

Wstęp do informatyki

Algorytmy i struktury danych

Piotr Fulmański

Wydział Matematyki i Informatyki,
Uniwersytet Łódzki, Polska

25 października 2016

- 1 Algorytm
- 2 Przetwarzane informacje
- 3 Struktury danych
- 4 Metody opisu algorytmów
- 5 Struktury danych a algorytm
- 6 Iteracja i rekurencja

Nazwa

Termin **algorytm** pochodzi od nazwiska perskiego astronoma i matematyka żyjącego na przełomie VIII i IX w n.e. W 825 roku Muhammad ibn Musa al-Chorezmi (al-Khawarizmy) napisał traktat, w którym podał wiele precyzyjnych opisów dotyczących różnych matematycznych reguł (np. dodawania czy mnożenia liczb dziesiętnych). W XII wieku dzieło to zostało przetłumaczone na łacinę jako *Algorithmi de numero Indorum*, co należało rozumieć następująco: *Algorithmi o liczbach Indyjskich*. Pojawiające się tutaj po raz pierwszy słowo *Algorithmi* było oczywiście inaczej zapisanym nazwiskiem matematyka. Większość ludzi rozumiała jednak tytuł bardziej jako *Algorytmy o liczbach Indyjskich* a stąd już blisko do *Algorytmy na liczbach indyjskich (arabskich)*. W ten oto sposób precyzyjnie opisaną metodę obliczeniową zaczęto nazywać algorytmem (łac. *algorismus*).

Nieformalna definicja

Nie ma jednej uniwersalnej definicji algorytmu. W potocznym tego słowa znaczeniu, algorytm oznacza sposób postępowania, przepis na coś, schemat działania.

Bardziej formalnie

Algorytm - w matematyce oraz informatyce to skończony, uporządkowany ciąg jasno zdefiniowanych czynności, koniecznych do wykonania pewnego zadania.

- wyróżniony początek i koniec
- warunek jednoznaczności
- warunek dyskretności
- warunek uniwersalności
- warunek efektywności

Nieformalna definicja

Nie ma jednej uniwersalnej definicji algorytmu. W potocznym tego słowa znaczeniu, algorytm oznacza sposób postępowania, przepis na coś, schemat działania.

Bardziej formalnie

Algorytm - w matematyce oraz informatyce to skończony, uporządkowany ciąg jasno zdefiniowanych czynności, koniecznych do wykonania pewnego zadania.

- wyróżniony początek i koniec
- warunek jednoznaczności
- warunek dyskretności
- warunek uniwersalności
- warunek efektywności

Nieformalna definicja

Nie ma jednej uniwersalnej definicji algorytmu. W potocznym tego słowa znaczeniu, algorytm oznacza sposób postępowania, przepis na coś, schemat działania.

Bardziej formalnie

Algorytm - w matematyce oraz informatyce to skończony, uporządkowany ciąg jasno zdefiniowanych czynności, koniecznych do wykonania pewnego zadania.

- wyróżniony początek i koniec
- warunek jednoznaczności
- warunek dyskretności
- warunek uniwersalności
- warunek efektywności

Nieformalna definicja

Nie ma jednej uniwersalnej definicji algorytmu. W potocznym tego słowa znaczeniu, algorytm oznacza sposób postępowania, przepis na coś, schemat działania.

Bardziej formalnie

Algorytm - w matematyce oraz informatyce to skończony, uporządkowany ciąg jasno zdefiniowanych czynności, koniecznych do wykonania pewnego zadania.

- wyróżniony początek i koniec
- warunek jednoznaczności
- warunek dyskretności
- warunek uniwersalności
- warunek efektywności

Nieformalna definicja

Nie ma jednej uniwersalnej definicji algorytmu. W potocznym tego słowa znaczeniu, algorytm oznacza sposób postępowania, przepis na coś, schemat działania.

Bardziej formalnie

Algorytm - w matematyce oraz informatyce to skończony, uporządkowany ciąg jasno zdefiniowanych czynności, koniecznych do wykonania pewnego zadania.

- wyróżniony początek i koniec
- warunek jednoznaczności
- warunek dyskretności
- warunek uniwersalności
- warunek efektywności

Nieformalna definicja

Nie ma jednej uniwersalnej definicji algorytmu. W potocznym tego słowa znaczeniu, algorytm oznacza sposób postępowania, przepis na coś, schemat działania.

Bardziej formalnie

Algorytm - w matematyce oraz informatyce to skończony, uporządkowany ciąg jasno zdefiniowanych czynności, koniecznych do wykonania pewnego zadania.

- wyróżniony początek i koniec
- warunek jednoznaczności
- warunek dyskretności
- warunek uniwersalności
- warunek efektywności

Nieformalna definicja

Nie ma jednej uniwersalnej definicji algorytmu. W potocznym tego słowa znaczeniu, algorytm oznacza sposób postępowania, przepis na coś, schemat działania.

Bardziej formalnie

Algorytm - w matematyce oraz informatyce to skończony, uporządkowany ciąg jasno zdefiniowanych czynności, koniecznych do wykonania pewnego zadania.

- wyróżniony początek i koniec
- warunek jednoznaczności
- warunek dyskretności
- warunek uniwersalności
- warunek efektywności

Miejsce

Miejsce algorytmu na przykładzie implementacji oprogramowania rozwiązującego postawiony problem.

- problem
- komputer (czas, wewnętrzna reprezentacja danych, oprogramowanie)
- język (dostępne konstrukcje i typy danych)
- **algorytm**
- program

Miejsce

Miejsce algorytmu na przykładzie implementacji oprogramowania rozwiązującego postawiony problem.

- problem
- komputer (czas, wewnętrzna reprezentacja danych, oprogramowanie)
- język (dostępne konstrukcje i typy danych)
- **algorytm**
- program

Miejsce

Miejsce algorytmu na przykładzie implementacji oprogramowania rozwiązującego postawiony problem.

- problem
- komputer (czas, wewnętrzna reprezentacja danych, oprogramowanie)
- język (dostępne konstrukcje i typy danych)
- **algorytm**
- program

Miejsce

Miejsce algorytmu na przykładzie implementacji oprogramowania rozwiązującego postawiony problem.

