一、已知下列递推式:

$$C(n)$$
 = 1 若 n =1
= 2C (n/2) + n - 1 若 n \geq 2

请由定理 1 导出 C(n) 的非递归表达式并指出其渐进复杂性。

定理 1: 设 a, c 为非负整数, b, d, x 为非负常数, 并对于某个非负整数 k, 令 $n=c^k$, 则以下递推式

的解是

答:

$$F(n) = 0 n = 1$$

$$F(n) = 2C(n/2) + n - 2 n >= 2$$

$$= 2[F(n/2) + 1] + n - 2$$

$$= 2F(n/2) + n$$

由定理一可知, a=2, c=2, b=1, x=1, d=0 因为 a=cx, 则有:

 $F(n) = n \log_2 n$

所以 $C(n) = nlog_2n + 1$, 其渐进时间复杂度为 $O(nlog_2n)$

- 二、由于 Prim 算法和 Kruskal 算法设计思路的不同,导致了其对不同问题实例的效率对比关系的不同。请简要论述:
- 1、如何将两种算法集成,以适应问题的不同实例输入;
- 2、你如何评价这一集成的意义?

答:

Prim 算法通过依次加入未访问的点,并计算新加入的点与其他未加入的点的距离,如果小,则更新,之后再次加入此时距离最近的点,不断循环,直至加入完所有的点,可见该算法是基于项点来进行搜索的,因此适合项点较少而变多的稠密图;而 Kruskal 算法则将所有的边先进行排序,按照从小到大的顺序加入改边两端的项点,并将它们合并为一个集合,可见该算法是基于边来进行搜索的,因此适合项点多而变少的稀疏图。

二者的集成,可以通过不断更新边与顶点数量之比,大于某一阈值判定为稠密图,小于该阈值为稀疏图。具体做法是,将已经合并的子图当作一个顶点处理,此时剩余顶点个数为m-n(m为所有点个数,n为已经合并的点个数),同理,边的个数也要不断减去已经合并的边数量,通过不断更新剩余点数和变数,并计算比值,来决定是否切换算法。

我的评价是,几乎没有任意一种算法可以完全适应某一问题的全部输入,应当具体问题 具体分析,比较不同输入的特点,结合不同算法特性来选取合适算法,亦或者将不同算法进行整合。

三、分析以下生成排列算法的正确性和时间效率:

```
HeapPermute(n)
//实现生成排列的 Heap 算法
//输入: 一个正正整数 n 和一个全局数组 A[1..n]
//输出: A 中元素的全排列
if n = 1
    write A
else
    for i ←1 to n do
        HeapPermute(n-1)
        if n is odd
```

swap A[1] and A[n] else swap A[i] and A[n]

答:

正确性分析:

设数组 A 长度为 k,HeapPermute(n)算法表示生成数组 A 前 n 位的全排列与后 k 位的组合,当 n==k 时,算法输出了数组 A 完整的全排列。且当 n 为奇数时,输出完一组全排列后,前 n 位数组复原,若 n 为偶数时,输出完一组全排列后,前 n 位数组循环右移一位。

现使用归纳法进行证明。

- 1、当 k==1 时,算法输出 A 的全排列,即[a1],满足推论。
- 2、 当 k==2 时,算法输出 A 的全排列,即[a1,a2],[a2,a1],发现数组循环右移了 1 位,满足推论。
- 3、当 k==3 时,算法输出 A 的全排列,即[a1,a2,a3],[a2,a1,a3],[a3,a1,a2],[a1,a3,a2],[a2,a3,a1],[a3,a2,a1],且查看原数组,发现顺序没有发生变化,也满足推论。
- 4、当 n==2p-1,n<k 时,n 为奇数,输出 A 的前 n 位全排列并与 A 的后(k-(2p-1))组合,当输出完一轮全排列时,前 n 位数组复原,此时程序返回到 **for** $i \leftarrow 1$ **to** n **do** 处执行,由于此时 n=2p,故执行 swap A[i] and A[n],即前(2p-1)位的元素依次与第 2p 位元素进行置换,并且每轮生成该轮的全排列。
- 5、当 n==2p, n< k 时,n 为偶数,继第 3 个推导,输出完前 n 位的全排列后,前 n 位元素循环右移一位,满足推论。

