

Ουρά Προτεραιότητας: Hear

Διδάσκοντες: **Σ. Ζάχος, Δ. Φωτάκης**

Επιμέλεια διαφανειών: **Δ. Φωτάκης**

Σχολή Ηλεκτρολόγων Μηχανικών
και Μηχανικών Υπολογιστών

Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο



Δομές Δεδομένων

- (Αναπαράσταση,) οργάνωση και διαχείριση συνόλων αντικειμένων για αποδοτική **ενημέρωση** και **ανάκτηση** πληροφορίας.
 - Αποδοτική υλοποίηση αλγορίθμων και Βάσεων Δεδομένων.
- (Αποδοτική) **αναπαράσταση – οργάνωση** «σύνθετων» αντικειμένων με χρήση:
 - Βασικών τύπων δεδομένων (ints, floats, chars, strings, arrays).
 - Μηχανισμών που παρέχονται από γλώσσες προγραμματισμού (structs – records, objects).
- **Διαχείριση:** υλοποίηση στοιχειωδών λειτουργιών
 - Ταξινόμηση, αναζήτηση, min/max/median, first/last, ...
 - Εισαγωγή, διαγραφή, ενημέρωση.
- Λύσεις και τεχνικές για **αποδοτική διαχείριση** δεδομένων.
 - Ανάλυση για απαιτήσεις και καταλληλότητα.

Γενικευμένος Τύπος Δεδομένων

- **Abstract Data Type** (ADT): **σύνολο** (στιγμιότυπα) με **λειτουργίες** (μεθόδους) επί των στοιχείων του.
- **Δομή Δεδομένων: Υλοποίηση** ενός ADT
 - **Αναπαράσταση - οργάνωση** στιγμιοτύπων και υλοποίηση **λειτουργιών** με κατάλληλους αλγόριθμους.
 - **Διατύπωση**: ορισμός αναπαράστασης και περιγραφή υλοποίησης λειτουργιών (ψευδο-κώδικας).
 - **Ανάλυση**: προσδιορισμός απαιτήσεων σε χώρο αποθήκευσης και χρόνο εκτέλεσης για κάθε (βασική) λειτουργία.

Ουρά Προτεραιότητας (Priority Queue)

- Ουρά όπου **σειρά διαγραφής** καθορίζεται από **προτεραιότητα (μεγαλύτερη – μικρότερη)**.
- Στοιχεία (**προτεραιότητα, πληροφορία**).
- Ακολουθία από λειτουργίες:
 - **insert(x)**: εισαγωγή x.
 - **deleteMax()**: διαγραφή και επιστροφή στοιχείου μέγιστης προτεραιότητας.
 - **max()**: επιστροφή στοιχείου μέγιστης προτεραιότητας (χωρίς διαγραφή).
 - **changePriority(k)**: αλλαγή προτεραιότητας θέσης k.
 - **isEmpty(), size()**: βοηθητικές λειτουργίες.

Εφαρμογές

- Άμεσες εφαρμογές:
 - Υλοποίηση ουρών αναμονής με προτεραιότητες.
 - Δρομολόγηση με προτεραιότητες.
 - Largest (Smallest) Processing Time First.

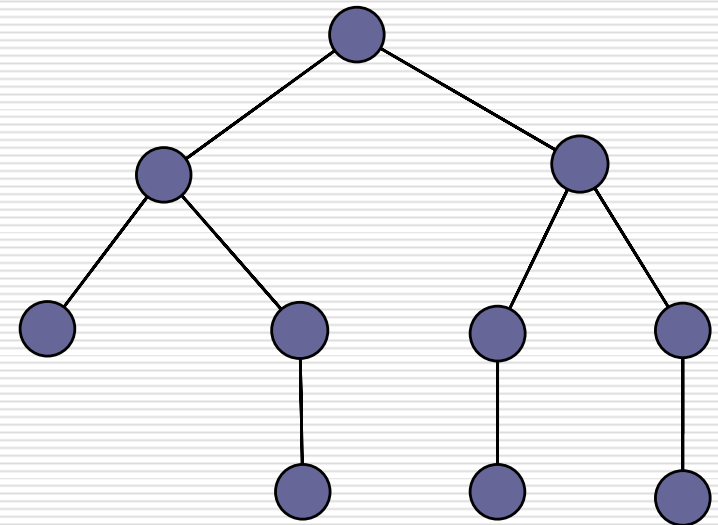
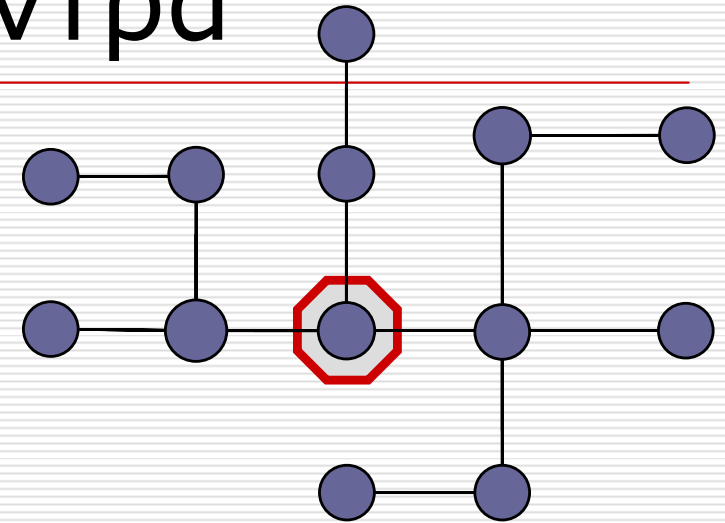
- Έμμεσες εφαρμογές:
 - Βασικό συστατικό **πολλών** ΔΔ και αλγορίθμων:
 - HeapSort (γενικά ταξινόμηση με επιλογή).
 - Αλγόριθμος Huffman.
 - Αλγόριθμοι Prim και Dijkstra.
 - ...

