



Теория алгоритмов

Лекция 1

Общие сведения об алгоритмах

The screenshot shows a code editor with a C++ program and a binary tree diagram overlaid on it. The code defines a class `gate` with methods `gate::gate()`, `gate::gate(int)`, `gate::operator()`, and `gate::operator[]`. The tree diagram consists of nodes labeled with numbers (1, 8, 13, 17, 11, 15, 25, 6, 22, 27) and `NIL`. The root node is 13, which has children 8 and 17. Node 8 has children 1 and 6. Node 17 has children 11 and 15. Node 11 has children `NIL` and `NIL`. Node 15 has children `NIL` and `NIL`. Node 25 has children 22 and 27. Node 6 has children `NIL` and `NIL`. Node 22 has children `NIL` and `NIL`. Node 27 has children `NIL` and `NIL`. The code also includes a `main` function that creates a `gate` object and prints its elements.

Алгоритм: история, определение



Слово «алгоритм», или «алгорифм» – от английского algorithm, происходит от имени учёного Абу Абдуллах Мухаммеда ибн Муса аль-Хорезми

Алгоритм - это организованная последовательность действий, понятных для некоторого исполнителя, ведущая за конечное число шагов к решению поставленной задачи.

Машина Тьюринга



Тезисы Чёрча-Тьюринга

Любая функция, которая может быть вычислена физическим устройством, может быть вычислена машиной Тьюринга



Алан Тьюринг



Алонзо Чёрч

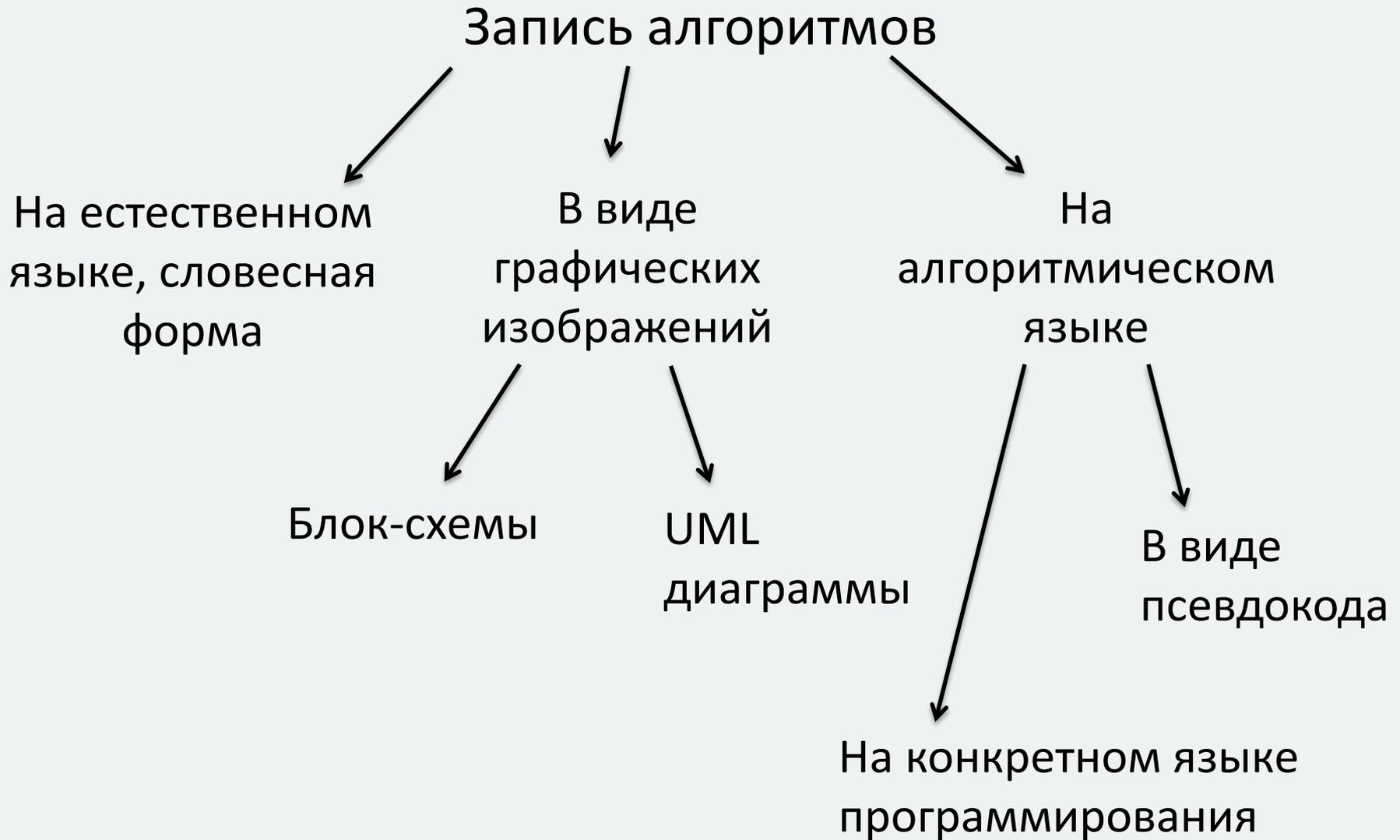
Любой конечный физический процесс, не использующий аппарат, связанный с непрерывностью и бесконечностью, может быть вычислен физическим устройством



