

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE ORURO FACULTAD NACIONAL DE INGENIERÍA INGENIERÍA INFORMÁTICA





PROYECTO INF – 2610 A "TEORIA DE LA INFORMACION"

COMPRESION Y DESCOMPRESION DE FICHEROS

Docente: Ing. Franz Chinche Imaña **Estudiante:** Alex Baltazar Castellón

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

| 1 | AS | PECTOS GENERALES | 3 |
|---|-----|-------------------------|---|
| | 1.1 | Objetivo | 3 |
| 2 | MA | ARCO TEORICO | 3 |
| | 2.1 | ALGORITMO DE HUFFMAN | 3 |
| | 2.2 | CODIFICACION DE HUFFMAN | 4 |
| | 2.3 | DISEÑO E IMPLEMENTACION | 7 |
| 3 | CO | ONCLUSIONES | 8 |
| | 3.1 | CONCLUSION | 8 |
| 4 | AN | EXOS | q |

1 ASPECTOS GENERALES

1.1 OBJETIVO

Diseñar un software (SW) que permita comprimir y descomprimir un archivo .txt aplicando codificación de Huffman.

2 MARCO TEORICO

2.1 ALGORITMO DE HUFFMAN

El algoritmo de Huffman es un algoritmo para la construcción de códigos de Huffmann, desarrollado por David A. Huffmann en 1952 y descrito en "A Method for the Construction of Minimum-Redundancy Codes". Este algoritmo toma un alfabeto de n símbolos, junto con sus frecuencias de aparición asociadas, y produce un código de Huffman para ese alfabeto y esas frecuencias.

El algoritmo consiste en la creación de un árbol binario que tiene cada uno de los símbolos por hoja, y construido de tal forma que siguiéndolo desde la raíz a cada una de sus hojas se obtiene el código Huffman asociado.

- 1. Se crean varios árboles, uno por cada uno de los símbolos del alfabeto, consistiendo cada uno de los árboles en un nodo sin hijos, y etiquetado cada uno con su símbolo asociado y su frecuencia de aparición.
- 2. Se toman los dos árboles de menor frecuencia, y se unen creando un nuevo árbol. La etiqueta de la raíz será la suma de las frecuencias de las raíces de los dos árboles que se unen, y cada uno de estos árboles será un hijo del nuevo árbol. También se etiquetan las dos ramas del nuevo árbol: con un 0 la de la izquierda, y con un 1 la de la derecha.
- 3. Se repite el paso 2 hasta que sólo quede un árbol.

Con este árbol se puede conocer el código asociado a un símbolo, así como obtener el símbolo asociado a un determinado código.

Para obtener el código asociado a un símbolo se debe proceder del siguiente modo:

- 1. Comenzar con un código vacío
- 2. Iniciar el recorrido del árbol en la hoja asociada al símbolo
- 3. Comenzar un recorrido del árbol hacia arriba
- 4. Cada vez que se suba un nivel, añadir al código la etiqueta de la rama que se ha recorrido
- 5. Tras llegar a la raíz, invertir el código
- 6. El resultado es el código Huffman deseado

Para obtener un símbolo a partir de un código se debe hacer así:

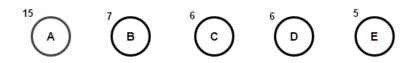
- 1. Comenzar el recorrido del árbol en la raíz de éste
- 2. Extraer el primer símbolo del código a descodificar
- 3. Descender por la rama etiquetada con ese símbolo
- 4. Volver al paso 2 hasta que se llegue a una hoja, que será el símbolo asociado al código

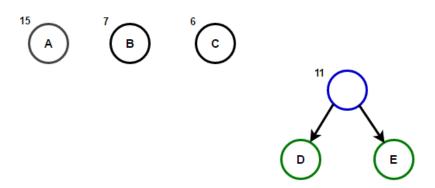
En la práctica, casi siempre se utiliza el árbol para obtener todos los códigos de una sola vez; luego se guardan en tablas y se descarta el árbol.

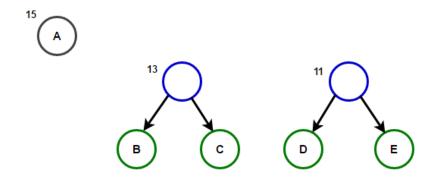
2.2 CODIFICACION DE HUFFMAN

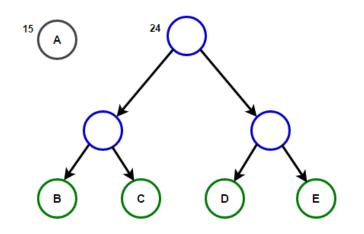
La codificación Huffman (también conocida como Codificación Huffman) es un algoritmo para realizar la compresión de datos y forma la idea básica detrás de la compresión de archivos. Esta publicación habla sobre la codificación de longitud fija y de longitud variable, los códigos decodificables únicos, las reglas de prefijo y la construcción del árbol de Huffman.