Στοιχεία Ουράς Προτεραιότητας

- Ουρές Προτεραιότητας:
 - **Ολική διάταξη** στοιχείων με βάση προτεραιότητα.
 - Στοιχεία είναι **αριθμοί** (με συνήθη διάταξη) που δηλώνουν προτεραιότητα.
 - Εφαρμογή για στοιχεία **κάθε συνόλου** με σχέση **ολικής διάταξης** (αριθμοί, λέξεις, εισοδήματα, ...).
- Ουρά Προτεραιότητας με **γραμμική λίστα**:
 - Διαγραφή μέγιστου ή εισαγωγή απαιτεί **γραμμικό χρόνο**.
- Υλοποίηση ουράς προτεραιότητας με **σωρό (heap)**.
 - **Διαδικό δέντρο** με διάταξη σε κάθε μονοπάτι ρίζα – φύλλο.

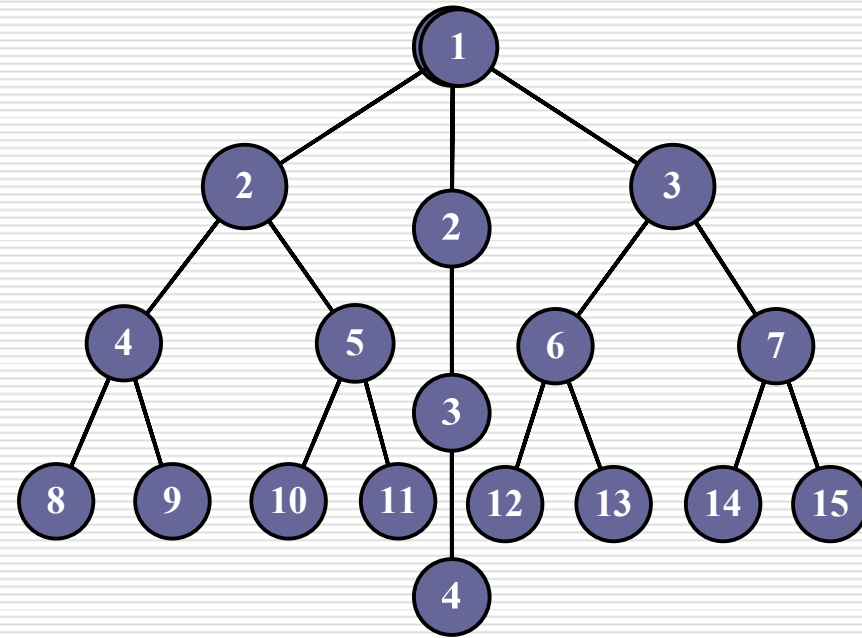
Ιεραρχικές Δομές: Δέντρα

- Γράφημα **ακυκλικό** και **συνεκτικό**.
- Δέντρο με n **κορυφές** έχει $m = n - 1$ **ακμές**.
- Δέντρο με **ρίζα** : **Ιεραρχία**
- **Ύψος** : μέγιστη απόσταση φύλλου από ρίζα.
- **Δυαδικό δέντρο** : έχει **ρίζα** και κάθε κορυφή ≤ 2 **παιδιά** :
 - **Αριστερό** και **δεξιό**.
- Κάθε **υποδέντρο** είναι δυαδικό δέντρο.



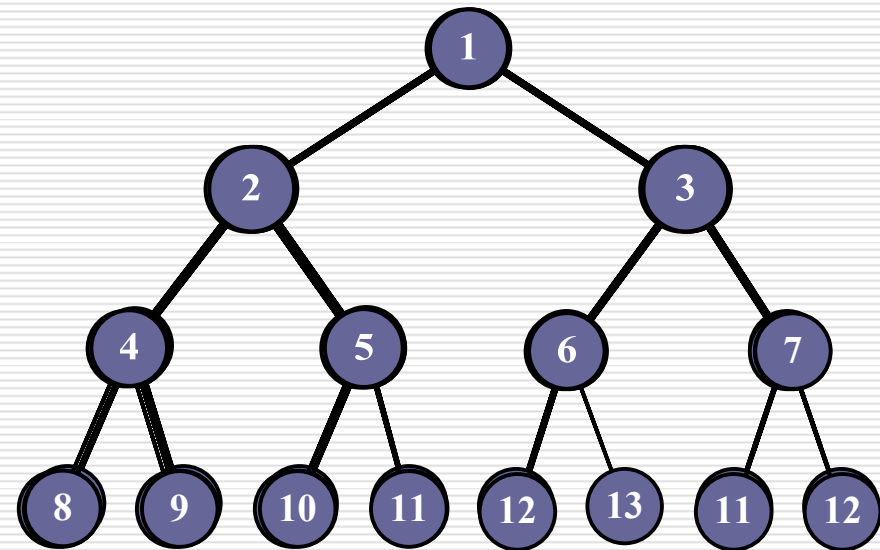
Δυαδικά Δέντρα

- #κορυφών για ύψος = h :
 - $h+1 \leq \# \text{κορυφών} \leq 2^{h+1} - 1$
 - $h+1$ επίπεδα, ≥ 1 κορ. / επίπ.
 - $\leq 2^i$ κορυφές στο επίπεδο i .
 - $1 + 2 + \dots + 2^h = 2^{h+1} - 1$
- Ύψος για #κορυφών = n :
 - $\log_2(n+1) - 1 \leq \text{ύψος} \leq n - 1$
- **Γεμάτο** (full):
 - Κάθε κορυφή είτε φύλλο είτε 2 παιδιά.
- (Σχεδόν) **πλήρες** (complete) :
 - Όλα τα επίπεδα συμπληρωμένα (εκτός ίσως τελευταίο).
- **Τέλαιο** (perfect) : $n = 2^{h+1} - 1$



