

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 $O(n^2)$