



ĐẠI HỌC QUỐC GIA TP. HỒ CHÍ MINH
TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

CẤU TRÚC DỮ LIỆU VÀ GIẢI THUẬT

CHƯƠNG IV

TÌM KIẾM VÀ SẮP XẾP



NỘI DUNG CHƯƠNG IV

- I. NHU CẦU TÌM KIẾM, SẮP XẾP**
- II. CÁC GIẢI THUẬT TÌM KIẾM**
- III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP**
- IV. CẤU TRÚC HÀNG ĐỢI ƯU TIÊN**



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP VUN ĐỒNG

Từ khóa: Heap Sort

Phân tích: Trong phương pháp chọn trực tiếp (Selection Sort), mỗi lần chọn phần tử cực tiểu theo quan hệ \mathcal{R} đều không tận dụng được các kết quả so sánh trước đó \rightarrow độ phức tạp theo phép so sánh là $O(n^2)$.

\rightarrow Tận dụng kết quả so sánh bằng cấu trúc **Heap**



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP VUN ĐỒNG

Ý tưởng:

- Xây dựng cấu trúc Heap:
 - Là một cây nhị phân hoàn chỉnh
 - Nếu giá trị khóa của nút cha và hai nút con lần lượt là K , K_1 , K_2 , thì:

$$\begin{cases} K_1 \mathfrak{R} K \\ K_2 \mathfrak{R} K \end{cases}$$

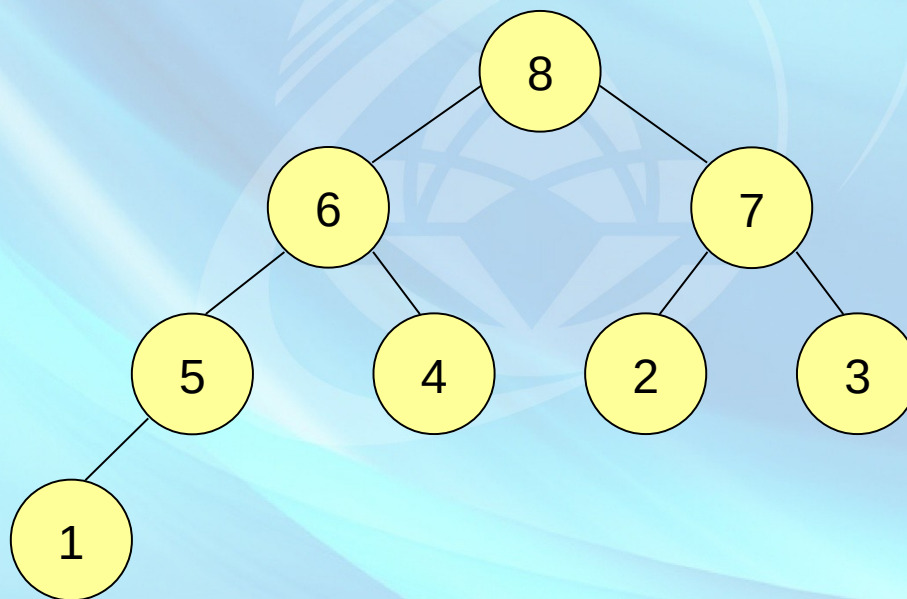


III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP VUN ĐỒNG

Ý tưởng:

Ví dụ quan hệ \mathfrak{R} là $<$





III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP VUN ĐỒNG

Ý tưởng:

- Xây dựng cấu trúc Heap:
 - Nếu dùng mảng A để biểu diễn cấu trúc Heap, A có đặc điểm:
 - ✓ A_0 là cực đại theo \mathfrak{R}
 - ✓ $A_{i*2+1} \mathfrak{R} A_i$ và $A_{(i+1)*2} \mathfrak{R} A_i$
 - ✓ A_{i*2+1} và $A_{(i+1)*2}$ là phần tử liên đới với A_i



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP VUN ĐỒNG

Ý tưởng:

- Sắp xếp dựa trên cấu trúc Heap:
 - Hoán đổi vị trí của A_0 và A_{n-1} , đưa giá trị cực đại về cuối dãy \rightarrow dãy A trong bước tiếp theo đã giảm được một phần tử, còn lại là $A_0..A_{n-2}$
 - Bắt đầu từ A_0 , điều chỉnh các phần tử trong $A_0..A_{n-2}$ để đảm bảo tính chất của Heap.
 - Thực hiện hoán đổi A_0 và điều chỉnh dãy mới đến khi dãy A chỉ còn lại một phần tử



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP VUN ĐỒNG

Thuật toán:

Đầu vào: $A = \{a_0, a_1, \dots, a_{n-1}\}$ chưa có thứ tự \mathfrak{R}

Đầu ra: $A = \{a_0, a_1, \dots, a_{n-1}\}$ đã có thứ tự \mathfrak{R}



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP VUN ĐỒNG

Thuật toán: (Sắp xếp)

```
buildHeap(A, n)
while n > 1
    n ← n-1
    swap(A[0], A[n])
    heapify(A, 0, n)
```



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP VUN ĐỒNG

Thuật toán: (tạo Heap)

//chương trình con buildHeap(A, n)

$i \leftarrow (n-1)/2$

while $i \geq 0$

 heapify(A, i, n)

$i \leftarrow i-1$



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP VUN ĐỒNG

Thuật toán: (điều chỉnh Heap)

```
// chương trình con heapify(A, k, n)
j ← 2*k+1
while j < n
    if j+1 < n then
        if a[j]  $\nless$  a[j+1] then j ← j+1 end if
    if (a[j]  $\nless$  a[k]) then return end if
    swap(a[k], a[j])
    k = j
    j = 2*k+1
end while
```




III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP VUN ĐỒNG

Quá trình tính toán:

Giả sử $A = \{3, 2, 5, 1, 4\}$ và thứ tự cần sắp xếp $<$
(tăng dần)

Tạo Heap: $i = 1$

heapify: $j = 3, j + 1 = 4$

0	$i =$	2	$j =$	4
3	¹ 2	5	³ 1	4



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP VUN ĐỒNG

Quá trình tính toán:

Giả sử $A = \{3, 2, 5, 1, 4\}$ và thứ tự cần sắp xếp $<$ (tăng dần)

Tạo Heap: $i = 1$

heapify: $j = 3$, $j + 1 = 4$, hoán đổi $A[1]$ và $A[4]$

0	$i =$	2	$j =$	4
3	4	5	1	2



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP VUN ĐỒNG

Quá trình tính toán:

Giả sử $A = \{3, 2, 5, 1, 4\}$ và thứ tự cần sắp xếp $<$
(tăng dần)

Tạo Heap: $i = 0$

heapify: $j = 1, j+1 = 2$

$i =$	$j =$	2	3	4
0	1			
3	4	5	1	2



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP VUN ĐỒNG

Quá trình tính toán:

Giả sử $A = \{3, 2, 5, 1, 4\}$ và thứ tự cần sắp xếp $<$ (tăng dần)

Tạo Heap: $i = 0$

heapify: $j = 1$, $j+1 = 2$, hoán đổi $A[0]$ và $A[2]$

$i =$	$j =$	2	3	4
0	1			
5	4	3	1	2



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP VUN ĐỒNG

Quá trình tính toán:

Giả sử $A=\{3,2,5,1,4\}$ và thứ tự cần sắp xếp $<$
(tăng dần)

