|  |
| --- |
| Practica 1  Ada 2023-2024  INFORME  COMPARACIÓN DE ALGORITMOS |
| Mario Danov Ivanov – Mario Cobreros del Caz  mario.danov@estudiantes.uva.es mario.cobreros@estudiantes.uva.es  mario.danov@estudiantes.uva.es mario.cobreros@estudiantes.uva.es |

***Contenido***

[1 -- Proporción del reparto del trabajo: 2](#_Toc148631234)

[2 -- Descripción breve de la realización de la práctica: 2](#_Toc148631235)

[3 – Análisis de la eficiencia: 3](#_Toc148631236)

[4 - ¿Qué algoritmo es mejor? 14](#_Toc148631237)

# 1 -- Proporción del reparto del trabajo:

|  |  |
| --- | --- |
| Mario Cobreros del Caz | 50% |
| Mario Danov Ivanov | 50% |

# 2 -- Descripción breve de la realización de la práctica:

Hemos creado un programa Java con distintas funciones de apoyo para realizar correctamente la ejecución en bucle de los distintos algoritmos.

Entre ellas están:

* rellenarVector(int n): la cual utilizamos para devolver un vector ya inicializado con n valores que tienen un rango 0-2n para así evitar la aparición de valores repetidos.
* comp/asig(int n): dos funciones que utilizamos en los propios algoritmos de ordenación para añadir, de forma más clara y menos engorrosa, comparaciones y asignaciones a las variables que almacenan esta información

El funcionamiento del programa consiste en tres bucles anidados:

El primero, el cual solo distingue cuál de los tres algoritmos va a ser ejecutado; el segundo, el cual se repetirá 10 veces añadiendo 10.000 elementos al vector en cada repetición y finalmente el tercero, en el que se crea un vector del tamaño actual del segundo bucle y se ejecuta el algoritmo distinguido por el primero. Este proceso se realiza 20 veces, cada repetición con un vector nuevo. Al finalizar se realizan las medias de las comparaciones, las asignaciones y el tiempo empleado.

Como añadido imprimimos por pantalla el número del algoritmo que se está ejecutando y en que iteración se encuentra como forma de facilitar la espera y evitar pensar que se ha colgado el sistema debido al gran tiempo de ejecución de alguno de los algoritmos.

Una vez realizados estos tres bucles, el programa finaliza, habiendo almacenado todos los datos en sus respectivas filas y columnas en un archivo .csv, el cual es abierto automáticamente en Excel para la rápida comprobación de los datos.

# 3 – Análisis de la eficiencia:

Para realizar el análisis de la eficiencia de los algoritmos hemos utilizado Microsoft Excel, importando los valores del anterior fichero .csv. Antes de comparar los diferentes algoritmos, presentamos las medias obtenidas para el número de operaciones, numero de asignaciones y tiempo empleado para cada algoritmo y tamaño del vector.

* Algoritmo 1:

Tabla 1: Datos del algoritmo 1

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tamaño | NumComp | NumAsign | TiempoEmpleado |
| 10000 | 172497 | 330173 | 1200000 |
| 20000 | 417670 | 743346 | 1650000 |
| 30000 | 682156 | 1218167 | 2750000 |
| 40000 | 987601 | 1712612 | 4500000 |
| 50000 | 1314397 | 2228408 | 5800000 |
| 60000 | 1661050 | 2764060 | 6400000 |
| 70000 | 2010208 | 3302219 | 7100000 |
| 80000 | 2434131 | 3915141 | 8350000 |
| 90000 | 2738740 | 4535750 | 10100000 |
| 100000 | 3100717 | 5107727 | 11000000 |

* Algoritmo 2:

