

# Introdução

## Estruturas de Dados e Algoritmos – Ciência da Computação



Prof. Daniel Saad Nogueira  
Nunes

IFB – Instituto Federal de Brasília,  
Campus Taguatinga



# Sumário

---

- 1 Introdução
- 2 Motivação
- 3 Algoritmos
- 4 Estruturas de Dados
- 5 Metodologia



# Sumário

---

## 1 Introdução



# Introdução

---

## Algoritmos

Essência da Ciência da Computação. Tornam viáveis uma série de aplicações práticas:

- Ordenação de registros em um banco de dados;
- Cálculo da melhor rota por um GPS;
- Simulações meteorológicas;
- Desdobramento de proteínas;
- Codificação de áudio/vídeo;



# Introdução

---

## Estruturas de Dados

Estão ligadas à representação de Dados e a manipulação e uso dessa representação.

- Algoritmos muitas vezes dependem de uma Estrutura de Dados adequadas para ser eficiente;
- Estruturas de Dados também estão intimamente ligadas aos algoritmos associados a elas;



# Introdução

---

Algoritmos + Estruturas de Dados = Programas

Programar códigos eficientes estão intimamente ligados ao uso de algoritmos e estruturas de dados adequadas.

Algorithms + Data Structures  
= Programs

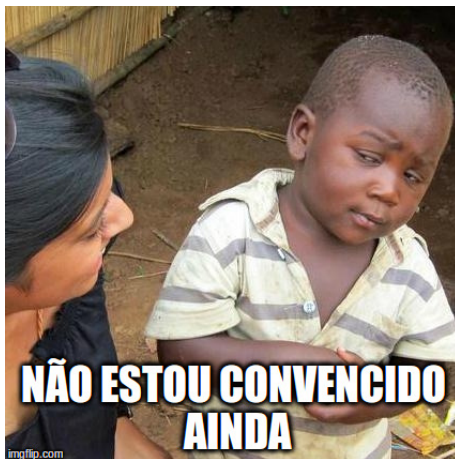
---

Niklaus Wirth



# Introdução

---





# Sumário

---

## 2 Motivação





# Motivação

---

Figura: Escalonamento de processos.



# Motivação

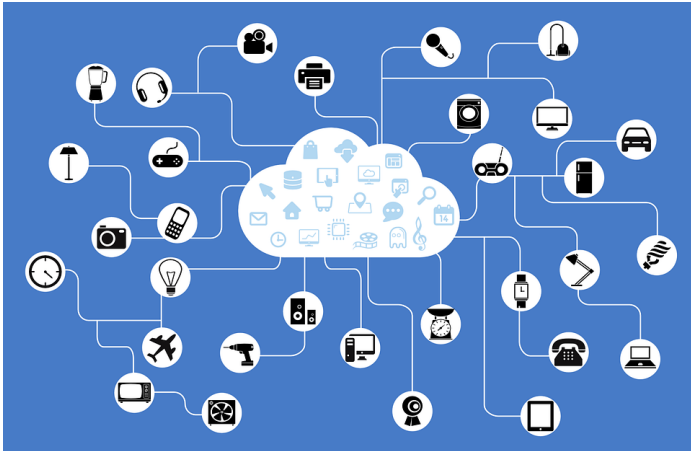


Figura: Internet.



# Motivação

---



**Figura:** Processamento de sinais.



# Motivação

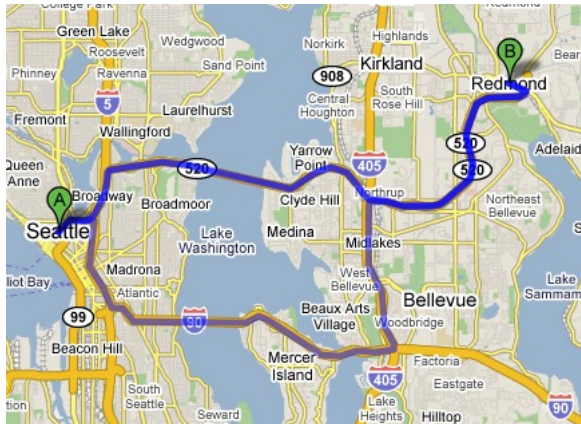


Figura: Melhor rota.



# Motivação

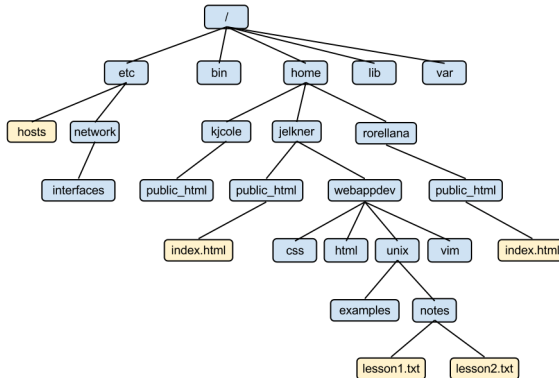


Figura: Árvore de diretórios.



# Motivação

---



Figura: Compressão de arquivos.



# Motivação

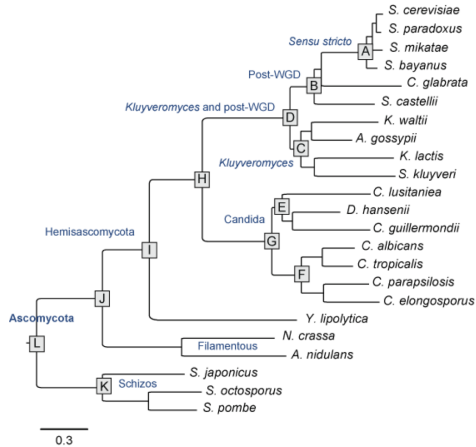


Figura: Distância evolucionária.



