מבנה הנתונים יכיל:

1. - מונה של כל השחקנים במבנה הנתונים.
2. - מבנה מסוג Union Find שכל איבר בו הוא מספר קבוצת משחק, וכל קבוצה בו מייצגת קבוצות משחק שאוחדו לכדי קבוצה אחת.
3. – מערך בגודל של קבוצות המשחק, כאשר באינדקס ה- נשמור מידע אודות קבוצת השחקנים שמספרה .  
   כל קבוצה פעילה במשחק (קבוצה שלתוכה איחדנו קבוצות משחק נוספות) תכיל את המידע הבא:
   1. - מונה של מספר השחקנים בקבוצה.
   2. - עץ דרגות מסוג AVL שכל צומת בו מכיל ערך מסוים עבורו קיים לפחות שחקן אחד בקבוצה הנ"ל שערך ה- שלו זהה לערך הצומת.  
      העץ ממוין לפי המפתח ושומר בכל צומת את המידע הבא:

* *– מספר השחקנים בקבוצה שערך ה- שלהם שווה למפתח הצומת הנוכחי.*
* *– מספר השחקנים בקבוצה שערך ה- שלהם קטן או שווה למפתח הצומת הנוכחי.*
* *– סכום הניקוד של כל השחקנים בקבוצה שערך ה- שלהם קטן או שווה למפתח הצומת הנוכחי.*
  1. - מערך בגודל שכל צומת בו מצביע לעץ דרגות מסוג AVL ששמו- שכל צומת בו מכיל ערך מסוים עבורו קיים לפחות שחקן אחד בקבוצה הנ"ל שערך ה- שלו זהה לערך הצומת וכן שערך ה- שלו זהה לאינדקס המתאים במערך .

תוכן עץ זה זהה לתוכן העץ פרט לעובדה שבעץ זה מוחזק מידע אודות שחקנים בקבוצה שערך ה- שלהם זהה לאינדקס המתאים במערך .

1. - עץ דרגות מסוג AVL שכל צומת בו מכיל ערך מסוים עבורו קיים לפחות שחקן אחד במשחק כולו שערך ה- שלו זהה לערך הצומת.  
   תוכן עץ זה זהה לתוכן העץ פרט לעובדה שבעץ זה מוחזק מידע אודות כל השחקנים בקבוצה שערך ה- שלהם חיובי ממש.
2. - מערך בגודל שכל צומת בו מצביע לעץ דרגות מסוג AVL ששמו- שכל צומת בו מכיל ערך מסוים עבורו קיים לפחות שחקן אחד במשחק שערך ה- שלו זהה לערך הצומת וכן שערך ה- שלו זהה לאינדקס המתאים במערך .  
   תוכן עץ זה זהה לתוכן העץ פרט לעובדה שבעץ זה מוחזק מידע אודות שחקנים במשחק שערך ה- שלהם זהה לאינדקס המתאים במערך .
3. – טבלת ערבול של כלל השחקנים במערכת (תרחיבי פה באיזה פתרון התנגשות בחרת- כנראה ש- tree hashing) שכל איבר בה הוא אובייקט .

מחלקות

1. - מחלקה לשמירת מידע אודות שחקן במבנה. מכילה את המידע:
   1. – מזהה שחקן.
   2. - מזהה הקבוצה שהשתייך אליה השחקן, כפי שהיה נתון על ידי המשתמש בהכניסו למבנה הנתונים.
2. – מחלקה לשמירת מידע אודות קבוצה במבנה. מכילה את המידע:

ציור להמחשבת מבנה הנתונים:

**Players**

טבלת ערבול דינאמית

All player counter

UF

של groups

**Groups array**

playerID

groupID

level

score

Group player counter

Group level

Group scores array

Level

Num of players

Rank count level

Rank sum level

Group player score counter

Group score levels

Level

Num of players

Rank count level

Rank sum level

**Scores array**

players score counter

score levels

Level

Num of players

Rank count level

Rank sum level

Level

Num of players

Rank count level

Rank sum level

**levels**

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |
|  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |

מימושים לפונקציות:

נסמן מספר הקבוצות-k, מספר השחקנים-n.

