

Διάλεξη 14 - Πολυπλοκότητα και Προεπεξεργαστής

Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών

Εισαγωγή στον Προγραμματισμό

Θανάσης Αυγερινός

Ανακοινώσεις / Διευκρινήσεις

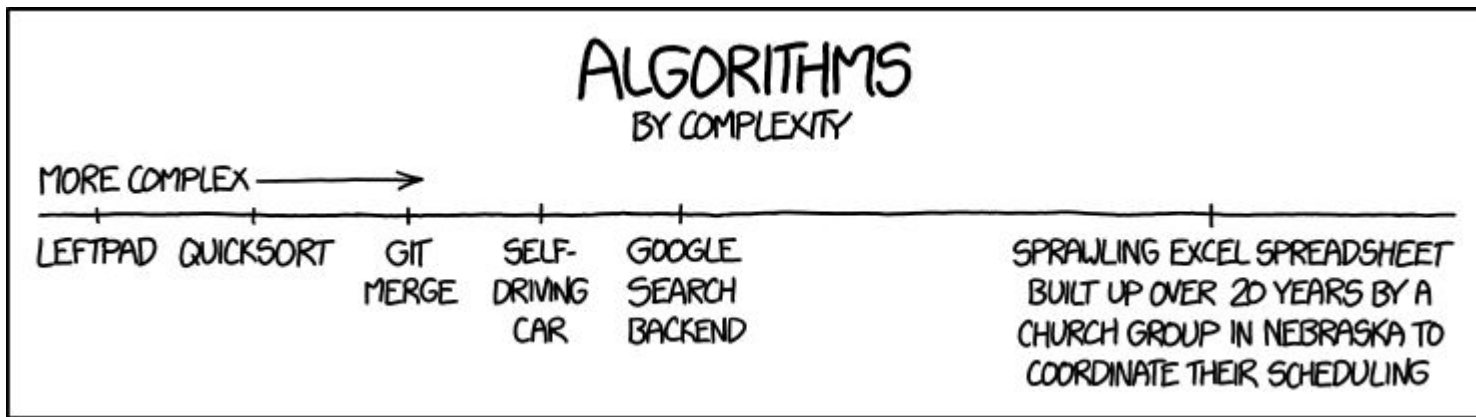
- Ανέβηκε η διάλεξη της Δευτέρας στο Delos!
- Δεν θα κρατήσω ώρες γραφείου σήμερα 11πμ-1μμ

Την προ-προηγούμενη και την προηγούμενη φορά

- Κατηγορίες Μνήμης
- Διαχείριση Μνήμης
- Συναρτήσεις, Μεταβλητές, Δείκτες, Πίνακες
- Παραδείγματα
- Επίλυση Προβλημάτων

Σήμερα

- Πολυπλοκότητα
- Επίλυση Προβλημάτων
- Προεπεξεργαστής



Πολυπλοκότητα (Complexity)

Η **πολυπλοκότητα** είναι ένα μέτρο εκτίμησης της απόδοσης αλγορίθμων ως συνάρτηση του μεγέθους του προβλήματος που επιλύουν. Δύο μετρικές:

1. Χρόνος εκτέλεσης
2. Χώρος μνήμης που απαιτείται

Παράδειγμα: έστω n το μέγεθος του προβλήματος. Θέλουμε να μπορούμε να εκφράσουμε τον χρόνο εκτέλεσης του αλγορίθμου μας ως: $t = f(n)$.

Ένα Λεπτό



Πολυπλοκότητα και Big-O Notation

- Ορισμός κλάσεων πολυπλοκότητας

a. Άνω όριο $g = O(f) \Leftrightarrow \exists c. \exists n_0. \forall n > n_0. g(n) < c \cdot f(n)$

b. Κάτω όριο $g = \Omega(f) \Leftrightarrow \exists c. \exists n_0. \forall n > n_0. g(n) > c \cdot f(n)$

c. Τάξη μεγέθους

$$g = \Theta(f) \Leftrightarrow \exists c_1, c_2. \exists n_0. \forall n > n_0. c_1 \cdot f(n) < g(n) < c_2 \cdot f(n)$$

- Διάταξη μερικών κλάσεων πολυπλοκότητας

$$O(1) < O(\log n) < O(\sqrt{n}) < O(n) < O(n \log n) \\ < O(n^2) < O(n^3) < O(2^n) < O(n!) < O(n^n)$$

Θέλω να το γινόμενο όλων των περιττών από το 1 μέχρι το N που διαιρούνται με το 7. Πως;

