

Univerzitet u Nišu

Elektronski fakultet

**Seminarski rad**

Metodi i sistemi za obradu signala

**Kompresija podataka primenom adaptivnog Huffman-ovog kodiranja: Vitter-ov metod (Full)**

Studenti: Profesor:

Božidar Mitić 18282 Prof.dr Miloš Radmanović

Miloš Jovanović 18196

Uvod(Kodiranje)

Kompresija podataka je proces smanjenja količine podataka potrebnih za predstavljanje informacije. To se postiže uklanjanjem redundancije i efikasnijim kodiranjem podataka. Kompresija je korisna jer omogućava brže prenose podataka, smanjuje potrebnu memoriju za čuvanje podataka i može smanjiti troškove povezane sa skladištenjem i prenosom. Postoje različite metode kompresije podataka, uključujući sa gubicima (lossy) i bez gubitaka (lossless) metode, koje se koriste zavisno od potreba specifičnih aplikacija.

Jedna od često korišćenih metoda za kompresiju podataka je Huffman kodiranje. Ova metoda je osnova za nekoliko popularnih programa koji se koriste na ličnim računarima. Neki od njih koriste samo Huffman metodu, dok drugi koriste ovu metodu kao jedan korak u višestepenom procesu kompresije. Huffman metoda, koju je razvio D. Huffman 1952. godine, slična je Shannon-Fano metodi, ali obično proizvodi bolje kodove. Kao i Shannon-Fano metoda, Huffman metoda daje najbolje rezultate kada su verovatnoće simbola negativne stepeni broja 2. Glavna razlika između ove dve metode je u tome što Shannon-Fano konstruiše kodove odozgo ka dole (od levog ka desnom bitu), dok Huffman konstruiše stablo kodova odozdo ka gore (gradi kodove od desnog ka levom bitu).

Proces počinje izradom liste svih simbola abecede poređanih po opadajućoj verovatnoći. Zatim se konstruiše stablo, sa simbolom na svakom listu, od dole ka gore. To se radi u koracima, pri čemu se u svakom koraku biraju dva simbola sa najmanjim verovatnoćama, dodaju se na vrh delimičnog stabla, brišu se sa liste i zamenjuju pomoćnim simbolom koji predstavlja oba. Kada se lista smanji na samo jedan pomoćni simbol (koji predstavlja celu abecedu), stablo je kompletno. Stablo se zatim pretražuje kako bi se odredili kodovi simbola.

Primer  
  
A diagram of a diagram of numbers and a diagram of a diagram

Description automatically generated

Uvod(Dekodiranje)

Pre nego što započne kompresiju data stream-a, kompresor (enkoder) mora da odredi kodove. To čini na osnovu verovatnoća (ili frekvencija pojavljivanja) simbola. Verovatnoće ili frekvencije moraju biti prisutne u komprimov` anom toku, kako bi bilo koji Huffman dekompresor (dekoder) mogao da dekompresuje tok. Ovo je jednostavno, jer su frekvencije celi brojevi, a verovatnoće se mogu zapisati kao skalirani celi brojevi. To obično dodaje samo nekoliko stotina bajtova komprimovanom toku. Takođe je moguće zapisati kodove promenljive veličine direktno u tok, ali to može biti nezgodno, jer kodovi imaju različite veličine. Takođe je moguće zapisati Huffman stablo u tok, ali to može biti duže nego samo frekvencije.

U svakom slučaju, dekoder mora znati šta se nalazi na početku toka, pročitati to i konstruisati Huffman stablo za abecedu. Tek tada može čitati i dekodirati ostatak toka. Algoritam za dekodiranje je jednostavan. Počinje se od korena i čita se prvi bit iz komprimovanog toka. Ako je nula, ide se prema donjem rubu stabla; ako je jedan, ide se prema gornjem rubu. Čita se sledeći bit i prelazi još jedan rub ka listovima stabla. Kada dekoder stigne do lista, pronalazi originalni, nekomprimovani kod simbola (obično njegov ASCII kod), i taj kod dekoder emituje. Proces zatim ponovo počinje od korena sa sledećim bitom.

