

# Computeranwendung in der Chemie Informatik für Chemiker(innen)

## 8. Algorithmen

# Grundlagen

- Algorithmen: Allgemeine Handlungsanweisungen zur Lösung eines Problems
  - Einteilung von Problem in Teilschritte
  - Endliche Anzahl an Schritten
  - Allgemein, unabhängig von Implementierung
  - Oftmals verschiedene Algorithmen für das gleiche Problem möglich
  - Effizienz

# Vergleich von Algorithmen

Kriterium für Vergleich: Laufzeit

- Verhalten im durchschnittlichen Fall
- Verhalten im ungünstigsten Fall (engl. „worst-case“)
- Skalierung
  - Änderung der Laufzeit bei Änderung der Problemgröße

# Skalierung

Typische Skalierungsverhalten:  
Problem mit N Komponenten

linear	$N$
logarithmisch	$\log N$
quadratisch	$N^2$
polynomiell	$N^M$
exponentiell	$M^N$

# Skalierung

N	linear	logarithmisch	quadratisch	exponentiell
1	1	1	1	1
5	5	3,3	25	32
10	10	4,3	100	1024
100	100	5,3	10000	1,30E+030
1000	1000	6,3		

# Such-Algorithmus

Einfacher („sequenzieller“) Algorithmus:

- Vergleiche erstes Element mit zu suchendem Element
- Gleichheit: Erfolg
- Ungleichheit: Gehe zum nächsten Element

Skalierung:

Durchschnitt:  $N/2$

Worst-Case:  $N$

# Binäre Suche

Erfordert sortiertes Feld

- Vergleiche Element in der Mitte des Feldes mit zu suchendem Element
- Gleichheit: Erfolg
- Kleiner: Gehe zum mittleren Element der rechten Teilliste
- Größer: Gehe zum mittleren Element der linken Teilliste

„Divide and conquer“ („Teile und Herrsche“, Problem wird aufgeteilt)

---

# Binäre Suche – Beispiel

Suche nach 653

61	87	170	275	426	503	512	653	897	908
----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

↑ 503 < 653, gehe nach rechts

61	87	170	275	426	503	512	653	897	908
----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

897 > 653, gehe nach links

61	87	170	275	426	503	512	653	897	908
----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

653 = 653, Erfolg

# Vergleich Suchalgorithmen

Skalierung:

- Sequenzieller Algorithmus:  $N$
- Binäre Suche:  $\log_2 N$

Binäre Suche sinnvoll bei großen Feldern, bzw. häufiger Suche

Zusätzlicher Zeitaufwand durch Sortieren

Bessere Skalierung durch Grundvoraussetzung (sortiertes Feld)

# Bubble-Sort

Sortierung durch Vertauschung von benachbarten Elementen:

- Gehe zu erstem Element
  - Vergleiche mit nächstem Element
  - Größer: Vertausche Elemente
  - Gehe zum nächsten Element
- 
- Wenn Elemente vertauscht: Gehe zum Anfang
  - Sonst: Ende

# Bubble-Sort Beispiel

Beginn

503	87	512	61	908	170	897	275	653	426
87	503	61	512	170	897	275	653	426	908
87	61	503	170	512	275	653	426	897	908
61	87	170	503	275	512	426	653	897	908
61	87	170	275	503	426	512	653	897	908
61	87	170	275	426	503	512	653	897	908

