ED62A-COM2A ESTRUTURAS DE DADOS

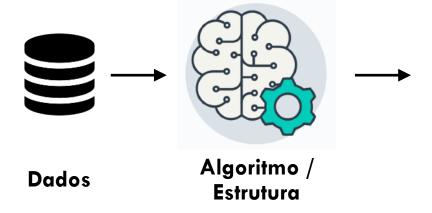
Aula 00 - Plano da disciplina

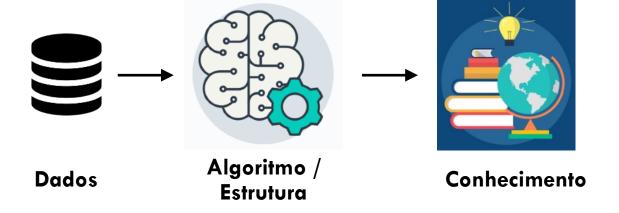
Prof. Rafael G. Mantovani 13/08/2019

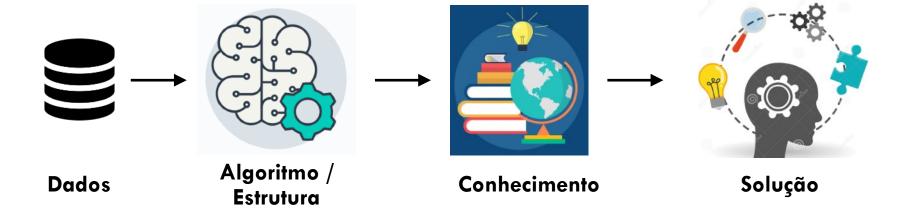


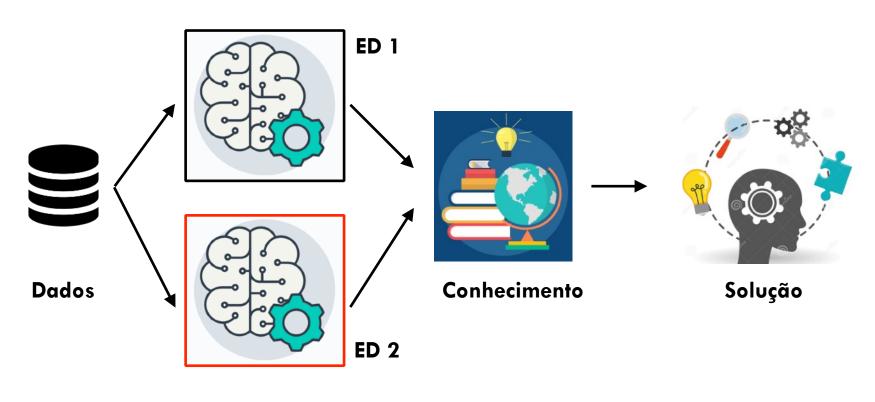


Dados



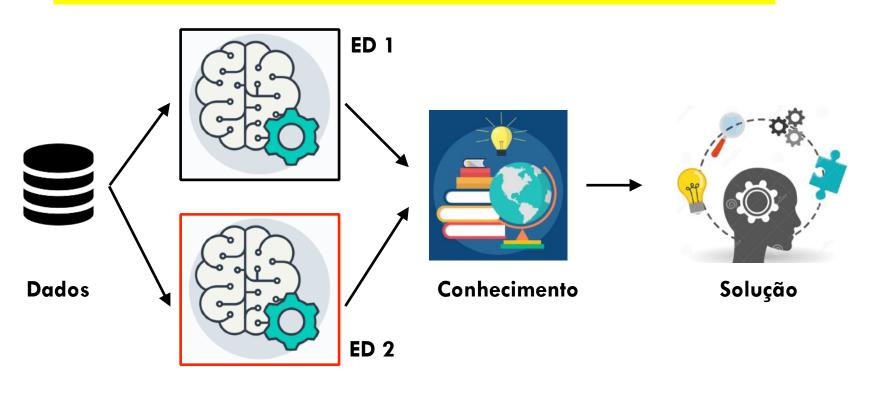




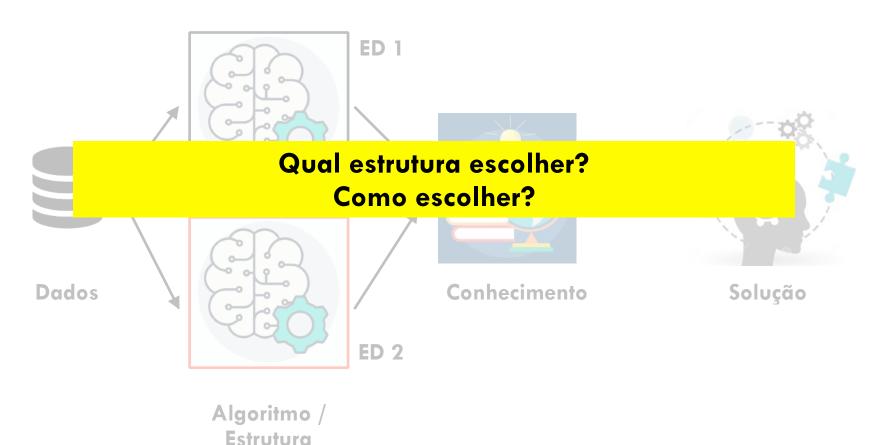


Algoritmo / Estrutura

Diferentes formas de se resolver o mesmo problema!



Algoritmo /
Estrutura



Common Data Structure Operations

Data Structure	Time Complexity								Space Complexity
	Average				Worst				Worst
	Access	Search	Insertion	Deletion	Access	Search	Insertion	Deletion	
Array	θ(1)	θ(n)	θ(n)	θ(n)	0(1)	0(n)	0(n)	0(n)	0(n)
Stack	θ(n)	θ(n)	θ(1)	θ(1)	0(n)	0(n)	0(1)	0(1)	0(n)
Queue	θ(n)	θ(n)	θ(1)	θ(1)	0(n)	0(n)	0(1)	0(1)	0(n)
