Hoja de trabajo 6 MAPS

Link repositorio Github: <https://github.com/DiegoLinares11/HT6>

Anotaciones:

Yo programe en visual studio, sin embargo, para hacer los profilers lo hice con NetBeans lo cual tuve que cambiar mi programa para que me funcionara ahí, corrí, hice mis profilers y cuando los quería volver a ejecutar me decía que ya tenia unos profilers hechos y que topaban con los nuevos por lo que solo tengo una imagen de los profiles, sin embargo solo hablan en Bits y no en tiempos

Adjunto imagen\* Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Tabla, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

Por dicho inconveniente me di a la tarea de investigar las complejidades de estos 3 tipos de mapas.

1. HashMap: Complejidad: el tiempo de inserción, eliminación y búsqueda en un HashMap es en promedio O(1) en el caso óptimo. Sin embargo, si hay muchas colisiones (es decir, entradas con el mismo hash), el tiempo de búsqueda puede ser O(n), donde n es el número de entradas.
2. TreeMap: Complejidad: el tiempo de inserción, eliminación y búsqueda en un TreeMap es O(log n), donde n es el número de entradas.
3. LinkedHashMap: Complejidad: el tiempo de inserción, eliminación y búsqueda en un LinkedHashMap es O(1) en el caso óptimo, igual que un HashMap. Además, también se puede iterar por los datos en orden de inserción en O(n) tiempo, donde n es el número de entradas.