

به نام خدا

ساختمان داده

آرش شفيعی



## مرتب سازی

- در این بخش در مورد چند الگوریتم مرتب‌سازی صحبت خواهیم کرد و داده ساختارهای مورد نیاز برای این الگوریتم‌ها را معرفی خواهیم کرد.
- مسئله مرتب‌سازی<sup>1</sup> به شرح زیر است :
- ورودی : دنباله‌ای از  $n$  عدد به صورت  $\langle a_1, a_2, \dots, a_n \rangle$
- خروجی : ترتیبی (یا جایگشتی) از ورودی‌ها به صورت  $\langle a'_1, a'_2, \dots, a'_n \rangle$  به طوری که  

$$a'_1 \leq a'_2 \leq \dots \leq a'_n$$
- دنباله ورودی معمولاً به صورت یک آرایه  $n$  عنصری نشان داده می‌شود، گرچه می‌تواند با استفاده از داده ساختارهای دیگری مانند لیست پیوندی نیز مدلسازی شود.

---

<sup>1</sup> sorting problem

- معمولا در عمل عناصر یک آرایه مقادیر مجزا نیستند، بلکه هرکدام نماینده یا مجموعه‌ای از داده‌ها هستند که آن را رکورد<sup>1</sup> می‌نامیم.
- یک رکورد مجموعه‌ای از داده‌ها با نوع‌های داده‌ای متفاوت است که با یک کلید مشخص می‌شود. برای مثال اطلاعات یک دانشجو یک رکورد را تشکیل می‌دهد و شماره دانشجویی کلید رکورد است.
- در عمل وقتی کلیدهای تعدادی رکورد مرتب می‌شوند، داده‌های رکوردهای آنها هم به همراه کلیدها جابجا می‌شوند. اگر اطلاعات یک رکورد زیاد باشند می‌توان در کنار کلید اشاره‌گری به اطلاعات رکورد مربوط به کلید ذخیره کرد و اشاره‌گر را به همراه کلید در رکورد جابجا نمود.
- در این قسمت تنها در مورد الگوریتم‌های مرتب‌سازی صحبت می‌کنیم صرف نظر از اینکه چه نوع اطلاعاتی را مرتب می‌کنیم. البته برای توصیف الگوریتم‌ها فرض می‌کنیم ورودی از اعداد تشکیل شده است.

---

<sup>1</sup> record

- بسیاری از دانشمندان علوم کامپیوتر بر این باورند که مرتب‌سازی یکی از پایه‌ای‌ترین مسائل در مطالعه الگوریتم‌هاست. دلایل زیادی موجب این اهمیت است از جمله این که :
- بسیاری از برنامه‌ها نیاز به مرتب‌سازی اطلاعات دارند. برای مثال، در یک سامانه دانشگاهی نیاز داریم دانشجویان را بر اساس یک شاخص مثلاً شماره دانشجویی و یا نام خانوادگی مرتب کنیم.
- بسیاری از الگوریتم‌های کامپیوتری نیاز به مرتب‌سازی دارند. برای مثال، یک برنامه کامپیوتری که اشیاء گرافیکی را پردازش می‌کند برای به تصویر کشیدن اشیاء نیاز دارد آنها را با اساس فاصله آنها از بیننده تصویر مرتب کند.

- می‌توانیم روش‌ها و رویکردهای مختلف الگوریتمی را توسط الگوریتم‌های مرتب‌سازی مورد بررسی قرار دهیم. در طی سالیان، الگوریتم‌های مرتب‌سازی مختلفی با رویکردها و روش‌های گوناگون به وجود آمده‌اند که مطالعه هرکدام به فهم بهتر مبحث الگوریتم‌ها و داده‌ساختارها کمک می‌کند.
- می‌توانیم روش‌های مختلف مرتب‌سازی را براساس عملکردشان با یکدیگر مقایسه کنیم. با توجه به پراکندگی و ساختار ورودی مورد نظر برای جستجو، الگوریتم مناسب را انتخاب کنیم. برای هریک از روش‌های مرتب‌سازی می‌توانیم حد آستانه زمان اجرا را محاسبه و اثبات و با الگوریتم‌های دیگر مقایسه کنیم.

# الگوریتم‌های مرتب‌سازی

- در مقدمه تحلیل الگوریتم‌ها مرتب‌سازی درجی<sup>1</sup> را معرفی کردیم که در بدترین حالت یک آرایه  $n$  عنصری را در زمان  $\Theta(n^2)$  مرتب می‌کند. این الگوریتم به فضای اضافی برای مرتب‌سازی نیاز ندارد و آرایه را درجا<sup>2</sup> مرتب می‌کند که می‌تواند برای آرایه‌های بسیار بزرگ یک مزیت محسوب شود.

---

<sup>1</sup> insertion sort

<sup>2</sup> in place

# الگوریتم‌های مرتب‌سازی

- در این بخش درمورد یک الگوریتم مرتب‌سازی دیگر صحبت خواهیم کرد.
- مرتب‌سازی هرمی<sup>1</sup> آرایه‌ای از  $n$  عنصر را درجا در زمان  $O(n \lg n)$  مرتب می‌کند.
- مرتب‌سازی هرمی از یک داده ساختار مهم به نام هرم یا هیپ<sup>2</sup> استفاده می‌کند که به معرفی این داده ساختار و موارد استفاده از آن خواهیم پرداخت.

---

<sup>1</sup> heap sort

<sup>2</sup> heap



# الگوریتم‌های مرتب‌سازی

- مرتب‌سازی هرمی و مرتب‌سازی درجی در دسته‌ای از الگوریتم‌های مرتب‌سازی به نام مرتب‌سازی‌های مقایسه‌ای قرار می‌گیرند. دو الگوریتم مرتب‌سازی مقایسه‌ای مهم دیگر که در مبحث طراحی الگوریتم‌ها به آن پرداخته می‌شود مرتب‌سازی ادغامی<sup>1</sup> و مرتب‌سازی سریع<sup>2</sup> هستند. می‌توان اثبات کرد که هر نوع مرتب‌سازی مقایسه‌ای نمی‌تواند در زمان کمتر از  $n \lg n$  انجام شود بنابراین کران پایین زمان اجرای مرتب‌سازی‌های مقایسه‌ای  $\Omega(n \lg n)$  است.

---

<sup>1</sup> merge sort

<sup>2</sup> quick sort

# الگوریتم‌های مرتب‌سازی

- اگر مجموعه‌ای که می‌خواهیم مرتب کنیم شامل اعداد حسابی  $\{0, 1, \dots, k\}$  باشد با استفاده از یک حافظه اضافی می‌توانیم زمان اجرا را به  $\Theta(k + n)$  کاهش دهیم. این الگوریتم مرتب‌سازی را الگوریتم مرتب‌سازی شمارشی<sup>1</sup> می‌نامیم. اگر  $k = O(n)$  باشد، مرتب‌سازی شمارشی اعداد را در زمان خطی نسبت به تعداد اعداد آرایه مرتب می‌کند.
- الگوریتم مرتب‌سازی سطلی<sup>2</sup> الگوریتم دیگری است که در دسته الگوریتم‌های مرتب‌سازی خطی قرار می‌گیرد. اگر اطلاعاتی از توزیع احتمالی اعداد در آرایه ورودی داشته باشیم و بدانیم  $n$  عدد ورودی دارای توزیع احتمالی یکنواخت<sup>3</sup> هستند می‌توانیم از مرتب‌سازی سطلی استفاده کنیم که در حالت میانگین اعداد را در زمان  $O(n)$  مرتب می‌کند.

