

# *Programiranje 1*

## *12. predavanje*

Saša Singer

`singer@math.hr`

`web.math.pmf.unizg.hr/~singer`

PMF – Matematički odsjek, Zagreb

# Sadržaj predavanja

- Složene strukture podataka: nizovi (polja):
  - Definicija jednodimenzionalnog polja.
  - Inicijalizacija jednodimenzionalnog polja.
  - Polje kao argument funkcije.
  - Pokazivači i jednodimenzionalna polja.
- Osnovne operacije s nizovima podataka (poljima):
  - Zbrajanje članova niza.
  - Najmanji (najveći) element u nizu.
- Pretraživanje i sortiranje nizova (polja):
  - Sekvencijalno pretraživanje.
  - Binarno pretraživanje sortiranog niza.

# Informacije — Praktični kolokvij

Praktični kolokvij — prvi krug kreće

- sutra i ide sljedeći tjedan, do subote.

Jedini preostali slobodni termini su sutra.

- Zadnji rok za prijavu za te termine je danas, do 14 sati!

Iza toga, nema više prijava.

# Praktični kolokvij — popravak

Termini za **popravak** (PK2) — kad saznamo **koliko** je “takvih”.

🕒 **Više** informacija — sljedeći tjedan, nakon **12** grupa.

U svakom slučaju, za informacije o **terminima** i **prijavama**

🕒 **pratite** **web stranicu** kolegija od **ponedjeljka, 17. 12.**

# Praktični kolokvij — nedolazak

Nedolazak na PK treba opravdati ispričnicom (nastavniku),  
👉 inače gubite pravo na popravak!

Zadnji rok za predaju ispričnica za nedolazak na PK i sl.:

- 👉 termin zadnjeg predavanja prije praznika,
- 👉 petak, 21. 12., do 12 sati.

Iako smo ga odradili, ja sam tu — potražite me.

Sve nakon toga rješava se molbama u referadi!

# Praktični kolokvij — upute

Zapamtite: Vrijeme za rješenje je 45 minuta.

- Zadaci su objavljeni na webu.

U praktični kolokvij ulaze svi zadaci!

- Smatramo da znate funkcije, a “nizovi” nisu potrebni.

Korisno je odmah pogledati i početi vježbati, ako već niste.

Bilo bi vrlo lijepo da na praktičnom znate

- nakucati nešto, prevesti to (compile), isprobati (run), ...
- i još dobiti točne rezultate — samo to provjeravamo.

Dakle, vježbajte!

# Praktični kolokvij — upute

Barem dan–dva prije praktičnog kolokvija provjerite:

- da vam account “štima”,
- da se znate “logirati”,
- da znate naći IDE u kojem mislite raditi.

Uz svaki ponuđeni termin piše i praktikum u kojem se radi,

- tj. sami birate termin i praktikum.

Dakle, imate dovoljno vremena za isprobati (na licu mjesta) “je l’ vam sve radi”.

Ako vam account ne radi na praktičnom kolokviju, ili si ne znate password, ili ne znate naći/koristiti compiler, ...

- to je vaš problem. Što se nas tiče — to je pad.

# Informacije — kolokviji

Programiranje 1 je u kolokvijskom razredu **F3**.

- **Drugi** kolokvij: **petak**, 18. 1. 2013., u **15** sati.
- **Popravni** kolokvij: **petak**, 1. 2. 2013., u **15** sati.



# Informacije — upis ocjena i usmeni

Upisi **ocjena** i **usmeni** (po želji/ “kazni”):

- 📌 pogledati **obavijest** na **rezultatima** kolokvija!

Lijepo molim:

- 📌 **doći** u nekom od **navedenih** termina, bit će ih dovoljno!

Ako ne možete (bolesni i sl.) — **javite** se (mailom).

- 📌 **Nemojte** dolaziti **izvan** termina, i
- 📌 **nemojte** “zaboraviti” na ocjenu.

Postoji **rok** za predaju ocjena, zbog **upisa**.

**Naknadni** upis ocjene = naknadni potpis = **molba**, a to **košta**!

# Informacije — bodovi za zadaće

Ne zaboravite, “žive” su i **domaće zadaće** na adresi

<http://degiorgi.math.hr/prog1/ku/>

Dodatni bodovi “čekaju na vas”.

**Bitno:** Aplikacija za “**zadaće**” se

- zaključava s **početkom drugog** kolokvija.

Nakon toga,

- nema** više **novih** prijava, **ni** predaje zadatka.

U tom trenu vrijedi:

- Tko** je “**unutra**” i **koliko** je **predao/la** ... , **to je to**,  
i **nema iznimaka!**

# Nizovi podataka (jednodimenzionalna polja)

# Sadržaj

- Složene strukture podataka: nizovi (polja):
  - Definicija jednodimenzionalnog polja.
  - Inicijalizacija jednodimenzionalnog polja.
  - Polje kao argument funkcije.
  - Pokazivači i jednodimenzionalna polja.

# Polje

Polje je konačan niz varijabli istog tipa, sa zajedničkim imenom, numeriranih nenegativnim cjelobrojnim indeksima.

U C-u — indeks uvijek počinje od nule.

Polje je vrlo slično vektoru u matematici:  $x = (x_1, \dots, x_n)$ , samo se indeksi broje od nule, pa vektor  $x$  s  $n$  komponenti u C-u ima oblik:  $x = (x_0, \dots, x_{n-1})$ .

Primjer.

---

```
double x[3]; /* polje x s 3 clana tipa double */
x[0] = 0.2;
x[1] = 0.7;
x[2] = 5.5;
/* x[3] = 4.4;    -> greska, x[3] nije definiran! */
```

---

# Definicija jednodimenzionalnog polja

Jednodimenzionalno polje **definira** se na sljedeći način:

```
mem_klasa tip ime[izraz];
```

gdje je:

- **mem\_klasa** = **memorijska klasa** cijelog polja,
- **tip** = **tip podatka** svakog **elementa** polja,
- **ime** = **ime polja** = zajednički dio imena svih elemenata,
  - **ujedno** = **adresa prvog** elementa polja,
- **izraz** = konstantan, cjelobrojni, **pozitivan** izraz koji zadaje **broj** elemenata u polju (duljina polja). Najčešće je
  - **pozitivna** cjelobrojna ili simbolička **konstanta**.

