

Kjøretider:

Bubblesort	-	<u>Kjøretid $O(n^2)$</u>
Insertionsort	-	<u>Kjøretid $O(n^2)$</u>
Heapsort	-	<u>Kjøretid $O(n \lg n)$</u>
Quicksort	-	<u>Kjøretid $O(n \lg n)$</u>
Mergesort	-	<u>Kjøretid $O(n \lg n)$</u>
Huffmankode	-	<u>Kjøretid $O(n \lg n)$</u>
Countingsort	-	<u>Kjøretid $O(n)$</u>
Bucketsort	-	<u>Kjøretid $O(n)$, hvis tallene er uniformt fordelt. Antall bøtter må også være omtrent like store som antall elementer.</u>
Radixsort	-	<u>Kjøretid $O(kn)$</u>
Hashing	-	<u>Kjøretid $O(1)$</u>
Binærsøk	-	<u>Kjøretid $O(\lg n)$</u>
-----II----- uten bal.	-	<u>Kjøretid Avg $O(\lg n)$, $\Omega(1)$, $O(n)$</u>
Dybde-først-søk	-	<u>Kjøretid $O(E+V)$</u>
Bredde-først søk	-	<u>Kjøretid $O(E+V)$</u>
Topologisk sortering	-	<u>Kjøretid $O(E+V)$</u>
DAG-Shortest-Path	-	<u>Kjøretid $O(E+V)$</u>
Bellmann-Ford	-	<u>Kjøretid $O(VE)$</u>
Dijkstra	-	<u>Kjøretid $O(V^2)$, eller $O(E \lg V)$ med heap</u>
Floyd-Warshall	-	<u>Kjøretid $O(V^3)$</u>
Ford-Fulkerson	-	<u>Kjøretid $O(V f^*)$, hvor f^* er summen av flyten.</u>
Edmonds-Karp	-	<u>Kjøretid $O(VE^2)$</u>
Kruskals algoritme	-	<u>Kjøretid $O(E \lg V)$</u>
Prims algoritme	-	<u>Kjøretid $(V \lg V + E)$</u>