* 1. הקצאת מערך בגודל *ואתחול כל תא בערך המתאים לאינדקס   
     שלו בתוספת 1.*
  2. הקצאת מערך בגודל *ואתחול התאים ב- NULL.*
  3. *אתחול .*
  4. *לכל נקצה אובייקט חדש של מחלקת בעל השדות הבאים:*
* *ניצור עץ AVL ריק תחת השדה .*
* *נקצה מערך* בגודל תחת השדה *ונאתחל את התאים   
  ב- NULL.*
  1. *נקצה מבנה* מסוג Union Find*בשם .*
  2. *לכל נקרא לפונקציה של מבנה .*

*סיבוכיות*

* 1. *הקצאת מערך בגודל ואתחולו- .*
  2. *הקצאת מערך בגודל ואתחולו כאשר זהו ערך קבוע מבחינת שיקולי חישובים- .*
  3. *אתחול משתנה- .*
  4. *לכל נעשה מספר קבוע של פעולות (נזכור ש- של עץ AVL כפי שמימשנו בתרגיל רטוב 1 היא בסיבוכיות וכן הקצאת מערך בגודל ואתחולו כאשר זהו ערך קבוע מבחינת שיקולי חישובים נעשה ב- ) לכן בסה"כ .*
  5. *קריאה ל- של מבנה Union Find- סיבוכיות .*
  6. *לכל נעשה פעולה בסיבוכיות זמן כפי קראינו בתרגול ולכן בסה"כ .*

*לכן בסה"כ נקבל סיבוכיות זמן .*

1. **–**
   1. אם DS==NULL, ,, או נחזיר שגיאה.
   2. *נבצע ב- ונמצא את המספר העדכני של נסמנו* .
   3. *נבצע ב- ונמצא את המספר העדכני של נסמנו* .
   4. נבצע ונשמור *את מזהה הקבוצה החדשה, זוהי הקבוצה אליה נמזג את הקבוצה השנייה, בה"כ .*
   5. נמזג את נתוני הקבוצה אל הקבוצה *. מיזוג הקבוצות יכלול:*
      * *איחוד עצי הדרגות של 2 הקבוצות והשמת העץ החדש בקבוצה .*
      * *מעבר על מערך של 2 הקבוצות, עבור כל אינדקס (המסמן ניקוד של השחקנים) נסכום את מספר השחקנים עבור ניקוד זה ב-2 המערכים. בנוסף:*
        + *אם אין עצים בתא בעל אינדקס זה נמשיך.*
        + *אם יש עץ רק בתא בעל אינדקס זה רק ב- נמשיך.*
        + *אם יש עץ רק בתא בעל אינדקס זה רק ב- נעתיק אותו למערך של הקבוצה בתא בעל האינדקס הנוכחי.*
        + *אם יש עץ ב-2 המערכים בתא זה, נמזג אותם ונכניס את העץ החדש לתא הנכון במערך של הקבוצה בתא בעל האינדקס הנוכחי.*
   6. *נשחרר את הקבוצה .*

סיבוכיות

* 1. מספר *קבוע של פעולות- .*
  2. *התייחסות לסיבוכיות משוערכת בסוף*
  3. *התייחסות לסיבוכיות משוערכת בסוף*
  4. *התייחסות לסיבוכיות משוערכת בסוף*
     + איחוד 2 עצים כאשר הגודל שלהם ביחד הוא לכל היותר כמספר השחקנים במבנה , לכל היותר .
     + מעבר על מערך בגודל קבוע וביצוע מספר קבוע של פעולות (נתייחס בנפרד לפעולת מיזוג העצים).
     + מספר הצמתים בכל העצים ב-2 המערכים הוא לכל היותר כמספר השחקנים (כי כל צומת מייצגת רמה של שחקן בניקוד מסוים בקבוצה מסוימת) ולכן מיזוג כל העצים סה"כ הוא לכל היותר .

