# Tietorakenteet ja algoritmit harjoitustyö OHSU19

Mika Mörsky 9.2.2020

Ohjelma muodostaa annetun merkkijonon merkeistä Huffman koodauksen. Mallia on katsottu <https://www.geeksforgeeks.org/huffman-coding-greedy-algo-3/> Java esimerkistä.

Ohjelmassa on hienoa että sain sen viimein valmiiksi ja se toimii vaikkakaan ei vielä täydellisesti. Ohjelman tekemisen aikana olen sisäistänyt Huffman- koodauksen periaatteen ja puurakenteen toimintaa, mitkä jäivät kurssin aikana liian vähälle opiskelulle lähinnä työkiireiden kanssa. Samalla tuli harjoiteltua lisää IComparable- ja IEquitable rajapintoja ja graafisen käyttöliittymän tekemistä c#:lla.

t. Mika