

# アルゴリズムを学ぶ

2020年10月24日

Studio-Sumicco

高島 智俊

## アルゴリズムとは

アルゴリズムとは問題解決のための方法や手順のことです。ITの世界では効率的にデータを扱うための技法として使われることが多いですが、決してITに限った言葉ではなく、何か目的があり、そこに至るまでの道のり、プロセス、それらを考える思考、すべてがアルゴリズムといえるでしょう。

### 例題1

あなたは今、コンビニのレジで、税込108円のおにぎりのお会計をするところです。

お財布には、100円玉2枚と、10円玉2枚、1円玉3枚が入っています。どのように支払うのが、お釣りの小銭の枚数が最も少なくなるのでしょうか？

### 例題2

5～10までの和を求めよ。

$$5+6+7+8+9+10=45$$

連番の和はガウスの法則を使え。

$$(\text{最小値}+\text{最大値}) \times \text{和の個数} \div 2$$

$$(5+10) \times 3 = 45$$

## データを使ったアルゴリズム

```
const list = [4,2,5,1,0,3];
```

例えば繰り返し処理を使い、この配列を昇順にソートするにはどうすればいいでしょうか。

### 初歩的なソート

```
const list = [4,2,5,1,0,3];
```

```
//フォーカスするインデックス
```

```
for(let i=0; i<list.length; i++){
```

```
    //初期値(i+1)なのでフォーカスするインデックスの次の要素から判定
```

```
    for(let j=i+1; j<list.length; j++){
```

```
        //フォーカスする要素より値が小さかった場合、値を入れ替える
```

```
        if(list[i] > list[j]){
```

```
            let kari = list[i];
```

```
            list[i] = list[j];
```

```
            list[j] = kari;
```

```
        }
```

```
    }
```

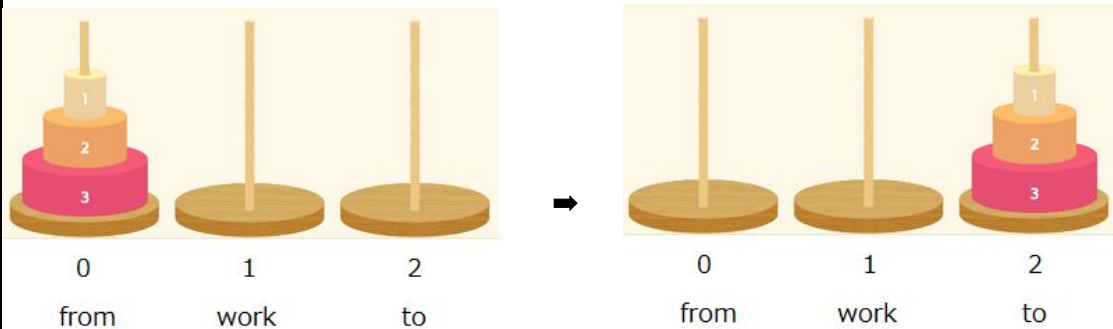
```
}
```

他にもバブルソート、選択ソート、ヒープソート、クイックソートなど様々なソート法があります。

ソート系でも探索系でも、何か一つ、いつでも抜ける刀として、自分なりのアルゴリズムを持っていることは強みになるでしょう。

## ハノイの塔

ハノイの塔とは、円盤を移動させるパズルです。  
3本の杭があり、fromにある円盤を状態を保ったままtoに移動できればゴールです。



### ルール

1度につき1枚の円盤しか動かさない。  
小さい円盤の上にそれより大きな円盤は置けない。

円盤の枚数が1枚、2枚、3枚となったときの円盤の動きとその最小回数を考えてみよう。

## 円盤の数とその動きの推移と法則

円盤1枚のとき: 1回;

円盤2枚のとき: 3回;

円盤3枚のとき: 7回;

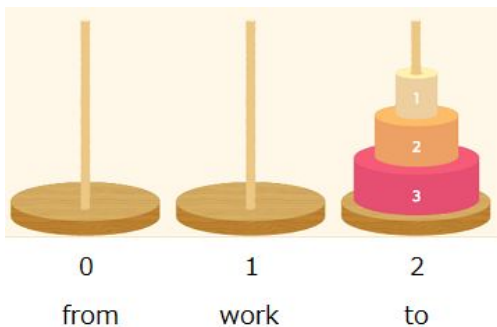
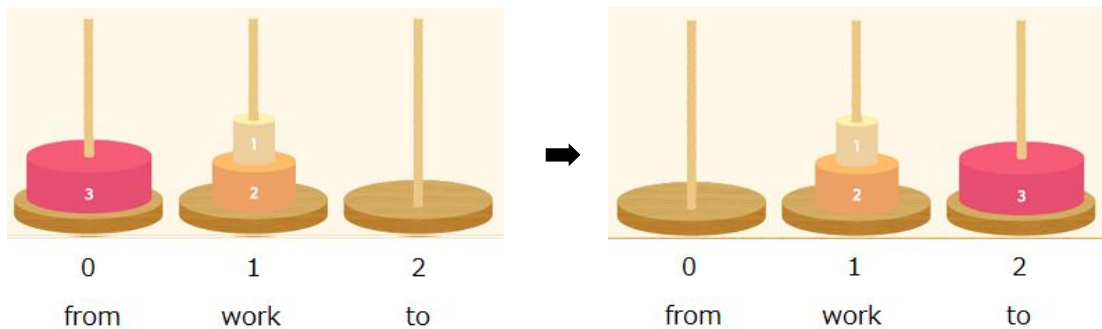
ハノイの数式は、2 の 円盤の数乗 - 1;

とされていて、すなわち、

円盤マイナス1枚の回数 \* 2 + 1;

