

WYDZIAŁ INFORMATYKI I TELEKOMUNIKACJI  
POLITECHNIKA WROCŁAWSKA

# ANALIZA EKSPERYMENTALNA NOWYCH ALGORYTMÓW SORTOWANIA W MIEJSCU

DAMIAN BALIŃSKI  
NR INDEKSU: 250332

Praca inżynierska napisana  
pod kierunkiem  
dr inż. Zbigniewa Gołębiewskiego



Politechnika  
Wrocławska

WROCŁAW 2021



# Spis treści

<b>1</b>	<b>Wstęp</b>	<b>1</b>
1.1	Cel pracy	1
1.2	Zakres pracy	1
1.3	Przegląd literatury	1
1.4	Zawartości pracy	1
<b>2</b>	<b>Analiza problemu</b>	<b>3</b>
2.1	Model matematyczny przypadku średniego	3
2.2	Model matematyczny przypadku pesymistycznego	3
2.3	Założenia	3
2.3.1	Założenia odnośnie testowanych parametrów	3
2.3.2	Założenia odnośnie danych wejściowych	3
<b>3</b>	<b>Przegląd podstawowych algorytmów sortujących</b>	<b>5</b>
3.1	Quick Sort	5
3.1.1	Analiza algorytmu Quick Sort	5
3.1.2	Problemy związane z algorytmem Quick Sort	7
3.1.3	Możliwości optymalizacyjne	7
3.2	Merge Sort	8
3.2.1	Analiza algorytmu Merge Sort	8
3.2.2	Problemy związane z algorytmem Merge Sort	9
3.2.3	Możliwości optymalizacyjne	9
<b>4</b>	<b>Przegląd hybrydowych algorytmów sortujących</b>	<b>11</b>
4.1	Główne sposoby modyfikacji algorytmów	11
4.2	Rodzina algorytmów Quick Sort z deterministycznym algorytmem wyboru pivota	11
4.3	Rodzina algorytmów Quick Sort z niedeterministycznym algorytmem wyboru pivota	13
4.4	QuickMerge Sort	13
4.4.1	Pseudokod	13
4.4.2	Analiza algorytmu	13
4.4.3	Wnioski	13
4.5	Intro Sort	13
4.5.1	Pseudokod	14
4.5.2	Analiza algorytmu	14
4.5.3	Wnioski	14
<b>5</b>	<b>Implementacja systemu</b>	<b>15</b>
5.1	Struktura systemu	15
5.2	Koncepcje architektury silnika testującego	15
5.2.1	Wstrzykiwanie zależności	15
5.2.2	Obiektowość	15
5.2.3	Bezstanowość	16
5.3	Model aplikacji	16
5.3.1	Diagram klas	16

5.3.2	Diagram aktywności	17
5.4	Wzorce projektowe	17
5.4.1	Fasada	17
5.4.2	Obiekt-Wartość	18
5.4.3	Strategia	18
5.4.4	Polecenie	19
<b>6</b>	<b>Podsumowanie</b>	<b>21</b>
	<b>Bibliografia</b>	<b>23</b>
<b>A</b>	<b>Słownik pojęć</b>	<b>25</b>
A.1	Notacja $O()$	25
A.2	Algorytm działający w miejscu	25
A.3	Algorytm stabilny	25
<b>B</b>	<b>Środowisko uruchomieniowe aplikacji</b>	<b>27</b>
B.1	Zmienne środowiskowe	27
B.2	Biblioteki zewnętrzne	27
B.3	Instalowanie aplikacji	27
B.4	Przykładowy plik konfiguracyjny	27

# Wstęp

Ogólna historia algorytmów sortujących. Motywacja tworzenie algorytmów

## 1.1 Cel pracy

TODO: Motywem przewodnim pracy jest analiza nowoczesnych algorytmów sortujących w miejscu, takich jak koncepcja QuickMerge Sort. W tym celu przygotowano analizę porównawczą podstawowych algorytmów sortujących oraz dokonano przeglądu zmodyfikowanych wersji tych algorytmów oraz przeanalizowano nowoczesne algorytmy hybrydowe, będące połączeniem dwóch lub wielu algorytmów podstawowych.

## 1.2 Zakres pracy

TODO: Aby ułatwić analizę algorytmów przygotowany został silnik testujący oraz silnik graficzny, które w oparciu o plik konfiguracyjny przeprowadzają testy oraz tworzą wizualizację wyników tych testów. Wykorzystując podane narzędzia została przeprowadzona analiza podstawowych oraz hybrydowych algorytmów.

## 1.3 Przegląd literatury

TODO: Ogólny opis pracy Sebastiana Wilda. Pomysł na algorytm QuickMerge Sort.

## 1.4 Zawartości pracy

TODO: Ogólny sposób organizacji dokumentu. Rozdział pierwszy - analiza matematyczna problemu. Rozdział drugi - przegląd podstawowych algorytmów sortujących. Rozdział trzeci - przegląd hybrydowych algorytmów sortujących.



# Analiza problemu

## 2.1 Model matematyczny przypadku średniego

## 2.2 Model matematyczny przypadku pesymistycznego

## 2.3 Założenia

### 2.3.1 Założenia odnośnie testowanych parametrów

TODO: Testowana będzie złożoność czasowa, w tym celu analizowane są takie parametry jak: liczba porównań, liczba swapów oraz liczba przypisań, z pominięciem operacji wykonywanych na iteratorach pętli - wyjaśnienie dlaczego.

TODO: Ponieważ rzeczywisty czas wykonywania algorytmu różni się w zależności od maszyny oraz architektury systemu na którym przeprowadzany test, zostało przyjęte następujące założenie: Złożoność czasowa została określona wzorem:

$$T = n_c + 3 \cdot n_s + n_a$$

Gdzie:

$T$  - czas trwania algorytmu

$n_c$  - liczba operacji porównania

$n_s$  - liczba operacji zamiany miejsc

$n_a$  - liczba operacji przypisania

### 2.3.2 Założenia odnośnie danych wejściowych

TODO: Wiele algorytmów sortujących bazuje na pewnych założeniach odnośnie wejściowego zbioru danych. Np. algorytm ... doskonale radzi sobie ze zbiorem danych prawie posortowanym, tzn. takim w którym ... . W tej pracy zakładamy że dane wejściowe będą losowym ciągiem liczb powtórzeń.





