

# MC-202

## Ordenação em tempo linear

Rafael C. S. Schouery  
rafael@ic.unicamp.br

Universidade Estadual de Campinas

Atualizado em: 2024-09-10 09:25

## Ordenação em $O(n \lg n)$

Vimos dois algoritmos de ordenação  $O(n \lg n)$ :

## Ordenação em $O(n \lg n)$

Vimos dois algoritmos de ordenação  $O(n \lg n)$ :

- MergeSort

## Ordenação em $O(n \lg n)$

Vimos dois algoritmos de ordenação  $O(n \lg n)$ :

- MergeSort
- HeapSort

## Ordenação em $O(n \lg n)$

Vimos dois algoritmos de ordenação  $O(n \lg n)$ :

- MergeSort
- HeapSort

E o caso médio do QuickSort é  $O(n \lg n)$ ...

## Ordenação em $O(n \lg n)$

Vimos dois algoritmos de ordenação  $O(n \lg n)$ :

- MergeSort
- HeapSort

E o caso médio do QuickSort é  $O(n \lg n)$ ...

Dá para fazer melhor que  $O(n \lg n)$ ?

## Ordenação em $O(n \lg n)$

Vimos dois algoritmos de ordenação  $O(n \lg n)$ :

- MergeSort
- HeapSort

E o caso médio do QuickSort é  $O(n \lg n)$ ...

Dá para fazer melhor que  $O(n \lg n)$ ?

- **Não**, se considerarmos algoritmos que usam comparação

## Ordenação em $O(n \lg n)$

Vimos dois algoritmos de ordenação  $O(n \lg n)$ :

- MergeSort
- HeapSort

E o caso médio do QuickSort é  $O(n \lg n)$ ...

Dá para fazer melhor que  $O(n \lg n)$ ?

- **Não**, se considerarmos algoritmos que usam comparação
  - algoritmos que precisam saber apenas se  $v[i] < v[j]$



## Ordenação em $O(n \lg n)$

Vimos dois algoritmos de ordenação  $O(n \lg n)$ :

- MergeSort
- HeapSort

E o caso médio do QuickSort é  $O(n \lg n)$ ...

Dá para fazer melhor que  $O(n \lg n)$ ?

- **Não**, se considerarmos algoritmos que usam comparação
  - algoritmos que precisam saber apenas se  $v[i] < v[j]$
  - algoritmos de ordenação “genéricos”

# Ordenação em $O(n \lg n)$

Vimos dois algoritmos de ordenação  $O(n \lg n)$ :

- MergeSort
- HeapSort

E o caso médio do QuickSort é  $O(n \lg n)$ ...

Dá para fazer melhor que  $O(n \lg n)$ ?

- **Não**, se considerarmos algoritmos que usam comparação
  - algoritmos que precisam saber apenas se  $v[i] < v[j]$
  - algoritmos de ordenação “genéricos”
- **Sim**, se não usarmos comparações

# Ordenação em $O(n \lg n)$

Vimos dois algoritmos de ordenação  $O(n \lg n)$ :

- MergeSort
- HeapSort

E o caso médio do QuickSort é  $O(n \lg n)$ ...

Dá para fazer melhor que  $O(n \lg n)$ ?

- **Não**, se considerarmos algoritmos que usam comparação
  - algoritmos que precisam saber apenas se  $v[i] < v[j]$
  - algoritmos de ordenação “genéricos”
- **Sim**, se não usarmos comparações
  - algoritmos que sabem a estrutura da chave

# Ordenação em $O(n \lg n)$

Vimos dois algoritmos de ordenação  $O(n \lg n)$ :

- MergeSort
- HeapSort

E o caso médio do QuickSort é  $O(n \lg n)$ ...

Dá para fazer melhor que  $O(n \lg n)$ ?

- **Não**, se considerarmos algoritmos que usam comparação
  - algoritmos que precisam saber apenas se  $v[i] < v[j]$
  - algoritmos de ordenação “genéricos”
- **Sim**, se não usarmos comparações
  - algoritmos que sabem a estrutura da chave
  - ex: a chave é um número inteiro com **32 bits**

# Algoritmos baseados em comparações

Um algoritmo de ordenação baseado em comparações

# Algoritmos baseados em comparações

Um algoritmo de ordenação baseado em comparações

- recebe uma sequência de  $n$  valores

# Algoritmos baseados em comparações

Um algoritmo de ordenação baseado em comparações

- recebe uma sequência de  $n$  valores
- precisa decidir qual das  $n!$  permutações é a correta

# Algoritmos baseados em comparações

Um algoritmo de ordenação baseado em comparações

- recebe uma sequência de  $n$  valores
- precisa decidir qual das  $n!$  permutações é a correta
- usando apenas comparações entre pares de elementos



# Algoritmos baseados em comparações

Um algoritmo de ordenação baseado em comparações

- recebe uma sequência de  $n$  valores
- precisa decidir qual das  $n!$  permutações é a correta
- usando apenas comparações entre pares de elementos
  - pode ordenar `int`, `float`, `strings`, `structs`, etc...

# Algoritmos baseados em comparações

Um algoritmo de ordenação baseado em comparações

- recebe uma sequência de  $n$  valores
- precisa decidir qual das  $n!$  permutações é a correta
- usando apenas comparações entre pares de elementos
  - pode ordenar `int`, `float`, `strings`, `structs`, etc...
  - desde que tenha uma função de comparação

# Algoritmos baseados em comparações

Um algoritmo de ordenação baseado em comparações

- recebe uma sequência de  $n$  valores
- precisa decidir qual das  $n!$  permutações é a correta
- usando apenas comparações entre pares de elementos
  - pode ordenar `int`, `float`, `strings`, `structs`, etc...
  - desde que tenha uma função de comparação

Os algoritmos que vimos são baseados em comparações

# Algoritmos baseados em comparações

Um algoritmo de ordenação baseado em comparações

- recebe uma sequência de  $n$  valores
- precisa decidir qual das  $n!$  permutações é a correta
- usando apenas comparações entre pares de elementos
  - pode ordenar `int`, `float`, `strings`, `structs`, etc...
  - desde que tenha uma função de comparação

Os algoritmos que vimos são baseados em comparações

Quantas comparações um tal algoritmo precisa fazer no mínimo para ordenar o vetor?

# Algoritmos baseados em comparações

Um algoritmo de ordenação baseado em comparações

- recebe uma sequência de  $n$  valores
- precisa decidir qual das  $n!$  permutações é a correta
- usando apenas comparações entre pares de elementos
  - pode ordenar `int`, `float`, `strings`, `structs`, etc...
  - desde que tenha uma função de comparação

Os algoritmos que vimos são baseados em comparações

Quantas comparações um tal algoritmo precisa fazer no mínimo para ordenar o vetor?

- Quão rápido pode ser um algoritmo baseado em comparações?

# Árvore de decisão

Um algoritmo baseado em comparações:

# Árvore de decisão

Um algoritmo baseado em comparações:

- compara dois elementos  $v[i]$  e  $v[j]$

# Árvore de decisão

Um algoritmo baseado em comparações:

- compara dois elementos  $v[i]$  e  $v[j]$
- e toma decisões diferentes dependendo do resultado



# Árvore de decisão

Um algoritmo baseado em comparações:

- compara dois elementos  $v[i]$  e  $v[j]$
- e toma decisões diferentes dependendo do resultado

Podemos pensar a execução do algoritmo como uma árvore:

# Árvore de decisão

Um algoritmo baseado em comparações:

- compara dois elementos  $v[i]$  e  $v[j]$
- e toma decisões diferentes dependendo do resultado

Podemos pensar a execução do algoritmo como uma árvore:

- cada nó interno representa um teste se  $v[i] < v[j]$

# Árvore de decisão

Um algoritmo baseado em comparações:

- compara dois elementos  $v[i]$  e  $v[j]$
- e toma decisões diferentes dependendo do resultado

Podemos pensar a execução do algoritmo como uma árvore:

- cada nó interno representa um teste se  $v[i] < v[j]$
- **subárvore esquerda**: comparações feitas se for **verdade**

# Árvore de decisão

Um algoritmo baseado em comparações:

- compara dois elementos  $v[i]$  e  $v[j]$
- e toma decisões diferentes dependendo do resultado

Podemos pensar a execução do algoritmo como uma árvore:

- cada nó interno representa um teste se  $v[i] < v[j]$
- **subárvore esquerda**: comparações feitas se for **verdade**
- **subárvore direita**: comparações feitas se for **falso**

# Árvore de decisão

Um algoritmo baseado em comparações:

- compara dois elementos  $v[i]$  e  $v[j]$
- e toma decisões diferentes dependendo do resultado

Podemos pensar a execução do algoritmo como uma árvore:

- cada nó interno representa um teste se  $v[i] < v[j]$
- **subárvore esquerda**: comparações feitas se for **verdade**
- **subárvore direita**: comparações feitas se for **falso**

Ex: SelectionSort de  $(a, b, c)$

# Árvore de decisão

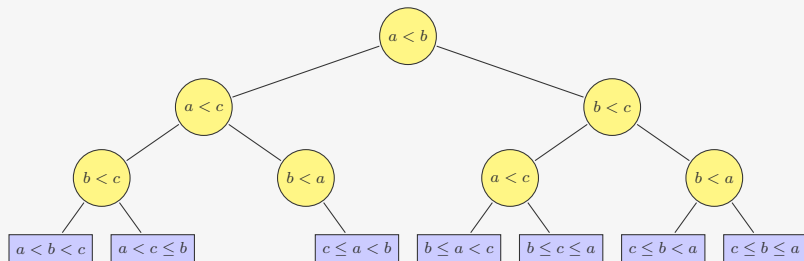
Um algoritmo baseado em comparações:

- compara dois elementos  $v[i]$  e  $v[j]$
- e toma decisões diferentes dependendo do resultado

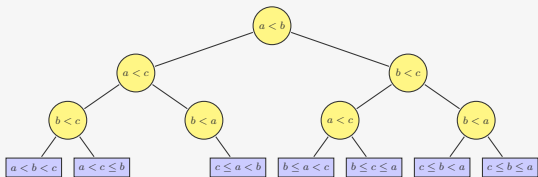
Podemos pensar a execução do algoritmo como uma árvore:

- cada nó interno representa um teste se  $v[i] < v[j]$
- **subárvore esquerda**: comparações feitas se for **verdade**
- **subárvore direita**: comparações feitas se for **falso**

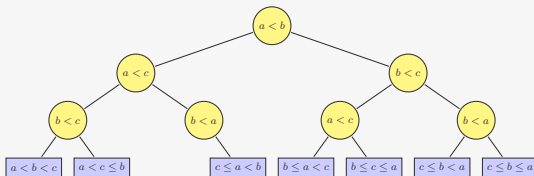
Ex: SelectionSort de  $(a, b, c)$



# Árvore de decisão



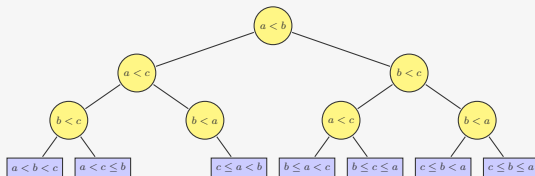
# Árvore de decisão



Qual é a altura mínima  $h$  de uma árvore de decisão?



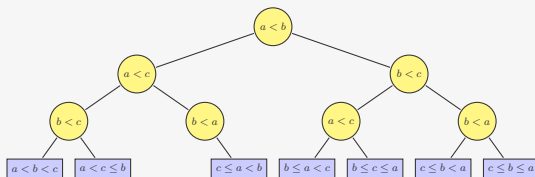
# Árvore de decisão



Qual é a altura mínima  $h$  de uma árvore de decisão?

- Temos pelo menos  $n!$  folhas (uma para cada permutação)

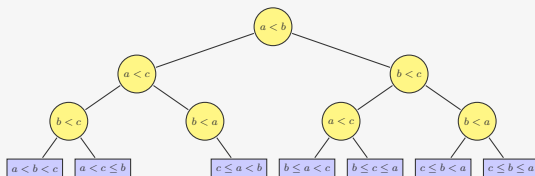
# Árvore de decisão



Qual é a altura mínima  $h$  de uma árvore de decisão?

