

## PRIORITY FRONTA

prvek ve frontě =  $e$

prvek má klíč =  $k$ , podle kterého  $k$  fronty vybíráme

$Q.$  build( $\{e_1, e_2\}$ )

// inicializace fronty

$Q.$  insert( $e$ )

// vložení prvku  $e$  do fronty

$Q.$  min()

// vrátí nejmenší prvek

$Q.$  removeMin()

// vrátí a vyřadí prvek

rozšíření - prvu  $e$  přiřadím nějaký objekt ID, který prvek jednoznačně identifikuje

$e <_k ID$  (= číslo, řetězec, ... cokoliv)

$Q.$  remove(ID)

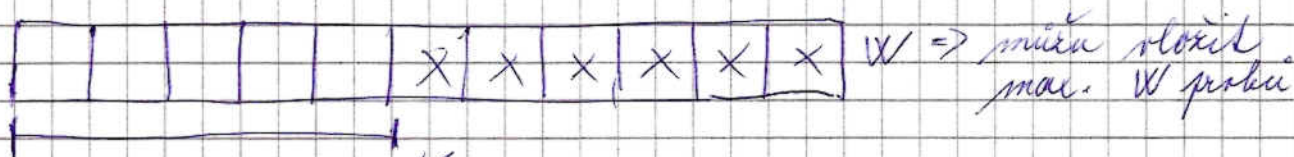
// vyřazení prvku dle ID, tj. bez ohledu na pořadí nebo prioritu

HW

6.4, str. 133



# Implementace fronty - obvyklá fronta

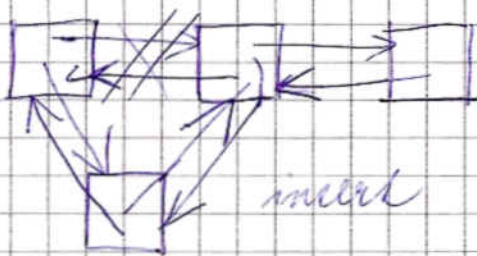


## Časová náročnost

	resetování	setřídění
q.build( $\{e_1, e_2\}$ )	$O(n)$	$n \log n + n$ $O(n \log n)$
q.insert( $e$ )	$O(1)$	$n \log n + n$ $O(n \log n)$
q.min()	$O(n)$	$O(1)$
q.removeMin()	$n + n$ $O(n)$	$O(n)$



# Implementace - spojový seznam

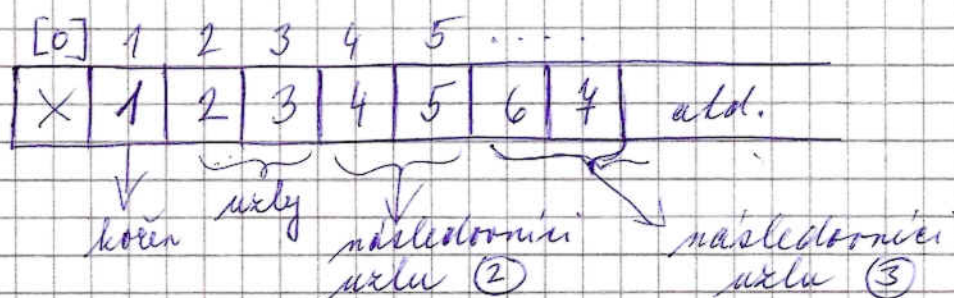
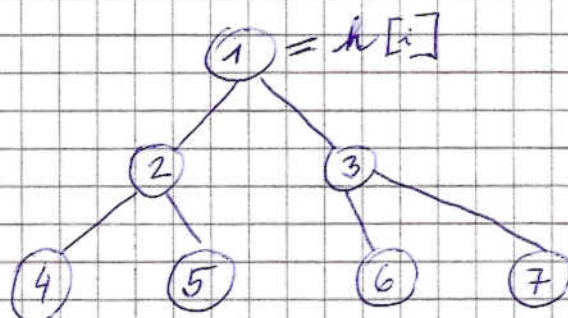


	neseříděné	seříděné
q. build ( $\{e_1, e_2\}$ )	$O(n)$	$O(n)$ $n \cdot \log n + n$
q. insert (e)	$O(1)$	$\log n + 1$ $O(\log n)$
q. min()	$O(n)$	$O(1)$
q. removeMin()	$O(n)$	$O(1)$



# Halda

= způsob, jak reprezentovat binární vyhledávací strom pomocí pole



~~...~~

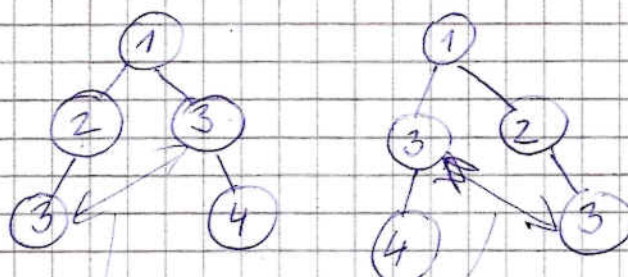
$$i \leftarrow \begin{matrix} 2i \\ 2i+1 \end{matrix}$$

$$h[i] \leq h[2i]$$

$$h[i] \leq h[2i+1]$$

(PR) 1, 2, 3, 4 - možná seřazení

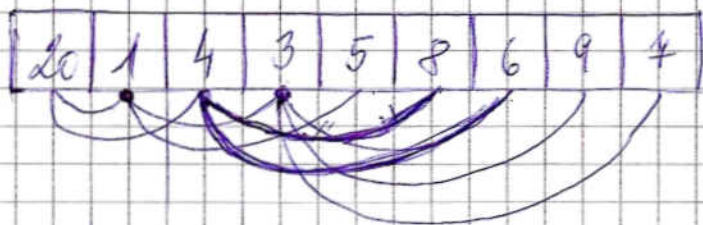
1	2	3	4
	3	4	3
		4	



buď - anebo



jak sdělat haldu?