# Przegląd podstawowych algorytmów sortujących

## 3.1 Quick Sort

algorytm stabilny	<b>NIE</b>
algorytm miejscowy	<b>TAK</b>
optymistyczna złożoność czasowa	$O(n \log n)$
pesymistyczna złożoność czasowa	$O(n^2)$
średnia złożoność czasowa	$O(n \log n)$
złożoność pamięciowa	$O(1)$

Historia algorytmu Quick Sort sięga drugiej połowy XX wieku. W roku 1959 brytyjski naukowiec Tony Hoare opracował, a dwa lata później opublikował pierwszą wersję tego algorytmu. Od tamtego czasu powstało wiele udoskonaleń tego algorytmu, jednak jego koncepcja nadal jest widoczna we współczesnych językach programowania <sup>1</sup>. Na cześć algorytmu Quick Sort standardowa funkcja sortująca w języku C++ nosi nazwę `qsort` <sup>2</sup>.

Algorytm Quick Sort składa się z dwóch etapów. Pierwszym z nich jest partycjonowanie zbioru wejściowego. Po tym kroku tablica wejściowa jest rozbita na dwa rozłączne zbiory, w których wszystkie elementy pierwszego zbioru są skumulowane po lewej stronie tablicy oraz każdy z tych elementów jest większy od dowolnego elementu z drugiej tablicy. Drugim etapem jest rekurencyjne sortowanie lewej oraz prawej podtablicy. Algorytm Quick Sort wykorzystuje technikę dziel i zwyciężaj, ponieważ problem sortowania tablicy wejściowej rozбивa na sortowanie dwóch podtablic.

### 3.1.1 Analiza algorytmu Quick Sort

Liczba operacji wykonywanych przez algorytm Quick Sort została przeanalizowana pod kątem trzech przypadków: optymistycznego, średniego oraz pesymistycznego.

Dla algorytmu Quick Sort przypadek optymistyczny (3.1) następuje wówczas, gdy algorytm partycjonowania przy każdym wywołaniu dzieli tablicę wejściową na dwie równe części. Efekt ten uzyskano, wprowadzając dane już posortowane oraz stosując algorytm wybierający pivot dokładnie w połowie tablicy. Z analizy eksperymentalnej wynika, że w przypadku optymistycznym algorytm działa ze złożonością czasową  $O(n \log n)$ .

<sup>1</sup>Dokumentacja biblioteki sortującej w języku java: <https://docs.oracle.com/en/java/javase/11/docs/api/java.base/java/util/Arrays.html>

<sup>2</sup>Dokumentacja funkcji sortującej `qsort`: <https://en.cppreference.com/w/cpp/algorithm/qsort>



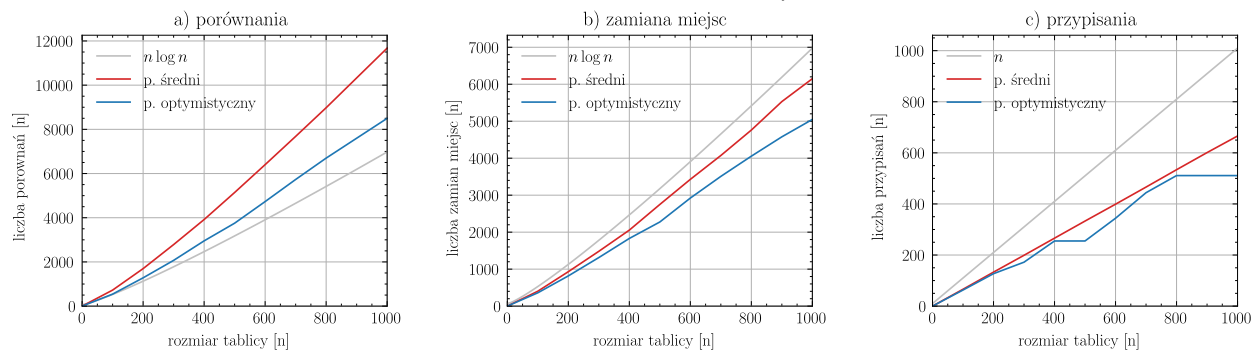
Przypadek pesymistyczny (3.2) zachodzi, gdy drzewo wołań rekurencyjnych jest możliwie najgłębsze. Efekt ten uzyskano, wprowadzając dane już posortowane oraz stosując algorytm wybierający pivot jako ostatni element tablicy. W tej sytuacji w kolejnych iteracjach rozpatrywana jest tablica z rozmiarem o jeden mniejszy od poprzedniej, a więc drzewo wołań rekurencyjnych ma głębokość  $n$ . Z analizy wynika, że złożoność czasowa algorytmu w przypadku pesymistycznym wynosi  $O(n^2)$ .

Przypadek średni (3.1) został zbadany wprowadzając losowe dane z powtórzeniami oraz stosując algorytm wybierający pivot jako ostatni element tablicy. Analiza eksperymentalna wykazała, że w przypadku średnim algorytm Quick Sort ma złożoność czasową równą  $O(n \log n)$ , a więc jest tego samego rzędu co dla przypadku optymistycznego.

Porównując liczbę wykonywanych operacji można zauważyć, że algorytm Quick Sort wykonuje prawie dwa więcej operacji porównania niż operacji zamiany miejsc. Liczba pojedynczych operacji przypisania rośnie liniowo, a więc jest znikoma w porównaniu z liczbą pozostałych operacji.

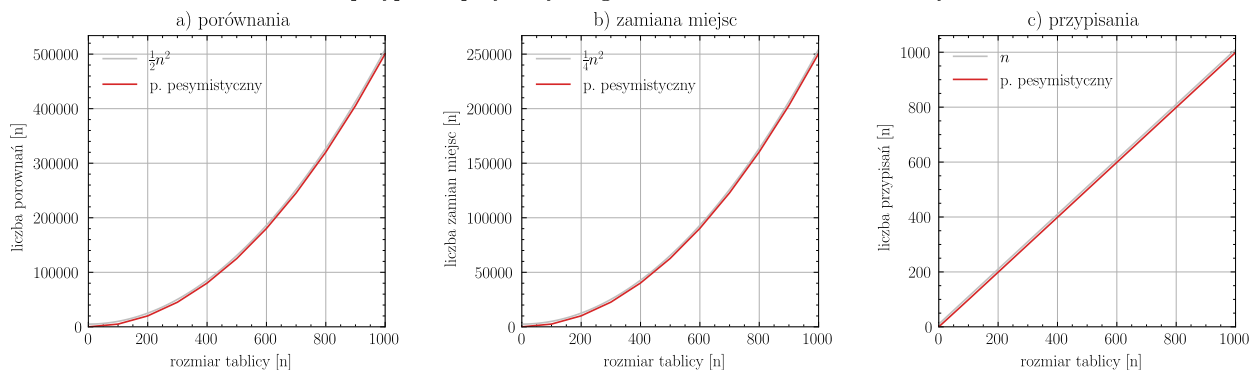
Analizując rozkład prawdopodobieństwa liczby wykonanych operacji (3.3) użyto tablicy losowych danych o stałym rozmiarze  $n = 10000$ . Można zauważyć, że liczba operacji porównania oraz liczba operacji zamiany miejsc nie są przedstawiane za pomocą rozkładu normalnego. Bardziej prawdopodobne jest wykonanie większej liczby tych operacji w stosunku do wartości średniej. Z kolei rozkład liczby wykonanych operacji przypisania przedstawia się za pomocą rozkładu normalnego, z jednakowym prawdopodobieństwem liczba ta może być większa lub mniejsza od wartości średniej.

