**Результаты:**

Рисунок 1 - линейное опробование делением

Рисунок 2 - линейное опробование умножением

Рисунок 3 - квадратичное опробование делением

Рисунок 4 - квадратичное опробование умножением

Рисунок 5 - сравнение всех методов

**Вывод:**

Исходя из результатов, представленных на рисунках 1 - 5, становится понятно, что использование метода линейного опробования для решения коллизий позволяет значительно сократить длину поиска элемента в хеш – таблице почти в 2 раза. Однако квадратичное опробование автоматически решает проблему скучиванья, благодаря избеганию срастания цепочек из-за «нелинейного» шага.