**PROJECTES DE PROGRAMACIÓ**

Quadrimestre de tardor, curs 2019/2020

**EL COMPRESSOR**

**IBARS CUBEL, ALBERT** albert.ibars.cubel@est.fib.upc.edu

**MUÑOZ BUSTO, ISAAC** isaac.munoz.busto@est.fib.upc.edu

**CLEMENTE MARÍN, DANIEL** daniel.clemente.marin@est.fib.upc.edu

**PÉREZ JOSENDE, ALEXANDRE** alexandre.perez.josende@est.fib.upc.edu



**Índex**

[**1. CASOS D’US**](#_Toc24886862) **????**

[**1.1. Esquema**](#_Toc24886863) **????**

[**1.2. Descripció**](#_Toc24886865) **????**

[**2. DIAGRAMES UML**](#_Toc24886866) **????**

[**2.1. Presentació**](#_Toc24886867) **????**

[**2.2. Domini**](#_Toc24886867) **????**

[**2.3. Persistencia**](#_Toc24886867) **????**

**2.4.** [**Explicació de les classes**](#_Toc24886868) **????**

[**3. DESCRIPCIÓ DE LES ESTRUCTURES DE DADES**](#_Toc24886869) **????**

**3.1.** [**LZ78**](#_Toc24886870) **????**

**3.2.** [**LZW**](#_Toc24886871) **????**

**3.3.** [**LZSS**](#_Toc24886872) **????**

**3.4.** [**JPEG**](#_Toc24886873) **????**

**3.5.** [**Huffman**](#_Toc24886874) **????**

[**4. DESCRIPCIÓ DELS ALGORITMES**](#_Toc24886875) **????**

**4.1.** [**LZ78**](#_Toc24886876) **????**

**4.2.** [**LZSS**](#_Toc24886877) **????**

**4.3.** [**LZW**](#_Toc24886878) **????**

**4.4.** [**JPEG**](#_Toc24886879) **????**

**4.5.** [**Huffman**](#_Toc24886880) **????**

**5**[**. CLASSES IMPLEMETADES PER CADA MEMBRE**](#_Toc24886875) **????**

**5.1. Daniel ????**

**5.2. Albert ????**

**5.3. Isaac ????**

**5.4. Alexandre ????**

**6**[**. ANEX: MANUAL D’USUARI**](#_Toc24886866) ***DOCS/ManualUsuari.pdf***

**7. ANEX: DOCUMENTACIÓ DOXYGEN *DOCS/Documentation/***

# **1. CASOS D’US**

## **1.1. Esquema**

## 

## **1.2. Descripció**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nom cas d’ús:** | **Seleccionar arxiu/s** |
| **Descripció:** | L’usuari selecciona un o més arxius que vol comprimir o descomprimir |
| **Actors:** | Usuari |
| **Precondició:** | El programa està obert però no està executant cap compressió ni descompressió |
| **Diàleg típic:** | 1. L’usuari escull l’opció “Seleccionar arxiu/s” 2. El sistema presenta els directoris de l’usuari 3. L’usuari escull un directori 4. El sistema presenta el contingut del directori seleccionat 5. L’usuari escull un fitxer o una carpeta |
| **Errors o vies alternatives:** | Si l’arxiu escollit és d’un format no compatible amb el nostre programa el sistema llença una excepció i torna al punt 4 |
| **Postcondició:** | L’arxiu escollit està llest per comprimir o descomprimir |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nom cas d’ús:** | **Escollir compressió o descompressió** |
| **Descripció:** | L’usuari escull quina funció del nostre programa vol fer servir, comprimir o descomprimir |
| **Actors:** | Usuari |
| **Precondició:** | Haver seleccionat mínim un arxiu |
| **Diàleg típic:** | 1. L’usuari selecciona el botó “*Comprimir/Descomprimir*” 2. Es desplega un desplegable amb dues opcions: Comprimir i Descomprimir 3. L’usuari selecciona la opció que vol |
| **Errors o vies alternatives:** | Si l’arxiu és un arxiu descomprimit i s’escull l’opció descomprimir el sistema llença una excepció i torna al punt 1 |
| **Postcondició:** | L’arxiu o els arxius seleccionats es preparen per la compressió o la descompressió i apareix un menú amb diverses opcions com la d’escollir si vols compressió manual o automàtica |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nom cas d’ús:** | **Escollir compressió automàtica o manual** |
| **Descripció:** | L’usuari escull si vol executar la compressió de forma automàtica on el sistema utilitzarà l’algoritme més apropiat pel tipus d’arxiu o si d’altra banda vol escollir ell manualment l’algoritme que s’executarà |
| **Actors:** | Usuari |
| **Precondició:** | Haver escollit l’opció de “compressió” i l’arxiu o els arxius a comprimir |
| **Diàleg típic:** | 1. L’usuari selecciona el botó “*Automàtic/Manual*” 2. El sistema li dona a triar les dues opcions: Automàtic o Manual 3. L’usuari selecciona la opció que vol |
| **Postcondició:** | El/s fitxer/s estan llestos per comprimir i només fa falta primer el botó “Executar” per iniciar la compressió. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nom cas d’ús:** | **Escollir algoritme** |
| **Descripció:** | L’usuari escull l’algoritme que vol fer servir per la compressió |
| **Actors:** | Usuari |