Liczba operacji wykonanych przez algorytm Quick Sort dla przypadku średniego oraz optymistycznego w zależności od rozmiaru tablicy



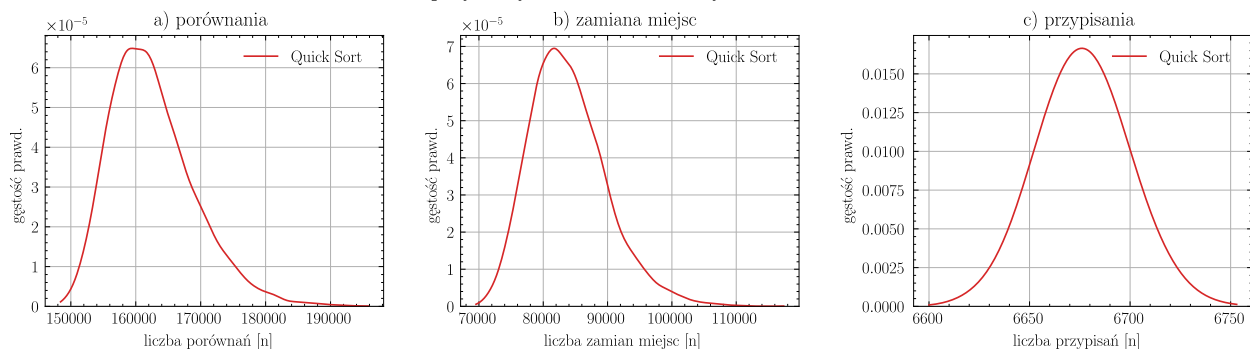
Rysunek 3.1

Liczba operacji wykonanych przez algorytm Quick Sort dla przypadku pesymistycznego w zależności od rozmiaru tablicy



Rysunek 3.2

Rozkład prawdopodobieństwa liczby operacji wykonanych przez algorytm Quick Sort dla losowych danych przy stałym rozmiarze tablicy  $n = 10000$



Rysunek 3.3

### 3.1.2 Problemy związane z algorytmem Quick Sort

Głównym problemem algorytmu Quick Sort jest jego słaba pesymistyczna złożoność czasowa. Ponieważ algorytm działa rekurencyjnie, w przypadku pesymistycznym głębokość drzewa wywołań rekurencyjnych może przekroczyć maksymalną liczbę ramek stosu, powodując awaryjne zatrzymanie programu.

Kolejnym problemem tego algorytmu jest stosunkowo duża liczba wykonywanych operacji porównania w stosunku do liczby pozostałych operacji. Punkt ten jest szczególnie istotny w sytuacji, gdy sortowane są złożone struktury, dla których wykonanie pojedynczej operacji porównania jest znacznie kosztowniejsze od pozostałych operacji. W tym przypadku bardziej wskazanym wydaje się użycie algorytmu Merge Sort, którego analizę przeprowadzono w kolejnym rozdziale.

### 3.1.3 Możliwości optymalizacyjne

Ponieważ złożoność czasowa algorytmu Quick Sort uwarunkowana jest poprzez złożoność algorytmu partycjonowania, optymalizacja algorytmu może opierać się na ulepszeniu algorytmu partycjonowania, aby jak najefektywniej wyszukiwał pivot, zapewniając podział tablicy wejściowej na dwie tablice o zbliżonej długości.



## 3.2 Merge Sort

algorytm stabilny	<b>TAK</b>
algorytm miejscowy	<b>NIE</b>
optymistyczna złożoność czasowa	$O(n \log n)$
pesymistyczna złożoność czasowa	$O(n \log n)$
średnia złożoność czasowa	$O(n \log n)$
złożoność pamięciowa	$O(n)$

Algorytm Merge Sort został opracowany przez Johna von Neumanna w 1945 roku. Tak jak Quick Sort, algorytm ten wykorzystuje technikę dziel i zwyciężaj aby rekurencyjnie rozbić problem sortowania danych wejściowych na dwie listy mniejszej długości. W przeciwieństwie do algorytmu Quick Sort, algorytm Merge Sort do poprawnego działania potrzebuje dodatkowej pamięci. W rozważanej implementacji algorytm alokuje dodatkowy bufor długości  $n/2$ .

Algorytm Merge Sort składa się z trzech etapów. Pierwszym krokiem jest podział tablicy wejściowej na dwie części o zbliżonej długości. Drugim etapem jest rekurencyjne sortowanie każdej z części. Ostatnim krokiem jest scalenie tablic częściowych zgodnie z porządkiem sortowania. Aby efektywnie wykonać ostatni krok, algorytm Merge Sort potrzebuje zewnętrznego bufora.

### 3.2.1 Analiza algorytmu Merge Sort

Liczba operacji wykonywanych przez algorytm Merge Sort została przeanalizowana pod kątem trzech przypadków: optymistycznego, średniego oraz pesymistycznego.

Dla algorytmu Merge Sort przypadek optymistyczny (3.4) następuje wówczas, gdy w każdym kroku scalania lewa podtablica zawiera tylko elementy mniejsze od wszystkich elementów z prawej podtablicy. Efekt ten uzyskano, wprowadzając dane już posortowane. Z analizy eksperymentalnej wynika, że w tym przypadku algorytm Merge Sort działa ze złożonością czasową rzędu  $O(n \log n)$ .

