

# Algoritmer og Datastrukturer 1

Gerth Stølting Brodal



**Kursusbeskrivelsen...**

# Kursusbeskrivelsen:

## Algoritmer og datastrukturer 1

### Formål

Deltagerne vil efter kurset have indsigt i **algoritmer** som model for **sekventielle beregningsprocesser** og som basis for formelle **korrekthedsbeviser** og analyse af **ressourceforbrug** ved beregningerne, samt detaljeret kendskab til adskillige konkrete implementationer af fundamentale datastrukturer.

### Indhold

Datastrukturer: Lister, træer, hashtabeller; Dataabstraktioner: Stakke, køer, prioritetskøer, ordbøger, mængder; Algoritmer Søgning, sortering, selektion, fletning; Analyse og syntese; Worst-case: amortiseret og forventet udførelsestid, udsagn, invarianter, gyldighed, terminering og korrekthed.

### Læringsmål

Deltagerne skal ved afslutningen af kurset kunne:

- **formulere** og **udføre** algoritmer og datastrukturer i pseudo code.
- **analysere** og **sammenligne** tid og pladsforbruget af algoritmer.
- **identificere** gyldige invarianter for en algoritme.
- **bevise** korrektheden af simple programmer og transitionssystemer.

# Kursusbeskrivelsen:

## Algoritmer og datastrukturer 1

### Forudsætningskrav

dIntProg

### Undervisningsformer

Forelæsninger: 4 timer/uge

### Obligatorisk program

6 opgaver

### Evaluering

### Sprog

Dansk

### Eksamensterminer

Eksamen: 3. kvarter

Reeksamen: August

Vi kan antage at I ved hvordan man programmerer detaljerne – så dem springer vi over

Stilles 6 opgaver – alle skal afleveres for at kunne gå til eksamen. Opgaverne løses individuelt. Forelæsningerne gennemgår stoffet fra bogen. I øvelserne arbejder man med stoffet.

Eksamen består af ca. 25 korte spørgsmål – se eksempler på kursushjemmesiden

**Spørgsmål ?**

**Et eksempel på en  
beregningsprocess...**





TV2

500







Præsenteres i samarbejde med



- › [Forside](#)
- › [Om Valhal](#)
- › [Konkurrencer](#)
- › [Spil & Hiscore](#)
- › [Downloads](#)
- › [På mobilen](#)
- › [TV-Guide](#)

## Hiscore er du på?

Valhal spillene findes på den cd-rom, som følger med lågekalenderen. Find din egen score herunder. Husk at vælge et specielt spille-navn, så du kan kende dig blandt alle de andre. Hi-scores bliver genstartet hver dag! Kan du blive nr. 1 på et de 24 spil?

*Klik på spilnavnet for at se alle scores!*

### Se også

- › [Hotline](#)
- › [Thors Torden Race](#)
- › [Anders And Hiscore](#)



