

Datenstrukturen und Algorithmen

Vorlesung 7: Sortieren (K2)

Joost-Pieter Katoen

Lehrstuhl für Informatik 2
Software Modeling and Verification Group

<http://www-i2.informatik.rwth-aachen.de/i2/dsa112/>

27. April 2012

Übersicht

- 1 Sortieren - Einführung
 - Bedeutung des Sortierens
 - Dutch National Flag Problem
- 2 Sortieren durch Einfügen
- 3 Mergesort
 - Das Divide-and-Conquer Paradigma
 - Mergesort
- 4 Effizienteres Sortieren?

Übersicht

- 1 Sortieren - Einführung
 - Bedeutung des Sortierens
 - Dutch National Flag Problem
- 2 Sortieren durch Einfügen
- 3 Mergesort
 - Das Divide-and-Conquer Paradigma
 - Mergesort
- 4 Effizienteres Sortieren?

Die Bedeutung des Sortierens

Sortieren ist ein wichtiges Thema

- ▶ Sortieren wird häufig benutzt und hat viele Anwendungen.
- ▶ Sortierverfahren geben Ideen, wie man Algorithmen verbessern kann.
- ▶ Geniale und optimale Algorithmen wurden gefunden.

Die Bedeutung des Sortierens

Sortieren ist ein wichtiges Thema

- ▶ Sortieren wird häufig benutzt und hat viele Anwendungen.
 - ▶ Sortierverfahren geben Ideen, wie man Algorithmen verbessern kann.
 - ▶ Geniale und optimale Algorithmen wurden gefunden.
-
- ▶ Neben der Funktionsweise der Algorithmen widmen wir uns vor allem der [Laufzeitanalyse](#).

Anwendungen des Sortierens

Beispiel (Suchen)

- ▶ Schnellere Suche ist die wohl häufigste Anwendung des Sortierens.
- ▶ Binäre Suche findet ein Element in $O(\log n)$.

Anwendungen des Sortierens

Beispiel (Suchen)

- ▶ Schnellere Suche ist die wohl häufigste Anwendung des Sortierens.
- ▶ Binäre Suche findet ein Element in $O(\log n)$.

Beispiel (Engstes Paar (closest pair))

- ▶ Gegeben seien n Zahlen. Finde das Paar mit dem geringstem Abstand.

Anwendungen des Sortierens

Beispiel (Suchen)

- ▶ Schnellere Suche ist die wohl häufigste Anwendung des Sortierens.
- ▶ Binäre Suche findet ein Element in $O(\log n)$.

Beispiel (Engstes Paar (closest pair))

- ▶ Gegeben seien n Zahlen. Finde das Paar mit dem geringstem Abstand.
- ▶ Nach dem Sortieren liegen die Paare nebeneinander.
Der Aufwand ist dann noch $O(n)$.

Noch einige Anwendungen

Beispiel (Eigenschaften von Datenobjekten)

- Sind alle n Elemente einzigartig oder gibt es Duplikate?

Noch einige Anwendungen

Beispiel (Eigenschaften von Datenobjekten)

- ▶ Sind alle n Elemente einzigartig oder gibt es Duplikate?
- ▶ Das k -t größte Element einer Menge?

Noch einige Anwendungen

Beispiel (Eigenschaften von Datenobjekten)

- ▶ Sind alle n Elemente einzigartig oder gibt es Duplikate?
- ▶ Das k -t größte Element einer Menge?

Beispiel (Textkompression (Entropiekodierung))

- ▶ Sortiere die Buchstaben nach Häufigkeit des Auftretens um sie dann effizient zu kodieren (d.h. mit möglichst kurzen Bitfolgen).

Einige Hilfsbegriffe

Permutation

Eine **Permutation** einer Menge $A = \{a_1, \dots, a_n\}$ ist eine bijektive Abbildung $\pi : A \rightarrow A$.

Einige Hilfsbegriffe

Permutation

Eine **Permutation** einer Menge $A = \{a_1, \dots, a_n\}$ ist eine bijektive Abbildung $\pi : A \rightarrow A$.

Totale Ordnung

Sei $A = \{a_1, \dots, a_n\}$ eine Menge. Die binäre Relation $\leq \subseteq A \times A$ ist eine **totale Ordnung** (auf A) wenn für alle $a_i, a_j, a_k \in A$ gilt:

Einige Hilfsbegriffe

Permutation

Eine **Permutation** einer Menge $A = \{a_1, \dots, a_n\}$ ist eine bijektive Abbildung $\pi : A \rightarrow A$.

Totale Ordnung

Sei $A = \{a_1, \dots, a_n\}$ eine Menge. Die binäre Relation $\leq \subseteq A \times A$ ist eine **totale Ordnung** (auf A) wenn für alle $a_i, a_j, a_k \in A$ gilt:

1. **Antisymmetrie**: $a_i \leq a_j$ und $a_j \leq a_i$ impliziert $a_i = a_j$.

Einige Hilfsbegriffe

Permutation

Eine **Permutation** einer Menge $A = \{a_1, \dots, a_n\}$ ist eine bijektive Abbildung $\pi : A \rightarrow A$.

Totale Ordnung

Sei $A = \{a_1, \dots, a_n\}$ eine Menge. Die binäre Relation $\leq \subseteq A \times A$ ist eine **totale Ordnung** (auf A) wenn für alle $a_i, a_j, a_k \in A$ gilt:

1. **Antisymmetrie**: $a_i \leq a_j$ und $a_j \leq a_i$ impliziert $a_i = a_j$.
2. **Transitivität**: $a_i \leq a_j$ und $a_j \leq a_k$ impliziert $a_i \leq a_k$.

Einige Hilfsbegriffe

Permutation

Eine **Permutation** einer Menge $A = \{a_1, \dots, a_n\}$ ist eine bijektive Abbildung $\pi : A \rightarrow A$.

Totale Ordnung

Sei $A = \{a_1, \dots, a_n\}$ eine Menge. Die binäre Relation $\leq \subseteq A \times A$ ist eine **totale Ordnung** (auf A) wenn für alle $a_i, a_j, a_k \in A$ gilt:

1. **Antisymmetrie**: $a_i \leq a_j$ und $a_j \leq a_i$ impliziert $a_i = a_j$.
2. **Transitivität**: $a_i \leq a_j$ und $a_j \leq a_k$ impliziert $a_i \leq a_k$.
3. **Totalität**: $a_i \leq a_j$ oder $a_j \leq a_i$.

Einige Hilfsbegriffe

Permutation

Eine **Permutation** einer Menge $A = \{a_1, \dots, a_n\}$ ist eine bijektive Abbildung $\pi : A \rightarrow A$.

Totale Ordnung

Sei $A = \{a_1, \dots, a_n\}$ eine Menge. Die binäre Relation $\leq \subseteq A \times A$ ist eine **totale Ordnung** (auf A) wenn für alle $a_i, a_j, a_k \in A$ gilt:

1. **Antisymmetrie**: $a_i \leq a_j$ und $a_j \leq a_i$ impliziert $a_i = a_j$.
2. **Transitivität**: $a_i \leq a_j$ und $a_j \leq a_k$ impliziert $a_i \leq a_k$.
3. **Totalität**: $a_i \leq a_j$ oder $a_j \leq a_i$.

Beispiel

Die lexikographische Ordnung von Zeichenketten und die numerische Ordnung von Zahlen sind totale Ordnungen.

Sortierproblem

Das Sortier-Problem

- Eingabe:
1. Ein Array E mit n Einträgen.
 2. Die Einträge gehören zu einer Menge A mit totaler Ordnung $\leq$.

Sortierproblem

Das Sortier-Problem

- Eingabe:
1. Ein Array E mit n Einträgen.
 2. Die Einträge gehören zu einer Menge A mit totaler Ordnung $\leq$.

Ausgabe: Ein Array F mit n Einträgen, so dass

1. $F[1], \dots, F[n]$ eine **Permutation** von $E[1], \dots, E[n]$ ist

Sortierproblem

Das Sortier-Problem

- Eingabe:
1. Ein Array E mit n Einträgen.
 2. Die Einträge gehören zu einer Menge A mit totaler Ordnung $\leq$.

Ausgabe: Ein Array F mit n Einträgen, so dass

1. $F[1], \dots, F[n]$ eine **Permutation** von $E[1], \dots, E[n]$ ist
2. Für alle $0 < i < n$ gilt: **$F[i] \leq F[i+1]$** .

Sortierproblem

Das Sortier-Problem

- Eingabe:**
1. Ein Array E mit n Einträgen.
 2. Die Einträge gehören zu einer Menge A mit totaler Ordnung $\leq$.

Ausgabe: Ein Array F mit n Einträgen, so dass

1. $F[1], \dots, F[n]$ eine **Permutation** von $E[1], \dots, E[n]$ ist
2. Für alle $0 < i < n$ gilt: $F[i] \leq F[i+1]$.

Annahmen dieser Vorlesung

- ▶ Die zu sortierende Sequenz ist als **Array** organisiert, nicht als Liste.
- ▶ Die Elementaroperation ist ein Vergleich von Schlüsseln.

Sortieralgorithmen

Beispiel (Einige Sortieralgorithmen)

Insertionsort, Bubblesort, Shellsort, Mergesort, Heapsort
Quicksort, Countingsort, Bucketsort, Radixsort, Stoogesort, usw.

Sortieralgorithmen

Beispiel (Einige Sortieralgorithmen)

Insertionsort, Bubblesort, Shellsort, Mergesort, Heapsort
Quicksort, Countingsort, Bucketsort, Radixsort, Stoogesort, usw.

Stabilität

Ein Sortieralgorithmus ist **stabil** wenn er die Reihenfolge der Elemente, deren Sortierschlüssel gleich sind, bewahrt.

Sortieralgorithmen

Beispiel (Einige Sortieralgorithmen)

Insertionsort, Bubblesort, Shellsort, Mergesort, Heapsort
Quicksort, Countingsort, Bucketsort, Radixsort, Stoogesort, usw.

Stabilität

Ein Sortieralgorithmus ist **stabil** wenn er die Reihenfolge der Elemente, deren Sortierschlüssel gleich sind, bewahrt.

Wenn z.B. eine Liste alphabetisch sortierter Personendateien nach dem Geburtsdatum neu sortiert wird, dann bleiben unter einem **stabilen** Sortierverfahren alle Personen mit gleichem Geburtsdatum alphabetisch sortiert.

Sortieralgorithmen

Beispiel (Einige Sortieralgorithmen)

Insertionsort, Bubblesort, Shellsort, Mergesort, Heapsort
Quicksort, Countingsort, Bucketsort, Radixsort, Stoogesort, usw.

Stabilität

Ein Sortieralgorithmus ist **stabil** wenn er die Reihenfolge der Elemente, deren Sortierschlüssel gleich sind, bewahrt.

Wenn z.B. eine Liste alphabetisch sortierter Personendateien nach dem Geburtsdatum neu sortiert wird, dann bleiben unter einem **stabilen** Sortierverfahren alle Personen mit gleichem Geburtsdatum alphabetisch sortiert.

Wir werden erst einen **einfachen Sortieralgorithmus** betrachten.

