaliteten af algoritmens input. Vi kunne nu begynde at gange denne funktion med hvor mange operationer der sker inde i den indre løkke, og lægge operationerne der sker n , gange fordi de er med i den ydre løkke. Til sidst kunne vi lægge de operationer der kun sker én gang til, og resultatet ville se nogenlunde sådan ud:

$$a \cdot \frac{1}{2} \cdot n^2 - a \cdot \frac{1}{2} \cdot n + b \cdot n + c$$

Her er a antallet af operationer i den indre løkke, b er antallet af operationer kun i den ydre løkke, og c er operationerne som er uden for begge løkker. Det smarte ved store-O-notation er at vi faktisk ikke behøver

at kende de reelle værdier for a , b og c , da de alle er konstanter, og derfor ikke har nogen indflydelse på algoritmens vækstrate. Selv ikke udførelsestiden for hver af disse operationer, har nogen indflydelse på vækstraten. Vi kan derfor sige at algoritmens udførelsestid er $O(n^2)$.

$$T_{\text{insertionsort}}(n) \in O(n^2)$$

Med det menes der at udførelsestiden i værste tilfælde stiger med vækstraten $\Theta(n^2)$.

i	j	køringer i j løkken	
2	2...1	1	
3	3...1	2	
4	4...1	3	
5	5...1	4	
\vdots	\vdots	\vdots	
n	$n...1$	$(n-1)$	

\Rightarrow
Total antal køringer i j -løkken:
$$\sum_{i=1}^{n-1} i = \frac{n(n-1)}{2}$$

Figur 3.8: Insertionsort: Antal køringer af koden i den indre j -løkke, hvis inputlisten har kardinaliteten n

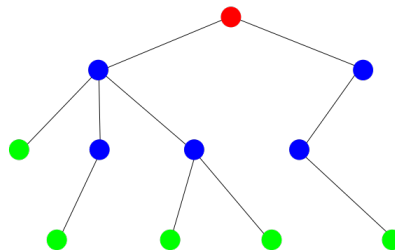
4 | Binære Træer

4.1 Hvad er et Træ

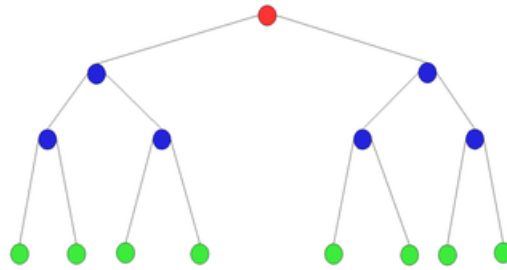
Træer som vi kender dem, har en stamme hvorfra grene springer ud. Fra grenene springer mindre grene, og på den måde ender træet med at have mange små grene, som stammer fra samme stamme. Informatikkens træer er ikke langt fra denne forståelse. I informatik er træer en datastruktur. Det er et netværk af knudepunkter forbundet af kanter. Træet starter med roden, der typisk er tegnet øverst (se figur 4.1). En rod er hvor træet begynder, og har ingen forældre [6]. Fra roden forgrener træet sig i flere, børn der også kan have flere børn. Træstrukturen er sådan at man altid kan vælge et knudepunkt, og lave et subtræ med knudepunktet som rod. Knudepunkterne hvor træet ender kalder man blade.

4.2 Et Binært Træ

Man tegner normalt binære træer som på figur 4.2 bestående af knudepunkter og forbindelser mellem dem. Det specielle ved *binære* træer, er at hvert knudepunkt højst må forgrene sig to gange (altså binært). Denne lille specialisering er brugbar i mange sammenhænge som f.eks. som datastruktur til søgealgoritmer [1], men det viser sig også at være en snedig vej til at beskrive sorteringsalgoritmers opførsel.



Figur 4.1: Eksempel på træ.



Figur 4.2: Eksempel på binært træ. Træets balde er markeret med grøn, og roden med rød. [5]

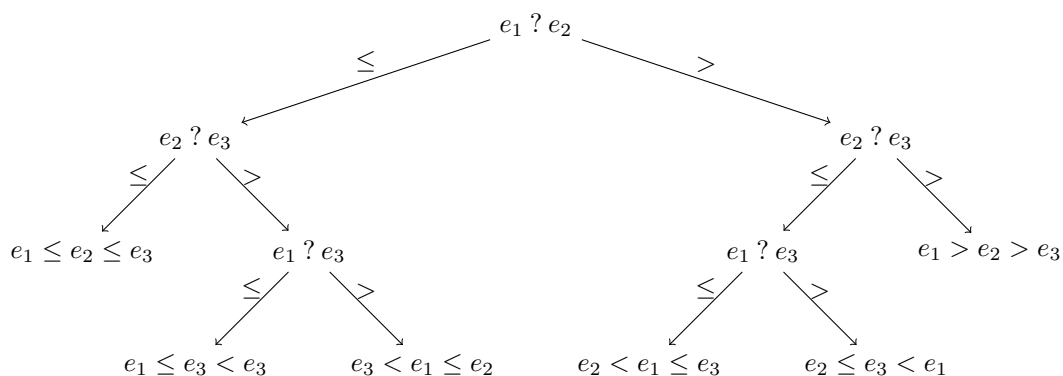
4.3 Binære Træer og Sorteringsalgoritmer

