

# Cheatsheet di Algoritmi e Strutture Dati

Giacomo Scampini

10 luglio 2025

# 1 Complessità

## 1.1 Notazioni di Complessità Asintotica in Elenco

- $f(n) = O(g(n))$  - **O grande** - Limite asintotico superiore
- $f(n) = \Omega(g(n))$  - **Omega grande** - Limite asintotico inferiore
- $f(n) = \Theta(g(n))$  - **Theta grande** - Limite asintotico sia superiore che inferiore

## 1.2 Confronto Tramite Limiti

Dato il limite  $L = \lim_{n \rightarrow \infty} \frac{f(n)}{g(n)}$ :

- Se  $L = 0$ , allora  $\Theta(f(n)) < \Theta(g(n))$ .
- Se  $L = c$  (con  $c \neq 0, \infty$ ), allora  $\Theta(f(n)) = \Theta(g(n))$ .
- Se  $L = \infty$ , allora  $\Theta(f(n)) > \Theta(g(n))$ .

## 1.3 Gerarchia Fondamentale degli Ordini di Grandezza

Per costanti  $k, h \in \mathbb{R}^+$  e  $a > 1$ :

$$\Theta(1) < \Theta((\log n)^k) < \Theta(n^h) < \Theta(a^n) < \Theta(n!) < \Theta(n^n)$$

## 1.4 Classi di Complessità Comuni

- $\mathcal{O}(1)$ : Costante (es. accesso a un elemento di un array)
- $\mathcal{O}(\log n)$ : Logaritmica (es. ricerca binaria)
- $\mathcal{O}(n)$ : Lineare (es. scansione di una lista)
- $\mathcal{O}(n \log n)$ : Lineare-logaritmica (es. merge sort, heapsort)
- $\mathcal{O}(n^2)$ : Quadratica (es. bubble sort, selection sort)
- $\mathcal{O}(2^n)$ : Esponenziale (es. problemi risolti con la forza bruta)
- $\mathcal{O}(n!)$ : Fattoriale (es. problema del commesso viaggiatore con forza bruta)

## 2 Automi e TM

### 2.1 Complessità degli Automi

- **DFSA (Automa a Stati Finiti Deterministico)**
  - Complessità Temporale:  $T_A(n) = \Theta(n)$
  - Complessità Spaziale:  $S_A(n) = \Theta(1)$
- **DPDA (Automa a Pila Deterministico)**
  - Complessità Temporale:  $T_A(n) = \Theta(n)$
  - Complessità Spaziale:  $\Theta(0) \leq \Theta(S_A(n)) \leq \Theta(n)$
- **k-DTM (Macchina di Turing Deterministica a k-nastri)**
  - Complessità Temporale: Nessun limite generale.
  - Complessità Spaziale:  $\Theta(S_M(n)) \leq \Theta(T_M(n))$
- **SDTM (Macchina di Turing Deterministica a nastro singolo)**
  - Complessità Temporale: Nessun limite generale.
  - Complessità Spaziale:  $S_M(n) = \Omega(n)$

## 3 RAM

### 3.1 Complessità delle RAM

#### 3.1.1 Criteri di Costo

- **Costo Costante:** Ogni istruzione ha costo 1. Ogni cella di memoria ha costo 1, indipendentemente dal valore contenuto.
- **Costo Logaritmico:** Il costo di un'operazione e dello spazio occupato dipende dalla dimensione (logaritmo) dei valori numerici coinvolti.

$$l(x) := \begin{cases} \lfloor \log_2 x \rfloor + 1 & \text{se } x \neq 0 \\ 1 & \text{se } x = 0 \end{cases} \quad \text{N.B.: } l(x) = \Theta(\log x)$$

- **Quando sceglierli:** I due criteri sono equivalenti se la dimensione degli operandi è limitata da una costante. Se i numeri possono diventare arbitrariamente grandi, il criterio logaritmico è più realistico.

#### 3.1.2 Calcolo del Costo Logaritmico (caso semplificato)

Sotto l'ipotesi di usare un numero costante di celle di memoria:

- **Costo Spaziale:** Lo spazio totale è la somma della "lunghezza" (logaritmo) di tutti i numeri più grandi salvati in ogni cella di memoria utilizzata.
- **Gestione di un intero  $i$**  (es. LOAD, STORE, READ, WRITE, JZ)
  - Costo Temporale:  $\Theta(\log i)$
- **Operazioni Aritmetiche** (su operandi  $n_1, n_2$ )
  - Addizione (+), Sottrazione (-):  $\Theta(\log n_1 + \log n_2)$
  - Moltiplicazione (\*), Divisione (/):  $\Theta(\log n_1 \cdot \log n_2)$

## 4 Equazioni di Ricorrenza

### 4.1 Algoritmo Divide et Impera

Un algoritmo che segue la strategia *divide et impera* si articola in tre fasi:

- **Dividi:** Il problema è scomposto in sottoproblemi più semplici della stessa forma.
- **Impera:** I sottoproblemi vengono risolti ricorsivamente.
- **Combina:** Le soluzioni dei sottoproblemi sono combinate per ottenere la soluzione del problema originale.

