# 데이터구조설계

Project 2

제출일자: 2017년 11월 10일 (금)

학 과: 컴퓨터공학과

담당교수: 이기훈 교수님

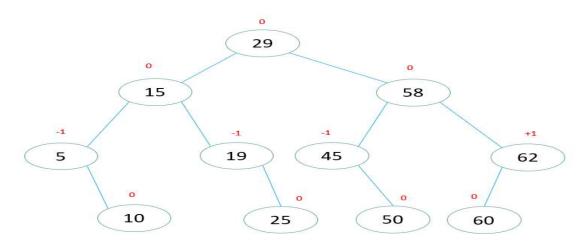
학 번: 2014722075

성 명: 이동준

## O Introduction

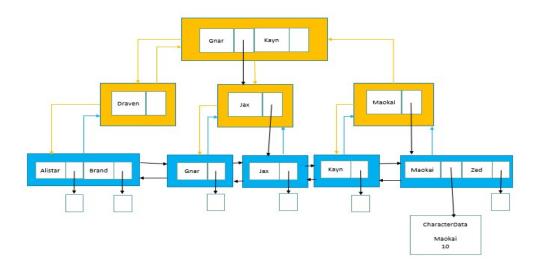
위 프로그램은 NoL 게임 정보 관리 시스템으로 각 사용자(id)들의 게임 정보를 저장하고, 효율적으로 관리할 수 있다. 게임 정보에는 Game ID, Duration, Winner, Characters of team A, team B 가 있다. Winner 가 0 이면 A 팀의 승리, 1 이면 B 팀의 승리이다. 각 사용자들의 게임 정보는 AVL Tree 를 이용하고, 각 게임에 사용된 캐릭터 정보는 B+-Tree 를 통해 관리한다. AVL Tree 는 Game ID를 기준으로 설계하였고, B+-Tree 는 캐릭터의 이름을 기준으로 설계하였다.

## \* AVL Tree



- AVL Tree 는 BST 의 단점을 보충하기 위해 설계되었으며, 한 노드의 오른쪽 subtree 와 왼쪽 subtree 의 level 의 차이가 -1 이상 1 이하로 되도록 설정된 Tree 이다. 기본 조건은 BST 와 똑같이 노드의 data 에 의해 구성된다. 각 노드들은 balance factor 를 가지고 있으며 그 balance 가 2 이상 -2 이하가 되면 LL,LR 등의 방법으로 새롭게 balance 를 맞춘다. 위 프로그램에서는 한 node 안에 각 사용자가 play 한 하나의 게임 정보가 들어있다.

## \* B+ Tree



- B+ Tree 는 인덱스 노드와 데이터 노드로 구성되어 있으며, 각 노드 클래스는 B+ Tree 노드 클래스(BpTreeNode)를 상속받는다. 데이터 노드는 각 캐릭터들의 객체 정보를 map 컨테이너 형태로 저장되고, 인덱스 노드는 자식을 가리킬 포인터가 있는 map 형태로 저장된다. B+ Tree 는 order(한 노드에 들어갈 수 있는 맵의 개수를 구할 수 있음)를 가지고 있으며 그 수는 고정되어 있지 않다. B+ Tree 는 캐릭터 이름을 기준으로 캐릭터 정보를 저장한다. 캐릭터 data 를 입력하는 과정에서 처음 입력된 캐릭터는 새로운 객체를 생성하여 삽입하며, 이전에 참여했던 캐릭터가 다시 참여하는 경우는, 해당 객체의 Cpick을 업데이트하고 상황에따라 Cwin 도 업데이트 한다.

## \* Heap

- Max Heap 캐릭터 선택 횟수를 기준으로 캐릭터 정보를 삽입하고 출력한다.(내림차순)
- Min Heap 캐릭터의 승률을 기준으로 캐릭터 정보를 삽입하고 출력한다.(오름차순)
- \* Command(command list.txt) 각 명령어가 입력되어 있다.

## - LOAD

: NoL 게임 정보를 저장하는 명령어로, game\_load.txt 를 읽어 각 Tree 를 구성한다.

Game ID Duration Winner Team A(5) Team B(5)순으로 입력되어 있으며 각 사용자들의 게임정보를 가지고 있다. ID 의 범위는 1~1000, Duration 의 범위는 1~10000 로 한정하며 winner 는 0 또는 1 뿐이다. 텍스트 파일이 존재하지 않거나 이미 LOAD 가 완료되어 있는 경우에는 에러코드(100)을 출력한다.