[2, s. 109]

Ved første blik kunne man tilgives for ikke, at se hvordan binære træer har relevans for sorteringsalgoritmer, men det kræver bare, at man giver knudepunkterne og grenene meningsfulde betydninger. I bund og grund er det som en sorteringsalgoritme gør, at fortage en masse sammenligninger af elementerne i dens input. Algoritmen bestemmer hvilke operationer, den skal køre udelukkede på baggrund af disse sammenligninger. Hvis vi tænker hvert knudepunkt som en sammenligning af to elementer fra algoritmens input (se figur 4.3), er det jo givet, at det ene element enten vil være større end det andet eller ikke. Denne sammenligning guider algoritmens operationer og derved den næste sammenligning. Dette gentages til algoritmen har gjort nok sammenligninger, til at kunne sortere dens input. Vi kan derfor tænke alle træets blade, som en måde for algoritmen at sortere et bestemt input; hvert blad har kun en vej til det, og vejen til bladet er udelukkede givet af algoritmens input, altså er hvert af træets blade en kollektion af de sammenligninger, som algoritmen gjorde for at sortere inputtet.

4.3.1 Det Mindste antal Sammenligninger

I dette store teoretiske træ med alle dets blade kunne man jo så spørge: hvor mange sammenligninger skal der så højest til at sortere et input? eller omformuleret: hvor højt er træet? Denne oversættelse holder stik, da vi skal lave lige så mange sammenligninger for at komme ned til nederste blad, som træet er højt.



Figur 4.3: Binært Træ. [2, s. 109]

4.4 Højden af et Binært Træ

Dette bevis er baseret på kilden [2, s. 109].

Bevis: Et sammenligningstræ for en sorteringsalgoritme med input længden n . π og σ er permutationer af listen $\{1 \dots n\}$. π og σ svarer til to forskellige blade på sammenligningstræet (l_π og l_σ).

Dette er et modstridsbevis hvilket betyder, at vi starter med at antage det modsatte, af det vi prøver at bevise: vi antager altså at π og σ , leder til samme blad i sammenligningstræet; l_π og l_σ er ens.

Under denne antagelse kan to forskellige lister $\{e_1 \dots e_n\}$ og $\{e'_1 \dots e'_n\}$, gennemgå de præcis samme operationer og derved sortere listen. Dette er en modstrid, da man aldrig vil kunne benytte præcis de samme operationer, til at sortere to forskellige permutationer af $\{1 \dots n\}$. [qed]

Alle permutationer af listen $\{1 \dots n\}$ har altså et tilsvarende blad, derfor må sammenligningstræet have mindst $n!$, da der skal være et for hver permutation.

Antallet af balde på et binært træ er 2^d , hvor d er træets dybde. Vi kan nu opstille denne ligning:

$$2^d \geq n! \Leftrightarrow d \geq \log n!$$

For at bygge videre kan vi nu bruge regnereglen $n! \geq \left(\frac{n}{e}\right)^n$

$$d \geq \log n! \geq \log \left(\left(\frac{n}{e} \right)^n \right)$$

Ved hjælp af logaritmeregneregler kan vi omskrive udtrykket længst til højre således:

$$\log \left(\left(\frac{n}{e} \right)^n \right) = n \cdot \log \left(\frac{n}{e} \right) = n \cdot \log n - n \cdot \log e$$

Dette er altså et udtryk for højden af et sammenligningstræ:

$$d \geq n \cdot \log n - n \cdot \log e$$

Da d er træets dybde, der det også det maksimale antal sammenligninger en given sorteringalgoritme skal gøre, for at sortere en liste. Udtrykket siger at den nedre grænse for d er $n \cdot \log n - n \cdot \log e$. Det er altså ikke muligt at sortere en liste med færre sammenligninger. Den nedre grænse for antallet af sammenligninger (højre del af ligningen), og da antallet af sammenligninger er proportionalt med algoritmens udførelsestid, må det være sandt at alle sorteringsalgoritmer har en nedre vækstrategigrænse på $n \cdot \log n$.

$$T(n) \in \Omega(n \cdot \log n)$$

Her er $T(n)$ en vilkårlig sorteringsalgoritmes køretid som funktion af inputtets størrelse. Udtrykket betyder at en hvilken som helst sortieringsalgoritme, der fungerer ved hjælp af sammenligninger, har en nedre vækstrategigrænse på $n \cdot \log n$.

5 | Implementering og Test

I dette afsnit testes algoritmerne fra afsnit 3. Algoritmerne implementeres i python.

5.1 Python

Sproget Python har et højt abstraktionsniveau, og kan på mange punkter ligne vores pseudokode fra tidligere [2, s. 68]. Det betyder at vi på mange punkter opgiver lidt kontrol til compileren, for at gøre koden mere læsbar og tilgængelig. Det betyder også at vi aldrig helt kan vide hvilke instruktioner computeren udfører. Derudover er Python et relativt langsomt sprog, da koden kompileres samtidigt med at programmet kører. Dette gør at sproget ikke egner sig særligt godt til at skrive optimerede algoritmer, der skal køre på meget store datasæt. Heldigvis kan vi se bort fra dette, da vi med store-O-analyse er ligeglade med den reelle udførelsestid, og i stedet er interesseret i vækstrater. Vækstraten for en algoritme er nemlig egns for en algoritme, ligegyldigt hvor langsomt hvert skridt er. På nogle punkter er det måske endda en fordel, at algoritmerne køre langsommere, da det vil gøre forskellen i udførelsestiderne større, og lettere at forholde sig til.