# Definicija jednodimenzionalnog polja (nastavak)

Elementi jednodimenzionalnog polja su:

`ime[0], ..., ime[izraz - 1]`.

Svaki element `ime[i]` je “obična” varijabla tipa `tip`.

Deklaracija memorijske klase nije obavezna.

Polje deklarirano bez memorijske klase:

- unutar funkcije je automatska varijabla (rezervacija memorije na “run-time stacku”, ulaskom u funkciju),
- a izvan svih funkcija je statička varijabla.

Unutar neke funkcije, polje se može učiniti statičkim pomoću identifikatora memorijske klase `static` (v. Prog2).

# Ključne stvari — za bilo koje polje u C-u

Zapamtiti: Ime polja je sinonim za

- konstantni pokazivač na prvi element polja
- = adresa prvog elementa polja (više u Prog2).

Radi efikasnosti pristupa, elementi polja smještaju se u

- uzastopne memorijske lokacije — redom po indeksu.

Dakle, polje u memoriji jednoznačno je definirano

- početnom adresom polja = ime polja,
- tipom svakog elementa = duljina elementa, i
- brojem elemenata!

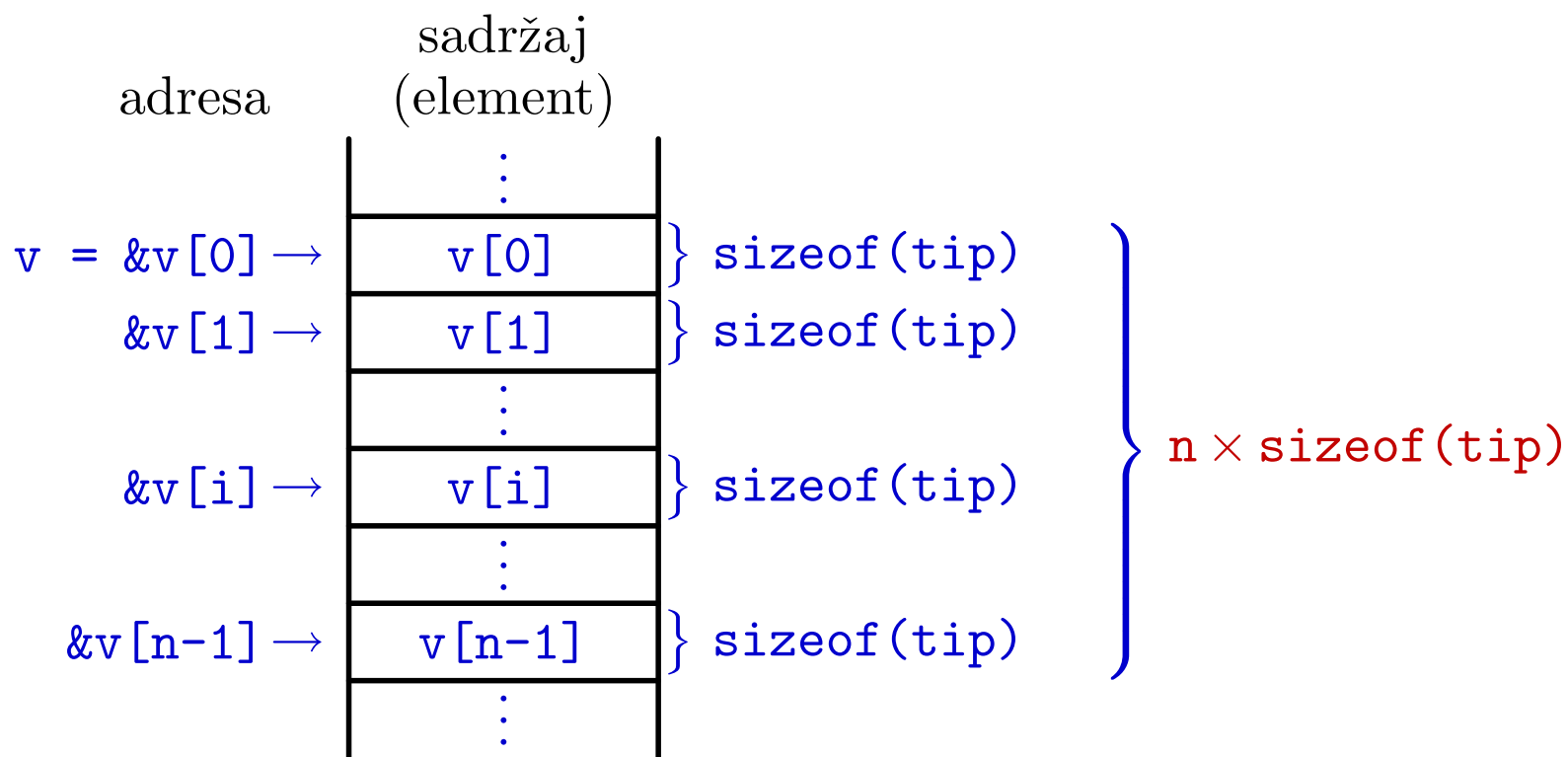
Adresa svakog elementa se onda “zna”, tj. može izračunati,

- jer su elementi polja spremljeni “u bloku”.



# Spremanje polja u memoriji i adrese elemenata

Nakon definicije `tip v[n];` polje `v` izgleda ovako u memoriji:



Adresa  $i$ -tog elementa je:  $\&v[i] = v + i * \text{sizeof}(\text{tip})$ ,  
za  $i = 0, \dots, n-1$ .

# Oprez — nema kontrole granica za indekse

Vidimo da adresa elementa  $v[i]$  ovisi samo o

- početnoj adresi polja = ime polja,
- tipu elementa = duljina pojedinog elementa, i
- indeksu elementa!

Broj elemenata u polju (iz definicije polja) za to nije bitan.