- Temos pelo menos  $n!$  folhas (uma para cada permutação)
- Uma árvore de altura  $h$  tem no máximo  $2^h$  folhas

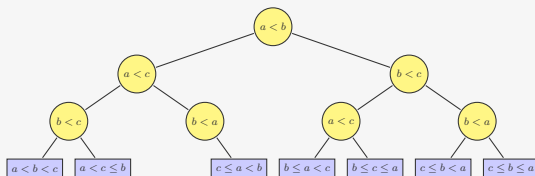
# Árvore de decisão



Qual é a altura mínima  $h$  de uma árvore de decisão?

- Temos pelo menos  $n!$  folhas (uma para cada permutação)
- Uma árvore de altura  $h$  tem no máximo  $2^h$  folhas
- Seja  $l$  o número de folhas, temos que  $n! \leq l \leq 2^h$

# Árvore de decisão

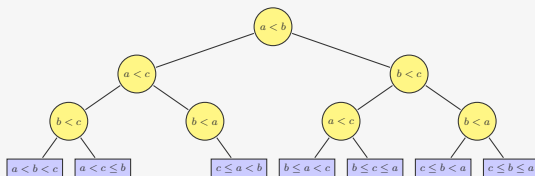


Qual é a altura mínima  $h$  de uma árvore de decisão?

- Temos pelo menos  $n!$  folhas (uma para cada permutação)
- Uma árvore de altura  $h$  tem no máximo  $2^h$  folhas
- Seja  $l$  o número de folhas, temos que  $n! \leq l \leq 2^h$

Ou seja,

# Árvore de decisão



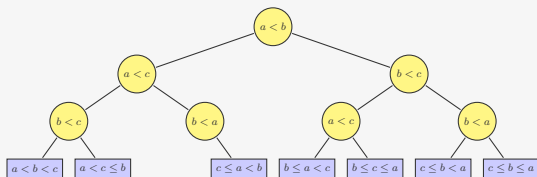
Qual é a altura mínima  $h$  de uma árvore de decisão?

- Temos pelo menos  $n!$  folhas (uma para cada permutação)
- Uma árvore de altura  $h$  tem no máximo  $2^h$  folhas
- Seja  $l$  o número de folhas, temos que  $n! \leq l \leq 2^h$

Ou seja,

$h$

# Árvore de decisão



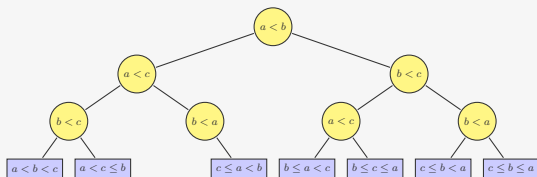
Qual é a altura mínima  $h$  de uma árvore de decisão?

- Temos pelo menos  $n!$  folhas (uma para cada permutação)
- Uma árvore de altura  $h$  tem no máximo  $2^h$  folhas
- Seja  $l$  o número de folhas, temos que  $n! \leq l \leq 2^h$

Ou seja,

$$h \geq \lg(n!)$$

# Árvore de decisão



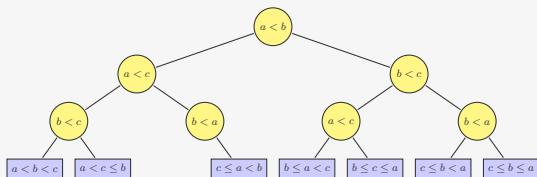
Qual é a altura mínima  $h$  de uma árvore de decisão?

- Temos pelo menos  $n!$  folhas (uma para cada permutação)
- Uma árvore de altura  $h$  tem no máximo  $2^h$  folhas
- Seja  $l$  o número de folhas, temos que  $n! \leq l \leq 2^h$

Ou seja,

$$h \geq \lg(n!) \geq \lg\left(\frac{n}{e}\right)^n$$

# Árvore de decisão



Qual é a altura mínima  $h$  de uma árvore de decisão?

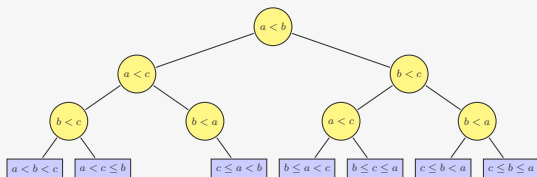
- Temos pelo menos  $n!$  folhas (uma para cada permutação)
- Uma árvore de altura  $h$  tem no máximo  $2^h$  folhas
- Seja  $l$  o número de folhas, temos que  $n! \leq l \leq 2^h$

Ou seja,

$$h \geq \lg(n!) \geq \lg\left(\frac{n}{e}\right)^n = n(\lg n - \lg e)$$



# Árvore de decisão



Qual é a altura mínima  $h$  de uma árvore de decisão?

- Temos pelo menos  $n!$  folhas (uma para cada permutação)
- Uma árvore de altura  $h$  tem no máximo  $2^h$  folhas
- Seja  $l$  o número de folhas, temos que  $n! \leq l \leq 2^h$

Ou seja,

$$h \geq \lg(n!) \geq \lg\left(\frac{n}{e}\right)^n = n(\lg n - \lg e)$$

Não dá para fazer um algoritmo baseado em comparações melhor do que  $O(n \lg n)$

# Ordenação em tempo linear

Quando falamos de ordenação em tempo linear:

# Ordenação em tempo linear

Quando falamos de ordenação em tempo linear:

- São algoritmos que não são baseados em comparação

# Ordenação em tempo linear

Quando falamos de ordenação em tempo linear:

- São algoritmos que não são baseados em comparação
- Eles não servem para qualquer tipo de chave

# Ordenação em tempo linear

Quando falamos de ordenação em tempo linear:

- São algoritmos que não são baseados em comparação
- Eles não servem para qualquer tipo de chave
  - Já que não usamos apenas comparações

# Ordenação em tempo linear

Quando falamos de ordenação em tempo linear:

- São algoritmos que não são baseados em comparação
- Eles não servem para qualquer tipo de chave
  - Já que não usamos apenas comparações
  - Eles usam a estrutura da chave de alguma forma

# Ordenação em tempo linear

Quando falamos de ordenação em tempo linear:

- São algoritmos que não são baseados em comparação
- Eles não servem para qualquer tipo de chave
  - Já que não usamos apenas comparações
  - Eles usam a estrutura da chave de alguma forma
  - Ex: número inteiros entre  $0$  e  $R-1$

# Ordenação em tempo linear

Quando falamos de ordenação em tempo linear:

- São algoritmos que não são baseados em comparação
- Eles não servem para qualquer tipo de chave
  - Já que não usamos apenas comparações
  - Eles usam a estrutura da chave de alguma forma
  - Ex: número inteiros entre  $0$  e  $R-1$
  - Ex: número inteiros de 32 bits



# Ordenação em tempo linear

Quando falamos de ordenação em tempo linear:

- São algoritmos que não são baseados em comparação
- Eles não servem para qualquer tipo de chave
  - Já que não usamos apenas comparações
  - Eles usam a estrutura da chave de alguma forma
  - Ex: número inteiros entre 0 e  $R-1$
  - Ex: número inteiros de 32 bits

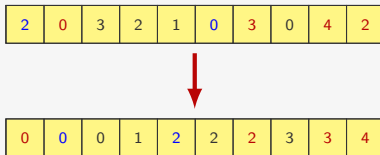
Veremos dois algoritmos de ordenação em tempo linear

# Ordenação Estável

Um algoritmo de ordenação é *estável* se ele mantém a ordem relativa original dos itens com chaves de ordenação duplicadas

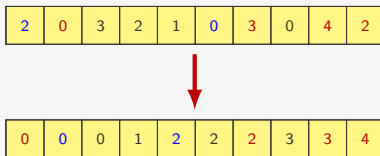
# Ordenação Estável

Um algoritmo de ordenação é *estável* se ele mantém a ordem relativa original dos itens com chaves de ordenação duplicadas



# Ordenação Estável

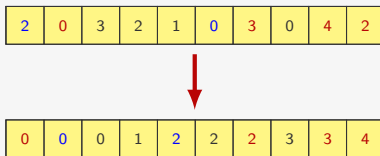
Um algoritmo de ordenação é *estável* se ele mantém a ordem relativa original dos itens com chaves de ordenação duplicadas



Algoritmos estáveis:

# Ordenação Estável

Um algoritmo de ordenação é *estável* se ele mantém a ordem relativa original dos itens com chaves de ordenação duplicadas

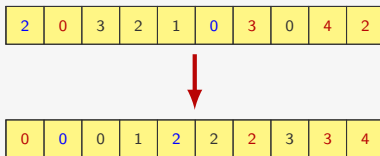


Algoritmos estáveis:

- InsertionSort, BubbleSort e MergeSort

# Ordenação Estável

Um algoritmo de ordenação é *estável* se ele mantém a ordem relativa original dos itens com chaves de ordenação duplicadas



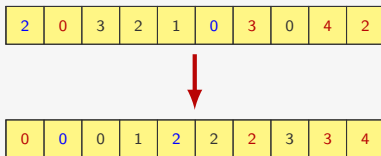
Algoritmos estáveis:

- InsertionSort, BubbleSort e MergeSort

Algoritmos não-estáveis:

# Ordenação Estável

Um algoritmo de ordenação é *estável* se ele mantém a ordem relativa original dos itens com chaves de ordenação duplicadas



Algoritmos estáveis:

- InsertionSort, BubbleSort e MergeSort

Algoritmos não-estáveis:

- SelectionSort, Quicksort e Heapsort

## Ordenação por Contagem — CountingSort

Se temos números inteiros entre  $0$  e  $R-1$ :



## Ordenação por Contagem — CountingSort

Se temos números inteiros entre  $0$  e  $R-1$ :

- Contamos o número de ocorrências de cada número

## Ordenação por Contagem — CountingSort

Se temos números inteiros entre  $0$  e  $R-1$ :

- Contamos o número de ocorrências de cada número
  - Fazemos um histograma dos números

## Ordenação por Contagem — CountingSort

Se temos números inteiros entre  $0$  e  $R-1$ :

- Contamos o número de ocorrências de cada número
  - Fazemos um histograma dos números
- Colocamos os números na posição correta (de maneira estável)

## Ordenação por Contagem — CountingSort

Se temos números inteiros entre  $0$  e  $R-1$ :

- Contamos o número de ocorrências de cada número
  - Fazemos um histograma dos números
- Colocamos os números na posição correta (de maneira estável)

Ex: Se queremos ordenar  $2, 0, 3, 2, 1, 0, 3, 0, 4, 2$

## Ordenação por Contagem — CountingSort

Se temos números inteiros entre  $0$  e  $R-1$ :

- Contamos o número de ocorrências de cada número
  - Fazemos um histograma dos números
- Colocamos os números na posição correta (de maneira estável)

Ex: Se queremos ordenar  $2, 0, 3, 2, 1, 0, 3, 0, 4, 2$

- Temos **três** ocorrências do número  $0$

## Ordenação por Contagem — CountingSort

Se temos números inteiros entre  $0$  e  $R-1$ :

- Contamos o número de ocorrências de cada número
  - Fazemos um histograma dos números
- Colocamos os números na posição correta (de maneira estável)

Ex: Se queremos ordenar  $2, 0, 3, 2, 1, 0, 3, 0, 4, 2$

- Temos **três** ocorrências do número  $0$
- Temos **uma** ocorrência do número  $1$

## Ordenação por Contagem — CountingSort

Se temos números inteiros entre  $0$  e  $R-1$ :

- Contamos o número de ocorrências de cada número
  - Fazemos um histograma dos números
- Colocamos os números na posição correta (de maneira estável)

Ex: Se queremos ordenar  $2, 0, 3, 2, 1, 0, 3, 0, 4, 2$

- Temos **três** ocorrências do número  $0$
- Temos **uma** ocorrência do número  $1$
- Temos **três** ocorrências do número  $2$

## Ordenação por Contagem — CountingSort

Se temos números inteiros entre  $0$  e  $R-1$ :

- Contamos o número de ocorrências de cada número
  - Fazemos um histograma dos números
- Colocamos os números na posição correta (de maneira estável)

Ex: Se queremos ordenar  $2, 0, 3, 2, 1, 0, 3, 0, 4, 2$

- Temos **três** ocorrências do número  $0$
- Temos **uma** ocorrência do número  $1$
- Temos **três** ocorrências do número  $2$
- Temos **duas** ocorrências do número  $3$



