Fonctionnement du programme

Pour modifier le type d'arbre veuillez ouvrir le fichier « collection.h » et modifier le mot suivant (ARN ou ABR) :

```
#include "arn.h"

typedef ABR Collection;

#endif
```

Pour modifier le nom du fichier ainsi que le nombre d'éléments pour les performances, modifier les lignes suivantes dans le fichier « main.cpp » :

```
#include "arn.h"

const int NB_TREE = 100;
const int NB_ELT = 5000;
const std::string NAME_FILE = "PerformanceABR";

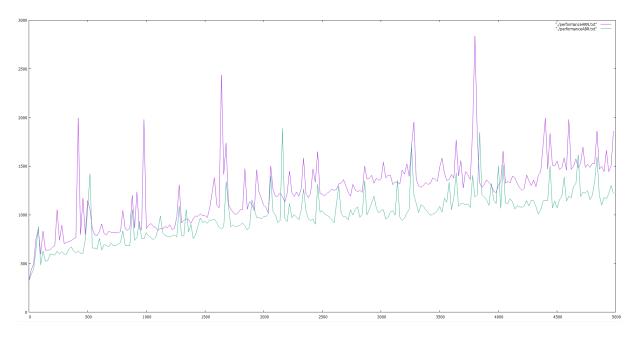
Dint main()
```

Pour compiler le programme, il suffit de faire make et d'écrire la commande ./main.out

Performances

Graphique obtenu avec la commande gnuplot suivante :

plot "./performanceARN.txt" with lines, "./performanceABR.txt" with lines



Graphique du temps moyen d'une insertion en fonction du nombre d'éléments dans le tableau