

---

ĐẠI HỌC QUỐC GIA THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH  
TRƯỜNG ĐẠI HỌC KHOA HỌC TỰ NHIÊN  
KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN



BÁO CÁO THỰC HÀNH  
MÔN HỌC: CẤU TRÚC DỮ LIỆU VÀ GIẢI THUẬT  
CHỦ ĐỀ: TÌM HIỂU VÀ THỰC HÀNH CÁC THUẬT TOÁN SẮP XẾP

## NHÓM 02

21120499 - Nguyễn Duy Long

21120504 - Nguyễn Phương Nam

21120505 - Bùi Thị Thanh Ngân

21120521 - Nguyễn Phúc Phát

Giảng viên hướng dẫn: Thầy Lê Đình Ngọc

---

# MỤC LỤC

I. Trang thông tin.....

II. Giới thiệu.....

III. Trình bày thuật toán.....

IV. Kết quả thực nghiệm.....

    1. Bảng số liệu thống kê.....

    2. Đồ thị minh họa.....

    3. Nhận xét chung.....

V. Tổ chức đồ án và các lưu ý.....

VI. Tài liệu tham khảo.....

---

# Giới thiệu

---

Trình bày thuật toán

1. Selection Sort	2. Insertion Sort	3. Bubble Sort
4. Shaker Sort	5. Shell Sort	6. Heap Sort
7. Merge Sort	8. Quick Sort	9. Counting Sort
10. Radix Sort	11. Flash Sort	

## 1 Selection Sort

### 1. Ý tưởng thuật toán:

Mỗi bước sẽ di chuyển một phần tử nhỏ nhất sang bên trái, từ đó mảng sẽ dần được chia làm 2 phần:

Bên trái là mảng đã được sắp xếp tăng dần.

Bên phải là mảng chưa được sắp xếp.

### 2. Psuedocode:

```
For i = 0 to n - 2
```

```
    min_index = chỉ số phần tử nhỏ nhất trong khoảng i + 1 đến n - 1
```

```
    swap (a(i), a(min_index))
```

### 3. Độ phức tạp:

Không gian:  $O(1)$

Thời gian:  $O(n^2)$

### 4. Biến thể và cải tiến:

Heap sort sử dụng cùng ý tưởng tìm các giá trị lớn nhất nhỏ nhất, nhỏ nhất nhưng dùng đến cấu trúc heap nên độ phức tạp giảm còn  $O(n \log n)$ .

Double selection sort, tìm cùng lúc giá trị lớn nhất và nhỏ nhất sau đó di chuyển các giá trị này đến đầu và cuối mảng.

## 2 Insertion Sort

### 1. Ý tưởng thuật toán:

1. Chèn phần tử thứ hai vào vị trí thích hợp trong mảng con đã được sắp xếp.
2. Chèn phần tử thứ ba vào vị trí thích hợp trong mảng con đã được sắp xếp.
3. Lặp lại cho đến khi chèn phần tử cuối cùng vào vị trí thích hợp trong mảng con đã được sắp xếp.

### 2. Psuedocode:

```
for i = 1 to n - 1
    x = a[i]
    j = i - 1
    Duyệt j và tìm vị trí thích hợp cho x, đồng thời dịch các phần tử sang
    phải để tạo chỗ cho x
    Chèn x vào vị trí thích hợp
```

### 3. Độ phức tạp:

Không gian:  $O(1)$

Thời gian:  $O(n^2)$

Trung bình, thuật toán sắp xếp chèn - Insertion sort có độ phức tạp là  $O(n^2)$

Trường hợp tốt nhất là với đầu vào đã được sắp xếp đúng thứ tự. Trường hợp xấu là dãy bị đảo ngược thứ tự hoàn toàn.

### 4. Biến thể và cải tiến:

Shell sort sử dụng cùng ý tưởng tìm các giá trị lớn nhất nhỏ nhất.  
Áp dụng trong flash sort.  
Có thể dùng binary search để giảm số lần so sánh.

### 3 Bubble Sort

#### 1. Ý tưởng thuật toán:

1. So sánh 2 phần tử liền kề, nếu phần tử đứng trước lớn hơn phần tử đứng sau thì hoán đổi chỗ 2 phần tử này.
2. Lặp lại cho đến khi không còn phần tử nào cần hoán đổi chỗ.

#### 2. Psuedocode:

```
for i = 0 to n - 2
  for j = n - 1 downTo i + 1
    if a[j] < a[j - 1]
      swap (a[j], a[j - 1])
```

#### 3. Độ phức tạp:

Không gian:  $O(1)$

Thời gian:  $O(n^2)$  đối với trường hợp tệ nhất,  $O(n)$  đối với trường hợp tốt nhất.

#### 4. Biến thể và cải tiến:

Trong mỗi vòng lặp của biến  $j$  ở trên, kiểm tra xem nếu không có phép hoán vị nào được thực hiện tức mảng đã đúng vị trí ta sẽ dừng thuật toán ngay lập tức. Trong trường hợp tốt nhất mảng đã được sắp xếp độ phức tạp về thời gian là  $O(n)$

Biến thể là Recursive Bubble Sort và Shaker Sort.

## 4 Shaker Sort

### 1. Ý tưởng thuật toán:

1. So sánh 2 phần tử liền kề, nếu phần tử đứng trước lớn hơn phần tử đứng sau thì hoán đổi chỗ 2 phần tử này.
2. Lặp lại cho đến khi không còn phần tử nào cần hoán đổi chỗ.
3. Lặp lại bước 1 và 2 nhưng lần này so sánh từ phải sang trái.