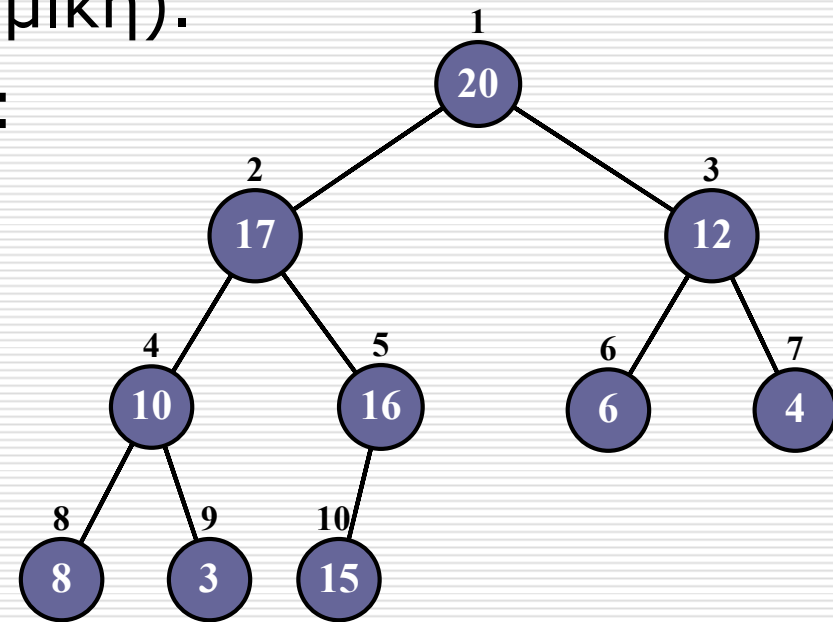
Σχεδόν Πλήρες

- Όλα τα επίπεδα **συμπληρωμένα εκτός ίσως από τελευταίο** που γεμίζει από αριστερά προς τα δεξιά (σχεδόν γεμάτο).
- $n(h)$: #κορυφών για ύψος h :
 $2^h \leq n(h) \leq 2^{h+1} - 1$
 - Πλήρες(h) : $2^{h+1} - 1$
 - Πλήρες($h - 1$) + 1 : $(2^h - 1) + 1 = 2^h$.
- $h(n)$: ύψος για n κορυφές:
 $\log_2(n+1) - 1 \leq h(n) \leq \log_2 n$
- Ύψος : $h(n) = \lfloor \log_2 n \rfloor$
- #φύλλων = $\lceil n / 2 \rceil$



Αναπαράσταση

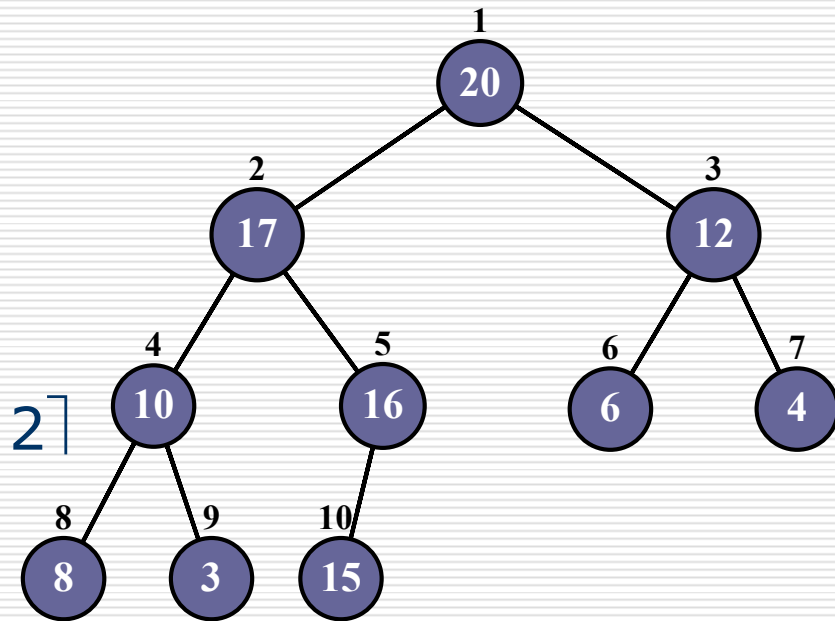
- **Δείκτες** σε παιδιά, πατέρα (δυναμική).
- **Σχεδόν πλήρη** δυαδικά δέντρα :
 - **Πίνακας** (στατική).
 - Αρίθμηση αριστερά → δεξιά και πάνω → κάτω.
 - **Ρίζα** : $\Pi[1]$
 - $\Pi[i]$: πατέρας $\Pi[i/2]$
αριστερό παιδί $\Pi[2i]$
δεξιό παιδί $\Pi[2i+1]$



