目录

[第一章 算法排序 15](#_Toc19436)

[1.1算法基础 15](#_Toc18786)

[1.1.1 时间复杂度 15](#_Toc15917)

[1.1.2 空间复杂度 17](#_Toc30579)

[1.1.3 稳定性 17](#_Toc10015)

[1.2 桶排序 17](#_Toc24143)

[1.2.2 什么是桶排序 18](#_Toc7185)

[1.2.3 桶排序的实现 18](#_Toc22280)

[1.2.4 桶排序的性能及特点 18](#_Toc12003)

[1.3 咕嘟咕嘟的冒泡排序 19](#_Toc7361)

[1.3.1 什么是冒泡排序 19](#_Toc969)

[1.3.2 冒泡排序的原理 19](#_Toc18940)

[1.3.3冒泡排序的实现 20](#_Toc7666)

[1.3.4 冒泡排序的特点及性能 20](#_Toc9493)

[1.4最常用的快速排序 20](#_Toc25224)

[1.4.1 什么是快速排序 21](#_Toc24009)

[1.4.2 快速排序的原理 21](#_Toc3246)

[1.4.3 快速排序的实现 21](#_Toc11191)

[1.4.4 快速排序的特点及性能 21](#_Toc25184)

[1.5 简单的插入排序 22](#_Toc32325)

[1.5.1 什么是插入排序 22](#_Toc14693)

[1.5.2 插入排序原理 22](#_Toc12366)

[1.5.3 插入排序的实现 23](#_Toc5292)

[1.5.4 插入排序的特点性能 23](#_Toc1655)

[1.5 一个算法实例 25](#_Toc9683)

[1.6 java程序的基本结构 25](#_Toc13619)

[1.7顺序结构 25](#_Toc7083)

[1.8 分支结构 25](#_Toc21418)

[1.9 循环结构 25](#_Toc11752)

[1.10 跳转结构 25](#_Toc2856)

[第二章 25](#_Toc5997)

[2.1 数据结构概述 25](#_Toc3777)

[2.2 线性结构 25](#_Toc31692)

[2.3 顺序表结构 25](#_Toc1351)

[2.4 链表结构 25](#_Toc23027)

[2.5栈结构 26](#_Toc8138)

[2.5.1　什么是栈结构 26](#_Toc32033)

[2.5.2　准备数据 26](#_Toc10552)

[2.5.3　初始化栈结构 26](#_Toc9874)

[2.5.4　判断空栈 26](#_Toc32726)

[2.5.5　判断满栈 26](#_Toc15752)

[2.5.6　清空栈 26](#_Toc12199)

[2.5.7　释放空间 26](#_Toc152)

[2.5.8　入栈 26](#_Toc23815)

[2.5.9　出栈 26](#_Toc19046)

[2.5.10　读结点数据 26](#_Toc26869)

[2.5.11　栈结构操作实例 26](#_Toc19762)

[2.6　队列结构 27](#_Toc17642)

[2.6.1　什么是队列结构 27](#_Toc1000)

[2.6.2　准备数据 27](#_Toc23086)

[2.6.3　初始化队列结构 27](#_Toc19597)

[2.6.4　判断空队列 27](#_Toc18695)

[2.6.5　判断满队列 27](#_Toc32580)

[2.6.6　清空队列 27](#_Toc9788)

[2.6.7　释放空间 27](#_Toc11836)

[2.6.8　入队列 27](#_Toc20919)

[2.6.9　出队列 27](#_Toc24130)

[2.6.10　读结点数据 27](#_Toc5978)

[2.6.11　计算队列长度 27](#_Toc17626)

[2.6.12　队列结构操作实例 27](#_Toc4918)

[2.7　树结构 28](#_Toc16380)

[2.7.1　什么是树结构 28](#_Toc23755)

[2.7.2　树的基本概念 28](#_Toc7408)

[2.7.3　二叉树 28](#_Toc22777)

[2.7.4　准备数据 28](#_Toc12001)

[2.7.5　初始化二叉树 28](#_Toc20683)

[2.7.6　添加结点 28](#_Toc31512)

[2.7.7　查找结点 28](#_Toc6978)

[2.7.8　获取左子树 28](#_Toc12288)

[2.7.9　获取右子树 28](#_Toc23238)

[2.7.10　判断空树 28](#_Toc1379)

[2.7.11　计算二叉树深度 28](#_Toc4849)

[2.7.12　清空二叉树 28](#_Toc22404)

[2.7.13　显示结点数据 29](#_Toc16840)

[2.7.14　遍历二叉树 29](#_Toc7161)

[2.7.15　树结构操作实例 29](#_Toc16285)

[2.8　图结构 29](#_Toc1658)

[2.8.1　什么是图结构 29](#_Toc821)

[2.8.2　图的基本概念 29](#_Toc9471)

[2.8.3　准备数据 29](#_Toc5091)

[2.8.4　创建图 29](#_Toc13787)

[2.8.5　清空图 29](#_Toc442)

[2.8.6　显示图 29](#_Toc20414)

[2.8.7　遍历图 29](#_Toc15358)

[2.8.8　图结构操作实例 29](#_Toc29382)

[2.9　小结 29](#_Toc8323)

[第3章　基本算法思想 30](#_Toc4865)

[3.1　常用算法思想概述 30](#_Toc12952)

[3.2　穷举算法思想 30](#_Toc28685)

[3.2.1　穷举算法基本思想 30](#_Toc7854)

[3.2.2　穷举算法实例 30](#_Toc27326)

[3.3　递推算法思想 30](#_Toc6112)

[3.3.1　递推算法基本思想 30](#_Toc20723)

[3.3.2　递推算法实例 30](#_Toc18176)

[3.4　递归算法思想 30](#_Toc6393)

[3.4.1　递归算法基本思想 30](#_Toc32477)

[3.4.2　递归算法实例 30](#_Toc4404)

[3.5　分治算法思想 31](#_Toc18391)

[3.5.1　分治算法基本思想 31](#_Toc28134)

[3.5.2　分治算法实例 31](#_Toc9474)

[3.6　概率算法思想 31](#_Toc11846)

[3.6.1　概率算法基本思想 31](#_Toc18272)

[3.6.2　概率算法实例 31](#_Toc23374)

[3.7　小结 31](#_Toc18434)

[第4章　排序算法 31](#_Toc30175)

[4.1　排序算法概述 31](#_Toc2058)

[4.2　冒泡排序算法 31](#_Toc22323)

[4.2.1　冒泡排序算法 31](#_Toc3558)

[4.2.2　冒泡排序算法实例 32](#_Toc7607)

[4.3　选择排序算法 32](#_Toc12603)

