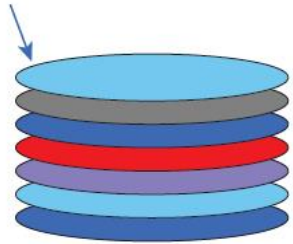
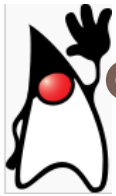


1 장 자료구조와 알고리즘



이상생활에서의 사물의 조직화





일상생활과 자료구조의 비교

〈표 1-1〉 일상생활과 자료구조의 유사성

일상생활에서의 예	해당하는 자료구조
그릇을 쌓아서 보관하는 것	스택
마트 계산대의 줄	큐
버킷 리스트	리스트
영어사전	사전
지도	그래프
컴퓨터의 디렉토리 구조	트리





자료구조와 알고리즘

□ 프로그램 = 자료구조 + 알고리즘

자료구조

scores[]

80	70	90	...	30
----	----	----	-----	----



알고리즘

```
largest ← scores[0]
for i ← 1 to N-1 do
    if scores[i] > largest
        then largest ← scores[i]
return largest
```





```
#define MAX_ELEMENTS 100
int scores[MAX_ELEMENTS]; // 자료구조
int get_max_score(int n)   // 학생의 숫자는 n
{
    int i, largest;
    largest = scores[0]; // 알고리즘
    for (i = 1; i < n; i++) {
        if (scores[i] > largest) {
            largest = scores[i];
        }
    }
    return largest;
}
```





□ 알고리즘의 조건

- 입력 : 0개 이상의 입력이 존재하여야 한다.
- 출력 : 1개 이상의 출력이 존재하여야 한다.
- 명백성 : 각 명령어의 의미는 모호하지 않고 명확해야 한다.
- 유한성 : 한정된 수의 단계 후에는 반드시 종료되어야 한다.
- 유효성 : 각 명령어들은 실행 가능한 연산이어야 한다.



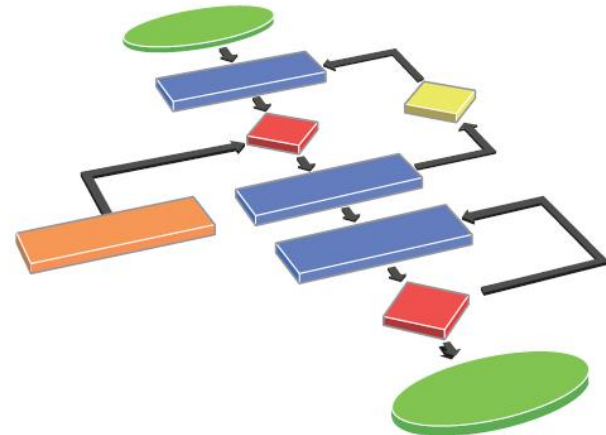
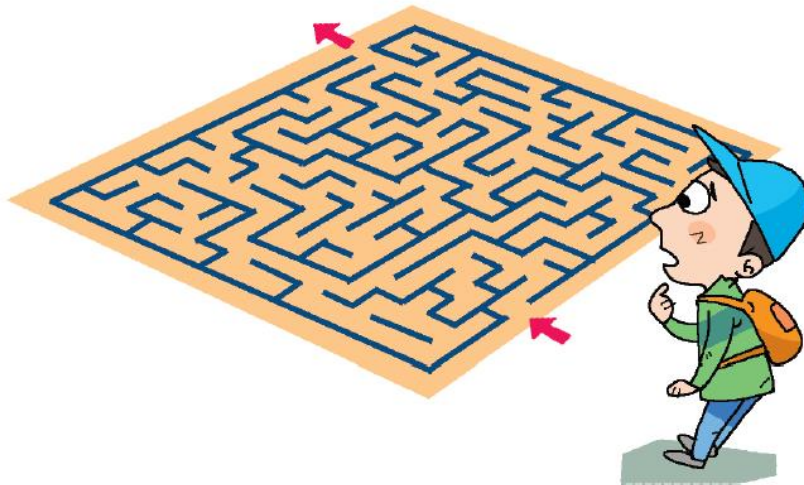
- 알고리즘(algorithm): 컴퓨터로 문제를 풀기 위한 단계적인 절차





알고리즘의 기술 방법

- 영어나 한국어와 같은 자연어
- 흐름도(flow chart)
- 의사 코드(pseudo-code)
- 프로그래밍 언어





자연어로 표기된 알고리즘

- 인간이 읽기가 쉽다.
- 그러나 자연어의 단어들을 정확하게 정의하지 않으면 의미 전달이 모호해질 우려가 있다.

