**Análise Teórica e Experimental de Algoritmos para o Problema de Ordenação**

**Adalberto Andrade**

adalberto.andrade@eic-rj.br

**Flavio Matias D. Carvalho**

flavio.carvalho@eic.cefet-rj.br

**Francimary Garcia de Oliveira**

francimary.oliveira@eic-rj.br

***Abstract:*** *The present work aims to analyze in a scientific and experimental way, the problem of sorting and some algorithms known to solve this problem. At the end of this work the complexities and processing times between the algorithms Bubble Sort, Insertion Sort, Merge Sort and Quick Sort will be known.*

***Resumo:*** *O presente trabalho tem por objetivo analisar de forma científica e experimental o problema de ordenação e alguns algoritmos conhecidos que se prestam a solucionar tal problema. Ao final deste trabalho serão conhecidas as complexidades e comparados os tempos de processamento entre os algoritmos Bubble Sort, Insertion Sort, Merge Sort e Quick Sort.*

1. **Introdução**

Este trabalho visa consolidar os conceitos apresentados na disciplina de Análise e Projeto de Algoritmos, que compõe a grade de disciplinas do Mestrado em Ciência da Computação. Ao mesmo tempo em que é exercitado o método científico na análise de algoritmos por meio da comparação teórica e experimental de algoritmos.  
  
O objetivo do trabalho é permitir que se comece a tomar contato com o método científico na área de análise de algoritmos, exercitando, ao mesmo tempo, abordagens teóricas e experimentais para a caracterização dos parâmetros de eficiência de um ou mais algoritmos. Dessa forma, optou-se por ambientes de programação e desenvolvimento de maior familiaridade e problemas computacionais e algoritmos que despertem seu interesse.

O trabalho busca responder aos seguintes questionamentos e alcançar os seguintes resultados:

* Qual o tempo de execução "teórico" de cada algoritmo no pior caso, no caso médio e no melhor caso?
* Quais as entradas que evidenciam/realizam o melhor caso e o pior caso?
* O comportamento experimental evidencia as análises teóricas?
* Se implementarmos os algoritmos em diferentes ambientes (implementações distintas, linguagens distintas, sistemas operacionais distintos, computadores distintos), é possível evidenciar o comportamento assimptótico semelhante?
* De que formas se comportam diferentes algoritmos para o mesmo problema, podem ser comparados?

Escolheu-se para esta finalidade o problema de ordenação, que pode ser resolvido de diversas maneiras por diferentes algoritmos. Foram selecionados os algoritmos denominados como: **Bubble Sort, Insertion Sort, Merge Sort e Quick Sort**. Os algoritmos foram implementados em diferentes ambientes (computadores distintos) de forma a ser possível evidenciar o comportamento assimptótico semelhante destes.

**2. Ordenação**

Ordenação é um dos problemas mais estudados em ciência da computação. Além de ser a base para muitos algoritmos, consome um tempo de processamento considerável para muitas aplicações típicas. Existe uma grande variação de problemas e algoritmos de ordenação.

Este trabalho avaliará alguns dos algoritmos que se prestam a resolver o problema de ordenação, que basicamente consiste em:

***Dado n números distintos x1, x2,..., xn, organizá-los em ordem incremental. Ou seja, encontrar uma sequencia de índices distintos 1 ≤ i1, i2,..., in ≤ n, tal que***

***xi1 ≤xi2 ≤ ... xin.***

**3. Algoritmos**

3.1 Bubble Sort

O algoritmo conhecido como bubble sort também é conhecido como ordenação por flutuação ou "por bolha". É um algoritmo de ordenação bem simples que percorre a lista diversas vezes, a cada passagem fazendo o maior elemento da sequência “flutuar” para o topo, como bolhas em um tanque de água que vão para seu próprio nível, e disso vem o nome do algoritmo.

Este algoritmo percorre a lista de itens ordenáveis do início ao fim, verificando a ordem dos elementos dois a dois, e trocando-os de lugar se necessário. Percorre-se a lista até que nenhum elemento tenha sido trocado de lugar na passagem anterior.

