# Boyer-Mooreův algoritmus

Při zkoušení implementace algoritmu z Information Retrieval: Data Structures & Algorithms (součástí Dr. Dobb's Algorithms Collection) se vyskytly nejasnosti a poté implementovaný program nefungoval. Správné výsledky algoritmus neukazoval ani při implementaci námi upravené heuristiky Bad character rule. Algoritmus byl nakonec převzat ze studijní opory IAL a přepsána do jazyka C.

Oproti opory došlo k úpravě hlavní funkci “BMA”. Jestliže víme, že poslední místo v tabulce MatchJump (Good suffix rule) bude mít vždy hodnotu skoku jedna, pak můžeme rovnou použít při porovnání posledního písmena vzoru s textem tabulku CharJump (Bad character rule), která v případě neshody použije pravděpodobně větší skok než jedna. Vyhneme se tak například podmínky “if (k < 0)” a volání funkce “max”.