时间复杂度分析:

根据交换操作次数进行分析,有如下公式:

四、对于求 n 个实数构成的数组中最小元素的位置问题,写出你设计的具有减治思想算法的伪代码,确定其时间效率,并与该问题的蛮力算法相比较。

答:

算法思想: 将 n 均分为两部分(若不能均分则取整,一边比另一边多一个),分别求两边最小元素及其位置,通过比较二者元素的大小,得到最小元素的位置。

伪代码:

```
(x,i) = FindLeastElement(A[], a, b)

//从数组 A[1...n]中寻找最小元素及其位置

//输入:数组 A[1...n],左下标 a,又下标 b,

//输出最小元素及其位置

if a=b
    return (A[a],a)

else
    (x1,i) = FindLeastElement(A, a, (a+b)/2)
    (x2,j) = FindLeastElement(A, (a+b)/2+1, b)
    if(x1 < x2)
        return (x1,i)
    else
        return (x2,j)
    endif

endif
```

时间复杂度分析:

```
\begin{split} F(n) &= 1 & n = 1 \\ &= 2F(n/2) + 1 & n > 1 \\ &= 2[2F(n/4) + 1] + 1 \\ &= \dots \\ &= 2^k F(n/2^k) + 1 + 2 + 4 + \dots + 2^{k-1} \end{split}
```

因为 $n=2^k$,根据等比数列求和的最终结果 F(n)=2n-1

而蛮力算法时间复杂度为 n,由于减治算法每个子问题的时间复杂度依然与 n 成线性关系,故该减治思想并没有"捡到便宜",反而因为每次调用结束后还要返回来继续比较一次,所以比较次数比蛮力算法更多。

五、请给出约瑟夫斯问题的非递推公式 J(n), 并证明之。其中,n 为最初总人数,J(n) 为最后幸存者的最初编号。

答:

设问题开始时有 n 个人,报数为第 m 的人将被杀掉,求最后的幸存者编号。推导过程如下:

若有 2n 个人, 即人数为偶数, 且 m=2, 则第一轮报数为偶数的人将被杀掉, 则:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1		2		3		4		5	

第一行为旧的编号,第二行为新的编号。观察可得旧编号=新编号*2-1,即

J(2n) = 2J(n) - 1

若有 2n+1 个人, 即人数为奇数, 且 m=2, 则第一轮报数为偶数的人将被杀掉, 则:

1	2	3	4	5	6	7	8	9
		1		2		3		4

第一行为旧的编号,第二行为新的编号。观察可得旧编号=新编号*2+1,即

J(2n) = 2J(n) + 1

综上,约瑟夫斯问题的递推公式如下:

J(1) = 1

J(2n) = 2J(n) - 1

J(2n+1) = 2J(n) + 1

将上述推导整理结果可得

i	1		2		3			4							
n	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
J(n)	1	1	3	1	3	5	7	1	3	5	7	9	11	13	15

表中数据以 2 的幂次为一组,即每一组数据都比上一组数据多 2 倍,则可将 n 表示为 2^m+b, m 是使得 2^m不超过 n 的最大次幂的数, i 表示分组的次序。则此时非递推公式可表示为:

 \Rightarrow n = 2^m+b, J(n) = 2*b+1, (m>=0, 0<=b<2^m)

证明如下:

- 1) 若 i=1,则 m=0,b=0,J(1)=2*0+1=1,成立
- 2)若 i>1,当 i 为偶数时,设 n=i/2 成立,即 $n=2^m+b$,则 J(n)=2b+1,此时 $i=2n=2^{m+1}+2b$, J(2n)=2J(n)-1=2(2b+1)-1=4b+1=2(2b)+1,成立。
- 3)若 i>1,当 i 为奇数时,设 n=(i-1)/2 成立,即 $n=2^m+b$,则 J(n)=2b+1,此时 $i=2n+1=2^{m+1}+2b+1$,J(2n+1)=2J(n)+1=2(2b+1)+1=4b+3=2(2b+1)+1,成立。