Свойства алгоритмов

- **Дискретность**
- **Корректность**
- **Детерминированность**
- **Массовость**
- **Конечность**
- **Результативность**

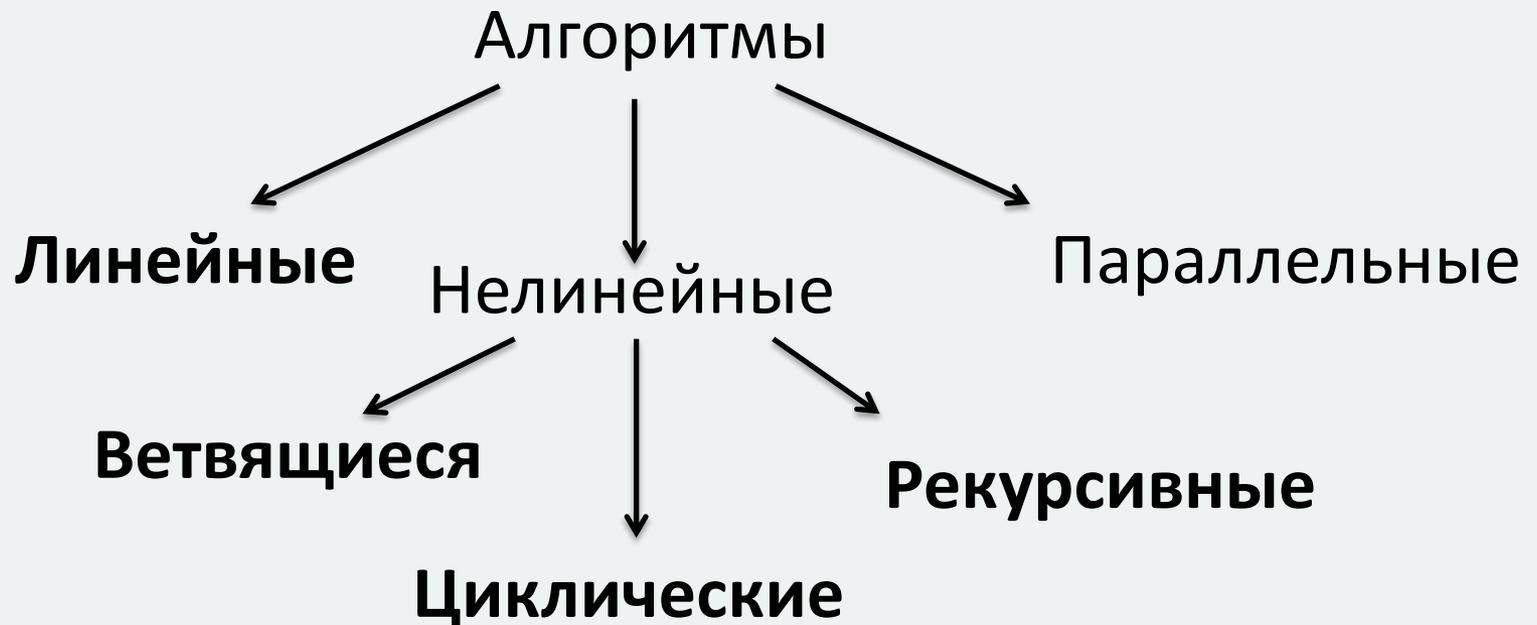
Формы записи алгоритмов



Виды алгоритмов с точки зрения их исполнения

Не рассматриваем вопросы области применения алгоритмов: сортировки, поиска, обхода графа и т.д.

Только виды самих алгоритмов по принципу хода исполнения.



Виды алгоритмов по принципу работы

Детерминированные (жёсткие) алгоритмы – предполагают одну и ту же последовательность действий вне зависимости от входных данных.

Вероятностные (гибкие, адаптивные) алгоритмы – предполагают различное решение в зависимости от некоторых случайным образом генерируемых данных.

Эвристические (статистически верные) алгоритмы – не имеют чёткого обоснования, но дают верный ответ в большинстве случаев.



Парадигмы разработки алгоритмов

Линейные

Разделяй и властвуй

Алгоритмы динамического программирования

Алгоритмы работающие в ширину и в глубину

Чем определяется сложность алгоритма?

Сложность алгоритма определяется числом некоторых операций в зависимости от числа обрабатываемых элементов.