Prosečna Veličina Koda

Prosečna veličina koda je važan koncept u teoriji kompresije podataka, posebno kada se koristi Huffman kodiranje. Ona predstavlja prosečan broj bitova potrebnih za kodiranje simbola u datom skupu podataka. Efikasnost Huffman kodiranja može se direktno oceniti kroz ovu meru.Pogledajmo primer sa pet simbola i njihovim verovatnoćama, zajedno sa odgovarajućim Huffman kodovima:

* A: 0.55 (1-bitni kod)
* B: 0.25 (2-bitni kod)
* C: 0.15 (3-bitni kod)
* D: 0.03 (4-bitni kod)
* E: 0.02 (4-bitni kod)

Prosečna veličina koda se izračunava kao:

Prosečna veličina koda = 0.55×1+0.25×2+0.15×3+0.03×4+0.02×4=1.7 bita po simbolu

Ovaj rezultat može se dobiti i sabiranjem vrednosti internih čvorova u Huffman stablu:

0.05+0.2+0.45+1=1.70.05 + 0.2 + 0.45 + 1 = 1.70.05+0.2+0.45+1=1.7

A diagram of numbers and a number

Description automatically generated with medium confidence

Visina Huffman stabla

Visina Huffmanovog stabla je važan parametar jer predstavlja dužinu najdužeg koda u stablu. Ovo može biti bitno u nekim primenama kompresije podataka. Na primer, Deflate metod ograničava dužine određenih Huffmanovih kodova na samo tri bita.

**Najkraće Huffmanovo Stablo**

Najkraće Huffmanovo stablo se dobija kada simboli imaju jednake verovatnoće. U ovom slučaju, simboli se kombinuju u parove na najnižem nivou stabla, što rezultuje uravnoteženim ili gotovo uravnoteženim stablom visine log2 n, gde je n broj simbola. Kada je broj simbola stepen broja 2, visina stabla je tačno log2 n.

**Najviše Huffmanovo Stablo**

Da bismo generisali najviše stablo, verovatnoće simbola moraju biti takve da svaka iteracija Huffmanovog algoritma povećava visinu stabla za 1. Prvi korak kombinuje dva simbola sa najmanjim verovatnoćama a i b, formirajući čvor sa verovatnoćom a + b. Svaki naredni korak kombinuje rezultat prethodnog koraka sa jednim od preostalih simbola, čime se visina stabla povećava.

Simboli moraju imati verovatnoće koje formiraju Fibonaccijev niz: p1=a,p2=b,p3=a+b,p4=b+(a+b),p5=(a+b)+(a+2b),p\_1 = a, p\_2 = b, p\_3 = a + b, p\_4 = b + (a + b), p\_5 = (a + b) + (a + 2b),p1​=a,p2​=b,p3​=a+b,p4​=b+(a+b),p5​=(a+b)+(a+2b), itd. Ove verovatnoće formiraju Fibonaccijev niz čiji su prvi elementi a i b. Na primer, za a = 5 i b = 2, niz je 5, 2, 7, 9, 16, što rezultira stablom maksimalne visine 4.

**Primena u Praksi**

U praksi, verovatnoće simbola se izračunavaju brojanjem njihovih pojavljivanja u ulaznom fajlu. Da bi ulazni fajl rezultirao maksimalno visokim Huffmanovim stablom, frekvencije pojavljivanja simbola moraju formirati Fibonaccijev niz. Na primer, za fajl sa devet simbola A–I, frekvencije moraju biti 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34. Ukupan zbir ovih frekvencija je 88, pa fajl mora biti bar te dužine da bi se dobilo stablo visine 8.

Ako set simbola ima Fibonaccijeve verovatnoće i rezultira stablom sa kodovima koji su predugi, stablo se može preoblikovati blago modifikovanjem verovatnoća simbola tako da ne formiraju tačan Fibonaccijev niz.

**Adaptivno Huffman kodiranje**

Adaptivno Huffman kodiranje je dinamička tehnika kompresije podataka koja prilagođava Huffmanovo stablo u hodu, dok se simboli obrađuju. Ovo kodiranje je posebno korisno kada frekvencije simbola nisu poznate unapred, jer omogućava kompresiju i dekompresiju u realnom vremenu, prilagođavajući se trenutnom nizu simbola. Metoda je zasnovana na radu Newtona Fallera, Roberta Gallagera i Donalda Knutha