## Ordenação por Contagem — CountingSort

Se temos números inteiros entre  $0$  e  $R-1$ :

- Contamos o número de ocorrências de cada número
  - Fazemos um histograma dos números
- Colocamos os números na posição correta (de maneira estável)

Ex: Se queremos ordenar  $2, 0, 3, 2, 1, 0, 3, 0, 4, 2$

- Temos **três** ocorrências do número  $0$
- Temos **uma** ocorrência do número  $1$
- Temos **três** ocorrências do número  $2$
- Temos **duas** ocorrências do número  $3$
- Temos **uma** ocorrência do número  $4$

## Ordenação por Contagem — CountingSort

Se temos números inteiros entre  $0$  e  $R-1$ :

- Contamos o número de ocorrências de cada número
  - Fazemos um histograma dos números
- Colocamos os números na posição correta (de maneira estável)

Ex: Se queremos ordenar  $2, 0, 3, 2, 1, 0, 3, 0, 4, 2$

- Temos **três** ocorrências do número  $0$
- Temos **uma** ocorrência do número  $1$
- Temos **três** ocorrências do número  $2$
- Temos **duas** ocorrências do número  $3$
- Temos **uma** ocorrência do número  $4$

Basta colocar, em ordem:

## Ordenação por Contagem — CountingSort

Se temos números inteiros entre  $0$  e  $R-1$ :

- Contamos o número de ocorrências de cada número
  - Fazemos um histograma dos números
- Colocamos os números na posição correta (de maneira estável)

Ex: Se queremos ordenar  $2, 0, 3, 2, 1, 0, 3, 0, 4, 2$

- Temos **três** ocorrências do número  $0$
- Temos **uma** ocorrência do número  $1$
- Temos **três** ocorrências do número  $2$
- Temos **duas** ocorrências do número  $3$
- Temos **uma** ocorrência do número  $4$

Basta colocar, em ordem:

- três  $0$ 's, um  $1$ , três  $2$ 's, dois  $3$ 's e um  $4$

## Ordenação por Contagem — CountingSort

Se temos números inteiros entre  $0$  e  $R-1$ :

- Contamos o número de ocorrências de cada número
  - Fazemos um histograma dos números
- Colocamos os números na posição correta (de maneira estável)

Ex: Se queremos ordenar  $2, 0, 3, 2, 1, 0, 3, 0, 4, 2$

- Temos **três** ocorrências do número  $0$
- Temos **uma** ocorrência do número  $1$
- Temos **três** ocorrências do número  $2$
- Temos **duas** ocorrências do número  $3$
- Temos **uma** ocorrência do número  $4$

Basta colocar, em ordem:

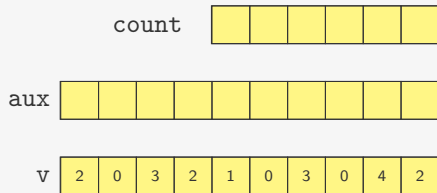
- três  $0$ 's, um  $1$ , três  $2$ 's, dois  $3$ 's e um  $4$
- Ou seja,  $0, 0, 0, 1, 2, 2, 2, 3, 3, 4$

# CountingSort

```
1 #define MAX 10000
2 #define R 5
3
4 int aux[MAX];
5
6 void countingsort(int *v, int l, int r) {
7     int i, count[R + 1];
8     for (i = 0; i <= R; i++)
9         count[i] = 0;
10    for (i = l; i <= r; i++)
11        count[v[i] + 1]++;
12    for (i = 1; i <= R; i++)
13        count[i] += count[i-1];
14    for (i = l; i <= r; i++) {
15        aux[count[v[i]]] = v[i];
16        count[v[i]]++;
17    }
18    for (i = l; i <= r; i++)
19        v[i] = aux[i-l];
20 }
```

# CountingSort

```
1 #define MAX 10000
2 #define R 5
3
4 int aux[MAX];
5
6 void countingsort(int *v, int l, int r) {
7     int i, count[R + 1];
8     for (i = 0; i <= R; i++) ←
9         count[i] = 0;
10    for (i = l; i <= r; i++)
11        count[v[i] + 1]++;
12    for (i = 1; i <= R; i++)
13        count[i] += count[i-1];
14    for (i = l; i <= r; i++) {
15        aux[count[v[i]]] = v[i];
16        count[v[i]]++;
17    }
18    for (i = l; i <= r; i++)
19        v[i] = aux[i-1];
20 }
```



# CountingSort

```
1 #define MAX 10000
2 #define R 5
3
4 int aux[MAX];
5
6 void countingsort(int *v, int l, int r) {
7     int i, count[R + 1];
8     for (i = 0; i <= R; i++)
9         count[i] = 0;
10    for (i = l; i <= r; i++) ←
11        count[v[i] + 1]++;
12    for (i = 1; i <= R; i++)
13        count[i] += count[i-1];
14    for (i = l; i <= r; i++) {
15        aux[count[v[i]]] = v[i];
16        count[v[i]]++;
17    }
18    for (i = l; i <= r; i++)
19        v[i] = aux[i-1];
20 }
```

count

0	0	0	0	0	0
---	---	---	---	---	---

aux

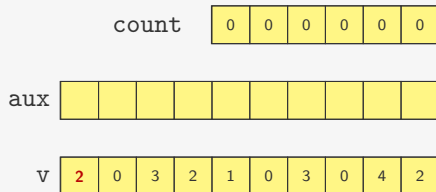
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

v

2	0	3	2	1	0	3	0	4	2
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

# CountingSort

```
1 #define MAX 10000
2 #define R 5
3
4 int aux[MAX];
5
6 void countingsort(int *v, int l, int r) {
7     int i, count[R + 1];
8     for (i = 0; i <= R; i++)
9         count[i] = 0;
10    for (i = l; i <= r; i++)
11        count[v[i] + 1]++; ←
12    for (i = 1; i <= R; i++)
13        count[i] += count[i-1];
14    for (i = l; i <= r; i++) {
15        aux[count[v[i]]] = v[i];
16        count[v[i]]++;
17    }
18    for (i = l; i <= r; i++)
19        v[i] = aux[i-1];
20 }
```





# CountingSort

```
1 #define MAX 10000
2 #define R 5
3
4 int aux[MAX];
5
6 void countingsort(int *v, int l, int r) {
7     int i, count[R + 1];
8     for (i = 0; i <= R; i++)
9         count[i] = 0;
10    for (i = l; i <= r; i++) ←
11        count[v[i] + 1]++;
12    for (i = 1; i <= R; i++)
13        count[i] += count[i-1];
14    for (i = l; i <= r; i++) {
15        aux[count[v[i]]] = v[i];
16        count[v[i]]++;
17    }
18    for (i = l; i <= r; i++)
19        v[i] = aux[i-1];
20 }
```

count

0	0	0	1	0	0
---	---	---	---	---	---

aux

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

v

2	0	3	2	1	0	3	0	4	2
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

# CountingSort

```
1 #define MAX 10000
2 #define R 5
3
4 int aux[MAX];
5
6 void countingsort(int *v, int l, int r) {
7     int i, count[R + 1];
8     for (i = 0; i <= R; i++)
9         count[i] = 0;
10    for (i = l; i <= r; i++)
11        count[v[i] + 1]++; ←
12    for (i = 1; i <= R; i++)
13        count[i] += count[i-1];
14    for (i = l; i <= r; i++) {
15        aux[count[v[i]]] = v[i];
16        count[v[i]]++;
17    }
18    for (i = l; i <= r; i++)
19        v[i] = aux[i-1];
20 }
```

count

0	0	0	1	0	0
---	---	---	---	---	---

aux

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

v

2	0	3	2	1	0	3	0	4	2
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

# CountingSort

```
1 #define MAX 10000
2 #define R 5
3
4 int aux[MAX];
5
6 void countingsort(int *v, int l, int r) {
7     int i, count[R + 1];
8     for (i = 0; i <= R; i++)
9         count[i] = 0;
10    for (i = l; i <= r; i++) ←
11        count[v[i] + 1]++;
12    for (i = 1; i <= R; i++)
13        count[i] += count[i-1];
14    for (i = l; i <= r; i++) {
15        aux[count[v[i]]] = v[i];
16        count[v[i]]++;
17    }
18    for (i = l; i <= r; i++)
19        v[i] = aux[i-1];
20 }
```

count

0	1	0	1	0	0
---	---	---	---	---	---

aux

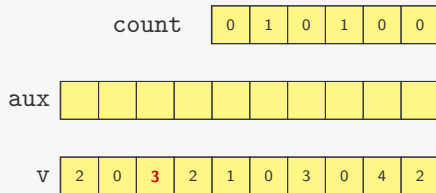
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

v

2	0	3	2	1	0	3	0	4	2
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

# CountingSort

```
1 #define MAX 10000
2 #define R 5
3
4 int aux[MAX];
5
6 void countingsort(int *v, int l, int r) {
7     int i, count[R + 1];
8     for (i = 0; i <= R; i++)
9         count[i] = 0;
10    for (i = l; i <= r; i++)
11        count[v[i] + 1]++; ←
12    for (i = 1; i <= R; i++)
13        count[i] += count[i-1];
14    for (i = l; i <= r; i++) {
15        aux[count[v[i]]] = v[i];
16        count[v[i]]++;
17    }
18    for (i = l; i <= r; i++)
19        v[i] = aux[i-1];
20 }
```



# CountingSort

```
1 #define MAX 10000
2 #define R 5
3
4 int aux[MAX];
5
6 void countingsort(int *v, int l, int r) {
7     int i, count[R + 1];
8     for (i = 0; i <= R; i++)
9         count[i] = 0;
10    for (i = l; i <= r; i++) ←
11        count[v[i] + 1]++;
12    for (i = 1; i <= R; i++)
13        count[i] += count[i-1];
14    for (i = l; i <= r; i++) {
15        aux[count[v[i]]] = v[i];
16        count[v[i]]++;
17    }
18    for (i = l; i <= r; i++)
19        v[i] = aux[i-1];
20 }
```

count

0	1	0	1	1	0
---	---	---	---	---	---

aux

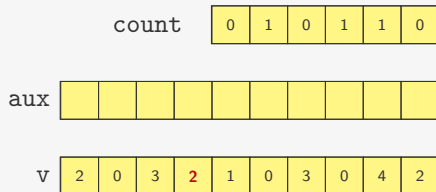
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

v

2	0	3	2	1	0	3	0	4	2
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

# CountingSort

```
1 #define MAX 10000
2 #define R 5
3
4 int aux[MAX];
5
6 void countingsort(int *v, int l, int r) {
7     int i, count[R + 1];
8     for (i = 0; i <= R; i++)
9         count[i] = 0;
10    for (i = l; i <= r; i++)
11        count[v[i] + 1]++; ←
12    for (i = 1; i <= R; i++)
13        count[i] += count[i-1];
14    for (i = l; i <= r; i++) {
15        aux[count[v[i]]] = v[i];
16        count[v[i]]++;
17    }
18    for (i = l; i <= r; i++)
19        v[i] = aux[i-1];
20 }
```



# CountingSort

```
1 #define MAX 10000
2 #define R 5
3
4 int aux[MAX];
5
6 void countingsort(int *v, int l, int r) {
7     int i, count[R + 1];
8     for (i = 0; i <= R; i++)
9         count[i] = 0;
10    for (i = l; i <= r; i++) ←
11        count[v[i] + 1]++;
12    for (i = 1; i <= R; i++)
13        count[i] += count[i-1];
14    for (i = l; i <= r; i++) {
15        aux[count[v[i]]] = v[i];
16        count[v[i]]++;
17    }
18    for (i = l; i <= r; i++)
19        v[i] = aux[i-l];
20 }
```

count

0	1	0	2	1	0
---	---	---	---	---	---

aux

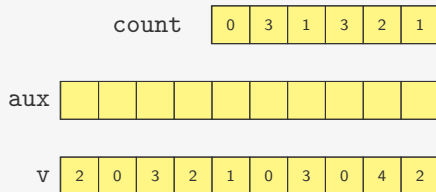
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

v

2	0	3	2	1	0	3	0	4	2
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

# CountingSort

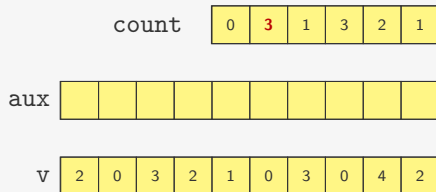
```
1 #define MAX 10000
2 #define R 5
3
4 int aux[MAX];
5
6 void countingsort(int *v, int l, int r) {
7     int i, count[R + 1];
8     for (i = 0; i <= R; i++)
9         count[i] = 0;
10    for (i = l; i <= r; i++)
11        count[v[i] + 1]++;
12    for (i = 1; i <= R; i++) ←
13        count[i] += count[i-1];
14    for (i = l; i <= r; i++) {
15        aux[count[v[i]]] = v[i];
16        count[v[i]]++;
17    }
18    for (i = l; i <= r; i++)
19        v[i] = aux[i-1];
20 }
```