Singly-Linked List	Θ(n)	θ(n)	θ(1)	θ(1)	0(n)	0(n)	0(1)	0(1)	0(n)
Doubly-Linked List	θ(n)	θ(n)	θ(1)	θ(1)	0(n)	0(n)	0(1)	0(1)	0(n)
Skip List	θ(log(n))	θ(log(n))	θ(log(n))	θ(log(n))	0(n)	0(n)	0(n)	0(n)	0(n log(n))
Hash Table	N/A	θ(1)	θ(1)	θ(1)	N/A	0(n)	0(n)	0(n)	0(n)
Binary Search Tree	θ(log(n))	θ(log(n))	θ(log(n))	θ(log(n))	0(n)	0(n)	0(n)	0(n)	0(n)
Cartesian Tree	N/A	θ(log(n))	θ(log(n))	θ(log(n))	N/A	0(n)	0(n)	0(n)	0(n)
B-Tree	θ(log(n))	θ(log(n))	θ(log(n))	θ(log(n))	O(log(n))	O(log(n))	O(log(n))	O(log(n))	0(n)
Red-Black Tree	θ(log(n))	θ(log(n))	θ(log(n))	θ(log(n))	O(log(n))	O(log(n))	O(log(n))	O(log(n))	0(n)
Splay Tree	N/A	θ(log(n))	θ(log(n))	θ(log(n))	N/A	O(log(n))	O(log(n))	O(log(n))	0(n)
AVL Tree	θ(log(n))	θ(log(n))	θ(log(n))	θ(log(n))	O(log(n))	O(log(n))	O(log(n))	O(log(n))	0(n)
KD Tree	θ(log(n))	θ(log(n))	θ(log(n))	θ(log(n))	0(n)	0(n)	0(n)	0(n)	0(n)

