


CTC-12



Projeto e Análise de Algoritmos

Carlos Alberto Alonso Sanches

CT-234



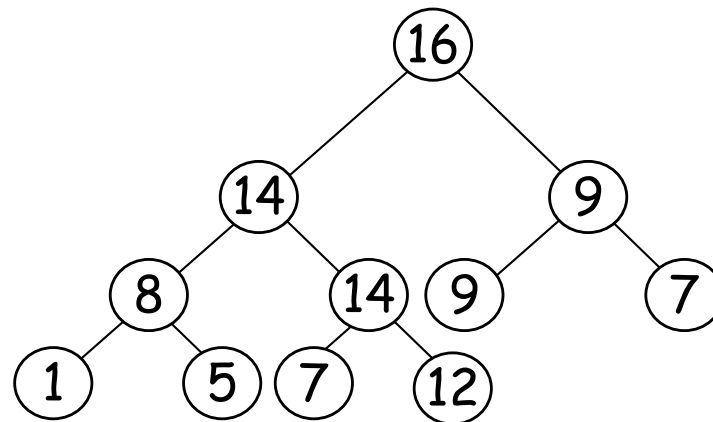
5) Ordenação

HeapSort, QuickSort, Rede Bitônica

A estrutura *heap*

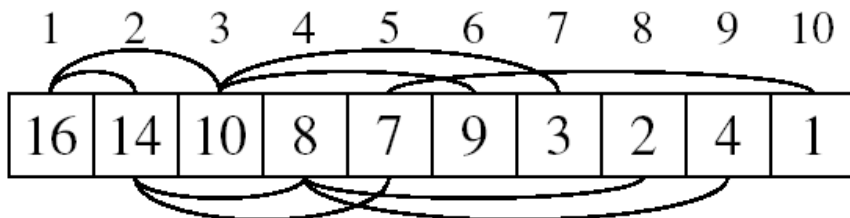
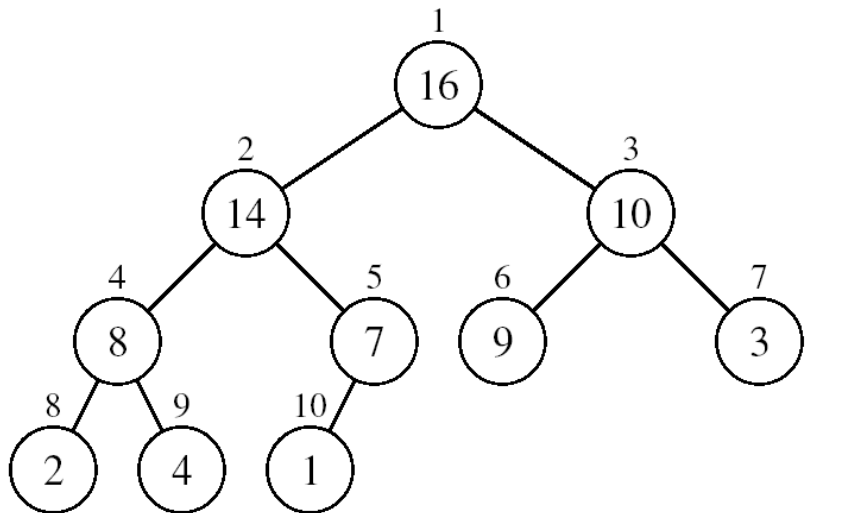
- *Heap* é uma árvore binária com duas propriedades:
 - 1) Balanceamento: é uma árvore completa, com a eventual exceção do último nível, onde as folhas estão sempre nas posições mais à esquerda.
 - 2) Estrutural: o valor armazenado em cada nó não é menor que os de seus filhos.

Exemplo:



- Observação: há também o caso análogo, em que o valor de cada nó não é maior que os de seus filhos.

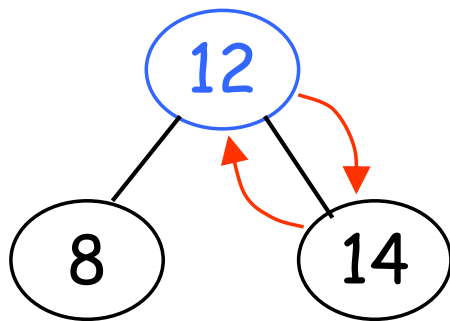
Representação de *heap* com vetor



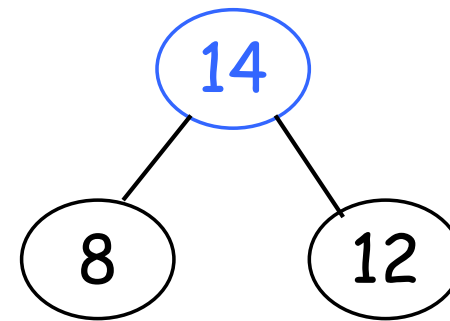
- Armazenamento de um *heap* com n elementos em um vetor v :
 - A raiz está em $v[1]$
 - O filho esquerdo de $v[i]$ é $v[2i]$
 - O filho direito de $v[i]$ é $v[2i+1]$
- O pai de $v[i]$ será $v[\lfloor i/2 \rfloor]$.
- Os elementos do subvetor $v[(\lfloor n/2 \rfloor + 1) .. n]$ são as folhas.
- É fácil constatar que a altura do *heap* é $\Theta(\log n)$.

Algoritmo *Sift*

- Dado um *heap*, suponhamos que ocorra uma alteração no valor presente na sua raiz.
- Caso ela perca a propriedade estrutural, poderá recuperá-la trocando de valor com o seu filho maior.
- Isso pode ser feito através do algoritmo *Sift*:



Nó azul não tem a propriedade estrutural



Nó azul tem a propriedade estrutural

- Como o filho trocado também pode perder a propriedade estrutural, será preciso chamar *Sift* para ele.

Algoritmo *Sift*

Reorganiza "para baixo" o *heap* alterado na posição i :

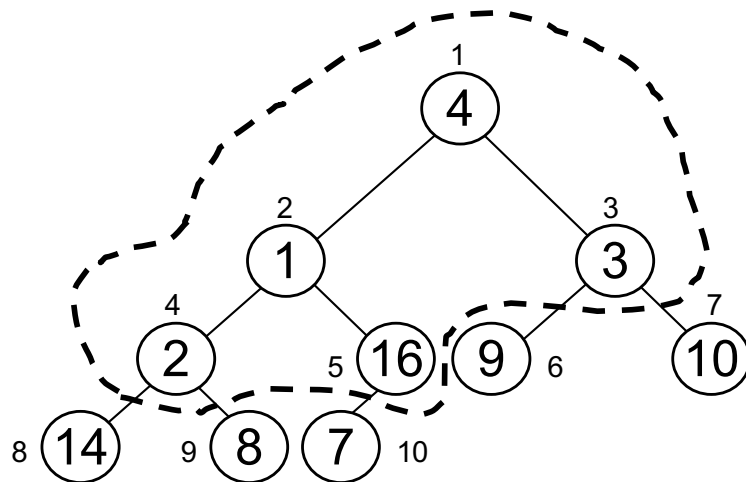
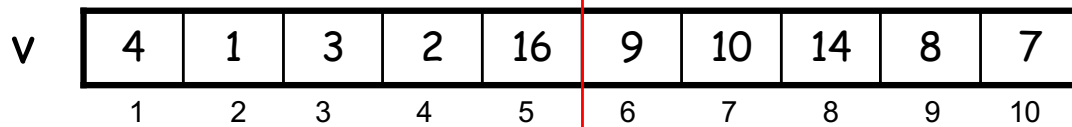
```
Sift(i, n) {  
    esq = 2i;  
    dir = 2i+1;  
    maior = i;  
    if (esq <= n && v[esq] > v[i])  
        maior = esq;  
    if (dir <= n && v[dir] > v[maior])  
        maior = dir;  
    if (maior != i) {  
        aux = v[i];  
        v[i] = v[maior];  
        v[maior] = aux;  
        Sift(maior, n);  
    }  
}
```

Tempo: $O(\log n)$

Exercício: reescrever *Sift* em formato não recursivo.

