

# Δομές Δεδομένων και Αλγόριθμοι - Εργαστήριο 7

## Κατακερματισμός, δομές κατακερματισμού στην STL

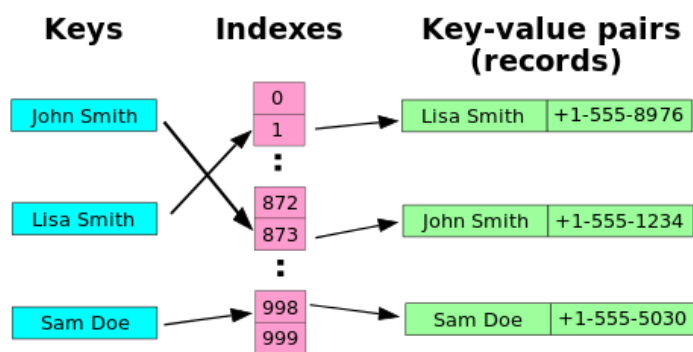
Τ.Ε.Ι. Ηπείρου, Τμήμα Μηχανικών Πληροφορικής Τ.Ε.  
Χρήστος Γκόγκος - Αναπληρωτής Καθηγητής

### 1 Εισαγωγή

Ο κατακερματισμός (hashing) αποτελεί μια από τις βασικές τεχνικές στη επιστήμη των υπολογιστών. Χρησιμοποιείται στις δομές δεδομένων αλλά και σε άλλα πεδία της πληροφορικής όπως η κρυπτογραφία. Στο εργαστήριο αυτό θα παρουσιαστεί η δομή δεδομένων πίνακας κατακερματισμού χρησιμοποιώντας δύο διαφορετικές υλοποιήσεις: την ανοικτή διευθυνσιοδότηση και την υλοποίηση με αλυσίδες. Επιπλέον, θα παρουσιαστούν δομές της STL όπως η `unordered_set` και η `unordered_map` οι οποίες στηρίζονται στην τεχνική του κατακερματισμού. Ο κώδικας όλων των παραδειγμάτων, όπως και στα προηγούμενα εργαστήρια, βρίσκεται στο [https://github.com/chgogos/ceteiep\\_dsa](https://github.com/chgogos/ceteiep_dsa).

### 2 Τι είναι ο κατακερματισμός;

Ο κατακερματισμός είναι μια μέθοδος που επιτυγχάνει ταχύτατη αποθήκευση και αναζήτηση δεδομένων. Σε ένα σύστημα κατακερματισμού τα δεδομένα αποθηκεύονται σε έναν πίνακα που ονομάζεται πίνακας κατακερματισμού (hash table). Έστω ότι τα δεδομένα είναι εγγραφές που αποτελούνται από ζεύγη τιμών της μορφής: κλειδί-τιμή. Η βασική ιδέα είναι ότι εφαρμόζοντας στο κλειδί κάθε εγγραφής που πρόκειται να αποθηκευτεί ή να αναζητηθεί τη λεγόμενη συνάρτηση κατακερματισμού (hash function), προσδιορίζεται μονοσήμαντα η θέση του πίνακα στην οποία τοποθετούνται τα δεδομένα της εγγραφής.



Σχήμα 1: Κατακερματισμός εγγραφών σε πίνακα κατακερματισμού [1]

Μια καλή συνάρτηση κατακερματισμού θα πρέπει να κατανέμει τα κλειδιά στα κελιά του πίνακα κατακερματισμού όσο πιο ομοιόμορφα γίνεται και να είναι εύκολο να υπολογιστεί. Επίσης, είναι επιθυμητό το παραγόμενο αποτέλεσμα από τη συνάρτηση κατακερματισμού να εξαρτάται από το κλειδί στο σύνολό του.

Στον κώδικα που ακολουθεί παρουσιάζονται τέσσερις συναρτήσεις κατακερματισμού κάθε μία από τις οποίες δέχεται ένα λεκτικό και επιστρέφει έναν ακέραιο αριθμό.

```

1 #include <string>
2 using namespace std;
3
4 size_t hash0(string &key) {
5     size_t h = 0;
6     for (char c : key)
7         h += c;
8     return h;
9 }
10
11 size_t hash1(string &key) {
12     size_t h = 0;
13     for (char c : key)
14         h = 37 * h + c;
15     return h;
16 }
17
18 // Jenkins One-at-a-time hash
19 size_t hash2(string &key) {
20     size_t h = 0;
21     for (char c : key) {
22         h += c;
23         h += (h << 10);
24         h ^= (h >> 6);
25     }
26     h += (h << 3);
27     h ^= (h >> 11);
28     h += (h << 15);
29     return h;
30 }
31
32 // FNV hash
33 size_t hash3(string &key) {
34     size_t h = 0x811c9dc5;
35     for (char c : key)
36         h = (h ^ c) * 0x01000193;
37     return h;
38 }

```

Κώδικας 1: Διάφορες συναρτήσεις κατακερματισμού (hashes.cpp)

```

1 #include "hashes.cpp"
2 #include <iostream>
3
4 using namespace std;
5
6 int main() {
7     constexpr int HT_SIZE = 101;
8     string keys[] = {"nikos", "maria", "petros", "kostas"};
9     for (string key : keys) {
10         size_t h0 = hash0(key) % HT_SIZE;
11         size_t h1 = hash1(key) % HT_SIZE;
12         size_t h2 = hash2(key) % HT_SIZE;
13         size_t h3 = hash3(key) % HT_SIZE;
14         cout << "string " << key << " hash0=" << h0 << " hash1=" << h1
15             << ", hash2=" << h2 << ", hash3=" << h3 << endl;
16     }
17 }

