

segmentedBitonicSort

a)算法描述

双调排序是data-independent的排序，即比较顺序与数据无关的排序方法，特别适合做并行计算，例如用GPU、fpga来计算。

1、双调序列

双调序列是一个先单调递增后单调递减（或者先单调递减后单调递增）的序列。

2、Batcher定理

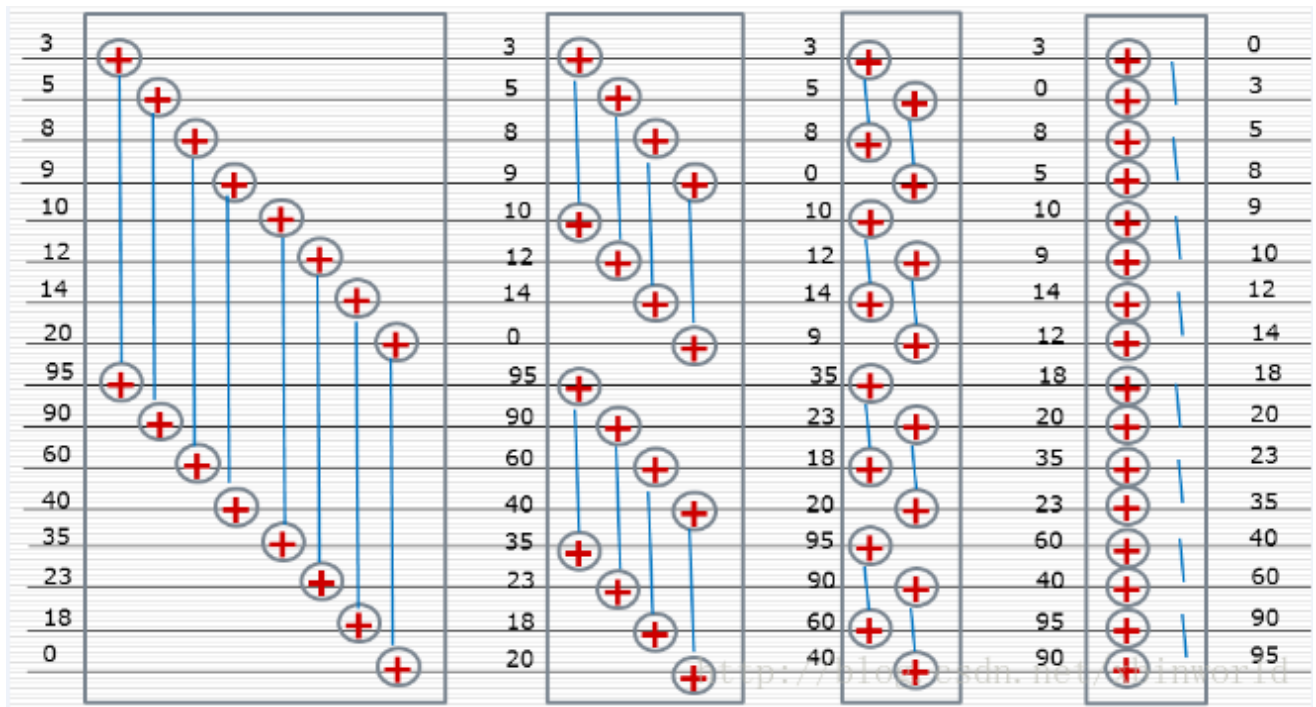
将任意一个长为 $2n$ 的双调序列 A 分为等长的两半 X 和 Y ，将 X 中的元素与 Y 中的元素一一按原序比较，即 $a[i]$ 与 $a[i+n]$ ($i < n$)比较，将较大者放入MAX序列，较小者放入MIN序列。则得到的MAX和MIN序列仍然是双调序列，并且MAX序列中的任意一个元素不小于MIN序列中的任意一个元素。

```
for (i=0;i<n;i++) {  
    if (get(i)>get(i+n)) exchange(i,i+n);  
}
```

3、双调排序

假设我们有一个双调序列，则我们根据Batcher定理，将该序列划分成2个双调序列，然后继续对每个双调序列递归划分，得到更短的双调序列，直到得到的子序列长度为1为止。这时的输出序列按单调递增顺序排列。类似于归并排序。

见下图，升序排序，具体方法是，把一个序列(1...n)对半分，假设 $n=2^k$ ，然后1和 $n/2+1$ 比较，小的放上，接下来2和 $n/2+2$ 比较，小的放上，以此类推；然后看成两个 $(n/2)$ 长度的序列，因为他们都是双调序列，所以可以重复上面的过程；总共重复 k 轮，即最后一轮已经是长度是2的序列比较了，就可得到最终的排序结果。

