#### **KAUNO TECHNOLOGIJOS UNIVERSITETAS**

Duomenų struktūros (P175B014) Projekto ataskaita

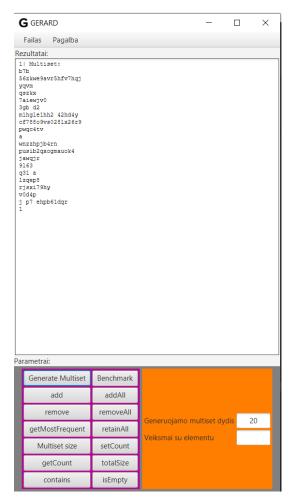
Atliko Arnas Švenčionis gr. IFF-8/11

Pasirinkta duomenų struktūra: Multiset.

# Metodai ir jų veikimas:

Pradiniai duomenys:

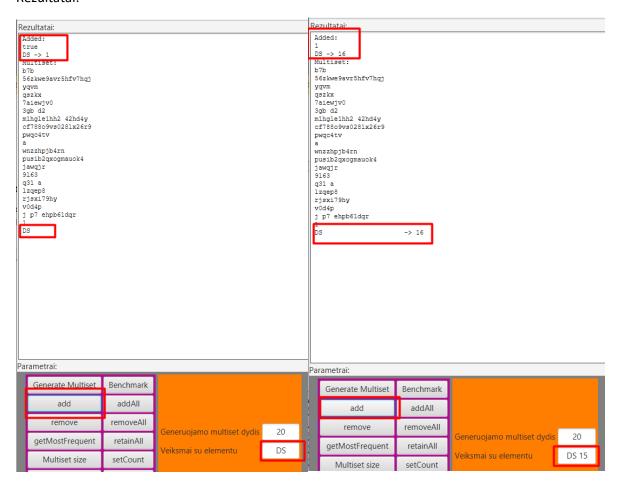
Sukurtu metodu yra sugeneruojamas atsitiktinių ilgių String Multiset



#### Boolean add(E e) arba Boolean add(E e, int count)

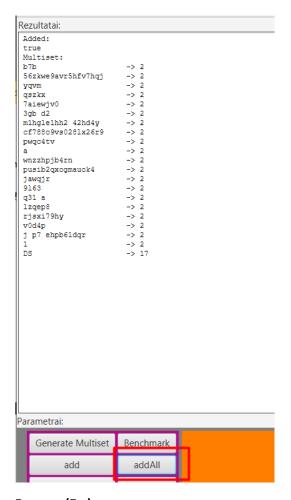
Į teksto laukelį parašius tik žodį, yra vykdomas add(E e) metodas, į sąrašą pridedantis vieną element pasirodymą. Parašius ir žodį, ir kiekį prie sąrašo yra pridedamas nurodytas kiekis.

#### Rezultatai:



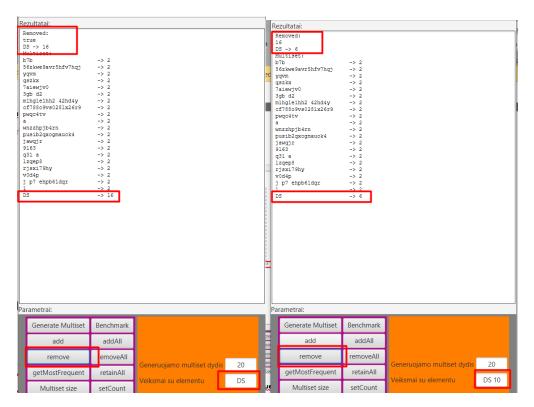
#### Boolean addAll(Collection c)

Į multiset yra pridedami visi kolekcijos elementai. Jei jie jau egzistuoja multiset, padidamas jų kiekis. Testavimo pavydyje yra pridedamas tas pats sąrašas prie šito. Rezultatai:



### Remove(E e)

Ištrina vieną element e pasirodymą iš sąrašo jei teksto laukelyje yra nurodytas tik žodis. Jei yra nurodytas ir ždis ir skaičius, išrtinamas nurodytas kiekis pasikartojimų. Jei sąraše elementas pasikartoja tik vieną, arba mažiau nei nurodytą skairių kartų, jis yra visiškai ištrinamas iš sąrašo. Rezultatai:



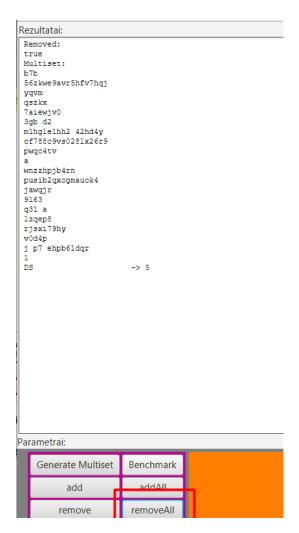
### E getMostFrequent();

