ED62A-COM2A ESTRUTURAS DE DADOS

Aula 00 - Plano da disciplina

Prof. Rafael G. Mantovani



Licença

Este trabalho está licenciado com uma Licença CC BY-NC-ND 4.0:



Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)

maiores informações:

https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.pt_BR

Até agora aprendemos a manipular os comandos básicos durante a programação. Mas e se precisarmos de algo mais complexo cujos tipos básicos não são suficientes? O que fazer?

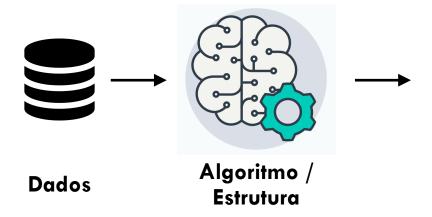


Dados

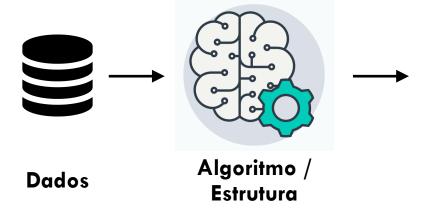
Todo programa é alimentado com dados (informações) do mundo real

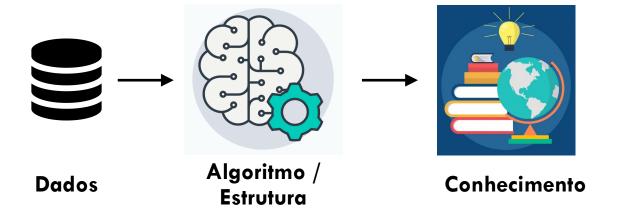


Dados

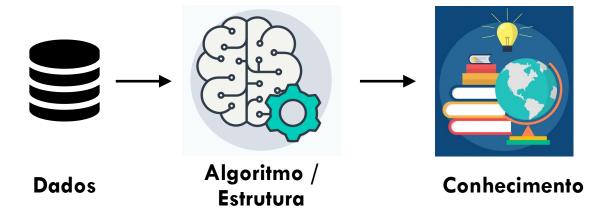


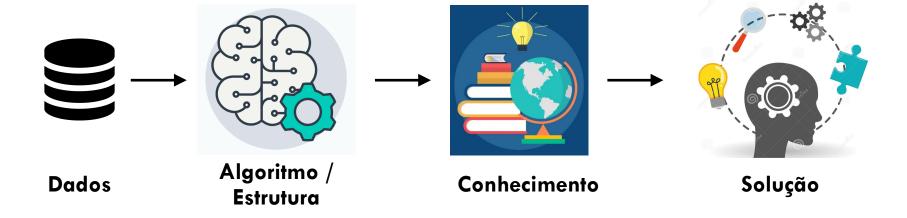
Nós então criamos soluções por meio de algoritmos e programas complexos, para processar essa informação.



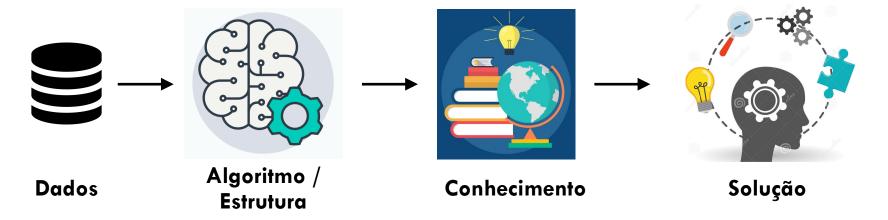


Esses algoritmos/programas geram conhecimento sobre o domínio/problema em questão.