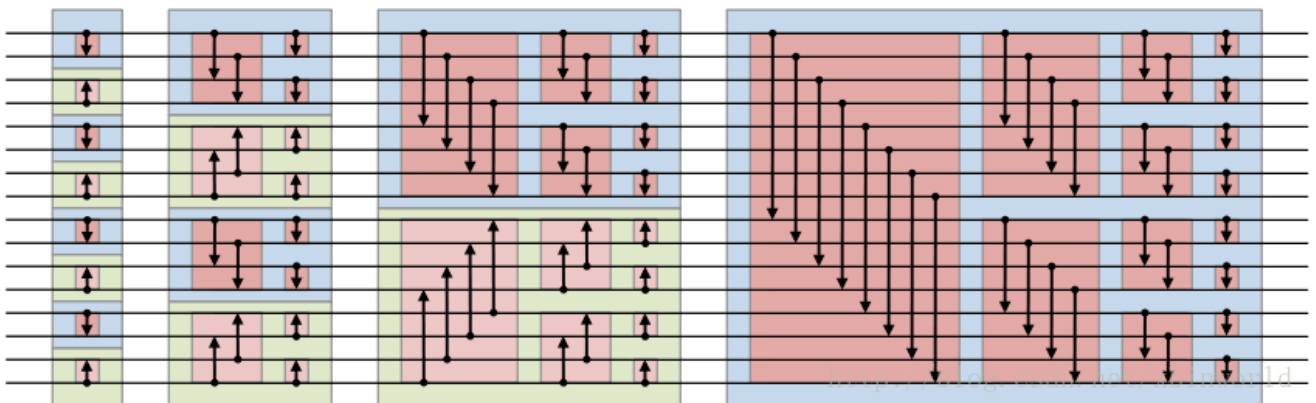


4、任意序列生成双调序列

这个过程叫Bitonic merge, 实际上也是divide and conquer的思路。和前面sort的思路正相反, 是一个bottom up的过程——将两个相邻的, 单调性相反的单调序列看作一个双调序列, 每次将这两个相邻的, 单调性相反的单调序列merge生成一个新的双调序列, 然后排序(同3、双调排序)。这样只要每次两个相邻长度为n的序列的单调性相反, 就可以通过连接得到一个长度为2n的双调序列, 然后对这个2n的序列进行一次双调排序变成有序, 然后在把两个相邻的2n序列合并(在排序的时候第一个升序, 第二个降序)。n开始为1, 每次翻倍, 直到等于数组长度, 最后就只需要再一遍单方向(单调性)排序了。

以16个元素的array为例:

1. 相邻两个元素合并形成8个单调性相反的单调序列
2. 两两序列合并, 形成4个双调序列, 分别按相反单调性排序
3. 4个长度为4的相反单调性单调序列, 相邻两个合并, 生成两个长度为8的双调序列, 分别排序
4. 2个长度为8的相反单调性单调序列, 相邻两个合并, 生成1个长度为16的双调序列, 排序



5、非2的幂次长度序列排序

这样的双调排序算法只能应付长度为2的幂的数组。那如何转化为能针对任意长度的数组呢? 一个直观的方法就是使用padding。即使用一个定义的最大或者最小者来填充数组, 让数组的大小填充到2的幂长度, 再进行排序。最后过滤掉那些最大(最小)值即可。这种方式会使用到额外的空间, 而且有时候padding的空间比较大(如数组长度为1025个元素, 则需要填充到2048个, 浪费了大量空间)。但是这种方法比较容易转化为针对GPU的并行算

法。所以一般来说，并行计算中常使用双调排序来对一些较小的数组进行排序。如果要考虑不用padding，用更复杂的处理方法，参考[n!=2^k的双调排序网络](#)。

6、Bitonic Sort 双调排序参考代码[来源](#)

- version I（递归）

使用sortup, sortdown, mergeup, mergedown四个函数来排序出不递减(non-decreasing)序列或者不递增(non-increasing)序列，最终递归合并成有序序列。

`void sortup(int m, int n)` 将[m,m+n)区间内的n个元素按不递减顺序排列，然后使用 `void mergeup(int m, int n)` 将该区间的n个元素归并到整个不递减序列中。其余两个函数功能类似。