(예) 배열에서 최대값 찾기 알고리즘

`ArrayMax(list, n)`

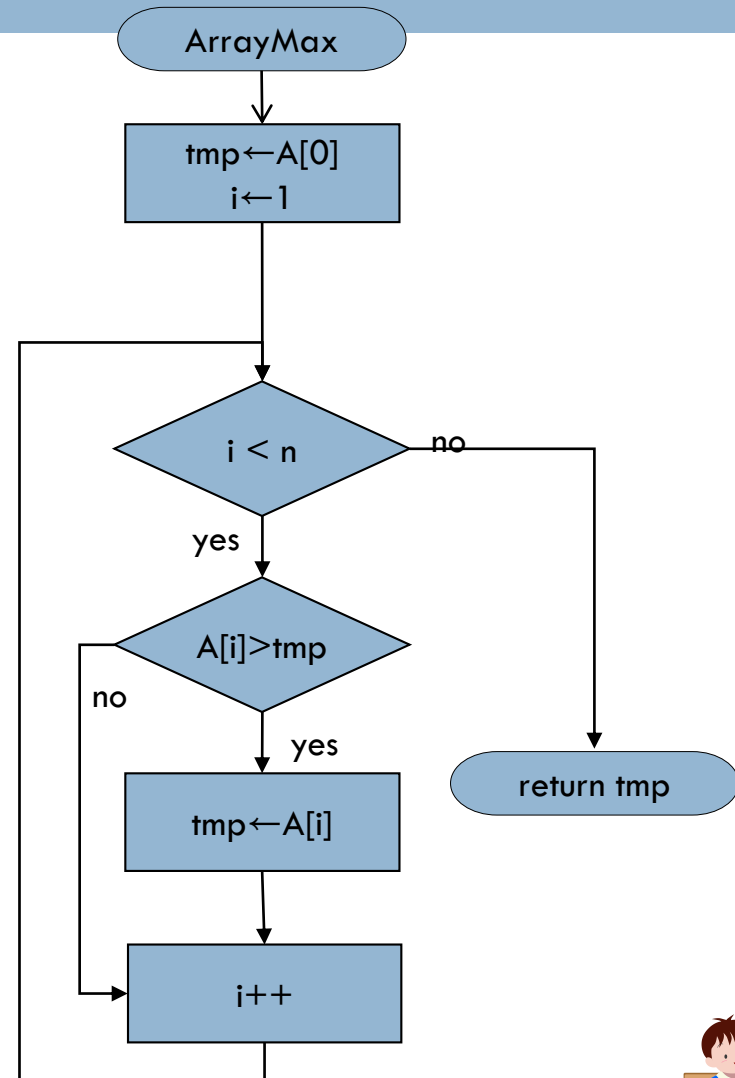
1. 배열 `list`의 첫번째 요소를 변수 `tmp`에 복사
2. 배열 `list`의 다음 요소들을 차례대로 `tmp`와 비교하면 더 크면 `tmp`로 복사
3. 배열 `list`의 모든 요소를 비교했으면 `tmp`를 반환





흐름도로 표기된 알고리즘

- 직관적이고 이해하기 쉬운 알고리즘 기술 방법
- 그러나 복잡한 알고리즘의 경우, 상당히 복잡해짐.





유사코드로 표현된 알고리즘

- 알고리즘 기술에 가장 많이 사용
- 프로그램을 구현할 때의 여러 가지 문제들을 감출 수 있다.
즉 알고리즘의 핵심적인 내용에만 집중할 수 있다.

```
ArrayMax(list, N):  
    largest ← list[0]  
    for i ← 1 to N-1 do  
        if list[i] > largest  
            then largest ← list[i]  
    return largest
```





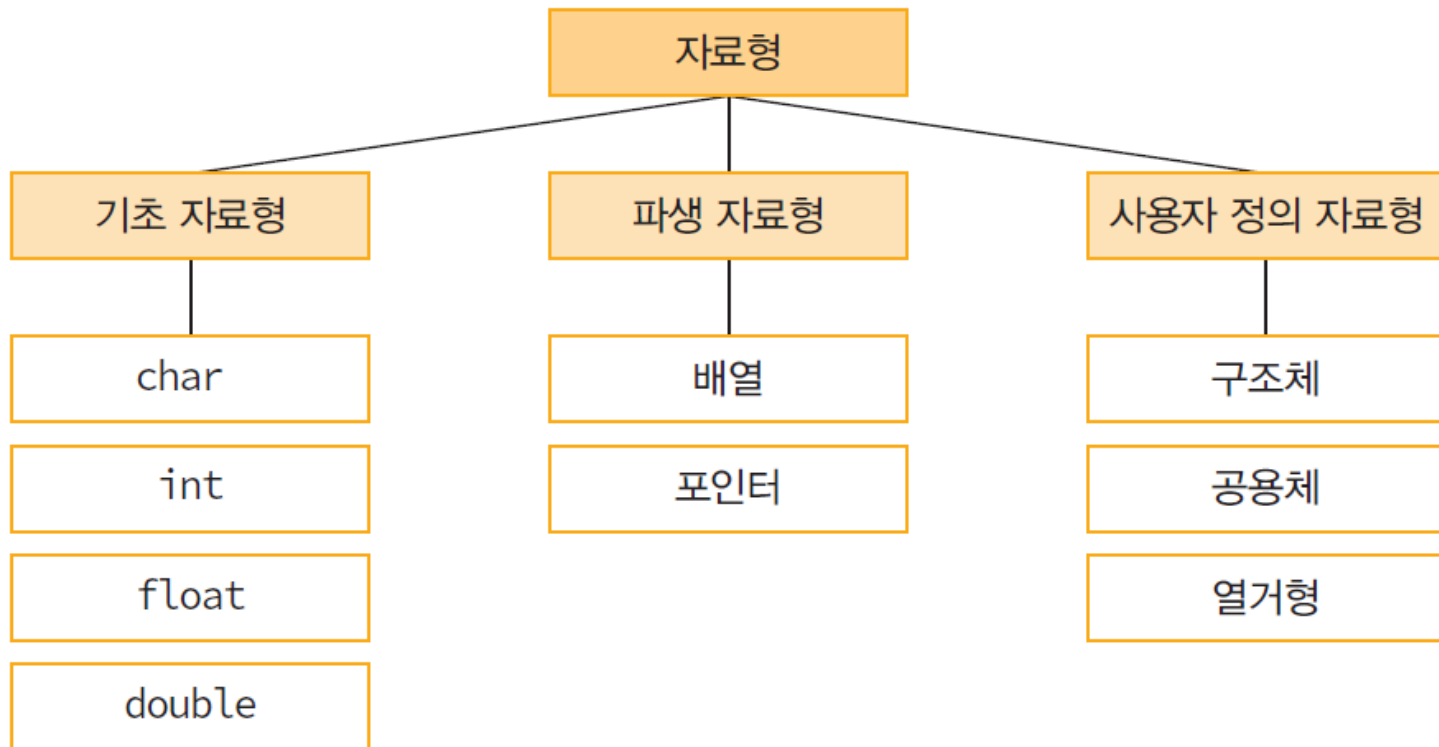
C로 표현된 알고리즘

- 알고리즘의 가장 정확한 기술이 가능
- 반면 실제 구현 시, 많은 구체적인 사항들이 알고리즘의 핵심적인 내용에 대한 이해를 방해할 수 있다.

```
#define MAX_ELEMENTS 100
int score[MAX_ELEMENTS];
int find_max_score(int n)
{
    int i, tmp;
    tmp=score[0];
    for(i=1;i<n;i++){
        if( score[i] > tmp ){
            tmp = score[i];
        }
    }
    return tmp;
}
```