[4.3.1　选择排序算法 32](#_Toc13148)

[4.3.2　选择排序算法实例 32](#_Toc2191)

[4.4　插入排序算法 32](#_Toc4161)

[4.4.1　插入排序算法 32](#_Toc16954)

[4.4.2　插入排序算法实例 32](#_Toc29778)

[4.5　Shell排序算法 32](#_Toc23666)

[4.5.1　Shell排序算法 32](#_Toc25995)

[4.5.2　Shell排序算法实例 32](#_Toc4035)

[4.6　快速排序算法 32](#_Toc25283)

[4.6.1　快速排序算法 32](#_Toc20027)

[4.6.2　快速排序算法实例 33](#_Toc4633)

[4.7　堆排序算法 33](#_Toc22689)

[4.7.1　堆排序算法 33](#_Toc8145)

[4.7.2　堆排序算法实例 33](#_Toc18007)

[4.8　合并排序算法 33](#_Toc14641)

[4.8.1　合并排序算法 33](#_Toc23890)

[4.8.2　合并排序算法实例 33](#_Toc11029)

[4.9　排序算法的效率 33](#_Toc17100)

[4.10　排序算法的其他应用 33](#_Toc10836)

[4.10.1　反序排序 33](#_Toc4771)

[4.10.2　字符串数组的排序 33](#_Toc15411)

[4.10.3　字符串的排序 33](#_Toc6778)

[4.11　小结 34](#_Toc10096)

[第5章　查找算法 34](#_Toc7961)

[5.1　查找算法概述 34](#_Toc23217)

[5.2　顺序查找 34](#_Toc1441)

[5.2.1　顺序查找算法 34](#_Toc23383)

[5.2.2　顺序查找操作实例 34](#_Toc18320)

[5.3　折半查找 34](#_Toc10249)

[5.3.1　折半查找算法 34](#_Toc4004)

[5.3.2　折半查找操作实例 34](#_Toc5232)

[5.4　数据结构中的查找算法 34](#_Toc3874)

[5.4.1　顺序表结构中的查找算法 34](#_Toc4092)

[5.4.2　链表结构中的查找算法 35](#_Toc22029)

[5.4.3　树结构中的查找算法 35](#_Toc6060)

[5.4.4　图结构中的查找算法 35](#_Toc3658)

[第6章　基本数学问题 36](#_Toc21290)

[6.1　判断闰年 36](#_Toc14544)

[6.2　多项式计算 36](#_Toc8124)

[6.2.1　一维多项式求值 36](#_Toc17737)

[6.2.2　二维多项式求值 36](#_Toc8160)

[6.2.3　多项式乘法 36](#_Toc24532)

[6.2.4　多项式除法 36](#_Toc23682)

[6.3　随机数生成算法 36](#_Toc28105)

[6.3.1　Java语言中的随机方法 36](#_Toc11569)

[6.3.2　[0，1]之间均匀分布的随机数算法 36](#_Toc14767)

[6.3.3　产生任意范围的随机数 36](#_Toc1733)

[6.3.4　[m，n]之间均匀分布的随机整数算法 36](#_Toc4033)

[6.3.5　正态分布的随机数生成算法 37](#_Toc3144)

[6.4　复数运算 37](#_Toc22450)

[6.4.1　简单的复数运算 37](#_Toc23592)

[6.4.2　复数的幂运算 37](#_Toc23960)

[6.4.3　复指数运算 37](#_Toc9212)

[6.4.4　复对数运算 37](#_Toc19237)

[6.4.5　复正弦运算 37](#_Toc5981)

[6.4.6　复余弦运算 37](#_Toc7053)

[6.5　阶乘 37](#_Toc2725)

[6.5.1　使用循环来计算阶乘 37](#_Toc26579)

[6.5.2　使用递归来计算阶乘 37](#_Toc14486)

[6.6　计算π的近似值 37](#_Toc5718)

[6.6.1　割圆术 37](#_Toc12846)

[6.6.2　蒙特卡罗算法 38](#_Toc4042)

[6.6.3　级数公式 38](#_Toc12860)

[6.7　矩阵运算 38](#_Toc27911)

[6.7.1　矩阵加法 38](#_Toc6764)

[6.7.2　矩阵减法 38](#_Toc27740)

[6.7.3　矩阵乘法 38](#_Toc19940)

[6.8　方程求解 38](#_Toc12854)

[6.8.1　线性方程求解——高斯消元法 38](#_Toc32174)

[6.8.2　非线性方程求解——二分法 38](#_Toc14441)

[6.8.3　非线性方程求解——牛顿迭代法 38](#_Toc23935)

[6.9　小结 38](#_Toc10333)

[第7章　数据结构问题 38](#_Toc11158)

[7.1　动态数组排序 39](#_Toc32737)

[7.1.1　动态数组的存储和排序 39](#_Toc3280)

[7.1.2　动态数组排序实例 39](#_Toc7551)

[7.2　约瑟夫环 39](#_Toc1575)

[7.2.1　简单约瑟夫环算法 39](#_Toc30852)

[7.2.2　简单约瑟夫环求解 39](#_Toc26404)

[7.2.3　复杂约瑟夫环算法 39](#_Toc10767)

[7.2.4　复杂约瑟夫环求解 39](#_Toc21790)

[7.3　城市之间的最短总距离 39](#_Toc22508)

[7.3.1　最短总距离算法 39](#_Toc25917)

[7.3.2　最短总距离求解 39](#_Toc22285)

[7.4　最短路径 39](#_Toc25478)

[7.4.1　最短路径算法 40](#_Toc19150)

[7.4.2　最短路径求解 40](#_Toc6031)

[7.5　括号匹配 40](#_Toc28530)

[7.5.1　括号匹配算法 40](#_Toc7047)

[7.5.2　括号匹配求解 40](#_Toc29053)

[7.6　小结 40](#_Toc16559)

[第8章　数论问题 40](#_Toc206)

[8.1　数论概述 40](#_Toc5247)

[8.1.1　数论概述 40](#_Toc1455)

[8.1.2　数论的分类 40](#_Toc29704)

[8.1.3　初等数论 40](#_Toc20272)

[8.1.4　本章用到的基本概念 40](#_Toc18260)

[8.2　完全数 41](#_Toc3460)

[8.2.1　什么是完全数 41](#_Toc16454)

[8.2.2　计算完全数算法 41](#_Toc23816)

[8.3　亲密数 41](#_Toc16324)

[8.3.1　什么是亲密数 41](#_Toc4410)

[8.3.2　计算亲密数算法 41](#_Toc453)

[8.4　水仙花数 41](#_Toc19341)

[8.4.1　什么是水仙花数 41](#_Toc32104)