### 2. Psuedocode:

```
left = 0
right= n - 1
k = 0 // vị trí hoán vị cuối cùng:
while left < right // l->r là khoảng cần sắp xếp
    for i = left to right
        if a[i] > a[i+1]
            swap 2 phần tử để đẩy phần tử lớn nhất trong khoảng xét về cuối
            cập nhật vị trí k = i
    right = k // thu hẹp khoảng xét bên phải
    for i = right to left
        if a[i] < a[i-1]
            swap 2 phần tử để đẩy phần tử nhỏ nhất trong khoảng xét về đầu
            cập nhật vị trí k = i
    left = k // thu hẹp khoảng xét bên trái
```

### 3. Độ phức tạp:

Không gian:  $O(1)$

Thời gian:  $O(n^2)$

Có độ phức tạp tương tự như Bubble Sort nhưng có thể tối ưu hơn về thời gian trong trường hợp tốt nhất.



## 5 Shell Sort

### 1. Ý tưởng thuật toán:

Shell sort là một biến thể cải tiến hơn của insertion sort. Thuật toán sử dụng insertion sort lên các phần tử cách xa nhau sau đó thu hẹp dần khoảng cách này. Như vậy mảng sẽ được chia thành các mảng con với các phần tử có khoảng cách là  $h$  sắp xếp các mảng con này bằng insertion sort và lặp lại các bước trên với khoảng cách thu hẹp dần thì ta được mảng có thứ tự.

### 2. Psuedocode:

```
h = n / 2

While h > 0:

    For i = h đến n - 1:

        (Selection sort cho mảng từ 0 - i với bước chạy là h)

        temp = a(i)

        Đẩy tất cả các phần tử lớn hơn temp lên h đơn vị

        Chèn temp vào vị trí thích hợp

    h / 2
```

### 3. Độ phức tạp:

Không gian: sắp xếp tại chỗ nên là  $O(1)$

Thời gian: độ phức tạp của shell sort tùy thuộc vào  $h$  ta chọn, với những  $h$  thích hợp ta có thể tối ưu shell sort hơn nữa. Với  $h = h/2$  ta chọn ở trên:

Trường hợp tệ nhất là khi shell sort trở thành insertion sort, lúc này độ phức tạp thời gian là  $O(n^2)$

Trường hợp tốt nhất là khi mảng đã được sắp xếp sẵn thì độ phức tạp sẽ là  $O(n \log n)$

Trung bình thời gian chạy của shell sort sẽ là  $O(n \log n)$

#### 4. Biến thể và cải tiến:

Dobosiewicz sort

Shaker sort

Insertion sort

---

## 6 Quick Sort

### 1. Ý tưởng thuật toán:

1. Chọn một phần tử làm pivot.
2. Đưa các phần tử nhỏ hơn pivot về bên trái pivot, các phần tử lớn hơn pivot về bên phải pivot.
3. Lặp lại bước 1 và 2 cho đến khi không còn phần tử nào cần sắp xếp.

### 2. Psuedocode:

```
quickSort(a, l, r)
  if l < r
    p = partition(a, l, r)
    quickSort(a, l, p - 1)
    quickSort(a, p + 1, r)

partition(a, l, r)
  pivot = a[r]
  i = l - 1
  for j = l to r - 1
    if a[j] <= pivot
      i = i + 1
      swap a[i] and a[j]
  swap a[i + 1] and a[r]
  return i + 1
```

### 3. Độ phức tạp:

Không gian:  $O(\log n)$

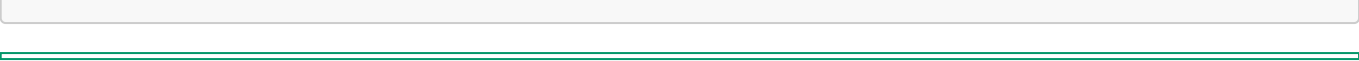
Thời gian:  $O(n \log n)$

### 4. Biến thể và cải tiến:

Quick sort 3-way: sử dụng 3 pivot để chia mảng thành 3 phần.

Quick sort random: chọn pivot ngẫu nhiên.

Quick sort median: chọn pivot là phần tử ở giữa mảng.



## 7 Heap Sort

### 1. Ý tưởng thuật toán:

1. Tạo max - heap từ mảng.
2. Lấy phần tử lớn nhất tại vị trí 0 và đưa về cuối mảng, giảm kích thước của mảng đi 1.
3. heapify lại mảng.
4. Lặp lại bước 2 và 3 cho đến khi kích thước của mảng bằng 1.

### 2. Psuedocode:

```
buildMaxHeap(a, n)
for i = n - 1 to 1
    swap a[0] and a[i]
    heapify(a, i, 0)

heapify(a, n, i)
largest = i
l = 2 * i + 1
r = 2 * i + 2
if l < n and a[l] > a[largest]
    largest = l
if r < n and a[r] > a[largest]
    largest = r
if largest != i
    swap a[i] and a[largest]
    heapify(a, n, largest)
```

### 3. Độ phức tạp:

Không gian:  $O(1)$

Thời gian:  $O(n \log n)$

## 8 Merge Sort

### 1. Ý tưởng thuật toán:

Sử dụng thuật toán chia để trị xử lý 2 nửa mảng rồi trộn chúng lại với nhau.  
Cụ thể:

Mảng được chia đôi thành 2 phần bằng đệ qui cho đến khi mảng chỉ còn 1 phần tử.

