

Análise de desempenho do particionamento do algoritmo *QuickSort* para os métodos de *Hoare* e *Lomuto*

Eugenio Souza Carvalho¹, Hugo Santos Piauilino Neto¹

¹Departamento de Computação
Universidade Federal do Piauí (UFPI)
Teresina – PI – Brazil

{hugos94, eugeniucarvalho}@gmail.com

Abstract.

Resumo. Este trabalho apresenta uma análise de desempenho do particionamento do algoritmo de ordenação *QuickSort* para os métodos propostos por *Hoare* e *Lomuto* [Cormen et al. 2009], além de apresentar um resumo geral sobre a história e funcionamento do algoritmo de ordenação.

1. Introdução

2. *QuickSort*

2.1. Número de Comparações

Ambos os métodos podem ser implementados utilizando $n - 1$ comparações para particionar um *array* de comprimento n . Isto é essencialmente ideal, uma vez que precisamos comparar cada elemento com o pivô para decidir onde colocá-lo.

2.2. Número de Trocas

O número de trocas é aleatório para ambos os algoritmos, dependendo dos elementos no *array*. Se assumirmos permutações aleatórias, ou seja, todos os elementos são distintos e cada permutação dos elementos é igualmente provável, podemos analisar o número esperado de trocas.

Como apenas a ordem relativa conta, assumimos que os elementos são os números $1, \dots, n$. Isso faz com que a discussão abaixo se torne mais fácil pois a posição de um elemento e seu valor coincidem.

2.3. Método de *Lomuto*

A variável índice j escaneia o *array* completo e sempre que encontra um elemento $A[j]$ menor que o pivô x , a troca é realizada. Entre os elementos $1, \dots, n$, exatamente $x - 1$ são menores que x , então nós teremos $x - 1$ trocas se o pivô for x .

A expectativa geral então resulta do cálculo da média de todos os pivôs. Cada valor em $\{1, \dots, n\}$ tem a mesma probabilidade de se tornar pivô (especificamente probabilidade de $\frac{1}{n}$), então temos

$$\frac{1}{n} \sum_{x=1}^n (x - 1) = \frac{n}{2} - \frac{1}{2} \quad (1)$$

trocas, em média, para particionar um *array* de comprimento n com o método de *Lomuto*.

2.4. Método de Hoare

2.5. Padrão de Acesso a Memória

Ambos os algoritmos usam dois ponteiros que escaneiam o *array* sequencialmente. Portanto, ambos possuem comportamento quase ideal.

3. Resultados

4. Conclusão

O método de *Lomuto* é simples e de fácil implementação, porém, não deve ser utilizado quando alto desempenho é exigido.



Figure 1. A typical figure

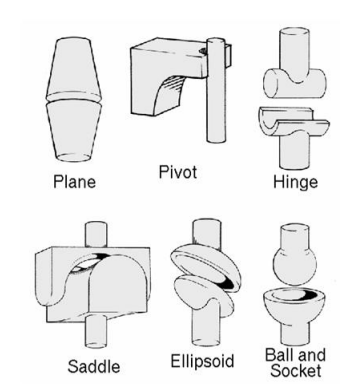


Figure 2. This figure is an example of a figure caption taking more than one line and justified considering margins mentioned in Section ??.

References

Cormen, T. H., Leiserson, C. E., Rivest, R. L., and Stein, C. (2009). *Introduction to Algorithms, Third Edition*. The MIT Press, 3rd edition.