[8.4.2　计算水仙花数算法 41](#_Toc21997)

[8.5　自守数 41](#_Toc28427)

[8.5.1　什么是自守数 41](#_Toc13531)

[8.5.2　计算自守数算法 41](#_Toc1117)

[8.6　最大公约数 42](#_Toc30134)

[8.6.1　计算最大公约数算法——辗转相除法 42](#_Toc31236)

[8.6.2　计算最大公约数算法——Stein算法 42](#_Toc15425)

[8.6.3　计算最大公约数示例 42](#_Toc16260)

[8.7　最小公倍数 42](#_Toc29049)

[8.8　素数 42](#_Toc6986)

[8.8.1　什么是素数 42](#_Toc17912)

[8.8.2　计算素数算法 42](#_Toc22525)

[8.9　回文素数 42](#_Toc3182)

[8.9.1　什么是回文素数 42](#_Toc3472)

[8.9.2　计算回文素数算法 42](#_Toc21758)

[8.10　平方回文数 42](#_Toc27557)

[8.10.1　什么是平方回文数 43](#_Toc14473)

[8.10.2　计算平方回文数算法 43](#_Toc22592)

[8.11　分解质因数 43](#_Toc31521)

[第9章　算法经典趣题 44](#_Toc3293)

[9.1　百钱买百鸡 44](#_Toc10042)

[9.1.1　百钱买百鸡算法 44](#_Toc28003)

[9.1.2　百钱买百鸡求解 44](#_Toc3930)

[9.2　五家共井 44](#_Toc28558)

[9.2.1　五家共井算法 44](#_Toc21079)

[9.2.2　五家共井求解 44](#_Toc24258)

[9.3　鸡兔同笼 44](#_Toc7773)

[9.3.1　鸡兔同笼算法 44](#_Toc26474)

[9.3.2　鸡兔同笼求解 44](#_Toc4439)

[9.4　猴子吃桃 44](#_Toc28234)

[9.4.2　猴子吃桃求解 45](#_Toc18798)

[9.5　舍罕王赏麦 45](#_Toc7028)

[9.5.1　舍罕王赏麦问题 45](#_Toc3776)

[9.5.2　舍罕王赏麦求解 45](#_Toc32181)

[9.6　汉诺塔 45](#_Toc1910)

[9.6.1　汉诺塔算法 45](#_Toc4802)

[9.6.2　汉诺塔求解 45](#_Toc12770)

[9.7　窃贼问题 45](#_Toc8551)

[9.7.1　窃贼问题算法 45](#_Toc31830)

[9.7.2　窃贼问题求解 45](#_Toc32385)

[9.8　马踏棋盘 45](#_Toc20678)

[9.8.1　马踏棋盘算法 45](#_Toc23190)

[9.8.2　马踏棋盘求解 46](#_Toc23163)

[9.9　八皇后问题 46](#_Toc25915)

[9.9.1　八皇后问题算法 46](#_Toc15970)

[9.9.2　八皇后问题求解 46](#_Toc15534)

[9.10　寻找假银币 46](#_Toc691)

[9.10.1　寻找假银币算法 46](#_Toc4949)

[9.10.2　寻找假银币求解 46](#_Toc2318)

[9.11　青蛙过河 46](#_Toc500)

[9.11.1　青蛙过河算法 46](#_Toc22079)

[9.11.2　青蛙过河求解 46](#_Toc29916)

[9.12　三色旗 46](#_Toc32060)

[9.12.1　三色旗算法 46](#_Toc21353)

[9.12.2　三色旗求解 47](#_Toc28457)

[9.13　渔夫捕鱼 47](#_Toc15489)

[9.13.1　渔夫捕鱼算法 47](#_Toc16483)

[9.13.2　渔夫捕鱼求解 47](#_Toc18417)

[9.14　爱因斯坦的阶梯 47](#_Toc13016)

[9.14.1　爱因斯坦的阶梯算法 47](#_Toc31713)

[9.14.2　爱因斯坦的阶梯求解 47](#_Toc6204)

[9.15　兔子产仔 47](#_Toc24244)

[9.15.1　兔子产仔算法 47](#_Toc29409)

[9.15.2　兔子产仔求解 47](#_Toc4362)

[9.16　常胜将军 47](#_Toc12849)

[9.16.1　常胜将军算法 47](#_Toc30917)

[9.16.2　常胜将军求解 48](#_Toc4128)

[9.17　新郎和新娘 48](#_Toc3387)

[9.17.1　新郎和新娘算法 48](#_Toc32531)

[9.17.2　新郎和新娘求解 48](#_Toc5634)

[9.18　三色球 48](#_Toc21512)

[9.18.1　三色球算法 48](#_Toc30956)

[9.18.2　三色球求解 48](#_Toc30475)

[9.19　小结 48](#_Toc22843)

[第10章　游戏中的算法 48](#_Toc29751)

[10.1　洗扑克牌算法 48](#_Toc6414)

[10.1.1　洗扑克牌算法 48](#_Toc22995)

[10.1.2　洗扑克牌实例 49](#_Toc6038)

[10.2　取火柴游戏算法 49](#_Toc29773)

[10.2.1　取火柴游戏算法 49](#_Toc6548)

[10.2.2　取火柴游戏实例 49](#_Toc16165)

[10.3　十点半算法 49](#_Toc30513)

[10.3.1　十点半算法 49](#_Toc23039)

[10.3.2　十点半游戏实例 49](#_Toc16690)

[10.4　生命游戏 49](#_Toc2932)

[10.4.1　生命游戏的原理 49](#_Toc24842)

[10.4.2　生命游戏的算法 49](#_Toc26471)

[10.4.3　生命游戏实例 49](#_Toc4709)

[第11章　简单Java上机面试题 50](#_Toc7387)

[11.1　打印九九乘法口诀表 50](#_Toc18972)

[11.2　获得任意一个时间的下一天的时间 50](#_Toc20382)

[11.3　将某个时间以固定格式转化成字符串 50](#_Toc32179)

[11.4　怎样截取字符串 50](#_Toc17491)

[11.5　怎样实现元素互换 50](#_Toc6091)

[11.6　怎样实现元素排序 50](#_Toc6541)

[11.7　怎样实现Singleton模式编程 50](#_Toc2356)

[11.8　怎样实现金额转换 50](#_Toc24360)

[11.9　如何判断回文数字 50](#_Toc9090)

[第12章　逻辑推理类面试题 51](#_Toc9472)

[12.1　脑筋急转弯 51](#_Toc4433)

[12.1.1　中国有多少辆汽车 51](#_Toc9390)

[12.1.2　下水道的盖子为什么是圆形的 51](#_Toc8603)