Dutch National Flag Problem (I)



Dutch National Flag Problem (II)

Beispiel (Das niederländische Flaggen-Problem [Dijkstra, 1972])

- Eingabe:
1. Ein Array E mit n Einträgen, wobei für alle $0 < i \leq n$
 $E[i] == \text{rot}, E[i] == \text{blau}$ *oder*
 $E[i] == \text{weiss}$
 2. Ordnung: $\text{rot} < \text{weiss} < \text{blau}$

Dutch National Flag Problem (II)

Beispiel (Das niederländische Flaggen-Problem [Dijkstra, 1972])

- Eingabe:**
1. Ein Array E mit n Einträgen, wobei für alle $0 < i \leq n$
 $E[i] == \text{rot}, E[i] == \text{blau}$ *oder*
 $E[i] == \text{weiss}$
 2. Ordnung: $\text{rot} < \text{weiss} < \text{blau}$

Ausgabe: Ein sortiertes Array mit den Einträgen aus E .

Dutch National Flag Problem (II)

Beispiel (Das niederländische Flaggen-Problem [Dijkstra, 1972])

- Eingabe:**
1. Ein Array E mit n Einträgen, wobei für alle $0 < i \leq n$
 $E[i] == \text{rot}, E[i] == \text{blau}$ *oder*
 $E[i] == \text{weiss}$
 2. Ordnung: $\text{rot} < \text{weiss} < \text{blau}$

Ausgabe: Ein sortiertes Array mit den Einträgen aus E .

Erwünschte Worst-Case Zeitkomplexität: $\Theta(n)$.

Dutch National Flag Problem (II)

Beispiel (Das niederländische Flaggen-Problem [Dijkstra, 1972])

- Eingabe:**
1. Ein Array E mit n Einträgen, wobei für alle $0 < i \leq n$
 $E[i] == \text{rot}, E[i] == \text{blau}$ *oder*
 $E[i] == \text{weiss}$
 2. Ordnung: $\text{rot} < \text{weiss} < \text{blau}$

Ausgabe: Ein sortiertes Array mit den Einträgen aus E .

Erwünschte Worst-Case Zeitkomplexität: $\Theta(n)$.

Erwünschte Worst-Case Speicherkomplexität: $\Theta(1)$.

Dutch National Flag Problem (III)

Hauptidee

Zerlege das Array E in **4 Regionen**:

(1) $0 < i \leq r$, (2) $r < i < u$, (3) $u \leq i < b$, **und** (4) $b \leq i \leq n$

für die Hilfsvariablen r , u und b ,

Dutch National Flag Problem (III)

Hauptidee

Zerlege das Array E in **4 Regionen**:

(1) $0 < i \leq r$, (2) $r < i < u$, (3) $u \leq i < b$, **und** (4) $b \leq i \leq n$

für die Hilfsvariablen r , u und b , so dass folgende Invariante gilt:

1. $E[1], \dots, E[r]$ ist die **“rote”** Region, d.h. für alle $0 < i \leq r$
 $E[i] == \text{rot}$.

Dutch National Flag Problem (III)

Hauptidee

Zerlege das Array E in **4 Regionen**:

(1) $0 < i \leq r$, (2) $r < i < u$, (3) $u \leq i < b$, und (4) $b \leq i \leq n$

für die Hilfsvariablen r , u und b , so dass folgende Invariante gilt:

1. $E[1], \dots, E[r]$ ist die **“rote”** Region, d.h. für alle $0 < i \leq r$
 $E[i] == \text{rot}$.
2. $E[r+1], \dots, E[u-1]$ ist die **“weiße”** Region, d.h. für alle $r < i < u$
 $E[i] == \text{weiss}$.

Dutch National Flag Problem (III)

Hauptidee

Zerlege das Array E in **4 Regionen**:

(1) $0 < i \leq r$, (2) $r < i < u$, (3) $u \leq i < b$, und (4) $b \leq i \leq n$

für die Hilfsvariablen r , u und b , so dass folgende Invariante gilt:

1. $E[1], \dots, E[r]$ ist die **“rote”** Region, d.h. für alle $0 < i \leq r$
 $E[i] == \text{rot}$.
2. $E[r+1], \dots, E[u-1]$ ist die **“weiße”** Region, d.h. für alle $r < i < u$
 $E[i] == \text{weiss}$.
3. $E[u], \dots, E[b-1]$ ist unbekannte Region, d.h. für alle $u \leq i < b$
 $E[i] == \text{rot}$ oder $E[i] == \text{weiss}$ oder $E[i] == \text{blau}$.

Dutch National Flag Problem (III)

Hauptidee

Zerlege das Array E in 4 Regionen:

(1) $0 < i \leq r$, (2) $r < i < u$, (3) $u \leq i < b$, und (4) $b \leq i \leq n$

für die Hilfsvariablen r , u und b , so dass folgende Invariante gilt:

1. $E[1], \dots, E[r]$ ist die **“rote”** Region, d.h. für alle $0 < i \leq r$
 $E[i] == \text{rot}$.
2. $E[r+1], \dots, E[u-1]$ ist die **“weiße”** Region, d.h. für alle $r < i < u$
 $E[i] == \text{weiss}$.
3. $E[u], \dots, E[b-1]$ ist unbekannte Region, d.h. für alle $u \leq i < b$
 $E[i] == \text{rot}$ oder $E[i] == \text{weiss}$ oder $E[i] == \text{blau}$.
4. $E[b], \dots, E[n]$ ist die **“blaue”** Region, d. h. für alle $b \leq i \leq n$
 $E[i] == \text{blau}$.

Dutch National Flag Problem (III)

Hauptidee

Zerlege das Array E in 4 Regionen:

- (1) $0 < i \leq r$, (2) $r < i < u$, (3) $u \leq i < b$, und (4) $b \leq i \leq n$

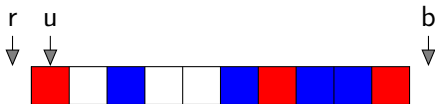
für die Hilfsvariablen r , u und b , so dass folgende Invariante gilt:

1. $E[1], \dots, E[r]$ ist die **“rote”** Region, d.h. für alle $0 < i \leq r$
 $E[i] == \text{rot}$.
2. $E[r+1], \dots, E[u-1]$ ist die **“weiße”** Region, d.h. für alle $r < i < u$
 $E[i] == \text{weiss}$.
3. $E[u], \dots, E[b-1]$ ist unbekannte Region, d.h. für alle $u \leq i < b$
 $E[i] == \text{rot}$ oder $E[i] == \text{weiss}$ oder $E[i] == \text{blau}$.
4. $E[b], \dots, E[n]$ ist die **“blaue”** Region, d. h. für alle $b \leq i \leq n$
 $E[i] == \text{blau}$.

Arrayelemente können mit der `swap`-Operation vertauscht werden.

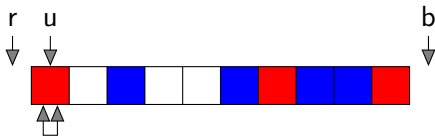
Dutch National Flag Problem (IV)

```
1 void DutchNationalFlag(Color E[], int n) {  
2     int r = 0, b = n + 1; // rote und blaue Regionen sind leer  
3     int u = 1; // weiße Region ist leer, die unbekannte == E  
4     while (u < b) {  
5         if (E[u] == rot) {  
6             swap(E[r + 1], E[u]);  
7             r = r + 1; // vergrößere die rote Region  
8             u = u + 1; // verkleinere die unbekannte Region  
9         }  
10        if (E[u] == weiss) {  
11            u = u + 1;  
12        }  
13        if (E[u] == blau) {  
14            swap(E[b - 1], E[u]);  
15            b = b - 1; // vergrößere die blaue Region  
16        }  
17    }  
18 }
```



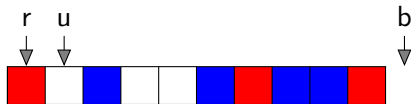
Dutch National Flag Problem (IV)

```
1 void DutchNationalFlag(Color E[], int n) {  
2     int r = 0, b = n + 1; // rote und blaue Regionen sind leer  
3     int u = 1; // weiße Region ist leer, die unbekannte == E  
4     while (u < b) {  
5         if (E[u] == rot) {  
6             swap(E[r + 1], E[u]);  
7             r = r + 1; // vergrößere die rote Region  
8             u = u + 1; // verkleinere die unbekannte Region  
9         }  
10        if (E[u] == weiss) {  
11            u = u + 1;  
12        }  
13        if (E[u] == blau) {  
14            swap(E[b - 1], E[u]);  
15            b = b - 1; // vergrößere die blaue Region  
16        }  
17    }  
18 }
```



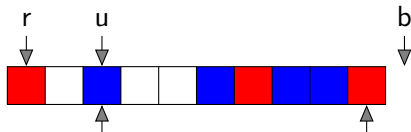
Dutch National Flag Problem (IV)

```
1 void DutchNationalFlag(Color E[], int n) {  
2     int r = 0, b = n + 1; // rote und blaue Regionen sind leer  
3     int u = 1; // weiße Region ist leer, die unbekannte == E  
4     while (u < b) {  
5         if (E[u] == rot) {  
6             swap(E[r + 1], E[u]);  
7             r = r + 1; // vergrößere die rote Region  
8             u = u + 1; // verkleinere die unbekannte Region  
9         }  
10        if (E[u] == weiss) {  
11            u = u + 1;  
12        }  
13        if (E[u] == blau) {  
14            swap(E[b - 1], E[u]);  
15            b = b - 1; // vergrößere die blaue Region  
16        }  
17    }  
18 }
```



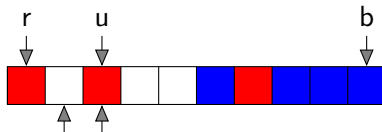
Dutch National Flag Problem (IV)

```
1 void DutchNationalFlag(Color E[], int n) {  
2     int r = 0, b = n + 1; // rote und blaue Regionen sind leer  
3     int u = 1; // weiße Region ist leer, die unbekannte == E  
4     while (u < b) {  
5         if (E[u] == rot) {  
6             swap(E[r + 1], E[u]);  
7             r = r + 1; // vergrößere die rote Region  
8             u = u + 1; // verkleinere die unbekannte Region  
9         }  
10        if (E[u] == weiss) {  
11            u = u + 1;  
12        }  
13        if (E[u] == blau) {  
14            swap(E[b - 1], E[u]);  
15            b = b - 1; // vergrößere die blaue Region  
16        }  
17    }  
18 }
```



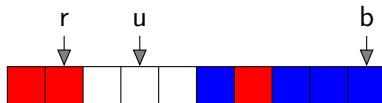
Dutch National Flag Problem (IV)

```
1 void DutchNationalFlag(Color E[], int n) {  
2     int r = 0, b = n + 1; // rote und blaue Regionen sind leer  
3     int u = 1; // weiße Region ist leer, die unbekannte == E  
4     while (u < b) {  
5         if (E[u] == rot) {  
6             swap(E[r + 1], E[u]);  
7             r = r + 1; // vergrößere die rote Region  
8             u = u + 1; // verkleinere die unbekannte Region  
9         }  
10        if (E[u] == weiss) {  
11            u = u + 1;  
12        }  
13        if (E[u] == blau) {  
14            swap(E[b - 1], E[u]);  
15            b = b - 1; // vergrößere die blaue Region  
16        }  
17    }  
18 }
```