- 1 Ementa
- 2 Cronograma
- 3 Avaliações
- 4 Páginas com material da disciplina
- 5 Referências
- 6 Tarefas

- 1 Ementa
- 2 Cronograma
- 3 Avaliações
- 4 Páginas com material da disciplina
- 5 Referências
- 6 Tarefas

- 1 Ementa
- **2** Cronograma
- 3 Avaliações
- 4 Páginas com material da disciplina
- 5 Referências

Ementa

- 1. Tipos Abstratos de Dados
- 2. Listas Lineares
- 3. Filas
- 4. Pilhas
- 5. Árvores
- 6. Árvores AVL
- 7. Árvores B
- 8. Hash
- 9. Grafos

Ementa

- 1. Tipos Abstratos de Dados
- 2. Listas Lineares
- 3. Filas
- 4. Pilhas
- 5. Árvores
- 6. Árvores AVL
- 7. Árvores B
- 8. Hash
- 9. Grafos















Nível de Dificuldade



- 1 Ementa
- **2** Cronograma
- 3 Avaliações
- 4 Páginas com material da disciplina
- 5 Referências

Cronograma

Março

TAD, Listas, Filas

Abril

Pilhas, Árvores, AVL, B-Tree Maio

Heap, Hash Grafos

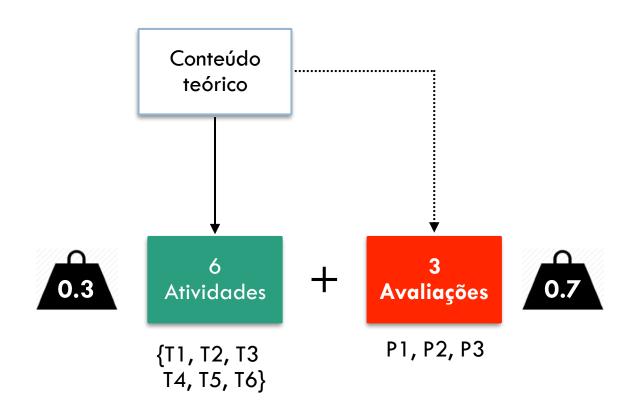
Junho

Algoritmos de Grafos Julho

Exame

- 1 Ementa
- 2 Cronograma
- 3 Avaliações
- 4 Páginas com material da disciplina
- 5 Referências

Avaliações



Ementa

- 1. Tipos Abstratos de Dados
- 2. Listas Lineares
- 3. Filas
- 4. Pilhas
- 5. Árvores [binárias]
- 6. Heaps
- 7. Árvores AVL
- 8. Árvores Red Black
- 9. Hash
- 10.Grafos

Ementa

- 1. Tipos Abstratos de Dados

2. Listas Lineares

3. Filas

4. Pilhas



5. Árvores [binárias]



6. Heaps



7. Árvores AVL



8. Árvores Red Black





9. Hash



10.Grafos

Nível de dificuldade (implementação)







- 1 Ementa
- 2 Cronograma
- 3 Avaliações
- 4 Páginas com material da disciplina
- 5 Referências
- 6 Tarefas