[12.1.3　分蛋糕 51](#_Toc1532)

[12.2　逻辑推理 51](#_Toc1740)

[12.2.1　哪个开关控制哪盏灯 51](#_Toc31792)

[12.2.2　戴帽子 51](#_Toc28543)

[12.2.3　海盗分金 51](#_Toc10835)

[12.2.4　罪犯认罪 51](#_Toc19969)

[12.2.5　找出质量不相同的球 51](#_Toc3342)

[12.2.6　有多少人及格 51](#_Toc32117)

[12.2.7　他说的是真话吗 52](#_Toc9067)

[12.3　计算推理 52](#_Toc2998)

[12.3.1　倒水问题 52](#_Toc17729)

[12.3.2　骗子购物 52](#_Toc32393)

[12.3.3　求最大的连续组合值（华为校园招聘笔试题） 52](#_Toc10601)

[12.3.4　洗扑克牌（乱数排列） 52](#_Toc19276)

[12.3.5　字符移动（金山笔试题） 52](#_Toc18957)

[第13章　数学能力测试 53](#_Toc31933)

[13.1　100盏灯 53](#_Toc834)

[13.2　用一笔画出经过9个点的4条直线 53](#_Toc20902)

[13.3　时针、分针和秒针重合问题 53](#_Toc18315)

[13.4　怎样拿到第100号球 53](#_Toc28122)

[13.5　烧绳计时 53](#_Toc6146)

# 第一章 算法排序

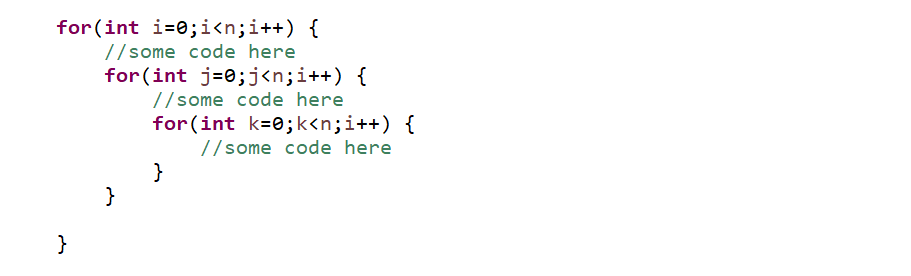
## 1.1算法基础

[算法复杂度](https://baike.baidu.com/item/%E7%AE%97%E6%B3%95%E5%A4%8D%E6%9D%82%E5%BA%A6" \t "https://baike.baidu.com/item/%E6%97%B6%E9%97%B4%E5%A4%8D%E6%9D%82%E6%80%A7/_blank)分为[时间复杂度](https://baike.baidu.com/item/%E6%97%B6%E9%97%B4%E5%A4%8D%E6%9D%82%E5%BA%A6" \t "https://baike.baidu.com/item/%E6%97%B6%E9%97%B4%E5%A4%8D%E6%9D%82%E6%80%A7/_blank)和[空间复杂度](https://baike.baidu.com/item/%E7%A9%BA%E9%97%B4%E5%A4%8D%E6%9D%82%E5%BA%A6" \t "https://baike.baidu.com/item/%E6%97%B6%E9%97%B4%E5%A4%8D%E6%9D%82%E6%80%A7/_blank)。其作用： [时间复杂度](https://baike.baidu.com/item/%E6%97%B6%E9%97%B4%E5%A4%8D%E6%9D%82%E5%BA%A6" \t "https://baike.baidu.com/item/%E6%97%B6%E9%97%B4%E5%A4%8D%E6%9D%82%E6%80%A7/_blank)是指执行算法所需要的计算工作量；而[空间复杂度](https://baike.baidu.com/item/%E7%A9%BA%E9%97%B4%E5%A4%8D%E6%9D%82%E5%BA%A6" \t "https://baike.baidu.com/item/%E6%97%B6%E9%97%B4%E5%A4%8D%E6%9D%82%E6%80%A7/_blank)是指执行这个算法所需要的[内存](https://baike.baidu.com/item/%E5%86%85%E5%AD%98" \t "https://baike.baidu.com/item/%E6%97%B6%E9%97%B4%E5%A4%8D%E6%9D%82%E6%80%A7/_blank)空间。（算法的复杂性体运行该算法时的计算机所需资源的多少上，[计算机](https://baike.baidu.com/item/%E8%AE%A1%E7%AE%97%E6%9C%BA" \t "https://baike.baidu.com/item/%E6%97%B6%E9%97%B4%E5%A4%8D%E6%9D%82%E6%80%A7/_blank)资源最重要的是时间和空间（即[寄存器](https://baike.baidu.com/item/%E5%AF%84%E5%AD%98%E5%99%A8" \t "https://baike.baidu.com/item/%E6%97%B6%E9%97%B4%E5%A4%8D%E6%9D%82%E6%80%A7/_blank)）资源，因此复杂度分为时间和空间复杂度。）

### 时间复杂度

一般的时间复杂度按照性能从差到好有这么几种：O (n3) 、O (n2) 、O(nlogn) 、O (n) 、O(logn) 、O(1)

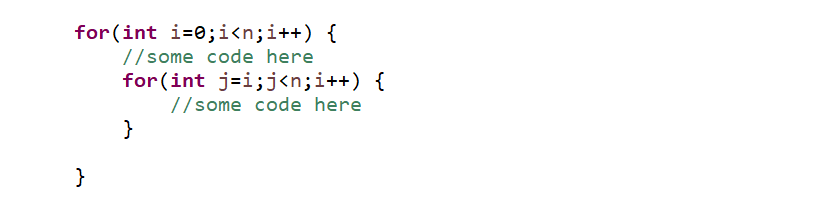
案例1：时间复杂度O (n3)



这段代码是个三重嵌套循环代码，且没重复循环都执行力完整的n编，n一般值算法的规模，很容易判断这段代码的时间复杂度为O (n3)

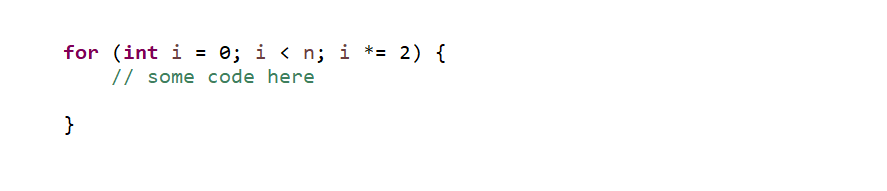
如果是两重嵌套循环代码，那么时间复杂度为O (n2)；如果为一重循环那么时间复杂度为O (n)。

案例2：时间复杂度O(nlogn)



