Министерство цифрового развития, связи и массовых коммуникаций Государственное образовательного учреждение высшего образования

Ордена Трудового Красного Знамени

«Московский технический университет связи и информатики»

Задачи для самостоятельного решения по дисциплине «Структура и алгоритмы обработки данных»

Выполнил студент группы БФИ 1901:

Соколовский Никита

Проверил:

Кутейников Иван Алексеевич

Задание

Реализовать методы поиска в соответствии с заданием. Организовать генерацию начального набора случайных данных. Для всех вариантов добавить реализацию добавления, поиска и удаления элементов. Оценить время работы каждого алгоритма поиска и сравнить его со временем работы стандартной функции поиска, используемой в выбранном языке программирования.

Задание №1:

Бинарный поиск	Бинарное дерево	Фибоначчиев	Интерполяционный

Задание №2:

Простое рехэширование	Рехэширование с помощью	Метод цепочек
	псевдослучайных чисел	

Задание № 3:

Расставить на стандартной 64-клеточной шахматной доске 8 ферзей так, чтобы ни один из них не находился под боем другого». Подразумевается, что ферзь бьёт все клетки, расположенные по вертикалям, горизонталям и обеим диагоналям

Написать программу, которая находит хотя бы один способ решения задач.

Код программы

```
package com.company;
import com.sun.source.tree.BinaryTree;
import java.util.*;

public class Main {

   public static void main(String[] args) {
      final Random random = new Random();
      Scanner scanner = new Scanner(System.in);
      System.out.println("vvedite kol-vo elementov massiva");
      int n = scanner.nextInt();
      int[] mas = create(n);
      int item = mas[random.nextInt(n)];
      System.out.println(Arrays.toString(mas)+" ищем:"+ item);
```

```
long t1= System.currentTimeMillis();
   System.out.println(Hashing(mas, item));
       a[i] = random.nextInt(1000);
public static int Interpol(int[] arr, int i){
```

```
return Inter(arr, start, end, i);
public static boolean Hashing(int [] arr, int i){
    HashTable HT = new HashTable(arr);
    long t1= System.currentTimeMillis();
    Tree tree = new Tree();
        if ((p != 1)) \{i+=q; p-=q; q-=p; return FibS(mas, i, q, p, item); \}else
```

```
System.arraycopy(a, 0,b,0,n);
```

```
public HashTable(int[] arr){
package com.company;
  public Node find(int key) {
```

```
Node current = root;
```

Код задачи с ферзями:

```
solve(0);
public static void dropQueen(int i,int j){
public static void printPos() {
                ans.add(abc.charAt(j)+Integer.toString(i+1));
                solve(i+1);
            dropQueen(i,j);
```

Вывод: в ходе выполнения данной работы я узнал об особенностях алгоритмов поиска элемента, написал каждый из них. Также узнал о работе алгоритмов хеширования и поиска элементов в хэш таблицах, разработал программу о расстановке 8 ферзей.