ITEM C

	1000	10000	100000	500000
ABB	0.004000	0.379000	77.363412	time out
ARN	0.000380	0.004890	0.076130	0.327483

Figure 1: Tempo de Execução (em s) para Ordenar Vetores com N Elementos em Ordem Decrescente

	1000	10000	100000	500000
ABB	999	9999	99999	time out
ARN	9	13	16	18

Figure 2: Altura das Árvores Antes do Percurso Em-Ordem

ITEM D

	1000	10000	100000	500000
ABB	0.00302 +- 0.000009	0.004425 +- 0.000034	0.092748 +- 0.003029	time out
ARN	0.000371 +- 0.000005	0.006577 +- 0.000297	0.128030 +- 0.004640	0.768600 +- 0.012932

Figure 3: Tempo de Execução (em s, média +- desvio) para Ordenar Vetores Aleatórios com N Elementos

	1000	10000	100000	500000
ABB	22	29	39	time out
ARN	8	11	14	15

Figure 4: Altura das Árvores Antes do Percurso Em-Ordem

ITEM E:

Sim, houve uma diferença bem significativa entre os resultados dos testes do item C. De acordo com o algoritmo, o melhor método utilizado foi o de Árvore Rubro Negra, uma vez que, devido a sua altura relativamente menor em relação a árvore de busca binária comum, seu tempo de execução também foi menor.

ITEM F

Houve uma diferença entre os métodos do item D, porém não tão significativa em relação aos itens anteriores. No entanto, percebe-se que, novamente, que o método ARN é muito mais rápido que o método de ABB.

ITEM G

Sim, houve uma grande diferença entre os métodos ABB e ARN em relação aos diferentes testes (vetores ordenados e vetores aleatórios). No entanto, o método que obteve uma diferença muito maior e, consequentemente uma significativa variação em relação ao outro foi o método ABB, sendo que o método ARN teve uma variação menor pois seu algoritmo, por natureza, é mais rápido que a ABB, portanto seus valores se mantiveram num intervalo reduzido tanto trabalhando com vetores ordenados quanto aleatórios.

ITEM H

O tempo de execução pode ser diminuído através da diminuição das iterações/chamadas de função. Isso pode ser feito criando um algoritmo que sempre desordene os valores de um vetor antes de adicionar os valores à árvore de busca binária.