## 两种比较领先的排序思维对比

## 罗瑶光手稿

今天我有阅读了一种这几年比较流行的快速排序思想,基于中轴分离进行左右分配的数列递归排序法。地址: github 上的 dongxingrong。 我仔细的研究了下,发现有几个地方可取,于是进行评价:

```
public int getMiddle(Integer[] list, int low, int high) {
        int tmp = list[low]; //数组的第一个作为中轴
        while (low < high) {
            while (low < high && list[high] >= tmp) {
                high--;
            }
                               //比中轴小的记录移到低端
            list[low] = list[high];
            while (low < high && list[low] <= tmp) {
                low++;
            }
            list[high] = list[low]; //比中轴大的记录移到高端
        }
        list[low] = tmp; //中轴记录到尾
                     //返回中轴的位置
        return low:
    }
```

我思考了很久,在同频算子减少的方向中,直接减少

temp 的 swap 变量是一种先进的思想。但是利弊交错, 我进行了和我的 4 代小高峰过滤快排做了详细对比:

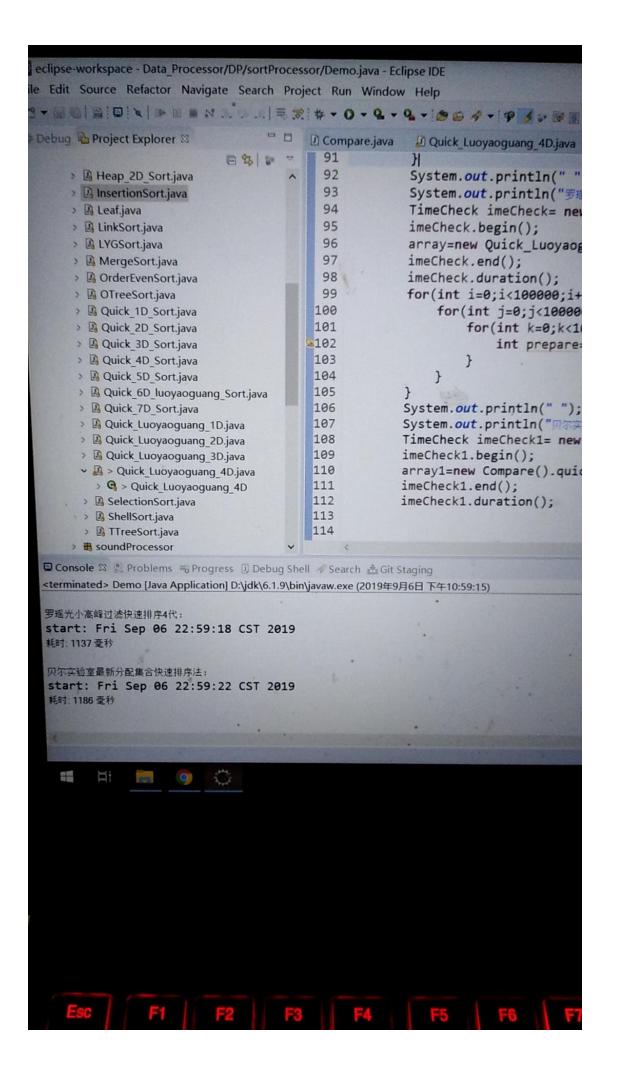
1000 万数列排序	瑶光高峰过滤	xingrong 中轴分配
算子减少	有	有
条件减少	有	有
离散效率	盲	中
条件过滤	有	无
高频降解	无	有
计算性能	高	一一
代码缩进	有	有
平均高峰先排耗时	1137 毫秒	1186 毫秒
平均分配先排耗时	1072 毫秒	1178 毫秒