#### 1. Pebernødder til Snifer

1	499	andreas
2	470	Mads12345
3	246	Ikke oplyst
4	63	DANIEL
5	53	mathiastp

#### 2. Lokes høj

1	450	Anne.K.Nie
2	449	Kimingen88
3	448	morten.fly
4	448	MiaMaria
5	448	RONNIE

Johnny Deluxe

LUXUS

NYT ALBUM  
UDE NU

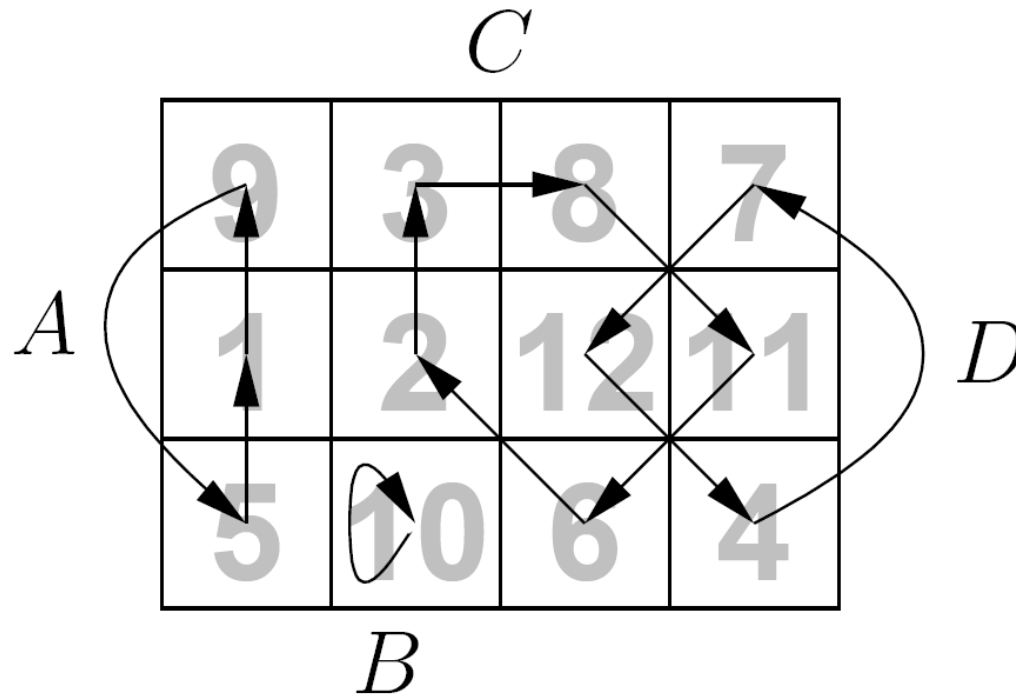
INKL.  
DET DU GØR &  
DRENGE SOM MIG

# ”Lokes Høj”

- 64 brikker
- Hiscore 450
- Antal ombytninger  $500 - 450 = 50$

**Hvordan opnår man et lavt antal ombytninger  
– held eller dygtighed ?**

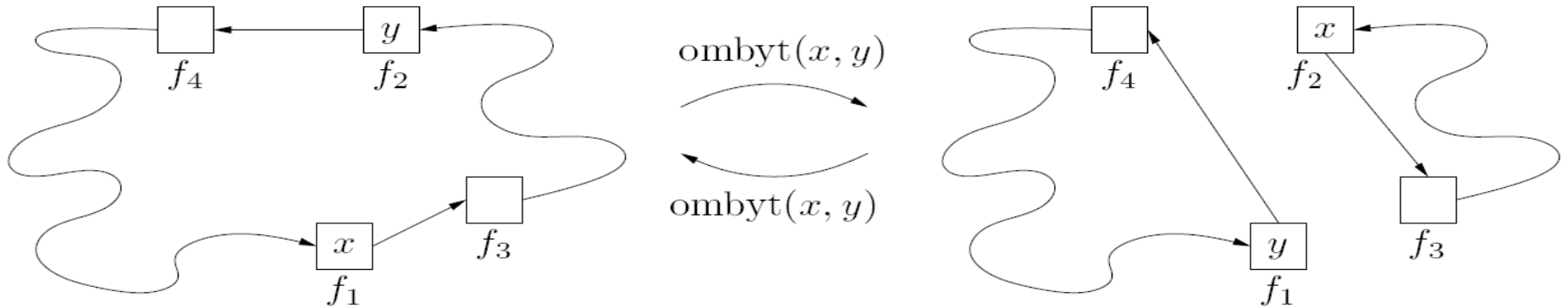
# Cykler (Permutationer)



Hver brik peger på dens korrekte plads

Definerer en mængde af cykler (fx cyklerne A,B,C,D)

# Ombytninger og Cykler



## Lemma

- En ombytning af to brikker i **samme cykel** øger antallet af cykler med én.
- En ombytning af to brikker fra to **forskellige cykler** reducerer antallet af cykler med én.

## Lemma

Når alle  $n$  brikker er korrekt placeret er der præcis  $n$  cykler.

## Lemma

For at løse et puslespil med  $n$  brikker og  $k$  cykler I starten kræves  $\geq n - k$  ombytninger.

Har vist en **nedre grænse** for  
**ALLE** algoritmer der løser problemet



# En (grådig) algoritme

Algoritme Puslespil

```
while der findes en brik  $x$  som ikke er placeret korrekt do  
    lad  $y$  være brikken på  $x$ 's korrekte plads  
    ombyt( $x, y$ )  
od
```

## Lemma

Algoritmen bytter aldrig om på brikker der står korrekt.

## Lemma

Algoritmen udfører  $\leq n - 1$  ombytninger

## Lemma

For at løse et puslespil med  $n$  brikker og  $k$  cykler I starten udfører algoritmen præcis  $n - k$  ombytninger.

