

```
Random rand = new Random();
 int [] arr = new int [nums.length];
 Map<Integer, Integer> map = new TreeMap<>();
 Map<Integer, Integer> mapOrdenadoValor = map.entrySet().stream().sorted(Map.Entry.comparingByValue()).collect(Collectors.toMap(Map.Entry::getKey, Map.Entry::getValue, (a,b) -> a, LinkedH
Mag CInteger, List Map. Entry CInteger, Integer >>> agrupado Por Valor = map Ordenado Valor.entry Set (). stream (). collect (Collectors. grouping By (Map. Entry::get Value, Linked HashMap::new, Collectors.
agrupadoPorValor.values().forEach((List Map.Entry (Integer, Integer>> lista) -> lista.sort (Comparator.comparing (Map.Entry (Integer, Integer>::getKey).reversed()));
LinkedHashMap Integer, Integer> resultado = agrupadoPorValor.values().stream().flatMap(List::stream).collect(Collectors.toMap(Map.Entry::getKey, Map.Entry::getValue, (a, b) -> a, Linkedi
 for (Map.Entry<Integer, Integer> entry : resultado.entrySet()) {
 long duration = endTime - startTime; // Calcular la duración en nanosegundos
```

KEVIN ANDRES SARMIENTO SIERRA 1152061

Tiempo: 1730100 del caso: 14
Tiempo: 1245800 del caso: 18
Tiempo: 1012700 del caso: 19
Tiempo: 630300 del caso: 21
Tiempo: 444900 del caso: 30

El costo algorítmico de este código depende del tamaño de la entrada, que en este caso es la longitud del arreglo "nums".

La primera línea crea un arreglo "arr" del mismo tamaño que "nums", lo que tiene un costo constante O(1).

Luego, el código utiliza un "TreeMap" para contar la cantidad de ocurrencias de cada número en el arreglo "nums". El bucle for recorre todo el arreglo "nums", lo que tiene un costo de O(n), donde "n" es la longitud de "nums". Dentro del bucle, se utiliza el método "containsKey" del mapa, que tiene un costo promedio de O(log n) para un "TreeMap". Si el número ya está en el mapa, se actualiza su conteo, lo que también tiene un costo de O(log n). Si el número no está en el mapa, se agrega con un conteo inicial de 1, lo que también tiene un costo de O(log n). Por lo tanto, el costo total del bucle for es O(n log n).

A continuación, el código ordena el mapa por valor utilizando un "stream" de Java 8. El costo de la ordenación depende del algoritmo utilizado, pero en promedio es O(n log n) para la mayoría de los algoritmos de ordenación. Luego, agrupa los elementos del mapa ordenado por valor en una lista de listas, donde cada sublista contiene elementos con el mismo valor. El costo de la agrupación es O(n), ya que se recorre el mapa ordenado una vez.

A continuación, se ordenan las sublistas por clave (en orden descendente) utilizando un "stream" de Java 8. El costo de la ordenación es O(m log m), donde "m" es el número total de elementos en todas las sublistas, ya que cada sublista se ordena por separado.

A continuación, se crea un nuevo mapa que contiene los mismos elementos que el mapa original, pero ordenados por valor y luego por clave. Esto se hace utilizando otro "stream" de Java 8 y el método "flatMap". El costo de este proceso es O(n), ya que se recorre el mapa ordenado una vez.

Finalmente, se recorre el mapa ordenado y se imprime cada clave tantas veces como indique su valor, y se agrega cada clave al arreglo "arr". El costo de este proceso es O(n), ya que se recorre el mapa ordenado una vez.

El costo algorítmico total de este código es O(n log n), donde "n" es la longitud del arreglo "nums".

Video de youtube: https://youtu.be/Vv2j1SiQ6sM

GitHub: https://github.com/KevinSarmiento07/An-lisis-de-Algoritmos