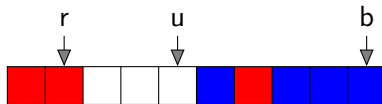
Dutch National Flag Problem (IV)

```
1 void DutchNationalFlag(Color E[], int n) {  
2   int r = 0, b = n + 1; // rote und blaue Regionen sind leer  
3   int u = 1; // weiße Region ist leer, die unbekannte == E  
4   while (u < b) {  
5     if (E[u] == rot) {  
6       swap(E[r + 1], E[u]);  
7       r = r + 1; // vergrößere die rote Region  
8       u = u + 1; // verkleinere die unbekannte Region  
9     }  
10    if (E[u] == weiss) {  
11      u = u + 1;  
12    }  
13    if (E[u] == blau) {  
14      swap(E[b - 1], E[u]);  
15      b = b - 1; // vergrößere die blaue Region  
16    }  
17  }  
18 }
```



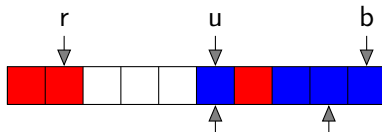
Dutch National Flag Problem (IV)

```
1 void DutchNationalFlag(Color E[], int n) {  
2     int r = 0, b = n + 1; // rote und blaue Regionen sind leer  
3     int u = 1; // weiße Region ist leer, die unbekannte == E  
4     while (u < b) {  
5         if (E[u] == rot) {  
6             swap(E[r + 1], E[u]);  
7             r = r + 1; // vergrößere die rote Region  
8             u = u + 1; // verkleinere die unbekannte Region  
9         }  
10        if (E[u] == weiss) {  
11            u = u + 1;  
12        }  
13        if (E[u] == blau) {  
14            swap(E[b - 1], E[u]);  
15            b = b - 1; // vergrößere die blaue Region  
16        }  
17    }  
18 }
```



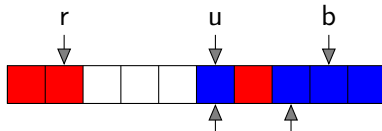
Dutch National Flag Problem (IV)

```
1 void DutchNationalFlag(Color E[], int n) {  
2   int r = 0, b = n + 1; // rote und blaue Regionen sind leer  
3   int u = 1; // weiße Region ist leer, die unbekannte == E  
4   while (u < b) {  
5     if (E[u] == rot) {  
6       swap(E[r + 1], E[u]);  
7       r = r + 1; // vergrößere die rote Region  
8       u = u + 1; // verkleinere die unbekannte Region  
9     }  
10    if (E[u] == weiss) {  
11      u = u + 1;  
12    }  
13    if (E[u] == blau) {  
14      swap(E[b - 1], E[u]);  
15      b = b - 1; // vergrößere die blaue Region  
16    }  
17  }  
18 }
```



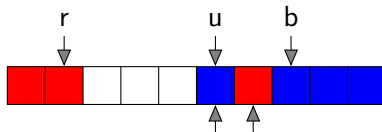
Dutch National Flag Problem (IV)

```
1 void DutchNationalFlag(Color E[], int n) {  
2     int r = 0, b = n + 1; // rote und blaue Regionen sind leer  
3     int u = 1; // weiße Region ist leer, die unbekannte == E  
4     while (u < b) {  
5         if (E[u] == rot) {  
6             swap(E[r + 1], E[u]);  
7             r = r + 1; // vergrößere die rote Region  
8             u = u + 1; // verkleinere die unbekannte Region  
9         }  
10        if (E[u] == weiss) {  
11            u = u + 1;  
12        }  
13        if (E[u] == blau) {  
14            swap(E[b - 1], E[u]);  
15            b = b - 1; // vergrößere die blaue Region  
16        }  
17    }  
18 }
```



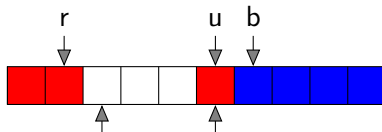
Dutch National Flag Problem (IV)

```
1 void DutchNationalFlag(Color E[], int n) {  
2     int r = 0, b = n + 1; // rote und blaue Regionen sind leer  
3     int u = 1; // weiße Region ist leer, die unbekannte == E  
4     while (u < b) {  
5         if (E[u] == rot) {  
6             swap(E[r + 1], E[u]);  
7             r = r + 1; // vergrößere die rote Region  
8             u = u + 1; // verkleinere die unbekannte Region  
9         }  
10        if (E[u] == weiss) {  
11            u = u + 1;  
12        }  
13        if (E[u] == blau) {  
14            swap(E[b - 1], E[u]);  
15            b = b - 1; // vergrößere die blaue Region  
16        }  
17    }  
18 }
```



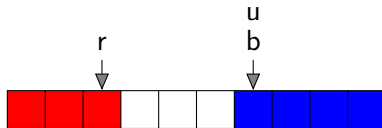
Dutch National Flag Problem (IV)

```
1 void DutchNationalFlag(Color E[], int n) {  
2     int r = 0, b = n + 1; // rote und blaue Regionen sind leer  
3     int u = 1; // weiße Region ist leer, die unbekannte == E  
4     while (u < b) {  
5         if (E[u] == rot) {  
6             swap(E[r + 1], E[u]);  
7             r = r + 1; // vergrößere die rote Region  
8             u = u + 1; // verkleinere die unbekannte Region  
9         }  
10        if (E[u] == weiss) {  
11            u = u + 1;  
12        }  
13        if (E[u] == blau) {  
14            swap(E[b - 1], E[u]);  
15            b = b - 1; // vergrößere die blaue Region  
16        }  
17    }  
18 }
```



Dutch National Flag Problem (IV)

```
1 void DutchNationalFlag(Color E[], int n) {  
2     int r = 0, b = n + 1; // rote und blaue Regionen sind leer  
3     int u = 1; // weiße Region ist leer, die unbekannte == E  
4     while (u < b) {  
5         if (E[u] == rot) {  
6             swap(E[r + 1], E[u]);  
7             r = r + 1; // vergrößere die rote Region  
8             u = u + 1; // verkleinere die unbekannte Region  
9         }  
10        if (E[u] == weiss) {  
11            u = u + 1;  
12        }  
13        if (E[u] == blau) {  
14            swap(E[b - 1], E[u]);  
15            b = b - 1; // vergrößere die blaue Region  
16        }  
17    }  
18 }
```



Dutch National Flag Problem (IV)

```
1 void DutchNationalFlag(Color E[], int n) {
2     int r = 0, b = n + 1; // rote und blaue Regionen sind leer
3     int u = 1; // weiße Region ist leer, die unbekannte == E
4     while (u < b) {
5         if (E[u] == rot) {
6             swap(E[r + 1], E[u]);
7             r = r + 1; // vergrößere die rote Region
8             u = u + 1; // verkleinere die unbekannte Region
9         }
10        if (E[u] == weiss) {
11            u = u + 1;
12        }
13        if (E[u] == blau) {
14            swap(E[b - 1], E[u]);
15            b = b - 1; // vergrößere die blaue Region
16        }
17    }
18 }
```

Dutch National Flag Problem (IV)

```
1 void DutchNationalFlag(Color E[], int n) {
2     int r = 0, b = n + 1; // rote und blaue Regionen sind leer
3     int u = 1; // weiße Region ist leer, die unbekannte == E
4     while (u < b) {
5         if (E[u] == rot) {
6             swap(E[r + 1], E[u]);
7             r = r + 1; // vergrößere die rote Region
8             u = u + 1; // verkleinere die unbekannte Region
9         }
10        if (E[u] == weiss) {
11            u = u + 1;
12        }
13        if (E[u] == blau) {
14            swap(E[b - 1], E[u]);
15            b = b - 1; // vergrößere die blaue Region
16        }
17    }
18 }
```

Frage: Ist DNF-Algorithmus ein **stabiles** Sortierverfahren?

Dutch National Flag Problem (IV)

```
1 void DutchNationalFlag(Color E[], int n) {
2     int r = 0, b = n + 1; // rote und blaue Regionen sind leer
3     int u = 1; // weiße Region ist leer, die unbekannte == E
4     while (u < b) {
5         if (E[u] == rot) {
6             swap(E[r + 1], E[u]);
7             r = r + 1; // vergrößere die rote Region
8             u = u + 1; // verkleinere die unbekannte Region
9         }
10        if (E[u] == weiss) {
11            u = u + 1;
12        }
13        if (E[u] == blau) {
14            swap(E[b - 1], E[u]);
15            b = b - 1; // vergrößere die blaue Region
16        }
17    }
18 }
```

Frage: Ist DNF-Algorithmus ein **stabiles** Sortierverfahren? Antwort: **Nein**.

Dutch National Flag Problem (V)

Speicherkomplexität

Die Worst-Case Speicherkomplexität vom DNF-Algorithmus ist $\Theta(1)$, da die einzigen extra Variablen r , u und b sind.

Dutch National Flag Problem (V)

Speicherkomplexität

Die Worst-Case Speicherkomplexität vom DNF-Algorithmus ist $\Theta(1)$, da die einzigen extra Variablen r , u und b sind.

DNF ist **in-place**, d. h. der Algorithmus arbeitet ohne zusätzlichen Speicherplatz.

Dutch National Flag Problem (V)

Speicherkomplexität

Die Worst-Case Speicherkomplexität vom DNF-Algorithmus ist $\Theta(1)$, da die einzigen extra Variablen r , u und b sind.

DNF ist **in-place**, d. h. der Algorithmus arbeitet ohne zusätzlichen Speicherplatz.

Zeitkomplexität

Betrachte als elementare Operationen Vergleiche der Form $E[i] == \dots$

Die Worst-Case Zeitkomplexität ist $\Theta(n)$, da:

Dutch National Flag Problem (V)

Speicherkomplexität

Die Worst-Case Speicherkomplexität vom DNF-Algorithmus ist $\Theta(1)$, da die einzigen extra Variablen r , u und b sind.

DNF ist **in-place**, d. h. der Algorithmus arbeitet ohne zusätzlichen Speicherplatz.

Zeitkomplexität

Betrachte als elementare Operationen Vergleiche der Form $E[i] == \dots$

Die Worst-Case Zeitkomplexität ist $\Theta(n)$, da:

1. in jedem Durchlauf werden konstant viele Vergleiche durchgeführt

Dutch National Flag Problem (V)

Speicherkomplexität

Die Worst-Case Speicherkomplexität vom DNF-Algorithmus ist $\Theta(1)$, da die einzigen extra Variablen r , u und b sind.

DNF ist **in-place**, d. h. der Algorithmus arbeitet ohne zusätzlichen Speicherplatz.

Zeitkomplexität

Betrachte als elementare Operationen Vergleiche der Form $E[i] == \dots$

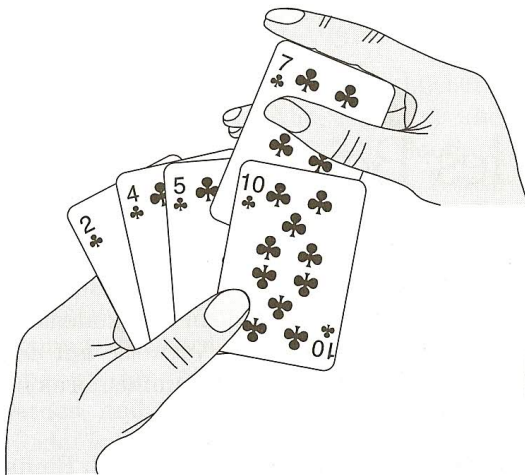
Die Worst-Case Zeitkomplexität ist $\Theta(n)$, da:

1. in jedem Durchlauf werden konstant viele Vergleiche durchgeführt
2. die Anzahl der Durchläufe ist $\Theta(n)$, da in jedem Durchlauf die Größe des unbekannten Gebiets $b - u$ um eins verkleinert wird.