- problem
- komputer (czas, wewnętrzna reprezentacja danych, oprogramowanie)
- język (dostępne konstrukcje i typy danych)
- **algorytm**
- program

Miejsce

Miejsce algorytmu na przykładzie implementacji oprogramowania rozwiązującego postawiony problem.

- problem
- komputer (czas, wewnętrzna reprezentacja danych, oprogramowanie)
- język (dostępne konstrukcje i typy danych)
- **algorytm**
- program

Miejsce

Miejsce algorytmu na przykładzie implementacji oprogramowania rozwiązującego postawiony problem.

- problem
- komputer (czas, wewnętrzna reprezentacja danych, oprogramowanie)
- język (dostępne konstrukcje i typy danych)
- **algorytm**
- program

Ograniczona informacja

- Informacja przechowywana w komputerze i przez niego przetwarzana stanowi pewien niewielki wycinek rzeczywistości zawierający dane niezbędne do rozwiązania postawionego problemu.
- Musimy się zastanowić jakie informacje są nam niezbędne, jakie mogą pomóc a jakie są całkiem niepotrzebne.
- Musimy się zastanowić jak będziemy reprezentować wybrane przez nas informacje.

Ostatni punkt prowadzi nas do pojęcia typu danej (struktury danej).

Ograniczona informacja

- Informacja przechowywana w komputerze i przez niego przetwarzana stanowi pewien niewielki wycinek rzeczywistości zawierający dane niezbędne do rozwiązania postawionego problemu.
- Musimy się zastanowić jakie informacje są nam niezbędne, jakie mogą pomóc a jakie są całkiem niepotrzebne.
- Musimy się zastanowić jak będziemy reprezentować wybrane przez nas informacje.

Ostatni punkt prowadzi nas do pojęcia typu danej (struktury danej).

Ograniczona informacja

- Informacja przechowywana w komputerze i przez niego przetwarzana stanowi pewien niewielki wycinek rzeczywistości zawierający dane niezbędne do rozwiązania postawionego problemu.
- Musimy się zastanowić jakie informacje są nam niezbędne, jakie mogą pomóc a jakie są całkiem niepotrzebne.
- Musimy się zastanowić jak będziemy reprezentować wybrane przez nas informacje.

Ostatni punkt prowadzi nas do pojęcia typu danej (struktury danej).

Ograniczona informacja

- Informacja przechowywana w komputerze i przez niego przetwarzana stanowi pewien niewielki wycinek rzeczywistości zawierający dane niezbędne do rozwiązania postawionego problemu.
- Musimy się zastanowić jakie informacje są nam niezbędne, jakie mogą pomóc a jakie są całkiem niepotrzebne.
- Musimy się zastanowić jak będziemy reprezentować wybrane przez nas informacje.

Ostatni punkt prowadzi nas do pojęcia typu danej (struktury danej).

Ograniczona informacja

- Informacja przechowywana w komputerze i przez niego przetwarzana stanowi pewien niewielki wycinek rzeczywistości zawierający dane niezbędne do rozwiązania postawionego problemu.
- Musimy się zastanowić jakie informacje są nam niezbędne, jakie mogą pomóc a jakie są całkiem niepotrzebne.
- Musimy się zastanowić jak będziemy reprezentować wybrane przez nas informacje.

Ostatni punkt prowadzi nas do pojęcia typu danej (struktury danej).

Struktury danych

Struktura danych jest takim sposobem przechowywania danych w komputerze aby ułatwiać ich wykorzystanie. Często rozsądny wybór struktury danych pozwala na wykorzystanie efektywniejszych algorytmów.

Typ danej

Najpopularniejszy podział rozróżnia **typy proste**, nazywany też **typami wbudowanymi** i **typy złożone** — typy złożone z typów prostych.

Do typów prostych zaliczamy zwykle:

- typy liczbowe (np. całkowity, zmiennoprzecinkowy, stałoprzecinkowy)
- typ znakowy (znaki alfanumeryczne)
- typ logiczny

Do typów złożonych (nazywanych też strukturami) zaliczamy zwykle:

- tablicę/listę
- słownik
- zbiór
- rekord
- plik
- kolejkę
- stos
- drzewo

Typ danej

Najpopularniejszy podział rozróżnia **typy proste**, nazywany też **typami wbudowanymi** i **typy złożone** — typy złożone z typów prostych.

Do typów prostych zaliczamy zwykle:

- typy liczbowe (np. całkowity, zmiennoprzecinkowy, stałoprzecinkowy)
- typ znakowy (znaki alfanumeryczne)
- typ logiczny

Do typów złożonych (nazywanych też strukturami) zaliczamy zwykle:

- tablicę/listę
- słownik
- zbiór
- rekord
- plik
- kolejkę
- stos
- drzewo

Typ danej

Najpopularniejszy podział rozróżnia **typy proste**, nazywany też **typami wbudowanymi** i **typy złożone** — typy złożone z typów prostych.

Do typów prostych zaliczamy zwykle:

- typy liczbowe (np. całkowity, zmiennoprzecinkowy, stałoprzecinkowy)
- typ znakowy (znaki alfanumeryczne)
- typ logiczny

Do typów złożonych (nazywanych też strukturami) zaliczamy zwykle:

- tablicę/listę
- słownik
- zbiór
- rekord
- plik
- kolejkę
- stos
- drzewo

Typ danej

Najpopularniejszy podział rozróżnia **typy proste**, nazywany też **typami wbudowanymi** i **typy złożone** — typy złożone z typów prostych.

Do typów prostych zaliczamy zwykle:

- typy liczbowe (np. całkowity, zmiennoprzecinkowy, stałoprzecinkowy)
- typ znakowy (znaki alfanumeryczne)
- typ logiczny

Do typów złożonych (nazywanych też strukturami) zaliczamy zwykle:

- tablicę/listę
- słownik
- zbiór
- rekord
- plik
- kolejkę
- stos
- drzewo

Typ danej

Najpopularniejszy podział rozróżnia **typy proste**, nazywany też **typami wbudowanymi** i **typy złożone** — typy złożone z typów prostych.