- 자료형(data type): “데이터의 종류”
- 정수, 실수, 문자열 등이 기초적인 자료형의 예





- 자료형(data type)
 - ▣ 데이터의 집합과 연산의 집합

int 자료형

데이터: $\{-\text{INT_MIN}, \dots, -2, -1, 0, 1, 2, \dots, \text{INT_MAX}\}$

연산: $+, -, *, /, \%, ==, >, <$





추상 데이터 타입



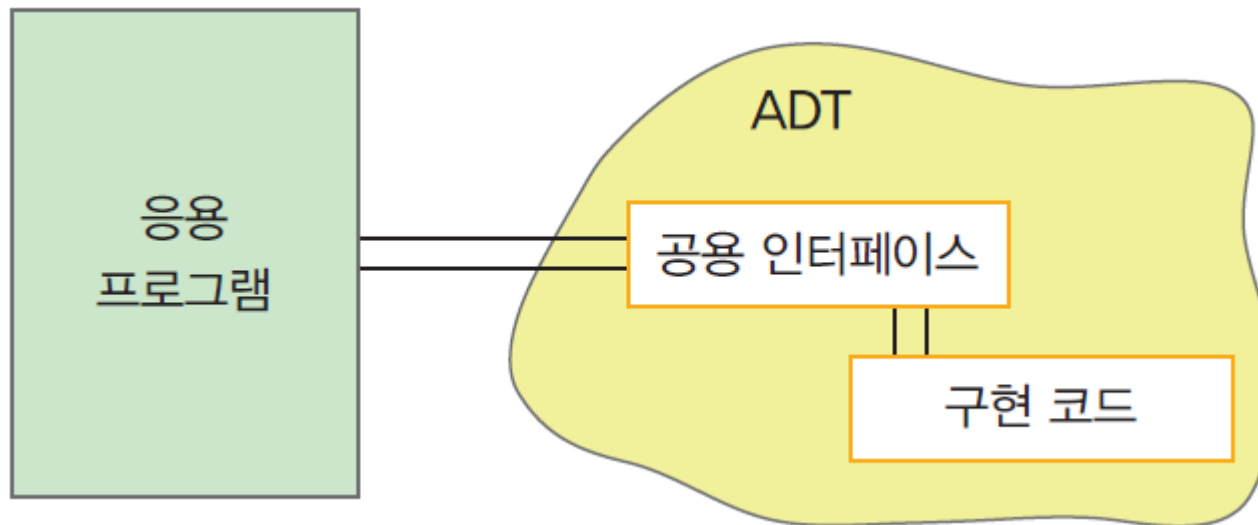
- 추상 데이터 타입(ADT: Abstract Data Type)
 - ▣ 데이터 타입을 추상적(수학적)으로 정의한 것
 - ▣ 데이터나 연산이 **무엇(what)**인가는 정의되지만 데이터나 연산을 **어떻게(how)** 컴퓨터 상에서 구현할 것인지는 정의되지 않는다.





추상데이터타입의 유래

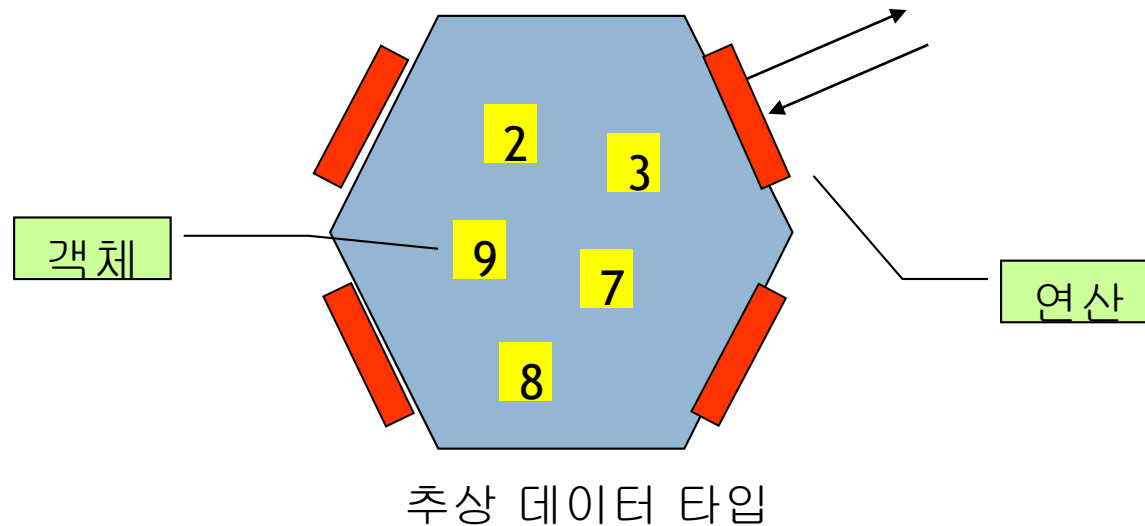
- 추상화(abstraction)-> 정보은닉기법(information hiding)-> 추상 자료형(ADT)
- 추상화란 사용자에게 중요한 정보는 강조되고 반면 중요하지 않은 구현 세부 사항은 제거하는 것





추상 데이터 타입의 정의

- **객체**: 추상 데이터 타입에 속하는 객체가 정의된다.
- **연산**: 이들 객체들 사이의 연산이 정의된다. 이 연산은 추상 데이터 타입과 외부로 연결하는 인터페이스의 역할을 한다.