Przypadek pesymistyczny (3.4) zachodzi, gdy liczba porównać między sobą elementów w trakcie scalania jest możliwie największa. Efekt ten uzyskano, przygotowując dane wejściowe w taki sposób, aby w każdym kroku scalania porównywane tablice zawierały elementy na przemian większe oraz mniejsze. Z analizy wynika, że złożoność czasowa algorytmu w przypadku pesymistycznym jest równa  $O(n \log n)$ , a więc jest tego samego rzędu co złożoność optymistyczna.

Przypadek średni (3.4) zbadano wprowadzając na wejście losowe dane z powtórzeniami. Analiza wykazała, że w przypadku średnim złożoność algorytmu jest równa  $O(n \log n)$ .

W przeciwieństwie do algorytmu Quick Sort, algorytm Merge Sort wykonuje dokładnie tyle samo operacji porównania co operacji przypisania. Jest to zgodne z rzeczywistością, ponieważ w trakcie scalania każdej operacji porównania towarzyszy przypisanie wartości do bufora. Można zauważyć, że algorytm Merge Sort w rozpatrywanej postaci nie wykonuje operacji zamiany miejsc.

Do analizy rozkładu prawdopodobieństwa liczby wykonanych operacji (3.5) użyto tablicy losowych danych o stałym rozmiarze  $n = 1000$ . W analizie pominięto liczbę operacji przypisania, która jest zerowa dla każdego przypadku. Analiza eksperymentalna dowodzi, że w przeciwieństwie do algorytmu Quick Sort, liczba operacji

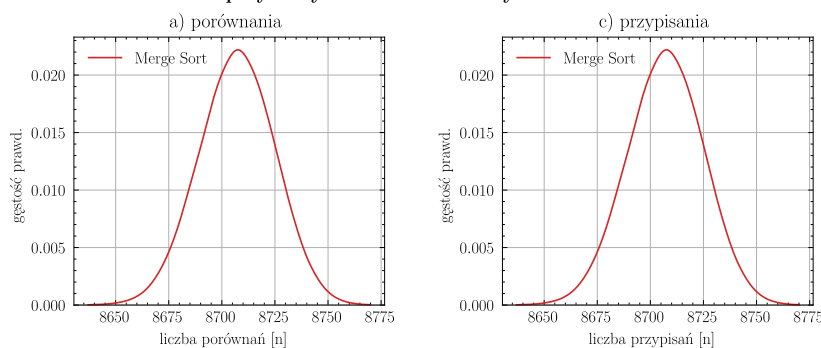
porównania dla algorytmu Merge Sort tworzy rozkład normalny, a więc prawdopodobieństwa otrzymania większej oraz mniejszej liczby operacji przypisania są jednakowe. Ponieważ dla badanego algorytmu, liczba operacji przypisania jest równa liczbie operacji porównania, rozkłady tych wartości są jednakowe.

Liczba operacji wykonanych przez algorytm Merge Sort dla przypadku średniego, optymistycznego oraz pesymistycznego w zależności od rozmiaru tablicy



Rysunek 3.4

Rozkład prawdopodobieństwa liczby operacji wykonanych przez algorytm Merge Sort dla losowych danych przy stałym rozmiarze tablicy  $n = 1000$



Rysunek 3.5

### 3.2.2 Problemy związane z algorytmem Merge Sort

Głównym problemem algorytmu Merge Sort jest konieczność alokacji dodatkowego bufora pamięci. W rozważanej implementacji algorytm alokuje dodatkowy bufor długości  $n/2$ , a więc może okazać się bezużyteczny dla systemów z ograniczonym zasobem pamięci.

### 3.2.3 Możliwości optymalizacyjne

Jednym ze sposobów na optymalizację algorytmu Merge Sort jest próba przekształcenia go w algorytm działający w miejscu. Cel ten może zostać osiągnięty poprzez skrzyżowanie algorytmu Merge Sort z innym algorytmem sortującym w taki sposób, aby bufor dodatkowej pamięci był częścią tablicy wejściowej. Rozwiązanie to zostanie przeanalizowane w dalszych rozdziałach.



# Przegląd hybrydowych algorytmów sortujących

## 4.1 Główne sposoby modyfikacji algorytmów

W celu poprawy wydajności algorytmów sortujących stosuje się ich modyfikacje oraz ulepszenia. W tej pracy wykorzystano dwa główne sposoby na usprawnienie algorytmów.

Pierwszym sposobem jest modyfikacja składowych danego algorytmu. Wiele spośród znanych algorytmów składa się z kilku osobnych kroków, z których każdy można wyekstrahować do oddzielnego procesu. Pomysł ten polega na modyfikacji składowych algorytmu sortującego w taki sposób, aby np. lepiej radził on sobie w przypadku pesymistycznym.

Drugim sposobem na ulepszenie jest próba połączenia wielu algorytmów sortujących. Niektóre algorytmy zachowują się lepiej dla stosunkowo małej ilości danych, inne zaś są znacznie wydajniejsze przy rozbudowanym zbiorze danych wejściowych. Pomysł ten polega na opracowaniu algorytmu, którego działanie zmienia się w zależności od czynników zewnętrznych, np. długości danych do posortowania.

## 4.2 Rodzina algorytmów Quick Sort z deterministycznym algorytmem wyboru pivota

Analiza algorytmu z rodziny Quick Sort została przeprowadzona pod kątem następujących algorytmów partycjonowania:

- **metoda Lemuto** - domyślny algorytm partycjonowania, tablica jest iterowana od pierwszego do ostatniego elementu. Elementy mniejsze od pivota są przenoszone na lewą część tablicy, zaś elementy większe od pivota na jej prawą część. Algorytm kończy się z momentem przeniesienia ostatniego elementu.
- **metoda Hoarego** - tablica jest iterowana w dwóch kierunkach, zaczynając po obu jej końcach w kierunku środka. Pojedyncza iteracja trwa do momentu napotkania dwóch elementów, które nie znajdują się w odpowiednich częściach tablicy, tzn. element po lewej stronie jest większy od pivota, oraz element po prawej stronie jest mniejszy od pivota. Wtedy elementy te są zamieniane miejscami oraz algorytm jest kontynuowany aż do spotkania porównywanych elementów.