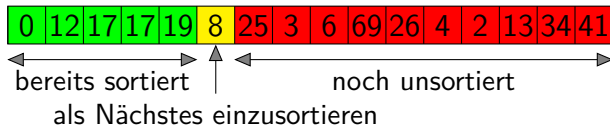
Übersicht

- 1 Sortieren - Einführung
 - Bedeutung des Sortierens
 - Dutch National Flag Problem
- 2 Sortieren durch Einfügen
- 3 Mergesort
 - Das Divide-and-Conquer Paradigma
 - Mergesort
- 4 Effizienteres Sortieren?

Sortieren durch Einfügen – Insertionsort

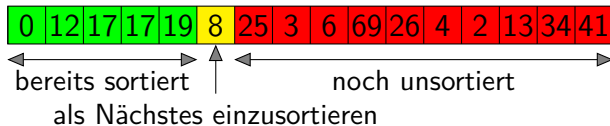


Sortieren durch Einfügen – Insertionsort



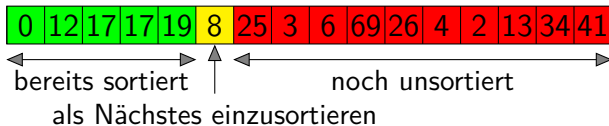
- Durchlaufen des (unsortierten) Arrays von links nach rechts.

Sortieren durch Einfügen – Insertionsort



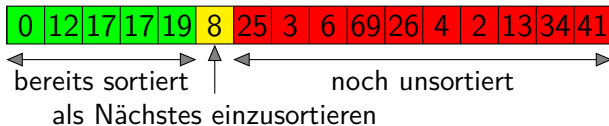
- ▶ Durchlaufen des (unsortierten) Arrays von links nach rechts.
- ▶ Gehe zum ersten bisher noch nicht berücksichtigte Element.

Sortieren durch Einfügen – Insertionsort



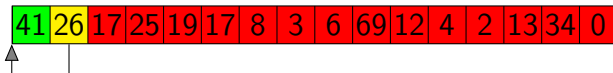
- ▶ Durchlaufen des (unsortierten) Arrays von links nach rechts.
- ▶ Gehe zum ersten bisher noch nicht berücksichtigte Element.
- ▶ Füge es im sortierten Teil (links) nach elementweisem Vergleichen ein.

Sortieren durch Einfügen – Insertionsort



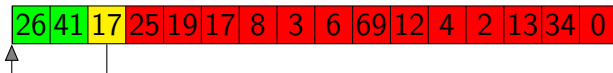
- ▶ Durchlaufen des (unsortierten) Arrays von links nach rechts.
- ▶ Gehe zum ersten bisher noch nicht berücksichtigte Element.
- ▶ Füge es im sortierten Teil (links) nach elementweisem Vergleichen ein.
- ▶ Dieser Algorithmus funktioniert auch mit anderen linearen Anordnungen, etwa [Listen](#).

Insertionsort – Animation und Algorithmus



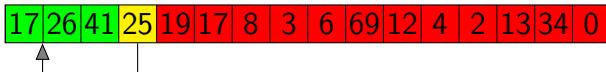
```
1 void insertionSort(int E[]) {
2   int i,j;
3   for (i = 1; i < E.length; i++) {
4     int v = E[i]; // speichere E[i]
5     for (j = i; j > 0 && E[j-1] > v; j--) {
6       E[j] = E[j-1]; // schiebe Element j-1 nach rechts
7     }
8     E[j] = v; // füge E[i] an der richtigen Stelle ein
9   }
10 }
```

Insertionsort – Animation und Algorithmus



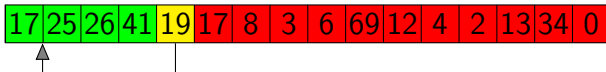
```
1 void insertionSort(int E[]) {  
2   int i,j;  
3   for (i = 1; i < E.length; i++) {  
4       int v = E[i]; // speichere E[i]  
5       for (j = i; j > 0 && E[j-1] > v; j--) {  
6           E[j] = E[j-1]; // schiebe Element j-1 nach rechts  
7       }  
8       E[j] = v; // füge E[i] an der richtigen Stelle ein  
9   }  
10 }
```

Insertionsort – Animation und Algorithmus



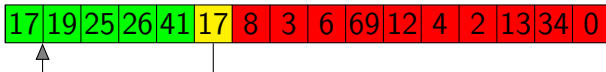
```
1 void insertionSort(int E[]) {  
2   int i,j;  
3   for (i = 1; i < E.length; i++) {  
4     int v = E[i]; // speichere E[i]  
5     for (j = i; j > 0 && E[j-1] > v; j--) {  
6       E[j] = E[j-1]; // schiebe Element j-1 nach rechts  
7     }  
8     E[j] = v; // füge E[i] an der richtigen Stelle ein  
9   }  
10 }
```

Insertionsort – Animation und Algorithmus



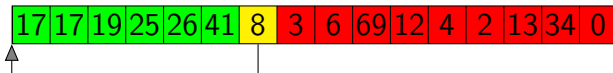
```
1 void insertionSort(int E[]) {  
2   int i,j;  
3   for (i = 1; i < E.length; i++) {  
4     int v = E[i]; // speichere E[i]  
5     for (j = i; j > 0 && E[j-1] > v; j--) {  
6       E[j] = E[j-1]; // schiebe Element j-1 nach rechts  
7     }  
8     E[j] = v; // füge E[i] an der richtigen Stelle ein  
9   }  
10 }
```

Insertionsort – Animation und Algorithmus



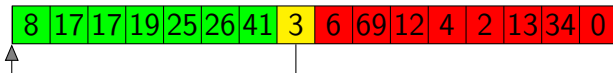
```
1 void insertionSort(int E[]) {  
2   int i,j;  
3   for (i = 1; i < E.length; i++) {  
4       int v = E[i]; // speichere E[i]  
5       for (j = i; j > 0 && E[j-1] > v; j--) {  
6           E[j] = E[j-1]; // schiebe Element j-1 nach rechts  
7       }  
8       E[j] = v; // füge E[i] an der richtigen Stelle ein  
9   }  
10 }
```

Insertionsort – Animation und Algorithmus



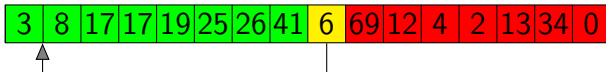
```
1 void insertionSort(int E[]) {  
2   int i,j;  
3   for (i = 1; i < E.length; i++) {  
4     int v = E[i]; // speichere E[i]  
5     for (j = i; j > 0 && E[j-1] > v; j--) {  
6       E[j] = E[j-1]; // schiebe Element j-1 nach rechts  
7     }  
8     E[j] = v; // füge E[i] an der richtigen Stelle ein  
9   }  
10 }
```

Insertionsort – Animation und Algorithmus



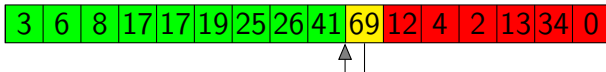
```
1 void insertionSort(int E[]) {  
2   int i,j;  
3   for (i = 1; i < E.length; i++) {  
4       int v = E[i]; // speichere E[i]  
5       for (j = i; j > 0 && E[j-1] > v; j--) {  
6           E[j] = E[j-1]; // schiebe Element j-1 nach rechts  
7       }  
8       E[j] = v; // füge E[i] an der richtigen Stelle ein  
9   }  
10 }
```

Insertionsort – Animation und Algorithmus



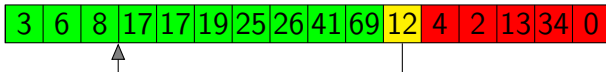
```
1 void insertionSort(int E[]) {  
2   int i,j;  
3   for (i = 1; i < E.length; i++) {  
4       int v = E[i]; // speichere E[i]  
5       for (j = i; j > 0 && E[j-1] > v; j--) {  
6           E[j] = E[j-1]; // schiebe Element j-1 nach rechts  
7       }  
8       E[j] = v; // füge E[i] an der richtigen Stelle ein  
9   }  
10 }
```

Insertionsort – Animation und Algorithmus



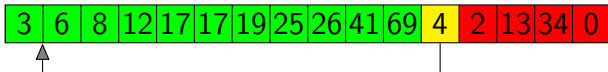
```
1 void insertionSort(int E[]) {
2   int i,j;
3   for (i = 1; i < E.length; i++) {
4     int v = E[i]; // speichere E[i]
5     for (j = i; j > 0 && E[j-1] > v; j--) {
6       E[j] = E[j-1]; // schiebe Element j-1 nach rechts
7     }
8     E[j] = v; // füge E[i] an der richtigen Stelle ein
9   }
10 }
```

Insertionsort – Animation und Algorithmus



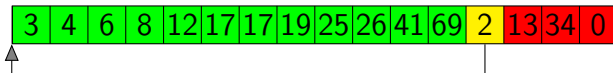
```
1 void insertionSort(int E[]) {  
2   int i,j;  
3   for (i = 1; i < E.length; i++) {  
4     int v = E[i]; // speichere E[i]  
5     for (j = i; j > 0 && E[j-1] > v; j--) {  
6       E[j] = E[j-1]; // schiebe Element j-1 nach rechts  
7     }  
8     E[j] = v; // füge E[i] an der richtigen Stelle ein  
9   }  
10 }
```

Insertionsort – Animation und Algorithmus



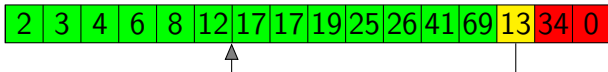
```
1 void insertionSort(int E[]) {  
2     int i,j;  
3     for (i = 1; i < E.length; i++) {  
4         int v = E[i]; // speichere E[i]  
5         for (j = i; j > 0 && E[j-1] > v; j--) {  
6             E[j] = E[j-1]; // schiebe Element j-1 nach rechts  
7         }  
8         E[j] = v; // füge E[i] an der richtigen Stelle ein  
9     }  
10 }
```

Insertionsort – Animation und Algorithmus



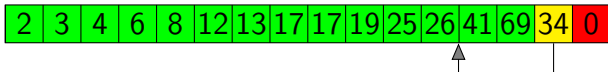
```
1 void insertionSort(int E[]) {
2   int i,j;
3   for (i = 1; i < E.length; i++) {
4     int v = E[i]; // speichere E[i]
5     for (j = i; j > 0 && E[j-1] > v; j--) {
6       E[j] = E[j-1]; // schiebe Element j-1 nach rechts
7     }
8     E[j] = v; // füge E[i] an der richtigen Stelle ein
9   }
10 }
```

Insertionsort – Animation und Algorithmus



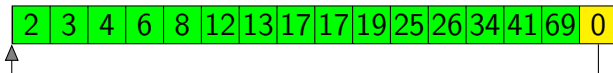
```
1 void insertionSort(int E[]) {  
2   int i,j;  
3   for (i = 1; i < E.length; i++) {  
4       int v = E[i]; // speichere E[i]  
5       for (j = i; j > 0 && E[j-1] > v; j--) {  
6           E[j] = E[j-1]; // schiebe Element j-1 nach rechts  
7       }  
8       E[j] = v; // füge E[i] an der richtigen Stelle ein  
9   }  
10 }
```