*לכן בסה"כ נקבל סיבוכיות זמן* משוערך, בממוצע על הקלט.

* 1. *אם* 𝐺𝑟𝑜𝑢𝑝𝐼𝐷 ≤ 0, 𝐺𝑟𝑜𝑢𝑝𝐼𝐷 > 𝑘 ,DS==NULL או 𝑠𝑐𝑜𝑟𝑒 ≤ 0, 𝑠𝑐𝑜𝑟𝑒 > 𝑠𝑐𝑎𝑙𝑒   
     או ,𝑃𝑙𝑎𝑦𝑒𝑟𝐼𝐷 ≤ 0 נחזיר שגיאה.
  2. *נחפש את השחקן שהמזהה שלו הוא בטבלת הערבול . אם הוא נמצא במבנה- נחזיר שגיאה.*
  3. *אחרת:*
* *נייצר אובייקט מנתוני השחקן ונכניסו לטבלת הערבול על ידי שימוש במפתח .*
* *נגדיל ב-1 את .*
* *נבצע ב- ונמצא את המספר העדכני של הקבוצה אליה נרצה להוסיף את השחקן. ניגש לאיבר המתאים במערך (אינדקס ששווה למספר הקבוצה שקיבלנו מפונקציית החיפוש מינוס 1).*
* *נעבור בעזרת המצביע הנמצא באיבר המתאים שמצאנו בשלב הקודם לאובייקט המתאים, ונגדיל את הערך שבשדה ב-1.*

*סיבוכיות*

* 1. *מספר קבוע של פעולות- .*
  2. *חיפוש בטבלת ערבול בגודל - בממוצע על הקלט.*
* *הכנסה לטבלת ערבול בגודל - בממוצע על הקלט.*
* *מספר קבוע של פעולות - .*
* *התייחסות לסיבוכיות משוערכת בסוף.*
  1. *לכל נעשה מספר קבוע של פעולות (נזכור ש- של עץ AVL כפי שמימשנו בתרגיל רטוב 1 היא בסיבוכיות וכן הקצאת מערך בגודל ואתחולו כאשר זהו ערך קבוע מבחינת שיקולי חישובים נעשה ב- ) לכן בסה"כ .*
  2. *קריאה ל- של מבנה Union Find- סיבוכיות .*
  3. *לכל נעשה פעולה בסיבוכיות זמן כפי קראינו בתרגול ולכן בסה"כ .*

*לכן בסה"כ נקבל סיבוכיות זמן .*

1. **–**
   1. אם DS==NULL ,או 𝑃𝑙𝑎𝑦𝑒𝑟𝐼𝐷 ≤ 0 נחזיר שגיאה.
   2. נבדוק את קיומו של השחקן בעל בטבלת הערבול אם הוא לא קיים נחזיר שגיאה.
   3. אם הוא קיים נשמור את שלו.
   4. *נבצע ב- ונמצא את המספר העדכני של הקבוצה ממנה נרצה להסיר את השחקן. ניגש לאיבר המתאים במערך (אינדקס ששווה למספר הקבוצה שקיבלנו מפונקציית החיפוש מינוס 1).*
   5. נקטין את מונה מספר השחקנים בקבוצה ב-1.
   6. ניגש לתא בעל האינדקס במערך נקטין שם את מספר השחקנים בעלי ניקוד זה ב-1.
   7. נבצע חיפוש על העץ שבתא זה במערך, לפי המפתח של השחקן. נקטין את ערך השדה , אם שדה זה מתאפס, נסיר את הצומת בעל הערך .
   8. נמחק את השחקן מטבלת הערבול .
   9. נקטין את מונה מספר השחקנים במבנה הנתונים ב-1.
   10. ניגש לתא בעל האינדקס במערך נקטין שם את מספר השחקנים בעלי ניקוד זה ב-1.
   11. נבצע חיפוש על העץ שבתא זה במערך, לפי המפתח של השחקן. נקטין את ערך השדה , אם שדה זה מתאפס, נסיר את הצומת בעל הערך .

