

8 Anwendung: Suchen

Gegeben: Folge a ganzer Zahlen; Element x

Gesucht: Wo kommt x in a vor?

Naives Vorgehen:

- ▶ Vergleiche x der Reihe nach mit $a[0]$, $a[1]$, usw.
- ▶ Finden wir i mit $a[i] == x$, geben wir i aus.
- ▶ Andernfalls geben wir -1 aus: „Element nicht gefunden“!

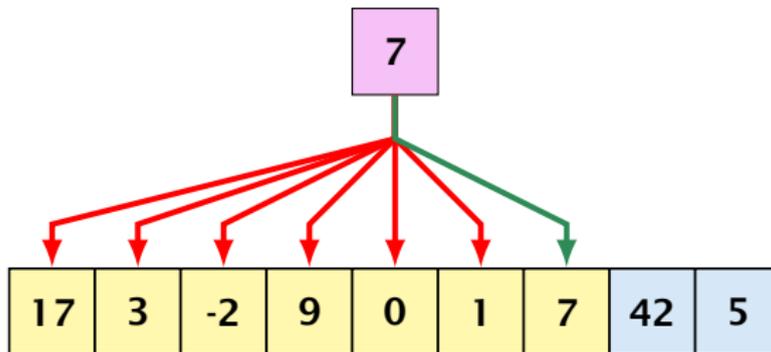
Naives Suchen

```
1 public static int find(int[] a, int x) {
2     int i = 0;
3     while (i < a.length && a[i] != x)
4         ++i;
5     if (i == a.length)
6         return -1;
7     else
8         return i;
9 }
```

Naives Suchen

Beispiel

Animation ist nur in der Vorlesungsversion der Folien vorhanden.



yes

Naives Suchen

- ▶ Im Beispiel benötigen wir 7 Vergleiche
- ▶ Im schlimmsten Fall (**worst case**) benötigen wir bei einem Feld der Länge n sogar n Vergleiche.
- ▶ Kommt x tatsächlich im Feld vor, benötigen wir selbst im Durchschnitt $(n + 1)/2$ Vergleiche.

...geht das nicht besser?

Binäre Suche

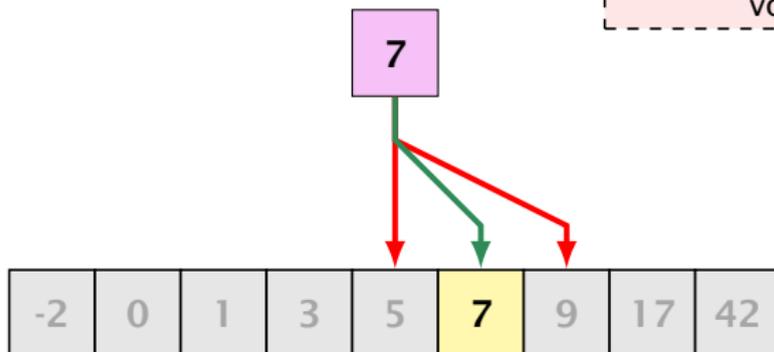
Idee:

- ▶ Sortiere das Feld.
- ▶ Vergleiche x mit dem Wert, der in der Mitte steht.
- ▶ Liegt Gleichheit vor, sind wir fertig.
- ▶ Ist x kleiner, brauchen wir nur noch links weitersuchen.
- ▶ Ist x größer, brauchen wir nur noch rechts weiter suchen.

⇒ binäre Suche

Beispiel

Animation ist nur in der Vorlesungsversion der Folien vorhanden.



- ▶ wir benötigen nur **drei** Vergleiche
- ▶ hat das Feld $2^n - 1$ Elemente, benötigen wir maximal n Vergleiche

Implementierung

Idee:

Führe Hilfsfunktion

```
public static int find0(int[] a,int x,int n1,int n2)
```

ein, die im Interval $[n1, n2]$ sucht.