```

Κώδικας 2: Παραδείγματα κλήσεων συναρτήσεων κατακερματισμού (hashes\_ex1.cpp)

---

```

1 string nikos hash0=43 hash1=64, hash2=40, hash3=27
2 string maria hash0=17 hash1=98, hash2=71, hash3=33
3 string petros hash0=63 hash1=89, hash2=85, hash3=82
4 string kostas hash0=55 hash1=69, hash2=17, hash3=47

```

---

Οι πίνακες κατακερματισμού είναι ιδιαίτερα κατάλληλοι για εφαρμογές στις οποίες πραγματοποιούνται συχνές αναζητήσεις εγγραφών με δεδομένες τιμές κλειδιών. Ωστόσο, οι πίνακες κατακερματισμού έχουν και μειονεκτήματα καθώς είναι δύσκολο να επεκταθούν από τη στιγμή που έχουν δημιουργηθεί και μετά. Επίσης, η απόδοσή των πινάκων κατακερματισμού υποβαθμίζεται καθώς οι θέσεις τους γεμίζουν με στοιχεία. Συνεπώς, εφόσον ο προγραμματιστής προχωρήσει στη δική του υλοποίηση ενός πίνακα κατακερματισμού είτε θα πρέπει να γνωρίζει εκ των προτέρων το πλήθος των στοιχείων που πρόκειται να αποθηκευτούν είτε όταν αυτό απαιτηθεί να υπάρχει πρόβλεψη έτσι ώστε τα δεδομένα να μεταφέρονται σε μεγαλύτερο πίνακα κατακερματισμού.

Στις περισσότερες εφαρμογές υπάρχουν πολύ περισσότερα πιθανά κλειδιά εγγραφών από ότι θέσεις στο πίνακα κατακερματισμού. Αν για δύο ή περισσότερα κλειδιά η εφαρμογή της συνάρτησης κατακερματισμού επιστρέφει το ίδιο αποτέλεσμα τότε λέμε ότι συμβαίνει σύγκρουση (collision) η οποία θα πρέπει να διευθετηθεί με κάποιο τρόπο. Ο ακόλουθος κώδικας μετρά το πλήθος των συγκρούσεων που συμβαίνουν καθώς δημιουργούνται hashes για ένα σύνολο 2.000 κλειδιών αλφαριθμητικού τύπου.

---

```

1 #include "hashes.cpp"
2 #include "random_strings.cpp"
3 #include <iostream>
4 #include <set>
5
6 using namespace std;
7 constexpr int HT_SIZE = 10001;
8
9 int main() {
10     set<int> aset;
11     int collisions = 0;
12     for (int i = 0; i < 2000; i++) {
13         string key = generate_random_string(10);
14         size_t h = hash0(key) % HT_SIZE; // 1863 collisions
15         // size_t h = hash1(key) % HT_SIZE; // 172 collisions
16         // size_t h = hash2(key) % HT_SIZE; // 188 collisions
17         // size_t h = hash3(key) % HT_SIZE; // 196 collisions
18         if (aset.find(h) != aset.end())
19             collisions++;
20         else
21             aset.insert(h);
22     }
23     cout << "number of collisions " << collisions << endl;
24 }

```

---

Κώδικας 3: Συγκρούσεις (hashes\_ex2.cpp)

---

```

1 number of collisions 196

```

---

Γενικότερα, σε έναν πίνακα κατακερματισμού, η εύρεση μιας εγγραφής με κλειδί  $k$  είναι μια διαδικασία δύο βημάτων:

- Εφαρμογή της συνάρτησης κατακερματισμού στο κλειδί της εγγραφής.
- Ξεκινώντας από την θέση που υποδεικνύει η συνάρτηση κατακερματισμού στον πίνακα κατακερματισμού, εντοπισμός της εγγραφής που περιέχει το ζητούμενο κλειδί (ενδεχόμενα θα χρειαστεί να εφαρμοστεί κάποιος μηχανισμός διευθέτησης συγκρούσεων).

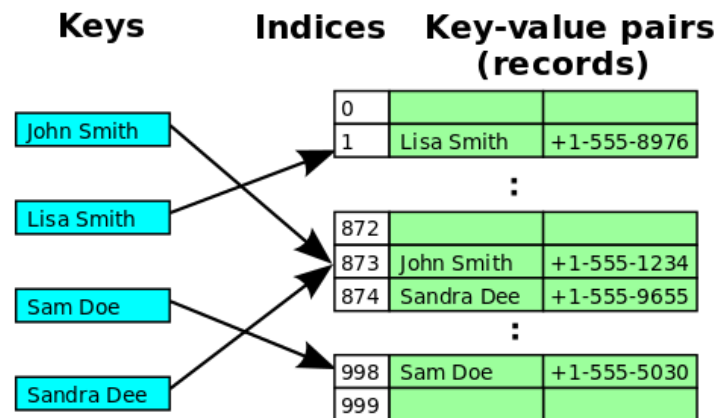
Οι βασικοί μηχανισμοί επίλυσης των συγκρούσεων είναι η ανοικτή διευθυνσιοδότηση και ο κατακερματισμός με αλυσίδες.

