Сортиране

return minIndex;

Основно изискване към алгоритмите за сортиране е минималният разход на допълнителна памет. Друго изискване е минимален брой сравнения и размени на елементи.

По принцип сортирането се извършва чрез размяна на два елемента:

```
public void Swap(int[] arr, int i, int j) {
  int temp = arr[i];
  arr[i] = arr[j];
  arr[j] = temp;
}
```

Метод на пряката селекция (Selection sort)

```
1. Разделяме масива на сортирана и несортирана част. Сортираната част е с
    дължина i_1 а несортираната е с дължина i_2. Първоначално i_1 е с дължина о, а
    i_2 - n
  2. Намираме минималния елемент в несортираната част
  3. Разменяме първия с минималния елемент
  4. Увеличаваме размера на сортираната част с 1 и намаляме размера на
    несортираната с 1
  5. Продължаваме докато i_2 > 1
  6. Край
public void MinIndex(int[] arr, int startFrom) {
  int? minValue = null;
  int minIndex = -1;
  for(int i = startFrom; i < arr.Length; i++) {</pre>
    if(arr[i] < minValue || minValue == null) {</pre>
      minValue = arr[i];
      minIndex = i;
  }
```

```
public void SelectionSort(int[] arr) {
  int sortedSize = 0;
  int unsortedSize = arr.Length;
  while(unsortedSize > 1) {
    int min = MinIndex(arr);
    Swap(arr, sortedSize, min);
    sortedSize++;
    unsortedSize--;
  }
}
```

Сложност: $O(n^2)$

МЕТОД НА МЕХУРЧЕТО

1. Разделяме масива на сортирана и несортирана част (виж Selection sort)

2. Сравняваме два съседни елемента x_{j-1} и x_j в несортираната част на масива. Първоначално x_j е последният елемент

```
3. Ако x_{j-1} > x_j ги разменяме. J--. Ако J > i_1 -> стыпка 2 4. i_1++, i_2--
5. Продължаваме докато i_2 > 1

public void BubbleSort(int[] arr) {
	for(int i = 0; i < n-1; i++) {
	for(int j = n-1; j > i; j--) {
		if(arr[j-1] > arr[j]) {
		Swap(arr, j-1, j);
		}
	}
	}
```

Сложност: $O(n^2)$

СОРТИРАНЕ ЧРЕЗ ВМЪКВАНЕ

```
for (i = 1; i < N; i++) {
  x = arr[i];
  for(j = i; j > 0 && arr[j-1] > x; j++) {
```

```
arr[j] == arr[j+1]
}
arr[j] = x;
}
Сложност: O(n^2)
```

Created with CosmicEveryday