

Práctica 2

Ordenación por inserción

El problema consiste en ordenar ascendentemente un vector de n números enteros. Como algoritmo de ordenación se utilizará la *ordenación por inserción*:

```
procedimiento Ordenación por inserción (var v[1..n])
  para i := 2 hasta n hacer
    x := v[i] ;
    j := i-1 ;
    mientras j > 0 y v[j] > x hacer
      v[j+1] := v[j] ;
      j := j-1
    fin mientras ;
    v[j+1] := x
  fin para
fin procedimiento
```

1. Implemente el algoritmo de ordenación por inserción (figura 1).

```
void ordenacion_por_insercion (int v [], int n) {
  int i, j, x;
  for (i=1; i<n; i++) {
    /*
     *
    */
  }
}
```

Figura 1: Ordenación por inserción

2. Valide el correcto funcionamiento de este método de ordenación (figura 2).
3. Determine los tiempos de ejecución para distintos valores de n (500, 1000, 2000, 4000, ...) y para tres diferentes situaciones iniciales: (a) el vector ya está ordenado en orden ascendente, (b) el vector ya está ordenado en orden descendente, y (c) el vector está inicialmente desordenado (figura 3).
4. Calcule empíricamente la complejidad del algoritmo para cada una de las diferentes situaciones iniciales del vector (figura 4).

```

$ ./test
Inicialización aleatoria módulo 100
22, 78, 70, 88, 23, 55, 53, 62, 83, 38
¿ordenado? 0
Ordenación por Inserción
22, 23, 38, 53, 55, 62, 70, 78, 83, 88
¿ordenado? 1

Inicialización ascendente
0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
¿ordenado? 1
Ordenación por Inserción
0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
¿ordenado? 1

Inicialización descendente
10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1
¿ordenado? 0
Ordenación por Inserción
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
¿ordenado? 1

```

Figura 2: Test

```

#include <stdlib.h>

void aleatorio(int v [], int n) {
    int i;
    srand(time(NULL));
    for (i=0; i < n; i++)
        v[i] = rand();
}

```

Figura 3: Inicialización aleatoria

Ordenación por inserción con inicialización descendente					
	n	t (n)	t (n)/n ^{1.8}	t (n)/n ²	t (n)/n ^{2.2}
(*)	500	686.601	0.009518	0.002746	0.000792
(*)	1000	2659.378	0.010587	0.002659	0.000668
	2000	9695.000	0.011084	0.002424	0.000530
	4000	42872.000	0.014076	0.002680	0.000510
	8000	168412.000	0.015879	0.002631	0.000436
	16000	645125.000	0.017467	0.002520	0.000364
	32000	2713383.000	0.021098	0.002650	0.000333

Figura 4: Parte de la posible salida por pantalla de la ejecución del programa principal