

第九讲 排序（上）

浙江大学 陈 越



Copyright © 2014, 浙江大学计算机科学与技术学院
All Rights Reserved

9.1 简单排序



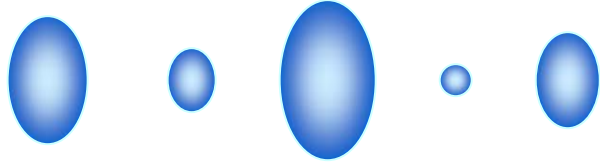
前提

`void x_Sort (ElementType A[], int N)`

- 大多数情况下，为简单起见，讨论从小的整数排序
- **N是正整数**
- 只讨论基于**比较**的排序 ($> = <$ 有定义)
- 只讨论**内部**排序
- **稳定性**: 任意两个相等的数据，排序前后的相对位置不发生改变
- 没有一种排序是任何情况下都表现最好的

简单排序

■ 冒泡排序



```
void Bubble_Sort( ElementType A[], int N )
{   for ( P=N-1; P>=0; P-- ){
    flag = 0;
    for( i=0; i<P; i++ ) { /* 一趟冒泡 */
        if ( A[i] > A[i+1] ) {
            Swap( A[i], A[i+1] );
            flag = 1; /* 标识发生了交换 */
        }
    }
    if ( flag==0 ) break; /* 全程无交换 */
}
}
```

最好情况: 顺序 $T = O(N)$
最坏情况: 逆序 $T = O(N^2)$

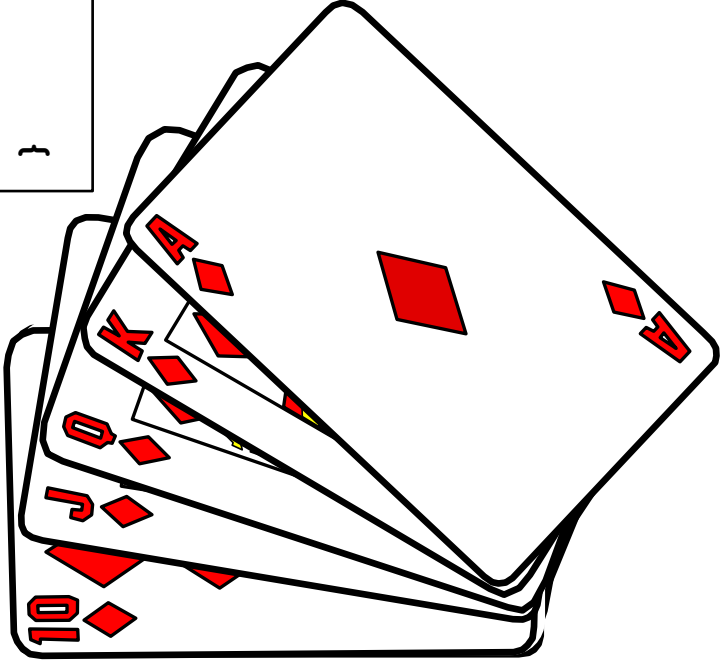
稳定

简单排序

■ 插入排序

```
void Insertion_Sort( ElementType A[], int N )
{   for ( P=1; P<N; P++ ) {
        Tmp = A[P];  /* 摸下一张牌 */
        for ( i=P; i>0 && A[i-1]>Tmp; i-- )
            A[i] = A[i-1]; /* 移出空位 */
        A[i] = Tmp; /* 新牌落位 */
    }
}
```

稳定



最好情况：顺序 $T = O(N)$

最坏情况：逆序 $T = O(N^2)$

例：给定初始序列{34, 8, 64, 51, 32, 21}，冒泡排序和插入排序分别需要多少次元素交换才能完成？

时间复杂度下界

- 对于下标 $i < j$ ，如果 $A[i] > A[j]$ ，则称 (i, j) 是一对逆序对 (inversion)
- 问题：序列 $\{34, 8, 64, 51, 32, 21\}$ 中有多少逆序对？
(34, 8) (34, 32) (34, 21) (64, 51) (64, 32) (64, 21) (51, 32) (51, 21) (32, 21)
- 交换2个相邻元素正好消去1个逆序对！
- 插入排序： $T(N, I) = O(N + I)$
 - 如果序列**基本有序**，则插入排序简单且高效

时间复杂度下界

- 定理：任意 N 个不同元素组成的序列平均具有 $N(N-1)/4$ 个逆序对。
- 定理：任何仅以交换相邻两元素来排序的算法，其平均时间复杂度为 $\Omega(N^2)$ 。
- 这意味着：要提高算法效率，我们必须
 - ⇨ 每次消去不止1个逆序对！
 - ⇨ 每次交换相隔较远的2个元素！