---

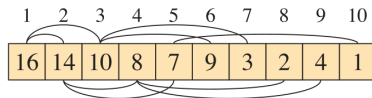
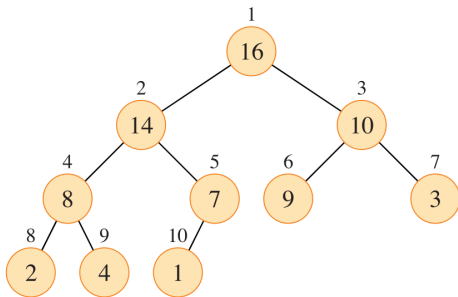
<sup>1</sup> counting sort

<sup>2</sup> bucket sort

<sup>3</sup> uniform distribution

# الگوریتم‌های مرتب‌سازی

- داده ساختار هرم<sup>1</sup> یا هرم دودویی<sup>2</sup> آرایه‌ای از اشیاء است که می‌توانیم آن را به صورت یک درخت دودویی نشان دهیم.
- در شکل زیر یک نمونه از داده ساختار هرم نشان داده شده است.



<sup>1</sup> heap

<sup>2</sup> binary heap

# الگوریتم‌های مرتب‌سازی

- هر رأس در درخت متناظر با یکی از عناصر آرایه است. درخت در همه سطوح به غیر از سطح آخر یا سطح برگ‌ها کامل است و در سطح آخر از چپ به راست پر شده است.
- آرایه  $A[1 : n]$  که یک هرم را نمایش می‌دهد یک شیء با ویژگی  $A.\text{heap-size}$  است که تعداد عناصر هرم را که در آرایه  $A$  ذخیره شده است نمایش می‌دهد. بنابراین اگرچه  $A[1 : n]$  می‌تواند از اعدادی تشکیل شده باشد، تنها عناصر  $A[1 : A.\text{heap-size}]$  به طوری که  $0 \leq A.\text{heap-size} \leq n$  عناصر معتبر هرم هستند. اگر  $A.\text{heap-size} = 0$  باشد، هرم خالی است.
- ریشه درخت  $A[1]$  است و به ازای اندیس  $i$  از یک رأس در درخت، روش ساده‌ای برای محاسبه اندیس‌های پدر، فرزند چپ و فرزند راست آن رأس وجود دارد.

# الگوریتم‌های مرتب‌سازی

- در زیر روش محاسبه اندیس‌های پدر، فرزند چپ و فرزند راست نشان داده شده است.

---

## Algorithm Parent

---

```
function PARENT(i)  
1: return  $\lfloor i/2 \rfloor$ 
```

---

---

## Algorithm Left

---

```
function LEFT(i)  
1: return 2i
```

---

---

## Algorithm Right

---

```
function RIGHT(i)  
1: return 2i + 1
```

---

# الگوریتم‌های مرتب‌سازی

- در بسیاری از کامپیوترها مقدار  $2i$  می‌تواند با یک دستور ماشین توسط انتقال عدد دودویی متناظر با  $i$  یک واحد به سمت چپ محاسبه شود. همچنین مقدار  $i/2$  توسط یک انتقال به راست محاسبه می‌شود.
- دو نوع هرم دودویی وجود دارد: هرم بیشینه<sup>1</sup> و هرم کمینه<sup>2</sup>.
- هر دو نوع هرم دارای ویژگی هرم<sup>3</sup> هستند.
- در هرم بیشینه ویژگی هرم<sup>4</sup> بدین صورت است که به ازای هر رأس  $i$  به غیر از ریشه داریم:

$$A[\text{Parent}(i)] \geq A[i]$$

---

<sup>1</sup> max heap

<sup>2</sup> min heap

<sup>3</sup> heap property

<sup>4</sup> max heap property

# الگوریتم‌های مرتب‌سازی

- این ویژگی بدین معناست که مقدار یک رأس در درخت حداکثر برابر با مقدار رأس پدر آن رأس است . بنابراین بزرگ‌ترین عنصر در یک هرم بیشینه در ریشه ذخیره می‌شود و یک زیردرخت دارای یک ریشه مقداری بزرگ‌تر از ریشه را شامل نمی‌شود.
- یک هرم کمینه به روش عکس هرم بیشینه ذخیره‌سازی را انجام می‌دهد. ویژگی هرم کمینه<sup>1</sup> بدین صورت است که به ازای هر رأس  $i$  به غیر از ریشه، داریم :

$$A[\text{Parent}(i)] \leq A[i]$$

- بنابراین در یک هرم کمینه کوچکترین عنصر در ریشه ذخیره می‌شود.

---

<sup>1</sup> min heap property

# الگوریتم‌های مرتب‌سازی

- الگوریتم مرتب‌سازی هرمی از یک هرم بیشینه استفاده می‌کند که بعدها به آن خواهیم پرداخت.
- هرم کمینه برای پیاده‌سازی صف اولویت<sup>1</sup> استفاده می‌شود که درمورد آن نیز بعدها صحبت خواهیم کرد.

---

<sup>1</sup> priority queue



# الگوریتم‌های مرتب‌سازی

- اگر یک هرم را به صورت یک درخت نمایش دهیم، می‌توانیم ارتفاع<sup>1</sup> یک رأس از درخت را تعریف کنیم.
- ارتفاع یک رأس از درخت، تعداد یال‌هایی است که بر روی بلندترین مسیر ساده از یکی از برگ‌های درخت به آن رأس قرار دارد. ارتفاع یک هرم ارتفاع ریشه هرم است.
- از آنجایی که یک هرم دارای  $n$  عنصر بر پایه درخت دودویی کامل<sup>2</sup> است، ارتفاع آن  $\Theta(\lg n)$  است.
- عملیات اصلی که بر روی هرم اجرا می‌شوند حداکثر در زمانی متناسب با ارتفاع هرم اجرا می‌شوند و در نتیجه حداکثر به زمان  $O(\lg n)$  نیاز دارند.

---

<sup>1</sup> height

<sup>2</sup> complete binary tree

- تابع Max-Heapify تابعی است که ویژگی هرم بیشینه را حفظ می‌کند. ورودی آن یک آرایه  $A$  با اندازه heap-size و یک اندیس  $i$  در آرایه است. وقتی این تابع فراخوانی می‌شود، تابع فرض را بر این می‌گذارد که در درخت دودویی با ریشه‌های  $Left(i)$  و  $Right(i)$  هرم بیشینه هستند، اما  $A[i]$  ممکن است کوچک‌تر از فرزنداناش باشد. تابع Max-Heapify مقدار  $A[i]$  را در هرم بیشینه پایین می‌برد تا جایی که ویژگی هرم بیشینه به دست آید.