- On služi samo pri inicijalnoj rezervaciji memorije za polje, i nigdje se posebno ne pamti.

Zato, u C-u nema kontrole granica za indeks elementa polja.

- Programer mora voditi računa o tome da ne gazi po memoriji — izvan dozvoljenih (rezerviranih) granica!

Samo u “trivijalnim” slučajevima prevoditelj može kontrolirati indekse — i to tamo gdje je rezervirana memorija za polje.

# Inicijalizacija polja

Polja se mogu **inicijalizirati** — element, po element,

- navođenjem popisa **vrijednosti** elemenata unutar **vitičastih** zagrada.
- U tom popisu, pojedine vrijednosti **odvojene** su **zarezom** (koji **nije** operator).

Sintaksa:

---

```
mem_klasa tip ime[izraz] = {v_1, ..., v_n};
```

---

što daje

$$\text{ime}[0] = v_1, \dots, \text{ime}[n - 1] = v_n.$$

# Inicijalizacija polja (nastavak)

Primjer.

---

```
double v[3] = {1.17, 2.43, 6.11};
```

---

je ekvivalentno s

---

```
double v[3];  
v[0] = 1.17;  
v[1] = 2.43;  
v[2] = 6.11;
```

---

## Inicijalizacija polja (nastavak)

Ako je broj inicijalizacijskih vrijednosti  $n$

- veći od duljine polja — javlja se greška,
- manji od duljine polja, onda će preostale vrijednosti biti inicijalizirane nulom.

Prilikom inicijalizacije, duljina polja ne mora biti zadana.

- Tada se duljina polja računa automatski, iz broja inicijalizacijskih vrijednosti.

Primjer. Možemo pisati

---

```
double v[] = {1.17, 2.43, 6.11};
```

---

što kreira polje  $v$  duljine 3 elementa, i inicijalizira ga.

## Inicijalizacija polja (nastavak)

Polja znakova mogu se inicijalizirati znakovnim nizovima.

Primjer. Naredbom

```
char c[] = "tri";
```

definirano je polje od 4 znaka:

```
c[0] = 't', c[1] = 'r', c[2] = 'i', c[3] = '\0'.
```

Takav način pridruživanja dozvoljen je samo u definiciji varijable (kao inicijalizacija). Nije dozvoljeno pisati:

```
c = "tri"; /* Pogresno! Koristiti strcpy! */
```

jer lijeva strana pridruživanja ne smije biti polje (ime polja je konstantni pokazivač — adresa prvog elementa).

## Primjer — aritmetička sredina

Primjer. Računanje aritmetičke sredine.

---

```
#include <stdio.h>
int main(void) {
    double v[] = {2.0, 3.11, 4.05, -1.07};
    int n = sizeof(v) / sizeof(double), i;
    double a_sredina = 0.0;

    for(i = 0; i < n; ++i)
        a_sredina += v[i];
    a_sredina /= n;
    printf("Sredina je %20.12f\n", a_sredina);
    return 0;
}
```

---

## Polje kao argument funkcije

Polje može biti formalni i stvarni argument funkcije. U tom slučaju:

- ne prenosi se cijelo polje po vrijednosti (kopija polja!),
- već funkcija dobiva (po vrijednosti) pokazivač na neki element polja.

Taj pokazivač funkcija (lokalno) “vidi” kao

- pokazivač na prvi “radni” element polja — iako,
- stvarno, on ne mora biti adresa prvog elementa u polju.

Unutar funkcije elementi polja mogu se

- dohvatiti i promijeniti, korištenjem indeksa polja.

Razlog: tzv. aritmetika pokazivača (v. drugi semestar).



## Polje kao argument funkcije (nastavak)

Funkciju `f` koja uzima polje `v` s elementima tipa `tip` kao argument, možemo deklarirati na dva načina:

---

```
f(tip v[])      ili      f(tip *v)
```

---

U prvom načinu **ne treba** navesti duljinu polja. Drugi način direktno kaže da je ime polja `v` **pokazivač** na objekt tipa `tip` i podrazumijeva se da je to **adresa prvog elementa polja**.

Ako **ne želimo** da funkcija **mijenja** elemente polja **unutar** funkcije, onda **dodajemo** ključnu riječ `const` na početku deklaracije argumenta:

---

```
f(const tip v[])      ili      f(const tip *v)
```

---

## Polje kao argument funkcije (nastavak)

**Primjer.** Funkciju koja uzima **polje** realnih brojeva (tipa **double**) i računa **srednju vrijednost svih** elemenata polja možemo napisati ovako:

---

```
double srednja_vrijednost(int n, const double v[]) {
    int i;
    double suma = 0.0;

    for (i = 0; i < n; ++i) suma += v[i];
    return suma / n;
}
```

---

Uočite da je **broj** elemenata **n**, također, argument funkcije. Inače, funkcija **ne zna broj** “radnih” elemenata (osim iz neke globalne varijable).

## Polje kao argument funkcije (nastavak)

Pri **pozivu** funkcije koja ima **polje** kao **formalni** argument, **stvarni** argument je

- ime polja ili pokazivač na “**prvi radni**” element u polju.

---

```
int main(void) {
    int n;
    double v[] = {1.0, 2.0, 3.0}, sv;

    n = 3;
    sv = srednja_vrijednost(n, v);
    return 0;
}
```

---

Poziv `srednja_vrijednost(2, &v[1])` je **korektan** (v. iza)!

