Universidad del Valle de Guatemala Algoritmos y Estructuras de Datos Catedrático: Ing. Julio Ayala

Estudiantes: Joonho Kim 18096 Pablo Marroquín 19077

HDT #6: Maps

<u>Métodos</u>

Inciso	Método
1	Put
2	showCard
3	printDeck
4	printOrderedDeck
5	printMap
6	printOrderedMap

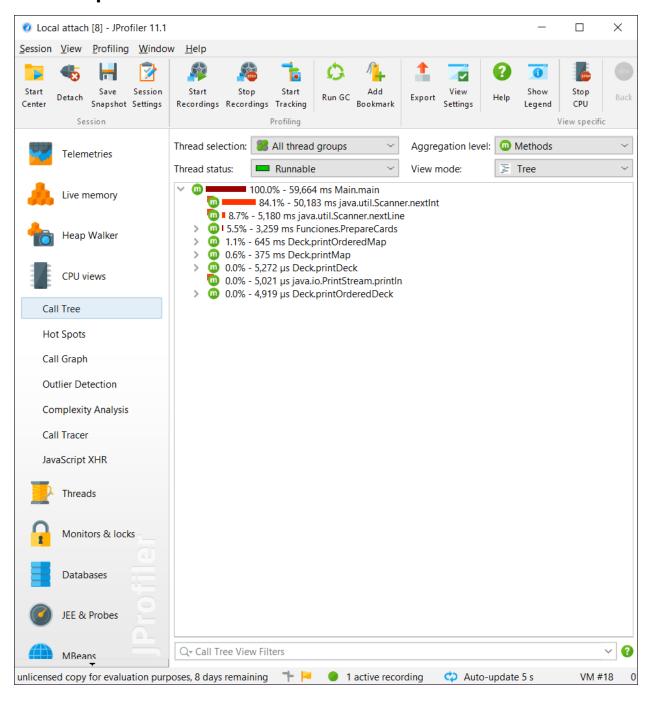
<u>Tiempo para mostrar todas las cartas sin ordenar:</u> (printMap)

Implementación	Tiempo (ms)	
HashMap	375 (más rápida)
TreeMap	420	
LinkedHashMap	384	

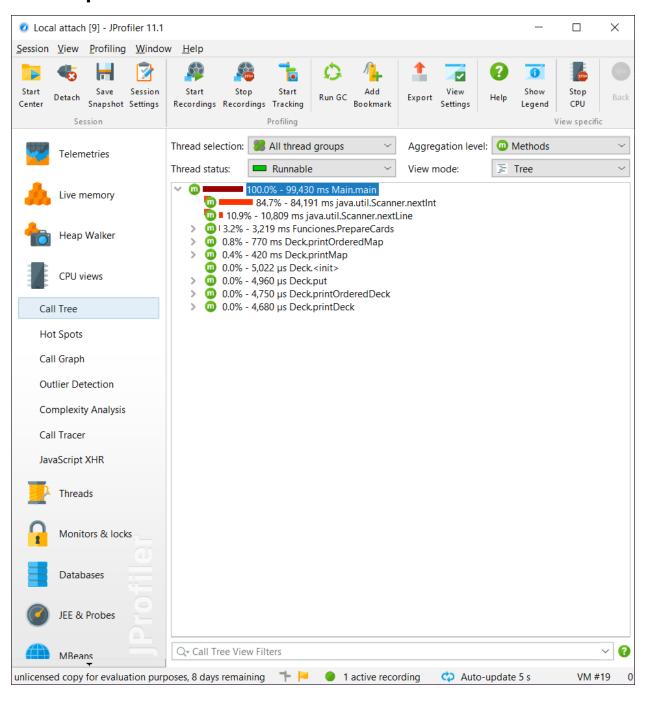
Cálculo de tiempo HashMap:

O(1) dado que al utilizar una fórmula de Hash, únicamente se requiere ejecutarla para llegar a la posición buscada de manera automática. Además, mostró ser la implementación más rápida con un tiempo de 375ms para un total de 8861 registros de cartas. Al ser éste un resultado de tiempo sumamente pequeño en comparación con la cantidad de registros, se deduce un tiempo de O(1) para la operación *HashMap.get* al obtener todas las cartas dentro del método printDeck.

HashMap



TreeMap



LinkedHashMap

