

**INSTITUTO
FEDERAL**

Goiás

Câmpus
Formosa

Algoritmos e Estruturas de Dados

Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas



Waldeyr Mendes Cordeiro da Silva

2019

Material didático para Algoritmos e Estruturas de Dados

Versão 0.1

Waldeyr Mendes Cordeiro da Silva

- Formação:
 - Bacharelado em Sistemas de Informação
 - Licenciatura em Ciências Biológicas
 - Complementação Pedagógica em Matemática
 - Especialização em Engenharia de Software
 - Especialização em Segurança da Informação
 - Mestrado em Informática
 - Doutorado em Ciências Biológicas (Bioinformática)
-  Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2391349697609978>
-  ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8660-6331>

Sumário

1	Prefácio	4
2	Introdução	5
2.1	Análise de Algoritmos	6
2.1.1	Elementos de Notação Assintótica	6
3	Programação	7
3.1	Primeiros Passos em Programação	8
4	Estruturas de Dados	9
4.1	Estruturas de Dados Homogêneas e Heterogêneas	10
4.2	Algoritmos de Ordenação	12
4.3	Listas	14
4.4	Pilhas	14
4.5	Filas	14
4.6	Tabelas Hashing	14
4.7	Árvores	14
4.8	Grafos	14
4.8.1	Busca em Grafos	14
5	Aplicações	15
6	Apêndice	17

A globe with a network overlay, set against a starry space background. The globe is composed of a mesh of white lines and dots, with some dots highlighted in green. The background is a deep blue space filled with stars and nebulae. A semi-transparent blue box is overlaid on the right side of the globe.

1. Prefácio

Em construção...

Este livro destina-se aos acadêmicos e demais interessados em iniciar os estudos em algoritmos e estruturas de dados.



2. Introdução

Um bonita citação...

Um algoritmo é um procedimento computacional bem definido que processa um valor ou um conjunto de dados (entrada) e produz algum valor ou conjunto de dados (saída) (CORMEN et al., 2009). Os algoritmos existem há muito tempo, mas estão presentes na sociedade moderna de uma forma nunca experimentada na história da humanidade. Quase tudo que se produz, sejam produtos ou serviços, tem alguma influência de algoritmos. O comércio eletrônico utiliza tanto algoritmos clássicos como ordenações, quanto algoritmos modernos de recomendação de produtos baseado no histórico de visitas. A segurança das senhas em qualquer sistema bancário ou *Web* é garantida por algoritmos de criptografia. Imagens de satélite, dados genômicos, reconhecimento de faces, previsão do tempo, quase tudo que se possa imaginar atualmente é influenciado direta ou indiretamente por algum algoritmo.

O estudo de algoritmos é uma demanda crescente frente aos novos desafios trazidos pelo grande volume de dados que as tecnologias modernas proporcionaram. A análise de algoritmos é uma área com questões importantes em aberto, como é o caso dos *Millennium Prize Problems*, com sete problemas matemático-computacionais em aberto e cujo prêmio é de 1 milhão de dólares por cada solução.

O propósito da análise de um algoritmo é prever seu comportamento quanto ao tempo de execução ou ao espaço em memória que irá ocupar mesmo antes de ser executado em um computador específico. Porém, muitos fatores, como o tamanho e a variedade dos dados de entrada, influenciam o algoritmo. Portanto, a análise de algoritmos provê uma aproximação, o que em muitos casos é bastante significativo.

Tipos abstratos de dados são conjuntos de valores sobre os quais é possível aplicar funções de forma homogênea através de um algoritmo. Funções e valores em conjunto, consituem um modelo matemático que pode ser empregado em problemas do mundo real (ASCENCIO; ARAÚJO, 2010). Os algoritmos são projetados em função de um tipo abstrato de dados. A representação computacional de um tipo abstrato de dados com seus tipos e operações permitidas pode ser entendida como uma **estrutura de dados**. Uma estrutura de dados é um meio para armazenar e processar dados com vistas à sua organização, acesso e modificações (CORMEN et al., 2009).