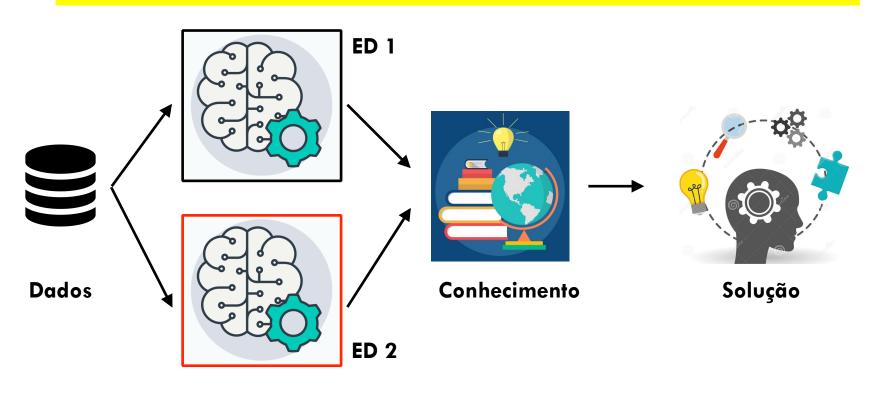


E por fim, geramos soluções reais baseadas nesse conhecimento adquirido:)

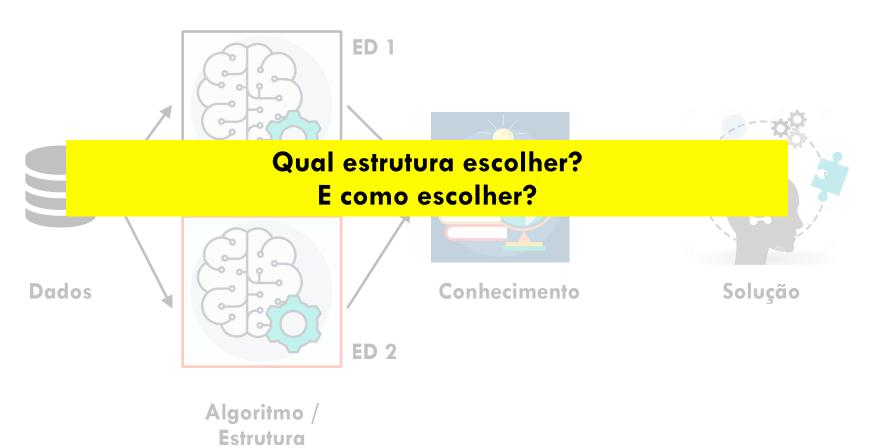


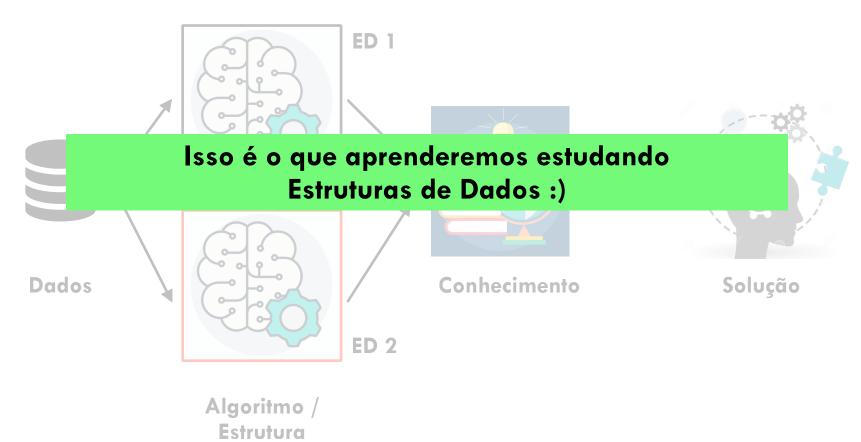
Mas ...

Existem diferentes formas de se resolver o mesmo problema!