---

**Algorithm Max Heapify**

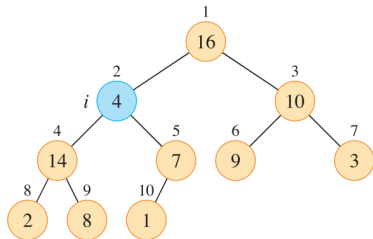
---

–     **function** MAX-HEAPIFY(A,i)  
1: l = Left(i)  
2: r = Right(i)  
3: **if** l  $\leq$  A.heap-size and A[l] > A[i] **then**  
4:     largest = l  
5: **else** largest = i  
6: **if** r  $\leq$  A.heap-size and A[r] > A[largest] **then**  
7:     largest = r  
8: **if** largest  $\neq$  i **then**  
9:     exchange A[i] with A[largest]  
10:    Max-Heapify (A, largest)

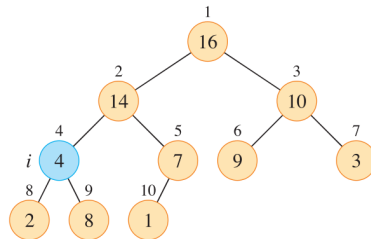
---

- شکل زیر عملیات Max-Heapify را نشان می‌دهد. هرگام بیشترین مقدار عناصر  $A[i]$  و  $A[\text{Left}(i)]$  و  $A[\text{Right}(i)]$  را تعیین می‌کند و اندیس بزرگ‌ترین عنصر را در متغیر largest ذخیره می‌کند. اگر  $A[i]$  بزرگ‌ترین عنصر است، زیر درخت با ریشه  $i$  یک هرم بیشینه است و نیاز به انجام هیچ عملیاتی نیست. در غیر اینصورت، یکی از دو فرزند دارای بیشترین مقدار است و مکان  $i$  و largest تعویض می‌شود که باعث می‌شود رأس  $i$  و فرزندانش ویژگی هرم بیشینه را حفظ کنند. اما اکنون زیر درخت با رأس largest ممکن است ویژگی هرم بیشینه را نقض کند، پس دوباره تابع Max-Heapify به صورت بازگشتی باید فراخوانی شود.

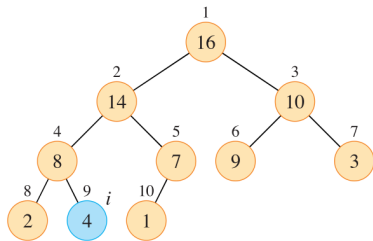
# حفظ ویژگی هرِم



(a)



(b)



(c)

- برای تحلیل تابع Max-Heapify ، فرض کنید  $T(n)$  زمان اجرا در بدترین حالت باشد که تابع برای یک زیر درخت با اندازه  $n$  صرف می کند.
  - برای یک درخت با ریشه  $i$  زمان اجرا برای مقایسه عناصر  $A[i]$  ،  $A[\text{Left}(i)]$  و  $A[\text{Right}(i)]$  برابر با  $\Theta(1)$  است. تابع به صورت بازگشتی برای یکی از زیردرخت ها فراخوانی می شود. هرکدام از زیردرخت ها حداکثر  $2n/3$  رأس دارند و بنابراین می توانیم زمان اجرای تابع Max-Heapify را با رابطه بازگشتی زیر توصیف کنیم.
- $$T(n) \leq T(2n/3) + \Theta(1)$$
- با حل کردن این رابطه بازگشتی توسط قضیه اصلی به دست می آوریم  $T(n) = O(\lg n)$
  - همچنین می توانیم بگوییم زمان اجرای تابع Max-Heapify بر روی رأسی به ارتفاع  $h$  برابر با  $O(h)$  است.

- تابع Build-Max-Heap آرایه  $A[1 : n]$  را به یک هرم بیشینه تبدیل می‌کند.
- عناصر زیر آرایه  $A[\lfloor n/2 \rfloor + 1 : n]$  همه برگ‌های درخت هستند.
- تابع Build-Max-Heap به ازای همه عناصر غیر برگ تابع Max-Heapify را فراخوانی می‌کند.

---

## Algorithm Build Max Heap

---

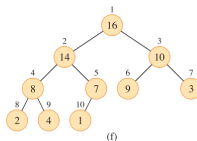
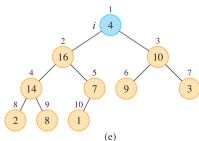
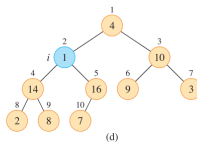
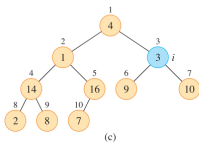
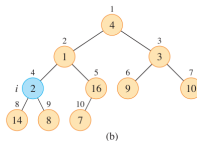
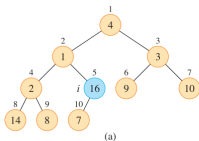
```
function BUILD-MAX-HEAP(A,n)
1: A.heap-size = n
2: for i =  $\lfloor n/2 \rfloor$  downto 1 do
3:   Max-Heapify(A,i)
```

---

- شکل زیر یک مثال از عملیات تابع Build-Max-Heap را نشان می‌دهد.

A 

4	1	3	2	16	9	10	14	8	7
---	---	---	---	----	---	----	----	---	---





- برای اینکه نشان دهیم چرا تابع Build-Max-Heap درست کار می‌کند، باید اثبات کنیم در ابتدای حلقه for هر یک از رأس‌های  $n, i + 2, i + 1$  ریشه یک هرم بیشینه است.
- باید نشان دهیم این گزاره در ابتدای اولین تکرار حلقه درست است و در هر تکرار حلقه اگر گزاره در ابتدای یک تکرار درست باشد، در ابتدای تکرار بعدی نیز درست است. بدین ترتیب به روش استقرایی اثبات می‌کنیم الگوریتم درست عمل می‌کند.

- پایه استقرا : قبل از اولین تکرار حلقه،  $i = \lfloor n/2 \rfloor$  . هریک از رئوس  $n, \dots, \lfloor n/2 \rfloor + 2, \lfloor n/2 \rfloor + 1$  یک برگ است و بنابراین به طور بدیهی ریشه یک هرم بیشینه است.
- گام استقرا : اندیس فرزندان رأس  $i$  بزرگتر از رأس  $i$  است. طبق فرض استقرا هردوی فرزندان ریشه هرم بیشینه هستند. این دقیقا شرایطی است که برای فراخوانی تابع  $\text{Build-Max-Heap}(A, i)$  نیاز داریم تا رأس  $i$  را در ریشه هرم بیشینه قرار دهیم. همچنین فراخوانی تابع  $\text{Max-Heapify}$  ویژگی هرم را حفظ می کند به طوری که رئوس  $n, \dots, i + 2, i + 1$  همه ریشه هرم بیشینه خواهند بود. بنابراین در تکرار بعدی حلقه این رئوس هریک ریشه یک هرم بیشینه خواهند بود.
- خاتمه پذیری : حلقه دقیقا  $i = \lfloor n/2 \rfloor$  بار تکرار می شود بنابراین قطعاً الگوریتم خاتمه می یابد. در پایان  $i = 0$  است بنابراین طبق اثبات استقرایی هریک از رئوس  $n, \dots, 2, 1$  ریشه یک هرم بیشینه هستند و رأس 1 ریشه هرم بیشینه به دست آمده است.

