

# Algorithmen und Komplexität

*Robin Rausch, Florian Maslowski*

*24. Juni 2022*

## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Komplexitaet</b>	<b>2</b>
1.1	$\mathcal{O}$ -Notation . . . . .	2
1.1.1	Landau-Symbole . . . . .	2
1.2	Logarithmen . . . . .	3
1.3	Dynamisches Programmieren . . . . .	3
1.4	Rekurrenzen . . . . .	3
1.5	Divide & Conquer . . . . .	3
1.5.1	Komplexität von rekursiven Algorithmen . . . . .	4
<b>2</b>	<b>Einfache Sortierverfahren</b>	<b>4</b>
2.1	Selectionsort . . . . .	4
2.2	Insertionsort . . . . .	4
2.2.1	Indirektes Sortieren . . . . .	5
2.3	Bubblesort . . . . .	5
2.4	Quicksort . . . . .	5
<b>3</b>	<b>Divide &amp; Conquer Sortierverfahren</b>	<b>5</b>
3.1	Mergesort(Top-Down) . . . . .	5
<b>4</b>	<b>Heap Sortierverfahren</b>	<b>5</b>
<b>5</b>	<b>Binäre Suchbäume</b>	<b>5</b>
<b>6</b>	<b>AVL-Bäume</b>	<b>5</b>
<b>7</b>	<b>Hashing und Hashtabellen</b>	<b>5</b>
<b>8</b>	<b>Master-Theorem</b>	<b>5</b>
<b>9</b>	<b>Master-Theorem nach Landau</b>	<b>5</b>

# Komplexität

Der Begriff Komplexität beschreibt die Frage:

Wie teuer ist ein Algorithmus?

Genauergesagt wird hierfür ermittelt, wie viele elementare Schritte eine Algorithmus im Durchschnitt und schlimmstenfalls braucht. Diese beiden Werte spiegeln die Komplexität wieder.

## 1.1 $\mathcal{O}$ -Notation

Die  $\mathcal{O}$ -Notation ist eine obere Grenze einer Funktion.  $\mathcal{O}(f)$  ist die Menge aller Funktionen, die langfristig nicht wesentlich schneller wachsen als  $f$ .

Einige Beispiele sind zum Beispiel:

- $n^2 \in \mathcal{O}(n^3)$
- $3n^3 + 2n^2 + 17 \in \mathcal{O}(n^3)$
- $n\sqrt{n} \in \mathcal{O}(n^2)$

### Rechenregeln für $\mathcal{O}$ -Notation:

Für jede Funktion $f$	$f \in \mathcal{O}(f)$	
$g \in \mathcal{O}(f) \Rightarrow$	$c \cdot g \in \mathcal{O}(f)$	Konstanter Faktor
$g \in \mathcal{O}(f) \wedge h \in \mathcal{O}(f) \Rightarrow$	$g + h \in \mathcal{O}(f)$	Summe
$g \in \mathcal{O}(f) \wedge h \in \mathcal{O}(g) \Rightarrow$	$h \in \mathcal{O}(f)$	Transitivität
$\lim_{n \rightarrow \infty} \frac{g(n)}{f(n)} \in \mathbb{R} \Rightarrow$	$g \in \mathcal{O}(f)$	Grenzwert

### 1.1.1 Landau-Symbole

$g \in \Omega(f)$	$g$ wächst mindestens so schnell wie $f$	$\lim_{x \rightarrow \infty} \frac{f(x)}{g(x)} = c \in \mathbb{R}$
$g \in \Theta(f)$	$g$ wächst genau so schnell wie $f$	$\lim_{x \rightarrow \infty} \frac{g(x)}{f(x)} = c \in \mathbb{R}^{>0}$
$g \sim f$	$g$ wächst genau so schnell wie $f$	$\lim_{x \rightarrow \infty} \frac{g(x)}{f(x)} = 1$

► Betrachten Sie folgende Funktionen:

- $h_1(x) = x^2 + 100x + 3$
- $h_2(x) = x^2$
- $h_3(x) = \frac{1}{3}x^2 + x$
- $h_4(x) = x^3 + x$

$$g \in \mathcal{O}(f): \lim_{x \rightarrow \infty} \frac{g(x)}{f(x)} = c \in \mathbb{R}$$

$$g \in \Omega(f): \lim_{x \rightarrow \infty} \frac{f(x)}{g(x)} = c \in \mathbb{R}$$

$$g \in \Theta(f): \lim_{x \rightarrow \infty} \frac{g(x)}{f(x)} = c \in \mathbb{R}^{>0}$$

$$g \sim f: \lim_{x \rightarrow \infty} \frac{g(x)}{f(x)} = 1$$

Vervollständigen Sie die Tabelle. Zeile steht in Relation ... zu Spalte:

	$h_1$	$h_2$	$h_3$	$h_4$
$h_1$	$\mathcal{O}, \Omega, \Theta, \sim$	$\mathcal{O}, \Omega, \Theta, \sim$	$\mathcal{O}, \Omega, \Theta$	$\mathcal{O}$
$h_2$	$\mathcal{O}, \Omega, \Theta, \sim$	$\mathcal{O}, \Omega, \Theta, \sim$	$\mathcal{O}, \Omega, \Theta$	$\mathcal{O}$
$h_3$	$\mathcal{O}, \Omega, \Theta$	$\mathcal{O}, \Omega, \Theta$	$\mathcal{O}, \Omega, \Theta, \sim$	$\mathcal{O}$
$h_4$	$\Omega$	$\Omega$	$\Omega$	$\mathcal{O}, \Omega, \Theta, \sim$

Zur  $\Theta$ -Notation gibt es auch ein eigenes *Master-Theorem*.