Insertionsort – Animation und Algorithmus



```
1 void insertionSort(int E[]) {  
2   int i,j;  
3   for (i = 1; i < E.length; i++) {  
4       int v = E[i]; // speichere E[i]  
5       for (j = i; j > 0 && E[j-1] > v; j--) {  
6           E[j] = E[j-1]; // schiebe Element j-1 nach rechts  
7       }  
8       E[j] = v; // füge E[i] an der richtigen Stelle ein  
9   }  
10 }
```

Insertionsort – Animation und Algorithmus



```
1 void insertionSort(int E[]) {  
2   int i,j;  
3   for (i = 1; i < E.length; i++) {  
4       int v = E[i]; // speichere E[i]  
5       for (j = i; j > 0 && E[j-1] > v; j--) {  
6           E[j] = E[j-1]; // schiebe Element j-1 nach rechts  
7       }  
8       E[j] = v; // füge E[i] an der richtigen Stelle ein  
9   }  
10 }
```

Insertionsort – Animation und Algorithmus

0	2	3	4	6	8	12	13	17	17	19	25	26	34	41	69
---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

```
1 void insertionSort(int E[]) {
2   int i,j;
3   for (i = 1; i < E.length; i++) {
4     int v = E[i]; // speichere E[i]
5     for (j = i; j > 0 && E[j-1] > v; j--) {
6       E[j] = E[j-1]; // schiebe Element j-1 nach rechts
7     }
8     E[j] = v; // füge E[i] an der richtigen Stelle ein
9   }
10 }
```

Insertionsort – Animation und Algorithmus

```
1 void insertionSort(int E[]) {  
2     int i,j;  
3     for (i = 1; i < E.length; i++) {  
4         int v = E[i]; // speichere E[i]  
5         for (j = i; j > 0 && E[j-1] > v; j--) {  
6             E[j] = E[j-1]; // schiebe Element j-1 nach rechts  
7         }  
8         E[j] = v; // füge E[i] an der richtigen Stelle ein  
9     }  
10 }
```

- ▶ Insertionsort ist **in-place**, d.h. der Algorithmus arbeitet ohne zusätzlichen Speicherplatz.

Insertionsort – Animation und Algorithmus

```
1 void insertionSort(int E[]) {
2   int i,j;
3   for (i = 1; i < E.length; i++) {
4     int v = E[i]; // speichere E[i]
5     for (j = i; j > 0 && E[j-1] > v; j--) {
6       E[j] = E[j-1]; // schiebe Element j-1 nach rechts
7     }
8     E[j] = v; // füge E[i] an der richtigen Stelle ein
9   }
10 }
```

- ▶ Insertionsort ist **in-place**, d.h. der Algorithmus arbeitet ohne zusätzlichen Speicherplatz.
- ▶ Insertionsort ist **stabil**, da die Reihenfolge der gleichwertigen Arrayelemente unverändert bleibt.

Insertionsort – Best- und Worst-Case-Analyse

Best-Case

- ▶ Im Best-Case ist das Array bereits sortiert.

Insertionsort – Best- und Worst-Case-Analyse

Best-Case

- ▶ Im Best-Case ist das Array bereits sortiert.
- ▶ Pro Element ist daher nur ein Vergleich nötig.

Insertionsort – Best- und Worst-Case-Analyse

Best-Case

- ▶ Im Best-Case ist das Array bereits sortiert.
 - ▶ Pro Element ist daher nur ein Vergleich nötig.
- ⇒ Es gilt: $B(n) = n - 1 \in \Theta(n)$

Insertionsort – Best- und Worst-Case-Analyse

Best-Case

- ▶ Im Best-Case ist das Array bereits sortiert.
 - ▶ Pro Element ist daher nur ein Vergleich nötig.
- ⇒ Es gilt: $B(n) = n - 1 \in \Theta(n)$

Worst-Case

- ▶ Im Worst-Case wird das einzusortierende Element immer ganz vorne eingefügt.

Insertionsort – Best- und Worst-Case-Analyse

Best-Case

- ▶ Im Best-Case ist das Array bereits sortiert.
 - ▶ Pro Element ist daher nur ein Vergleich nötig.
- ⇒ Es gilt: $B(n) = n - 1 \in \Theta(n)$

Worst-Case

- ▶ Im Worst-Case wird das einzusortierende Element immer ganz vorne eingefügt.
- ▶ Es muss **mit allen vorhergehenden** Elementen verglichen werden.

Insertionsort – Best- und Worst-Case-Analyse

Best-Case

- ▶ Im Best-Case ist das Array bereits sortiert.
 - ▶ Pro Element ist daher nur ein Vergleich nötig.
- ⇒ Es gilt: $B(n) = n - 1 \in \Theta(n)$

Worst-Case

- ▶ Im Worst-Case wird das einzusortierende Element immer ganz vorne eingefügt.
- ▶ Es muss **mit allen vorhergehenden** Elementen verglichen werden.
- ▶ Das tritt etwa auf, wenn das Array umgekehrt vorsortiert war.

Insertionsort – Best- und Worst-Case-Analyse

Best-Case

- ▶ Im Best-Case ist das Array bereits sortiert.
 - ▶ Pro Element ist daher nur ein Vergleich nötig.
- ⇒ Es gilt: $B(n) = n - 1 \in \Theta(n)$

Worst-Case

- ▶ Im Worst-Case wird das einzusortierende Element immer ganz vorne eingefügt.
 - ▶ Es muss **mit allen vorhergehenden** Elementen verglichen werden.
 - ▶ Das tritt etwa auf, wenn das Array umgekehrt vorsortiert war.
- ⇒ Zum Einsortieren des i -ten Elements sind im schlimmsten Fall i Vergleiche nötig:

Insertionsort – Best- und Worst-Case-Analyse

Best-Case

- ▶ Im Best-Case ist das Array bereits sortiert.
 - ▶ Pro Element ist daher nur ein Vergleich nötig.
- ⇒ Es gilt: $B(n) = n - 1 \in \Theta(n)$

Worst-Case

- ▶ Im Worst-Case wird das einzusortierende Element immer ganz vorne eingefügt.
 - ▶ Es muss **mit allen vorhergehenden** Elementen verglichen werden.
 - ▶ Das tritt etwa auf, wenn das Array umgekehrt vorsortiert war.
- ⇒ Zum Einsortieren des i -ten Elements sind im schlimmsten Fall i Vergleiche nötig:
$$W(n) = \sum_{i=1}^{n-1} i =$$

Insertionsort – Best- und Worst-Case-Analyse

Best-Case

- ▶ Im Best-Case ist das Array bereits sortiert.
 - ▶ Pro Element ist daher nur ein Vergleich nötig.
- ⇒ Es gilt: $B(n) = n - 1 \in \Theta(n)$

Worst-Case

- ▶ Im Worst-Case wird das einzusortierende Element immer ganz vorne eingefügt.
 - ▶ Es muss **mit allen vorhergehenden** Elementen verglichen werden.
 - ▶ Das tritt etwa auf, wenn das Array umgekehrt vorsortiert war.
- ⇒ Zum Einsortieren des i -ten Elements sind im schlimmsten Fall i Vergleiche nötig: $W(n) = \sum_{i=1}^{n-1} i = \frac{n \cdot (n-1)}{2} \in \Theta(n^2)$

Insertionsort – Average-Case-Analyse (I)

Annahmen für die Average-Case-Analyse

- ▶ Alle Permutationen von Elementen treten in gleicher Häufigkeit auf.
- ▶ Die zu sortierenden Elemente sind alle verschieden.

Insertionsort – Average-Case-Analyse (I)

Annahmen für die Average-Case-Analyse

- ▶ Alle Permutationen von Elementen treten in gleicher Häufigkeit auf.
- ▶ Die zu sortierenden Elemente sind alle verschieden.

Es gilt:

$$A(n) = \sum_{i=1}^{n-1} \text{erwartete Anzahl an Vergleichen, um } E[i] \text{ einzusortieren}$$

Insertionsort – Average-Case-Analyse (I)

Annahmen für die Average-Case-Analyse

- ▶ Alle Permutationen von Elementen treten in gleicher Häufigkeit auf.
- ▶ Die zu sortierenden Elemente sind alle verschieden.

Es gilt:

$$A(n) = \sum_{i=1}^{n-1} \text{erwartete Anzahl an Vergleichen, um } E[i] \text{ einzusortieren}$$

Die erwartete Anzahl an Vergleichen, um den richtigen Platz für $E[i]$ zu finden wird dann wie folgt hergeleitet:

Insertionsort – Average-Case-Analyse (II)

$$\sum_{j=0}^i \Pr \left\{ \begin{array}{l} i\text{-tes Element wird} \\ \text{an Position } j \text{ eingefügt} \end{array} \right\} \cdot \begin{array}{l} \text{Anzahl Vergleiche, um } E[i] \\ \text{an Position } j \text{ einzufügen} \end{array}$$

Insertionsort – Average-Case-Analyse (II)

$$\sum_{j=0}^i \Pr \left\{ \begin{array}{l} i\text{-tes Element wird} \\ \text{an Position } j \text{ eingefügt} \end{array} \right\} \cdot \begin{array}{l} \text{Anzahl Vergleiche, um } E[i] \\ \text{an Position } j \text{ einzufügen} \end{array}$$

$E[i]$ wird an beliebiger Position j
mit gleicher W'lichkeit eingefügt

$$= \sum_{j=0}^i \frac{1}{i+1} \cdot \begin{array}{l} \text{Anzahl Vergleiche, um } E[i] \\ \text{an Position } j \text{ einzufügen} \end{array}$$

Insertionsort – Average-Case-Analyse (II)

$$\sum_{j=0}^i \Pr \left\{ \begin{array}{l} i\text{-tes Element wird} \\ \text{an Position } j \text{ eingefügt} \end{array} \right\} \cdot \begin{array}{l} \text{Anzahl Vergleiche, um } E[i] \\ \text{an Position } j \text{ einzufügen} \end{array}$$

$E[i]$ wird an beliebiger Position j
mit gleicher W'rscheinlichkeit eingefügt

$$= \sum_{j=0}^i \frac{1}{i+1} \cdot \begin{array}{l} \text{Anzahl Vergleiche, um } E[i] \\ \text{an Position } j \text{ einzufügen} \end{array}$$

Anzahl Vergleiche, um an Position 0
einzufügen ist i , sonst $i-j+1$.

$$= \frac{1}{i+1} \cdot i + \frac{1}{i+1} \cdot \sum_{j=1}^i (i-j+1)$$

Insertionsort – Average-Case-Analyse (II)

$$\sum_{j=0}^i \Pr \left\{ \begin{array}{l} i\text{-tes Element wird} \\ \text{an Position } j \text{ eingefügt} \end{array} \right\} \cdot \begin{array}{l} \text{Anzahl Vergleiche, um } E[i] \\ \text{an Position } j \text{ einzufügen} \end{array}$$

$E[i]$ wird an beliebiger Position j
mit gleicher W'rscheinlichkeit eingefügt

$$= \sum_{j=0}^i \frac{1}{i+1} \cdot \begin{array}{l} \text{Anzahl Vergleiche, um } E[i] \\ \text{an Position } j \text{ einzufügen} \end{array}$$

Anzahl Vergleiche, um an Position 0
einzufügen ist i , sonst $i-j+1$.

