

МГТУ им. БАУМАНА

ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА №3

По курсу: "АНАЛИЗ АЛГОРИТМОВ"

Алгоритмы сортировки

Работу выполнила: Оберган Татьяна, ИУ7-55Б

Преподаватели: Волкова Л.Л., Строганов Ю.В.

Москва, 2019

Оглавление

Введение	3
1 Аналитическая часть	4
1.1 Описание алгоритмов	4
1.1.1 Сортировка пузырьком	4
1.1.2 Сортировка вставками	4
1.1.3 Быстрая сортировка	5
2 Конструкторская часть	6
2.1 Схемы алгоритмов	6
2.2 Трудоемкость алгоритмов	10
2.2.1 Сортировка пузырьком с флагом	11
2.2.2 Сортировка вставками	12
2.2.3 Быстрая сортировка	12
2.3 Вывод	13
3 Технологическая часть	14
3.1 Выбор ЯП	14
3.2 Описание структуры ПО	14
3.3 Сведения о модулях программы	15
3.4 Листинг кода	15
3.5 Вывод	17
4 Исследовательская часть	18
4.1 Примеры работы программы	18
4.2 Эксперимент	20
4.3 Вывод	21

Заключение	23
Список литературы	24

Введение

На данный момент существует огромное количество вариаций сортировок. Эти алгоритмы необходимо уметь сравнивать, чтобы выбирать наилучшие подходящие в конкретном случае.

Эти алгоритмы оцениваются по:

- Времени быстродействия
- Затратам памяти

Целью данной лабораторной работы является изучение применений алгоритмов сортировки, обучение расчету трудоемкости алгоритмов.

1 | Аналитическая часть

1.1 Описание алгоритмов

Сортировка массива — одна из самых популярных операций над массивом. Алгоритмы реализуют упорядочивание элементов в списке. В случае, когда элемент списка имеет несколько полей, поле, служащее критерием порядка, называется ключом сортировки **Область применения:**

- физика,
- математика,
- экономика,
- итд.

1.1.1 Сортировка пузырьком

Алгоритм проходит по массиву $n-1$ раз или до тех пор, пока массив не будет полностью отсортирован. В каждом проходе элементы попарно сравниваются и, при необходимости, меняются местами. При каждом проходе алгоритма по внутреннему циклу, очередной наибольший элемент ставится на своё место в конец неотсортированного массива. Таким образом наибольшие элементы "всплывают" как пузырек.

1.1.2 Сортировка вставками

На каждом шаге выбирается один из элементов неотсортированной части массива (максимальный/минимальный) и помещается на нужную позицию в отсортированную часть массива.

1.1.3 Быстрая сортировка

Массив разбивается на два (возможно пустых) подмассива. Таких, что в одном подмассиве каждый элемент меньше либо равен опорному, и при этом не превышает любой элемент второго подмассива. Опорный элемент вычисляется в ходе процедуры разбиения. Подмассивы сортируются с помощью рекурсивного вызова процедуры быстрой сортировки. Поскольку подмассивы сортируются на месте, для их объединения не требуются никакие действия.

2 | Конструкторская часть

2.1 Схемы алгоритмов

В данном разделе будут рассмотрены схемы алгоритмов пузырьком с флагом (2.1), сортировки вставками (2.2), быстрой сортировки (2.3).