Trộn 2 mảng đã có thứ tự này lại bằng cách lấy lần lượt số nhỏ nhất ở đầu 2 mảng bỏ vào mảng chính.

### 2. Psuedocode:

Hàm trộn 2 mảng có thứ tự left và right vào mảng chính:

While 2 cả mảng left và right còn phần tử:

    Lấy lần lượt phần ở đầu 2 mảng

    So sánh 2 phần tử này

    Phần tử nào nhỏ hơn thì lấy bỏ vào mảng chính

Nếu mảng left còn phần tử:

    Bỏ phần còn lại đó vào phía sau mảng chính

Nếu mảng right còn phần tử:

    Bỏ phần còn lại đó vào phía sau mảng chính

Hàm mergeSort:

Nếu mảng có  $n \leq 1$  thì dừng

    Chia mảng a thành 2 phần bằng nhau là

        Mảng left

        Mảng right

        Thực hiện gọi đệ qui sắp xếp 2 mảng này

        Gọi hàm trộn 2 mảng này về mảng chính

### 3. Độ phức tạp:

Không gian:  $O(n)$  sử dụng để lưu trữ 2 mảng con.

Thời gian: . Thời gian chạy của merge sort khá ổn định, trong tất cả các trường hợp đều là  $O(n \log n)$ .

#### 4. Biến thể và cải tiến:

Các biến thể của merge sort chủ yếu tập trung vào việc giảm độ phức tạp về không gian và giảm số lần copy phần tử

Block sort: là một in-place sorting với độ phức tạp ổn định là  $O(n \log n)$

Katajainen et al: cũng là một in-place sorting với độ phức tạp  $O(n \log n)$  chưa được ổn định

## 9 Radix Sort

### 1. Ý tưởng thuật toán:

Khác với các thuật toán trước, Radix sort là một thuật toán tiếp cận theo một hướng hoàn toàn khác.

Nếu như trong các thuật toán khác, cơ sở để sắp xếp luôn là việc so sánh giá trị của 2 phần tử

thì Radix sort lại dựa trên nguyên tắc phân loại thư của bưu điện. Vì lý do đó nó còn có tên là Postman's sort.

Nó không hề quan tâm đến việc so sánh giá trị của phần tử và bản thân việc phân loại và trình tự phân loại sẽ tạo ra thứ tự cho các phần tử.

Coi các phần tử trong mảng sắp xếp được cấu thành từ các lớp có độ ưu tiên khác nhau.

Ví dụ, các số tự nhiên chia thành các lớp như: hàng đơn vị, hàng chục, hàng trăm, hàng nghìn,

Bước đầu tiên ta sắp xếp dãy các phần tử bằng cách so sánh các phần tử ở lớp có độ ưu tiên thấp nhất (ví dụ các chữ số hàng đơn vị).

Số nào có hàng đơn vị thấp hơn thì ta đưa lên trên. Như vậy các số có hàng đơn vị là 0 ở trên cùng, sau đó đến các số có hàng đơn vị là 1,...

Sau bước 1, ta thu được 1 thứ tự sắp xếp mới.

Ta lại làm tương tự với các lớp kế tiếp (chữ số thuộc hàng chục, hàng trăm, ...) cuối cùng ta sẽ có dãy đã sắp xếp.

### 2. Psuedocode:

```
max = số chữ số của phần tử lớn nhất

table = mảng các queue gồm 10 phần tử( các lớp từ 0->9)

for k = 0 to max-1 do:

    for i = 0 to n-1 do:

        unit = chữ số của hàng thứ k

        thêm a[i] vào queue table[unit]

    end for

    i = 0

    j = 0

    Gán các phần tử trong queue vào mảng theo thứ tự các lớp từ 0 ->9
```



```

while j < 10 do:
    while table[j] có phần tử do:
        a[i] = lấy ra phần tử đầu trong queue
        i = i + 1
    j = j + 1
end for

```

### 3. Độ phức tạp:

Không gian:  $O(n)$  vì sử dụng hàng đợi để lưu các phần tử.

Thời gian:  $O(\max * n) = O(n)$  như nhau trên mọi trường hợp, không có trường hợp xấu nhất lẫn tốt nhất

## 10 Counting Sort

### 1. Ý tưởng thuật toán:

1. Tìm phần tử lớn nhất trong mảng
2. Tạo mảng mới có kích thước bằng phần tử lớn nhất + 1, khởi tạo các phần tử bằng 0
3. Lưu số lần xuất hiện của các phần tử trong mảng tại vị trí tương ứng trong mảng mới
4. Cộng dồn các phần tử trong mảng mới
5. Tìm chỉ số của mỗi phần tử trong mảng gốc trong mảng mới.
6. Đưa các phần tử vào mảng mới theo thứ tự tìm được ở bước 5
7. Giảm số lần xuất hiện của các phần tử trong mảng mới

### 2. Psuedocode:

```

max = phần tử lớn nhất trong mảng

count = mảng mới có kích thước bằng max + 1, khởi tạo các phần tử bằng 0

for i = 0 to n-1 do:
    count[a[i]] = count[a[i]] + 1

```

```

end for

for i = 1 to max do:

    count[i] = count[i] + count[i-1]

end for

for i = n-1 to 0 do:

    b[count[a[i]]] = a[i]

    count[a[i]] = count[a[i]] - 1

end for

```

### 3. Độ phức tạp:

Không gian:  $O(n)$  vì sử dụng mảng mới để lưu các phần tử.