$$= \frac{1}{i+1} \cdot i + \frac{1}{i+1} \cdot \sum_{j=1}^i (i-j+1)$$

| Vereinfachen

$$= \frac{i}{i+1} + \frac{1}{i+1} \cdot \sum_{j=1}^i j = \frac{i}{i+1} + \frac{1}{i+1} \cdot \frac{i \cdot (i+1)}{2} = \frac{i}{2} + 1 - \frac{1}{i+1}.$$

Insertionsort – Average-Case-Analyse (III)

Damit gilt für $A(n)$:

$$A(n) = \sum_{i=1}^{n-1} \left(\frac{i}{2} + 1 - \frac{1}{i+1} \right)$$

Insertionsort – Average-Case-Analyse (III)

Damit gilt für $A(n)$:

$$A(n) = \sum_{i=1}^{n-1} \left(\frac{i}{2} + 1 - \frac{1}{i+1} \right)$$

Auseinanderziehen
und Indexverschiebung

$$= \frac{n \cdot (n-1)}{4} + (n-1) - \sum_{i=2}^n \frac{1}{i}$$

Insertionsort – Average-Case-Analyse (III)

Damit gilt für $A(n)$:

$$A(n) = \sum_{i=1}^{n-1} \left(\frac{i}{2} + 1 - \frac{1}{i+1} \right)$$

Auseinanderziehen
und Indexverschiebung

$$= \frac{n \cdot (n-1)}{4} + (n-1) - \sum_{i=2}^n \frac{1}{i}$$

| Verschieben des Summenstarts

$$= \frac{n \cdot (n-1)}{4} + n - \sum_{i=1}^n \frac{1}{i}$$

Insertionsort – Average-Case-Analyse (III)

Damit gilt für $A(n)$:

$$A(n) = \sum_{i=1}^{n-1} \left(\frac{i}{2} + 1 - \frac{1}{i+1} \right)$$

Auseinanderziehen
und Indexverschiebung

$$= \frac{n \cdot (n-1)}{4} + (n-1) - \sum_{i=2}^n \frac{1}{i}$$

Verschieben des Summenstarts

$$= \frac{n \cdot (n-1)}{4} + n - \sum_{i=1}^n \frac{1}{i}$$

Harmonische Reihe: $\sum_{i=1}^n (1/i) \approx \ln n$

$$A(n) \approx \frac{n \cdot (n-1)}{4} + n - \ln n \in \Theta(n^2)$$

Übersicht

- 1 Sortieren - Einführung
 - Bedeutung des Sortierens
 - Dutch National Flag Problem
- 2 Sortieren durch Einfügen
- 3 **Mergesort**
 - Das Divide-and-Conquer Paradigma
 - Mergesort
- 4 Effizienteres Sortieren?

Divide-and-Conquer

Teile-und-Beherrsche Algorithmen (divide-and-conquer) teilen das Problem in mehrere Teilprobleme auf, die dem Ausgangsproblem ähneln, jedoch von kleinerer Größe sind.

Divide-and-Conquer

Teile-und-Beherrsche Algorithmen (divide-and-conquer) teilen das Problem in mehrere Teilprobleme auf, die dem Ausgangsproblem ähneln, jedoch von kleinerer Größe sind.

Sie lösen die Teilprobleme **rekursiv** und kombinieren diese Lösungen dann, um die Lösung des eigentlichen Problems zu erstellen.

Divide-and-Conquer

Teile-und-Beherrsche Algorithmen (divide-and-conquer) teilen das Problem in mehrere Teilprobleme auf, die dem Ausgangsproblem ähneln, jedoch von kleinerer Größe sind.

Sie lösen die Teilprobleme **rekursiv** und kombinieren diese Lösungen dann, um die Lösung des eigentlichen Problems zu erstellen.

Das Paradigma von Teile-und-Beherrsche umfasst 3 Schritte auf jeder Rekursionsebene:

Divide-and-Conquer

Teile-und-Beherrsche Algorithmen (divide-and-conquer) teilen das Problem in mehrere Teilprobleme auf, die dem Ausgangsproblem ähneln, jedoch von kleinerer Größe sind.

Sie lösen die Teilprobleme **rekursiv** und kombinieren diese Lösungen dann, um die Lösung des eigentlichen Problems zu erstellen.

Das Paradigma von Teile-und-Beherrsche umfasst 3 Schritte auf jeder Rekursionsebene:

- Teile** das Problem in eine Anzahl von Teilproblemen auf.

Divide-and-Conquer

Teile-und-Beherrsche Algorithmen (divide-and-conquer) teilen das Problem in mehrere Teilprobleme auf, die dem Ausgangsproblem ähneln, jedoch von kleinerer Größe sind.

Sie lösen die Teilprobleme **rekursiv** und kombinieren diese Lösungen dann, um die Lösung des eigentlichen Problems zu erstellen.

Das Paradigma von Teile-und-Beherrsche umfasst 3 Schritte auf jeder Rekursionsebene:

- Teile** das Problem in eine Anzahl von Teilproblemen auf.

- Beherrsche** die Teilprobleme durch rekursives Lösen. Hinreichend kleine Teilprobleme werden direkt gelöst.

Divide-and-Conquer

Teile-und-Beherrsche Algorithmen (divide-and-conquer) teilen das Problem in mehrere Teilprobleme auf, die dem Ausgangsproblem ähneln, jedoch von kleinerer Größe sind.

Sie lösen die Teilprobleme **rekursiv** und kombinieren diese Lösungen dann, um die Lösung des eigentlichen Problems zu erstellen.

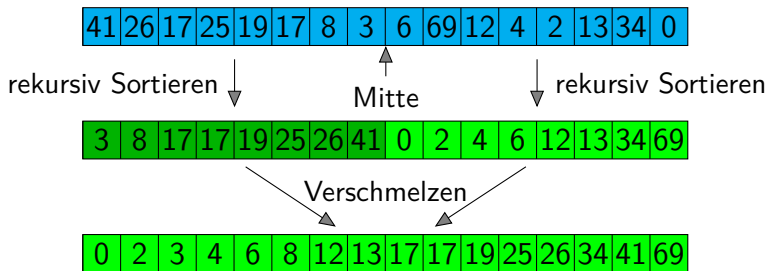
Das Paradigma von Teile-und-Beherrsche umfasst 3 Schritte auf jeder Rekursionsebene:

- Teile** das Problem in eine Anzahl von Teilproblemen auf.

- Beherrsche** die Teilprobleme durch rekursives Lösen. Hinreichend kleine Teilprobleme werden direkt gelöst.

- Verbinde** die Lösungen der Teilprobleme zur Lösung des Ausgangsproblems.

Mergesort – Strategie



Teile das Array in zwei – möglichst gleichgroße – Hälften.

Beherrsche: Sortiere die Teile durch rekursive Mergesort-Aufrufe.

Verbinde: Mische je 2 sortierte Teilsequenzen zu einem einzigen, sortierten Array.

Mergesort – Algorithm

```
1 void mergeSort(int E[], int left, int right) {
2     if (left < right) {
3         int mid = (left + right) / 2; // finde Mitte
4         mergeSort(E, left, mid);      // sortiere linke Hälfte
5         mergeSort(E, mid + 1, right); // sortiere rechte Hälfte
6         // Verschmelzen der sortierten Hälften
7         merge(E, left, mid, right);
8     }
9 }
10 // Aufruf: mergeSort(E, 0, E.length-1);
```

- ▶ Verschmelzen kann man in Linearzeit. – Wie?

Mergesort – Animation

41	26	17	25	19	17	8	3	6	69	12	4	2	13	34	0
----	----	----	----	----	----	---	---	---	----	----	---	---	----	----	---

Mergesort – Animation

41	26	17	25	19	17	8	3	6	69	12	4	2	13	34	0
----	----	----	----	----	----	---	---	---	----	----	---	---	----	----	---

41	26	17	25	19	17	8	3
----	----	----	----	----	----	---	---

6	69	12	4	2	13	34	0
---	----	----	---	---	----	----	---

Mergesort – Animation

41	26	17	25	19	17	8	3	6	69	12	4	2	13	34	0
----	----	----	----	----	----	---	---	---	----	----	---	---	----	----	---

41	26	17	25	19	17	8	3
----	----	----	----	----	----	---	---

6	69	12	4	2	13	34	0
---	----	----	---	---	----	----	---

41	26	17	25
----	----	----	----

19	17	8	3
----	----	---	---

6	69	12	4
---	----	----	---

2	13	34	0
---	----	----	---

Mergesort – Animation

41	26	17	25	19	17	8	3	6	69	12	4	2	13	34	0
----	----	----	----	----	----	---	---	---	----	----	---	---	----	----	---

41	26	17	25	19	17	8	3
----	----	----	----	----	----	---	---

6	69	12	4	2	13	34	0
---	----	----	---	---	----	----	---

41	26	17	25
----	----	----	----

19	17	8	3
----	----	---	---

6	69	12	4
---	----	----	---

2	13	34	0
---	----	----	---

41	26
----	----

17	25
----	----

19	17
----	----

8	3
---	---

6	69
---	----

12	4
----	---

2	13
---	----

34	0
----	---

Mergesort – Animation

41	26	17	25	19	17	8	3	6	69	12	4	2	13	34	0
----	----	----	----	----	----	---	---	---	----	----	---	---	----	----	---

41	26	17	25	19	17	8	3
----	----	----	----	----	----	---	---

6	69	12	4	2	13	34	0
---	----	----	---	---	----	----	---

41	26	17	25
----	----	----	----

19	17	8	3
----	----	---	---

6	69	12	4
---	----	----	---

2	13	34	0
---	----	----	---

41	26
----	----

17	25
----	----

19	17
----	----

8	3
---	---

6	69
---	----

12	4
----	---

2	13
---	----

34	0
----	---

41	26
----	----

17	25
----	----

19	17
----	----

8	3
---	---

6	69
---	----

12	4
----	---

2	13
---	----

34	0
----	---

Mergesort – Animation

41	26	17	25	19	17	8	3	6	69	12	4	2	13	34	0
----	----	----	----	----	----	---	---	---	----	----	---	---	----	----	---

41	26	17	25	19	17	8	3
----	----	----	----	----	----	---	---

6	69	12	4	2	13	34	0
---	----	----	---	---	----	----	---

41	26	17	25
----	----	----	----

19	17	8	3
----	----	---	---

6	69	12	4
---	----	----	---

2	13	34	0
---	----	----	---

41	26
----	----

17	25
----	----

19	17
----	----

8	3
---	---

6	69
---	----

12	4
----	---

2	13
---	----

34	0
----	---

41	26
----	----

17	25
----	----

19	17
----	----

8	3
---	---

6	69
---	----

12	4
----	---

2	13
---	----

34	0
----	---

Mergesort – Animation

41	26	17	25	19	17	8	3	6	69	12	4	2	13	34	0
----	----	----	----	----	----	---	---	---	----	----	---	---	----	----	---

41	26	17	25	19	17	8	3
----	----	----	----	----	----	---	---

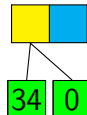
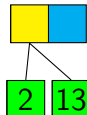
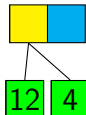
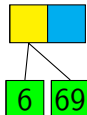
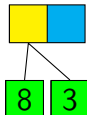
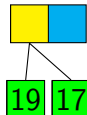
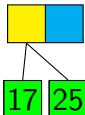
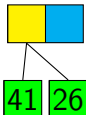
6	69	12	4	2	13	34	0
---	----	----	---	---	----	----	---

