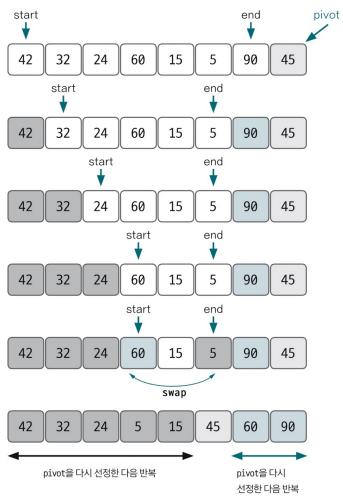
# **SORT (2)**

Algorithm

01

Quick Sort

#### 퀵정렬



퀵 정렬 수행 방식

시간복잡도: O(n^2)

#### 퀵정렬

```
def quickSort(arr):
 if len(arr) <= 1:</pre>
     #정렬할 원소가 없는 경우 그대로 리턴
     return arr
 pivot = arr[len(arr)//2]
 #pivot을 중앙값으로 선정함
 lesser, equal, greater = [], [],[]
 for num in arr:
     if num < pivot :</pre>
         lesser_append(num)
     elif num > pivot:
         greater.append(num)
     else:
         equal_append(num)
 return quickSort(lesser) + equal + quickSort(greater)
```

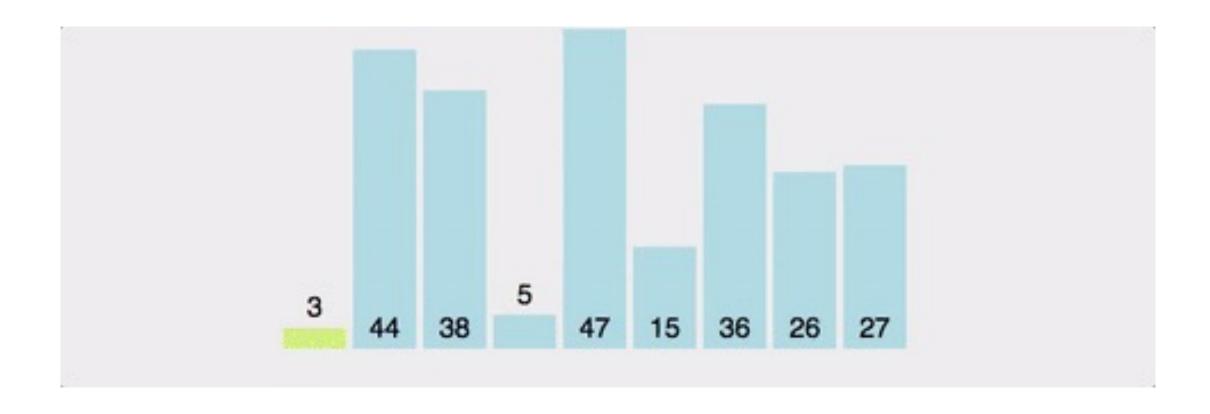
퀵정렬

Pivot = 24

43, 32, 24, 60, 15

15 24 43,32,60 15,24 Quick Sort ()

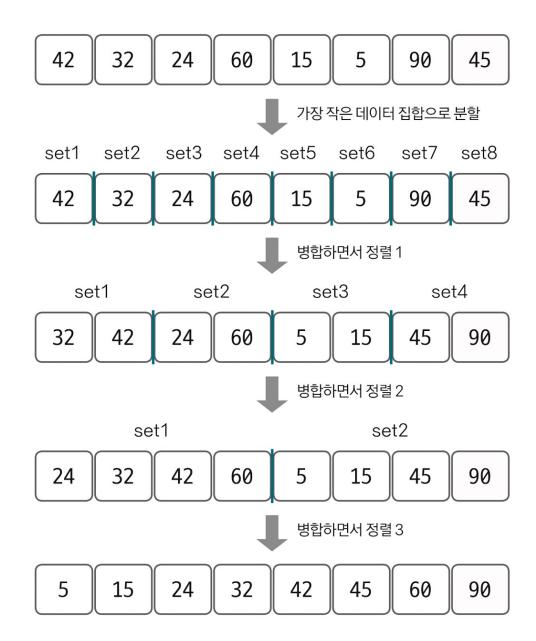
퀵정렬



02

Merge Sort

병합정렬



\_\_\_\_

시간복잡도 : O(nlogn)