2.1 Análise de Algoritmos

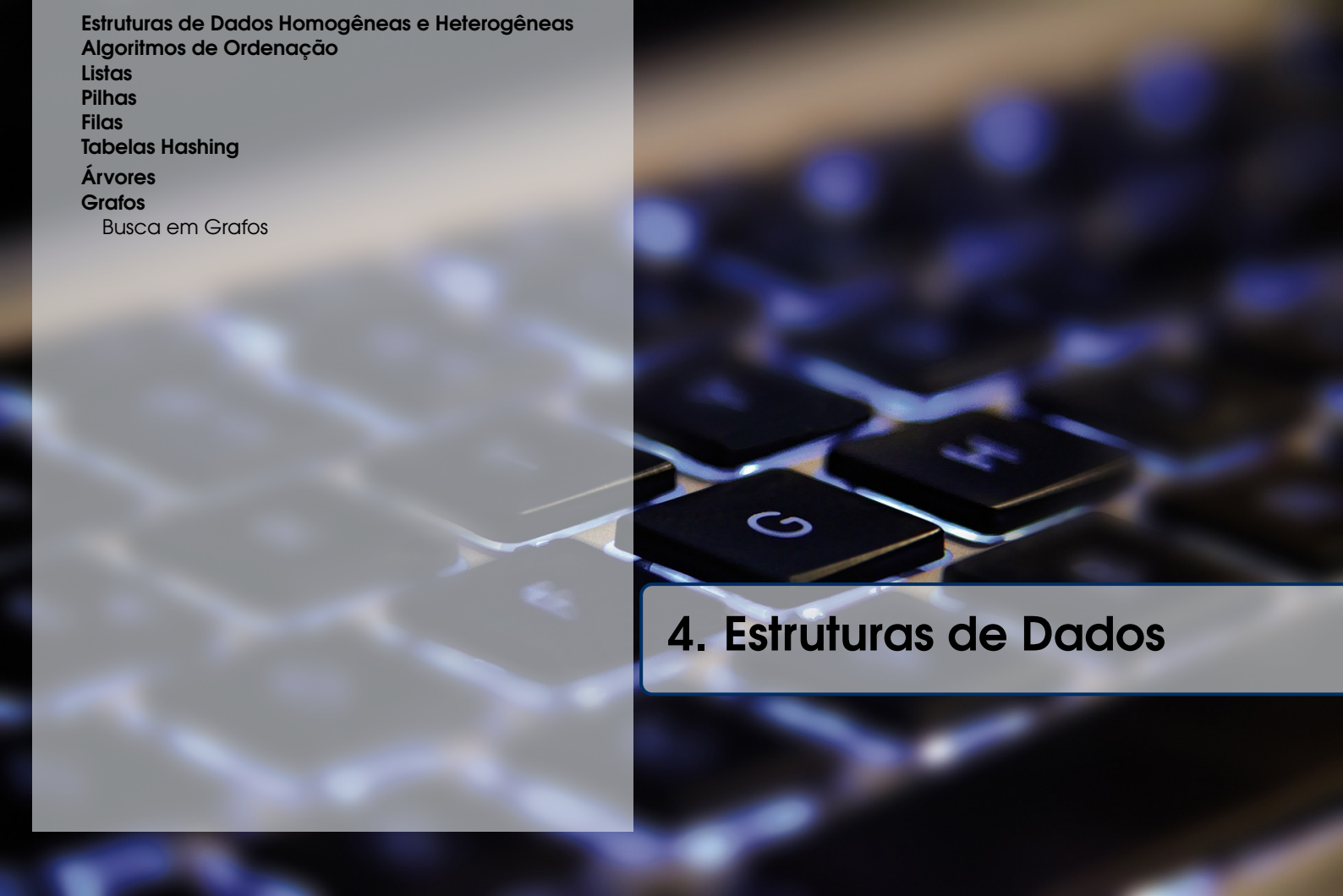
2.1.1 Elementos de Notação Assintótica

3. Programação

3.1 Primeiros Passos em Programação

Programa 3.1: Meu primeiro programa em C.

```
1 #include <stdio.h>
2 void main(){
3     printf("Meu primeiro programa em C!\n");
4 }
```



Estruturas de Dados Homogêneas e Heterogêneas
Algoritmos de Ordenação
Listas
Pilhas
Filas
Tabelas Hashing
Árvores
Grafos
Busca em Grafos

4. Estruturas de Dados

4.1 Estruturas de Dados Homogêneas e Heterogêneas

Vetores

Primeiro, uma revisão sobre vetores. Em C uma variável que represente um vetor é um ponteiro. Portanto, quando um vetor é parâmetro para uma função o que é passado é a sua referência, ou seja, o endereço base do vetor. Vetores podem ser bi-, tri-, ou multi-dimensionais, mas abrigam o mesmo tipo de dados. O programa 4.1 mostra o vetor sendo passado para uma função que retorna o valor do meio do vetor.