所以在 `main` 函数中调用可以是 `sortup(0, N)`，N是元素个数。

```
void sortup(int m, int n) { //from m to m+n
    if (n==1) return;
    sortup(m, n/2);
    sortdown(m+n/2, n/2);
    mergeup(m, n/2);
}
void sortdown(int m, int n) { //from m to m+n
    if (n==1) return;
    sortup(m, n/2);
    sortdown(m+n/2, n/2);
    mergedown(m, n/2);
}
void mergeup(int m, int n) {
    if (n==0) return;
    int i;
    for (i=0; i<n; i++) {
        if (get(m+i)>get(m+i+n)) exchange(m+i, m+i+n);
    }
    mergeup(m, n/2);
    mergeup(m+n, n/2);
}
void mergedown(int m, int n) {
    if (n==0) return;
    int i;
    for (i=0; i<n; i++) {
        if (get(m+i)<get(m+i+n)) exchange(m+i, m+i+n);
    }
    mergedown(m, n/2);
    mergedown(m+n, n/2);
}
```

- version II（并行，非递归）

```
int i,j,k;
for (k=2;k<=N;k=2*k) {
    for (j=k>>1;j>0;j=j>>1) {
        for (i=0;i<N;i++) {
            int ixj=i^j;
            if ((ixj)>i) {
                if ((i&k)==0 && get(i)>get(ixj)) exchange(i,ixj);
                if ((i&k)!=0 && get(i)<get(ixj)) exchange(i,ixj);
            }
        }
    }
}
```

b)尝试过和完成了的加分挑战

1、不递归

[完成] 采用算法描述中version II的无递归双调排序实现方式。

2、不调用函数

[完成] segmentedBitonicSort函数内没有调用除标准库以外的其他任何函数。

3、内存高效

[完成] 不使用new动态分配内存空间，采用一个大数组代替，对排序数据长度有限制，而且双调排序也不适用于数据量很大的排序，在实现上定义了1e+5长度的float型数组。

4、可并行

[完成] 所有时间复杂度O(n)以上的代码都写在for循环中，而且每个这样的for循环内部的循环顺序可以任意改变，不影响程序结果

5、不需内存

[完成] 同第三点，没有使用全局变量，符合要求。

6、绝对鲁棒

[完成] 包含NaN时（例如sqrt(-1.f)），保证除NaN以外的数据正确排序，NaN的个数保持不变，利用 `var != var` 判定是否是NaN，若是NaN则在比较的时候当作较小数。

c)可以独立运行的源代码

IDE: Code::Blocks 16.01

源文件: segmentedBitonicSort.cpp

d)测试数据

测试样例一：该测试样例为没有NAN的正常情况

```
// Input
float data[5]={0.8, 0.2, 0.4, 0.6, 0.5};
int seg_id[5]={0, 0, 1, 1, 1};
int seg_start[3]={0,2,5};
int n=5;
int m=2;
```

输出：

```
C:\Users\uestc\Documents\segmentedBitonicSort\bin\Debug\segmentedBitonicSo...
0.2 0.8 0.4 0.5 0.6
Process returned 0 (0x0)   execution time : 0.021 s
Press any key to continue.
```

测试样例二：该测试样例来自参考文献[3]，含有NAN的情况

```
// Input
float data[12]={0.8, -1, sqrt(-1.f), 0.5, 100, 2324, -1, sqrt(-1.f), sqrt(-1.f), 0, -1, 0};
int seg_id[12]={0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,2,2};
int n=12;
int m=3;
int seg_start[4]={0,4,10,12};
```

输出：

```
C:\Users\uestc\Documents\segmentedBitonicSort\bin\Debug\segmentedBito
nan -1 0.5 0.8 nan nan -1 0 100 2324 -1 0
Process returned 0 (0x0)   execution time : 0.033 s
Press any key to continue.
```

e)性能分析

具有 2^n 长度数据的双调排序的时间复杂度为 $O(n(\log n)^2)$ ，当数据长度 $n!=2^n$ 时，我们需要补齐，这个对于任意 n 的新排序网络可以嵌入原始的对于 2^k 的双调排序网络。因此，它仍有 $\frac{\log(n) * (\log(n) + 1)}{2}$ 层，每层最多比较 $n/2$ 次，结果是一个复杂度为 $O(n\log(n)^2)$ 的比较器，跟原始的双调排序网络一样。

f)测试的起始和完成时间以及实际使用的时间

该算法的难点我觉得就是在第4项加分项并行化的写法，由于双调排序已经有很多资料了，所以并行化这个问题我其实是阅读借鉴了参考文献[2]中的代码，其他几个加分点的难度不太大。1、2两项算是一起解决的，3、5两项也是，本来也就只用了C++的new，现在代替成了固定长度的大数组，第6项加一个NAN的判断条件，将NAN作为最小值来看待即可。双调排序要求数据长度为 2^n ，这里采用while循环的形式从初始值1开始不断左移1位，也就是乘2，一直到大于现在的数据长度为止。指数级增长的速度，不会耗太多运行时间。

