

## Лекция 6. Работа с массивами

### Некоторые задачи и трудоемкость алгоритмов

В конце прошлой лекции было замечание о трудоемкости алгоритмов. При работе с массивами всегда имеет смысл стремиться к использованию быстрых алгоритмов. Наилучший вариант, когда трудоемкость пропорциональна длине массива, т.е. есть  $O(N)$ , где  $N$  — количество элементов массива. Такую трудоемкость не всегда можно обеспечить, и следующая “контрольная точка” — это трудоемкость порядка  $O(N \log N)$ . Как правило, такую трудоемкость можно получить, если задача может быть реализована для отдельных частей массива (например, половинной длины — метод “разделяй и властвуй”), а потом общий результат получается объединением “половинных” результатов с затратой  $O(N)$  действий. Если и этого достичь не получается, то приходится довольствоваться более трудоемкими алгоритмами ( $O(N^2)$ ). Есть математические результаты по поводу наилучших и наихудших трудоемкостей определенных классов алгоритмов (например, сортировок). Об этом разговор уже скоро.

Сейчас разберем несколько задач из семестровых заданий для иллюстрации некоторых стандартных подходов к построению алгоритмов работы с массивами.

**2.** Переставить элементы массива в обратном порядке.

Тривиальная задача, но использует стандартный прием — обмен значений двух переменных.

```
void Invert(int n, double *a)
{
    int i, m = n/2;
    double c;
    for (i = 0; i < m; i++) {
        c = a[i]; a[i] = a[n-i-1]; a[n-i-1] = c;
    }
}
```

На просторах Интернета часто пропагандируется забавный трюк с обменом значений двух чисел  $a$  и  $b$  без использования дополнительной переменной:

	$a = 6$	$b = 3$
$a = a + b;$	9	3
$b = a - b;$	9	6
$a = a - b;$	3	6

Однако на практике такой метод никуда не годится.

- не годится для нечисловых объектов
- может случиться переполнение при арифметической операции
- арифметические операции могут вносить погрешность (float, double)
- помимо присваиваний требует дополнительных арифметических операций

**9.** Сократить подряд идущие одинаковые значения ...

Прием “двух позиций” — одна позиция (индекс или указатель) отмечает позицию обработанной (преобразованной) части массива, а другая показывает на очередной элемент, который надо рассмотреть и обработать.

```
int ClearCopies(int n, int *a) // возвращает длину преобразованной части массива
{
    int i; // индекс (длина) обработанной части
        // инвариант: для всех a[k], k<=i требуемое условие выполнено
    int j; // индекс текущего элемента для обработки

    i = 0;
    for (j = 1; j<n; j++) {
        if (a[i] != a[j]) {
            a[++i] = a[j]; // возможно лишнее присваивание ...
        }
    }
    return i+1;
}
```

```
-----
for (j = 1; j<n; j++) {
    if (a[i] != a[j] && i+1 != j) {
        a[++i] = a[j];
    }
}
```

1. Циклически сдвинуть массив на  $K$  позиций с трудоемкостью  $O(N)$   
Неправильный вариант — зациклить  $K$  раз циклический сдвиг на 1 позицию

```
void Rotate1 (int n, double *a)
{
    int i, c = a[0];
    for (i = 0; i < n - 1; i++) {
        {
            a[i] = a[i+1];
        }
    }
    a[n-1] = c;
}
.....
while (k--) { Rotate1(n,a); }
.....
```

Можно предложить два варианта с затратой примерно  $N$  присваиваний и примерно  $3N$  присваиваний.

Вариант с проходом по цепочке (циклу)  $a[i] = a[i+k];$

```

void Rotate (int n, double *a, int k)
{
    int i0, i, j;
    int cnt = 0;

    // перебор всех возможных цепочек
    for (i0 = 0; cnt < n; i0++) {
        {
            // цикл по цепочке
            i = i0;
            c = a[i];
            for (j = (i+k)%n; j != i0; j = (j + k)%n )
            {
                a[i] = a[j];
                cnt++;
                i = j;
            }
            a[i] = c;
            cnt++;
        }
    }
}

```

Вариант в переводе

```

void Rotate (int n, double *a, int k)
{
    Invert(k, a);
    Invert(n-k, a+k);          3N
    Invert(n, a);
}

```

## 19. Бинарный поиск (бисекция)

Классика алгоритмов.

```

bool BinSearch (int n, int *a, int x, int *index)
{
    int left = 0, right = n-1, mid;
    // инвариант: a[left] < x <= a[right]

    if (x > a[right]) { *index = n; return false; }
    if (x <= a[left]) { *index = 0; return x == a[0]; }
    while (right - left > 1)
    {
        mid = (left + right)/2;
    }
}

```

```

        if (a[mid] < x) {
            left = mid;
        } else {
            right = mid;
        }
    }
    *index = right;
    return x == a[right];
}

```

## 20. Слияние упорядоченных массивов

```

void Merge (int na, double *a, int nb, double *b, double *c)
{
    int ia, ib, ic;
    for (ia = ib = ic = 0; ia < na && ib < nb; ) {
        if (a[ia] < b[ib]) {
            c[ic++] = a[ia++];
        } else {
            c[ic++] = b[ib++];
        }
        // c[ic++] = (a[ia] < b[ib]) ? a[ia++] : b[ib++];
    }
    while (ia < n) { c[ic++] = a[ia++]; }
    while (ib < n) { c[ic++] = b[ib++]; }
}

```

Слияние требует дополнительного массива для получения результата. Этот факт мы дополнительно обсудим при рассмотрении сортировок, поскольку там бывает нужно выполнять слияние для частей одного и того же массива. И это приводит к необходимости использования дополнительной памяти. Можно ли реализовать слияние двух упорядоченных частей массива на их же исходном месте без дополнительной памяти — это достаточно интересный вопрос. Ответ - да, но за это придется заплатить усложнением алгоритма. Обсудим при знакомстве с сортировками.

### 21, 22 Перемешивание/группировка по четным/нечетным индексам

Идея “разделяй и властвуй” ( $N \log N$ ) Для примера, группировка элементов с четными индексами в начале. Делим массив пополам. Пусть для половинок это преобразование выполнили. Получили группы  $E1 \ O1 \mid E2 \ O2$  выполняем циклический сдвиг части  $O1 \ E2$  и получаем  $E1 \ E2 \ O1 \ O2$ , т.е. то, что надо. Циклический сдвиг —  $O(N)$ . Далее рекурсия с глубиной  $\log_2 N$ .

Примерно так:

```

void Mixer (int n, double a)

```

```
{
    int m = n/2;
    if (n < 3) return;
    Mixer(m, a);
    Mixer(n - m, a + m);
    // надо аккуратно определить размеры O1 и E2
    int k, ko1, ke2;
    ko1 = m/2;
    ke2 = n - m - m/2;
    Rotate (ko1 + ke2, a + m - ko1, ko1);
}
```

### **Перестановка.**

Пусть перестановка массива задана явно массивом `perm[]`, т.е.  $a[\text{perm}[i]] = a[i]$ ;  
Можно ли реализовать такую перестановку со сложностью  $O(n)$  ?