Sắp xếp: $n=5$

Hoán đổi: $A[0]$ và $A[4]$

0	1	2	3	4
2	4	3	1	5



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

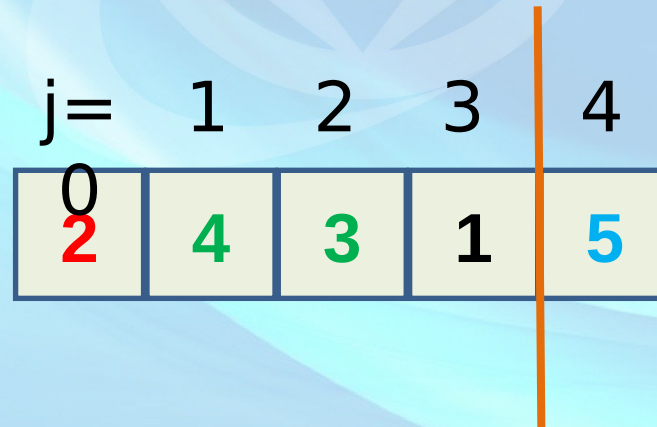
❖ PHƯƠNG PHÁP VUN ĐỒNG

Quá trình tính toán:

Giả sử $A=\{3,2,5,1,4\}$ và thứ tự cần sắp xếp $<$
(tăng dần)

Sắp xếp: $n=4$

heapify: $j=0$





III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP VUN ĐỒNG

Quá trình tính toán:

Giả sử $A=\{3,2,5,1,4\}$ và thứ tự cần sắp xếp $<$
(tăng dần)

Sắp xếp: $n=4$

heapify: $j=0$, hoán đổi $A[0]$ và $A[1]$

$j=$	1	2	3	4
0	2	3	1	5
4				



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

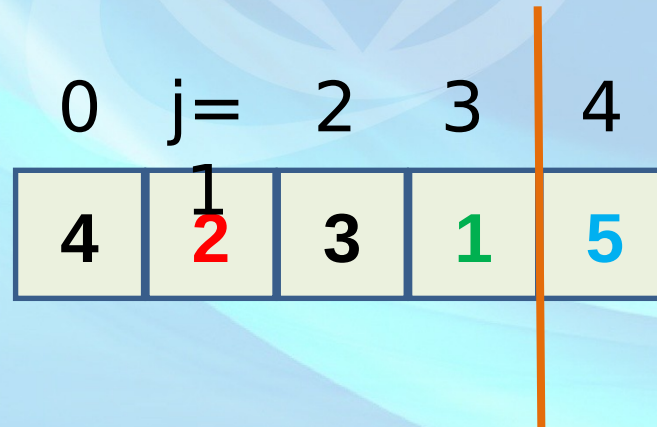
❖ PHƯƠNG PHÁP VUN ĐỒNG

Quá trình tính toán:

Giả sử $A=\{3,2,5,1,4\}$ và thứ tự cần sắp xếp $<$
(tăng dần)

Sắp xếp: $n=4$

heapify: $j=1$,





III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP VUN ĐỒNG

Quá trình tính toán:

Giả sử $A=\{3,2,5,1,4\}$ và thứ tự cần sắp xếp $<$
(tăng dần)

Sắp xếp: $n=4$

Hoán đổi $A[0]$ và $A[3]$

0	1	2	3	4
1	2	3	4	5



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

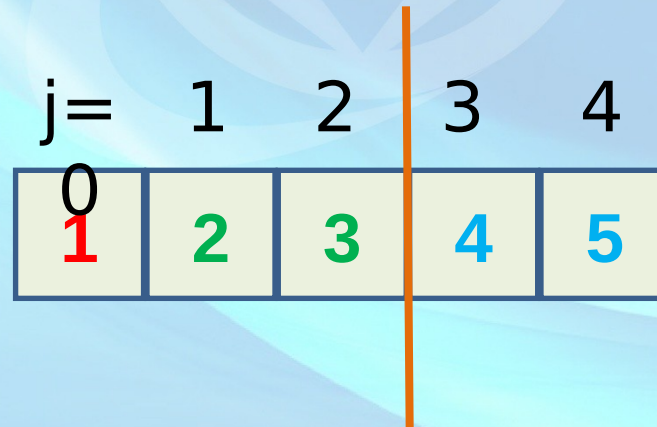
❖ PHƯƠNG PHÁP VUN ĐỒNG

Quá trình tính toán:

Giả sử $A=\{3,2,5,1,4\}$ và thứ tự cần sắp xếp $<$
(tăng dần)

Sắp xếp: $n=5$

heapify $j=0$





III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP VUN ĐỒNG

Quá trình tính toán:

Giả sử $A=\{3,2,5,1,4\}$ và thứ tự cần sắp xếp $<$
(tăng dần)

Sắp xếp: $n=5$

heapify $j=0$, hoán đổi $A[0]$ và $A[2]$

$j=$	1	2	3	4
0				
3	2	1	4	5



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

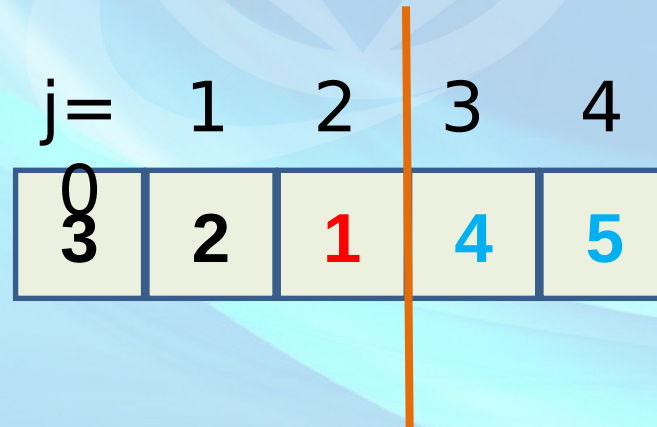
❖ PHƯƠNG PHÁP VUN ĐỒNG

Quá trình tính toán:

Giả sử $A=\{3,2,5,1,4\}$ và thứ tự cần sắp xếp $<$
(tăng dần)

Sắp xếp: $n=5$

heapify $j=2$,





III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP VUN ĐỒNG

Quá trình tính toán:

Giả sử $A = \{3, 2, 5, 1, 4\}$ và thứ tự cần sắp xếp $<$
(tăng dần)

Sắp xếp: $n=3$

Hoán đổi $A[0]$ và $A[2]$

0	1	2	3	4
1	2	3	4	5



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

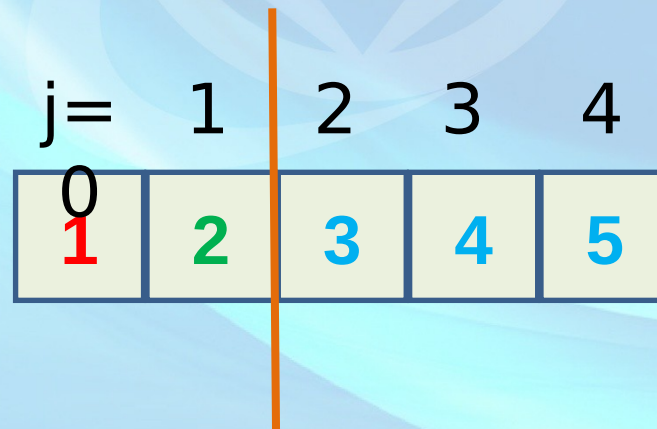
❖ PHƯƠNG PHÁP VUN ĐỒNG

Quá trình tính toán:

Giả sử $A=\{3,2,5,1,4\}$ và thứ tự cần sắp xếp $<$
(tăng dần)

Sắp xếp: $n=2$

heapify: $j=0$





III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP VUN ĐỒNG

Quá trình tính toán:

Giả sử $A=\{3,2,5,1,4\}$ và thứ tự cần sắp xếp $<$
(tăng dần)