- می‌توانیم یک کران بالای ساده بر روی زمان Build-Max-Heap به صورت زیر محاسبه کنیم. زمان اجرای هر فراخوانی Max-Heapify  $O(\lg n)$  است و Build-Max-Heap تعداد  $O(n)$  فراخوانی انجام می‌دهد. بنابراین زمان اجرا  $O(n \lg n)$  است. این کران بالا اگرچه درست است، اما به میزان کافی دقیق نیست.
- می‌توانیم یک کران مجانبی دقیق‌تر برای این تابع محاسبه کنیم. مشاهده می‌کنیم که زمان اجرای Max-Heapify بستگی به ارتفاع درختی دارد که بر روی آن اجرا می‌شود. در یک هرم شامل  $n$  عنصر ارتفاع  $\lceil \lg n \rceil$  است و حداکثر تعداد  $\lceil n/2^{h+1} \rceil$  رأس با ارتفاع  $h$  وجود دارد.
- زمان مورد نیاز برای تابع Max-Heapify وقتی بر روی رأسی با ارتفاع  $h$  فراخوانی می‌شود برابر است با  $O(h)$ .

- فرض کنید  $c$  یک ضریب ثابت در تحلیل مجانبی باشد، آنگاه زمان اجرای Build-Max-Heap را به صورت زیر می‌توانیم توصیف کنیم.

$$\sum_{h=0}^{\lfloor \lg n \rfloor} \left\lceil \frac{n}{2^{h+1}} \right\rceil ch$$

- به ازای  $0 \leq h \leq \lfloor \lg n \rfloor$  داریم  $\lceil n/2^{h+1} \rceil \geq 1/2$ .

- همچنین از آنجایی که به ازای  $x \geq 1/2$  داریم  $x \leq 2x$  ، بنابراین  $\lceil n/2^{h+1} \rceil \leq n/2^h$ .
- بنابراین می‌توانیم رابطه زیر را به دست آوریم.

$$\sum_{h=0}^{\lfloor \lg n \rfloor} \lceil \frac{n}{2^{h+1}} \rceil ch \leq cn \frac{1/2}{(1 - 1/2)^2} = O(n)$$

- بنابراین می‌توانیم یک هرم بیشینه از یک آرایه غیر مرتب در زمان خطی بسازیم.
- برای ساختن هرم کمینه از تابع Build-Min-Heap استفاده می‌کنیم که شبیه Build-Max-Heap است با این تفاوت که تابع Min-Heapify فراخوانی می‌شود.

- الگوریتم مرتب‌سازی هرمی<sup>1</sup>، که با تابع Heapsort در زیر نشان داده شده است با فراخوانی تابع Build-Max-Heap یک هرم بیشینه بر روی آرایه ورودی  $A[1 : n]$  می‌سازد. از آنجایی که مقدار بیشینه عناصر در ریشه  $A[1]$  ذخیره شده است، الگوریتم مرتب‌سازی هرمی می‌تواند این مقدار بیشینه را در مکان درست آن یعنی  $A[n]$  قرار دهد.
- حال اگر تابع رأس  $n$  را از هرم بردارید یا به عبارت دیگر  $A.heap-size$  را یک واحد کاهش دهد، فرزندان ریشه همچنان هرم بیشینه باقی می‌مانند. برای حفظ ویژگی هرم تابع  $Max-Heapify(A, i)$  فراخوانی می‌شود و در نتیجه  $A[1 : n - 1]$  یک هرم بیشینه می‌شود. این عملیات ادامه می‌یابد تا جایی که اندازه هرم برابر با ۲ شود.

---

<sup>1</sup> heapsort algorithm

---

## Algorithm Heapsort

---

–     **function** HEAPSORT(A,n)

1: Build-Max-Heap (A,n)

2: **for** i = n **downto** 2 **do**

3:     exchange A[1] with A[i]

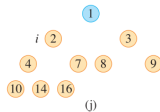
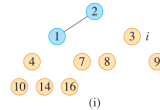
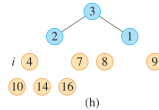
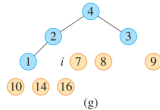
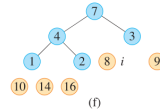
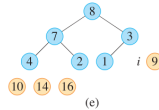
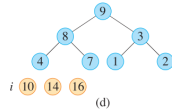
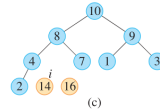
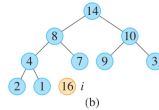
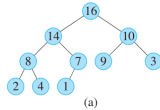
4:     A.heap-size = A.heap-size-1

5:     Max-Heapify (A,1)

---

# مرتب‌سازی هرمی

- شکل زیر یک مثال از عملیات Heapsort را نشان می‌دهد.



A

1	2	3	4	7	8	9	10	14	16
---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

(k)



- مرتب‌سازی هرمی در زمان  $O(n \lg n)$  اجرا می‌شود، زیرا فراخوانی تابع Build-Max-Heap به زمان  $O(n)$  نیاز دارد و هریک از  $n - 1$  فراخوانی تابع Max-Heapify در زمان  $O(\lg n)$  اجرا می‌شود.

- داده ساختار هرم کاربردهای زیادی در الگوریتم‌های مختلف دارد. یکی از کاربردهای آن صف اولویت<sup>1</sup> است.
- در اینجا درمورد یکی از انواع صف اولویت که صف اولویت بیشینه<sup>2</sup> است صحبت می‌کنیم که براساس هرم بیشینه است. صف اولویت کمینه<sup>3</sup> شبیه صف اولویت بیشینه است که از هرم کمینه استفاده می‌کند.
- یک صف اولویت داده ساختاری است برای نگهداری مجموعه S از عناصری که هرکدام با یک کلید<sup>4</sup> مشخص شده‌اند. صف اولویت بیشینه عملیات زیر را پشتیبانی می‌کند.

---

<sup>1</sup> priority queue

<sup>2</sup> max priority queue

<sup>3</sup> min priority queue

<sup>4</sup> key

- عملیات درج  $\text{Insert}(S, x, k)$  : عنصر  $x$  با کلید  $k$  را در مجموعه  $S$  درج می‌کند که معادل عملیات  $S = S \cup \{x\}$  است.
- عملیات بیشینه  $\text{Maximum}(S)$  : عنصری از  $S$  که بزرگ‌ترین کلید را دارد را بر می‌گرداند.
- عملیات استخراج بیشینه  $\text{Extract-Max}(S)$  : عنصری از  $S$  که بزرگ‌ترین کلید را دارد را از مجموعه حذف کرد، و باز می‌گرداند.
- عملیات افزایش کلید  $\text{Increase-key}(S, x, k)$  : مقدار کلید عنصر  $x$  را با مقدار جدید  $k$  افزایش می‌دهد فرض بر این است که مقدار  $k$  بزرگ‌تر یا مساوی مقدار فعلی کلید  $x$  است.