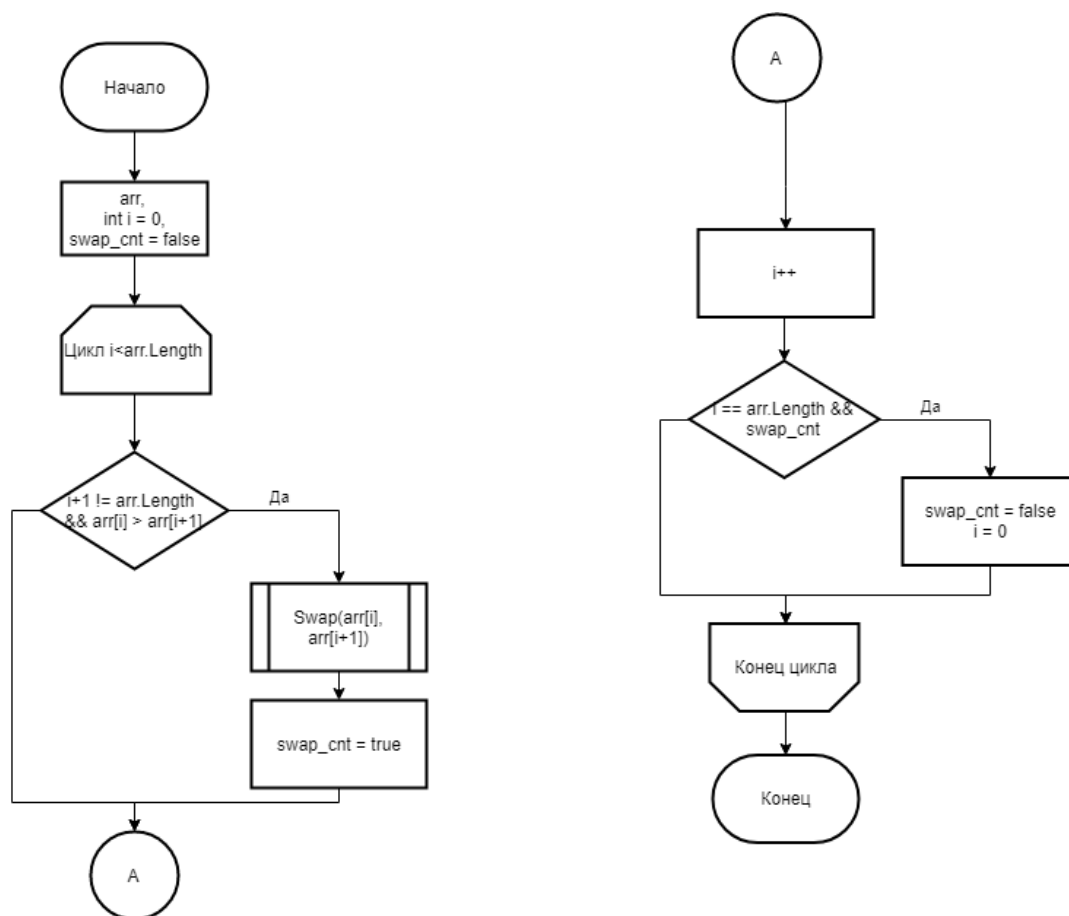


Рис. 2.1: Схема алгоритма сортировки пузырьком с флагом

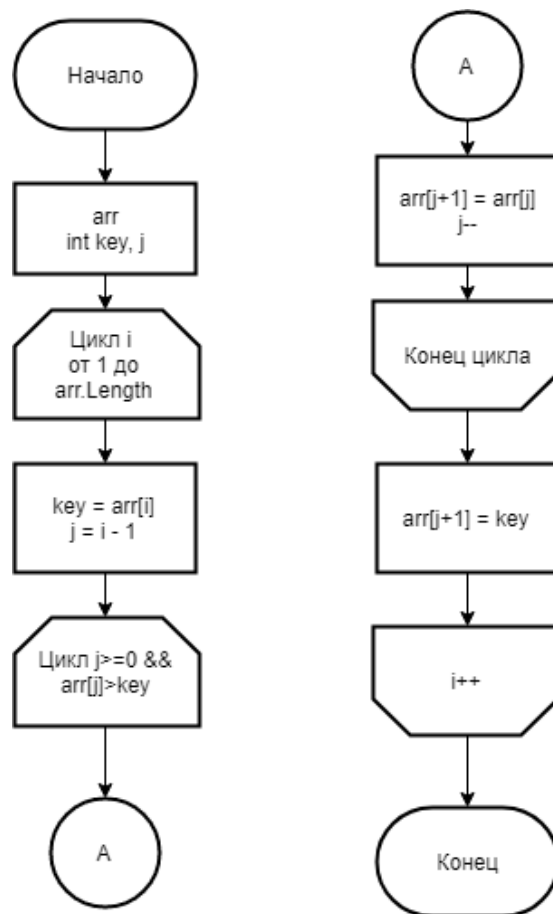


Рис. 2.2: Схема алгоритма сортировки вставками

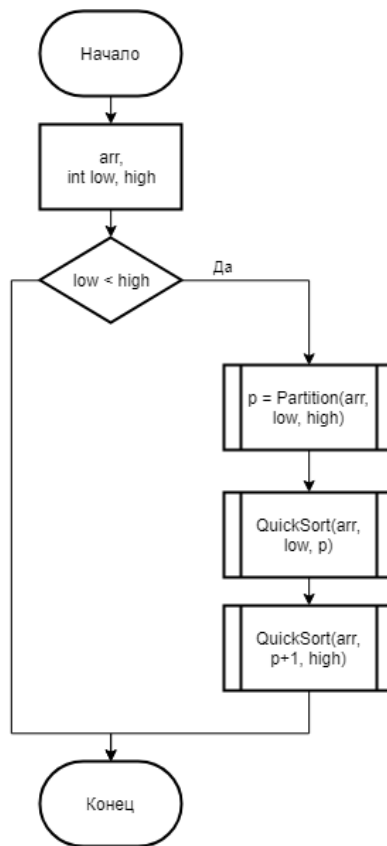