5.2 Implementering

Implementering i Python er relativt simpelt. Python bruger dynamiske variabler [10], derfor er det ikke nødvendigt at fortælle Python, om en variabel f.eks. er et heltal eller en liste. [kode??]

```

1 def insertionsort(l):
2     for i in range(1,len(l)):
3         element = l[i]
4
5         if element < l[0]:
6             for j in range(i,0,-1):
7                 l[j] = l[j-1]
8             l[0] = element
9         else:
10            j = i
11            while(l[j-1]>element):
12                l[j] = l[j-1]
13                j -= 1
14            l[j] = element
15    return(l)

```

Figur 5.1: Insertionsort i Python

5.3 Test af Sorteringsalgoritmer

For at teste sorteringsalgoritmerne fra afsnit 3, og se hvordan deres reelle udførelsestid som funktion af n , relaterer til deres teoretiske væksthastighed og store-O-analyse, skal algoritmerne køres på en kontrolleret måde hvor vi systematiske kan tage tid på algoritmens udførelsestid ved forskellige input.

På figur 5.2 ses koden til test af algoritmerne. Variablen *functions* på linje 1 indeholder en liste med de algoritmer, der skal testes. I vores tilfælde indeholdt den [*insertionsort,mergesort*]. Inde i denne lykke tester vi funktionerne. Det at vi behandler algoritmerne ens, sikrer at de bliver testet på samme måde. Det næste vi gør er at definere lister til opbevaring af kardinaliteten af den liste som algoritmen sorterer (l. 4), og en til den reelle tid det tager for algoritmen at sortere listen (l. 9). I linje 9 sætter vi frøet for de pseudotilfældige tal [7], som vi senere skal bruge til at generere listerne som sorteringsalgoritmerne skal sortere. Det er vigtigt af vi sætter frøet til den samme værdi, før vi tester hver algoritme, da vi på den måde sikrer os, at det er de samme pseudotilfældige lister, som algoritmerne sorterer. Vi kan derfor med god vilje sammenligne algoritmernes køretider, da vi er sikre på at deres input, var det samme under testen. Efter denne **initialisering** begynder vi to løkker (l. 12 og 40). Den første sørger for at vi gentager den samme test flere gange. I vores tilfælde er variabelen *trials* sat til 40, hvilket resulterer i at vi tester sorteringen af hver n lange liste 40 gange. Den indre løkke tæller fra $i = 0$ til $i = 80$. Vi bruger herefter i -værdien til at generere vores n -værdier i linje 18. Til det bruges formelen $n = \lfloor 1.1^i \rfloor$. Valget at test med eksponentielt stigende n , er af to grunde: det kan tage lang tid for en algoritme, at sortere lister med store n , så det gør hele processen meget hurtigere, hvis man ikke tester så mange sorteringer med store n . Den anden og nok bedre grund, er at vi er meget interesserede i at se hvordan algoritmerne måles med hinanden, når n ikke er stort. Det ville jo være interesseret, hvis vi kunne identificere et n_0 som i afsnit 2. Til dette skal vi bruge en punkttæthed, der ved store n ville være overflødig. Nu er det hele sat op, og vi kan teste algoritmen på en n lang liste med tilfældige tal. n -værdien og den tid sorteringen tog, gemmes i listerne, og eksporteres til en csv fil til brug i databehandlingen (se koden i bilag 1 og 2).

```

1  for function in functions:
2
3      # i denne liste gemmes antallet af elementer at den liste som algoritmen sorterer for hvert
      datapunkt.
4      ns = []
5      # i denne liste gennes den tid det tager at sorterer listen med n elementer
6      times = []
7
8      # Bruger det samme seed til test at hver algoritme. på den måde er det de samme
      pseudo-tilfældige liste som algoritmerne sorterer
9      random.seed(seed)
10
11     # Vi laver testen et antal (trials) gange pr. n-værdi
12     for trial in range(0,trials):
13
14         # En lykke der køre et abitrært antal gange (jo højere en i-værdi jo højere maks antal
         elementer i listen)
15         for i in range(0,80):
16
17             # Jeg bruger en potensfunktion til at fa flere datapunkter tættere på y-aksen og færre
             lange operationer (pga. lange liste)
18             n = round(pow(1.1,i))
19
20             # lidt feedback
21             print(f"function=\"{function.__name__}\": Trial: [{trial+1}/{trials}] {i=},{n=}")
22
23             # gennererer en tilfældig liste med længden n
24             l = createRandomList(n)
25
26             # gem størrelsen af listen der skal sorteres
27             ns.append(n)
28             # gem den tid det tager at sortere listen
29             times.append(test(function,l))

```

Figur 5.2: Kode til test af algoritmerne. Variablen *functions* er en liste med de to algoritmer der testes ([insertionsort,mergesort]).