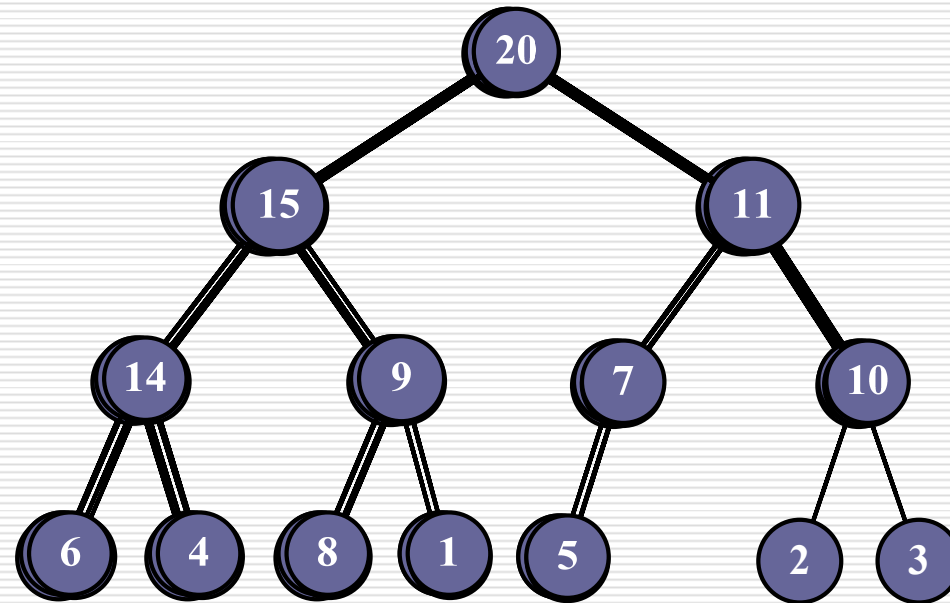
20	17	12	10	16	6	4	8	3	15
----	----	----	----	----	---	---	---	---	----

Σωρός (heap)

- Δέντρο **μέγιστου** (ελάχιστου):
Τιμές στις κορυφές και *τιμή κάθε κορυφής* \geq (\leq) *τιμές παιδιών της*.
- **Σωρός** : σχεδόν πλήρες δυαδικό δέντρο μέγιστου (ελάχιστου).
 - Ύψος $\Theta(\log n)$, #φύλλων = $\lceil n / 2 \rceil$
- Πίνακας **A[]** ιδιότη. **σωρού** :
 $\forall i \ A[i] \geq A[2i], A[2i+1]$.
- **Μέγιστο** : ρίζα
Ελάχιστο : κάποιο φύλλο