Sắp xếp: $n=2$

heapify: $j=0$, hoán đổi $A[0]$ và $A[1]$

$j=$	1	2	3	4
0	1	3	4	5
2	1	3	4	5



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

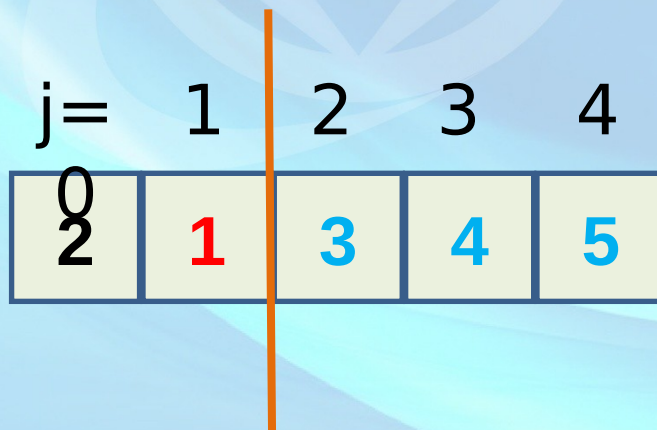
❖ PHƯƠNG PHÁP VUN ĐỒNG

Quá trình tính toán:

Giả sử $A=\{3,2,5,1,4\}$ và thứ tự cần sắp xếp $<$
(tăng dần)

Sắp xếp: $n=5$

heapify: $j=1$,





III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP VUN ĐỒNG

Quá trình tính toán:

Giả sử $A=\{3,2,5,1,4\}$ và thứ tự cần sắp xếp $<$
(tăng dần)

Sắp xếp: $n=2$

Hoán đổi $A[0]$ và $A[1]$

j=	1	2	3	4
0	2	3	4	5



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP VUN ĐỒNG

Quá trình tính toán:

Giả sử $A=\{3,2,5,1,4\}$ và thứ tự cần sắp xếp $<$
(tăng dần)

Sắp xếp: $n=1$

Dừng

j=	1	2	3	4
0	2	3	4	5
1				



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP VUN ĐỒNG

Cài đặt: Trên mảng, Giả sử thứ tự là $<$ (tăng dần)



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP VUN ĐỒNG

```
void heapify(int *a, int k, int n) {  
    int j = 2*k+1;  
    while (j < n) {  
        if (j + 1 < n)  
            if (a[j] < a[j + 1]) j = j + 1;  
        if (a[k] >= a[j]) return;  
        swap(a[k], a[j]);  
        k = j; j = 2*k + 1;  
    }  
}
```



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP VUN ĐỒNG

```
void buildHeap(int *a, int n) {  
    int i;  
    i = (n - 1) / 2;  
    while (i >= 0) {  
        heapify(a, i, n);  
        i--;  
    }  
}
```




III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP VUN ĐỒNG

```
void heapSort(int *a, int n) {  
    buildHeap(a, n);  
    while (n > 0) {  
        n = n - 1;  
        swap(a[0], a[n]);  
        heapify(a, 0, n);  
    }  
}
```



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP VUN ĐỒNG

Đánh giá: phương pháp vun đồng có thời gian sắp xếp ổn định.

	TỐT NHẤT (thứ tự ngược)	TRUNG BÌNH (chưa có thứ tự)	XẤU NHẤT (đúng thứ tự)
Theo phép so sánh	$O(n \log n)$	$O(n \log n)$	$O(n \log n)$
Theo phép gán giá trị khóa	$O(n \log n)$	$O(n \log n)$	$O(n \log n)$



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP PHÂN HOẠCH

Từ khóa: Quick Sort

Phân tích: Giả sử dãy A đã có thứ tự \mathfrak{R} , với A_i bất kỳ:

- $A_j \mathfrak{R} A_i \quad \forall j < i$
- $A_i \mathfrak{R} A_j \quad \forall j > i$
- A_0, \dots, A_{i-1} và A_{i+1}, \dots, A_{n-1} đều có thứ tự \mathfrak{R} .



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP PHÂN HOẠCH

Ý tưởng: Áp dụng chiến lược chia để trị:

- Nếu A có không quá 1 phần tử \rightarrow đã có thứ tự.
- Chọn phần tử chốt (pivot) x
- Chia dãy A thành hai phần:
 - Phần trước chứa A_i sao cho $A_i \leq x$
 - Phần sau chứa A_j sao cho $x \leq A_j$
- Sắp xếp hai dãy A_0, \dots, A_{k-1} và A_{k+1}, \dots, A_{n-1} tương tự



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP PHÂN HOẠCH

Thuật toán:

quickSort(A, b, e)

Đầu vào: $A = \{a_0, a_1, \dots, a_{n-1}\}$ chưa có thứ tự \mathfrak{R}

Đầu ra: $A = \{a_0, a_1, \dots, a_{n-1}\}$ đã có thứ tự \mathfrak{R}



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP PHÂN HOẠCH

Thuật toán:

```
if  $|A| < 2$  then return end if  
 $x \leftarrow A[0]$ ,  $A_1 \leftarrow \{\}$ ,  $A_2 \leftarrow \{\}$   
for  $i \leftarrow 0$  to  $n-1$  do  
    if  $A[i] \neq x$  then  $A_1 \leftarrow A_1 \cup \{A[i]\}$   
    else  $A_2 \leftarrow A_2 \cup \{A[i]\}$  end if  
end for  
quickSort( $A_1$ ), quickSort( $A_2$ )  
 $A \leftarrow A_1 \cup \{x\} \cup A_2$ 
```




III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP PHÂN HOẠCH

Quá trình tính toán:

Giả sử $A = \{3, 2, 5, 1, 4, 7, 6\}$ và thứ tự sắp xếp $<$
(tăng dần)

Xếp A, $x = 3$

A

0	1	2	3	4	5	6
3	2	5	1	4	7	6

A_1

2	1
---	---

A_2

5	4	7	6
---	---	---	---



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP PHÂN HOẠCH

Quá trình tính toán:

Giả sử $A = \{3, 2, 5, 1, 4, 7, 6\}$ và thứ tự sắp xếp $<$ (tăng dần)

Xếp A_1 , $x = 2$

0 1 2 3 4 5 6

A_1

2	1
---	---

A_{11}

1

A_{12}



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP PHÂN HOẠCH

Quá trình tính toán:

Giả sử $A = \{3, 2, 5, 1, 4, 7, 6\}$ và thứ tự sắp xếp $<$ (tăng dần)

Nỗi $A_1, x = 2$

0 1 2 3 4 5 6

A_{11}

1

A_{12}

A_1

1

2



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP PHÂN HOẠCH

Quá trình tính toán:

Giả sử $A = \{3, 2, 5, 1, 4, 7, 6\}$ và thứ tự sắp xếp $<$ (tăng dần)

Xếp A_2 , $x = 5$

0 1 2 3 4 5 6

A_2

5	4	7	6
---	---	---	---

A_{21}

4

A_{22}

7	6
---	---



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP PHÂN HOẠCH

Quá trình tính toán:

Giả sử $A = \{3, 2, 5, 1, 4, 7, 6\}$ và thứ tự sắp xếp $<$ (tăng dần)

Xếp A_{22} , $x = 7$

0 1 2 3 4 5 6

A_{22}

7	6
---	---

A_{221}

6

A_{222}



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP PHÂN HOẠCH

Quá trình tính toán:

Giả sử $A = \{3, 2, 5, 1, 4, 7, 6\}$ và thứ tự sắp xếp $<$ (tăng dần)

Nỗi A_{22} , $x = 7$

0 1 2 3 4 5 6

A_{221}

6

A_{222}

A_{22}

6 7



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP PHÂN HOẠCH

Quá trình tính toán:

Giả sử $A = \{3, 2, 5, 1, 4, 7, 6\}$ và thứ tự sắp xếp $<$
(tăng dần)

Nỗi A_2 , $x = 5$

	0	1	2	3	4	5	6
A_{21}	4						
A_{22}	6	7					
A_2	4	5	6	7			



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP PHÂN HOẠCH

Quá trình tính toán:

Giả sử $A = \{3, 2, 5, 1, 4, 7, 6\}$ và thứ tự sắp xếp $<$ (tăng dần)

Nỗi A , $x = 3$

A_{21}

0	1	2	3	4	5	6
	1	2				

A_{22}

4	5	6	7
---	---	---	---

A_2

1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP PHÂN HOẠCH

Cài đặt: Trên danh sách liên kết đơn, Giả sử thứ tự là $<$ (tăng dần).