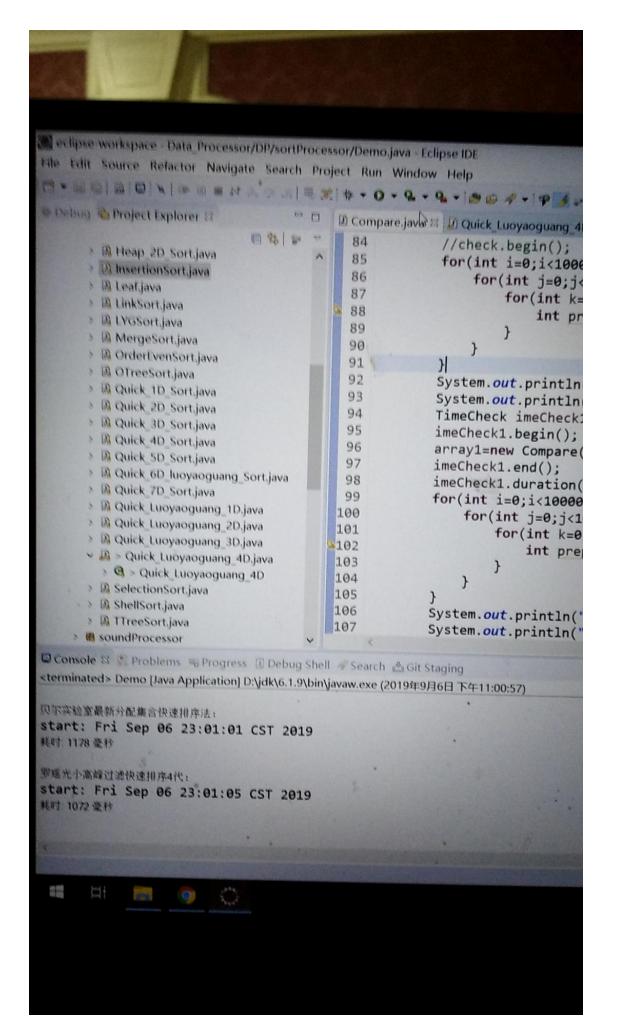
注解:这里的函数效率是指单个函数运行的计算消耗,包括堆栈消耗,内存阻塞,计算耗时等因素。

计算性能指的是数组的最大长度,单位消耗的时间,内存大小。

比较可以发现,因为递归的小高峰的存在,中轴心分配所需要的位移变换成为了必要执行功能,增大了开销,这种开销可以最大限度的达到 balanced 递归逻辑的层数,但是对于指数方的多维算子条件缺少了过滤层,所以,性能耗损大。这种排序思想是完美的,为追求完美,丢失了一些东西,比较可惜。但是这种思想需要进行解析,在很多算法应用领域有宝贵的价值。

下面的 4 张图是堆 1000 万个随机数进行排序的比较耗时测试。





```
or/Compare.java - Eclipse IDE
ct Run Window Help
# - 0 - 2 - 2 - 1 0 0 0 0 - 1 9 3 5 回回 11 9 - 1 - 1 - 5 4
🗓 Compare.java 🐯 🔎 Quick Luoyaoguang 4D.java 🔑 Demo.java
  1 package sortProcessor;
  2 public class Compare{
        public int getMiddle(int[] list, int low, int high) {
  4
            int tmp= list[low];
                                 //数组的第一个作为中轴
  5
            while (low < high) {
                while (low < high && list[high] >= tmp) {
  6
  7
                    high--:
  8
  9
                list[low] = list[high]; //比中轴小的记录移到低
 10
                while (low < high && list[low] <= tmp) {
 11
                    low++;
                3
 12
 13
                list[high] = list[low];
                                       //比中轴大的记录移到高
 14
 15
            list[low] = tmp;
                                        //中轴记录到尾
                                        //返回中轴的位置
 16
            return low;
 17
        }
 18
        public void _quickSort(int[] list, int low, int high) {
 19⊕
 20
            if (low < high) {
                int middle = getMiddle(list, low, high); //将lis
 21
                quickSort(list, low, middle - 1);
 22
                                                       //对低号
                _quickSort(list, middle + 1, high);
 23
                                                       //对高号
 24
            }
 25
 26
        public int[] quick(int[] str) {
 270
            is /eta longth 、 a) 「 //本答案如且不补含
ell 🛷 Search 👛 Git Staging
n\javaw.exe (2019年9月6日 下午11:00:57)
```

```
uick Luoyaoguang 4D.java - Eclipse IDE
Run Window Help
 🔊 Quick Luoyaoguang 4D.java 🛭 🔊 Demo.java
ompare.java
              int pos = partition(a, lp, rp);
              quick2ds(a, lp, pos-1);
              quick2ds(a, pos+1, rp);
0
          }
1
      }
30
      private int partition(int[] a, int lp, int rp) {
          int x= a[lp]>= a[rp]? a[lp]: a[rp];
4
5
          int lp1= lp;
          while(lp1< rp){//我总觉得这里可以进行一种积分算法协
6
              while(a[lp1] \le x\&\& lp1 \le rp) {
7
  11
18 //
                  lp1++;
39
  11
              while(!(a[lp1]>x|| lp1>=rp)) {
10
11
                  lp1++;
              } //今天想到了一些优化,
12
              while(a[rp]>x){
13
14
                  rp--;
45
              if(lp1<rp){
46
                  int temp=a[rp];a[rp]=a[lp1];a[lp1]=temp;
47
48
49
          a[lp]=a[rp];a[rp]=x;
50
          return rp;
51
52
       }
53
🗸 Search 🚵 Git Staging
vaw.exe (2019年9月6日 下午11:00:57)
```