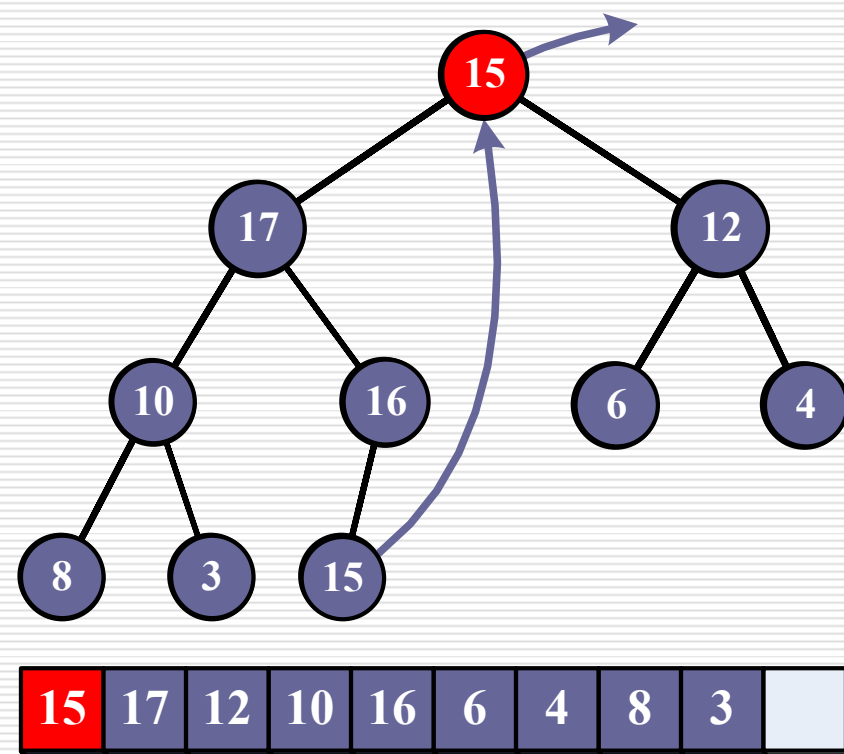


Σωροί και Μη-Σωροί



Σωρός σαν Ουρά Προτεραιότητας

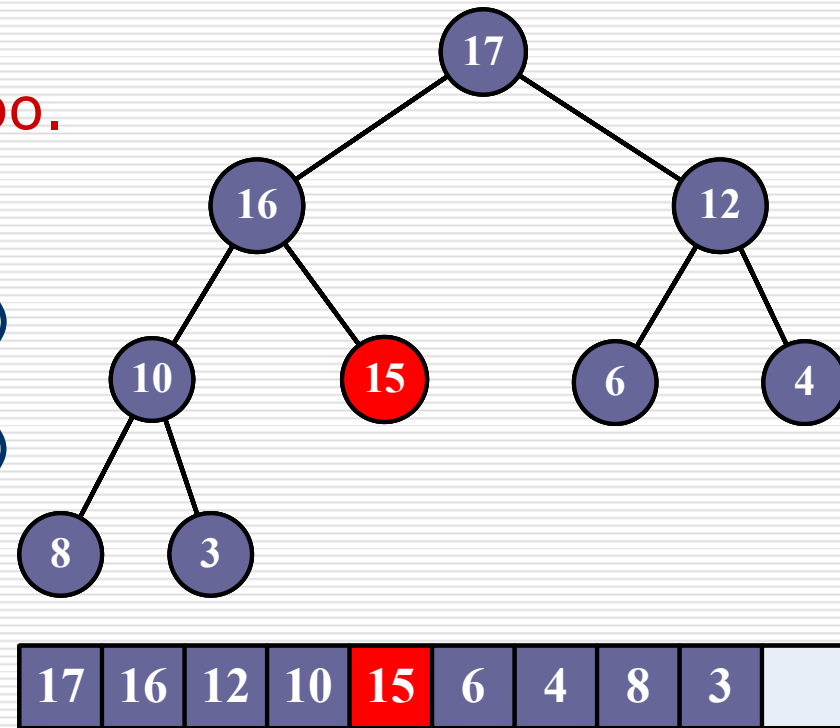
- `int A[n], hs;`
- `max() : O(1)`
`int max() { return(A[1]); }`
- `deleteMax() :`
`int deleteMax() {`
 `if (isEmpty()) return(EMPTY);`
 `max = A[1]; A[1] = A[hs--];`
 `combine(1);`
 `return(max); }`



Αποκατάσταση Προς-τα-Κάτω

- `combine(i)` :
Ενόσω όχι σωρός,
 - $A[i] \leftrightarrow \max\{A[2i], A[2i+1]\}$
 - συνεχίζω στο αντίστοιχο υποδέντρο.

```
combine(int i) {  
    l = 2*i; r = 2*i+1; mp = i;  
    if ((l <= hs) && (A[l] > A[mp]))  
        mp = l;  
    if ((r <= hs) && (A[r] > A[mp]))  
        mp = r;  
    if (mp != i) {  
        swap(A[i], A[mp]);  
        combine(mp); } }
```

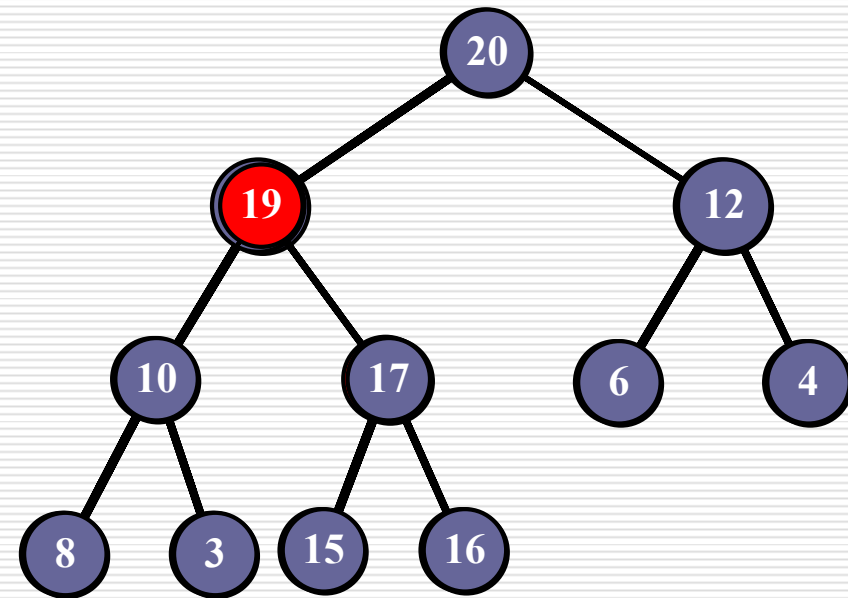


- Χρόνος για `deleteMax()` : $O(\text{ύψος}) = O(\log n)$

Εισαγωγή: Αποκατάσταση Προς-τα-Πάνω

- `insert(k)` :
 - Εισαγωγή στο **τέλος**.
 - Ενόσω όχι σωρός, $A[i] \leftrightarrow A[i/2]$

```
insert(int k) {  
    A[++hs] = k;  
    i = hs; p = i / 2;  
    while ((i > 1) && (A[p] < A[i]))  
    {  
        swap(A[p], A[i]);  
        i = p; p = i / 2; } }  
}
```