Thời gian:  $O(n)$  như nhau trên mọi trường hợp, không có trường hợp xấu nhất lẫn tốt nhất

## 1 1 Flash Sort

### 1. Ý tưởng thuật toán:

Tư tưởng chính của thuật toán là dựa trên sự phân lớp phần tử (Subclasses Arrangement). FlashSort bao gồm ba khối logic:

Phân loại các phần tử (Elements Classification);

Phân bố các phần tử vào đúng các phân lớp (Elements Permutation);

Sắp xếp các phần tử trong từng phân lớp theo đúng thứ tự (Elements Ordering).

1. Tìm phần tử lớn nhất và nhỏ nhất trong mảng
2. Tính giá trị  $m$  theo công thức :  $m = (n * \alpha) / (\max - \min)$ ,  $\alpha$  thường là 0.45
3. Tạo mảng mới có kích thước bằng  $m$ , khởi tạo các phần tử bằng 0
4. Lặp qua mảng gốc, tính chỉ số của phần tử tại vị trí  $i$  trong mảng mới theo công thức:  $\text{index} = (m - 1) * (a[i] - \min) / (\max - \min)$
5. Tăng giá trị của phần tử tại vị trí  $\text{index}$  trong mảng mới lên 1
6. Lặp qua mảng mới, tính vị trí bắt đầu của các phân lớp bằng cách cộng dồn các phần tử trong mảng mới
7. Hoán đổi  $a[\max]$  với  $a[0]$
8. Lặp và hoán đổi để đưa các phần tử về đúng phân lớp
9. Sắp xếp các phần tử trong từng phân lớp theo đúng thứ tự bằng thuật toán Insertion Sort

## 2. Psuedocode:

```
min = phần tử nhỏ nhất trong mảng
max = phần tử lớn nhất trong mảng
m = (n * alpha) / (max - min )
count = mảng mới có kích thước bằng m, khởi tạo các phần tử bằng 0
for i = 0 to n-1 do:
    index = (m - 1) * (a[i] - min) / (max - min)
    count[index] = count[index] + 1
end for
for i = 1 to m-1 do:
    count[i] = count[i] + count[i-1]
end for
swap(a[0], a[max])
for i = 0 to m-1 do:
    while i < count[i] do:
        index = (m - 1) * (a[i] - min) / (max - min)
        swap(a[i], a[count[index]])
        count[index] = count[index] + 1
    end while
end for
for i = 0 to m-1 do:
    insertionSort(a[count[i-1]], count[i] - count[i-1])
end for
```

## 3. Độ phức tạp:

Không gian:  $O(1)$  vì thực hiện tại chỗ.

Thời gian: có độ phức tạp trung bình là  $O(n)$  .

Nhìn lại toàn bộ các giai đoạn của thuật toán, ta thấy như sau:

- Giai đoạn phân lớp đòi hỏi độ phức tạp  $O(n)$  và  $O(m)$
- Giai đoạn Hoán vị đòi hỏi độ phức tạp  $O(n)$  ( vì mỗi phần tử chỉ phải đổi chỗ đúng một lần, và  $n$  lần cho  $n$  phần tử)
- Giai đoạn Insertion\_Sort đòi hỏi độ phức tạp  $O(n^2/m)$  ( mỗi 1 phân lớp đòi hỏi độ phức tạp  $O((n/m)^2)$  và  $m$  phân lớp đòi hỏi  $O(m*(n/m)^2)$  )

Gọi  $m$  là số lớp, trường hợp tốt nhất mỗi lớp gần như có cùng kích thước độ phức tạp là  $m*O(1)$ .

Trường hợp xấu nhất tất cả các phần tử đều nằm trong chỉ 1 vài nhóm độ phức tạp là  $O(n^2)$ .

Vậy nên theo khảo sát thì số phân lớp tối ưu nhất là  $m = 0.45n$  với  $n$  là số lượng phần tử của mảng.

# Kết quả thực nghiệm

## Bảng số liệu thống kê

Data order: Randomized												
Data size	10000		30000		50000		100000		300000		500000	
Resulting static	Running time	Comparision	Running time	Comparision	Running time	Comparision	Running time	Comparision	Running time	Comparision	Running time	Comparision
Selection sort	114	100009999	1206	900029999	4250	2500049999	15461	10000099999	169582	9E+10	321604	2.5E+11
Insertion sort	140	49888053	1161	450399755	3099	1243244904	12235	4994997990	143806	4.505E+10	248589	1.2507E+11
Bubble sort	337	100009999	3615	900029999	12399	2500049999	55462	10000099999	605323	9E+10	1.03E+06	2.5E+11
Shaker sort	326	66706197	4865	600133206	9502	1659825501	51376	6651609372	431089	6.004E+10	766550	1.6677E+11
Shell sort	3	643241	13	2255089	31	4539415	57	10086664	129	33677641	231	65384404
Heap sort	3	637669	16	2150126	33	3772835	38	8045288	152	26490095	174	45967068
Merge sort	10	40004	19	120003	33	200001	50	400002	139	1199996	264	1999972
Quick sort	1	283760	8	902518	11	1591004	15	3348761	46	10921154	73	18152470
Counting sort	0	80002	2	240002	2	348303	3	598306	11	1598306	9	2598306
Radix sort	7	180107	39	660131	62	1100131	86	2200131	284	6600131	353	11000131
Flash sort	1	96925	3	292123	4	481324	9	921905	23	2825275	32	4475339