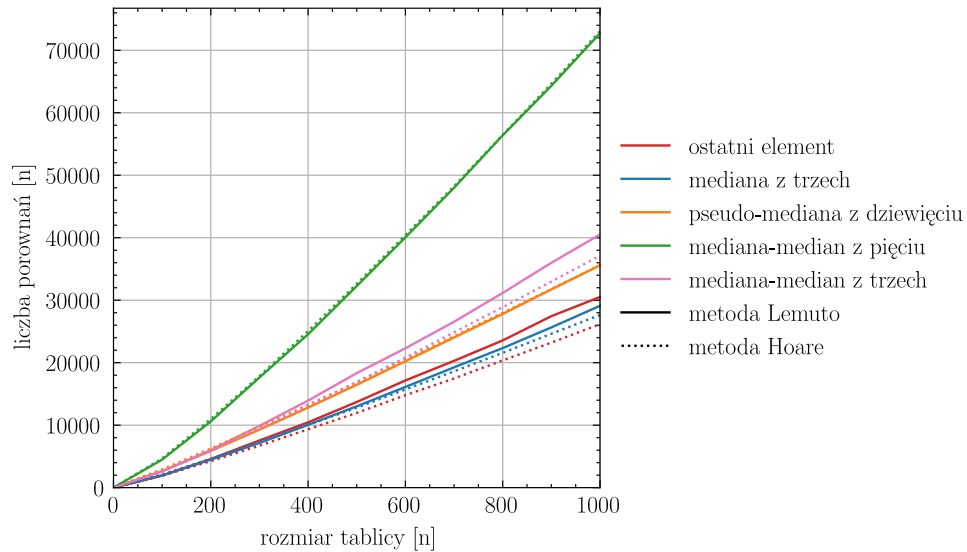
Dodatkowo badane były poniższe metody wyboru pivota:

- **ostatni element** - pivotem jest ostatni element tablicy
- **mediana z trzech** - pivotem jest mediana z pierwszego, środkowego oraz ostatniego elementu tablicy
- **pseudo-mediana z dziewięciu** - pivotem jest mediana z dziewięciu równo oddalonych od siebie elementów, z których pierwszym jest pierwszy element tablicy, oraz ostatnim jest ostatni element tablicy
- **mediana-median z pięciu** - pivot jest medianą pięciu median obliczanych rekurencyjnie



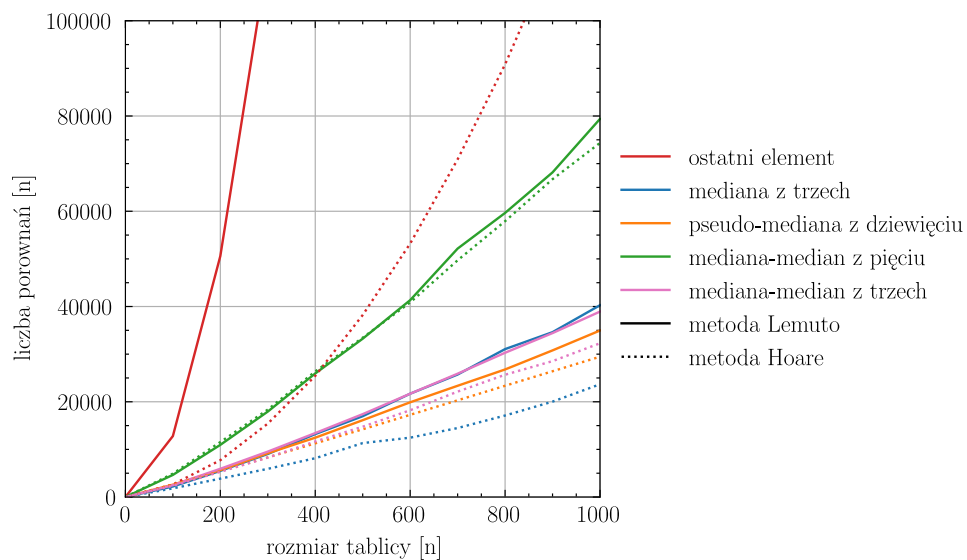
- **mediana-median z trzech** - pivot jest medianą trzech median obliczanych rekurencyjnie

Łączna liczba operacji wykonanych przez algorytm Quick Sort z podziałem na deterministyczne polityki wyboru pivotu oraz metodę partycjonowania dla tablicy losowych danych



Rysunek 4.1

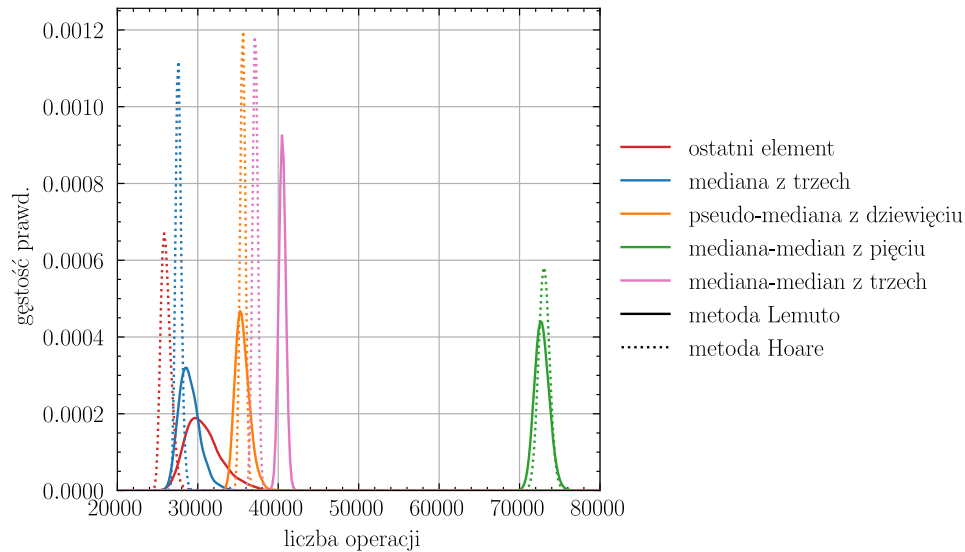
Łączna liczba operacji wykonanych przez algorytm Quick Sort z podziałem na deterministyczne polityki wyboru pivotu oraz metodę partycjonowania dla tablicy danych posortowanych odwrotnie



Rysunek 4.2



**Rozkład prawdopodobieństwa liczby operacji wykonanych przez algorytmy z rodziny Quick Sort dla losowych danych przy stałym rozmiarze tablicy  $n = 1000$**



Rysunek 4.3

### 4.3 Rodzina algorytmów Quick Sort z niedeterministycznym algorytmem wyboru pivota

1. QuickSort z losowaniem pivota
2. QuickSort z losowaniem trzech liczb, wybór mediany (power of three choices)

### 4.4 QuickMerge Sort

Koncepcja algorytmu, mocne strony (Merge Sort bez konieczności alokacji pamięci)

#### 4.4.1 Pseudokod

#### 4.4.2 Analiza algorytmu

Wykresy liczby wykonywanych operacji w porównaniu do algorytmów bazowych. Wykresy gęstości liczby wykonywanych operacji dla stałej liczby  $n$ , np  $n = 10000$ .