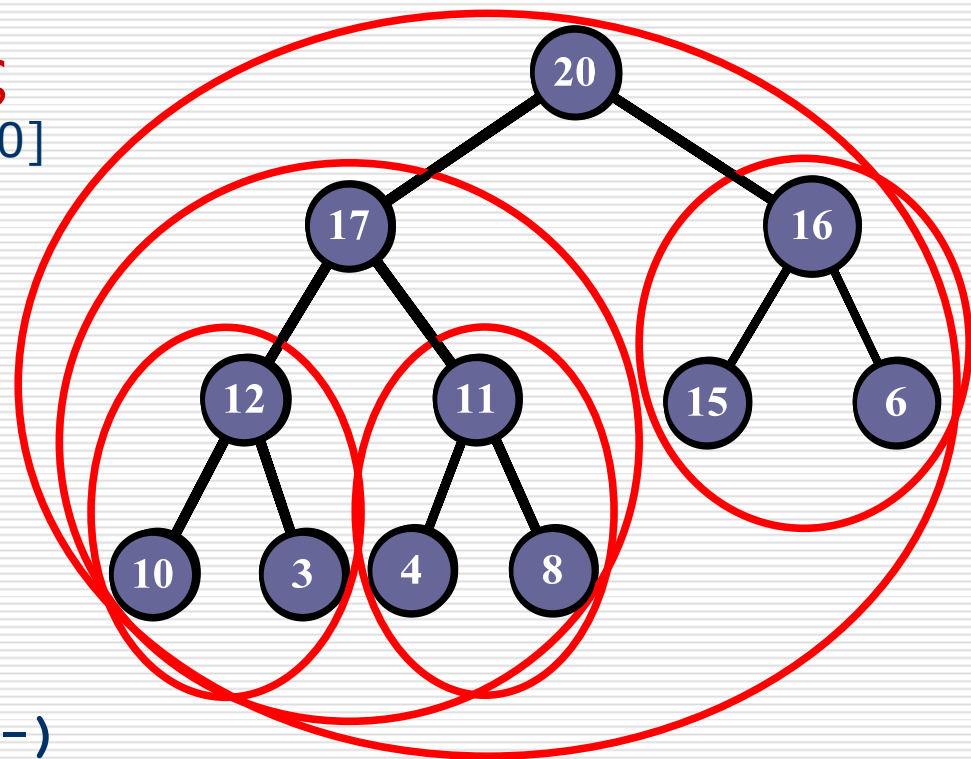


- Χρόνος για `insert()` : $O(\text{ύψος}) = O(\log n)$
- **Αύξηση προτεραιότητας** : **εισαγωγή** (αποκατ. προς-τα-πάνω).
Μείωση προτεραιότητας : **διαγραφή** (αποκατ. προς-τα-κάτω).

Δημιουργία Σωρού

- $A[n] \rightarrow$ σωρός με n εισαγωγές
[3, 4, 6, 10, 8, 15, 16, 17, 12, 11, 20]
- Χρόνος $O(n \log n)$.
- **Ιεραρχικά** (bottom-up):
Υποδέντρα-σωροί **ενώνονται**
σε δέντρο-σωρό.

```
constructHeap(int n) {  
    hs = n;  
    for (i = n / 2; i > 0; i--)  
        combine(i);  
}
```



Χρόνος Δημιουργίας

```
for (i = n / 2; i > 0; i--)  
    combine(i);
```

□ Χρόνος $\text{combine}(i) = O(\text{ύψος } i)$.

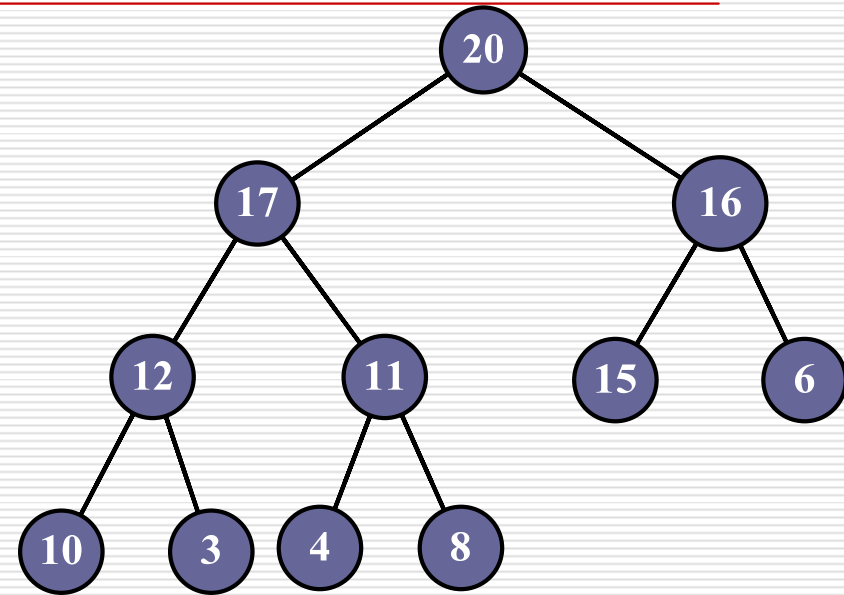
$n/4$ στοιχεία χρόνος $1 \times c$

$n/8$ στοιχεία χρόνος $2 \times c$

.....
 $n/2^k$ στοιχεία χρόνος $(k-1) \times c, k \leq \log_2 n$

□ $\sum_{k=2}^{\log n} \frac{n \cdot k \cdot c}{2^k} = O\left(n \cdot \sum_{k=2}^{\log n} \frac{k}{2^k}\right) = O(n)$, γιατί $\sum_{k=0}^{\infty} \frac{k}{2^k} = 2$

□ Χρόνος $\text{constructHeap}() = \Theta(n)$.



Απόδοση Σωρού

- Χώρος : $\Theta(1)$ (in-place)
- Χρόνοι :
 - createHeap : $\Theta(n)$
 - insert, deleteMax : $O(\log n)$
 - max, size, isEmpty : $\Theta(1)$
- Εξαιρετικά εύκολη υλοποίηση!
- Συμπέρασμα:
 - Γρήγορη και ευρύτατα χρησιμοποιούμενη ουρά προτεραιότητας.

