

## Проверить, идет ли запись!





### Цели

- Понять назначение, строение и особенности коллекций
- 2 Научиться основным операциям с коллекциями
- З Разобраться в работе хеш-функции и хеш-таблицы

# Маршрут вебинара

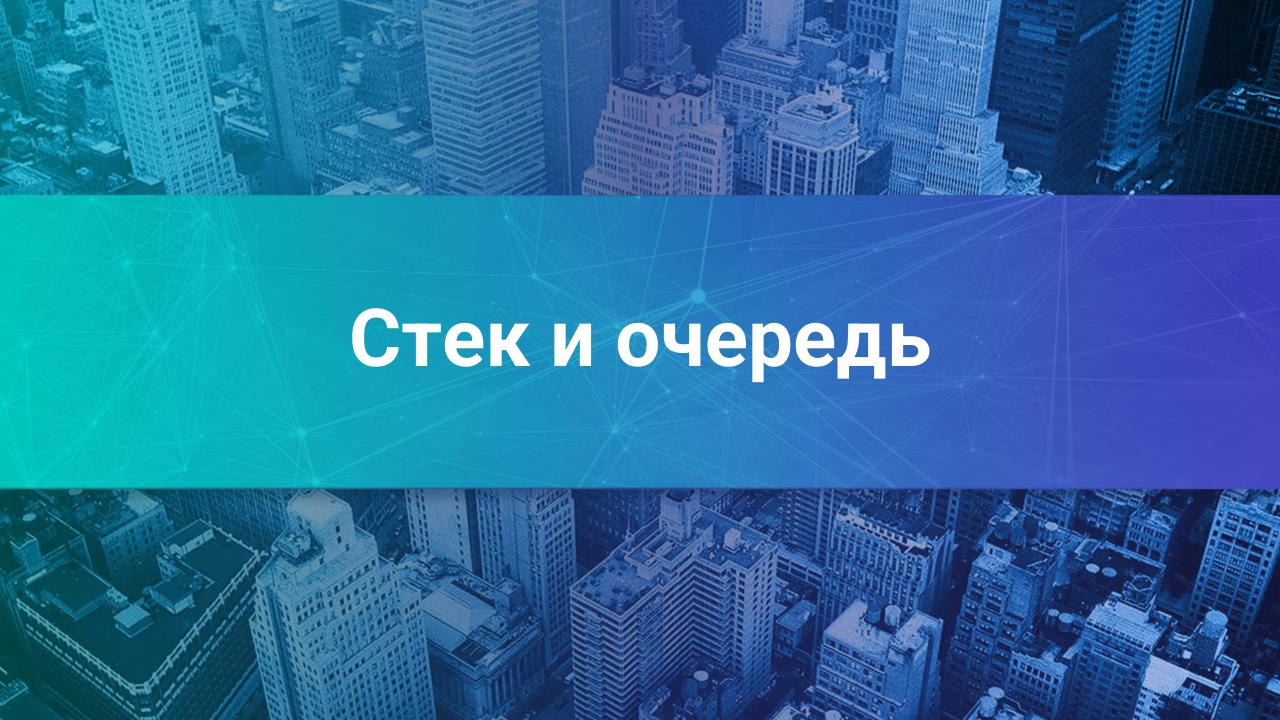
Стек и очередь



Хеш-функция и хеш-таблица



Хешсет и словарь



# Происхождение

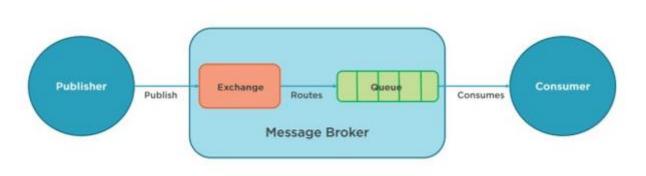


First in, first out FIFO



First in last out FILO

#### Применение



```
System.Collections.Generic.KeyNotFoundException: The given key '0' was not pres at System.Collections.Generic.Dictionary`2.get_Item(TKey key) at Program.Sequence(Int32 start)+MoveNext() at Program.Sequence(Int32 start, Int32 end)+MoveNext() at Program.MethodAsync() at Program.MethodAsync(Int32 v0) at Program.MethodAsync(Int32 v0, Int32 v1) at Program.MethodAsync(Int32 v0, Int32 v1, Int32 v2) at Program.MethodAsync(Int32 v0, Int32 v1, Int32 v2, Int32 v3) at Program.MethodAsync(Int32 v0, Int32 v1, Int32 v2, Int32 v3)
```

First in, first out FIFO

First in last out FILO

### Назначение

Стек и очередь имитируют физические процессы FILO и FIFO

## Основные функции стека

- Push добавить в стек «сверху»