Transformação de um vetor em um *heap*

- O algoritmo *Build* transforma o vetor $v[1..n]$, já inicializado, em um *heap* de tamanho n .
- Como as posições entre $\lfloor n/2 \rfloor + 1$ e n são as folhas do *heap*, basta aplicar *Sift* entre as posições $\lfloor n/2 \rfloor$ e 1, nessa ordem.
- Exemplo:

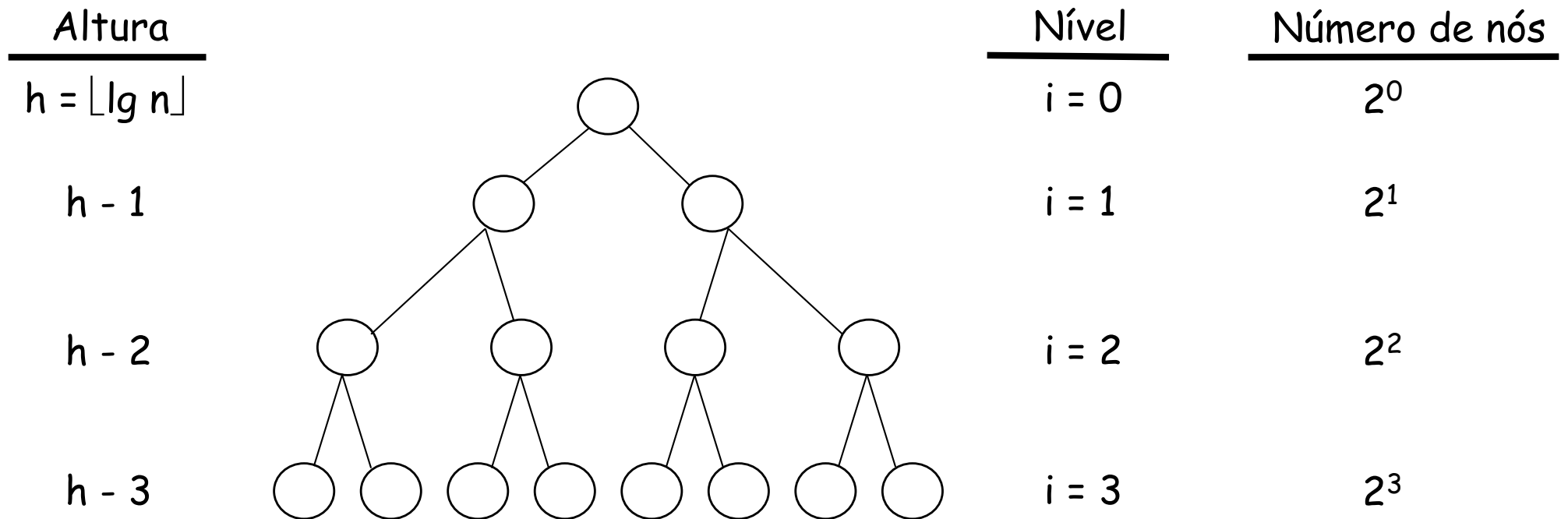


```
Build(v) {  
    for (i =  $\lfloor n/2 \rfloor$ ; i > 0; i--)  
        Sift(i, n);  
}
```

Complexidade de tempo: $O(n \cdot \log n)$?

Complexidade de tempo de *Build*

- O tempo gasto por $Sift(i, n)$ é proporcional à altura do nó i .
- O pior caso ocorre com a árvore completa:



$$T(n) = 2^0 h + 2^1 (h-1) + \dots + 2^h (h-h)$$

$$T(n) = \sum_{i=0}^h 2^i (h-i)$$

Complexidade de tempo de *Build*

Tempo de pior caso, correspondente a uma árvore completa com n nós e altura h :

$$T(n) = \sum_{i=0}^h 2^i (h - i)$$

Multiplicando o numerador e o denominador por 2^h :

$$= \sum_{i=0}^h \frac{h - i}{2^{h-i}} 2^h$$

Troca de variáveis ($k = h - i$):

$$= 2^h \sum_{k=0}^h \frac{k}{2^k}$$

Sabemos que $h = \lg n$ e que essa somatória é menor que a correspondente somatória até ∞ :

$$\leq n \sum_{k=0}^{\infty} \frac{k}{2^k}$$

Sabemos também que essa somatória é menor que 2:

$$= \Theta(n)$$

Filas de prioridade

- Fila de prioridade é um tipo abstrato de dados com as seguintes operações:
 - *Max* (ou *Min*): retorna o elemento com prioridade máxima (ou mínima) presente na fila
 - *ExtractMax* (ou *ExtractMin*): extrai e retorna o elemento de prioridade máxima (ou mínima) presente na fila
 - *Modify(k, x)*: atribui prioridade x ao elemento que esteja na posição k da fila
 - *Insert(x)*: insere na fila um elemento com prioridade x
- *Heap* é uma boa implementação para filas de prioridade.
- Supomos que o *heap* utilize um vetor v , e que a variável `size` armazene o seu tamanho corrente.

Operação *Max*

- Passos:

- Basta retornar o elemento armazenado na primeira posição do *heap*.

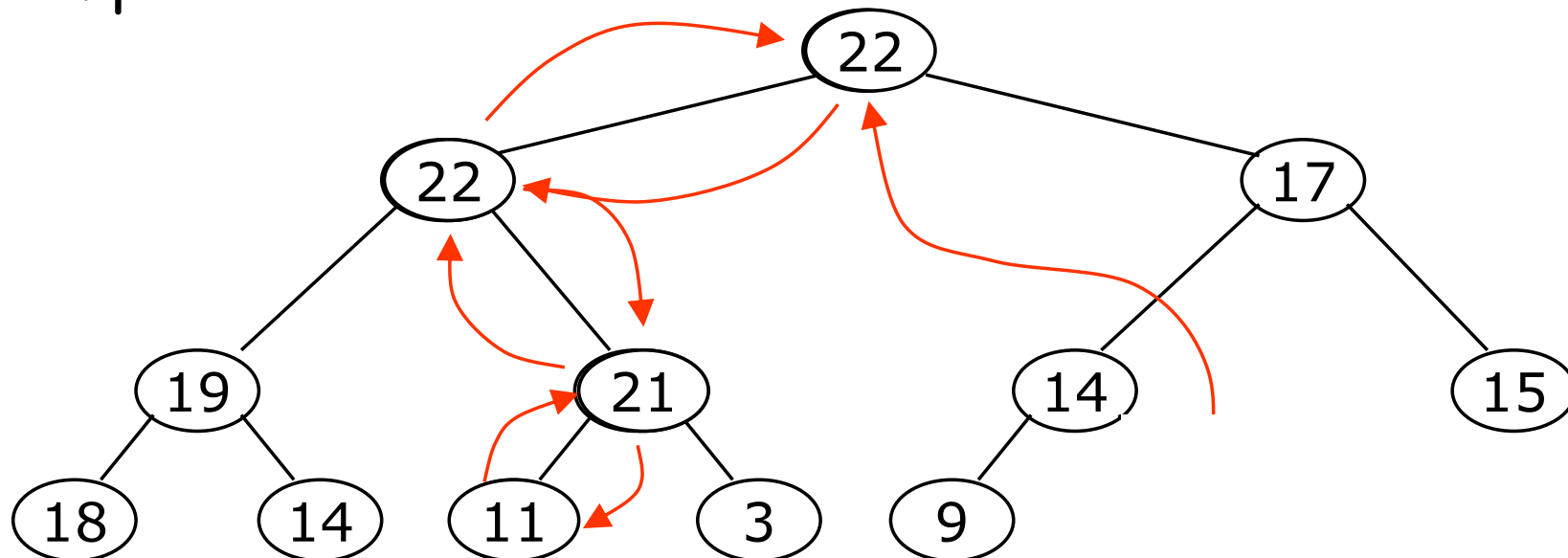
```
Max() {  
    return v[1];  
}
```

Tempo: *constante*

Um *heap* com operação *Min* é análogo.

Remoção da raiz

- Remover a raiz equivale a extrair o elemento de prioridade máxima presente no *heap*.
- Em seguida, colocaremos em seu lugar a última folha e recuperaremos a propriedade estrutural com a aplicação de vários *Sifts*.
- Exemplo:



Operação *ExtractMax*

■ Passos:

- 1) Substituir a raiz pelo último elemento do *heap*.
- 2) Decrementar o seu tamanho atual.
- 3) Chamar *Sift* desde a raiz.

```
ExtractMax() {  
    if (size < 1)  
        Erro("heap underflow");  
    else {  
        max = v[1];  
        v[1] = v[size--];  
        Sift(1, size);  
        return max;  
    }  
}
```

Tempo: *logarítmico*

Operação *Modify(k, x)*

■ Passos:

- 1) Modificar a prioridade da posição k .
- 2) Se a propriedade estrutural for perdida, ir trocando os elementos para cima ou para baixo da árvore, até "consertar" o *heap*.

```
Modify(k, x) {  
  if (k > size || k < 1)  
    Erro("Index error");  
  else {  
    v[k] = x;  
    while (k > 1 && v[⌊k/2⌋] < v[k]) { //conserta para cima  
      aux = v[k];  
      v[k] = v[⌊k/2⌋];  
      v[⌊k/2⌋] = aux;  
      k = ⌊k/2⌋;  
    }  
    Sift(k, size); // ou conserta para baixo  
  }  
}
```

Tempo: *logarítmico*

Operação *Insert(x)*

■ Passos:

- 1) Aumentar uma posição no final do *heap*.
- 2) Chamar *Modify* nessa posição, que equivale a inserir um elemento com a prioridade *x*.

```
Insert(x) {  
    Modify(++size, x);  
}
```

Tempo: *logarítmico*

Sumário



- A tabela abaixo indica as complexidades de tempo das operações de uma fila de prioridades implementada com um *heap* :

<u>Operação</u>	<u>Tempo</u>
<i>Build</i>	Linear
<i>Max</i> (ou <i>Min</i>)	Constante
<i>ExtractMax</i> (ou <i>ExtractMin</i>)	Logarítmico
<i>Modify</i>	Logarítmico
<i>Insert</i>	Logarítmico

Exercícios



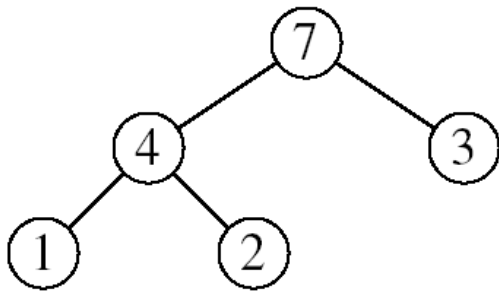
- Implemente uma fila de prioridades utilizando lista ligada e calcule a complexidade de tempo de cada uma das suas operações.
- Compare esses resultados com a implementação que utiliza *heap*.