5.4 De Reelle Udførelsestider

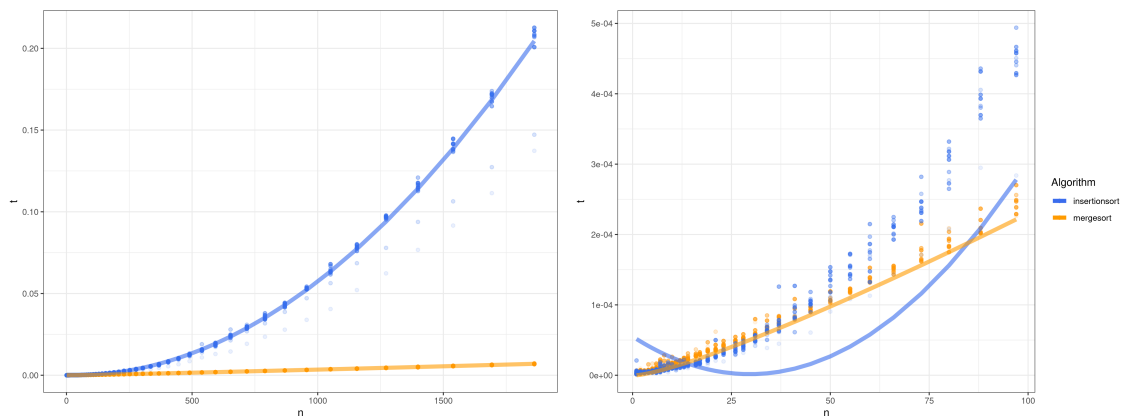
Algoritmernes udførelsestider er plottet i figur 5.3.

Som det tydeligt fremgår på graferne, er mergesort langt hurtigere end insertionsort ved store n . Vi kan også se at algoritmerne nogenlunde følger deres regressioner, men hvorfor enlig det? Det er jo kun i værste tilfælde at $T_{\text{insertionsort}}(n) \in \Theta(n^2)$ ikke? Jo, men det lader til at insertionsorts gennemsnitlige vækstrate, er tættere på $\Theta(n^2)$ end på $\Theta(n)$. Det er dog alligevel tydeligt at andengradsregression ikke passer helt på insertionsorts gennemsnitlige køretid, hvis vi zoomer ind på plottet til højre på figur 5.3. Faktisk passer regressionen slet ikke på punkterne på dette stykke af grafen, hvilket tyder på at algoritmens udførelsestid ikke bare kan beskrives med et andengradspolynomie. **Hvad angår mergesort...**

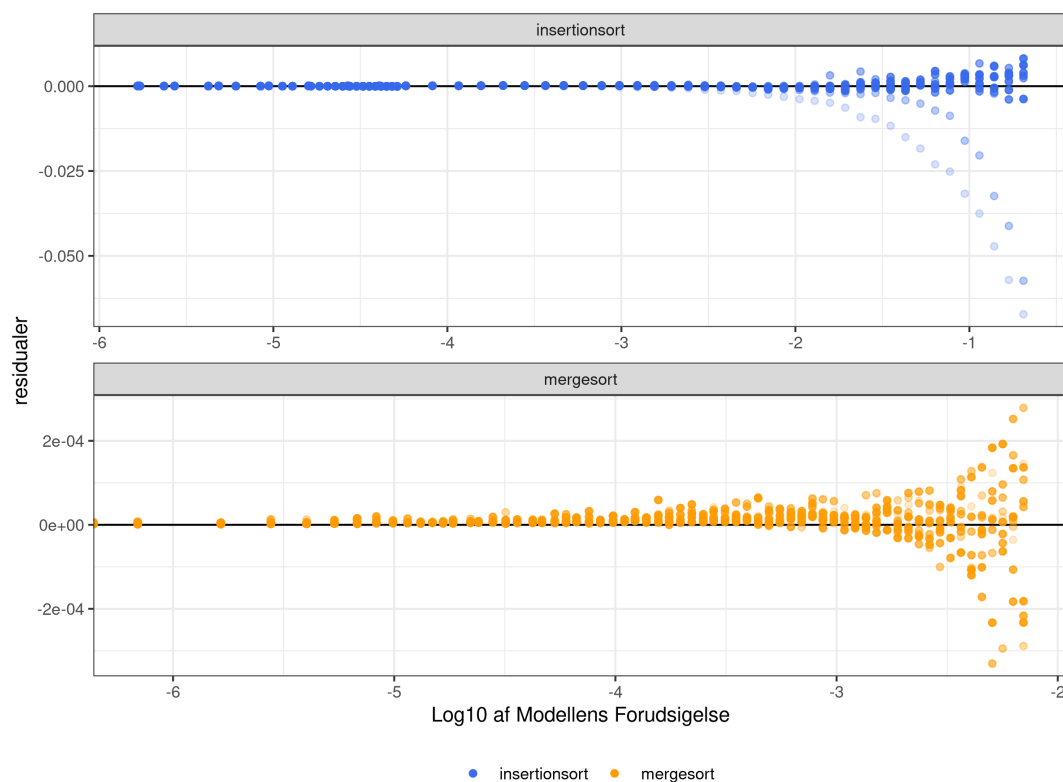
En anden finurlighed kan findes i residualplottet (figur 5.4). Residualplottet for begge grafer er rigtig flot, med en jævn punktfordeling på beggesider af regressionen, men til aller sidst er der et par af insertionsorts punkter der er langt under regressionen. Det kan være af flere grunde bla. at computerens styresystem lige i dette tilfælde, tildelte flere ressourcer til programmet. En anden grund kunne være at algoritmen netop i disse tilfælde var heldig at få en delvist sorteret liste, der gjorde at listen kunne sorteres langt hurtigere end $O(n^2)$. Dog tyder det tydelige nedadgående mønster i outlier-residualerne på, at afvigelsen ikke er en tilfældighed. Når man ser på residualplottene er et andet mønster også tydeligt: variansen stiger. Udførelsestiderne har større og større usikkerhed, jo større n er. Dette giver intuitivt mening hvis man sætter det i kontekst. Hvis 10 personer løber et 100m løb, vil alle løbere afslutte inden for et forholdsvis lille tidsinterval. Hvis vi herefter bad dem om at løbe en maraton, ville deres tider ikke bare variere med sekunder og minutter, men med timer. Variansen i deres tider, øges altså af størrelsen på opgaven. Det samme er sandt for vores sorteringsalgoritmer, hvilket tydeliggøres af residualplottene.