추상 데이터 타입의 예: 자연수

Nat_No

객체: 0에서 시작하여 INT_MAX까지의 순서화된 정수의 부분범위

함수:

Nat_Number zero() ::= 0

Nat_Number successor(x) ::= if(x==INT_MAX) return x
else return x+1

Boolean is_zero(x) ::= if (x) return FALSE
else return TRUE

Boolean equal(x,y) ::= if(x==y) return TRUE
else return FALSE

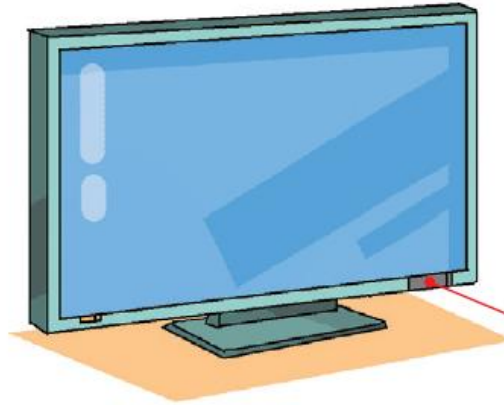
Nat_Number add(x,y) ::= if((x+y) <= INT_MAX)
return x+y
else return INT_MAX

Nat_Number sub(x,y) ::= if (x<y) return 0
else return x-y;





추상 데이터 타입과 TV



인터페이스

- TV의 인터페이스가 제공하는 특정한 작업만을 할 수 있다.
- 사용자는 TV의 내부를 볼 수 없다.
- TV의 내부에서 무엇이 일어나고 있는지를 몰라도 이용할 수 있다.

- 사용자들은 ADT가 제공하는 연산만을 사용할 수 있다.
- 사용자들은 ADT 내부의 데이터를 접근할 수 없다.
- 사용자들은 ADT가 어떻게 구현되는지 모르더라도 ADT를 사용할 수 있다.





□ 알고리즘의 성능 분석 기법

▣ 수행 시간 측정

- 두개의 알고리즘의 실제 수행 시간을 측정하는 것
- 실제로 구현하는 것이 필요
- 동일한 하드웨어를 사용하여야 함

▣ 알고리즘의 복잡도 분석

- 직접 구현하지 않고서도 수행 시간을 분석하는 것
- 알고리즘이 수행하는 연산의 횟수를 측정하여 비교
- 일반적으로 연산의 횟수는 n 의 함수





왜 프로그램의 효율성이 중요한가?

입력 자료의 개수	프로그램 A: n^2	프로그램 B: 2^n
$n = 6$	36초	64초
$n = 100$	10000초	2^{100} 초 = 4×10^{22} 년



- 알고리즘을 프로그래밍 언어로 작성하여 실제 컴퓨터상에서 실행시킨 다음, 그 수행시간을 측정

알고리즘 1



수행 시간 10초

알고리즘 2



수행 시간 50초





수행시간 측정 2가지 방법

방법 #1	방법 #2
<pre>#include <time.h> start = clock(); ... stop = clock(); double duration = (double)(stop - start) / CLOCKS_PER_SEC;</pre>	<pre>#include <time.h> start = time(NULL); ... stop = time(NULL); double duration = (double) difftime(stop, start);</pre>





수행시간측정

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <time.h>
int main(void)
{
    clock_t start, stop;
    double duration;
    start = clock();      // 측정 시작
    for (int i = 0; i < 1000000; i++)      // 의미 없는 반복 루프
        ;
    stop = clock();      // 측정 종료
    duration = (double)(stop - start) / CLOCKS_PER_SEC;
    printf("수행시간은 %f초입니다.\n", duration);
    return 0;
}
```



- 시간 복잡도는 알고리즘을 이루고 있는 연산들이 몇 번이나 수행되는지를 숫자로 표시