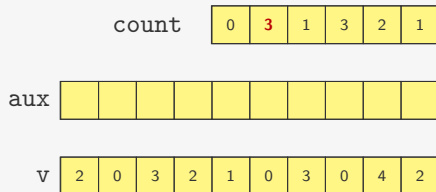
# CountingSort

```
1 #define MAX 10000
2 #define R 5
3
4 int aux[MAX];
5
6 void countingsort(int *v, int l, int r) {
7     int i, count[R + 1];
8     for (i = 0; i <= R; i++)
9         count[i] = 0;
10    for (i = l; i <= r; i++)
11        count[v[i] + 1]++;
12    for (i = 1; i <= R; i++)
13        count[i] += count[i-1]; ←
14    for (i = l; i <= r; i++) {
15        aux[count[v[i]]] = v[i];
16        count[v[i]]++;
17    }
18    for (i = l; i <= r; i++)
19        v[i] = aux[i-1];
20 }
```



# CountingSort

```
1 #define MAX 10000
2 #define R 5
3
4 int aux[MAX];
5
6 void countingsort(int *v, int l, int r) {
7     int i, count[R + 1];
8     for (i = 0; i <= R; i++)
9         count[i] = 0;
10    for (i = l; i <= r; i++)
11        count[v[i] + 1]++;
12    for (i = 1; i <= R; i++) ←
13        count[i] += count[i-1];
14    for (i = l; i <= r; i++) {
15        aux[count[v[i]]] = v[i];
16        count[v[i]]++;
17    }
18    for (i = l; i <= r; i++)
19        v[i] = aux[i-l];
20 }
```



# CountingSort

```
1 #define MAX 10000
2 #define R 5
3
4 int aux[MAX];
5
6 void countingsort(int *v, int l, int r) {
7     int i, count[R + 1];
8     for (i = 0; i <= R; i++)
9         count[i] = 0;
10    for (i = l; i <= r; i++)
11        count[v[i] + 1]++;
12    for (i = 1; i <= R; i++)
13        count[i] += count[i-1];
14    for (i = l; i <= r; i++) {
15        aux[count[v[i]]] = v[i];
16        count[v[i]]++;
17    }
18    for (i = l; i <= r; i++)
19        v[i] = aux[i-1];
20 }
```



count

0	3	1	3	2	1
---	---	---	---	---	---

aux

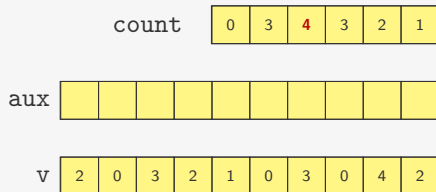
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

v

2	0	3	2	1	0	3	0	4	2
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

# CountingSort

```
1 #define MAX 10000
2 #define R 5
3
4 int aux[MAX];
5
6 void countingsort(int *v, int l, int r) {
7     int i, count[R + 1];
8     for (i = 0; i <= R; i++)
9         count[i] = 0;
10    for (i = l; i <= r; i++)
11        count[v[i] + 1]++;
12    for (i = 1; i <= R; i++) ←
13        count[i] += count[i-1];
14    for (i = l; i <= r; i++) {
15        aux[count[v[i]]] = v[i];
16        count[v[i]]++;
17    }
18    for (i = l; i <= r; i++)
19        v[i] = aux[i-l];
20 }
```



# CountingSort

```
1 #define MAX 10000
2 #define R 5
3
4 int aux[MAX];
5
6 void countingsort(int *v, int l, int r) {
7     int i, count[R + 1];
8     for (i = 0; i <= R; i++)
9         count[i] = 0;
10    for (i = l; i <= r; i++)
11        count[v[i] + 1]++;
12    for (i = 1; i <= R; i++)
13        count[i] += count[i-1];
14    for (i = l; i <= r; i++) {
15        aux[count[v[i]]] = v[i];
16        count[v[i]]++;
17    }
18    for (i = l; i <= r; i++)
19        v[i] = aux[i-1];
20 }
```



count	0	3	4	3	2	1
-------	---	---	---	---	---	---

aux									
-----	--	--	--	--	--	--	--	--	--

v	2	0	3	2	1	0	3	0	4	2
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

# CountingSort

```
1 #define MAX 10000
2 #define R 5
3
4 int aux[MAX];
5
6 void countingsort(int *v, int l, int r) {
7     int i, count[R + 1];
8     for (i = 0; i <= R; i++)
9         count[i] = 0;
10    for (i = l; i <= r; i++)
11        count[v[i] + 1]++;
12    for (i = 1; i <= R; i++) ←
13        count[i] += count[i-1];
14    for (i = l; i <= r; i++) {
15        aux[count[v[i]]] = v[i];
16        count[v[i]]++;
17    }
18    for (i = l; i <= r; i++)
19        v[i] = aux[i-l];
20 }
```

count

0	3	4	7	2	1
---	---	---	---	---	---

aux

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

v

2	0	3	2	1	0	3	0	4	2
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

# CountingSort

```
1 #define MAX 10000
2 #define R 5
3
4 int aux[MAX];
5
6 void countingsort(int *v, int l, int r) {
7     int i, count[R + 1];
8     for (i = 0; i <= R; i++)
9         count[i] = 0;
10    for (i = l; i <= r; i++)
11        count[v[i] + 1]++;
12    for (i = 1; i <= R; i++)
13        count[i] += count[i-1];
14    for (i = l; i <= r; i++) {
15        aux[count[v[i]]] = v[i];
16        count[v[i]]++;
17    }
18    for (i = l; i <= r; i++)
19        v[i] = aux[i-1];
20 }
```



count

0	3	4	7	2	1
---	---	---	---	---	---

aux

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

v

2	0	3	2	1	0	3	0	4	2
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

# CountingSort

```
1 #define MAX 10000
2 #define R 5
3
4 int aux[MAX];
5
6 void countingsort(int *v, int l, int r) {
7     int i, count[R + 1];
8     for (i = 0; i <= R; i++)
9         count[i] = 0;
10    for (i = l; i <= r; i++)
11        count[v[i] + 1]++;
12    for (i = 1; i <= R; i++) ←
13        count[i] += count[i-1];
14    for (i = l; i <= r; i++) {
15        aux[count[v[i]]] = v[i];
16        count[v[i]]++;
17    }
18    for (i = l; i <= r; i++)
19        v[i] = aux[i-l];
20 }
```

count

0	3	4	7	9	1
---	---	---	---	---	---

aux

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

v

2	0	3	2	1	0	3	0	4	2
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---



# CountingSort

```
1 #define MAX 10000
2 #define R 5
3
4 int aux[MAX];
5
6 void countingsort(int *v, int l, int r) {
7     int i, count[R + 1];
8     for (i = 0; i <= R; i++)
9         count[i] = 0;
10    for (i = l; i <= r; i++)
11        count[v[i] + 1]++;
12    for (i = 1; i <= R; i++)
13        count[i] += count[i-1];
14    for (i = l; i <= r; i++) {
15        aux[count[v[i]]] = v[i];
16        count[v[i]]++;
17    }
18    for (i = l; i <= r; i++)
19        v[i] = aux[i-l];
20 }
```



count

0	3	4	7	9	1
---	---	---	---	---	---

aux

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

v

2	0	3	2	1	0	3	0	4	2
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

# CountingSort

```
1 #define MAX 10000
2 #define R 5
3
4 int aux[MAX];
5
6 void countingsort(int *v, int l, int r) {
7     int i, count[R + 1];
8     for (i = 0; i <= R; i++)
9         count[i] = 0;
10    for (i = l; i <= r; i++)
11        count[v[i] + 1]++;
12    for (i = 1; i <= R; i++) ←
13        count[i] += count[i-1];
14    for (i = l; i <= r; i++) {
15        aux[count[v[i]]] = v[i];
16        count[v[i]]++;
17    }
18    for (i = l; i <= r; i++)
19        v[i] = aux[i-l];
20 }
```

count

0	3	4	7	9	10
---	---	---	---	---	----

aux

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

v

2	0	3	2	1	0	3	0	4	2
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

# CountingSort

```
1 #define MAX 10000
2 #define R 5
3
4 int aux[MAX];
5
6 void countingsort(int *v, int l, int r) {
7     int i, count[R + 1];
8     for (i = 0; i <= R; i++)
9         count[i] = 0;
10    for (i = l; i <= r; i++)
11        count[v[i] + 1]++;
12    for (i = 1; i <= R; i++)
13        count[i] += count[i-1];
14    for (i = l; i <= r; i++) { ←
15        aux[count[v[i]]] = v[i];
16        count[v[i]]++;
17    }
18    for (i = l; i <= r; i++)
19        v[i] = aux[i-1];
20 }
```

count

0	3	4	7	9	10
---	---	---	---	---	----

aux

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

v

2	0	3	2	1	0	3	0	4	2
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

# CountingSort

```
1 #define MAX 10000
2 #define R 5
3
4 int aux[MAX];
5
6 void countingsort(int *v, int l, int r) {
7     int i, count[R + 1];
8     for (i = 0; i <= R; i++)
9         count[i] = 0;
10    for (i = l; i <= r; i++)
11        count[v[i] + 1]++;
12    for (i = 1; i <= R; i++)
13        count[i] += count[i-1];
14    for (i = l; i <= r; i++) {
15        aux[count[v[i]]] = v[i]; ←
16        count[v[i]]++;
17    }
18    for (i = l; i <= r; i++)
19        v[i] = aux[i-l];
20 }
```

count

0	3	4	7	9	10
---	---	---	---	---	----

aux

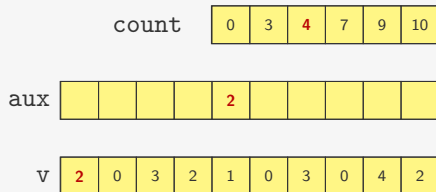
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

v

2	0	3	2	1	0	3	0	4	2
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

# CountingSort

```
1 #define MAX 10000
2 #define R 5
3
4 int aux[MAX];
5
6 void countingsort(int *v, int l, int r) {
7     int i, count[R + 1];
8     for (i = 0; i <= R; i++)
9         count[i] = 0;
10    for (i = l; i <= r; i++)
11        count[v[i] + 1]++;
12    for (i = 1; i <= R; i++)
13        count[i] += count[i-1];
14    for (i = l; i <= r; i++) {
15        aux[count[v[i]]] = v[i];
16        count[v[i]]++; ←
17    }
18    for (i = l; i <= r; i++)
19        v[i] = aux[i-1];
20 }
```