## 2.1 Ανοικτή διευθυνσιοδότηση

Στην ανοικτή διευθυνσιοδότηση (open addressing, closed hashing) όλα τα δεδομένα αποθηκεύονται απευθείας στον πίνακα κατακερματισμού. Αν συμβεί σύγκρουση τότε ελέγχεται αν κάποιο από τα υπόλοιπα κελιά είναι διαθέσιμο και η εγγραφή τοποθετείται εκεί. Συνεπώς, θα πρέπει το μέγεθος του hashtable να είναι μεγαλύτερο ή ίσο από το πλήθος των στοιχείων που πρόκειται να αποθηκευτούν σε αυτό. Θα πρέπει να σημειωθεί ότι η απόδοση της ανοικτής διευθυνσιοδότησης μειώνεται κατακόρυφα σε περίπτωση που το hashtable είναι σχεδόν γεμάτο.

Αν το πλήθος των κελιών είναι  $c$  και το πλήθος των εγγραφών είναι  $m$  τότε το πηλίκο  $\frac{m}{c}$  που ονομάζεται παράγοντας φόρτωσης (load factor) καθορίζει σημαντικά την απόδοση του hashtable. Ο παράγοντας φόρτωσης στη περίπτωση της ανοικτής διευθυνσιοδότησης δεν μπορεί να είναι μεγαλύτερος της μονάδας.

Υπάρχουν πολλές παραλλαγές της ανοικτής διευθυνσιοδότησης που σχετίζονται με τον τρόπο που σε περίπτωση σύγκρουσης επιλέγεται το επόμενο κελί που εξετάζεται αν είναι ελεύθερο προκειμένου να τοποθετηθούν εκεί τα δεδομένα της εγγραφής. Αν εξετάζεται το αμέσως επόμενο στη σειρά κελί και μέχρι να βρεθεί το πρώτο διαθέσιμο, ξεκινώντας από την αρχή του πίνακα αν βρεθεί στο τέλος, τότε η μέθοδος ονομάζεται γραμμική ανίχνευση (linear probing). Άλλες διαδεδομένες μέθοδοι είναι η τετραγωνική ανίχνευση (quadratic probing) και ο διπλός κατακερματισμός (double hashing).



Σχήμα 2: Κατακερματισμός εγγραφών με ανοικτή διευθυνσιοδότηση και γραμμική ανίχνευση [1]

Στη συνέχεια ακολουθεί μια απλή υλοποίηση ενός πίνακα κατακερματισμού με ανοικτή διευθυνσιοδότηση και γραμμική ανίχνευση. Στον πίνακα τοποθετούνται εγγραφές με κλειδιά και τιμές αλφαριθμητικού τύπου.

```

1 #include <iostream>
2 #include <random>
3
4 using namespace std;
5
6 constexpr int SIZE = 101; // HASHTABLE SIZE
7 struct record {
8     string key;
9     string value;
10 };
11
12 class oa_hashtable {
13 private:
14     record *data[SIZE];
15     int number_of_items;
16
17     size_t hash(string &key) {

```

```

18     size_t value = 0;
19     for (int i = 0; i < key.length(); i++)
20         value = 37 * value + key[i];
21     return value % SIZE;
22 }
23
24 public:
25     oa_hashtable() {
26         for (int i = 0; i < SIZE; i++)
27             data[i] = nullptr;
28         number_of_items = 0;
29     }
30
31     ~oa_hashtable() {
32         for (int i = 0; i < SIZE; i++)
33             if (data[i] != nullptr)
34                 delete data[i];
35     }
36
37     record *get(string &key) {
38         size_t i = hash(key);
39         while (data[i] != nullptr) {
40             if (data[i]—>key == key)
41                 return data[i];
42             i = (i + 1) % SIZE;
43         }
44         return nullptr;
45     }
46
47     void put(record *arecord) {
48         if (number_of_items == SIZE)
49             cerr << "The hashtable is full" << endl;
50         size_t i = hash(arecord—>key);
51         while (data[i] != nullptr) {
52             if (data[i]—>key == arecord—>key) {
53                 number_of_items—;
54                 delete data[i];
55                 data[i] = arecord;
56             }
57             i = (i + 1) % SIZE;
58         }
59         data[i] = arecord;
60         number_of_items++;
61     }
62
63     void print_all() {
64         for (int i = 0; i < SIZE; i++)
65             if (data[i] != nullptr)
66                 cout << "#(" << i << ") " << data[i]—>key << data[i]—>value << endl;
67         cout << "Load factor: " << (double)number_of_items / (double)SIZE << endl;
68     }
69 };
70
71 int main() {
72     oa_hashtable hashtable;
73     record *precord1 = new struct record();
74     precord1—>key = "John Smith";
75     precord1—>value = "+1—555—1234";
76     record *precord2 = new struct record();
77     precord2—>key = "Lisa Smith";
78     precord2—>value = "+1—555—8976";