Algoritmo /
Estrutura





Common Data Structure Operations

Data Structure	Time Complexity								Space Complexity
	Average				Worst				Worst
	Access	Search	Insertion	Deletion	Access	Search	Insertion	Deletion	
Array	θ(1)	θ(n)	θ(n)	θ(n)	0(1)	0(n)	0(n)	0(n)	0(n)
Stack	θ(n)	θ(n)	θ(1)	θ(1)	0(n)	0(n)	0(1)	0(1)	0(n)
Queue	θ(n)	θ(n)	θ(1)	θ(1)	0(n)	0(n)	0(1)	0(1)	0(n)
Singly-Linked List	θ(n)	θ(n)	θ(1)	θ(1)	0(n)	0(n)	0(1)	0(1)	0(n)
Doubly-Linked List	θ(n)	θ(n)	θ(1)	θ(1)	0(n)	0(n)	0(1)	0(1)	0(n)
Skip List	θ(log(n))	θ(log(n))	θ(log(n))	θ(log(n))	0(n)	0(n)	0(n)	0(n)	0(n log(n))
Hash Table	N/A	θ(1)	θ(1)	θ(1)	N/A	0(n)	0(n)	0(n)	0(n)
Binary Search Tree	θ(log(n))	θ(log(n))	θ(log(n))	θ(log(n))	0(n)	0(n)	0(n)	0(n)	0(n)
Cartesian Tree	N/A	θ(log(n))	θ(log(n))	θ(log(n))	N/A	0(n)	0(n)	0(n)	0(n)
B-Tree	θ(log(n))	θ(log(n))	θ(log(n))	θ(log(n))	O(log(n))	O(log(n))	O(log(n))	O(log(n))	0(n)
Red-Black Tree	θ(log(n))	θ(log(n))	θ(log(n))	θ(log(n))	O(log(n))	O(log(n))	O(log(n))	O(log(n))	0(n)
Splay Tree	N/A	θ(log(n))	θ(log(n))	θ(log(n))	N/A	O(log(n))	O(log(n))	O(log(n))	0(n)
AVL Tree	θ(log(n))	θ(log(n))	θ(log(n))	θ(log(n))	O(log(n))	O(log(n))	O(log(n))	O(log(n))	0(n)
KD Tree	θ(log(n))	θ(log(n))	θ(log(n))	θ(log(n))	0(n)	0(n)	0(n)	0(n)	0(n)

Cada estrutura tem um custo associado a suas operações, e até o fim da nossa disciplina, vamos entender essa tabela :)

Data Structure	Time Com	Space Complexity							
	Average				Worst				Worst
	Access	Search	Insertion	Deletion	Access	Search	Insertion	Deletion	
Array	θ(1)	θ(n)	θ(n)	θ(n)	0(1)	0(n)	0(n)	0(n)	0(n)
Stack	θ(n)	θ(n)	θ(1)	θ(1)	0(n)	0(n)	0(1)	0(1)	0(n)
Queue	θ(n)	θ(n)	θ(1)	θ(1)	0(n)	0(n)	0(1)	0(1)	0(n)
Singly-Linked List	θ(n)	θ(n)	θ(1)	θ(1)	0(n)	0(n)	0(1)	0(1)	0(n)
Doubly-Linked List	<u>θ(n)</u>	θ(n)	θ(1)	θ(1)	0(n)	0(n)	0(1)	0(1)	0(n)
Skip List	$\theta(\log(n))$	θ(log(n))	θ(log(n))	θ(log(n))	0(n)	0(n)	0(n)	0(n)	O(n log(n))
Hash Table	N/A	θ(1)	θ(1)	θ(1)	N/A	0(n)	0(n)	0(n)	0(n)
Binary Search Tree	θ(log(n))	θ(log(n))	θ(log(n))	θ(log(n))	0(n)	0(n)	0(n)	0(n)	0(n)
Cartesian Tree	N/A	θ(log(n))	θ(log(n))	θ(log(n))	N/A	0(n)	0(n)	0(n)	0(n)
B-Tree	θ(log(n))	θ(log(n))	θ(log(n))	θ(log(n))	O(log(n))	O(log(n))	O(log(n))	O(log(n))	0(n)
Red-Black Tree	θ(log(n))	θ(log(n))	θ(log(n))	θ(log(n))	O(log(n))	O(log(n))	O(log(n))	O(log(n))	0(n)
Splay Tree	N/A	θ(log(n))	θ(log(n))	θ(log(n))	N/A	O(log(n))	O(log(n))	O(log(n))	0(n)
AVL Tree	θ(log(n))	θ(log(n))	θ(log(n))	θ(log(n))	O(log(n))	O(log(n))	O(log(n))	O(log(n))	0(n)
KD Tree	θ(log(n))	θ(log(n))	θ(log(n))	θ(log(n))	0(n)	0(n)	0(n)	0(n)	0(n)