# CountingSort

```
1 #define MAX 10000
2 #define R 5
3
4 int aux[MAX];
5
6 void countingsort(int *v, int l, int r) {
7     int i, count[R + 1];
8     for (i = 0; i <= R; i++)
9         count[i] = 0;
10    for (i = l; i <= r; i++)
11        count[v[i] + 1]++;
12    for (i = 1; i <= R; i++)
13        count[i] += count[i-1];
14    for (i = l; i <= r; i++) { ←
15        aux[count[v[i]]] = v[i];
16        count[v[i]]++;
17    }
18    for (i = l; i <= r; i++)
19        v[i] = aux[i-1];
20 }
```

count

0	3	5	7	9	10
---	---	---	---	---	----

aux

				2					
--	--	--	--	---	--	--	--	--	--

v

2	0	3	2	1	0	3	0	4	2
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

# CountingSort

```
1 #define MAX 10000
2 #define R 5
3
4 int aux[MAX];
5
6 void countingsort(int *v, int l, int r) {
7     int i, count[R + 1];
8     for (i = 0; i <= R; i++)
9         count[i] = 0;
10    for (i = l; i <= r; i++)
11        count[v[i] + 1]++;
12    for (i = 1; i <= R; i++)
13        count[i] += count[i-1];
14    for (i = l; i <= r; i++) {
15        aux[count[v[i]]] = v[i]; ←
16        count[v[i]]++;
17    }
18    for (i = l; i <= r; i++)
19        v[i] = aux[i-1];
20 }
```

count

0	3	5	7	9	10
---	---	---	---	---	----

aux

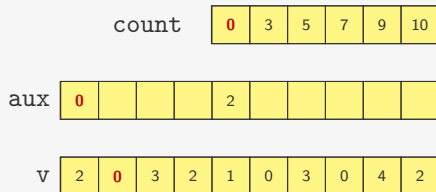
				2					
--	--	--	--	---	--	--	--	--	--

v

2	0	3	2	1	0	3	0	4	2
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

# CountingSort

```
1 #define MAX 10000
2 #define R 5
3
4 int aux[MAX];
5
6 void countingsort(int *v, int l, int r) {
7     int i, count[R + 1];
8     for (i = 0; i <= R; i++)
9         count[i] = 0;
10    for (i = l; i <= r; i++)
11        count[v[i] + 1]++;
12    for (i = 1; i <= R; i++)
13        count[i] += count[i-1];
14    for (i = l; i <= r; i++) {
15        aux[count[v[i]]] = v[i];
16        count[v[i]]++; ←
17    }
18    for (i = l; i <= r; i++)
19        v[i] = aux[i-1];
20 }
```





# CountingSort

```
1 #define MAX 10000
2 #define R 5
3
4 int aux[MAX];
5
6 void countingsort(int *v, int l, int r) {
7     int i, count[R + 1];
8     for (i = 0; i <= R; i++)
9         count[i] = 0;
10    for (i = l; i <= r; i++)
11        count[v[i] + 1]++;
12    for (i = 1; i <= R; i++)
13        count[i] += count[i-1];
14    for (i = l; i <= r; i++) { ←
15        aux[count[v[i]]] = v[i];
16        count[v[i]]++;
17    }
18    for (i = l; i <= r; i++)
19        v[i] = aux[i-1];
20 }
```

count

1	3	5	7	9	10
---	---	---	---	---	----

aux

0				2					
---	--	--	--	---	--	--	--	--	--

v

2	0	3	2	1	0	3	0	4	2
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

# CountingSort

```
1 #define MAX 10000
2 #define R 5
3
4 int aux[MAX];
5
6 void countingsort(int *v, int l, int r) {
7     int i, count[R + 1];
8     for (i = 0; i <= R; i++)
9         count[i] = 0;
10    for (i = l; i <= r; i++)
11        count[v[i] + 1]++;
12    for (i = 1; i <= R; i++)
13        count[i] += count[i-1];
14    for (i = l; i <= r; i++) {
15        aux[count[v[i]]] = v[i]; ←
16        count[v[i]]++;
17    }
18    for (i = l; i <= r; i++)
19        v[i] = aux[i-l];
20 }
```

count

1	3	5	7	9	10
---	---	---	---	---	----

aux

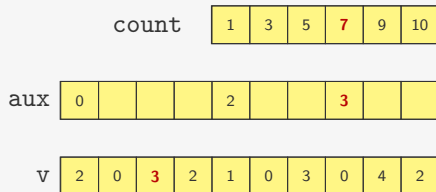
0				2					
---	--	--	--	---	--	--	--	--	--

v

2	0	3	2	1	0	3	0	4	2
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

# CountingSort

```
1 #define MAX 10000
2 #define R 5
3
4 int aux[MAX];
5
6 void countingsort(int *v, int l, int r) {
7     int i, count[R + 1];
8     for (i = 0; i <= R; i++)
9         count[i] = 0;
10    for (i = l; i <= r; i++)
11        count[v[i] + 1]++;
12    for (i = 1; i <= R; i++)
13        count[i] += count[i-1];
14    for (i = l; i <= r; i++) {
15        aux[count[v[i]]] = v[i];
16        count[v[i]]++; ←
17    }
18    for (i = l; i <= r; i++)
19        v[i] = aux[i-l];
20 }
```



# CountingSort

```
1 #define MAX 10000
2 #define R 5
3
4 int aux[MAX];
5
6 void countingsort(int *v, int l, int r) {
7     int i, count[R + 1];
8     for (i = 0; i <= R; i++)
9         count[i] = 0;
10    for (i = l; i <= r; i++)
11        count[v[i] + 1]++;
12    for (i = 1; i <= R; i++)
13        count[i] += count[i-1];
14    for (i = l; i <= r; i++) { ←
15        aux[count[v[i]]] = v[i];
16        count[v[i]]++;
17    }
18    for (i = l; i <= r; i++)
19        v[i] = aux[i-l];
20 }
```

count

1	3	5	8	9	10
---	---	---	---	---	----

aux

0				2			3		
---	--	--	--	---	--	--	---	--	--

v

2	0	3	2	1	0	3	0	4	2
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

# CountingSort

```
1 #define MAX 10000
2 #define R 5
3
4 int aux[MAX];
5
6 void countingsort(int *v, int l, int r) {
7     int i, count[R + 1];
8     for (i = 0; i <= R; i++)
9         count[i] = 0;
10    for (i = l; i <= r; i++)
11        count[v[i] + 1]++;
12    for (i = 1; i <= R; i++)
13        count[i] += count[i-1];
14    for (i = l; i <= r; i++) {
15        aux[count[v[i]]] = v[i]; ←
16        count[v[i]]++;
17    }
18    for (i = l; i <= r; i++)
19        v[i] = aux[i-1];
20 }
```

count

1	3	5	8	9	10
---	---	---	---	---	----

aux

0				2			3		
---	--	--	--	---	--	--	---	--	--

v

2	0	3	2	1	0	3	0	4	2
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

# CountingSort

```
1 #define MAX 10000
2 #define R 5
3
4 int aux[MAX];
5
6 void countingsort(int *v, int l, int r) {
7     int i, count[R + 1];
8     for (i = 0; i <= R; i++)
9         count[i] = 0;
10    for (i = l; i <= r; i++)
11        count[v[i] + 1]++;
12    for (i = 1; i <= R; i++)
13        count[i] += count[i-1];
14    for (i = l; i <= r; i++) {
15        aux[count[v[i]]] = v[i];
16        count[v[i]]++; ←
17    }
18    for (i = l; i <= r; i++)
19        v[i] = aux[i-1];
20 }
```

count

1	3	5	8	9	10
---	---	---	---	---	----

aux

0				2	2		3		
---	--	--	--	---	---	--	---	--	--

v

2	0	3	2	1	0	3	0	4	2
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---



# CountingSort

```
1 #define MAX 10000
2 #define R 5
3
4 int aux[MAX];
5
6 void countingsort(int *v, int l, int r) {
7     int i, count[R + 1];
8     for (i = 0; i <= R; i++)
9         count[i] = 0;
10    for (i = l; i <= r; i++)
11        count[v[i] + 1]++;
12    for (i = 1; i <= R; i++)
13        count[i] += count[i-1];
14    for (i = l; i <= r; i++) {
15        aux[count[v[i]]] = v[i]; ←
16        count[v[i]]++;
17    }
18    for (i = l; i <= r; i++)
19        v[i] = aux[i-l];
20 }
```

count

1	3	6	8	9	10
---	---	---	---	---	----

aux

0				2	2		3		
---	--	--	--	---	---	--	---	--	--

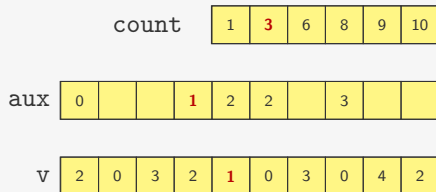
v

2	0	3	2	1	0	3	0	4	2
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---



# CountingSort

```
1 #define MAX 10000
2 #define R 5
3
4 int aux[MAX];
5
6 void countingsort(int *v, int l, int r) {
7     int i, count[R + 1];
8     for (i = 0; i <= R; i++)
9         count[i] = 0;
10    for (i = l; i <= r; i++)
11        count[v[i] + 1]++;
12    for (i = 1; i <= R; i++)
13        count[i] += count[i-1];
14    for (i = l; i <= r; i++) {
15        aux[count[v[i]]] = v[i];
16        count[v[i]]++; ←
17    }
18    for (i = l; i <= r; i++)
19        v[i] = aux[i-1];
20 }
```



# CountingSort

```
1 #define MAX 10000
2 #define R 5
3
4 int aux[MAX];
5
6 void countingsort(int *v, int l, int r) {
7     int i, count[R + 1];
8     for (i = 0; i <= R; i++)
9         count[i] = 0;
10    for (i = l; i <= r; i++)
11        count[v[i] + 1]++;
12    for (i = 1; i <= R; i++)
13        count[i] += count[i-1];
14    for (i = l; i <= r; i++) { ←
15        aux[count[v[i]]] = v[i];
16        count[v[i]]++;
17    }
18    for (i = l; i <= r; i++)
19        v[i] = aux[i-l];
20 }
```

count

1	4	6	8	9	10
---	---	---	---	---	----

aux

0			1	2	2		3		
---	--	--	---	---	---	--	---	--	--

v

2	0	3	2	1	0	3	0	4	2
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

# CountingSort

```
1 #define MAX 10000
2 #define R 5
3
4 int aux[MAX];
5
6 void countingsort(int *v, int l, int r) {
7     int i, count[R + 1];
8     for (i = 0; i <= R; i++)
9         count[i] = 0;
10    for (i = l; i <= r; i++)
11        count[v[i] + 1]++;
12    for (i = 1; i <= R; i++)
13        count[i] += count[i-1];
14    for (i = l; i <= r; i++) {
15        aux[count[v[i]]] = v[i]; ←
16        count[v[i]]++;
17    }
18    for (i = l; i <= r; i++)
19        v[i] = aux[i-l];
20 }
```

count

1	4	6	8	9	10
---	---	---	---	---	----

aux

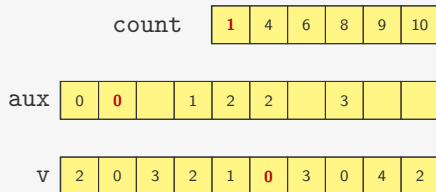
0			1	2	2		3		
---	--	--	---	---	---	--	---	--	--

v

2	0	3	2	1	0	3	0	4	2
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

# CountingSort

```
1 #define MAX 10000
2 #define R 5
3
4 int aux[MAX];
5
6 void countingsort(int *v, int l, int r) {
7     int i, count[R + 1];
8     for (i = 0; i <= R; i++)
9         count[i] = 0;
10    for (i = l; i <= r; i++)
11        count[v[i] + 1]++;
12    for (i = 1; i <= R; i++)
13        count[i] += count[i-1];
14    for (i = l; i <= r; i++) {
15        aux[count[v[i]]] = v[i];
16        count[v[i]]++; ←
17    }
18    for (i = l; i <= r; i++)
19        v[i] = aux[i-1];
20 }
```



