1. Utilize uma das técnicas conhecidas de análise de algoritmos recursivos e forneça um limite assintótico  $\theta$ () para cada algoritmo abaixo, escrito em C:

```
a)
int pow2(int a, int n) {
   if (n == 0)
      return 1;
   if (n % 2 == 0)
      return pow2(a, n/2) * pow2(a, n/2);
   else
      return pow2(a, (n-1)/2) * pow2(a, (n-1)/2) * a;
}
```

T(n) = 2T(n/2) + 1 portanto  $\theta(n)$ . A versão interativa tem o mesmo comportamento, veja o algoritmo a seguir

```
int pow1(int a, int n) {
   int p = 1;
   for (int i = 0; i < n; i++)
   p = p * a;
   return p;
}</pre>
```

2. Apresente um programa em linguagem C, ou em pseudocódigo, para achar o valor máximo entres os n elementos de um vetor pelo método usual(interativo) e pelo método de divisão e conquista. Para ambos os casos ache o pior caso na notação  $\Theta$ . Faça uma comparação entre os dois algoritmos considerando os resultados encontrados para o pior caso na notação  $\Theta$ .

```
Versão Interativa
int maxVal(int A[], int init, int end);
int max(int x, int y);
main(){
int A[] = \{100, 5, 8, 70, 2, 4, 150\};
int maximo;
maximo = maxVal(A, 0, 6);
printf("ValorMaximo=%d", maximo);
}
int maxVal(int A[], int init, int end) {
        int max = A[init],i;
        for (i=1; i \le end; i++) if (A[i] > max) max =
A[i];
        return max;
    }
Como o for roda de 1 a n-1, claramente o pior
caso é \theta(n).
Divisão e Conquista
int maxVal(int A[], int init, int end);
int max(int x, int y);
main(){
int A[] = \{100, 5, 8, 70, 2, 4, 150\};
int maximo;
maximo = maxVal(A, 0, 6);
printf("ValorMaximo=%d", maximo);
```

```
}
int maxVal(int A[], int init, int end) {
   if (end - init <= 1)
       return max(A[init], A[end]);
   else {
       int m = (init + end)/2;
       int v1 = maxVal(A,init,m);
       int v2 = maxVal(A, m+1, end);
       return max(v1,v2);
    }
}
int max(int x, int y) {
    if (x>y) return x;
   else return y;
}
T(n) = 2T(n/2) + C, \log\theta(n).
Os dois algoritmos tem igual comportamento,
ambos são \theta (n). Portanto não existe melhora
em se usar o método da divisão e conquista
para esse caso.
```