#### 4.4.3 Wnioski

Wyniki analizy porównawczej

### 4.5 Intro Sort

OGólny opis algorytmu, gdzie jest wykorzystywany (`std::sort` w `g++`), zalety.



### 4.5.1 Pseudokod

### 4.5.2 Analiza algorytmu

Wykresy liczby wykonywanych operacji w porównaniu do algorytmów bazowych. Wykresy gęstości liczby wykonywanych operacji dla stałej liczby  $n$ , np  $n = 10000$ . Wykresy dla różnych algorytmów partycjonowania.

### 4.5.3 Wnioski

Wyniki analizy porównawczej

# Implementacja systemu

## 5.1 Struktura systemu

Aplikacja składa się z dwóch modułów: silnika testującego oraz silnika graficznego. Działanie systemu jest określone na podstawie wspólnego pliku konfiguracyjnego. W pliku konfiguracyjnym określone są rodzaje testów jakie należy przeprowadzić oraz metadane potrzebne do wygenerowania wizualizacji.

Silnik testujący to generyczna biblioteka algorytmów sortujących oraz narzędzie przetwarzające te algorytmy. Aplikacja w oparciu o plik konfiguracyjny generuje zestaw testowy oraz utrzuła wyniki przeprowadzonych testów na dysku. W zależności od konfiguracji, silnik testujący może sumować, zliczać lub uśredniać liczbę wykonywanych operacji takich jak: liczba porównań, liczba operacji zamiany miejsc, liczba operacji przypisania oraz czas trwania algorytmu. Ta część aplikacji została napisana w języku C++<sup>1</sup> z wykorzystaniem technik programowania obiektowego.

Silnik graficzny to zbiór skryptów przetwarzających wyniki z silnika testującego. Na podstawie pliku konfiguracyjnego oraz danych testowych generowane są wizualizacje graficzne w postaci wykresów, dzięki czemu użytkownik końcowy może w łatwy sposób analizować oraz porównywać badane algorytmy. Ta część systemu została napisana w języku Python<sup>2</sup> przy użyciu biblioteki matplotlib<sup>3</sup>.

## 5.2 Koncepcje architektury silnika testującego

### 5.2.1 Wstrzykiwanie zależności

Większość algorytmów sortujących składa się z kilku odrębnych kroków. Niektóre z tych kroków są na tyle złożone, że stanowią osobne algorytmy. Dla przykładu jednym etapów sortowania metodą Quick Sort jest partycjonowanie danych wejściowych na rozłączne zbiory. Aby w łatwy sposób umożliwić modyfikację testowanych algorytmów, bez konieczności ponownej implementacji całego procesu, zastosowano technikę wstrzykiwania zależności. Jeżeli algorytm testujący korzysta z innego algorytmu, to algorytm składowy jest wstrzykiwany w trakcie działania programu. Dzięki temu lekka modyfikacja testowanego algorytmu ogranicza się do podmiany jego algorytmów składowych, bez konieczności ingerowania w strukturę bazową.

### 5.2.2 Obiektowość

Aby uprościć organizację kodu zastosowano model obiektowy. Każdy z algorytmów wykorzystywanych w systemie został zamodelowany za pomocą odrębnej klasy. Dla każdej rodziny algorytmów tego samego typu istnieje nadrzędna klasa bazowa określająca interfejs dla tej rodziny. Korzyści wynikające z zastosowanego modelu, takie jak statyczny polimorfizm oraz dziedziczenie, gwarantują bardziej wiarygodne działanie programu oraz umożliwiają wykrywanie błędów strukturalnych już na etapie kompilacji projektu.

