

Содержание

Предисловие ко второму изданию	15
Изменения во втором издании	15
Целевая аудитория	16
Соглашения, используемые в данной книге	17
Использование примеров кода	18
Благодарности	18
Об авторах	19
Об изображении на обложке	19
Ждем ваших отзывов!	20
Глава 1. Мысли алгоритмически	21
Понимание проблемы	21
Прямое решение	23
Интеллектуальные подходы	23
Жадный подход	24
Разделяй и властвуй	25
Параллельное вычисление	25
Приближение	25
Обобщение	26
Резюме	28
Глава 2. Математика алгоритмов	29
Размер экземпляра задачи	29
Скорость роста функций	30
Анализ наилучшего, среднего и наихудшего случаев	34
Наихудший случай	37
Средний случай	37
Наилучший случай	38
Нижняя и верхняя границы	39
Семейства производительности	40
Константное поведение	40
Логарифмическое поведение	41

Сублинейное поведение	43
Линейная производительность	44
Линейно-логарифмическая производительность	47
Квадратичная производительность	47
Менее очевидные производительности	49
Экспоненциальная производительность	52
Резюме по асимптотическому росту	53
Эталонные операции	53
Глава 3. Строительные блоки алгоритмов	57
Формат представления алгоритма	58
Название и краткое описание	58
Входные и выходные данные алгоритма	58
Контекст применения алгоритма	58
Реализация алгоритма	58
Анализ алгоритма	58
Вариации алгоритма	59
Формат шаблона псевдокода	59
Формат эмпирических оценок	60
Вычисления с плавающей точкой	60
Производительность	61
Ошибка округления	61
Сравнение значений с плавающей точкой	62
Специальные значения	64
Пример алгоритма	64
Название и краткое описание	65
Входные и выходные данные алгоритма	65
Контекст применения алгоритма	65
Реализация алгоритма	66
Анализ алгоритма	69
Распространенные подходы	69
Жадная стратегия	69
Разделяй и властвуй	70
Динамическое программирование	71
Глава 4. Алгоритмы сортировки	77
Терминология	77
Представление	78
Сравнимость элементов	79
Устойчивая сортировка	80
Критерии выбора алгоритма сортировки	81
Сортировки перестановкой	81
Сортировка вставками	81

Контекст применения алгоритма	83
Реализация алгоритма	83
Анализ алгоритма	84
Сортировка выбором	86
Пирамидальная сортировка	87
Контекст применения алгоритма	91
Реализация алгоритма	91
Анализ алгоритма	93
Вариации алгоритма	93
Сортировка, основанная на разбиении	93
Контекст применения алгоритма	97
Реализация алгоритма	98
Анализ алгоритма	99
Вариации алгоритма	99
Сортировка без сравнений	101
Блочная сортировка	101
Реализация алгоритма	103
Анализ алгоритма	106
Вариации алгоритма	107
Сортировка с использованием дополнительной памяти	109
Сортировка слиянием	109
Входные и выходные данные алгоритма	110
Реализация алгоритма	110
Анализ алгоритма	111
Вариации алгоритма	112
Результаты хронометража для строк	114
Анализ методов	116
Глава 5. Поиск	119
Последовательный поиск	120
Входные и выходные данные алгоритма	121
Контекст применения алгоритма	121
Реализация алгоритма	122
Анализ алгоритма	123
Бинарный поиск	124
Входные и выходные данные алгоритма	124
Контекст применения алгоритма	124
Реализация алгоритма	125
Анализ алгоритма	127
Вариации алгоритма	128
Поиск на основе хеша	129
Входные и выходные данные алгоритма	131
Контекст применения алгоритма	131
Реализация алгоритма	135

