

Ilość elementów	10	10 ⁵	10 ³	10	10 ³	10 ⁵	10 ⁶	10	10 ³	10 ⁵	10 ⁶	10 ⁹
	Algorytm 1			Algorytm 2				Algorytm 3				
Pomiar czasu [s]	0,000032	0,002888	28,390149	0,000033	0,000336	3,097290	327,973434	0,000033	0,000056	0,003321	0,026771	21,387143
Pomiar czasu [s]	0,000001	0,002857	27,105804	0,000001	0,000297	2,782144	269,995548	0,000001	0,000042	0,003194	0,022355	21,363762
Pomiar czasu [s]	0,000001	0,002834	27,063243	0,000001	0,000296	2,774520	270,135107	0,000001	0,000022	0,003181	0,020388	21,369903
Pomiar czasu [s]	0,000001	0,002842	27,068920	0,000001	0,000296	2,782325	269,868020	0,000001	0,000021	0,004876	0,020381	21,359947
Pomiar czasu [s]	0,000001	0,003062	27,101430	0,000001	0,000296	2,778499	269,764903	0,000001	0,000021	0,003991	0,020430	21,367683
Pomiar czasu [s]	0,000001	0,003068	27,044934	0,000001	0,000296	2,773401	269,774892	0,000001	0,000021	0,002590	0,020411	21,354644
Pomiar czasu [s]	0,000001	0,002886	26,997868	0,000001	0,000295	2,774417	269,313460	0,000001	0,000021	0,002570	0,020385	21,364219
Pomiar czasu [s]	0,000001	0,002839	27,056379	0,000001	0,000312	2,767386	269,750832	0,000001	0,000022	0,002547	0,020397	21,363771
Pomiar czasu [s]	0,000001	0,002823	27,088264	0,000001	0,000295	2,771296	269,905183	0,000001	0,000021	0,002529	0,020390	21,370761
Pomiar czasu [s]	0,000001	0,002854	27,056409	0,000001	0,000295	2,767899	270,269251	0,000001	0,000021	0,002447	0,020391	21,368310
ŚREDNIA [s]	0,000004	0,002895	27,197340	0,000004	0,000301	2,806918	275,675063	0,000004	0,000027	0,003125	0,021230	21,367014

	Ilość elementów zapisanych do tablicy				
	10	10 ³	10 ⁵	10 ⁶	10 ⁹
Algorytm 1	0,000004 [s]	0,002895 [s]	27,197340 [s]	2926,0160 [s] ≈ 48 min 46 s	>5 h
Algorytm 2	0,000004 [s]	0,000301 [s]	2,806918 [s]	275,675063 [s] ≈ 4 min 35 s	-----
Algorytm 3	0,000004 [s]	0,000027 [s]	0,003125 [s]	0,021230 [s] ≈ 0,02 s	21,367014 [s]

Algorytm 1 – Opiera się na zwiększaniu tablicy dynamicznej o 1 (element typu int), w przypadku jej wcześniejszego zapełnienia

Algorytm 2 – Opiera się na zwiększaniu tablicy dynamicznej o 10 (elementów typu int), w przypadku jej wcześniejszego zapełnienia

Algorytm 3 – Opiera się na podwajaniu wielkości tablicy, w przypadku jej wcześniejszego zapełnienia