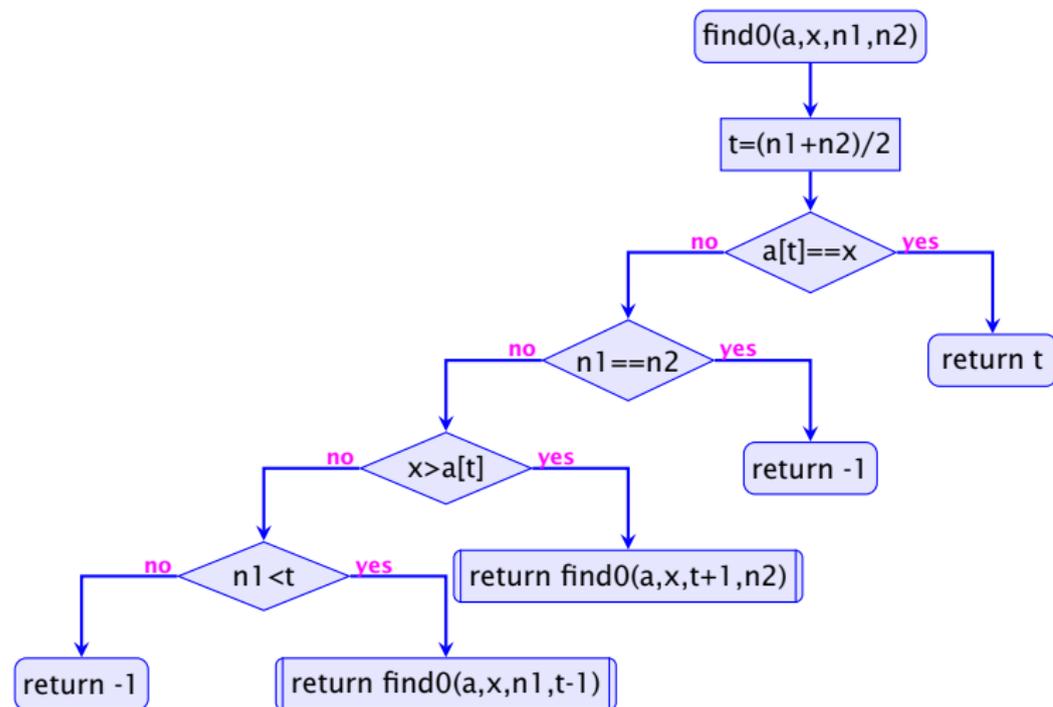
Damit:

```
public static int find(int[] a, int x) {  
    return find0(a,x,0,a.length-1);  
}
```

Implementierung

```
1 public static int find0(int[] a, int x, int n1, int n2) {
2     int t = (n1 + n2) / 2;
3     if (a[t] == x)
4         return t;
5     else if (n1 == n2)
6         return -1;
7     else if (x > a[t])
8         return find0(a, x, t+1, n2);
9     else if (n1 < t)
10        return find0(a, x, n1, t-1);
11    else return -1;
12 }
```