Анализ алгоритма	137
Вариации алгоритма	140
Фильтр Блума	146
Входные и выходные данные алгоритма	147
Контекст применения алгоритма	148
Реализация алгоритма	148
Анализ алгоритма	149
Бинарное дерево поиска	150
Входные и выходные данные алгоритма	151
Контекст применения алгоритма	152
Реализация алгоритма	153
Анализ алгоритма	163
Вариации алгоритма	163
Глава 6. Алгоритмы на графах	165
Графы	166
Проектирование структуры данных	169
Поиск в глубину	169
Входные и выходные данные алгоритма	173
Контекст применения алгоритма	174
Реализация алгоритма	174
Анализ алгоритма	175
Вариации алгоритма	175
Поиск в ширину	175
Входные и выходные данные алгоритма	177
Контекст применения алгоритма	178
Реализация алгоритма	178
Анализ алгоритма	179
Кратчайший путь из одной вершины	180
Входные и выходные данные алгоритма	183
Реализация алгоритма	183
Анализ алгоритма	184
Алгоритм Дейкстры для плотных графов	185
Вариации алгоритма	188
Сравнение вариантов поиска кратчайших путей из одной вершины	191
Данные хронометража	191
Плотные графы	192
Разреженные графы	192
Кратчайшие пути между всеми парами вершин	193
Входные и выходные данные алгоритма	193
Реализация алгоритма	195
Анализ алгоритма	198

Алгоритмы построения минимального остовного дерева	198
Входные и выходные данные алгоритма	200
Реализация алгоритма	200
Анализ алгоритма	202
Вариации алгоритма	202
Заключительные мысли о графах	202
Вопросы хранения	203
Анализ графа	203
Глава 7. Поиск путей в ИИ	205
Дерево игры	206
Функции статических оценок	209
Концепции поиска путей	210
Представление состояния	210
Вычисление доступных ходов	211
Максимальная глубина расширения	211
Minimax	211
Входные и выходные данные алгоритма	213
Контекст применения алгоритма	214
Реализация алгоритма	214
Анализ алгоритма	217
NegMax	217
Реализация алгоритма	219
Анализ алгоритма	221
AlphaBeta	221
Реализация алгоритма	225
Анализ алгоритма	227
Деревья поиска	229
Эвристические функции длины пути	232
Поиск в глубину	232
Входные и выходные данные алгоритма	233
Контекст применения алгоритма	234
Реализация алгоритма	234
Анализ алгоритма	236
Поиск в ширину	238
Входные и выходные данные алгоритма	239
Контекст применения алгоритма	240
Реализация алгоритма	240
Анализ алгоритма	242
A*Search	242
Входные и выходные данные алгоритма	244
Контекст применения алгоритма	244
Реализация алгоритма	247

Анализ алгоритма	251
Вариации алгоритма	252
Сравнение алгоритмов поиска в дереве	254
Глава 8. Алгоритмы транспортных сетей	257
Транспортная сеть	258
Максимальный поток	260
Входные и выходные данные алгоритма	261
Реализация алгоритма	261
Анализ алгоритма	270
Оптимизация	270
Связанные алгоритмы	273
Паросочетания в двудольном графе	274
Входные и выходные данные алгоритма	274
Реализация алгоритма	275
Анализ алгоритма	278
Размышления об увеличивающих путях	278
Поток минимальной стоимости	283
Перегрузка	284
Реализация алгоритма	285
Перевозка	285
Реализация алгоритма	287
Назначение	287
Реализация алгоритма	287
Линейное программирование	287
Глава 9. Вычислительная геометрия	289
Классификация задач	290
Входные данные	290
Вычисления	292
Природа задачи	293
Предположения	293
Выпуклая оболочка	294
Сканирование выпуклой оболочки	295
Входные и выходные данные алгоритма	296
Контекст применения алгоритма	297
Реализация алгоритма	298
Анализ алгоритма	300
Вариации алгоритма	301
Вычисление пересечения отрезков	304
LineSweep	305
Входные и выходные данные алгоритма	306
Контекст применения алгоритма	306