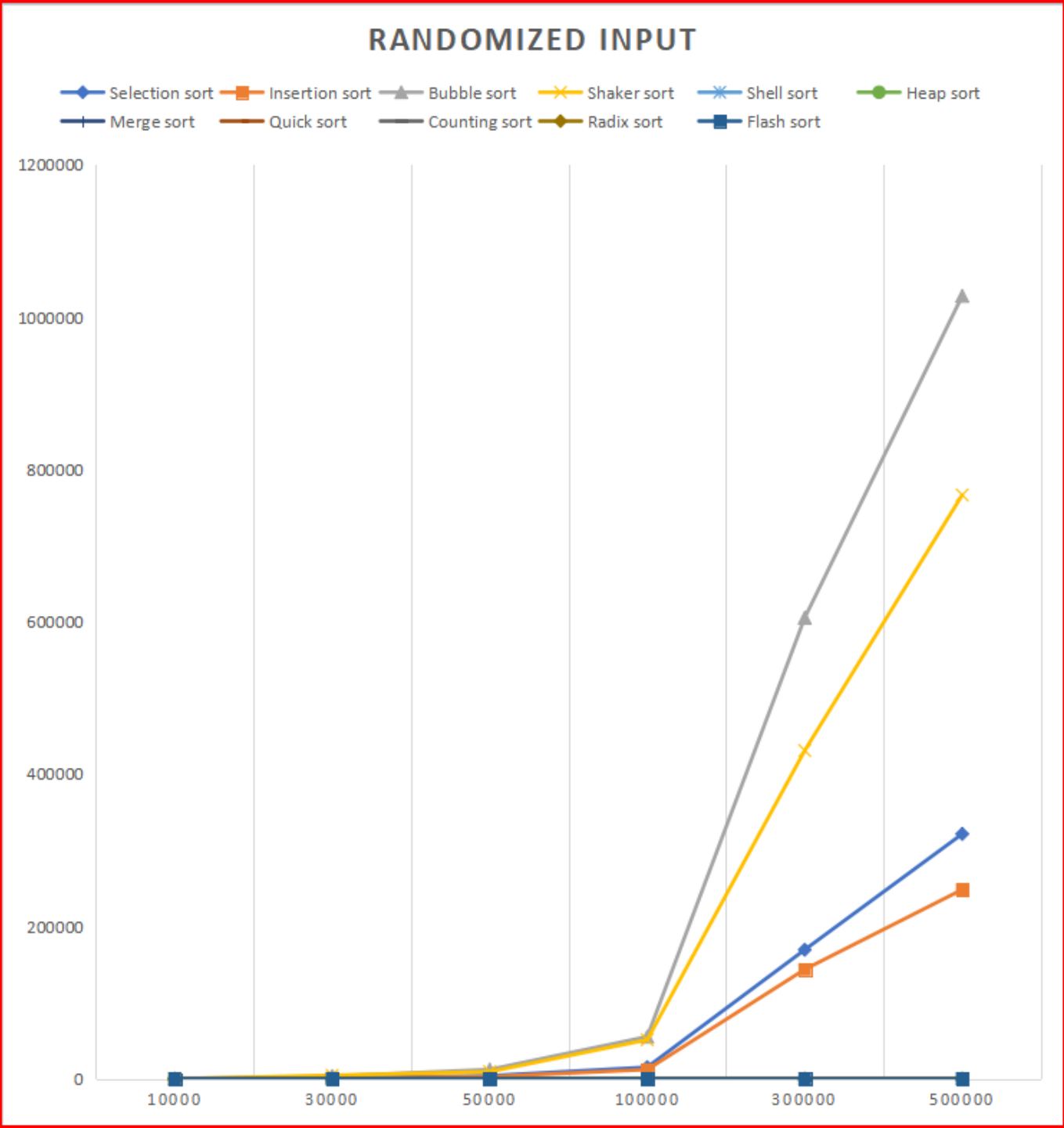
Data order: Nearly Sorted												
Data size	10000		30000		50000		100000		300000		500000	
Resulting static	Running time	Comparision	Running time	Comparision	Running time	Comparision	Running time	Comparision	Running time	Comparision	Running time	Comparision
Selection sort	119	100009999	1111	900029999	3264	2500049999	15992	10000099999	170810	9E+10	436095	2.5E+11
Insertion sort	1	187998	1	345710	1	514830	2	553922	4	1365838	10	1949034
Bubble sort	131	100009999	1005	900029999	4439	2500049999	14466	10000099999	153717	9E+10	423699	2.5E+11
Shaker sort	1	198963	1	363350	3	537937	2	504621	5	1104900	8	1521403
Shell sort	2	415064	4	1273329	11	2279674	17	4623218	40	15446521	66	25642430
Heap sort	3	669767	11	2236548	18	3924706	34	8364543	158	27413321	280	47405156
Merge sort	7	39980	31	102896	25	165036	42	300006	115	300006	245	1500006
Quick sort	0	155017	1	501965	3	913890	7	1927711	19	6058284	28	10310773
Counting sort	0	80002	0	240002	1	400002	4	800002	11	2400002	6	4000002
Radix sort	7	180107	24	660131	61	1100131	95	2200131	417	7800155	537	13000155
Flash sort	1	127964	2	383960	4	639962	8	1279966	18	3839962	38	6399964