Do typów prostych zaliczamy zwykle:

- typy liczbowe (np. całkowity, zmiennoprzecinkowy, stałoprzecinkowy)
- typ znakowy (znaki alfanumeryczne)
- typ logiczny

Do typów złożonych (nazywanych też strukturami) zaliczamy zwykle:

- tablicę/listę
- słownik
- zbiór
- rekord
- plik
- kolejkę
- stos
- drzewo

Typ danej

Najpopularniejszy podział rozróżnia **typy proste**, nazywany też **typami wbudowanymi** i **typy złożone** — typy złożone z typów prostych.

Do typów prostych zaliczamy zwykle:

- typy liczbowe (np. całkowity, zmiennoprzecinkowy, stałoprzecinkowy)
- typ znakowy (znaki alfanumeryczne)
- typ logiczny

Do typów złożonych (nazywanych też strukturami) zaliczamy zwykle:

- tablicę/listę
- słownik
- zbiór
- rekord
- plik
- kolejkę
- stos
- drzewo

Typ danej

Najpopularniejszy podział rozróżnia **typy proste**, nazywany też **typami wbudowanymi** i **typy złożone** — typy złożone z typów prostych.

Do typów prostych zaliczamy zwykle:

- typy liczbowe (np. całkowity, zmiennoprzecinkowy, stałoprzecinkowy)
- typ znakowy (znaki alfanumeryczne)
- typ logiczny

Do typów złożonych (nazywanych też strukturami) zaliczamy zwykle:

- tablicę/listę
- słownik
- zbiór
- rekord
- plik
- kolejkę
- stos
- drzewo

Typ danej

Najpopularniejszy podział rozróżnia **typy proste**, nazywany też **typami wbudowanymi** i **typy złożone** — typy złożone z typów prostych.

Do typów prostych zaliczamy zwykle:

- typy liczbowe (np. całkowity, zmiennoprzecinkowy, stałoprzecinkowy)
- typ znakowy (znaki alfanumeryczne)
- typ logiczny

Do typów złożonych (nazywanych też strukturami) zaliczamy zwykle:

- tablicę/listę
- słownik
- zbiór
- rekord
- plik
- kolejkę
- stos
- drzewo

Typ danej

Najpopularniejszy podział rozróżnia **typy proste**, nazywany też **typami wbudowanymi** i **typy złożone** — typy złożone z typów prostych.

Do typów prostych zaliczamy zwykle:

- typy liczbowe (np. całkowity, zmiennoprzecinkowy, stałoprzecinkowy)
- typ znakowy (znaki alfanumeryczne)
- typ logiczny

Do typów złożonych (nazywanych też strukturami) zaliczamy zwykle:

- tablicę/listę
- słownik
- zbiór
- rekord
- plik
- kolejkę
- stos
- drzewo

Typ danej

Najpopularniejszy podział rozróżnia **typy proste**, nazywany też **typami wbudowanymi** i **typy złożone** — typy złożone z typów prostych.

Do typów prostych zaliczamy zwykle:

- typy liczbowe (np. całkowity, zmiennoprzecinkowy, stałoprzecinkowy)
- typ znakowy (znaki alfanumeryczne)
- typ logiczny

Do typów złożonych (nazywanych też strukturami) zaliczamy zwykle:

- tablicę/listę
- słownik
- zbiór
- rekord
- plik
- kolejkę
- stos
- drzewo

Typ danej

Najpopularniejszy podział rozróżnia **typy proste**, nazywany też **typami wbudowanymi** i **typy złożone** — typy złożone z typów prostych.

Do typów prostych zaliczamy zwykle:

- typy liczbowe (np. całkowity, zmiennoprzecinkowy, stałoprzecinkowy)
- typ znakowy (znaki alfanumeryczne)
- typ logiczny

Do typów złożonych (nazywanych też strukturami) zaliczamy zwykle:

- tablicę/listę
- słownik
- zbiór
- rekord
- plik
- kolejkę
- stos
- drzewo

Typ danej

Najpopularniejszy podział rozróżnia **typy proste**, nazywany też **typami wbudowanymi** i **typy złożone** — typy złożone z typów prostych.

Do typów prostych zaliczamy zwykle:

- typy liczbowe (np. całkowity, zmiennoprzecinkowy, stałoprzecinkowy)
- typ znakowy (znaki alfanumeryczne)
- typ logiczny

Do typów złożonych (nazywanych też strukturami) zaliczamy zwykle:

- tablicę/listę
- słownik
- zbiór
- rekord
- plik
- kolejkę
- stos
- drzewo

```
type tablica is array[1..10] of Integer
```

```
tablica: mojaTablica
```

```
mojaTablica[5] := 12
```

```
wypisz(mojaTablica[9])
```

Przykłady zapisu tablic w różnych językach

Ada:

```
-- definicja typu tablicowego  
type TableType is array(1 .. 100) of Integer;  
-- definicja zmiennej określonego typu tablicowego  
MyTable : TableType;
```

Visual Basic:

```
Dim a(1 to 5,1 to 5) As Double  
Dim MyIntArray(10) As Integer  
Dim MySingleArray(3 to 5) As Single
```

Przykłady zapisu tablic w różnych językach

C:

```
char my_string[40];  
int my_array[] = {1,23,17,4,-5,100};
```

Java:

```
int [] counts;  
counts = new int[5];
```

PHP:

```
$pierwszy_kwartal = array(1 =>'Styczeń','Luty','Marzec');
```

Python:

```
mylist = ["List item 1", 2, 3.14]
```

Przykłady zapisu słownika

Python:

```
d = {"key1": "val1", "key2": "val2"}
```

```
x = d["key2"]
```

```
d["key3"] = 122
```

```
d[42] = "val4"
```

```
type osoba is record
  String: imie
  String: nazwisko
  Integer: wiek
end
```

```
osoba: o
```

```
o.wiek = 12
```

```
wypisz(o.imie)
```

```
var mySet = new Set();

mySet.add(1);
mySet.add(5);
mySet.add("some text");
var o = {a: 1, b: 2};
mySet.add(o);

mySet.has(1); // true
mySet.has(3); // false, 3 has not been added to the set
mySet.has(5); // true
mySet.has(Math.sqrt(25)); // true
mySet.has("Some Text".toLowerCase()); // true
mySet.has(o); // true
mySet.size; // 4
mySet.delete(5); // removes 5 from the set
mySet.has(5); // false, 5 has been removed
mySet.size; // 3, we just removed one value
```