**Principi Adaptivnog Huffman Kodiranja**

1. **Inicijalizacija**: Proces započinje sa praznim Huffmanovim stablom. Nijedan simbol nema dodeljen kod na početku.
2. **Kodiranje i Dekodiranje u Hodu**:
   * **Kodiranje**: Kada se pročita novi simbol, proverava se da li je već prisutan u stablu.
     + Ako nije prisutan, simbol se dodaje u stablo, dodeljuje mu se kod, i emitira se u nekompresovanom obliku, zajedno sa specijalnim escape kodom koji označava da je u pitanju novi simbol.
     + Ako je simbol već prisutan, emitira se njegov trenutni kod i povećava se njegova frekvencija, što može zahtevati reorganizaciju stabla.
   * **Dekodiranje**: Dekoder koristi isto početno prazno stablo i prati iste korake kao i kodiranje.
     + Kada naiđe na escape kod, dekoder zna da sledeći niz bitova predstavlja novi simbol koji još nije bio kodiran, te ga dodaje u stablo.
     + Za svaki poznati kod, dekoder koristi trenutno stablo da dešifruje simbol i ažurira frekvencije.
3. **Escape Kod**: Escape kod je specijalni kod koji označava da sledeći simbol u nizu nije još bio obrađen i pojavljuje se prvi put. Ovaj kod je varijabilne dužine i menja se kako se stablo ažurira.
4. **Reorganizacija Stabla**: Svaki put kada se frekvencija simbola promeni, stablo se reorganizuje kako bi ostalo optimalno (najkraći kodovi za najčešće simbole). To može uključivati premještanje čvorova unutar stabla kako bi se održao optimalan raspored.

**Prednosti Adaptivnog Huffman Kodiranja**

* **Bez Prethodnog Znanja**: Ne zahteva prethodno znanje o distribuciji simbola, što ga čini idealnim za nepredvidive ili dinamične skupove podataka.
* **Realno-vremenska Kompresija**: Omogućava kompresiju podataka dok se unose, bez potrebe za dvostrukim prolazom kroz podatke kao kod semiadaptivnog kodiranja.
* **Efikasna Upotreba Memorije**: Početno stablo je prazno, čime se smanjuju memorijski zahtevi u poređenju sa statičkim metodama koje zahtevaju čuvanje cele kodne tabele.

**Nedostaci Adaptivnog Huffman Kodiranja**

* **Kompleksnost Implementacije**: Ažuriranje stabla i održavanje njegovog balansa u realnom vremenu može biti složeno.
* **Brzina**: Proces ažuriranja stabla može biti sporiji u poređenju sa statičkim metodama kodiranja, posebno za velike skupove podataka.

Escape kod

A diagram of a tree

Description automatically generated

Nekompresovani kodovi  
Ako su simboli koji se kompresuju ASCII karakteri, jednostavno im se mogu dodeliti njihovi ASCII kodovi kao nekompresovani kodovi. U opštem slučaju, gde simboli mogu biti bilo koji, nekompresovani kodovi različitih veličina mogu biti dodeljeni jednostavnom metodom.

Evo primera za slučaj gde je n = 24. Prvih 16 simbola može biti dodeljeno brojevima od 0 do 15 kao njihovi kodovi. Ovi brojevi zahtevaju samo 4 bita, ali ih kodiramo u 5 bita. Simboli od 17 do 24 mogu biti dodeljeni brojevima 17−16−1 = 0, 18−16−1 = 1 do 24−16−1 = 7 kao 4-bitni brojevi. Na kraju imamo šesnaest 5-bitnih kodova 00000, 00001,..., 01111, praćenih sa osam 4-bitnih kodova 0000, 0001,..., 0111.

Generalno, pretpostavljamo alfabet koji se sastoji od n simbola a1, a2,..., an. Biramo cele brojeve m i r tako da važi 2^m ≤ n < 2^(m+1) i r = n − 2^m. Prvih 2^m simbola se kodira kao (m + 1)-bitni brojevi od 0 do 2^m − 1. Preostali simboli se kodiraju kao m-bitni brojevi tako da je kod za ak jednak k − 2^m − 1. Ovaj kod se takođe naziva faznim binarnim kodom

Modifikacija Huffman stabla

Glavna ideja je da se stablo proverava svaki put kada se unese novi simbol. Ako stablo više nije Huffmanovo stablo, treba ga ažurirati. Pogled na Sliku 2.32a pokazuje šta znači biti Huffmanovo stablo. Stablo na slici sadrži pet simbola: A, B, C, D i E. Prikazano je sa simbolima i njihovim frekvencijama (u zagradama) nakon što je obrađeno 16 simbola. Osobina koja čini stablo Huffmanovim jeste ta da ako ga skeniramo nivo po nivo, s leva na desno i odozdo prema gore, frekvencije će biti u ne-silaznom poretku. Donji levi čvor (A) ima najnižu frekvenciju, a gornji desni čvor (korijen) ima najvišu frekvenciju. Ovo se naziva osobinom srodnika (sibling property).