Har vist en **øvre grænse** for en konkret algoritme

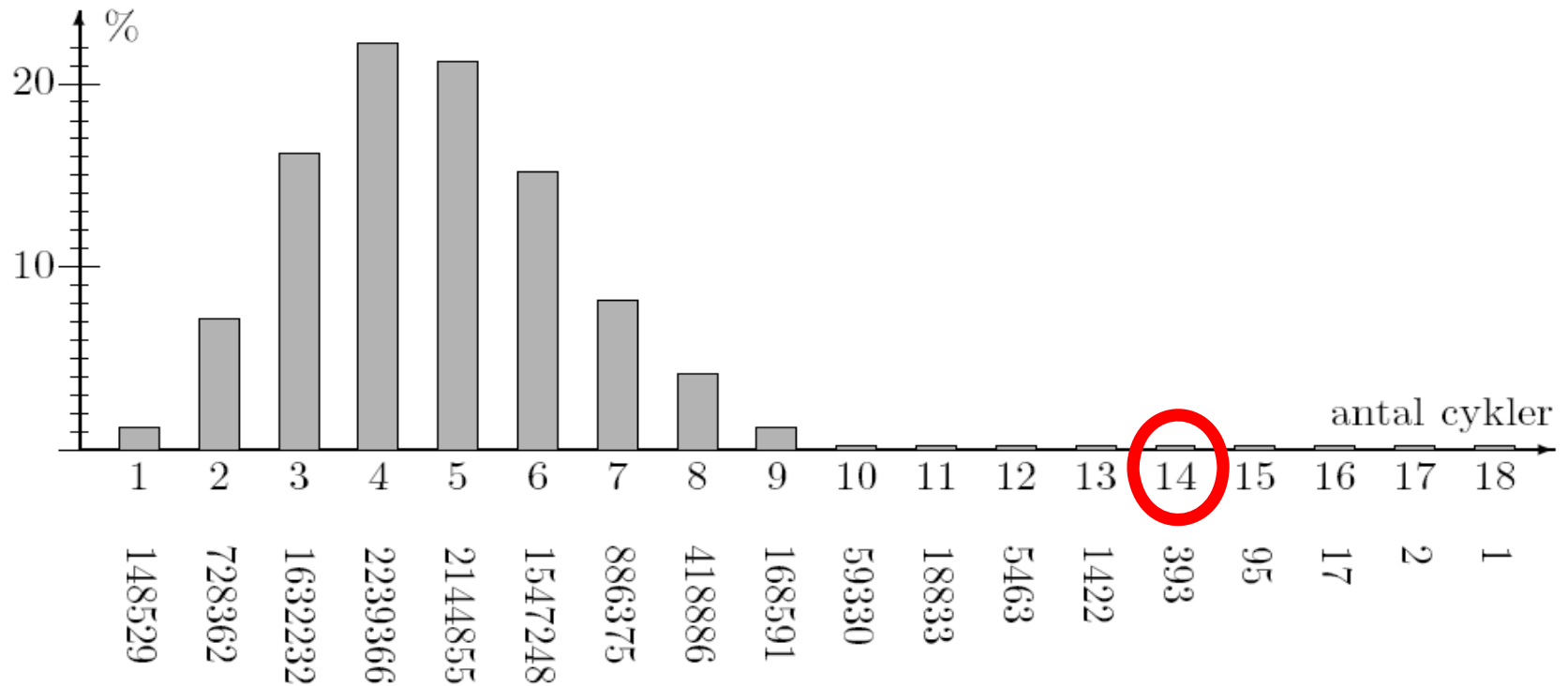
Algoritmen er **optimal** da antal ombytninger er best mulig

# Sætning

For at løse et puslespil med  $n$  brikker og  $k$  cykler i starten kræves præcis  $n - k$  ombytninger

