

## Pesquisa e Ordenação

Prof. Francisco Assis da Silva

### – Atividade Prática de Implementação: Métodos de Ordenação – Trabalho em dupla

#### 1) Implementação de todos os algoritmos de ordenação em Lista Encadeada.

Algoritmos estudados em sala de aula:

- Inserção Direta e Inserção Binária;
- Seleção Direta;
- Bolha e Shake;
- Shell;
- Heap;
- Quick (com e sem pivô);
- Fusão Direta (Merge) (duas implementações).

lista

arquivo

Algoritmos para serem pesquisados na literatura e implementados:

- Counting;
- Bucket;
- Radix;
- Comb;
- Gnome;
- Tim.

#### 2) Implementação de todos os algoritmos de ordenação em Arquivo Binário.

##### Arquivos Binários (Ordenado, Ordem Reversa e Randômico)

**OBS:** Acrescentar nos métodos de ordenação em arquivos 2 variáveis: **comparações** e **movimentações**.

A seguinte tabela deverá ser gerada e gravada em um arquivo texto!!!

Métodos Ordenação	Arquivo Ordenado					Arquivo em Ordem Reversa					Arquivo Randômico				
	Comp. Prog. *	Comp. Equa. #	Mov. Prog. +	Mov. Equa. -	Tempo	Comp. Prog.	Comp. Equa.	Mov. Prog.	Mov. Equa.	Tempo	Comp. Prog.	Comp. Equa.	Mov. Prog.	Mov. Equa.	Tempo
Inserção Direta															
Inserção Binária															
Seleção															
Bolha															
Shake															
Shell															
Heap															
Quick s/ pivô															
Quick c/ pivô															
Merge 1ª Implement															
Merge 2ª Implement															
Counting															
Bucket															
Radix															
Comb															
Gnome															
Tim															

**Obs:** os arquivos devem conter pelo menos 1024 registros.

\* Comp Prog. = é a quantidade de comparações que foram realizadas no algoritmo, por exemplo, “reg.getNumero() > xxxx”. Não conte coisas como “i < TL”, ou seja, somente quando envolver o campo “Numero” do arquivo.

# Comp Equa. = é o valor resultante das equações de complexidade. Observe que do algoritmo Shell em diante não possui.

+ Mov. Prog. = é a quantidade de movimentações no algoritmo, quando tiver uma permutação, conte 2 movimentações.

- Mov. Equa. = é o valor resultante das equações de complexidade. Observe que do algoritmo Shell em diante não possui.

Esboço para a implementação do trabalho (parte de arquivo):

## **class** Registro

```
{
    public final int tf=1022;
    private int numero; //4 bytes
    private char lixo[] = new char[tf]; //2044 bytes

    public Registro(int numero)
    {
        this.numero=numero;
        for (int i=0 ; i<tf ; i++)
            lixo[i]='X';
    }

    public void gravaNoArq(RandomAccessFile arquivo)
    {
        try
        {
            arquivo.writeInt(numero);
            for(int i=0 ; i<tf ; i++)
                arquivo.writeChar(lixo[i]);
        } catch (IOException e) {}
    }

    public void leDoArq(RandomAccessFile arquivo)
    {
        try
        {
            numero = arquivo.readInt();
            for(int i=0 ; i<tf ; i++)
                lixo[i]=arquivo.readChar();
        } catch (IOException e) {}
    }

    static int length()
    {
        //int numero;                4 bytes
        //char lixo[] = new char[tf]; 2044 bytes
        //-----
        //                                2048 bytes
        return(2048);
    }
}
```

## **class** Arquivo

```
{
    private String nomearquivo;
    private RandomAccessFile arquivo;
    private int comp, mov;

    public Arquivo(String nomearquivo) {...}
```

```

public void copiaArquivo(RandomAccessFile arquivoOrigem){...}
public RandomAccessFile getFile() {...}

public void truncate(long pos) {...}
public boolean eof() {...}
public void seekArq(int pos) {...}
public void filesize() {...}

public void initComp() {...}
public void initMov() {...}
public int getComp() {...}
public int getMov() {...}

public void insercaoDireta() {...}
//demais metodos de ordenacao

public void geraArquivoOrdenado() {...}
public void geraArquivoReverso() {...}
public void geraArquivoRandomico() {...}
}

```

## public class Principal

```

{
    Arquivo arqOrd, arqRev, arqRand, auxRev, auxRand;

    ...

    public void geraTabela()
    {
        arqOrd.geraArquivoOrdenado();
        arqRev.geraArquivoReverso();
        arqRand.geraArquivoRandomico();

        //... Insercao Direta ...

        //Arquivo Ordenado
        arqOrd.initComp();
        arqOrd.initMov();
        tini=System.currentTimeMillis(); //método para pegar a hora atual em milisegundos
        arqOrd.insercaoDireta();
        tfim=System.currentTimeMillis(); //método para pegar a hora atual em milisegundos
        compO=arqOrd.getComp();
        movO=arqOrd.getMov();
        tttotalO=tfim-tini;

        //Arquivo Reverso
        auxRev.copiaArquivo(arqRev.getFile()); //faz uma cópia do arquivo de arqRev
                                                //para auxRev para preservar o original

        auxRev.initComp();
        auxRev.initMov();
        tini=System.currentTimeMillis();
        auxRev.insercaoDireta();
        tfim=System.currentTimeMillis();
        tttotalRev=tfim-tini;
        compRev=auxRev.getComp();
        movRev= auxRev.getMov();
    }
}

```

```

//Arquivo Randomico
auxRand.copiaArquivo(arqRand.getFile()); //faz uma cópia do arquivo de arqRand
                                           //para auxRand para preservar o original

auxRand.initComp();
auxRand.initMov();
tini=System.currentTimeMillis();
auxRand.isercaoDireta();
tfim=System.currentTimeMillis();
ttotalRand=tfim-tini;
compRand=auxRand.getComp();
movRand=auxRand.getMov();
//grava na tabela informacoes os dados extraídos das execucoes do método
//Insercao Direta
gravaLinhaTabela(compO,
                  calculaCompInsDir(filesize()),
                  movO,
                  calculaMovInsDir(filesize()),
                  tttotalO, //tempo execução no arquivo Ordenado já convertido
                           //para segundos
                  ...
                  )
//... fim Insercao Direta

//e assim continua para os outros métodos de ordenacao!!!

}
...

public static void main(String args[])
{
    Principal p = new Principal();
    p.geraTabela();
}
}

```