### **Zašto se stablo modifikuje**

Simbol sa visokom frekvencijom pojavljivanja treba da ima kraći kod. Zato mora biti visoko u stablu. Zahtjev da frekvencije budu poredane s leva na desno na svakom nivou nije neophodan, ali pojednostavljuje proces ažuriranja stabla.

### **Ažuriranje stabla**

Evo sažetka operacija potrebnih za ažuriranje stabla:

1. **Poređenje čvora X sa naslednicima**:
   * Ako neposredni naslednik ima frekvenciju F + 1 ili veću, redosled je u redu i nema potrebe za promenom.
   * Ako neki naslednici čvora X imaju identične frekvencije F ili manje, X se menja sa poslednjim čvorom u toj grupi (osim sa svojim roditeljem).
2. **Povećanje frekvencije X**:
   * Povećaj frekvenciju čvora X sa F na F + 1.
   * Povećaj frekvencije svih njegovih roditelja.
3. **Ponavljanje petlje**:
   * Ako je X koren, petlja se zaustavlja; inače, petlja se ponavlja sa roditeljem čvora X.

Ovaj algoritam osigurava da stablo ostane Huffmanovo stablo i da simboli sa većim frekvencijama imaju kraće kodove, što povećava efikasnost kompresije.

Važno je napomenuti da nakon reskaliranja brojeva, novi simboli koji se čitaju i kompresuju imaju veći uticaj na brojeve nego stari simboli (oni koji su brojani pre reskaliranja). Ovo se pokazuje kao korisno jer iskustvo pokazuje da verovatnoća pojave simbola više zavisi od simbola koji su se pojavili neposredno pre njega nego od simbola koji su se pojavili u dalekoj prošlosti

Prelivanje brojača

Brojači frekvencija se akumuliraju u Huffmanovom stablu u poljima fiksne veličine, i ta polja mogu doći do preliva. Na primer, 16-bitno bez predznaka polje može akumulirati brojeve do 2^16 − 1 = 65,535. Jednostavno rešenje je pratiti polje brojača korena svaki put kada se poveća, i kada dostigne maksimalnu vrednost, ponovo skalirati sve frekvencije deljenjem sa 2 (celo brojno deljenje). U praksi, ovo se radi tako što se prvo skaliraju polja brojača listova, a zatim se ažuriraju brojevi unutrašnjih čvorova. Svaki unutrašnji čvor dobija zbir brojeva svojih dece. Problem je što su brojevi celi, i celo brojno deljenje smanjuje preciznost. Ovo može promeniti Huffmanovo stablo tako da više ne zadovoljava osobinu srodnika.

### **Uticaj ponovnog skaliranja**

Treba napomenuti da nakon ponovnog skaliranja brojača, novi simboli koji se čitaju i kompresuju imaju veći uticaj na brojeve nego stari simboli (oni koji su brojani pre ponovnog skaliranja). Ovo se pokazuje korisnim jer iskustvo pokazuje da verovatnoća pojave simbola više zavisi od simbola koji su se pojavili neposredno pre njega nego od simbola koji su se pojavili u dalekoj prošlosti.

### **Kako funkcioniše ponovno skaliranje**

1. **Praćenje brojača korena**:
   * Polje brojača korena se prati svaki put kada se poveća. Kada dostigne maksimalnu vrednost (npr. 65,535 za 16-bitni brojač), pokreće se ponovno skaliranje.
2. **Ponovno skaliranje frekvencija**:
   * Svi brojači frekvencija se dele sa 2 (celo brojno deljenje).
   * Prvo se skaliraju polja brojača listova, a zatim se ažuriraju brojevi unutrašnjih čvorova tako da svaki unutrašnji čvor dobija zbir brojeva svojih dece.
3. **Uticaj na stablo**:
   * Ponovno skaliranje može smanjiti preciznost brojeva zbog celog brojnog deljenja, što može promeniti strukturu stabla i narušiti osobinu srodnika (sibling property).