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP PHÂN HOẠCH

```
void quickSort(List &A) {  
    if (!A.pHead) return;  
    List A1, A2, B;  
    createList(B); createList(A1); createList(A2);  
    int x, t;  
    removeHead(A, x);  
    while (A.pHead) {  
        removeHead(A, tmp);  
        if (t < x) addHead(A1, createNode(t));  
        else if (t > x) addHead(A2, createNode(t));  
        else addHead(B, createNode(t));  
    }  
}
```



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP PHÂN HOẠCH

```
quickSort(A1); quickSort(A2);  
if (A2.pHead) {  
    B.pTail->pNext = A2.pHead;  
    B.pTail = A2.pTail;  
}  
if (A1.pHead) {  
    A1.pTail->pNext = B.pHead;  
    B.pHead = A1.pHead;  
}  
A = B;  
}
```




III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP PHÂN HOẠCH

Cài đặt: Trên mảng, Giả sử thứ tự là $<$ (tăng dần).

Khi cài đặt trên mảng theo đúng thuật toán:

- Phải sử dụng thêm hai mảng phụ A_1 và A_2

→ Lãng phí bộ nhớ

Cách giải quyết:

- Xác định đoạn cần sắp xếp bằng chỉ số b, e :

A_b, \dots, A_e

- Giảm thao tác nối lại các đoạn đã sắp xếp



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP PHÂN HOẠCH

```
void quickSort(int *a, int b, int e) {  
    if (b >= e) return;  
    int x = a[0], i = b, j = e;  
    while(i < j) {  
        while (a[i] < x) i++;  
        while (a[j] > x) j--;  
        if (i < j) {  
            swap(a[i], a[j]); i++; j--;  
        }  
        quickSort(a, b, j); quickSort(a, i, e);  
    }  
}
```



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP PHÂN HOẠCH

Quá trình tính toán:

Giả sử $A = \{3, 2, 5, 1, 4, 7, 6\}$ và thứ tự sắp xếp $<$
(tăng dần)

$b = 0, e = 4, x = 3$

→ phân chia dãy

$i =$	1	2	3	4	5	$j =$
0	3	2	5	1	4	7
3						6



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP PHÂN HOẠCH

Quá trình tính toán:

Giả sử $A = \{3, 2, 5, 1, 4, 7, 6\}$ và thứ tự sắp xếp $<$ (tăng dần)

$b = 0, e = 4, x = 3$

→ phân chia dãy

$i =$	1	2	$j =$	4	5	6
$\begin{matrix} 0 \\ 3 \end{matrix}$	2	5	$\begin{matrix} 3 \\ 1 \end{matrix}$	4	7	6



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP PHÂN HOẠCH

Quá trình tính toán:

Giả sử $A = \{3, 2, 5, 1, 4, 7, 6\}$ và thứ tự cần sắp xếp $<$
(tăng dần)

$b = 0, e = 4, x = 3$

→ phân chia dãy

0	$i =$	$j =$	3	4	5	6
1	2	5	3	4	7	6



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP PHÂN HOẠCH

Quá trình tính toán:

Giả sử $A = \{3, 2, 5, 1, 4, 7, 6\}$ và thứ tự sắp xếp $<$ (tăng dần)

$b = 0, e = 4, x = 3$

→ thực hiện sắp xếp trên hai dãy con

0	j =	i =	3	4	5	6
1	2	5	3	4	7	6



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP PHÂN HOẠCH

Quá trình tính toán:

Giả sử $A = \{3, 2, 5, 1, 4, 7, 6\}$ và thứ tự cần sắp xếp $<$
(tăng dần)

$b = 0, e = 1, x = 1$

→ phân chia dãy

$i =$	$j =$	2	3	4	5	6
0	1	5	3	4	7	6
1	2	5	3	4	7	6



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP PHÂN HOẠCH

Quá trình tính toán:

Giả sử $A = \{3, 2, 5, 1, 4, 7, 6\}$ và thứ tự sắp xếp $<$ (tăng dần)

$b = 0, e = 1, x = 1$

→ phân chia dãy

$j = 0$	1	2	3	4	5	6
$i = 1$	2	5	3	4	7	6



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP PHÂN HOẠCH

Quá trình tính toán:

Giả sử $A = \{3, 2, 5, 1, 4, 7, 6\}$ và thứ tự sắp xếp $<$ (tăng dần)

$b = 0, e = 1, x = 1$

→ thực hiện sắp xếp hai dãy con

$j = -$ 1	0	$i =$	2	3	4	5	6
	1	2	5	3	4	7	6



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP PHÂN HOẠCH

Quá trình tính toán:

Giả sử $A = \{3, 2, 5, 1, 4, 7, 6\}$ và thứ tự sắp xếp $<$ (tăng dần)

$b = 2, e = 6, x = 5$

→ phân chia dãy

0	1	$i =$	3	4	5	$j =$
1	2	5	3	4	7	6



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP PHÂN HOẠCH

Quá trình tính toán:

Giả sử $A = \{3, 2, 5, 1, 4, 7, 6\}$ và thứ tự sắp xếp $<$ (tăng dần)

$b = 2, e = 6, x = 5$

→ phân chia dãy

0	1	$i =$	3	$j =$	5	6
1	2	2 5	3	4 4	7	6



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP PHÂN HOẠCH

Quá trình tính toán:

Giả sử $A = \{3, 2, 5, 1, 4, 7, 6\}$ và thứ tự sắp xếp $<$ (tăng dần)

$b = 2, e = 6, x = 5$

→ phân chia dãy

j =						
0	1	2	i = 3	4	5	6
1	2	4	3	5	7	6



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP PHÂN HOẠCH

Quá trình tính toán:

Giả sử $A = \{3, 2, 5, 1, 4, 7, 6\}$ và thứ tự sắp xếp $<$ (tăng dần)

$b = 2, e = 6, x = 5$

→ thực hiện sắp xếp hai dãy con

0	1	2	$i =$	$j =$	5	6
1	2	4	3	4	7	6
1	2	4	3	5	7	6



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP PHÂN HOẠCH

Quá trình tính toán:

Giả sử $A = \{3, 2, 5, 1, 4, 7, 6\}$ và thứ tự cần sắp xếp $<$ (tăng dần)

$b = 2, e = 3, x = 4$

→ phân chia dãy

0	1	$i =$	$j =$	4	5	6
1	2	4	3	5	7	6



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP PHÂN HOẠCH

Quá trình tính toán:

Giả sử $A = \{3, 2, 5, 1, 4, 7, 6\}$ và thứ tự cần sắp xếp $<$
(tăng dần)

$b = 2, e = 3, x = 4$

→ phân chia dãy

0	1	$i =$	$j =$	4	5	6
1	2	2	3	5	7	6



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP PHÂN HOẠCH

Quá trình tính toán:

Giả sử $A = \{3, 2, 5, 1, 4, 7, 6\}$ và thứ tự sắp xếp $<$ (tăng dần)

$b = 2, e = 3, x = 4$

→ thực hiện sắp xếp hai dãy con

0	1	$j =$	$i =$	4	5	6
1	2	3	4	5	7	6



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP PHÂN HOẠCH

Quá trình tính toán:

Giả sử $A = \{3, 2, 5, 1, 4, 7, 6\}$ và thứ tự sắp xếp $<$ (tăng dần)

$b = 4, e = 6, x = 5$

→ phân chia dãy

0	1	2	3	$i =$	5	$j =$
1	2	3	4	5	7	6



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP PHÂN HOẠCH

Quá trình tính toán:

Giả sử $A = \{3, 2, 5, 1, 4, 7, 6\}$ và thứ tự sắp xếp $<$ (tăng dần)

$b = 4, e = 6, x = 5$

→ phân chia dãy

0	1	2	3	$j =$ 6	5	6
1	2	3	4	4 5	7	6



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP PHÂN HOẠCH

Quá trình tính toán:

Giả sử $A = \{3, 2, 5, 1, 4, 7, 6\}$ và thứ tự sắp xếp $<$ (tăng dần)

$b = 4, e = 6, x = 5$

→ thực hiện sắp xếp hai dãy con

0	1	2	$j =$	4	$i =$	6
1	2	3	3 4	5	5 7	6



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP PHÂN HOẠCH

Quá trình tính toán:

Giả sử $A = \{3, 2, 5, 1, 4, 7, 6\}$ và thứ tự sắp xếp $<$
(tăng dần)

$b = 5, e = 6, x = 7$

→ phân chia dãy

0	1	2	3	4	$i =$	$j =$
1	2	3	4	5	5 7	6 6



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP PHÂN HOẠCH

Quá trình tính toán:

Giả sử $A = \{3, 2, 5, 1, 4, 7, 6\}$ và thứ tự sắp xếp $<$ (tăng dần)

$b = 5, e = 6, x = 7$

→ phân chia dãy

0	1	2	3	4	$j = 5$	6
1	2	3	4	5	6 5 7	6



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP PHÂN HOẠCH

Quá trình tính toán:

Giả sử $A = \{3, 2, 5, 1, 4, 7, 6\}$ và thứ tự sắp xếp $<$ (tăng dần)

$b = 5, e = 6, x = 7$

→ thực hiện sắp xếp hai dãy con

0	1	2	3	$j =$	5	$i =$
1	2	3	4	4 5	7	6 6



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP PHÂN HOẠCH

Quá trình tính toán:

Giả sử $A = \{3, 2, 5, 1, 4, 7, 6\}$ và thứ tự sắp xếp $<$
(tăng dần)

$b = 0, e = 6,$

→ kết quả

0	1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	7	6



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP PHÂN HOẠCH

Đánh giá: phương pháp phân hoạch có thể bị suy biến với chi phí thời gian là $O(n^2)$.

	TỐT NHẤT (x là phần tử trung vị)	TRUNG BÌNH (x không phải cực trị)	XẤU NHẤT (x là cực trị)
Theo phép so sánh	$O(n \log n)$	$O(n \log n)$	$O(n^2)$
Theo phép gán giá trị khóa	$O(n \log n)$	$O(n \log n)$	$O(n^2)$



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP PHÂN HOẠCH

Đánh giá:

- Việc chọn giá trị chốt x rất quan trọng
- Rất khó để chọn x là điểm trung vị \rightarrow chọn x trong 3 hoặc 5 giá trị được chọn tùy ý trong danh sách A .



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP TRỘN

Từ khóa: Merge Sort

Phân tích: Giả sử dãy A_1 và A_2 có k phần tử đã có thứ tự \mathcal{R} , khi đó, có thể tạo dãy A có thứ tự \mathcal{R} gồm các phần tử của A_1 và A_2 với:

- Chi phí thời gian là $O(k)$
- Trộn từng theo thứ tự từ đầu danh sách.
- Phần tử trên hai danh sách được trộn theo thứ tự \mathcal{R}



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP TRỘN

Ý tưởng: Áp dụng chiến lược chia để trị:

- Danh sách có 1 phần tử luôn có thứ tự.
- Để sắp xếp danh sách A :
 - Chia A thành hai danh sách A_1 và A_2
 - Sắp xếp A_1 và A_2 theo thứ tự \mathcal{R}
 - Trộn A_1 và A_2 theo thứ tự \mathcal{R}



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP TRỘN

Thuật toán:

mergeSort(A)

Đầu vào: $A = \{a_0, a_1, \dots, a_{n-1}\}$ chưa có thứ tự \mathfrak{R}

Đầu ra: $A = \{a_0, a_1, \dots, a_{n-1}\}$ đã có thứ tự \mathfrak{R}



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP TRỘN

Thuật toán: (mergeSort)

```
if  $|A| < 2$  then  
    return
```

```
end if
```

```
partition( $A, A_1, A_2$ )
```

```
mergeSort( $A_1$ )
```

```
mergeSort( $A_2$ )
```

```
merge( $A_1, A_2, A$ )
```



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP TRỘN

Thuật toán: (partition)

Việc phân chia dãy tùy thuộc vào cấu trúc dữ liệu được sử dụng:

- Với danh sách liên kết, có thể dùng phân phối luân phiên.
- Với mảng, có thể dùng vị trí giữa mảng.



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP TRỘN

Thuật toán: $(\text{merge}(A_1, A_2, A))$

$A \leftarrow \{\}$

while $|A_1| > 0$ and $|A_2| > 0$ do

if $A_1[0] \leq A_2[0]$ then $x \leftarrow A_1[0], A_1 \setminus \{x\}$

else $x \leftarrow A_2[0], A_2 \setminus \{x\}$ end if

$A \leftarrow A \cup \{x\}$

end while



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

```
while  $|A_1| > 0$  do  
     $x \leftarrow A_1[0]$ ,  $A_1 \setminus \{x\}$   $A \leftarrow A \cup \{x\}$   
end while  
while  $|A_2| > 0$  do  
     $x \leftarrow A_2[0]$ ,  $A_2 \setminus \{x\}$   $A \leftarrow A \cup \{x\}$   
end while
```



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP TRỘN

Quá trình tính toán:

Giả sử $A = \{3, 2, 5, 1, 4, 7, 6\}$, thứ tự cặp sắp xếp $<$ (tăng dần) và phân chia dãy theo cách luân phiên

Xếp A

	0	1	2	3	4	5	6
A	3	2	5	1	4	7	6

A_1

3	5	4	6
---	---	---	---

A_2

2	1	7
---	---	---



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP TRỘN

Quá trình tính toán:

Giả sử $A = \{3, 2, 5, 1, 4, 7, 6\}$, thứ tự cặp sắp xếp $<$ (tăng dần) và phân chia dãy theo cách luân phiên

Xếp A_1

0 1 2 3 4 5 6

A_1

3	5	4	6
---	---	---	---

A_{11}

3	4
---	---

A_{12}

5	6
---	---



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP TRỘN

Quá trình tính toán:

Giả sử $A = \{3, 2, 5, 1, 4, 7, 6\}$, thứ tự cặp sắp xếp $<$ (tăng dần) và phân chia dãy theo cách luân phiên

Xếp A_{11}

0 1 2 3 4 5 6

A_{11}

3	4
---	---

A_{111}

3

A_{112}

4



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP TRỘN

Quá trình tính toán:

Giả sử $A = \{3, 2, 5, 1, 4, 7, 6\}$, thứ tự cặp sắp xếp $<$ (tăng dần) và phân chia dãy theo cách luân phiên

trộn A_{11}

0 1 2 3 4 5 6

A_{111}

3

A_{112}

4

A_{11}

3

4



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP TRỘN

Quá trình tính toán:

Giả sử $A = \{3, 2, 5, 1, 4, 7, 6\}$, thứ tự cặp sắp xếp $<$ (tăng dần) và phân chia dãy theo cách luân phiên

Xếp A_{12}

0 1 2 3 4 5 6

A_{12}

5	6
---	---

A_{121}

5

A_{122}

6



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP TRỘN

Quá trình tính toán:

Giả sử $A = \{3, 2, 5, 1, 4, 7, 6\}$, thứ tự cặp sắp xếp $<$ (tăng dần) và phân chia dãy theo cách luân phiên

trộn A_{12}

0 1 2 3 4 5 6

A_{121}

5

A_{122}

6

A_{12}

5

6



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP TRỘN

Quá trình tính toán:

Giả sử $A = \{3, 2, 5, 1, 4, 7, 6\}$, thứ tự cặp sắp xếp $<$ (tăng dần) và phân chia dãy theo cách luân phiên

trộn A_1

0 1 2 3 4 5 6

A_{11}

3	4
---	---

A_{12}

5	6
---	---

A_1

3	4	5	6
---	---	---	---



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP TRỘN

Quá trình tính toán:

Giả sử $A = \{3, 2, 5, 1, 4, 7, 6\}$, thứ tự cặp sắp xếp $<$ (tăng dần) và phân chia dãy theo cách luân phiên

Xếp A_2

0 1 2 3 4 5 6

A_2

2	1	7
---	---	---

A_{21}

2	7
---	---

A_{22}

1



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP TRỘN

Quá trình tính toán:

Giả sử $A = \{3, 2, 5, 1, 4, 7, 6\}$, thứ tự cặp sắp xếp $<$ (tăng dần) và phân chia dãy theo cách luân phiên

Xếp A_{21}

0 1 2 3 4 5 6

A_{21}

2	7
---	---

A_{211}

2

A_{212}

7



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP TRỘN

Quá trình tính toán:

Giả sử $A = \{3, 2, 5, 1, 4, 7, 6\}$, thứ tự cặp sắp xếp $<$ (tăng dần) và phân chia dãy theo cách luân phiên

trộn A_{21}

0 1 2 3 4 5 6

A_{211}

2

A_{212}

7

A_{21}

2

7



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP TRỘN

Quá trình tính toán:

Giả sử $A = \{3, 2, 5, 1, 4, 7, 6\}$, thứ tự cặp sắp xếp $<$ (tăng dần) và phân chia dãy theo cách luân phiên

trộn A_2

0 1 2 3 4 5 6

A_{21}

2	7
---	---

A_{22}

1

A_2

1	2	7
---	---	---



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP TRỘN

Quá trình tính toán:

Giả sử $A = \{3, 2, 5, 1, 4, 7, 6\}$, thứ tự cặp sắp xếp $<$ (tăng dần) và phân chia dãy theo cách luân phiên

trộn A

0 1 2 3 4 5 6

A_1

3	4	5	6
---	---	---	---

A_2

1	2	7
---	---	---

A

1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP TRỘN

Cài đặt: Trên danh sách liên kết đơn, Giả sử thứ tự là $<$ (tăng dần).



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP TRỘN

```
void mergeSort(List &A) {  
    if (!A.pHead) return;  
    List A1, A2;  
    partition(A, A1, A2);  
    mergeSort(A1);  
    mergeSort(A2);  
    merge(A1, A2, A);  
}
```




III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP TRỘN

```
void partition(List &A, List &A1, List &A2){  
    int lane = 0;  
    createList(A1); createList(A2);  
    while (A.pHead) {  
        Node *p = a.pHead;  
        A.pHead = p->pNext; p->pNext = NULL;  
        if (lane) addTail(A2, p)  
        else addTail(A1, p);  
        lane = !lane;  
    }  
}
```



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP TRỘN

```
void merge(List &A1, List &A2, List &A) {  
    Node *p;  
    while(A1.pHead && A2.pHead) {  
        if (A1.pHead->info < A2.pHead->info)  
        { p = A1.pHead; A1.pHead = p->pNext; }  
        else { p=A2.pHead; A2.pHead=p->pNext; }  
        p->pNext = NULL;  
        addTail(A, p);  
    }  
}
```



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

```
while (A1.pHead) {  
    p = A1.pHead; A1.pHead = p->pNext;  
    p->pNext = NULL;  
    addTail(A, p);  
}  
while (A2.pHead) {  
    p = A2.pHead; A2.pHead = p->pNext;  
    p->pNext = NULL;  
    addTail(A, p);  
}  
}
```




III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP TRỘN

Đánh giá:

- Trong mọi trường hợp độ phức tạp tính toán của phương pháp trộn là **$O(n \log n)$**
- Thích hợp cho các danh sách truy xuất tuần tự (file, danh sách đơn).
- Có thể thực hiện sắp xếp mà không cần nạp toàn bộ danh sách lên RAM (**External Sorting**)
- Trường hợp danh sách đã có những đoạn con có thứ tự \rightarrow Trộn tự nhiên (**Natural Merge Sort**)



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ PHƯƠNG PHÁP TRỘN

Đánh giá: Độ phức tạp của thuật toán trộn tự nhiên

	TỐT NHẤT (có thứ tự)	TRUNG BÌNH (có thứ tự cục bộ)	XẤU NHẤT (không có thứ tự)
Theo phép so sánh	$O(1)$	$O(n \log n)$	$O(n \log n)$
Theo phép gán giá trị khóa	$O(1)$	$O(n \log n)$	$O(n \log n)$



IV. CẤU TRÚC HÀNG ĐỢI ƯU TIÊN

❖ KHÁI NIỆM

Hàng đợi ưu tiên (Priority Queue):

- Là hàng đợi với các thao tác enqueue, dequeue
- Thao tác dequeue cho phép lấy phần tử nhỏ nhất ra khỏi hàng đợi.



IV. CẤU TRÚC HÀNG ĐỢI ƯU TIÊN

❖ KHÁI NIỆM

Ứng dụng của hàng đợi ưu tiên:

- **External Sorting** với Merge Sort: mỗi danh sách con là một hàng đợi ưu tiên.
- Quản lý các ngắt (**interrupt handler**), thời gian chờ (**wakeup time**), ... trong hệ điều hành.
- Dùng trong các chiến lược tham lam (**Greedy**)
 - Thuật toán **Prim** (Cây khung tối thiểu – Minimum Spanning Tree)
 - Thuật toán **A***



IV. CẤU TRÚC HÀNG ĐỢI ƯU TIÊN

❖ CÀI ĐẶT VỚI DANH SÁCH ĐƠN

Hàng đợi ưu tiên là một danh sách đơn với hai thao tác:

- enqueue: thêm phần tử vào vị trí thích hợp theo thuật toán Insertion Sort.
- dequeue: sử dụng thao tác removeHead của danh sách đơn.

(Chi tiết cài đặt sinh viên tự tìm hiểu)



IV. CẤU TRÚC HÀNG ĐỢI ƯU TIÊN

❖ CÀI ĐẶT VỚI DANH SÁCH ĐƠN

Quá trình tính toán:

Giả sử có các thao tác: enqueue 1, enqueue 7, enqueue 3, dequeue, enqueue 2, dequeue.

enqueue 1

1



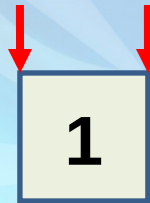
IV. CẤU TRÚC HÀNG ĐỢI ƯU TIÊN

❖ CÀI ĐẶT VỚI DANH SÁCH ĐƠN

Quá trình tính toán:

Giả sử có các thao tác: enqueue 1, enqueue 7, enqueue 3, dequeue, enqueue 2, dequeue.

enqueue 7





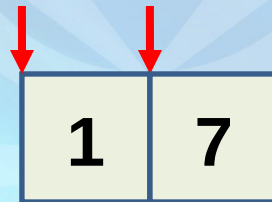
IV. CẤU TRÚC HÀNG ĐỢI ƯU TIÊN

❖ CÀI ĐẶT VỚI DANH SÁCH ĐƠN

Quá trình tính toán:

Giả sử có các thao tác: enqueue 1, enqueue 7, enqueue 3, dequeue, enqueue 2, dequeue.

enqueue 3





IV. CẤU TRÚC HÀNG ĐỢI ƯU TIÊN

❖ CÀI ĐẶT VỚI DANH SÁCH ĐƠN

Quá trình tính toán:

Giả sử có các thao tác: enqueue 1, enqueue 7, enqueue 3, dequeue, enqueue 2, dequeue.

dequeue

1	3	7
---	---	---



IV. CẤU TRÚC HÀNG ĐỢI ƯU TIÊN

❖ CÀI ĐẶT VỚI DANH SÁCH ĐƠN

Quá trình tính toán:

Giả sử có các thao tác: enqueue 1, enqueue 7, enqueue 3, dequeue, enqueue 2, dequeue.

enqueue 2





IV. CẤU TRÚC HÀNG ĐỢI ƯU TIÊN

❖ CÀI ĐẶT VỚI DANH SÁCH ĐƠN

Quá trình tính toán:

Giả sử có các thao tác: enqueue 1, enqueue 7, enqueue 3, dequeue, enqueue 2, dequeue.