## - UPDATE

: 게임 정보를 수정하는 명령어로, game\_update.txt.를 읽어 각 Tree 를 수정한다.

Duration 과 win, 게임에 참여한 캐릭터 이름만 수정하며, ID 는 수정되지 않는다. LOAD 와 마찬가지로 범위 밖의 입력은 없다고 가정한다. 만약 게임에 참여한 횟수가 0 이 되는 캐릭터가 있더라고 B+ Tree 에서 삭제하지 않는다. 텍스트 파일이 존재하지 않거나 입력되지 않은 ID 를 UPDATE 하는 경우, 에러코드(200)을 출력한다.

#### - SEARCH

: GAME 이나 CHARACTER 를 기반으로 정보를 검색하는 명령어.

Search game 같은 경우에는 입력한 ID를 기반으로 AVL Tree 에서 검색하여 반환한다.

Search\_character 같은 경우에는 두 개의 캐릭터이름을 입력 받아 두 캐릭터 사이의 모든 캐릭터를 오름차순으로 출력한다.

만약 입력한 ID 정보가 존재하지 않는 경우 에러코드(300)을 출력한다.

입력한 캐릭터 중 하나라도 정보가 존재하지 않는 경우 에러코드(400)을 출력한다.

## - PRINT

: game, character, pick, winratio 를 기준으로 정보들을 출력하는 명령어

print\_game 은 AVL Tree 에 구성되어 있는 ID 기준의 모든 정보들을 오름차순(ID)으로 출력한다.

만약 AVL Tree 가 구성되어 있지 않은 경우, 에러코드(500)을 출력한다.

print\_character 는 B+ Tree 에 구성되어 있는 character 기준의 모든 정보들을 오름차순(캐릭터이름)으로 출력한다.

만약 B+ Tree 가 구성되어 있지 않은 경우, 에러코드(600)을 출력한다.

print\_pick 은 B+ Tree 를 탐색하여 캐릭터의 게임참여 횟수를 기준으로 내림차순(Max-heap)으로 출력한다.

만약 Heap 에 저장되어 있는 정보가 없을 경우, 에러코드(700)을 출력한다.

print\_winratio 는 B+ Tree 를 탐색하여 캐릭터의 승률을 기준으로 오름차순(Min-heap)으로 출력한다.

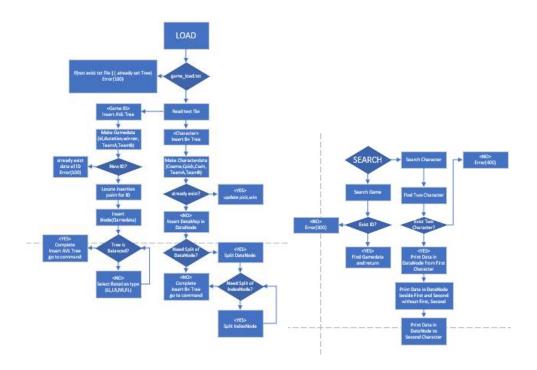
만약 Heap에 저장되어 있는 정보가 없을 경우, 에러코드(800)을 출력한다.