Рис. 2.3: Схема алгоритма быстрой сортировки

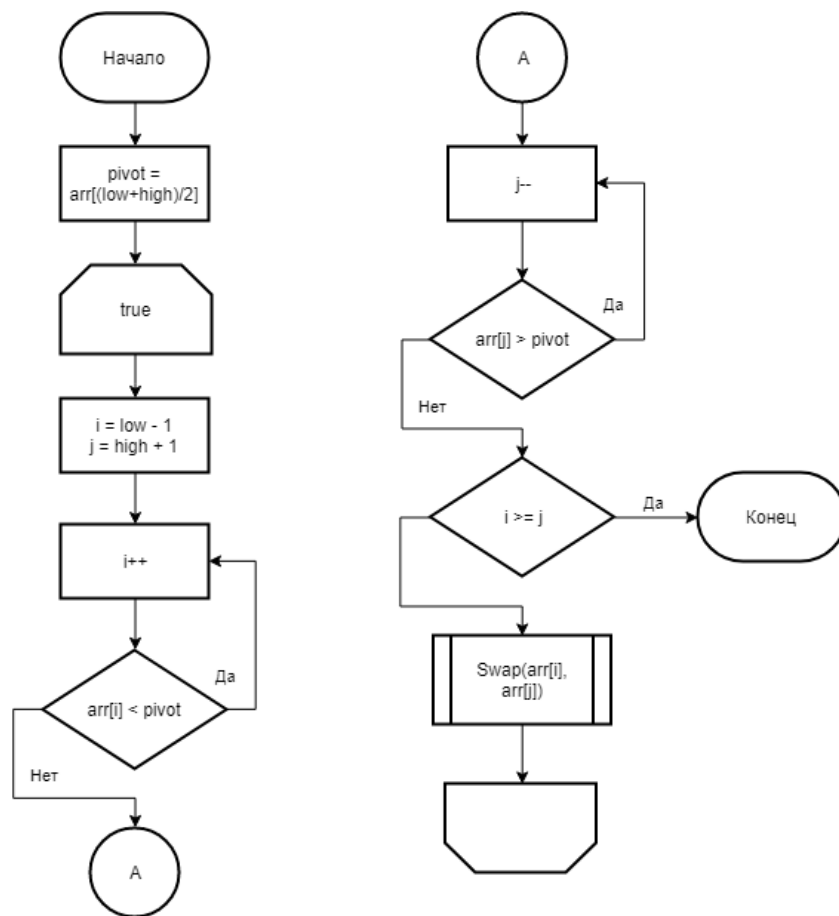


Рис. 2.4: Схема функции partition

2.2 Трудоемкость алгоритмов

Введем модель трудоемкости для оценки алгоритмов:

1. базовые операции стоимостью 1 — $+$, $-$, $*$, $/$, $=$, $==$, $<=$, $>=$, $!=$, $+=$, $[]$, получение полей класса
2. оценка трудоемкости цикла: $F_{\text{ц}} = a + N \cdot (a + F_{\text{тела}})$, где a - условие цикла

3. стоимость условного перехода возьмем за 0, стоимость вычисления условия остаётся.

Далее будут приведены оценки трудоемкости алгоритмов. Построчная оценка трудоемкости сортировки пузырьком с флагом (Табл. 2.1).

2.2.1 Сортировка пузырьком с флагом

Табл. 2.1 Построчная оценка веса

Код	Вес
int i = 0;	1
bool swapcnt = false;	1
while (i < arr.Length)	2
{	0
if(i + 1 != arr.Length && arr[i] > arr[i + 1])	7
{	0
Swap(ref arr[i], ref arr[i + 1]);	2+3
swapcnt = true;	1
}	0
i++;	1
if (i == arr.Length && swapcnt)	3
{	0
swapcnt = false;	1
i = 0;	1
}	0
}	0

Лучший случай: Массив отсортирован; не произошло ни одного обмена за 1 проход -> выходим из цикла

Трудоемкость: $1 + 1 + n * (2 + 7 + 1 + 3) + 2 = 13n + 4 = O(n)$

Худший случай: Массив отсортирован в обратном порядке; в каждом случае происходил обмен

Трудоемкость: $1 + 1 + n * (n * (7 + 5 + 1 + 3) + 1 + 1) + 2 = n * (16n + 2) + 4 = 16n^2 + 2n + 4 = O(n^2)$

2.2.2 Сортировка вставками

Лучший случай: отсортированный массив. При этом все внутренние циклы состоят всего из одной итерации.

Трудоемкость: $T(n) = 3n + ((2 + 2 + 4 + 2) * (n - 1)) = 3n + 10(n - 1) = 13n - 10 = O(n)$

Худший случай: массив отсортирован в обратном нужному порядке. Каждый новый элемент сравнивается со всеми в отсортированной последовательности. Все внутренние циклы будут состоять из j итераций.

Трудоемкость: $T(n) = 3n + (2+2)(n-1) + 4\left(\frac{n(n+1)}{2} - 1\right) + 5\frac{n(n-1)}{2} + 3(n-1) = 3n + 4n - 4 + 2n^2 + 2n - 4 + 2.5n^2 - 2.5n + 3n - 3 = 4.5n^2 + 9.5n - 11 = O(n^2)$

2.2.3 Быстрая сортировка

Лучший случай: сбалансированное дерево вызовов $O(n * \log(n))$ В наиболее благоприятном случае процедура PARTITION приводит к двум подзадачам, размер каждой из которых не превышает $\frac{n}{2}$, поскольку размер одной из них равен $\frac{n}{2}$, а второй $\frac{n}{2} - 1$. В такой ситуации быстрая сортировка работает намного производительнее, и время ее работы описывается следующим рекуррентным соотношением: $T(n) = 2T(\frac{n}{2}) + O(n)$, где мы не обращаем внимания на неточность, связанную с игнорированием функций “пол” и “потолок”, и вычитанием 1. Это рекуррентное соотношение имеет решение ; $T(n) = O(n \lg n)$. При сбалансированности двух частей разбиения на каждом уровне рекурсии мы получаем асимптотически более быстрый алгоритм.