```
largest ← scores[0]
for i ← 1 to N-1 do
    if scores[i] > largest
        then largest ← scores[i]
return largest
```





복잡도 분석의 종류

- 시간 복잡도(time complexity)
- 공간 복잡도(space complexity)

알고리즘 1



기본연산수 20

알고리즘 2



기본연산수 100





입력의 개수 고려

알고리즘 1



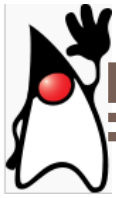
$$3n+2$$

알고리즘 2



$$5n^2+6$$





복잡도 분석의 예

- 양의 정수 n 을 번 더하는 문제를 생각하여 보자.

알고리즘 A	알고리즘 B	알고리즘 C
$\text{sum} \leftarrow n * n;$	for $i \leftarrow 1$ to n do $\text{sum} \leftarrow \text{sum} + n;$	for $i \leftarrow 1$ to n do for $j \leftarrow 1$ to n do $\text{sum} \leftarrow \text{sum} + 1;$





알고리즘의 비교

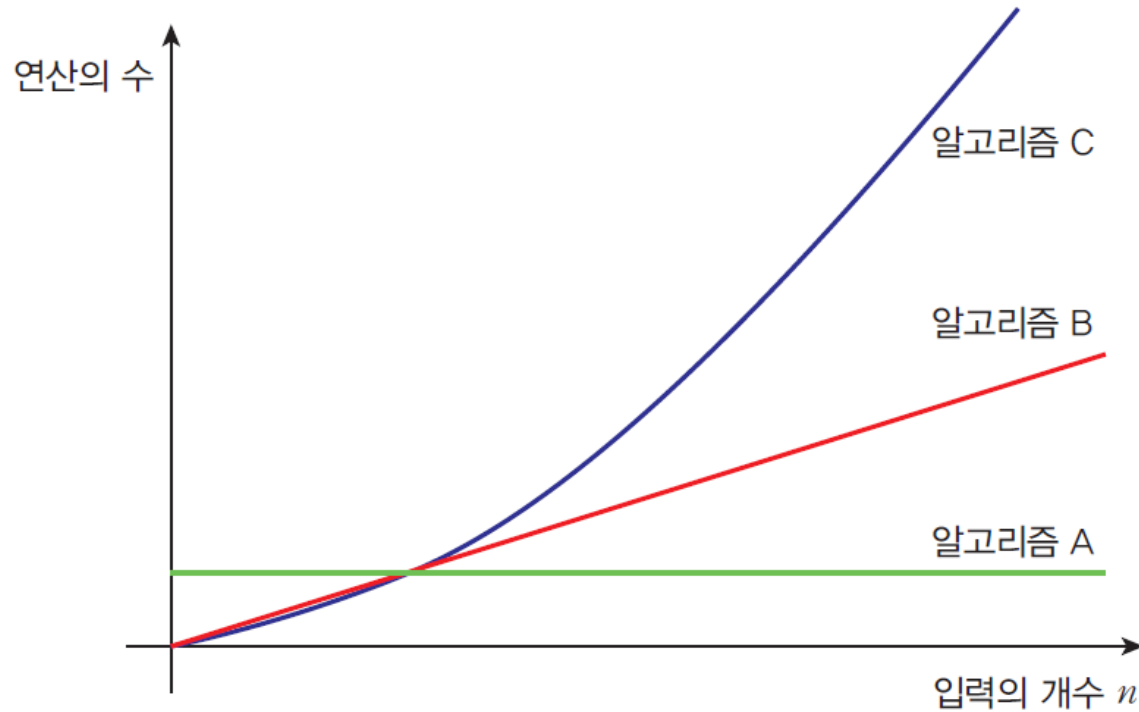
알고리즘 A	알고리즘 B	알고리즘 C
sum \leftarrow n*n;	for i \leftarrow 1 to n do sum \leftarrow sum + n;	for i \leftarrow 1 to n do for j \leftarrow 1 to n do sum \leftarrow sum + 1;

	알고리즘 A	알고리즘 B	알고리즘 C
대입연산	1	n	$n * n$
덧셈연산		n	$n * n$
곱셈연산	1		
나눗셈연산			
전체연산수	2	$2n$	$2n^2$





연산의 회수를 그래프로 표현



- 자료의 개수가 많은 경우에는 차수가 가장 큰 항이 가장 영향을 크게 미치고 다른 항들은 상대적으로 무시될 수 있다.