Tabla 2: Datos del algoritmo 2

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tamaño | NumComp | NumAsign | TiempoEmpleado |
| 10000 | 39443223 | 78748328 | 78150000 |
| 20000 | 158132881 | 315358899 | 367700000 |
| 30000 | 354742380 | 708249514 | 829000000 |
| 40000 | 629806868 | 1258012899 | 1481650000 |
| 50000 | 985213507 | 1968005009 | 2324200000 |
| 60000 | 1418606757 | 2832826343 | 3349050000 |
| 70000 | 1931602346 | 3862090775 | 4564850000 |
| 80000 | 2521462430 | 5040283928 | 5988400000 |
| 90000 | 3194401800 | 6385629590 | 7534300000 |
| 100000 | 3940468840 | 7878875497 | 9286550000 |

* Algoritmo 3:

Tabla 3: Datos del algoritmo 3

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tamaño | NumComp | NumAsign | TiempoEmpleado |
| 10000 | 126459 | 280593 | 1600000 |
| 20000 | 273926 | 603187 | 2100000 |
| 30000 | 429087 | 939187 | 2800000 |
| 40000 | 589877 | 1290374 | 4100000 |
| 50000 | 754143 | 1647374 | 5250000 |
| 60000 | 921081 | 2004374 | 6500000 |
| 70000 | 1090902 | 2370748 | 8150000 |
| 80000 | 1263712 | 2748748 | 8850000 |
| 90000 | 1437955 | 3126748 | 10250000 |
| 100000 | 1613199 | 3504748 | 11250000 |

Desde una primera vista a las tablas, ya se puede apreciar que el algoritmo 2 tiene unos valores bastante elevados para las tres categorías que estudiamos comparado a los otros algoritmos. Es por eso por lo que, al representar la evolución de las asignaciones, comparaciones y el tiempo empleado en los tres algoritmos mediante una gráfica, hemos decidido producir dos versiones para cada categoría (una normal y otra reducida, como con una especie de zoom).

Ilustración 3: Grafica del tiempo empleado de los algoritmos

Ilustración 2: Grafica del número de asignaciones de los algoritmos

Ilustración 1: Grafica del número de comparaciones de los algoritmos

En estas versiones de las gráficas se puede ver como en el eje vertical, el número medio al que llegan las comparaciones, asignaciones y el tiempo empleado, tiene un rango que abarca todos los valores de los tres algoritmos. Como el segundo algoritmo llega a tener unos valores mucho mayores que los otros dos, estos quedan minimizados, apareciendo como una línea recta y constante en la parte baja de las gráficas.

Aun así, fijándonos solo en el algoritmo 2, podemos apreciar una función ligeramente exponencial en todas las categorías. Basándonos en esto y en sus valores desmesurados, podemos deducir que se trata de un algoritmo de orden O(n^2).

Ahora bien, nos fijamos en la otra versión de las gráficas:

Ilustración 4: Grafica del número de comparaciones de los algoritmos

Ilustración 6: Grafica del tiempo empleado de los algoritmos

Ilustración 5: Grafica del número de asignaciones de los algoritmos

En estas versiones de las gráficas el rango del eje vertical se ha acortado, abarcando solo los valores relevantes a el primer y tercer algoritmo. Como se puede apreciar los valores del algoritmo dos son tan altos que ni aparecen en estas graficas.

Analizando ahora los dos algoritmos juntos podemos ver que tienen costes muy similares, siendo el algoritmo 1 ligeramente mayor en comparaciones y asignaciones. Aun así, deducir de que orden son estos algoritmos no será tan fácil como el anterior, ya que no podemos llegar a una conclusión solo a partir de sus gráficas y valores.

Para encontrar el orden de estos algoritmos tenemos que analizar su funcionamiento e implementación.

Un reloj digital

Descripción generada automáticamente con confianza mediaEmpezando con el primero podemos ver que lo primero que hace es calcular un variable que va a utilizar como rango para comparar elementos del vector.

Texto, Carta

Descripción generada automáticamenteDespués divide el vector en dos partes y va comparando elementos de la primera parte con la segunda, intercambiando elementos entre las dos partes cuando es necesario. Cuando ordena todos los elementos que puede para ese rango, disminuye el rango y vuelve a empezar.