Ένα for loop με μια μεταβλητή που αυξάνεται και έλεγχο για $\text{mod } 7 = 0$:

```
for(product = 1, i = 1; i < N ; i += 2) {  
    if ( i % 7 == 0 )  
        product *= i;  
}
```


Θέλω να το γινόμενο όλων των περιττών από το 1 μέχρι το N που διαιρούνται με το 7. Πως;

Ένα for loop με μια μεταβλητή που αυξάνεται και έλεγχο για $\text{mod } 7 = 0$:

```
for(product = 1, i = 1; i < N ; i += 2) {  
    if ( i % 7 == 0 )  
        product *= i;  
}
```

Χρόνος: $O(N)$
Χώρος: $O(1)$

Θέλω μια συνάρτηση atoi που να παίρνει ένα πίνακα χαρακτήρων (μόνο ψηφία) και να επιστρέφει έναν ακέραιο. Πως;

```
int atoi(char digits[]) {  
    int result = 0;  
    for(int i = 0; digits[i]; i++) {  
        result = 10 * result + digits[i] - '0';  
    }  
    return result;  
}
```

Θέλω μια συνάρτηση `atoi` που να παίρνει ένα πίνακα χαρακτήρων (μόνο ψηφία) και να επιστρέφει έναν ακέραιο. Πως;

```
int atoi(char digits[]) {  
    int result = 0;  
    for(int i = 0; digits[i]; i++) {  
        result = 10 * result + digits[i] - '0';  
    }  
    return result;  
}
```

Χρόνος: $O(N)$
Χώρος: $O(1)$

Χρήση της συνάρτησης getchar ()

Διαδοχικές κλήσεις της getchar() διαβάζουν διαδοχικούς χαρακτήρες. Τι κάνει το παρακάτω πρόγραμμα;

```
#include <stdio.h>

int main() {
    int ch, sum = 0;
    printf("Enter characters: ");
    while( (ch = getchar()) != '\n' && ch != EOF ) {
        printf("%c", ch);
        sum++;
    }
    printf("\nTotal characters: %d\n", sum);
    return 0;
}
```

Χρήση της συνάρτησης getchar ()

Διαδοχικές κλήσεις της getchar() διαβάζουν διαδοχικούς χαρακτήρες. Τι κάνει το παρακάτω πρόγραμμα;

```
#include <stdio.h>

int main() {
    int ch, sum = 0;
    printf("Enter characters: ");
    while( (ch = getchar()) != '\n' && ch != EOF ) {
        printf("%c", ch);
        sum++;
    }
    printf("\nTotal characters: %d\n", sum);
    return 0;
}
```

Χρόνος: $O(N)$
Χώρος: $O(1)$

Δυναμικοί Πίνακες με την συνάρτηση malloc()

Με την βοήθεια των δεικτών, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε **δυναμικούς** πίνακες, πίνακες των οποίων το μέγεθος καθορίζεται **δυναμικά**, δηλαδή την στιγμή που τρέχει το πρόγραμμα. Παράδειγμα:

```
int * array = malloc(N * sizeof(int));  
for(int i = 0 ; i < N ; i++)  
    array[i] = i * i;
```

Δυναμικοί Πίνακες με την συνάρτηση malloc()

Με την βοήθεια των δεικτών, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε **δυναμικούς** πίνακες, πίνακες των οποίων το μέγεθος καθορίζεται **δυναμικά**, δηλαδή την στιγμή που τρέχει το πρόγραμμα. Παράδειγμα:

```
int * array = malloc(N * sizeof(int));  
for(int i = 0 ; i < N ; i++)  
    array[i] = i * i;
```

Χρόνος: $O(N)$
Χώρος: $O(N)$

Το γνωστό μας Παράδειγμα: Υπολογισμός Βαθμολογίας

```
// Compute grades using the class formula
int grade(int final_exam, int homework, int lab, int year) {
    if (year <= 1) {
        return final_exam * 50 / 100 + homework * 30 / 100 + lab * 20 / 100;
    } else {
        return final_exam * 70 / 100 + homework * 30 / 100;
    }
}
```


Το γνωστό μας Παράδειγμα: Υπολογισμός Βαθμολογίας

```
// Compute grades using the class formula
int grade(int final_exam, int homework, int lab, int year) {
    if (year <= 1) {
        return final_exam * 50 / 100 + homework * 30 / 100 + lab * 20 / 100;
    } else {
        return final_exam * 70 / 100 + homework * 30 / 100;
    }
}
```