$n=1000$ 인 경우

$$T(n) = n^2 + n + 1$$

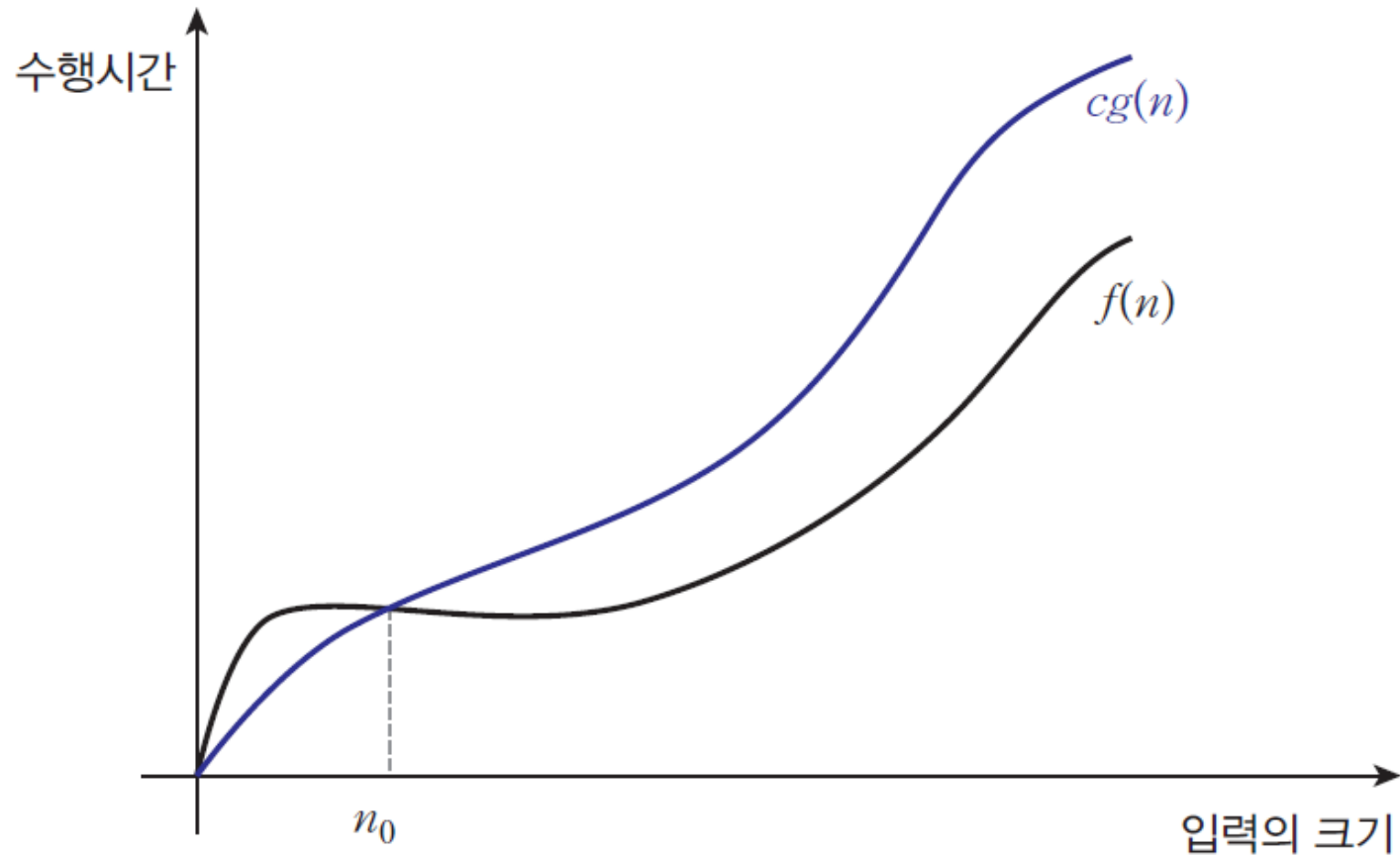
99.9%

0.1%



- **빅오표기법**: 연산의 횟수를 대략적(점근적)으로 표기한 것
- 두개의 함수 $f(n)$ 과 $g(n)$ 이 주어졌을 때,
모든 $n \geq n_0$ 에 대하여 $|f(n)| \leq c|g(n)|$ 을 만족하는 2개의 상수 c 와 n_0 가 존재하면 $f(n) = O(g(n))$ 이다.
- 빅오는 **함수의 상한**을 표시한다.
 - ▣ (예) $n \geq 5$ 이면 $2n+1 < 10n$ 이므로 $2n+1 = O(n)$







빅오 표기법의 예

예제 1.1

빅오 표기법

- $f(n)=5$ 이면 $O(1)$ 이다. 왜냐하면 $n_0=1$, $c=10$ 일 때, $n>1$ 에 대하여 $5 \leq 10 \cdot 1$ 이 되기 때문이다.
- $f(n)=2n+1$ 이면 $O(n)$ 이다. 왜냐하면 $n_0=2$, $c=3$ 일 때, $n>2$ 에 대하여 $2n+1 \leq 3n$ 이 되기 때문이다.
- $f(n)=3n^2+100$ 이면 $O(n^2)$ 이다. 왜냐하면 $n_0=100$, $c=5$ 일 때, $n>100$ 에 대하여 $3n^2+100 \leq 5n^2$ 이 되기 때문이다.
- $f(n)=5 \cdot 2^n + 10n^2 + 100$ 이면 $O(2^n)$ 이다. 왜냐하면 $n_0=1000$, $c=10$ 일 때, $n>1000$ 에 대하여 $5 \cdot 2^n + 10n^2 + 100 \leq 10 \cdot 2^n$ 이 되기 때문이다.





빅오 표기법의 종류

- $O(1)$: 상수형
- $O(\log n)$: 로그형
- $O(n)$: 선형
- $O(n \log n)$: 선형로그형
- $O(n^2)$: 2차형
- $O(n^3)$: 3차형
- $O(2^n)$: 지수형