Реализация алгоритма	308
Анализ алгоритма	313
Вариации алгоритма	316
Диаграмма Вороного	316
Входные и выходные данные алгоритма	322
Реализация алгоритма	322
Анализ алгоритма	329
Глава 10. Пространственные древовидные структуры	331
Запросы ближайшего соседа	332
Запросы диапазонов	333
Запросы пересечения	333
Структуры пространственных деревьев	334
<i>k-d</i> -деревья	334
Дерево квадрантов	335
R-дерево	336
Задача о ближайшем соседе	337
Входные и выходные данные алгоритма	339
Контекст применения алгоритма	339
Реализация алгоритма	340
Анализ алгоритма	343
Вариации алгоритма	348
Запрос диапазона	348
Входные и выходные данные алгоритма	349
Контекст применения алгоритма	349
Реализация алгоритма	350
Анализ алгоритма	352
Деревья квадрантов	355
Входные и выходные данные алгоритма	357
Реализация алгоритма	357
Анализ алгоритма	361
Вариации алгоритма	361
R-деревья	362
Входные и выходные данные алгоритма	366
Контекст применения алгоритма	366
Реализация алгоритма	366
Анализ алгоритма	372
Глава 11. Дополнительные категории алгоритмов	375
Вариации на тему алгоритмов	375
Приближенные алгоритмы	376
Контекст применения алгоритма	378
Реализация алгоритма	378
Анализ алгоритма	380

Параллельные алгоритмы	382
Вероятностные алгоритмы	387
Оценка размера множества	388
Оценка размера дерева поиска	390
Глава 12. Эпилог: алгоритмические принципы	397
Используемые данные	397
Разложение задачи на задачи меньшего размера	398
Выбор правильной структуры данных	400
Пространственно-временной компромисс	401
Построение поиска	402
Приведение задачи к другой задаче	403
Тестировать алгоритмы труднее, чем писать	404
Допустимость приближенных решений	406
Повышение производительности с помощью параллелизма	406
Приложение. Хронометраж	409
Статистические основы	409
Пример	411
Решение для Java	411
Решение для Linux	412
Хронометраж с использованием Python	416
Вывод результатов	417
Точность	419
Литература	421
Предметный указатель	425



Строительные блоки алгоритмов

Мы создаем программное обеспечение для решения задач. Но программисты часто слишком сосредоточены на решении задачи, чтобы выяснять, нет ли уже готового ее решения. Даже если программист знает, что задача уже была решена, не очевидно, что существующий код будет соответствовать конкретной задаче, с которой работает программист. В конечном счете не так уж легко найти код на данном языке программирования, который мог бы быть легко изменен для решения конкретной задачи.

Размышлять об алгоритмах можно по-разному. Многие практики просто ищут алгоритм в книге или на веб-сайтах, копируют код, запускают его (а может быть, даже проверяют), а затем переходят к следующей задаче. По нашему мнению, такой процесс ничуть не улучшает понимание алгоритмов. В самом деле, такой подход может вывести вас на кривую дорожку неверного выбора конкретной реализации алгоритма.

Вопрос заключается не только в том, как найти правильный алгоритм для решения вашей задачи, но и в том, чтобы хорошо в нем разобраться и понять, как он работает, чтобы убедиться, что вы сделали правильный выбор. И, когда вы выбрали алгоритм, как эффективно его реализовать? Каждая глава нашей книги объединяет набор алгоритмов для решения стандартной задачи (например, для сортировки или поиска) или связанных с ней задач (например, поиска пути). В этой главе мы представим формат, используемый нами для описания алгоритмов в этой книге. Мы также подытожим общие алгоритмические подходы, используемые для решения программных задач.

Формат представления алгоритма

Реальная мощь применения шаблона для описания каждого алгоритма проявляется в том, что вы можете быстро сравнивать различные алгоритмы и выявлять общие особенности в, казалось бы, совершенно разных алгоритмах. Каждый алгоритм в книге представлен с использованием фиксированного набора разделов, соответствующих упомянутому шаблону. Мы можем также пропустить некоторый раздел, если он не добавляет ничего ценного к описанию алгоритма, или добавить разделы для освещения некоторой конкретной особенности алгоритма.

Название и краткое описание

Описательное название алгоритма. Мы используем это название для лаконичных ссылок одних алгоритмов на другие. Когда мы говорим об использовании **последовательного поиска**, это название точно передает, о каком именно алгоритме поиска мы говорим. Название каждого алгоритма всегда выделено полужирным шрифтом.

Входные и выходные данные алгоритма

Описывает ожидаемый формат входных данных алгоритма и вычисленных им значений.

Контекст применения алгоритма

Описание задачи, которое показывает, когда алгоритм является полезным и когда его производительность будет наилучшей. Описание свойств задачи/решения, которые необходимо рассмотреть для успешной реализации алгоритма. Это те соображения, которые должны привести вас к решению о выборе данного конкретного алгоритма для вашей задачи.