Randa ir grąžina elementą, su daugiausiai pasikartojimų Rezultatai:

```
Rezultatai:
Most frequent:
DS
Multiset:
b7b
56zkwe9avr5hfv7hqj
                     -> 2
                     -> 2
yqvm
                     -> 2
qszkx
7aiewjv0
3gb d2
                     -> 2
m1hgle1hh2 42hd4y -> 2
cf788o9vs0281x26r9 -> 2
                     -> 2
pwqc4tv
                     -> 2
a
wnzzhpjb4rn
                     -> 2
                   -> 2
pusib2qxogmauok4
                     -> 2
jawqjr
9163
                     -> 2
q31 a
lzqep8
                     -> 2
                     -> 2
rjsxi79hy
v0d4p
                     -> 2
                     -> 2
j p7 ehpb61dqr
                     -> 2
                     -> 2
DS
                     -> 6
```

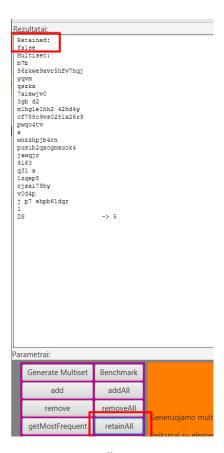
#### removeAll(Collection c)

Pašalina visus elementus, kurie yra nurodytoje kolekcijoje. Pavyzdyje metodui yra paduodama ta pati kolekcija.



### retainAll(Collection c)

Yra ištrinami visi elementai, kurie nėra nurodytoje kolekcijoje. Kadangi paduotas tas pats sąrašas, niekas nebuvo ištrinta, todėl metodas grąžina false.



### Int multisetSize()

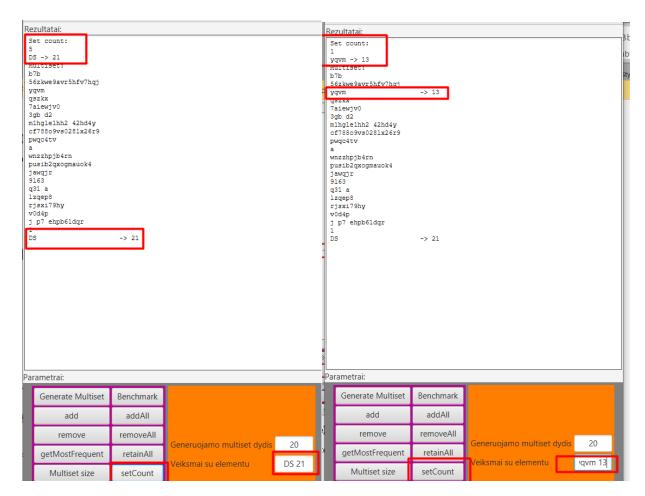
Grąžina unikalių elementų skaičių multiset'e.

#### Rezultatai:



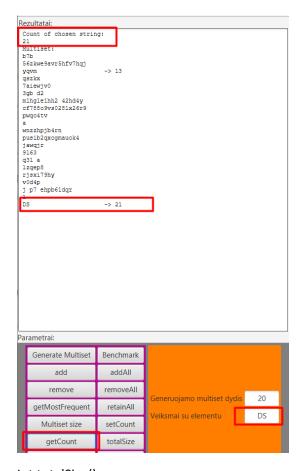
## setCount(E e, int count)

Pakeičia nurodyto elemento count skaičių.



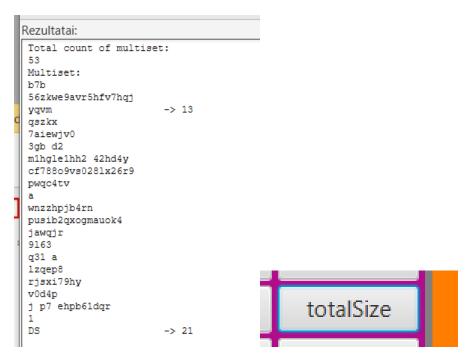
### Int getCount(E e)

Grąžina elemento pasirodymų skaičių.



