

# HEIMADÆMI 3

## TÖL203G Tölvunarfræði 2

Kári Hlynsson<sup>1</sup>

Háskóli Íslands

9. febrúar 2023

### Verkefni 1

Þetta dæmi byggir á æfingadæminu úr dæmatímunum.

- (a) Bætið við klasann `Card` úr æfingadæminu aðferðinni `toString()`, sem skilar streng með gildi spilsins sem hægt er að prenta út. Þið getið notað ensku upphafsstafina fyrir spaða (S), hjarta (H), tígul (D) og lauf (C). Sömuleiðis fyrir mannspilin: ás (A), kóngur (K), drottning (Q) og gosi (J). Þannig á aðferðin að skila „H-K” fyrir hjartakóng, „C-5” fyrir laufafimmu o.s.frv.
- (b) Skriðið forritið `CardDeal`, sem tekur á skipanalínunni töluna  $k$  sem er á bilinu 1 til 52. Forritið prentar þá út  $k$  spil sem valin eru af handahófi úr spilastokki. Til þess að við prentum ekki sömu spilin út aftur, þá er best að búa til 52-spila fylki. Það er fyllt af öllum mögulegum spilum í venjulegri röð og þetta fylki er síðan stokkað. Til þess getið þið notað aðferðina `shuffle` úr `StdRandom`. Síðan prentar forritið út  $k$  fyrstu stökin í fylkinu. Skilið kóðanum fyrir forritið og skjáskoti af keyrslu.

### Lausn

Hér kemur lausn.

---

<sup>1</sup>Slóð á Github kóða: <https://github.com/lvthnn/TOL203G/tree/master/HD4>

## Verkefni 2

Í útfærslunni á Valröðun í bókinni þá er ekki athugað hvort við þurfum að víxla á stökum `a[i]` og `a[min]`. Ef `i` er jafnt og `min` þá er þessi víxlun óþörf. Bætið við `if`-setningu á undan víxlunarskipuninni í röðunarfallinu `sort` sem athugar hvort það þurfi að víxla. Bætið tímamælingarkóða við báðar útgáfurnar og keyrið þær svo á skránni `32Kints.txt` og athugið hvort það sé einhver hraðamunur. Þið ættuð að keyra hvora útgáfu a.m.k. þrisvar sinnum og taka meðaltalið, því það er alltaf einhver breytileiki í keyrslutímanum. Skilið breytta fallinu og niðurstöðum tímamælinganna.

## Verkefni 3

Þetta er spurning um hegðun valröðunar og innsetningarröðunar á tilteknu  $N$ -staka inntaksfylki:

- (a) Öll stökin í fylkinu hafa sama gildi:
- (i) Hversu marga samanburði notar valröðun?
  - (ii) Hversu marga samanburði notar innsetningarröðun?
- (b) Fylkið er óraðað en inniheldur aðeins tvö ólík gildi,  $A$  og  $B$ . Fjöldi staka af hvoru gildi er óþekktur:
- (i) Hversu marga samanburði notar valröðun?
  - (ii) Hversu marga samanburði notar innsetningarröðun?

## Lausn

### Hluti (a)

- (i) Valröðun notar alltaf sama fjölda samanburða því það ítrar frá vísinum  $i$  og út í enda fylkisins. Fjöldi samanburða er því sem áður  $(N-1) + (N-2) + \dots + 2 + 1 \sim N^2/2$ .
- (ii) Innsetningarröðun stöðvar alltaf ef  $a[j] \leq a[j-1]$ , svo í þessu tilviki myndum við alltaf bara líta eitt stak aftur fyrir okkur í röðun á fylkinu. Því er heildarfjöldi samanburða  $N-1 \sim N$ .

### Hluti (b)

- (i) Eins og áður sagði er valröðun ekki háð inntaki og því höfum við aftur fjölda samanburða  $(N-1) + (N-2) + \dots + 2 + 1 \sim N^2/2$ .
- (ii) Látum  $n$  og  $m$  tákna fjöldann af gildunum  $A$  og  $B$  í fylkinu, í þeirri röð. Þá er  $N = n + m$  heildarföldi staka í fylkinu. Án skerðingar á víðgildni athugum við að ef  $n \gg m$  þá erum við nokkurn veginn að fást við (ii) í (a)-lið. Ef svo er ekki og  $a \approx m$  þá er fjöldi samanburða áður en stak finnur sinn stað í raðaða fylkinu  $\frac{1}{2}(N-i)$ . Við fáum því að heildarfjöldi samanburða er  $\frac{1}{2}(N-1) + \frac{1}{2}(N-2) + \dots + 1 + \frac{1}{2} = N^2/4$ .

## Verkefni 4

Við getum skilgreint röðunarreikniritið *Slembiröðun*, sem virkar þannig að á meðan fylkið er ekki raðað þá veljum við tvo vísa  $i$  og  $h$  af handahófi (á milli 0 og  $N - 1$ ). Ef stök  $a[i]$  og  $a[j]$  eru í langri röð í fylkinu þá víxlum við á þeim og höldum áfram. Forritið þetta reikniriti í Java (þið getið notað `Selection.java` sem fyrirmynd). Takið tímann á keyrslu á `1Kints.txt`. Keyrið forritið ykkar a.m.k. 5 sinnum og skoðið breytileikann á tímanum. Skilið Java kóðanum fyrir fallið og tímunum á keyrslunum.

## Verkefni 5

Nota á Shell röðun með  $3x + 1$  skrefstærðum á 10-staka fylki. Þá eru tvær skrefstærðir: 1 og 4 (reyndar er byrjað með  $h = 4$ ).

- (a) Hvert er besta inntak fyrir þessa tegund af Shellröðun? Rökstyðjið og sýnið heildarfjölda samanburða fyrir 10-staka fylki.
- (b) Sýnið hvernig þessi Shell röðun virkar á 10-staka fylki í öfugri röð (t.d. 10, 9, ..., 2, 1). Sýnið fylkið eftir hvora umferð og fjölda samanburða. Berið fjölda samanburða hér saman við fjölda samanburða sem innsetningarröðun myndi nota á þessu fylki.