

## Robin Hood Hashing

\* Σε κάθε θέση του πίνακα κατακερματίζω  
εισάγεται πέραν του κλειδιού και μια ακεραία  
21μη, probeLength, που δείχνει πόσο μακριά από  
τον αρχικό του θέση έχει εισαχθεί το κλειδί.

& use Robin Hood Hashing principles to  
insert.

\* Αν η τρέχουσα εισαγωγή συνοδεύεται σε απόσταση  
 $ProbeLength > maxProbeLength$  θέτουμε  $maxProbeLength =$   
 $ProbeLength$

\* Ιμπεριτικό για αναζήτηση

Η διαδικασία αναζήτησης (δεδωμένου ου δεν έχουμε αγρα-  
φές κλειδιών) σημαίνει όταν εντονίσουμε κάποιο κλει-  
δί είτε όταν δημιουργήσαμε το  $maxProbeLength$

Υλοποίηση Robin Hood Hashing

Δύο κλάσεις

→ Robin Hood Hashing.java

Attributes:

- Table (hash table to store elements)
- Capacity (χρησιμοποιούμε)
- size (current ηγεθος)
- maxProbeLength

## → Elements.java

- Attributes:
- Key
  - probeLength
  - Trie Node

Μεθόδους: Constructor: Αρχικό puntos S.

insert

search

rehash: Όταν γεμίσει το 90% (11, 19, 29)