- صف اولویت می‌تواند کاربردهای زیادی داشته باشد. برای مثال واحدهای کاری<sup>1</sup> در یک سیستم عامل به هنگام اجرا وارد یک صف می‌شوند، اما یک زمانبندی ممکن است بخواهد آنها را براساس اولویت‌شان از صف خارج کند که در اینجا می‌توانیم از یک صف اولویت پیشینه استفاده کنیم. هرگاه یک واحدکاری به اتمام رسید، زمانبند<sup>2</sup> واحد کاری با بیشترین اولویت را توسط Extract-Max از صف اولویت خارج می‌کند. هرگاه یک واحدکاری جدید توسط کاربر تعریف شد، توسط Insert وارد صف اولویت می‌شود.
- یک صف اولویت کمینه نیز عملیات Insert ، Minimum ، Extract-Min و Decrease-Key را پشتیبانی می‌کند.
- ممکن است یک زمانبند بخواهد واحدهای کاری که کمترین زمان اجرا دارند زودتر اجرا کند. در این صورت کلید عناصر زمان اجرای مورد نیاز آنهاست و از یک صف اولویت کمینه استفاده می‌شود.

---

<sup>1</sup> jobs or tasks

<sup>2</sup> Scheduler

- تابع Max-Heap-Maximum عملیات Maximum را در زمان  $\Theta(1)$  و تابع Max-Heap-Extract-Max عملیات Extract-Max را پیاده سازی می کند.

---

### Algorithm Max Heap Maximum

---

```
function MAX-HEAP-MAXIMUM(A)
1: if A.heap-size < 1 then
2:   error "heap underflow"
3: return A[1]
```

---



---

### Algorithm Max Heap Extract Max

---

```
function MAX-HEAP-EXTRACT-MAX(A)
1: max = Max-Heap-Extract-Max (A)
2: A[1] = A[A.heap-size]
3: A.heap-size = A.heap-size - 1
4: Max-Heapify(A,1)
5: return max
```

- در این الگوریتم‌ها فرض می‌کنیم Max-Heapify عناصر صف اولویت را بر اساس ویژگی کلید آنها مقایسه می‌کند و همچنین وقتی دو عنصر در آرایه جابجا می‌شوند، درواقع اشاره‌گری به عناصر آنها جابجا می‌شود.
- زمان اجرای Max-Heap-Extract-Max برابر با  $O(\lg n)$  است، زیرا تنها تعدادی عملیات در زمان ثابت علاوه بر عملیات Max-Heapify انجام می‌دهد.

- تابع Max-Heap-Increase-Key عملیات Increase-Key را انجام می‌دهد.

---

**Algorithm** Max Heap Increase Key

---

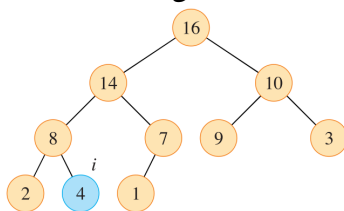
```
function MAX-HEAP-INCREASE-KEY(A,x,k)
1: if k < x.key then
2:   error "new key is smaller than current key"
3: x.key = k
4: find the index i in array A where object x occurs
5: while i > 1 and A[Parent(i)].key < A[i].key do
6:   exchange A[i] with A[Parent(i)], updating the information that
   priority queue objects to array indices
7:   i = Parent(i)
```

---

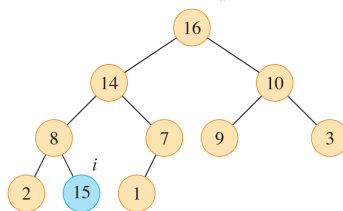
- این تابع ابتدا بررسی می‌کند که کلید جدید  $K$  کلید فعلی  $x$  را کاهش نمی‌دهد و در صورتی که مشکل وجود نداشت، مقدار کلید  $x$  را تغییر می‌دهد. سپس این تابع اندیس  $i$  از  $x$  را در آرایه پیدا می‌کند به طوری که  $A[i]$  برابر با  $x$  باشد.
- از آنجایی که افزایش کلید  $A[i]$  ممکن است ویژگی هرم بیشینه را نقض کند، تابع یک مسیر ساده از رأس به سمت ریشه طی می‌کند تا مکان مناسب رأس را با کلید جدید پیدا کند.
- وقتی تابع  $\text{Max-Heap-Increase-Key}$  این مسیر را طی می‌کند، به طور مکرر کلید یک عنصر را با کلید پدر آن مقایسه می‌کند و در صورتی که کلید عنصر بزرگ‌تر بود، اشاره‌گرهای آنها با جابجا می‌کند و در صورتی که کلید عنصر از کلید پدر کوچک‌تر بود، الگوریتم به پایان می‌رسد، زیرا ویژگی هرم بیشینه برقرار خواهد بود.



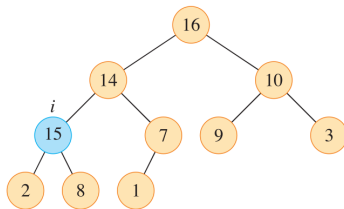
- شکل زیر یک مثال از عملیات Max-Heap-Increase-Key را نشان می‌دهد.



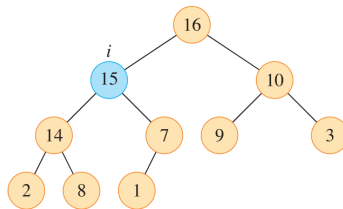
(a)



(b)



(c)



(d)

- زمان اجرای عملیات افزایش کلید Max-Heap-Increase-Key برای هر هرم با  $n$  عنصر برابر با  $O(\lg n)$  است زیرا مسیری که رأس تا ریشه طی می‌کند  $O(\lg n)$  است.

- تابع Max-Heap-Insert عملیات درج Insert را پیاده‌سازی می‌کند.

---

## Algorithm Max Heap Insert

---

```
function MAX-HEAP-INSERT(A,x,n)
1: if A.heap-size == n then
2:   error "heap overflow"
3: A.heap-size = A.heap-size + 1
4: k = x.key
5: x.key =  $-\infty$ 
6: A[A.heap-size] = x
7: map x to index heap-size in the array
8: Max-Heap-Increase-Key (A,x,k)
```

---

- این تابع به عنوان ورودی آرایه  $A$  را که یک هرم بیشینه را پیاده‌سازی کرده است، به همراه عنصر جدید  $x$  دریافت می‌کند و آن را در آرایه  $A$  با اندازه  $n$  درج می‌کند. این تابع بررسی می‌کند مکان کافی در آرایه برای درج عنصر جدید وجود دارد. سپس یک برگ با کلید  $-\infty$  به هرم اضافه می‌کند. سپس تابع  $\text{Max-Heap-Increase-Key}$  را فراخوانی می‌کند تا کلید عنصر اخیرا افزوده شده را تنظیم و آن را در مکان مناسب خود قرار دهد تا ویژگی هرم برقرار شود.
- زمان اجرای  $\text{Max-Heap-Increase}$  بر روی یک هرم با  $n$  عنصر برابر با  $O(\lg n)$  است.