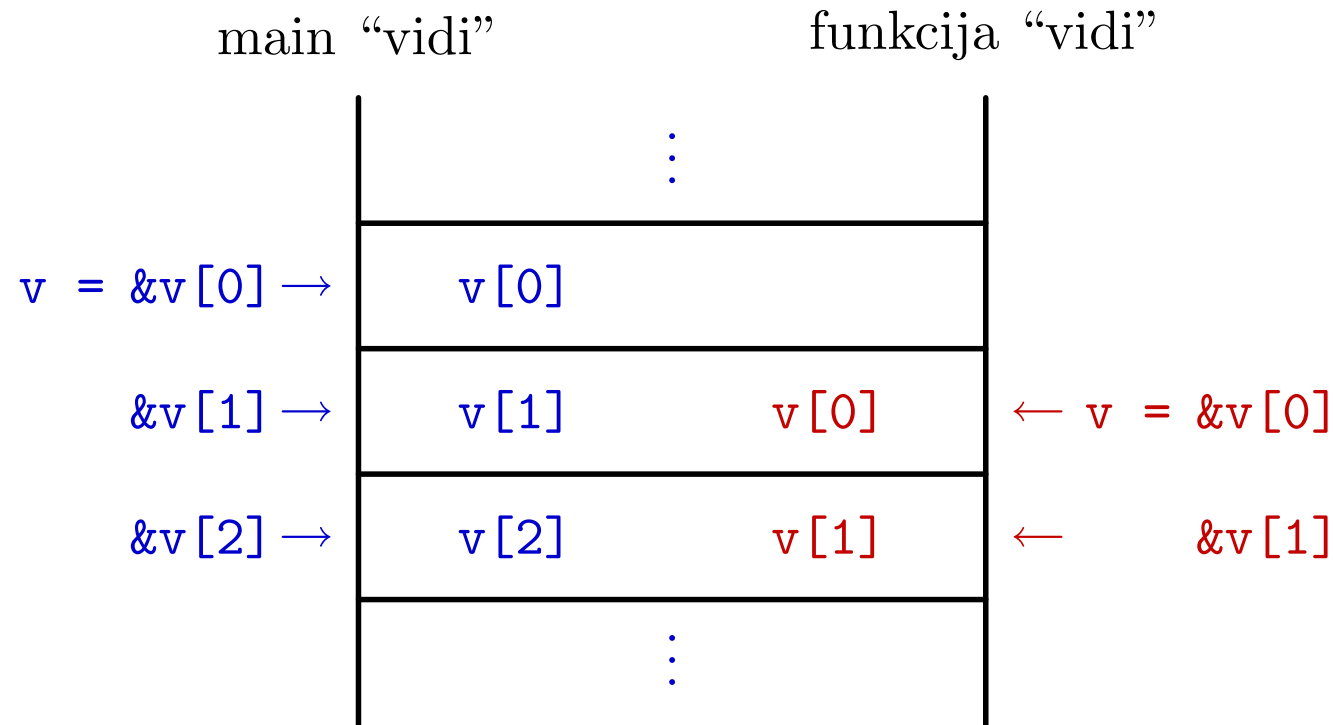
# Polje $v$ u glavnom programu i u funkciji

Poziv `srednja_vrijednost(2, &v[1])` radi sljedeće:

• lokalna varijabla  $v$  u funkciji poprima vrijednost

$$v = \&v[1], \quad \text{za } v \text{ iz main.}$$

Iza toga



## Aritmetika pokazivača — ukratko

Već smo rekli: **Ime polja** je

- **konstantni pokazivač** na **prvi element** u polju.

Ako je **a** neko polje, onda je:  $a = \&a[0]$  ili  $*a = a[0]$ .

Vrijedi i “**obrat**”: Svaki **pokazivač** na neki objekt možemo interpretirati i kao

- **pokazivač** na **prvi element** u **polju** objekata tog tipa.

Na primjer, tako koristimo vezu **pokazivač** — **polje** u **funkciji**.

**Elementi** polja spremaju se na **uzastopnim** lokacijama u memoriji. Zato za **svaki element** polja **a** vrijedi veza:

- $a + i = \&a[i]$  ili  $*(a + i) = a[i]$ , za svaki **i**.

**Stvarne** adrese ovise o “**duljini**” elemenata u polju, tj. o **tipu**.

# Pokazivači i jednodimenzionalna polja

Ime **bilo kojeg** polja, pa onda i **jednodimenzionalnog** polja je

● **konstantni pokazivač** na **prvi** element polja!

Primjer.

---

```
int a[10], b[10];  
...  
a = a + 1; /* Greska, a je konst. pokazivac. */  
b = a;    /* Greska! */
```

---

**Napomena.** Ta **adresa** prvog elementa polja **nije** spremljena u neku memorijsku lokaciju (kao varijabla) i zato se **ne smije** mijenjati.

Prevoditelj ju “**pamti**” kad **rezervira** memoriju za cijelo polje, a zatim, “**vodi računa**” o **adresama** — preko **indeksa**.

# Pokazivači i jednodimenzionalna polja (nast.)

## Primjer.

```
int a[10], *pa;
...
pa = a;          /* ekviv. s pa = &a[0]; */
pa = pa + 2;    /* Nije greska - &a[2] */
pa++;          /* &a[3] */
```

## Primjer.

```
int a[10], *pa;
...
pa = &a[0];
*(pa + 3) = 20; /* ekviv. s a[3] = 20; */
*(a + 1) = 10; /* ekviv. s a[1] = 10; */
```

## Prioriteti i asocijativnost

Primjer. Važnost prioriteta i asocijativnosti. Neka je

```
int a[4] = {0, 10, 20, 30};  
int *ptr, x;  
ptr = a;
```

Nakon izvršavanja navedenih naredbi (**tim redom**), dobivamo

naredba	x	ptr	a[0]	a[1]	a[2]	a[3]
<code>x = *ptr;</code>	0	0012FEA0	0	10	20	30
<code>x = *ptr++;</code>	0	0012FEA4	0	10	20	30
<code>x = (*ptr)++;</code>	10	0012FEA4	0	11	20	30
<code>x = *++ptr;</code>	20	0012FEA8	0	11	20	30
<code>x = ++(*ptr);</code>	21	0012FEA8	0	11	21	30



## Važnost prioriteta i asocijativnosti

Objašnjenje. Unarni operatori `&`, `*`, `++` i `--` imaju **viši** prioritet od **aritmetičkih** operatora i operatora **pridruživanja**.

---

```
*ptr += 1;    /* ili samo izraz *ptr + 1 */
```

---

Prvo djeluje `*`. Zato se **povećava** za **jedan**

👉 **vrijednost** na koju **ptr** pokazuje (**\*ptr**), a **ne** pokazivač.