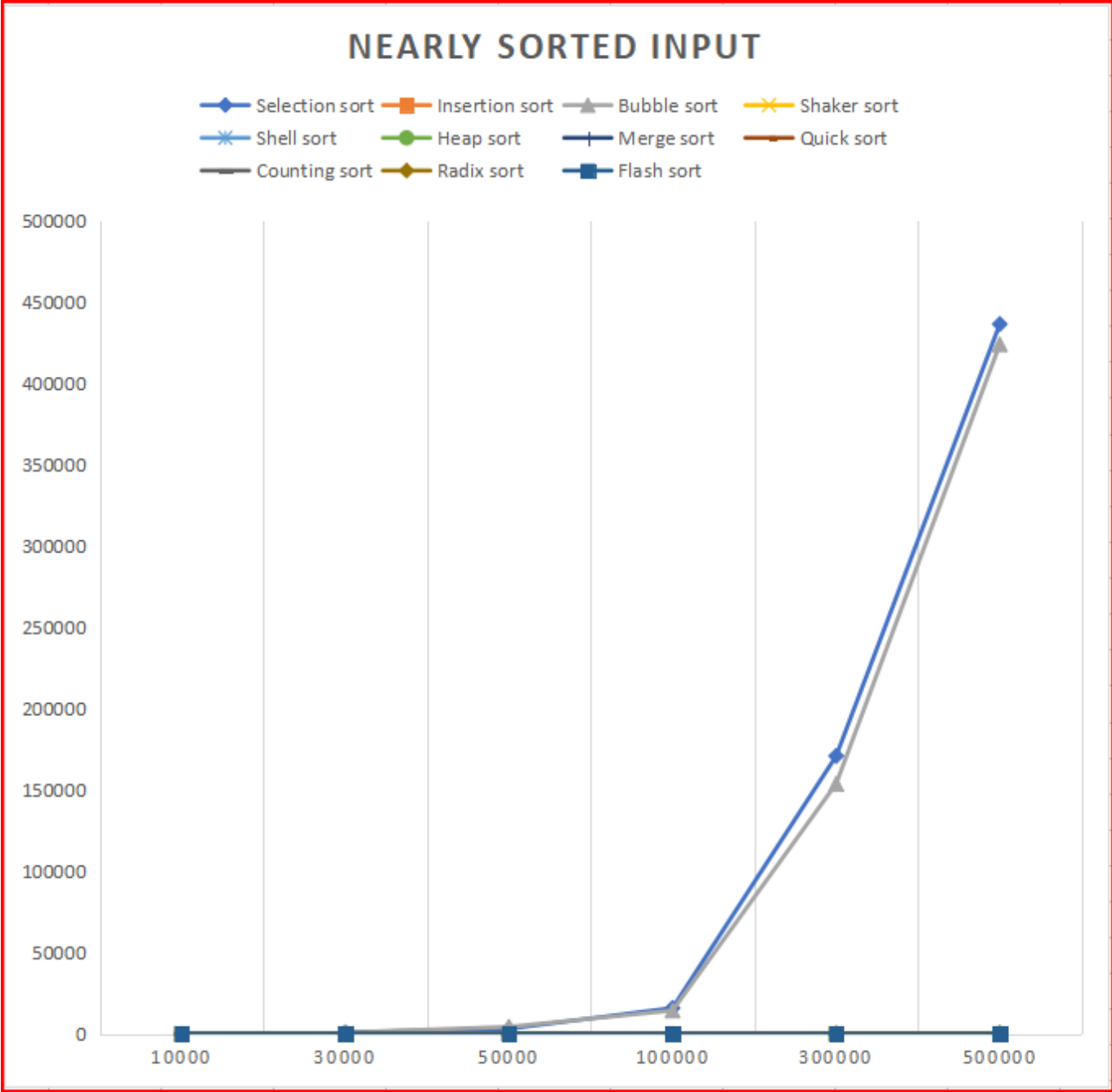
Data order: Sorted												
Data size	10000		30000		50000		100000		300000		500000	
Resulting static	Running time	Comparision	Running time	Comparision	Running time	Comparision	Running time	Comparision	Running time	Comparision	Running time	Comparision
Selection sort	117	100009999	1132	900029999	3266	2500049999	16046	10000099999	168219	9E+10	434372	2.5E+11
Insertion sort	0	29998	0	89998	0	149998	1	299998	2	899998	6	1499998
Bubble sort	138	100009999	1024	900029999	4471	2500049999	14578	10000099999	153356	9E+10	422836	2.5E+11
Shaker sort	1	20002	0	60002	0	100002	0	200002	0	600002	2	1000002
Shell sort	1	360042	2	1170050	5	2100049	15	4500051	48	15300061	84	25500058
Heap sort	2	670333	9	2236652	15	3925355	35	8365084	163	27413234	299	47404890
Merge sort	3	30006	12	90006	14	150006	28	300006	120	900006	284	1500006
Quick sort	0	154959	1	501929	3	913850	7	1927691	24	6058228	33	10310733
Counting sort	0	80002	0	240002	1	400002	3	800002	13	2400002	14	4000002
Radix sort	7	180107	28	660131	60	1100131	67	2200131	388	7800155	624	13000155
Flash sort	1	127992	2	383992	5	639992	6	1279992	26	3839992	43	6399992