# Fordelingen af antal cykler

$n = 64$ , 10.000.000 permutationer



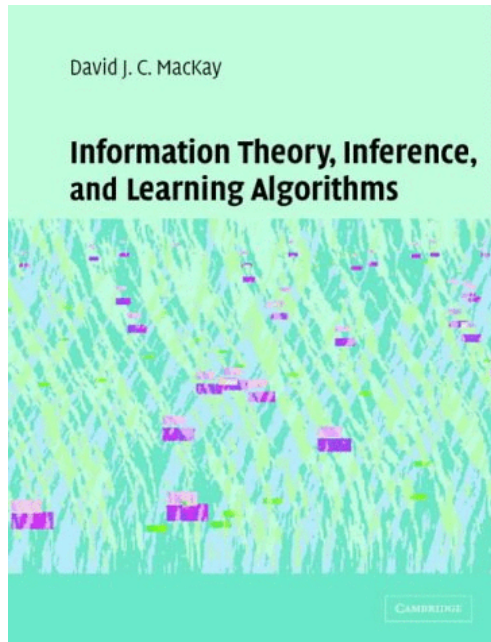
**Hvad har vi så lært... ?**



# Algoritmisk indsigt...

- **Matematisk indsigt** (cykler)
- **Resourceforbrug** (antal ombytninger)
- **Nedre grænse** ( $\geq n - k$  ombytninger)
- **Grådig algoritme**
- **Analyseret algoritmen** ( $\leq n - k$  ombytninger)
- **Optimal algoritme** (argumenteret bedst mulig)
- **Input afhængig resourceforbrug**

# Tilfældige permutationer...



Yderligere information kan findes i David J.C. MacKay, tillæg til *Information Theory, Inference, and Learning Algorithms*, om "Random Permutations", 4 sider.

<http://www.inference.phy.cam.ac.uk/mackay/itila/cycles.pdf>

**Et andet eksempel på en  
beregningsprocess...**

# Programming Pearls

Second Edition

**JON BENTLEY**

Bell Labs, Lucent Technologies  
Murray Hill, New Jersey

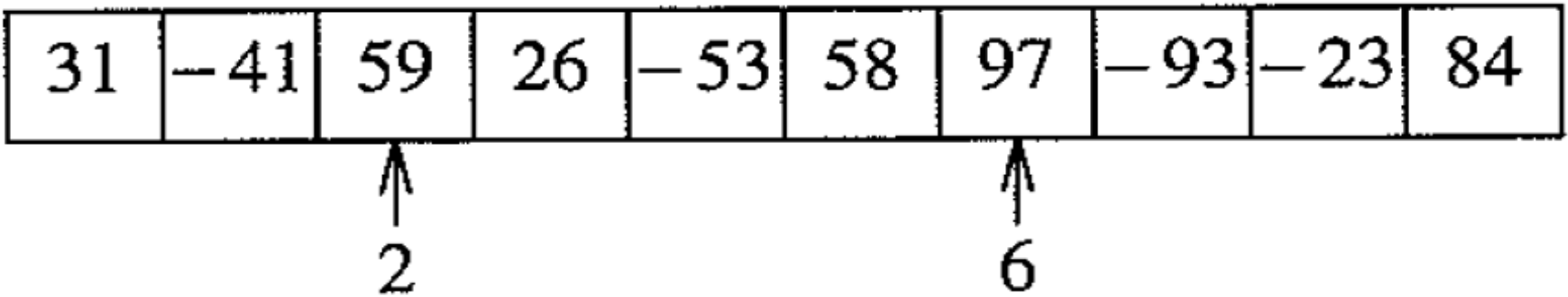


ACM Press  
New York, New York

◆ Addison-Wesley

Boston • San Francisco • New York • Toronto • Montreal  
London • Munich • Paris • Madrid  
Capetown • Sydney • Tokyo • Singapore • Mexico City

# Max-DeIsum





# Algorithme 1

```
maxsofar = 0
for i = [0, n)
    for j = [i, n)
        sum = 0
        for k = [i, j]
            sum += x[k]
        /* sum is sum of x[i..j] */
        maxsofar = max(maxsofar, sum)
```

# Algorithme 2

```
maxsofar = 0
for i = [0, n)
    sum = 0
    for j = [i, n)
        sum += x[j]
        /* sum is sum of x[i..j] */
    maxsofar = max(maxsofar, sum)
```

# Algorithme 2b

```
cumarr[-1] = 0
for i = [0, n)
    cumarr[i] = cumarr[i-1] + x[i]
maxsofar = 0
for i = [0, n)
    for j = [i, n)
        sum = cumarr[j] - cumarr[i-1]
        /* sum is sum of x[i..j] */
        maxsofar = max(maxsofar, sum)
```

