

# 第九讲 排序（上）

浙江大学 陈 越

# 9.1 简单排序

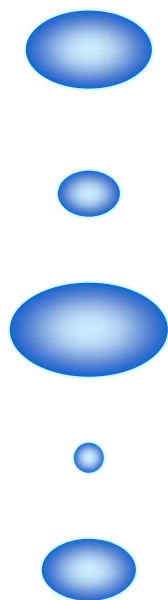
# 前提

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

- 大多数情况下，为简单起见，讨论从小大的整数排序
- 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



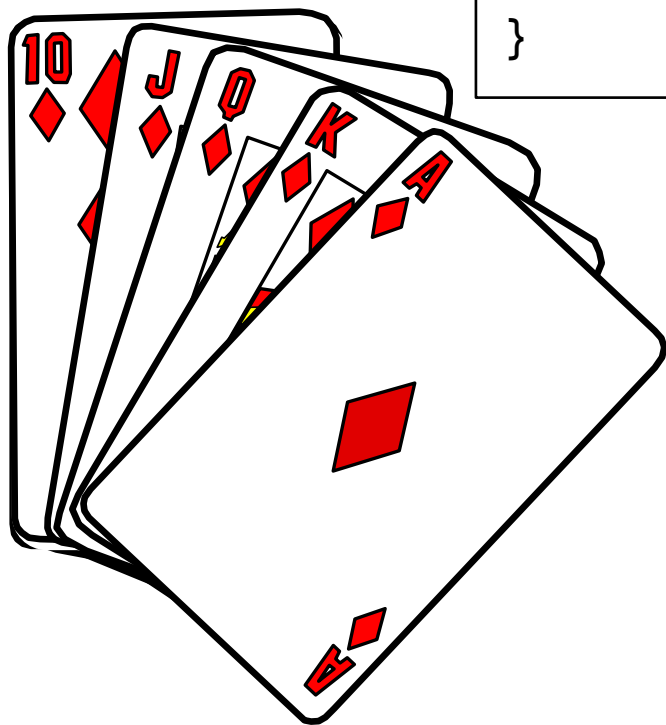
```
void Bubble_Sort( ElementType A[], int N )
{   for ( P=N-1; P>=0; P-- ) {
        flag = 0;
        for( i=0; i<P; i++ { /* 一趟冒泡 */
            if ( A[i] > A[i+1] ) {
                Swap(A[i], A[i+1]);
                flag = 1; /* 标识发生了交换 */
            }
        }
        if ( flag==0 ) break; /* 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数组元素交换才能完成？

# 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！