HeapSort (Williams, 1964)

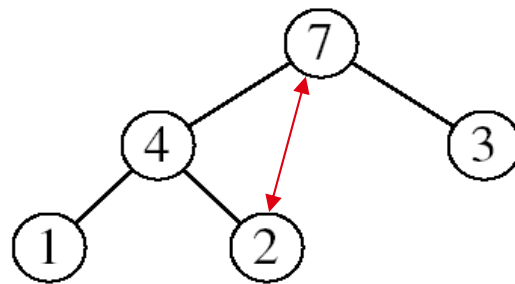
- A estrutura de *heap* permite a elaboração de um eficiente algoritmo de ordenação.
- Ideia:
 - 1) Transformar o vetor inicial em um *heap*.
 - 2) Laço de repetição:
 - a) Trocar a raiz (elemento de valor máximo) com o último elemento do *heap*.
 - b) Desconsiderar esse último elemento.
 - c) Chamar *Sift* para os demais elementos do vetor.

Exemplo

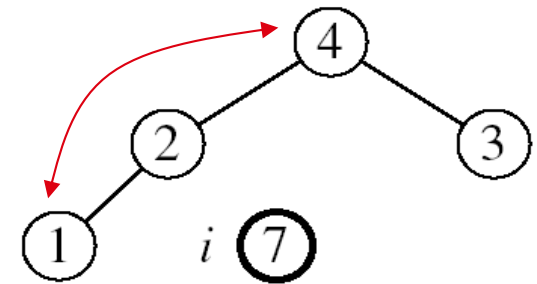
Heap já construído:



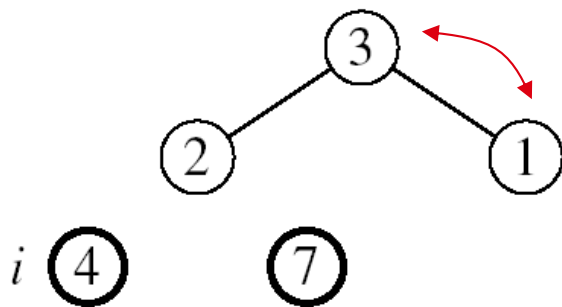
7	4	3	1	2
---	---	---	---	---



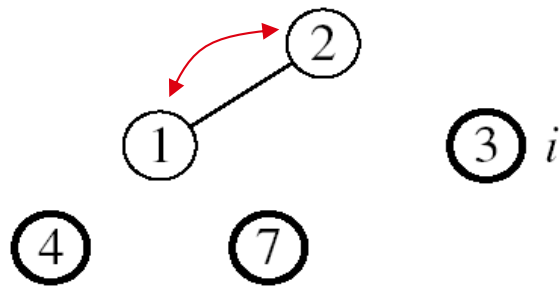
Sift(1, 4)



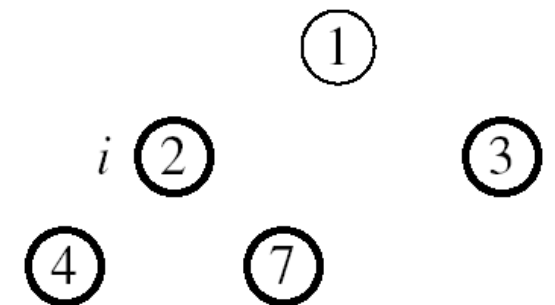
Sift(1, 3)



Sift(1, 2)



Sift(1, 1)



1	2	3	4	7
---	---	---	---	---

Algoritmo *HeapSort*

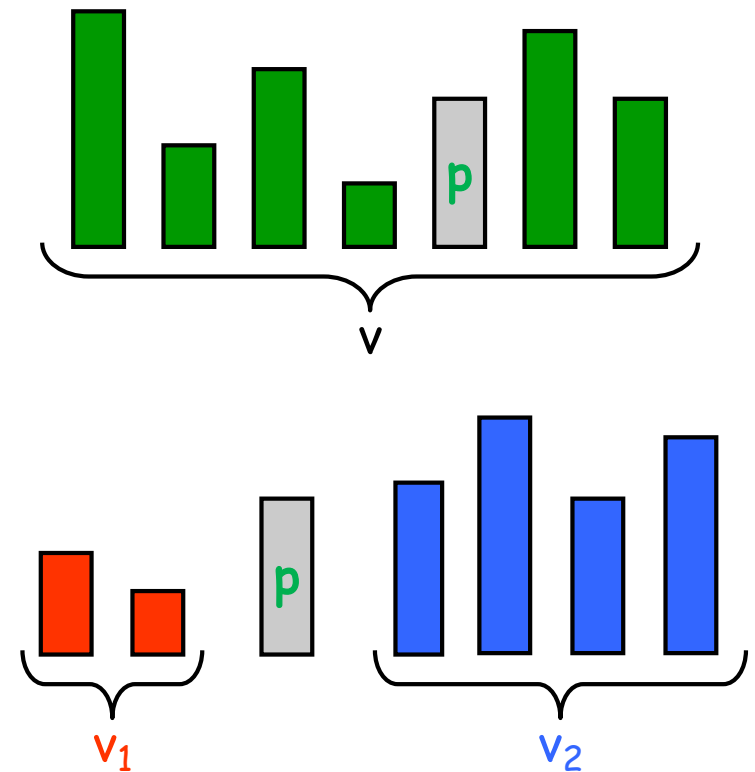
```
HeapSort(v) {  
    Build(v);  
    for (i=n; i>1; i--) {  
        aux = v[i];  
        v[i] = v[1];  
        v[1] = aux;  
        Sift(1, i-1);  
    }  
}
```

- Tempo de pior caso:
 - *Build*: $\Theta(n)$
 - $n-1$ *Sifts*: $\Theta(n \cdot \log n)$
- Total: $\Theta(n \cdot \log n)$

Dentre os algoritmos de ordenação baseados em comparação, *HeapSort* é ótimo em termos de complexidade de tempo e em termos de complexidade de espaço extra

QuickSort (Hoare, 1961)

- Na prática, *QuickSort* é o algoritmo de ordenação mais rápido.
- Também segue o paradigma da *Divisão-e-Conquista*.
- Divisão:
 - 1) Escolha um elemento p para ser o pivô em v .
 - 2) Particione $v - \{p\}$ em dois grupos distintos:
 - $v_1 = \{x \in v - \{p\} \mid x < p\}$
 - $v_2 = \{x \in v - \{p\} \mid x \geq p\}$
- Conquista: ordene recursivamente v_1 e v_2 .
- Combinação: junte v_1 , p e v_2 para obter v ordenado.



Algoritmo básico para o *QuickSort*

```
QuickSort(min, max) {  
    if (min < max) {  
        p = Partition(min, max);  
        Quicksort(min, p-1);  
        Quicksort(p+1, max);  
    }  
}
```

- Pontos-chave: a escolha do pivô e o algoritmo de particionamento.
- Há várias técnicas eficientes.

Um possível particionamento

- Escolha como pivô o primeiro elemento do vetor.
- Começando da esquerda, encontre o primeiro elemento do vetor igual ou maior que o pivô (ou seja, um valor que deverá ir para o lado direito do vetor).
- Vindo do direita, encontre o primeiro elemento menor que o pivô (idem: deverá ir para o lado esquerdo).
- Troque esses dois elementos.
- Continue o mesmo procedimento até que os pontos de busca se encontrem em alguma posição do vetor.
- No final, troque o pivô com o último valor encontrado vindo da direita.

Exemplo

- Escolha do pivô: 4 3 6 9 2 4 3 1 2 1 4 9 3 5 6
- Busca: 4 3 6 9 2 4 3 1 2 1 4 9 3 5 6
- Troca: 4 3 3 9 2 4 3 1 2 1 4 9 6 5 6
- Busca: 4 3 3 9 2 4 3 1 2 1 4 9 6 5 6
- Troca: 4 3 3 1 2 4 3 1 2 9 4 9 6 5 6
- Busca: 4 3 3 1 2 4 3 1 2 9 4 9 6 5 6
- Troca: 4 3 3 1 2 2 3 1 4 9 4 9 6 5 6
- Busca: 4 3 3 1 2 2 3 1 4 9 4 9 6 5 6
- Troca com o pivô: 1 3 3 1 2 2 3 4 4 9 4 9 6 5 6

↑
Posição do pivô

Algoritmo para particionamento

```
int Partition(left, right) {
    pivot = v[left];
    l = left + 1;
    r = right;
    while (true) {
        while (l < right && v[l] < pivot) l++;
        while (r > left && v[r] >= pivot) r--;
        if (l >= r) break;
        v[l] ↔ v[r];
    }
    v[left] = v[r];
    v[r] = pivot;
    return r;
}
```

Tempo: $\Theta(n)$

Mostrar animação
(o pivô será o último elemento)

Análise de tempo do *QuickSort*

- $T(n)$: tempo do *QuickSort* para ordenar $v[1..n]$
- $T(n) = \Theta(n) + T(i) + T(n-i-1)$, onde $0 \leq i < n$ (obs.: $i = |v_1|$)
- Melhor caso: $i = n/2$ (balanceamento perfeito)
 - $T(n) = T(n/2) + T((n/2)-1) + \Theta(n) \approx 2T(n/2) + \Theta(n)$
 - $T(n) = \Theta(n \cdot \log n)$
- Pior caso: $i = 0$ ou $i = n-1$
 - $T(n) = T(n-1) + \Theta(n)$
 - $T(n) = \Theta(n^2)$
- No pior caso, o *QuickSort* é quadrático!!
- Comprove essas complexidades resolvendo as recorrências.

