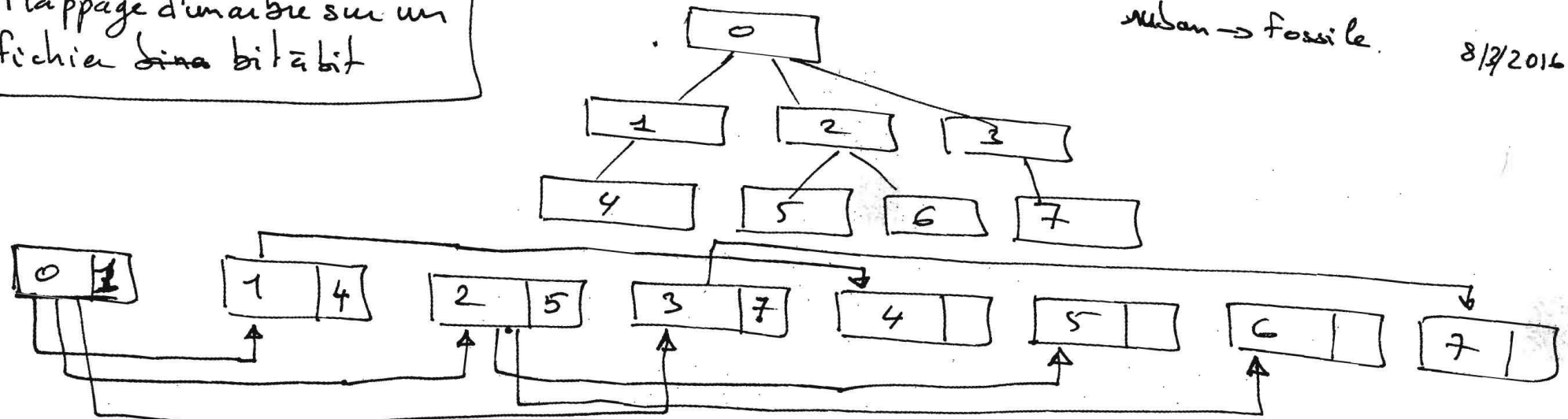


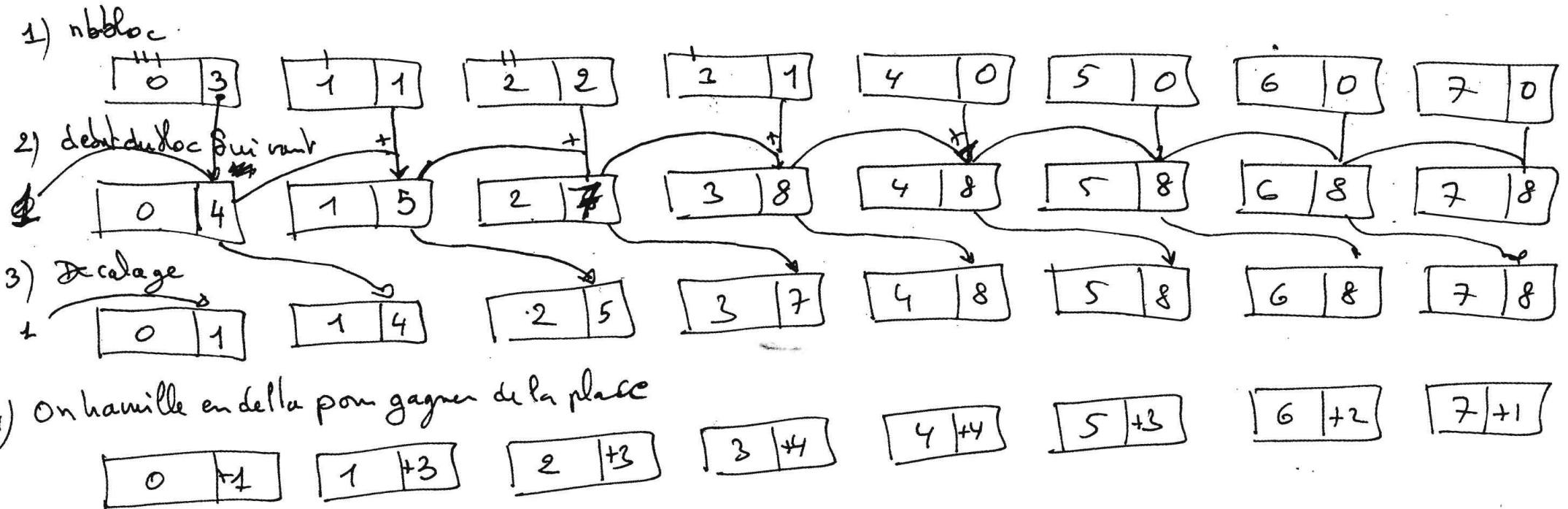
Mappage d'un arbre sur un fichier binaire bit à bit

ruban → fossile

8/7/2016 (1)



Calcul. du début du bloc



Algo. On part sur un offset de (10 bits) 1x

(2)

nbloc = 0. nDeval = 1

while tant que.

bloc ← lecture du bloc

~~nbbits ← comp~~

ecire bloc

ecire nDeval - nbloc

nbbits ← complétilise le nbr de bits à 1 du bloc

nbloc ++;

nDeval = nDeval + nbbits

{ 0 } - 1

trace

nbloc = 0 nDeval = 1

111
0

→

0	+1
---	----

nbbits = 3

nbloc = 1

nDeval = 1 + 3 = 4

1

→

1	+3
---	----

nbbits = 1

nbloc = 2

nDeval = 4 + 1 = 5

11
2

→

2	+3
---	----

nbbits = 2

nbloc = 3

nDeval = 5 + 2 = 7

3

→

7-3	
3	+4

nbbits = 1

nbloc = 4

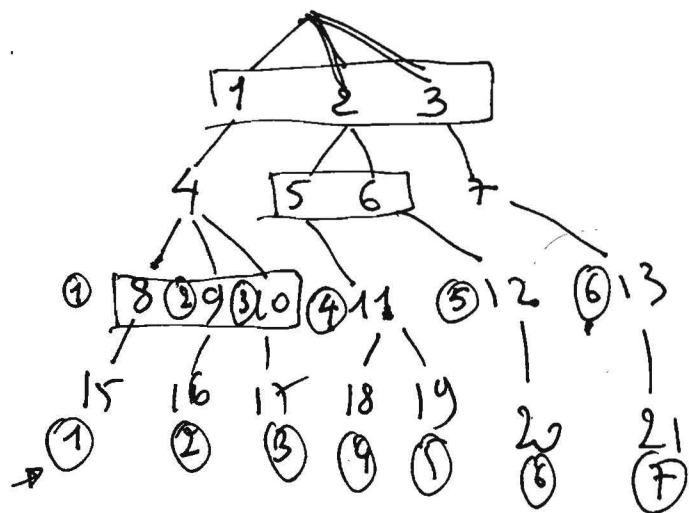
nDeval = 7 + 1 = 8

4

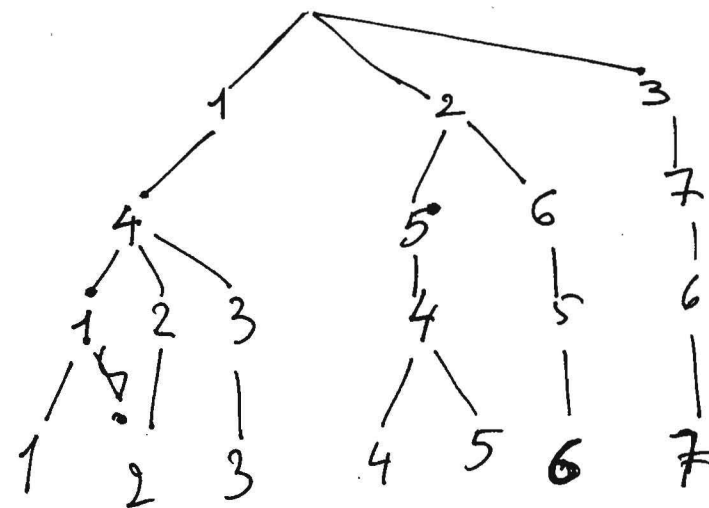
→

8-4	
4	+4

Case Test.



1 4 11
1 4 22
1 4 33
2 5 44
2 5 45
2 6 5 6
3 7 6 7



nb Famille

$N(4, [N(4, [1]); N(5, [1])])$

$N(\cdot, \text{laide } N) :: [1]$
 $N(4, [1]) :: \{1\}$
0

Décalage des feuilles sortegals à 0 bits
on eail pas l'information nDécal pour
les Feuilles et on precise bien dans
l'Codage que le nombre de bits de nDécal
est = 0 ou 1.

Codage du Cas Test.

nbloc	nbBits
0	1
1	2
3	3

à partir des bloc ^{Index} on code le décalage sur 1 bits
1 2
3 3 bits

Tableau enregistré dans TREE_FOSSILE