

Kodutöö esitamise tähtaeg: 17. september, 23:59

Algoritmi efektiivsuse hindamisel on üks olulisi kriteeriume algoritmi täitmiseks tehtavate operatsioonide arv sõltuvalt sisendi suuruselt.

Algoritmi ajaline keerukus on funktsioon f , mis algandmete mahule n seab vastavusse algoritmi täitmiseks tehtavate operatsioonide keskmise arvu $f(n)$.

Algoritmi ajaline keerukus määrab ka algoritmi praktilise rakendatavuse piiri: väga kiiresti kasvava keerukusfunktsiooniga algoritmi tasub realiseerida vaid väikesemahuliste ülesannete jaoks.

Ajalise keerukuse empiiriliseks hindamiseks (ja vastavate graafikute joonistamiseks) tuleb mõõta programmi tööaega erinevate algandmemahutude korral.

Java-s saab seda teha näiteks järgnevalt:

```
long startTime = System.nanoTime();
// ... the code being measured ...
long estimatedTime = System.nanoTime() - startTime;
```

Järgneva ülesande eesmärk on näidata kui oluline võib olla algoritmi valik suuremahuliste probleemide lahendamisel.

Ülesanne 1

- Implementeerida liides *Fibonacci* kasutades otse Fibonacci arvu definitsioonist tulenevat rekursiivset algoritmi (https://et.wikipedia.org/wiki/Fibonacci_jada). Leida suurim indeks, millele vastavat Fibonacci arvu on arvuti võimeline välja arvutama 1 sekundi jooksul, kasutades seda implementatsiooni. Rakendada implementatsiooni programmis ja väljastada leitud indeks ekraanile.
- Implementeerida sama liides, kasutades järgnevat algoritmi:

```
public int fibonacci(int n) {
    if (n == 0){
        return 0;
    }
    if (n == 1){
        return 1;
    }
    int bigger = 1;
    int smaller = 0;
    int tmp;
    for (int i = 1; i < n; i++){
        tmp = bigger + smaller;
        smaller = bigger;
        bigger = tmp;
    }
    return bigger;
}
```

Teha kindlaks, kui kaua aega kulub antud implementatsiooniga eelmises punktis leitud indeksiga Fibonacci arvu leidmiseks. Väljastada tulemus ekraanile.

Ülesanne 2

- a) Implementeerida liides *Sorter*, kasutades implementatsioonis üht ruutkeerukusega (keskmise ajalise keerukuse hinnanguga $\Theta(n^2)$) algoritmi järjendi elementide ümberpaigutamiseks mittekahanevasse järjekorda. Sellisteks algoritmideks on näiteks mullimeetod (*bubble sort*), valikumeetod (*selection sort*), pistemeetod (*insertion sort*) jt. Implementatsiooni testimisel mitte unustada nn äärejuhte (järjendid pikkusega 0 või 1, sorditud järjend, vastupidises suunas sorditud järjend).
- b) Implementeerida liides *Sorter*, kasutades üht keskmise ajalise keerukuse hinnanguga $\Theta(n \log n)$ algoritmi järjendi elementide ümberpaigutamiseks mittekahanevasse järjekorda. Sellisteks algoritmideks on näiteks kiirmeetod (*quick sort*), ühildusmeetod (*merge sort*), Shelli meetod (*Shell sort*) jt. Implementatsiooni testimisel pidada silmas ka äärejuhte.
- c) Koostada kahe implementatsiooni võrdlusgraafik(ud), mis ilmekalt demonstreeriks kahe valitud algoritmi tööaja kasvu vastavalt sorditavate järjendite pikkuste kasvule. Kolmandaks olgu joonisele lisatud ka süsteemse sortimismeetodi tööaja graafik (*java.util.Collections.sort*).

Kui võimalik, siis tuua graafik ka mingi äärejuhu kohta, kus esimeses punktis kasutatud algoritm on kiirem teises punktis kasutatud algoritmist.

<https://github.com/ut-aa/aa2016-lab1>