

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 końcu 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

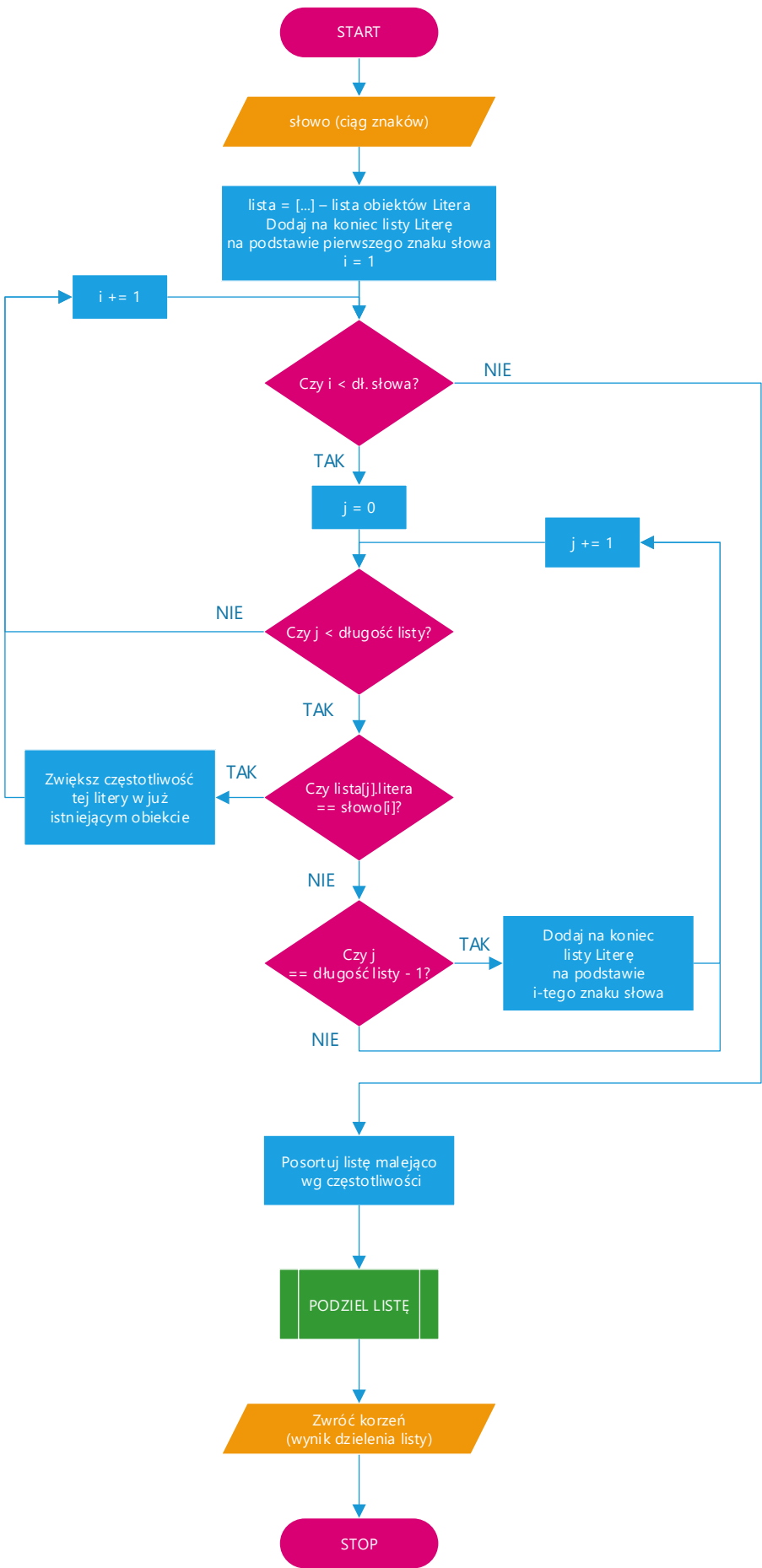
Zmienna globalna:
słownikTranslacji = {...}

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

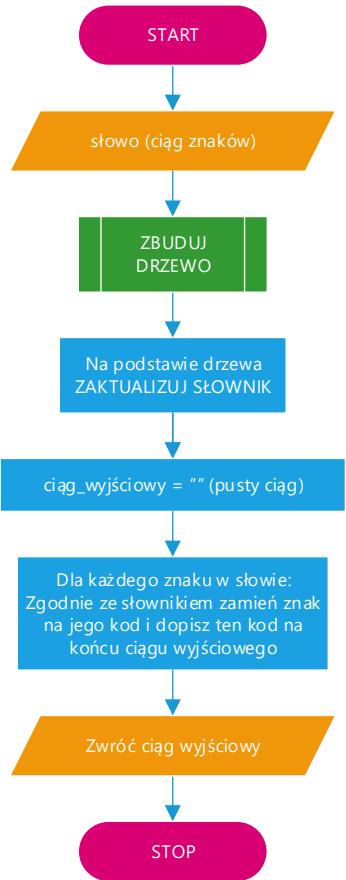
Metody w klasie **Węzeł**:
zaktualizujKod(numer) – dopisz numer na końcu kodu w tym węźle i u wszystkich dzieci (wywołaj metodę dla lewego i prawego dziecka)
zaktualizujSłownik - zmień wartość litery w słowniku na aktualny kod u wszystkich dzieci (wywołaj metodę dla lewego i prawego dziecka)

Działanie konstruktora klasy **Węzeł**:
ustaw kod węzła na pusty ciąg znaków; jeśli LeweDziecko jest listą to zaktualizuj kod każdej Litery, dopisując „0” i przypisz jako LeweDziecko wynik DzieleniaListy (tej listy); jeśli LeweDziecko nie jest listą (czyli jest Literą) to zaktualizuj jej kod dopisując „0” i przypisz ją jako LeweDziecko; analogicznie dla PrawegoDziecka (zamiast „0” -> „1”)

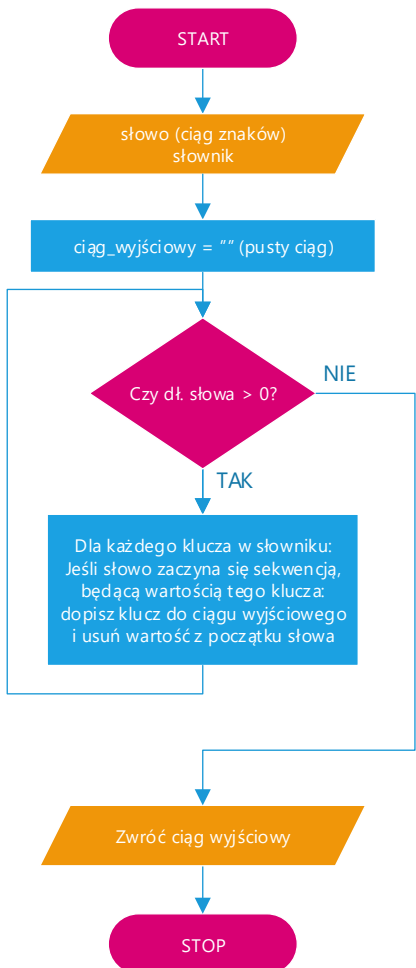
ZbudujDrzewo



Kodowanie Shannona-Fano



Dekodowanie Shannona-Fano



PodzielListę