Prelivanje koda

Još ozbiljniji problem je prelivanje koda. Ovo se može desiti kada se mnogo simbola doda stablu i ono postane visoko. Kodovi se ne skladište direktno u stablu jer se stalno menjaju, tako da kompresor mora svaki put da izračuna kod za simbol X kada se X unese. Evo detalja:

1. **Pronalaženje simbola X u stablu**:
   * Enkoder mora da locira simbol X u stablu. Stablo treba da bude implementirano kao niz struktura, gde je svaka struktura čvor, a niz se pretražuje linearno.
2. **Ako X nije pronađen**:
   * Izlazi escape kod, praćen nekompresovanim kodom simbola X. Zatim se X dodaje stablu.
3. **Ako je X pronađen**:
   * Kompresor se kreće od čvora X ka korenu, gradeći kod bit po bit. Svaki put kada se ide od levog deteta ka roditelju, dodaje se "1" u kod. Kretanje od desnog deteta ka roditelju dodaje "0" (ili obrnuto, ali ovo treba da bude konzistentno jer dekoder to isto radi).
   * Ti bitovi moraju biti negde sačuvani jer se moraju emitovati obrnutim redosledom. Kada stablo postane više, kodovi postaju duži. Ako se akumuliraju u 16-bitnom celobrojnom tipu, kodovi duži od 16 bitova izazvaće kvar.

### **Rešenja za prelivanje koda**

1. **Lista povezanih čvorova**:
   * Bitovi koda mogu se akumulirati u povezanoj listi, gde se mogu kreirati novi čvorovi, ograničeni samo dostupnom memorijom. Ovo je generalno rešenje, ali je sporo.
2. **Velika celobrojna varijabla**:
   * Kodovi se mogu akumulirati u velikoj celobrojnoj varijabli (na primer, 50-bitna) i dokumentovati maksimalnu veličinu koda od 50 bitova kao jedno od ograničenja programa.

### **Proces dekodiranja**

Srećom, ovaj problem ne utiče na proces dekodiranja. Dekoder čita kompresovani kod bit po bit i koristi svaki bit da se kreće levo ili desno niz stablo dok ne dođe do listnog čvora. Ako je listni čvor escape kod, dekoder čita nekompresovani kod simbola sa kompresovanog toka (i dodaje simbol stablu). U suprotnom, nekompresovani kod se nalazi u listnom čvoru.

Vitter-ova metoda

Poboljšanje originalnog algoritma, koje je predložio Vitter, uključuje sledeće ključne ideje:

1. **Implicitno numerisanje čvorova**:
   * Umesto dosadašnjeg načina numerisanja, koristi se shema koja numeriše čvorove odozdo prema gore i na svakom nivou s leva na desno.
2. **Ažuriranje Huffmanovog stabla**:
   * Stablo se ažurira tako da važi sledeća invarijanta: za svaku težinu w, svi listovi težine w prethode (u smislu implicitnog numerisanja) svim unutrašnjim čvorovima iste težine.

### **Prednosti ovih ideja**

1. **Stabilnost nivoa čvorova**:
   * U originalnom algoritmu, moguće je da preuređenje stabla spusti čvor na jedan nivo niže. U poboljšanoj verziji, to se ne dešava.
2. **Ograničeno pomeranje čvorova**:
   * U originalnom algoritmu, prilikom ažuriranja Huffmanovog stabla, neki čvorovi mogu biti pomereni naviše. U poboljšanoj verziji, najviše jedan čvor može biti pomeren naviše.
3. **Optimizacija visine stabla**:
   * Poboljšana verzija minimizuje zbir udaljenosti od korena do listova i ima minimalnu visinu stabla.

### **Specijalna struktura podataka: "floating tree"**

Koristi se specijalna struktura podataka nazvana "floating tree" da bi se olakšalo održavanje potrebne invarijante.

### **Performanse poboljšane verzije**

Pokazano je da ova verzija značajno nadmašuje originalni algoritam. Konkretno, ako metoda Huffmanovog kodiranja u dva prolaza kompresuje ulazni fajl od n simbola na S bitova, originalni adaptivni Huffmanov algoritam može ga kompresovati na najviše 2S+n bitova, dok poboljšana verzija može ga kompresovati na S+n bitova što je značajna razlika! Ovi rezultati ne zavise od veličine alfabeta, već samo od veličine nnn podataka koji se kompresuju i njihove prirode (koja određuje S).