在内层循环嵌套中的起始量是i，而随着每次外层嵌套循环i的增加，j的一层循环执行的次数将会越少。这种情况的时间复杂度为O(nlogn)。

案例3：时间复杂度O(logn)



这种情况称为对数阶，性能要优于O(n)。

案例4：时间复杂度O(1)



实际上，一个算法的执行时间是不可能通过计算得出的，必须到机器上真正执行才能知道，而且每次的运行时间不一样。但是我们没有必须讲每个算法都到机器上运行和测试，但是对于很多算法，我们通过简单的分析就能知道其性能的好坏，而且没有必要详细的写出来，所以时间复杂度的计算还是非常有用的。

### 空间复杂度

空间复杂度(Space Complexity)是对一个算法在运行过程中临时占用存储空间大小的量度，记做S(n)=O(f(n))。比如直接[插入排序](https://baike.baidu.com/item/%E6%8F%92%E5%85%A5%E6%8E%92%E5%BA%8F" \t "https://baike.baidu.com/item/%E7%A9%BA%E9%97%B4%E5%A4%8D%E6%9D%82%E5%BA%A6/_blank)的[时间复杂度](https://baike.baidu.com/item/%E6%97%B6%E9%97%B4%E5%A4%8D%E6%9D%82%E5%BA%A6/1894057" \t "https://baike.baidu.com/item/%E7%A9%BA%E9%97%B4%E5%A4%8D%E6%9D%82%E5%BA%A6/_blank)是O(n^2),空间复杂度是O(1) 。而一般的[递归](https://baike.baidu.com/item/%E9%80%92%E5%BD%92" \t "https://baike.baidu.com/item/%E7%A9%BA%E9%97%B4%E5%A4%8D%E6%9D%82%E5%BA%A6/_blank)算法就要有O(n)的空间复杂度了，因为每次递归都要存储返回信息。一个算法的优劣主要从算法的执行时间和所需要占用的存储空间两个方面[衡量](https://baike.baidu.com/item/%E8%A1%A1%E9%87%8F/483075" \t "https://baike.baidu.com/item/%E7%A9%BA%E9%97%B4%E5%A4%8D%E6%9D%82%E5%BA%A6/_blank)。

### 稳定性

什么是稳定性？在排序算法中，可能在一个列表中存在多个相等的元素，而经过排序只会，这些元素的相对次序保持不变，这时我们称这个算法是稳定的，若经过排序只会次序变了，那么就是不稳定的。

稳定性有什么用呢？如果算法是稳定的，那么第1个元素排序的结果可以被第2个相同值额元素排序所用，也就是说算法是稳定的，那么可以避免多余的比较。

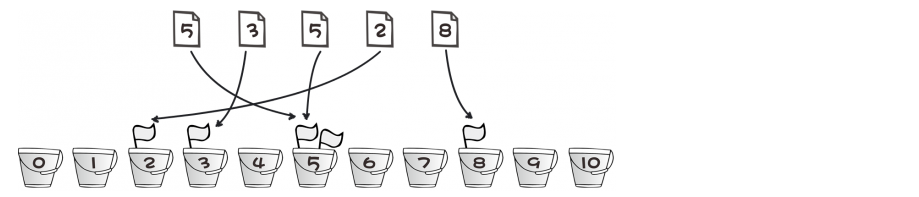
在某些情况下，若是值一样的元素也要保持于原有的相对次序不变，那么这时必须用一个稳定的算法。

## 桶排序

在我们生活的这个世界中到处都是被排序过的。站队的时候会按照身高排序，考试的名次需要按照分数排序，网上购物的时候会按照价格排序，电子邮箱中的邮件按照时间排序……总之很多东西都需要排序，可以说排序是无处不在。现在我们举个具体的例子来介绍一下排序算法。

案例1：某学期期末考试，老师把大家的分数排序，比如有5个学生分别考5、3、5、2、8（满分10分），从大到小的排序应该是8、5、5、3、2。

解题思路：方案有很多，这里用桶排序解决，找到11个桶，分别编号为0-10，对应0-10分，接着把这些分数按照桶的编号放入桶内，接着从最大的编号的桶到最小编号的桶依次输出每个桶中的分数，分别是8、5、5、3、2，这就是桶排序的思想。



### 1.2.2 什么是桶排序

桶排序也叫箱排序,是一个排序算法。其中的思想是我们首先需要知道所有待排序的范围，然后需要有在这个范围内的同样数量的桶，接着把元素放到对应的桶中，最后按顺序输出。上面是一个简单的案例，如果考试分数的范围是0-100万呢？

实际上一个桶中并不是宗方同一个元素在很多时候一个同理可能放多个元素，这就跟散列表有点相似，桶排序和散列表的有一样的原理。

除了对一个桶内的元素做链表存储，我们也有可能对每个同种的元素继续使用其他的排序算法进行排序，所有更多时候，桶排序会结合其他算法排序一起使用。

### 1.2.3 桶排序的实现

使用数组对桶排序进行处理，比如有11个桶，我们只需要声明一个长度为11的数组，然后把每一个元素往桶中放是，就把数组指定位置的值家1，最终按倒叙输出数组的下表，数组每个位置的值为几，就输出几次下标，这样就可以实现桶排序了。

### 1.2.4 桶排序的性能及特点

桶排序实际上只需要遍历一遍所有的待排序的元素，然后一次放入指定的位置。如果加上输出排序的时间，那么需要遍历所有的桶，时间复杂度就是O（n+m），其中n为元素的个数，m为桶的个数，这是相当快速的排序算法，但是对于空间的消耗太大了。比如对1、10、100、1000、10000这四个元素排序，那么我们需要的长度为10001的数组用来排序，我们发现，当元素的跨段范围越大是，空间的浪费就越大，即使只有几个元素，所以桶排序的空间复杂度是O(m),其中m为桶的个数，待排序元素分布越均匀，这个空间的利用率越好。

通过上面的分析，我们可以知道桶排序的特点：速度快，简单，但是空间利用率低，如果数据跨度大，则空间可能无法承受，或者说这些元素并不适合使用桶排序。

## 咕嘟咕嘟的冒泡排序

虽然桶排序又简单又快速，但是空间利用率低，即算法的性能很受桶的分数影响，无论是时间复杂度还是空间复杂度，都需要考虑桶的个数,所以我们继续接触另一个排序算法-冒泡排序。