```

```

79 record *precord3 = new struct record();
80 precord3->key = "Sam Doe";
81 precord3->value = "+1-555-5030";
82 hashtable.put(precord1);
83 hashtable.put(precord2);
84 hashtable.put(precord3);
85
86 string key = "Sam Doe";
87 record *precord = hashtable.get(key);
88 if (precord == nullptr)
89     cout << "Key not found" << endl;
90 else
91     cout << "Key found: " << precord->key << " " << precord->value << endl;
92
93 hashtable.print_all();
94 }

```

Κώδικας 4: Ανοικτή διευθυνσιοδότηση (open\_addressing.cpp)

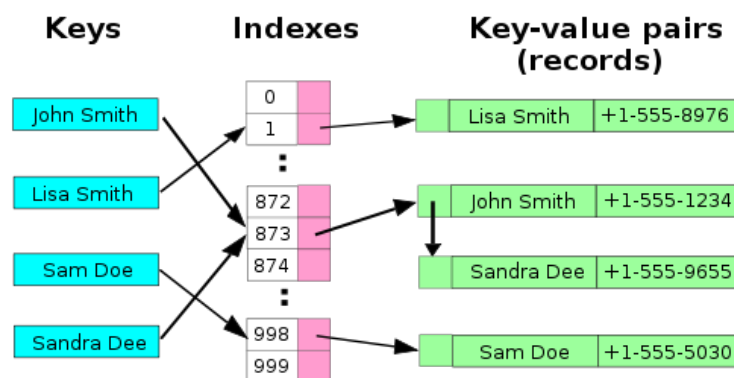
```

1 Key found: Sam Doe +1-555-5030
2 #(1) Sam Doe+1-555-5030
3 #(46) John Smith+1-555-1234
4 #(57) Lisa Smith+1-555-8976
5 Load factor: 0.029703

```

## 2.2 Κατακερματισμός με αλυσίδες

Στον κατακερματισμό με αλυσίδες (separate chaining) οι εγγραφές αποθηκεύονται σε συνδεδεμένες λίστες κάθε μια από τις οποίες είναι προσαρτημένες στα κελιά ενός hashtable. Συνεπώς, η απόδοση των αναζητήσεων εξαρτάται από τα μήκη των συνδεδεμένων λιστών. Αν η συνάρτηση κατακερματισμού κατανέμει τα  $m$  κλειδιά ανάμεσα στα  $c$  κελιά ομοιόμορφα τότε κάθε λίστα θα έχει μήκος  $\frac{m}{c}$ . Στον κατακερματισμό με αλυσίδες η παράσταση  $\frac{m}{c}$  είναι ο παράγοντας φόρτωσης (load factor) και ιδανικά δεν θα πρέπει να απέχει πολύ από την μονάδα. Πολύ μικρό load factor σημαίνει ότι υπάρχουν πολλές κενές λίστες και συνεπώς δεν γίνεται αποδοτική χρήση του χώρου ενώ μεγάλο load factor σημαίνει μακριές συνδεδεμένες λίστες και μεγαλύτερους χρόνους αναζήτησης.



Σχήμα 3: Κατακερματισμός εγγραφών με αλυσίδες [1]

Στη συνέχεια ακολουθεί μια απλή υλοποίηση ενός πίνακα κατακερματισμού με κατακερματισμό με αλυσίδες.

```

1 #include <forward_list>
2 #include <iostream>

```

```

3 #include <random>
4
5 using namespace std;
6
7 constexpr int SIZE = 101;
8 struct record {
9     string key;
10    string value;
11 };
12
13 class sc_hashtable {
14 private:
15     forward_list<record *> data[SIZE];
16
17     size_t hash(string &key) {
18         size_t value = 0;
19         for (int i = 0; i < key.length(); i++)
20             value = 37 * value + key[i];
21         return value % SIZE;
22     }
23
24 public:
25     ~sc_hashtable() {
26         for (int i = 0; i < SIZE; i++)
27             for (record *rec : data[i])
28                 delete rec;
29     }
30
31     record *get(string &key) {
32         size_t i = hash(key);
33         if (data[i].empty())
34             return nullptr;
35         else
36             for (record *rec : data[i])
37                 if (rec->key == key)
38                     return rec;
39     }
40
41     void put(record *arecord) {
42         size_t i = hash(arecord->key);
43         data[i].push_front(arecord);
44     }
45
46     void print_all() {
47         int m = 0;
48         for (int i = 0; i < SIZE; i++)
49             if (!data[i].empty())
50                 for (record *rec : data[i]) {
51                     cout << "#(" << i << ") " << rec->key << rec->value << endl;
52                     m++;
53                 }
54         cout << "Load factor: " << (double)m / (double)SIZE << endl;
55     }
56 };
57
58 int main() {
59     sc_hashtable hashtable;
60     record *precord1 = new struct record();
61     precord1->key = "John Smith";
62     precord1->value = "+1-555-1234";
63     record *precord2 = new struct record();

```

```

64  precord2->key = "Lisa Smith";
65  precord2->value = "+1-555-8976";
66  record *precord3 = new struct record();
67  precord3->key = "Sam Doe";
68  precord3->value = "+1-555-5030";
69  hashtable.put(precord1);
70  hashtable.put(precord2);
71  hashtable.put(precord3);
72
73  string key = "Sam Doe";
74  record *precord = hashtable.get(key);
75  if (precord == nullptr)
76      cout << "Key not found" << endl;
77  else
78      cout << "Key found: " << precord->key << " " << precord->value << endl;
79  hashtable.print_all();
80  }

```

Κώδικας 5: Κατακερματισμός με αλυσίδες (separate\_chaining.cpp)

```

1  Key found: Sam Doe +1-555-5030
2  #(1) Sam Doe+1-555-5030
3  #(46) John Smith+1-555-1234
4  #(57) Lisa Smith+1-555-8976

```

Περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τον κατακερματισμό και την υλοποίηση πινάκων κατακερματισμού μπορούν να βρεθούν στις αναφορές [2], [3].