Uputstvo za upotrebu aplikacije

Ovaj projekat predstavlja alat za kompresiju i dekompresiju različitih tipova fajlova korišćenjem. Adaptivnog Huffman-ovog algoritma: Vitter-ov metod. Projekat je napisan na programskom jeziku Java. Program koristi standardne Java kolekcije kao i ulazne i izlazne biblioteke kao i JavaX Swing biblioteku za GUI.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Korisnik najbre pritiskom na dugme “Encode” otvara file system u kome bira fajl koji želi da kompresuje.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Korisnik bira fajl i pritiskom na dugme “Open” pokreće proces kompresije

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Nakon kompresije, na ekranu se ispisuju informacije o njoj i kompresovana verzija fajla se nalazi u direktorijumu projekta. Zatim klikom na dugme “Decode” pokreće se dekompresija poslednjeg kompresovanog fajla(fajl koji se nalazi u direktorijumu projekta). Nakon čega se ispisuju informacije o dekompresiji.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Nakon dekompresije, dekompresovani fajl nalazi se u direktorijumu projekta u “test texts” direktorijumu i zove se “outputDecode.(odgovarajuća ekstenzija)”

A number of numbers on a white background

Description automatically generated

Kod za kompresiju podataka primenom adaptivnog Huffman-ovog kodiranja: Vitter-ov metod

Najpre se pokreće main metoda iz klase mainApp, u kojoj se izvršavaju potreba podešavanja GUI-a

A computer screen shot of a black background

Description automatically generated

U konstruktoru za formu(GUI) izvršava se sledeći kod koji postavlja ActionListener za dugme Encode. Kada korisnik klikne na dugme, otvara se dijalog za izbor fajla pomoću JFileChooser. Nakon što korisnik izabere fajl, kod dobija apsolutnu putanju izabranog fajla i izvlači njegovu ekstenziju. Ekstenzija se zatim piše u fajl test texts/ekstenzija.txt, a ako dođe do greške prilikom pisanja, prikazuje se poruka o grešci.

Nakon toga, kreira se objekat Encoder sa putanjama ulaznog i izlaznog fajla, kao i novo Huffman-ovo stablo (Tree). Merenje vremena se započinje pre kodiranja koristeći System.nanoTime(), zatim se vrši kodiranje fajla pomoću encoder.encode(tree), i na kraju se zabeležava vreme završetka kodiranja. Rezultati kompresije, uključujući ime ulaznog fajla, vreme trajanja kompresije, originalnu veličinu fajla, kompresovanu veličinu fajla i kompresioni odnos, prikazuju se u encodeInfoPane. Ako korisnik ne izabere nijedan fajl, prikazuje se poruka "No file selected" u encodeInfoPane.

A screen shot of a computer screen

Description automatically generated

U konstruktoru se takođe nalazi i deo koda koji postavlja ActionListener na dugme Decode. Kada korisnik klikne na dugme, prvo se čitaju svi bajtovi iz fajla test texts/ekstenzija.txt i konvertuju u string kako bi se dobila ekstenzija originalnog fajla. Kreira se objekat Decoder sa putanjama ulaznog i izlaznog fajla, kao i novo Huffman-ovo stablo (Tree). Proces dekodiranja se vrši pomoću metode dec.decode(tree). Nakon dekodiranja, dobijeni fajl se proverava da li ima željenu ekstenziju.

Ako trenutna ekstenzija fajla nije ista kao željena ekstenzija, menja se ekstenzija fajla. Ako već postoji fajl sa željenim imenom, taj fajl se briše. Zatim se pokušava promeniti ime izlaznog fajla. Ako je promena uspešna, ispisuju se informacije o završetku dekompresije, uključujući apsolutnu putanju do dekompresovanog fajla. Ako promena imena nije uspešna, prikazuje se poruka o grešci. U slučaju da fajl već ima željenu ekstenziju, ispisuju se osnovne informacije o dekompresiji i apsolutna putanja do fajla. Sve informacije se prikazuju u decodeInfoPane. Ako dođe do greške tokom dekompresije, prikazuje se poruka o grešci u decodeInfoPane.

A computer screen shot of a program

Description automatically generated

A computer screen shot of a program code

Description automatically generated

Klasa Encoder

**Polja:**

* public FileInputStream in = null;: Ovaj objekat se koristi za čitanje bajtova iz ulaznog fajla.
* public BitByteOutputStream out = null;: Ovaj objekat se koristi za pisanje enkodiranih bajtova u izlazni fajl.