No melhor caso, o algoritmo executa *n* operações relevantes, onde n representa o número de elementos da lista. No pior caso são feitas *n2* operações, ou seja, a complexidade desse algoritmo é de Ordem quadrática O(n2).

3.2 Insertion Sort

O algoritmo de ordenação Insertion Sort, ou ordenação por inserção, é um algoritmo que, dado uma estrutura, como uma lista, constrói uma matriz final com um elemento de cada vez, uma inserção por vez.  
  
Para se entender o funcionamento da ordenação por Insertion Sort, pode ser feito um paralelo com a forma de como algumas pessoas organizam um baralho num jogo de cartas. Imagine que você está jogando cartas. Você está com as cartas na mão e elas estão ordenadas. Você recebe uma nova carta e deve colocá-la na posição correta da sua mão de cartas, de forma que as cartas obedeçam a ordenação.  
  
A cada nova carta adicionada a sua mão de cartas, a nova carta pode ser menor que algumas das cartas que você já tem na mão ou maior, e assim, você começa a comparar a nova carta com todas as cartas na sua mão até encontrar sua posição correta. Você insere a nova carta na posição correta, e, novamente, sua mão é composta de cartas totalmente ordenadas. Então, você recebe outra carta e repete o mesmo procedimento. Então outra carta, e outra, e assim por diante, até você não receber mais cartas.  
  
Esta é a ideia por trás da ordenação por inserção. Percorra as posições da sequencia, começando com o índice 1 (um). Cada nova posição é como a nova carta que você recebeu, e você precisa inseri-la no lugar correto na sequencia ordenada à esquerda daquela posição.

3.3 Merge Sort

Com o algoritmo Merge Sort, introduzimos o conceito de Divisão e Conquista, onde dado um problema a resolver em n entradas, a estratégia de divisão e conquista sugere quebrar as entradas em k subconjuntos distintos 1 < k ≤ n, obtendo k subproblemas. Esses subproblemas devem ser resolvidos e então um método deve ser encontrado para combinar as soluções em uma solução do todo. Se os subconjuntos ainda se mantem relativamente grandes, a estratégia de divisão e conquista pode ser reaplicada. Os resultados dos subproblemas de uma solução desenhada com divisão e conquista, são do mesmo tipo que o problema original. Para esses casos a reaplicação do princípio de divisão e conquista é naturalmente expressa por um algoritmo recursivo. Onde subproblemas menores do mesmo tipo são gerados até que um subproblema fique tão pequeno que para ser resolvido não necessite ser quebrado.

No algoritmo Merge Sort, temos uma sequencia de n elementos a[1], a[2],...,a[n], onde a ideia geral é quebra-los em dois conjuntos a[1],...,a[n/2] e a[n/2 + 1],...,a[n]. Cada conjunto é individualmente ordenado e as sequencias resultantes ordenadas são combinadas para produzir uma única sequencia ordenada de n elementos.

3.4 Quick Sort

A abordagem de divisão e conquista é novamente utilizada para se chegar a um método de ordenação eficiente e diferente do Merge Sort. No Merge Sort o conjunto a[1:n] é dividido ao meio em dois subconjuntos que são independentemente ordenados e posteriormente combinados.

No algoritmo Quick Sort, a divisão em dois subconjuntos é realizada de tal forma que os subconjuntos ordenados não necessitem ser combinados posteriormente. Isto é conseguido pelo rearranjo dos elementos em a[1:n], tal que a[i] ≤ a[j] para todo i entre 1 e m e para todo j entre m+1 e n e algum m, 1 ≤ m ≤ n. Portanto os elementos em a[1:m] e a[m+1,n] podem ser independentemente ordenados e sem necessidade de combinação. O rearranjo dos elementos é realizado através da escolha de algum elemento de a[ ], onde t = a[s] e então reordenando os demais elementos tal que todos os elementos que aparecerem antes de e em a[1:n] são menores ou iguais a t e todos os elementos que aparecerem depois de t são maiores ou igual a e. Este rearranjo é denominado como particiona mento.