$O(N)$

$O(N \cdot \log N)$

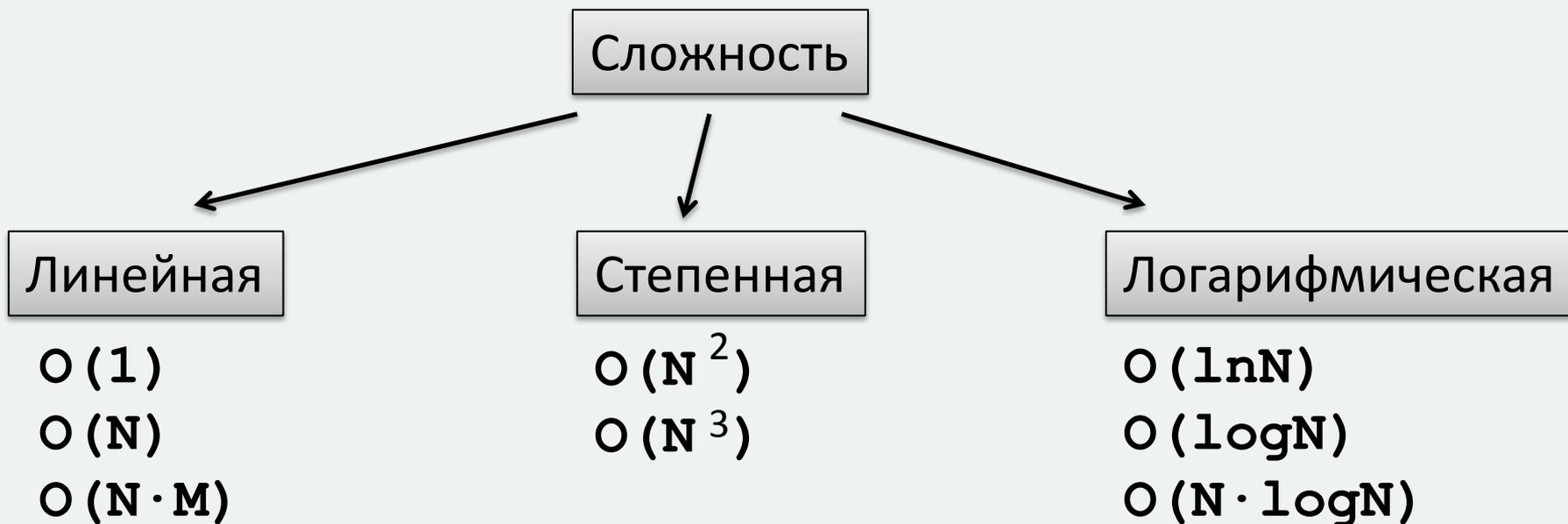
« O большое» – математическое обозначение для сравнения асимптотического поведения функций

$$f(n) = O(g(n))$$

Алгоритмическая сложность может измеряться для:

- худшего случая;
- среднего случая;
- лучшего случая.

Примеры обозначений сложностей алгоритмов



сложность доступа к элементу массива
 $O(1)$

сложность доступа к элементу списка
 $O(N)$

сложность обхода элементов матрицы
 $O(N^2)$

сложность плохих алгоритмов сортировки
 $O(N^2)$

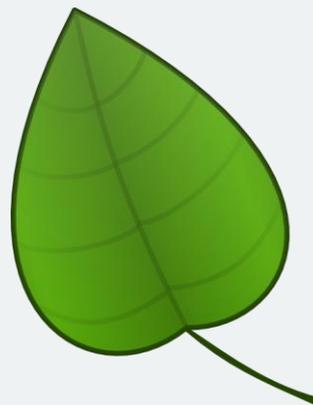
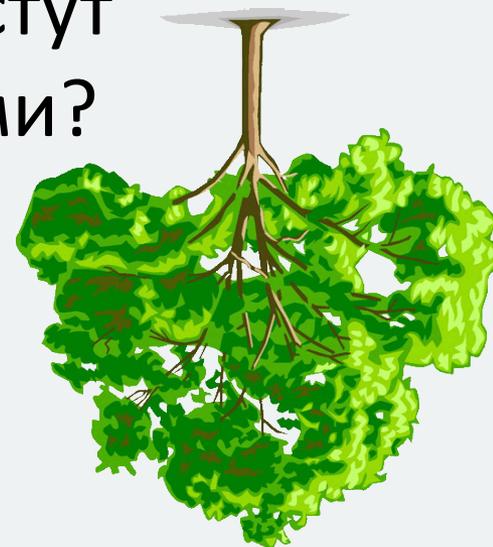
сложность хороших алгоритмов поиска и сортировки
 $O(N \log N)$

В следующей лекции

Почему для программиста карта выглядит не так?



Почему в программировании деревья растут вверх ногами?



С чего вдруг это — список?