# Algorithme 3

```
answer := maxsum3(0, n-1)
```

```
float maxsum3(l, u)
```

```
    if (l > u) /* zero elements */  
        return 0
```

```
    if (l == u) /* one element */  
        return max(0, x[l])
```

```
    m = (l + u) / 2
```

```
    /* find max crossing to left */
```

```
    lmax = sum = 0
```

```
    for (i = m; i >= l; i--)
```

```
        sum += x[i]
```

```
        lmax = max(lmax, sum)
```

```
    /* find max crossing to right */
```

```
    rmax = sum = 0
```

```
    for i = (m, u]
```

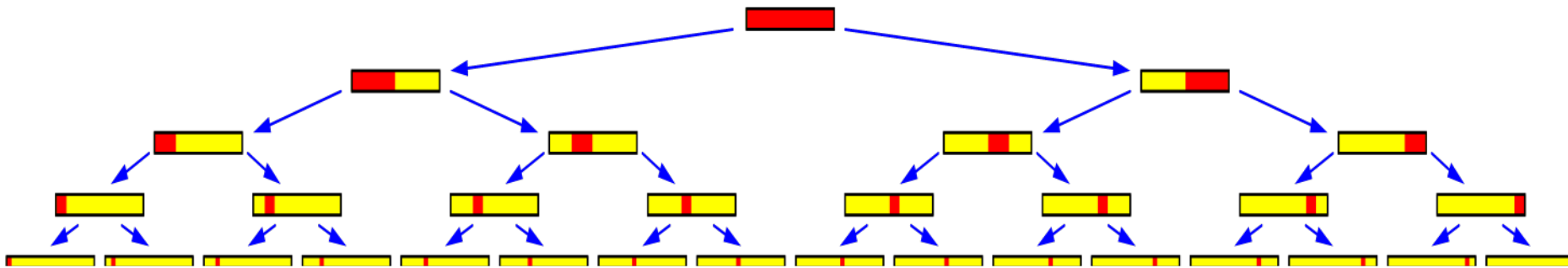
```
        sum += x[i]
```

```
        rmax = max(rmax, sum)
```

```
    return max(lmax+rmax, maxsum3(l, m), maxsum3(m+1, u))
```

# Algoritme 3 : Analyse

## Rekursionstræet



## Observation

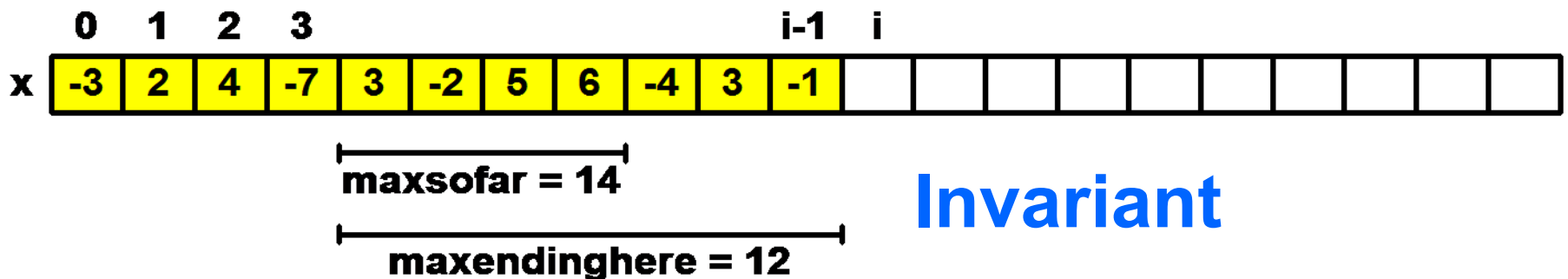
Samlet mængde additioner per lag er  $\sim n$

## Additioner

# additioner  $\sim n \cdot \# \text{ lag} \sim n \cdot \log_2 n$

# Algoritme 4

```
maxsofar = 0
maxendinghere = 0
for i = [0, n)
  /* invariant: maxendinghere and maxsofar
   are accurate for x[0..i-1] */
  maxendinghere = max(maxendinghere + x[i], 0)
  maxsofar = max(maxsofar, maxendinghere)
```



# Max-Delsum: Algoritmiske idéer

Algoritme	# additioner	Idé
1	$\sim n^3$	Naive løsning
$2 + 2b$	$\sim n^2$	Genbrug beregninger
3	$\sim n \cdot \log n$	Del-og-kombiner
4	$\sim n$	Inkrementel