Zbog **asocijativnosti unarnih** operatora  $D \rightarrow L$ , isti izraz možemo napisati kao

---

```
++*ptr    /* povecava *ptr */
```

---

(prvo **dereferenciranje**, pa **inkrementiranje**, pa iskoristi **povećanu** vrijednost **\*ptr**).

## Važnost prioriteta i asocijativnosti (nastavak)

Kod **postfiks** notacije operatora **inkrementiranja**,

- ako želimo **povećati** ili **smanjiti sadržaj**, moramo koristiti **zagrade**.

---

```
(*ptr)++    /* povecava *ptr */
```

---

Izraz bez zagrada

---

```
*ptr++    /* povecava pokazivac ptr */
```

---

inkrementira **pokazivač ptr**, i to **nakon** što iskoristi **\*ptr** (**vrijednost** na koju **ptr** pokazuje).

# Osnovne operacije s nizovima

# Sadržaj

- Osnovne operacije s nizovima podataka (poljima):
  - Zbrajanje članova niza.
  - Najmanji (najveći) element u nizu.

# Zbroj svih članova niza

Zadan je niz (polje) od  $n$  realnih brojeva

$$x_0, x_1, \dots, x_{n-1}.$$

Treba naći **zbroj** svih članova niza. Pretpostavka je  $n > 0$ .

**Algoritam:** (recimo da su  $x_i$  tipa **double**)

---

```
...
zbroj = 0.0;
for (i = 0; i < n; ++i)
    zbroj += x[i];
...
printf("Zbroj članova niza = %f.\n", zbroj);
```

---

Ovo radi za bilo koji  $n$  (može i  $n \leq 0$ ), uz **dogovor** **zbroj = 0**.

# Zbroj svih članova niza (nastavak)

Funkcija za zbrajanje:

---

```
double zbroj_clanova(int n, double x[])
{
    int i;
    double zbroj = 0.0;

    for (i = 0; i < n; ++i)
        zbroj += x[i];
    return zbroj;
}
```

---

# Zbroj svih članova niza (nastavak)

Poziv funkcije:

---

```
int main(void) {
    int n = 5;
    double v[] = {1.2, 2.6, 1.8, 4.4, 0.8};

    printf("Zbroj svih članova niza = %f\n",
           zbroj_clanova(n, v) );

    printf("Zbroj srednja tri člana niza = %f\n",
           zbroj_clanova(3, &v[1]) );

    return 0;
}
```

---

## Najmanji član niza

Tražimo najmanji član niza od  $n$  realnih brojeva

$$x_0, x_1, \dots, x_{n-1}.$$

Pretpostavka je opet  $n > 0$ . Ovdje se “tvrdo” koristi za korektnu inicijalizaciju — neprazan niz.



## Najmanji član niza (nastavak)

Algoritam: vrijednost i indeks (pozicija) najmanjeg elementa

---

```
min = x[0];
poz = 0;

for (i = 1; i < n; ++i)
    if (x[i] < min) {
        min = x[i];
        poz = i;
    }

...
printf("Najmanji član niza: x[%d] = %f\n",
      poz, min);
```

---

Složenost:  $n - 1$  usporedbi članova niza.

## Najmanji član niza (nastavak)

Funkcija koja vraća samo vrijednost najmanjeg elementa:

---

```
double min_clan(int n, double x[])
{
    int i;
    double min = x[0];

    for (i = 1; i < n; ++i)
        if (x[i] < min)
            min = x[i];
    return min;
}
```

---

**Sami:** Funkcija koja vraća i indeks (poziciju) najmanjeg elementa, kao varijabilni argument.

# Pretraživanje nizova

# Sadržaj

- Pretraživanje nizova (polja):
  - Sekvencijalno pretraživanje.
  - Složenost sekvencijalnog pretraživanja.
  - Binarno pretraživanje sortiranog niza.
  - Složenost binarnog pretraživanja.

# Problem pretraživanja nizova

Problem **pretraživanja** — opća formulacija:

- Treba **provjeriti** **nalazi** li se zadani element **elt** među članovima zadanog niza

$$x_0, x_1, \dots, x_{n-1}.$$

Drugim riječima, **pitanje** glasi:

- **postoji** li indeks  $i \in \{0, \dots, n-1\}$  takav da je **elt** =  $x_i$ .

Za početak, želimo samo **odgovor** na ovo pitanje, tj. rezultat pretrage je

- logička vrijednost **nasli** — **1** (**istina**) ili **0** (**laž**).

# Sekvencijalno pretraživanje

Ako niz **nije** sortiran, tj. u nizu vlada “**nered**”, koristimo

- **sekvencijalno** pretraživanje (“jedan po jedan”).

Pretraživanje se vrši **sve dok** su ispunjena **2 uvjeta**:

- **nismo našli** traženi element,  **$i$**
- dok se indeks  **$i$**  nalazi **unutar** dozvoljenih granica, a te granice su — od  **$0$**  do  **$n - 1$** .

Očito, potraga je završena (u **najgorem** slučaju)

- nakon točno **jednog** prolaza kroz **sve** elemente.

Ona može završiti i **prije**, ako se traženi element nalazi negdje na **početku** niza.

# *Sekvencijalno pretraživanje — algoritam*

Algoritam:

---

```
nasli = 0;
i = 0;

while (!nasli && i < n) {
    if (x[i] == elt)
        nasli = 1;
    else
        ++i;
}
```

---

# Sekvencijalno pretraživanje — primjer 1

Primjer. U polju od 7 elemenata ispitajte nalazi li se broj 55.

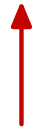
42	12	55	94	18	44	67
----	----	----	----	----	----	----



# Sekvencijalno pretraživanje — primjer 1

Primjer. U polju od 7 elemenata ispitajte nalazi li se broj 55.

42	12	55	94	18	44	67
----	----	----	----	----	----	----



`i = 0`

`x[0] != 55`

`nasli = 0`

# Sekvencijalno pretraživanje — primjer 1

Primjer. U polju od 7 elemenata ispitajte nalazi li se broj 55.