Struktura danych a realizacja algorytmu

Uważny i właściwy dobór struktury danych ma zasadnicze znaczenie zarówno dla realizacji algorytmu jak i rozwiązania postawionego zadania. Dobrze dobrana struktura powinna nam ułatwiać rozwiązanie problemu w maksymalnym możliwym stopniu. Czasem wręcz sama w sobie jest tym rozwiązaniem. Przykłady zobaczymy w dalszej części gdy zapoznamy się już z metodami opisu algorytmów.

Metody opisu algorytmów

- język naturalny
 - teoretycznie łatwy do napisania (wypunktowanie czynności)
 - często mała precyzja
 - kłopoty implementacyjne
- schemat blokowy
 - duża przejrzystość i czytelność
 - odzwierciedla strukturę algorytmu wyraźnie zaznaczając występowanie rozgałęzień (punktów decyzyjnych)
 - kłopoty implementacyjne
- pseudojęzyk
 - ułatwia implementację
 - mniejsza przejrzystość

Metody opisu algorytmów

- język naturalny
 - teoretycznie łatwy do napisania (wypunktowanie czynności)
 - często mała precyzja
 - kłopoty implementacyjne
- schemat blokowy
 - duża przejrzystość i czytelność
 - odzwierciedla strukturę algorytmu wyraźnie zaznaczając występowanie rozgałęzień (punktów decyzyjnych)
 - kłopoty implementacyjne
- pseudojęzyk
 - ułatwia implementację
 - mniejsza przejrzystość

Metody opisu algorytmów

- język naturalny
 - teoretycznie łatwy do napisania (wypunktowanie czynności)
 - często mała precyzja
 - kłopoty implementacyjne
- schemat blokowy
 - duża przejrzystość i czytelność
 - odzwierciedla strukturę algorytmu wyraźnie zaznaczając występowanie rozgałęzień (punktów decyzyjnych)
 - kłopoty implementacyjne
- pseudojęzyk
 - ułatwia implementację
 - mniejsza przejrzystość

Metody opisu algorytmów

- język naturalny
 - teoretycznie łatwy do napisania (wypunktowanie czynności)
 - często mała precyzja
 - kłopoty implementacyjne
- schemat blokowy
 - duża przejrzystość i czytelność
 - odzwierciedla strukturę algorytmu wyraźnie zaznaczając występowanie rozgałęzień (punktów decyzyjnych)
 - kłopoty implementacyjne
- pseudojęzyk
 - ułatwia implementację
 - mniejsza przejrzystość

???

- ???
- ???
- ???

To może zajmijmy się pierwszym sposobem...

???

- ???
- ???
- ???

To może zajmijmy się pierwszym sposobem...

Algorytm Euklidesa

Przyjrzyjmy się dobrze znanemu przykładowi — algorytmowi Euklidesa.

- 1. Weźmy dwie liczby całkowite dodatnie: a i b .
- 2. Jeśli $b = 0$ idź do 3., w przeciwnym razie wykonaj:
 - 2.1. Jeśli $a > b$ to $a := a - b$.
 - 2.2. W przeciwnym razie $b := b - a$.
 - 2.3. Przejdź do 2.
- 3. a jest szukanym największym dzielnikiem.
- 4. Koniec

Algorytm Euklidesa

Przyjrzyjmy się dobrze znanemu przykładowi — algorytmowi Euklidesa.

- **1.** Weźmy dwie liczby całkowite dodatnie: a i b .
- **2.** Jeśli $b = 0$ idź do **3.**, w przeciwnym razie wykonaj:
 - 2.1. Jeśli $a > b$ to $a := a - b$.
 - 2.2. W przeciwnym razie $b := b - a$.
 - 2.3. Przejdź do 2.
- **3.** a jest szukanym największym dzielnikiem.
- **4.** Koniec

Algorytm Euklidesa

Przyjrzyjmy się dobrze znanemu przykładowi — algorytmowi Euklidesa.

- **1.** Weźmy dwie liczby całkowite dodatnie: a i b .
- **2.** Jeśli $b = 0$ idź do **3.**, w przeciwnym razie wykonaj:
 - 2.1. Jeśli $a > b$ to $a := a - b$.
 - 2.2. W przeciwnym razie $b := b - a$.
 - 2.3. Przejdź do 2.
- **3.** a jest szukanym największym dzielnikiem.
- **4.** Koniec

Algorytm Euklidesa

Przyjrzyjmy się dobrze znanemu przykładowi — algorytmowi Euklidesa.

- **1.** Weźmy dwie liczby całkowite dodatnie: a i b .
- **2.** Jeśli $b = 0$ idź do **3.**, w przeciwnym razie wykonaj:
 - **2.1.** Jeśli $a > b$ to $a := a - b$.
 - **2.2.** W przeciwnym razie $b := b - a$.
 - **2.3.** Przejdź do **2.**
- **3.** a jest szukanym największym dzielnikiem.
- **4.** Koniec

Algorytm Euklidesa

Przyjrzyjmy się dobrze znanemu przykładowi — algorytmowi Euklidesa.

- **1.** Weźmy dwie liczby całkowite dodatnie: a i b .
- **2.** Jeśli $b = 0$ idź do **3.**, w przeciwnym razie wykonaj:
 - **2.1.** Jeśli $a > b$ to $a := a - b$.
 - **2.2.** W przeciwnym razie $b := b - a$.
 - **2.3.** Przejdź do 2.
- **3.** a jest szukanym największym dzielnikiem.
- **4.** Koniec

Algorytm Euklidesa

Przyjrzyjmy się dobrze znanemu przykładowi — algorytmowi Euklidesa.