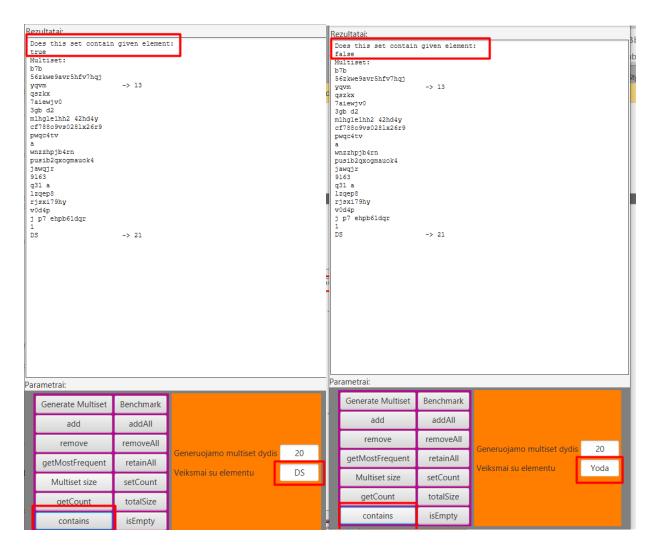
Int totalSize()

Grąžina visų elementų kiekių sumą.



### boolean contains(E e)

Grąžina true, jei elementas egzistuoja multiset'e



#### Boolean isEmpty()

Grąžina true, jei multiset yra tuščias.

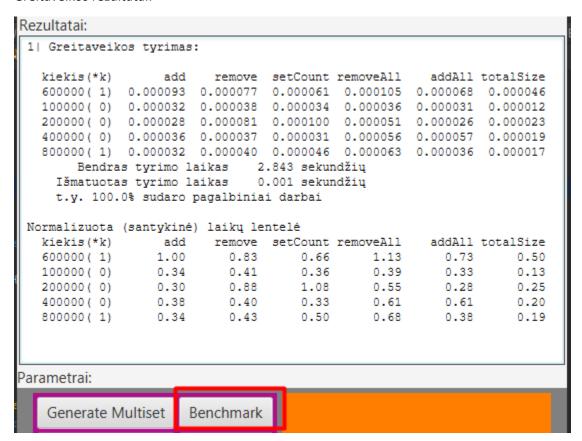
```
Is the set empty:
false
 b7b
 56zkwe9avr5hfv7hqj
 yqvm
qazkx
                              -> 13
 7aiewiv0
 3gb d2
m1hgle1hh2 42hd4y
cf78809vs0281x26r9
 pwqc4tv
wnzzhpjb4rn
pusib2qxogmauok4
 jawqjr
9163
 q31 a
 lzgep8
 rjsxi79hy
v0d4p
 j p7 ehpb61dqr
                              -> 21
 DS
```

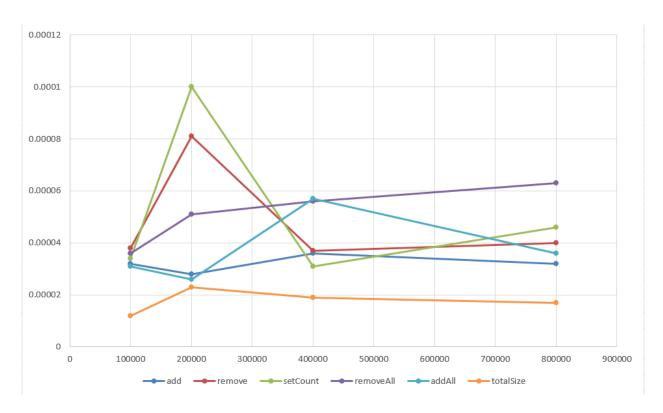
# Greitaveika:

Palyginau pagrindinių metodų veikimo greičius.

Metodai, kurių greičius tyriau: add, remove, setCount, removeAll, addAll, totalSize.

Greitaveikos rezultatai:





# Išvados:

Kadangi suradau gana nesudėtingą duomenų struktūrą, jai sukurti interface ir klasę labia sudėtinga nebuvo. Su interfeisais ir klasėmis susidūrėme visuose ankstesniuose laboratoriniuose darbuose, todėl iš naujo visko mokytis irgi nereikėjo. Sukūręs klasę sukūriau dar vieną klasę jos testavimui. Kadangi testavimai buvo sėkmingi, priėjau prie greitaveikos. Greitaveikos klasę pasiemiau iš praeitų laboratorinių darbų, tai ją liko tik pamodifikuoti. Sunkiausia dalis buvo gui sukūrimas, nors tam ištekliai irgi buvo duoti. Susidūriau su daug errorų, crashinimų ir pan. Tačiau galų gale pavyko pamodifikuoti praeitų laboratorinių darbų gui ir priskirti jį savai duomenų struktūrai.

Apytikslė darbo atlikimo trukmė: metodų ir interface kūrimas – 7 val., greitaveika – 3 val., GUI pakeitimai – 10 val.