- Рор извлечь из стека верхний элемент
- Peek получить верхний элемент без извлечения

## Основные функции очереди

- Enqueue добавить в очередь
- Dequeue извлечь из очереди
- Peek получить очередной элемент без извлечения

## Внутреннее устройство

```
/// <summary>Represents a variable size last-in-first-out (LIFO) collection of instances of the same specified type.
/// <typeparam name="T">Specifies the type of elements in the stack.</typeparam>
[DebuggerTypeProxy(typeof (StackDebugView<>))]
[DebuggerDisplay("Count = {Count}")]
[TypeForwardedFrom(assemblyFullName: "System, Version=4.0.0.0, Culture=neutral, PublicKeyToken=b77a5c561934e089")]
[Serializable]

*IL code
public class Stack<T> : IEnumerable<T>, IEnumerable, ICollection, IReadOnlyCollection<T>
{

#nullable disable

*IL code
private T[] _array;

*IL code
private int _size;
```

## Алгоритмическая сложность операций

Добавление элемента – o(1) (если нужно увеличить вложенный массив, то o(n)) Удаление элемента, просмотр элемента – o(1)



#### Упорядоченность и неупорядоченность





Array – упорядочена, значит можно перебрать и индексировать Set - не упорядочен, значит нельзя перебирать и индексировать

