

▲ Pro následující třídící algoritmus ověřte jeho chování na následujících vstupních datech:

A = [5,3,1,6]

A = [2,3,7,9]

```
procedure bubblesort (A[1..n])
```

```
  for i := 1 to n - 1 do
```

```
    for j := 1 to n - i do
```

```
      if A[j] > A[j+1] then
```

```
        swap A[j], A[j+1];
```

▲ Tabulka časů výpočtu algoritmů o složitostech  $\log n$ ,  $n$ ,  $n^2$ ,  $2^n$  a  $n^n$  pro vstup délky 10, 20, 50 a 1000. Předpokládejme, že jedna iterace algoritmu trvá  $1\mu\text{s}$ .

	10	20	50	1000
$\log n$	0,000001s	0,000001s	0,000002s	0,000003s
$n$	0,00001s	0,00002s	0,00005s	0,001s
$n^2$	0,0001s	0,0004s	0,0025s	1s
$2^n$	0,001024s	1,048576s	35,7 let	$3,4 \cdot 10^{287}$ let*
$n^n$	2,8 hodiny	$3 \cdot 10^{12}$ let*		

\* Stáří vesmíru je odhadováno na  $13,7 \cdot 10^9$  let.

▲ Rozhodněte, zda jsou následující tvrzení pravdivá nebo nepravdivá:

1.  $3n^5 - 16n + 2 \in O(n^5)$
2.  $3n^5 - 16n + 2 \in O(n)$
3.  $3n^5 - 16n + 2 \in O(n^{17})$
4.  $3n^5 - 16n + 2 \in \Omega(n^5)$
5.  $3n^5 - 16n + 2 \in \Theta(n^5)$
6.  $3n^5 - 16n + 2 \in \Theta(n)$
7.  $3n^5 - 16n + 2 \in \Theta(n^{17})$

▲ Seřadte následující funkce podle rychlosti jejich růstu:

$$n^2 + \log n$$

$$\log \log n$$

$$\left(\frac{3}{2}\right)^n$$

$$n$$

$$n!$$

$$6$$

$$\log n!$$

$$7n^5 - n^3 + n$$

$$2^n$$

$$n \cdot \log n$$

$$n^n$$

$$n^2$$

$$\log n$$

▲ Dokažte, že platí následující tvrzení:

$$\log n \in O(n)$$

▲ Dokažte, že platí následující tvrzení:

$$2^{n+1} \in O\left(\frac{3^n}{n}\right)$$

▲ Pro exaktní řešení problému obchodního cestujícího je znám algoritmus v  $O(2^n)$ . Při jeho řešení na starém počítači trval výpočet pro 36 měst téměř jeden den. Nyní máme k dispozici nový počítač, který je 1000-krát rychlejší. Určete, kolik měst můžeme zpracovat, aby výpočet nepřesáhl jeden den.

▲ Určete časovou složitost následujícího algoritmu:

```
1. procedure bubblesort (A[1..n])
2.   for i := 1 to n - 1 do
3.     for j := 1 to n - i do
4.       if A[j] > A[j+1] then
5.         swap A[j], A[j+1];
```

▲ Určete časovou složitost následujícího algoritmu, který vrátí součin dvou přirozených čísel y a z.

```
function multiply (y, z)
```

```
1. x := 0;
2. while z > 0 do
3.   if z is odd then x := x + y;
4.   y := 2y;
5.   z :=  $\lfloor \frac{z}{2} \rfloor$ ;
6. return (x);
```

▲ Určete časovou složitost následujícího algoritmu pro vyhledání klíče v zadaném poli:

Algoritmus lineárního vyhledávání (vrátí index nalezeného prvku v poli D):

```
function ls (n: Integer; k: Integer): Integer;  
  { n je pocet prvku v poli, k je hledaný klíč }  
  var index: Integer;  
  D = array[1..n] of Integer;  
  
  begin  
    index := -1;  
    for i := 1 to n do  
      if k = D[i] then index := i;  
    if (index = -1) then "prvek nenalezen"  
      else ls := index;  
  end
```

▲ Dokážete výše zmíněný algoritmus (v rámci stejné třídy složitosti) vylepšit?

▲ Určete časovou složitost následujícího algoritmu pro vyhledání klíče v zadaném poli (vstupní posloupnost je setříděná)

Algoritmus binárního vyhledávání (vrátí index nalezeného prvku v poli D):

```
function bs (l, r: Integer; k: Integer): Integer;
  { l, r jsou levý a pravý konec pole, k je hledaný klíč }
  var m, index: Integer;
  D = array[1..999] of Integer;
begin
  if l > r then index := -1; {nenalezeno}
  else
  begin
    m := (l + r) div 2;
    if k < D[m] then index := bs(l, m-1)
    else if k > D[m] then index := bs(m+1, r)
    else index := m;
  end
  bs := index;
end
```

▲ U následujících algoritmů počítajících mocninu čísla určete jejich časovou složitost.

1. verze:

```
function power (z: Real; n: Integer): Real;  
  {Předpokládá se  $z > 0$ ,  $n \geq 0$  }  
  var r: Real;  
  begin  
    r := 1;  
    for i := 1 to n do  
      r := r * z;  
    power := r;  
  end
```



2. verze:

```
function power (z: Real; n: Integer): Real;
  var t: Real;
  var pom: Real; {uchovává mezivýsledky i konečný výsledek }
begin
  pom := 1;
  t := z;
  if n = 0 then power := 1;
  while n > 0 do
    if n is odd then
      begin
        pom := pom * t;
      end
    begin
      n := n div 2;
      t := t * t;
    end
  end
```

```
power := pom;  
end
```

▲ Zkuste modifikovat algoritmus bubblesort tak, aby se zlepšila jeho složitost na příznivých datech (náповěda: nejvíce příznivá data jsou zde již setříděná posloupnost).