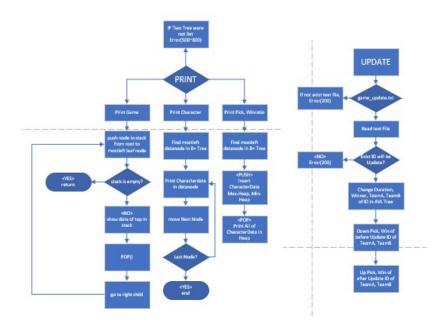
## - EXIT

: 프로그램을 종료하는 명령어

# 각 명령어들이 완료됨에 따라 결과(+에러)를 log.txt.에 출력한다.

# O Flowchart





```
O Algorithm
#Manager(run)
         file.open(command text file)
         if(LOAD)
                 file.open(load text file)
                  if(not exist text file)
                           error(100)
                  else
                  AVL Tree = GameData
                  if(already exist GameData)
                           error(100)
                  B+ Tree = CharacterData
                 load complete
         else if(SEARCH)
                  if(GAME)
                           find data of ID
                           if(not exist ID)
                                   error(300)
                           else
                                   fout < < Game Data of ID < <;
                  else if(CHARACTER)
                           find data of Characters
                           if(not exist first || not exist second)
                                   error(400)
                           else
```

```
fout < < Character Data from first character to second < <;
else if(PRINT)
         if(GAME)
                  if(not set AVL Tree)
                           eroor(500)
                  else
                           fout < < all of GameData < <;
         else if(PICK)
                  if(not set Heap)
                           error(700)
                  else
                           fout<<Pick Rank of CharacterData<<;</pre>
         else if(CHARACTER)
                  if(not set B+ Tree)
                           error(600)
                  else
                           fout < all of CharacterData < <:
         else if(WINRATIO)
                  if(not set Heap)
                           error(800)
                  else
                           fout < < Winratio Rank of Character Data < <;
else if(UPDATE)
         file.open(update text file
         if(not exist update text file)
```

error(200)

else

if(ID will be updated is not exist)

error(200)

else

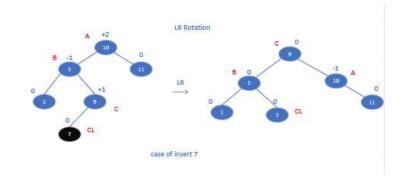
update GameData of ID in AVL Tree

update Character of GameData in B+ Tree

else if(EXIT)

end Program

# AVL Tree



- Insert(pGame)

if(root == NULL)

root = pGame

else

find insertion point for ID of pGame

make new AVLNode(pGame)

insert node in insertion point for ID

reset balance factor from root

while(Tree is unbalanced)

find position not unbalanced

```
if(type is 'LL')
                          do LL rotation
                  if(type is 'LR')
                          do LR rotation
                  if(type is 'RR')
                          do RR rotation
                  if(type is 'RL')
                          do RL rotation
                  if(Tree is balanced)
                          break;
insert complete
- Print
d = root;
while(d != NULL)
        push d in stack
        d = Leftchild of d
if(stack == empty)
        return;
d = top data of stack
delete top data of stack(pop)
print Gamedata of d
d = Rightchild of d
```

decide rotation type

- Search(ID)

if(root == gamedata of ID)

return gamedata of root

find node want to search

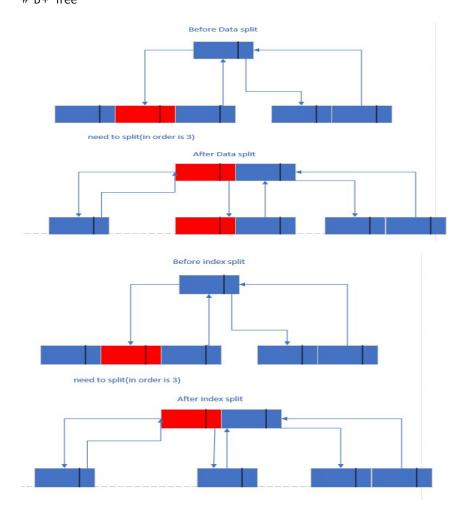
if (find)

return gamedata of ID found

if(cant find)

return NULL;

# B+ Tree



- Insert(CharacterData)

```
if(exist CharacterData)
        update pick, win of character
        return false;
if(root == NULL)
        make new BpTreeNode
        insert data map of Character in new Node
        root = new Node
        return true;
find node can insert data map of character
after found insert data map
if(found node need to split)
        splitDataNode(found node)
else
        return true;
- SplitDataNode(pNode)
find map of pNode will be split
make new node(after split, it will be left node)
if(no parent, only root)
        make index node
        insert map
        set new link
        root = new index node
if(have parent)
        if(pNode is mostleft of parent)
```

```
insert map in parent node
                 set new link(must be change mostleft)
        else(the others case
                 insert map in parent node
                 set new link
if(parent node need to split)
        splitIndexNode(parent)
- SplitIndexNode(pNode)
find index map will be split
make new node
set new link for new node
if(parent == NULL)
        make new parent node
        insert index map in parent
        set new link
        root = parent
else if(pNode is mostleft of parent)
        set new link(mostleft child will be changed)
        insert map in parent
        delete map in pNode
else if(pNode is not mostleft of parent)
        set new link
        insert map in parent
        delete map in pNode
```

```
if(parent node need to split)
        splitIndexNode(parent)
- SearchRange(start, end)
find dataNode1 had map of start
find dataNode2 had map of end
fout < < Character Data in dataNode 1 from start
fout < < Character Data in data Node between start and end
fout < < Character Data in dataNode2 to end
- Print()
Cur = find mostleft DataNode in B+ Tree
fout < < Character Data in B+ Tree from Cur to mostright DataNode in B+ Tree
- printPickRank() - using max-Heap
while(visit all of dataNode)
        push data in heap (data will be sorted according to Pick)
while(heap == empty)
        fout < < top data of heap < <;
        pop();
- printRatioRank() - using min-Heap
while(visit all of dataNode)
        push data in heap(data will be sorted according to winratio)
while(heap == empty)
        fout < < top data of heap < <;
```

