

Obecna wersja programu służy do mierzenia czasu znajdowania informacji na takich strukturach jak stos, kolejka i lista jednokierunkowa. Aby zmienić rozmiar danych, którymi dane struktury będą wypełnione, należy w pliku main.cpp zmienić zmienną globalną **ROZMIAR_PROBLEMU**. Aby zmienić strukturę, którą będziemy badać należy w pliku main, w linijce w której tworzony jest obiekt **obj** zmienić klasę (stos, kolejka, lista). Niestety program nie jest odporny na żadne niepożądane wywołania metod klas (Np. metoda pop w przypadku pustego stosu). Nie ma możliwości wyboru wypełniania struktur danymi tak, aby pożądana przez nas wartość poszukiwana była w strukturze na miejscu losowym, lub na końcu. Aby to zmienić trzeba ingerować w kod metody **inicjuj()** każdej z klas. Niestety możliwości sprzętowe maszyny, na której przeprowadzany był eksperyment nie pozwoliły na zweryfikowanie czasu przeszukiwania struktur o rozmiarze 10^9 elementów. Podczas inicjalizacji struktury taką ilością danych program przestał odpowiadać. Pomiary dla poszczególnych struktur znajdują się w pliku **czasy.txt**. złożoność $O(n)$ algorytmu można zauważyć dla 3 ostatnich pomiarów. Algorytm działa na tyle szybko, że ciężko zweryfikować dokładny czas jego działania dla mniej niż 10^6 danych.