Roteiro

- 1 Ementa
- 2 Cronograma
- 3 Avaliações
- 4 Páginas com material da disciplina
- 5 Referências
- 6 Tarefas

Roteiro

- 1 Ementa
- **2** Cronograma
- 3 Avaliações
- 4 Páginas com material da disciplina
- 5 Referências
- 6 Tarefas

Ementa

- 1. Tipos Abstratos de Dados
- 2. Listas Lineares
- 3. Filas
- 4. Pilhas
- 5. Árvores [binárias]
- 6. Árvores AVL
- 7. Hash
- 8. Grafos
- 9. Algoritmos de Ordenação

Ementa

- 1. Tipos Abstratos de Dados

2. Listas Lineares



3. Filas



4. Pilhas



5. Árvores [binárias]



6. Árvores AVL



7. Hash



8. Grafos



9. Algoritmos de Ordenação



Nível de dificuldade (implementação)









Roteiro

- 1 Ementa
- **2** Cronograma
- 3 Avaliações
- 4 Páginas com material da disciplina
- 5 Referências
- 6 Tarefas

Cronograma

Junho

TAD, Listas, Filas, Pilhas Julho

Árvores, AVL, Heap, Hash Agosto

Grafos, Algoritmos de Grafos Ordenação

Cronograma



Junho

TAD, Listas, Filas, Pilhas







Julho

Árvores, AVL, Heap, Hash



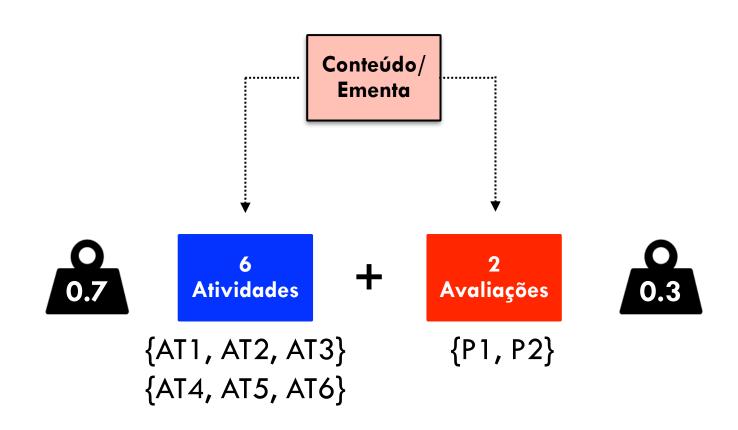


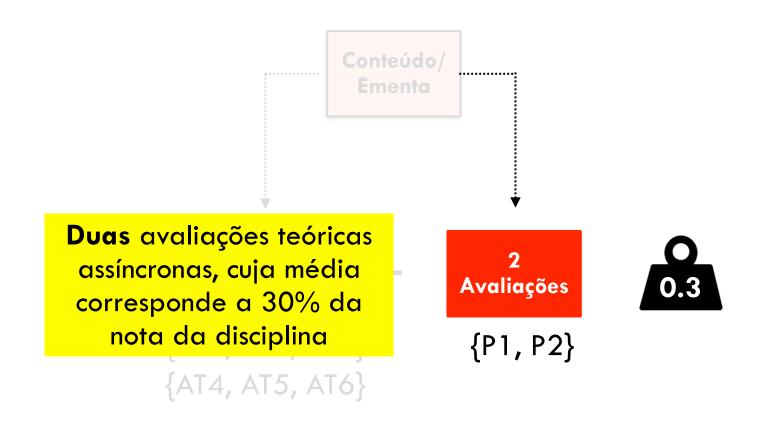
Agosto

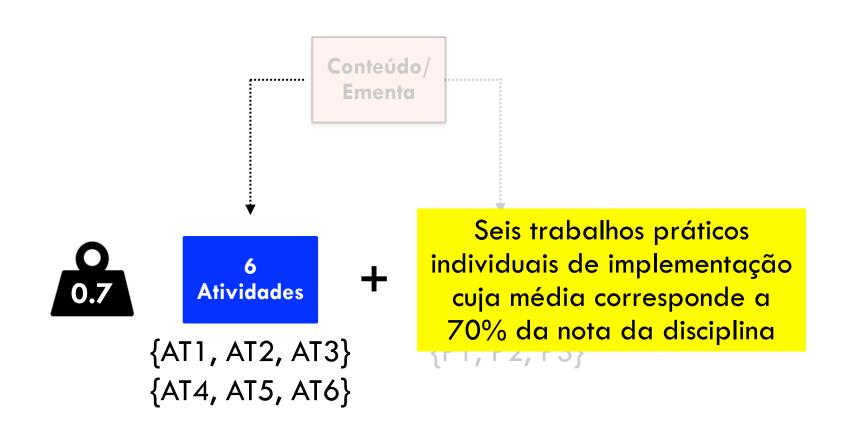
Grafos, Algoritmos de Grafos Ordenação

Roteiro

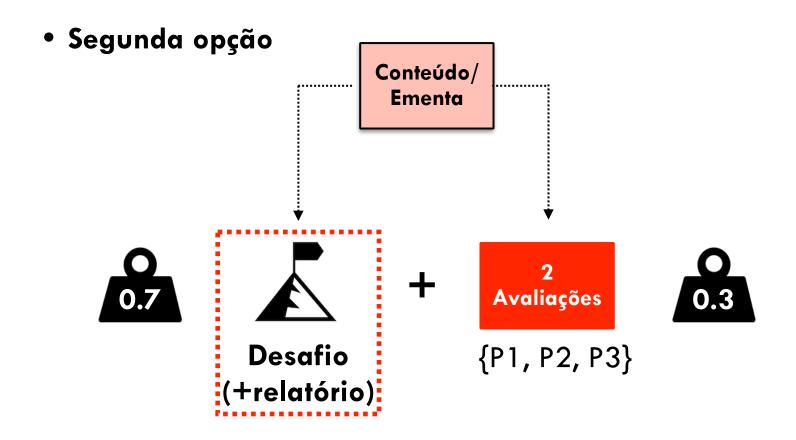
- 1 Ementa
- **2** Cronograma
- 3 Avaliações
- 4 Páginas com material da disciplina
- 5 Referências
- 6 Tarefas

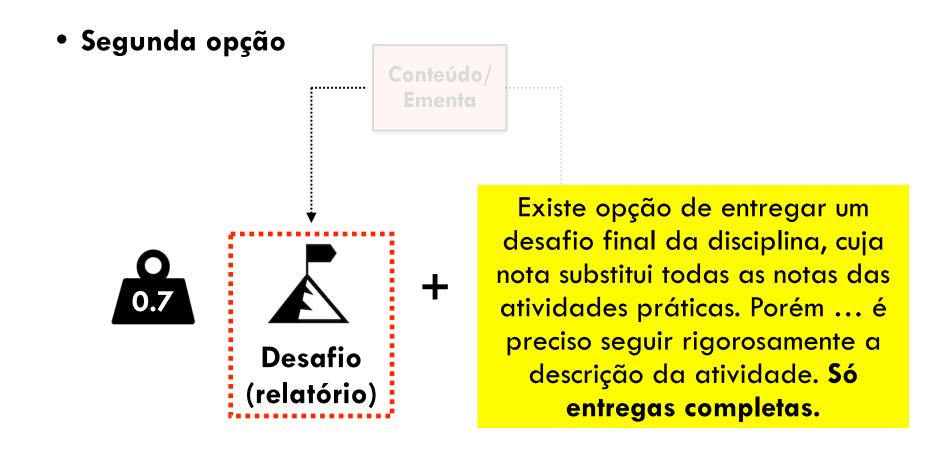






Mas ...