## مرتب‌سازی در زمان خطی

- الگوریتم‌های مرتب‌سازی بهینه یک آرایه  $n$  تایی را در زمان  $O(n \lg n)$  مرتب می‌کنند.
- برای مثال الگوریتم‌های مرتب‌سازی هرمی و ادغامی در بدترین حالت و مرتب‌سازی سریع در زمان متوسط مرتب‌سازی  $n$  عنصر را در زمان  $O(n \lg n)$  انجام می‌دهند.
- این الگوریتم‌ها که با مقایسه عناصر آرایه مرتب‌سازی را انجام می‌دهند در دسته الگوریتم‌های مرتب‌سازی مقایسه‌ای<sup>1</sup> قرار می‌گیرند.
- در این قسمت در مورد چند الگوریتم مرتب‌سازی صحبت می‌کنیم که آرایه را در زمان خطی نسبت به تعداد عناصر آرایه مرتب می‌کنند.

---

<sup>1</sup> comparison sort

# کران پایین مرتب‌سازی مقایسه‌ای

- ابتدا اثبات می‌کنیم که هر الگوریتم مرتب‌سازی مقایسه‌ای کران پایین زمان اجرای  $\Omega(n \lg n)$  در بدترین حالت دارد. به عبارت دیگر هیچ الگوریتم مقایسه‌ای وجود ندارد که آرایه  $n$  عنصری را در زمانی کمتر از  $n \lg n$  بتواند مرتب کند.
- یک مرتب‌سازی مقایسه‌ای تنها با مقایسه عناصر دنباله  $\langle a_1, a_2, \dots, a_n \rangle$  در مورد ترتیب عناصر آن اطلاعات کسب می‌کند. بدین معنی که به ازای دو عنصر  $a_i$  و  $a_j$  این الگوریتم‌ها یکی از مقایسه‌های  $a_i < a_j$  ،  $a_i \leq a_j$  ،  $a_i = a_j$  ،  $a_i \geq a_j$  و یا  $a_i > a_j$  را انجام می‌دهند تا ترتیب نسبی آن دو را تعیین کنند.
- برای اثبات کران پایین<sup>1</sup> مرتب‌سازی‌های مقایسه‌ای بدون از دست دادن عمومیت اثبات<sup>2</sup> ، فرض می‌کنیم عناصر ورودی متمایز هستند. بنابراین فرض می‌کنیم همه مقایسه‌ها به صورت  $a_i \leq a_j$  هستند.

---

<sup>1</sup> lower bound

<sup>2</sup> without loss of generality

# کران پایین مرتب‌سازی مقایسه‌ای

- می‌توانیم مرتب‌سازی مقایسه‌ای را به صورت درخت‌های تصمیم<sup>1</sup> مدل‌سازی کنیم.
- یک درخت تصمیم یک درخت دودویی پر<sup>2</sup> است (بدین معنی که هر رأس یا یک برگ است و یا دو فرزند دارد) که مقایسه‌های بین عناصر آرایه را نمایش می‌دهد که توسط یکی از انواع مرتب‌سازی‌های مقایسه‌ای بر روی عناصر ورودی انجام شده است.

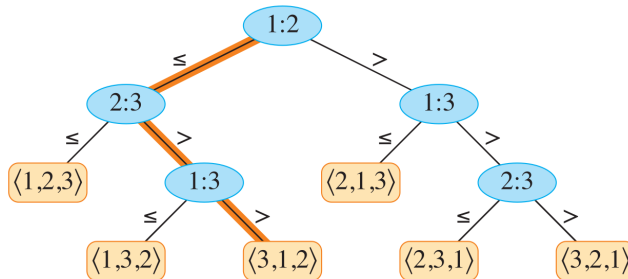
---

<sup>1</sup> decision trees

<sup>2</sup> full binary tree

# کران پایین مرتب‌سازی مقایسه‌ای

- شکل زیر یک درخت تصمیم را برای الگوریتم مرتب‌سازی درجی نشان می‌دهد.





## کران پایین مرتب‌سازی مقایسه‌ای

- هر یک از رئوس میانی درخت تصمیم با  $i : j$  به ازای  $i \geq 1$  و  $j \leq n$  نمایش داده شده‌اند به طوری که  $n$  تعداد عناصر دنباله ورودی است.
- هر یک از برگ‌ها با یک جایگشت  $\langle \Pi(1), \Pi(2), \dots, \Pi(n) \rangle$  نمایش داده شده‌اند.
- اندیس‌هایی که در رئوس درخت تصمیم نوشته شده‌اند مکان اصلی عناصر را نشان می‌دهند اجرای درخت تصمیم بر روی یک ورودی متناظر با یک مسیر ساده از ریشه به یکی از برگ‌هاست.
- هر رأس میانی یک مقایسه  $a_i \leq a_j$  انجام می‌دهد. زیر درخت سمت چپ شرایطی را بررسی می‌کند که در آن  $a_i \leq a_j$  و زیر درخت سمت راست شرایطی را بررسی می‌کند در آن  $a_i > a_j$  است. با رسیدن به یک ریشه ترتیب  $a_{\Pi(1)} \leq a_{\Pi(2)} \leq \dots \leq a_{\Pi(n)}$  تعیین شده است.
- هر یک از  $n!$  جایگشت  $n$  عنصر باید در یکی از برگ‌های درخت تصمیم ظاهر شود.

# کران پایین مرتب سازی مقایسه ای

- طول بلندترین مسیر بین ریشه و برگ ها زمان اجرای الگوریتم مرتب سازی مقایسه ای در بدترین حالت را تعیین می کند. بنابراین بیشترین تعداد مقایسه ها در یک مرتب سازی مقایسه ای برابر با ارتفاع درخت تصمیم است.
- کران پایین بر روی ارتفاع همه درخت های تصمیم که در آنها یک ترتیب در برگ های ظاهر می شود، درواقع کران پایین بر روی زمان اجرای هر نوع مرتب سازی مقایسه ای است.

# کران پایین مرتب‌سازی مقایسه‌ای

- قضیه : هر الگوریتم مرتب‌سازی مقایسه‌ای نیاز به حداقل  $\Omega(n \lg n)$  مقایسه در بدترین حالت برای مرتب‌سازی  $n$  عنصر دارد.
- اثبات : مرتب‌سازی  $n$  عنصر در یک الگوریتم مقایسه‌ای متناظر با یک درخت تصمیم با ارتفاع  $h$  و  $l$  برگ است. از آنجایی که  $n!$  جایگشت در یک یا چند برگ ظاهر می‌شوند  $n! \leq l$  است. از آنجایی که یک درخت دودویی با طول  $h$  بیشتر از  $2^h$  برگ ندارد، داریم :

$$n! \leq l \leq 2^h$$

- با گرفتن لگاریتم از دو طرف داریم  $h \geq \lg(n!) = \Omega(n \lg n)$
- بنابراین مرتب‌سازی هرمی یک الگوریتم مرتب‌سازی بهینه است.

