### CHƯƠNG II MỘT SỐ THUẬT TOÁN TÌM KIẾM VÀ SẮP XẾP

### III. SẮP XẾP

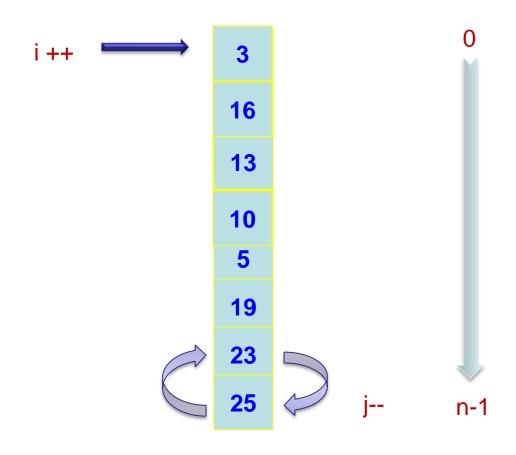
3. Sắp xếp Nổi bọt (Bubble Sort)

Ý Tưởng:

- ❖ Đi từ cuối mảng về đầu mảng, trong quá trình đi nếu phần tử ở dưới (đứng phía sau) nhỏ hơn phần tử đứng ngay trên (trước) nó thì theo nguyên tắc của bọt khí phần tử nhẹ sẽ bị "trồi" lên phía trên phần tử nặng (hai phần tử này sẽ được đổi chỗ cho nhau). Kết quả là phần tử nhỏ nhất (nhẹ nhất) sẽ được đưa lên (trồi lên) trên bề mặt (đầu mảng) rất nhanh.
- ❖ Sau mỗi lần đi chúng ta đưa được một phần tử trồi lên đúng chỗ ♀ vậy, sau N–1 lần đi thì tất cả các phần tử trong mảng M sẽ có thứ tự ♀.g.

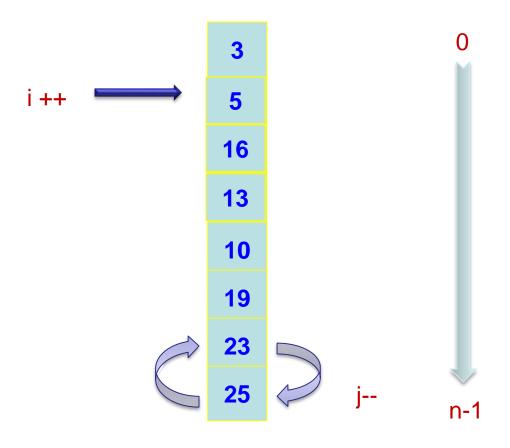
## MỘT SỐ THUẬT TOÁN TÌM KIẾM VÀ SẮP XẾP

3. Sắp xếp Nổi bọt (Bubble Sort)



## MỘT SỐ THUẬT TOÁN TÌM KIẾM VÀ SẮP XẾP

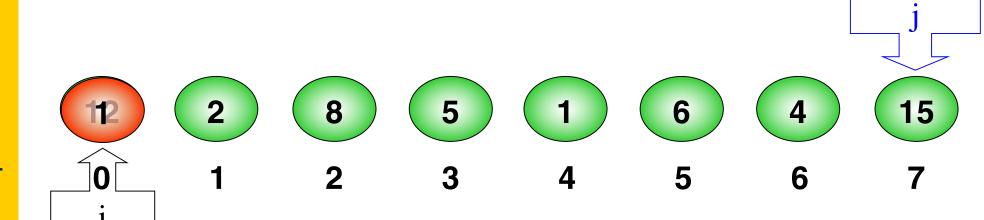
3. Sắp xếp Nổi bọt (Bubble Sort)



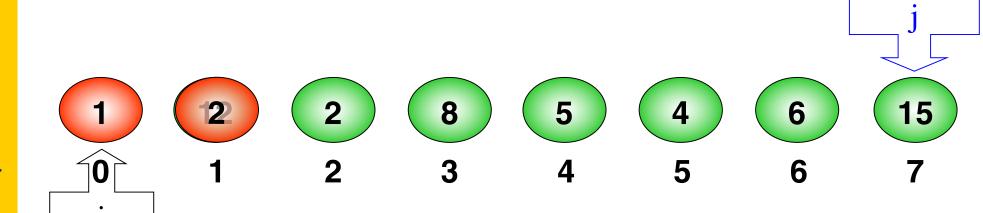
### CHƯƠNG II <u>MỘT SỐ TH</u>UẬT TOÁN TÌM KIẾM VÀ SẮP XẾP

```
10.void BubbleSort(int a[],int n)
11. {
12. for (int i=0; i< n-1; i++)
13.
        for (int j=n-1; j>i; j--)
14.
          if (a[j]<a[j-1])
15.
16.
            int temp = a[j];
17.
            a[j] = a[j-1];
18.
            a[j-1] = temp;
19.
20.}
```