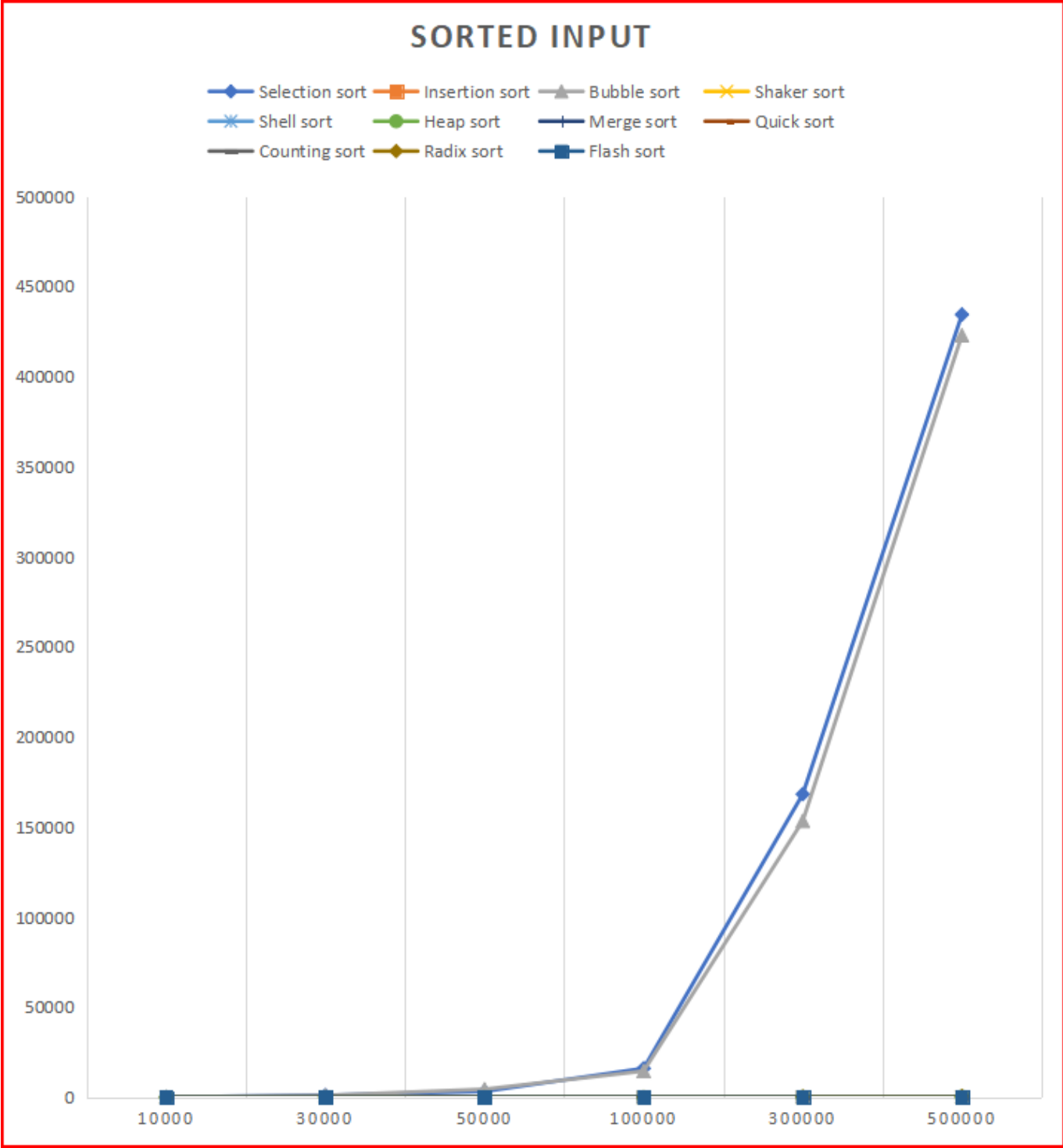
Data order: Reversed												
Data size	10000		30000		50000		100000		300000		500000	
Resulting static	Running time	Comparision	Running time	Comparision	Running time	Comparision	Running time	Comparision	Running time	Comparision	Running time	Comparision
Selection sort	122	100009999	1115	900029999	3328	2500049999	13955	10000099999	163605	9E+10	265040	2.5E+11
Insertion sort	269	100009999	1742	900029999	4842	2500049999	24459	10000099999	290655	9E+10	520298	2.5E+11
Bubble sort	347	100009999	4233	900029999	10953	2500049999	74091	10000099999	682241	9E+10	865325	2.5E+11
Shaker sort	436	100005001	5082	900015001	12552	2500025001	74680	10000050001	506411	9E+10	784986	2.5E+11
Shell sort	1	475175	6	1554051	11	2844628	24	6089190	43	20001852	61	33857581
Heap sort	2	606775	9	2063328	16	3612728	59	7718947	69	25569383	99	44483352
Merge sort	6	30007	10	90007	23	150007	49	300007	80	900007	216	1500007
Quick sort	0	164975	2	531939	3	963861	10	2027703	13	6358249	21	10810747
Counting sort	0	80002	1	240002	2	400002	4	800002	7	2400002	11	4000002
Radix sort	5	180107	28	660131	41	1100131	160	2200131	205	7800155	323	13000155
Flash sort	0	110501	2	331501	4	552501	8	1105001	17	3315001	23	5525001