### 3 Κατακερματισμός με την STL

Η STL διαθέτει την κλάση `std::hash` που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την επιστροφή hash τιμών για διάφορους τύπους δεδομένων. Στον ακόλουθο κώδικα παρουσιάζεται η χρήση της `std::hash`.

```

1  #include <iostream>
2  #include <string>
3  using namespace std;
4
5  int main() {
6      double d1 = 1000.1;
7      double d2 = 1000.2;
8      hash<double> d_hash;
9      cout << "The hash value for: (" << d1 << ") is " << d_hash(d1) << endl;
10     cout << "The hash value for: (" << d2 << ") is " << d_hash(d2) << endl;
11
12     char c1[15] = "This is a test";
13     char c2[16] = "This is a test.";
14     hash<char*> c_strhash;
15     cout << "The hash value for: (" << c1 << ") is " << c_strhash(c1) << endl;
16     cout << "The hash value for: (" << c2 << ") is " << c_strhash(c2) << endl;
17
18     string s1 = "This is a test";
19     string s2 = "This is a test.";
20     hash<string> strhash;
21     cout << "The hash value for: (" << s1 << ") is " << strhash(s1) << endl;
22     cout << "The hash value for: (" << s2 << ") is " << strhash(s2) << endl;
23 }

```

Κώδικας 6: Παράδειγμα χρήσης της `std::hash` (stl\_hash.cpp)



---

```

1 The hash value for: (1000.1) is 18248755989755706217
2 The hash value for: (1000.2) is 2007414553616229599
3 The hash value for: (This is a test) is 7536144
4 The hash value for: (This is a test.) is 7536128
5 The hash value for: (This is a test) is 5122661464562453635
6 The hash value for: (This is a test.) is 10912006877877170250

```

---

Επιπλέον, η STL υποστηρίζει δύο βασικές δομές κατακερματισμού το `std::unordered_set` και το `std::unordered_map`. Το `std::unordered_set` υλοποιείται ως ένας πίνακας κατακερματισμού και μπορεί να περιέχει τιμές (κλειδιά) οποιουδήποτε τύπου οι οποίες γίνονται hash σε διάφορες θέσεις του πίνακα κατακερματισμού. Κατά μέσο όρο, οι λειτουργίες σε ένα `std::unordered_set` (εύρεση, εισαγωγή και διαγραφή κλειδιού) πραγματοποιούνται σε σταθερό χρόνο  $O(1)$ . Ένα `std::unordered_set` δεν περιέχει διπλότυπα, ενώ αν υπάρχει αυτή η ανάγκη τότε μπορεί να χρησιμοποιηθεί το `std::unordered_multiset`.

Στον κώδικα που ακολουθεί οι χαρακτήρες ενός λεκτικού εισάγονται ένας προς ένας σε ένα `std::unordered_set` έτσι ώστε να υπολογιστεί το πλήθος των διακριτών χαρακτήρων του λεκτικού.

```

1 #include <cctype> // tolower
2 #include <iostream>
3 #include <unordered_set>
4
5 using namespace std;
6
7 int main() {
8     string text = "You can do anything but not everything";
9     unordered_set<char> uset;
10    for (char c : text)
11        if (c != ' ')
12            uset.insert(tolower(c));
13    cout << "Number of discrete characters=" << uset.size() << endl;
14    for (unordered_set<char>::iterator itr = uset.begin(); itr != uset.end();
15         itr++)
16        cout << *itr << " ";
17    cout << endl;
18 }

```

Κώδικας 7: Παράδειγμα χρήσης του `std::unordered_set` (stl\_unordered\_set.cpp)

---

```

1 Number of discrete characters=15
2 r v e g b y n u o d a t i h

```

---

Το `std::unordered_map` αποθηκεύει ζεύγη (κλειδί-τιμή). Το κλειδί αναγνωρίζει με μοναδικό τρόπο το κάθε ζεύγος και γίνεται hash σε συγκεκριμένη θέση του πίνακα κατακερματισμού. Όπως και στο `std::unordered_set`, κατά μέσο όρο, οι λειτουργίες σε ένα `std::unordered_map` πραγματοποιούνται σε σταθερό χρόνο  $O(1)$ . Η ανάθεση τιμής σε κλειδί μπορεί να γίνει με τους τελεστές `=` και `[]` ενώ το πέρασμα από τις τιμές ενός `std::unordered_map` μπορεί να γίνει με `iterator` ή με `range for`.

```

1 #include <iostream>
2 #include <unordered_map>
3
4 using namespace std;
5
6 int main() {
7     unordered_map<string, double> atomic_mass{ {"H", 1.008}, // Hydrogen
8                                                  {"C", 12.011} }; // Carbon
9     atomic_mass["O"] = 15.999; // Oxygen
10    atomic_mass["Fe"] = 55.845; // Iron
11    atomic_mass.insert(make_pair("Al", 26.982)); // Aluminium
12
13    for (unordered_map<string, double>::iterator itr = atomic_mass.begin();