なぜそうなるのか！

なぜなら結局のところ、一番底辺の円盤を動かすには、  
円盤マイナス1のときのゴールを真ん中のworkにつくり、  
そして初めて底辺がtoに移動でき、さらにworkにつくった回数を  
介してtoに移動するからです。



$$3+1+3=7;$$

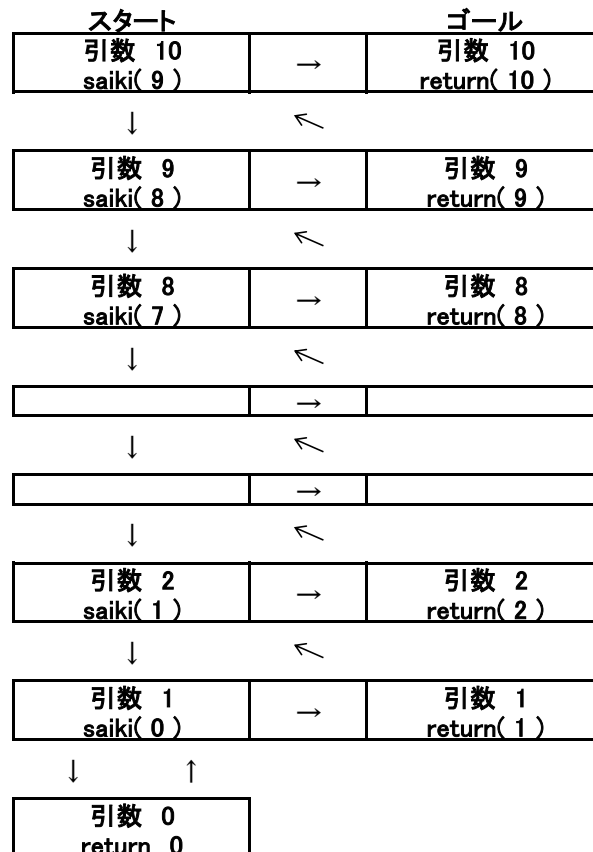
## 再帰処理とは

定義は様々ですが、基本的には自身の中で自身を呼び出す処理のことです。

例えば繰り返し処理の基礎である0~9の出力を再帰処理でやった場合

```
const saiki = ( n ) => {  
  if ( n == 0 ) {  
    return 0;  
  }  
  console.log( saiki( n - 1 ) );  
  return n;  
}  
saiki( 10 );
```

### イメージ図



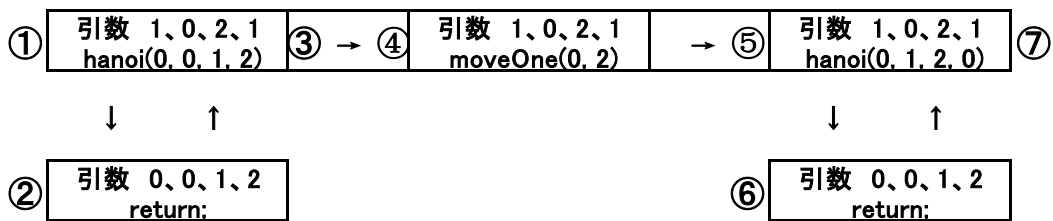
# ハノイの再帰処理

使うメソッドはいたってシンプルでこれだけです。  
よくみましょう。

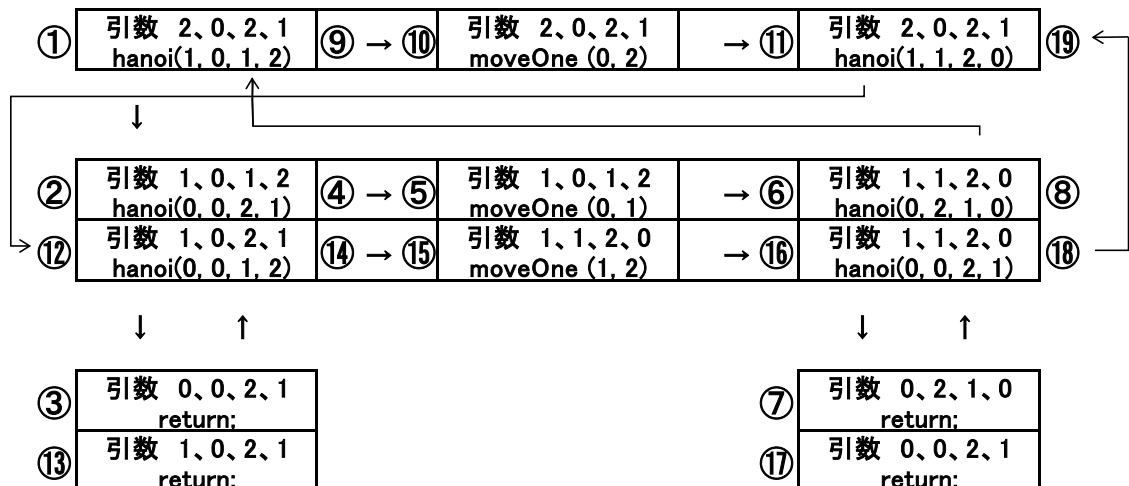
```

hanoi(n, from, to, work) { //円盤の枚数と杭
    if (n == 0) { //底打ち
        return;
    }
    hanoi(n-1, from, work, to); //toをwork入れ替えて呼び出し
    moveOne(from, to); //fromの1番上にある円盤をtoに移動する実処理
    hanoi(n-1, work, to, from); //fromをworkに入れ替えて呼び出し
}
    
```

## 1枚の場合



## 2枚の場合



3枚のときはどういう流れになるのかコードを追って考えてみよう。