int se chceme  
kardat do haldy

porovnáváme se postupně s každou hodnotou

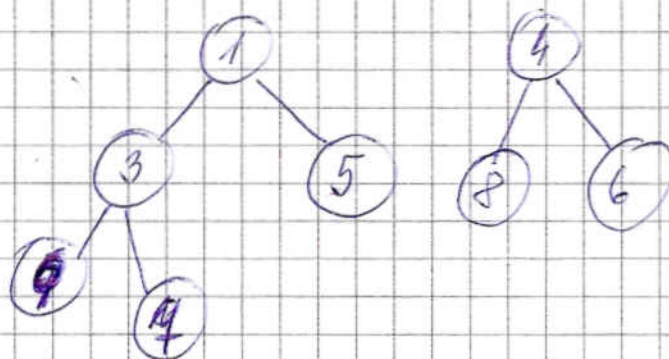
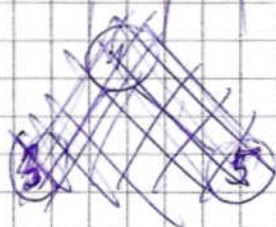
1. krok

3 4 20

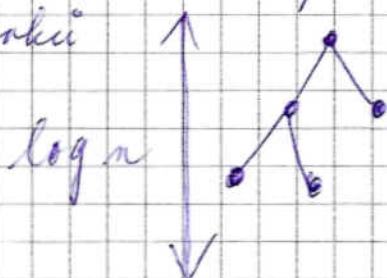
1. krok

2. krok

4 5 8 6 9 20 3. krok



složitost výpočtu porovnání na 1. krok  
na 1. krok ~ 2 porovnání  
počet prvků



=> složitost  
je  $2 \log n$

kde směřujeme na  $\log n + \log(\log n)$

~~for siftDown(i) // káždý prvek do haldy~~  
~~if (2\*i > n) { return; }~~  
~~if (2\*i+1 > n)~~



binární stromová funkce =  $\log(\log n)$

binární stromová n prvků

```

for buildHeapBack() {
    for (i = [n/2] ... 1
        siftDown(i)
    
```

// for siftDown()  
když je prvek  
do heapu

siftDown(i)

if ( $2i \geq n$ ) { return s

if ( $2i+1 \geq n$ )  $\vee$   $h[2i] \leq h[2i+1]$

$m = i$

} else {

$m = 2i+1$

}

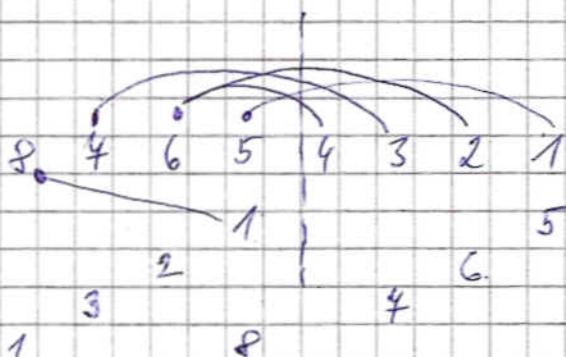
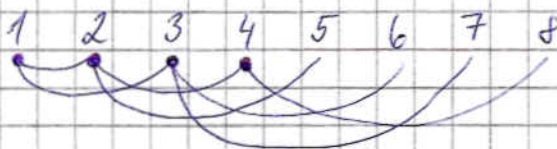
if ( $h[m] \leq h[i]$ )

swap(i, m)

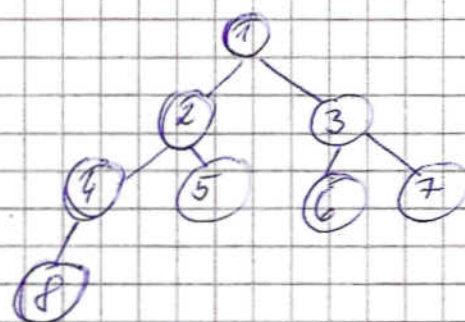
siftDown(m)

}

1-8 = indexy



ald. - celkem 6 porovnání  
1 4 2 5 8 3 6 4



$\lfloor \frac{n}{2} \rfloor 2 \log n$

časová složitost  $O(n \log n)$



```

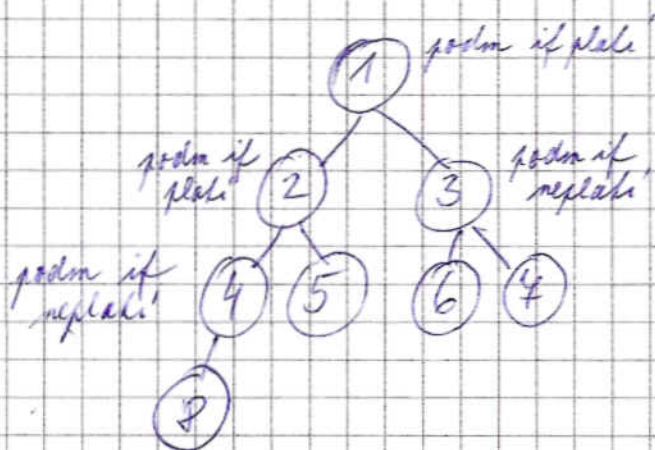
buildHeapRec(i)
if ( $4i \leq n$ ) {
    buildHeapRec(2i)
    buildHeapRec(2i+1)
}
siftDown(i)
}

```

1 2 3 4 5 6 7 8

// rekursivní for

EX 6.6



všude, kde se volala met. HeapRec(),  
volá se siftDown()