### 什么是冒泡排序

重复的走访要排序的数列，一次比较两个数据元素，如果顺序不对则进行交换，并一直重复这样的走访操作，知道没有要交换的元素为止。

### 冒泡排序的原理

首先肯定有一个数组，里面存放着待排序的元素列表，我们如果需要把比较大的元素排在前卖，把小的元素排在后面，那么需要从尾到头开始下名的比较操作。

1. 从尾部开始比较相邻的两个元素，如果尾部的元素比前卖的大，就交换两个元素的位置。
2. 往前对两个相邻元素都做这样的比较，交换操作，这样到数组头部时，第一个元素会成为最大的元素
3. 重新从尾部开始第1，2步的操作，除了在这之前，头部已经拍好的元素。
4. 继续对越来越少的数据进行比较，交换操作，直到没有可比较的数据为止，排序完成

假如我们要把12，44，66，33，22这5个数从大到小进行排序，那么数越大，越需要把它放到前面。冒泡排序的思想就是每次遍历一遍未排序的数列只会，将一个数据元素浮上去（也就拍好了一个数据）。

如图：。。。

经过第一躺排序，我们已经找到了最大的元素，接下来的第2汤排序就只对剩下的4个元素排序。第2躺排序的过程

如图：。。。

### 1.3.3冒泡排序的实现

代码：

### 1.3.4 冒泡排序的特点及性能

通过冒泡排序的思想，我们发现冒泡排序在算法的每轮排序中会使一个元素排到一端，也就是最终需要n-1轮这样的排序（n为待排序的数列的长度），而在每轮排序中都需要对相邻的两个元素进行比较，在最坏的情况下，每次比较只会都需要交换位置，所以这里的时间复杂度是o(n2)，其实冒泡排序在最好的情况下，时间复杂度可以达到o(n)，这当然是在待排序有序的情况下，在待排序的数列本身就是我们想要的排序结果时，时间复杂度为o(n)，因为只需要一轮排序，且不用交换，但实际上这种情况很少，所以冒泡排序的平均时间复杂度为o(n2)。

对于空间复杂度来说，冒泡排序用到的额外的村粗空间只有一个，那就是用于交换位置的临时变量，其他所有操作都是在原有待排序列上处理的，所以空间复杂度为o(1)。

冒泡排序时稳定的，因为在比较过程中，只有后一个元素比前面的元素大时，才会对它们交换位置并向上冒出，对于同样大小的元素，是不需要交换位置的，所以对于同样大小的元素来说，相对位置是不会改变的。

冒泡排序算法的时间复杂度其实比较高。性能不高，所以在实际工作中并不会用到，但是在面试时还是有可能会用到的。

## 1.4最常用的快速排序

冒泡排序时间复杂度是O(n2)，如果计算机每秒运算速度是10亿次，排序1亿个数字，那么桶排序只需要0.1秒，冒泡排序需要1千万秒（115天），有没有一种排序既节省时间有节省空间呢？

### 1.4.1 什么是快速排序

快速排序其实就是对冒泡排序的一种改进，它的基本思想是：通过一趟排序将要排序的数据分割成独立的两部分，其中一部分的所有数据比另一部分的所有数据要小，再按这种方法对这两部分数据分别进行快速排序，整个排序过程可以递归进行，使整个数据变成有序的序列。

### 1.4.2 快速排序的原理

在待排序的数列中，首先找到一个书句子作为基准数，为了方便，一般选择第一个数据为基准数，接下来把这个待排序的数列中小于基准数的元素移动到待排序的数列的左边，把大于基准数的元素移动到待排序的数列的右边，这时左右两个分区的元素就相对有序了，接着把两个分区的元素分别按照上面两种方法继续对每个分区找出基准数，然后移动，直到各个分区只有一个数时为止。

### 1.4.3 快速排序的实现

快速排序有个简单的思想就是递归，对于每一躺排序都是一样的思想，只不过需要进行排序的数组范围越来越小了，下面使用递归实现这种排序。

代码：。。。

### 1.4.4 快速排序的特点及性能

快速排序就是在冒泡排序的基础上改进而来的，冒泡排序每次只能交换相邻的两个元素，而快速排序时跳跃式的交换，交换的距离很大，因此总的比较和交换次数少了很多，快速也快了不少。

但是快速排序在最坏的情况下，时间复杂度和冒泡排序一样，是O(n2),实际上每次比较都需要交换，但是这种情况并不常见。最好的情况是每次比较都不需要交换，那么数列的平均时间复杂度是O(nlogn)。

快速排序只是使用数组原本的空间进行排序，所以占用的空间应该是常量级别的，但是由于每次划分只会是递归调用，所以递归调用在运行的过程中会消耗一定的空间，在一般情况下空间复杂度是O(logn)，在最差的情况下，若每次只完成一个元素，那么空间复杂度为O(n)。

快速排序是一个不稳定的算法，在经过排序只会，可能会对相同值得元素得对应位置造成改变。

快速排序基本上被认为是相同数量级得所有排序算法中，平均性能最好的。

## 1.5 简单的插入排序

### 1.5.1 什么是插入排序

插入排序分为两种，一直是直接插入排序，一种是二分插入排序。直接插入排序就是往数列中插入数据元素，一般认为是往一个已经排好序的待排序的数列中插入一个数，使得插入这个数只会，数列仍然有序。

二分插入排序也是用了分治法的思想去排序，实际上就是使用了二分查找来找到这个插入的位置，剩余的插入额思想其实和直接插入排序一样。

### 1.5.2 插入排序原理

插入排序实际上把待排序的数列分为两个部分，一部分以排好序，另一部分待排序。

案例1：假设待排序的序列为63，88，34，99，38，55，9。

如图：。。。

这时全部数列为待排序部分，我们开始一点点的进行插入排序。

首先取出63，这是第一个元素，不需要排序，这时已排好序的部分有一个元素了，就是63，而剩下的元素为待排序部分。

接着取出88，与前面的元素比，发现比63大，符合把数列小到大的排序规则，无需交换，这时排好序的部分又多了一个元素，而待排序的部分相应的减少了一个元素。

接着取34，比前面的元素88小，把34拿出来，让它在外面等一下，把88向后移动一位。此时，数组的情况如图：

接下来继续向前比较，直到比较到第一个元素为止，发现34仍然比63小，继续把63想后移动，这时数组状态如图：

现在发现已经比较到第一个元素了，第一个位置的63需要移动，所以第一个位置空出来了，把34放到第一个位置上，这时数组的状态为34，63，88，99，38，55，9。

现在已排好序的部分又34，63，88，剩下的部分为待排序部分。

接着取出99，与前一个元素比较，发现比88大，由于前面的已经排好序，所以88是前面排好序部分中的最大元素，99比88大，肯定也比前面的元素都大，不用继续比较了，可以直接把99加入到前面的排好序的部分。