42	12	55	94	18	44	67
----	----	----	----	----	----	----



```
i = 1
```

```
x[1] != 55
```

```
nasli = 0
```

# Sekvencijalno pretraživanje — primjer 1

Primjer. U polju od 7 elemenata ispitajte nalazi li se broj 55.

42	12	55	94	18	44	67
----	----	----	----	----	----	----



`i = 2`

`x[2] == 55`

`nasli = 1`

## Sekvencijalno pretraživanje — primjer 2

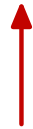
Primjer. U polju od 7 elemenata ispitajte nalazi li se broj 21.

42	12	55	94	18	44	67
----	----	----	----	----	----	----

## Sekvencijalno pretraživanje — primjer 2

Primjer. U polju od 7 elemenata ispitajte nalazi li se broj 21.

42	12	55	94	18	44	67
----	----	----	----	----	----	----



`i = 0`

`x[0] != 21`

`nasli = 0`

## Sekvencijalno pretraživanje — primjer 2

Primjer. U polju od 7 elemenata ispitajte nalazi li se broj 21.

42	12	55	94	18	44	67
----	----	----	----	----	----	----



`i = 1`

`x[1] != 21`

`nasli = 0`

## Sekvencijalno pretraživanje — primjer 2

Primjer. U polju od 7 elemenata ispitajte nalazi li se broj 21.

42	12	55	94	18	44	67
----	----	----	----	----	----	----



`i = 2`

`x[2] != 21`

`nasli = 0`

## Sekvencijalno pretraživanje — primjer 2

Primjer. U polju od 7 elemenata ispitajte nalazi li se broj 21.

42	12	55	94	18	44	67
----	----	----	----	----	----	----



`i = 3`

`x[3] != 21`

`nasli = 0`



## Sekvencijalno pretraživanje — primjer 2

Primjer. U polju od 7 elemenata ispitajte nalazi li se broj 21.

42	12	55	94	18	44	67
----	----	----	----	----	----	----



`i = 4`

`x[4] != 21`

`nasli = 0`

## Sekvencijalno pretraživanje — primjer 2

Primjer. U polju od 7 elemenata ispitajte nalazi li se broj 21.

42	12	55	94	18	44	67
----	----	----	----	----	----	----



`i = 5`

`x[5] != 21`

`nasli = 0`

## Sekvencijalno pretraživanje — primjer 2

Primjer. U polju od 7 elemenata ispitajte nalazi li se broj 21.

42	12	55	94	18	44	67
----	----	----	----	----	----	----



`i = 6`

`x[6] != 21`

`nasli = 0`

## Sekvencijalno pretraživanje — primjer 2

Primjer. U polju od 7 elemenata ispitajte nalazi li se broj 21.

42	12	55	94	18	44	67
----	----	----	----	----	----	----

# Sekvencijalno pretraživanje — funkcija

Funkcija koja vraća odgovor:

---

```
int seq_search(int x[], int n, int elt)
{
    int i;

    for (i = 0; i < n; ++i)
        if (x[i] == elt)
            return 1;

    return 0;
}
```

---

Koristimo “skraćenu” pretragu, bez varijable *nasli*.

# Sekvencijalno pretraživanje — složenost

Složenost pretraživanja mjerimo brojem usporedbi

• “jednak”, odnosno, “različit” (jer nema uređaja),

i to samo u tipu za članove niza. Operacije na indeksima ne brojimo — njih ima podjednako kao i usporedbi.

U najgorem slučaju, moramo provjeriti sve članove niza, tj.

$$\text{broj usporedbi} \leq n.$$

Ova mjera složenosti je dobra procjena za trajanje izvršavanja, algoritma sekvencijalnog pretraživanja — oznaka  $T(n)$ .

Zapis za trajanje:

$$T(n) \in O(n).$$

Značenje: trajanje, u najgorem slučaju, linearno ovisi o  $n$ .

# Točno značenje zapisa složenosti

Točno matematičko značenje zapisa

$$T(n) \in O(f(n))$$

za neke funkcije  $T$  i  $f$  (sa skupa  $\mathbb{N}$  u skup  $\mathbb{R}$ ):

Postoji konstanta  $c \in \mathbb{R}$  i postoji  $n_0 \in \mathbb{N}$ , takvi da, za svaki  $n \in \mathbb{N}$ , vrijedi implikacija

$$n \geq n_0 \implies T(n) \leq c \cdot f(n).$$

Prijevod:  $T$  raste sporije od “neka konstanta puta  $f$ ”, za sve dovoljno velike  $n$ .

Napomena. Često se piše  $T(n) = O(f(n))$ , što nije korektno, jer ova “jednakost” nije simetrična!

# Binarno pretraživanje

Ako je niz **uzlazno** ili **silazno sortiran**,

$$x_0 \leq x_1 \leq \dots \leq x_{n-1} \quad \text{ili} \quad x_0 \geq x_1 \geq \dots \geq x_{n-1},$$

potraga se može drastično **ubrzati**, tako da koristimo tzv.

📍 **binarno** pretraživanje — pretraživanje “**raspolavljanjem**”.

Zamislite potragu (po prezimenu) u telefonskom imeniku velegrada. Kako bismo to proveli?

📍 Otvorili bismo imenik na **nekom** mjestu. Ako je traženo prezime **ispred** prezimena na otvorenom mjestu, onda bismo postupak ponovili s **prvim** dijelom imenika, a ako je **iza**, onda s **drugim** dijelom imenika.

Pitanje je **gdje** je to neko mjesto?



## Binarno pretraživanje (nastavak)

Vratimo se na apstraktni model. Za naše elemente vrijedi

$$x_0 \leq x_1 \leq \dots \leq x_i \leq \dots \leq x_{n-2} \leq x_{n-1},$$

pri čemu je  $x_i$  odabrani objekt kojeg ćemo usporediti s elementom `elt`.

Kako ne znamo koji su elementi u nizu,

🔴 niz je najbolje podijeliti “na pola”,

jer je podjednako vjerojatno da se `elt` nalazi u prvom ili drugom dijelu.