---

<sup>1</sup>Dokumentacja języka C++: <https://en.cppreference.com>

<sup>2</sup>Dokumentacja języka Python: <https://docs.python.org/3/>

<sup>3</sup>Dokumentacja biblioteki matplotlib: <https://matplotlib.org/>



### 5.2.3 Bezstanowość

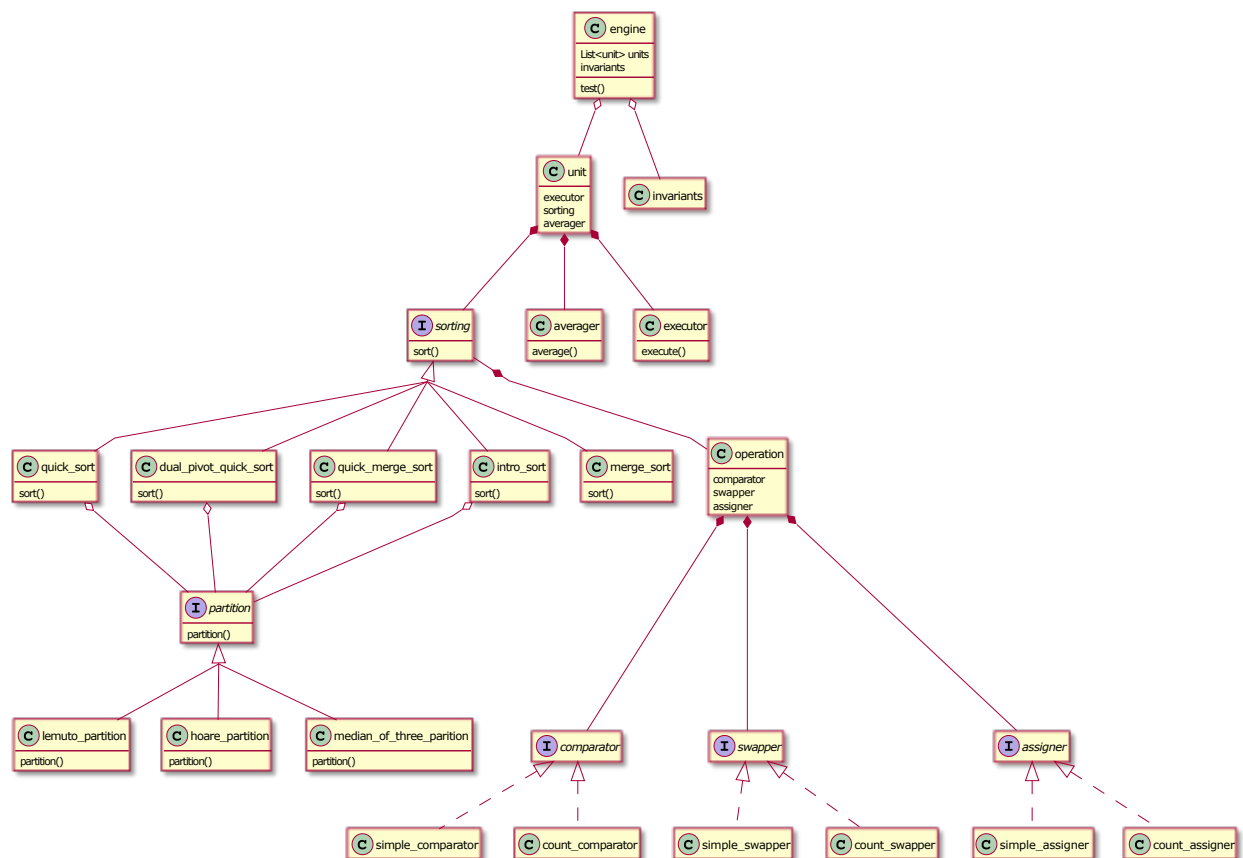
Powszechnym problemem w programowaniu obiektowym jest przechowywanie stanu. Problem ten wynika po części z praktyki hermetyzacji danych wewnątrz obiektowej abstrakcji. Użytkownik zewnętrzny korzystając z interfejsu danego komponentu nie ma dostępu do procesów zachodzących w jego wnętrzu. Może to prowadzić do tzw. efektów ubocznych (ang. side effects), przez co wyniki zwracane przez program stają się niewiarygodne.

Aby tego uniknąć zastosowano model bezstanowy. Żaden z algorytmów sortujących w zaimplementowanym systemie nie posiada zmiennych składowych, które mogłyby zostać zmodyfikowane w trakcie działania programu. Podczas testowania dane są przekazywane poprzez sygnatury metod, wzorując się na technice programowania funkcyjnego. Dzięki temu wszystkie algorytmy sortujące wykorzystane w implementacji są oznaczone jako niemodyfikowalne, nie mogą zmienić stanu aktualnie testowanego algorytmu. Gwarantuje to całkowitą separację poszczególnych testów.