| **Precondició:** | L’usuari ha escollit l’opció compressió manual |
| **Diàleg típic:** | 1. L’usuari selecciona el botó “*Escollir algoritme*” 2. El sistema li dona a triar entre els algoritmes implementats 3. L’usuari selecciona l’algoritme que prefereix |
| **Errors o vies alternatives:** | Si es un fitxer de text i es selecciona l’algoritme JPEG el sistema llença una excepció i torna al punt 2 |
| **Postcondició:** | El sistema passa a executar la compressió |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nom cas d’ús:** | **Guardar arxiu/s** |
| **Descripció:** | L’usuari escull on guarda l’arxiu resultant de la compressió o descompressió |
| **Actors:** | Usuari |
| **Precondició:** | Haver completat la compressió o la descompressió |
| **Diàleg típic:** | 1. El sistema presenta els directoris de l’usuari 2. L’usuari escull un directori 3. El sistema guarda el fitxer o la carpeta resultant en aquest directori |
| **Errors o vies alternatives:** | Si el directori no és accessible per l’usuari el sistema llença una excepció i torna al punt 1 |
| **Postcondició:** | El sistema guarda l’arxiu resultant |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nom cas d’ús:** | **Visualitzar arxiu** |
| **Descripció:** | L’usuari té la possibilitat de visualitzar l’arxiu que vol comprimir o el descomprimit |
| **Actors:** | Usuari |
| **Precondició:** | Seleccionar un arxiu |
| **Diàleg típic:** | 1. El sistema presenta una miniatura de l’arxiu seleccionat 2. L’usuari fa click al botó “*Visualització*” 3. El sistema obre l’arxiu per a que l’usuari el pugui visualitzar amb detall |
| **Errors o vies alternatives:** | Si l’arxiu no és compatible amb el nostre programa el sistema llença una excepció i torna al punt 1 |
| **Postcondició:** | Visualització del fitxer per pantalla |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nom cas d’ús:** | **Executar (des)compressió** |
| **Descripció:** | S’executa la compressió o la descompressió amb l’algoritme adequat |
| **Actors:** | CPU |
| **Precondició:** | Haver seleccionat un arxiu i si es vol descomprimir o comprimir. En cas de comprimir a ver escollit automàtic o manual i a ver escollit l’algoritme |
| **Diàleg típic:** | 1. El sistema executa l’algoritme escollit per l’usuari o pel mateix sistema |
| **Postcondició:** | Es genera un arxiu resultant |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nom cas d’ús:** | **Generació estadístiques** |
| **Descripció:** | Es generen les estadístiques de la compressió per a cada arxiu |
| **Actors:** | CPU |
| **Precondició:** | Haver comprimit un arxiu |
| **Diàleg típic:** | 1. El sistema genera unes estadístiques i les guarda |
| **Errors o vies alternatives:** | Si hi ha algun error en la compressió relacionat amb les estadístiques el sistema llença una excepció i no guarda les estadístiques |
| **Postcondició:** | Les estadístiques queden guardades al programa |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nom cas d’ús:** | **Visualització estadístiques** |
| **Descripció:** | L’usuari pot visualitzar les estadístiques resultants d’una compressió |
| **Actors:** | Usuari |
| **Precondició:** | La CPU ha executat la generació d’estadístiques |
| **Diàleg típic:** | 1. L’usuari selecciona la opció “*Visualitzar estadístiques*” 2. El sistema mostra per pantalla les estadístiques prèviament guardades |
| **Errors o vies alternatives:** | Si no es troben les estadístiques perquè no s’havien guardat el sistema llença una excepció i avisa a l’usuari de que no es disposa d’aquestes estadístiques |
| **Postcondició:** | Es mostren per pantalla les estadístiques |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nom cas d’ús:** | **Ajuda** |
| **Descripció:** | Es disposa d’un document d’ajuda per l’usuari |
| **Actors:** | Usuari |
| **Diàleg típic:** | 1. L’usuari escull l’opció “*Ajuda*” 2. El sistema presenta l’arxiu d’ajuda |
| **Postcondició:** | Es visualitza per pantalla l’arxiu d’ajuda |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nom cas d’ús:** | **Sortir** |
| **Descripció:** | L’usuari vol sortir del programa |
| **Actors:** | Usuari |
| **Diàleg típic:** | 1. L’usuari escull l’opció “*Sortir*” 2. El sistema es tanca |
| **Errors o vies alternatives:** | Si el programa es troba executant una compressió o una descompressió pregunta si està segur que vol interrompre-la |
| **Postcondició:** | Es tanca el programa |