Реализация алгоритма

Описание алгоритма с использованием реального рабочего кода с документацией. Все исходные тексты решений можно найти в репозитории к книге.

Анализ алгоритма

Краткий анализ алгоритма, включая данные о производительности и информацию, которая должна помочь вам понять поведение алгоритма. Хотя раздел, посвященный анализу, не предназначен для формального доказательства указанной производительности алгоритма, вы должны быть в состоянии понять, почему алгоритм ведет себя именно таким образом. Чтобы пояснить описанное поведение алгоритмов,

мы предоставляем ссылки на работы, в которых представлены соответствующие леммы и доказательства.

Вариации алгоритма

Представляет вариации алгоритма или различные альтернативы.

Формат шаблона псевдокода

Каждый алгоритм в этой книге представлен с примерами кода, которые демонстрируют его реализацию на основных языках программирования, таких как Python, C, C++ и Java. Для читателей, которые не знакомы со всеми этими языками, мы описываем каждый алгоритм с помощью псевдокода с небольшим примером, показывающим его выполнение.

Рассмотрим следующий пример описания производительности, которое именуется алгоритм и четко классифицирует его производительность для всех трех случаев (наилучший, средний, наихудший), описанных в главе 2, “Математика алгоритмов”.

Последовательный поиск

Наилучший: $O(1)$; средний, наихудший: $O(n)$

```
search (A,t)
  for i=0 to n-1 do      ❶
    if A[i] = t then
      return true
  return false
end
```

❶ Последовательное обращение к каждому элементу от 0 до n-1.

Описание псевдокода преднамеренно краткое. Ключевые слова и имена функций приведены с использованием полужирного шрифта. Все переменные имеют имена, записываемые строчными буквами, в то время как массивы записываются прописными буквами, а обращение к их элементам выполняется с помощью индексной записи `[i]`. Отступы в псевдокоде показывают области видимости инструкций `if` и циклов `while` и `for`.

Перед тем как рассматривать исходные тексты реализаций на конкретных языках программирования, следует ознакомиться с кратким резюме алгоритма. После каждого резюме следует небольшой пример (наподобие показанного на рис. 3.1), призванный облегчить понимание работы алгоритма. Эти рисунки показывают выполнение алгоритмов в динамике, часто с изображением основных шагов алгоритма, представленных на рисунке сверху вниз.

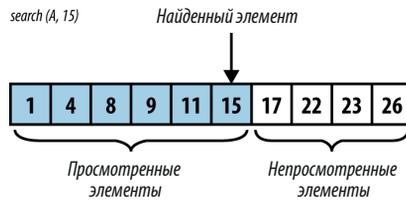


Рис. 3.1. Пример выполнения последовательного поиска

Формат эмпирических оценок

Мы подтверждаем производительность каждого алгоритма путем выполнения ряда хронометражей решения задач, соответствующих индивидуальным алгоритмам. Приложение А содержит более подробную информацию о механизмах, используемых для хронометража. Для правильной оценки производительности набор тестов состоит из множества k индивидуальных испытаний (обычно $k \geq 10$). Лучшее и худшее выполнения отбрасываются, остальные же $k-2$ испытания проходят статистическую обработку с вычислением среднего значения и стандартного отклонения. Экземпляры задач, приводимые в таблицах, обычно имеют размеры от $n=2$ до 2^{20} .

Вычисления с плавающей точкой

Поскольку ряд алгоритмов в этой книге включает числовые вычисления, нам нужно описать мощь и ограничения современных компьютеров в этой области. Компьютеры выполняют основные вычисления со значениями, хранящимися в регистрах центрального процессора (CPU). По мере того, как компьютерные архитектуры эволюционировали от 8-разрядных процессоров Intel, популярных в 1970-х годах, до сегодняшних получивших широкое распространение 64-битных архитектур (например, процессоры Intel Itanium и Sun Microsystems Sparc), эти регистры существенно выросли в размерах. Процессор часто поддерживает базовые операции — такие, как сложение, умножение, вычитание и деление — для целочисленных значений, хранящихся в этих регистрах. Устройства для вычислений с плавающей точкой (FPU) могут эффективно выполнять вычисления в соответствии со стандартом IEEE для бинарной арифметики с плавающей точкой (IEEE 754).