Programa 4.1: Em C, vetores são passados para funções por referência.

```

1  #include <stdio.h>
2  #define TAMANHO 100
3  int getValorDoMeio(int *vetor, int tamanho);
4
5  void main() {
6      int vetor[TAMANHO];
7      int valorDoMeio;
8      for(int i=0; i<TAMANHO;i++){
9          vetor[i] = i+1;
10     }
11     valorDoMeio = getValorDoMeio(vetor,TAMANHO);
12     printf("Valor do meio: %d \n", valorDoMeio);
13 }
14
15 int getValorDoMeio(int *vetor, int tamanho){
16     printf("Valores no vetor:\n");
17     for(int i=0; i<tamanho;i++){
18         printf("%d\t",vetor[i]);
19     }
20     printf("\n");
21     return vetor[tamanho/2];
22 }
23 // Valores no vetor:
24 // 1   2   3   4   5   6   7   8   9   10
25 // 11  12  13  14  15  16  17  18  19  20
26 // 21  22  23  24  25  26  27  28  29  30
27 // 31  32  33  34  35  36  37  38  39  40
28 // 41  42  43  44  45  46  47  48  49  50
29 // 51  52  53  54  55  56  57  58  59  60
30 // 61  62  63  64  65  66  67  68  69  70
31 // 71  72  73  74  75  76  77  78  79  80
32 // 81  82  83  84  85  86  87  88  89  90
33 // 91  92  93  94  95  96  97  98  99  100
34 // Valor do meio: 51

```

Programa 4.2: Um vetor de duas dimensões mostrando apenas valores da diagonal principal.

```

1  #include <stdio.h>
2  #define TAMANHO 4
3  void main() {
4      int vetor[TAMANHO][TAMANHO];
5      for (int l=0; l<TAMANHO; l++){
6          for (int c=0; c<TAMANHO; c++){
7              printf("Valor [%d][%d]: ", l, c);
8              scanf("%d", &vetor[l][c]);
9          }
10     }
11
12     for (int l=0; l<TAMANHO; l++){
13         for (int c=0; c<TAMANHO; c++){
14             if(l == c){
15                 printf("[%d][%d]:%d\t",l,c,vetor[l][c]);
16             }
17         }
18         printf("\n");
19     }
20 }

```

```
21 // Valor [0][0]: 1
22 // Valor [0][1]: 2
23 // Valor [0][2]: 2
24 // Valor [0][3]: 2
25 // Valor [1][0]: 2
26 // Valor [1][1]: 1
27 // Valor [1][2]: 2
28 // Valor [1][3]: 2
29 // Valor [2][0]: 2
30 // Valor [2][1]: 2
31 // Valor [2][2]: 1
32 // Valor [2][3]: 2
33 // Valor [3][0]: 2
34 // Valor [3][1]: 2
35 // Valor [3][2]: 2
36 // Valor [3][3]: 1
37 // [0][0]:1
38 // [1][1]:1
39 // [2][2]:1
40 // [3][3]:1
```

Strings em C

Em C, uma *string* é um vetor de caracteres e cada *string* termina com um caracter *NULL*. Uma constante *string* é definida dentro de aspas em que o caractere *NULL* é automaticamente incluído. Por exemplo, a string "IFG" é um vetor de 4 elementos. O programa 4.1 mostra um exemplo de *string* em C.