**Metode:**

1. public static String getFileExtension(File file):
   * Ova metoda vraća ekstenziju datog fajla.
   * Prima objekat File kao argument.
   * Vraća deo imena fajla koji dolazi nakon poslednje tačke (.). Ako tačka nije pronađena, vraća prazan string.
2. (Konstruktor)public Encoder(String in, String out):
   * Konstruktor klase Encoder.
   * Prima putanje do ulaznog i izlaznog fajla kao stringove.
   * Otvara ulazni fajl za čitanje i izlazni fajl za pisanje. Ako fajlovi ne mogu biti otvoreni, ispisuje se stack trace greške.
3. public void encode(Tree tree):
   * Ova metoda vrši enkodiranje podataka iz ulaznog fajla koristeći Huffmanovo stablo.

A screen shot of a computer program

Description automatically generated

Metoda encode enkodira podatke iz ulaznog fajla koristeći Huffmanovo stablo. Ona čita bajt po bajt iz ulaznog fajla i za svaki karakter kreira privremeni buffer za skladištenje bitova. Proverava da li stablo sadrži karakter, a ako ga sadrži, dobija Huffmanov kod za taj karakter i upisuje ga bit po bit u izlazni fajl. Ako stablo ne sadrži karakter, dobija kod za karakter, upisuje ga bit po bit u izlazni fajl, zatim upisuje karakter kao bajt u izlazni fajl i ubacuje karakter u stablo.

A screen shot of a computer program

Description automatically generated

Klasa Decoder

**Polja:**

1. **private BitInputStream in = null;**:
   * Ovaj objekat se koristi za čitanje bitova iz ulaznog fajla.
2. **private FileOutputStream out = null;**:
   * Ovaj objekat se koristi za pisanje dekodiranih bajtova u izlazni fajl.

**Metode:**

1. **(Konstruktor) public Decoder(String in, String out)**:
   * Konstruktor klase Decoder.
   * Prima putanje do ulaznog i izlaznog fajla kao stringove.
   * Otvara ulazni fajl za čitanje bitova i izlazni fajl za pisanje bajtova. Ako fajlovi ne mogu biti otvoreni, ispisuje se stack trace greške.
2. **public void decode(Tree tree)**:
   * Ova metoda vrši dekodiranje podataka iz ulaznog fajla koristeći Huffmanovo stablo.
3. **private int readByte(BitInputStream in) throws IOException**:
   * Pomoćna metoda koja čita jedan bajt (8 bitova) iz ulaznog toka bitova.
   * Koristi petlju da pročita 8 bitova iz ulaznog toka i skladišti ih u bitBuffer.
   * Vraća vrednost bitBuffer koja predstavlja jedan bajt.

A screen shot of a computer program

Description automatically generated

Metoda decode dekodira podatke iz ulaznog fajla koristeći Huffmanovo stablo. Prvo se proverava da li je stablo prazno, u kom slučaju se čita prvi bajt iz ulaznog toka i upisuje direktno u izlazni fajl. Nakon toga, svaki bit iz ulaznog toka se čita i koristi za navigaciju kroz stablo: ako je bit 1, prelazi se na desno dete čvora, a ako je 0, na levo dete. Kada se stigne do lista ili specijalnog NYT čvora, odgovarajuća vrednost se piše u izlazni fajl i ubacuje u stablo. Svi ulazni i izlazni tokovi se zatvaraju na kraju operacije, a greške tokom procesa se ispisuju kako bi korisnik bio obavešten o eventualnim problemima.

A screen shot of a computer program

Description automatically generated

Za funkcionisanje Huffman-ovog kodiranja koriste se dve važne klase, a to su Node i Tree.

Klasa Node

. **Polja:**

* parent: Referenca na roditeljski čvor u stablu.
* left: Referenca na levog potomka čvora.
* right: Referenca na desnog potomka čvora.
* isNYT: Indikator koji označava da li je čvor NYT (Not Yet Transmitted).
* isLeaf: Indikator koji označava da li je čvor list.
* weight: Težina čvora koja se koristi za Huffmanovo kodiranje.
* index: Indeks ili identifikator čvora.
* value: Vrednost čvora ako je list (u kontekstu Huffmanovog stabla).

**Metode** klase Node omogućavaju manipulaciju ovim poljima i pružaju osnovne operacije kao što su postavljanje težine, inkrementiranje težine, dobijanje vrednosti i indeksa čvora, kao i provere da li je čvor list ili NYT. Metoda toString služi za generisanje string reprezentacije čvora koja se koristi u debug i ispisu informacija o čvoru.

A screen shot of a computer program

Description automatically generated

Klasa Tree

**Polja:**

* root: Koren Huffmanovog stabla.
* NYT: Trenutni NYT čvor (Not Yet Transmitted), koji se koristi za praćenje novih simbola.
* seen: Mapa koja omogućava brz pristup čvoru na osnovu njegove vrednosti (vrednosti simbola).
* order: Lista čvorova organizovana po težini, što pomaže u održavanju redosleda tokom ažuriranja stabla.