סיבוכיות

* 1. מספר *קבוע של פעולות- .*
  2. *חיפוש בטבלת ערבול בגודל - בממוצע על הקלט.*
  3. מספר *קבוע של פעולות- .*
  4. *התייחסות לסיבוכיות משוערכת בסוף*
  5. מספר *קבוע של פעולות- .*
  6. מספר *קבוע של פעולות- .*
  7. *חיפוש, שינוי דרגה ומחיקה בעץ AVL דרגות בגודל לכל היותר (לא ייתכנו יותר רמות משחקנים במשחק כולו) כפי שנלמד בהרצאה .*
  8. *חיפוש והסרה וטבלת ערבול בגודל - בממוצע על הקלט.*
  9. מספר *קבוע של פעולות- .*
  10. מספר *קבוע של פעולות- .*
  11. *חיפוש, שינוי דרגה ומחיקה בעץ AVL דרגות בגודל לכל היותר (לא ייתכנו יותר רמות משחקנים במשחק כולו) כפי שנלמד בהרצאה .*

*לכן בסה"כ נקבל סיבוכיות זמן* משוערך, בממוצע על הקלט.

* 1. *אם DS==NULL או או נחזיר שגיאה.*
  2. *נחפש את השחקן שהמזהה שלו הוא בטבלת הערבול . אם   
     הוא לא נמצא במבנה- נחזיר שגיאה.*
  3. *אחרת, נשמור את שדות המחלקה של אובייקט שמצאנו בטבלת הערבול.*
  4. *נבצע ב- ונמצא את המספר העדכני של הקבוצה אליה השחקן שייך. ניגש לאיבר המתאים במערך (אינדקס ששווה למספר הקבוצה שקיבלנו מפונקציית החיפוש מינוס 1).*
  5. *נבצע חיפוש בעץ לפי מפתח ששמרנו בסעיף הקודם, ונקטין ב-1 את ערך השדה . אם לאחר העדכון נסיר את הצומת בעלת המפתח מהעץ .*
  6. *נבצע חיפוש בעץ לפי מפתח העדכני- ערך זה שווה לערך המפתח ששמרנו בסעיף 5.4 בתוספת הערך הנתון ב- .   
     אם צומת זה קיים בעץ- נגדיל ב-1 את ערך השדה .   
     אחרת, נוסיף לעץ את הצומת שמפתחה הוא ערך העדכני, עם .*
  7. *ניגש לאינדקס ששמרנו בשלב 5.4 המתאים ל- של השחקן הנ"ל, במערך . כעת נחזור על שלבים 5.5 ו- 5.6 הפעם על העץ המתאים.*
  8. *נחזור על שלבים 5.5 ו-5.6 הפעם על העץ .*

*סיבוכיות*

* 1. *מספר קבוע של פעולות- .*
  2. *חיפוש בטבלת ערבול בגודל - בממוצע על הקלט.*
  3. *מספר קבוע של פעולות- .*
  4. *התייחסות לסיבוכיות משוערכת בסוף*
  5. *חיפוש ומחיקה בעץ AVL בגודל לכל היותר (לא ייתכנו יותר רמות משחקנים במשחק כולו) כפי שנלמד בהרצאה .*
  6. *חיפוש והוספה לעץ AVL בגודל לכל היותר (לא ייתכנו יותר רמות משחקנים במשחק  
     כולו) כפי שנלמד בהרצאה .*
  7. *גישה לאיבר במערך נעשית ב- ואותם נימוקים של הסעיפים הקודמים תקפים לפעולות בסעיף זה שכן המבנים עליהם הפעולות נעשות הם זהים ומכילים לכל יותר את אותה הכמות של איברים.*
  8. *אותם נימוקים מהסעיפים הקודמים תקפים לפעולות הנעשות בסעיף זה שכן המבנים עליהם הפעולות נעשות הם זהים ומכילים כמות איברים ו- כאשר אלה הם מספרי השחקנים והקבוצות במשחק כולו.*