# Sumário

---

## 3 Algoritmos





# Projeto

---

## Projeto de Algoritmos

O projeto do algoritmo é essencial para que este seja eficiente. Várias técnicas e metodologias são adotadas para projetar algoritmos:

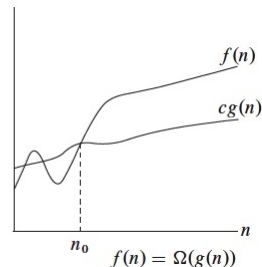
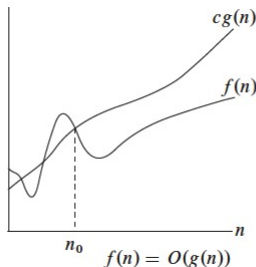
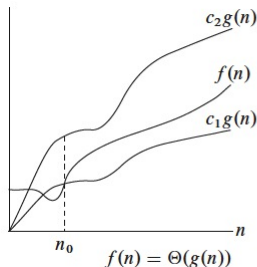
- Projeto usando recursão;
- Projeto usando iteração;
- Projeto usando divisão e conquista.



# Análise

## Análise de Algoritmos

É necessário estimar a eficiência de um algoritmo através de uma análise precisa.





# Sumário

---

## 4 Estruturas de Dados



# Vetores

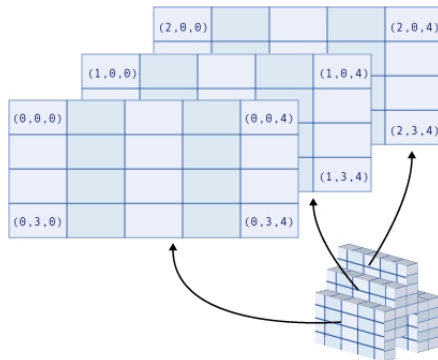


Figura: Vetores  $n$ -dimensionais.



# Listas Ligadas

---

Figura: Listas Encadeadas.



# Filas

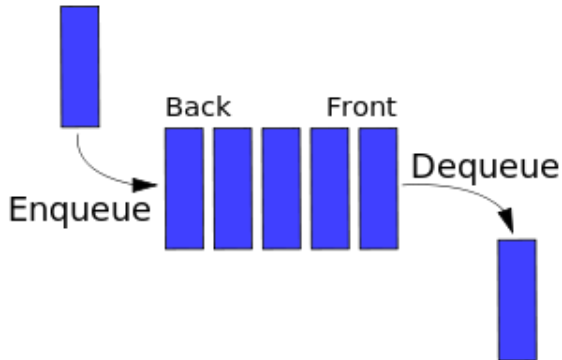


Figura: Filas.



# Pilhas

---

Figura: Pilhas.



# Árvores

---

Figura: Árvores.





# Estruturas de Dados

---

- Por que reinventar a roda?
- Todas estas estruturas de dados:
  - ① Estão nas bibliotecas da linguagem.
  - ② Já foram implementadas por outra pessoa.
- Por que implementá-las novamente?
- Não vejo ponto positivo nenhum neste curso de Estruturas de Dados I.



# Estruturas de Dados

---

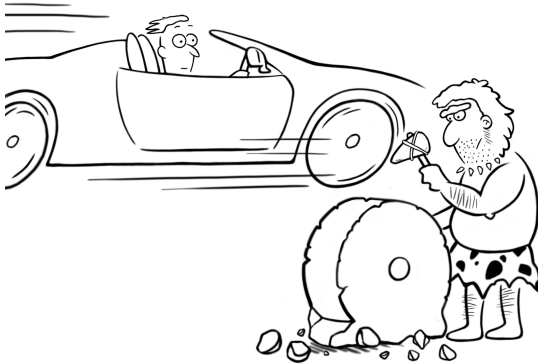


Figura: Reinvenção da roda?



# Estruturas de Dados

---

- Por que devemos reinventar a roda neste momento?
- Alguns argumentos:
  - ▶ Estruturas mais complexas não se encontram implementadas nas bibliotecas padrão das linguagens de programação. Se você quiser utilizá-las, você terá que escrevê-las.
  - ▶ Aprender como programar as estruturas de dados mais simples te leva a conhecer os padrões de implementação e impedem que você reinvente a roda no futuro ao precisar criar alguma adaptação de uma solução já existente.



# Estruturas de Dados

---

- Por que devemos reinventar a roda neste momento?
- Alguns argumentos:
  - ▶ Ao implementar estruturas de dados, você realmente compreende a complexidade inerente às mesmas. Diferentemente de só utilizar bibliotecas.
  - ▶ Ao compreender as complexidades inerentes a cada ED, é possível escolher a mais apropriada para atacar problemas específicos.
  - ▶ Te torna um melhor programador.
  - ▶ Estruturas de dados mais simples são ponto-chave para elaboração de EDs mais complexas.



# Sumário

---

## 5 Metodologia



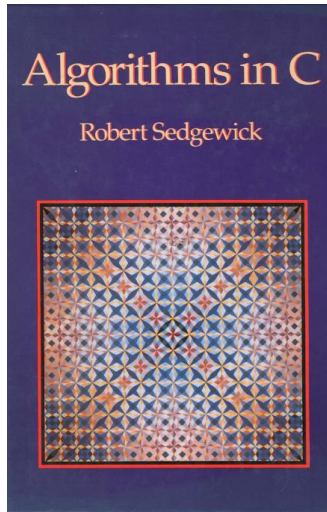
# Bibliografia

---



# Bibliografia

---





# Github

---

`https://github.com/danielsaad/EDA-IFB-CC`