#### Хешсет

Неупорядоченная коллекция неповторяющихся элементов

Реализуется классом HashSet<T>

#### Основные методы

Add

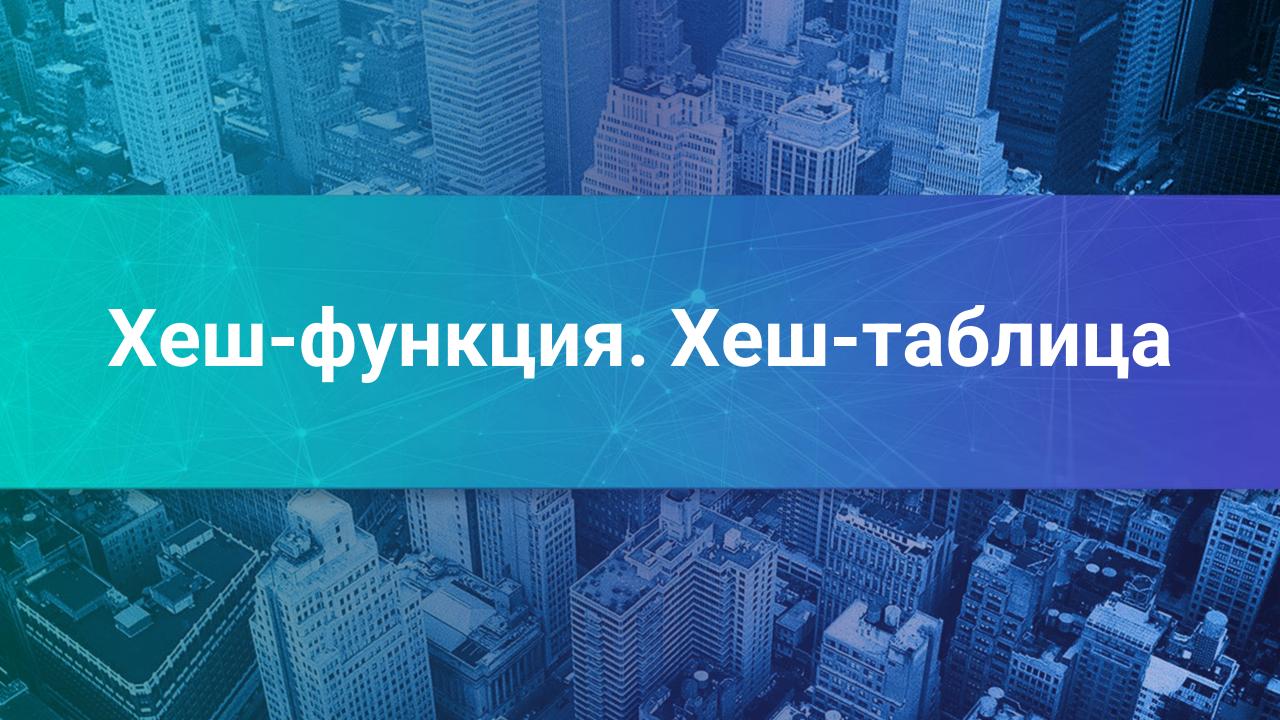
Intersect

Union

Except

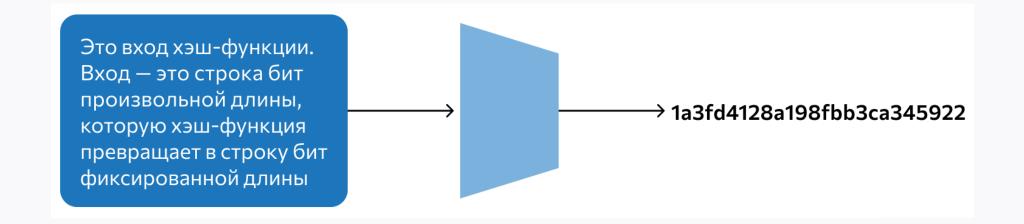
## Алгоритмическая сложность операций

Добавление элемента – o(1) (если нужно увеличить внутренний массив, то o(n)) Удаление элемента, просмотр элемента – o(1)



## Хеш-функция

Функция, принимающая на вход информацию произвольной длины, и возвращающая информацию фиксированной длины



## Хеш-функция

Достаточно уникальна

Необратима: по хэшу – не понять, что за исходное сообщение

Вычисляется быстро

## Хеш-функция

Хранение паролей (достаточно держать хэш пароля, а вводимый пароль – сравнивать по хэшу)

