AISDI 2024L Projekt 2

Kopce

Maciej Bogusławski 331362 Hubert Kaczyński 331386

Opis projektu

W pliku heap.py znajduje się implementacja klasy Heap, która pozwala na tworzenie n-arnych kopców oraz efektywne wyświetlanie 30 pierwszych ich elementów.

W pliku test_heap.py znajdują się testy jednostkowe sprawdzające poprawność działania metod klasy Heap.

W pliku analize.py znajduje się implementacja funkcji wywołujących prezentację rozwiązania i odpowiednie pomiary czasowe.

W pliku graph.py znajduje się implementacja przeniesienia wyników pomiarów czasowych na postać graficzną.

W pliku main.py znajduje się funkcja main, wywołująca prezentację rozwiązania.

W folderze results w pliku result.png znajduje się wygenerowany wykres zależności czasu wykonywania operacji na kopcach od ilości danych.

W folderze results w pliku results.json znajdują się wyniki zawierające wartości pomiarów czasu wykonywania operacji na kopcach, ilość danych, na których te operacje przeprowadzono i narność tych kopców.

W folderze results w plikach display_2.jpg, display_5.jpg i display_7.jpg znajdują się zrzuty ekranu z przykładami wyświetlania kopca.

Opis środowiska

Implementacja i testowanie kodu przeprowadzone zostało, wykorzystując wersję 3.10.12 64-bit języka Python.

Projekt korzysta z następujących bibliotek zewnętrznych:

- matplotlib 3.8.3
- pytest 8.1.1

Oraz następujących bibliotek wewnętrznych:

- gc
- time
- json
- random

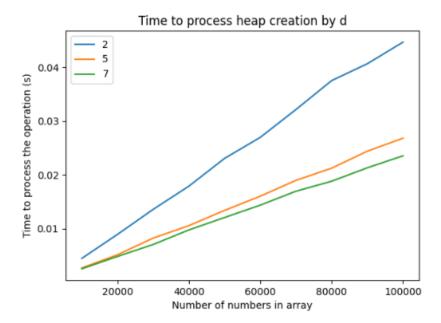
Procedura uruchomienia

W celu poprawnego działania projekt należy uruchomić poprzez plik main.py z głównego folderu repozytorium, wpisując w terminal "python3 Kopce/main.py". Jeśli kopiec wyświetla się w terminalu w sposób niepoprawny ze względu na włączone zawijanie wierszy, należy użyć w terminalu skrótu Alt+Z i uruchomić program ponownie.

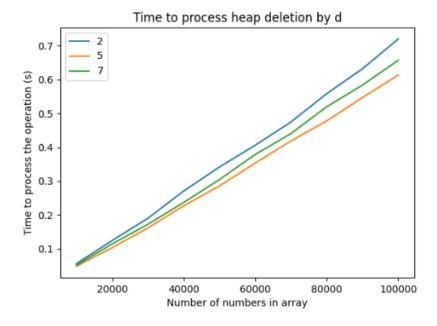
Podział zadań

Cała zawartość projektu była przez nas współtworzona na każdym etapie opracowywania, implementacji, refaktoryzacji oraz testowania rozwiązania.

Podsumowanie wyników



Ze względu na losowość generowania się list wejściowych wartości pomiarów czasowych wahają się przy każdym wywołaniu programu. Wyraźnie widać jednak, że tworzenie się kopca trwa tym dłużej, im mniejszy jest stopień kopca. Wynika to z faktu, iż dla tej samej ilości elementów kopiec o mniejszym stopniu wymaga większej ilości pięter *(levels)*, tym samym wymagając większej ilości porównań.

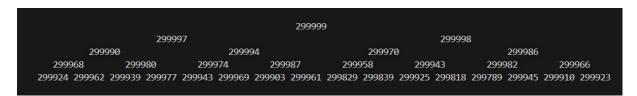


Przy pomiarach czasu wykonywania operacji usuwania elementów z kopca zauważyliśmy, że najlepszy czas osiągał kopiec stopnia 5-ego, a najgorszy stopnia 2-ego. Na czas wykonania operacji usuwania wpływa zarówno ilość poziomów (*levels*) kopca, jak i ilość "dzieci" na każdym z poziomów.

Wygląda na to, że dla naszego algorytmu najlepszy balans między tymi dwoma parametrami osiąga kopiec stopnia 5-ego, co jest źródłem nieregularności na wykresie.

Przykładowa prezentacja pierwszych 30 elementów kopca

Dla kopca 2-arnego:



Dla kopca 5-arnego:

```
299999
299988 299986 299829 299929 299835 299974 299965 299807 299945 299966 299925 299755 299980 299767 299990 299958 299969 299772 299961 299987
299821 299862 299923 299841 299986 299829 299829 299835 299974 299905 299807 299945 299966 299925 299755 299980 299767 299990 299958 299969 299772 299961 299987
```

Dla kopca 7-arnego: