

Vprašanja za ustni izpit pri Programiranju I

Contents

1	Iztočnice za funkcijsko programiranje	1
1.1	Najpogostejši tipi v OCamlu	1
1.2	Primerjava med statičnimi in dinamičnimi tipi	1
1.3	Repni klici in repna rekurzija	2
1.4	Parametrični tipi in polimorfne funkcije	2
1.5	Funkcije višjega reda in anonimne funkcije	2
1.6	Delno uporabljene funkcije in curryiranje	3
1.7	Vsote in induktivni tipi	4
1.8	Različice funkcije <i>fold</i>	4
1.9	Dokazovanje z indukcijo na seznamih in drevesih	5
1.10	Signature in moduli	6
2	Iztočnice za podatkovne strukture in algoritme	7
2.1	Računska zahtevnost	7
2.2	Iskalna drevesa in AVL drevesa	8
2.3	Spremenljive in nespremenljive podatkovne strukture	9
2.4	Predstavitev podatkov v pomnilniku	9
2.5	Razlika med verižnimi seznamami in tabelami	10
2.6	Metoda deli in vlada	11
2.7	Fisher - Yatesov algoritem	13
2.8	Algoritmi za urejanje	14
2.9	Časovna zahtevnost hitrega urejanja	14
2.10	Dinamično programiranje in memoizacija	14

1 Iztočnice za funkcijsko programiranje

1.1 Najpogostejši tipi v OCamlu

okrajšave tipov

- int
- float
- string
- unit
- char
- bool

Zelo pomembna je razlika med tipoma *int* in *float*. Pri *intih* uporabljamo klasične operatorje, medtem, ko za *floate* tem operatorjem dodamo piko na koncu.

tipi funkcije

$$tip_{arg} \rightarrow tip_{rez}$$

tip naborov ¹

$$tip_1 * tip_2 * \dots * tip_n$$

tip seznama

$$tip_{el} \quad list$$

OCaml je pri tipih v seznamu zelo dosleden. Hkrati so lahko v seznamu zgolj elementi istega tipa.

Vrednostim, ki imajo v tipih spremenljivke, pravimo parametrično polimorfne. *Using parametric polymorphism, a function or data type can be written generically so that it can handle values identically without depending on their type.*
²

1.2 Primerjava med statičnimi in dinamičnimi tipi

OCaml uporablja statične tipe, Python pa dinamične.

statični tipi:

- compiler preveri, da so vsi tipi v funkciji pravi, preden poženemo program
- s tem pridobimo to, da funkcija vedno vrže isti tip ven, kar je zelo uporabno za kompozicije

dinamični tipi:

- programski jezik preveri pravilnost funkcije šele, ko jo kličemo

OCamlovi tipi so bogatejši od Pythonovih, saj nam dajo več podatkov ³

¹Prazen nabor je tipa `unit()`.

² α tip

³Za sezname celih števil nam OCaml vrne tip *int list*, medtem, ko Python vrne zgolj *list*.

1.3 Repni klici in repna rekurzija

Klic funkcije je *repen*, če se izvede zadnji. Funkciji, kjer so vsi klici repni, pravimo *repno rekurzivna funkcija*. Pri *repno rekurzivnih funkcijah* spreminjamo samo akumulator, zato si računalniku ni treba zapomniti celotnega procesa ampak zgolj vmesne vrednosti.

OCaml optimizira repne klice.

Python repnih klicev namenoma ne optimizira, da so sporočila o napakah bolj poučna. Tega, da sklad ne raste, ne dosežemo tako, da optimiziramo repno rekurzijo, ampak da optimiziramo repne klice na splošno. Torej poljubna funkcija, ki kliče drugo funkcijo, izgine iz kode. Razlog, zakaj ne želimo po privzetem načinu izvzeti repnih klicev je v tem, da dobimo lep izpis o napakah. Če optimiziramo repne klice in vmesne funkcije izginejo iz zgodbe, se lahko "izgubimo".⁴

1.4 Parametrični tipi in polimorfne funkcije

Polimorfne funkcijo so opisane že zgoraj pod prvim vprašanjem. Gre za funkcije, katerih tip je v bistvu α oz. $'a$.

Parametrični tipi so tipi, ki nastopajo v polimorfnih funkcijah. Primer takega tipa je $'a\ \text{list}$. Primer polimorfne funkcije s parametričnimi tipi je $\text{fun } 'a \rightarrow 'b\ \text{list} \rightarrow 'c\ \text{list}$. Ta funkcija sprejme poljuben element in seznam poljubnih elementov, ki po tipu niso nujni enaki prvemu elementu in vrne seznam elementov nekega tipa.

1.5 Funkcije višjega reda in anonimne funkcije

Anonimne funkcije so funkcije, ki jih *ne poimenujemo*. V OCamlu jih zapišemo kar kot $\text{fun } x \rightarrow \text{fun}(x)$. Uporabne so predvsem kadar jih uporabimo zgolj enkrat in na seznamu.

```
List.map (fun x -> x * x) [1; 2; 3; 4]
(* - : int list = [1; 4; 9; 16] *)
```

This is handy, as we would otherwise have to name the function first (see [let](#)) to be able to use it:

```
let square x = x * x
(* val square : int -> int = <fun> *)

List.map square [1; 2; 3; 4]
(* - : int list = [1; 4; 9; 16] *)
```

Funkcije nam ob dani spremenljivki vrnejo določene vrednosti. Če te vrednosti uporabimo naprej v drugi funkciji, govorimo o *funkcijah višjega reda*. Torej funkcija višjega reda je vsaka funkcija, ki kot argument uporabi neko drugo funkcijo v določeni spremenljivki.

⁴PRI OBEH NAPIŠI PREDNOSTI IN SLABOSTI

```
let twice f x = f (f x)
(* twice : ('a -> 'a) -> 'a -> 'a *)
```

Če funkciji, ki sprejme dva argumenta podamo samo en argument, dobimo novo funkcijo. Če mi to funkcijo poimenujemo, jo lahko (kasneje) uporabimo na drugem argumentu.

V OCamlu je navada, da pišemo $\text{fun } x \rightarrow \text{fun}(x)$. Operator \rightarrow v tem zapisu je desno asociativen.

1.6 Delno uporabljene funkcije in curryiranje

Če imamo funkcijo, ki sprejme več argumentov, mi pa ne podamo vseh, dobimo *delno uporabljeno funkcijo*. Dobimo torej novo funkcijo, ki ima sprejete že podane argumente, na ostale pa čaka. Ko ji dodamo tudi ostale argumente, deluje identično, kot bi delovala, če ji vse argumente podamo kar na začetku.

Curryirane funkcije ⁵

Imamo funkcijo dveh argumentov, ki torej sprejme prvi argument, sprejme drugega in nekaj naredi. Če ji podamo samo prvi element, dobimo novo funkcijo (ki čaka na drug argument).

To vidimo tudi kadar imamo funkcijo f , ki sprejme dva argumenta x in y . V OCamlu to napišemo kot $fx y$. Ta zapis je enak kot $(fx)y$, torej (fx) je funkcija, ki čaka še drugi argument y , ki je v tem primeru že podan.

primer: Tipa $A * B \rightarrow C$ in $A \rightarrow B \rightarrow C$ sta si izomorfna. Prvi tip pred-

$$\begin{aligned} f \ x \ y \ z &= ((f \ x) \ y) \ z \\ A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow D &= A \rightarrow (B \rightarrow (C \rightarrow D)) \end{aligned}$$

stavlja *običajno funkcijo dveh argumentov*, drugi pa *Curryirano funkcijo dveh argumentov*. Izomorfizmu med tema dvema funkcijama pravimo *curryiranje*.

$$\begin{aligned} C^{A \times B} &\cong (C^B)^A \\ \text{curry}: C^{A \times B} &\rightarrow (C^B)^A, \text{uncurry}: (C^B)^A \rightarrow C^{A \times B} \end{aligned}$$

⁵Haskell Curry - po njem se imenuje tudi programski jezik Haskell.

1.7 Vsote in induktivni tipi

Tip vsota je sestavljen iz posameznih kosov. Vrednosti tega tipa naštejemo. Vsako vrednost napišemo z veliko začetnico in jih ločimo z navpičnimi črtami. Tem vrednostim pravimo *variante*. Vsaka varianta ima svoj *konstruktor* in ti konstruktorji lahko sprejmejo tudi argumente.

```
type geometrijski_objekt =  
  | Tocka  
  | Krog of float  
  | Pravokotnik of float * float
```

V zgornjem primeru je vsota sestavljena iz treh variant (Tocka, Krog, Pravokotnik), Pravokotnik kot konstruktor pa sprejme dva floata.

Delno definirane funkcije so funkcije, kjer ne naštejemo vseh variant. Zanje je najvarneje, da uporabimo tip *option*. Če ga uporabimo nas tipi prisilijo, da obravnavamo robne primere.⁶

1.8 Različice funkcije *fold*

Funkcije *fold* so funkcije višjega reda. Gre za družino funkcij, ki "nabirajo" vrednosti elementov po vrsti. Primer funkcije, ki sodi v družino *fold*, je funkcija *max*.

Uporabimo v funkcijah, kjer sledimo vzorcu:

- vzami seznam in začetno vrednost akumulatorja
- sprehodi se čez seznam
- za vsak element v seznamu *naredi nekaj* s trenutno vrednostjo akumulatorja in trenutnega elementa
- nadaljuj z iteracijo po seznamu
- ko prideš do konca seznama, vrni akumulator

Ta postopek lahko skrajšamo s funkcijo *fold*, ki sprejme tri argumente. (*funkcijo f*, *začetno vrednost akumulatorja* in *seznam elementov*)

fold_right

- vrstni red združevanja elementov je desno \rightarrow levo
- ni repno rekurzivna

fold_left

- vrstni red združevanja elementov je levo \rightarrow desno
- repno rekurzivna

Tipa funkcij sta različna.

⁶PREVERI, KAJ SO INDUKTIVNI TIPI

```
# List.fold_left;;
- : ('a -> 'b -> 'a) -> 'a -> 'b list -> 'a = <fun>

# List.fold_right;;
- : ('a -> 'b -> 'b) -> 'a list -> 'b -> 'b = <fun>
```

1.9 Dokazovanje z indukcijo na seznamih in drevesih

Indukcija na naravnih številih

$$P(0) \wedge (\forall m. P(m) \Rightarrow P(m^+)) \Rightarrow \forall n. P(n)$$

Indukcija na seznamih

$$P([]) \wedge (\forall x, xs. P(xs) \Rightarrow P(x :: xs)) \Rightarrow \forall ys. P(ys)$$

ideja:

Vsak seznam je ali *prazen* ali pa ima *glavo in nek krajši seznam*.⁷ Če imamo predikat P , ki velja na praznem seznamu in velja, da iz tega, ko P velja na repu xs , P velja tudi na glavi in repu $x :: xs$, potem predikat P velja na celém seznamu.

Ne moremo reči, da P velja za x , saj je P predikat, ki velja na seznamih, x pa je zgolj element seznama, zato je nesmiselno govoriti o $P(x)$.

Indukcija na seznamih deluje, ker jo lahko prevedemo na indukcijo na naravnih številih. Iz predikata P na seznamih moramo predelati predikat Q na naravnih številih. To storimo tako, da definiramo

$$Q(n) := \forall ws. |ws| = n \Rightarrow P(ws).$$

Z besedami to pomeni " $Q(n)$ bo veljalo, če za vse seznime dolžine n velja $P(ws)$." V tem primeru je $Q(0)$ ekvivalentno $P([])$. To, da gremo iz tega, da če velja za rep, velja tudi za glavo, je ravno korak indukcije na naravnih številih. Mi predpostavimo, da velja za seznime \dots ⁸.

Indukcija na drevesih

$$P(\text{Empty}) \wedge (\forall x, l, d. P(l) \wedge P(d) \Rightarrow P(\text{Node}(l, x, d))) \Rightarrow \forall t. P(t)$$

Najprej pokažemo, da predikat velja za prazno drevo. V indukcijskem koraku predpostavimo, da velja za *levega in desnega otroka*. Razlika od indukcije na dobro urejenih množicah je v tem, da smo tam predpostavili, da velja za *vse* manjše. Tu predpostavimo, da velja samo za dve *direktno manjši drevesi*. Pomembno pri indukciji na drevesih je to, da imamo neko *velikost*, nekaj, s čimer lahko indukcijo na drevesih prevedemo na indukcijo na naravnih številih. Dober primer je *globina*.

Indukcija na poljubnem tipu

⁷Ignoriramo neskončne seznime.

⁸DOPIŠI

```

type nek_moj_tip =
| A
| B of nek_moj_tip

```

1. pokažemo, da predikat P velja na A
2. pokažemo, da iz tega, da velja za "*nek_moj_tip*", velja tudi za B

$$P(A) \wedge \forall m. P(m) \Rightarrow P(Bm) \Rightarrow \forall n. P(n)$$

Indukcija za bool

$$P(A) \wedge P(B) \Rightarrow \forall b. P(b)^9$$

1.10 Signature in moduli

Modularnost kode nam pomaga, da kodo razbijemo na manjše enote, ki med seboj ustrezno sodelujejo. Osnovno modularnost nam ponuja pisanje funkcij in tipi, dosežemo pa jo lahko tudi z *moduli*.

Modul je zbirka tipov in vrednosti. Vse definicije tipov in funkcij lahko *združimo* v zbirko in tej zbirki pravimo modul. Vsaka datoteka je že sama po sebi modul funkcij in tipov, ki so napisane v tisti datoteki. Do tipov in funkcij modula dostopamo tako, da napišemo *modul.funkcija* oz. *modul.tip*.

Razlika med datoteko funkcij in tipov in modulom je v tem, da lahko imamo v eni datoteki več modulov. Vsebina modula je vse med *struct* in *end*. Tip modula se imenuje *signatura* in pove, kaj je v modulu shranjeno.

Funkcije lahko v modulu tudi skrivamo. Če signaturi nekega modula priredimo novo signaturo, skrijemo vse funkcije, ki niso definirane v novi signaturi. Funkcije lahko še vedno uporabljamo.

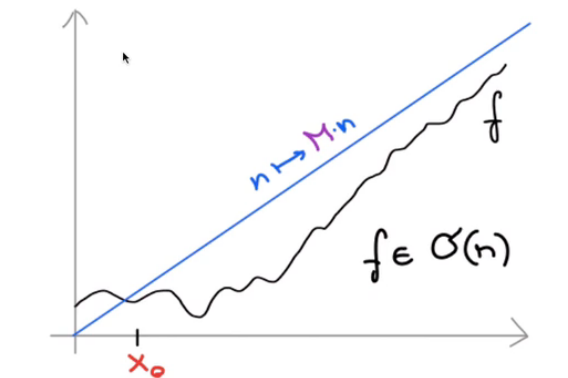
⁹Predpostavki sta samo, da velja za A in za B . Nimamo nobenih manjših problemov, s katerimi bi prevedli na "navadno" indukcijo.

2 Iztočnice za podatkovne strukture in algoritme

2.1 Računska zahtevnost

Računsko zahtevnost računamo s pomočjo velikega O.

$$\exists M, x_0. \forall x > x_0. |f(x)| \leq M \cdot |g(x)|$$



Ker z linearno funkcijo omejimo navzgor in ker je ničla linearne funkcije v $x = 0$, nas računska zahtevnost zanima zgolj za velike x . Časovna zahtevnost nam pove, koliko časa potrebuje program, da nekaj izvede, prostorska zahtevnost pa koliko pomnilnika pri tem porabi.

S $T(n)$ označimo čas, ki ga porabi funkcija za seznam dolžine n . Velja $T(0) = O(1)$, kar pomeni, da za prazen seznam porabi konstanten čas. Čas, ki ga porabimo za seznam dolžine $n + 1$ pa je $T(n + 1) =$. Seznam je potrebno razpakirati (ločimo na glavo in rep), nato izvedemo funkcijo na repu, ki je dolžine n . Pri tem porabimo torej $T(n)$ časa. Na koncu damo še glavo nazaj, za kar porabimo $O(1)$ časa, potem pa še staknemo. Pri stikanju gre za funkcijo na dveh seznamih. Časovna zahtevnost je v odvisnosti od dolžine levega. ^{10 11}

¹⁰Dela rekurzivno na levem.

¹¹DODAJ ŠE SKICO IZRAČUNA ČASOVNE ZAHTEVNOSTI STIKANJA

2.2 Iskalna drevesa in AVL drevesa

Dvojiško¹² drevo je *iskalno*, če

- so vsi elementi *levega* otroka *manjši* od korena
- so vsi elementi *desnega* otroka *večji* od korena
- sta oba otroka *tudi iskalni drevesi*

V iskalna drevesa zelo lahko dodajamo in iščemo elemente. Pri odstranjevanju se nam lahko zgodi, da pobrišemo koren nekega iskalnega poddrevesa. V tem primeru koren nadomestimo z največjim manjšim elementom, torej elementom, ki je skrajno desni na levi strani ali najmanjšim izmed največjih, torej s skrajno levim na desni strani.

Očitno lahko v iskalna drevesa spravljamo zgolj elemente, ki jih lahko med seboj primerjamo.

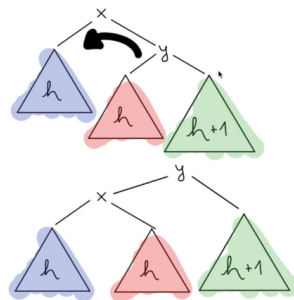
Operacije v iskalnem drevesu imajo časovno zahtevnost $O(h)$.¹³ Velja le, če je drevo *uravnoteženo*. Primeri uravnoteženih dreves so *AVL drevesa*.

Iskalno drevo je AVL drevo, če

- je razlika višin obeh otrok *največ 1*
- sta oba otroka *tudi AVL drevesi*

Dodajanje in brisanje elementov AVL dreves jih lahko pokvari na enega izmed dveh načinov. Lahko je globina levega poddrevesa za 2 večja od globine desnega ali obratno. Vsaka nadaljna neuravnoteženost ima dve različici. Več kot dveh ne more imeti, saj AVL drevesa tvorimo tako, da jih sproti urejamo, zaradi česar je razlika globin obeh otrok ob vsakem trenutku največ 1. To neuravnoteženost lahko popravimo s pravo rotacijo.¹⁴

leva rotacija

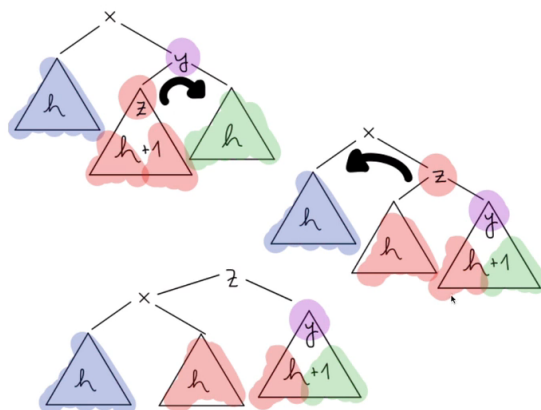


¹²Ali je *prazno*, ali ima pa koren in levega in desnega otroka.

¹³ h pomeni height

¹⁴RAZLOŽI, KDAJ UPORABIMO KAKŠNO ROTACIJO + POPRAVI MESTA SLIK

desno leva rotacija



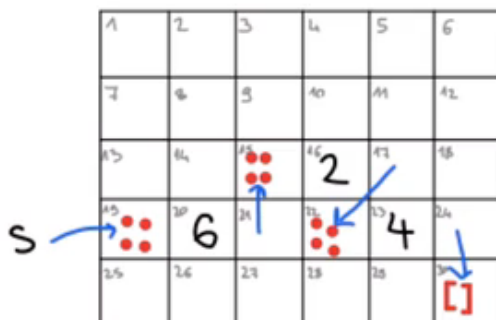
2.3 Spremenljive in nespremenljive podatkovne strukture

Podatkovne strukture so dveh tipov in sicer lahko so *spremenljive* ali pa *nespremenljive*. Glavna razlika med tema tipoma je v tem, da lahko spremenljive strukture spremenimo "na mestu", kar pomeni, da nam ni potrebno na novo generirati cele strukture, če ji želimo dodati ali odvzeti element. Pri nespremenljivih strukturah moramo to storiti. Ali je podatkovna struktura spremenljiva ali ne, je odvisno od tega, kako je shranjena v pomnilniku.

Primer nespremenljive strukture v OCamlu je seznam, primer nespremenljive pa tabela in hash tabela.

2.4 Predstavitev podatkov v pomnilniku

V OCamlu so seznami implementirani z verižnimi seznami. To pomeni, da vsak seznam sestavljata glava in rep.



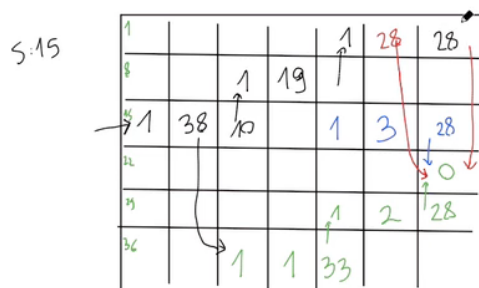
V vsakem prostoru je napisan en podatek. Vidimo, da je seznam s shranjen na mestu 19. V pomnilniku je nato shranjeno tudi, da je to seznam, sestavljen

iz glave in repa. Na naslednjih dveh mestih so podatki o glavi in repu. Glava oz. prvi element je torej 6. Na naslednjem mestu je spravljen podatek o repu, ampak tudi repa ne moremo spraviti v zgolj en prostor, lahko si pa zapomnimo, kje je shranjen rep. Postopek se tako nadaljuje.

Prednost takega seznama je v tem, da lahko elemente dodamo v seznam v konstantnem času, saj samo poiščemo prostor v pomnilniku (potrebujemo dva kvadrata) za ta element in *kazalec*, ki kaže na rep seznama. Ko OCaml gleda pomnilnik ve, kdaj številka zgolj kaže na mesto nadaljevanja seznama in kdaj predstavlja element v seznamu. To mu omogočajo tipi. V Pythonu stvar deluje malo drugače. Seznam je shranjen v enem kosu, kar pomeni, da če želimo dodati nov element v seznam, moramo v pomnilniku poiskati dovolj prostora za seznam dolžine $n - 1$ in element, ki ga želimo dodati temu seznamu, nato pa cel seznam preslikamo na teh n mest. Časa porabimo linearno.

Primer pomnilnika za določeni seznam.

$s = [[1, 2], [3], []]$



2.5 Razlika med verižnimi seznamami in tabelami

Verižni seznamami so opisani že v zgornjem subsectionu.

Tabele imajo tip *array*. Tabele so v pomnilniku shranjene tako, da je na prvem mestu velikost tabele, na naslednjih pa zaporedni členi tabele. Razlika v zapisu seznama in tabele je v tem, da elemente tabele vstavimo med `|` `|`. Tabele v OCamlu imajo fiksno dolžino. Tip *array* je spremenljiv in elemente spreminjamo z uporabo `←`. Funkcije lahko vrnejo novo tabelo ali pa obstoječo spremenijo na mestu.

V Pythonu so seznamami predstavljeni tako:

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30

Handwritten annotations: A blue arrow labeled 's' points to the cell containing '3' (row 4, column 1). The numbers 3, 6, 2, and 4 are written in the cells (4,1), (4,2), (4,3), and (4,4) respectively.

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30

Handwritten annotations: The word 'int' is written in red in cells (3,3), (4,4), and (5,5). The word 'list' is written in red in cell (4,1). The number 3 is written in purple in cell (4,2), 6 in green in cell (4,3), and 2 in black in cell (5,6). Blue arrows show a path from 's' to (4,1), then to (3,3), then to (4,4), then to (5,5), and finally to (5,6). A blue arrow also points from (4,4) to (4,5).

2.6 Metoda deli in vladaj

Filozofija metode deli in vladaj je v tem, da problem razbijemo na manjši problem. Izvedemo jo v treh korakih

- nalogo razdelimo na manjše podnaloge
- podnaloge rekurzivno rešimo
- dobljene rešitve združimo v rešitev prvotne naloge

Temu, da rešitve podnalog sestavljajo rešitev celote, pravimo *lastnost optimalne podstrukture*.

urejanje z zlivanjem

Seznam damo na polovico in vsakega od njiju rekurzivno uredimo. Dobimo dva urejena seznama, kjer vsak vsebuje polovico prvotnega seznama. Nato gledamo glavi obeh urejenih seznamov in vsakič izberemo manjšega. Časovna zahtevnost tega algoritma je $n \cdot \log n$. Vsakič razpolovimo in to razpolavljamo $\log n$ - krat. V vsakem nivoju moramo razdeliti seznam na dva dela, kar je linearno. Ko pridemo do seznamov dolžine 1, jih uredimo v konstantnem času. Teh seznamov je n , zato porabimo spet linearno časa. Dva seznama lahko zlijemo skupaj n -

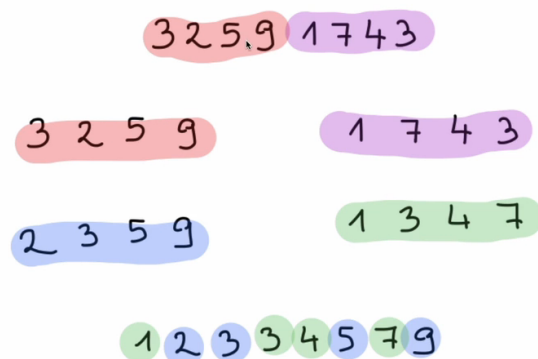
krat, torej je časovna zahtevnost n .

$$\begin{aligned} T(n) &= O(n) + 2T\left(\frac{n}{2}\right) \\ &= O(n) + 2\left(O\left(\frac{n}{2}\right) + 4T\left(\frac{n}{4}\right)\right) \\ &= \dots \\ &= kO(n) + 2^k T\left(\frac{n}{2^k}\right) \end{aligned}$$

Ta k lahko povečujemo toliko časa, dokler ni $2^k \geq n$. To bo ravno pri logaritmu. Dobimo

$$\begin{aligned} &= \lceil \log_2 n \rceil O(n) + 2^{\lceil \log_2 n \rceil} O(1) \\ &= O(n \log n) \end{aligned}$$

- povprečna časovna zahtevnost je $O(n \log n)$
- najslabša časovna zahtevnost je $O(n \log n)$
- prostorska zahtevnost je $O(n)$



hitro urejanje

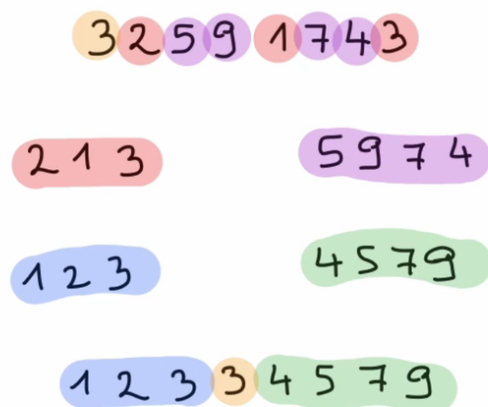
Ideja je, da se potrudimo, kako seznam razdelimo, vsak podseznam rekurzivno uredimo in ju neumno damo skupaj. Izberemo si *pivot* točko in vse elemente v seznamu uredimo glede na to točko, tako, da damo manjše v en seznam, večje pa od drugega. Pivot moramo izbrati pametno. ¹⁵ Najbolje je, da si izberemo tri pivot točke (začetek, sredina, konec) in za pivot točko izberemo sredinsko vrednost. Lahko tudi seznam razdelimo na dva dela (manjši, večji) in gledamo po elementih teh seznamov. Ko pridemo do elementa v levem delu, ki je večji od pivota in elementa v desnem, ki je manjši ju zamenjamo. Nadaljujemo, dokler ne pridemo do konca. ¹⁶

- povprečna časovna zahtevnost je $O(n \log n)$

¹⁵Če je seznam urejen in izberemo prvi pivot, je ta algoritem precej neučinkovit.

¹⁶POGLEJ SI ŠE DRUG NAČIN; TO JE ZADNJIH 5'

- najslabša časovna zahtevnost je $O(n^2)$
- prostorska zahtevnost je $O(1)$
- v praksi hitreje, lokalna uporaba medpomnilnika



Obstajajo tudi algoritmi, ki ne delujejo s primerjanjem elementov.

urejanje s preštevanjem

Uporabimo ga lahko, kadar vemo, katera števila so v seznamu. Zapeljemo se čez seznam in za vsak element povečamo pravi števec. Ko pridemo do konca, samo naredimo nov seznam, v katerem je toliko posameznih elementov, kolikor je števec tega elementa.

radix sort

Elemente uredimo po števkih od zadnje proti prvi. Časovna zahtevnost je $n \cdot \text{število štev}$.

2.7 Fisher - Yatesov algoritem

Fisher - Yatesov algoritem generira naključno permutacijo na končnem seznamu, tabeli, itd. Z njim v bistvu premešamo elemente.

Deluje tako, da začnemo na koncu (torej na n - tem mestu) in si naključno izberemo indeks k_0 , ki je nekje med 0 in $n - 1$. Zamenjamo elementa na k_0 - tem in n - tem mestu. Postopek ponovimo tako, da določimo element na $n - 1$ - mestu in si naključno izberemo indeks k_1 , ki je nekje med 0 in $n - 2$. Postopek ponavljamo, dokler ne pridemo do konca. Na čisto zadnjem koraku imamo tako določen indeks 1 in element s tem indeksom zamenjamo s tistim na začetnem mestu, saj druge izbire nimamo.¹⁷

¹⁷PREMISLI, ČE ŽELIŠ NAŠTETI ŠE DRUGE METODE.

Časovna zahtevnost Fisher - Yatesovega algoritma je $O(n)$, saj je $n - 1$ korakov in na vsakem samo zamenjamo člena.

2.8 Algoritmi za urejanje

urejanje z mehurčki ¹⁸

Vsakič pogledamo dva sosednja elementa. Če je prvi manjši od drugega, ju pustimo pri miru, sicer ju zamenjamo. Tako se sprehajamo čez seznam, dokler ne dobimo urejenega seznama. Časovna zahtevnost tega algoritma je kvadratna. ¹⁹

urejanje z izbiranjem

Zapeljemo se čez seznam in poiščemo najmanjšega oz. največjega in ga damo na začetek oz. na konec. Nato se ponovno zapeljemo čez preostanek seznama. Časovna zahtevnost je kvadratna, saj je seznam vedno manjši, ampak je manjši linearno.

urejanje z vstavljanjem

Imamo neurejen seznam in ga urejamo enega po enega. Vsakič, ko dobimo nov element, pogledamo kam spada in ga vstavimo tja. Bisekcije ne uporabljamo, ker sicer pravo mesto najdemo hitro (v logaritemskem času), ampak moramo potem vse elemente prestaviti, za kar porabimo linearno časa. Če iščemo enega po enega, s tem hkrati že premikamo. Pri bisekciji bi morali vse operacije ponoviti še enkrat. Časovna zahtevnost je približno $\frac{n^2}{2}$.

Čeprav so to načeloma precej neoptimizirani algoritmi, niso nujno neuporabni. Zelo lahko jih napišemo, na urejenih seznamih delujejo hitreje ²⁰, tretja prednost pa je v *lokalnosti pomnilnika*. Če procesor deluje vedno na manjšem kosu, recimo primerja dva sosednja elementa, je to precej hitreje, kot če bi vsakega primerjal z vsakim. Na večjih seznamih zato navadno začnemo z zahtevnejšimi seznamami, nato pa za majhne seznane uporabimo enega izmed zgornjih algoritmov.

2.9 Časovna zahtevnost hitrega urejanja

Obravnava je že zgoraj v podpoglavju *Metoda deli in vladaj*. ²¹

2.10 Dinamično programiranje in memoizacija

Razlika med dinamičnim programiranjem in metodo deli in vladaj je v tem, da pri dinamičnem programiranju problema ne moremo razbiti v podprobleme, ki bi bili za faktor manjši, rešuje nas pa to, da se problemi prekrivajo, kar pomeni, da isti problem rešujemo večkrat.

¹⁸intuicija - mehurčki v vodi plavajo navzgor, prav tako gredo večji elementi proti vrhu seznama

¹⁹ n -krat gremo čez in vsakič imamo enega manj

²⁰Urejanje z mehurčki bi šlo čez urejen seznam zgolj enkrat.

²¹PREMISLI, ČE JO RES DOBRO RAZUMEŠ.

Ponavljanju problemov se izognemo na dva načina

- rešitve pripravimo v ustreznem vrstnem redu (*dinamično programiranje*)
- rešitve si samodejno shranjujemo (*memoizacija*)

dinamično programiranje

- rešitve podnalog sestavljajo rešitev celote
- podnaloge se *prekrivajo*

memoizacija²²

Stvari si zapomnimo v seznam, kjer so ključi argumenti, vrednosti pa pripadajoče rešitve problemov pri danem argumentu. Slovarji so implementirani z zgoščevalnimi tabelami, katerih časovna zahtevnost je konstantna. Enako je s shranjevanjem elementov v slovar. V Pythonu lahko funkcijo, ki memoizira napišemo sami, je pa že vključena v knjižnjici *functools*. Do nje dostopamo tako, da zgoraj v datoteko napišemo *from functools import lru_cache*, v vrstico nad funkcijo pa moramo posebej napisati *@lru_cache(maxsize=None)*.

lru_cache deluje tako, da pogleda, če je ključ že v slovarju. Če ga ni, si ga shrani. Do problemov pride, če si za argumente vzamemo sezname, saj seznamov ne moremo shraniti v slovar. Tega problema se lahko rešimo s pomožno funkcijo.

Za memoizacijo v OCamlu ne uporabimo slovarjev, ampak *zgoščevalne tabele*.

²²*memoizacija* = "rešitve is samodejno shranjujemo"