# **2. DIAGRAMES UML**

## 

## **2.4. Explicació de les classes**

#### **Algoritme**

Interfície que defineix els atributs i els mètodes que tenen els algoritmes implementats en comú.

#### **LZ78**

Implementa l’algoritme LZ78, que consisteixen agafar el fitxer d’entrada i amb un diccionari anar guardant les cadenes de caràcters que es van formant i es van repetint tenint en compte les ja formades mitjançant un diccionari.

#### **LZW**

Implementa l’algoritme LZW el qual es basa en l’anterior LZ78, que consisteix en la creació d’un diccionari el qual al principi s’inicialitza amb tots els valors ASCII i es va emplenant de cadenes de caràcters a mesura que es llegeix l’arxiu d’entrada i el qual no s’inclou al fitxer comprimit ja que al descomprimir es pot reconstruir fàcilment.

#### **LZSS**

Implementa l’algoritme LZSS que consisteix en anar llegint l’entrada mitjançant una finestra de mida fixa que va buscant coincidències i codifica tuples amb la posició de la coincidència trobada i la mida de la cadena. Es pot codificar com a literal si no troba coincidència ja que ocupa menys com a literal que com a tupla.

#### **JPEG**

Implementa l’algoritme JPEG que es basa en la simplificació del color d’uns quants píxels i la posterior compressió amb Huffman del resultat. Al descomprimir l’arxiu es perd qualitat casi imperceptible per l’ull humà.

#### **Huffman**

Algoritme cridat per l’algoritme JPEG que s’encarrega de comprimir utilitzant les freqüències de cada símbol mitjançant un arbre, els caràcters més freqüents tenen una codificació més curta.

#### **Dictionary**

Diccionari propi de ByteArrays implementat amb un hashmap i una llista.

#### **ByteArray**

Estructura formada per un array de bytes.

#### **BitInputStream**

Classe encarregada de llegir l’input bit a bit i passar les dades que llegeix a l’algoritme que s’executarà.

#### **BitManager**

Classe privada del BitInputStream que controla els fluxos de bits de entrada.

#### **BitOutputStream**

Classe encarregada de llegir els resultats dels algoritmes de bit a bit i passar les dades que llegeix a un nou arxiu.

#### **ControlBit**

Classe privada del BitOuputStream que controla els fluxos de bits de sortida.

#### **PPMTranslator**

Classe que serveix de parser de ppm binaris i ASCII i que escriu en format ppm binari. Permet llegir tan colors com components individuals d’aquests colors i també escriure els colors o les seves components individuals.