La sua complessità temporale  $T(n)$  è descritta da un'equazione di ricorrenza, tipicamente nella forma  $T(n) = a \cdot T(n/b) + f(n)$ .

### 4.2 Metodi di Risoluzione delle Ricorrenze

#### 4.2.1 Risoluzione Diretta Esplicita

Consiste nello sviluppare iterativamente la ricorrenza fino a individuare un modello generale per esprimerne l'ordine di grandezza.

#### 4.2.2 Metodo di Sostituzione

Consiste nel formulare un'ipotesi per la soluzione e nel verificarla rigorosamente tramite dimostrazione per induzione.

#### 4.2.3 Metodo dell'Albero di Ricorsione

È una tecnica visuale per sviluppare le chiamate ricorsive e sommarne i costi livello per livello. È utile per formulare un'ipotesi di soluzione, da verificare poi con il metodo di sostituzione. Esempio di albero:

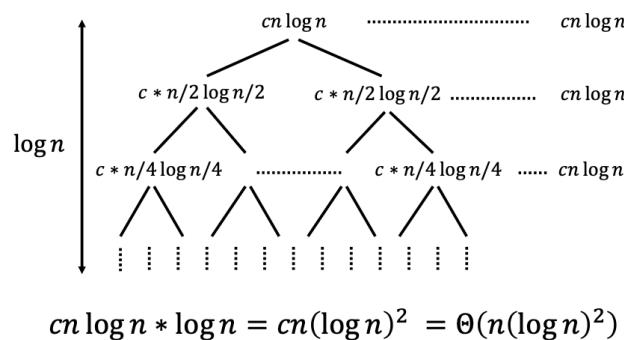


Figura 1: Esempio di un albero di ricorsione.

#### 4.2.4 Metodo per Ricorrenze Lineari

Si applica a ricorrenze della forma  $T(n) = \sum_{i=1}^h a_i T(n-i) + cn^k$ . Posto  $a := \sum a_i$ , la soluzione (come limite superiore) è:

- $T(n) = O(n^{k+1})$  se  $a = 1$ .
- $T(n) = O(n^k a^n)$  se  $a \geq 2$ .

#### 4.2.5 Teorema Master

Fornisce una soluzione "pronta" per ricorrenze della forma  $T(n) = a \cdot T(n/b) + f(n)$  (con  $a \geq 1, b > 1$ ). Si confronta  $f(n)$  con  $n^{\log_b a}$ :

- **Caso 1:** Se  $f(n) = O(n^{\log_b a - \epsilon})$  per qualche  $\epsilon > 0$ , allora  $T(n) = \Theta(n^{\log_b a})$ .
- **Caso 2:** Se  $f(n) = \Theta(n^{\log_b a})$ , allora  $T(n) = \Theta(n^{\log_b a} \log n)$ .
- **Caso 3:** Se  $f(n) = \Omega(n^{\log_b a + \epsilon})$  per qualche  $\epsilon > 0$  e se  $f(n)$  soddisfa una condizione di regolarità, allora  $T(n) = \Theta(f(n))$ .

### Corollario del Teorema Master (Caso Polinomiale)

Una versione semplificata del teorema si applica quando  $f(n)$  è un polinomio della forma  $\Theta(n^k)$ . Data la ricorrenza  $T(n) = a \cdot T(n/b) + \Theta(n^k)$ :

- **Caso 1:** Se  $k < \log_b a$ , allora  $T(n) = \Theta(n^{\log_b a})$ .
- **Caso 2:** Se  $k = \log_b a$ , allora  $T(n) = \Theta(n^k \log n)$ .
- **Caso 3:** Se  $k > \log_b a$ , allora  $T(n) = \Theta(n^k)$ .

## 5 Pseudocodice

### 5.1 Sintassi di base

- **Riga di commento**

//...

- **Assegnamento**

$i := j$

- **Operazioni**

$+$ ,  $-$ ,  $*$ ,  $/$ ,  $\%$

- **Confronto di interi**

$>$ ,  $<$ ,  $\geq$ ,  $\leq$ ,  $=$ ,  $\neq$

- **Lettura dell'input**

$x := \text{read}()$

- **Restituzione in output**

$\text{return } x$

### 5.2 Istruzioni comuni

- **If-else**

```
if condizione
    istruzioni
else
    istruzioni
```

- **Cicli**

```
while condizione
    istruzioni
```

```
for  $i := n\_1$  to  $n\_2$ 
    istruzioni
```

### 5.3 Oggetti e variabili

- I dati composti sono organizzati come oggetti. Gli oggetti hanno attributi (campi):

–  $x.\text{attr}$  è il valore dell'attributo  $\text{attr}$  dell'oggetto  $x$ .

- Gli array sono oggetti, dotati dell'attributo `length`.