Kontrollflussdiagramm für find0

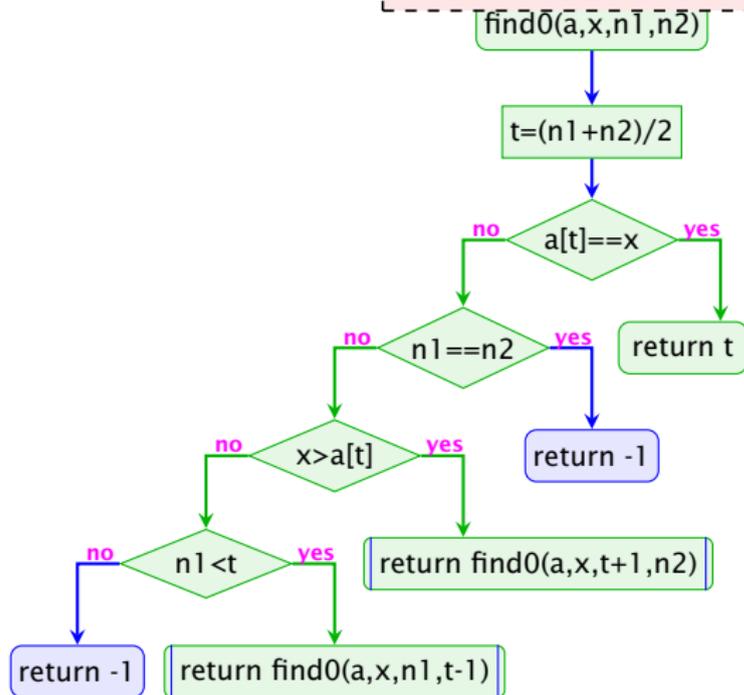


Erläuterungen:

- ▶ zwei der `return`-Statements enthalten einen Funktionsaufruf – deshalb die Markierungen an den entsprechenden Knoten.
- ▶ (Wir hätten stattdessen auch zwei Knoten und eine Hilfsvariable `result` einführen können)
- ▶ `find0()` ruft sich selbst auf, ist also **rekursiv**.

Ausführung

Animation ist nur in der Vorlesungsversion der Folien vorhanden.



Stack

Terminierung

Um zu **beweisen**, dass `find0()` terminiert, beobachten wir:

1. Wird `find0()` für ein einelementiges Intervall $[n, n]$ aufgerufen, dann terminiert der Funktionsaufruf direkt.
2. wird `find0()` für ein Intervall $[n1, n2]$ aufgerufen mit mehr als einem Element, dann terminiert der Aufruf entweder direkt (weil `x` gefunden wurde), oder `find0()` wird mit einem Intervall aufgerufen, das **echt** in $[n1, n2]$ enthalten ist, genauer: sogar maximal die Hälfte der Elemente von $[n1, n2]$ enthält.

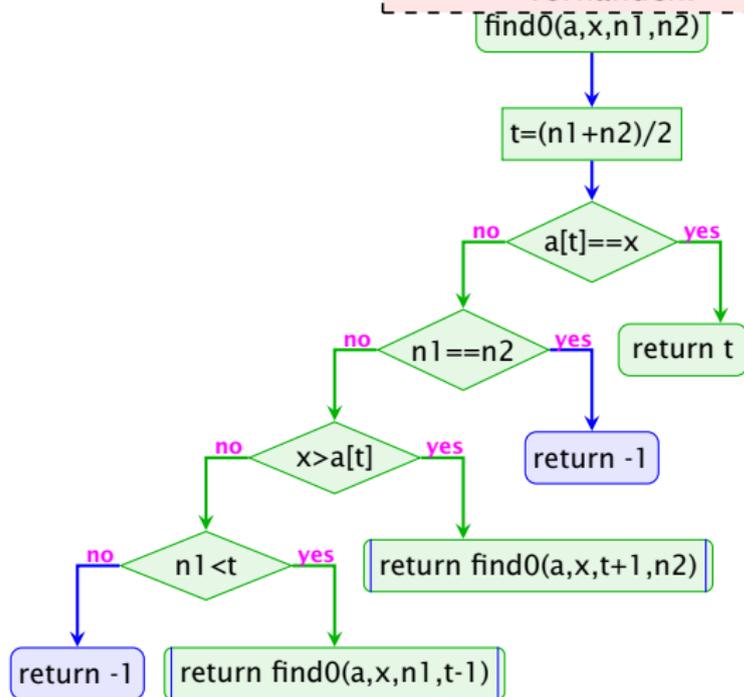
Ähnliche Beweistechnik wird auch für andere rekursive Funktionen verwendet.

Beobachtung

- ▶ Das Ergebnis eines Aufrufs von `find0()` liefert **direkt** das Ergebnis auch für die aufrufende Funktion!
- ▶ Solche Rekursion heißt **End-** oder **Tail-Rekursion**.
- ▶ End-Rekursion kann auch ohne Aufrufkeller implementiert werden. . .
- ▶ **Idee:** lege den neuen Aufruf von `find0()` nicht oben auf den Stapel drauf, sondern **ersetze** den bereits dort liegenden Aufruf!