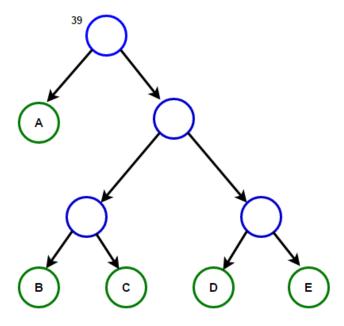
Considere un texto que consta de sólo 'A', 'B', 'C', 'D', y 'E' caracteres y sus frecuencias son 15, 7, 6, 6, 5, respectivamente. Las siguientes figuras ilustran los pasos seguidos por el algoritmo:



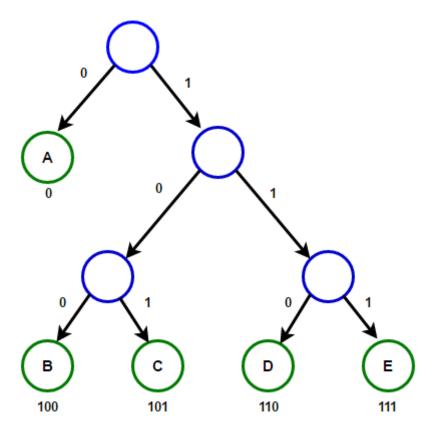








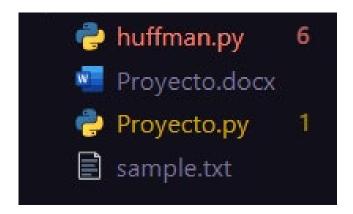
La ruta desde la raíz hasta cualquier nodo hoja almacena el código de prefijo óptimo (también llamado código Huffman) correspondiente al carácter asociado con ese nodo hoja.



2.3 DISEÑO E IMPLEMENTACION

Dicho software lo implementaremos en lenguaje de programación Python, el proyecto contara con 3 archivos:

- ❖ Proyecto.py: Es donde estará el main del programa y llamara funciones.
- huffman.py: Contendra todas las clases, funciones para lograr la codificación Huffman.
- sample.txt: Sera un archivo de texto donde contiene el texto que deseamos comprimir (véase anexo2).



Al compilar y ejecutar el programa este creara dos archivos:

- ❖ sample.bin: Donde contendrá el código en binario (.bin) del texto en comprimido, lo cual el archivo estará para formato de grabar CD/DVD (véase anexo 3)
- * sample_descomprimido.txt: Sera el archivo descomprimido.



3 CONCLUSIONES

3.1 CONCLUSION

Se logro diseñar con satisfacción el software (SW) el cual tiene la funcionalidad de comprimir y descomprimir ficheros, usando la codificación Huffman y aplicando el algoritmo de Colas de Montículo (heap) haciendo uso de las librerías correspondientes.

4 ANEXOS

ANEXO 1

EJECUCIÓN DEL PROGRAMA

```
PROBLEMAS 27 SALIDA CONSOLA DE DEPURACIÓN TERMINAL PUERTOS

[Done] exited with code=0 in 0.229 seconds

[Running] python -u "d:\INF 2610 - TEORIA DE LA INFORMACION\Proyecto\Proyecto.py"

Comprimido

El archivo comprimido esta en: sample.bin

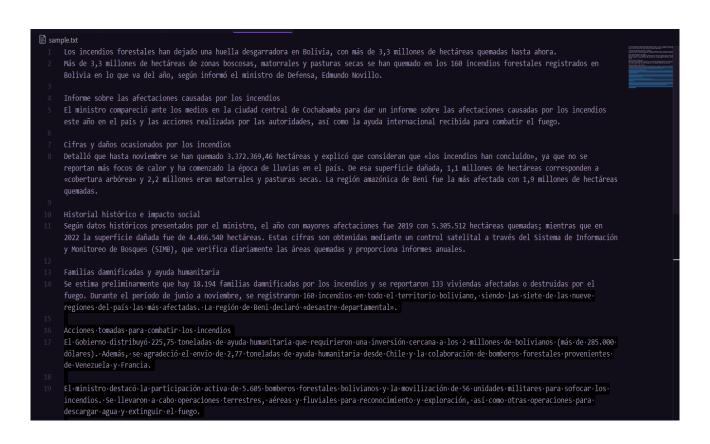
Descomprimido

El archivo descomprimido esta en: sample_descomprimido.txt

[Done] exited with code=0 in 0.664 seconds
```

ANEXO 2

CONTENIDO DE SAMPLE.TXT



ANEXO 3

SAMPLE.BIN

ANEXO 5

SAMPLE.DESCOMPRIMIDO