Cronograma

Agosto

TAD, Listas, Filas, Pilhas **Setembro**

Árvores, AVL, Red Black **Outubro**

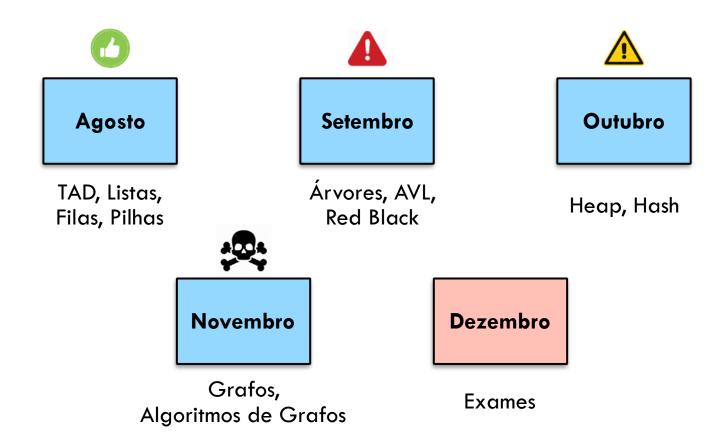
Heap, Hash

Novembro

Grafos, Algoritmos de Grafos **Dezembro**

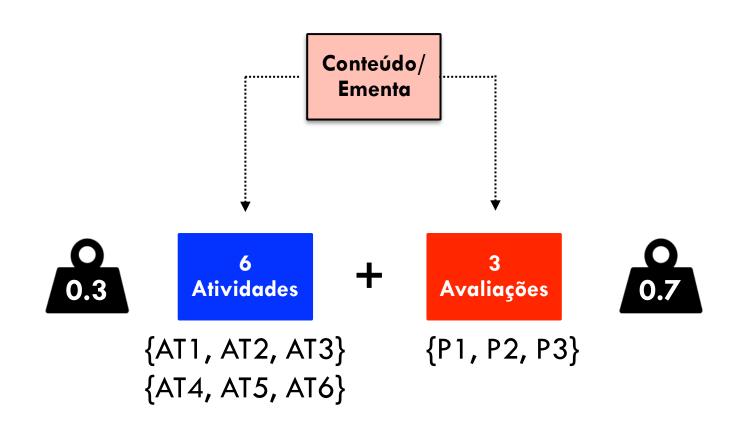
Exames

Cronograma



- 1 Ementa
- **2** Cronograma
- 3 Avaliações
- 4 Páginas com material da disciplina
- 5 Referências
- 6 Tarefas

Avaliações



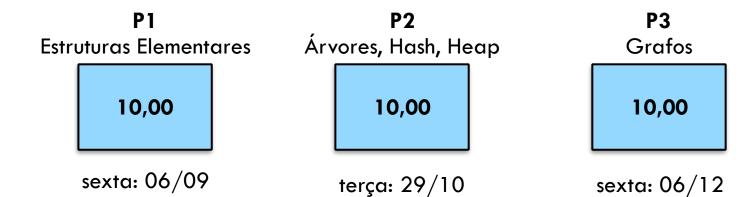
Provas

Planejamento:

```
    P1: 06/09 → {Listas, Pilhas, Filas}
    P2: 29/10 → {Árvores, AVL, Hash, Heaps}
    P3: 06/12 → {Grafos, Algoritmos de Grafos}
```

□ **Exame:** $13/12 \rightarrow \text{TUDO}$

Provas

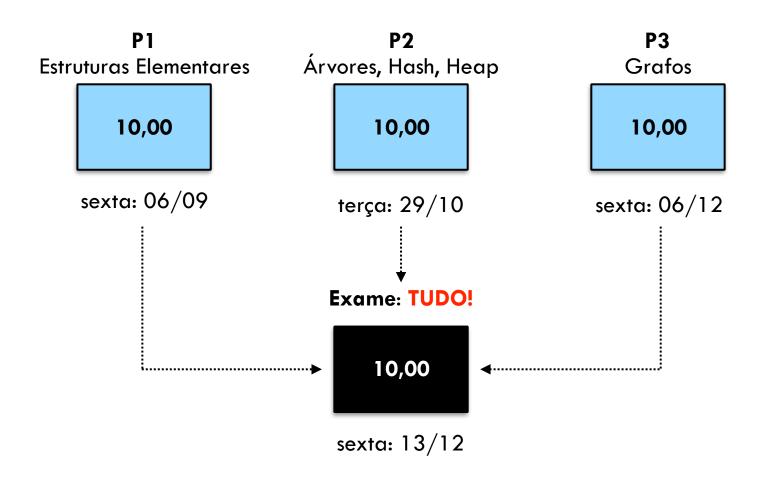


Exame: TUDO!

