

《数据结构》上机报告

2018 年 12 月 20 日

姓名：张天然 学号：1751237 班级：计 2 得分：

试验题目	排序
实验目的	理解排序的概念，熟悉各种排序算法。
基本要求	1、被排序的元素由计算机随机生成 2、算法中增加比较次数和移动次数的统计功能 3、对实习的结果作比较分析
数据结构设计	<pre>struct RedType{ KeyType key; InfoType otherinfo; }; private: RedType r[SIZE+1]; int length;</pre>
功能(函数)说明	<pre>void InitSqList(); void display(); //插入排序 void InsertSort(); //选择排序 void SelectSort(); //冒泡排序 void BubbleSort(); //快速排序 void QuickSort(int left,int right); int Partition(int low,int high); //希尔排序 void ShellSort(int d[],int m); void insertSort(int gap); //堆排序 void HeapSort(); //归并排序 void MergeSort(SqList &L,int left,int right); friend void Merge(SqList &L,int left,int mid,int right);</pre>
界面设计和使用说明	以 c++为开发语言，在 Visual Studio 2017 编译器上实现。 界面上显示执行简单测试程序后的结果。

调试分析

N=10
 1
 1
 N=10
 1
 1

N=1000	比较次数	移动次数
直接插入排序	243246	244235
直接选择排序	499500	1980
冒泡排序	498834	484494
shell排序	178423	179947
快速排序	10381	8500
堆排序	17860	16064
归并排序	8699	19952

	<div>N=10000</div> <table><tr><th></th><th>比较次数</th><th>移动次数</th></tr><tr><td>直接插入排序</td><td>24969894</td><td>24979867</td></tr><tr><td>直接选择排序</td><td>49995000</td><td>19984</td></tr><tr><td>冒泡排序</td><td>49987125</td><td>49919790</td></tr><tr><td>shell排序</td><td>18336377</td><td>18352291</td></tr><tr><td>快速排序</td><td>156542</td><td>129158</td></tr><tr><td>堆排序</td><td>245400</td><td>194182</td></tr><tr><td>归并排序</td><td>120424</td><td>267232</td></tr></table>		比较次数	移动次数	直接插入排序	24969894	24979867	直接选择排序	49995000	19984	冒泡排序	49987125	49919790	shell排序	18336377	18352291	快速排序	156542	129158	堆排序	245400	194182	归并排序	120424	267232
	比较次数	移动次数																							
直接插入排序	24969894	24979867																							
直接选择排序	49995000	19984																							
冒泡排序	49987125	49919790																							
shell排序	18336377	18352291																							
快速排序	156542	129158																							
堆排序	245400	194182																							
归并排序	120424	267232																							
心得体会	<p>总结：</p> <p>面对同样的输入序列，不同的排序算法之间性能有很大的差异。了解每一种算法的时间复杂度、空间复杂度、算法稳定性以及算法简单性具有重要意义。在应用时，还应综合考虑待排序元素数n的大小、信息量的大小以及分布情况，选择合适和排序算法。</p>																								