- $O(n!)$: 팩토리얼형

$f(n)$	$O(f(n))$
10	$O(1)$
$5n^2 + 6$	$O(n^2)$
$2n^3 + 1$	$O(n^3)$
$2n^3 + 5n^2 + 6$	$O(n^3)$

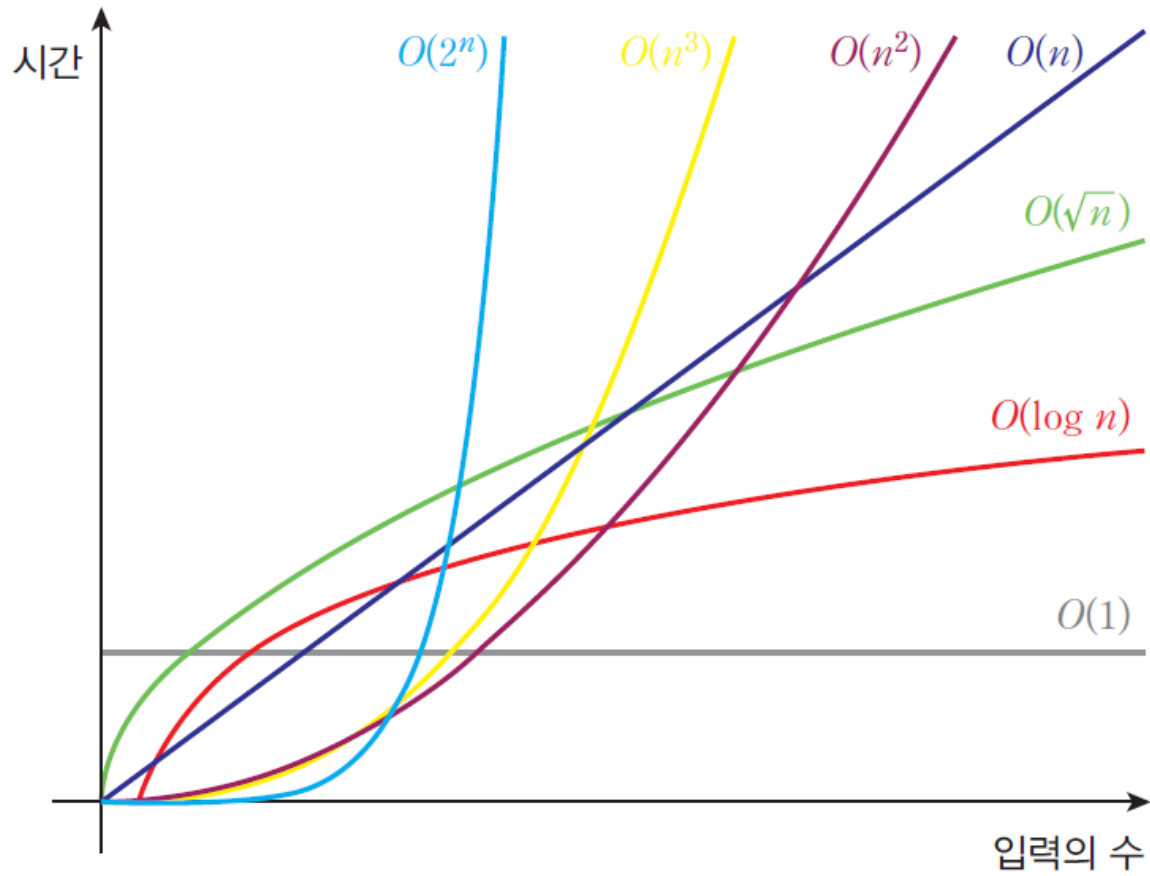




빅오 표기법의 종류

시간복잡도	n					
	1	2	4	8	16	32
1	1	1	1	1	1	1
$\log n$	0	1	2	3	4	5
n	1	2	4	8	16	32
$n \log n$	0	2	8	24	64	160
n^2	1	4	16	64	256	1024
n^3	1	8	64	512	4096	32768
2^n	2	4	16	256	65536	4294967296
$n!$	1	2	24	40326	20922789888000	26313×10^{33}







빅오 표기법 이외의 표기법

□ 빅오메가 표기법

- 모든 $n \geq n_0$ 에 대하여 $|f(n)| \geq c|g(n)|$ 을 만족하는 2개의 상수 c 와 n_0 가 존재하면 $f(n) = \Omega(g(n))$ 이다.
- 빅오메가는 함수의 하한을 표시한다.
- (예) $n \geq 5$ 이면 $2n+1 < 10n$ 이므로 $n = \Omega(n)$



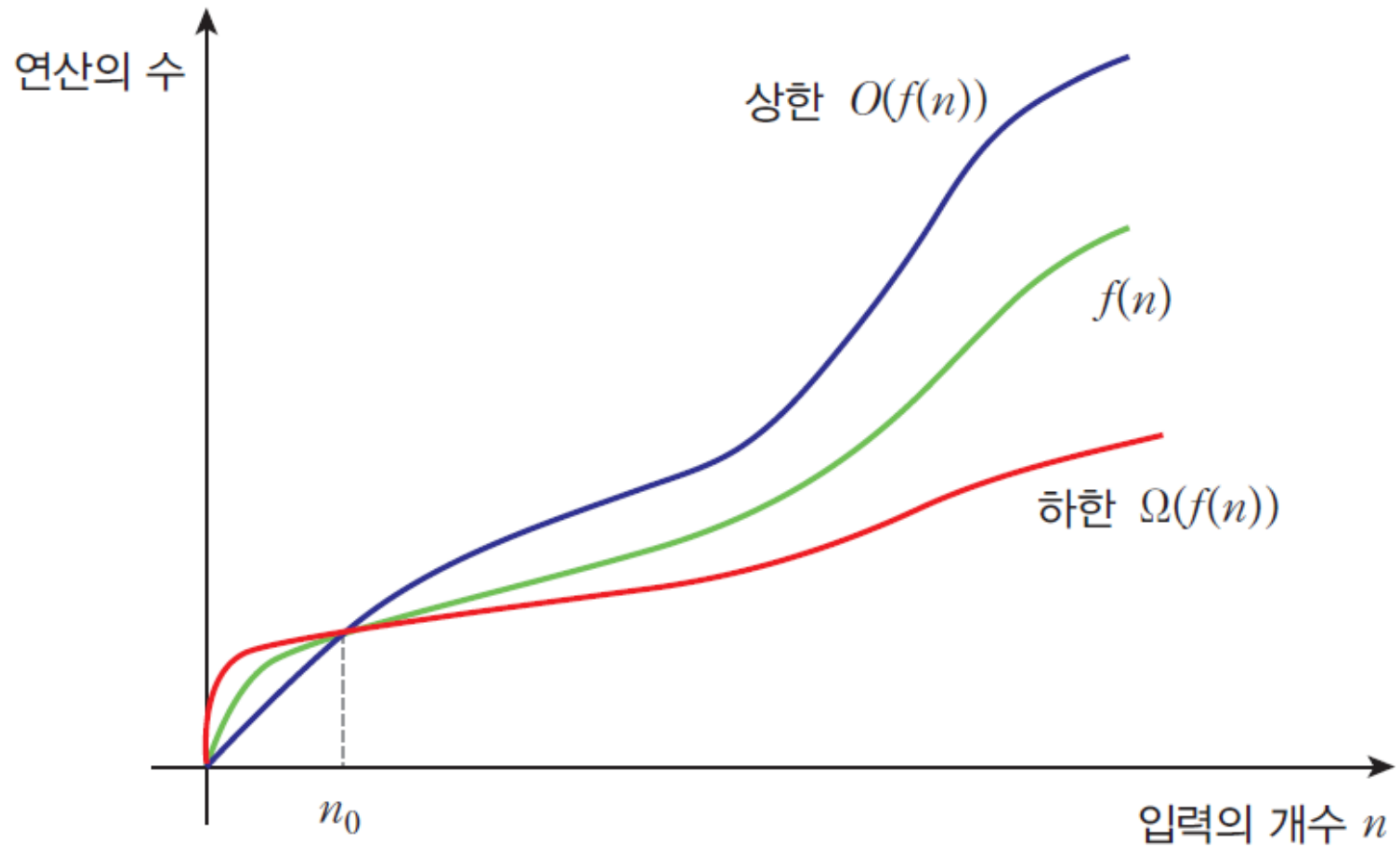


빅오 표기법 이외의 표기법

□ 빅세타 표기법

- 모든 $n \geq n_0$ 에 대하여 $c_1|g(n)| \leq |f(n)| \leq c_2|g(n)|$ 을 만족하는 3개의 상수 c_1, c_2 와 n_0 가 존재하면 $f(n) = \theta(g(n))$ 이다.
- 빅세타는 함수의 하한인 동시에 상한을 표시한다.
- $f(n) = O(g(n))$ 이면서 $f(n) = \Omega(g(n))$ 이면 $f(n) = \theta(n)$ 이다.
- (예) $n \geq 1$ 이면 $n \leq 2n+1 \leq 3n$ 이므로 $2n+1 = \theta(n)$



