정렬 알고리즘

Practice 3

시작하기 전에

- 프로그램을 짤때 원하는 어떤 언어 (C/C++, Java, R, python 등)
 도 사용 가능.
- 코드를 짤때 코드의 맨위에 자신의 학번 이름을 주석으로 적고 각 단계에 대하여 자세한 주석을 다시오.
- 코드를 돌려서 결과물을 제출하라는 문제는 결과물을 제출할때 화면 캡쳐를 사용할 것. 이는 자신의 코드를 돌렸을때 나온 결과임을 보이 기 위함으로 사용하는 언어나 에디터 등등에 따라 다를 수 있으므로 방법은 알아서 제출할 것. 어떤 방식이든 자신의 코드를 돌려서 나온 결과라는 것만 보여주면 됨. 예를들어, 자바 이클립스를 사용하면 이 때 자신의 코드의 윗부분(학번 이름과 앞에 코드 5줄정도 포함)이 아 래 실행 결과와 같이 캡쳐되도록 하시오.
- 다음 실습전날 저녁 9시까지 eclass에 업로드하고 출력물을 제출하시오.

문제 1. 합병 정렬 (50 점)

- 수업시간에 순환적(recursive) 합병 정렬 방법에 대해서 배웠다. 이를 비순환적(iterative) 합병정렬로 바꾸어보자.
- 순환적 합병 정렬을 구현해 보아라. (20 점)
 - 코드 제출
 - 입력 A=[30 20 40 35 5 50 45 10 25 15]에 대한 정렬 결과를 출력하여라. 단계별로 값이 어떻게 변화되는지와 최종 결과물을 출력할것.
- 이를 비순환적 합병 정렬로 구현해 보아라. (30 점)
 - 코드 제출
 - 입력 A=[30 20 40 35 5 50 45 10 25 15]에 대한 정렬 결과를 출력하여라. 단계별로 값이 어떻게 변화되는지와 최종 결과물을 출력할것.
- 위 두경우 단계별로 값이 어떻게 변화되는지는 자신만의 방식으로 합병정렬이 되어가고 있다는 과정을 보여주면 됨. Ex) 배열에 값이 바뀔때마다 출력하거나 각단계마다 A 또는 버퍼(수업시간에 B[]) 를 출력하거나 뭐든 합병정렬을 하고있다는 증빙이 되면 됨.

문제 1. 합병 정렬 (50 점)

힌트

- 합병 정렬을 비순환나 방식으로 작성하는 것은 순환적 합병 정렬의 역순으로 정렬하는 것으로 생각하면 된다. 즉 먼저 1개씩의 데이터들을 합병하여 2개씩 정렬된 부분을 만든다.
- 이렇게 2개씩 정렬된 것에 대하여 이들을 두 블록씩 합병하여 4원
 소의 정렬된 블록을 만든다.
- 이제 다시 크기 4읠 블록을 합병하여 크기 8의 블록을 만든다.
- 마지막으로 두 블록을 합병하면 정렬 과정이 끝난다.

20 30 40 35 5 50 45 10 25 15 [20 30] [35 40] [5 50] [10 45] [15 25] [20 30 35 40] [5 10 45 50] [15 25] [5 10 20 30 35 40 45 50] [15 25] [5 10 15 20 25 30 35 40 45 50]

문제 1. 합병 정렬 (50 점)

- 힌트
 - 비순환적 합병 정렬 알고리즘의 주요 부분을 제시하면 다음과 같다.

문제 2. 힙정렬 (50점)

- 수업시간에 배운 힙정렬을 구현해보자. A = [4, 1, 3, 2, 16, 9, 10, 14, 8, 7]
 - 힙생성 (25점)
 - 입력 A 에대해 힙생성 알고리즘(수업시간에 배운 알고리즘 2를 이용할 것)을 이용했을때 트리구조가 각 단계별로 어떻게 변화하는지 이진트리를 그려 보시오. 이는 수업때 Lecture_3 p20 에서 그려보았습니다.
 - 이를 코드로 구현해보고 자신이 구현한 코드를 이용하여 생성된 힙을 일 차원 배열로 출력하시오.
 - 생성된 힙을 이용하여 힙정렬 (25점)
 - 루트로 부터 하나씩 값을 바꾸어가며 단계별로 힙이 어떻게 변화하는지 이진트리를 그려보시오. 이는 수업때 Lecture_3 p23 에서 그려보았습니다.
 - 이를 코드로 구현해보고 자신이 구현한 코드를 이용하여 정렬된 일차원 배열을 출력하시오.