```

```

14     itr != atomic_mass.end(); itr++)
15     cout << itr->first << ":" << itr->second << " ";
16     cout << endl;
17
18     for (const std::pair<string, double> &kv : atomic_mass)
19         cout << kv.first << ":" << kv.second << " ";
20     cout << endl;
21
22     string element = "Fe";
23     // string element = "Ti"; // Titanium
24     if (atomic_mass.find(element) == atomic_mass.end())
25         cout << "Element " << element << " is not in the map" << endl;
26     else
27         cout << "Element " << element << " has atomic mass " << atomic_mass[element]
28             << " " << endl;
29 }

```

Κώδικας 8: Παράδειγμα χρήσης του std::unordered\_map (stl\_unordered\_map.cpp)

```

1 Al:26.982 H:1.008 C:12.011 O:15.999 Fe:55.845
2 Al:26.982 H:1.008 C:12.011 O:15.999 Fe:55.845
3 Element Fe has atomic mass 55.845

```

## 4 Παραδείγματα

### 4.1 Παράδειγμα 1

Έστω μια επιχείρηση η οποία επιθυμεί να αποθηκεύσει τα στοιχεία των υπαλλήλων της (όνομα, διεύθυνση) σε μια δομή έτσι ώστε με βάση το όνομα του υπαλλήλου να επιτυγχάνει τη γρήγορη ανάκληση των υπόλοιπων στοιχείων των υπαλλήλων. Στη συνέχεια παρουσιάζεται η υλοποίηση ενός πίνακα κατακερματισμού στον οποίο κλειδί θεωρείται το όνομα του υπαλλήλου και η επίλυση των συγκρούσεων πραγματοποιείται με ανοικτή διεύθυνσιοδότηση (open addressing) και γραμμική αναζήτηση (linear probing). Ο πίνακας κατακερματισμού μπορεί να δεχθεί το πολύ 10.000 εγγραφές υπαλλήλων. Στο παράδειγμα χρονομετρείται η εκτέλεση για 2.000, 3.000 και 8.000 υπαλλήλους. Παρατηρείται ότι λόγω των συγκρούσεων καθώς ο συντελεστής φόρτωσης του πίνακα κατακερματισμού αυξάνεται η απόδοση της δομής υποβαθμίζεται.

```

1 #include <random>
2 using namespace std;
3
4 mt19937 mt(1821);
5 uniform_int_distribution<int> uni(0, 25);
6
7 string generate_random_string(int k) {
8     string s{};
9     const string letters_en = "ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ";
10    for (int i = 0; i < k; i++)
11        s += letters_en[uni(mt)];
12    return s;
13 }

```

Κώδικας 9: Δημιουργία τυχαίων λεκτικών (random\_strings.cpp)

```

1 #include "hashes.cpp"
2 #include "random_strings.cpp"
3 #include <chrono>
4 #include <iomanip>
5 #include <iostream>
6 #include <string>

```

```

7 #include <vector>
8
9 using namespace std::chrono;
10
11 const int N = 10000; // HashTable size
12
13 struct employee {
14     string name;
15     string address;
16 };
17
18 void insert(employee hash_table[], employee &ypa) {
19     int pos = hash1(ypa.name) % N;
20     while (hash_table[pos].name != "") {
21         pos++;
22         pos %= N;
23     }
24     hash_table[pos] = ypa;
25 }
26
27 bool search(employee hash_table[], string &name, employee &ypa) {
28     int pos = hash1(name) % N;
29     int c = 0;
30     while (hash_table[pos].name != name) {
31         if (hash_table[pos].name == "")
32             return false;
33         pos++;
34         pos %= N;
35         c++;
36         if (c > N)
37             return false;
38     }
39     ypa = hash_table[pos];
40     return true;
41 }
42
43 int main() {
44     vector<int> SIZES{2000, 3000, 8000};
45     for (int x : SIZES) {
46         struct employee hash_table[N];
47         // generate x random employees, insert them at the hashtable
48         vector<string> names;
49         for (int i = 0; i < x; i++) {
50             employee ypa;
51             ypa.name = generate_random_string(3);
52             ypa.address = generate_random_string(20);
53             insert(hash_table, ypa);
54             names.push_back(ypa.name);
55         }
56         // generate x more names
57         for (int i = 0; i < x; i++)
58             names.push_back(generate_random_string(3));
59         // time execution of 2*x searches in the HashTable
60         auto t1 = high_resolution_clock::now();
61         employee ypa;
62         int c = 0;
63         for (string name : names)
64             if (search(hash_table, name, ypa)) {
65                 // cout << "Employee " << ypa.name << " " << ypa.address << endl;
66                 c++;
67             }

```

```

68     auto t2 = high_resolution_clock::now();
69     std::
70     chrono::duration<double, std::micro> duration = t2 - t1;
71     cout << "Load factor: " << setprecision(2) << (double)x / (double)N
72         << " employees found: " << c << " employees not found: " << 2 * x - c
73         << " time elapsed: " << std::fixed << duration.count()
74         << " microseconds" << endl;
75 }
76 }

