### Trabalho Prático 02

Algoritmos de ordenação

Rafael Francisco Silva Granja 2021019629

#### Introdução:

O objetivo deste trabalho era a análise de diferentes métodos, algoritmos de ordenação em diferentes cenários, levando em conta o tamanho da entrada, o tempo de execução, quantidade de trocas e a quantidade de comparações realizadas.

A solução empregada para realizar esta análise foi a construção de uma estrutura que faz a leitura de um arquivo de entrada contendo em cada linha um tamanho de vetor, e para cada tamanho de vetor, criar um vetor daquele tamanho com elementos aleatórios, em seguida utilizar cada um dos métodos de ordenação propostos no trabalho, para ordenar o vetor, e ao final gerar um arquivo de saída contendo as estatísticas de cada método de ordenação para ser posteriormente analisado.

#### Método:

O uso de conceitos de POO garante a fluidez, o reuso, velocidade e fácil manutenção do código, apesar de não serem levados em conta neste TP.

Incialmente Existe uma Classe Vetor e uma Classe Analisa, a classe Vetor possui um objeto Analisa, que é onde acontecem as operações para gerar as estatísticas de cada método, além disso, a classe Vetor possui todos as funções comuns entre os métodos de ordenação, como a troca de elementos, preenchimento do vetor com elementos aleatórios, escrita das estatísticas no arquivo de saída, etc;

A implementação de fato dessa classes no código principal acontece da seguinte forma:

- 1. Leitura da linha de comando e tratamento da suas informações;
- 2. Identifica qual tipo de ordenação será usado;
- 3. Leitura de arquivo de entrada;
- 4. Loop para gerar estatísticas do método de ordenação escolhido para cada tamanho de vetor passado no arquivo de entrada;

#### Análise de Complexidade:

Em relação a complexidade do programa, a maior preocupação foi utilizar estruturas que não sobrepusessem a complexidade do próprio algoritmo de ordenação utilizado, então o programa só utiliza estruturas com O(n), sendo 'n' o tamanho do vetor de entrada, ou a quantidade de elementos no arquivo de entrada.

Dessa forma a Ordem de Complexidade, se resume a ordem de complexidade do algoritmo que está sendo utilizado Formalmente, todos são  $\Omega(n*log(n))$ .

#### Estratégia de Robustez:

O uso de conceitos de Programação Orientada a Objetos, reutilizando funções e adaptando classes para todos os métodos de ordenação garantem a robustez do código para qualquer tipo de manutenção, correção, adição ou remoção no código, da mesma forma que garantem segurança no acesso das informações de cada classe somente pelas classes permitidas.

#### Análise Experimental:

Para fazer a análise cada método de ordenação, foi utilizado a comparação em tabela, seguida de seleção para afunilamento, a seguir estão os resultados dos testes realizados:

## Comparação entre Quicksort Recursivo, Quicksort Mediana, Quicksort Seleção, Quicksort não Recursivo, Quicksort Empilha Inteligente:

							TEMP	O DE EXEC	UÇÃO							
	QuicksortRecursivo			QuicksortMediana			QuicksortSelecao			QuicksortNaoRecursivo			QuicksortEmpilha			
	TEMPO DE EXECUÇÃ	NUMERO DE TROCAS	NUMERO DE COMPARACOE S	TEMPO DE EXECUÇÃO	NUMERO DE TROCAS	NUMERO DE COMPARACOES	TEMPO DE EXECUÇÃO	NUMERO DE TROCAS	NUMERO DE COMPARACOES	TEMPO DE EXECUÇÃO		NUMERO DE COMPARAÇÕES	TEMPO DE EXECUÇÃO	NUMERO DE TROCAS	NUMERO DE COMPARAÇÕES	
1000	0.000617	6467	13766	0.000500	5991	12215	0.000566	7201	13709	0.002373	4473	10398	0.000840	4473	38371	
5000	0.002067	36380	78608	0.000300	35968	70865	0.000366	41964	79582	0.002575	25809	56781	0.000840	25809	227445	
10000	0.002087	86151	170892	0.001935	76807	153853	0.002438	95434	175770	0.002550	54281	116215	0.004234	54281	475139	
50000	0.024759	505796	1012750	0.004116	428008	909457	0.004339	520141	1016086	0.026496	303484	626355	0.007817	303484	2773046	
											631333					
100000	0.051804	1015162	2280239	0.048254	980384	1964199	0.061972	1082427	2088347	0.053745		1278699	0.089103	631333	5787479	
500000	0.302689	6192156	12510824	0.280953	5686927	11052415	0.300099	6322575	11882288	0.280243	3294444	6268281	0.497822	3294444	31781274	
1E+06	0.621315	12414993	26253287	0.597807	11926235	25059878	0.608367	12656835	24776732	0.575373	6853808	12800893	1.065.096	6853808	65671510	
							NĽIM	FRO DE TE	ROCAS							
		QuicksortRecursivo QuicksortMediana						QuicksortSelecao QuicksortNaoRecursivo						QuicksortEmpilha		
					Quicksortiviediana			Quicksortselecao		QuicksortNaoRecursivo		Quicksortemplina				
	DE EXECUÇÃ	DE TROCAS	COMPARACOE	TEMPO DE EXECUÇÃO	NUMERO DE TROCAS	NUMERO DE COMPARAÇÕES	TEMPO DE EXECUÇÃO	NUMERO DE TROCAS	NUMERO DE COMPARACOES	TEMPO DE EXECUÇÃO		NUMERO DE COMPARACOES	TEMPO DE EXECUÇÃO	NUMERO DE TROCAS	NUMERO DE COMPARACOE	
1000	0.000617	6467	13766	0.000500	5991	12215	0.000566	7201	13709	0.002373	4473	10398	0.000840	4473	38371	
5000	0.002067	36380	78608	0.001935	35968	70865	0.002458	41964	79582	0.002530	25809	56781	0.004254	25809	227445	
10000	0.004421	86151	170892	0.004116	76807	153853	0.004539	95434	175770	0.004854	54281	116215	0.007817	54281	475139	
50000	0.024759	505796	1012750	0.023255	428008	909457	0.025162	520141	1016086	0.026496	303484	626355	0.043235	303484	2773046	
100000	0.051804	1015162	2280239	0.048254	980384	1964199	0.061972	1082427	2088347	0.053745	631333	1278699	0.089103	631333	5787479	
500000	0.302689	6192156	12510824	0.280953	5686927	11052415	0.300099	6322575	11882288	0.280243	3294444	6268281	0.497822	3294444	31781274	
1E+06	0.621315		26253287	0.597807	11926235	25059878	0.608367	12656835	24776732	0.575373	6853808	12800893	1.065.096	6853808	65671510	
						N	IÚMERO	DE COMP	ARAÇÕES							
		QuicksortRecursivo			QuicksortMediana			QuicksortSelecao			QuicksortNaoRecursivo			QuicksortEmpilha		
	TEMPO DE	NUMERO DE	NUMERO DE COMPARACOE	TEMPO DE	NUMERO DE	NUMERO DE	TEMPO DE	NUMERO DE	NUMERO DE	TEMPO DE		NUMERO DE	TEMPO DE	NUMERO DE	NUMERO DE	
	EXECUÇÃ	TROCAS	S	EXECUÇÃO	TROCAS	COMPARACOES	EXECUÇÃO	TROCAS	COMPARACOES		DE TROCAS	COMPARACOES	EXECUÇÃO	TROCAS	COMPARACOE	
1000	0.000617	6467	13766	0.000500	5991	12215	0.000566	7201	13709	0.002373	4473	10398	0.000840	4473	38371	
5000	0.002067	36380	78608	0.001935	35968	70865	0.002458	41964	79582	0.002530	25809	56781	0.004254	25809	227445	
10000	0.004421	86151	170892	0.004116	76807	153853	0.004539	95434	175770	0.004854	54281	116215	0.007817	54281	475139	
50000	0.024759	505796	1012750	0.023255	428008	909457	0.025162	520141	1016086	0.026496	303484	626355	0.043235	303484	2773046	
100000	0.051804	1015162	2280239	0.048254	980384	1964199	0.061972	1082427	2088347	0.053745	631333	1278699	0.089103	631333	5787479	
500000	0.302689	6192156	12510824	0.280953	5686927	11052415	0.300099	6322575	11882288	0.280243	3294444	6268281	0.497822	3294444	31781274	
1E+06	0.621315	12414993	26253287	0.597807	11926235	25059878	0.608367	12656835	24776732	0.575373	6853808	12800893	1.065.096	6853808	65671510	

Obs : Os dados podem ser consultados na planilha anexada junto ao arquivo de entrega na pasta src;

Foram analisados separadamente tempo de execução, número de trocas e número de comparações, apesar de em alguns testes o QuickSort Mediana apresentar menor tempo de execução, em relação aos outros quesitos, o quicksort não recursivo se mostrou dominante em relação aos testes e comparações realizadas.

# TEMPO DE EXECUÇÃO **NÚMERO DE TROCAS** NÚMERO DE COMPARAÇÕES

Comparação entre Quicksort não Recursivo, MergeSort e HeapSort:

Obs: Os dados podem ser consultados na planilha anexada junto ao arquivo de entrega na pasta src;

Neste caso foram utilizadas 3 seeds diferentes para geração dos vetores e da mesma forma como no primeiro teste, foram analisados separadamente tempo de execução, número de trocas e número de comparações, em 98% das comparações o QuickSortNãoRecursivo se mostrou superior;

#### Conclusão:

De forma objetiva, pelos testes realizados, o QuickSort não recursivo se mostrou o melhor método de ordenação de vetores, e em relação ao trabalho de forma geral, podem existir erros quanto ao método de contagem de comparações ou trocas, porém fiz questão de contabilizar o tempo de execução apenas do algoritimo, tendo confiança para usar como base na tomada de decisão.

O trabalho se mostrou muito útil para mostrar o quão aprofundada pode ser uma análise de algoritmo, porém em relação as atividades propostas, foram um pouco confusas e não muti claras, que dificultaram o uso dos diferentes métodos.

Instruções para compilação:

Para utilizar o makefile, existem 3 comandos:

- make clean: limpas os arquivos na pasta bin e obj;
- make first: compila o código, limpa o arquivo de saida e o gera novamente, atualizado com o teste1, o objeto na pasta obj e o executável na pasta bin;
- make second: compila o código, limpa o arquivo de saida2 e o gera novamente, atualizado com o teste2, o objeto na pasta obj e o executável na pasta bin;