5.4.1 Hvornår er Insertionsort Hurtigst?

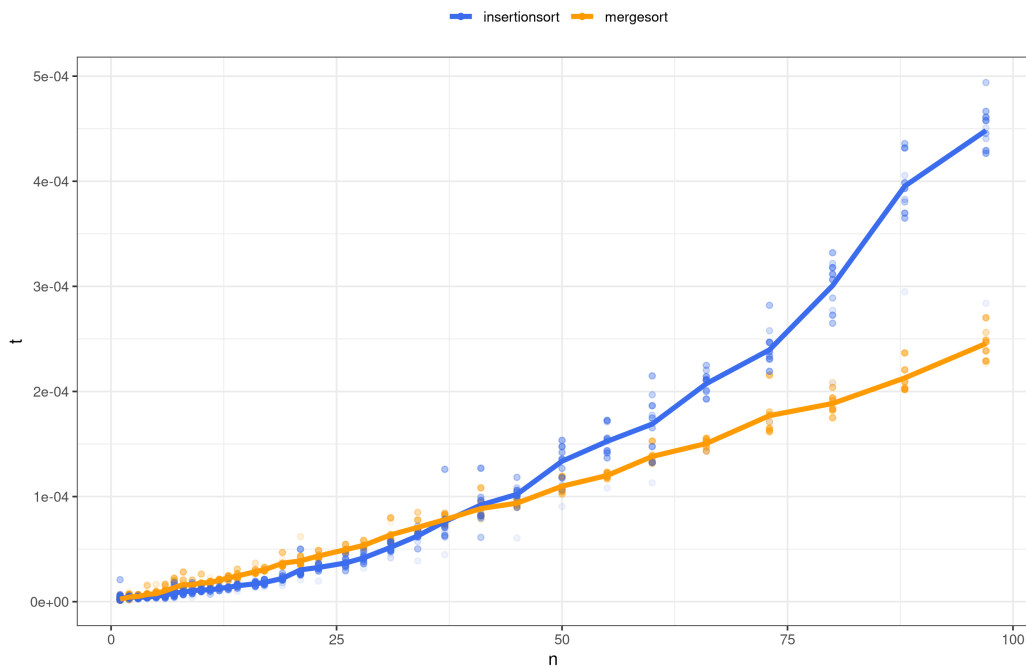
Det er tydeligt at mergesort er langt bedre, til at sortere store lister, men ved små n kan vi også se at insertionsort, ikke er langt bagefter. Faktisk er den gennemsnitlige sortering hurtigere eller nogenlunde egens før $n = 40$ (se figur 5.5). Det bekræfter teorien fra afsnit 2, idet at store-O ikke siger noget om algoritmens opførsel ved små n , men kun ved meget store. Her er det tydeligt at en sådan form for analyse ikke er tilstrækkeligt for at bedømme, hvilken algoritme er bedst til hvilke problemer. Store-O analyse er også blind overfor den gennemsnitlige udførelsestid. Ved små n er den gennemsnitlige køretid brugbar, da den maksimale køretid aldrig bliver astronomisk stor, og vi kan derfor med god vilje bruge gennemsnitlig udførelsestid i disse overvejelser. Det ville gennemsnitligt være hurtigst, at bruge insertionsort, ved små n og mergesort ved store. Punktet der adskiller hvilken algoritme er hurtigst er ca. $n = 40$. Dette punkt er hvad svarer til n_0 fra afsnit 2, **idet at...**



Figur 5.3: Sammenligning af insertionsort og mergesort. Til venstre ses grafen for de to algoritmer sammen med en regression. Regressionerne er henholdsvis en andengradsregression for insertionsort, og en $a \cdot n \cdot \log n$ -regression for mergesort (se afsnit 3 for yderligere forklaring).



Figur 5.4: Residualplot for modellerne i figur 5.3.



Figur 5.5: Dette er samme data som i figur 5.3, men zoomet ind til intervallet $n \leq 100$. Her er regressionerne erstattet af en linje der går mellem gennemsnittet af t for hver n . Det interessante ved grafen er, at man tydeligt kan se hvordan insertionsort gennemsnitligt er hurtigst, indtil $n \approx 40$ hvorefter mergesort er hurtigst.

