**EXPLICACIÓN**

La siguiente explicación es sobre los variables de tiempo en la implementación de tres estructuras de datos ( Heap, Merge y Bubble Sort) con cantidades distintas de números los cuales se crean aleatoriamente.

Cabe destacar que el tiempo es medido en milisegundos.

Con 10 elementos:

Con esta cantidad de números las 3 estructuras de datos, tomando en cuenta que el tiempo está en milisegundos, se muestra que no hay diferencia entre ellas, las tres se ejecutan y finalizan en misma cantidad de tiempo, para saber más exacto el comportamiento de estos, se deben hacer pruebas con otro tipo de unidad de tiempo más pequeña.

Con 50 elementos:

Con esta cantidad de números, 2 de las estructuras de datos muestran no tener diferencia de tiempo en unidad de milisegundos, pero si hay un cambio en lo que es Bubble Sort, este tiene un tiempo de 1 milisegundos, siendo más lento que los demás.

Con 100 elementos:

Con esta cantidad de números, el Bubble Sort y Heap Sort mantienen un empate con 1 milisegundos y son superados por el Merge Sort que sigue respondiendo con un tiempo todavía menor a la unidad de milisegundo.

Con 1000 elementos:

Con esta cantidad de números cambia un poco todo, aquí podemos llegar a ver que la mejor estructura sería la de Merge Sort, donde supera por mucho a Bubble Sort que hace un tiempo de 11 milisegundos y a Heap Sort que tarda 2 milisegundos.

Con 5000 elementos:

Con esta cantidad de números, quien muestra dominio es Merge Sort superando por poco a Heap Sort que tiene 2 milisegundos y supera por mucho a Bubble Sort que tiene 44 milisegundos.