## 1.2 Logarithmen

Der Logarithmus beschreibt die Umkehrfunktion zur Potenzierung:

$$\log_a a^b = b$$

Wir werden meist den Logarithmus zur Basis 2 brauchen.

Rechenregeln mit dem Logarithmus:

$$\log_a x = \frac{\log_b x}{\log_b a}$$

$$\log_a x = \frac{1}{\log_b a} \log_b x = c \log_b x$$

$$\mathcal{O}(\log_a x) = \mathcal{O}(c \log_b x) = \mathcal{O}(\log_b x) \Rightarrow \text{Die Basis ist für } \mathcal{O} \text{ irrelevant!}$$

## 1.3 Dynamisches Programmieren

Dynamisches Programmieren ist eine Optimierung der normalen Programmierung. Hierfür werden Probleme in kleinere Teilprobleme aufgeteilt. Die Teilprobleme werden gelöst und dann die Gesamtlösung aus den Teillösungen rekonstruiert.

Die Dynamische Programmierung versagt, wenn...

- Einzellösungen nicht wiederverwendet werden können
- die globale Lösung sich nicht einfach aus lokalen Lösungen zusammensetzen lässt

Ein Beispiel für die Verwendung der dynamischen Programmierung ist eine rekursive Fibonacci-Funktion.

## 1.4 Rekurrenzen

Rekursion? → Kein Plan was ich hierzu reinschreiben soll? @flo

## 1.5 Divide & Conquer

Der Divide & Conquer-Ansatz teilt ein Problem in zwei gleich große Hälften und muss somit nur noch ein halb so großes Problem lösen.

Ein Algorithmus der...

- ein Problem in mehrere Teile aufspaltet
- die Teilprobleme (rekursiv) löst
- die Teillösungen zu einer Gesamtlösung kombiniert

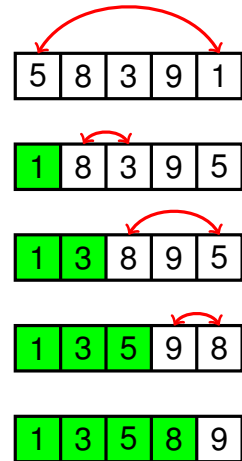
## 1.5.1 Komplexität von rekursiven Algorithmen

# 2 Einfache Sortierverfahren

## 2.1 Selectionsort

Speicher: In-place  
Stabilität: Stabil  
Komplexität:  $\mathcal{O}(n^2)$

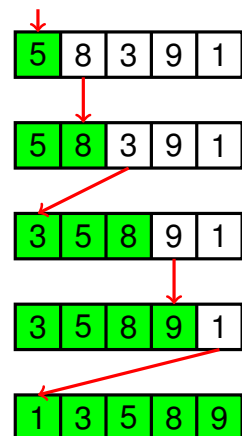
1. Finde kleinstes Element in Folge( $a_0, \dots, a_{k-1}$ )
2. Vertausche  $a_{min}$  mit  $a_0$
3. finde kleinstes Element in Folge( $a_1, \dots, a_{k-1}$ )
4. Vertausche  $a_{min}$  mit  $a_1$
5. ...



## 2.2 Insertionsort

Speicher: In-place  
Stabilität: Stabil  
Komplexität:  $\mathcal{O}(n^2)$

1. Verwende erstes Element von In als erstes Element von Out
2. füge zweites Element von In an korrekte Position in Out
3. füge drittes Element von In an korrekte Position in Out
4. ...



Wen man den Insertionsort In-place verwenden will, sind In und Out gleich.

### 2.2.1 Indirektes Sortieren

## 2.3 Bubblesort

## 2.4 Quicksort

# 3 Divide & Conquer Sortiervverfahren

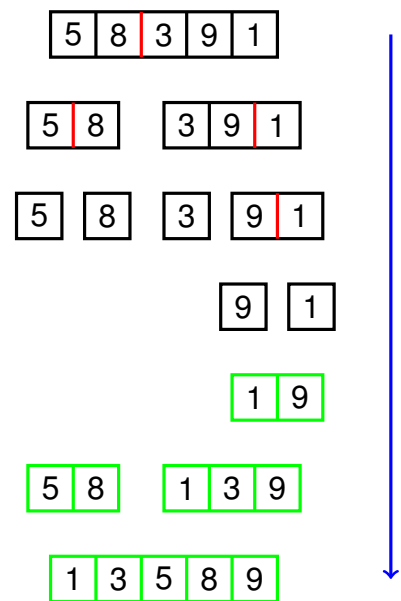
## 3.1 Mergesort(Top-Down)

Speicher: Out-of-place

Stabilität: Stabil

Komplexität:  $\mathcal{O}(n^2)$

1. Wenn  $|S| \leq 1$ : gib S zurück
2. Teile S in zwei gleich lange Folgen L und R
3. Sortieren L und R(rekursiv)
4. Vereinige L und R zu S':
  - (a) solange L oder R nicht leer sind:
  - (b)  $m := \min(l_1, r_1)$
  - (c) entferne m aus L bzw. R
  - (d) hänge m an S' an
5. gib S' zurück



## 4 Heap Sortiervverfahren

## 5 Binäre Suchbäume

## 6 AVL-Bäume

## 7 Hashing und Hashtabellen

## 8 Master-Theorem

## 9 Master-Theorem nach Landau