5.5 Optimering af Mergesort

At insertionsort faktisk normalt er hurtigere end mergesort hvis $n < n_0$, betyder at den mest hurtigste måde at sortere en liste afhænger af listens længde: Er listen på under n_0 elementer? så brug insertionsort. Er listen over n_0 elementer? så er mergesort gennemsnitligt hurtigere. Dette kunne lede os til at lave en ny sorteringsalgoritmerne således:

```

1  def sort(liste) {
2      if liste.length <= 40 {
3          return(insertionsort(liste))
4      }
5      return(mergesort(liste))
6  }
```

Figur 5.6: Algoritme der bruger insertionsort hvis inputlisten er kortere end 40, og ellers mergesort.

Her bruger vi insertionsort hvis listens længde er under eller lig 40, og mergesort hvis ikke. Det er en forbedring af algoritmen, men kun hvis $n < 45$. Dog er der en endnu mere snedig måde at inkorporere denne ide. Hvis vi tænker tilbage på mergesorts procedure fra afsnit 3, ved vi at algoritmen deler en usorterede liste op indtil der kun er lister med enkle elementer tilbage. Funktionen *merge* sætter herefter listerne sammen igen, og sørger for at den samlede liste altid vil være sorteret, da den altid får sorterede lister som input. Vi ved dog nu at denne process, ikke er effektiv ved n -værdier under 40. Det er derfor en smart ide at bruge insertionsort til at sortere listerne når mergesort har opdelt listen i tilstrækkeligt små bidder. Koden for denne hybrid algoritme kan ses på figur 5.7. I stedet for at opdele listen helt til der kun er et enkelt element i hver deliste, stopper denne algoritme opdelingen så snart insertionsort kan sortere listen hurtigere.

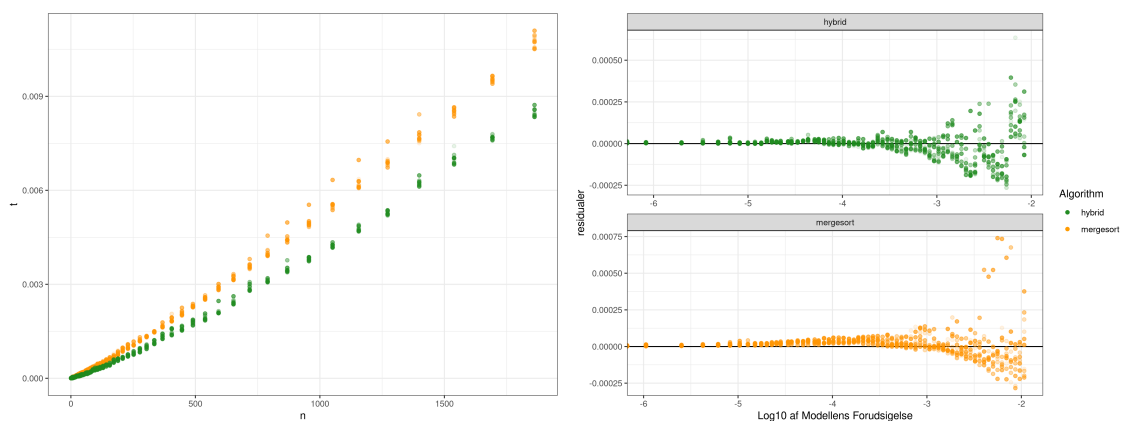
```

1 from insertionsort import *
2
3 n0 = 10
4
5 def hybrid(l):
6     if len(l) <= n0:
7         return(insertionsort(l))
8     else:
9         return(merge(hybrid(l[:len(l)//2]),hybrid(l[len(l)//2:])))
10
11 def merge(a,b):
12     c = []
13     while True:
14         if (len(a) == 0):
15             return(c + b)
16         elif (len(b) == 0):
17             return(c + a)
18         elif (a[0] <= b[0]):
19             c.append(a[0])
20             a.pop(0)
21         else:
22             c.append(b[0])
23             b.pop(0)

```

Figur 5.7: Mergesort hvor lister mindre end 40 sorteres effektivt af insertionsort

5.5.1 Sammenligning af Optimerede Algoritmer



Figur 5.8: Mergesort og Hybridalgoritme.

6 | Konklusion

Her er mine konkluderende sætninger

Litteraturliste

1. Binary Search Trees: BST Explained with Examples. <https://www.freecodecamp.org/news/binary-search-trees-bst-explained-with-examples> (nov. 2019).
2. Dietzfelbinger, M. & Mehlhorn, K. *Algoritmer og datastrukturer* <https://github.com/thorehusfeldt/algoritmer-og-datastrukturer/blob/master/ad-book.pdf> ().
3. Huang, S. *What is Big O Notation Explained: Space and Time Complexity* jan. 2020. <https://www.freecodecamp.org/news/big-o-notation-why-it-matters-and-why-it-doesnt-1674cfa8a23c>.
4. Jago, M. *Turing & The Halting Problem - Computerphile* (red. Riley, S.) aug. 2014. https://www.youtube.com/watch?v=macM_MtS_w4.
5. Leclaire, N. *Build a Linked List For Each Layer in a Binary Tree* mar. 2014. <https://nathanleclaire.com/blog/2014/03/01/build-a-linked-list-for-each-layer-in-a-binary-tree>.
6. Nayyar, R. S. Tree Data Structure. *Scaler Topics*. <https://www.scaler.com/topics/data-structures/tree-data-structure> (dec. 2021).
7. random — Generate pseudo-random numbers. <https://docs.python.org/3/library/random.html>.
8. *Sorting Algorithm* <https://www.programiz.com/dsa/sorting-algorithm>.
9. Thompson, J. Big O Notation Examples – Time Complexity and Algorithm Efficiency Explained. <https://www.freecodecamp.org/news/big-o-notation-examples-time-complexity-explained> (mar. 2021).
10. What is Python? Executive Summary. <https://www.python.org/doc/essays/blurb>.