U tom slučaju, bez obzira gdje se element nalazi, potragu smo

🔴 smanjili na podniz s polovičnim brojem elemenata.

## Binarno pretraživanje (nastavak)

Precizno, neka je  $l = 0$  indeks prvog, a  $d = n - 1$  indeks zadnjeg elementa u nizu. Srednji element  $i$  ima indeks

$$i = \left\lfloor \frac{l + d}{2} \right\rfloor \quad \text{ili} \quad i = \left\lceil \frac{l + d}{2} \right\rceil.$$

Budući da cjelobrojnim dijeljenjem u C-u dobijemo prvi izbor, onda se, obično, on koristi kao “sredina”.

Elemente niza  $x$  svrstali smo u 3 skupine:

- elementi s indeksima od  $l = 0$  do  $i - 1$ ,
- element s indeksom  $i$ ,
- elementi s indeksima od  $i + 1$  do  $d = n - 1$ .

# Binarno pretraživanje (nastavak)

Postavljamo 3 pitanja:

- $\text{elt} < x_i$ ? Odgovor “da” znači da nastavljamo tražiti
  - u podnizu s indeksima od  $l$  do  $d = i - 1$  (ispred  $x_i$ ),
- $\text{elt} > x_i$ ? Odgovor “da” znači da nastavljamo tražiti
  - u podnizu s indeksima od  $l = i + 1$  do  $d$  (iza  $x_i$ ),
- $\text{elt} = x_i$ ? Odgovor “da” znači da smo
  - pronašli traženi element.

Točno jedno od toga je istinito!

Ako treba, potragu ponavljamo s novim  $l$  i  $d$ . Potraga traje sve dok:

- nismo našli traženi element i vrijedi  $l \leq d$ .
- U protivnom, nemamo više elemenata za potragu.

# Binarno pretraživanje — algoritam

Algoritam:

---

```
nasli = 0;  l = 0;  d = n - 1;
```

```
while (!nasli && l <= d) {  
    i = (l + d) / 2;  
    if (elt < x[i])  
        d = i - 1;  
    else if (elt > x[i])  
        l = i + 1;  
    else  
        nasli = 1;  
}
```

---

# Binarno pretraživanje — primjer 1

Primjer. U sortiranom polju ispitajte nalazi li se broj 55.

12	18	42	44	55	67	94
----	----	----	----	----	----	----

↑  
l = 0

nasli = 0

↑  
d = 6

# Binarno pretraživanje — primjer 1

Primjer. U sortiranom polju ispitajte nalazi li se broj 55.

12	18	42	44	55	67	94
----	----	----	----	----	----	----

↑  
l = 0

↑

↑  
d = 6

$$i = (l + d) / 2 = 3$$

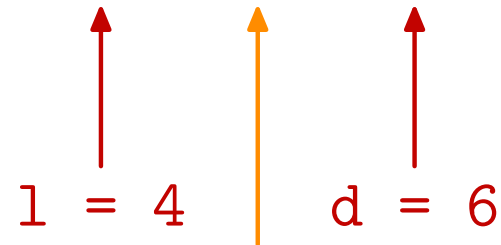
$$x[3] < 55$$

$$\text{nasli} = 0$$

# Binarno pretraživanje — primjer 1

Primjer. U sortiranom polju ispitajte nalazi li se broj 55.

12	18	42	44	55	67	94
----	----	----	----	----	----	----



$$i = (1 + d) / 2 = 5$$

$$x[5] > 55$$

$$\text{nasli} = 0$$

# Binarno pretraživanje — primjer 1

Primjer. U sortiranom polju ispitajte nalazi li se broj 55.

12	18	42	44	55	67	94
----	----	----	----	----	----	----



```
i = l = d = 4
```

```
x[4] == 55
```

```
nasli = 1
```



## Binarno pretraživanje — primjer 2

Primjer. U sortiranom polju ispitajte nalazi li se broj 21.

12	18	42	44	55	67	94
----	----	----	----	----	----	----

↑  
l = 0

nasli = 0

↑  
d = 6

## Binarno pretraživanje — primjer 2

Primjer. U sortiranom polju ispitajte nalazi li se broj 21.

12	18	42	44	55	67	94
----	----	----	----	----	----	----

↑  
l = 0

↑

↑  
d = 6

$$i = (l + d) / 2 = 3$$

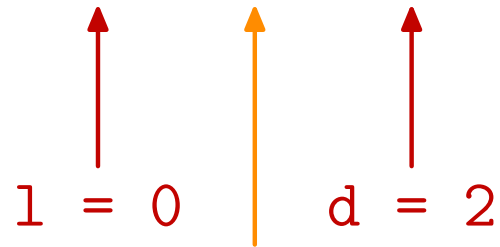
$$x[3] > 21$$

$$\text{nasli} = 0$$

## Binarno pretraživanje — primjer 2

Primjer. U sortiranom polju ispitajte nalazi li se broj 21.

12	18	42	44	55	67	94
----	----	----	----	----	----	----



$$i = (l + d) / 2 = 1$$

$$x[1] < 21$$

$$\text{nasli} = 0$$

## Binarno pretraživanje — primjer 2

Primjer. U sortiranom polju ispitajte nalazi li se broj 21.

12	18	42	44	55	67	94
----	----	----	----	----	----	----



```
i = l = d = 2
```

```
x[2] > 21
```

```
nasli = 0
```

## Binarno pretraživanje — primjer 2

Primjer. U sortiranom polju ispitajte nalazi li se broj 21.

12	18	42	44	55	67	94
----	----	----	----	----	----	----

$(d = 1) < (1 = 2)$

# Binarno pretraživanje — funkcija

Funkcija koja vraća odgovor (“skraćeni” oblik):

---

```
int binary_search(int x[], int n, int elt) {
    int l = 0, d = n - 1, i;
    while (l <= d) {
        i = (l + d) / 2;
        if (elt < x[i])
            d = i - 1;
        else if (elt > x[i])
            l = i + 1;
        else
            return 1;
    }
    return 0; }
```

---

# Binarno pretraživanje — složenost

Koliko traje **najdulja** potraga (ako element **nismo** našli)?