#### 병합정렬

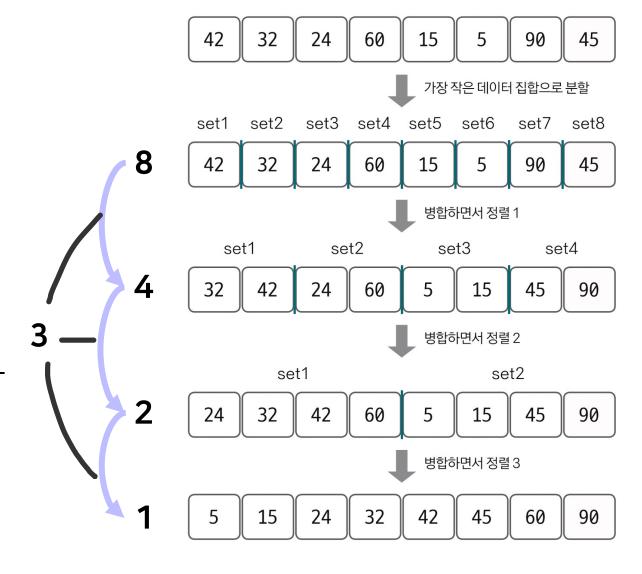
시간복잡도가 O(nlogn) 인 이유?

log 8 = 3

현재 접근할 수 있는 원소의 개수 = 8개

8개의 원소에 log 8 만큼의 연산을 한다

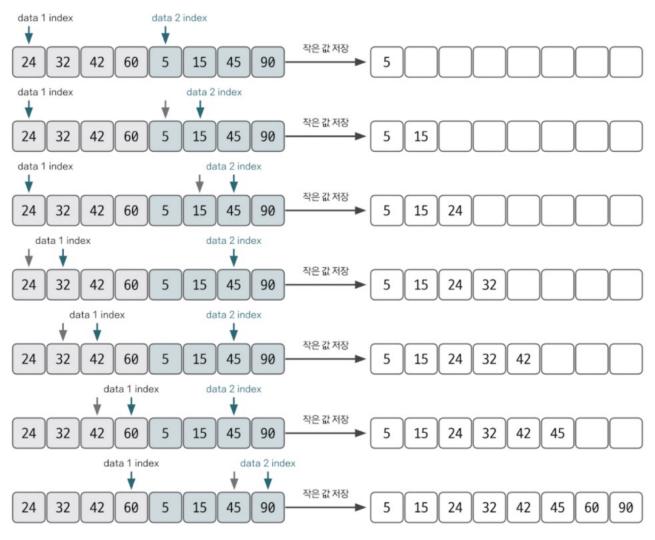
 $8 \log 8 => n \log n$ 



병합정렬

투포인터 방식

\_\_\_\_





#### 병합정렬

```
def mergeSort(arr):
if len(arr) < 2:</pre>
     return arr
#길이가 1이 될때까지 쪼개기 위함
mid = len(arr)//2
#배열을 반으로 쪼갬
low_arr = mergeSort(arr[:mid])
high_arr = mergeSort(arr[mid:])
merged_arr = []
l = h = 0
# l , low_arr 시작점
# h , high_arr 시작점
while l < len(low_arr) and h < len(high_arr):</pre>
     if low_arr[l] < high_arr[h]:</pre>
         merged_arr.append(low_arr[l])
        l += 1
     else:
         merged_arr.append(high_arr[h])
         h += 1
merged_arr += low_arr[l:]
merged_arr += high_arr[h:]
 return merged_arr
```

병합정렬



03

관련해서 풀어보면 좋은 문제

#### 참조

버블 소트 ☆



시간 제한	메모리 제한	제출	정답	맞힌 사람	정답 비율
1초	512 MB	21767	5926	3914	29.587%

#### 문제

N개의 수로 이루어진 수열 A[1], A[2], ..., A[N]이 있다. 이 수열에 대해서 버블 소트를 수행할 때, Swap이 총 몇 번 발생하는지 알아내는 프로그램을 작성하시오.

버블 소트는 서로 인접해 있는 두 수를 바꿔가며 정렬하는 방법이다. 예를 들어 수열이 3 2 1 이었다고 하자. 이 경우에는 인접해 있는 3, 2가 바뀌어야 하므로 2 3 1 이 된다. 다음으로는 3, 1이 바뀌어야 하므로 2 1 3 이 된다. 다음에는 2, 1이 바뀌어야 하므로 1 2 3 이 된다. 그러면 더 이상 바꿔야 할 경우가 없으므로 정렬이 완료된다.

#### 입력

첫째 줄에 N(1  $\leq$  N  $\leq$  500,000)이 주어진다. 다음 줄에는 N개의 정수로 A[1], A[2], ..., A[N]이 주어진다. 각각의 A[i]는 0  $\leq$  |A[i]|  $\leq$  1,000,000,000의 범위에 들어있다.

#### 출력

첫째 줄에 Swap 횟수를 출력한다



\_\_\_\_

# Thank you

Alogorithm