10,00

sexta: 13/12

Provas



Uso de Estruturas de dados em problemas reais

```
ATO1: Pilhas
```

ATO2: Listas

ATO3: Árvores

ATO4: AVLs e Red-black

AT05: Grafos

AT06: Dijkstra

Uso de Estruturas de dados em problemas reais

```
ATO1: Pilhas
```

ATO2: Listas

AT03: Árvores

ATO4: AVLs e Red-black

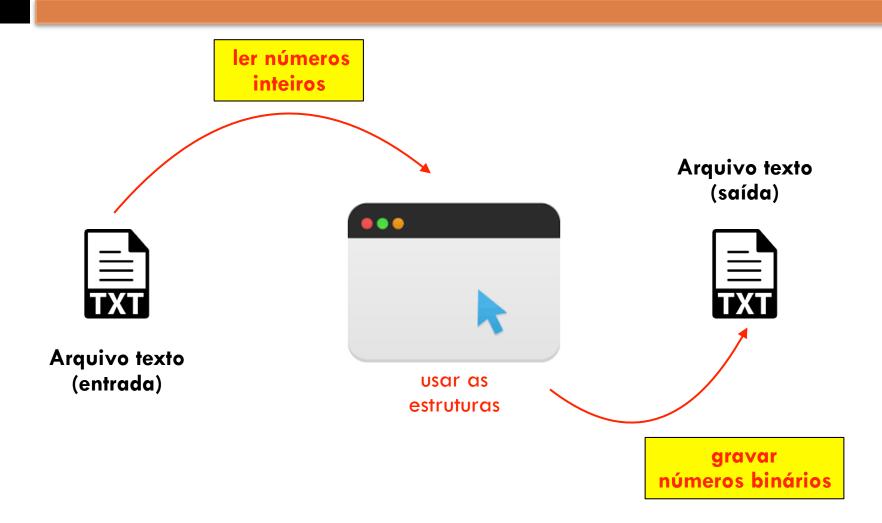
AT05: Grafos

AT06: Dijkstra

AT07: Prim / Kruskal



Exemplo

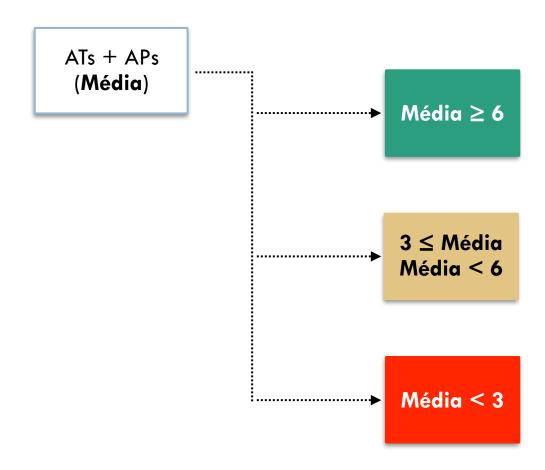


- Prazos: 1-2 semanas para desenvolvimento e entrega
- Individuais (evitar o plágio)
- Nota avaliada:

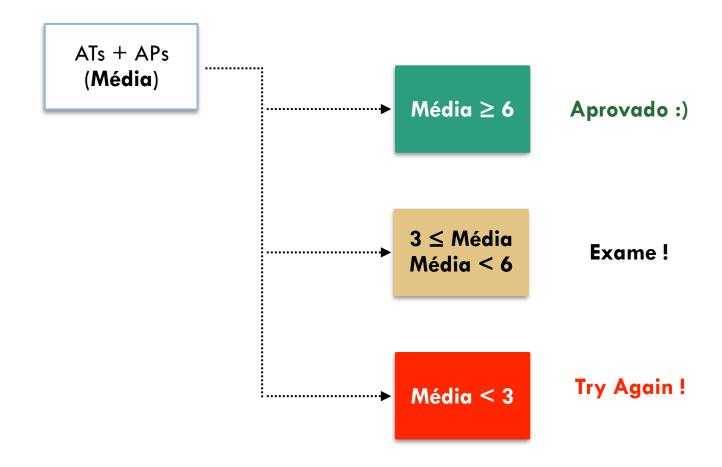


- Implementação dos Algoritmos
 - C (não é permitido usar libs prontas)
 - IDE (livre escolha)
- Aplicação delas em domínios diferentes
 - manipulação de arquivos texto
 - entrada / saída
- Entregas:
 - Moodle UTFPR
 - Acompanhamento pelo GitHub Educational (links)

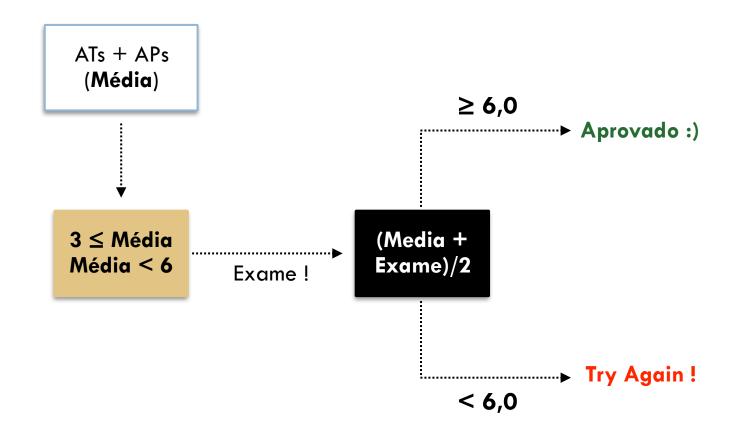
Média Final



Média Final



Média Final && Exame



Roteiro

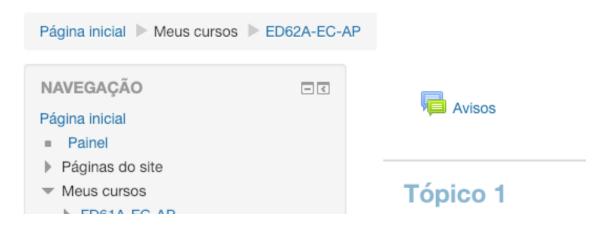
- 1 Ementa
- **2** Cronograma
- 3 Avaliações
- 4 Páginas com material da disciplina
- 5 Referências
- 6 Tarefas

Páginas com material

- http://moodle.utfpr.edu.br
 - Apucarana / Graduação / Engenharia de Computação / 2 período / Estrutura de Dados

Moodle UTFPR Português - Brasil (pt_br) ▼

Estrutura de Dados



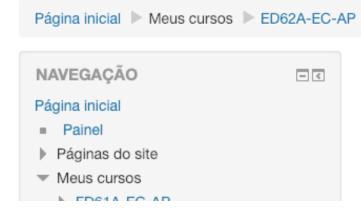
Páginas com material

- http://moodle.utfpr.edu.br
 - Apucarana / Graduação / Engenharia de Computação / 2 período / Estrutura de Dados