# CountingSort

```
1 #define MAX 10000
2 #define R 5
3
4 int aux[MAX];
5
6 void countingsort(int *v, int l, int r) {
7     int i, count[R + 1];
8     for (i = 0; i <= R; i++)
9         count[i] = 0;
10    for (i = l; i <= r; i++)
11        count[v[i] + 1]++;
12    for (i = 1; i <= R; i++)
13        count[i] += count[i-1];
14    for (i = l; i <= r; i++) { ←
15        aux[count[v[i]]] = v[i];
16        count[v[i]]++;
17    }
18    for (i = l; i <= r; i++)
19        v[i] = aux[i-1];
20 }
```

count

2	4	6	8	9	10
---	---	---	---	---	----

aux

0	0	1	2	2		3		
---	---	---	---	---	--	---	--	--

v

2	0	3	2	1	0	3	0	4	2
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

# CountingSort

```
1 #define MAX 10000
2 #define R 5
3
4 int aux[MAX];
5
6 void countingsort(int *v, int l, int r) {
7     int i, count[R + 1];
8     for (i = 0; i <= R; i++)
9         count[i] = 0;
10    for (i = l; i <= r; i++)
11        count[v[i] + 1]++;
12    for (i = 1; i <= R; i++)
13        count[i] += count[i-1];
14    for (i = l; i <= r; i++) {
15        aux[count[v[i]]] = v[i];
16        count[v[i]]++;
17    }
18    for (i = l; i <= r; i++) ←
19        v[i] = aux[i-l];
20 }
```

count

3	4	7	9	10	10
---	---	---	---	----	----

aux

0	0	0	1	2	2	2	3	3	4
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

v

2	0	3	2	1	0	3	0	4	2
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

# CountingSort

```
1 #define MAX 10000
2 #define R 5
3
4 int aux[MAX];
5
6 void countingsort(int *v, int l, int r) {
7     int i, count[R + 1];
8     for (i = 0; i <= R; i++)
9         count[i] = 0;
10    for (i = l; i <= r; i++)
11        count[v[i] + 1]++;
12    for (i = 1; i <= R; i++)
13        count[i] += count[i-1];
14    for (i = l; i <= r; i++) {
15        aux[count[v[i]]] = v[i];
16        count[v[i]]++;
17    }
18    for (i = l; i <= r; i++)
19        v[i] = aux[i-1];
20 }
```

count

3	4	7	9	10	10
---	---	---	---	----	----

aux

0	0	0	1	2	2	2	3	3	4
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

v

0	0	0	1	2	2	2	3	3	4
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

# CountingSort

```
1 #define MAX 10000
2 #define R 5
3
4 int aux[MAX];
5
6 void countingsort(int *v, int l, int r) {
7     int i, count[R + 1];
8     for (i = 0; i <= R; i++)
9         count[i] = 0;
10    for (i = l; i <= r; i++)
11        count[v[i] + 1]++;
12    for (i = 1; i <= R; i++)
13        count[i] += count[i-1];
14    for (i = l; i <= r; i++) {
15        aux[count[v[i]]] = v[i];
16        count[v[i]]++;
17    }
18    for (i = l; i <= r; i++)
19        v[i] = aux[i-1];
20 }
```

Tempo: ?

count	3	4	7	9	10	10
-------	---	---	---	---	----	----

aux	0	0	0	1	2	2	2	3	3	4
-----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

v	0	0	0	1	2	2	2	3	3	4
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---



# CountingSort

```
1 #define MAX 10000
2 #define R 5
3
4 int aux[MAX];
5
6 void countingsort(int *v, int l, int r) {
7     int i, count[R + 1];
8     for (i = 0; i <= R; i++)
9         count[i] = 0;
10    for (i = l; i <= r; i++)
11        count[v[i] + 1]++;
12    for (i = 1; i <= R; i++)
13        count[i] += count[i-1];
14    for (i = l; i <= r; i++) {
15        aux[count[v[i]]] = v[i];
16        count[v[i]]++;
17    }
18    for (i = l; i <= r; i++)
19        v[i] = aux[i-1];
20 }
```

Tempo:  $O(R + n)$

count	3	4	7	9	10	10				
aux	0	0	0	1	2	2	2	3	3	4
v	0	0	0	1	2	2	2	3	3	4

## Ordenando datas

Ideia: ordena por ano, depois por mês e depois por dia

30/09/2017

01/12/2005

09/09/2003

26/06/2000

19/01/2010

03/04/2000

01/04/2014

13/12/2000

21/09/2002

28/05/2007

27/08/2014

10/04/2004

01/06/2006

17/07/2005

28/10/2014

## Ordenando datas

Ideia: ordena por ano, depois por mês e depois por dia

30/09/2017	26/06/2000
01/12/2005	03/04/2000
09/09/2003	13/12/2000
26/06/2000	21/09/2002
19/01/2010	09/09/2003
03/04/2000	10/04/2004
01/04/2014	01/12/2005
13/12/2000	17/07/2005
21/09/2002	01/06/2006
28/05/2007	28/05/2007
27/08/2014	19/01/2010
10/04/2004	01/04/2014
01/06/2006	27/08/2014
17/07/2005	28/10/2014
28/10/2014	30/09/2017



## Ordenando datas

Ideia: ordena por ano, depois por mês e depois por dia

30/09/2017	26/06/ <b>2000</b>	19/ <b>01</b> /2010
01/12/2005	03/04/ <b>2000</b>	03/ <b>04</b> /2000
09/09/2003	13/12/ <b>2000</b>	10/ <b>04</b> /2004
26/06/2000	21/09/ <b>2002</b>	01/ <b>04</b> /2014
19/01/2010	09/09/ <b>2003</b>	28/ <b>05</b> /2007
03/04/2000	10/04/ <b>2004</b>	26/ <b>06</b> /2000
01/04/2014	01/12/ <b>2005</b>	01/ <b>06</b> /2006
13/12/2000	17/07/ <b>2005</b>	17/ <b>07</b> /2005
21/09/2002	 01/06/ <b>2006</b> 	27/ <b>08</b> /2014
28/05/2007	28/05/ <b>2007</b>	21/ <b>09</b> /2002
27/08/2014	19/01/ <b>2010</b>	09/ <b>09</b> /2003
10/04/2004	01/04/ <b>2014</b>	30/ <b>09</b> /2017
01/06/2006	27/08/ <b>2014</b>	28/ <b>10</b> /2014
17/07/2005	28/10/ <b>2014</b>	13/ <b>12</b> /2000
28/10/2014	30/09/ <b>2017</b>	01/ <b>12</b> /2005

## Ordenando datas

Ideia: ordena por ano, depois por mês e depois por dia

30/09/2017	26/06/ <b>2000</b>	19/ <b>01</b> /2010
01/12/2005	03/04/ <b>2000</b>	03/ <b>04</b> /2000
09/09/2003	13/12/ <b>2000</b>	10/ <b>04</b> /2004
26/06/2000	21/09/ <b>2002</b>	01/ <b>04</b> /2014
19/01/2010	09/09/ <b>2003</b>	28/ <b>05</b> /2007
03/04/2000	10/04/ <b>2004</b>	26/ <b>06</b> /2000
01/04/2014	01/12/ <b>2005</b>	01/ <b>06</b> /2006
13/12/2000	17/07/ <b>2005</b>	17/ <b>07</b> /2005
21/09/2002	 01/06/ <b>2006</b> 	27/ <b>08</b> /2014
28/05/2007	28/05/ <b>2007</b>	21/ <b>09</b> /2002
27/08/2014	19/01/ <b>2010</b>	09/ <b>09</b> /2003
10/04/2004	01/04/ <b>2014</b>	30/ <b>09</b> /2017
01/06/2006	27/08/ <b>2014</b>	28/ <b>10</b> /2014
17/07/2005	28/10/ <b>2014</b>	13/ <b>12</b> /2000
28/10/2014	30/09/ <b>2017</b>	01/ <b>12</b> /2005

Quando ordena por mês, estraga o ano...

## Ordenando datas

Ordena por dia, depois por mês e depois por ano

30/09/2017

01/12/2005

09/09/2003

26/06/2000

19/01/2010

03/04/2000

01/04/2014

13/12/2000

21/09/2002

28/05/2007

27/08/2014

10/04/2004

01/06/2006

17/07/2005

28/10/2014

## Ordenando datas

Ordena por dia, depois por mês e depois por ano

30/09/2017	<b>01/12/2005</b>
01/12/2005	<b>01/04/2014</b>
09/09/2003	<b>01/06/2006</b>
26/06/2000	<b>03/04/2000</b>
19/01/2010	<b>09/09/2003</b>
03/04/2000	<b>10/04/2004</b>
01/04/2014	<b>13/12/2000</b>
13/12/2000	<b>17/07/2005</b>
21/09/2002	<b>19/01/2010</b>
28/05/2007	<b>21/09/2002</b>
27/08/2014	<b>26/06/2000</b>
10/04/2004	<b>27/08/2014</b>
01/06/2006	<b>28/05/2007</b>
17/07/2005	<b>28/10/2014</b>
28/10/2014	<b>30/09/2017</b>



## Ordenando datas

Ordena por dia, depois por mês e depois por ano

30/09/2017	<b>01/12/2005</b>	19/ <b>01/2010</b>
01/12/2005	<b>01/04/2014</b>	01/ <b>04/2014</b>
09/09/2003	<b>01/06/2006</b>	03/ <b>04/2000</b>
26/06/2000	<b>03/04/2000</b>	10/ <b>04/2004</b>
19/01/2010	<b>09/09/2003</b>	28/ <b>05/2007</b>
03/04/2000	<b>10/04/2004</b>	01/ <b>06/2006</b>
01/04/2014	<b>13/12/2000</b>	26/ <b>06/2000</b>
13/12/2000	<b>17/07/2005</b>	17/ <b>07/2005</b>
21/09/2002	<b>19/01/2010</b>	27/ <b>08/2014</b>
28/05/2007	<b>21/09/2002</b>	09/ <b>09/2003</b>
27/08/2014	<b>26/06/2000</b>	21/ <b>09/2002</b>
10/04/2004	<b>27/08/2014</b>	30/ <b>09/2017</b>
01/06/2006	<b>28/05/2007</b>	28/ <b>10/2014</b>
17/07/2005	<b>28/10/2014</b>	01/ <b>12/2005</b>
28/10/2014	<b>30/09/2017</b>	13/ <b>12/2000</b>



## Ordenando datas

Ordena por dia, depois por mês e depois por ano

30/09/2017	<b>01/12/2005</b>	19/01/2010	03/04/2000
01/12/2005	<b>01/04/2014</b>	01/04/2014	26/06/2000
09/09/2003	<b>01/06/2006</b>	03/04/2000	13/12/2000
26/06/2000	<b>03/04/2000</b>	10/04/2004	21/09/2002
19/01/2010	<b>09/09/2003</b>	28/05/2007	09/09/2003
03/04/2000	<b>10/04/2004</b>	01/06/2006	10/04/2004
01/04/2014	<b>13/12/2000</b>	26/06/2000	17/07/2005
13/12/2000	<b>17/07/2005</b>	17/07/2005	01/12/2005
21/09/2002	<b>19/01/2010</b>	27/08/2014	01/06/2006
28/05/2007	<b>21/09/2002</b>	09/09/2003	28/05/2007
27/08/2014	<b>26/06/2000</b>	21/09/2002	19/01/2010
10/04/2004	<b>27/08/2014</b>	30/09/2017	01/04/2014
01/06/2006	<b>28/05/2007</b>	28/10/2014	27/08/2014
17/07/2005	<b>28/10/2014</b>	01/12/2005	28/10/2014
28/10/2014	<b>30/09/2017</b>	13/12/2000	30/09/2017

## Ordenando datas

Ordena por dia, depois por mês e depois por ano

30/09/2017	<b>01/12/2005</b>	19/01/2010	03/04/2000
01/12/2005	<b>01/04/2014</b>	01/04/2014	26/06/2000
09/09/2003	<b>01/06/2006</b>	03/04/2000	13/12/2000
26/06/2000	<b>03/04/2000</b>	10/04/2004	21/09/2002
19/01/2010	<b>09/09/2003</b>	28/05/2007	09/09/2003
03/04/2000	<b>10/04/2004</b>	01/06/2006	10/04/2004
01/04/2014	<b>13/12/2000</b>	26/06/2000	17/07/2005
13/12/2000	<b>17/07/2005</b>	17/07/2005	01/12/2005
21/09/2002	<b>19/01/2010</b>	27/08/2014	01/06/2006
28/05/2007	<b>21/09/2002</b>	09/09/2003	28/05/2007
27/08/2014	<b>26/06/2000</b>	21/09/2002	19/01/2010
10/04/2004	<b>27/08/2014</b>	30/09/2017	01/04/2014
01/06/2006	<b>28/05/2007</b>	28/10/2014	27/08/2014
17/07/2005	<b>28/10/2014</b>	01/12/2005	28/10/2014
28/10/2014	<b>30/09/2017</b>	13/12/2000	30/09/2017

Funciona se o algoritmo for estável!