Programa 4.3: Em C, *strings* são vetores de caracteres..

```
1 #include <stdio.h>
2 #define TAMANHO 100
3 void main(){
4     char vetor[TAMANHO] = "Aqui vai uma frase bastante longa para servir de exemplo!";
5     int qtd_de_letras_a_na_string = 0;
6     for (int i=0; i<TAMANHO; i++){
7         if (vetor[i] == 'a' || vetor[i] == 'A'){
8             qtd_de_letras_a_na_string++;
9         }
10    }
11    printf("Quantidade de letras \'a\' ou \'A\' na string: %d\n",
12           qtd_de_letras_a_na_string);
13 }
```

```
13 // Quantidade de letras 'a' ou 'A' na string: 8
```

4.2 Algoritmos de Ordenação

Bubble Sort

O algoritmo da bolha (*Bubble Sort*) é um algoritmo de ordenação onde cada elemento de uma posição i é comparado com o elemento de posição $i + 1$, os quais trocam de posição, se for o caso, para atender à ordenação procurada (crescente ou decrescente). O programa 4.2 apresenta uma implementação em C do algoritmo *Bubble Sort* enquanto a Figura 4.1 ilustra seu funcionamento para um vetor de tamanho 4.

Programa 4.4: Implementação em C do algoritmo de ordenação BubbleSort.

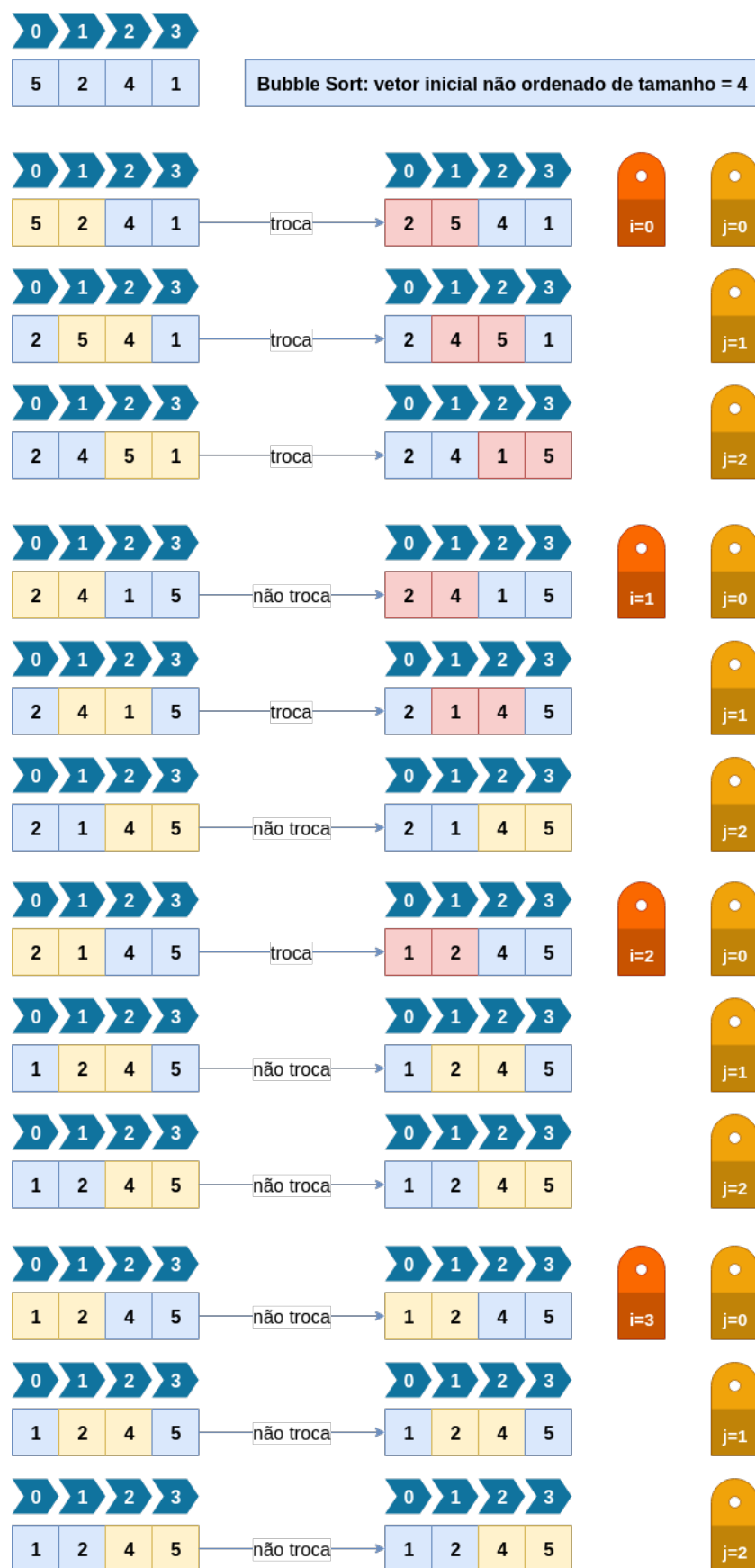
```

1  #include <stdio.h>
2  #include <time.h>
3  #include <stdlib.h>
4
5  #define TAMANHO 4
6
7  void main() {
8
9      int vetor[TAMANHO]; //vetor com tamanho definido