## 5.3 Model aplikacji

### 5.3.1 Diagram klas

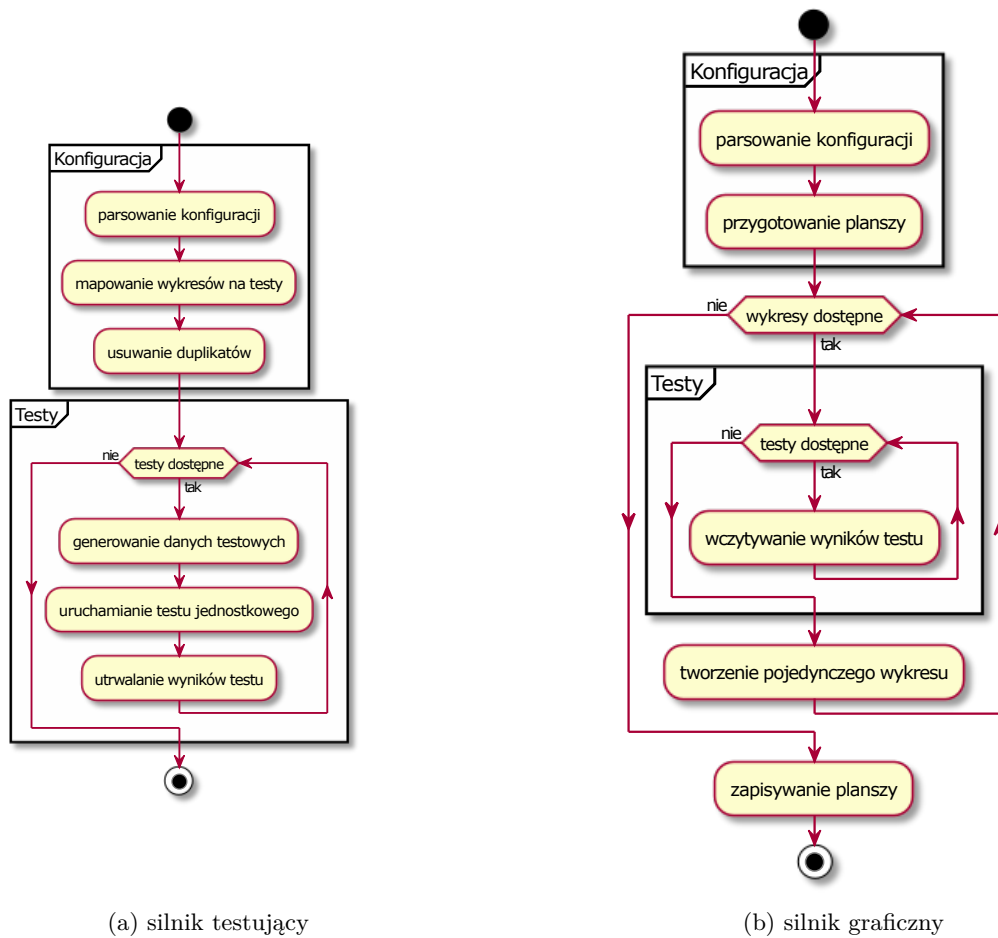
TODO: opis diagramu



Rysunek 5.1: Diagram klas silnika testującego

### 5.3.2 Diagram aktywności

TODO: opis diagramu

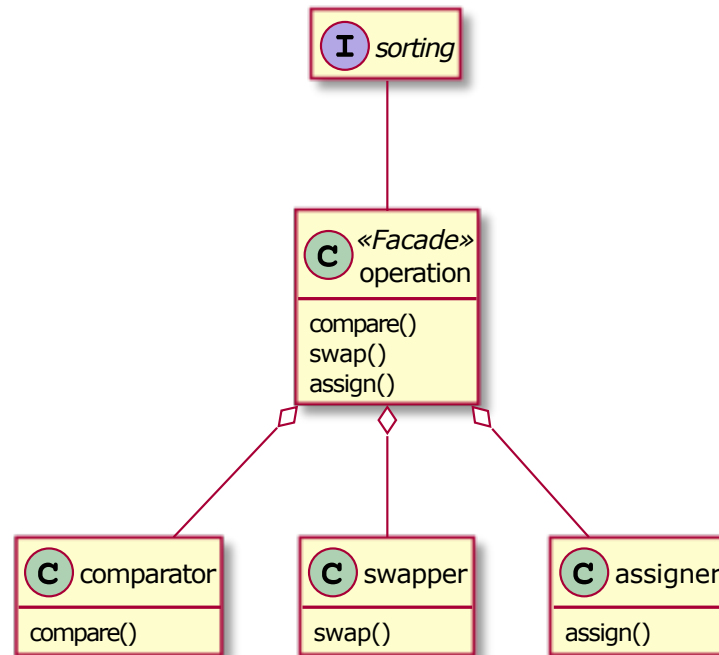


Rysunek 5.2: Diagram aktywności projektowanego systemu

## 5.4 Wzorce projektowe

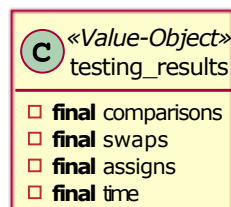
### 5.4.1 Fasada

W trakcie działania algorytm sortujący wykonuje wiele operacji atomowych, takich jak porównywanie elementów, zamiana elementów miejscami oraz operacje przypisania. Aby uniknąć nadmiaru odpowiedzialności dla klas sortujących zastosowano obiekt pośredniczący **operation** będący równocześnie **fasadą**. Fasada zapewnia jednolity interfejs dla wszystkich operacji atomowych oraz przekierowuje ich działanie do obiektów bezpośrednio odpowiedzialnych za ich wykonanie.



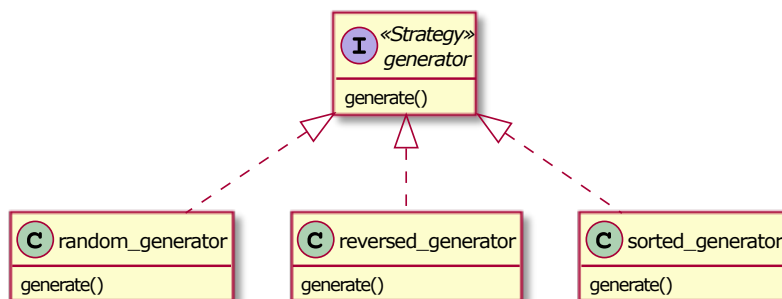
### 5.4.2 Obiekt-Wartość

Proces testowania algorytmu składa się z wielu iteracji. Każdy z atomowych testów wchodzących w skład iteracji powinien być całkowicie niezależny i odseparowana od innych testów. Aby to zapewnić, dane pochodzące z osobnych testów są przekazywane za pomocą **obiektów-wartości**. Pola w takim obiekcie po inicjalizacji stają się niemodyfikowalne. Użytkownik może jedynie odczytać ich wartość, bez możliwości ich modyfikacji. **Obiekt-wartość** jest gwarancją, że wyniki pochodzące z testu są rzetelne oraz nie zostały zmodyfikowane w trakcie przepływu danych pomiędzy procesami.



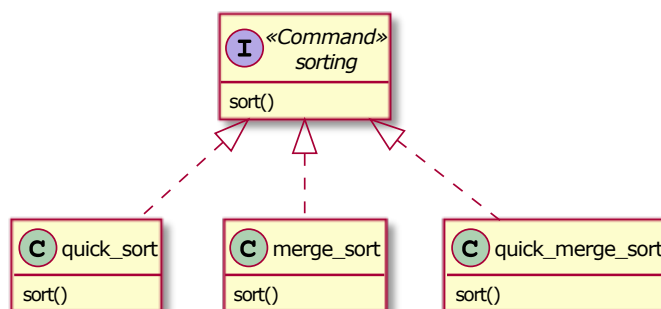
### 5.4.3 Strategia

Aby wymusić działanie algorytmu w przypadku optymistycznym, pesymistycznym oraz średnim konieczne jest przygotowanie spreparowanych danych, które powodują wystąpienie takiego przypadku. Aby to osiągnąć, dane testowe są tworzone za pomocą **generatora**, który jest równocześnie **strategią**. W zależności od zestawu testowego, używana jest inna strategia generowania danych, co przekłada się na późniejsze wyniki testowania.



#### 5.4.4 Polecenie

Aby możliwe było całościowe sparsowanie pliku konfiguracyjnego jeszcze przed wykonaniem testów, algorytmy sortujące są utrwalane w pamięci w formie wzorca projektowego **polecenia**. **Sortowania-polecenia** w trakcie parsowania są kolejgowane, a następnie przekazywane do silnika testującego. W fazie testowania wykonywane są kolejne testy z przekazanej listy poleceń.







# Podsumowanie

Podsumowanie wyników testowania algorytmów. Wnioski z analizy algorytmów hybrydowych.



# Bibliografia



# Słownik pojęć

## A.1 Notacja $O()$

## A.2 Algorytm działający w miejscu

## A.3 Algorytm stabilny

Algorytm nie zamienia kolejnością elementów o tej samej wartości.



# Środowisko uruchomieniowe aplikacji

Platforma uruchomieniowa aplikacji - Windows. Wykorzystane języki programowania - C++, Python.

## B.1 Zmienne środowiskowe

Opis zmiennych środowiskowych TEST-DIRECTORY, CONFIG-DIRECTORY, PLOT-DIRECTORY.

## B.2 Biblioteki zewnętrzne

Biblioteki w C++ oraz Pythonie potrzebne do uruchomienia aplikacji wraz z numerami wersji.

## B.3 Instalowanie aplikacji

Uruchamianie skryptu zaciągającego potrzebne zależności. Uruchamianie pliku makefile kompilującego i instalującego aplikację. Cykl pracy programu - tworzenie konfiguracji, testowanie silnikiem testującym, wizualizacja wyników przy użyciu silnika graficznego.

## B.4 Przykładowy plik konfiguracyjny

Plik konfiguracyjny w jsonie. Omówienie pliku, na początku są dane współdzielone przez wszystkie testy. Potem plik zawiera listę elementów typu plot, czyli listę osobnych testów.