**Metode:**

* Tree(): Konstruktor koji inicijalizuje stablo postavljanjem korena i NYT čvora.
* insertInto(Integer value): Metoda za ubacivanje novog simbola u stablo. Ako simbol već postoji, ažurira odgovarajući čvor; inače, stvara novi čvor.
* contains(Integer value): Proverava da li stablo sadrži dati simbol.
* getCode(Integer c, boolean seen, ArrayList<Boolean> buffer): Generiše Huffmanov kod za dati simbol. Ako simbol nije viđen pre (NYT simbol), vraća dužinu koda; inače, vraća kod pronađenog simbola.
* isEmpty(): Proverava da li je stablo prazno.
* printTree(boolean breadthFirst): Ispisuje stablo, pri čemu se može izabrati da li se koristi širina ili dubina prvo.
* giveBirth(int value): Stvara novi NYT čvor i list čvor za novi simbol, ažurira stablo i vraća prethodni NYT čvor.
* updateTree(Node node): Ažurira stablo nakon ubacivanja ili ažuriranja čvora, prilagođava težine i redosled čvorova.
* maxInWeightClass(Node node): Proverava da li je trenutni čvor najteži u svojoj težinskoj klasi.
* findHighestIndexWeight(Node node): Pronalazi čvor sa najvišim indeksom u istoj težinskoj klasi kao i dati čvor.
* swap(Node newNodePosition, Node oldNodeGettingSwapped): Zamena pozicija dva čvora u stablu.
* updateNodeIndices(): Ažurira indekse čvorova u listi order.
* generateCode(Node in, ArrayList<Boolean> buffer): Generiše Huffmanov kod za dati čvor.
* printTreeDepth(Node node): Rekurzivno ispisuje stablo po dubini.
* printTreeBreadth(Node root): Ispisuje stablo po širini.

A computer screen shot of a program

Description automatically generated

Metoda swap u klasi Tree je odgovorna za zamenu pozicija dva čvora u stablu. Ova zamena obuhvata promenu njihovih pozicija u listi order, a takođe i prilagođavanje njihovih roditeljskih veza u stablu.

Kada se poziva swap(newNodePosition, oldNodeGettingSwapped), prvo se određuju indeksi starih i novih čvorova u listi order. Zatim se prate roditelji oba čvora koji se razmenjuju, kako bi se znalo da li su čvorovi bili levi ili desni roditelji svojih dece. Na osnovu toga, vrši se zamena pozicija u stablu:

1. Ako je newNodePosition bilo desno dete svog roditelja, on sada postaje levo dete oldNodeGettingSwapped-a, i obrnuto.
2. Slično, ako je oldNodeGettingSwapped bilo desno dete svog roditelja, sada postaje levo dete newNodePosition-a.

Nakon fizičke zamene pozicija u stablu, ažuriraju se roditeljske veze oba čvora: oldNodeGettingSwapped dobija novog roditelja (newParent), dok newNodePosition dobija starog roditelja (oldParent). Takođe, ažuriraju se indeksi čvorova u listi order, kako bi odražavali njihove nove pozicije.

A screen shot of a computer program

Description automatically generated

Zakljucak

Kompresija fajlova je ključni proces koji omogućava efikasno skladištenje i prenos podataka tako što smanjuje veličinu originalnog fajla. Adaptivno Huffmanovo kodiranje, kao što je Vitterova metoda, predstavlja naprednu tehniku koja se prilagođava dinamičnim promenama u distribuciji simbola tokom kodiranja. Ova tehnika je posebno korisna kada je statistika pojavljivanja simbola u podacima nepredvidiva ili se menja tokom vremena.

Zahvaljujući adaptivnosti, Huffmanovo stablo se kontinuirano prilagođava novim informacijama o simbolima koje kodira. To omogućava da se češće korišćeni simboli kodiraju kraćim kodovima, dok se retki simboli kodiraju dužim kodovima, što dovodi do efikasnijeg ukupnog kompresijskog rezultata. Ova fleksibilnost čini adaptivno Huffmanovo kodiranje pogodnim za širok spektar aplikacija gde je potrebna visoka efikasnost pri kompresiji podataka bez unapred poznate statistike.

Literatura

1. Data Compression (3rd Edition) - The Complete Reference