- مرتب‌سازی شمارشی<sup>1</sup> فرض می‌کند که هریک از  $n$  عنصر ورودی یک عدد صحیح در بازه  $O$  تا  $K$  است. این الگوریتم در زمان  $\Theta(n + K)$  اجرا می‌شود، بنابراین وقتی  $K = O(n)$  باشد، مرتب‌سازی شمارشی در زمان  $\Theta(n)$  اجرا می‌شود.
- مرتب‌سازی شمارشی ابتدا به ازای هر عنصر  $x$  تعداد عناصر کوچک‌تر یا مساوی  $x$  را تعیین می‌کند. سپس از این اطلاعات استفاده می‌کند تا مکان عنصر  $x$  را در آرایه خروجی تعیین کند.
- برای مثال اگر تعداد ۱۷ عنصر کوچک‌تر یا مساوی  $x$  هستند، مکان  $x$  در آرایه خروجی مکان ۱۷ است. همچنین باید شرایطی که چند عنصر می‌توانند مساوی باشند را در نظر بگیریم زیرا نمی‌خواهیم همه عناصری که مقدارشان مساوی یکدیگر است را در یک مکان حافظه قرار دهیم.

---

<sup>1</sup> counting sort

- تابع Counting-Sort آرایه  $A[1 : n]$  را که اندازه آن  $n$  است به همراه مقدار حدی  $k$  که یک عدد صحیح غیر منفی است را دریافت می‌کند و آرایه  $B[1 : n]$  شامل عناصر مرتب‌شده را باز می‌گرداند. در این مرتب‌سازی از آرایه  $C[0 : k]$  به عنوان فضای کمکی استفاده می‌کند.

---

**Algorithm Counting Sort**

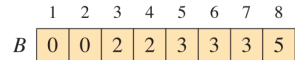
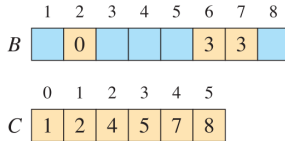
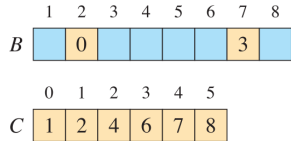
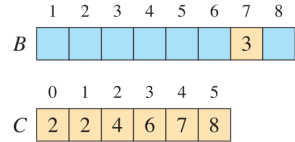
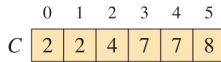
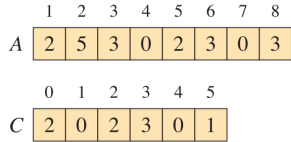
---

```
- function COUNTING-SORT(A, n, k)
1: let B[1:n] and C[0:k] be new arrays
2: for i = 0 to k do
3:   C[i] = 0
4: for j = 1 to n do
5:   C[A[j]] = C[A[j]] + 1
6:   ▷ C[i] now contains the number of elements equal to i.
7: for i = 1 to k do
8:   C[i] = C[i] + C[i-1]
9:   ▷ C[i] now contains the number of elements less than or equal to i.
10:  ▷ Copy A to B, starting from the end of A.
11: for j = n downto 1 do
12:   B[C[A[j]]] = A[j]
13:   C[A[j]] = C[A[j]] - 1    ▷ to handle duplicate values
14: return B
```

---

# مرتب‌سازی شمارشی

- شکل زیر نحوه اجرای الگوریتم مرتب‌سازی شمارشی را نشان می‌دهد.



- بعد از حلقه خطوط ۲ و ۳ که آرایه  $C$  را با صفر مقداردهی اولیه می‌کند، حلقه خطوط ۴ و ۵ یک بار آرایه  $A$  را بررسی می‌کند تا اطلاعاتی درمورد آرایه به دست آورد. هر بار یک عنصر ورودی که مقدار آن  $i$  است پیدا می‌شود مقدار  $C[i]$  یک واحد افزایش پیدا می‌کند. بنابراین بعد از خط ۵، مقدار  $C[i]$  تعداد عناصر ورودی است که مقدارشان برابر با  $i$  است به ازای  $i = 0, 1, \dots, k$
- خطوط ۷ و ۸ به ازای هر  $i = 0, 1, \dots, k$  تعیین می‌کند چند عنصر ورودی کوچک‌تر یا مساوی  $i$  وجود دارند.
- در نهایت حلقه خطوط ۱۱ تا ۱۳ یک بار دیگر آرایه  $A$  را بررسی می‌کنند، اما این بار از آخر. در این بررسی هر عنصر  $A[j]$  در مکان درست خود در آرایه  $B$  قرار می‌گیرد.



- اگر همه  $n$  عنصر متمایز باشند، وقتی وارد خط ۱۱ می‌شویم، به ازای هر  $A[j]$  مقدار  $C[A[j]]$  مکان درست  $A[j]$  در آرایه خروجی است زیرا  $C[A[j]]$  عنصر کوچک‌تر یا مساوی  $A[j]$  وجود دارد.
- از آنجایی که عناصر ممکن است متمایز نباشند، حلقه مقدار  $C[A[j]]$  را در هر بار که مقدار  $A[j]$  را در  $B$  قرار می‌دهد کاهش می‌دهد. کاهش  $C[A[j]]$  باعث می‌شود عنصر قبلی  $A$  با مقدار  $A[j]$  به مکان قبل از  $A[j]$  در آرایه  $B$  برود.

- برای تحلیل زمانی الگوریتم مرتب‌سازی شمارشی، مشاهده می‌کنیم که حلقه خطوط ۲ و ۳ در زمان  $\Theta(k)$  انجام می‌شود و حلقه خطوط ۴ و ۵ در زمان  $\Theta(n)$  و حلقه خطوط ۷ و ۸ در زمان  $\Theta(k)$  و حلقه خطوط ۱۱ تا ۱۳ در زمان  $\Theta(n)$  انجام می‌شوند. بنابراین زمان کل مورد نیاز  $\Theta(n + k)$  است.
- در عمل تنها وقتی از مرتب‌سازی شمارشی استفاده می‌کنیم که داشته باشیم  $k = O(n)$  که در این صورت زمان اجرا برابر با  $\Theta(n)$  خواهد بود.

- مرتب‌سازی شمارشی از مرتب‌سازی‌های مقایسه‌ای که کران پایین زمان اجرای آنها  $\Omega(n \lg n)$  است بهتر عمل می‌کند. هیچ مقایسه‌ای بین عناصر در این الگوریتم انجام نمی‌شود و بنابراین این الگوریتم یک الگوریتم مقایسه‌ای نیست.

- یک ویژگی مهم مرتب‌سازی شمارشی این است که پایدار<sup>1</sup> است، بدین معنا که عناصری که مقدارشان برابر است در آرایه خروجی با همان ترتیب ورودی ظاهر می‌شوند. ویژگی پایداری مهم است بدین دلیل که ممکن است علاوه بر کلیدی که مرتب‌سازی بر روی آن انجام می‌شود، داده‌های دیگری همراه کلید وجود داشته باشند و خواهیم ترتیب آنها تغییر کند.