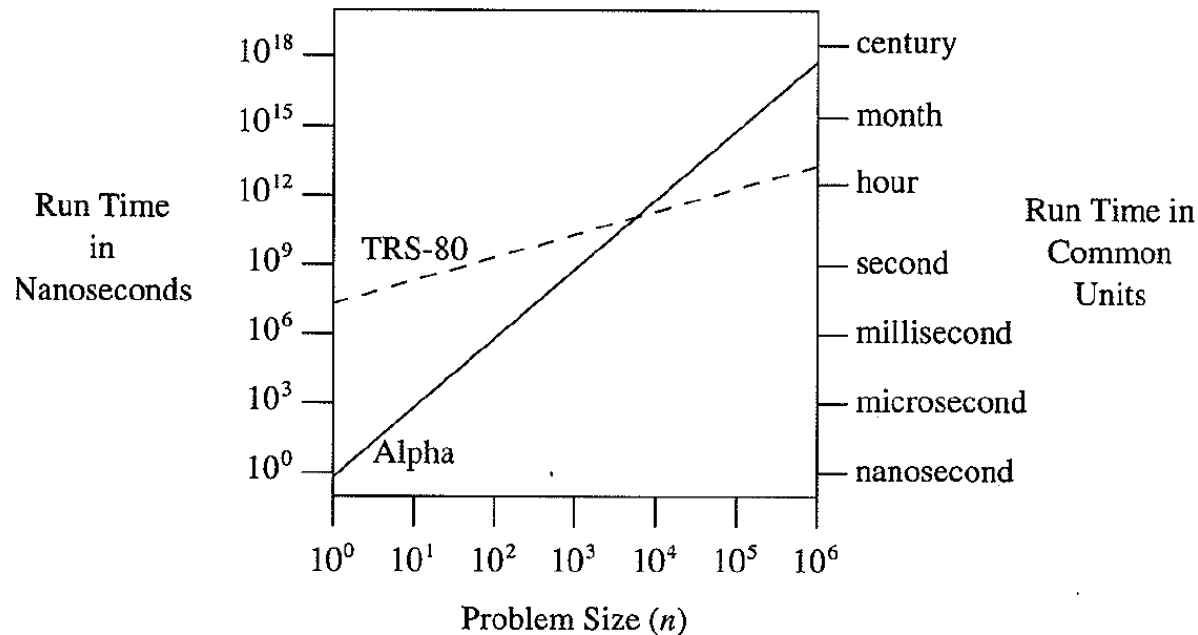
# Sammenligning

ALGORITHM		1	2	3	4
Run time in nanoseconds		$1.3n^3$	$10n^2$	$47n \log_2 n$	$48n$
Time to solve a problem of size	$10^3$	1.3 secs	10 msecs	.4 msecs	.05 msecs
	$10^4$	22 mins	1 sec	6 msecs	.5 msecs
	$10^5$	15 days	1.7 min	78 msecs	5 msecs
	$10^6$	41 yrs	2.8 hrs	.94 secs	48 msecs
	$10^7$	41 millennia	1.7 wks	11 secs	.48 secs
Max size problem solved in one	sec	920	10,000	$1.0 \times 10^6$	$2.1 \times 10^7$
	min	3600	77,000	$4.9 \times 10^7$	$1.3 \times 10^9$
	hr	14,000	$6.0 \times 10^5$	$2.4 \times 10^9$	$7.6 \times 10^{10}$
	day	41,000	$2.9 \times 10^6$	$5.0 \times 10^{10}$	$1.8 \times 10^{12}$
If $n$ multiplies by 10, time multiplies by		1000	100	10+	10
If time multiplies by 10, $n$ multiplies by		2.15	3.16	10-	10



# Sammenligning: $n^3$ og $n$

$n$	ALPHA 21164A, C, CUBIC ALGORITHM	TRS-80, BASIC, LINEAR ALGORITHM
10	0.6 microsecs	200 millisecs
100	0.6 millisecs	2.0 secs
1000	0.6 secs	20 secs
10,000	10 mins	3.2 mins
100,000	7 days	32 mins
1,000,000	19 yrs	5.4 hrs



# Algoritmisk indsigt...

- Gode idéer kan give hurtige algoritmer
- Generelle algoritme teknikker
  - Del-og-kombiner
  - Inkrementel
- Analyse af udførelsestid
- Argumenteret for korrektheden
- Invarianter