

Zmienna globalna:
słownikTranslacji = {...}

Pola w klasie **Litera**:
litera – przetrzymywany znak
częstotliwość – ilość wystąpień w tego znaku w przetwarzanym tekście
kod – zero-jedynkowy odpowiednik znaku

Metody w klasie **Litera**:
zaktualizujKod(numer) – dopisz numer na początku kodu
zaktualizujSłownik - zmień wartość tej litery w słowniku na aktualny kod

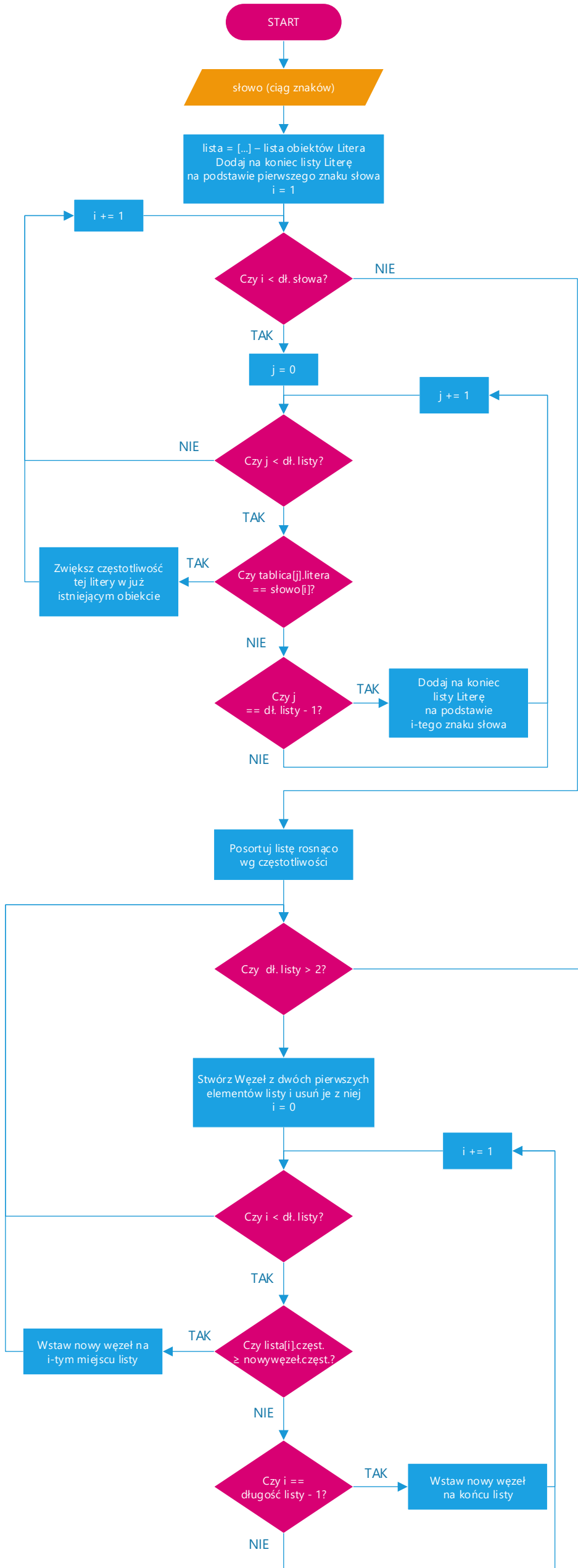
Działanie konstruktora klasy **Litera**:
przypisz literę, ustaw częstotliwość na 1, ustaw kod na pusty ciąg znaków

Pola w klasie **Węzeł**:
LeweDziecko, **PraweDziecko** – lewe i prawe odgałęzienie drzewa
częstotliwość – ilość wystąpień znaków należących do tego węzła w tekście
kod – zero-jedynkowy odpowiednik znaku

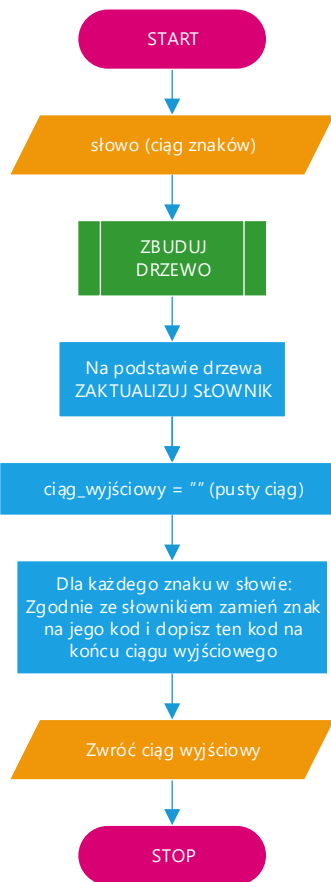
Metody w klasie **Węzeł**:
zaktualizujKod(numer) – dopisz numer na początku kodu w tym węźle i u wszystkich dzieci (wywołaj metodę dla lewego i prawego dziecka)
zaktualizujSłownik - zmień wartość litery w słowniku na aktualny kod u wszystkich dzieci (wywołaj metodę dla lewego i prawego dziecka)

Działanie konstruktora klasy **Węzeł**:
przypisz lewe i prawe dziecko, ustaw częstotliwość na sumę częstotliwości dzieci, zaktualizuj kod u lewego dziecka dopisując „0” i u prawego dziecka dopisując „1”, ustaw kod węzła na pusty ciąg znaków

ZbudujDrzewo



Kodowanie Huffmana



Dekodowanie Huffmana