10     int aux = 0; //variavel para ser usada na troca
11     clock_t inicio, fim; //Variaveis para guardar o tempo de execucao
12     srand(time(NULL)); //Cria uma semente para numeros aleatorios
13     inicio = clock(); //inicia contagem do tempo
14
15     for (int i = 0; i < TAMANHO; i++) {
16         vetor[i] = rand() % 10; //Atribui um inteiro aleatorio entre 0 e 9
17     }
18     //Mostra valores do vetor nao ordenado
19     for (int i = 0; i < TAMANHO; i++) {
20         printf("%d\t", vetor[i]);
21     }
22     printf("\n");
23     //Ordena vetor pelo metodo da bolha
24     for (int i = 0; i < TAMANHO; i++) {
25         for (int j = 0; j < TAMANHO - 1; j++) {
26             if (vetor[j] > vetor[j + 1]) {
27                 aux = vetor[j];
28                 vetor[j] = vetor[j + 1];
29                 vetor[j + 1] = aux;
30             }
31         }
32     }
33     //Mostra valores do vetor ordenado
34     for (int i = 0; i < TAMANHO; i++) {
35         printf("%d\t", vetor[i]);
36     }
37     printf("\n");
38     fim = clock(); //finaliza contagem do tempo
39     //calcula e mostra o tempo total de execucao
40     printf("Tempo: %f s\n", (double) (fim - inicio) / CLOCKS_PER_SEC);
41 }
42
43 // 2      8      1      3      2
44 // 1      2      2      3      8
45 // Tempo: 0.000351 s

