

## InsertionSort (Sortieren durch Einfügen)

InsertionSort verfährt nach folgender Methode:

Nehmen wir an,  $a[1], \dots, a[i-1]$  seien bereits sortiert, d.h.  $a[1].key \leq \dots \leq a[i-1].key$ . Dann wird das  $i$ -te Element  $a[i]$  an der richtigen Stelle in die Folge  $a[1], \dots, a[i]$  eingefügt. Das Einfügen geschieht so, dass man  $a[i].key$  der Reihe nach mit  $a[i-1].key$ ,  $a[i-2].key, \dots$  vergleicht und dann das Element  $a[j]$  dabei jeweils um eine Position nach rechts verschiebt, für  $j=i-1, i-2, \dots$ , wenn  $a[j].key > a[i].key$  ist. Sobald  $a[j].key \leq a[i].key$ , hat man die Stelle gefunden, an der das Element  $a[i]$  eingefügt werden kann, nämlich die Position  $j+1$ .

Dazu ein Bsp.:

Feld I=2,15,43,17,14,8,47

2	15	43	17	4	8	47
---	----	----	----	---	---	----

2	15	43	17	4	8	47
---	----	----	----	---	---	----

2	15	43	17	4	8	47
---	----	----	----	---	---	----

2	15	17	43	4	8	47
---	----	----	----	---	---	----

2	4	15	17	43	8	47
---	---	----	----	----	---	----

2	4	8	15	17	43	47
---	---	---	----	----	----	----

Analyse:

- WorstCase :  $O(n^2)$   
Warum: Zum Einfügen des  $i$ . Elementes werden mindestens 1 und maximal  $i$  Vergleiche und mindestens zwei oder höchstens  $i+1$  Bewegungen von Datensätzen ausgeführt.  
 $\rightarrow O(n * n - 1) = O(n^2)$
- AverageCase:  $O(n^2)$
- BestCase (vorsortiert):  $O(n)$

## **FAZIT:**

- InsertionSort profitiert im Gegensatz zu SelectionSort von einer Vorsortierung
- Iterativer Algorithmus
- In-Place Algorithmus
- Vorgehen wie bei Skat Spiel
- Worstcase  $O(n^2)$
- AverageCase  $O(n^2)$