```

Κώδικας 10: Υλοποίηση πίνακα κατακερματισμού για γρήγορη αποθήκευση και αναζήτηση εγγραφών (lab07\_ex1.cpp)

```

1 Load factor: 0.2 employees found: 2223 employees not found: 1777 time elapsed: 0.00 microseconds
2 Load factor: 0.30 employees found: 3444 employees not found: 2556 time elapsed: 0.00 microseconds
3 Load factor: 0.80 employees found: 10936 employees not found: 5064 time elapsed: 13034.60 microseconds

```

## 4.2 Παράδειγμα 2

Στο παράδειγμα αυτό παρουσιάζεται η λύση του ίδιου προβλήματος με το παράδειγμα 1 με τη διαφορά ότι πλέον χρησιμοποιείται η δομή `std::unordered_map` της STL.

```

1 #include "random_strings.cpp"
2 #include <chrono>
3 #include <iomanip>
4 #include <iostream>
5 #include <string>
6 #include <unordered_map>
7 #include <vector>
8
9 using namespace std::chrono;
10
11 struct employee {
12     string name;
13     string address;
14 };
15
16 int main() {
17     vector<int> SIZES{2000, 3000, 8000};
18     for (int x : SIZES) {
19         unordered_map<string, employee> umap;
20         // generate x random employees, insert them at the hashtable
21         vector<string> names;
22         for (int i = 0; i < x; i++) {
23             employee ypa;
24             ypa.name = generate_random_string(3);
25             ypa.address = generate_random_string(20);
26             umap[ypa.name] = ypa;
27             names.push_back(ypa.name);
28         }
29         // generate x more names
30         for (int i = 0; i < x; i++)
31             names.push_back(generate_random_string(3));
32
33         // time execution of 2*x searches in the HashTable
34         auto t1 = high_resolution_clock::now();
35         int c = 0;
36         for (string name : names)
37             if (umap.find(name) != umap.end()) {
38                 // cout << "Employee " << name << " " << umap[name].address << endl;

```

```

39     c++;
40 }
41 auto t2 = high_resolution_clock::now();
42 std:
43 chrono::duration<double, std::micro> duration = t2 - t1;
44 cout << "Load factor: " << setprecision(2) << umap.load_factor()
45     << " employees found: " << c << " employees not found: " << 2 * x - c
46     << " time elapsed: " << std::fixed << duration.count()
47     << " microseconds" << endl;
48 }
49 }

```

Κώδικας 11: Γρήγορη αποθήκευση και αναζήτηση εγγραφών με τη χρήση της `std::unordered_map` (lab07\_ex2.cpp)

```

1 Load factor: 0.51 employees found: 2223 employees not found: 1777 time elapsed: 0.00 microseconds
2 Load factor: 0.73 employees found: 3444 employees not found: 2556 time elapsed: 0.00 microseconds
3 Load factor: 0.86 employees found: 10936 employees not found: 5064 time elapsed: 2006.80 microseconds

```

### 4.3 Παράδειγμα 3

Στο παράδειγμα αυτό εξετάζονται τέσσερις διαφορετικοί τρόποι με τους οποίους ελέγχεται για ένα μεγάλο πλήθος τιμών (5.000.000) πόσες από αυτές δεν περιέχονται σε ένα δεδομένο σύνολο 1.000 τιμών. Οι τιμές είναι ακέραιες και επιλέγονται με τυχαίο τρόπο στο διάστημα  $[0, 100.000]$ . Ο χρόνος που απαιτεί η κάθε προσέγγιση χρονομετρείται.

- Η πρώτη προσέγγιση (scenario1) χρησιμοποιεί ένα vector για να αποθηκεύσει το σύνολο των 1.000 τυχαίων ακεραίων τιμών και αναζητά σειριακά κάθε τιμή στο vector.
- Η δεύτερη προσέγγιση (scenario2) χρησιμοποιεί επίσης ένα vector για να αποθηκεύσει το σύνολο των 1.000 τυχαίων ακεραίων τιμών, τις ταξινομεί και αναζητά κάθε τιμή στο ταξινομημένο vector.
- Η τρίτη προσέγγιση (scenario3) αποθηκεύει τις 1.000 τυχαίες ακεραίες τιμές σε ένα `std::set` (υλοποιείται στην STL ως δυαδικό δένδρο αναζήτησης) και αναζητά κάθε τιμή σε αυτό.
- Η τέταρτη προσέγγιση (scenario4) αποθηκεύει τις 1.000 τυχαίες ακεραίες τιμές σε ένα `std::unordered_set` (υλοποιείται στην STL ως πίνακας κατακερματισμού) και αναζητά κάθε τιμή σε αυτό.

```

1 #include <algorithm>
2 #include <bitset>
3 #include <chrono>
4 #include <iostream>
5 #include <random>
6 #include <set>
7 #include <unordered_set>
8 #include <vector>
9
10 using namespace std;
11 using namespace std::chrono;
12
13 // number of items in the set
14 constexpr int N = 1000;
15 // number of values checked whether they exist in the set
16 constexpr int M = 5E6;
17
18 uniform_int_distribution<uint32_t> dist(0, 1E5);
19
20 void scenario1(vector<uint32_t> &avector) {
21     long seed = 1940;
22     mt19937 mt(seed);