Фактически любое разбиение, характеризующееся конечной константой пропорциональности, приводит к образованию дерева рекурсии высотой $O(\lg n)$ со стоимостью каждого уровня, равной $O(n)$. Следовательно, при любой постоянной пропорции разбиения полное время работы быстрой сортировки составляет $O(n \lg n)$.

Худший случай: несбалансированное дерево $O(n^2)$ Поскольку рекурсивный вызов процедуры разбиения, на вход которой подается массив размером 0, приводит к немедленному возврату из этой процедуры без выполнения каких-ли-бо операций, $T(0) = O(1)$. Таким образом, рекуррентное соотношение, описывающее время работы процедуры в указанном случае, записывается следующим образом: $T(n) = T(n - 1) + T(0) + O(n) = T(n - 1) + O(n)$. Интуитивно понятно, что при суммировании

промежутков времени, затрачиваемых на каждый уровень рекурсии, получается арифметическая прогрессия, что приводит к результату $O(n^2)$.

2.3 Вывод

Сортировка пузырьком: лучший - $O(n)$, худший - $O(n^2)$

Сортировка вставками: лучший - $O(n)$, худший - $O(n^2)$

Быстрая сортировка: лучший - $O(n \lg n)$, худший - $O(n^2)$

При этом сортировка вставками быстрее пузырька с флагом в худшем случае т.к. имеет меньший коэффициент. Вставки $4.5n^2$, пузырек $16n^2$.

3 | Технологическая часть

3.1 Выбор ЯП

В качестве языка программирования был выбран C#, а средой разработки Visual Studio. Время работы алгоритмов было замерено с помощью класса Stopwatch.

3.2 Описание структуры ПО

Ниже представлена IDEF0 диаграмма (3.1), описывающая структуру программы.

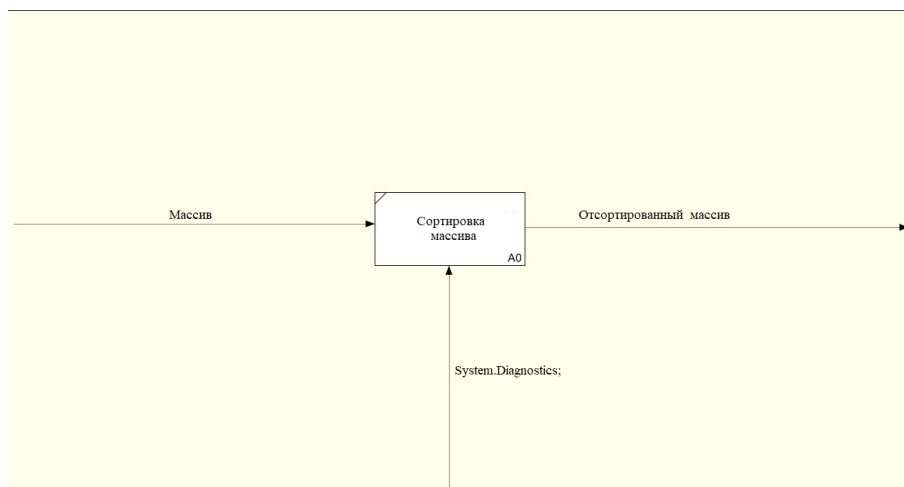


Рис. 3.1: Функциональная схема сортировки массива (IDEF0 диаграмма 1 уровня)

3.3 Сведения о модулях программы

Программа состоит из:

- Program.cs - главный файл программы, в котором располагается точка входа в программу и функция замера времени.
- Sortiong.cs - файл класса sorting, в котором находятся алгоритмы сортировки

3.4 Листинг кода

Листинг 3.1: Алгоритм сортировки пузырьком

```
1      public static void BubbleSort(int [] arr)
2      {
3          int i = 0;
4          bool swap_cnt = false;
5
6          while (i < arr.Length)
7          {
8              if (i + 1 != arr.Length && arr[i] > arr[i +
9                  1])
10             {
11                 Swap(ref arr[i], ref arr[i + 1]);
12                 swap_cnt = true;
13             }
14             i++;
15             if (i == arr.Length && swap_cnt)
16             {
17                 swap_cnt = false;
18                 i = 0;
19             }
20         }
```


