Uni Algodat Notes

Felix Pojtinger

July 21, 2021

Uni Algodat Notes

Themen

Paradigm Conversion

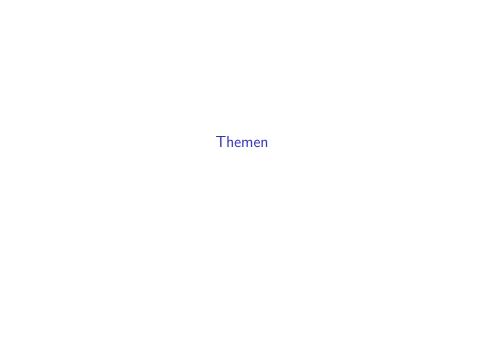
Begriffe

Eigenschaften von Algorithmen

Zeitkomplexität

ADTs





Themen

- Einleitung
 - Zyklus der Informationsverarbeitung
 - Grundbegriffe zu Algodat
 - ► Eigenschaften von Algorithmen
- Zeitkomplexität
 - Problemgröße des Inputs
 - Schrittzahlfunktionen
 - Testfunktionen
 - ▶ Best Case & Worst Case
 - ▶ Beispiele
 - Suche im Binärbaum
 - ► Fibonacci-Sequenz
 - Bubble-Sort
- Applikative Algorithmen
 - Definition Algorithmus
 - Schritte des Auswertung
 - Rekursion
- Sortieralgorithmen
 - Merge-Sort
 - Zeitkomplexität



Paradigm Conversion

I'm too stupid to write proper functional code, so most of the times I "convert" my imperative solutions to functional ones using the following schema I found on the web:

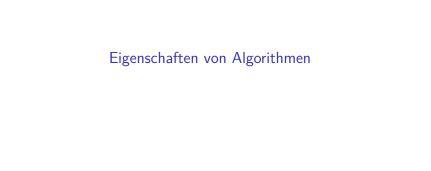
- 1. Isolate the loop in its own function. Make sure that all captured variables (i.e., variables that are used in the loop, but not declared in the loop) are passed in as parameters.
- 2. If the loop declares its own counter (e.g., in a for-loop), remove that declaration and make the loop counter another parameter.
- 3. Replace the loop construct itself:
 - 3.1 Replace the loop condition check with an if statement (or if expression, if that's what your language has).
 - 3.2 In the failure branch, return.
 - 3.3 Move the rest of the loop code into the success branch.
 - 3.4 At the end of the success branch, add a recursive call which passes the modified values of the loop counter and all captured variables; this is equivalent to the jump back to the top of the original loop.

4 At the original site of the loop, but in a call to your new

Begriffe

Begriffe

- ▶ Algorithmus: Präzise, endliche Beschreibung eines allgemeinen Verfahrens unter Verwendung ausführbarer, elementarer Schritte
- ▶ Daten: Von Maschinen verarbeitbare Form von Infos
- Datenstruktur: Von Maschinen verarbeitbarer struktureller Rahmen für die Darstellung von Daten
- ▶ **Programm**: Formulierung eines oder mehrerer Algorithmen und Datenstrukturen durch Programmiersprache



Eigenschaften von Algorithmen

- ► **Terminierend**: Bricht bei jeder (erlaubten) Eingabe nach endlich vielen Schritten ab
- ▶ Determiniertes Ergebnis: Liefert bei selber (erlaubter) Eingabe immer dasselbe Ergebnis
- ▶ Determinierter Ablauf: Führt bei selber (erlaubter) Eingabe immer die Schritte in derselben Reihenfolge aus
- Deterministisch: Determiniertes Ergebnis & determinierter Ablauf
- ➤ Zeitkomplexität: Wachstumsverhalten der benötigten Anzahl von Schritten, wenn Problemgröße gegen unendlich strebt