*לכן בסה"כ נקבל סיבוכיות זמן .*

1. ***–***
   1. אם DS==NULL, 𝑃𝑙𝑎𝑦𝑒𝑟𝐼𝐷 ≤ 0, , או נחזיר שגיאה.
   2. נבדוק את קיומו של השחקן בעל בטבלת הערבול אם הוא לא קיים נחזיר שגיאה.
   3. אם הוא קיים נשמור את שלו.
   4. *נבצע ב- ונמצא את המספר העדכני של הקבוצה בא נמצא השחקן. ניגש לאיבר המתאים במערך (אינדקס ששווה למספר הקבוצה שקיבלנו מפונקציית החיפוש מינוס 1).*
   5. ניגש לתא בעל האינדקס במערך , נקטין שם את מספר השחקנים בעלי ניקוד זה ב-1.
   6. נבצע חיפוש על העץ שבתא זה במערך, לפי המפתח של השחקן. נקטין את ערך השדה ב-1, אם שדה זה מתאפס, נסיר את הצומת בעל הערך .
   7. ניגש לתא בעל האינדקס במערך , נגדיל שם את מספר השחקנים בעלי ניקוד זה ב-1.
   8. נבצע חיפוש על העץ שבתא זה במערך, לפי המפתח של השחקן. *אם צומת זה קיים בעץ- נגדיל ב-1 את ערך השדה .   
      אחרת, נוסיף לעץ את הצומת שמפתחה הוא , עם .*
   9. נחזור על פעולות 3.5-3.8 על המערך .
   10. נחפש את השחקן בעל בטבלת הערבול ונשנה את

ל-.

סיבוכיות

* 1. מספר *קבוע של פעולות- .*
  2. *חיפוש בטבלת ערבול בגודל - בממוצע על הקלט.*
  3. מספר *קבוע של פעולות- .*
  4. *התייחסות לסיבוכיות משוערכת בסוף*
  5. מספר *קבוע של פעולות- .*
  6. *חיפוש, שינוי דרגה ומחיקה בעץ AVL דרגות בגודל לכל היותר (לא ייתכנו יותר רמות משחקנים במשחק כולו) כפי שנלמד בהרצאה .*
  7. מספר *קבוע של פעולות- .*
  8. *חיפוש, שינוי דרגה והוספה עץ AVL דרגות בגודל לכל היותר (לא ייתכנו יותר רמות משחקנים במשחק כולו) כפי שנלמד בהרצאה .*
  9. *אותם נימוקים מהסעיפים הקודמים תקפים לפעולות הנעשות בסעיף זה שכן המבנים עליהם הפעולות נעשות הם זהים ומכילים כמות איברים ו- כאשר אלה הם מספרי השחקנים והקבוצות במשחק כולו.*
  10. *חיפוש בטבלת ערבול בגודל - בממוצע על הקלט ו*מספר *קבוע של פעולות- .*

*לכן בסה"כ נקבל סיבוכיות זמן* משוערך, בממוצע על הקלט.

* 1. אם DS==NULL, או נחזיר שגיאה.
  2. עבור :
     + *נבצע ב- ונמצא את המספר העדכני של הקבוצה בא נמצא השחקן. ניגש לאיבר המתאים במערך (אינדקס ששווה למספר הקבוצה שקיבלנו מפונקציית החיפוש מינוס 1).*
     + חישוב המונה:
       - ניגש לתא בעל האינדקס במערך .
       - נשתמש בחישוב על עץ הדרגות המחזיר לנו את מספר השחקנים בעץ שרמתם קטנה שווה ל- מסוים.
       - בעזרת חישוב זה נמצא את מספר השחקנים בעץ שרמתם קטנה שווה ל-. נסמנם .
       - נמצא את מספר השחקנים בעץ שרמתם קטנה שווה ל-. נסמנם .
       - נמצא את מספר השחקנים בעץ הנ"ל שרמתם שווה ל-. נסמנם . אם לא קיימים כאלה נשמור 0.
       - במקרה ש-,

המונה יהיה:

* + - * במקרה ש-, נחשב את מספר השחקנים בעלי רמה 0 בעלי הניקוד . מספר זה הוא מספר השחקנים הנמצאים בתא זה במערך פחות מספר השחקנים בעץ, אותו נחשב בעזרת החישוב על עץ הדרגות. נסמנם .