Casos práticos

- Embora haja casos em que o desempenho do *QuickSort* seja quadrático, seu tempo médio é $O(n \log n)$.
- Além disso, as constantes são tão boas que o *QuickSort* é o melhor algoritmo de ordenação conhecido.
- No mundo real, a grande maioria das ordenações é realizada através deste algoritmo, principalmente quando n é grande.
- Para se encontrar um particionamento ótimo, seria preciso escolher a mediana como pivô. E para encontrar a mediana, seria necessário ordenar o vetor...
- Na verdade, em determinadas condições é possível encontrar a mediana em tempo $\Theta(n)$, mas com um algoritmo nada trivial. Isso garantiria tempo total de pior caso $\Theta(n \log n)$.

Mediana de três



- Uma alternativa mais simples é encontrar a chamada *mediana de três*.
- Comparam-se três elementos do vetor: o primeiro, o central e o último:
 - O pivô será a mediana entre os três.
 - Este valor é trocado com o que estava na posição inicial e o particionamento é feito do mesmo modo anterior.
- Quando esta técnica é utilizada, tornam-se muito raros os casos em que o *QuickSort* gasta tempo quadrático.

Pilha de execução

- Nos piores casos do *QuickSort* (vetor ordenado, por exemplo), devido às chamadas recursivas, a pilha de execução chega a exigir espaço $\Theta(n)$.
 - Isso ocorre porque pode haver até n chamadas pendentes.
- Dependendo do tamanho do vetor, esse espaço pode se esgotar, e o programa será abortado...
- Através de uma pequena alteração no código do *QuickSort*, é possível eliminar uma das chamadas recursivas:
 - A ideia é chamar a recursão apenas na menor metade de cada subvetor.
 - Desse modo, cada subvetor tratado na pilha de execução será menor que a metade do subvetor imediatamente anterior.
 - Isso garante que a pilha de execução tenha tamanho $O(\log n)$.

QuickSort com uma única recursão

```
QuickSort(min, max) {
    while (min < max) {
        p = Partition(min, max);
        if (p-min < max-p) {
            QuickSort(min, p-1);
            min = p+1;
        }
        else {
            QuickSort(p+1, max);
            max = p-1;
        }
    }
}
```

- O tamanho da pilha de execução passa a ser $O(\log n)$: o caso que consome mais espaço é aquele em que o vetor é sempre quebrado em duas metades iguais, gastando tempo $\Theta(n \cdot \log n)$.
- Por outro lado, nos casos em que o algoritmo gasta tempo $\Theta(n^2)$, a pilha de execução cresce apenas $\Theta(1)$.

Análise do caso médio

- Seja $T(n)$ o número médio de comparações realizadas pelo *QuickSort* em um vetor com n elementos. Sabemos que o número médio de trocas entre elementos desse vetor será no máximo igual a $T(n)$.
- Supomos que os particionamentos do vetor $(0:n-1, 1:n-2, \dots, n-2:1, n-1:0)$ ocorrem com a mesma probabilidade $1/n$.

$$T(n) = (n - 1) + \frac{1}{n} \sum_{i=0}^{n-1} (T(i) + T(n - i - 1))$$

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

- Por indução em n , iremos provar que $T(n) \leq 2n \ln n$.
- Utilizaremos o seguinte fato, válido para uma função $f(x)$ crescente:

$$\sum_{i=1}^{n-1} f(i) \leq \int_1^n f(x) dx$$

Análise do caso médio

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

Número médio de comparações

$$T(n) \leq (n - 1) + \frac{2}{n} \sum_{i=0}^{n-1} 2i \cdot \ln i$$

Aplicação da hipótese de indução

$$T(n) \leq (n - 1) + \frac{2}{n} \int_1^n (2x \cdot \ln x) dx$$

Integral é limite superior para a soma dos pontos internos

$$T(n) \leq (n - 1) + \frac{2}{n} \left(n^2 \ln n - \frac{n^2}{2} + \frac{1}{2} \right)$$

Cálculo da integral

$$T(n) \leq 2n \cdot \ln n$$

Portanto, $T(n) = O(n \cdot \log n)$

QuickSort versus MergeSort

- Tanto o *QuickSort* como o *MergeSort*:
 - são $O(n \cdot \log n)$ no caso médio;
 - possuem duas chamadas recursivas.
- Além disso, há casos em que o *QuickSort* é quadrático, enquanto o *MergeSort* é sempre $\Theta(n \cdot \log n)$.
- Por que o *QuickSort* é mais rápido que o *MergeSort*?
 - Seu laço interno consiste apenas de incrementos, decrementos, comparações e algumas atribuições (são operações rápidas).
 - Não possui tanto processamento como o *MergeSort*, que manipula subvetores.

Exercícios

```
Partition2(left, right) {
    x = v[right];
    i = left - 1;
    for (j=left; j<right; j++)
        if (v[j] <= x) {
            aux = v[++i];
            v[i] = v[j];
            v[j] = aux;
        }
    v[i+1] ↔ v[right];
    return i+1;
}
```

- O que faz este algoritmo de particionamento do *QuickSort*?
- Ele funciona?

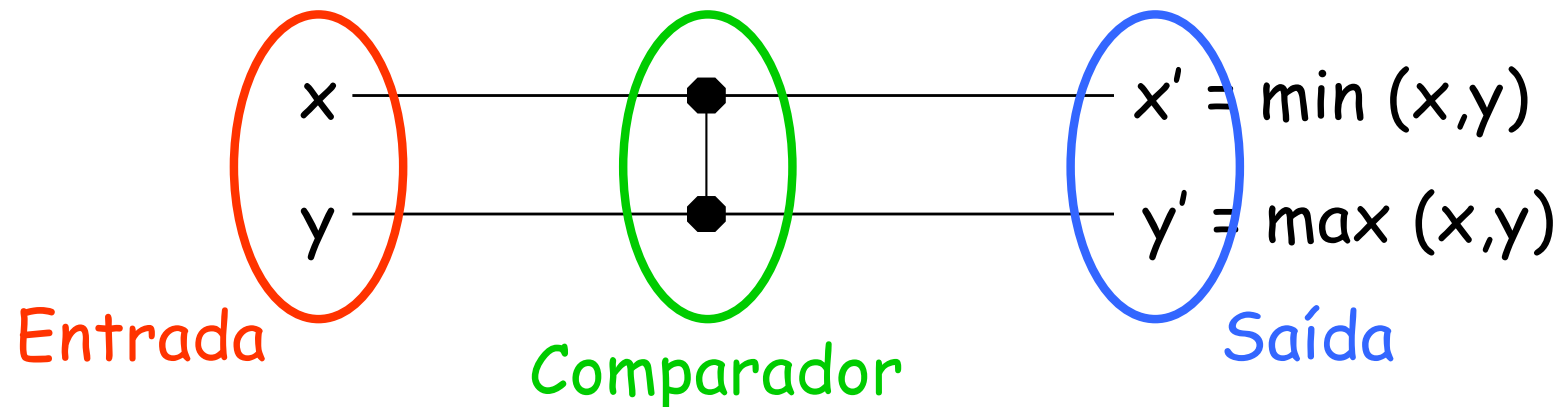
Exercícios



- Implemente todos os algoritmos apresentados: *BubbleSort*, *SelectionSort*, *InsertionSort*, *MergeSort*, *RadixSort*, *HeapSort* e *QuickSort*.
- Crie um arquivo com milhares de números inteiros gerados aleatoriamente, e através dele compare os tempos de execução desses algoritmos.

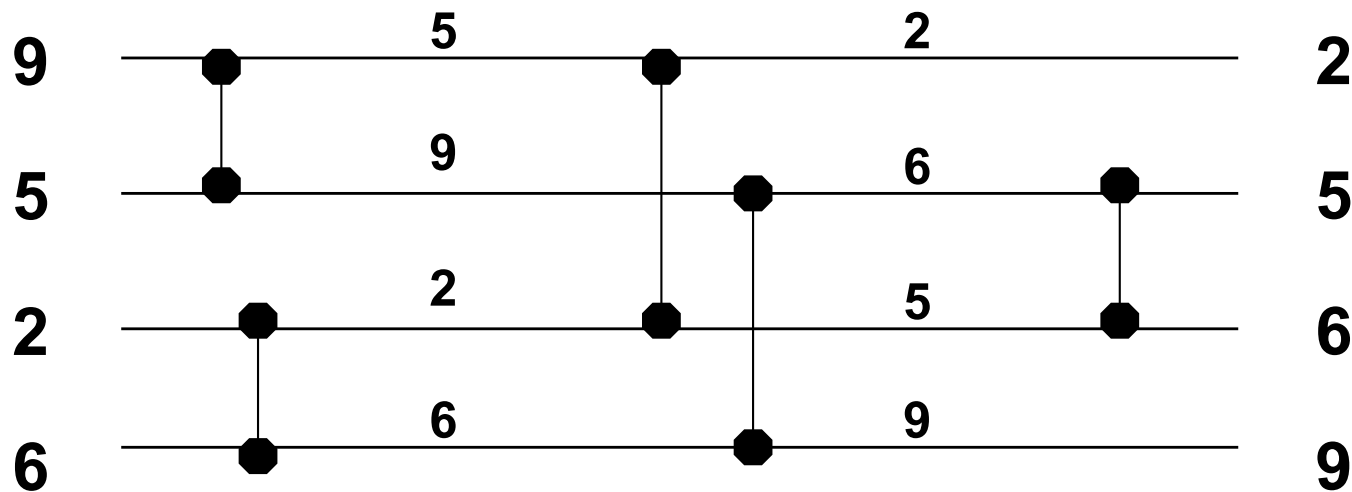
Redes de comparação

- Uma rede (ou circuito) de comparação é composta de ligações e comparadores.
 - As ligações transmitem valores de um lugar para outro.
 - Os comparadores recebem duas entradas e produzem duas saídas.
- Uma rede de comparação que sempre ordena suas entradas é chamada de *rede de ordenação*.
- Exemplo:



Redes de ordenação

- Um exemplo:



- Evidentemente, nem todas as redes de comparação são de ordenação.
- Considerando que determinadas comparações possam ser feitas em paralelo, o nível de profundidade de uma rede é o número de passos necessários para que a saída seja calculada.