–  $A[j]$  è l'elemento di indice  $j$  dell'array  $A$ .

–  $A[i..j]$  è il sottoarray di  $A$  dall' $i$ -esimo al  $j$ -esimo elemento.

- Una variabile che corrisponde ad un oggetto è un puntatore all'oggetto.

– Dopo le istruzioni  $y := x, x.\text{attr} := 3$  si ha  $y.\text{attr} = x.\text{attr} = 3$ .

- Un puntatore che non fa riferimento ad alcun oggetto ha valore NIL.

## 6 Algoritmi di Ordinamento

### 6.1 Algoritmi comuni

Algoritmo	Complessità temporale	Complessità spaziale
Insertion sort	$\Theta(n^2)$	$\Theta(1)$
Merge sort	$\Theta(n \log n)$	$\Theta(n)$
Heapsort	$\Theta(n \log n)$	$\Theta(1)$
Quicksort	$\Theta(n^2)$	$\Theta(1)$
Counting sort	$\Theta(n + k)$	$\Theta(k)$



## 7 Strutture Dati

### 7.1 Vettori (Array)

- `A.length` = lunghezza dell'array.
- `A[i]` = accesso a elemento `i` dell'array.
- `A[i..j]` = sottoarray da `i` a `j`.
- `n` = dimensione dell'array che è uguale a `A.length`.

### 7.2 Matrici

- `M.height` = numero di righe.
- `M.width` = numero di colonne.
- `M[i][j]` = accesso a riga `i` colonna `j`.
- `n` = dimensione dell'input che è uguale al numero di elementi, ovvero  $M.height \times M.width$ .
- $n := M.size$  per una matrice quadrata, dove `size` è il numero di righe (o colonne).

### 7.3 Liste Concatenate

- `L.head` = puntatore alla testa della lista.
- `x_f.next` = `NIL`, dove `x_f` è l'ultimo elemento della lista.

#### 7.3.1 Liste Singolarmente Concatenate

- `x.key` = dato contenuto nell'elemento `x`.
- `x.next` = puntatore all'elemento successivo.

#### 7.3.2 Liste Doppialemente Concatenate

- `x.key` = dato contenuto nell'elemento `x`.
- `x.next` = puntatore all'elemento successivo.
- `x.prev` = puntatore all'elemento precedente.
- `L.head.prev` = `NIL`.

#### 7.3.3 Liste Doppialemente Concatenate Circolari

- Utilizzano un nodo speciale detto **sentinella** (`L.nil`) al posto di `L.head`.
- `L.nil.key` = `NIL`.
- `L.nil.next` punta alla testa della lista.
- `L.nil.prev` punta alla coda della lista.
- La lista è "circolare": la `prev` della testa e la `next` della coda puntano a `L.nil`.
- Se la lista è vuota, `L.nil` punta a se stesso.

### 7.4 Tabelle Hash

- `T` = array di `m` celle (slot) che memorizza i dati.
- `h(k)` = funzione hash che mappa una chiave `k` a un indice della tabella.
- $\alpha = n/m$  = fattore di carico, definito come rapporto tra elementi e slot.

## 7.5 Alberi

### 7.5.1 Alberi Binari di Ricerca (BST)

- `T.root` = puntatore alla radice dell'albero.
- `x.key` = chiave del nodo `x`.
- `x.p` = puntatore al nodo padre.
- `x.left` = puntatore al figlio sinistro.
- `x.right` = puntatore al figlio destro.
- `x.leftsize` = (opzionale) dimensione del sottoalbero sinistro del nodo.

### 7.5.2 Alberi di Ricerca Generici (GST)

- `T.root` = puntatore alla radice dell'albero.
- `x.key` = chiave del nodo `x`.
- `x.p` = puntatore al nodo padre.
- `x.fs` = puntatore al figlio più a sinistra (first son).
- `x.lb` = puntatore al fratello a sinistra (left brother).
- `x.rb` = puntatore al fratello a destra (right brother).

### 7.5.3 Alberi Rosso-Neri (RBT)

- Un RBT è un BST con attributi e proprietà aggiuntive.
- `T.nil` = nodo speciale **sentinella** che sostituisce i puntatori a `NIL`. Il suo colore è sempre `BLACK`.
- `x.color` = attributo di ogni nodo che può essere `RED` o `BLACK`.
- $bh(x)$  = **altezza nera** del nodo, ovvero il numero di nodi neri in ogni cammino da `x` (escluso) a `T.nil` (incluso).

#### Proprietà RB

- Ogni nodo è **rosso o nero**.
- La **radice è nera** (`T.root.color = BLACK`).
- Ogni foglia (il nodo sentinella `T.nil`) è **nera**.
- Se un nodo è rosso, allora entrambi i suoi **figli sono neri**.
- Per ogni nodo, tutti i cammini semplici da quel nodo alle foglie discendenti contengono lo **stesso numero di nodi neri**.

## 7.6 Grafi

## 8 Progetta Strutture Dati