

Algoritmos e Estrutura de Dados - Noturno

Painel / Meus cursos / Ensino Superior / Ciência da Computação / 2024-1 / SUP-CMP.171.0.1-2024/1 / Provas e trabalhos / Prova 3 - Prática

Iniciado em	quinta, 20 jun 2024, 20:56
Estado	Finalizada
Concluída em	quinta, 20 jun 2024, 21:31
Tempo empregado	35 minutos 33 segundos
Avaliar	3.00 de um máximo de 3.00(100 %)



Completo

Atingiu 2.00 de 2.00

Acrescente na classe MapaDispersao o seguinte método:

```
public void realocarMapa(int novoTamanho)
```

Este método deverá redimensionar o vetor para que tenha um novo tamanho (fornecido como argumento para o método). O método deve realocar um novo vetor como o tamanho especificado e transferir os objetos armazenados no mapa para o novo vetor. Observar que os objetos poderão ocupar uma nova posição no vetor novo, pois você precisará recalcular o novo *hash* para cada objeto e armazenar na posição correspondente. Ao final do processo, o atributo info da classe MapaDispersão deve referenciar o novo vetor.

Não é permitido utilizar ArrayList, LinkedList ou qualquer outra estrutura de dados das bibliotecas Java.

Será avaliada eficiência do código.

Publique aqui seu método realocarMapa().

Comentário:



Completo

Atingiu 1.00 de 1.00

A partir da classe ArvoreBinariaBusca, implemente o seguinte método:

```
public T obterMenorValor()
```

Este método deverá retornar o menor valor armazenado na árvore binária de busca.

Se a árvore estiver vazia, o método deve retornar null.

Será avaliada a lógica e eficiência do algoritmo.

Publique aqui a sua solução

Comentário:

Atividade anterior

Próxima atividade



....

Suporte ao Ambiente

WhatsApp: **(47) 3321-0630** Telefone: **(47) 3321-0630**

E-mail: atendimentoava@furb.br

Ouvidoria FURB

WhatsApp: **(47) 3321-0678**Telefone: **(47) 3321-0678**

E-mail: ouvidoria@furb.br

Universidade Regional de Blumenau

Copyright FURB - 2020

Todos os direitos reservados

Resumo de retenção de dados Baixar o aplicativo móvel.