# RadixSort

Ideia:

# RadixSort

Ideia:

- Usar o mesmo princípio da ordenação de datas

# RadixSort

Ideia:

- Usar o mesmo princípio da ordenação de datas
- Ordenar números comparando sequências de bits

# RadixSort

Ideia:

- Usar o mesmo princípio da ordenação de datas
- Ordenar números comparando sequências de bits
  - do menos significativo para o mais significativo

# RadixSort

Ideia:

- Usar o mesmo princípio da ordenação de datas
- Ordenar números comparando sequências de bits
  - do menos significativo para o mais significativo
  - usando ordenação estável

# RadixSort

Ideia:

- Usar o mesmo princípio da ordenação de datas
- Ordenar números comparando sequências de bits
  - do menos significativo para o mais significativo
  - usando ordenação estável
- Radix é o mesmo que a base do sistema numeral



# RadixSort

Ideia:

- Usar o mesmo princípio da ordenação de datas
- Ordenar números comparando sequências de bits
  - do menos significativo para o mais significativo
  - usando ordenação estável
- Radix é o mesmo que a base do sistema numeral

Vamos ordenar números inteiros de 4 bytes, i.e., 32 bits

# RadixSort

Ideia:

- Usar o mesmo princípio da ordenação de datas
- Ordenar números comparando sequências de bits
  - do menos significativo para o mais significativo
  - usando ordenação estável
- Radix é o mesmo que a base do sistema numeral

Vamos ordenar números inteiros de 4 bytes, i.e., 32 bits

- Poderia ser números maiores

# RadixSort

Ideia:

- Usar o mesmo princípio da ordenação de datas
- Ordenar números comparando sequências de bits
  - do menos significativo para o mais significativo
  - usando ordenação estável
- Radix é o mesmo que a base do sistema numeral

Vamos ordenar números inteiros de 4 bytes, i.e., 32 bits

- Poderia ser números maiores
- Nosso radix será 256 (1 byte)

# RadixSort

Ideia:

- Usar o mesmo princípio da ordenação de datas
- Ordenar números comparando sequências de bits
  - do menos significativo para o mais significativo
  - usando ordenação estável
- Radix é o mesmo que a base do sistema numeral

Vamos ordenar números inteiros de 4 bytes, i.e., 32 bits

- Poderia ser números maiores
- Nosso radix será 256 (1 byte)
  - Poderia ser outro número

# RadixSort

Ideia:

- Usar o mesmo princípio da ordenação de datas
- Ordenar números comparando sequências de bits
  - do menos significativo para o mais significativo
  - usando ordenação estável
- Radix é o mesmo que a base do sistema numeral

Vamos ordenar números inteiros de 4 bytes, i.e., 32 bits

- Poderia ser números maiores
- Nosso radix será 256 (1 byte)
  - Poderia ser outro número
  - É melhor escolher uma potência de 2

# RadixSort

Ideia:

- Usar o mesmo princípio da ordenação de datas
- Ordenar números comparando sequências de bits
  - do menos significativo para o mais significativo
  - usando ordenação estável
- Radix é o mesmo que a base do sistema numeral

Vamos ordenar números inteiros de 4 bytes, i.e., 32 bits

- Poderia ser números maiores
- Nosso radix será 256 (1 byte)
  - Poderia ser outro número
  - É melhor escolher uma potência de 2
- Precisaremos extrair o  $i$ -ésimo byte do número

# RadixSort

Ideia:

- Usar o mesmo princípio da ordenação de datas
- Ordenar números comparando sequências de bits
  - do menos significativo para o mais significativo
  - usando ordenação estável
- Radix é o mesmo que a base do sistema numeral

Vamos ordenar números inteiros de 4 bytes, i.e., 32 bits

- Poderia ser números maiores
- Nosso radix será 256 (1 byte)
  - Poderia ser outro número
  - É melhor escolher uma potência de 2
- Precisaremos extrair o  $i$ -ésimo byte do número
  - contando da direita para esquerda

## Deslocamento de bits

Desloca para a esquerda ( $\ll$ ) — “multiplica por  $2^k$ ”



## Deslocamento de bits

Desloca para a esquerda ( $\ll$ ) — “multiplica por  $2^k$ ”

- Ex:  $00000101 \ll 3 == 00101000$  ( $5 \ll 3 == 40$ )

## Deslocamento de bits

Desloca para a esquerda ( $\ll$ ) — “multiplica por  $2^k$ ”

- Ex:  $00000101 \ll 3 == 00101000$  ( $5 \ll 3 == 40$ )
- Ex:  $01000101 \ll 3 == 00101000$  ( $69 \ll 3 == 40$ )

## Deslocamento de bits

Desloca para a esquerda ( $\ll$ ) — “multiplica por  $2^k$ ”

- Ex:  $00000101 \ll 3 == 00101000$  ( $5 \ll 3 == 40$ )
- Ex:  $01000101 \ll 3 == 00101000$  ( $69 \ll 3 == 40$ )

Desloca para a direita ( $\gg$ ) — divide por  $2^k$

## Deslocamento de bits

Desloca para a esquerda ( $\ll$ ) — “multiplica por  $2^k$ ”

- Ex:  $00000101 \ll 3 == 00101000$  ( $5 \ll 3 == 40$ )
- Ex:  $01000101 \ll 3 == 00101000$  ( $69 \ll 3 == 40$ )

Desloca para a direita ( $\gg$ ) — divide por  $2^k$

- Ex:  $00101000 \gg 3 == 00000101$  ( $40 \gg 3 == 5$ )

## Deslocamento de bits

Desloca para a esquerda ( $\ll$ ) — “multiplica por  $2^k$ ”

- Ex:  $00000101 \ll 3 == 00101000$  ( $5 \ll 3 == 40$ )
- Ex:  $01000101 \ll 3 == 00101000$  ( $69 \ll 3 == 40$ )

Desloca para a direita ( $\gg$ ) — divide por  $2^k$

- Ex:  $00101000 \gg 3 == 00000101$  ( $40 \gg 3 == 5$ )
- Ex:  $00101011 \gg 3 == 00000101$  ( $43 \gg 3 == 5$ )

# Bits e Bytes

```
1 #define bitword 32 ← número de bits em uma palavra
2
3 #define bitsbyte 8
4
5 #define bytesword 4
6
7 #define R 256
8
9 #define digit(N,D) (((N) >> (D)*bitsbyte) % R)
```

# Bits e Bytes

```
1 #define bitword 32
2
3 #define bitsbyte 8 ← número de bits em um byte
4
5 #define bytesword 4
6
7 #define R 256
8
9 #define digit(N,D) (((N) >> (D)*bitsbyte) % R)
```

# Bits e Bytes

```
1 #define bitword 32
2
3 #define bitsbyte 8
4
5 #define bytesword 4 ← número de bytes em uma palavra
6
7 #define R 256
8
9 #define digit(N,D) (((N) >> (D)*bitsbyte) % R)
```




# Bits e Bytes

```
1 #define bitword 32
2
3 #define bitsbyte 8
4
5 #define bytesword 4
6
7 #define R 256 ← R == 2bitsbyte
8
9 #define digit(N,D) (((N) >> (D)*bitsbyte) % R)
```

# Bits e Bytes

```
1 #define bitsword 32
2
3 #define bitsbyte 8
4
5 #define bytesword 4
6
7 #define R 256
8
9 #define digit(N,D) (((N) >> (D)*bitsbyte) % R)
```



D-ésimo byte de N

# Bits e Bytes

```
1 #define bitsword 32
2
3 #define bitsbyte 8
4
5 #define bytesword 4
6
7 #define R 256
8
9 #define digit(N,D) (((N) >> (D)*bitsbyte) % R)
```


Primeiro dividimos  $N$  por  $2^{D*\text{bitsbyte}}$



# Bits e Bytes

```
1 #define bitsword 32
2
3 #define bitsbyte 8
4
5 #define bytesword 4
6
7 #define R 256
8
9 #define digit(N,D) (((N) >> (D)*bitsbyte) % R)
```

Isso remove os primeiros **D-1** bytes



# Bits e Bytes

```
1 #define bitword 32
2
3 #define bitsbyte 8
4
5 #define bytesword 4
6
7 #define R 256
8
9 #define digit(N,D) (((N) >> (D)*bitsbyte) % R)
```

Pegamos os últimos **bitsbyte** bits do resultado




# RadixSort

```
1 void radixsort(int *v, int l, int r) {
2     int i, w, count[R+1];
3     for (w = 0; w < bytesword; w++) {
4         for (i = 0; i <= R; i++)
5             count[i] = 0;
6         for (i = l; i <= r; i++)
7             count[digit(v[i], w) + 1]++;
8         for (i = 1; i <= R; i++)
9             count[i] += count[i-1];
10        for (i = l; i <= r; i++) {
11            aux[count[digit(v[i], w)]] = v[i];
12            count[digit(v[i], w)]++;
13        }
14        for (i = l; i <= r; i++)
15            v[i] = aux[i-1];
16    }
17 }
```

# RadixSort

```
1 void radixsort(int *v, int l, int r) {
2     int i, w, count[R+1];
3     for (w = 0; w < bytesword; w++) {
4         for (i = 0; i <= R; i++)
5             count[i] = 0;
6         for (i = l; i <= r; i++)
7             count[digit(v[i], w) + 1]++;
8         for (i = 1; i <= R; i++)
9             count[i] += count[i-1];
10        for (i = l; i <= r; i++) {
11            aux[count[digit(v[i], w)]] = v[i];
12            count[digit(v[i], w)]++;
13        }
14        for (i = l; i <= r; i++)
15            v[i] = aux[i-l];
16    }
17 }
```



CountingSort no  
**w**-ésimo dígito

# RadixSort

```
1 void radixsort(int *v, int l, int r) {
2     int i, w, count[R+1];
3     for (w = 0; w < bytesword; w++) {
4         for (i = 0; i <= R; i++)
5             count[i] = 0;
6         for (i = l; i <= r; i++)
7             count[digit(v[i], w) + 1]++;
8         for (i = 1; i <= R; i++)
9             count[i] += count[i-1];
10        for (i = l; i <= r; i++) {
11            aux[count[digit(v[i], w)]] = v[i];
12            count[digit(v[i], w)]++;
13        }
14        for (i = l; i <= r; i++)
15            v[i] = aux[i-1];
16    }
17 }
```

CountingSort no  
**w**-ésimo dígito

Tempo: ?



# RadixSort

```
1 void radixsort(int *v, int l, int r) {
2     int i, w, count[R+1];
3     for (w = 0; w < bytesword; w++) {
4         for (i = 0; i <= R; i++)
5             count[i] = 0;
6         for (i = l; i <= r; i++)
7             count[digit(v[i], w) + 1]++;
8         for (i = 1; i <= R; i++)
9             count[i] += count[i-1];
10        for (i = l; i <= r; i++) {
11            aux[count[digit(v[i], w)]] = v[i];
12            count[digit(v[i], w)]++;
13        }
14        for (i = l; i <= r; i++)
15            v[i] = aux[i-l];
16    }
17 }
```

CountingSort no  
 $w$ -ésimo dígito

Tempo:  $O(\text{bytesword} \cdot (R + n))$

# RadixSort

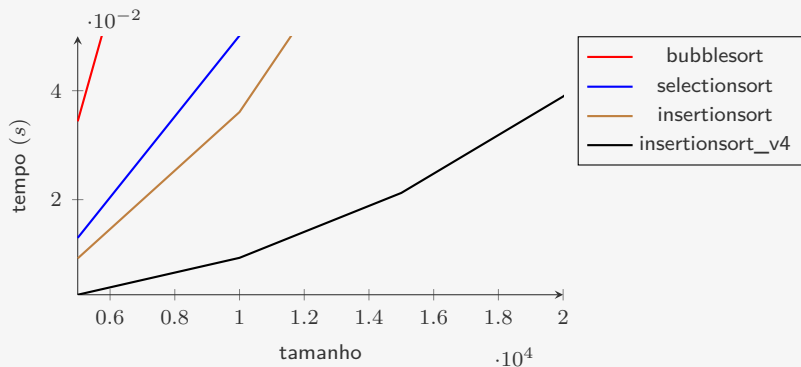
```
1 void radixsort(int *v, int l, int r) {
2     int i, w, count[R+1];
3     for (w = 0; w < bytesword; w++) {
4         for (i = 0; i <= R; i++)
5             count[i] = 0;
6         for (i = l; i <= r; i++)
7             count[digit(v[i], w) + 1]++;
8         for (i = 1; i <= R; i++)
9             count[i] += count[i-1];
10        for (i = l; i <= r; i++) {
11            aux[count[digit(v[i], w)]] = v[i];
12            count[digit(v[i], w)]++;
13        }
14        for (i = l; i <= r; i++)
15            v[i] = aux[i-1];
16    }
17 }
```