Математические вычисления на основе целочисленных значений (таких, как логические значения, 8-битные байты и 16- и 32-разрядные целые числа) традиционно являются наиболее эффективными вычислениями, выполняемыми процессором. Программы часто оптимизированы таким образом, чтобы использовать эту историческую разницу в производительности между вычислениями с целыми числами и с числами с плавающей точкой. Однако в современных процессорах

производительность вычислений с плавающей точкой значительно улучшена. Поэтому важно, чтобы разработчики были ознакомлены со следующими вопросами программирования арифметики с плавающей точкой [28].

Производительность

Общепризнано, что вычисления с целочисленными значениями будут более эффективными, чем аналогичные вычисления с плавающей точкой. В табл. 3.1 перечислены значения времени выполнения 10 000 000 операций, включая результаты в Linux времен первого издания этой книги и результаты Sparc Ultra-2 1996 года. Как видите, производительность отдельных операций может значительно отличаться от платформы к платформе. Эти результаты показывают также огромные улучшения процессоров в течение последних двух десятилетий. Для некоторых результатов указано нулевое время выполнения, так как они быстрее, чем имеющиеся средства хронометража.

Таблица 3.1. Время (в секундах) выполнения 10 000 000 операций

Операция	Sparc Ultra-2	Linux i686	В настоящее время
32-битное целое CMP	0,811	0,0337	0,0000
32-битное целое MUL	2,372	0,0421	0,0000
32-битное float MUL	1,236	0,1032	0,02986
64-битное double MUL	1,406	0,1028	0,02987
32-битное float DIV	1,657	0,1814	0,02982
64-битное double DIV	2,172	0,1813	0,02980
128-битное double MUL	36,891	0,2765	0,02434
32-битное целое DIV	3,104	0,2468	0,0000
32-битное double SQRT	3,184	0,2749	0,0526

Ошибка округления

Все вычисления с использованием значений с плавающей точкой могут привести к ошибкам округления, вызванным бинарным представлением чисел с плавающей точкой. В общем случае число с плавающей точкой является конечным представлением, разработанным для приближения действительного числа, бинарное представление которого может быть бесконечным. В табл. 3.2 показана информация о представлениях чисел с плавающей точкой и представлении конкретного значения 3.88f.

Таблица 3.2. Представления чисел с плавающей точкой

Тип	Знак, бит	Экспонента, бит	Мантисса, бит
float	1	8	23
double	1	11	52

Пример бинарного представления 3.88f как 0x407851ec
 01000000 01111000 01010001 11101100 (всего 32 бита)
 seeeeeeee emmmmmmm mmmmmmmmm mmmmmmmmm

Тремя следующими за 3.88f 32-битными представлениями чисел с плавающей точкой (и их значениями) являются:

- 0x407851ed: 3.8800004
- 0x407851ee: 3.8800006
- 0x407851ef: 3.8800008

Вот некоторые случайным образом выбранные 32-битные значения с плавающей точкой:

- 0x1aec9fae: 9.786529E-23
- 0x622be970: 7.9280355E20
- 0x18a4775b: 4.2513525E-24

В 32-разрядном значении с плавающей точкой один бит используется для знака, 8 битов — для экспоненты и 23 бита — для мантиссы. В представлении Java “степень двойки может определяться путем трактовки битов экспоненты как положительного числа с последующим вычитанием из него значения смещения. Для типа float смещение равно 126” [59]. Если сохраненная экспонента равна 128, ее фактическое значение равно 128 – 126, или 2.

Для достижения наибольшей точности мантисса всегда нормализована таким образом, что крайняя слева цифра всегда равна 1; этот бит *в действительности не должен храниться*, но воспринимается FPU как часть числа. В предыдущем примере мантисса представляет собой

. [1]11110000101000111101100 =
[1/2]+1/4+1/8+1/16+1/32+1/1024+1/4096+1/65536+1/131072+1/262144+1/524288+
+1/20974152+1/4194304,

что равно в точности значению 0.9700000286102294921875.