Moodle UTFPR Português - Brasil (pt_br) ▼

Estrutura de Dados

Senha: ed20192sem

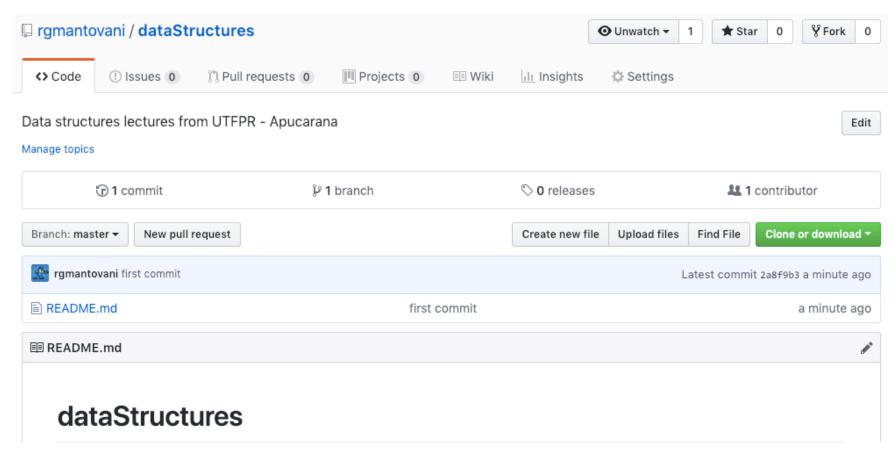




Tópico 1

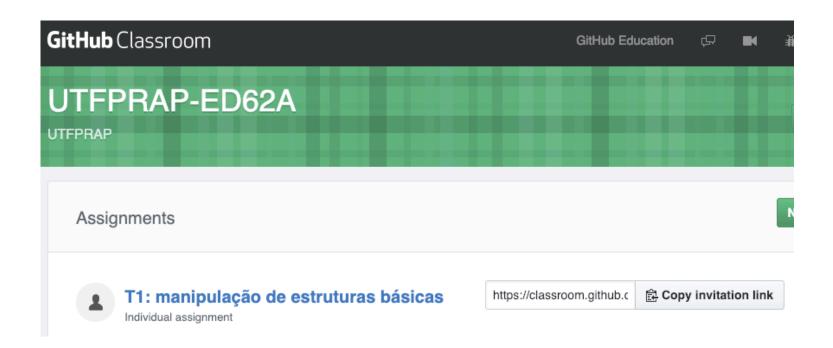
Páginas com material (espelho)

https://github.com/rgmantovani/dataStructures



Páginas com material (práticas)

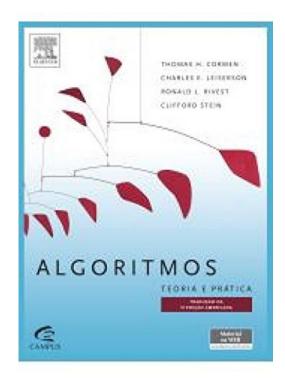
https://classroom.github.com/classrooms/37255181-utfprap-ed62a



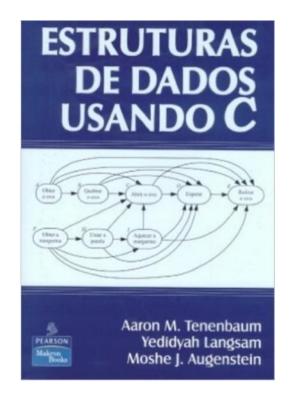
Roteiro

- 1 Ementa
- **2** Cronograma
- 3 Avaliações
- 4 Página com material
- 5 Referências
- 6 Tarefas

Referências sugeridas



[Cormen et al, 2018]



[Tenenbaum et al, 1995]

Referências sugeridas



[Ziviani, 2010]



[Drozdek, 2017]

Perguntas?

Prof. Rafael G. Mantovani

rafaelmantovani@utfpr.edu.br

1 Criar conta no Github (usar e-mail institucional)

- 1 Criar conta no Github (usar e-mail institucional)
- 2 Ler tutorial de git (Moodle, GitHub da disciplina)

- 1 Criar conta no Github (usar e-mail institucional)
- 2 Ler tutorial de git (Moodle, GitHub da disciplina)
- 3 Fazer um projeto teste, commitar e versionar arquivos

- 1 Criar conta no Github (usar e-mail institucional)
- 2 Ler tutorial de git (Moodle, GitHub da disciplina)
- 3 Fazer um projeto teste, commitar e versionar arquivos

Baralho !!!