接着取出38，与前一个元素99比，比99小，于是把38拿出来，继续将99向后移动一位，这时待排序的数列状态如图：

接着继续用38与88比较，发现比88小，88继续后移动一位，继续与63比，发现比63小，63也后移一位，这时数组的状态如图：

接着继续用38与34比，发现比34大，把38放到那个空位上此时数组的状态为34，38，63，88，99，后面就是处理55和9了，处理方案同上。

### 1.5.3 插入排序的实现

代码：

### 1.5.4 插入排序的特点性能

插入排序的时间复杂度为o(n2),我们发现这个实现实际是个双重嵌套循环，外层执行n遍，内层最坏的情况下执行n遍，而且除了比较操作外还有移动操作。最好的情况是数列近似有序，这时一部分内存循环只需要比较及移动较少的次数即可完成排序，如果序列本身已经排好序，那么插入排序也可以达到线性时间复杂度及O(n)。

插入排序的空间复杂度是O(1),是常量级的，由于在采用插入排序时，我们只需要使用一个额外的空间来存储这个”拿出来的元素”，所以插入排序只需要额外的一个空间取做排序，这是常量级的空间消耗。

插入排序是稳定的，由于数组内部自己排序，把后面的部分按前面顺序一定的的比较，移动，可以保持相对顺序不变，所以插入排序是最稳定的排序算法。

## 1.5 一个算法实例

## 1.6 java程序的基本结构

## 1.7顺序结构

## 1.8 分支结构

## 1.9 循环结构

## 1.10 跳转结构

# 第二章

## 2.1 数据结构概述

## 2.2 线性结构

## 2.3 顺序表结构

## 2.4 链表结构

## 2.5栈结构

### 2.5.1　什么是栈结构

### 2.5.2　准备数据

### 2.5.3　初始化栈结构

### 2.5.4　判断空栈

### 2.5.5　判断满栈

### 2.5.6　清空栈

### 2.5.7　释放空间

### 2.5.8　入栈

### 2.5.9　出栈

### 2.5.10　读结点数据

### 2.5.11　栈结构操作实例

## 2.6　队列结构

### 2.6.1　什么是队列结构

### 2.6.2　准备数据

### 2.6.3　初始化队列结构

### 2.6.4　判断空队列

### 2.6.5　判断满队列

### 2.6.6　清空队列

### 2.6.7　释放空间

### 2.6.8　入队列

### 2.6.9　出队列

### 2.6.10　读结点数据

### 2.6.11　计算队列长度

### 2.6.12　队列结构操作实例

## 2.7　树结构

### 2.7.1　什么是树结构

### 2.7.2　树的基本概念

### 2.7.3　二叉树

### 2.7.4　准备数据

### 2.7.5　初始化二叉树

### 2.7.6　添加结点

### 2.7.7　查找结点

### 2.7.8　获取左子树

### 2.7.9　获取右子树

### 2.7.10　判断空树

### 2.7.11　计算二叉树深度

### 2.7.12　清空二叉树

### 2.7.13　显示结点数据

### 2.7.14　遍历二叉树

### 2.7.15　树结构操作实例

## 2.8　图结构

### 2.8.1　什么是图结构

### 2.8.2　图的基本概念

### 2.8.3　准备数据

### 2.8.4　创建图

### 2.8.5　清空图

### 2.8.6　显示图

### 2.8.7　遍历图

### 2.8.8　图结构操作实例

## 2.9　小结

# 第3章　基本算法思想

## 3.1　常用算法思想概述

## 3.2　穷举算法思想

### 3.2.1　穷举算法基本思想

### 3.2.2　穷举算法实例

## 3.3　递推算法思想

### 3.3.1　递推算法基本思想

### 3.3.2　递推算法实例

## 3.4　递归算法思想

### 3.4.1　递归算法基本思想

### 3.4.2　递归算法实例

## 3.5　分治算法思想

### 3.5.1　分治算法基本思想

### 3.5.2　分治算法实例

## 3.6　概率算法思想

### 3.6.1　概率算法基本思想

### 3.6.2　概率算法实例

## 3.7　小结

# 第4章　排序算法

## 4.1　排序算法概述

## 4.2　冒泡排序算法

### 4.2.1　冒泡排序算法

### 4.2.2　冒泡排序算法实例

## 4.3　选择排序算法

### 4.3.1　选择排序算法

### 4.3.2　选择排序算法实例

## 4.4　插入排序算法

### 4.4.1　插入排序算法

### 4.4.2　插入排序算法实例

## 4.5　Shell排序算法

### 4.5.1　Shell排序算法

### 4.5.2　Shell排序算法实例

## 4.6　快速排序算法

### 4.6.1　快速排序算法

### 4.6.2　快速排序算法实例

## 4.7　堆排序算法

### 4.7.1　堆排序算法

### 4.7.2　堆排序算法实例

## 4.8　合并排序算法

### 4.8.1　合并排序算法

### 4.8.2　合并排序算法实例

## 4.9　排序算法的效率

## 4.10　排序算法的其他应用

### 4.10.1　反序排序

### 4.10.2　字符串数组的排序

### 4.10.3　字符串的排序

## 4.11　小结

# 第5章　查找算法

## 5.1　查找算法概述

## 5.2　顺序查找

### 5.2.1　顺序查找算法

### 5.2.2　顺序查找操作实例

## 5.3　折半查找

### 5.3.1　折半查找算法

### 5.3.2　折半查找操作实例

## 5.4　数据结构中的查找算法

### 5.4.1　顺序表结构中的查找算法

### 5.4.2　链表结构中的查找算法

### 5.4.3　树结构中的查找算法

### 5.4.4　图结构中的查找算法

5**.5　小结**