При хранении с использованием этого представления значения 3.88f приближенное значение равно +1·0,9700000286102294921875·2², т.е. в точности 3.88000011444091796875. Ошибка этого значения составляет ~0.0000001. Наиболее распространенный способ описания ошибок чисел с плавающей точкой — использование *относительной ошибки*, которая вычисляется как отношение абсолютной ошибки к точному значению. В данном случае относительная ошибка составляет 0.0000001144091796875/3.88, или 2.9E-8. Относительные ошибки достаточно часто оказываются меньше одной миллионной.

Сравнение значений с плавающей точкой

Поскольку значения с плавающей точкой являются всего лишь приближительными, простейшие операции с плавающей точкой становятся подозрительными. Рассмотрим следующую инструкцию:

```
if (x == y) { ... }
```

Действительно ли эти два числа с плавающей запятой должны быть точно равны? Или достаточно, чтобы они были просто приблизительно равны (что обычно описывается знаком “ \approx ”)? Не может ли случиться так, что два значения хотя и различны, но достаточно близки, так что они должны рассматриваться как одно и то же значение? Рассмотрим практический пример: три точки, $p_0 = (a, b)$, $p_1 = (c, d)$ и $p_2 = (e, f)$, в декартовой системе координат определяют упорядоченную пару отрезков (p_0, p_1) и (p_1, p_2) . Значение выражения $(c - a)(f - b) - (d - b)(e - a)$ позволяет определить, коллинеарны ли эти два отрезка (т.е. находятся ли они на одной линии). Если это значение

- $= 0$, то отрезки коллинеарны;
- < 0 , то отрезки повернуты влево (против часовой стрелки);
- > 0 , то отрезки повернуты вправо (по часовой стрелке).

Чтобы показать, как при вычислениях Java могут возникать ошибки с плавающей точкой, определим три точки, используя значения от a до f из табл. 3.3.

Таблица 3.3. Арифметические ошибки с плавающей точкой

	32-битное значение (float)	64-битное значение (double)
$a = 1/3$	0.33333334	0.3333333333333333
$b = 5/3$	1.66666666	1.6666666666666667
$c = 33$	33.0	33.0
$d = 165$	165.0	165.0
$e = 19$	19.0	19.0
$f = 95$	95.0	95.0
$(c - a)(f - b) - (d - b)(e - a)$	4.8828125E-4	-4.547473508864641E-13

Как вы можете легко определить, три точки, p_0 , p_1 и p_2 , коллинеарны и лежат на прямой $y = 5 \cdot x$. При вычислении тестового значения с плавающей точкой для проверки коллинеарности на результат вычисления влияют имеющиеся ошибки, присутствующие арифметике с плавающей точкой. Использование при вычислениях 32-битных значений с плавающей точкой дает значение 0,00048828125; использование 64-битных значений дает очень небольшое отрицательное число. Этот пример показывает, что как 32-, так и 64-разрядные представления чисел с плавающей точкой не дают истинные значения математических вычислений. И в рассмотренном случае результаты вычислений приводят к разногласиям по поводу того, представляют ли точки угол по часовой стрелке, против часовой стрелки или коллинеарные отрезки. Таков уж мир вычислений с плавающей точкой.

Одним из распространенных решений для этой ситуации является введение небольшого значения δ для определения операции “ \approx ” (приблизительного равенства) между двумя значениями с плавающей точкой. Согласно этому решению, если $|x - y| < \delta$, то мы считаем x и y равными. Тем не менее даже при такой простой мере

возможна ситуация, когда $x \approx u$ и $u \approx z$, но при этом условие $x \approx z$ не выполняется. Это нарушает математический принцип *транзитивности* и осложняет написание правильного кода. Кроме того, это решение не решает задачу коллинеарности, в которой при принятии решения используется знак полученного значения (нулевое, положительное или отрицательное).

Специальные значения

Хотя все возможные 64-битные значения могут представлять допустимые числа с плавающей точкой, стандарт IEEE определяет несколько значений (табл. 3.4), которые интерпретируются как специальные значения (и часто не могут участвовать в стандартных математических вычислениях, таких как сложение или умножение). Эти значения были разработаны для упрощения восстановления после распространенных ошибок, таких как деление на нуль, квадратный корень из отрицательного числа, переполнение и потеря значимости. Обратите внимание, что несмотря на то, что они могут использоваться в вычислениях, значения положительного и отрицательного нулей также включены в эту таблицу.