Χρόνος: $O(1)$

Χώρος: $O(1)$

Εύρεση Μέγιστου Στοιχείου σε Πίνακα N x N

```
int find_max(int **matrix, size_t n) {  
    int i, j;  
    for(i = 0; i < n; i++) {  
        for(j = 0; j < n; j++) {  
            if (matrix[i][j] > max) max = matrix[i][j];  
        }  
    }  
    return max;  
}
```

Εύρεση Μέγιστου Στοιχείου σε Πίνακα $N \times N$

```
int find_max(int **matrix, size_t n) {  
    int i, j;  
    for(i = 0; i < n; i++) {  
        for(j = 0; j < n; j++) {  
            if (matrix[i][j] > max) max = matrix[i][j];  
        }  
    }  
    return max;  
}
```

Χρόνος: $O(n^2)$
Χώρος: $O(1)$

Η συνάρτηση παραγοντικό (factorial)

```
int factorial(int n) {  
    if (n == 0) return 1;  
    return n * factorial(n - 1);  
}
```

Η συνάρτηση παραγοντικό (factorial)

```
int factorial(int n) {  
    if (n == 0) return 1;  
    return n * factorial(n - 1);  
}
```

Χρόνος: $O(n)$
Χώρος: $O(n)$

Η συνάρτηση fibonacci

```
int fib(int n) {  
    if (n == 0 || n == 1) return 1;  
    return fib(n - 1) + fib(n - 2);  
}
```

Η συνάρτηση fibonacci

```
int fib(int n) {  
    if (n == 0 || n == 1) return 1;  
    return fib(n - 1) + fib(n - 2);  
}
```

Χρόνος: $O(2^n)$
Χώρος: $O(n)$

Άθροισμα τέλειων τετραγώνων

```
int isPerfectSquare(int n) {  
    int root = sqrt(n);  
    return root * root == n;  
}  
  
int low = atoll(argv[1]);  
int high = atoll(argv[2]);  
int i, sum = 0;  
for(i = low ; i <= high ; i++) {  
    if (isPerfectSquare(i))  
        sum += i;  
}
```


Άθροισμα τέλειων τετραγώνων

```
int isPerfectSquare(int n) {  
    int root = sqrt(n);  
    return root * root == n;  
}  
  
int low = atoll(argv[1]);  
int high = atoll(argv[2]);  
int i, sum = 0;  
for(i = low ; i <= high ; i++) {  
    if (isPerfectSquare(i))  
        sum += i;  
}
```

Χρόνος: $O(n)$

Χώρος: $O(1)$

Άθροισμα τέλειων τετραγώνων

```
int low = atoll(argv[1]);  
int high = atoll(argv[2]);  
int i, sum = 0;  
for(i = sqrt(low) ; i <= sqrt(high) ; i++)  
    sum += i*i ;
```

Άθροισμα τέλειων τετραγώνων

```
int low = atoll(argv[1]);  
int high = atoll(argv[2]);  
int i, sum = 0;  
for(i = sqrt(low) ; i <= sqrt(high) ; i++)  
    sum += i*i ;
```

Χρόνος: $O(\sqrt{n})$
Χώρος: $O(1)$

Εύρεση του κατόπτρου ενός ακεραίου

```
int mirror(int n) {  
    int result = 0, tmp;  
    while(n > 0) {  
        tmp = n % 10;  
        result = 10 * result + tmp;  
        n /= 10;  
    }  
    return result;  
}
```

Εύρεση του κατόπτρου ενός ακεραίου

```
int mirror(int n) {  
    int result = 0, tmp;  
    while(n > 0) {  
        tmp = n % 10;  
        result = 10 * result + tmp;  
        n /= 10;  
    }  
    return result;  
}
```

Χρόνος: $O(\log n)$
Χώρος: $O(1)$

Εύρεση Πρώτων Αριθμών

Θέλουμε να ελέγξουμε αν ένας αριθμός N είναι
πρώτος - πως;

Χρειάζομαι 2-3 εθελοντές/ντριες

• • •

Μεταγλωττιστές και Προεπεξεργαστές

Μεταγλωττιστές (Compilers)

