Trabalho Prático 2 AEDS II

Switch gravitacional

https://github.com/danilo-p/aeds-ii-tp-2

Danilo Pimentel de Carvalho Costa

E-mail: danilo.pimentel@dcc.ufmg.br

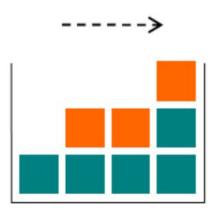
Matrícula: 2016058077

Introdução

Fernanda construiu uma caixa com a funcionalidade de alterar a gravidade. Dentro desta caixa ela colocou cubos empilhados. O cenário do problema consiste na implementação de um programa que determina a quantidade de cubos em cada coluna da caixa construída por Fernanda após a mudança de gravidade.

Mudança da gravidade dentro da caixa





Após a mudança de gravidade, percebe-se que as colunas com menos cubos sempre ficarão à direita da caixa, enquanto as colunas com mais cubos ficarão no sentido oposto. Considerando esta observação, a solução proposta neste trabalho foi a ordenação crescente das colunas de acordo com a quantidade de cubos.

Desenvolvimento

A solução proposta foi a ordenação das colunas de cubos contidas na caixa, ou seja, os números recebidos no arquivo de entrada. No caso deste programa, o arquivo *io/input.txt* deve conter a entrada. Este arquivo é lido pelo programa, e o resultado da ordenação é escrito no arquivo *io/output.txt*.

Depois da implementação de outros algoritmos de ordenação, o algoritmo escolhido, com base na análise de complexidade e tempo de execução, foi o *Quicksort*. A implementação deste e dos outros algoritmos está no arquivo *src/lib/sort.c*. A fim de não estender esta documentação ao longo de todos os algoritmos implementados, só será detalhado o algoritmo utilizado. Abaixo se encontra a implementação do *Quicksort*:

Implementação do Quicksort

O algoritmo é recursivo, sendo o critério de término da recursão o tamanho do *array* recebido como parâmetro. O *pivot* é escolhido com base na mediana do primeiro número, último e o número que está no meio do array.

A escolha desta estratégia foi baseada na consideração da pior combinação de entrada. Com a mediana de três, o pior caso se dá pela escolha do maior ou menor elemento do *array* como *pivot*. Considerando que as entradas são aleatoriamente escolhidas, a organização dos elementos desta forma fica mais difícil.

Análise

Como o algoritmo escolhido para a ordenação do array foi o Quicksort, a complexidade do programa é de O(n*log(n)), sendo n a largura do *array* lido do arquivo de entrada.

A complexidade de todos os algoritmos implementados se encontra em comentários no arquivo *src/lib/sort.h*, com exceção da função *main*. No caso da função *main*, a complexidade está documentada no arquivo *src/main.c*.

Conclusão

Além da comparação entre a complexidade dos algoritmos, foram feitos experimentos para determinar-se o algoritmo mais conveniente. Utilizando a mesma entrada para todos os algoritmos implementados (*Quicksort, Insertion Sort, Selection Sort* e *Bubble Sort*), foram também comparados os tempos de execução.

Execute o comando *make runtime* para obter informações sobre o tempo de execução do programa. Abaixo encontram-se os resultados obtidos.

Quicksort

```
[danilo@danilo-pc TP2]$ make runtime cd bin && time ./main ../io/input.txt ../io/output.txt real 0m0,033s user 0m0,030s sys 0m0,003s
```

Insertion Sort

```
[danilo@danilo-pc TP2]$ make runtime cd bin && time ./main ../io/input.txt ../io/output.txt real 0m6,883s user 0m6,879s sys 0m0,003s
```

Selection Sort

```
[danilo@danilo-pc TP2]$ make runtime cd bin && time ./main ../io/input.txt ../io/output.txt real 0m13,396s user 0m13,366s sys 0m0,027s
```

Bubble Sort

```
[danilo@danilo-pc TP2]$ make runtime cd bin && time ./main ../io/input.txt ../io/output.txt real 0m29,989s user 0m29,982s sys 0m0,007s
```

Após a comparação do tempo de execução do programa utilizando o comando *time*, chega-se à conclusão de que, dos algoritmos implementados neste programa, o *Quicksort* é o algoritmo mais conveniente.