- 1. Weźmy dwie liczby całkowite dodatnie: a i b .
- 2. Jeśli $b = 0$ idź do 3., w przeciwnym razie wykonaj:
 - 2.1. Jeśli $a > b$ to $a := a - b$.
 - 2.2. W przeciwnym razie $b := b - a$.
 - 2.3. Przejdź do 2.
- 3. a jest szukanym największym dzielnikiem.
- 4. Koniec

Algorytm Euklidesa

Przyjrzyjmy się dobrze znanemu przykładowi — algorytmowi Euklidesa.

- **1.** Weźmy dwie liczby całkowite dodatnie: a i b .
- **2.** Jeśli $b = 0$ idź do **3.**, w przeciwnym razie wykonaj:
 - **2.1.** Jeśli $a > b$ to $a := a - b$.
 - **2.2.** W przeciwnym razie $b := b - a$.
 - **2.3.** Przejdź do **2.**
- **3.** a jest szukanym największym dzielnikiem.
- **4.** Koniec

Elementy odnalezione na poprzednim slajdzie to

- ???
- ???
- ???

Symbole

- początek i koniec
- blok instrukcji
- decyzja/warunek
- łącznik
- zapis/odczyt

Symbole

- początek i koniec
- blok instrukcji
- decyzja/warunek
- łącznik
- zapis/odczyt

Symbole

- początek i koniec
- blok instrukcji
- decyzja/warunek
- łącznik
- zapis/odczyt

Symbole

- początek i koniec
- blok instrukcji
- decyzja/warunek
- łącznik
- zapis/odczyt

Symbole

- początek i koniec
- blok instrukcji
- decyzja/warunek
- łącznik
- zapis/odczyt

Symbole

- początek i koniec
- blok instrukcji
- decyzja/warunek
- łącznik
- zapis/odczyt

Reguły

- 1 bloki połączone są zorientowanymi liniami
- 2 wykonywane są wszystkie instrukcje w bloku albo żadna
- 3 dalsze operacje nie zależą od poprzednich, chyba że zależności zostały przekazane za pomocą danych
- 4 kolejność wykonania operacji jest ściśle określona przez zorientowane linie łączące poszczególne bloki
- 5 do każdego bloku prowadzi dokładnie jedna linia
- 6 linie mogą się łączyć, a punkt połączenia nazywa się punktem zbiegu

Reguły

- 1 bloki połączone są zorientowanymi liniami
- 2 wykonywane są wszystkie instrukcje w bloku albo żadna
- 3 dalsze operacje nie zależą od poprzednich, chyba że zależności zostały przekazane za pomocą danych
- 4 kolejność wykonania operacji jest ściśle określona przez zorientowane linie łączące poszczególne bloki
- 5 do każdego bloku prowadzi dokładnie jedna linia
- 6 linie mogą się łączyć, a punkt połączenia nazywa się punktem zbiegu

Reguły

- 1 bloki połączone są zorientowanymi liniami
- 2 wykonywane są wszystkie instrukcje w bloku albo żadna
- 3 dalsze operacje nie zależą od poprzednich, chyba że zależności zostały przekazane za pomocą danych
- 4 kolejność wykonania operacji jest ściśle określona przez zorientowane linie łączące poszczególne bloki
- 5 do każdego bloku prowadzi dokładnie jedna linia
- 6 linie mogą się łączyć, a punkt połączenia nazywa się punktem zbiegu

Reguły

- 1 bloki połączone są zorientowanymi liniami
- 2 wykonywane są wszystkie instrukcje w bloku albo żadna
- 3 dalsze operacje nie zależą od poprzednich, chyba że zależności zostały przekazane za pomocą danych
- 4 kolejność wykonania operacji jest ściśle określona przez zorientowane linie łączące poszczególne bloki
- 5 do każdego bloku prowadzi dokładnie jedna linia
- 6 linie mogą się łączyć, a punkt połączenia nazywa się punktem zbiegu

Reguły

- 1 bloki połączone są zorientowanymi liniami
- 2 wykonywane są wszystkie instrukcje w bloku albo żadna
- 3 dalsze operacje nie zależą od poprzednich, chyba że zależności zostały przekazane za pomocą danych
- 4 kolejność wykonania operacji jest ściśle określona przez zorientowane linie łączące poszczególne bloki
- 5 do każdego bloku prowadzi dokładnie jedna linia
- 6 linie mogą się łączyć, a punkt połączenia nazywa się punktem zbiegu

Reguły

- 1 bloki połączone są zorientowanymi liniami
- 2 wykonywane są wszystkie instrukcje w bloku albo żadna
- 3 dalsze operacje nie zależą od poprzednich, chyba że zależności zostały przekazane za pomocą danych
- 4 kolejność wykonania operacji jest ściśle określona przez zorientowane linie łączące poszczególne bloki
- 5 do każdego bloku prowadzi dokładnie jedna linia
- 6 linie mogą się łączyć, a punkt połączenia nazywa się punktem zbiegu

Reguły

- 1 bloki połączone są zorientowanymi liniami
- 2 wykonywane są wszystkie instrukcje w bloku albo żadna
- 3 dalsze operacje nie zależą od poprzednich, chyba że zależności zostały przekazane za pomocą danych
- 4 kolejność wykonania operacji jest ściśle określona przez zorientowane linie łączące poszczególne bloki
- 5 do każdego bloku prowadzi dokładnie jedna linia
- 6 linie mogą się łączyć, a punkt połączenia nazywa się punktem zbiegu

Metody opisu algorytmów

Schemat blokowy — algorytm Euklidesa

Schemat blokowy algorytmu Euklidesa.

Instrukcje

Pseudojęzyk nie ma ścisłej definicji. Zwykle formą zapisu przypomina jeden z wielu występujących dziś języków proceduralnych, stanowiąc mieszaninę konstrukcji zapożyczonych z wielu z nich, jak na przykład C, Java, PHP czy Python. Szczegóły nie związane z algorytmem (np. zarządzanie pamięcią) zwykle są pomijane. Często bloki kodu, np. występującego w pętli, zastępowane są krótkim wyrażeniem języka naturalnego.