Đồ thị minh họa

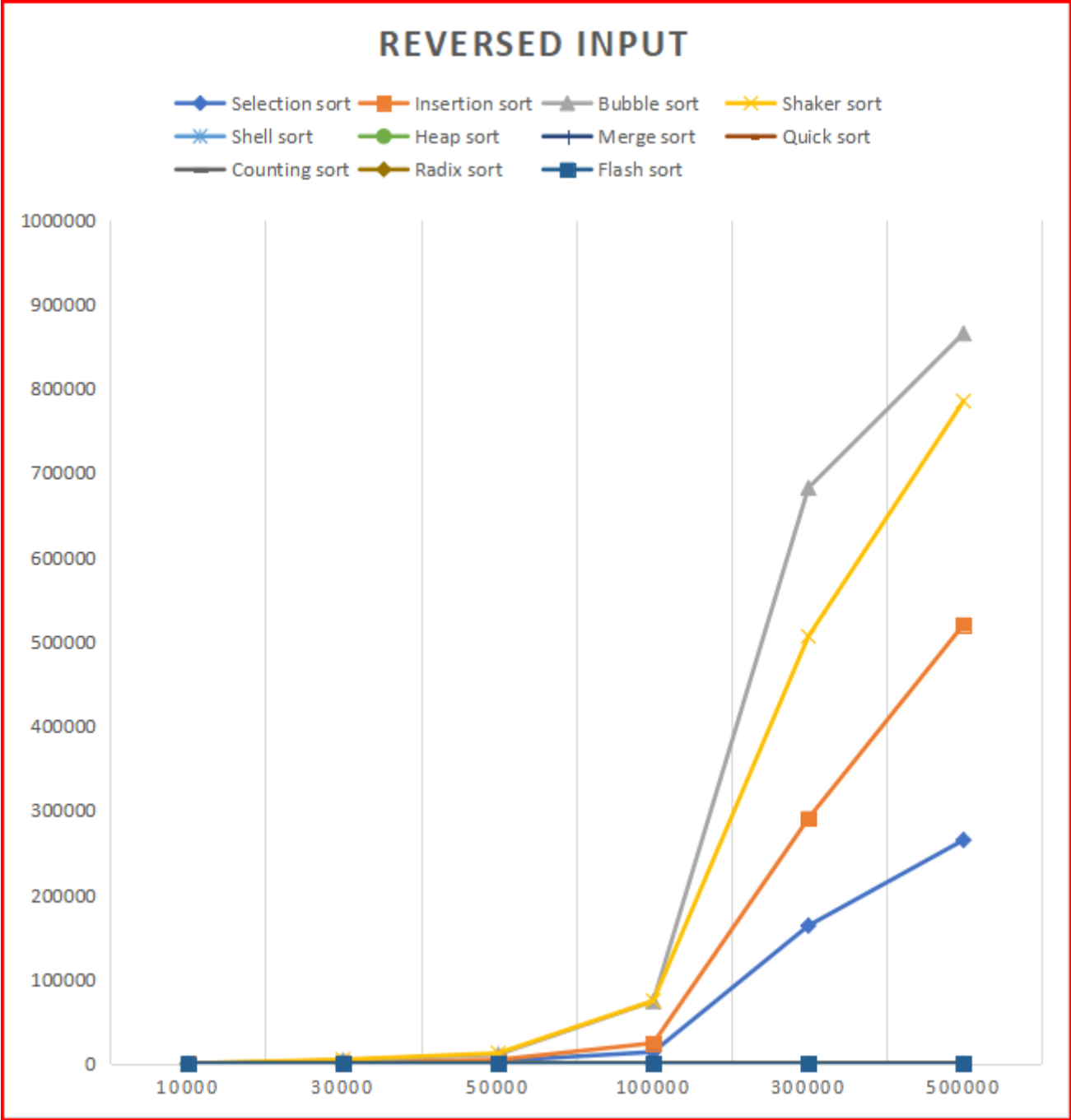
Đồ thị đường











Đồ thị cột

Nhận xét chung

# Tổ chức đồ án và các lưu ý

## 1 Tổ chức đồ án

```
|—source
|   |—releases
|   |   |—__a.exe
|   |—main.cpp
|   |—library.h
|   |—def_command.cpp
|   |—def_algorithms.cpp
|   |—def_supFuncs.cpp
|   |—dataGenerator.cpp
|—report.pdf
```

**source** là thư mục chứa mã nguồn của đồ án.

- **releases** là thư mục chứa các file thực thi của đồ án.
- **main.cpp** là file chứa hàm **main()**, validate các tham số đầu vào và gọi các hàm thực thi tương ứng
- **library.h** là file header chứa các khai báo hàm và các thư viện cần thiết, được chia làm 4 phần: + I. khai báo các hàm thuật toán + II. khai báo các hàm command + III. khai báo các hàm tạo dữ liệu + IV. khai báo các hàm hỗ trợ khác
- **def\_command.cpp** là file định nghĩa các hàm command, thực hiện các yêu cầu và xuất kết quả ra file
- **def\_algorithms.cpp** là file định nghĩa các hàm đo thời gian chạy và số lần so sánh của các thuật toán
- **def\_supFuncs.cpp** là file định nghĩa các hàm hỗ trợ khác
- **dataGenerator.cpp** là file định nghĩa các hàm tạo dữ liệu

**report.pdf** là file báo cáo đồ án.

## 2 Các ghi chú

- Thư viện sử dụng : **iostream**, **fstream**, **ctime**, **cstdlib**, **string.h**, **cmath**
- **iostream** : thư viện chuẩn c++ dùng để nhập xuất dữ liệu
- **fstream** : thư viện chuẩn c++ dùng để đọc ghi file
- **ctime** : thư viện chuẩn c++ dùng để đo thời gian chạy
- **cstdlib** : thư viện chuẩn c++ dùng để sử dụng hàm **rand()**
- **string.h** : thư viện chuẩn c dùng để xử lý chuỗi
- **cmath** : thư viện chuẩn c++ dùng để sử dụng hàm **log()**, **pow()**

## Tài liệu tham khảo

1. selection sort

4. shell sort

7. quick sort

10.1 flash sort

2. insertion sort

5. heap sort

8. counting sort

10.2 flash sort

3. bubble sort

6. merge sort

9. radix sort

11. shaker sort