**4. Análise Teórica dos Algoritmos**

4.1. Bublle Sort

O algoritmo Bubble Sort é considerado uma das abordagens mais simples para realização da operação de ordenação. Trabalha com a comparação entre dois elementos por vez e a realização de uma troca, caso estejam em ordem contrária, de forma que na primeira execução das comparações a saída será o maior elemento ordenado no final da sequencia. Na segunda execução, o segundo maior elemento será posicionado corretamente na sequencia e assim sucessivamente, até que nenhuma troca seja realizada, indicando assim que toda a lista está ordenada.

**Melhor caso:** Quando a sequencia já se encontra ordenada. Onde nenhuma troca será realizada e serão necessárias **n** comparações.

**Pior caso:** Quando a sequencia se encontra invertida. As operações de comparação e troca de posição dos elementos são executadas da seguinte forma:

* Primeiro passo: n - 1 trocas
* Segundo passo: n – 2 trocas e assim sucessivamente

Desta forma o número de trocas será igual a: (n – 1) + (n – 2) +( n – 3) + ... + 2 + 1 = [n(n – 1)]/2, o que resultará em um número de trocas na ordem de **n2**.

Portanto o tempo gasto na execução do algoritmo Bubble Sort varia em ordem quadrática em relação ao número de elementos a serem ordenados.

* T = O (n2)
* Atividades mais custosas:
  + Comparações e
  + Trocas de posição

Trata-se de um algoritmo lento para entradas grandes e, portanto pouco recomendado para tais cenários.

Abaixo o código (Python) utilizado neste trabalho para implementar a ordenação com o método Bubble Sort:

def bubbleSort(listab):

for bolhinha in range(len(listab)-1,0,-1):

for i in range(bolhinha):

if listab[i]>listab[i+1]:

temp = listab[i]

listab[i] = listab[i+1]

listab[i+1] = temp

4.2. Insertion Sort

* É eficiente na ordenação de um número pequeno de elementos.
* Funciona de forma análoga a maneira que ordenamos cartas de baralho na mão.
* Para o perfeito entendimento deste algoritmo, importante provar três coisas:
  + Inicialização: É verdadeira antes da primeira iteração.
  + Manutenção: Se é verdadeiro no começo da iteração se manterá verdadeiro também na seguinte.
  + Término: Quando o ciclo for concluído o vetor estará ordenado de forma correta.

Estes três passos podem ser comparados às propriedades do método da indução matemática como abaixo apresentado:

Inicialização: Base de indução

Manutenção: Passo indutivo

Término: A indução é concluída quando o ciclo termina.

* **Melhor caso:** Quando os elementos já estão ordenados. Serão realizadas 1 comparação e 1 troca por etapa, totalizando (n – 1) comparações e (n – 1) trocas.
* **Pior caso:** Quando os elementos da sequencia estão na ordem inversa. O n-ésimo número é comparado a todos os n-1 números anteriores a ele. O número total de comparações para ordenação pode ser tão alto quanto 1 + 2 + ... + n-1 = ½ (n-1)(n-2), resultando em uma grandeza de ordem quadrática O(n2). Além disso, inserir o n-ésimo número na posição correta envolve movimentar outros elementos. No pior caso, n – 1 elementos serão movidos, portanto o número de movimentação de elementos também estará na O(n2).

Em relação ao tempo gasto na execução do algoritmo Insertion Sort, temos:

T = O (n2), portanto na ordem quadrática.

Trata-se de um algoritmo lento para entradas grandes e, portanto pouco recomendado para tais cenários. Mas pode se mostrar como um método bom para adicionar um pequeno conjunto de dados a uma sequencia já ordenada, originando outra sequencia ordenada, pois neste caso o custo pode ser considerado linear.