Bilag 1 - Algoritmer og Datageneration

Insertionsort Algoritmen

```
1 def insertionsort(l):
2     for i in range(1,len(l)):
3         element = l[i]
4
5         if element < l[0]:
6             for j in range(i,0,-1):
7                 l[j] = l[j-1]
8                 l[0] = element
9         else:
10            j = i
11            while(l[j-1]>element):
12                l[j] = l[j-1]
13                j -= 1
14            l[j] = element
15    return(l)
```

Mergesort Algoritmen

```
1 def mergesort(l):
2     if len(l) <= 1:
3         return(l)
4     else:
5         return(merge(mergesort(l[:len(l)//2]),mergesort(l[len(l)//2:]))))
6
7 def merge(a,b):
8     c = []
9     while True:
10        if (len(a) == 0):
11            return(c + b)
12        elif (len(b) == 0):
13            return(c + a)
14        elif (a[0] <= b[0]):
```

```
15         c.append(a[0])
16         a.pop(0)
17     else:
18         c.append(b[0])
19         b.pop(0)
```

Kode til test af algoritmerne

```
1  import random
2  import time
3  import pandas as pd
4  import os
5
6
7  # Denne funktion timer køretiden af en funktion med input l og returnerer funktionen køretid i
   # milisekunder
8  def test(fun,l):
9      start_time = time.perf_counter()
10
11      fun(l)
12
13      return(time.perf_counter() - start_time)
14
15  # Denne funktion returnerer en liste af tilfældige tal mellem 0 og 1000, med n elementer
16  def createRandomList(n):
17      return([random.randint(0,1000) for i in range(n)])
18
19  # Laver en mappe i filsystemet hvis der ikke allerede er en med stien
20  def makeIfNeeded(dir_path):
21      if(os.path.isdir(dir_path) == False):
22          print(f"made dir: {dir_path}")
23          os.mkdir(dir_path)
24      return(dir_path)
25
26  # Finder det næste versionsnummer for til navngivning af fil på baggrund af indholdet i en folder
27  def newVersionNumber(dir_path,extention):
28      file_names = os.listdir(dir_path)
29      version = 0
30
31      thisfilename = f"{version}{extention}"
32
33      while(thisfilename in file_names):
34          version += 1
35          thisfilename = f"{version}{extention}"
36
```

```

37     return(thisfilename)
38
39 # Dette er funktionen der tester en liste med funktioner og gemmer deres køretider
40 def fullTest(functions):
41
42
43     data_dir = "../data/"
44     version_number = newVersionNumber(data_dir, "")
45
46     # hvor mange datapunkter pr. n-værdi
47     trials = 10
48
49     # Bruger tidspunkt som frø til pseudotilfældige tal.
50     seed = time.time()
51     print(f"Seed: {seed}")
52
53     for function in functions:
54
55         # i denne liste gemmes antallet af elementer at den liste som algoritmen sorterer for hvert
56         # datapunkt.
57         ns = []
58         # i denne liste gemmes den tid det tager at sorterer listen med n elementer
59         times = []
60
61         # Bruger det samme seed til test at hver algoritme. på den måde er det de samme
62         # pseudo-tilfældige liste som algoritmerne sorterer
63         random.seed(seed)
64
65         # Vi laver testen et antal (trials) gange pr. n-værdi
66         for trial in range(0, trials):
67
68             # En lykke der køre et abitrært antal gange (jo højere en i-værdi jo højere maks antal
69             # elementer i listen)
70             for i in range(0, 80):
71
72                 # Jeg bruger en potensfunktion til at fa flere datapunkter tættere på y-aksen og færre
73                 # lange operationer (pga. lange liste)
74                 n = round(pow(1.1, i))
75
76                 # lidt feedback
77                 print(f"function=\"{function.__name__}\": Trial: [{trial+1}/{trials}] {i=}, {n=}")
78
79                 # gennererer en tilfældig liste med længden n
80                 l = createRandomList(n)
81
82                 # gem størrelsen af listen der skal sorteres
83                 ns.append(n)
84
85                 # gem den tid det tager at sortere listen

```

```
81         times.append(test(function,l))
82
83
84         # gemmer data
85     data = {
86         "n": ns,
87         "t": times
88     }
89
90     version_dir = makeIfNeeded(data_dir + version_number + "/")
91     algorithm_dir = makeIfNeeded(version_dir + function.__name__ + "/")
92     full_path = algorithm_dir + newVersionNumber(algorithm_dir, ".csv")
93
94     print(f"\ndata saved to \"{full_path}\"\\n")
95
96     pd.DataFrame(data).to_csv(full_path, index = False)
```