Na potrzeby zajęć przyjmujemy następujące formy zapisu.

- instrukcja podstawienia (przypisania, ang. *assignment statement*)

```
x:=y;  
wiek:=12.6;  
imie:="Piotr";
```

Instrukcje

Pseudojęzyk nie ma ścisłej definicji. Zwykle formą zapisu przypomina jeden z wielu występujących dziś języków proceduralnych, stanowiąc mieszaninę konstrukcji zapożyczonych z wielu z nich, jak na przykład C, Java, PHP czy Python. Szczegóły nie związane z algorytmem (np. zarządzanie pamięcią) zwykle są pomijane. Często bloki kodu, np. występującego w pętli, zastępowane są krótkim wyrażeniem języka naturalnego.

Na potrzeby zajęć przyjmujemy następujące formy zapisu.

- instrukcja podstawienia (przypisania, ang. *assignment statement*)

```
x:=y;  
wiek:=12.6;  
imie:="Piotr";
```

Instrukcje

- blok (ang. *(code) block*), (blok podstawowy; ang. *basic block*)

```
begin
  instrukcje zawarte
  w bloku
end
```

Blok podstawowy to taki ciąg instrukcji, który ma tylko jedno wejście i tylko jedno wyjście. Wejście do bloku znajduje się na jego początku, a wyjście na końcu. **Instrukcje bloku podstawowego wykonują się wszystkie i w kolejności, w jakiej są zapisane.** Bloki są powiązane instrukcjami goto i każdy blok kończy się instrukcją, która przenosi sterowanie do innego bloku.

Instrukcje

- instrukcja warunkowa (ang. *conditional statements, conditional expressions, conditional constructs*)

```
if (WARUNEK) then
begin
  TRUE
end
```

```
if (WARUNEK) then
begin
  TRUE
end
else
begin
  FALSE
end
```

- WARUNEK — wyrażenie zwracające wartość logiczną, np

```
x=7      x>12      x!=18
x>12 and y<3      x=5 and (y=1 or z=2)
```

- TRUE (FALSE) — instrukcje wykonywane, gdy warunek jest prawdziwy (fałszywy)

Instrukcje

- instrukcja pętli for (ang. *for-loop*, *for loop*) (1/2)

```
for i:=1..10 step 1 do
begin
  instrukcje
end
```

Powyższa postać pętli to tak zwana **pętla iteracyjna (pętla licznikowa)** (ang. *count-controlled loops*).

Instrukcje

- instrukcja pętli for (2/2)

```
for i in NAZWA do
begin
  instrukcje
end
```

```
foreach i in NAZWA do
begin
  instrukcje
end
```

- NAZWA — nazwa zmiennej reprezentującej listę, słownik, kolejkę, zbiór itp.

Powyższa postać pętli to tak zwana **pętla foreach** (**pętla „po kolekcji”**) (ang. *collection-controlled loops*).

Instrukcje

- instrukcja pętli do-while i while (ang. *do while loop*, *while loop*)

do	while (WARUNEK)
begin	begin
instrukcje	instrukcje
end	end
while (WARUNEK);	

- NAZWA — nazwa zmiennej reprezentującej listę, słownik, kolejkę, zbiór itp.

Powyższa postać pętli to tak zwana **pętla repetycyjna (pętla warunkowa)** (ang. *condition-controlled loops*).

Funkcja

Funkcja (ang. *function*) jako czarna skrzynka wykonująca określone zadanie.

- wywołanie funkcji:

```
nazwaFunkcji(argumenty);  
x:=funkcja(arg1, arg2, arg3);
```

- definicja funkcji (ciało funkcji):

```
function nazwaFunkcji(argumenty)  
begin  
    instrukcje  
    return zwracanaWartosc;  
end
```

Funkcja

Funkcja (ang. *function*) jako czarna skrzynka wykonująca określone zadanie.

- wywołanie funkcji:

```
nazwaFunkcji(argumenty);  
x:=funkcja(arg1, arg2, arg3);
```

- definicja funkcji (ciało funkcji):

```
function nazwaFunkcji(argumenty)  
begin  
    instrukcje  
    return zwracanaWartosc;  
end
```

Funkcja

Funkcja (ang. *function*) jako czarna skrzynka wykonująca określone zadanie.

- wywołanie funkcji:

```
nazwaFunkcji(argumenty);  
x:=funkcja(arg1, arg2, arg3);
```

- definicja funkcji (ciało funkcji):

```
function nazwaFunkcji(argumenty)  
begin  
    instrukcje  
    return zwracanaWartosc;  
end
```

Funkcja – wartość domyślna argumentu

```
nazwaFunkcji(arg1 = 12, arg2 = "text")
```

Możliwe wywołania

```
nazwaFunkcji(3, "test")
```

```
nazwaFunkcji(5)
```

```
nazwaFunkcji()
```


Funkcja – nazewnictwo

Konwencji związanych ze sposobem zapisywania nazw funkcji (a ogólnie mówiąc wszelkich „obiektów” jak np. zmiennych) jest kilka, ale my będziemy trzymać się chyba najpopularniejszej, tj. tzw. **camelCase**. CamelCase jest systemem zapisu ciągów tekstowych, w którym kolejne wyrazy pisane są łącznie, rozpoczynając każdy następny wielką literą (prócz pierwszego). Na przykład

```
jakasDziwnaNazwaFunkcji  
czasMinuty  
predkoscPojazduWKilometrachNaGodzine
```

Dbamy o to aby nazwy funkcji a także zmiennych i wszelkich innych „obiektów” oddawały to czym dany obiekt się zajmuje lub co reprezentuje.