Este comportamiento es indicativo del algoritmo Shellsort, un algoritmo popular cuyo mejor caso es de orden O(n\*log(n)) y peor caso es de orden O(n2), por lo que su caso promedio oscila entre estos dos órdenes. El orden del caso promedio entonces tendrá que ser O(nk) siendo k un numero entre 1 y 2.

Para determinar k obtenemos las constantes y las aproximaciones sustituyendo k por varios números dentro del intervalo entre 1 y 2, y viendo cual se ajusta mas a los datos reales.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Constante Comp con n1.2 | Constante Comp con n1.3 | Constante Comp con n1.4 |
| 2,73389321 | 1,088382491 | 0,433292874 |
| 2,881358439 | 1,070272306 | 0,39754957 |
| 2,892931815 | 1,03187258 | 0,368056038 |
| 2,96557923 | 1,027787975 | 0,356202967 |
| 3,019691343 | 1,023447462 | 0,346871448 |
| 3,066205124 | 1,020436724 | 0,33960256 |
| 3,084063766 | 1,010679705 | 0,331210229 |
| 3,181529562 | 1,028790545 | 0,332673315 |
| 3,107848168 | 0,993197328 | 0,317403193 |
| 3,100717 | 0,98053281 | 0,3100717 |
|  |  |  |
| **3,003381766** | **1,027539993** | **0,353293389** |

Aclaramos que las constantes finales obtenidas son los valores medios escritos en negrita al final de cada columna.

Además, aunque solo estemos utilizando las comparaciones como ejemplo, estamos determinando el orden de todo el algoritmo, por lo que también nos servirá para las asignaciones y el tiempo empleado.

Después de obtener las constantes calculamos las aproximaciones del número de comparacione para poder compararlo con los datos reales y determinar el orden del algoritmo y poder ver cual se aproxima más a los valores reales.

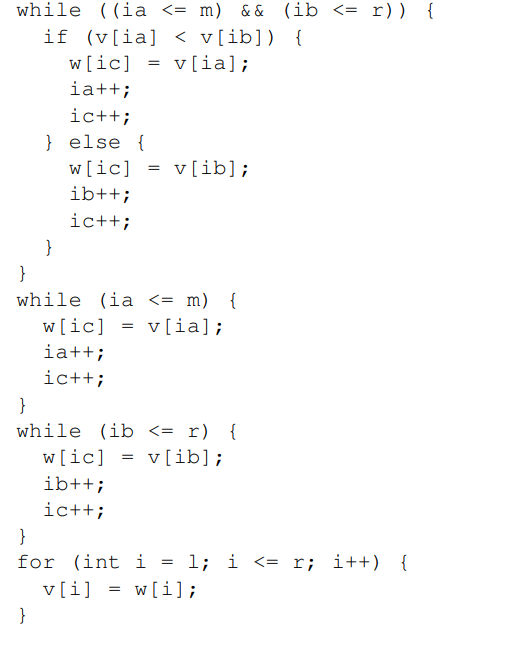
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Aprox (3 x n1.2) | Aprox 1,0275 x n1.3 | Aprox 0,3533 x n1.4 |
| 189287,2033 | 162847,7755 | 140651,2634 |
| 434867,7982 | 400978,2581 | 371180,9093 |
| 707402,777 | 679265,3505 | 654807,1215 |
| 999063,8489 | 987324,2847 | 979552,2923 |
| 1305825,845 | 1319601,608 | 1338756,657 |
| 1625184,813 | 1672547,483 | 1728046,354 |
| 1955414,822 | 2043663,002 | 2144277,031 |
| 2295245,999 | 2431077,555 | 2585053,998 |
| 2643700,578 | 2833329,561 | 3048478,6 |
| 3000000 | 3249240,296 | 3533000 |

Comparamos ahora con los datos reales:

Podemos ver ahora que la aproximación más similar a la real es la que se consigue con n1.3 por lo que concluimos que el orden del primer algoritmo es específicamente O(n1.3).

Un dibujo de una persona

Descripción generada automáticamente con confianza bajaSi nos fijamos ahora en el algoritmo 3, vemos que es un algoritmo recursivo. Su funcionamiento se basa en dividir recursivamente el vector en partes iguales hasta llegar al caso base de un solo elemento.