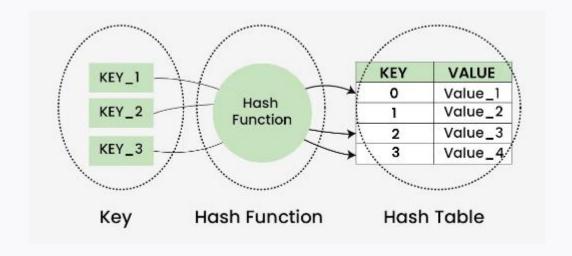
Электронная подпись

Контрольные суммы

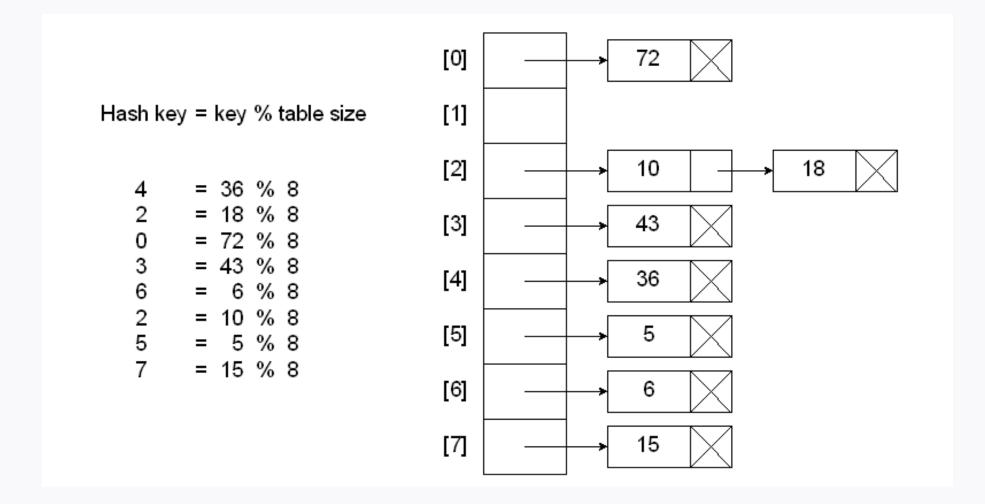
Ускорение поиска данных

## Хеш-таблица

**Хеш-таблица (hash table, hash map)** – структура данных, использующая хэш-функцию для работы с данными

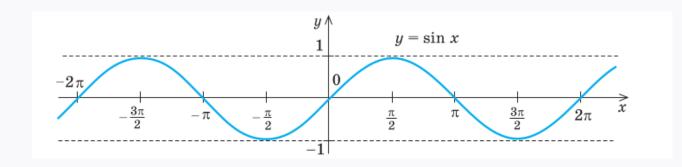


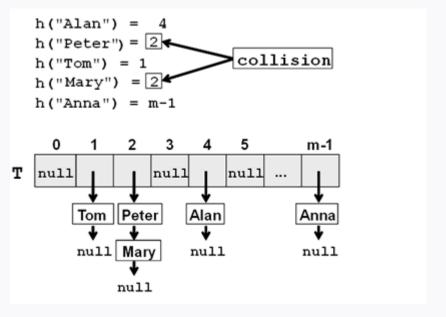
## Хеш-таблица



#### Коллизии

```
var trueHash:int = true.GetHashCode(); trueHash: 1
var oneHash:int = 1.GetHashCode(); oneHash: 1
```





## **Bucket**

#### bucket

noun[C]

UK ◀》 / bnk.it/ US ◀》 / bnk.it/





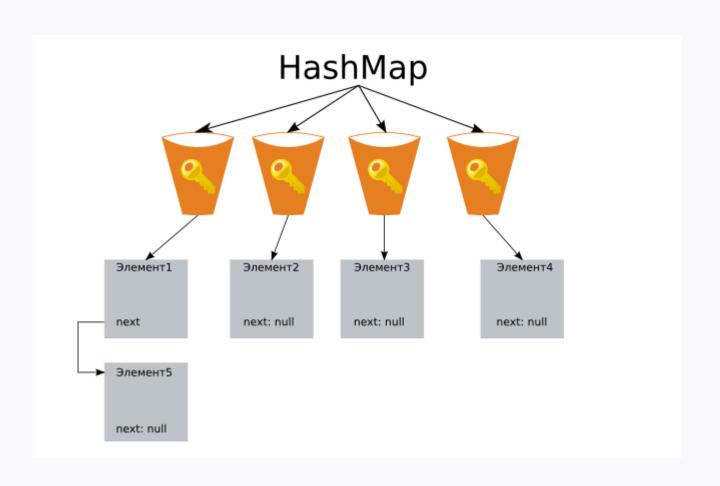


a container with an open top and a handle, often used for carrying liquids:

- Armed with a bucket and a mop, I started washing the floor.
- UK I took my two-year-old nephew down to the beach with his bucket and spade.



# Хеш-таблица



### Виды адресации

#### Closed Addressing

Also known as open hashing.

