## 排序

快速排序: 比较次数

时间究竟是什么 假使人家不问我,我像很明了 假使要我解释起来,我就茫无头绪

庇拉尔·特尔内拉在这场造梦运动中出力最多,她 成功地将纸牌算命从推演未来应用到追溯过往。



#### 递推分析 (1/2)

\*记期望的比较次数为 T(n): T(1) = 0, T(2) = 1, ...

\* 可以证明: $T(n) = \mathcal{O}(n \log n)$ ...

L K G

$$T(n) = (n-1) + \frac{1}{n} \cdot \sum_{k=0}^{n-1} [T(k) + T(n-k-1)] = (n-1) + \frac{2}{n} \cdot \sum_{k=0}^{n-1} T(k)$$

$$n \cdot T(n) = n \cdot (n-1) + 2 \times \sum_{k=0}^{n-1} T(k)$$
$$(n-1) \cdot T(n-1) = (n-1) \cdot (n-2) + 2 \times \sum_{k=0}^{n-2} T(k)$$

#### 递推分析 (2/2)

$$n \cdot T(n) - (n-1) \cdot T(n-1) = 2 \cdot (n-1) + 2 \times T(n-1)$$

$$n \cdot T(n) - (n+1) \cdot T(n-1) = 2 \cdot (n-1)$$

L K G

$$\frac{T(n)}{n+1} - \frac{T(n-1)}{n} = \frac{4}{n+1} - \frac{2}{n}$$

$$\frac{T(n)}{n+1} = \frac{T(n)}{n+1} - \frac{T(1)}{2} = 4 \cdot \sum_{k=2}^{n} \frac{1}{k+1} - 2 \cdot \sum_{k=2}^{n} \frac{1}{k} = 2 \cdot \sum_{k=1}^{n+1} \frac{1}{k} + \frac{2}{n+1} - 4 \approx 2 \cdot \ln n$$

$$T(n) \approx 2 \cdot n \cdot \ln n = (2 \cdot \ln 2) \cdot n \log n \approx 1.386 \cdot n \log n$$

### 后向分析 (1/2)

❖ 设经排序后得到的输出序列为:

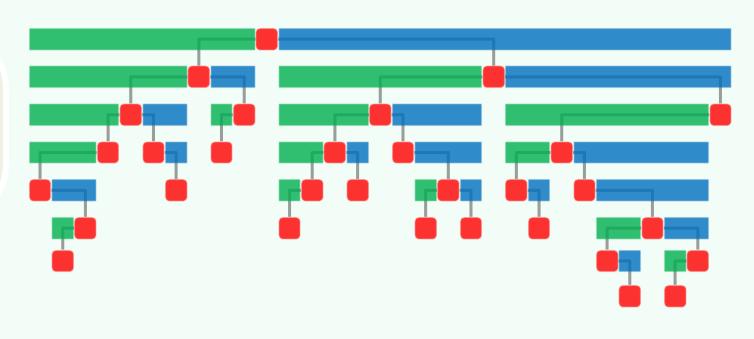
❖ 这一输出与具体使用何种算法无关

故可使用Backward Analysis

❖ 比较操作的期望次数应为

$$T(n) = \sum_{i=0}^{n-2} \sum_{j=i+1}^{n-1} Pr(i,j)$$

 $\{a_0, a_1, a_2, \ldots, a_i, \ldots, a_j, \ldots, a_{n-1}\}$ 



亦即,每一对 $\langle a_i, a_j \rangle$  在排序过程中接受比较之<mark>概率</mark>的总和

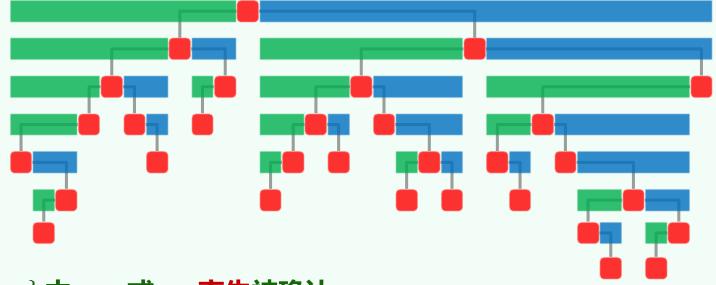
#### 后向分析 (2/2)

❖ quickSort的过程及结果,可理解为:按某种次序,将各元素逐个确认为pivot

\*若  $k \in [0,i) \cup (j,n)$ ,则

 $a_k$  早于或晚于  $a_i$  和  $a_j$  被确认

均与 Pr(i,j) 无关



 $\diamond$  实际上, $\langle a_i, a_j \rangle$  接受比较,当且仅当

在  $\{a_i, a_{i+1}, a_{i+2}, \ldots, a_{j-2}, a_{j-1}, a_j\}$ 中,  $a_i$  或  $a_j$  率先被确认

$$T(n) \; = \; \sum_{i=0}^{n-2} \sum_{j=i+1}^{n-1} Pr(i,j) \; = \; \sum_{j=1}^{n-1} \sum_{i=0}^{j-1} Pr(i,j) \; = \; \sum_{j=1}^{n-1} \sum_{d=1}^{j} \frac{2}{d+1} \; \approx \; \sum_{j=1}^{n-1} 2 \cdot (\ln j - 1) \; \leq \; 2 \cdot n \cdot \ln n$$

# 对比

	#compare	#move (对实际性能影响更大)	in-placed
Quicksort	平均 <i>0</i> (1.386*nlogn) 且高概率接近	平均不超过 Ø(1.386*nlogn) 且实际更少	
Mergesort	严格 Ø(1.00*nlogn)	严格 <b>0</b> (1.00*nlogn) 实际往往加倍	X