# 第6章　基本数学问题

## 6.1　判断闰年

## 6.2　多项式计算

### 6.2.1　一维多项式求值

### 6.2.2　二维多项式求值

### 6.2.3　多项式乘法

### 6.2.4　多项式除法

## 6.3　随机数生成算法

### 6.3.1　Java语言中的随机方法

### 6.3.2　[0，1]之间均匀分布的随机数算法

### 6.3.3　产生任意范围的随机数

### 6.3.4　[m，n]之间均匀分布的随机整数算法

### 6.3.5　正态分布的随机数生成算法

## 6.4　复数运算

### 6.4.1　简单的复数运算

### 6.4.2　复数的幂运算

### 6.4.3　复指数运算

### 6.4.4　复对数运算

### 6.4.5　复正弦运算

### 6.4.6　复余弦运算

## 6.5　阶乘

### 6.5.1　使用循环来计算阶乘

### 6.5.2　使用递归来计算阶乘

## 6.6　计算π的近似值

### 6.6.1　割圆术

### 6.6.2　蒙特卡罗算法

### 6.6.3　级数公式

## 6.7　矩阵运算

### 6.7.1　矩阵加法

### 6.7.2　矩阵减法

### 6.7.3　矩阵乘法

## 6.8　方程求解

### 6.8.1　线性方程求解——高斯消元法

### 6.8.2　非线性方程求解——二分法

### 6.8.3　非线性方程求解——牛顿迭代法

### 6.9　小结

# 第7章　数据结构问题

## 7.1　动态数组排序

### 7.1.1　动态数组的存储和排序

### 7.1.2　动态数组排序实例

## 7.2　约瑟夫环

### 7.2.1　简单约瑟夫环算法

### 7.2.2　简单约瑟夫环求解

### 7.2.3　复杂约瑟夫环算法

### 7.2.4　复杂约瑟夫环求解

## 7.3　城市之间的最短总距离

### 7.3.1　最短总距离算法

### 7.3.2　最短总距离求解

## 7.4　最短路径

### 7.4.1　最短路径算法

### 7.4.2　最短路径求解

### 7.5　括号匹配

### 7.5.1　括号匹配算法

### 7.5.2　括号匹配求解

## 7.6　小结

# 第8章　数论问题

## 8.1　数论概述

### 8.1.1　数论概述

### 8.1.2　数论的分类

### 8.1.3　初等数论

### 8.1.4　本章用到的基本概念

## 8.2　完全数

### 8.2.1　什么是完全数

### 8.2.2　计算完全数算法

## 8.3　亲密数

### 8.3.1　什么是亲密数

### 8.3.2　计算亲密数算法

## 8.4　水仙花数

### 8.4.1　什么是水仙花数

### 8.4.2　计算水仙花数算法

## 8.5　自守数

### 8.5.1　什么是自守数

### 8.5.2　计算自守数算法

## 8.6　最大公约数

### 8.6.1　计算最大公约数算法——辗转相除法

### 8.6.2　计算最大公约数算法——Stein算法

### 8.6.3　计算最大公约数示例

## 8.7　最小公倍数

## 8.8　素数

### 8.8.1　什么是素数

### 8.8.2　计算素数算法

## 8.9　回文素数

### 8.9.1　什么是回文素数

### 8.9.2　计算回文素数算法

## 8.10　平方回文数

### 8.10.1　什么是平方回文数

### 8.10.2　计算平方回文数算法

## 8.11　分解质因数

8.12　小结

# 第9章　算法经典趣题

## 9.1　百钱买百鸡

### 9.1.1　百钱买百鸡算法

### 9.1.2　百钱买百鸡求解

## 9.2　五家共井

### 9.2.1　五家共井算法

### 9.2.2　五家共井求解

## 9.3　鸡兔同笼

### 9.3.1　鸡兔同笼算法

### 9.3.2　鸡兔同笼求解

## 9.4　猴子吃桃

9.4.1　猴子吃桃算法

### 9.4.2　猴子吃桃求解

## 9.5　舍罕王赏麦

### 9.5.1　舍罕王赏麦问题

### 9.5.2　舍罕王赏麦求解

## 9.6　汉诺塔

### 9.6.1　汉诺塔算法

### 9.6.2　汉诺塔求解

## 9.7　窃贼问题

### 9.7.1　窃贼问题算法

### 9.7.2　窃贼问题求解

## 9.8　马踏棋盘

### 9.8.1　马踏棋盘算法

### 9.8.2　马踏棋盘求解

## 9.9　八皇后问题

### 9.9.1　八皇后问题算法

### 9.9.2　八皇后问题求解

## 9.10　寻找假银币

### 9.10.1　寻找假银币算法

### 9.10.2　寻找假银币求解

## 9.11　青蛙过河

### 9.11.1　青蛙过河算法

### 9.11.2　青蛙过河求解

## 9.12　三色旗

### 9.12.1　三色旗算法

### 9.12.2　三色旗求解

## 9.13　渔夫捕鱼

### 9.13.1　渔夫捕鱼算法

### 9.13.2　渔夫捕鱼求解

## 9.14　爱因斯坦的阶梯

### 9.14.1　爱因斯坦的阶梯算法

### 9.14.2　爱因斯坦的阶梯求解

## 9.15　兔子产仔

### 9.15.1　兔子产仔算法

### 9.15.2　兔子产仔求解

## 9.16　常胜将军

### 9.16.1　常胜将军算法

### 9.16.2　常胜将军求解

## 9.17　新郎和新娘

### 9.17.1　新郎和新娘算法

### 9.17.2　新郎和新娘求解

## 9.18　三色球

### 9.18.1　三色球算法

### 9.18.2　三色球求解

### 9.19　小结

# 第10章　游戏中的算法

## 10.1　洗扑克牌算法

### 10.1.1　洗扑克牌算法

### 10.1.2　洗扑克牌实例

## 10.2　取火柴游戏算法

### 10.2.1　取火柴游戏算法

### 10.2.2　取火柴游戏实例

## 10.3　十点半算法

### 10.3.1　十点半算法

### 10.3.2　十点半游戏实例

## 10.4　生命游戏

### 10.4.1　生命游戏的原理

### 10.4.2　生命游戏的算法

### 10.4.3　生命游戏实例

10.5　小结

# 第11章　简单Java上机面试题

## 11.1　打印九九乘法口诀表

## 11.2　获得任意一个时间的下一天的时间

## 11.3　将某个时间以固定格式转化成字符串

## 11.4　怎样截取字符串

## 11.5　怎样实现元素互换

## 11.6　怎样实现元素排序

## 11.7　怎样实现Singleton模式编程

## 11.8　怎样实现金额转换

## 11.9　如何判断回文数字

11.10　小结

# 第12章　逻辑推理类面试题

## 12.1　脑筋急转弯

### 12.1.1　中国有多少辆汽车

### 12.1.2　下水道的盖子为什么是圆形的

### 12.1.3　分蛋糕

## 12.2　逻辑推理

### 12.2.1　哪个开关控制哪盏灯

### 12.2.2　戴帽子

### 12.2.3　海盗分金

### 12.2.4　罪犯认罪

### 12.2.5　找出质量不相同的球

### 12.2.6　有多少人及格

### 12.2.7　他说的是真话吗

## 12.3　计算推理

### 12.3.1　倒水问题

### 12.3.2　骗子购物

### 12.3.3　求最大的连续组合值（华为校园招聘笔试题）

### 12.3.4　洗扑克牌（乱数排列）

### 12.3.5　字符移动（金山笔试题）

12.4　小结

# 第13章　数学能力测试

## 13.1　100盏灯

### 13.2　用一笔画出经过9个点的4条直线

### 13.3　时针、分针和秒针重合问题

### 13.4　怎样拿到第100号球

### 13.5　烧绳计时