Heap-Sort

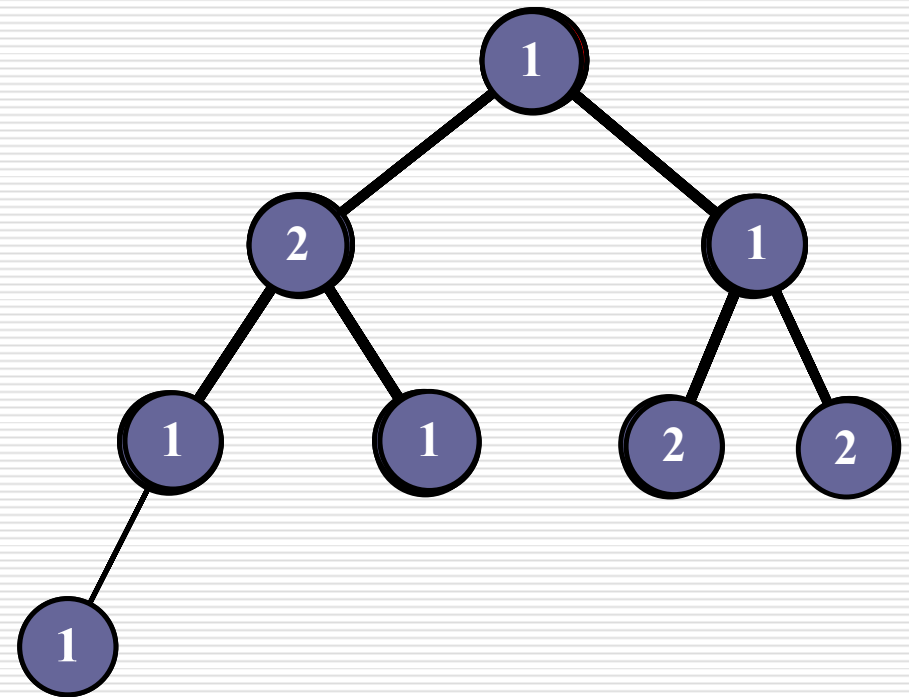
- **Αρχικοποίηση** : δημιουργία **σωρού** με n στοιχεία.
 - `constructHeap()` : χρόνος $\Theta(n)$.
- **Εξαγωγή μέγιστου** και τοποθέτηση **στο τέλος** ($n - 1$ φορές).
 - `deleteMax()` : χρόνος $\Theta(\log n)$.
- **Χρόνος** : $\Theta(n) + n \Theta(\log n) = \Theta(n \log n)$.

```
hs = n;  
constructHeap(n);  
for (i = n; i > 1; i--) {  
    swap(A[1], A[i]); hs--;  
    combine(1); }  
}
```

- Χρονική Πολυπλοκότητα Ταξινόμησης: $O(n \log n)$.

Heap-Sort : Παράδειγμα

```
constructHeap(n);  
for (i = n; i > 1; i--) {  
    swap(A[1], A[i]); hs--;  
    combine(1);  
}
```

