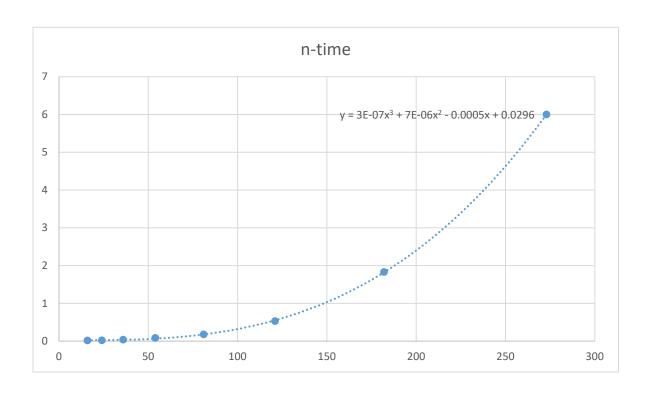

- * Describe how you implemented Percolation.java. How did you check
- * whether the system percolates?

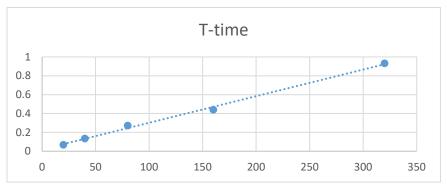
基本上如果要描述一組點是連接的可以將其想像成一個 set,連接的點會放在同一個 set 中,所以實作上會產生一個 quickunion ,每多一個點會依序將它所在的 set 與上下左右 open 的點所在的 set 做 union,所有最上方一列的點會與一個叫 top 的點 union,最下方一列的點會與一個叫 ground 的點 union,如此一來只要確認 top 與 ground 是否在一個 set 中就知道上下是否連通。

computation	onal exper	iments i	n=k T=10	00 for	Quickunio	n		
******	******	*****	******	*****	*****	*****	*****	***
n	16	24	36	54	81	121	182	273
time	0.017	0.021	0.035	0.081	0.178	0.529	1.83	6
ratio(t/n)	0.001063	0.000875	0.000972	0.0015	0.002198	0.004372	0.010055	0.021978
log(ratio)	-2.97367	-3.05799	-3.01223	-2.82391	-2.65807	-2.35933	-1.99762	-1.65801



computational experiments n=100 T=k for Quickunion

Т	20	40	80	160	320
times	0.069	0.135	0.272	0.439	0.932
ratio(t/n)	0.00345	0.003375	0.0034	0.002744	0.002913
log(ratio)	-	-2.47173	-	-2.56166	-2.53573
	2.46218		2.46852		



formula of n T for Quickunion

觀察 n-times 的趨勢線為 O(n^3),

time= $3E-07x^3 + 7E-06x^2 - 0.0005x + 0.0296$ (x=n, T=100)

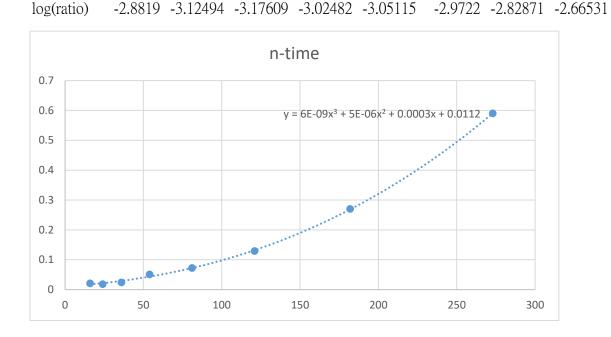
觀察 T-times 的趨勢線為 O(n) ,也就是 T 與 time 呈正比

將 T 加入上式:

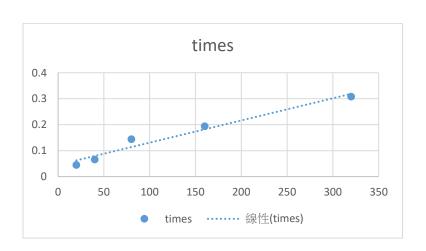
time= $(3E-07n^3 + 7E-06n^2 - 0.0005n + 0.0296)*(T/100)$

$$=(3*10^{-9}n^3+7*10^{-8}n^2-5*10^{-6}n^1+0.000296)T$$

computational experiments n=k T=100 for weightQuickunion 16 24 36 54 81 121 182 273 0.021 0.018 0.024 0.051 0.072 0.129 0.27 0.59 time ratio



computational experiments n=100 T=k for weightQuickunion ********************* Т 20 40 80 320 160 times 0.045 0.066 0.144 0.194 0.308 ratio(t/n) 0.00225 0.00165 0.0018 0.001213 0.000963 log(ratio) -2.64782 -2.78252 -2.74473 -2.91632 -3.0166



formula of n T for weightQuickunion

觀察 n-times 的趨勢線為 O(n^3),

time= $6E-09x^3 + 5E-06x^2 + 0.0003x + 0.0112$ (x=n, T=100)

觀察 T-times 的趨勢線為 O(n) ,也就是 T 與 time 呈正比

將 T 加入上式:

time= $(6E-09x^3 + 5E-06x^2 + 0.0003x + 0.0112)*(T/100)$

 $=(6*10^{-11}n^3+5*10^{-8}n^2-3*10^{-6}n^1+0.000112)T$

相較 quickunion 三次項少了許多 實際時間複雜度因該介於 $O(n^3)$ 到 $O(n^2)$ 之間,猜測為 $O(n^2*log(n))$

handle backwash

我用了簡單暴力的方法,多另一個 quickunion2 一樣上方接 top 但底下不接 ground 用原本的 quickunion1(接 top 接 ground)判斷是否連通,用 quickunion2 來繪製圖形,其餘操作 quickunion1, quickunion2 同步執行。如此一來在繪製圖形時最下列不會因都連接著 ground 被視為連通。