model

Heap

-tree:E[]
-heapSize : int
-comp: Comparator<E>

+Heap(comp : Comparator<E>)
+left(index : int) : int
+right(index : int) : int
+parent(index : int) : int
+heapify(index : int) : void
+getTree() : E[]
+buildHeap(array : E[]) : void
+heapSort(array: E[], comp : Comparator<E>) : E[]
+extractRoot(): E
+increaseKey(index : int, key : E) : void
+heapInsert(key : E) : void
+setTree(array : E[]) : void
+getHeapSize() : int
+setHeapSize(heapSize : int) : void
+getComp() : Comparator<E>
+setComp(comp : Comparator<E>) : void

MergeSort

+merge(array: E[], l : int, m : int, r : int, comp : Comparator<E>) : void
+sort(array : E[], l : int, r : int, comp : Comparator<E>) : void
+MergeSort()

1

1

-heap

-merge

sortTest

HeapSortTest

-testArray : int[]

+SetupScenery1() : void
+SetupScenery2() : void
+SetupScenery3() : void
+SetupScenery4() : void
+SetupScenery5() : void
+SetupScenery6() : void
+SetupScenery7() : void
+SetupScenery8() : void
+SetupScenery9() : void
+SetupScenery10() : void
+SetupScenery11() : void
+SetupScenery12() : void
+SetupScenery13() : void
+SetupScenery14() : void
+SetupScenery15() : void
+TenElementsRandomOrderTest() : void
+TenElementsAscendingOrderTest() : void
+TenElementsDescendingOrderTest() : void
+HundredElementsRandomOrderTest() : void
+HundredElementsAscendingOrderTest() : void
+HundredElementsDescendingOrderTest() : void
+ThousandElementsRandomOrderTest() : void
+ThousandElementsAscendingOrderTest() : void
+ThousandElementsDescendingOrderTest() : void
+TenThousandElementsRandomOrderTest(): void
+TenThousandElementsAscendingOrderTest() : void
+TenThousandElementsDescendingOrderTest() : void
+HundredThousandElementsRandomOrderTest() : void
+HundredThousandElementsAscendingOrderTest() : void
+HundredThousandElementsDescendingOrderTest() : void

MergeSortTest

-testArray : int[]

+SetupScenery1() : void
+SetupScenery2() : void
+SetupScenery3() : void
+SetupScenery4() : void
+SetupScenery5() : void
+SetupScenery6() : void   -merge
+SetupScenery7() : void
+SetupScenery8() : void
+SetupScenery9() : void
+SetupScenery10() : void
+SetupScenery11() : void
+SetupScenery12() : void
+SetupScenery13() : void
+SetupScenery14() : void
+SetupScenery15() : void
+TenElementsRandomOrderTest() : void
+TenElementsAscendingOrderTest() : void
+TenElementsDescendingOrderTest() : void
+HundredElementsRandomOrderTest() : void
+HundredElementsAscendingOrderTest() : void
+HundredElementsDescendingOrderTest() : void
+ThousandElementsRandomOrderTest() : void
+ThousandElementsAscendingOrderTest() : void
+ThousandElementsDescendingOrderTest() : void
+TenThousandElementsRandomOrderTest() : void
+TenThousandElementsAscendingOrderTest() : void
+TenThousandElementsDescendingOrderTest() : void
+HundredThousandElementsRandomOrderTest() : void
+HundredThousandElementsAscendingOrderTest() : void
+HundredThousandElementsDescendingOrderTest() : void