

МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
ИМ. М.В. ЛОМОНОСОВА

Факультет вычислительной математики и кибернетики

## Отчет по заданию № 1

Автор:  
Студент гр. 106  
Кондрашов Д.С.



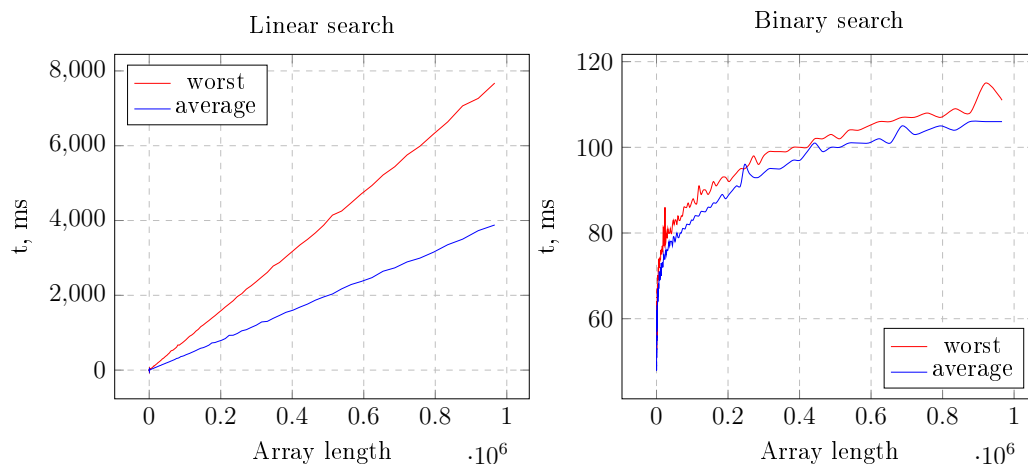
Москва, 2024

## Асимптотическая сложность алгоритмов поиска

Для выполнения первого задания была написана программа `search.cpp`, в которой реализованы следующие методы:

1. `linear_search` – линейный поиск
2. `binary_search` – бинарный поиск
3. `fill` – заполнение массива строго возрастающими целыми положительными числами
4. `generate_needed` – генерация случайного числа (в массиве или нет, учитывая какой случай нужен)
5. `print_arr` – выводит весь массив, нужен для debug
6. `timing` – возвращает время, затраченное алгоритмом на выполнение, принимает в качестве аргументов саму функцию поиска, размер тестируемого массива, количество прогонок, флаг среднего или худшего случая.
7. `run_auto` – делает заданное число полных прогонов (для всех размеров массива), может быть необходимо для уменьшения влияния task handler операционной системы.

В результате прямых измерений с помощью кода получены следующие результаты:



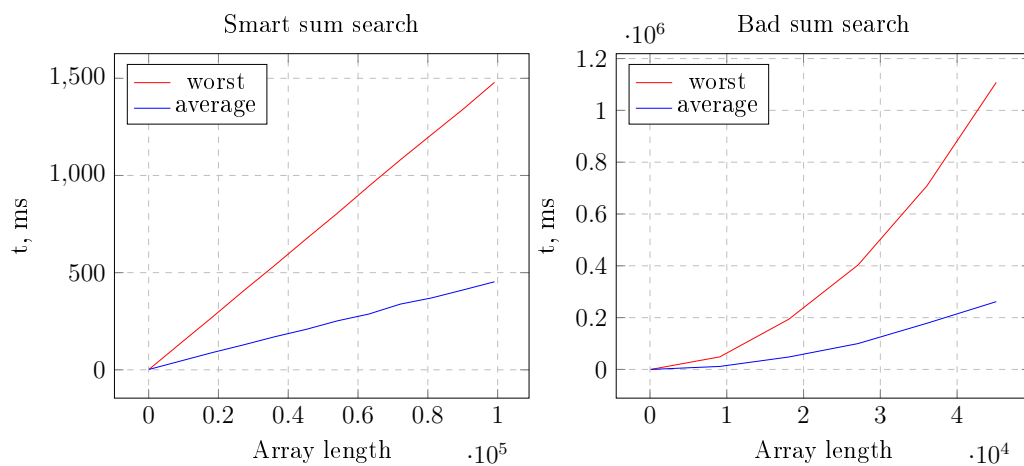
## Асимптотическая сложность алгоритмов поиска сумм

Для выполнения этой части аналогично была написана программа `sum.cpp` со следующим функционалом:

1. `linear_sum_search` – линейный (плохой) поиск

2. `smart_sum_search` – бинарный поиск
3. `fill` – заполнение массива строго возрастающими целыми положительными числами
4. `generate_needed` – генерация случайного числа (в массиве или нет, учитывая какой случай нужен)
5. `print_arr` – выводит весь массив, нужен для debug
6. `timing` – возвращает время, затраченное алгоритмом на выполнение, принимает в качестве аргументов саму функцию поиска, размер тестируемого массива, количество прогонок, флаг среднего или худшего случая.
7. `run_auto` – делает заданное число полных прогонов (для всех размеров массива), может быть необходимо для уменьшения влияния task handler операционной системы.

В результате прямых измерений с помощью кода были получены следующие данные:



# Сравнение сложности стратегий с обычным поиском