Zeitkomplexität

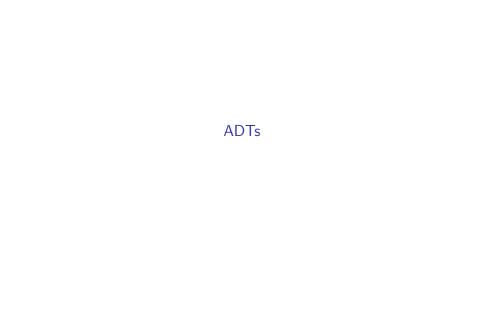
- 1. Ausgangspunkt: Algorithmus A
- 2. Finde ein Maß für die Problemgröße des Inputs
 - **Sortieren einer Liste**: $N = Anzahl\ Elemente\ der\ Liste$
 - **Bäume**: $N = Anzahl\ Knoten$
 - **Textsuche**: $N = Anzahl\ Zeichen\ im\ Text$
- 3. Finde die Anzahl der signifikanten Schritte von A bei Problemgröße N.
- 4. Bestimme das Wachstumsverhalten der Funktion für $N \to \infty$
- 5. Vergleiche Funktion mit t(N) und finde *richtiges* Wachstumsverhalten.

Wichtige Wachstumsfunktionen

- **Bäume**: O(log(n))
- **Binary Search**: O(log(n))
- ▶ Merge Sort: O(log(n)) (Out-of-Place)
- **Quicksort**: O(log(n)) (In-Place)
- **Bubble Sort**: $O(n^2)$

Sortieralgorithmen

- ▶ In-Place: Es wird (nahezu) kein weiterer Speicher bei der Ausführung gebraucht (i.e. Quicksort)
- Out-of-Place: Es wird zusätzlicher Speicher bei der Ausführung gebraucht (i.e. Merge Sort)



Übersicht

- Abstrakte Datentypen als Vorläufer der Klassen in OOP
- ► ADT: Mehrfach instanziierbares Software-Modul
- Jede Instanz hat ein Interface
- Syntax für Operatoren: <op_name>: <arg1> [x arg2...]
 - → <return_type>

Stack

- **type** Stack(T)
- ightharpoonup sorts: T, bool
- operations
 - **new**: $\rightarrow Stack(T)$
 - **push**: $Stack(T)xT \rightarrow Stack(T)$
 - ightharpoonup pop: Stack(T) o Stack(T)
 - **top**: $Stack(T) \rightarrow T$
 - ightharpoonup empty: $Stack(T) \rightarrow bool$
- axioms
 - ightharpoonup pop(push(s,t)) = s
 - b top(push(s,t)) = t
 - ightharpoonup empty(new(())) = true
 - ightharpoonup empty(push(s,t)) = false

Queue

```
ightharpoonup type Queue(T)
\triangleright sorts T, bool
operations
      new: \rightarrow Queue(T)

ightharpoonup enter: Queue(T)xT \rightarrow Queue(T)
      leave: Queue(T) \rightarrow Queue(T)
      head: Queue(T) \rightarrow T

ightharpoonup empty: Stack(T) \rightarrow bool
axioms

ightharpoonup empty(new()) = true
      \blacktriangleright head(enter(new(),t)) = t
      \blacktriangleright leave(enter(new(),t)) = new()
      leave(new()) = new()
      \blacktriangleright head(enter(enter(q, s), t)) = head(enter(q, s))
      \blacktriangleright leave(enter(enter(q, s), t)) = enter(leave(enter(q, s)), t)
```

Binärbaum

```
\blacktriangleright type BinTree(T)
\triangleright sort T, bool
operations
      new: \rightarrow BinTree(T)
     bin: BinTree(T)xTxBinTree(T) \rightarrow BinTree(T)
     left: BinTree(T) \rightarrow BinTree(T)
      right: BinTree(T) \rightarrow BinTree(T)
      root: BinTree(T) \rightarrow T

ightharpoonup empty: BinTree(T) \rightarrow bool
axioms
     \blacktriangleright left(bin(x,t,y)) = x
      right(bin(x,t,y)) = y
      root(bin(x,t,y)) = t

ightharpoonup empty(new()) = true
```

ightharpoonup empty(bin(x,t,y))) = false