这题直观的思路就是分成m段，然后进行m次的双调排序，后面才想起来提示中说的尽量利用输入的冗余信息，就看了下有哪些冗余信息：`seg_id, n`，那如果要用到这两个数据，就可以先将整个data数组进行一次排序，对应的seg_id也作随着data数组同样操作（保证对应位置上的组号不变），然后对seg_id进行一次双调排序，data也做同样的操作，就可以完成分段排序。

测试开始时间：2017/8/17 10:00

完成时间：2017/8/17 18:30

实际使用时间：除去中间一些杂事的时间，大概是7.5个小时，用了两个小时左右来理解算法的原理，还有查找相关的资料，从最初的递归版本到后来的可并行版本，用了一个多小时实现算法，然后用了三个小时写文档，期间一直都伴随着资料的查找等。

第二次提交更新内容：

程序崩溃可能存在的问题一是输入数据非法，二是数组访问越界。对此我修改的地方有：（1）增加了对输入数据的合法性检查（2）为了能够达到内存高效和不需内存两点要求，所以数组长度仍固定为100000，但是增加了一个长度检测，如果此次的排序长度大于100000则直接return，不做操作。

另外，原本是直接定义了一个MAXN作为最大值填充数组，现在采用遍历待排序数组，找出最大值作为填充值的策略，以防出现数组中的元素比MAXN还大的情况。

参考文献

- [\[1\] 三十分理解：双调排序Bitonic Sort，适合并行计算的排序算法](#)
- [\[2\] Bitonic Sort](#)
- [\[3\] 分段双调排序实现](#)

附：Requirement

问题说明：

给出分成m段的n个浮点数，输入数据已按段号有序，但每段内部无序。用C/C++编写一个分段双调排序(Bitonic sort)函数，对每一段内部的浮点数进行排序，但不要改变段间的位置。

接口方式：

```
void segmentedBitonicSort(float* data, int* seg_id, int* seg_start, int n, int m);
```

输入数据中，data包含需要分段排序的n个float值，seg_id给出data中n个元素各自所在的段编号。seg_start共有m+1个元素，前m个分别给出0..m-1共m个段的起始位置，seg_start[m]保证等于n。

seg_id中的元素保证单调不下降，即对任意的i<j，seg_id[i]<=seg_id[j]。seg_id所有元素均在0到m-1范围内。

输出结果覆盖data，保证每一段内排序，但不改变段间元素的顺序。

注意：

- 1、必须使用双调排序算法进行排序。
- 2、可以直接使用从网上下载的双调排序代码，但须注明出处。

样例输入：

```
float data[5]={0.8, 0.2, 0.4, 0.6, 0.5};
int seg_id[5]={0, 0, 1, 1, 1};
int seg_start[3]={0,2,5};
int n=5;
int m=2;
```

样例输出：

```
float data[5]={0.2, 0.8, 0.4, 0.5, 0.6};
```

加分挑战（非必需）：

- 1、不递归：segmentedBitonicSort函数及其所调用的任何其他函数都不得直接或间接地进行递归。
- 2、不调用函数：segmentedBitonicSort不调用除标准库函数外的任何其他函数。
- 3、内存高效：segmentedBitonicSort及其所调用的任何其他函数都不得进行动态内存分配，包括malloc、new和静态定义的STL容器。
- 4、可并行：segmentedBitonicSort涉及到的所有时间复杂度 $O(n)$ 以上的代码都写在for循环中，而且每个这样的for循环内部的循环顺序可以任意改变，不影响程序结果。注：自己测试时可以用rand()决定循环顺序。
- 5、不需内存：segmentedBitonicSort不调用任何函数（包括C/C++标准库函数），不使用全局变量，所有局部变量都是int、float或指针类型，C++程序不使用new关键字。
- 6、绝对鲁棒：在输入数据中包含NaN时（例如sqrt(-1.f)），保证除NaN以外的数据正确排序，NaN的个数保持不变。

应提交的结果：

- a) 算法描述；
- b) 尝试过和完成了的加分挑战；
- c) 可以独立运行的源代码；
- d) 测试数据；
- e) 性能分析；
- f) 测试的起始和完成时间以及实际使用的时间。

提示：

1. 利用好网上资源。
2. 尽量利用输入中的冗余信息。
3. 利用好位操作。