#### **Color**

Classe que guarda i transforma colors RGB/YCbCr.

#### **JPEG\_Quality**

Classe encarregada d’enumerar les diferents qualitats disponibles del jpeg i proporcionar els mapejos d’aquestes qualitats a les corresponents matrius de quantificació per la luminància i la crominància.

**DomainController**

**Archive**

Classe que representa un arxiu en la jerarquía de fitxers i que conté totes les propietats i mètodes propis de l’arxiu.

**Folder**

Classe que representa un carpeta en la jerarquía de fitxers i que conté totes les propietats i mètodes propis de la carpeta.

**HeaderTranslator**

**InputStreamWatcher**

**OutputStreamWatcher**

**PersistanceController**

**FormPanel**

Classe que conté tots els elements (i la implementactió de les seves funcionalitats) que apareixen en la finestra de propietats de la interfície.

**Help**

Classe encarregada de mostrar el manual d’ajuda en cas de que l’usuari ho sol·liciti

**MainFrame**

Classe que representa la finestra que engloba el conjunt de la interfície i que serà extesa per les classes que formen cada part de la interfície (FormPanel, Toolbar i NavigationPanel).

**NavigationClickObserver**

**NavigationPanel**

Classe que conté tots els elements (i la implementactió de les seves funcionalitats) que apareixen en la finestra de navegació de la interfície.

**PresentationController**

**ShowImage**

Classe encarregada de mostrar una imatge determinada que es vol visualitzar en la pròpia interfície

**ShowText**

Classe encarregada de mostrar una document de text determinat que es vol visualitzar en la pròpia interfície

**Toolbar**

Classe que conté tots els elements (i la implementactió de les seves funcionalitats) que apareixen en la barra d’eines de la interfície.

**TotalStatistics**

Classe encarregada de generar les estadístiques totals de l'última compressió/descompressió executada

**2.5.Patrons de disseny**

En la implementació del programa hem seguit els següents patrons de disseny:

* **Singleton**: Per al controlador de cada capa ja que necessitem que només tinguin una instancia.
* **Decorador**: Per a les classes InputStreamWatcher i OutputStreamWatcher.
* **Observador**: L’utilitzem a la capa Presentació per a que les accions que es fan a NavigationPanel es notifiquin a FormPanel mitjançant la interfície NavigationClickObserver.

# **3****. DESCRIPCIÓ DE LES ESTRUCTURES DE DADES**

En aquest apartat justificarem l’elecció de les estructures de dades utilitzades per implementar cada capa del programa.

**3.1.Capa de persistencia**

En aquesta capa hem utilitzat **vectors** per a representar el contingut d’una carpeta i així poder representar la jerarquía d’arxius del sistema. Hem creat dos tipus de vectors: un on emmagatzarem tots els arxius (no carpetes) de la carpeta i un altre on emmagatzarem totes les carpetes que es trobin dins de la carpeta instanciada.

Donada aquesta estructuració del contingut de las carpetes, el sistema de fitxers quedarà estructurat com un **arbre** de arxius i carpetes.

En aquesta capa no hem utilitzat cap estructura de dades explícita més, però volem comentar el cas del HeaderTranslator ja que funciona com una estructura de dades implícita.

EL **HeaderTranslator** escriu la capçalera de l’arbre de arxius i un dels capms que tenen els arxius (no carpetes) es un long (8 bytes) que conté el nombre de bytes des de l’inici del arxiu comprimit fins el primer byte de les dades comprimides d’aquell arxiu.

Aleshores quan es demana accés a un arxiu comprimit no fa falta descomprimir tot el comprimit sino que es llegeix la capçalera, es desplaça l’input el nombre de bytes que indiqui aquell long per començar a comprimir pel primer byte de dades.

D’aquesta manera actuem com si el stream fos una estructura de dades (més concretament un array).

**3.2.Capa de domini**

Quan esmentem que hem utilitzat un Dictionary per buscar coincidències farem referència a l’estructura formada per un HashMap (que té un ByteArray com a clau i un cert codi com a valor) i una List de ByteArrays (que utilitzarem per buscar una ByteArray associat a un codi determinat).