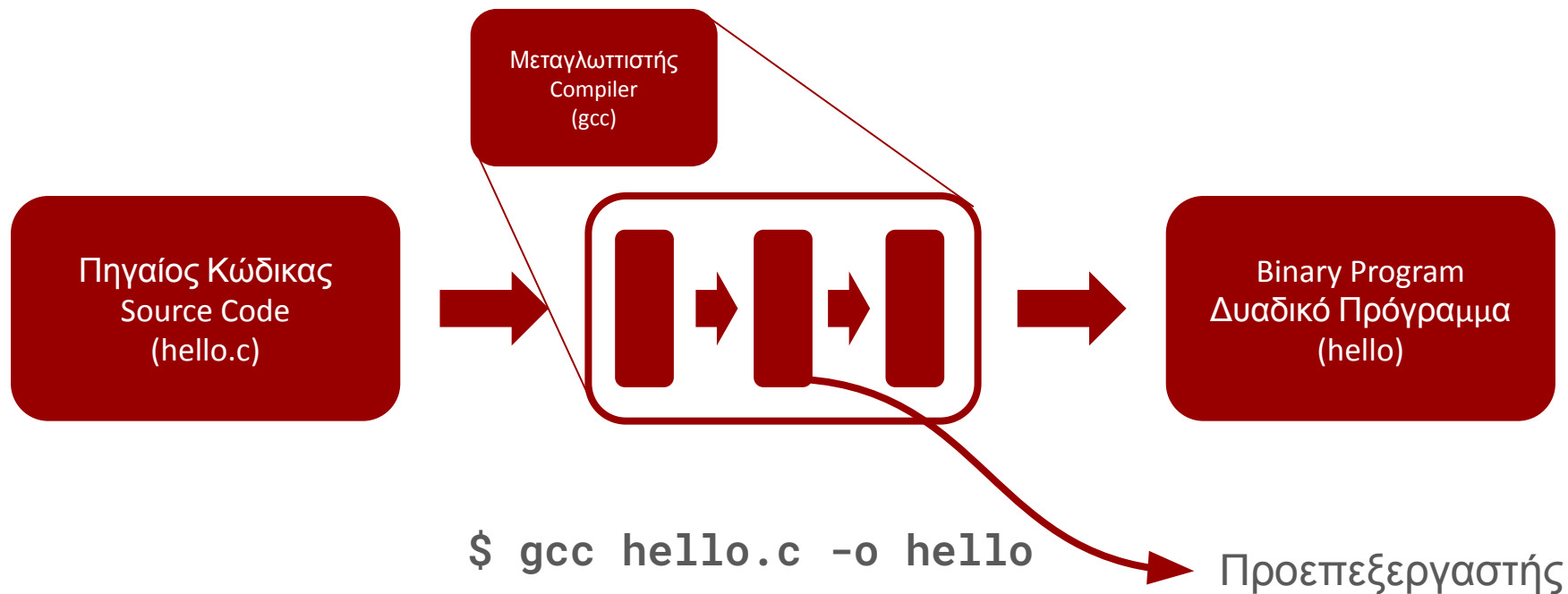
Μεταγλωττιστής (compiler) είναι ένα πρόγραμμα που μετατρέπει εντολές μιας γλώσσας προγραμματισμού σε κώδικα μηχανής ώστε να μπορεί να διαβαστεί και να τρέξει από τον υπολογιστή.



```
$ gcc hello.c -o hello
```

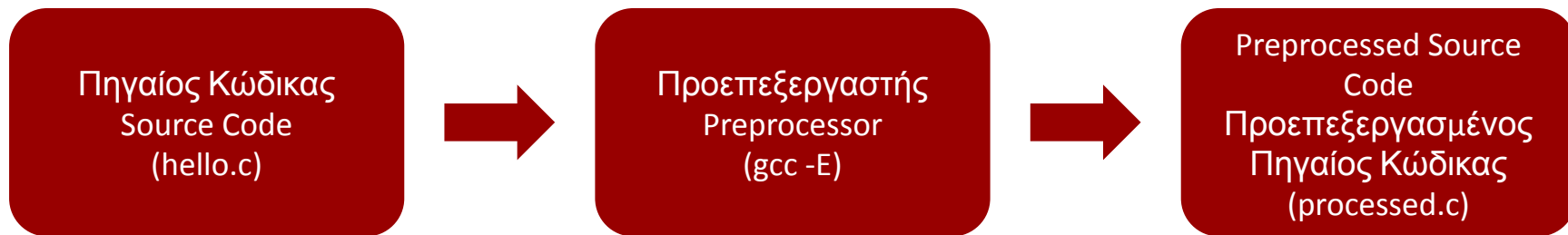
Προεπεξεργαστής (Preprocessor)

Ο προεπεξεργαστής (preprocessor) είναι ένα υποσύστημα του μεταγλωττιστή.