Abaixo o código (Python) utilizado neste trabalho para implementar a ordenação com o método Insertion Sort:

def insertionSort(lista1):

for index in range(1,len(lista1)):

valor\_atual= lista1[index]

posicao = index

while posicao > 0 and lista1[posicao-1] > valor\_atual:

lista1[posicao] = lista1[posicao-1]

posicao = posicao-1

lista1[posicao] = valor\_atual

return lista1

4.3. Merge Sort

O algoritmo Merge Sort implementa o método de Divisão e Conquista, que prevê ações de Dividir, Conquistar e Combinar, da seguinte forma:

* Dividir: Dividir os n elementos da sequencia a ser ordenada, em duas sequencias com n/2 elementos cada.
* Conquistar: Ordenar as duas subsequências recursivamente, utilizando o merge sort.
* Combinar: Combinar as duas subsequências para gerar uma solução única ordenada.

Em relação ao tempo de processamento para o Merge Sort, temos que o tempo para operação de combinar é proporcional ao n. Então o tempo de processamento para o Merge Sort é descrito pela seguinte relação de recorrência:

T(n) = a n = 1, onde a é uma constante

2T(n/2) + cn n > 1, onde c é uma constante

Quando n está em potência de 2, podemos resolver esta equação por sucessivas substituições:

T(n) = 2(2T(n/4) + cn/2) + cn

= 4T(n/4) + 2cn

= 4(2T(n/8) + cn/4) + 2cn

.

.

= 2KT(1) + Kcn

= an + cn Log n

Notamos que, se 2K < n ≤ 2K+1 então T(n) ≤ T(2K+1). Portanto:

T(n) = O(n log n)

**Melhor caso:** Onde nunca é necessário trocar após comparações. A complexidade é O(n log n).

**Pior caso:** Onde sempre é necessário trocar após comparações. A complexidade é O(n log n).

Para o Merge Sort não há tanta importância se a sequencia está no melhor, médio ou pior caso, porque para qualquer um dos cenários a complexidade estará na ordem n log n.

Isso se dá pelo fato de que este algoritmo independentemente da situação em que se encontra a sequencia, sempre irá dividir e intercalar.

Trata-se de um algoritmo eficiente para grandes entradas, no entanto possui algumas desvantagens que precisam ser avaliadas:

* Utiliza funções recursivas;
* Gasto extra de memória. O algoritmo cria uma cópia do vetor para cada nível da chamada recursiva, totalizando um uso adicional de memória igual a (n log n).

Abaixo o código (Python) utilizado neste trabalho para implementar a ordenação com o método Merge Sort:

def mergeSort(lista):

# print("Divisao ",lista)

if len(lista)>1:

meio = len(lista)//2

ladoesquerdo = lista[:meio]

ladodireito = lista[meio:]

mergeSort(ladoesquerdo)

mergeSort(ladodireito)

i=0

j=0

k=0

while i < len(ladoesquerdo) and j < len(ladodireito):

if ladoesquerdo[i] < ladodireito[j]:

lista[k]=ladoesquerdo[i]

i=i+1

else:

lista[k]=ladodireito[j]

j=j+1

k=k+1

while i < len(ladoesquerdo):

lista[k]=ladoesquerdo[i]

i=i+1

k=k+1

while j < len(ladodireito):

lista[k]=ladodireito[j]

j=j+1

k=k+1

# print("Juntando ",lista)

return lista

4.4. Quick Sort

O algoritmo Quick Sort, em relação aos demais avaliados neste trabalho, se mostra como o mais eficiente, devido à sua eficiência média. Também tendo a vantagem de realizar a ordenação de forma já organizada. A abordagem de Divisão e Conquista, é refletida no Quick Sort de modo recursivo da seguinte maneira:

* Dividir: A sequencia é particionada em subsequências.
* Conquistar: A ordenação é realizada nas subsequências, através de chamadas recursivas ao Quick Sort.
* Combinar: Devido às subsequências já estarem ordenadas, nenhum trabalho é necessário para combiná-las.

O tempo de execução do Quick Sort depende se o particiona mento está balanceado ou não, que por sua vez depende de quais elementos são usados ​​para a partição (pivô).