### **3.2.1.****LZ78**

Per a aquest algoritme hem utilitzat les següents estructures de dades:

* **Dictionary**: Hem elegit aquesta estructura per poder buscar coincidències quan comprimim i obtenir el ByteArray codificat quan descomprimim en temps constant O(1). El seu tamany el definirem arbitràriament i influirà en el grau de compressió.
* **ByteArray**: Hem elegit aquesta estructura ja que treballem sobre l’input i l’output a nivell de byte i un vector on cada posició és un byte ens facilita molt la feina quan realitzem operacions (p.e. concatenació o consulta) sobre aquests bytes. El seu tamany serà variable depenent del nombre de bytes que tingui la coincidència.

### **3.2.2.****LZW**

Per a aquest algoritme hem utilitzat les mateixes estructures que al LZ78 per les mateixes raons ja que aquest és molt similar.

**3.2.3.****LZSS**

Per a aquest algoritme hem utilitzat les següents estructures de dades:

* **ByteArray**: Encara que sigui l’única estructura de dades utilitzada en aquest algoritme farem servir ByteArray per a dues funcionalitats diferents.

En primer lloc, ens servirà per a representar la **finestra corredissa** on buscarem les coincidències. El fet de implementar-la com a ByteArray ens permetrà fer accessos aleatoris amb cost O(1) i realitzar operacions de inserció i eliminació de conjunts de bytes de manera més òptima. El seu tamany l’assignarem arbitràriament i serà un factor determinant pel que fa al grau de compressió de l’algoritme.

En segon lloc, ens servirà per a representar el **buffer de coincidències** on anirem guardant la coincidència actual. Obtindrem un gran avantatge en implementar-lo com a ByteArray ja que com treballem sobre l’input i l’output a nivell de byte ens facilitarà molt operacions com la inserció de un nou byte al buffer o com una consulta aleatòria. El seu tamany serà dinàmic ja que anirà variant segons els bytes que formin part de la coincidència actual.

### **3.2.4.****JPEG**

Per a aquest algoritme hem utilitzat les següents estructures de dades:

* **Matriu**: Utilitzem matrius per representar la imatge. La imatge la dividirem en submatrius de 8x8. Això comportarà que, quan haguem de seleccionar una posició de la imatge, determinem 4 valors on el dos primers [][] serviran per seleccionar la submatriu 8x8 i els dos últims [][] faran referència a la posició dins la submatriu. Utilitzarem 3 matrius d’aquest tipus (matriu[][][][]) on cadascuna farà referència a una component del color. El fet d’utilitzar matrius farà possible l’accés aleatori a un cost constant. El tamany de les matrius serà estàtic i vindrà directament determinat pel tamany de la imatge.
* **Array de bytes**: Utilitzem arrays de bytes per guardar dades generades per diferents funcionalitats que apareixen durant l’execució de l’algoritme. Hem utilitzat array de bytes en comptes de el tipus ByteArray creat per nosaltres perquè en aquest algorisme no usem cap mètode dels implementats en la classe ByteArray i, per tant, el usar aquesta classe ens generaria dependències innecessàries. D’aquesta manera (en estructurar les dades en un array de bytes) podrem accedir-hi aleatòriament en un cost constant.
* **ByteArrayInputStream**/**ByteArrayOutputStream**: Utilitzem aquesta estructura per traduir el array a stream per poder utilitzar-lo amb les funcions de l’algoritme Huffman (ja que hem de passar un stream per aconseguir que el Huffman sigui agnòstic respecte les dades que li passem).

