



## **Estruturas de Dados e Algoritmos Avançados**

### **TESTE DE PERFORMANCE**

**N2**

**Luiz Carlos de Souza Ardovino Ribeiro**

**Prof: Marcelo**

**CPF:155.647.787-23**

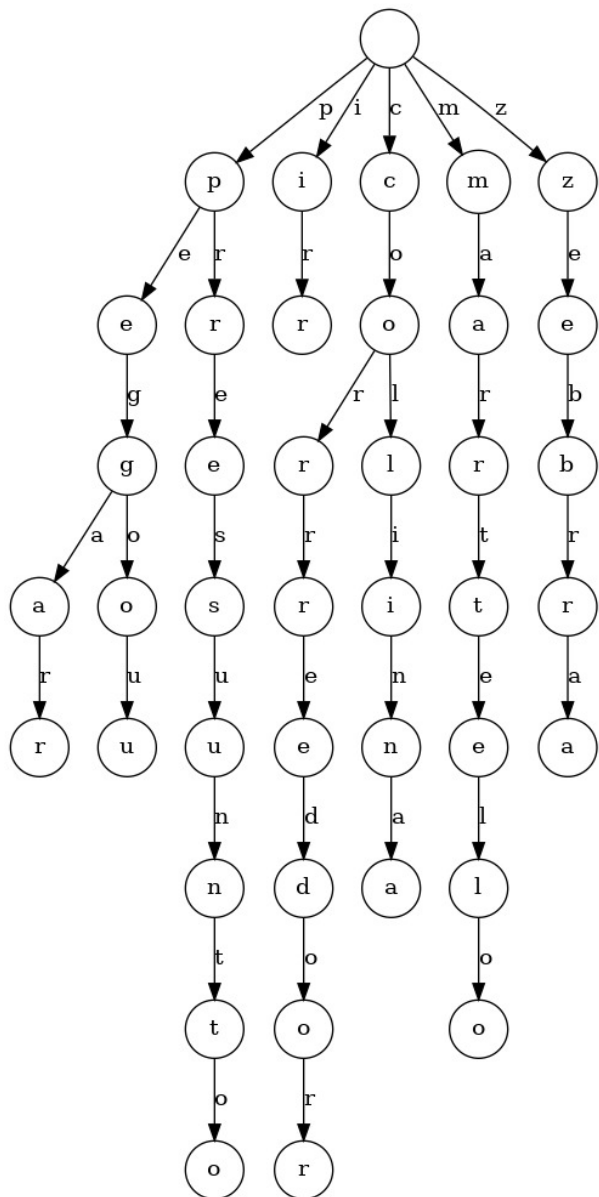
**Santa Catarina, 12 de maio de 2024**

Link do Github com código fonte:  
[https://github.com/GameOfFront/LC\\_Repository/tree/main/Infnet/Estruturas%20de%20Dados%20e%20Algoritmos%20Avan%C3%A7ados/TP2](https://github.com/GameOfFront/LC_Repository/tree/main/Infnet/Estruturas%20de%20Dados%20e%20Algoritmos%20Avan%C3%A7ados/TP2)

### Questão

**1:**

**Resposta:**



Questão

2:

Resposta:

```
luiz@Ubuntu: ~/Estruturas de Dados e Algoritmos Avançados/TP2/Q2$ python3 main.py
c
ca
cas
casa
casa*
car
carr
carro
carro*
cac
cach
cacho
cachor
cachorr
cachorro
cachorro*
Prefixo: ca
Palavras começando com "ca": ['caráter', 'característica', 'carência', 'caridade', 'caos', 'casual', 'c
asa', 'casal', 'candura', 'canalha']

Prefixo:
```

**Questão**

**3:**

**Resposta:**

**ta:**

tag

tan

tank

tap

**tot:**

total

**w:**

we

well

wennt

Questão

4:

Resposta:

```
luiz@Ubuntu: ~/Estruturas de Dados e Algoritmos Avançado...
├── i → o → r*
├── u*
├── e → l → h → o → r*
├── i → o*
├── n → o → i → t → e*
├── m → e*
├── v → o*
├── a → t → u → r → a → l*
├── e → c → e → s → s → á → r → i → o*
├── b → e → m*
├── l → o*
├── o → m*
├── n → i → t → o*
├── r → u → a*
├── a → z → ā → o*
├── r → o*
├── g → r → a → n → d → e*
├── v → e*
├── ú → l → t → i → m → o*
├── n → i → c → o*
Prefixo: er
Palavras sugeridas para "er": ['estar', 'espírito']
Prefixo:
```

**Questão**

**5:**

**Resposta:**

Broca

Martelo

Serra

Agulhas

Alfinetes

Questão

6:

Resposta:

```
luiz@Ubuntu: ~/Estruturas de Dados e Algoritmos Avançados/TP2/Q6
luiz@Ubuntu:~/Estruturas de Dados e Algoritmos Avançados/TP2/Q6$ python3 main.py(escova, esmalte)
(esmalte, sombra)
(sombra, óculos)
(pregos, broca)
(pregos, martelo)
(pregos, serra)
(pregos, agulhas)
(pregos, alfinetes)
(serra, faca)
(faca, garfo)
(faca, colher)
luiz@Ubuntu: ~/Estruturas de Dados e Algoritmos Avançados/TP2/Q6$
```

## Questão

7:

## Resposta:

```
luiz@Ubuntu: ~/Estruturas de Dados e Algoritmos Avançados/TP2/Q7
luiz@Ubuntu:~/Estruturas de Dados e Algoritmos Avançados/TP2/Q7$ python3 main.py(escova, esmalte)
(esmalte, sombra)
(sombra, óculos)
(pregos, broca)
(pregos, martelo)
(pregos, serra)
(pregos, agulhas)
(pregos, alfinetes)
(serra, faca)
(faca, garfo)
(faca, colher)
luiz@Ubuntu:~/Estruturas de Dados e Algoritmos Avançados/TP2/Q7$
```



Questão

8:

Resposta:

```
luiz@Ubuntu: ~/Estruturas de Dados e Algoritmos Avançados/TP2/Q8
luiz@Ubuntu:~/Estruturas de Dados e Algoritmos Avançados/TP2/Q8$ python3 main6.py
(escova, esmalte)
(esmalte, sombra)
(sombra, óculos)
(pregos, broca)
(pregos, martelo)
(pregos, serra)
(pregos, agulhas)
(pregos, alfinetes)
(serra, faca)
(faca, garfo)
(faca, colher)
Total de arestas no grafo: 11
luiz@Ubuntu:~/Estruturas de Dados e Algoritmos Avançados/TP2/Q8$ python3 main7.py
(escova, esmalte)
(esmalte, sombra)
(sombra, óculos)
(pregos, broca)
(pregos, martelo)
(pregos, serra)
(pregos, agulhas)
(pregos, alfinetes)
(serra, faca)
(faca, garfo)
(faca, colher)
Total de arestas no grafo: 11
luiz@Ubuntu:~/Estruturas de Dados e Algoritmos Avançados/TP2/Q8$
```