# Algoritma Analizi Ödev - 2

İsim: Abdurrahman Ebrar

Soyisim: Yücel

Numara: 18011615

Ödev Konusu: Hashing

### 1- Yöntem

Bu ödevde yazım kontrolü işlemi yapan bir sistem tasarlanacaktır. Giriş olarak verilen kelime sözlükte bulunamaz ise sözlükte bulunan kelimelerden doğru kelime önerilerini verecektir. Sözlük smalldictionary.txt dosyasından Hash tablosu yapısına okunacaktır. Collision sorununa karşı Quadratic Probing yöntemi kullanılacaktır.

#### a-) Hash tablosunun oluşturulması

#### Algoritma

- 1- smallDictionary.txt dosyasından kelimeler satır satır okunur, her satır okunurken kelimenin harfleri büyük harfe çevrilir,ardından elde edilen string'ten key değeri elde edilir.
- 2- Elde edilen key hash fonksiyonlarından geçirilerek index değeri elde edilir ve kelimeler bu index değeri ve i değerine göre hash tablosuna yerleştirilir.

#### Kaba Kod

```
WHILE (Dosya sonuna kadar){ // her döngüde bir kelime okunuyor
    i=0;
    Okunan kelimeyi büyük harfe çevirilir
    FOR (j=key=0 -> okunan kelimenin boyu){
        key += ('a'- kelimenin j. harfi)*26*j; denklemiyle okunan kelimeden key değeri elde edilir.
} FOR döngüsü sonu
```

#### L1:

```
Key ve i değerini calculateIndex fonksiyonuna göndererek index değeri
hesaplanır
```

```
IF(Hashtable[Index] boş ise){
   Kelime yerleştirilir.
   } IF sonu

IF (Hashtable[Index] boş değilse ){
   İ değerini arttır.
   L1 etiketine git.
   }IF sonu

} WHILE döngüsü sonu

Hash tablosu döndürülür.
```

#### b-) Kelime arama

#### Algoritma

- 1-Parametre olarak girilen kelimeyi büyük harfe çevrilir
- 2-Kelimeden önce key değeri ardından index elde edilir.
- 3-Hash tablosunda boş yerle karşılaşana kadar veya i>m(tablo boyutu) olana kadar i'yi arttırılır.
- 4-Eğer kelime bulunursa indexini döndürülür.

#### Kaba Kod

```
İ=0
```

```
FOR( j=0=key - > kelime boyutu){
```

key += ('a'- kelimenin j. harfi)\*26\*j; denklemiyle verilen kelimenin key değeri elde edilir.

```
L2:

Key ve i değerini calculateIndex fonksiyonuna göndererek index değeri hesaplanır

IF(i>m-1 veya hashtable[index] boş ise){
-1 döndürülür.
} IF sonu

IF(hashtable[index] aradığımız kelimeyse){
  index döndürülür.
} IF SONU

ELSE{ //Kalan ihtimal tabloda dolu bir yere rastlamamızdır.
i arttırılır.
L2 etiketine gidilir.
```

#### c-)Kelime önerilmesi

## Algoritma

}

}

- 1-Verilen kelimenin her harfi sırasıyla alfabedeki tüm harflerle değiştirilir ve hash tablosunda aranır.
- 2-Hash tablosunda bulunan kelimeler ekrana yazdırılır.

#### Kaba Kod

```
FOR(i=0 -> kelime boyu){Kelimenin i. Harfi geçici değişkene atılır.FOR(j=0 -> alfabe boyu){Alfabenin j. Harfi kelimenin i. Harfine yerleştirilir.
```

Kelimenin yeni hali hash tablosunda aranır.

Eğer kelime bulunursa ekrana yazdırılır.

```
FOR SONU
```

Kelimenin i. Harfi eski haline getirilir, sıra İ+1. Harfin değişmesindedir.

```
} FOR SONU
```

## 2-Uygulama

Aşağıda bazı kelimeler ve bu kelimelerin HASH tablosunda bulunması için gereken adım sayısı verilmiştir.

```
BITE-> 1 adım
                                      DAME-> 3 adim
                                      DAMN-> 6 adim
                                      NIMS->Bulunamadı
                                         1. Alternatif : AIMS-> 1 adım
                                         2. Alternatif : SIMS-> 120 adım
                                      NINE-> 95 adım
                                      PAIN-> 83 adım
FACE-> 8 adim
                                      PAIR-> 82 adim
FACT-> 4 adım
                                      LIVE-> 74 adım
GOLE->Bulunamadı
                                      LOAD-> 46 adim

    Alternatif : COLE-> 5 adim

                                      YARD-> 123
  2. Alternatif : HOLE-> 32 adim
                                      YARE->Bulunamadı
  3. Alternatif : POLE-> 105 adim
                                        1. Alternatif : BARE-> 4 adım
  4. Alternatif : ROLE-> 112 adım
                                         2. Alternatif : CARE-> 5 adım
  5. Alternatif : SOLE-> 120 adim
                                        3. Alternatif : DARE-> 8 adım
  6. Alternatif : GALE-> 8 adım
                                        4. Alternatif : FARE-> 16 adım
  7. Alternatif : GONE-> 5 adım
                                        5. Alternatif: RARE-> 109 adim
  8. Alternatif : GORE-> 4 adım
                                        6. Alternatif : WARE-> 137 adım
  9. Alternatif : GOLD-> 7 adım
                                         7. Alternatif : YALE-> 142 adım
  10. Alternatif GOLF-> 7 adım
                                         8. Alternatif : YARD-> 123 adım
GOLF-> 7 adim
                                         9. Alternatif : YARN-> 122 adım
HOLE-> 32 adim
HOLK->Bulunamadı
  1. Alternatif : FOLK-> 6 adım
                                      ZERO-> 147 adım
  2. Alternatif: HOOK-> 31 adim
                                      ZEST->Bulunamadı
  3. Alternatif : HOLD-> 22 adim
                                         1. Alternatif : BEST-> 1 adım
  4. Alternatif : HOLE-> 32 adim
                                         2. Alternatif : CEST-> 2 adım
  5. Alternatif : HOLY-> 19 adım
                                         3. Alternatif : NEST-> 82 adım
                                         4. Alternatif : PEST-> 83 adım
BISK->Bulunamadı
                                         5. Alternatif: REST-> 102 adım

    Alternatif : DISK-> 4 adim

                                         6. Alternatif : TEST-> 116 adım
  2. Alternatif : RISK-> 120 adım
                                         7. Alternatif: WEST-> 124 adim
```

