

1. Algoritmo de Huffman: Estructura TAD (arbol de conteo de frecuencia), estrategia codificación y luego de decodificación.
2. Checksum: Addler32 y Fletcher. Complejidad y uso de estrategias basada en teoria numeros.

Ejemplo de STOP

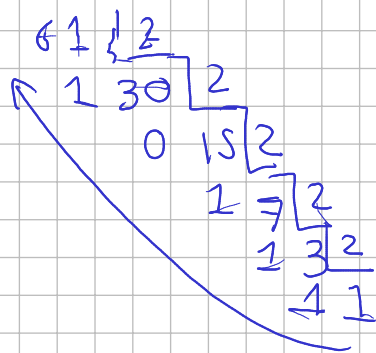
A = 00 -- Z = 25 <-- Esta codificación no sirve para la TI
Codificación ASCII

Bases

2 0,1
3 0,1,2
4 0,1,2,3
..
10 0,1,...,9
11 0,1,...,9,A
..
16 0,1,...,9,A,B,...,F

0101 0110

56



$$61_{10} = 1111101_2$$

10 and 8 = 8
Operaciones bit a bit

$$\begin{array}{r} 00001010 \\ 00001000 \\ \hline 00001000 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 00001000 \\ 00001000 \\ \hline 00001000 \end{array} < 2$$

```
val a = 0b1010101010101010 // Número binario de 16 bits
val b = 0b1111000011110000 // Otro número binario de 16 bits
```

$(a \ll 16) \mid b$

1010101010101010	0000000000000000
	1111000011110000
<hr/>	
1010101010101010	1111000011110000