Таблица 3.4. Специальные значения IEEE 754

Специальное значение	64-битное представление IEEE 754
Положительная бесконечность	0x7ff0000000000000L
Отрицательная бесконечность	0xfff0000000000000L
Не число (NaN)	От 0x7ff0000000000001L до 0x7fffffffffffffffffL и от 0xfff0000000000001L до 0xffffffffffffffffL
Отрицательный нуль	0x8000000000000000
Положительный нуль	0x0000000000000000

Эти специальные значения могут быть результатом вычислений, которые выходят за пределы допустимых границ представлений чисел. Выражение `1/0.0` в Java вычисляется как положительная бесконечность. Если вместо этого инструкция будет записана как `double x = 1/0;`, то виртуальная машина Java сгенерирует исключение `ArithmeticException`, поскольку это выражение выполняет целочисленное деление двух чисел.

Пример алгоритма

Чтобы проиллюстрировать наш шаблон алгоритма, опишем алгоритм **сканирования Грэхема** для вычисления выпуклой оболочки множества точек. Это задача, представленная в главе 1, “Мысли алгоритмически”, и показанная на рис. 1.3.

Название и краткое описание

Сканирование Грэхема вычисляет выпуклую оболочку множества точек на декартовой плоскости. Алгоритм находит нижнюю точку *low* во входном множестве *P* и сортирует оставшиеся точки $\{P-low\}$ по полярному углу относительно нижней точки в *обратном* порядке. Этот порядок позволяет алгоритму обойти *P* по часовой стрелке от самой низкой точки. Каждый левый поворот для последних трех точек в строящейся оболочке показывает, что последняя точка оболочки была выбрана неправильно и может быть удалена.

Входные и выходные данные алгоритма

Экземпляр задачи построения выпуклой оболочки определяется множеством точек *P*.

Вывод представляет собой последовательность точек (x, y) , представляющую обход выпуклой оболочки по часовой стрелке. Какая именно точка выбрана первой, значения не имеет.

Контекст применения алгоритма

Этот алгоритм подходит для декартовых точек. Если точки используют иную систему координат, например такую, в которой большие значения *y* отражают более низкие точки на плоскости, то алгоритм должен соответственно вычислять нижнюю точку *low*. Сортировка точек по полярному углу требует тригонометрических вычислений.

Сканирование Грэхема

Наилучший, средний, наихудший случаи: $O(n \cdot \log n)$

```
graham(P)
  low = точка с минимальной координатой y в P           ❶
  Удаляем low из P
  Сортируем P по убыванию полярного угла относительно low  ❷

  hull = {P[n-2], low}                                   ❸
  for i = 0 to n-1 do
    while (isLeftTurn(secondLast(hull), last(hull), P[i])) do  ❹
      Удаляем последнюю точку из оболочки

    Добавляем P[i] к оболочке
  Удаляем дубликат последней точки                       ❺
  Возвращаем оболочку
```

- ❶ Точки с одинаковыми значениями y сортируются по координате x
- ❷ $P[0]$ имеет максимальный полярный угол, а $P[n-2]$ – минимальный
- ❸ Оболочка строится по часовой стрелке начиная с минимального полярного угла и low .
- ❹ Каждый поворот влево указывает, что последняя точка оболочки должна быть удалена
- ❺ Поскольку это должна быть $P[n-2]$

Реализация алгоритма

Если вы решаете эту задачу вручную, вероятно, у вас не возникает проблемы с отслеживанием соответствующих краев, но может оказаться трудно объяснить точную последовательность выполненных вами шагов. Ключевым шагом в этом алгоритме является сортировка точек по убыванию полярного угла относительно самой нижней точки множества. После упорядочения алгоритм переходит к обходу этих точек, расширяя частично построенную оболочку и изменяя ее структуру, если последние три точки оболочки делают левый поворот, что указывает на невыпуклую форму оболочки (пример 3.1).

