

# Algorítmica: práctica 1

## Análisis de la eficiencia de algoritmos

Sofía Almeida Bruno

Antonio Coín Castro

María Victoria Granados Pozo

Miguel Lentisco Ballesteros

José María Martín Luque

16 de marzo de 2017

# Objetivo

Estudiar tanto la eficiencia teórica como la eficiencia empírica de 8 algoritmos.

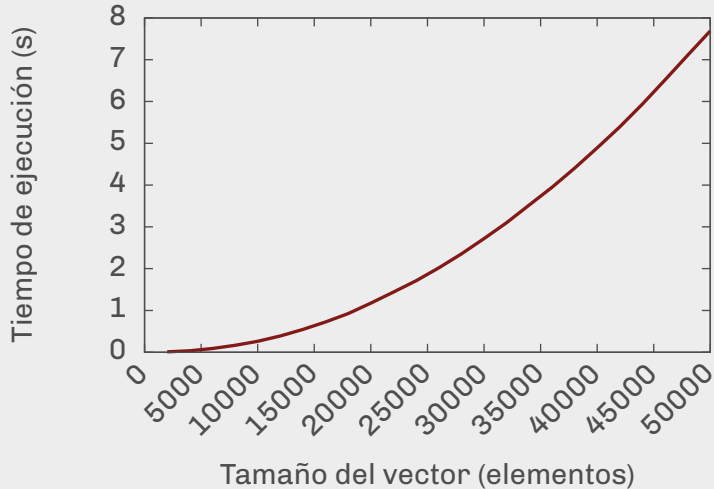
- Burbuja, Inserción y Selección
- Mergesort, Quicksort y Heapsort
- Floyd y Hanoi

# Burbuja

Revisa cada elemento de la lista con el siguiente, intercambiándose de posición si no están en el orden correcto.

Es  $O(n^2)$ .

Eficiencia empírica burbuja-linux-00

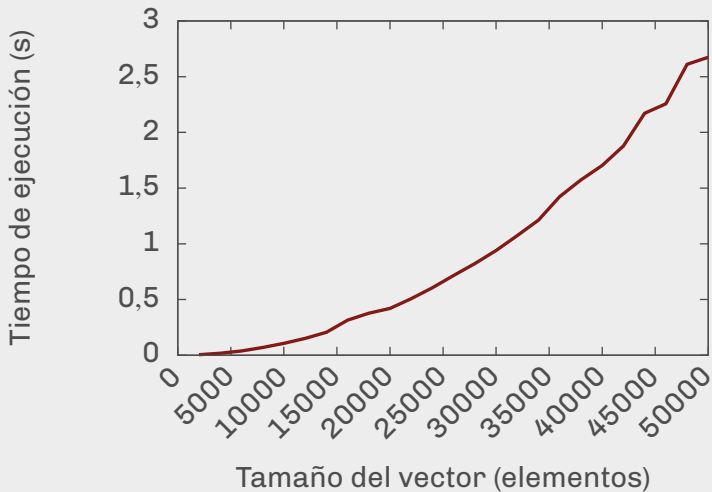


# Inserción

Consideramos el elemento N-ésimo de la lista y lo ordenamos respecto de los elementos desde el primero hasta el N-1-ésimo.

Es  $O(n^2)$

Eficiencia empírica insercion-linux-00

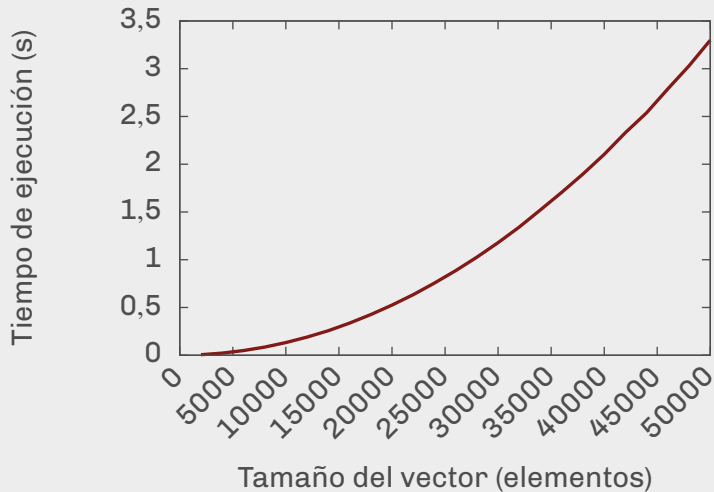


# Selección

Consiste en encontrar el menor de todos los elementos de la lista e intercambiarlo con el de la primera posición. Luego con el segundo, y así sucesivamente hasta ordenarlo todo.

Es  $O(n^2)$

## Eficiencia empírica seleccion-linux-00





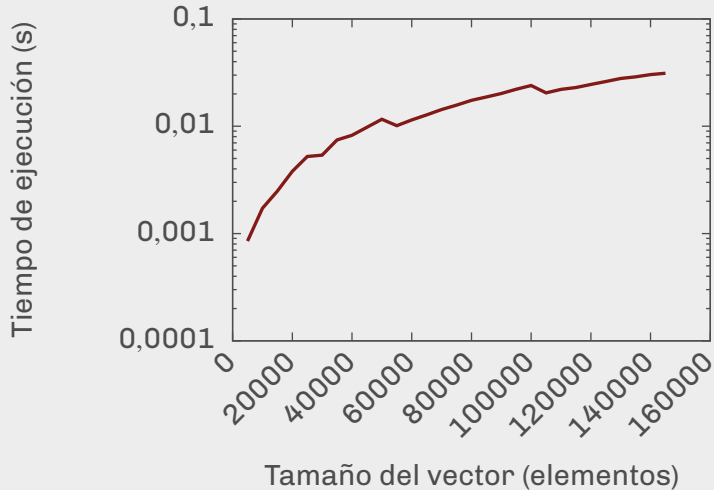
# Mergesort

Se basa en la técnica de *divide y vencerás*.

- Se divide la lista a ordenar en dos sublistas de la mitad de tamaño.
- Se ordena cada sublista de forma recursiva.
- Si el tamaño de una sublista es 0 o 1 entonces ya está ordenada.
- Se unen todas las sublistas en una sola.

Es  $O(n \log n)$

## Eficiencia empírica mergesort-linux-00



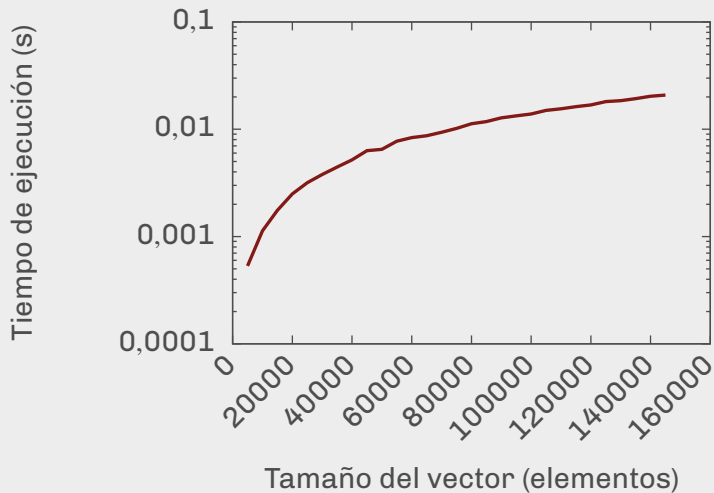
# Quicksort

Se basa en la técnica de *divide y vencerás*.

- Elegimos un elemento de la lista, el *pivote*.
- Se ordena la lista, dejando los elementos mayores a la derecha del pivote y los menores a la izquierda.
- Realizamos el proceso recursivamente en las dos sublistas que nos quedan (derecha e izquierda) hasta que tengan 0 o 1 elemento.

Es  $O(n \log n)$

Eficiencia empírica quicksort-linux-00



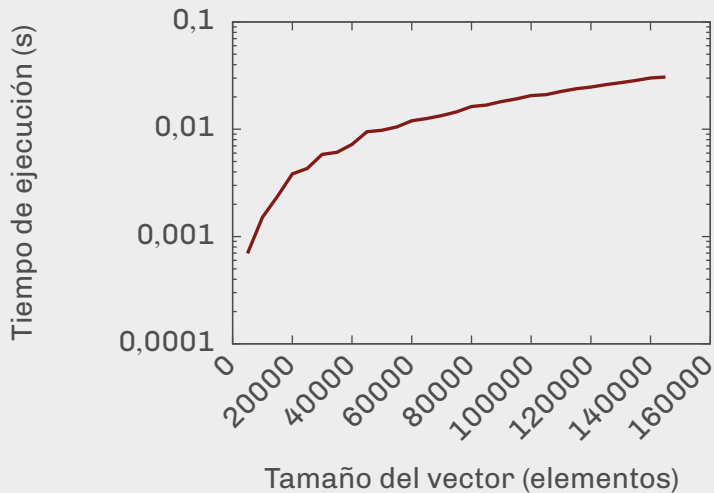
# Heapsort

Es un método de ordenación por selección.

- El *heap* es un árbol binario de altura mínima, en el que los nodos del nivel más bajo están lo más a la izquierda posible.
- Los hijos de cada nodo son siempre menores que el padre.
- No es necesario recorrer el árbol de forma desordenada para encontrar los elementos máximos.

Es  $O(n \log n)$

Eficiencia empírica heapsort-linux-00



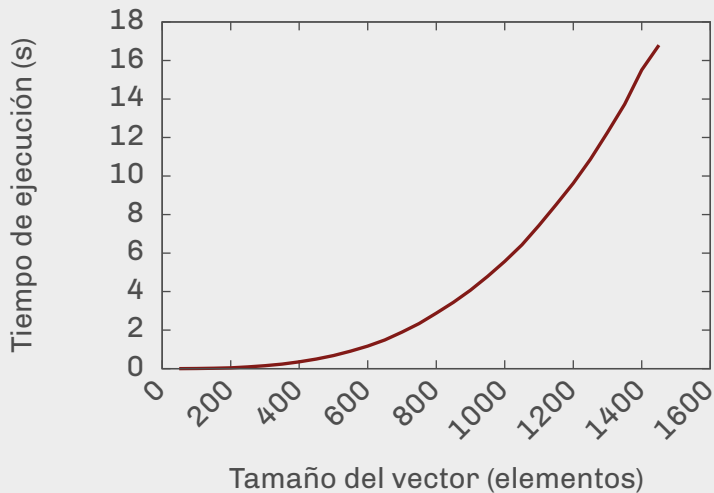
# Floyd

Algoritmo de análisis sobre grados para encontrar el camino mínimo en grafos ponderados.

- ¿Explicación del algoritmo?

Es  $O(n^3)$

Eficiencia empírica floyd-linux-00





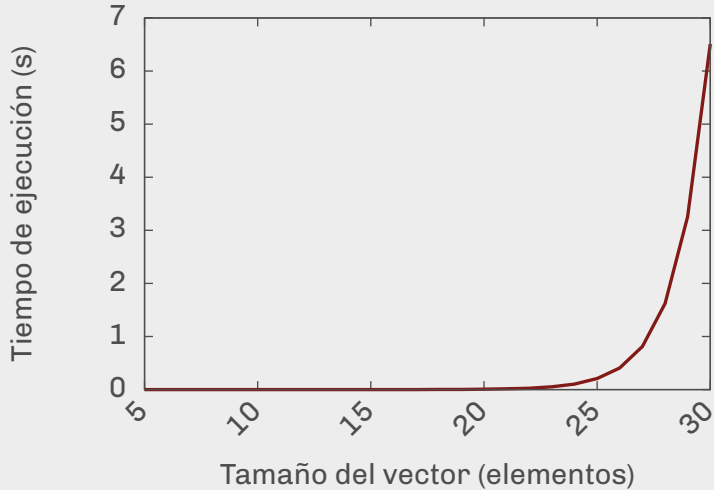
# Hanoi

¿Qué es?

- ¿Explicación del algoritmo?

Es  $O(2^n)$

Eficiencia empírica hanoi-linux-00



## Datos de la eficiencia empírica

Hemos recopilado los datos de la eficiencia empírica de la ejecución de los distintos algoritmos en varias tablas comparativas.

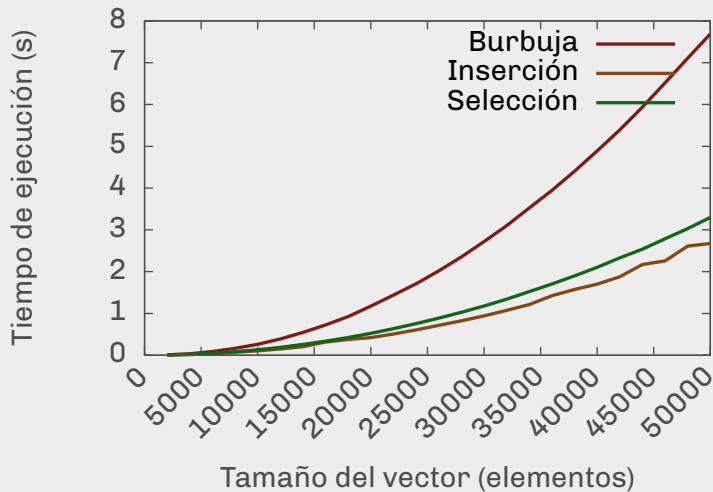
Hemos creado tablas para los distintos órdenes de eficiencia de los algoritmos y hemos puesto juntos aquellos que tienen el mismo.

Finalmente, para cada tabla comparativa hemos creado una gráfica.

Elementos	Burbuja	Inserción	Selección
2,000	$8,02 \cdot 10^{-3}$	$4,21 \cdot 10^{-3}$	$5,4 \cdot 10^{-3}$
4,000	$3,5 \cdot 10^{-2}$	$1,74 \cdot 10^{-2}$	$2,17 \cdot 10^{-2}$
6,000	$8,93 \cdot 10^{-2}$	$3,87 \cdot 10^{-2}$	$4,84 \cdot 10^{-2}$
8,000	0,16	$6,94 \cdot 10^{-2}$	$8,52 \cdot 10^{-2}$
10,000	0,26	0,11	0,13
12,000	0,39	0,15	0,19
14,000	0,55	0,21	0,26
16,000	0,73	0,32	0,34
18,000	0,93	0,38	0,43
20,000	1,18	0,42	0,52
22,000	1,44	0,51	0,63
24,000	1,71	0,61	0,76
26,000	2,02	0,72	0,89
28,000	2,35	0,82	1,03
30,000	2,72	0,94	1,18
32,000	3,1	1,07	1,34
34,000	3,53	1,21	1,52
36,000	3,95	1,42	1,71
38,000	4,4	1,57	1,9
40,000	4,89	1,7	2,1
42,000	5,39	1,88	2,33
44,000	5,94	2,17	2,54
46,000	6,52	2,26	2,79
48,000	7,11	2,61	3,03
50,000	7,69	2,67	3,3

Algoritmos que  
son  $O(n^2)$

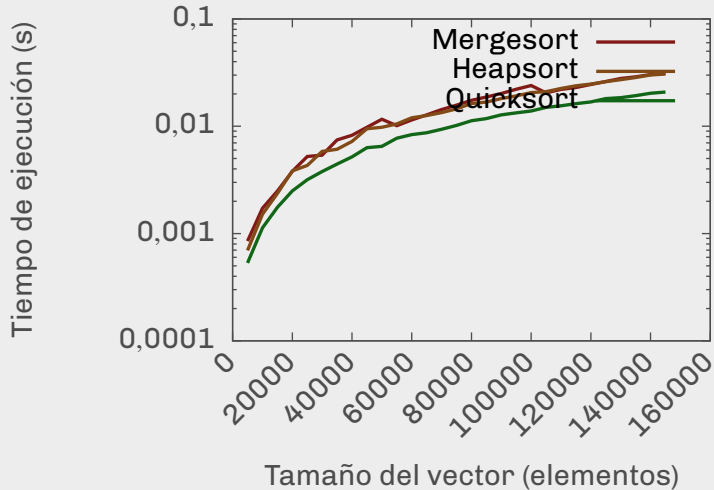
## Algoritmos de ordenación $O(n^2)$



Elementos	Mergesort	Quicksort	Heapsort
5,000	$8,51 \cdot 10^{-4}$	$5,32 \cdot 10^{-4}$	$6,97 \cdot 10^{-4}$
10,000	$1,72 \cdot 10^{-3}$	$1,13 \cdot 10^{-3}$	$1,51 \cdot 10^{-3}$
15,000	$2,49 \cdot 10^{-3}$	$1,76 \cdot 10^{-3}$	$2,37 \cdot 10^{-3}$
20,000	$3,8 \cdot 10^{-3}$	$2,5 \cdot 10^{-3}$	$3,83 \cdot 10^{-3}$
25,000	$5,23 \cdot 10^{-3}$	$3,18 \cdot 10^{-3}$	$4,31 \cdot 10^{-3}$
30,000	$5,38 \cdot 10^{-3}$	$3,78 \cdot 10^{-3}$	$5,82 \cdot 10^{-3}$
35,000	$7,45 \cdot 10^{-3}$	$4,44 \cdot 10^{-3}$	$6,1 \cdot 10^{-3}$
40,000	$8,24 \cdot 10^{-3}$	$5,19 \cdot 10^{-3}$	$7,22 \cdot 10^{-3}$
45,000	$9,78 \cdot 10^{-3}$	$6,32 \cdot 10^{-3}$	$9,49 \cdot 10^{-3}$
50,000	$1,16 \cdot 10^{-2}$	$6,49 \cdot 10^{-3}$	$9,79 \cdot 10^{-3}$
55,000	$1,01 \cdot 10^{-2}$	$7,75 \cdot 10^{-3}$	$1,05 \cdot 10^{-2}$
60,000	$1,14 \cdot 10^{-2}$	$8,36 \cdot 10^{-3}$	$1,2 \cdot 10^{-2}$
65,000	$1,28 \cdot 10^{-2}$	$8,71 \cdot 10^{-3}$	$1,26 \cdot 10^{-2}$
70,000	$1,43 \cdot 10^{-2}$	$9,37 \cdot 10^{-3}$	$1,34 \cdot 10^{-2}$
75,000	$1,57 \cdot 10^{-2}$	$1,02 \cdot 10^{-2}$	$1,45 \cdot 10^{-2}$
80,000	$1,74 \cdot 10^{-2}$	$1,13 \cdot 10^{-2}$	$1,63 \cdot 10^{-2}$
85,000	$1,87 \cdot 10^{-2}$	$1,18 \cdot 10^{-2}$	$1,68 \cdot 10^{-2}$
90,000	$2,02 \cdot 10^{-2}$	$1,28 \cdot 10^{-2}$	$1,81 \cdot 10^{-2}$
95,000	$2,21 \cdot 10^{-2}$	$1,33 \cdot 10^{-2}$	$1,92 \cdot 10^{-2}$
$1 \cdot 10^5$	$2,4 \cdot 10^{-2}$	$1,39 \cdot 10^{-2}$	$2,06 \cdot 10^{-2}$
$1,05 \cdot 10^5$	$2,05 \cdot 10^{-2}$	$1,5 \cdot 10^{-2}$	$2,1 \cdot 10^{-2}$
$1,1 \cdot 10^5$	$2,21 \cdot 10^{-2}$	$1,55 \cdot 10^{-2}$	$2,25 \cdot 10^{-2}$
$1,15 \cdot 10^5$	$2,29 \cdot 10^{-2}$	$1,63 \cdot 10^{-2}$	$2,38 \cdot 10^{-2}$
$1,2 \cdot 10^5$	$2,45 \cdot 10^{-2}$	$1,68 \cdot 10^{-2}$	$2,48 \cdot 10^{-2}$
$1,25 \cdot 10^5$	$2,61 \cdot 10^{-2}$	$1,81 \cdot 10^{-2}$	$2,6 \cdot 10^{-2}$
$1,3 \cdot 10^5$	$2,79 \cdot 10^{-2}$	$1,85 \cdot 10^{-2}$	$2,72 \cdot 10^{-2}$
$1,35 \cdot 10^5$	$2,88 \cdot 10^{-2}$	$1,93 \cdot 10^{-2}$	$2,84 \cdot 10^{-2}$
$1,4 \cdot 10^5$	$3,03 \cdot 10^{-2}$	$2,03 \cdot 10^{-2}$	$3,01 \cdot 10^{-2}$
$1,45 \cdot 10^5$	$3,12 \cdot 10^{-2}$	$2,08 \cdot 10^{-2}$	$3,06 \cdot 10^{-2}$

Algoritmos que  
son  $O(n \log n)$

## Algoritmos de ordenación $O(n \log n)$



Elementos      Tiempo en segundos

50	$7,41 \cdot 10^{-4}$
100	$6,13 \cdot 10^{-3}$
150	$2,05 \cdot 10^{-2}$
200	$4,5 \cdot 10^{-2}$
250	$8,92 \cdot 10^{-2}$
300	0,15
350	0,24
400	0,35
450	0,5
500	0,68
550	0,91
600	1,17
650	1,49
700	1,9
750	2,34
800	2,88
850	3,44
900	4,07
950	4,79
1,000	5,57
1,050	6,43
1,100	7,44
1,150	8,51
1,200	9,63
1,250	10,87
1,300	12,27
1,350	13,73
1,400	15,51
1,450	16,79

Floyd



Elementos      Tiempo en segundos

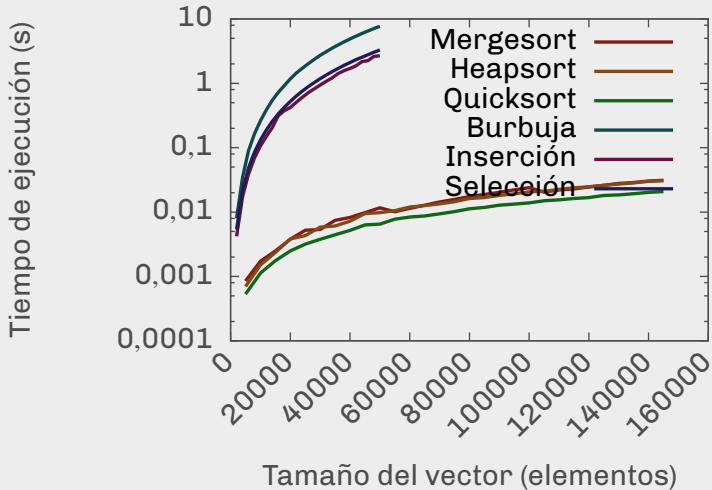
5	$1 \cdot 10^{-6}$
6	$1 \cdot 10^{-6}$
7	$1 \cdot 10^{-6}$
8	$2 \cdot 10^{-6}$
9	$4 \cdot 10^{-6}$
10	$7 \cdot 10^{-6}$
11	$1,3 \cdot 10^{-5}$
12	$2,7 \cdot 10^{-5}$
13	$5,1 \cdot 10^{-5}$
14	$1 \cdot 10^{-4}$
15	$2 \cdot 10^{-4}$
16	$4,37 \cdot 10^{-4}$
17	$8,23 \cdot 10^{-4}$
18	$1,58 \cdot 10^{-3}$
19	$3,17 \cdot 10^{-3}$
20	$6,45 \cdot 10^{-3}$
21	$1,41 \cdot 10^{-2}$
22	$2,58 \cdot 10^{-2}$
23	$5,24 \cdot 10^{-2}$
24	0,1
25	0,21
26	0,41
27	0,81
28	1,62
29	3,26
30	6,51

Hanoi

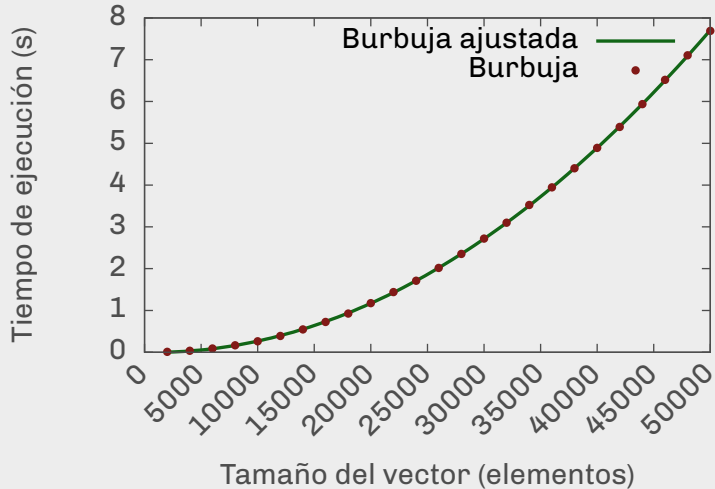
# Comparativa de los algoritmos de ordenación

Recopilando los datos de todos los algoritmos de ordenación hemos realizado una tabla comparativa en la que se muestra qué algoritmo es el más eficiente.

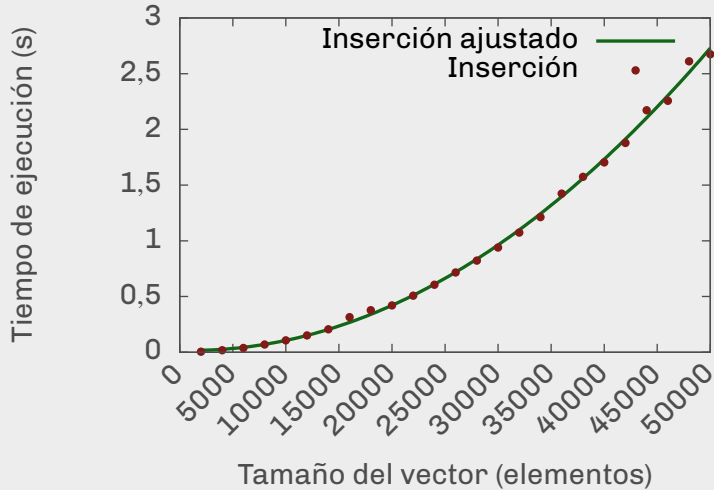
## Algoritmos de ordenación



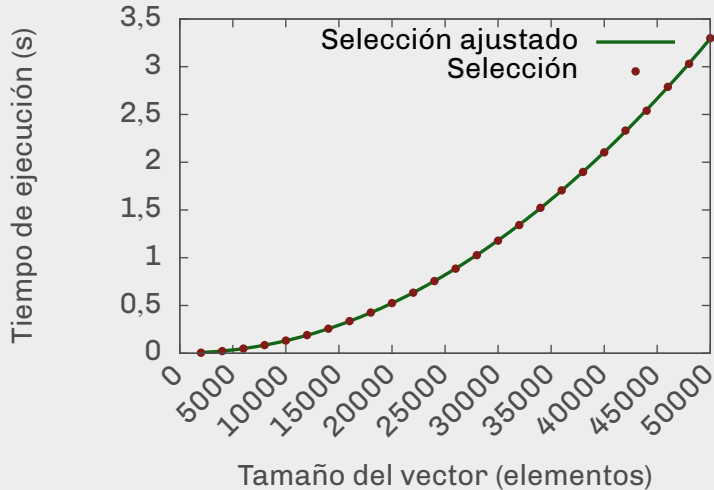
## Ajuste Burbuja

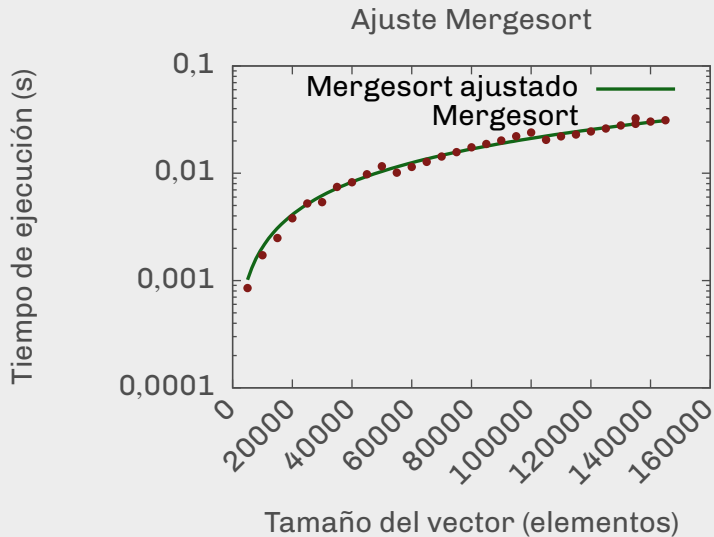


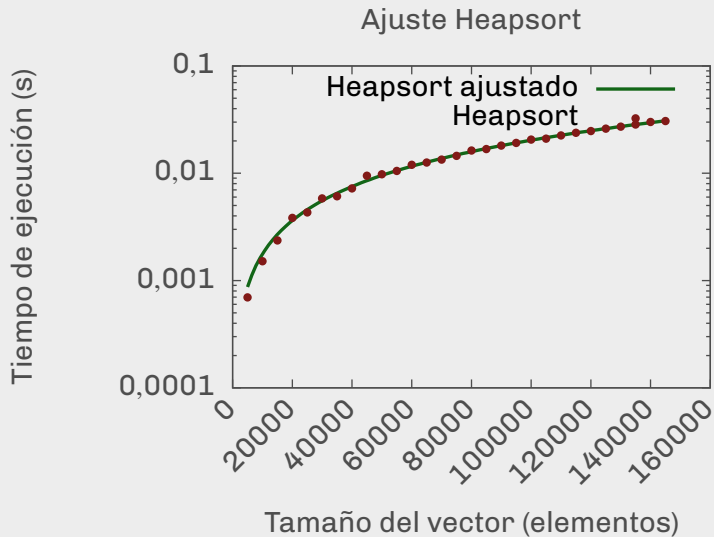
## Ajuste Inserción



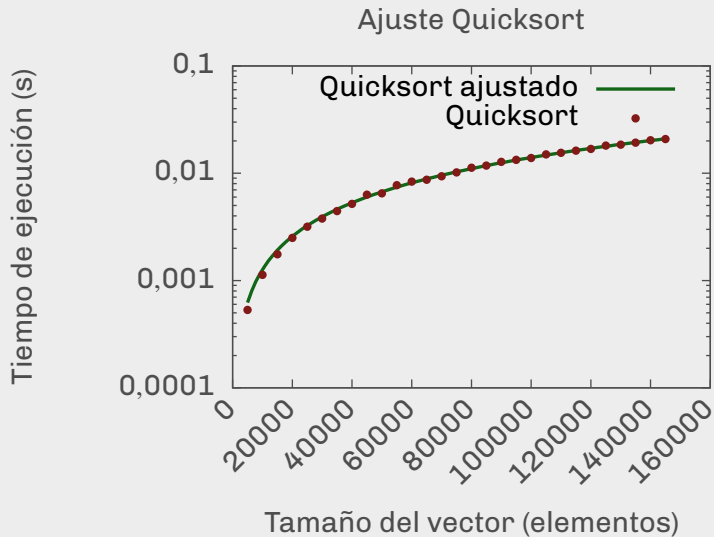
## Ajuste Selección



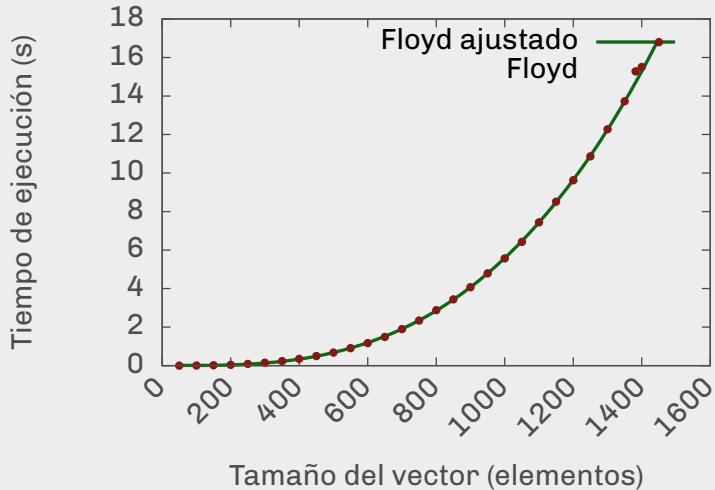








## Ajuste Floyd



## Ajuste Hanoi