Princípio Zero-Um

- Se uma rede de comparação com n entradas ordena corretamente todas as 2^n possíveis sequências formadas por n bits, então também ordenará qualquer sequência com n números reais.
- Este princípio facilita a elaboração de redes de ordenação, pois basta considerar apenas as entradas binárias.
- Concretamente, vamos utilizá-lo para apresentar a rede de ordenação bitônica (*Batcher*, 1968).

Demonstração do *Princípio Zero-Um*

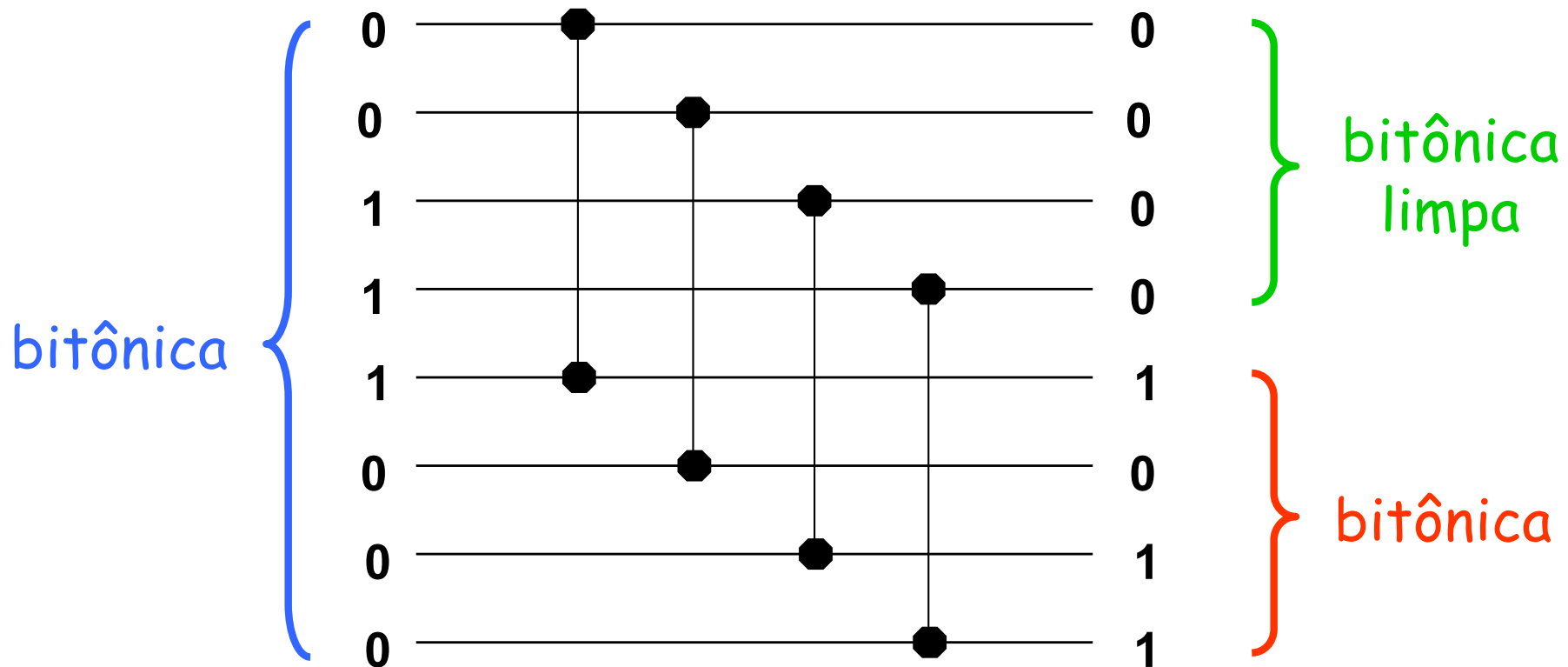
- Numa função f monotônica crescente, se $x \leq y$ então $f(x) \leq f(y)$.
- Portanto, $\min \{f(x), f(y)\} = f(\min \{x, y\})$ e $\max \{f(x), f(y)\} = f(\max \{x, y\})$.
- Considerando uma função f monotônica crescente, se uma determinada rede de ordenação recebe como entrada a sequência $\langle a_1, a_2, \dots, a_n \rangle$ e produz a saída $\langle b_1, b_2, \dots, b_n \rangle$, então essa mesma rede, se tiver como entrada $\langle f(a_1), f(a_2), \dots, f(a_n) \rangle$, irá produzir a saída $\langle f(b_1), f(b_2), \dots, f(b_n) \rangle$.
 - Isso pode ser demonstrado por indução na profundidade da rede, usando os resultados para min e max mostrados acima.
- Suponhamos que o *Princípio Zero-Um* não seja válido. Em outras palavras, essa rede ordena corretamente todas as sequências de n bits, mas existe uma sequência não binária $\langle a_1, a_2, \dots, a_n \rangle$, com $a_i < a_j$, que, se for recebida como entrada, irá produzir uma saída onde a_j vem antes de a_i .
- Seja a função monotônica crescente definida como $f_i(x) = 0$ se $x \leq a_i$, e $f_i(x) = 1$ se $x > a_i$. Portanto, essa rede não ordenará corretamente a entrada $\langle f_i(a_1), f_i(a_2), \dots, f_i(a_n) \rangle$: contradição!

Sequência binária bitônica

- Uma sequência binária é chamada *bitônica* se cresce monotonicamente e depois decresce, ou vice-versa.
- Únicos casos possíveis:
 - $0^i 1^j 0^k$, com $i, j, k \geq 0$
 - $1^i 0^j 1^k$, com $i, j, k \geq 0$
- Uma sequência binária bitônica pode ser vista como a justaposição de duas sequências binárias ordenadas, sendo que a segunda está na ordem contrária da primeira.

Meio-limpador

- Um meio-limpador (*half-cleaner*) é uma rede de comparação com n entradas e um único nível de profundidade, onde a linha i é comparada com a linha $i + n/2$, para $i = 1, 2, \dots, n/2$. Assume-se que n é par.
- Meio-limpador de tamanho 8:

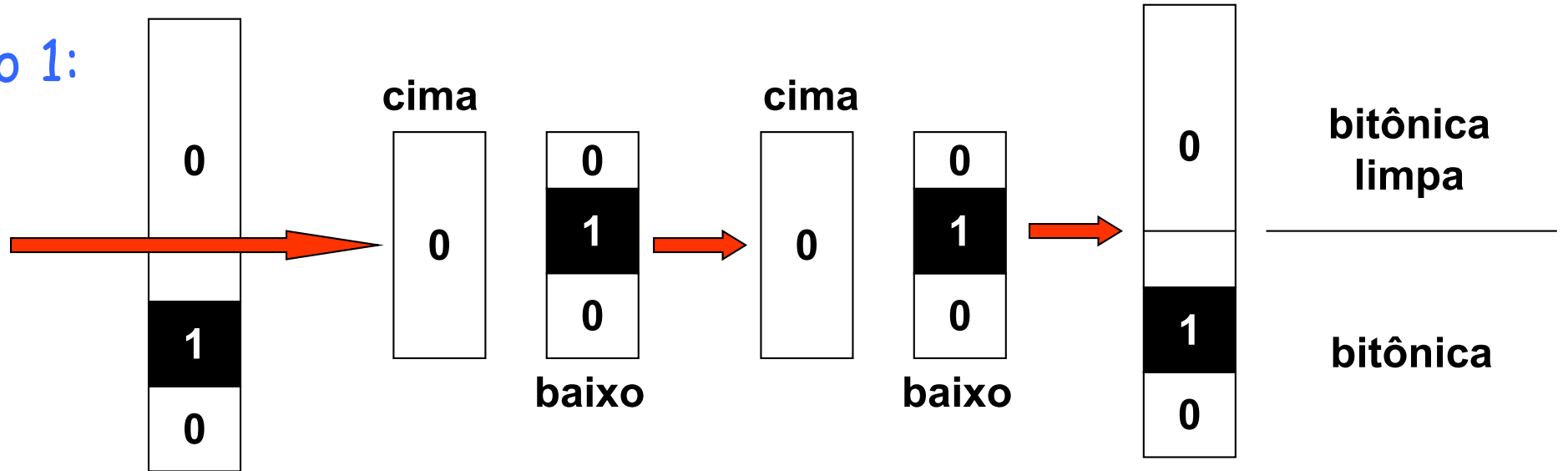


Propriedades de um meio-limpador

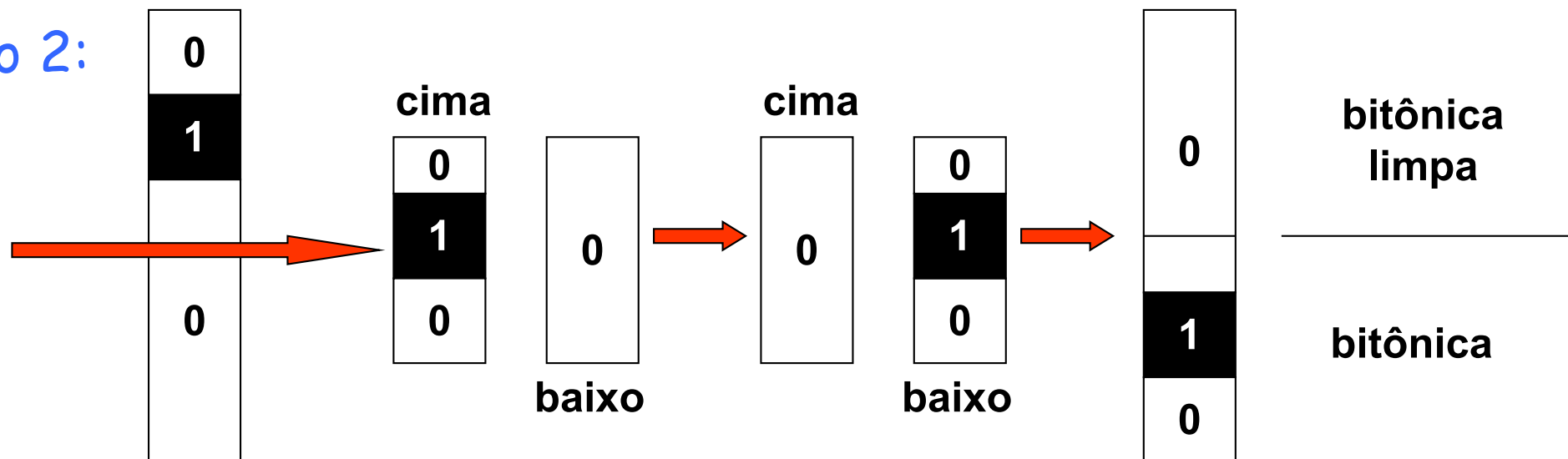
- Se um meio-limpador recebe como entrada uma sequência binária bitônica, então sua saída satisfará três propriedades:
 - 1) Pelo menos uma metade será limpa (somente 0's ou 1's).
 - 2) As metades de cima e de baixo serão bitônicas.
 - 3) Todos os elementos da metade de cima serão menores ou iguais aos elementos da metade de baixo.
- Demonstração:
 - Há 8 possíveis casos. Veremos a seguir os 4 casos que correspondem a $0^i 1^j 0^k$, com $i, j, k \geq 0$.
 - Os casos $1^i 0^j 1^k$, com $i, j, k \geq 0$, são análogos.
- As duas últimas propriedades sugerem um algoritmo de ordenação *Divisão-e-Conquista*.

Demonstração (casos $0^i 1^j 0^k$)

Caso 1:

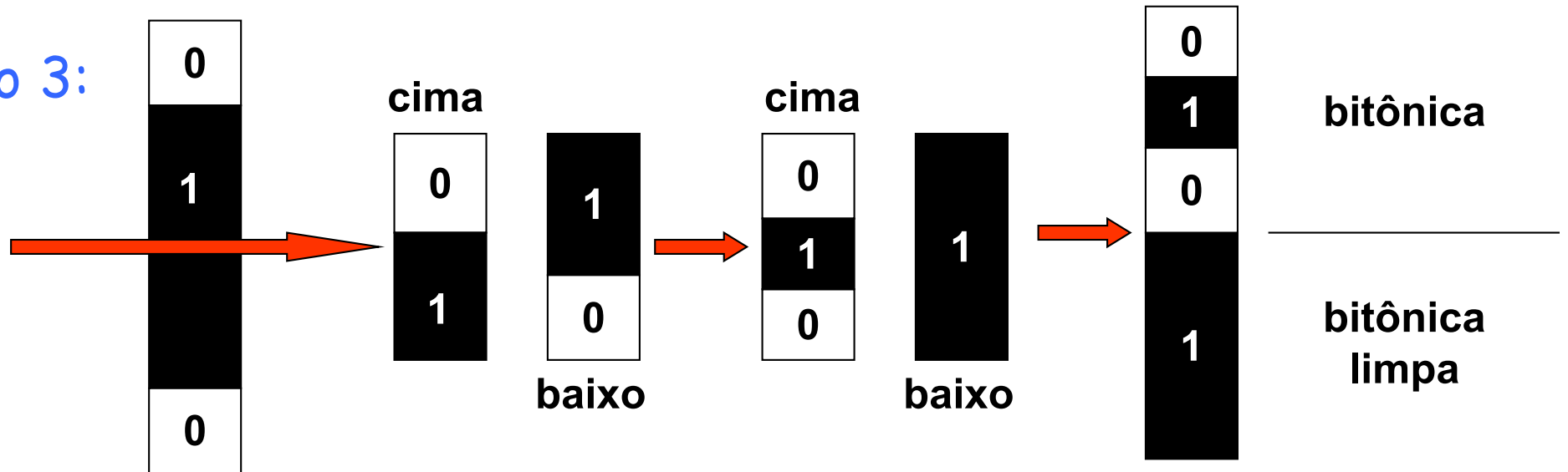


Caso 2:

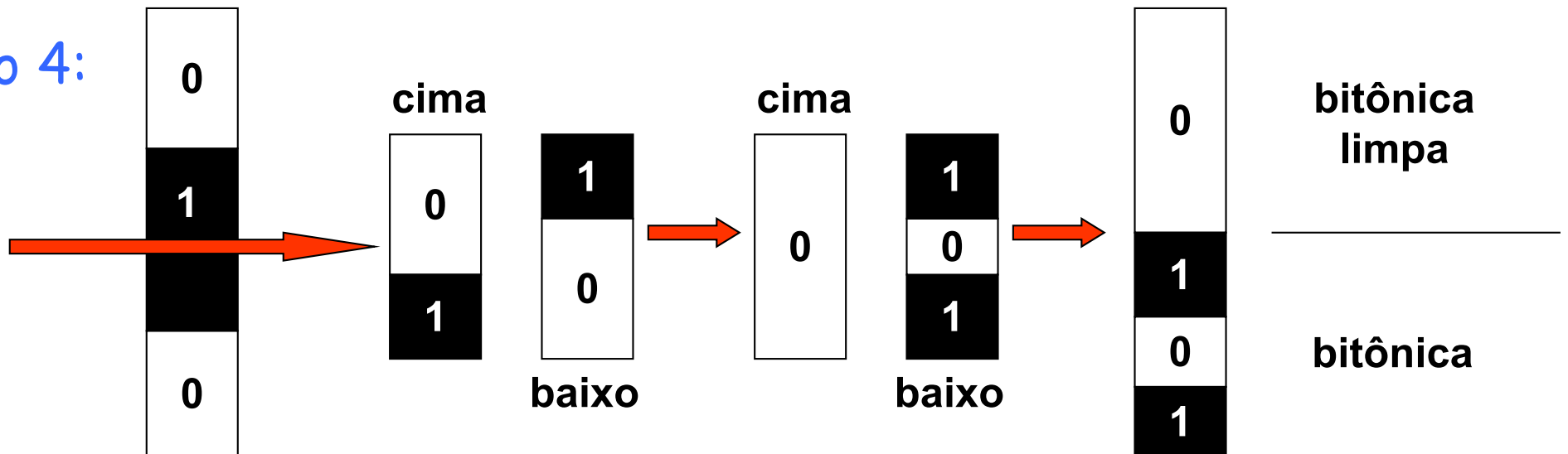


Demonstração (casos $0^i 1^j 0^k$)

Caso 3:



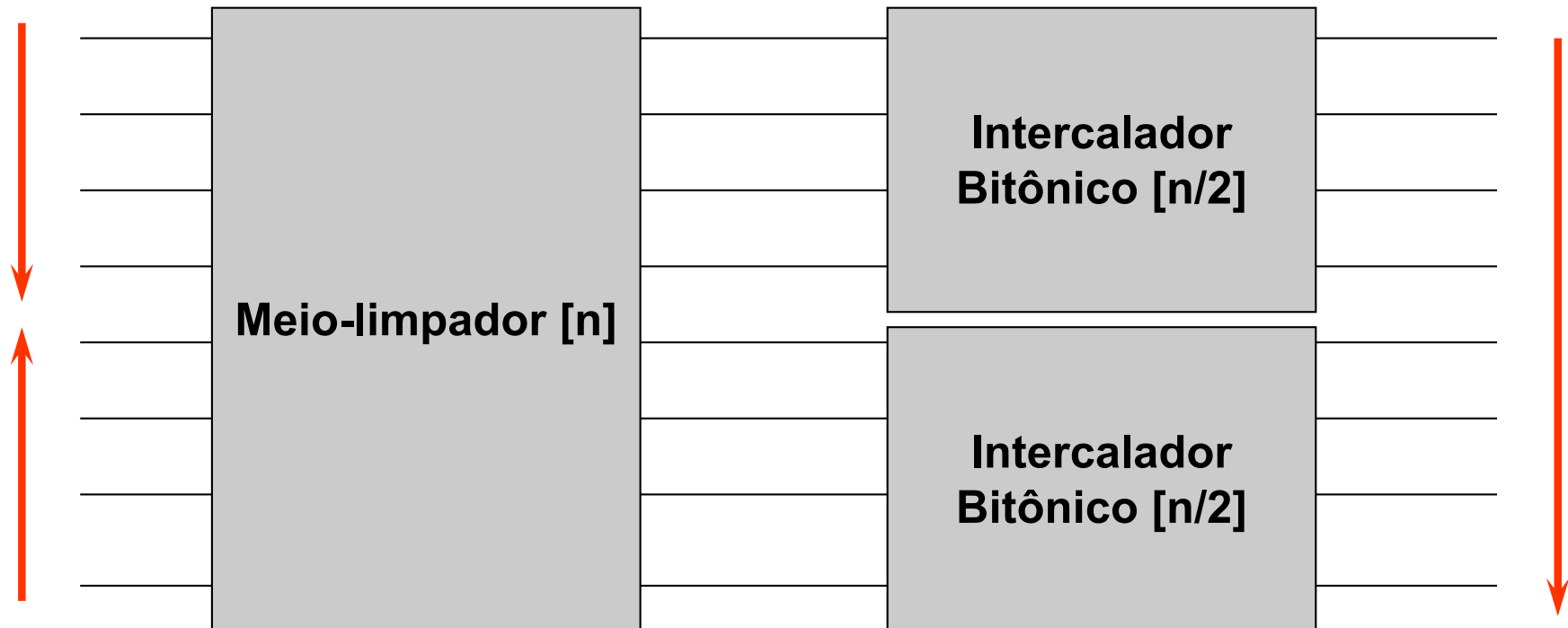
Caso 4:



Intercalador bitônico (*bitonic merger*)

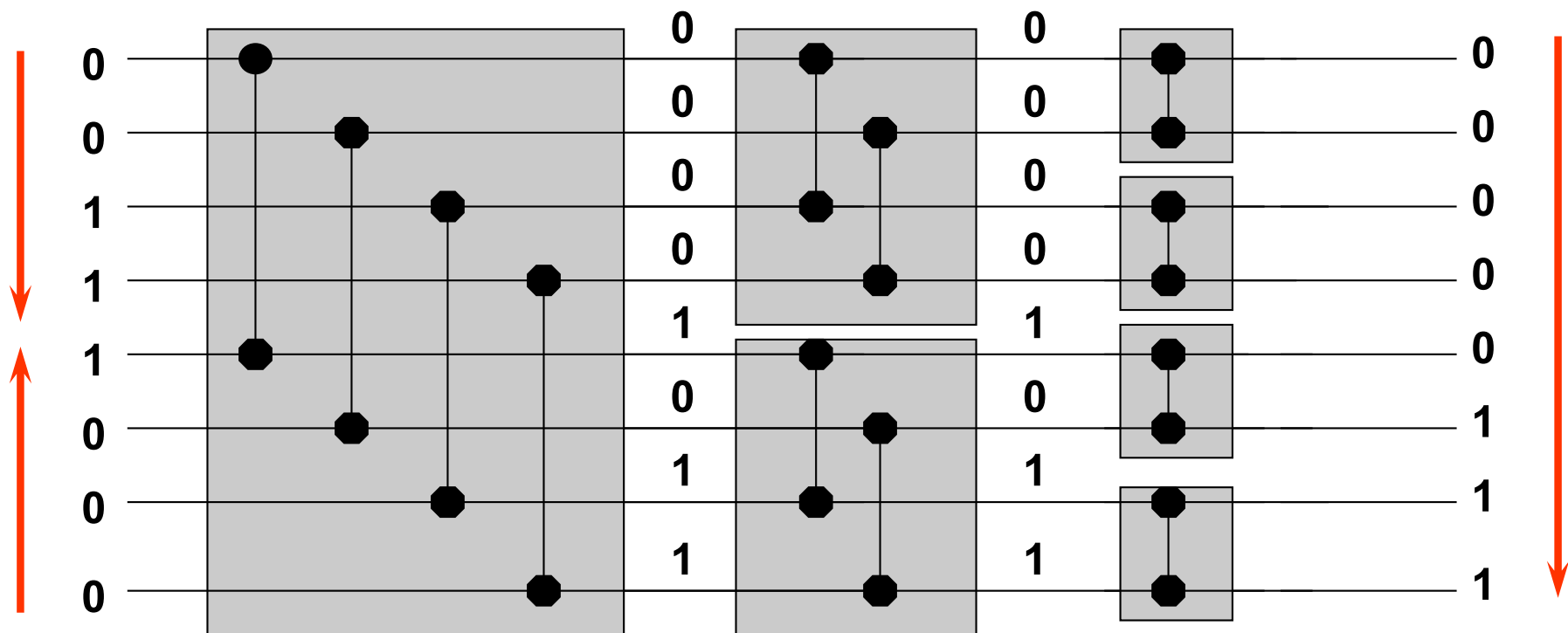
- Um intercalador (*merger*) é um circuito que recebe duas sequências ordenadas e gera uma nova sequência, também ordenada, com todos os elementos das duas primeiras.
- Através de combinações recursivas de meio-limpadores, é possível construir um intercalador bitônico com n entradas:
 - Primeiro estágio: um meio-limpador de tamanho n .
 - Fase seguinte: uso recursivo de um intercalador bitônico com $n/2$ entradas.

Esquema de um intercalador bitônico [n]



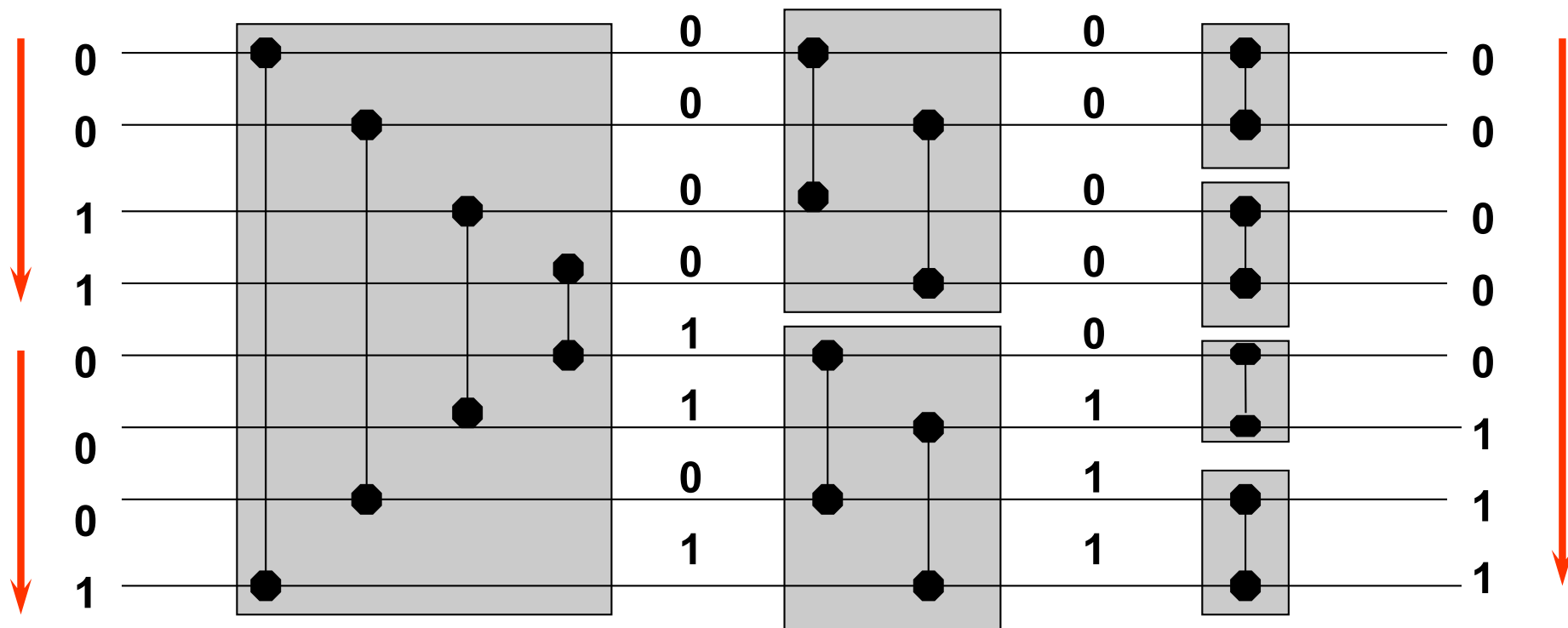
- $D(n)$: profundidade do intercalador bitônico [n]
 - $D(1) = 0, D(2) = 1$
 - $D(n) = 1 + D(n/2)$, se $n = 2^k$ e $k \geq 1$
 - Logo, $D(n) = k = \lg n$: este seria o tempo da intercalação.