```

```

23  int c = 0;
24  for (int i = 0; i < M; i++)
25      if (find(avector.begin(), avector.end(), dist(mt)) == avector.end())
26          c++;
27  cout << "Values not in the set (using unsorted vector): " << c << " ";
28  }
29
30  void scenario2(vector<uint32_t> &avector) {
31      sort(avector.begin(), avector.end());
32      long seed = 1940;
33      mt19937 mt(seed);
34      int c = 0;
35      for (int i = 0; i < M; i++)
36          if (!binary_search(avector.begin(), avector.end(), dist(mt)))
37              c++;
38      cout << "Values not in the set (using sorted vector): " << c << " ";
39  }
40
41  void scenario3(set<uint32_t> &aset) {
42      long seed = 1940;
43      mt19937 mt(seed);
44      int c = 0;
45      for (int i = 0; i < M; i++)
46          if (aset.find(dist(mt)) == aset.end())
47              c++;
48      cout << "Values not in the set (using std::set): " << c << " ";
49  }
50
51  void scenario4(unordered_set<uint32_t> &auset) {
52      long seed = 1940;
53      mt19937 mt(seed);
54      int c = 0;
55      for (int i = 0; i < M; i++)
56          if (auset.find(dist(mt)) == auset.end())
57              c++;
58      cout << "Values not in the set (using std::unordered_set): " << c << " ";
59  }
60
61  int main() {
62      long seed = 1821;
63      mt19937 mt(seed);
64      high_resolution_clock::time_point t1, t2;
65      duration<double, std::micro> duration_micro;
66      vector<uint32_t> avector(N);
67      // fill vector with random values using std::generate and lambda function
68      std::generate(avector.begin(), avector.end(), [&mt]() { return dist(mt); });
69
70      t1 = high_resolution_clock::now();
71      scenario1(avector);
72      t2 = high_resolution_clock::now();
73      duration_micro = t2 - t1;
74      cout << "elapsed time: " << duration_micro.count() / 1E6 << " seconds"
75           << endl;
76
77      t1 = high_resolution_clock::now();
78      scenario2(avector);
79      t2 = high_resolution_clock::now();
80      duration_micro = t2 - t1;
81      cout << "elapsed time: " << duration_micro.count() / 1E6 << " seconds"
82           << endl;
83

```

```

84  set<uint32_t> aset(avector.begin(), avector.end());
85  t1 = high_resolution_clock::now();
86  scenario3(aset);
87  t2 = high_resolution_clock::now();
88  duration_micro = t2 - t1;
89  cout << "elapsed time: " << duration_micro.count() / 1E6 << " seconds"
90      << endl;
91
92  unordered_set<uint32_t> auset(avector.begin(), avector.end());
93  t1 = high_resolution_clock::now();
94  scenario4(aset);
95  t2 = high_resolution_clock::now();
96  duration_micro = t2 - t1;
97  cout << "elapsed time: " << duration_micro.count() / 1E6 << " seconds"
98      << endl;
99  }

```

Κώδικας 12: Έλεγχος ύπαρξης τιμών σε ένα σύνολο τιμών (lab07\_ex3.cpp)

---

1 Values not in the set (using unsorted vector): 4950193 elapsed time: 20.3902 seconds  
 2 Values not in the set (using sorted vector): 4950193 elapsed time: 1.03272 seconds  
 3 Values not in the set (using std::set): 4950193 elapsed time: 1.09995 seconds  
 4 Values not in the set (using std::unordered\_set): 4950193 elapsed time: 0.585557 seconds

---

## 5 Ασκήσεις

1. Γράψτε μια συνάρτηση που να δέχεται έναν πίνακα ακεραίων A και έναν ακέραιο αριθμό sum και να βρίσκει το πλήθος από όλα τα ζεύγη τιμών του A που το άθροισμά τους είναι ίσο με sum.
2. Γράψτε ένα πρόγραμμα που για ένα λεκτικό που θα δέχεται ως είσοδο, να επιστρέφει το χαρακτήρα (γράμματα κεφαλαία, γράμματα πεζά, ψηφία, σύμβολα) που εμφανίζεται περισσότερες φορές καθώς και πόσες φορές εμφανίζεται στο λεκτικό.
3. Γράψτε μια συνάρτηση που να δέχεται έναν πίνακα ακεραίων A και έναν ακέραιο αριθμό K και να βρίσκει τη μεγαλύτερη σε μήκος υποακολουθία στοιχείων του A που έχει άθροισμα ίσο με K.

## Αναφορές

- [1] Wikibooks, Data Structures - Hash Tables [https://en.wikibooks.org/wiki/Data\\_Structures/Hash\\_Tables](https://en.wikibooks.org/wiki/Data_Structures/Hash_Tables)
- [2] C++ tutorial: Intro to Hash Tables, <https://pumpkinprogrammerdotcom4.wordpress.com/2014/06/21/c-tutorial-intro-to-hash-tables/>
- [3] HackerEarth, Basics of Hash Tables, <https://www.hackerearth.com/practice/data-structures/hash-tables/basics-of-hash-tables/tutorial/>