המונה יהיה:

* + - *חישוב המכנה:*
      * *ניגש לעץ .*
      * *בצורה דומה נשתמש בחישוב על עץ הדרגות כדי למצא מספר שחקנים בטווח מסויים של רמות.*
      * במקרה ש-, נחשב את מספר השחקנים בעלי רמה 0 בצורה זהה.
      * המכנה יהיה: מספר השחקנים בטווח אותו מצאנו.

*נחזיר את המונה חלקי המכנה.*

* 1. עבור :
     + נבצע פעולות זהות על המערך והעץ .

סיבוכיות

* 1. מספר *קבוע של פעולות- .*
  2. *התייחסות לסיבוכיות משוערכת בסוף*
     + *חישוב המונה:*
       - מספר *קבוע של פעולות- .*
       - חישוב דרגה בעץ דרגות בעל לכל היותר צמתים, כפי שפורט לעיל .
       - חישוב דרגה בעץ דרגות בעל לכל היותר צמתים, כפי שפורט לעיל .
       - חיפוש צומת בעץ בעל לכל היותר צמתים, .
       - מספר *קבוע של פעולות- .*
     + *חישוב המכנה:*
       - מספר *קבוע של פעולות- .*
       - חישוב דרגה בעץ דרגות בעל לכל היותר צמתים, כפי שפורט לעיל .
       - חישוב דרגה בעץ דרגות בעל לכל היותר צמתים, כפי שפורט לעיל .
       - חיפוש צומת בעץ בעל לכל היותר צמתים, .
       - מספר *קבוע של פעולות- .*
  3. *אותם נימוקים מהסעיפים הקודמים תקפים לפעולות הנעשות בסעיף זה שכן המבנים עליהם הפעולות נעשות הם זהים ומכילים כמות איברים ו- כאשר אלה הם מספרי השחקנים והקבוצות במשחק כולו.*

*לכן בסה"כ נקבל סיבוכיות זמן* משוערך.

* 1. *אם אחד המצביעים שווה ל- NULL או , או נחזיר שגיאה.*
* *אם* 
  1. *נבצע ב- ונמצא את המספר העדכני של הקבוצה אליה השחקן שייך. ניגש לאיבר המתאים במערך (אינדקס ששווה למספר הקבוצה שקיבלנו מפונקציית החיפוש מינוס 1).*
  2. *אם נחזיר שגיאה.*
  3. *נחלץ את ערך של הצומת בעל המפתח המקסימלי בעץ . נסמן ערך זה ב- ואת המפתח הנ"ל ב- .*
  4. *נמצא את הצומת בעץ עבורו הוא בעל הערך המינימלי שגדול או שווה ל- . נעשה זאת על ידי שימוש בפונקציה . נסמן ערך זה ב- ואת המפתח הנ"ל נסמן ב- .  
       
       
     אם   
     נבחין כי כל יתר השחקנים בקבוצה שאינם נספרים בדרגות העץ הם שחקנים בעלי ולכן נחזיר את הערך:*

*כאשר הינו ערך של הצומת בעץ .*

*אחרת,   
נבחין שמתקיים   
ולכן נחזיר את הערך:*

*כאשר:  
 הינו ערך של הצומת בעץ ) הינו ערך של הצומת .  
 הינו ערך של הצומת .*

* *אם   
  נחזור על שלבים 8.3, 8.4, 8.5 רק הפעם עבור עץ הכללי, והערך*

1. ***-***
   1. *שחרור טבלת הערבול .*
   2. *מעבר על המערך כאשר בכל תא במערך אם יש בו מצביע לקבוצה ניגש אל הקבוצה:*
      * *נשחרר את העץ .*
      * *נעבור על המערך ובכל תא בו יש עץ נשחרר אותו.*
   3. *שחרור העץ .*
   4. *נעבור על המערך ובכל תא בו יש עץ נשחרר אותו.*
   5. *שחרור מבנה הנתונים groups.*