Provas (turma A)

Planejamento (turma A)

- □ P1: $21/07 \rightarrow \{Listas, Pilhas, Filas, Árvores\}$
- □ P2: $25/08 \rightarrow \{AVL, Hash, Heaps, Grafos, Ordenação\}$
- □ Exame: 30/08 → Todo conteúdo da disciplina

Provas (turma A)

P1
Estruturas Elementares
+ Árvores

10,00

dia: 21/07

P2 AVLs, Hash, Grafos Ordenação

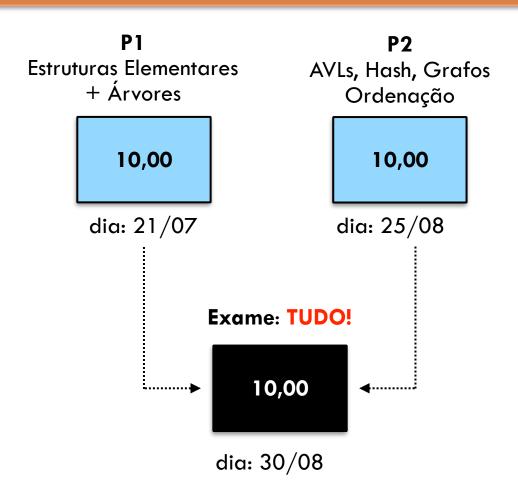
10,00

dia: 25/08

10,00

dia: 30/08

Provas (turma A)



Provas (turma C)

Planejamento (turma C)

- □ P1: $20/07 \rightarrow \{\text{Listas, Pilhas, Filas, Árvores}\}$
- P2: 24/08 → {AVL, Hash, Heaps, Grafos, Ordenação}
- □ Exame: 31/08 → Todo conteúdo da disciplina

Provas (turma C)

P1
Estruturas Elementares
+ Árvores

10,00

dia: 20/07

P2 AVLs, Hash, Grafos Ordenação

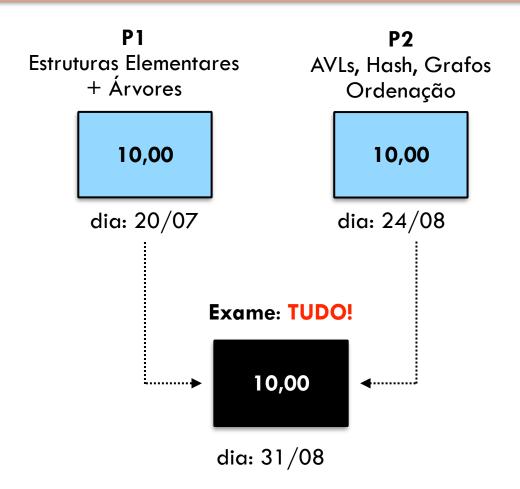
10,00

dia: 24/08

10,00

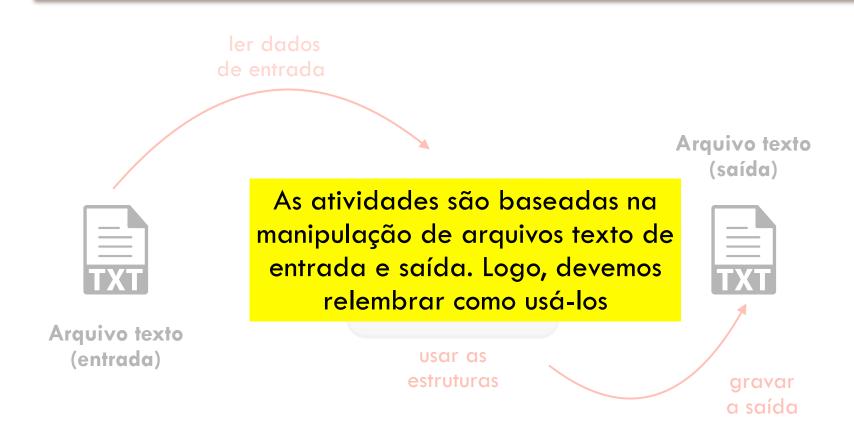
dia: 31/08

Provas (turma C)