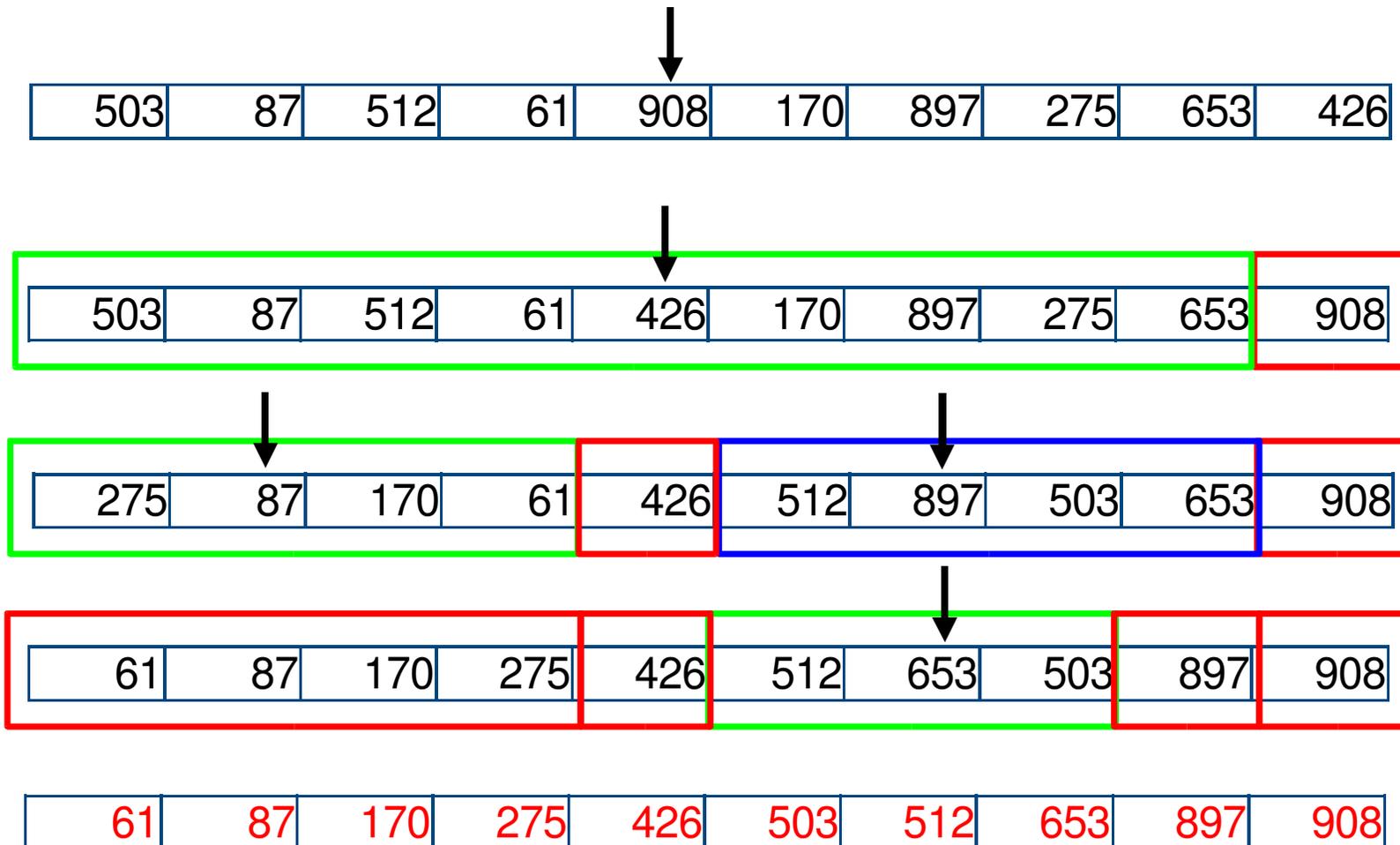
Skalierung:  $N^2$

# Quick-Sort

Normale Sortierung skaliert mit  $N^2$ :

- kleine Felder schneller zu sortieren
- Unterteilung in kleinere Felder
  
- Start mit Element in Mitte der Liste
- Vertauschen, so daß kleinere Element im linken Teil und größere Elemente im rechten Teil
- Quicksort von rechter und linker Teilliste („Rekursion“)

# Quick-Sort Beispiel



# Quicksort

- Skalierung:
  - Durchschnitt:  $N * \log N$
  - Worst-Case:  $N^2$

Worst-Case Fall: Bei jedem Schritt wird Element am Listenanfang oder -ende gewählt

- Worst-Case Fall kann durch modifizierte Elementauswahl vermieden werden

# Komprimierung

- Lauflängencodierung (engl. run length encoding, RLE)
  - Wiederholung von Symbolen wird durch Symbol + Anzahl der Wiederholungen ersetzt
  - Beispiel für Anwendung: Rastergraphiken mit einfarbigen Flächen

# Komprimierung

- Entropiekodierung
  - Häufig vorkommende Symbole werden mit kürzeren Codes gespeichert
  - Speicherung von Codes z.B. in binärem Baum
  - Problem bei Übertragung: Codetabelle muß mitübertragen werden
  - Beispiel: „Huffman-Kodierung“