---

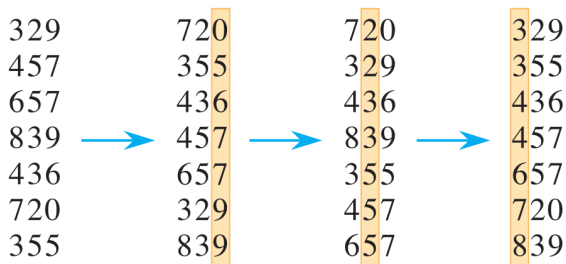
<sup>1</sup> stable

- مرتب‌سازی مبنایی<sup>1</sup> در مواقعی استفاده می‌شود که می‌دانیم اعداد  $d$  رقمی هستند و هریک از ارقام  $k$  مقدار متفاوت می‌توانند داشته باشند.
- هریک از ارقام اعداد در مبنای  $۱۰$  می‌توانند  $۱۰$  مقدار متفاوت داشته باشند و ارقام اعداد در مبنای  $۲$  تنها  $۲$  مقدار متفاوت دارند.
- این الگوریتم اعداد را به ترتیب کم ارزش‌ترین رقم آنها (از رقم راست به چپ) مرتب می‌کند.

---

<sup>1</sup> radix sort

- در شکل زیر یک نمونه از این مرتب‌سازی نشان داده شده است.



- برای این که این مرتب‌سازی درست عمل کند، الگوریتم مرتب‌سازی ارقام باید پایدار باشد.
- تابع Radix-Sort آرایه  $A[1 : n]$  را که هرکدام از عناصر آن  $d$  رقم دارند مرتب می‌کند. رقم اول کم‌ارزش‌ترین یعنی رقم سمت راست . رقم  $d$  ام پرارزش‌ترین رقم یعنی رقم سمت چپ است.

---

## Algorithm Radix Sort

---

function RADIX-SORT( $A, n, d$ )

1: for  $i = 1$  to  $d$  do

2: use a stable sort to sort array  $A[1:n]$  on digit  $i$

---

– اگرچه در الگوریتم مرتب‌سازی مبنایی الگوریتم مرتب‌سازی ارقام تعیین نشده است، اما معمولا از مرتب‌سازی شمارشی استفاده می‌شود.



- قضیه : به ازای  $n$  عدد  $d$  رقمی به طوری که هر رقم بتواند  $k$  مقدار داشته باشد، مرتب‌سازی مبنایی اعداد را در زمان  $\Theta(d(n + k))$  مرتب می‌کند اگر مرتب‌سازی ارقام در زمان  $\Theta(n + k)$  انجام شود.
- اثبات : هریک از ارقام در زمان  $\Theta(n + k)$  مرتب می‌شود و بنابراین تعداد  $d$  رقم در زمان  $\Theta(d(n + k))$  مرتب می‌شود.

– اگر  $d$  ثابت باشد و  $k = O(n)$  باشد، مرتب‌سازی مبنایی در زمان خطی آرایه را مرتب می‌کند.

- مرتب‌سازی سطلی<sup>1</sup> فرض می‌کند داده‌های ورودی دارای یک توزیع احتمالی یکنواخت<sup>2</sup> هستند.
- مرتب‌سازی سطلی بازه  $[0, 1]$  را به  $n$  زیربازه مساوی که هرکدام یک سطل<sup>3</sup> نامیده می‌شوند تقسیم می‌کند و  $n$  عدد ورودی را در این سطل‌ها توزیع می‌کند. از آنجایی که داده‌های ورودی با توزیع احتمالی یکنواخت پراکنده شده‌اند، تعداد اعدادی که در یک سطل قرار می‌گیرند زیاد نخواهد بود. برای مرتب‌سازی اعداد به ترتیب از زیربازه اول شروع می‌کنیم و اعداد درون بازه‌ها را مرتب می‌کنیم و بدین ترتیب همه اعداد مرتب می‌شوند.

---

<sup>1</sup> bucket sort

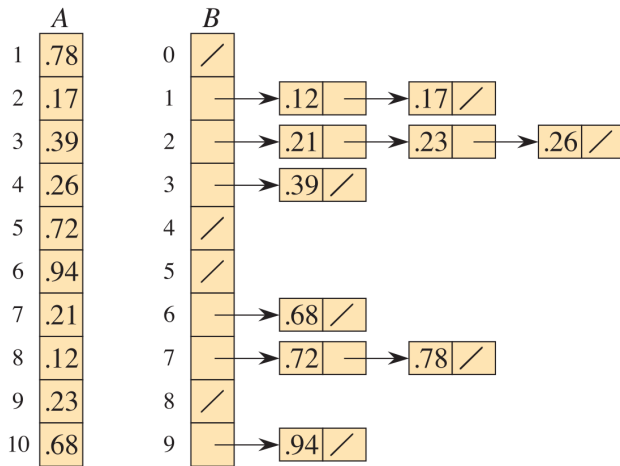
<sup>2</sup> uniform distribution

<sup>3</sup> bucket

- تابع Bucket-Sort در زیر نشان داده شده است. این تابع آرایه  $A[1 : n]$  را که هر یک از عناصر  $A[i]$  در محدوده  $0 \leq A[i] \leq$  است را دریافت می‌کند. این تابع از یک آرایه اضافی  $B[0 : n - 1]$  که سطرها هستند استفاده می‌کند.

## مرتب‌سازی سطلی

- شکل زیر عملیات مرتب‌سازی سطلی را برای یک آرایه شامل ۱۰ عنصر نشان می‌دهد.



- برای اثبات درستی این الگوریتم، دو عنصر  $A[i]$  و  $A[j]$  را در نظر بگیرید. بدون از دست دادن عمومیت اثبات، فرض کنید  $A[i] \leq A[j]$ . از آنجایی که  $[n.A[i]] \leq [n.A[j]]$ ، یا عنصر  $A[i]$  در همان سطل  $A[j]$  قرار می‌گیرد و یا به یک سطل با اندیس کمتر وارد می‌شود. اگر  $A[i]$  و  $A[j]$  به یک سطل یکسان بروند، حلقه خطوط ۶ و ۷ ترتیب درست را به دست می‌آورد و اگر در دو سطل متفاوت وارد شوند، خط ۸ آنها را در ترتیب درست قرار می‌دهد. پس الگوریتم درست عمل می‌کند.
- برای تحلیل زمان اجرای این الگوریتم، مشاهده کنید که همه خطوط به غیر از خط ۷ در زمان  $O(n)$  اجرا می‌شوند. بنابراین باید زمان اجرای  $n$  فراخوانی تابع مرتب‌سازی درجی را در خط ۷ را بیابیم.

- فرض کنید  $n_i$  یک متغیر تصادفی باشد که تعداد عناصر در سط  $B[i]$  را نشان می‌دهد. از آنجایی که مرتب‌سازی درجی در زمان مربعی اجرا می‌شود، زمان اجرای مرتب‌سازی سطلی برابر است با

$$T(n) = \Theta(n) + \sum_{i=0}^{n-1} O(n_i^2)$$

- با محاسبه این عبارت به دست می‌آوریم  $T(n) = \Theta(n)$