## O Result Screen

## \* LOAD

ERROR	
100	
LOAD	
game_load.txt	

LOAD 실행 후 결과화면이다. 만약 텍스트 파일이 존재하지 않거나 이미 트리가 구성되어 있는 경우 위의 그림처럼 ERROR 를 출력하게 되고 정상적으로 LOAD 가 완료되면 LOAD 를 실행한 text 파일 이름과 같이 LOAD를 출력하게 된다.

LOAD 명령어는 text 파일에 있는 게임 정보들을 받아와 AVL Tree 와 B+ Tree 를 구성한다.

#### \* UPDATE

				ERROR			
200							 
			UPD.	ATE			 
Gameid 82 27	Duration 1934 1 1638 0	van IV		Alistan	4 Team_c5 Jhin Syndra Caitlyn Sona	Master Yi	TeamB_c4 TeamB_c5 Tryndamere

UPDATE 실행 후 결과화면이다. 만약 텍스트 파일이 존재하지 않거나 입력한 게임 ID 가 존재하지 않을 경우 위와 같이 ERROR 를 출력하게 되고 정상적으로 UPDATE 가 완료된 게임데이터들을 출력한다. 만약 UPDATE 과정에서 하나라도 잘못된 ID 가 입력되었을 경우에는 UPDATE 를 종료한다.

SEARCH 27

Gameid : 27 Duration : 2472 Winner : 1 Team A : Vayne/Viktor/Janna/Fiddlesticks/Akali Team B : Singed/Kalista/Orianna/Thresh/Jax

SEARCH 27

Gameid: 27

Duration: 1638

Winner: 0

Team A: Zed/Maokai/Kha'Zix/Zilean/Twitch
Team B: Caitlyn/Sona/Urgot/Lux/Ivern

위 두 그림은 ID 27 에 대한 업데이트 전 후의 그림이다 다음과 같이 Duration, Winner, TeamA, TeamB 에 있어서 Update 를 진행한다.

## \* SEARCH\_GAME

	ERROR	
300		
	SEARCH 50	
Gameid: 50 Duration: 2237 Winner: 1 Team A: Ashe/Thresh/Maokai/Syn		

ID 를 기반으로 AVL Tree 에서 탐색하여 그 ID 의 GameData 를 출력한다. 만약 입력한 게임 ID 가 존재하지 않을 경우에는 ERROR 를 출력하게 된다.

## \* SEARCH\_CHARACTER

				SEARCH Nami/Pantheon
Name Nami Nasus Nautilus Nidalee Nocturne Nunu Olaf Orianna Ornn Pantheon	Pick 7 11 5 2 2 13	Win 4 6 1 2 2 0 7 0 2	WinRati 57.1429 54.5455 2 20 1 1000 0 53.8462 0	33.3333 50

두 개의 캐릭터를 입력 받아 B+ Tree 를 탐색하여 Start 캐릭터와 end 캐릭터사이에 characterData 를 출력한다. 만약 입력한 두 캐릭터 중 하나라도 data 가 존재하지 않는 경우, ERROR 를 출력한다.

