

Invarianter

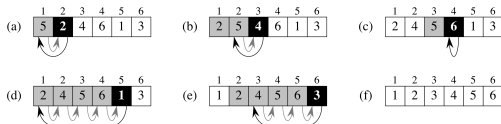
Invarianter

Invariant: Et forhold, som vedligeholdes af algoritmen gennem (dele af) dens udførelse. Udgør ofte kernen af ideen bag algoritmen.

Invarianter

Invariant: Et forhold, som vedligeholdes af algoritmen gennem (dele af) dens udførelse. Udgør ofte kernen af ideen bag algoritmen.

Eksempel: Insertionsort:

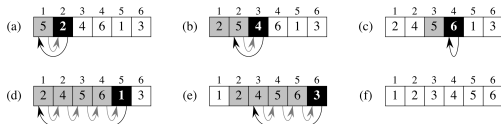


Invariant: Alt til venstre for det sorte felt er sorteret.

Invarianter

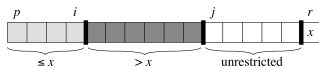
Invariant: Et forhold, som vedligeholdes af algoritmen gennem (dele af) dens udførelse. Udgør ofte kernen af ideen bag algoritmen.

Eksempel: Insertionsort:



Invariant: Alt til venstre for det sorte felt er sorteret.

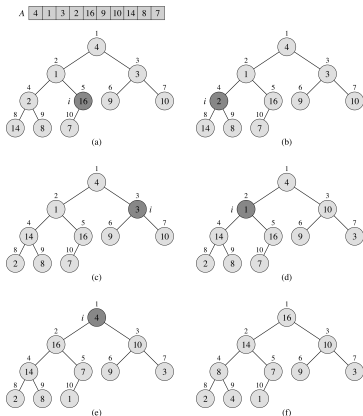
Eksempel: Partition fra Quicksort:



Invariant: Lysegrå del $\leq x <$ mørkegrå del.

Invarianter

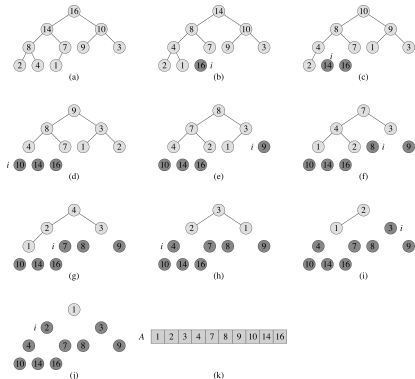
Eksempel: Build-Heap:



Invariant: Undertræer, hvis rod har array-indeks større end den mørke knude, overholder heaporden.

Invarianter

Eksempel: Heapsort (og enhver Selektionsort-baseret sortering):



Invariant: Det mørke er sorteret, og alt i det lyse er \leq det mørke.

Invarianter, mere formelt

Invariant for algoritme: et udsagn om indholdet af hukommelsen (variable, arrays, ...) som:

- ▶ Er sandt efter alle skridt.
- ▶ Ved algoritmens afslutning kan korrekthed af output udledes af udsagnet (samt de omstændigheder som fik algoritmen til at stoppe).

I praksis ofte een invariant for een samling skridt (f.eks. 0 eller flere gennemløb af en **while** eller **for** løkke). En anden invariant kan så om nødvendigt bruges for næste samling skridt af algoritmen.

Induktion

Invarianter vises at holde ved hjælp af induktion:

1) Invariant overholdt i starten

2) Invariant overholdt før et skridt \Rightarrow
overholdt efter

\Rightarrow

Invariant altid overholdt

(hvor “skridt” ofte er en iteration af en løkke). Dvs: [Vis 1\)](#) og [2\)](#).

Induktion

Invarianter vises at holde ved hjælp af induktion:

- 1) Invariant overholdt i starten
- 2) Invariant overholdt før et skridt \Rightarrow overholdt efter

\Rightarrow Invariant altid overholdt

(hvor “skridt” ofte er en iteration af en løkke). Dvs: [Vis 1\)](#) og [2\)](#).

Induktion \sim “Dominoprincippet”:

- 1) Brik 1 falder
- 2) Brik k falder \Rightarrow brik $k + 1$ falder

\Rightarrow Alle brikker falder



Brug af invarianter

Invarianter kan bruges på to forskellige detalje-niveauer (med en glidende overgang imellem dem):

1. Som værktøj til at udvikle algoritme-ideer: **Med den rette invariant fanges essensen af metoden**, og algoritmen skal “blot” skrives ud fra at denne invariant skal vedligeholdes.
2. Som værktøj til at nedskrive kode (eller detaljeret pseudo-kode) og **visе den konkrete kode korrekt**.

I første anvendelse er blødere beskrivelser (tekst, figur) passende, jvf. eksempler ovenfor. I anden anvendelse må man nedskrive invarianten præcist i termer af konkrete variable fra koden, samt argumentere via den konkrete kodes ændringer af disse.

Eksemplet nedenfor med af finde største element i et array illustrerer dette.

Eksempel

Find største element i array:

```
max = A[0]
i = 1
while i < A.length
  if A[i] > max
    max = A[i]
  i++
```

Invariant $S(k)$: “Efter den k 'te iteration af while-løkke indeholder max den største værdi af $A[0..(i - 1)]$ ”.

Eksempel

Find største element i array:

```
max = A[0]
i = 1
while i < A.length
  if A[i] > max
    max = A[i]
  i++
```

Invariant $S(k)$: “Efter den k 'te iteration af while-løkke indeholder max den største værdi af $A[0..(i-1)]$ ”.