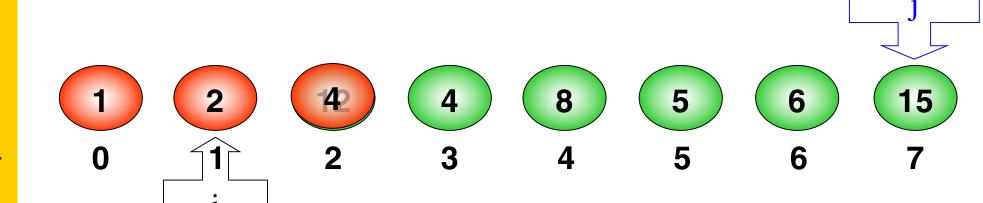
# CÁU TRÚC DỮ LIỆU VÀ GIẢI THUẬT



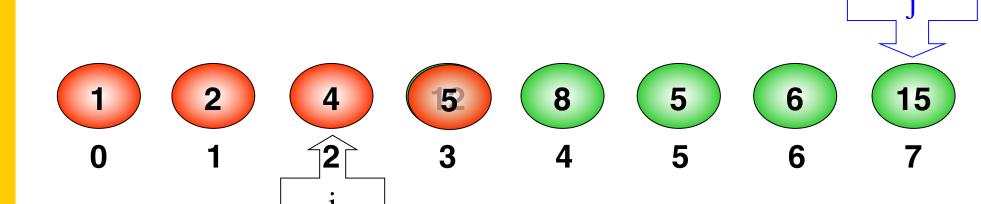
# CẦU TRÚC DỮ LIỆU VÀ GIẢI THUẬT

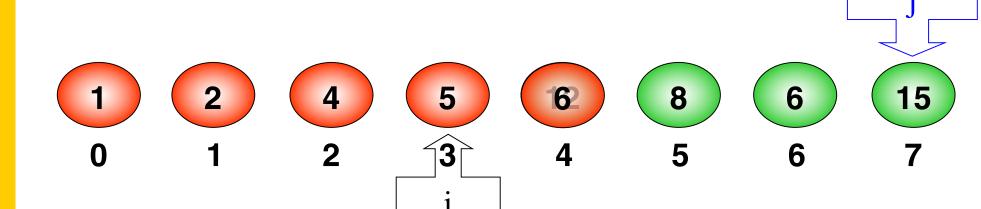


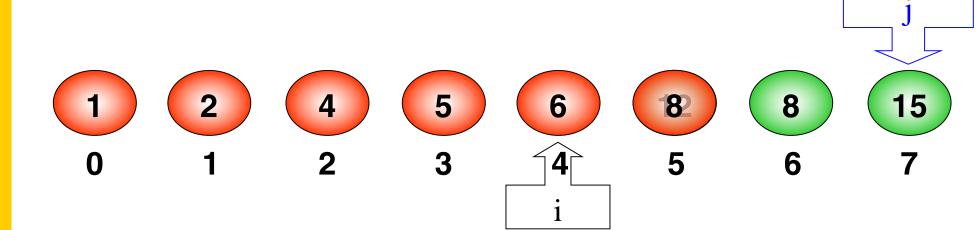
# CÁU TRÚC DỮ LIỆU VÀ GIẢI THUẬT

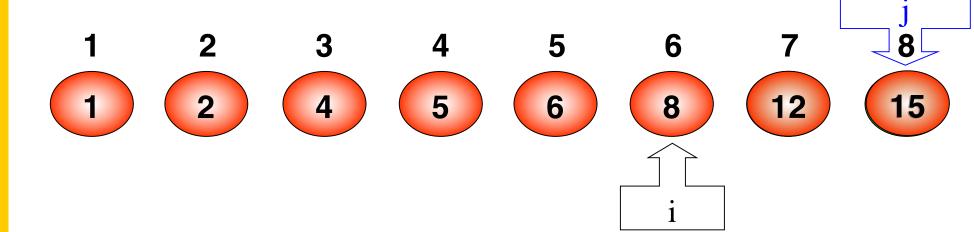


# CÁU TRÚC DỮ LIỆU VÀ GIẢI THUẬT









## Độ Phức Tạp Của Thuật Toán Nổi Bọt

Trường hợp	Số lần so sánh	Số lần hoán vị
Tốt nhất	$\sum_{i=1}^{n-1} (n-i+1) = \frac{n(n-1)}{2}$	0
Xấu nhất	$\frac{n(n-1)}{2}$	$\sum_{i=1}^{n-1} (n-i+1) = \frac{n(n-1)}{2}$