Листинг 3.2: Алгоритм сортировки вставками

```
1 public static void InserionSort(int[] arr)
2 {
3     int key, j;
4     for (int i = 1; i < arr.Length; i++)
5     {
6         key = arr[i];
7         j = i - 1;
8
9         while (j >= 0 && arr[j] > key)
10        {
11            arr[j + 1] = arr[j];
12            j--;
13        }
14
15        arr[j + 1] = key;
16    }
17 }
```

Листинг 3.3: Алгоритм быстрой сортировки

```
1 public static void QuickSort(int[] arr, int low,
2 int high)
3 {
4     if (low < high)
5     {
6         int p = Partition(arr, low, high);
7         QuickSort(arr, low, p);
8         QuickSort(arr, p + 1, high);
9     }
10 }
```

Листинг 3.4: Алгоритм поиска опорного элемента

```
1 public static int Partition(int[] arr, int low, int
2 high)
3 {
4     int pivot = arr[(low + high) / 2];
5     int i = low - 1, j = high + 1;
6
7     while (true)
```

```

7      {
8          do
9          {
10             i++;
11         }
12         while (arr[i] < pivot);
13
14         do
15         {
16             j--;
17         }
18         while (arr[j] > pivot);
19
20         if (i >= j)
21             return j;
22
23         Swap(ref arr[i], ref arr[j]);
24     }
25 }

```

3.5 Вывод

В данном разделе были представлены реализации алгоритмов сортировки пузырьком, вставками и быстрой сортировки.

4 | Исследовательская часть

Был проведен замер времени работы каждого из алгоритмов.

4.1 Примеры работы программы

```
random:
689 658 688 68 177 755 277 177 833 349
sorted:
Bubble
68 177 177 277 349 658 688 689 755 833
Insertion
68 177 177 277 349 658 688 689 755 833
Quick
68 177 177 277 349 658 688 689 755 833
```

Рис. 4.1: Сортировка массива, заполненного случайными числами

```
random:
973 307 846 662 685 533 481 158 320 548
sorted:
Bubble
158 307 320 481 533 548 662 685 846 973
Insertion
158 307 320 481 533 548 662 685 846 973
Quick
158 307 320 481 533 548 662 685 846 973
```

Рис. 4.2: Сортировка массива, заполненного случайными числами

```
random:
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
sorted:
Bubble
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
Insertion
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
Quick
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
```

Рис. 4.3: Сортировка массива, заполненного одинаковыми числами

```
random:
sorted:
Bubble

Insertion

Quick
```

Рис. 4.4: Сортировка пустого массива

4.2 Эксперимент

В рамках данного эксперимента было произведено сравнение времени выполнения трех алгоритмов в лучшем/худшем/случайном случае заполнения массива. При длине массивов от 100 до 1000 элементов с шагом 100. На предоставленных ниже графиках (Рис. 4.1), (Рис. 4.2), (Рис. 4.3) по оси l идет длина массива, а по оси t - время сортировки в тиках.