Пример 3.1. Реализация сканирования Грэхема

```
public class NativeGrahamScan implements IConvexHull {
    public IPoint[] compute(IPoint[] pts) {
        int n = pts.length;
        if (n < 3) {
            return pts;
        }

        // Находим наимизшую точку и меняем ее с последней
        // точкой массива points[], если она не является таковой
        int lowest = 0;
        double lowestY = pts[0].getY();

        for (int i = 1; i < n; i++) {
            if (pts[i].getY() < lowestY) {
                lowestY = pts[i].getY();
                lowest = i;
            }
        }

        if (lowest != n - 1) {
            IPoint temp = pts[n - 1];
            pts[n - 1] = pts[lowest];
            pts[lowest] = temp;
        }
    }
}
```

```

// Сортируем points[0..n-2] в порядке убывания полярного
// угла по отношению к наинизшей точке points[n-1].
new HeapSort<IPoint>().sort(pts,0,n-2,
    new ReversePolarSorter(pts[n - 1]));

// *Известно*, что три точки (в указанном порядке)
// находятся на оболочке - (points[n-2]), наинизшая точка
// (points[n-1]) и точка с наибольшим полярным углом
// (points[0]). Начинаем с первых двух
DoubleLinkedList<IPoint>list=new DoubleLinkedList<IPoint>();
list.insert(pts[n - 2]);
list.insert(pts[n - 1]);

// Если все точки коллинеарны, обрабатываем их, чтобы
// избежать проблем позже
double firstAngle=Math.atan2(pts[0].getY()-lowest,
    pts[0].getX()-pts[n-1].getX());
double lastAngle=Math.atan2(pts[n-2].getY()-lowest,
    pts[n-2].getX()-pts[n-1].getX());
if (firstAngle == lastAngle) {
    return new IPoint[] { pts[n - 1], pts[0] };
}

// Последовательно посещаем каждую точку, удаляя точки,
// приводящие к ошибке. Поскольку у нас всегда есть как
// минимум один "правый поворот", внутренний цикл всегда
// завершается
for (int i = 0; i < n - 1; i++) {
    while (isLeftTurn(list.last().prev().value(),
        list.last().value(),
        pts[i])) {
        list.removeLast();
    }

    // Вставляем следующую точку оболочки в ее
    // корректную позицию
    list.insert(pts[i]);
}

// Последняя точка дублируется, так что мы берем
// n-1 точек начиная с наинизшей
IPoint hull[] = new IPoint[list.size() - 1];
DoubleNode<IPoint> ptr = list.first().next();
int idx = 0;

while (idx < hull.length) {
    hull[idx++] = ptr.value();
    ptr = ptr.next();
}

```

```

        return hull;
    }
    /** Проверка коллинеарности для определения левого поворота. */
    public static boolean isLeftTurn(IPoint p1, IPoint p2, IPoint p3) {
        return (p2.getX()-p1.getX())*(p3.getY()-p1.getY())-
            (p2.getY()-p1.getY())*(p3.getX()-p1.getX())>0;
    }
}

/** Клас сортировки в обратном порядке по полярному углу
    относительно наиминизшей точки */
class ReversePolarSorter implements Comparator<IPoint> {
    /** Сохраненные координаты x,y базовой точки для сравнения. */
    final double baseX;
    final double baseY;
    /** PolarSorter вычисляет все точки, сравниваемые с базовой. */
    public ReversePolarSorter(IPoint base) {
        this.baseX = base.getX();
        this.baseY = base.getY();
    }
    public int compare(IPoint one, IPoint two) {
        if (one == two) {
            return 0;
        }

        // Оба угла вычисляются с помощью функции atan2.
        // Код работает, так как one.y всегда не меньше base.y
        double oneY = one.getY();
        double twoY = two.getY();
        double oneAngle = Math.atan2(oneY-baseY, one.getX()-baseX);
        double twoAngle = Math.atan2(twoY-baseY, two.getX()-baseX);

        if (oneAngle > twoAngle) {
            return -1;
        } else if (oneAngle < twoAngle) {
            return +1;
        }

        // Если углы одинаковы, для корректной работы алгоритма
        // необходимо упорядочение в убывающем порядке по высоте
        if (oneY > twoY) {
            return -1;
        } else if (oneY < twoY) {
            return +1;
        }

        return 0;
    }
}

```