Funkcja – zwracanie wartości

Zasadniczo przyjmujemy, że funkcja zwraca jedną wartość. Gdy chcemy zwrócić ich kilka, należy „upakować” je w jakiejś strukturze danych (tablica, lista, słownik, krotka (ang. *tuple*) lub struktura)

W Pythonie możliwy jest następujący zapis

```
def f(x):  
    y0 = x + 1  
    y1 = x * 3  
    y2 = y0 ** y3  
  
    return (y0, y1, y2)
```

...

```
y0, y1, y2 = f(2)
```

Funkcja – zwracanie wartości

Używając naszej składni dotyczącej zapisu funkcji napiszemy to samo jako

```
function f(x)
begin
  y0 := x + 1
  y1 := x * 3
  y2 := y0 ** y3

  return (y0, y1, y2)
end
...

y0, y1, y2 := f(2)
```

Funkcja – zwracanie wartości

```
type wynikT is record
```

```
  y0
```

```
  y1
```

```
  y2
```

```
end
```

```
function f(x)
```

```
begin
```

```
  wynikT: wynik
```

```
  wynik.y0 := x + 1
```

```
  wynik.y1 := x * 3
```

```
  wynik.y2 := y0 ** y3
```

```
  return wynik
```

```
end
```

Metody opisu algorytmów

Pseudojęzyk — argument czy parametr?

The terms parameter and argument are sometimes used interchangeably, and the context is used to distinguish the meaning. The term **parameter** (sometimes called formal parameter) is often used to refer to the variable as found in the function definition, while **argument** (sometimes called actual parameter) refers to the actual input passed. For example, in the function definition $f(x) = 2 \cdot x$ the variable x is a parameter; in the function call $f(2)$ the value 2 is the argument of the function. Loosely, a **parameter is a type**, and an **argument is an instance**.

Metody opisu algorytmów

Pseudojęzyk — argument czy parametr?

Please keep in mind that for example in the classical *The C Programming Language* by Brian W. Kernighan and Dennis M. Ritchie in section 5.10 *Command-line Arguments* we can find code like this

```
#include <stdio.h>

main(int argc, char *argv[])
{
    ...
}
```

where we can find not paramc but argc and not paramv but argv.

Metody opisu algorytmów

Pseudojęzyk — argument czy parametr?

Naming the first parameter `argc` is correct, rather than `paramc`. At run time the value we use is an argument. We reserve the term parameter for when discussing subroutine definitions.

According to authors explanation of this part of code: *When `main` is called, it is called with two arguments. The first (conventionally called `argc`, for argument count) is the number of command-line arguments the program was invoked with; the second (`argv`, for argument vector) is a pointer to an array of character strings that contain the arguments, one per string.*

Metody opisu algorytmów

Pseudojęzyk — czy muszę pisać ciągle begin i end?

Formalnie rzecz biorąc, odpowiedź na postawione pytanie jest jedna: tak. Składnia, czy to języka rzeczywistego czy pseudojęzyka, jest nienaruszalną umową. Powyżej opisaliśmy pewną umowę co do zapisu. Ze względów czysto praktycznych (poprawa czytelności kodu na tablicy podczas ćwiczeń) dopuszczalne jest użycie nawiasów klamrowych { oraz } zamiast, odpowiednio, begin oraz end (wyjątek: para begin-end obejmująca ciało programu/funkcji). **Nie wolno natomiast ich mieszać.**

instrukcja	instrukcja {	instrukcja
begin	...	{
...
end	}	}

Metody opisu algorytmów

Pseudojęzyk — switch-case jako alternatywa dla if-elseif-elseif-else?

Konstrukcja if-elseif-elseif-else może zostać zastąpiona bardziej zwięzłą switch-case

```
if (decision = 1) then {
    action3()
}
else if (decision = 2) then {
    action3()
}
else if (decision = 3) then {
    action3();
}

switch (decision) {
    case 1:
        action1()
        break
    case 2:
        action2()
        break
    case 3:
        action3()
        break
}
```

Metody opisu algorytmów

Pseudojęzyk — switch-case jako alternatywa dla if-elseif-elseif-else?

Przy tej okazji zauważmy, że równoważne sobie, na poziomie pseudokodu, instrukcje lub ich ciąg nie muszą być sobie równoważne na poziomie kodu maszynowego.

```
compare value, 1
    jump_if_zero label1
    compare value, 2
    jump_if_zero label2
    compare value, 3
    jump_if_zero label3
label1:
    call action1
label2:
    call action2
label3:
    call action3

add program_counter, value
    call action1
    call action2
    call action3
```

Struktury danych a algorytm

Sortowanie drzewem

XXX

XXX

Opis zadania

Dany jest graf G . Wszystkie wężły grafu są ponumerowane, dzięki czemu możemy mówić np. o wierzchołku 5. Możemy też powiedzieć jakie wierzchołki sąsiadują z zadany wierzchołkiem podając posortowaną od najmniejszej wartości tablicę (a wygodniej kolejkę) wierzchołków. W związku z tym na grafie G możemy wykonać następujące operacje

- 1 pobrać tablicę (kolejkę) wierzchołków sąsiednich dla zadany wierzchołka n

`G.getNeighbours(n)`

Zadanie polega na sprawdzeniu, czy istnieje możliwość przejścia od zadany wierzchołka $nStart$ do zadany wierzchołka końcowego $nStop$.

Struktury danych a algorytm

Wpływ użytej struktury na realizację algorytmu

Algorytm

Dane wejściowe:

- graf G
- wierzchołek początkowy $nStart$
- wierzchołek końcowy $nStop$

Wynik działania:

- zwrócenie wartości logicznej `true` gdy istnieje w grafie G możliwość przejścia od zadanego wierzchołka $nStart$ do zadanego wierzchołka końcowego $nStop$; gdy taka ścieżka nie istnieje, zwrócenie wartości `false`

Struktury danych a algorytm

Wpływ użytej struktury na realizację algorytmu

Algorytm

Zmienne użyte w programie:

- `dataStructure` – pewna struktura danych, na której możemy wykonać następujące operacje
 - 1 pobrać wierzchołek ze struktury
`dataStructure.pop()`
 - 2 dodać wierzchołek `n` do struktury
`dataStructure.add(n)`
 - 3 sprawdzić czy wierzchołek `n` jest już w strukturze
`dataStructure.exist(n)`
- `explored` – będzie wyjaśnione na wykładzie

Struktury danych a algorytm

Wpływ użytej struktury na realizację algorytmu

```
function graphSearch(nStart, nStop, G) return true or false
begin
  node := nStart
  if (node = nStop) then
    return TRUE
  dataStructure := ???
  dataStructure.add(nStart)
  explored := an empty set
  loop {
    if (the dataStructure is empty) then return FALSE
    node := dataStructure.pop()

    explored.add(node)

    for each child in G.getNeighbours(node) {
      if (child is not in explored or dataStructure) then {
        if (child = nStop) then {
          return TRUE
        }
        dataStructure.add(child)
      }
    } // end foreach
  } // end main loop
end
```

Iteracja

Iteracja (łac. *iteratio*) to czynność powtarzania (najczęściej wielokrotnego) tej samej instrukcji (albo wielu instrukcji) w pętli.