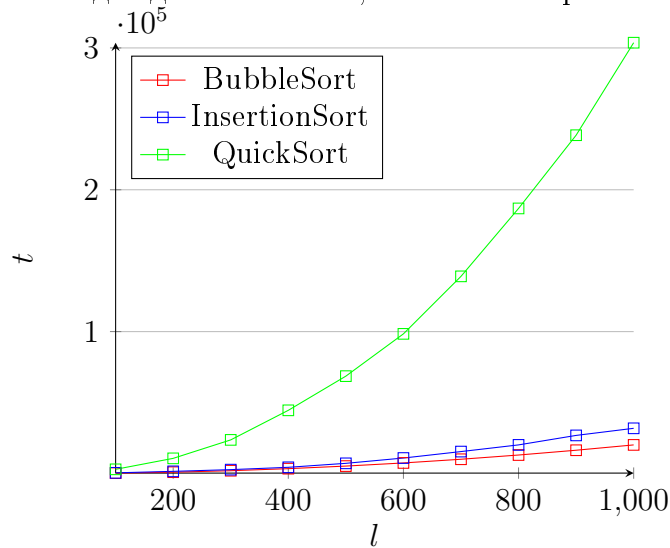


Рис. 4.1: Сравнение времени в лучшем случае

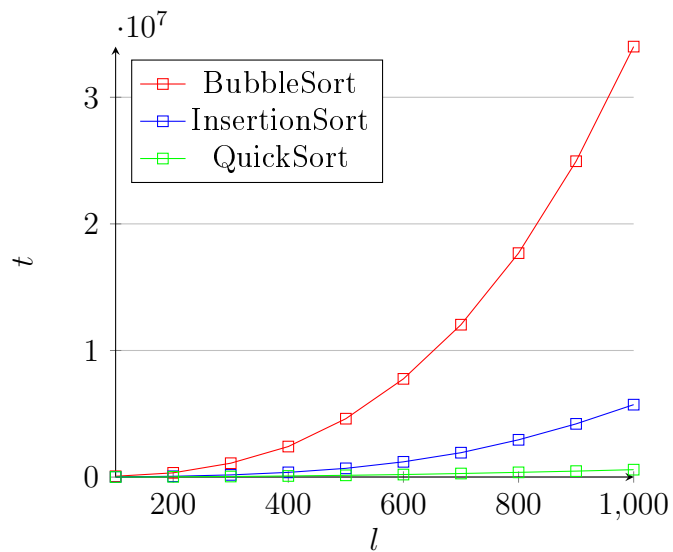


Рис. 4.2: Сравнение времени в худшем случае

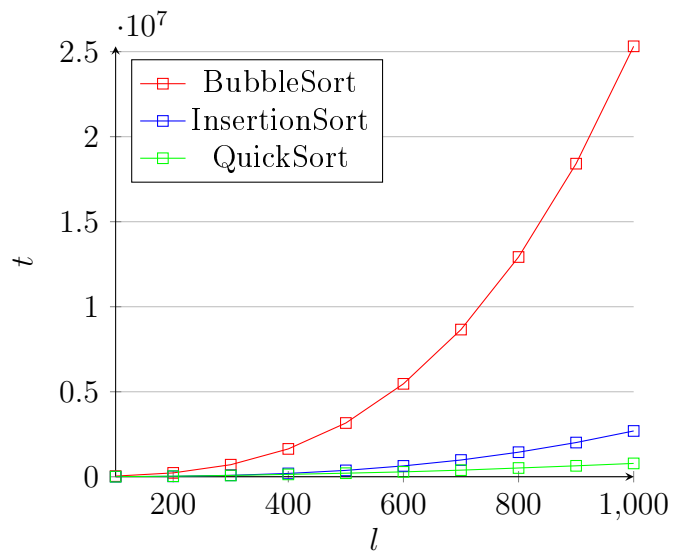


Рис. 4.3: Сравнение времени при случайном заполнении массива

4.3 Вывод

По результатам тестирования выявлено, что все рассматриваемые алгоритмы реализованы правильно. Самым быстрым алгоритмом, при ис-

пользовании случайного заполнения, оказался алгоритм быстрой сортировки, а самым медленным — алгоритм сортировки пузырьком.

Заключение

В ходе работы были изучены алгоритмы сортировки массива: пузырьком с флагом, вставки, быстрая сортировка. Выполнено сравнение всех рассматриваемых алгоритмов. В ходе исследования был найден оптимальный алгоритм. Изучены зависимости выполнения алгоритмов от длины массива. Также реализован программный код продукта.

Список литературы

1. Кормен Т. Алгоритмы: построение и анализ [Текст] / Кормен Т. - Вильямс, 2014. - 198 с. - 219 с.