Bilag 2 - Databehandling og Plots

Kode til databehandling og generering af plots

```
1 library(ggplot2)
2 library(plyr)
3 #library(pubr)
4 #library(tikzDevice)
5
6 #working dir
7 setwd("/home/Balder/Documents/Skole/Gym/SRP/data/9")
8
9 #dir = "1"
10 algorithm_dirs = list.files()
11
12 M = NULL
13 for (j in 1:length(algorithm_dirs)){
14   algorithm_dir = algorithm_dirs[j]
15
16   files = list.files(algorithm_dir)
17
18   for (i in 1:length(files)){
19     file_path = paste(algorithm_dir,files[i],sep="/")
20     print(file_path)
21     m = read.csv(file_path,header=TRUE,sep=",")
22     m$Algorithm = algorithm_dirs[j]
23     M = rbind(M, m)
24   }
25 }
26
27
28 M$algorithm = factor(M$Algorithm)
29 summary(M)
30
31 # punktmængder for hver algoritme
32 m_merge = subset(M,M$algorithm=="mergesort")
33 m_insertion = subset(M,M$algorithm=="insertionsort")
```



```

34
35 # laver modeller
36 model_merge = nls(t~a*n*log2(n), data=m_merge, start=list(a=0.000001))
37 model_insertion = nls(t~a*n^2 + b*n + c, data=m_insertion, start=list(a=1,b=1,c=1))
38
39
40 # Sætter ny path til hvor outputtet skal være
41 setwd("/home/Balder/Documents/Skole/Gym/SRP/img")
42
43 # gemmer r2-værdierne i to filer
44 writeLines(toString(round(with(m_merge,cor(t,n)),digits=3)), "r2-merge.txt")
45 writeLines(toString(round(with(m_insertion,cor(t,n)),digits=3)), "r2-insertion.txt")
46 print("r2 saved to files")
47
48
49 # laver modelerede v?rdier for hver n
50 m_merge$model = predict(model_merge)
51 m_insertion$model = predict(model_insertion)
52
53 m_merge$residual = resid(model_merge)
54 m_insertion$residual = resid(model_insertion)
55
56 # kombinerer de to
57 M = rbind(m_merge,m_insertion)
58
59 summary(M)
60
61
62 farve = c("#3a6ced", "#ff9b00")
63
64
65 ggplot(M, aes(x=n, y=t, colour=Algorithm)) +
66   scale_color_manual(values = farve)+
67   geom_point(size=1.5,alpha=0.1,shape=19) +
68   geom_line(aes(x=n, y=model,color=Algorithm), size=2, alpha=0.6) +
69   guides(colour = guide_legend(override.aes = list(alpha = 1))) + # lav legend alpha 1
70   theme_bw()+
71   theme(legend.position="none")
72
73   ggsave("toAlgoritmer.png",width=8,height=6)
74
75 # laver zoomed
76 ggplot(subset(M,n <= 100), aes(x=n, y=t, colour=Algorithm)) +
77   scale_color_manual(values = farve)+
78   geom_point(size=1.5,alpha=0.1,shape=19) +
79   geom_line(aes(x=n, y=model,color=Algorithm), size=2, alpha=0.6) +

```

```

80   theme(legend.position = c(.9, .9)) + # virker ikke!!
81   guides(colour = guide_legend(override.aes = list(alpha = 1))) + # lav legend alpha 1
82   theme_bw()
83
84   ggsave("toAlgoritmerZoomed.png",width=8,height=6)
85
86
87
88
89
90
91   ggplot(M, aes(x=log10(model), y=residual, colour=Algorithm)) +
92     geom_hline(yintercept = 0)+
93     scale_color_manual(values = farve)+
94     geom_point(size=1.5,alpha=0.2,shape=19) +
95     labs(x="Log10 af Modellens Forudsigelse", y="residualer") +
96     facet_wrap(~algorithm,scales="free",ncol=1) +
97     guides(colour = guide_legend(override.aes = list(alpha = 1))) + # lav legend alpha 1
98     theme_bw() +
99     theme(legend.position="bottom",legend.title = element_blank())
100
101
102   ggsave("toAlgoritmerResidual.png",width=8,height=6)
103
104
105
106   # Laver ges data.frame
107   C = data.frame(
108     Algorithm = unique(M$Algorithm),
109     R2 = c(with(m_merge, cor(t,n)), with(m_insertion, cor(t,n)))
110   )
111
112   f = function(x) {
113     data.frame(
114       t = mean(x$t)
115     )
116   }
117
118   gns = ddply(subset(M,n <= 100), .(Algorithm, n), f)
119
120   ggplot(subset(M,n <= 100), aes(x=n, y=t, colour=Algorithm)) +
121     scale_color_manual(values = farve)+
122     geom_point(size=1.5,alpha=0.08,shape=19) +
123     geom_line (size=1.5, data=gns) +
124     guides(colour = guide_legend(override.aes = list(alpha = 1))) + # lav legend alpha 1
125     theme_bw() +

```

```
126     theme(legend.position="top",legend.title = element_blank())
127
128     ggsave("toAlgoritmerZoomedGns.png",height=6, width=9)
```