41	26	17	25
----	----	----	----

19	17	8	3
----	----	---	---

6	69	12	4
---	----	----	---

2	13	34	0
---	----	----	---



Mergesort – Animation

41	26	17	25	19	17	8	3	6	69	12	4	2	13	34	0
----	----	----	----	----	----	---	---	---	----	----	---	---	----	----	---

41	26	17	25	19	17	8	3
----	----	----	----	----	----	---	---

6	69	12	4	2	13	34	0
---	----	----	---	---	----	----	---

41	26	17	25
----	----	----	----

19	17	8	3
----	----	---	---

6	69	12	4
---	----	----	---

2	13	34	0
---	----	----	---

26	
----	--

17	
----	--

17	
----	--

3	
---	--

6	
---	--

4	
---	--

2	
---	--

0	
---	--

41	
----	--

	25
--	----

19	
----	--

8	
---	--

	69
--	----

12	
----	--

	13
--	----

34	
----	--

Mergesort – Animation

41	26	17	25	19	17	8	3	6	69	12	4	2	13	34	0
----	----	----	----	----	----	---	---	---	----	----	---	---	----	----	---

41	26	17	25	19	17	8	3
----	----	----	----	----	----	---	---

6	69	12	4	2	13	34	0
---	----	----	---	---	----	----	---

41	26	17	25
----	----	----	----

19	17	8	3
----	----	---	---

6	69	12	4
---	----	----	---

2	13	34	0
---	----	----	---

26	41
----	----

17	25
----	----

17	19
----	----

3	8
---	---

6	69
---	----

4	12
---	----

2	13
---	----

0	34
---	----

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

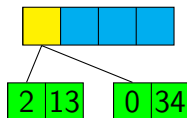
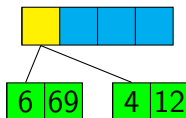
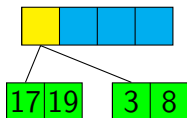
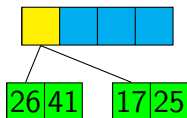
--	--

Mergesort – Animation

41	26	17	25	19	17	8	3	6	69	12	4	2	13	34	0
----	----	----	----	----	----	---	---	---	----	----	---	---	----	----	---

41	26	17	25	19	17	8	3
----	----	----	----	----	----	---	---

6	69	12	4	2	13	34	0
---	----	----	---	---	----	----	---

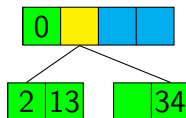
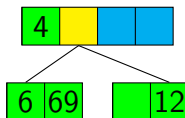
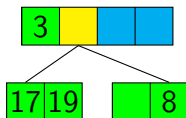
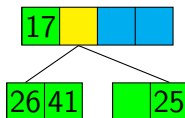


Mergesort – Animation

41 26 17 25 19 17 8 3 6 69 12 4 2 13 34 0

41 26 17 25 19 17 8 3

6 69 12 4 2 13 34 0

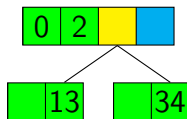
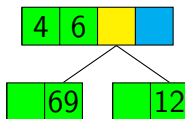
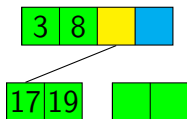
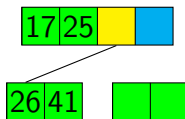


Mergesort – Animation

41	26	17	25	19	17	8	3	6	69	12	4	2	13	34	0
----	----	----	----	----	----	---	---	---	----	----	---	---	----	----	---

41	26	17	25	19	17	8	3
----	----	----	----	----	----	---	---

6	69	12	4	2	13	34	0
---	----	----	---	---	----	----	---

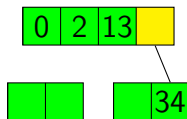
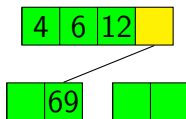
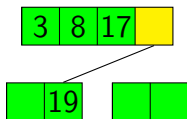
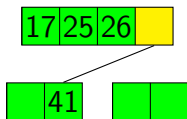


Mergesort – Animation

41	26	17	25	19	17	8	3	6	69	12	4	2	13	34	0
----	----	----	----	----	----	---	---	---	----	----	---	---	----	----	---

41	26	17	25	19	17	8	3
----	----	----	----	----	----	---	---

6	69	12	4	2	13	34	0
---	----	----	---	---	----	----	---



Mergesort – Animation

41	26	17	25	19	17	8	3	6	69	12	4	2	13	34	0
----	----	----	----	----	----	---	---	---	----	----	---	---	----	----	---

41	26	17	25	19	17	8	3
----	----	----	----	----	----	---	---

6	69	12	4	2	13	34	0
---	----	----	---	---	----	----	---

17	25	26	41
----	----	----	----

3	8	17	19
---	---	----	----

4	6	12	69
---	---	----	----

0	2	13	34
---	---	----	----

--	--

--	--

--	--

--	--

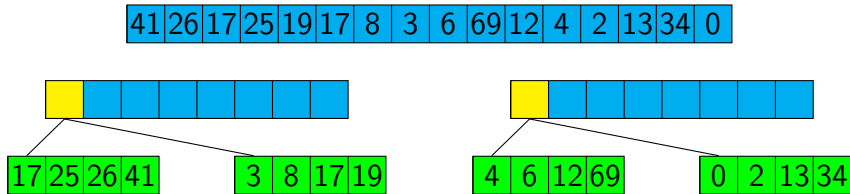
--	--

--	--

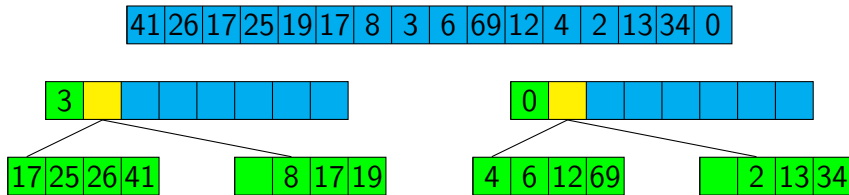
--	--

--	--

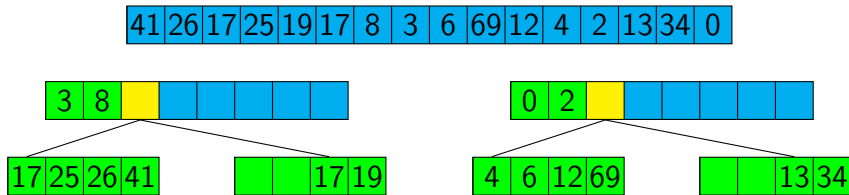
Mergesort – Animation



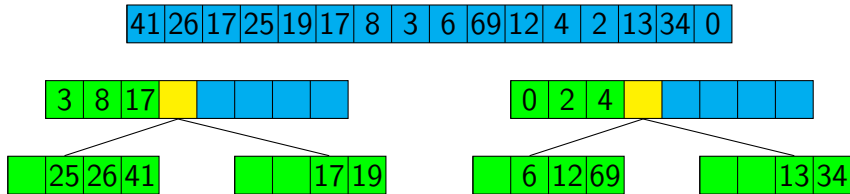
Mergesort – Animation



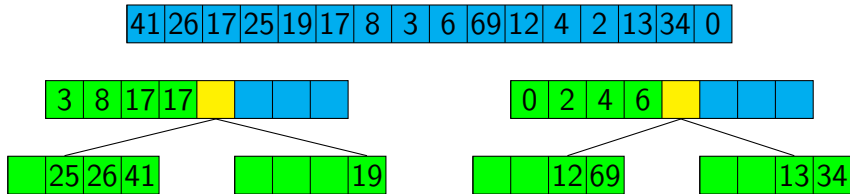
Mergesort – Animation



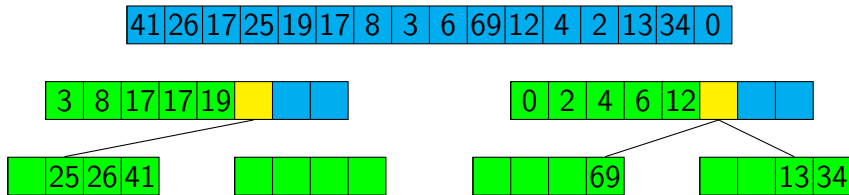
Mergesort – Animation



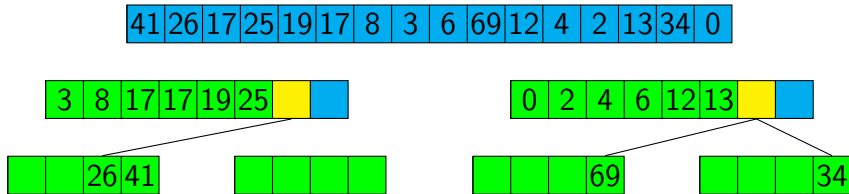
Mergesort – Animation



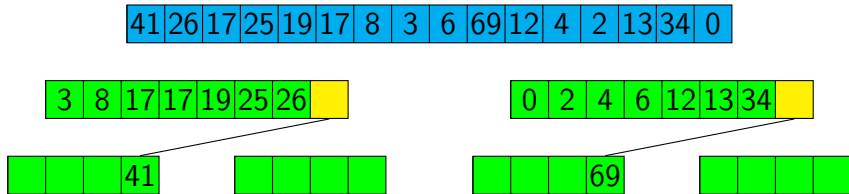
Mergesort – Animation



Mergesort – Animation



Mergesort – Animation



Mergesort – Animation

41	26	17	25	19	17	8	3	6	69	12	4	2	13	34	0
----	----	----	----	----	----	---	---	---	----	----	---	---	----	----	---

