

Tablas de dispersión

Hash tables

Concepto de dispersión

- Si las llaves fueran números $0..M-1$, un simple arreglo serviría como una tabla de símbolos no ordenada.
- Si las llaves no son $0..M-1$? Se pueden definir funciones que conviertan valores en un dominio a números $0..M-1$:

$$h : \text{Dominio} \rightarrow \{0..N-1\}$$

estas funciones se llaman funciones de dispersión (hash functions).

Colisiones

- Normalmente es imposible que la función $h()$ sea inyectiva, *i.e.* se pueden presentar casos en que dos o más elementos del dominio se mapeen en el mismo índice.
- Cuando esto ocurre, se le denomina una colisión. Las implementaciones de la tabla de dispersión deben manejar estos casos para evitar pérdida de información.

Funciones hash

- Si los índices son numéricos, se pueden convertir fácilmente el rango $0..M-1$ mediante la función

$$h(x) = x \bmod M$$

- La selección de M es muy importante. La estrategia general es tomar un número primo para que todos los bits de x influyan en el valor del resultado.

Hash para Strings y Objects

- Idea general: Tomar el valor numérico asociado a los caracteres como un número base R:

$$h(x) = x_{n-1}R^{n-1} + \dots + x_0R^0 = (x_{n-1}R + x_{n-2})R + \dots + x_0$$

- En principio cualquier tipo de dato se puede llevar a una representación numérica (binaria), *e.g.* Date, Arreglos, en general cualquier ADT.

Java hashCode

- La clase Object provee una implementación de función hash que heredan todas las demás clases

```
public int hashCode()
```

- Debe ser consistente con equals:
 - Si `a.equals(b)` entonces
`a.hashCode() == b.hashCode()`
- Comúnmente las subclases sobre-escriben el método `hashCode()`.

hashCode() to hash value

- El entero de 32 bits no está en el rango 0..M-1 deseado.
- Se resuelve usando el operador módulo así:

```
private int hash(Key key) {  
    return (key.hashCode() & 0x7fffffff) % m;  
}
```

- La máscara de bits tiene por fin eliminar el bit de signo.

Propiedades de la función hash

- Debe ser consistente: El mismo objeto siempre debe retornar el mismo hash.
- Debe ser eficiente de calcular: Idealmente ~ 1 .
- Debe distribuir uniformemente las llaves en el intervalo $0..M-1$.

Hashing con encadenamiento

- La tabla de símbolos se estructura como un arreglo de M tablas de símbolos secuenciales.
- El valor hash de la llave indica la entrada del arreglo al que pertenece la llave.
- Llaves con el mismo hash se encadenan en una misma lista.

Implementación

- Variable de instancia y constructores:

```
private SequentialSearchST<Key, Value>[] st;
```

```
public SeparateChainingHashST() {  
    this(INIT_CAPACITY);  
}
```

```
public SeparateChainingHashST(int m) {  
    this.m = m;  
    st = (SequentialSearchST<Key, Value>[]) new SequentialSearchST[m];  
    for (int i = 0; i < m; i++)  
        st[i] = new SequentialSearchST<Key, Value>();  
}
```

Implementación

- get / put

```
public Value get(Key key) {  
    if (key == null) throw new NullPointerException("argument to get() is null");  
    int i = hash(key);  
    return st[i].get(key);  
}
```

```
public void put(Key key, Value val) {  
    if (key == null) throw new NullPointerException("argument is null");  
    if (val == null) {  
        delete(key);  
        return;  
    }  
    // double table size if average length of list >= 10  
    if (n >= 10*m) resize(2*m);  
    int i = hash(key);  
    if (!st[i].contains(key)) n++;  
    st[i].put(key, val);  
}
```

Implementación

- delete

```
public void delete(Key key) {  
    if (key == null) throw new IllegalArgumentException("argument is null");  
  
    int i = hash(key);  
    if (st[i].contains(key)) n--;  
    st[i].delete(key);  
  
    // halve table size if average length of list <= 2  
    if (m > INIT_CAPACITY && n <= 2*m) resize(m/2);  
}
```

Implementación

- Iterador sobre las llaves

```
public Iterable<Key> keys() {  
    Queue<Key> queue = new Queue<Key>();  
    for (int i = 0; i < m; i++) {  
        for (Key key : st[i].keys())  
            queue.enqueue(key);  
    }  
    return queue;  
}
```

[Ver la implementación completa](#)

Análisis de desempeño

- Peor caso: Puede ocurrir una colisión entre N objetos. En este caso, todos coinciden en una sola posición del arreglo y las búsquedas se reducen a búsquedas secuenciales, *i.e.* el número de comparaciones es $\sim N$.
- Caso promedio: Asumiendo una distribución uniforme de los hashes, entonces los N objetos se distribuyen entre las M posiciones dando listas de aproximadamente N/M elementos. Por tanto el número de comparaciones sería $\sim N/M$.

Valor de M

- Es definido por el cliente al momento de crear la tabla de dispersión.
- Se puede seleccionar $M > N$, con esto se logra que en promedio la longitud de las listas sea $N/M < 1$.
- En estas condiciones el tiempo de acceso es constante.
- N no se conoce de antemano. Se puede aplicar la técnica de hacer `resize()` del arreglo para mantener el invariante $N/M < 1$.

Ejemplo: Intersección $\sim N$

```
public static <T> Iterable<T> interseccion(T[] a, T[] b) {  
    SequentialSearchST<T, Boolean> aKeys = new SequentialSearchST<>();  
    Queue<T> resultado = new Queue<>();  
    for(T x: a)  
        aKeys.put(x, true);  
    for(T x: b)  
        if (aKeys.contains(x)) resultado.enqueue(x);  
    return resultado;  
}
```