Rekurencja

Rekurencja (ang. *recursion*, z łac. *recurrere*, przybiec z powrotem) to w logice, programowaniu i w matematyce odwoływanie się np. funkcji lub definicji do samej siebie.

Iteracja

Iteracja (łac. *iteratio*) to czynność powtarzania (najczęściej wielokrotnego) tej samej instrukcji (albo wielu instrukcji) w pętli.

Rekurencja

Rekurencja (ang. *recursion*, z łac. *recurrere*, przybiec z powrotem) to w logice, programowaniu i w matematyce odwoływanie się np. funkcji lub definicji do samej siebie.

Silnia iteracyjnie

$$n! = 1 * 2 * 3 * \dots * n$$

Silnia rekurencyjnie

$$n! = n * (n-1)!$$

Silnia

```
function SilniaI(n)
begin
  i:=0;
  s:=1;
  while (i<n) do
  begin
    i:=i+1;
    s:=s*i;
  end
  return s;
end
```

```
function SilniaR(n)
begin
  if (n=0) then
  begin
    return 1;
  end
  else
  begin
    return n*SilniaR(n-1);
  end
end
```

Silnia iteracyjnie

$$n! = 1 * 2 * 3 * \dots * n$$

Silnia rekurencyjnie

$$n! = n * (n-1)!$$

Silnia

```
function SilniaI(n)
begin
  i:=0;
  s:=1;
  while (i<n) do
  begin
    i:=i+1;
    s:=s*i;
  end
  return s;
end
```

```
function SilniaR(n)
begin
  if (n=0) then
  begin
    return 1;
  end
  else
  begin
    return n*SilniaR(n-1);
  end
end
```

Silnia iteracyjnie

$$n! = 1 * 2 * 3 * \dots * n$$

Silnia rekurencyjnie

$$n! = n * (n-1)!$$

Silnia

```
function SilniaI(n)
begin
  i:=0;
  s:=1;
  while (i<n) do
  begin
    i:=i+1;
    s:=s*i;
  end
  return s;
end
```

```
function SilniaR(n)
begin
  if (n=0) then
  begin
    return 1;
  end
  else
  begin
    return n*SilniaR(n-1);
  end
end
```

Drzewo wywołań rekurencyjnych podczas obliczania wartości 4!

```
5*SilniaR(4)
.      |
.      4*SilniaR(3)
.      .      |
.      .      3*SilniaR(2)
.      .      .      |
.      .      .      2*SilniaR(1)
.      .      .      .      |
.      .      .      .      1*SilniaR(0)
.      .      .      .      .      |
.      .      .      .      .      <-----1
.      .      .      .      .      |
.      .      .      .      .      <-----1*1
.      .      .      .      .      |
.      .      .      .      .      <-----2*1
.      .      .      .      .      |
.      .      .      .      .      <-----3*2
.      .      .      .      .      |
<-----4*6
|
```

Definicja ciągu Fibonacciego

Dla $n > 1$ mamy

$$fib_n = fib_{n-1} + fib_{n-2},$$

natomiast wyrazy 1. i 0. przyjmują wartość 1.

Fibonacci rekurencyjnie

```
function FibR(n)
begin
  if ( n=0 or n=1) then
  begin
    return 1;
  end

  return FibR(n-1)+FibR(n-2);
end
```

Definicja ciągu Fibonacciego

Dla $n > 1$ mamy

$$fib_n = fib_{n-1} + fib_{n-2},$$

natomiast wyrazy 1. i 0. przyjmują wartość 1.

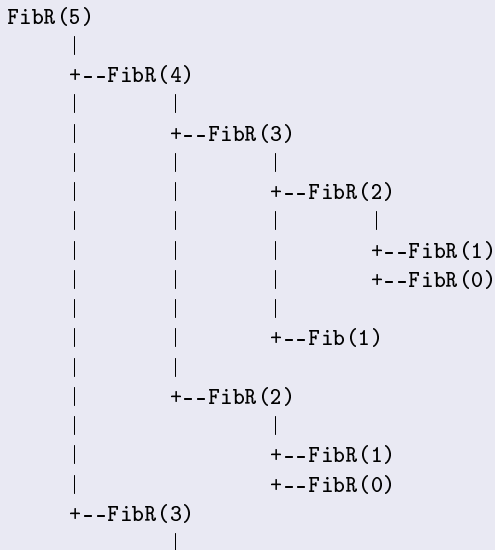
Fibonacci rekurencyjnie

```
function FibR(n)
begin
  if ( n=0 or n=1) then
  begin
    return 1;
  end

  return FibR(n-1)+FibR(n-2);
end
```

Czas

Drzewo wywołań rekurencyjnych podczas obliczania 5. wyrazu ciągu Fibonacciego



Liczba wywołań

0	1
1	1
2	3
3	5
4	9
5	15
6	25
7	41
8	67
9	109
10	177
15	1973
20	21891
25	242785
30	2692537

Fibonacci iteracyjnie

```
function FibI(n)
begin
  tmp :=0 // zmienna tymczasowa (pomocnicza)
  x:=1; // wyraz n-1
  y:=1; // wyraz n-2

  for i:=1 to n-1 step 1
  begin
    tmp:=y; // zapamiętaj wyraz n-2
    y:=y+x; // przesun wyraz n-2 na kolejną wartość ciągu
    x:=tmp; // przesun wyraz n-1 na kolejną wartość ciągu
              // czyli na wartość wyrazu n-1 przed jego
              // przesunięciem
  end

  return x;
end
```