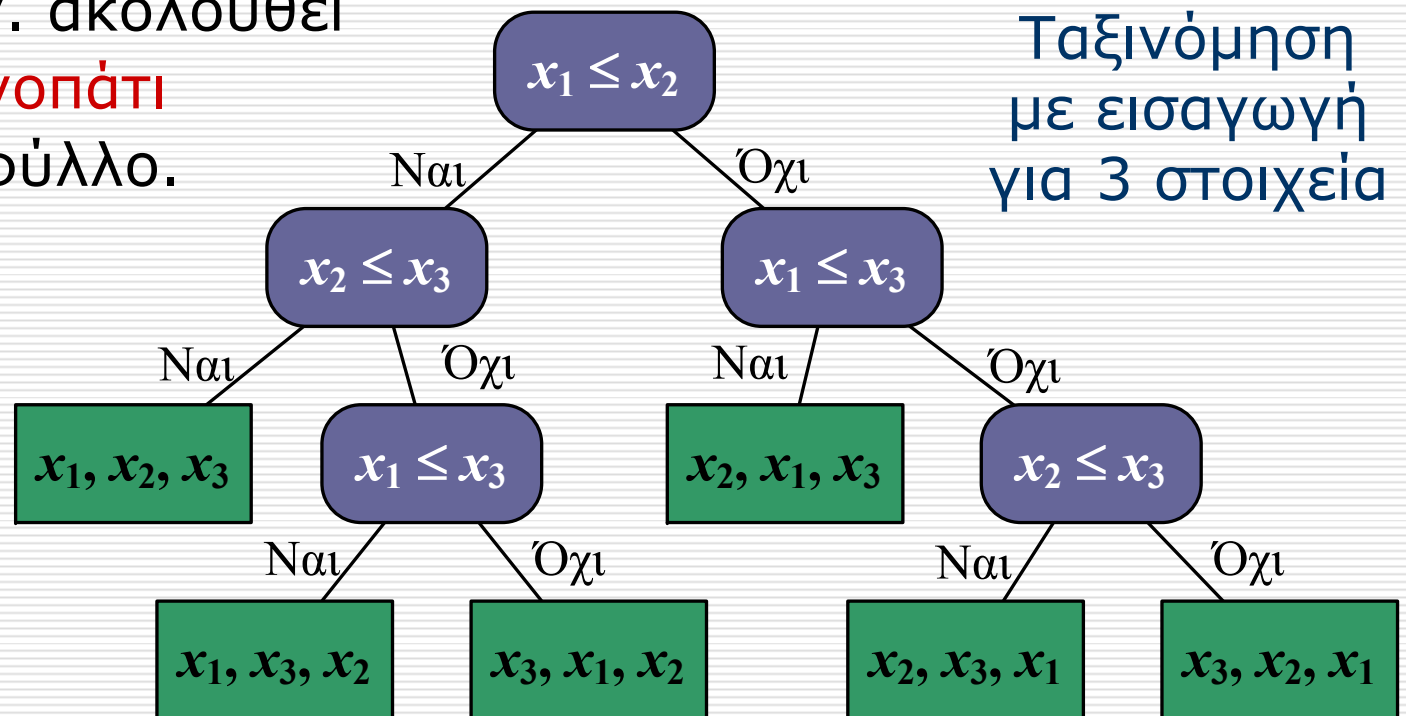


Συγκριτικοί Αλγόριθμοι

- Ταξινόμηση **μόνο με συγκρίσεις και μετακινήσεις** στοιχείων.
 - Καμία άλλη ενέργεια στα στοιχεία (π.χ. ομαδοποίηση με βάση δυαδική αναπαράσταση).
- Κάθε **ντετερμινιστικός συγκριτικός** αλγ. ταξινόμησης χρειάζεται **$\Omega(n \log n)$ συγκρίσεις** μεταξύ στοιχείων.
 - Αντίστοιχο κάτω φράγμα για πιθανοτικούς αλγόριθμους.
- Χρονική Πολυπλοκότητα Ταξινόμησης: **$\Theta(n \log n)$**
- Υπάρχουν αλγόριθμοι με **γραμμικό χρόνο για συγκεκριμένους τύπους δεδομένων** (π.χ. αριθμούς).

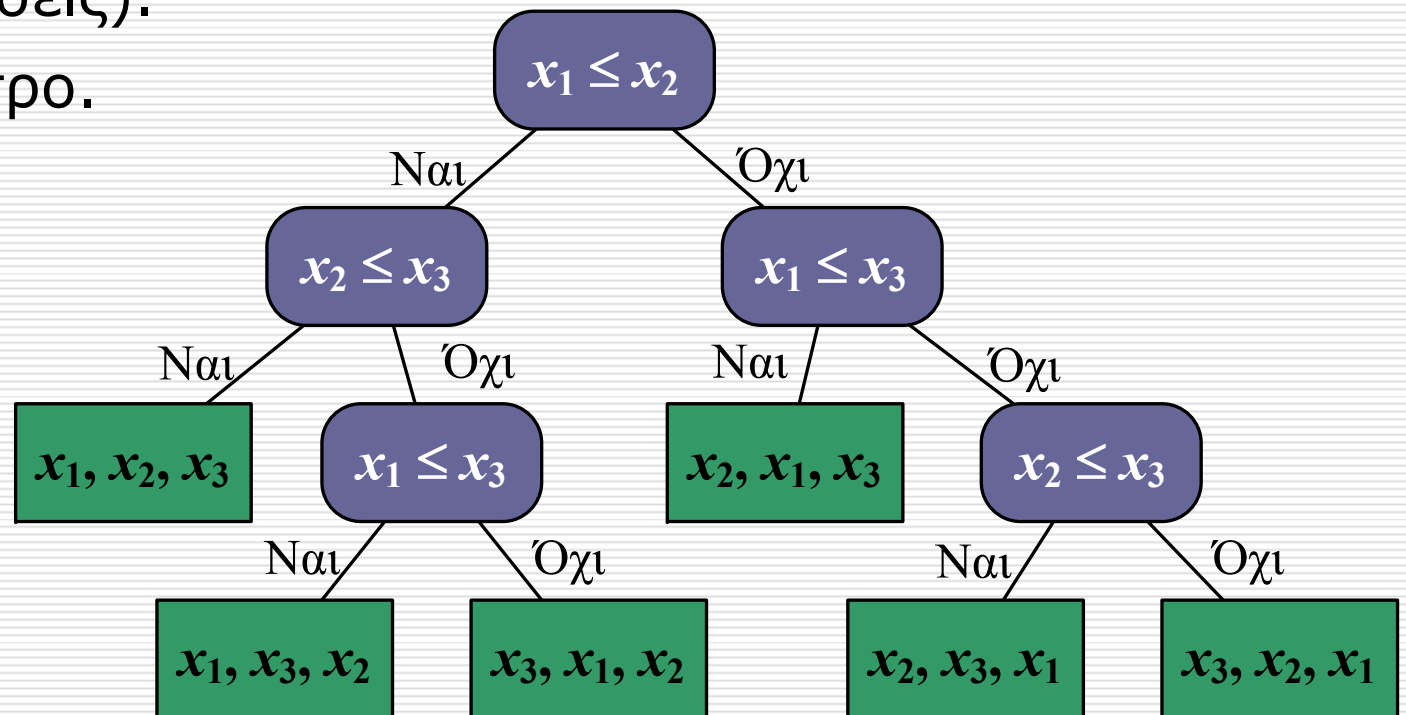
Δέντρο Συγκρίσεων

- Λειτουργία συγκριτικών αλγορίθμων αναπαρίσταται με **δέντρο συγκρίσεων (ή αποφάσεων)**.
- Αλγόριθμος \leftrightarrow δέντρο συγκρίσεων.
- \forall είσοδο: αλγ. ακολουθεί **μοναδικό μονοπάτι** από ρίζα σε φύλλο.



Δέντρο Συγκρίσεων

- Ύψος δέντρου καθορίζει #συγκρίσεων (χ.π.) και αποτελεί **κάτω φράγμα στο χρόνο εκτέλεσης**.
- Ταξινόμηση n στοιχείων: τουλάχιστον $n!$ φύλλα (όλες μεταθέσεις).
- **Διαδικό** δέντρο.



Δέντρο Συγκρίσεων

- Δυαδικό δέντρο ύψους h έχει $\leq 2^h$ φύλλα.
- Χρόνος εκτέλεσης = $\Omega(h)$.
- Ταξινόμηση n στοιχείων: $2^h \geq n!$

$$2^h \geq n! \Rightarrow$$

$$h \geq \log(n!) = \sum_{k=1}^n \log k$$

$$\geq \sum_{k=n/2}^n \log k \geq \sum_{k=n/2}^n \log \frac{n}{2}$$

$$\geq \frac{n}{2} \log \frac{n}{2} = \Omega(n \log n)$$