Seguidamente fusiona de manera ordenada todos los elementos en otro array.

Esta implementación es propia del algoritmo MergeSort, otro algoritmo popular cuyo mejor, peor y caso promedio son todos O(n\*log(n)), lo que explica su gran similitud al algoritmo 1.

Ahora que ya tenemos los órdenes de todos los algoritmos, podemos usarlos para calcular los números constantes “x” por los cuales aumentan el número de asignaciones, comparaciones y nanosegundos que tardan los algoritmos en completarse dependiendo del tamaño “n” del vector en una determinada ejecución.

Sean x los números constantes que buscamos y f(n) la función dentro del orden de un algoritmo, seguiremos esta fórmula (Ponemos el número de comparaciones como un ejemplo).

X \* f(n) = Numero de comparaciones

Si despejamos x tenemos la siguiente formula:

X = Numero de Comparaciones / f(n)

Ahora aplicamos esta fórmula también para las asignaciones y el tiempo empleado de cada algoritmo, calculamos la media entre los diferentes valores de cada resultado y tendremos las constantes para los tres algoritmos, lo que nos permite una mejor comparación.

* Algoritmo 1:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Tamaño | NumComp | NumAsign | TiempoEmpleado | Constante Comp | Constante Asig | Constante Tiempo |
| 10000 | 172497 | 330173 | 1200000 | 1,088382491 | 2,083250793 | 7,571488134 |
| 20000 | 417670 | 743346 | 1650000 | 1,070272306 | 1,904811544 | 4,228097074 |
| 30000 | 682156 | 1218167 | 2750000 | 1,03187258 | 1,842676933 | 4,15982502 |
| 40000 | 987601 | 1712612 | 4500000 | 1,027787975 | 1,782300767 | 4,683111792 |
| 50000 | 1314397 | 2228408 | 5800000 | 1,023447462 | 1,73513673 | 4,516135751 |
| 60000 | 1661050 | 2764060 | 6400000 | 1,020436724 | 1,698051433 | 3,931726942 |
| 70000 | 2010208 | 3302219 | 7100000 | 1,010679705 | 1,66026885 | 3,569693239 |
| 80000 | 2434131 | 3915141 | 8350000 | 1,028790545 | 1,654742511 | 3,529144919 |
| 90000 | 2738740 | 4535750 | 10100000 | 0,993197328 | 1,644878587 | 3,66274017 |
| 100000 | 3100717 | 5107727 | 11000000 | 0,98053281 | 1,615205099 | 3,478505426 |
|  |  |  |  | **1,027539993** | **1,762132325** | **4,333046847** |

* Algoritmo 2:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Tamaño | NumComp | NumAsign | TiempoEmpleado | Constante Comp | Constante Asig | Constante Tiempo |
| 10000 | 39443223 | 78748328 | 78150000 | 0,39443223 | 0,78748328 | 0,7815 |
| 20000 | 158132881 | 315358899 | 367700000 | 0,395332203 | 0,788397248 | 0,91925 |
| 30000 | 354742380 | 708249514 | 829000000 | 0,3941582 | 0,786943904 | 0,921111111 |
| 40000 | 629806868 | 1258012899 | 1481650000 | 0,393629293 | 0,786258062 | 0,92603125 |
| 50000 | 985213507 | 1968005009 | 2324200000 | 0,394085403 | 0,787202004 | 0,92968 |
| 60000 | 1418606757 | 2832826343 | 3349050000 | 0,394057433 | 0,786896206 | 0,930291667 |
| 70000 | 1931602346 | 3862090775 | 4564850000 | 0,39420456 | 0,788181791 | 0,931602041 |
| 80000 | 2521462430 | 5040283928 | 5988400000 | 0,393978505 | 0,787544364 | 0,9356875 |
| 90000 | 3194401800 | 6385629590 | 7534300000 | 0,394370593 | 0,788349332 | 0,930160494 |
| 100000 | 3940468840 | 7878875497 | 9286550000 | 0,394046884 | 0,78788755 | 0,928655 |
|  |  |  |  | **0,39422953** | **0,787514374** | **0,913396906** |