Προεπεξεργαστής (Preprocessor)

Μπορούμε να δούμε την έξοδο του προεπεξεργαστή με το `-E` (ή τρέχοντας το πρόγραμμα του προεπεξεργαστή το ίδιο - `cpp`):



```
$ gcc -E hello.c -o processed.c
```

ή

```
$ cpp hello.c -o processed.c
```

Εντολές Προεπεξεργαστή (Preprocessor Directives)

Όλες οι εντολές στον προεπεξεργαστή ξεκινάνε με το σύμβολο #. Ενδεικτικά:

1. `#include`
2. `#define`
3. `#if #else #elif #endif`
4. `#ifdef #ifndef`

Η εντολή `#include`

Η εντολή `#include <file.h>` εισάγει τα περιεχόμενα του αρχείου `file.h` στο σημείο που γράφτηκε στο πρόγραμμα.

Που βρίσκονται αυτά τα αρχεία; Σε προκαθορισμένους φακέλους στο λειτουργικό σας ή σε φακέλους που προσδιορίζονται με το όρισμα `-I` του `gcc`

Δεύτερη εκδοχή: `#include "file.h"` - σε αυτήν την περίπτωση ο μεταγλωττιστής ψάχνει πρώτα στον φάκελο που βρίσκεται το πηγαίο αρχείο.

Η εντολή `#define`

Η εντολή `#define` μας επιτρέπει να ορίσουμε μακροεντολές (macros)

1. Ορισμός σταθεράς:

```
#define TRUE 1
```

2. Ορισμός υπολογισμού:

```
#define MAX(A, B) ((A) > (B) ? (A) : (B))
```

Η μακροεντολή αντικαθίσταται στον κώδικα πριν την μεταγλώττιση

Τι θα επιστρέψει το παρακάτω πρόγραμμα;

```
#define PROD 2*5

int main() {
    return 20 / PROD;
}
```

Η μακροεντολή αντικαθίσταται στον κώδικα πριν την μεταγλώττιση

Τι θα επιστρέψει το παρακάτω πρόγραμμα;

```
#define PROD 2*5

int main() {

    return 20 / PROD;

}
```

```
$ cpp prod.c
# 0 "prod.c"
# 0 "<built-in>"
# 0 "<command-line>"
# 1 "/usr/include/stdc-predef.h" 1 3
# 0 "<command-line>" 2
# 1 "prod.c"
```

```
int main() {
    return 20 / 2*5;
}
$ gcc -o prod prod.c
$ ./prod
$ echo $?
50
```


Η τιμή της μακροεντολής μπορεί να περαστεί από την γραμμή εντολών

Χρησιμοποιούμε την σύνταξη `-DMACRO=VALUE` όπου `MACRO` η μακροεντολή και `VALUE` η τιμή που θέλουμε να δώσουμε. Για παράδειγμα:

```
int main() {  
    return 20 / PROD;  
}
```

```
$ gcc -DPROD=10 -o prod prod.c  
$ ./prod  
$ echo $?  
2
```

Η εντολή #if #else #endif

Έχουν μορφή παρόμοια με την δομή ελέγχου if στην C αλλά δρουν στο επίπεδο του κώδικα. Σε τι θα προεπεξεργαστεί το ακόλουθο πρόγραμμα:

```
int main() {  
    #if 0  
        return 42;  
    #else  
        return 1;  
    #endif  
}
```

Η εντολή #if #else #endif

Έχουν μορφή παρόμοια με την δομή ελέγχου if στην C αλλά δρουν στο επίπεδο του κώδικα. Σε τι θα προεπεξεργαστεί το ακόλουθο πρόγραμμα:

```
int main() {  
    #if 0  
        return 42;  
    #else  
        return 1;  
    #endif  
}
```

```
$ gcc -E example.c  
# 0 "example.c"  
# 0 "<built-in>"  
# 0 "<command-line>"  
# 1 "/usr/include/stdc-predef.h" 1 3 4  
# 0 "<command-line>" 2  
# 1 "example.c"  
int main() {  
  
    return 1;  
}
```

Η εντολή #ifdef #ifndef

Με τις εντολές #ifdef / #ifndef μπορούμε να ελέγξουμε αν μια μακροεντολή έχει οριστεί ή όχι:

```
#define DEBUG

#ifdef DEBUG
    printf("debugging is on\n");
#else
    printf("debugging is off\n");
#endif

#ifndef DEBUG
    printf("optimizations are on\n");
#endif
```

Για την επόμενη φορά

Από τις διαφάνειες του κ. Σταματόπουλου καλύψαμε τις σελίδες 154-159, 161.

- [Big-O Notation](#)
- [C Preprocessor](#)

Ευχαριστώ και καλή μέρα εύχομαι!
Keep Coding ;)