\* PRINT\_GAME

		PRINT GAME
Gameid	Duration Winner	TeamA_c1 Team_c2 Team_c3 Team_c4 Team_c5 TeamB_c1 TeamB_c2 TeamB_c3 TeamB_c4 TeamB_c5
1234567891011234567891011234567899012222345678933456378990412344564784904124444444444444444444444444444444444	1948 0 1851 0 1758 0 2059 0 2059 0 1334 0 1387 1 2681 1 1893 0 1397 0 1297 0 1942 0 2374 1 1717 0 1942 0 2374 1 1717 0 1942 0 1942 0 1953 1 1898 1 1899 1	Draven Irelia Nidalee Kayle Shaco Tristana Kayn Nami Rumble Kassadin Maokai Brand Twitch Orianna Draven Janna Kayn Jax Veigar Vayne Heimerdinger Teemo Thresh Tristana Maokai Gnar Xayah Soraka Malzahar Gragas Nautilus Maokai Tristana Nami Vel'Koz Ivern Master Yi Nasus Kalista Diana Lux Lucian Zyra Maokai Nautilus Ashe Twisted Fate Rammus Yasuo Blitzcrank Grayas Fizz Garen Sona Ashe Zyra LeBlanc Rek' Sai Jax Caitlyn Janna Ahri Xayah Riven Kayn Tistana Amumu Soraka Fiora Ezreal Janna Draven Ekko Dirius Kalista Thresh Twisted Fate Fiddlesticks Nog'Maw Lulu LeBlanc Graves Urgot Darius Kalista Thresh Twisted Fate Fiddlesticks Viakor Gangalank Tryndamere Jinx Elise Thresh Zad Maokai Kha'Ziz Zilean Twitch Warwick Cho'Gath Ashe Leona Veigar Gangplank Tryndamere Jinx Elise Thresh Darius Kali Warwick Tristana Malzahar Poppy Rasuo Sona Caltlyn Nidale Sakoa Naudinir Leona Twitch Graves Yasuo Vladimir Leona Twitch Graves Yasuo Vayne Thresh Maokai Vel'Koz Yasuo Mookai Miss Fortune Syndra Alistar Morgana Olaf Kayle Caitlyn Ryze Shaco Sona Witch Brand Malai Kled Braum Orianna Xayah Vi Jax Kog'Maw Xin Zhao Thresh Ahri Karna Lucian Anivia Sion Elise Gnar Rakan Lee Sin Orianna Jinx Jax Ekko Alistar Tyndamere Grayas Zed Jhin Braum Gangplank Kha'Zina Thresh Maokai Vel'Koz Tryndamere Veigar Morgana Olaf Kayle Caitlyn Ryze Shaco Sona Witch Brand Malai Kled Braum Orianna Xayah Vi Jax Kog'Maw Xin Zhao Thresh Ahri Karna Lucian Anivia Sion Elise Gnar Rakan Lee Sin Orianna Jinx Jax Ekko Alistar Jinx Teemo Gangplank Khaco Terea Manumu Conaba Malphare Marwick Thresh Maokai Cassioneia Thresh Javce Jax Ashe Malzahar Warwick Chola Thresh Maokai Viktor Garash Kasa Tristana Bacea Tivoza Marwick Tristana Baca Garen Tryndamere Orianna Jinx Jawa Tristana Graves Vasuo Moka Malzahar Soraka Xayah Vi Jax Kog'Maw Xin Zhao Thresh Ahri Karaa Lucian Anivia Sion Elise Gnar Rakan Lee Sin Orianna Jinx Jax Kog'Maw Xin Zhao Thresh Ahri Karaa Lucian Anivia Sion Elise Gnar Rakan Lee Sin Orianna Jinx Jax Ekko Alistar Jinx Teemo Gangplank Anivia Malagana Soraka Xaya
51 52 53 54 56 56 56 56 66 66 66 66 66 66 67 68 69 70 77 77 77 77 77 77 77 77 77 77 77 77	2555	Ahri Morgana Jax Lulu Twitch Cassiopeia Thresh Zac Camille Kalista Fryndamere Biltzcrank Jinx Zed Jax Rakan Zed Kalista Riven Dr. Mundo Zed Twitch Veigar Lee Sin Camille Jax Janna Katarina Sivir Hecarin Kayle Master Yi Jhin Zyra Aurelion Sol Kayle Master Yi Jhin Zyra Aurelion Sol Gar Jarvan IV Jinx Fizz Lux Jax Leona Katarina Tristana Cassiopeia Drawen Kled Gragas Kassadin Thresh Heimerdinger Lucian Fizz Yasuo Rakan Zed Rammus Maokai Jan Sala Sala Sala Sala Sala Sala Sala Sa

AVL Tree 에 있는 모든 GameData 를 ID 의 오름차순으로 출력을 한다. 만약 AVL Tree 가 구성이 되어있지 않은 경우 ERROR를 출력한다.