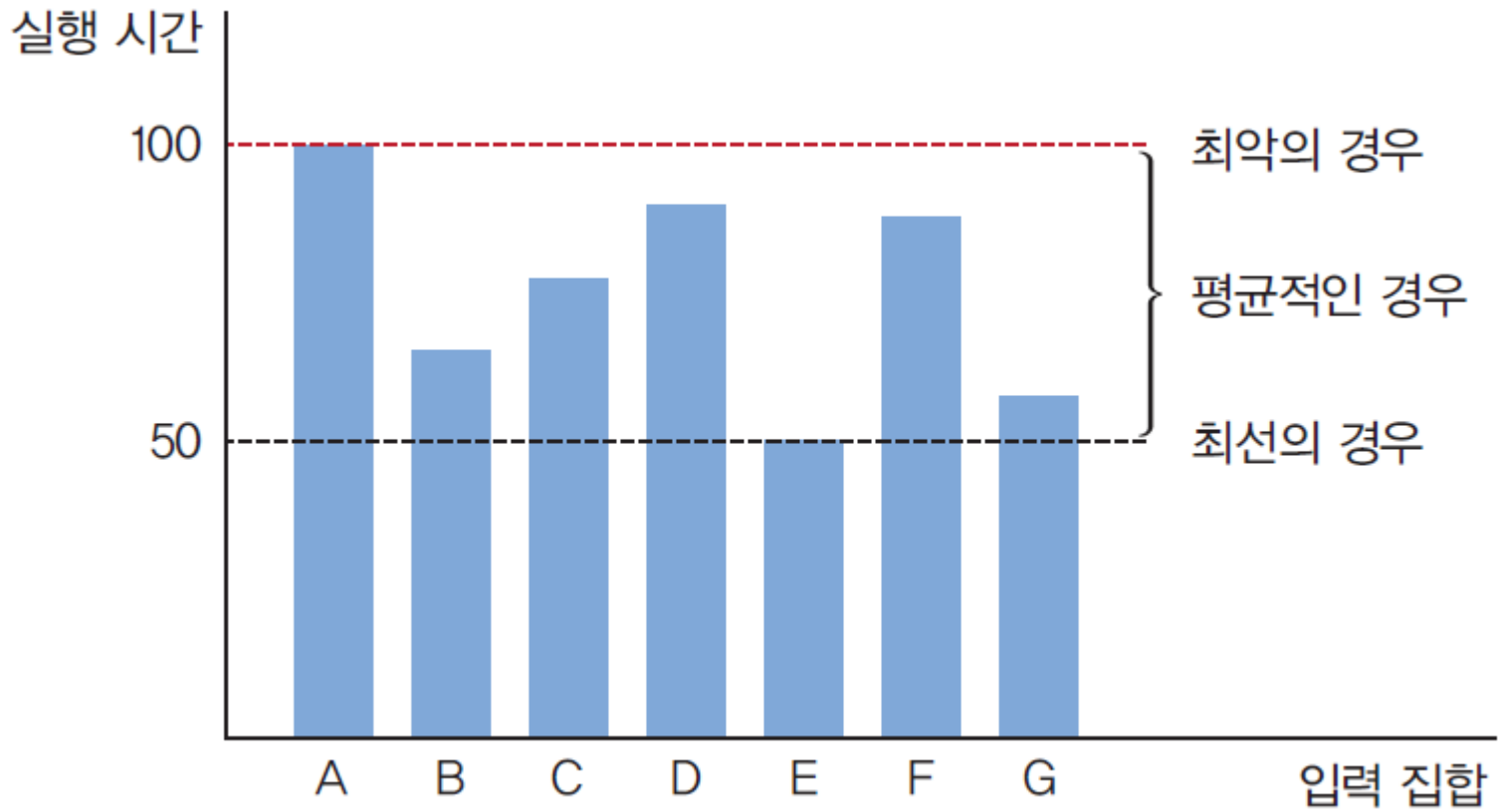




최선, 평균, 최악의 경우

- 알고리즘의 수행시간은 입력 자료 집합에 따라 다를 수 있다.
- **최선의 경우(best case):** 수행 시간이 가장 빠른 경우
- **평균의 경우(average case):** 수행시간이 평균적인 경우
- **최악의 경우(worst case):** 수행 시간이 가장 늦은 경우







(예) 최선, 평균, 최악의 경우

- (예) 순차탐색
- **최선의 경우**: 찾고자 하는 숫자가 맨 앞에 있는 경우
 $\therefore O(1)$
- **최악의 경우**: 찾고자 하는 숫자가 맨 뒤에 있는 경우
 $\therefore O(n)$
- **평균적인 경우**: 각 요소들이 균일하게 탐색된다고 가정하면

$$(1+2+\dots+n)/n=(n+1)/2$$

$$\therefore O(n)$$

인덱스 0에서 값 5 발견

숫자 비교 횟수 = 1

5	9	10	17	21	29	33	37	38	43
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

인덱스 9에서 값 43 발견

숫자 비교 횟수 = 10

5	9	10	17	21	29	33	37	38	43
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

인덱스 5에서 값 26 발견

숫자 비교 횟수 = 6

2	7	16	19	20	26	35	42	46	50
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9





최선, 평균, 최악의 경우

- 최선의 경우: 의미가 없는 경우가 많다.
- 평균적인 경우: 계산하기가 상당히 어려움.
- 최악의 경우: 가장 널리 사용된다. 계산하기 쉽고 응용에 따라서 중요한 의미를 가질 수도 있다.
 - ▣ (예) 비행기 관제업무, 게임, 로봇틱스





Q & A