- 0:
- 1: 0
- 2: 222
- 3:
- 4: @
- 5:
- 6:
- 7: 77
- 8:
- 9: 9

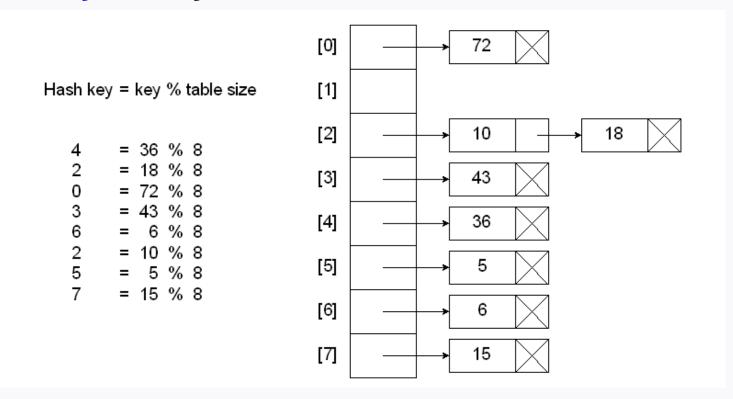
#### Open Addressing

Also known as closed hashing.

- 0:
- 1: ①
- 2: ②
- 3: ②
- 4: ②
- 5: 4
- 6:
- 7: 🤊
- 8: 0
- 9: 9

# GetHashCode и Equals

```
GetHashCode()
Equals(object? obj)
```





### Словарь

ambition [æm'bɪʃn] 1) честолюбие
2) стремление
ambitious [æm'bɪʃəs] честолюбивый
ambulance ['æmbjuləns] 1) полевой
госпиталь 2) машина скорой
помощи
ambush ['æmbuʃ] засала
amends [ə'mendz] pl возмещение;
make ~ (for) искупать вину
America [ə'merikə] Америка
American [ə'merikən] 1. а америкаиский 2. п американец
amiable ['eimiəbl] любезный, милый

analysis [əˈnæləsis] ана́лиз
anarchy [ˈænəki] ана́рхия
anatomy [əˈnætəmi] анато́мия
ancestor [ˈænsistə] пре́док
anchor [ˈæŋkə] я́корь
ancient [ˈeɪnʃənt] дре́вний, стари́нный
and [ænd] 1) и 2) а, но
angel [ˈeɪndʒəl] а́нгел
anger [ˈæŋqə] гнев
angle [æŋql] мат, у́гол
angry [ˈæŋqrɪ] серди́тый; be ~ серди́ться
animal [ˈænɪməl] 1. п живо́тное 2. а
живо́тный

Коллекция сопоставления ключа и значения
Реализуется при помощи **Dictionary<TKey, TValue>**Позволяет реализовать доступ к значению по ключу за постоянное время

## Основные методы

Add ["<key>"]

#### Словарь

Внутри – 2 массива: buckets и entries

buckets – массив с индексами элементов из entries

entries – последовательный массив элементов для хранения

#### Словарь

Берется key.GetHashCode() (hash)

Вычисляется bucketsIndex = (hash & 0x7fffffff) % capacity, где capacity – размер текущего словаря

B bucketsIndex пишется следующий свободный индекс entries - freeIndex

B entries[freeIndex] пишется значение

Если entries закончился – увеличиваем размер и перехешируем

## Алгоритмическая сложность операций

Добавление элемента – o(1) (если нужно увеличить внутренний массив, то o(n)) Удаление элемента, просмотр элемента – o(1)

## Алгоритмическая сложность операций

Добавление элемента – o(1) (если нужно увеличить внутренний массив, то o(n)) Удаление элемента, просмотр элемента – o(1)

#### Вопросы

- Что такое стек?
- Что такое очередь?
- Что такое хэш-функция?
- Перечислите требования к хэш-функции?
- Для чего используется хэшсет?
- Что такое коллизия в словаре и как она решается?