<sup>\*</sup> PRINT\_CHARACTER

			PRINT CHARACTER
Name	Pick	Win	₩inRatio
Ahri	12	6	50
Akali	5	3	60
Alistar	10	4	40
	4	1	25
Amumu			
Anivia	2	1	50
Annie	4_	2	50
Ashe	15	5	33.3333
Aurelion Sol		1	1 100
Azir	1	0	0
Bard	4	2	50
Blitzcrank		8	6 75
Brand	9	6	66.6667
Braum	8	4	50
Caitlyn	13	6	46 . 1538
Camille	4	3	75
Cassiopeia	-	10	4 40
Cho'Gath		7	2 28.5714
Corki	1	ò	0
Darius	8	6	75
Diana	5	1	20
Dr. Mundo	J	6	3 50
	10	8	
Draven	10		80
Ekko	13	8	61.5385
Elise	5	2	40
Evelynn	1	0	0
Ezreal	11	6	54.5455
Fiddlesticks		5	3 60
Fiora	7	3	42.8571
Fizz	9	6	66 . 6667
Galio	2	1	50
Gangplank		6	2 33.3333
Garen	7	3	42.8571
Gnar	15	11	73.3333
Gragas	15	10	66.6667
Graves	4	1	25
Hecarim	3	i	33.3333
Heimerdinger	_	8	5 62.5
Illaoi	1	ĭ	100
Irelia	з	2	66.6667
lvern	4	ō	0
Janna	14	5	35.7143
Janvan IV	1.4	17	8 47.0588
	19	11	57.8947
Jax	2	0	0
Jayce	14		42.8571
Jhin		6 7	
Jinx	17		41.1765
Kalista	8	2	25
Karma	3	0	0
Kassadin		6	4 66.6667
Katarina	-	7	5 71.4286
Kayle	7	4	57.1429

B+ Tree 에 있는 모든 CharacterData 를 캐릭터 이름의 오름차순으로 출력한다. 만약 B+ Tree 가 구성되어 있지 않은 경우 ERROR를 출력한다.

Kayn Kennen Kha'Zix Kled Kog'Maw LeBlanc Lee Sin Leona Lissandra Lucian Lulu Lux Malphite Malzahar Maokai Master Yi Miss Fortune Mordekaiser Morgana Nami Nasus Nidalee Nocturne Norturne Nortune Orianna Ornn Pantheon Poppy Quinn Rakan Rammus Rek'Sai Renekton Rengar Riven Rumble Ryze Sejuani Singed Sion Singed Sion Singed Sion Sivir Sona Soraka Swain Syndra Tahm Kench Taliyah Talon Taric Teemo	17 36 77 77 13 15 13 16 14 18 11 7 11 11 11 13 13 15 15 16 17 17 17 17 17 17 17 17 17 17 17 17 17	10 2 4 7 3 4 3 5 2 2 9 5 4 6 9 8 10 3 6 4 6 6 1 2 2 0 7 0 2 0 0 7 4 1 4 1 2 2 0 3 4 1 0 2 2 4 6 3 6 1 4 2 4 4	58.8235 66.6667 100 42.8571 57.1429 23.0769 33.3333 0 0 0 15.3846 56.25 35.7143 1 25 3 50 50 5 62.5 5 50 33.3333 54.5455 57.1429 54.5455 57.1429 54.5456 0 0 0 0 0 53.8462 0 0 0 0 0 53.8462 66.6667 33.3333 3 75 50 66.6667 0 60 66.6667 20 0 66.6667 33.3333 35.7143 75 54.5455 0 66.6667 67 68.6667 0 60 68.6667 0 60 68.6667 0 60 68.6667 0 60 68.6667 0 60 68.6667 0 60 68.6667 0 60 68.6667 0 60 68.6667 0 60 68.6667 0 60 68.6667 0 60 68.6667 0 60 68.6667
Thresh Tristana Trundle Tryndamere Twisted Fate Twitch Udyr Urgot Varus Vayne Veigar Vel'Koz Vi Viktor Vladimir Volibear Warwick Wukong Xayah Xerath Xin Zhao Yasuo Yorick Zac Zed Ziggs Zilean Zyra	25 4 22 5 7 16 10 5 11 5 12 2 11 5 14 2 4 13 1 2 9	13 25 1 9 6 14 2 1 6 11 6 1 1 6 1 5 3 7 0 5 1 1 1 0 4 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	52 18 72 25 6 6 63.6364 40 20 85.7143 68.75 60 20 54.5455 20 2 40 1 33.3333 0 45.4545 20 40 40 40 40 40 40 40 40 40 4