**Melhor caso:** Com particiona mento balanceado, quando a partição produz duas subsequência com não mais de n/2 elementos, o algoritmo tem tempo similar ao merge sort, ou seja, na ordem de **O(n log n).**

**Pior caso:** Com particiona mento desbalanceado, por exemplo, uma subsequência com n-1 elementos e outra com 0 elementos (pivô é o maior ou o menor elemento da sequencia), seu tempo é similar ao Insertion Sort, ou seja, **O(n2).**

Trata-se de um algoritmo indicado para grandes entradas, tendo a vantagem em relação ao Merge Sort, de não realizar gasto extra de memória e portanto sendo o menos custoso em relação aos demais algoritmos avaliados.

Abaixo o código (Python) utilizado neste trabalho para implementar a ordenação com o método Quick Sort:

def quickSort(lista):

ajudaquickSort(lista,0,len(lista)-1)

def ajudaquickSort(lista,primeiro,ultimo):

if primeiro<ultimo:

pontodivisao = particao(lista,primeiro,ultimo)

ajudaquickSort(lista,primeiro,pontodivisao-1)

ajudaquickSort(lista,pontodivisao+1,ultimo)

#O Quick Sort primeiro seleciona um valor, chamado de valorpivo

#Selecionamos o primeiro valor como pivo

def particao(lista,primeiro,ultimo):

valorpivo = lista[primeiro]

#Seleciona-se os marcadores para depois dividir

marcaesquerda = primeiro+1

marcadireita = ultimo

#Vai deslocando ate achar um valor maior que o pivo

feito = False

while not feito:

while marcaesquerda <= marcadireita and lista[marcaesquerda] <= valorpivo:

marcaesquerda = marcaesquerda + 1

# Rearranja marcas (chaves) de modo que as "menores" precedam "maiores"

# Depois ordena as duas sublistas de chaves menores e maiores recursivamente

# ate que a lista completa se encontre ordenada.

while lista[marcadireita] >= valorpivo and marcadireita >= marcaesquerda:

marcadireita = marcadireita -1

if marcadireita < marcaesquerda:

feito = True

else:

temp = lista[marcaesquerda]

lista[marcaesquerda] = lista[marcadireita]

lista[marcadireita] = temp

temp = lista[primeiro]

lista[primeiro] = lista[marcadireita]

lista[marcadireita] = temp

return marcadireita

**5. Análise experimental dos algoritmos**

**O que podemos colocar aqui ??**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Comparação de Complexidade** | | | |
|  | **Tempo** | | |
| **Algoritmo** | **Melhor** | **Médio** | **Pior** |
| Bubble Sort | O(n) | O(n²) | O(n²) |
| Insertion Sort | O(n) | O(n²) | O(n²) |
| Merge Sort | O(nlogn) | O(nlogn) | O(nlogn) |
| Quick Sort | O(nlogn) | O(nlogn) | O(n²) |

**6. Resultados experimentais**

Os códigos foram escritos na linguagem Python 2.7.13.

Abaixo os tempos apresentados após execução em ambientes computacionais distintos.

Intel Core i5-3210 M 2.50 GHz, Memória RAM: 6,00 GB, Sistema Operacional: Windows

|  |  |
| --- | --- |
| Algoritmo | Tempo (s) |
| Bubble Sort | 33,32 |
| Insertion Sort | 16,17 |
| Merge Sort | 0,19 |
| Quick Sort | 0,11 |

**Referências:**

Cormen, Thomas H.; Leiserson, Charles E.; Rivest, Ronald L.; Stein, Clifford (2009) [1990]. Algoritmos (3rd ed.). MIT Press and McGraw-Hill.

Manber, UDI; [1989] Introduction to Algorithms A Creative Approach. Adison-Weley.

Horowitz, Ellis; Sartaj, Sahni; Rajasekaran, Sanguthevar; [1997]. Computer Algorithms. Computer Science Press

Rocha, Julio Cesar Ferreira; [2013]. Complexidade de Algoritmos Insertion, Selection e Bubble Sort, Centro Universitário do Sul de Minas