3	8	17	17	19	25	26	41
---	---	----	----	----	----	----	----

0	2	4	6	12	13	34	69
---	---	---	---	----	----	----	----

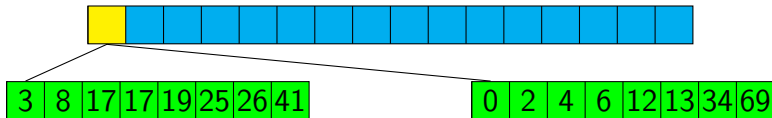
--	--	--	--

--	--	--	--

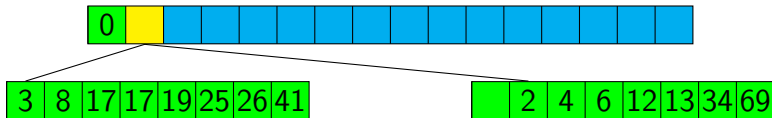
--	--	--	--

--	--	--	--

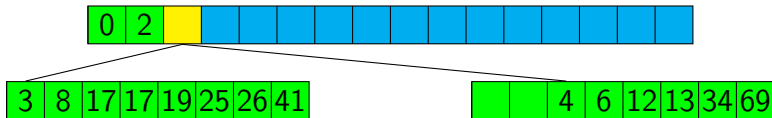
Mergesort – Animation



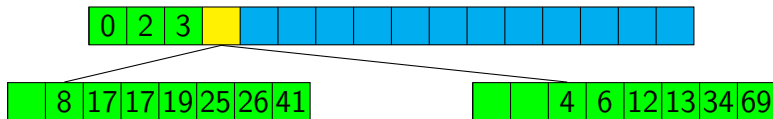
Mergesort – Animation



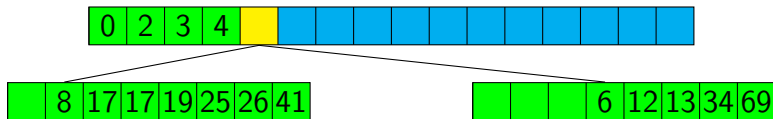
Mergesort – Animation



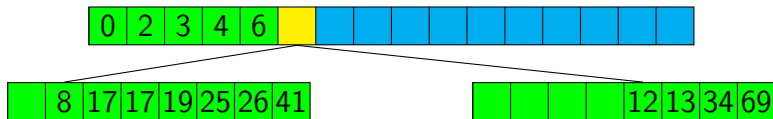
Mergesort – Animation



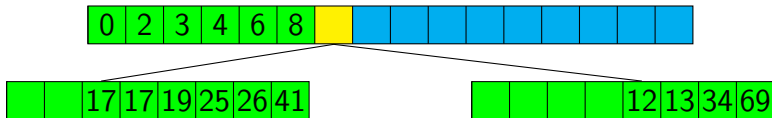
Mergesort – Animation



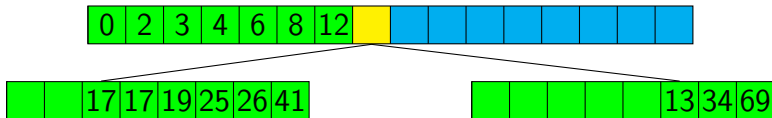
Mergesort – Animation



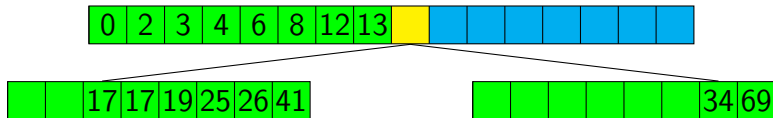
Mergesort – Animation



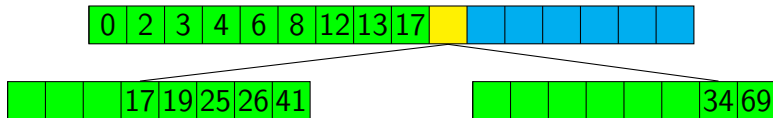
Mergesort – Animation



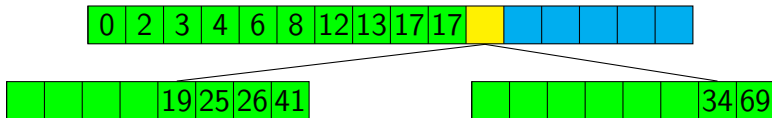
Mergesort – Animation



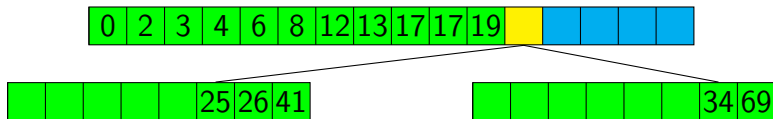
Mergesort – Animation



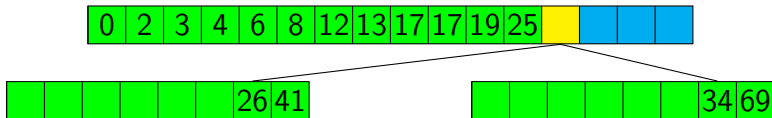
Mergesort – Animation



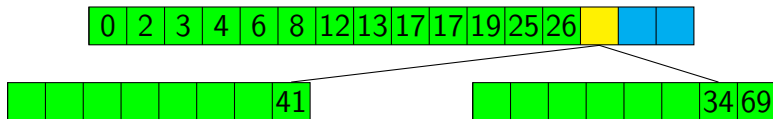
Mergesort – Animation



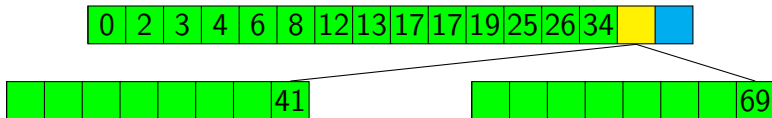
Mergesort – Animation



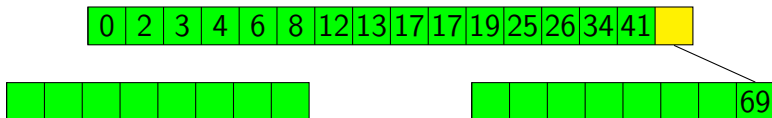
Mergesort – Animation



Mergesort – Animation



Mergesort – Animation



Mergesort – Animation

0	2	3	4	6	8	12	13	17	17	19	25	26	34	41	69
---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

Mergesort – Verschmelzen in Linearzeit

```
1 void merge(int E[], int left, int mid, int right) {
2     int a = left, b = mid + 1;
3     int Eold[] = E;
4     for (; left <= right; left++) {
5         if (a > mid) { // Wir wissen (Widerspruch): b <= right
6             E[left] = Eold[b];
7             b++;
8         } else if (b > right || Eold[a] <= Eold[b]) { // stabil: <=
9             E[left] = Eold[a];
10            a++;
11        } else { // Eold[a] > Eold[b]
12            E[left] = Eold[b];
13            b++;
14        }
15    }
16 }
```

Mergesort – Analyse

Worst-Case

Wir erhalten:

$$W(n) = W(\lfloor n/2 \rfloor) + W(\lceil n/2 \rceil) + n - 1 \quad \text{mit} \quad W(1) = 0.$$

Mit Hilfe des Mastertheorems ergibt sich: $W(n) \in \Theta(n \cdot \log n)$.

Mergesort – Analyse

Worst-Case

Wir erhalten:

$$W(n) = W(\lfloor n/2 \rfloor) + W(\lceil n/2 \rceil) + n - 1 \quad \text{mit} \quad W(1) = 0.$$

Mit Hilfe des Mastertheorems ergibt sich: $W(n) \in \Theta(n \cdot \log n)$.

Best-Case, Average-Case

Das Worst-Case-Ergebnis gilt genauso im Best-Case, und damit auch im Average-Case: $W(n) = B(n) = A(n) \in \Theta(n \cdot \log n)$.

Mergesort – Analyse

Worst-Case

Wir erhalten:

$$W(n) = W(\lfloor n/2 \rfloor) + W(\lceil n/2 \rceil) + n - 1 \quad \text{mit} \quad W(1) = 0.$$

Mit Hilfe des Mastertheorems ergibt sich: $W(n) \in \Theta(n \cdot \log n)$.

Best-Case, Average-Case

Das Worst-Case-Ergebnis gilt genauso im Best-Case, und damit auch im Average-Case: $W(n) = B(n) = A(n) \in \Theta(n \cdot \log n)$.

Speicherbedarf

$\Theta(n)$ für die Kopie des Arrays beim Mergen. $\Theta(\log n)$ für den Stack.

Mergesort – Analyse

Worst-Case

Wir erhalten:

$$W(n) = W(\lfloor n/2 \rfloor) + W(\lceil n/2 \rceil) + n - 1 \quad \text{mit} \quad W(1) = 0.$$

Mit Hilfe des Mastertheorems ergibt sich: $W(n) \in \Theta(n \cdot \log n)$.

Best-Case, Average-Case

Das Worst-Case-Ergebnis gilt genauso im Best-Case, und damit auch im Average-Case: $W(n) = B(n) = A(n) \in \Theta(n \cdot \log n)$.

Speicherbedarf

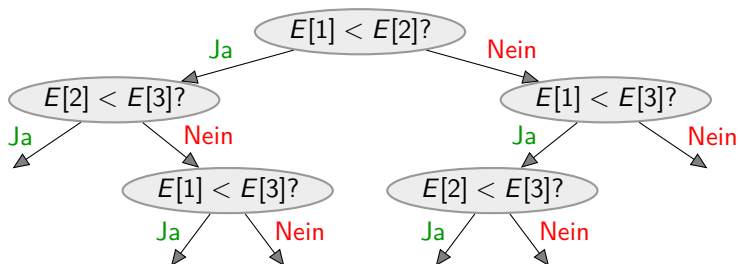
$\Theta(n)$ für die Kopie des Arrays beim Mergen. $\Theta(\log n)$ für den Stack.

- ▶ Mergesort ist **nicht** in-place.
- ▶ Mit **zusätzlichen** Verschiebungen ist die Kopie des Arrays nicht nötig.

Übersicht

- 1 Sortieren - Einführung
 - Bedeutung des Sortierens
 - Dutch National Flag Problem
- 2 Sortieren durch Einfügen
- 3 Mergesort
 - Das Divide-and-Conquer Paradigma
 - Mergesort
- 4 Effizienteres Sortieren?

Wie effizient kann man sortieren? (I)



Betrachte vergleichsbasierte Sortialgorithmen als **Entscheidungsbaum**:

- ▶ Dieser beschreibt die Abfolge der durchgeführten Vergleiche.
- ▶ Sortieren verschiedener Eingabepermutationen ergibt also verschiedene Pfade im Baum.

Wie effizient kann man sortieren? (II)

Theorem

Vergleichsbasiertes Sortieren benötigt im Worst-Case **mindestens** $O(n \log n)$ Vergleiche.

Beweis.

Es gilt:

Wie effizient kann man sortieren? (II)

Theorem

Vergleichsbasiertes Sortieren benötigt im Worst-Case **mindestens** $O(n \log n)$ Vergleiche.

Beweis.

Es gilt:

- ▶ Anzahl Vergleiche im Worst-Case = Länge des längsten Pfades = **Baumhöhe k** .

Wie effizient kann man sortieren? (II)

Theorem

Vergleichsbasiertes Sortieren benötigt im Worst-Case **mindestens** $O(n \log n)$ Vergleiche.

Beweis.

Es gilt:

- ▶ Anzahl Vergleiche im Worst-Case = Länge des längsten Pfades = **Baumhöhe** k .
- ▶ Da wir binäre Vergleiche verwenden, ergibt sich ein **Binärbaum** mit $n!$ Blättern.

Wie effizient kann man sortieren? (II)

Theorem

Vergleichsbasiertes Sortieren benötigt im Worst-Case **mindestens** $O(n \log n)$ Vergleiche.

Beweis.

Es gilt:

- ▶ Anzahl Vergleiche im Worst-Case = Länge des längsten Pfades = **Baumhöhe k** .
 - ▶ Da wir binäre Vergleiche verwenden, ergibt sich ein **Binärbaum** mit $n!$ Blättern.
- ⇒ Mit $n! \leq 2^k$ erhält man **$k \geq \lceil \log(n!) \rceil$ Vergleiche** im Worst-Case.

Wie effizient kann man sortieren? (II)

Theorem

Vergleichsbasiertes Sortieren benötigt im Worst-Case **mindestens** $O(n \log n)$ Vergleiche.

Beweis.

Es gilt:

- ▶ Anzahl Vergleiche im Worst-Case = Länge des längsten Pfades = **Baumhöhe k** .
- ▶ Da wir binäre Vergleiche verwenden, ergibt sich ein **Binärbaum** mit $n!$ Blättern.

⇒ Mit $n! \leq 2^k$ erhält man **$k \geq \lceil \log(n!) \rceil$ Vergleiche** im Worst-Case.

Da $\lceil \log(n!) \rceil \approx n \cdot \log n - 1.4 \cdot n$ geht es nicht besser als $O(n \cdot \log n)$! □