# \* PRINT\_PICK

				PRINT PICK
Name	PicK	WinRat	io	
Tristana		25		72
Thresh	25		52	
Twitch	22		63.6364	
Jax	19		57.8947	
Maokai	18		50	
Kayn	17		58.8235	
Jinx	17		41.1765	
Jarvan IV		17		47 . 0588
Vayne	16		68.75	
Lulu	16		56.25	
Leona	15		33.3333	
Gragas	15		66.6667	
Gnar	15		73.3333	
Ashe	15		33.3333	
Yasuo	14		28.5714	
Lux	14		35.7143	
Jhin	14		42.8571	
Janna	14		35.7143	
Zed	13		53.8462	
Rakan	13		53.8462	
Orianna	13		53.8462	
Lucian Lee Sin	13 13		15.3846 23.0769	
Ekko	13		61.5385	
Caitlyn	13		46.1538	
Warwick	12		58.3333	
Sona	12		33.3333	
Riven	12		16.6667	
Ahri	12		50	
Xayah	11		45 . 4545	
Vi	11		54.5455	
Syndra	11		54.5455	
Nasus	11		54.5455	
Morgana	11		54.5455	
Ezreal	11		54.5455	
Xin Zhao		10		40
Veigar	10		60	
Miss Fortune		10		50
Draven	10		80	
Cassiopeia		10		40
Alistar	10		40	
Zyra	9		44.4444	
Tryndamere	0	9	00 0007	66.6667
Fizz	9		66.6667	
Brand	9	0	66.6667	P2 F
Master Yi Kalista	8	8	25	62.5
Heimerdinger	0	8	20	62.5
Darius	8	U	75	02.3
Braum	8		50	
o: 00111			0.0	

B+ Tree 에 있는 모든 CharacterData 를 Pick의 데이터로 max-heap에 push하여 가장 높은 pick의 data 부터 pop을 하여 출력한다. 만약 heap이 구성되어 있지 않은 경우 ERROR를 출력한다.

Blitzcrank Varus Taric Soraka Nami LeBlanc Kog'Maw Kled	7 7 7 7 7 7 7	8	85.7143 57.1429 85.7143 57.1429 57.1429 42.8571 100	75
Kayle Katarina Garen Fiora Cho'Gath Twisted Fate Taliyah	7 7 6	7 7 6	57.1429 42.8571 42.8571 66.6667	71 . 4286 28 .5714 100
Sivir Shaco Shaco Nautilus Malzahar Kha'Zix Kassadin Gangplank	6 6 6	6 6 6	33.3333 66.6667 66.6667 66.6667	33 .3333 50 66 .6667 33 .3333
Dr. Mundo Xerath Yladimir Viktor Vel'Koz Urgot Udyr Teemo Talon Shen Sejuani	5 5555555555	6 5	20 20 20 20 40 80 40 20 60	50 40
Nidalee Fiddlesticks Elise Diana Akali Zac Trundle Swain	5 5 5 4 4 4	5	20 40 20 60 25 25 75	60
Renekton Malphite Ivern Graves Camille Bard Annie Amumu	4 4 4 4 4	4 4	0 25 75 50 50 25	75 25
Volibear Sion Ryze Rumble	3 3 3	3	66.6667 0 66.6667	33.3333
Rek'Sai Mordekaiser Kennen Karma Irelia Hecarim Zilean Yorick Wukong Rengar	3 3 3 3 2 2 2 2	3	33.3333 66.6667 0 66.6667 33.3333 100 50 0	33.3333
Pantheon Olaf Nunu Nocturne Lissandra Jayce Galio Anivia	2 2 2 2 2	2 2 2	0 100 0 50 50	0 50 0
Ziggs Tahm Kench Quinn Poppy Ornn Illaoi Evelynn Corki Azir	1 1 1 1 1 1 1	1	100 0 0 100 0 0	0
Aurelion Sol Singed	0	1	0	100

