# 排序

## 分类

所谓的内排序是指所有的数据已经读入内存，在内存中进行排序的算法。排序过程中不需要对磁盘进行读写。同时，内排序也一般假定所有用到的辅助空间也可以直接存在于内存中。与之对应地，另一类排序称作外排序，即内存中无法保存全部数据，需要进行磁盘访问，每次读入部分数据到内存进行排序。

下面给出它们的具体分类：

内部排序算法：交换排序（冒泡排序、快速排序），选择排序（直接选择排序、堆排序），插入排序（直接插入排序、希尔排序），归并排序。

外部排序算法：计数排序、基数排序、桶排序等。

## 性能

### 稳定性

稳定性：如果i=j，排序前i在j的前面，排序后i仍然在j的前面，即相等的两个数字的相对位置在排序前后不变，则该算法是稳定的，否则不稳定。

排序算法如果是稳定的，那么从一个键上排序，然后再从另一个键上排序，前一个键排序的结果可以为后一个键排序所用。可能比较难理解，这里再举个例子方便理解，比如在基数排序中，先将低位排序，再逐次按高位排序，稳定的话就可以保证排序后低位元素的顺序在高位相同时是不会改变的。

### 时间复杂度

时间复杂度：指执行算法所需要的工作量，即对待排序数据的总操作次数，我们用它来描述算法的运行时间。

### 空间复杂度

空间复杂度：指执行算法所需的内存空间。

## 数据结构

在排序算法中，常用顺序表数据结构表示待排序的数据，其定义如下：

#define MAXSIZE 100 /\*用于要排序数组个数最大值，可根据需要修改\*/

typedef struct

{

int data[MAXSIZE+1]; /\*存储要排序数组，data[0]用作哨兵或临时变量\*/

int length; /\*用于记录顺序表的长度\*/

}SqList;

另外，排序操作中经常用到数组元素的交换，将这些操作封装为函数，如下所示：

/\*交换L中数组data的下标为i和j的值\*/

void swap(SqList \*L, int i, int j)

{

int temp = L->data[i];

L->data[i] = L->data[j];

L->data[j] = temp;

}

# 冒泡排序

## 基本思想

冒泡排序（Bubble Sort）是一种交换排序，基本思想是：两两比较相邻记录的关键字，如果反序则交换，直到没有反序的记录为止。因为每遍历一次列表，最大（或最小）的元素会经过交换一点点“浮”到列表的一端（顶端），所以形象的称这个算法为冒泡算法。

## 具体步骤

1、比较两个相邻元素，如果前一个比后一个大，则交换这两个相邻元素；

2、从头至尾对每一对相邻元素进行步骤1的操作，完成1次对整个待排序数字列表的遍历后，最大的元素就放在了该列表的最后一个位置上了；

3、对除最后一个元素的所有元素重复上述步骤，这第二次遍历后第二大的元素就也放在了正确的位置（整个列表的倒数第二位置上）；

4、不断重复上述步骤，每次遍历都会将一个元素放在正确的位置上，从而下次遍历的元素也会随之减少一个，直至没有任何一对数字需要比较。

## 代码实现

## 性能分析

**稳定性：**稳定

**时间复杂度：**

平均情况：O(n^2)

最好情况：O(n)

最坏情况：O(n^2)

**空间复杂度：**O(1)

# 快速排序

# 简单选择排序

# 堆排序

# 直接插入排序

# 希尔排序

# 归并排序

# 桶排序