Verbesserte Ausführung

Animation ist nur in der Vorlesungsversion der Folien vorhanden.



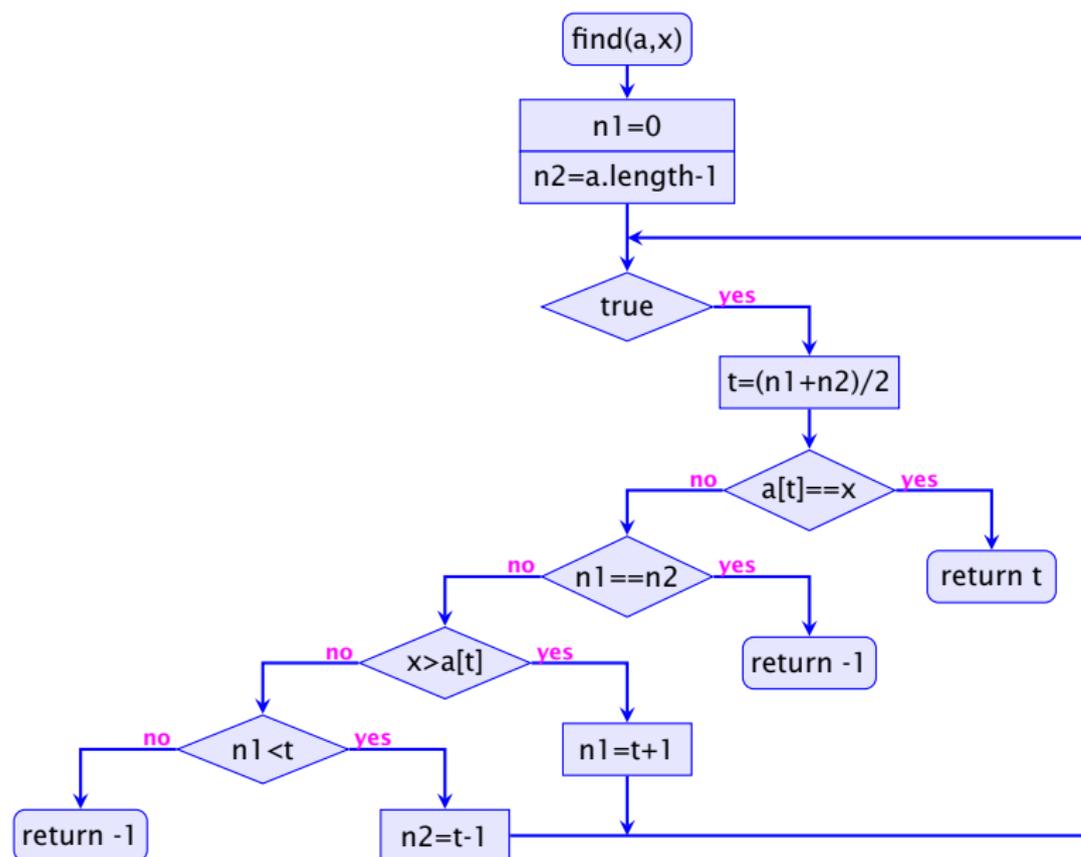
Stack

Endrekursion

Endrekursion kann durch **Iteration** ersetzt werden...

```
1 public static int find(int[] a, int x) {
2     int n1 = 0;
3     int n2 = a.length-1;
4     while (true) {
5         int t = (n2 + n1) / 2;
6         if (x == a[t]) return t;
7         else if (n1 == n2) return -1;
8         else if (x > a[t]) n1 = t+1;
9         else if (n1 < t) n2 = t-1;
10        else return -1;
11    } // end of while
12 } // end of find
```