CountingSort no  
 $w$ -ésimo dígito

Tempo:  $O(\text{bytesword} \cdot (R + n))$

Se a chave tem  $k$  bits, tempo:  $O\left(\frac{k}{\lg R}(n + R)\right)$

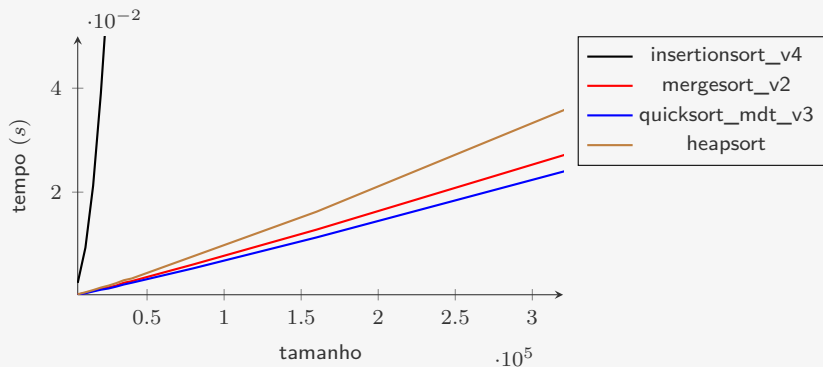
# Comparação do algoritmos



Limite de tempo=0.05s

- **bubblesort** ordena 5.000 números em 0.034s
- **insertionsort\_v4** ordena 20.000 números em 0.038s

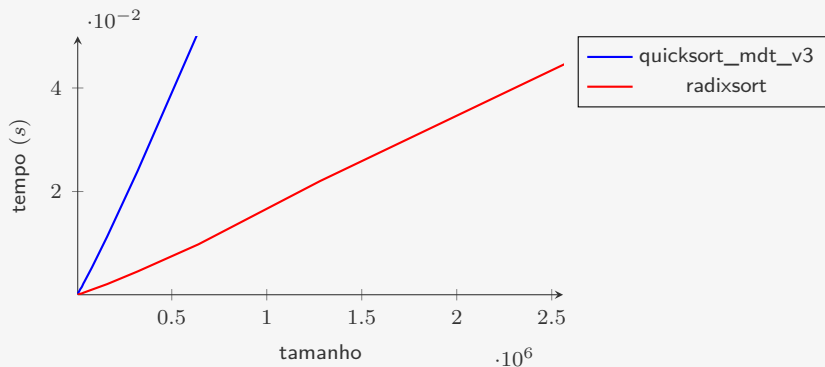
## Comparação do algoritmos



Limite de tempo=0.05s

- **bubblesort** ordena 5.000 números em 0.034s
- **insertionsort\_v4** ordena 20.000 números em 0.038s
- **quicksort\_mdt\_v3** ordena 640.000 números em 0.05s

## Comparação do algoritmos



Limite de tempo=0.05s

- **bubblesort** ordena 5.000 números em 0.034s
- **insertionsort\_v4** ordena 20.000 números em 0.038s
- **quicksort\_mdt\_v3** ordena 640.000 números em 0.05s
- **radixsort** ordena 2.560.000 números em 0.04s

# Comparação Assintótica

Algoritmo	Melhor Caso	Caso Médio	Pior Caso	Memória
BubbleSort	$O(n)$	$O(n^2)$	$O(n^2)$	$O(1)$
SelectionSort	$O(n^2)$	$O(n^2)$	$O(n^2)$	$O(1)$
InsertionSort	$O(n)$	$O(n^2)$	$O(n^2)$	$O(1)$

# Comparação Assintótica

Algoritmo	Melhor Caso	Caso Médio	Pior Caso	Memória
BubbleSort	$O(n)$	$O(n^2)$	$O(n^2)$	$O(1)$
SelectionSort	$O(n^2)$	$O(n^2)$	$O(n^2)$	$O(1)$
InsertionSort	$O(n)$	$O(n^2)$	$O(n^2)$	$O(1)$
QuickSort	$O(n \lg n)$	$O(n \lg n)$	$O(n^2)$	$O(n)$
MergeSort	$O(n \lg n)$	$O(n \lg n)$	$O(n \lg n)$	$O(n)$
HeapSort	$O(n \lg n)$	$O(n \lg n)$	$O(n \lg n)$	$O(1)$

# Comparação Assintótica

Algoritmo	Melhor Caso	Caso Médio	Pior Caso	Memória
BubbleSort	$O(n)$	$O(n^2)$	$O(n^2)$	$O(1)$
SelectionSort	$O(n^2)$	$O(n^2)$	$O(n^2)$	$O(1)$
InsertionSort	$O(n)$	$O(n^2)$	$O(n^2)$	$O(1)$
QuickSort	$O(n \lg n)$	$O(n \lg n)$	$O(n^2)$	$O(n)$
MergeSort	$O(n \lg n)$	$O(n \lg n)$	$O(n \lg n)$	$O(n)$
HeapSort	$O(n \lg n)$	$O(n \lg n)$	$O(n \lg n)$	$O(1)$
RadixSort	$O((n + R) \frac{k}{\lg R})$	$O((n + R) \frac{k}{\lg R})$	$O((n + R) \frac{k}{\lg R})$	$O(R)$

onde  $k$  é o número de bits na chave de ordenação



# Comparação Assintótica

Algoritmo	Melhor Caso	Caso Médio	Pior Caso	Memória
BubbleSort	$O(n)$	$O(n^2)$	$O(n^2)$	$O(1)$
SelectionSort	$O(n^2)$	$O(n^2)$	$O(n^2)$	$O(1)$
InsertionSort	$O(n)$	$O(n^2)$	$O(n^2)$	$O(1)$
QuickSort	$O(n \lg n)$	$O(n \lg n)$	$O(n^2)$	$O(n)$
MergeSort	$O(n \lg n)$	$O(n \lg n)$	$O(n \lg n)$	$O(n)$
HeapSort	$O(n \lg n)$	$O(n \lg n)$	$O(n \lg n)$	$O(1)$
RadixSort	$O((n + R) \frac{k}{\lg R})$	$O((n + R) \frac{k}{\lg R})$	$O((n + R) \frac{k}{\lg R})$	$O(R)$

onde  $k$  é o número de bits na chave de ordenação

Lembrando que RadixSort não pode ser usado sempre

# Comparação Assintótica

Algoritmo	Melhor Caso	Caso Médio	Pior Caso	Memória
BubbleSort	$O(n)$	$O(n^2)$	$O(n^2)$	$O(1)$
SelectionSort	$O(n^2)$	$O(n^2)$	$O(n^2)$	$O(1)$
InsertionSort	$O(n)$	$O(n^2)$	$O(n^2)$	$O(1)$
QuickSort	$O(n \lg n)$	$O(n \lg n)$	$O(n^2)$	$O(n)$
MergeSort	$O(n \lg n)$	$O(n \lg n)$	$O(n \lg n)$	$O(n)$
HeapSort	$O(n \lg n)$	$O(n \lg n)$	$O(n \lg n)$	$O(1)$
RadixSort	$O((n + R) \frac{k}{\lg R})$	$O((n + R) \frac{k}{\lg R})$	$O((n + R) \frac{k}{\lg R})$	$O(R)$

onde  $k$  é o número de bits na chave de ordenação

Lembrando que RadixSort não pode ser usado sempre

- não é baseado em comparações

## Conclusão

Escolher entre dois algoritmos de mesmo tempo tem resultado na prática

## Conclusão

Escolher entre dois algoritmos de mesmo tempo tem resultado na prática

- Ex: `bubblesort` vs. `insertionsort`

# Conclusão

Escolher entre dois algoritmos de mesmo tempo tem resultado na prática

- Ex: `bubblesort` vs. `insertionsort`
- Ex: `heapsort` vs. `mergesort`

# Conclusão

Escolher entre dois algoritmos de mesmo tempo tem resultado na prática

- Ex: `bubblesort` vs. `insertionsort`
- Ex: `heapsort` vs. `mergesort`

Otimizar o código dos algoritmos pode trazer boas melhoras

# Conclusão

Escolher entre dois algoritmos de mesmo tempo tem resultado na prática

- Ex: `bubblesort` vs. `insertionsort`
- Ex: `heapsort` vs. `mergesort`

Otimizar o código dos algoritmos pode trazer boas melhoras

- Ex: `insertionsort` vs. `insertionsort_v2`

# Conclusão

Escolher entre dois algoritmos de mesmo tempo tem resultado na prática

- Ex: `bubblesort` vs. `insertionsort`
- Ex: `heapsort` vs. `mergesort`

Otimizar o código dos algoritmos pode trazer boas melhoras

- Ex: `insertionsort` vs. `insertionsort_v2`
- Ex: `quicksort` vs. `quicksort_mdt`



# Conclusão

Escolher entre dois algoritmos de mesmo tempo tem resultado na prática

- Ex: `bubblesort` vs. `insertionsort`
- Ex: `heapsort` vs. `mergesort`

Otimizar o código dos algoritmos pode trazer boas melhoras

- Ex: `insertionsort` vs. `insertionsort_v2`
- Ex: `quicksort` vs. `quicksort_mdt`

No fim do dia, o que mais faz diferença é o tempo assintótico

# Conclusão

Escolher entre dois algoritmos de mesmo tempo tem resultado na prática

- Ex: `bubblesort` vs. `insertionsort`
- Ex: `heapsort` vs. `mergesort`

Otimizar o código dos algoritmos pode trazer boas melhoras

- Ex: `insertionsort` vs. `insertionsort_v2`
- Ex: `quicksort` vs. `quicksort_mdt`

No fim do dia, o que mais faz diferença é o tempo assintótico

- Se  $n$  for grande...

# Conclusão

Escolher entre dois algoritmos de mesmo tempo tem resultado na prática

- Ex: `bubblesort` vs. `insertionsort`
- Ex: `heapsort` vs. `mergesort`

Otimizar o código dos algoritmos pode trazer boas melhoras

- Ex: `insertionsort` vs. `insertionsort_v2`
- Ex: `quicksort` vs. `quicksort_mdt`

No fim do dia, o que mais faz diferença é o tempo assintótico

- Se  $n$  for grande...
  - Se  $n$  for pequeno, o overhead pode não compensar

# Conclusão

Escolher entre dois algoritmos de mesmo tempo tem resultado na prática

- Ex: `bubblesort` vs. `insertionsort`
- Ex: `heapsort` vs. `mergesort`

Otimizar o código dos algoritmos pode trazer boas melhoras

- Ex: `insertionsort` vs. `insertionsort_v2`
- Ex: `quicksort` vs. `quicksort_mdt`

No fim do dia, o que mais faz diferença é o tempo assintótico

- Se  $n$  for grande...
  - Se  $n$  for pequeno, o overhead pode não compensar
- Ex: `insertionsort_v2` vs. `heapsort`

# Conclusão

Escolher entre dois algoritmos de mesmo tempo tem resultado na prática

- Ex: `bubblesort` vs. `insertionsort`
- Ex: `heapsort` vs. `mergesort`

Otimizar o código dos algoritmos pode trazer boas melhoras

- Ex: `insertionsort` vs. `insertionsort_v2`
- Ex: `quicksort` vs. `quicksort_mdt`

No fim do dia, o que mais faz diferença é o tempo assintótico

- Se  $n$  for grande...
  - Se  $n$  for pequeno, o overhead pode não compensar
- Ex: `insertionsort_v2` vs. `heapsort`
- Ex: `quicksort_mdt` vs. `radixsort`

## Exercício

Mostre um esquema para tornar qualquer algoritmo em um algoritmo estável. Quanto espaço e tempo adicional é necessário para o seu esquema?

# Solução

Basta adicionar um índice de ordenação ao vetor. Se dois elementos tiverem o mesmo valor, o índice de ordenação é usado para desempatar.

- O tempo adicional é o tempo de fazer a comparação em caso de empate
- O espaço adicional é o espaço para o índice de ordenação

Dúvidas?