Bu verilerden yola çıkara elde edilen Hash tablosunda ortalama arama adımı sayısı ~ 54'tür.

#### IKILI ARAMA YONTEMI

Aşağıda aynı kelimelerin sıralı bir dizide ikili arama yöntemiyle bulunması için gereken adım sayısı verilmiştir.

```
BITE-> 11 adım
FACE-> 12 adim
                                       DAME-> 11 adım
FACT-> 12 adim
                                       DAMN-> 12 adım
GOLE->Bulunamadı
                                       NIMS->Bulunamadı
   1. Alternatif : COLE-> 12 adim
                                         1. Alternatif : AIMS-> 12 adım
                                          Alternatif : SIMS-> 13 adim
   2. Alternatif : HOLE-> 12 adim
                                       NINE-> 11 adım
   3. Alternatif : POLE-> 12 adim
                                       PAIN-> 13 adım
   4. Alternatif : ROLE-> 11 adım
                                       PAIR-> 11 adim
   Alternatif : SOLE-> 12 adim
                                      LIVE-> 12 adım
   6. Alternatif : GALE-> 13 adim
                                      LOAD-> 10 adim
   Alternatif : GONE-> 13 adim
                                      YARD-> 11 adım
                                       YARE->Bulunamadı
   8. Alternatif : GORE-> 10 adım
                                         1. Alternatif : BARE-> 13 adim
   9. Alternatif : GOLD-> 12 adim
                                          Alternatif : CARE-> 13 adim
  10. Alternatif : GOLF-> 12 adim
                                          3. Alternatif : DARE-> 13 adım
                                         4. Alternatif : FARE-> 12 adım
GOLF-> 12 adım
                                         5. Alternatif: RARE-> 13 adim
HOLE-> 12 adım
                                         6. Alternatif : WARE-> 13 adim
                                          7. Alternatif : YALE-> 13 adim
HOLK->Bulunamadı
                                          8. Alternatif : YARD-> 11 adim
   1. Alternatif : FOLK-> 12 adım
                                         9. Alternatif : YARN-> 13 adim
   2. Alternatif : HOOK-> 13 adim
                                       ZERO->12
   Alternatif : HOLD-> 12 adim
                                       ZEST->Bulunamadı
   4. Alternatif : HOLE-> 12 adım
                                         1. Alternatif : BEST-> 12 adım
                                          2. Alternatif : CEST-> 12 adim
   5. Alternatif : HOLY-> 12 adim
                                          3. Alternatif : NEST-> 12 adim
                                         4. Alternatif : PEST-> 10 adım
BISK->Bulunamadı
                                         5. Alternatif: REST-> 13 adim
   1. Alternatif : DISK-> 13 adım
                                         6. Alternatif : TEST-> 10 adım
   Alternatif : RISK-> 10 adim
                                         7. Alternatif: WEST-> 13 adim
```

Bu verilerden yola çıkara elde edilen verilerle ikili arama yöntemiyle ortalama arama adımı sayısı ~ 12'dir.

Sonuçlara bakıldığında ikili arama yönteminin bir miktar daha hızlı olduğu görülse de ikili arama yönteminin sıralı diziye ihtiyaç duymasına dikkat edilmelidir.

# Programın Örnek Ekran Çıktıları

```
C:\Users\maver\OneDrive\Masa<sup>3</sup>st<sup>3</sup>\odev2.exe
                                                                                                                                                                                                    ×
able
Kelime dogru yazilmistir.
 Process exited after 3.487 seconds with return value 1
 Press any key to continue . . .
 C:\Users\maver\OneDrive\Masa<sup>3</sup>st<sup>3</sup>\odev2.exe
********HARF YAZIM KONTROLU PROGRAMI**********
Aramak istediginiz kelimeyi giriniz:
gole
Aradiginiz kelime bulunamadi. Sozlukte olan olasi oneriler listeleniyor...
Aradiginiz kelime buluna
Onerilen Kelime -> COLE
Onerilen Kelime -> HOLE
Onerilen Kelime -> POLE
Onerilen Kelime -> SOLE
Onerilen Kelime -> SOLE
Onerilen Kelime -> GALE
Onerilen Kelime -> GALE
Onerilen Kelime -> GONE
Onerilen Kelime -> GORE
Onerilen Kelime -> GORE
Onerilen Kelime -> GOLD
Onerilen Kelime -> GOLD
Process exited after 0.9778 seconds with return value 1
Press any key to continue . . .
```