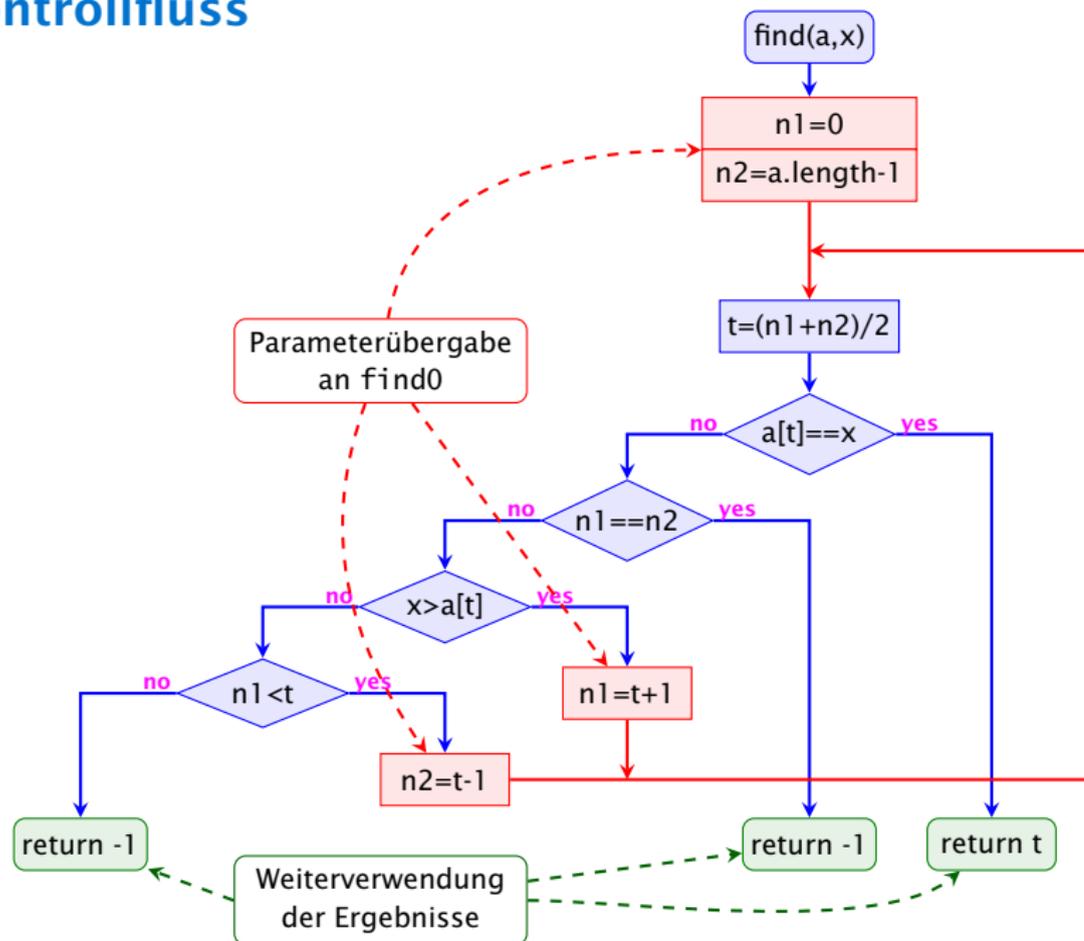
Kontrollfluss



Verlassen von Schleifen

- ▶ Die Schleife wird hier alleine durch die **return**-Anweisungen verlassen.
- ▶ Offenbar machen Schleifen mit **mehreren** Ausgängen Sinn.
- ▶ Um eine Schleife zu verlassen, ohne gleich ans Ende der Funktion zu springen, kann man das **break**-Statement benutzen.
- ▶ Der Aufruf der endrekursiven Funktion wird ersetzt durch:
 1. Code zur Parameter-Übergabe;
 2. einen **Sprung** an den Anfang des Rumpfs.

Kontrollfluss



Bemerkung

- ▶ Jede Rekursion läßt sich beseitigen, indem man den Aufruf-Keller **explizit** verwaltet.
- ▶ Nur im Falle von Endrekursion kann man auf den Keller verzichten.
- ▶ Rekursion ist trotzdem nützlich, weil rekursive Programme oft **leichter zu verstehen** sind als äquivalente Programme ohne Rekursion. . .