Kết quả

2	3	7
---	---	---



IV. CẤU TRÚC HÀNG ĐỢI ƯU TIÊN

❖ CÀI ĐẶT VỚI DANH SÁCH ĐƠN

Đánh giá:

- Độ phức tạp của thao tác enqueue: $O(n)$.
- Độ phức tạp của thao tác dequeue: $O(1)$.



IV. CẤU TRÚC HÀNG ĐỢI ƯU TIÊN

❖ CÀI ĐẶT VỚI HEAP NHỊ PHÂN

Hàng đợi ưu tiên là mảng:

- Các phần tử trong mảng đảm bảo tính chất của một heap nhị phân.
- Thao tác enqueue:
 - Thêm phần tử p vào cuối mảng
 - Thực hiện thao tác heapify phần tử p theo hướng về đầu mảng (**percolateUp**)



IV. CẤU TRÚC HÀNG ĐỢI ƯU TIÊN

❖ CÀI ĐẶT VỚI HEAP NHỊ PHÂN

Hàng đợi ưu tiên là mảng:

- Thao tác dequeue:
 - Thay phần tử đầu mảng bằng phần tử cuối mảng p
 - Thực hiện heapify phần tử đầu mảng p theo hướng về cuối mảng (**perlocateDown**)



IV. CẤU TRÚC HÀNG ĐỢI ƯU TIÊN

❖ CÀI ĐẶT VỚI HEAP NHỊ PHÂN

Hàng đợi ưu tiên là mảng:

- Thao tác increase (tăng độ ưu tiên):
 - Tăng giá trị của phần tử p
 - Thực hiện thao tác heapify phần tử p theo hướng về đầu mảng



IV. CẤU TRÚC HÀNG ĐỢI ƯU TIÊN

❖ CÀI ĐẶT VỚI HEAP NHỊ PHÂN

Hàng đợi ưu tiên là mảng:

- Thao tác decrease (giảm độ ưu tiên):
 - Giảm giá trị của phần tử p
 - Thực hiện thao tác heapify phần tử p theo hướng về cuối mảng

(Sinh viên tự tìm hiểu cài đặt chi tiết theo cách tương tự Heap Sort)



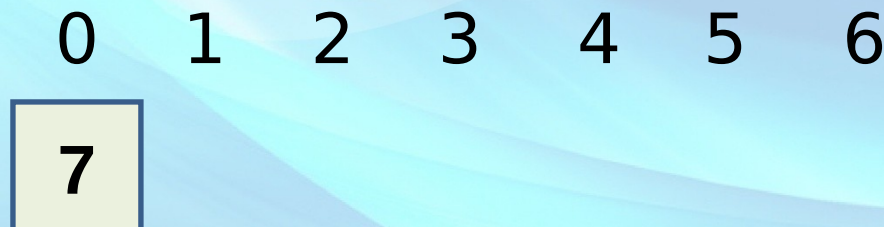
IV. CẤU TRÚC HÀNG ĐỢI ƯU TIÊN

❖ CÀI ĐẶT VỚI HEAP NHỊ PHÂN

Quá trình tính toán: Ưu tiên số nhỏ

Giả sử có các thao tác: enqueue 7, enqueue 5, enqueue 3, enqueue 2, enqueue 6, enqueue 1, dequeue, increase (0,2)

enqueue 7





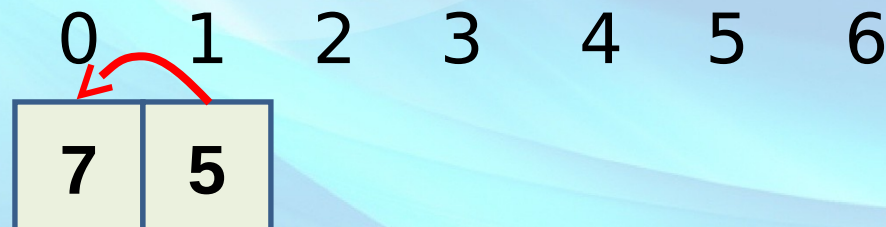
IV. CẤU TRÚC HÀNG ĐỢI ƯU TIÊN

❖ CÀI ĐẶT VỚI HEAP NHỊ PHÂN

Quá trình tính toán: Ưu tiên số nhỏ

Giả sử có các thao tác: enqueue 7, enqueue 5, enqueue 3, enqueue 2, enqueue 6, enqueue 1, dequeue, increase (0,2)

enqueue 5





IV. CẤU TRÚC HÀNG ĐỢI ƯU TIÊN

❖ CÀI ĐẶT VỚI HEAP NHỊ PHÂN

Quá trình tính toán: Ưu tiên số nhỏ

Giả sử có các thao tác: enqueue 7, enqueue 5, enqueue 3, enqueue 2, enqueue 6, enqueue 1, dequeue, increase (0,2)

perlocateUp

0	1	2	3	4	5	6
5	7					



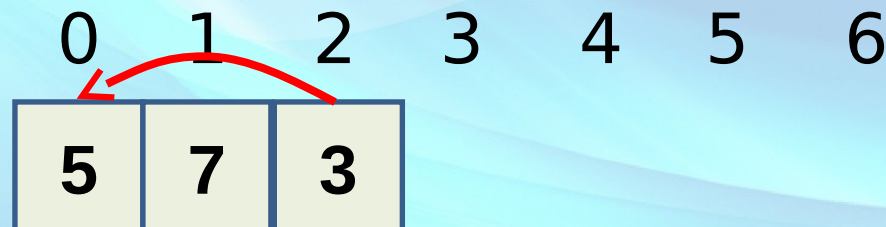
IV. CẤU TRÚC HÀNG ĐỢI ƯU TIÊN

❖ CÀI ĐẶT VỚI HEAP NHỊ PHÂN

Quá trình tính toán: Ưu tiên số nhỏ

Giả sử có các thao tác: enqueue 7, enqueue 5, enqueue 3, enqueue 2, enqueue 6, enqueue 1, dequeue, increase (0,2)

enqueue 3





IV. CẤU TRÚC HÀNG ĐỢI ƯU TIÊN

❖ CÀI ĐẶT VỚI HEAP NHỊ PHÂN

Quá trình tính toán: Ưu tiên số nhỏ

Giả sử có các thao tác: enqueue 7, enqueue 5, enqueue 3, enqueue 2, enqueue 6, enqueue 1, dequeue, increase (0,2)

perlocateUp

0	1	2	3	4	5	6
3	7	5				



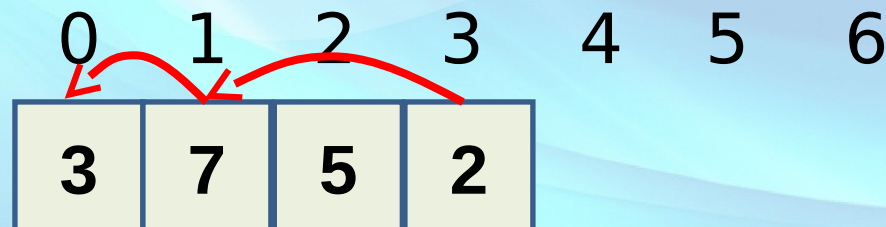
IV. CẤU TRÚC HÀNG ĐỢI ƯU TIÊN

❖ CÀI ĐẶT VỚI HEAP NHỊ PHÂN

Quá trình tính toán: Ưu tiên số nhỏ

Giả sử có các thao tác: enqueue 7, enqueue 5, enqueue 3, enqueue 2, enqueue 6, enqueue 1, dequeue, increase (0,2)