Intercalador bitônico [8]



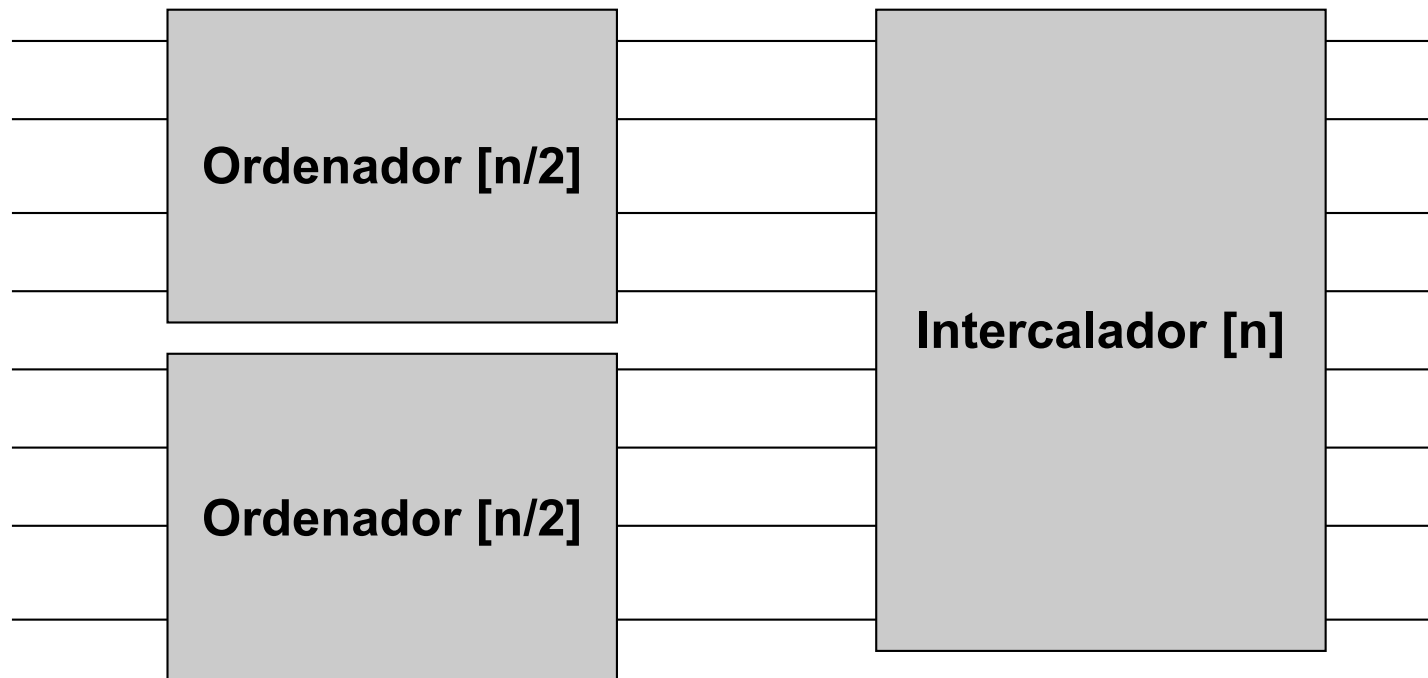
Intercalador [8]

- É fácil transformar este circuito em um simples intercalador (*merger*).



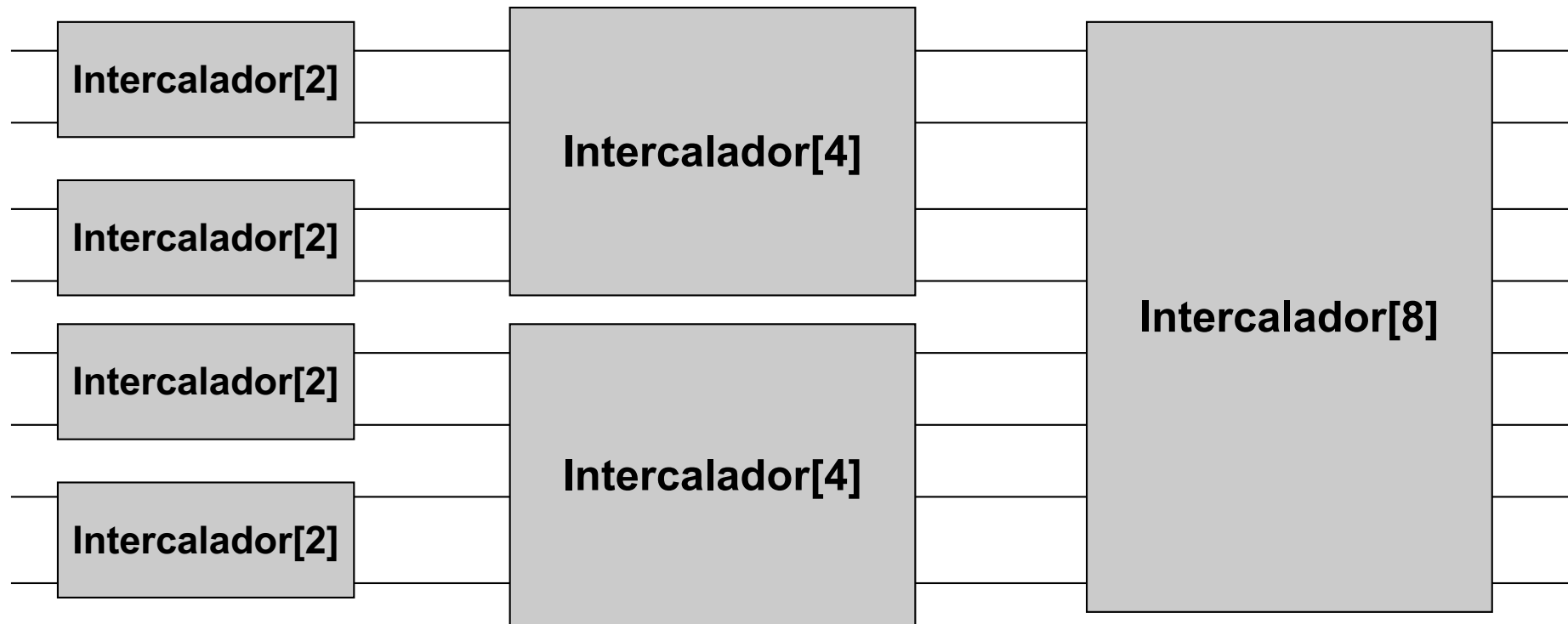
Uma rede de ordenação

- Também de modo recursivo, podemos construir um Ordenador [n]:

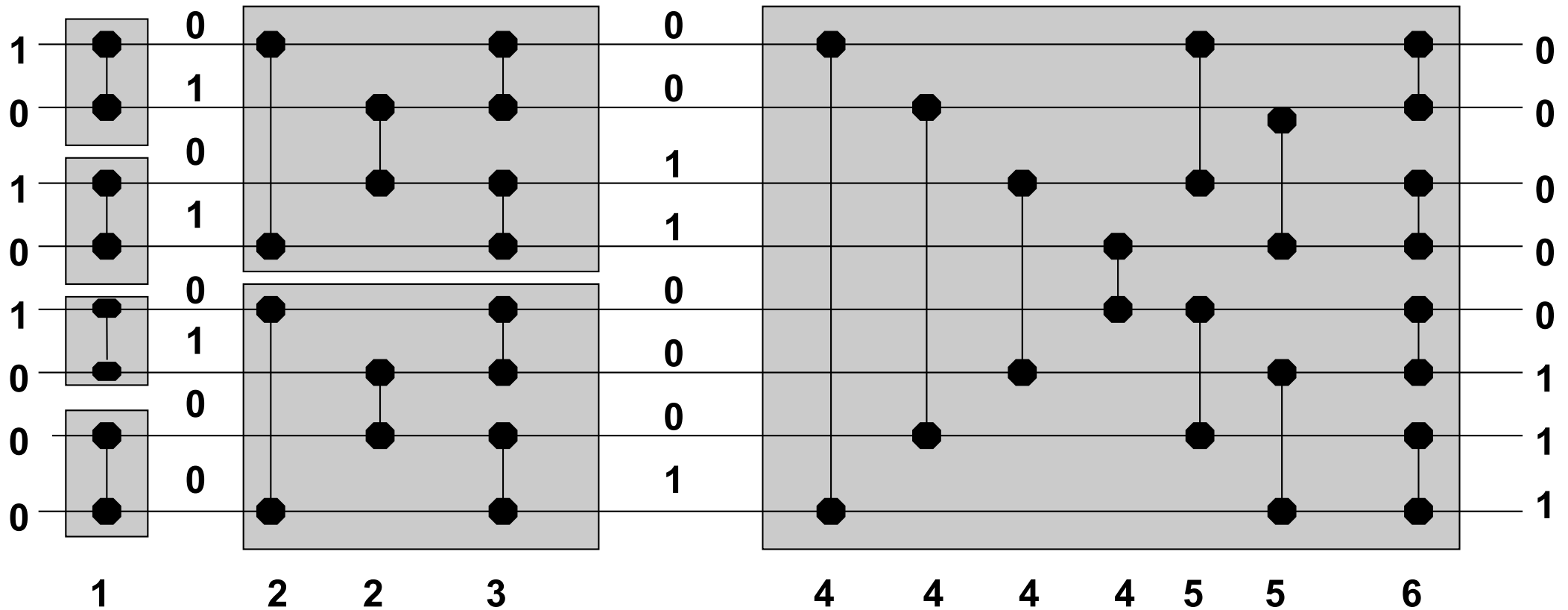


- Tempo de ordenação: $T(n) = T(n/2) + \lg n$
- $T(n) = \Theta(\log^2 n)$

Ordenador para $n=8$



Exemplo para $n=8$



■ Exercícios:

- Desenhar uma rede de ordenação com 16 entradas.
- Verificar que essas redes também ordenam números reais.