### **3.2.5.****Huffman**

Per a aquest algoritme hem utilitzat les següents estructures de dades:

* **Trie**: Hem utilitzat un trie per estructurar la codificació de les coincidències. El trie estarà format per nodes de tipus Node que contindran informació sobre el caràcter ASCII al que fa referència, la freqüència amb la que apareix aquest codi i quins son els nodes fills. Hem elegit aquesta estructura ja que ens permet realitzar consultes en cost O(m) on m es la longitud del codi. El tamany del trie serà dinàmic i anirà augmentant a mesura que anem tractant la imatge.
* **PriorityQueue**: Hem elegit una PriorityQueue per poder ordenar els arbres segons la freqüència d’aparició en el input. Encara que el cost d’ordenació serà el mateix que si utilitzéssim un vector, hem elegit una PriorityQueue ja que ens sembla la opció més intuïtiva. El seu tamany serà fixe ja que un cop inicialitzada contindrà els nodes arrel de 256 tries (un per cada símbol ASCII).
* **ByteArray/Array de bytes**: Com hem comentat en els apartats anteriors, utilitzarem aquestes dues estructures per emmagatzemar dades de manera seqüencial i de manera que la seva consulta es pugui dur a terme en cost O(1). Utilitzarem ByteArray quan vulguem utilitzar un dels seus mètodes. Altrament, utilitzarem un array de bytes.

**3.3.Capa de presentació**

En la capa de presentació trobem estructures de dades principalment en la classe navigation panel. Aquestes són:

* **Array de strings**: On emmagatzarem els noms de les capetes o arxius que es trobin en el nivell del la jerarquía de arxius en el que estem navegant.
* **Vector de NavigationClickObserver**:
* **DefaultListModel de strings**:

També trobarem un vector de bytes en la classe ShowImage que servirà per emmagatzemar l’amplada (primers 4 bytes) i la alçada (últims 4 bytes) de la imatge que es mostrarà per la finestra emergent de visualització.

# **4. DESCRIPCIÓ DELS ALGORITMES**

El nostre projecta comprimeix i descomprimeix arxius mitjançant diferents algoritmes:

* Algoritme LZ78 *(Lempel-Ziv, 1978)*
* Algoritme LZSS *(Lempel-Ziv-Storer-Szymansk, 1982)*
* Algoritme LZW *(Lempel-Ziv-Welch, 1984)*
* Algoritme JPEG *(Joint Photgraphic Experts Group, 1992)*
* Algoritme Huffman *(David A. Huffman, 1952)*

### **4.1.** **LZ78**

L’algorisme LZ78 aconsegueixen compressió substituint les ocurrències repetides de dades per referències a un diccionari que es crea basant en flux de dades d’entrada. Cada entrada del diccionari es de la forma [...] = {index, character}, on index és l’índex d’una entrada de diccionari anterior, i el caràcter s’afegeix a la cadena representada pel diccionari[index]. Per a cada caràcter del flux d’entrada, es busca el diccionari una coincidència: {últim índex coincident, caràcter}.

Si es troba una coincidència, el darrer índex de concordança es defineix en l'índex de l'entrada coincident, i no es produeix res. Si no es troba una coincidència, es crea una nova entrada de diccionari: diccionari [següent índex disponible] = {últim índex de concordança, caràcter} i l'algorisme produeix l'índex de coincidència últim, seguit de caràcter, després es restableix l'últim índex de coincidència = 0 i augmenta el següent índex disponible.

Un cop el diccionari estigui complet, no s’afegeixin més entrades. Quan s'arriba al final del flux d'entrada, l'algoritme produeix l'últim índex coincident.

### **4.2.** **LZSS**

El LZSS es un algoritme que millora el LZ77 mitjançant un indicador d’un bit per indicar si el següent fragment de dades és un literal o una parella de distància-longitud i l’ús de literals per si una parella de longitud-distància seria més llarga.

On els algorismes LZ77 aconsegueixen compressió substituint les ocurrències repetides de dades per referències a una sola còpia d’aquestes dades existents anteriorment al flux de dades no comprimides.

### **4.3.** **LZW**

LZW és un algorisme basat en LZ78 que utilitza un diccionari preinicialitzat amb tots els possibles caràcters (símbols) o emulació d’un diccionari preinicialitzat.

La millora principal de LZW és que quan no es troba una coincidència, s'assumeix que el caràcter actual del flux d'entrada és el primer caràcter d'una cadena existent al diccionari (ja que el diccionari s'inicialitza amb tots els caràcters possibles), de manera que només l'última coincidència es produeix un índex (que pot ser l’índex de diccionari preinicialitzat corresponent al caràcter d’entrada anterior (o inicial)).