enqueue 2





IV. CẤU TRÚC HÀNG ĐỢI ƯU TIÊN

❖ CÀI ĐẶT VỚI HEAP NHỊ PHÂN

Quá trình tính toán: Ưu tiên số nhỏ

Giả sử có các thao tác: enqueue 7, enqueue 5, enqueue 3, enqueue 2, enqueue 6, enqueue 1, dequeue, increase (0,2)

perlocateUp

0	1	2	3	4	5	6
2	3	5	7			



IV. CẤU TRÚC HÀNG ĐỢI ƯU TIÊN

❖ CÀI ĐẶT VỚI HEAP NHỊ PHÂN

Quá trình tính toán: Ưu tiên số nhỏ

Giả sử có các thao tác: enqueue 7, enqueue 5, enqueue 3, enqueue 2, enqueue 6, enqueue 1, dequeue, increase (0,2)

enqueue 6

0	1	2	3	4	5	6
2	3	5	7	6		



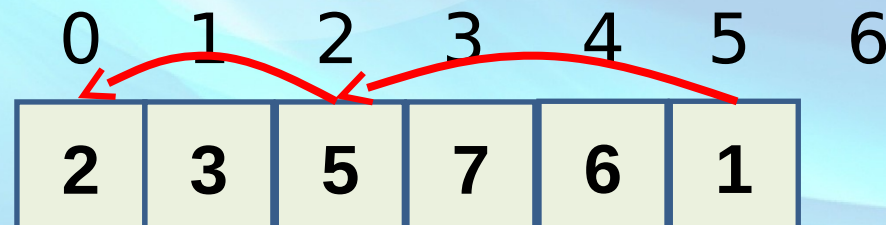
IV. CẤU TRÚC HÀNG ĐỢI ƯU TIÊN

❖ CÀI ĐẶT VỚI HEAP NHỊ PHÂN

Quá trình tính toán: Ưu tiên số nhỏ

Giả sử có các thao tác: enqueue 7, enqueue 5, enqueue 3, enqueue 2, enqueue 6, enqueue 1, dequeue, increase (0,2)

enqueue 1





IV. CẤU TRÚC HÀNG ĐỢI ƯU TIÊN

❖ CÀI ĐẶT VỚI HEAP NHỊ PHÂN

Quá trình tính toán: Ưu tiên số nhỏ

Giả sử có các thao tác: enqueue 7, enqueue 5, enqueue 3, enqueue 2, enqueue 6, enqueue 1, dequeue, increase (0,2)

perlocateUp

0	1	2	3	4	5	6
1	3	2	7	6	5	



IV. CẤU TRÚC HÀNG ĐỢI ƯU TIÊN

❖ CÀI ĐẶT VỚI HEAP NHỊ PHÂN

Quá trình tính toán: Ưu tiên số nhỏ

Giả sử có các thao tác: enqueue 7, enqueue 5, enqueue 3, enqueue 2, enqueue 6, enqueue 1, dequeue, increase (0,2)

dequeue





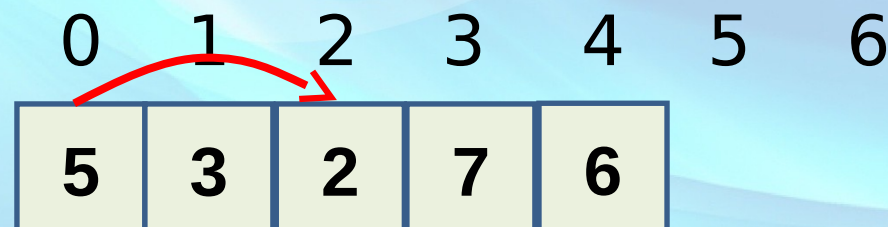
IV. CẤU TRÚC HÀNG ĐỢI ƯU TIÊN

❖ CÀI ĐẶT VỚI HEAP NHỊ PHÂN

Quá trình tính toán: Ưu tiên số nhỏ

Giả sử có các thao tác: enqueue 7, enqueue 5, enqueue 3, enqueue 2, enqueue 6, enqueue 1, dequeue, increase (0,2)

perlocateDown





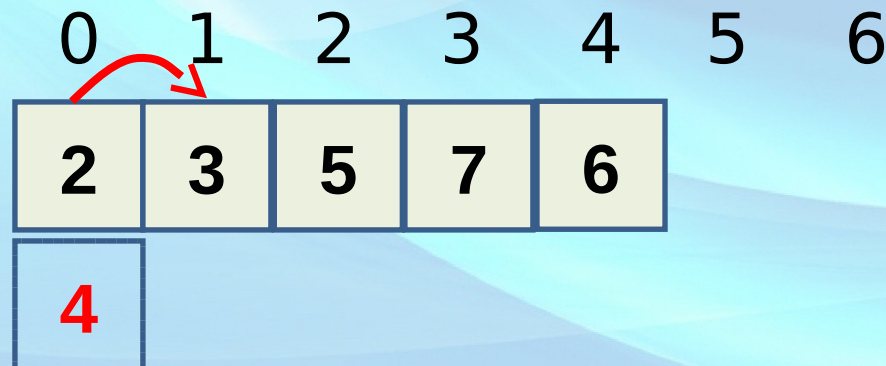
IV. CẤU TRÚC HÀNG ĐỢI ƯU TIÊN

❖ CÀI ĐẶT VỚI HEAP NHỊ PHÂN

Quá trình tính toán: Ưu tiên số nhỏ

Giả sử có các thao tác: enqueue 7, enqueue 5, enqueue 3, enqueue 2, enqueue 6, enqueue 1, dequeue, increase (0,2)

increase (0, 2)





IV. CẤU TRÚC HÀNG ĐỢI ƯU TIÊN

❖ CÀI ĐẶT VỚI HEAP NHỊ PHÂN

Quá trình tính toán: Ưu tiên số nhỏ

Giả sử có các thao tác: enqueue 7, enqueue 5, enqueue 3, enqueue 2, enqueue 6, enqueue 1, dequeue, increase (0,2)

perlocateDown

0	1	2	3	4	5	6
3	4	5	7	6		



IV. CẤU TRÚC HÀNG ĐỢI ƯU TIÊN

❖ CÀI ĐẶT VỚI HEAP NHỊ PHÂN

Đánh giá:

- Độ phức tạp của thao tác enqueue: $O(\log n)$.
- Độ phức tạp của thao tác dequeue: $O(\log n)$.



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ BÀI TẬP

Cho mảng $A = \{8, 2, 1, 9, 4, 5, 7, 6, 3\}$. Hãy viết hàm sắp xếp và trình bày từng bước quá trình sắp xếp mảng A theo thứ tự giảm dần ($>$) với thuật toán:

- a) Heap Sort
- b) Quick Sort
- c) Merge Sort



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ BÀI TẬP

Trộn tự nhiên (Natural Merge Sort) phân phối các phần tử của dãy theo run. Trong đó một run là một dãy các phần tử đã có thứ tự cần sắp. Hãy trình bày thuật toán sắp xếp theo cách trộn tự nhiên và cho một ví dụ minh họa.



III. CÁC GIẢI THUẬT SẮP XẾP

❖ BÀI TẬP

Cho dãy số $A = \{7, 2, 4, 5, 1, 3, 6, 8\}$. Cho biết giải thuật nào thích hợp để sắp xếp theo thứ tự tăng dần cho dãy A nhất, giải thích vì sao.