🔴 nakon 1. podjele — duljina niza za potragu je  $\leq \frac{n}{2}$

🔴 nakon 2. podjele — duljina niza za potragu je  $\leq \frac{n}{4}$

🔴 nakon  $k$ -te podjele — duljina niza za potragu je  $\leq \frac{n}{2^k}$ .

**Zadnji** smo prolaz napravili kad je

$$\frac{n}{2^k} < 1,$$

dakle,  $n < 2^k$ , odnosno,  $k > \log_2 n$ . Pritom, stajemo za **najmanji** takav  $k$  — tj., kad je  $2^{k-1} \leq n < 2^k$ .

# Binarno pretraživanje — složenost (nastavak)

Složenost opet mjerimo brojem usporedbi, ali sada koristimo

● “manji (ili jednak)”, odnosno, “veći (ili jednak)”,

jer imamo uređaj među elementima i niz je sortiran po tom uređaju. Operacije na indeksima, opet, ne brojimo.

U najgorem slučaju, za broj raspolavljanja  $k$  vrijedi

$$2^{k-1} \leq n < 2^k,$$

ili

$$k \leq 1 + \lfloor \log_2 n \rfloor.$$

Svako raspolavljanje ima najviše 2 usporedbe, pa je

$$\text{broj usporedbi} \leq 2 \cdot (1 + \lfloor \log_2 n \rfloor).$$



# Binarno pretraživanje — složenost (nastavak)

Zapis za trajanje:

$$T(n) \in O(\log n).$$

**Značenje:** trajanje, u najgorem slučaju, **logaritamski** ovisi o  $n$ .

**Primjer.** U sortiranom telefonskom imeniku s  $10^6$  osoba, dovoljno je **samo 20** raspolavljanja!

**Zaključak:** **Sortiramo** zato da bismo **brže** tražili!

**Zadatak.** Može se napraviti i varijanta sa

- **samo jednom** usporedbom u svakom **raspolavljanju** i još **jednom** usporedbom na **kraju**. Probajte sami!

# Zadaci za operacije s nizovima

## Zadaci za operacije s nizovima

**Zadaci.** Napišite funkciju koja kao argument prima niz od  $n$  cijelih brojeva  $x_0, x_1, \dots, x_{n-1}$ , uz pretpostavku da je  $n > 0$ . Funkcija treba:

- vratiti produkt svih članova niza,
- vratiti najveći član niza i njegov indeks kroz varijabilni argument,
- provjeriti postoji li član niza koji je djeljiv sa zadanim ulaznim brojem,
- provjeriti jesu li svi članovi niza jednaki zadanom ulaznom broju,
- provjeriti jesu li svi članovi niza međusobno jednaki.
- provjeriti postoje li barem dva jednaka člana niza (različitih indeksa).

# Binarno pretraživanje — zadatak 1

**Zadatak.** Sljedeća funkcija za binarno traženje ima samo **jednu** usporedbu u svakom **raspolavljanju** i još **jednu** na **kraju**.

---

```
int binary_search_1_1(int x[], int n, int elt) {
    int l = 0, d = n - 1, i;
    while (l < d) {                // strogo manje!
        i = (l + d) / 2;
        if (elt < x[i])
            d = i - 1;
        else                        // elt >= x[i]
            l = i;
    }
    return (elt == x[l]); }

```

---

**Pitanje.** Radi li ona **korektno** u svim slučajevima? **(NE!)**

## Binarno pretraživanje — zadatak 2

**Zadatak.** Sljedeća funkcija je vrlo *slična*. Jedine promjene su u usporedbi:  $< \mapsto \leq$  i testu na kraju:  $l \mapsto d$ .

```
int binary_search_1_d(int x[], int n, int elt) {
    int l = 0, d = n - 1, i;
    while (l < d) {                // strogo manje!
        i = (l + d) / 2;
        if (elt <= x[i])
            d = i;
        else                        // elt > x[i]
            l = i + 1;
    }
    return (elt == x[d]); } // moze: elt == x[l]
```

**Pitanje.** Radi li ona *korektno* u svim slučajevima? (DA!)

# Binarno pretraživanje — kratko objašnjenje

Upute za dokaz (ne)korektnosti:

Ako je  $d \geq l + 2$ , onda obje funkcije sigurno “skraćuju” niz za nastavak traženja (dio u kojem se još može nalaziti traženi element) — jer vrijedi  $l < i < d$ .

Ako je  $l = d$  (preostao je jednočlani niz), onda obje funkcije vraćaju korektan odgovor.

Dakle, treba još provjeriti samo slučaj dvočlanog niza, kad je  $d = l + 1$ . Tada radimo raspolavljanje, a indeks “srednjeg” elementa je “donje cijelo”

$$i = \lfloor (l + d) / 2 \rfloor = l.$$

Zato treba biti oprezan na lijevom rubu  $l = i$ .

## Binarno pretraživanje — objašnjenje za $i = 1$

Funkcija `1_1` “čuva” lijevi rub intervala.

- Ako je `elt < x[1]`, onda postavljamo `d = 1 - 1`, što prekida petlju. Konačni test `elt == x[1]` daje korektan odgovor, iako prethodni test zabranjuje(!) tu mogućnost.
- Ako je `elt >= x[1]`, onda postavljamo `l = 1`. Dakle, `l` i `d` se ne mijenjaju, tj. dobivamo beskonačnu petlju!

Funkcija `1_d` “čuva” desni rub intervala. Ovdje u oba slučaja sigurno “skraćujemo” interval i prekidamo petlju.

- Ako je `elt <= x[1]`, onda postavljamo `d = 1` (prekid). Konačni test `elt == x[d]` ovdje provjerava lijevi rub.
- Ako je `elt > x[1]`, onda postavljamo `l = 1+1 = d` (prekid), a test `elt == x[d]` ovdje provjerava desni rub.

Dakle, uvijek vraća korektan odgovor (može i `elt == x[1]`)!