### **4.4.** **JPEG**

JPEG utilitza una forma de compressió amb pèrdues basada en la transformada de cosinus discreta (DCT). Aquesta operació matemàtica converteix cada fotograma / camp de la font de vídeo del domini espacial (2D) en el domini de freqüència (per exemple un domini de transformació). Un model perceptiu basat en el sistema psicovisual humà descarta informació d'alta freqüència, és a dir, transicions intenses en intensitat i color. Al domini de transformació, el procés de reducció de la informació s’anomena quantització.

El mètode de compressió sol perdre's, és a dir, que es perd alguna informació original de la imatge i no es pot restaurar, afectant possiblement la qualitat de la imatge.

### **4.5.** **Huffman**

La tècnica funciona creant un arbre binari de nodes. Un node pot ser un node de fulla o un node intern. Inicialment, tots els nodes són nodes de fulla, que contenen el símbol en si, el pes (freqüència d’aparició) del símbol i, opcionalment, un enllaç a un node parent que facilita la lectura del codi (a la inversa) a partir d’un node de fulla.

El procés s’inicia amb els nodes de full que contenen les probabilitats del símbol que representen. Aleshores, el procés agafa els dos nodes amb menor probabilitat i crea un nou node intern que té aquests dos nodes com a fills. El pes del nou node s'estableix en la suma del pes dels fills. A continuació, apliquem el procés de nou, al nou node intern i als nodes restants (és a dir, excloem els dos nodes de full), repetim aquest procés fins que només queda un node, que és l’arrel de l’arbre de Huffman.

# **5****. CLASSES IMPLEMENTADES PER CADA MEMBRE**

**5.1.** **Daniel**

* FONTS/Domain/Dictionary.java
* FONTS/Domain/LZ78.java
* FONTS/Presentation/MainFrame.java
* FONTS/Presentation/Toolbar.java

**5.2.** **Albert**

* FONTS/Domain/BitInputStream.java
* FONTS/Domain/BitOutputStream.java
* FONTS/Domain/LZW.java
* FONTS/Presentation/FormPanel.java
* FONTS/Presentation/ShowImage.java
* FONTS/Presentation/ShowText.java
* FONTS/Testing/UnitTest\_JPEG/HuffmanStub.java
* FONTS/Testing/UnitTest\_JPEG/UnitTest.java
* FONTS/Testing/UnitTest\_JPEG/UtilsTest.java

**4.4.** **Isaac**

* FONTS/Domain/ByteArray.java
* FONTS/Domain/LZSS.java
* FONTS/Presentation/Help.java

**4.4.** **Alexandre**

* FONTS/Domain/Algorithm.java
* FONTS/Domain/Color.java
* FONTS/Domain/DomainController.java
* FONTS/Domain/Huffman.java
* FONTS/Domain/JPEG.java
* FONTS/Domain/PPMTranslator.java
* FONTS/Persistence/Archive.java
* FONTS/Persistence/Folder.java
* FONTS/Persistence/HeaderTranslator.java
* FONTS/Persistence/InputStreamWatcher.java
* FONTS/Persistence/JPEG\_Quality.java
* FONTS/Persistence/OutputStreamWatcher.java
* FONTS/Persistence/PersistenceController.java
* FONTS/Persistence/Statistics.java
* FONTS/Presentation/NavigationClickObserver.java
* FONTS/Presentation/NavigationPanel.java
* FONTS/Presentation/PresentationController.java
* FONTS/Presentation/TotalStatistics.java
* FONTS/MainDriver.java
* FONTS/Testing/ExtraTests/HuffmanTest.java
* FONTS/Testing/ExtraTests/IOTest.java
* FONTS/Testing/ExtraTests/LZ78Test.java
* FONTS/Testing/ExtraTests/LZSSTest.java
* FONTS/Testing/ExtraTests/LZWTest.java
* FONTS/Testing/UnitTest\_JPEG/InputStreamStub.java
* FONTS/Testing/UnitTest\_JPEG/OutputStreamStub.java
* FONTS/Testing/CustomTestListener.java
* FONTS/Testing/ExtraTestsDriver.java
* FONTS/Testing/UnitTestJPEGDriver.java