*סיבוכיות*

* 1. *מעבר על מערך בגודל לכל היותר , .*
  2. *מעבר על מערך בגודל סיבוכיות . נחשב את סיבוכיות הפעולות שנבצע על כל הקבוצות ביחד:*
     + *נסמן את מספר השחקנים בקבוצה , . נקבל כי .*

*נשים לב כי כמות הצמתים בעץ עבור קבוצה הוא לכל היותר כי יתכנו שחקנים בעלי רמה 0 שאינם בעץ. לכן נקבל ששחרור כל עצי עבור כל הקבוצות הוא בסיבוכיות לכל היותר:*

* + - *מעבר על מערך בגודל קבוע, סיבוכיות .*
    - *מספר הצמתים בכל העצים במערך עבור קבוצה הוא לכל היותר (כל צומת מייצגת שחקן בקבוצה שרמתו לא 0) לכן סה"כ עבור שחרור כל עצי עבור קבוצה הוא בסיבוכיות לכל היותר , ולכן שחרור כל העצים בכל הקבוצות הוא בסיבוכיות לכל היותר .*
  1. *שחרור עץ בגודל לכל היותר , סיבוכיות .*
  2. *מעבר על מערך בגודל קבוע, סיבוכיות , נתייחס לשחרור כל העצים ביחד. בצורה דומה לשחרור המערך בקבוצות נקבל שחרור כל עצי הוא לכל היותר בסיבוכיות .*
  3. *שחרור מבנה UF בגודל , .*

*לכן בסה"כ נקבל סיבוכיות זמן .*

***סיבוכיות מקום של מבנה הנתונים***

1. – סיבוכיות מקום .
2. – מבנה UF בגודל , סיבוכיות מקום
3. – מערך בגודל סיבוכיות מקום .

נתייחס עבור מבני הקבוצה שסיבוכיות המקום שלהם אינה , למבנה הנתונים של כל הקבוצות סה"כ:

* 1. - כל צומת בעץ מייצג שלב בו יש שחקנים (שהוא אינו 0) לכן סה"כ מספר הצמתים בכל עצי הקבוצות הוא לכל היותר כמספר השחקנים במנה . לכן נקבל סיבוכיות של לכל היותר .
  2. - מערך בגודל קבוע סיבוכיות מקום . סה"כ מספר הצמתים בכל העצים במערך הינו לכל היותר מספר השחקנים בקבוצה. ולכן עבור כל הקבוצות נקבל שמספר הצמתים בכל המערכים הוא לכל היותר כמספר השחקנים במבנה, לכן נקבל סיבוכיות של לכל היותר .

1. - עץ שמספר הצמתים בו הוא לכל היותר כמו השחקנים במבנה, לכל היותר .
2. – מערך בגודל קבוע סיבוכיות מקום . סה"כ מספר הצמתים בכל העצים במערך הינו לכל היותר מספר השחקנים במבנה ולכן נקבל סה"כ סיבוכיות של לכל היותר .
3. – גודל המערך הדינאמי הוא לכל היותר כי אחרת נגדיל את המערך ולכן סיבוכיות המקום של המערך הוא . בנוסף מספר הצמתים (של רשימות מקושרות) הוא כמספר השחקנים במבנה ולכן סה"כ נקבל סיבוכיות מקום של .

*לכן בסה"כ נקבל סיבוכיות מקום .*

*צריכות להוסיף מידע על מבנה הנתונים  
 union find*

*hash table*

*ranked tree*

*ועל הפונקציות המסופקות על ידי כל אחד מהם עם הסברי סיבוכיות של "ראינו בהרצאה".*