# \* PRINT\_WINRATIO

				PRINT WINRATIO
 Name	PicK	WinRatio	)	
Azir	1		0	
Corki	i		Ŏ	
	i		Õ	
Evelynn				
lvern	4		0	
Jayce	2		0	
Karma	3		0	
Lissandra		2		0
Olaf	2		0	
Ornn	ī		Ō	
Pantheon		2	•	0
Poppy	1	2	0	
	1		0	
Quinn	1			
Ryze	3		0	
Singed	0		0	
Tahm Kench		1		0
Wukong	2		0	
Lucian	13		15.3846	
Riven	12		16.6667	
Diana	5		20	
	2		20	
Nidalee	5			
Shen	5		20	
Urgot	5 5		20	
Vel'Koz	5		20	
Viktor	5		20	
Xerath	5		20	
Lee Sin	13		23.0769	
Amumu	4		25	
			25	
Graves	4		20	
Kalista	8	er.	25	
Malphite		4		25
Trundle	4		25	
Zac	4		25	
Cho'Gath		7		28.5714
Yasuo	14		28.5714	
Ashe	15		33.3333	
Gangplank	10	6	00.0000	33.3333
	2	O	22 2222	33.3333
Hecarim	3		33.3333	
Leona	15	_	33.3333	
Mordekaiser		3 6		33.3333
Nautilus		6		33.3333
Rek'Sai	3		33.3333	
Sivir	6		33.3333	
Sona	12		33.3333	
Volibear	16	3	50,0000	33,3333
Janna	14	J	35.7143	
Lux	14		35.7143	
Alistar	10		40	
		10		40
Cassiopeia		10		10
Elise	5	10	40	
Cassiopeia Elise Talon	5 5	10	40 40	

B+ Tree 에 있는 모든 CharacterData 를 winratio 의 데이터로 min-heap 에 push 하여 가장 낮은 승률의 data 부터 pop 을 하여 출력한다. 만약 heap 이 구성되어 있지 않은 경우 ERROR 를 출력한다.

Vladimir Xin Zhao Jinx	17	5 10	40 40 41 . 1765
Fiora Garen Jhin Kog'Maw Zyra	7 7 14 7 9		42.8571 42.8571 42.8571 42.8571 44.4444
Xayah Caitlyn Jarvan IV Ahri Anivia Annie	11 13 12 2 4	17	45.4545 46.1538 47.0588 50 50 50
Bard Braum Dr. Mundo Galio	4 8 2	6	50 50 50 50
Malzahar Maokai Miss Fortune Nocturne	18	6 10 2	50 50 50 50
Rengar Yorick Thresh Orianna Rakan Zed Ezreal Morgana Nasus Syndra Vi Lulu Kayle LeBlanc Nami Taric Jax Warwick Kayn Akali	2 2 25 13 13 13 11 11 11 11 16 7 7 7 7 7 7 7 19 12 17 5		50 50 52 53.8462 53.8462 54.5455 54.5455 54.5455 54.5455 54.5455 54.5455 57.1429 57.1429 57.1429 57.1429 57.1429 57.18947 58.3333 58.8235 60
Fiddlesticks Sejuani Veigar Ekko	5 10 13	5	60 60 60 61.5385
Heimerdinger Master Yi Twitch Brand Fizz Gragas	22 9 9 15	8 8	62.5 62.5 63.6364 66.6667 66.6667
lrelia Kassadin	3	6	66.6667 66.6667
Kennen Kha'Zix Rammus Rumble Shaco Sion Taliyah Tryndamere Vayne Katarina Tristana Gnar Blitzcrank Camille Darius Renekton Swain Draven Teemo Soraka Varus Aurelion Sol Illaoi Kled Nunu Twisted Fate Ziggs Zilean	3 6 6 3 6 3 6 16 15 4 8 4 10 5 7 7 7	9 7 25 8 4	66.6667 66.6667 66.6667 66.6667 66.6667 66.6667 66.6667 68.75 71.4286 72 73.3333 75 75 75 75 75 75 75 70 100 100 100 100 100

## O Consideration

이번 프로젝트에서는 새로운 Tree를 이용하여 설계를 하였다. AVL Tree 와 B+ Tree를 이용하였는데, 처음에는 AVL Tree 의 rotation 방법과 어떤 경우에 어떤 rotation 을 해야 하는지 이해가 가지 않았다. 마찬가지로 B+ Tree 에서 data split 과 index split 에 대한 이해도도 떨어졌다. 프로젝트를 준비하면서 공책에 rotation 과 split 을 직접 그리면서 다양한 케이스를 따져보니 명확한 해법을 얻어냈고, 그 결과 프로젝트를 완성할 수 있었다. B+ Tree 에서 map 이라는 새로운 개념을 이용하였는데 처음에는 왜 굳이 이런 걸 쓰나 싶었지만, 설계를 하면 할수록 효율성이 뛰어나다는 것을 알게 되었다. 이번 프로젝트를 진행 하면서 상속에 대해서도 알게 되었다.

다양한 시도 끝에 프로젝트를 완성할 수 있어서 뿌듯하고 3차 프로젝트로 성공적으로 완성 해야 겠다.