* Algoritmo 3:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Tamaño | NumComp | NumAsign | TiempoEmpleado | Constante Comp | Constante Asig | Constante Tiempo |
| 10000 | 126459 | 280593 | 1600000 | 3,161475 |  | 40 |
| 20000 | 273926 | 603187 | 2100000 | 3,184423269 | 7,012122685 | 24,41275697 |
| 30000 | 429087 | 939187 | 2800000 | 3,194664425 | 6,992491727 | 20,84672896 |
| 40000 | 589877 | 1290374 | 4100000 | 3,204418245 | 7,009763032 | 22,27263447 |
| 50000 | 754143 | 1647374 | 5250000 | 3,209822575 | 7,011638714 | 22,34532246 |
| 60000 | 921081 | 2004374 | 6500000 | 3,212822114 | 6,991455813 | 22,67264631 |
| 70000 | 1090902 | 2370748 | 8150000 | 3,216511649 | 6,990122448 | 24,03017864 |
| 80000 | 1263712 | 2748748 | 8850000 | 3,221723452 | 7,007693126 | 22,56230261 |
| 90000 | 1437955 | 3126748 | 10250000 | 3,224968852 | 7,012503804 | 22,98815382 |
| 100000 | 1613199 | 3504748 | 11250000 | 3,226398 | 7,009496 | 22,5 |
|  |  |  |  | **3,205722758** | **7,004143039** | **24,46307243** |

x

Ahora que ya tenemos las constantes de todos los algoritmos, lo único que queda es escribir las formulas para todas las comparaciones, asignaciones y el tiempo empleado de los tres algoritmos. Estas fórmulas seguirán una estructura obtenida de despejar el número de comparaciones de la anterior formula, utilizada para calcular las constantes.

X = Numero de Comparaciones / f(n)

Si despejamos el número de comparaciones:

Numero de Comparaciones = X \* f(n)

Como hemos dicho antes, esta fórmula también sirve para las asignaciones y el tiempo empleado. Sustituimos en las formulas los constantes y el f(n) de cada algoritmo.

* Algoritmo 1:
  + Numero de Comparaciones = 1,027539993 \* n1.3
  + Numero de Asignaciones = 1,762132325 \* n1.3
  + Tiempo empleado = 4,333046847 \* n1.3
* Algoritmo 2:
  + Numero de Comparaciones = 0,39422953 \* n2
  + Numero de Asignaciones = 0,787514374 \* n2
  + Tiempo empleado = 0,913396906 \* n2
* Algoritmo 3:
  + Numero de Comparaciones = 3,205722758 \* n \* log(n)
  + Numero de Asignaciones = 7,005211235 \* n \* log(n)
  + Tiempo empleado = 24,46307243 \* n \* log(n)

# 4 - ¿Qué algoritmo es mejor?

Finalmente, después de haber realizado el análisis basado en datos de los tres algoritmos, concluir cual es el mejor es una tarea sencilla.

En primer lugar, podemos descartar el algoritmo dos, ya que sabemos que tiene un orden mayor que el algoritmo uno y tres. Incluso si nos fijamos solo en los datos, se ve claramente que el algoritmo dos es el peor de los tres por orden de magnitud.

Ahora solo nos quedaría debatir entre el algoritmo uno y tres. Aunque el algoritmo tres sea de mejor orden que el algoritmo uno (O (n \* log(n)) ⊂ O (n1.3)) y por lo tanto tenga mejores resultados en comparaciones y asignaciones, también es un algoritmo recursivo.

Esto quiere decir que el algoritmo tres produce un gasto adicional de memoria. además, las soluciones iterativas son siempre mas recomendables que las recursivas por ser más sencillas y fáciles de comprender.

Es por todas estas razones que finalmente podemos llegar a la conclusión de que el mejor algoritmo de los tres es el algoritmo uno.