```

Exercícios

1. Atualizar a implementação do *Bubble Sort* para executar as seguintes tarefas:
 - tamanho do vetor = 100000;
 - criar variáveis contadoras para quantidade de comparações e quantidade de trocas;
 - executar o algoritmo em ordenação crescente para o vetor com valores já ordenados, com valores aleatórios e com valores decrescentes;

Fig. 4.1: Algoritmo *Bubble Sort* para um vetor de tamanho 4.

2. criar gráficos para as três execuções comparando quantidade de comparações e quantidade de trocas e o tempo de execução;

4.3 Listas

4.4 Pilhas

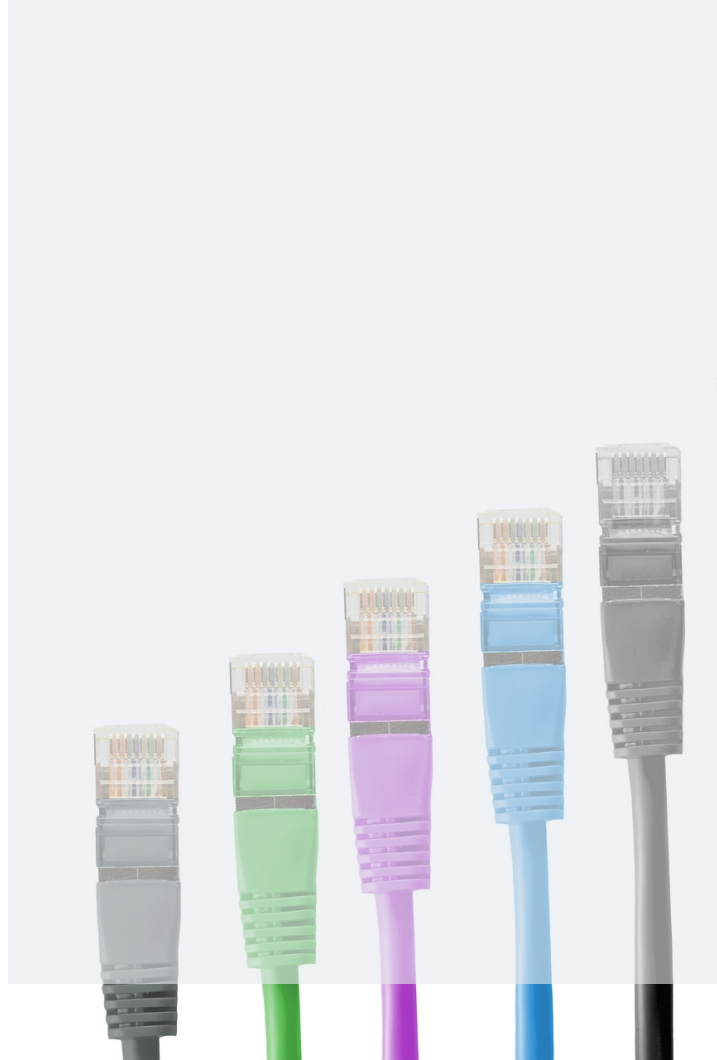
4.5 Filas

4.6 Tabelas Hashing

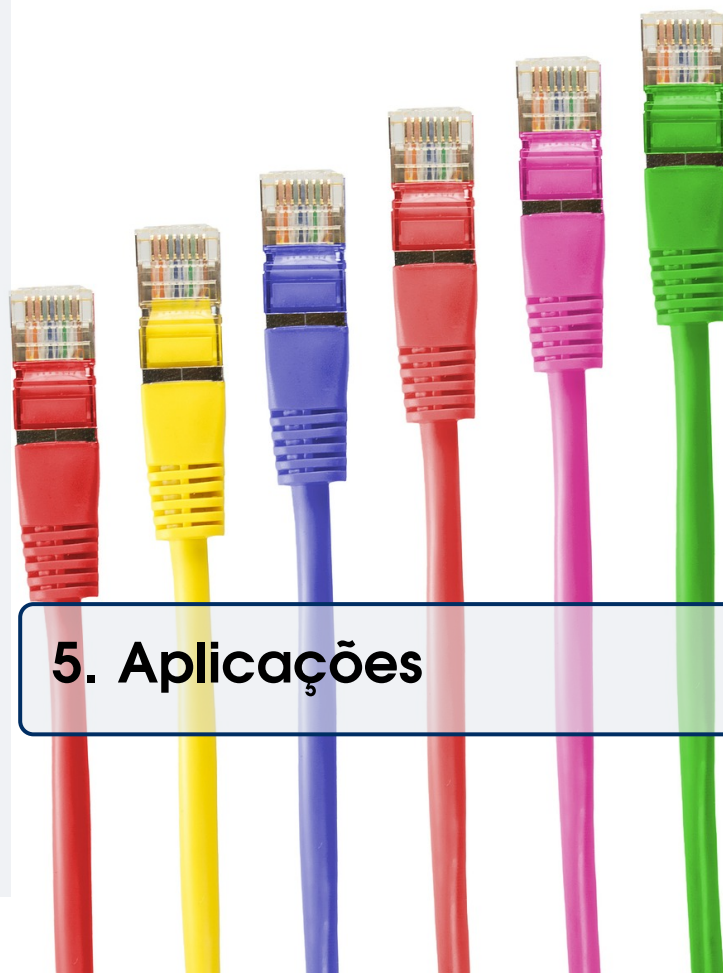
4.7 Árvores

4.8 Grafos

4.8.1 Busca em Grafos



5. Aplicações



Referências Bibliográficas

ASCENCIO, Ana Fernanda G.; ARAÚJO, Graziela S. de. Estruturas de Dados: algoritmos, análise da complexidade e implementações em JAVA e C/C++. **São Paulo: Perarson Prentice Halt**, v. 3, 2010.

CORMEN, Thomas H. et al. **Introduction to algorithms**. [S.l.]: MIT press, 2009.

6. Apêndice