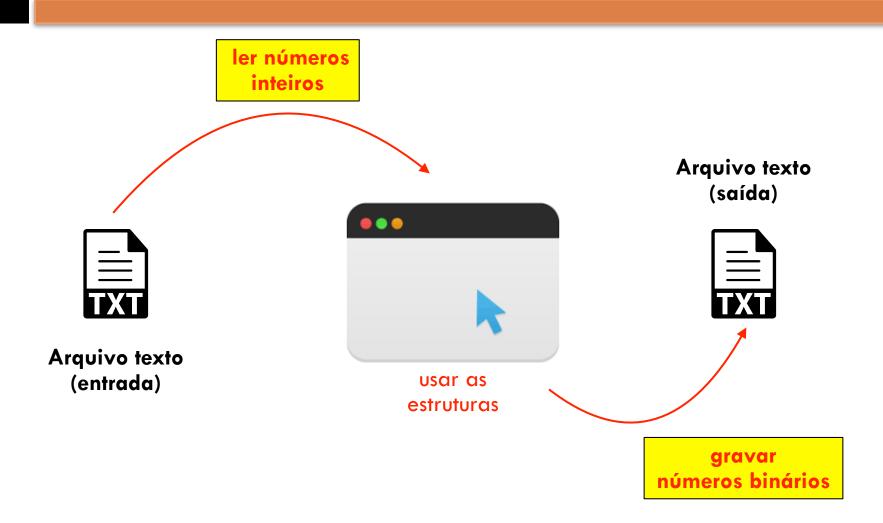


- Uso de Estruturas de dados em problemas reais
 - ATO1: Pilhas
 - ATO2: Listas
 - ATO3: Árvores
 - AT04: AVLs
 - ATO5: Grafos BFS e DFS
 - AT06: Dijsktra Caminhos Mínimos





Exemplo:

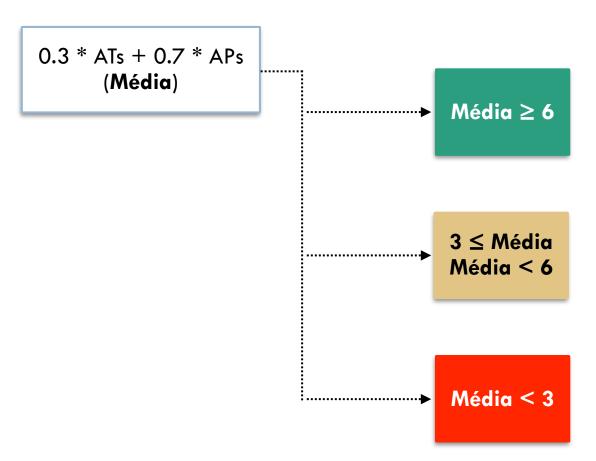


- Prazos: 1-2 semanas para desenvolvimento e entrega
- Individuais (evitar o plágio)
- Nota avaliada:

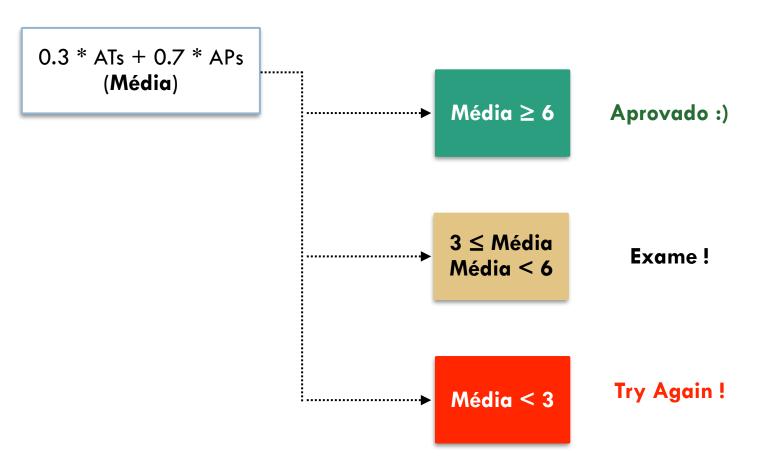


- Implementação dos Algoritmos
 - C (não é permitido usar libs prontas)
 - IDE (livre escolha)
- Aplicação das EDs em domínios diferentes
 - manipulação de arquivos texto
 - entrada / saída
- Entregas:
 - Moodle UTFPR
 - Acompanhamento pelo GitHub

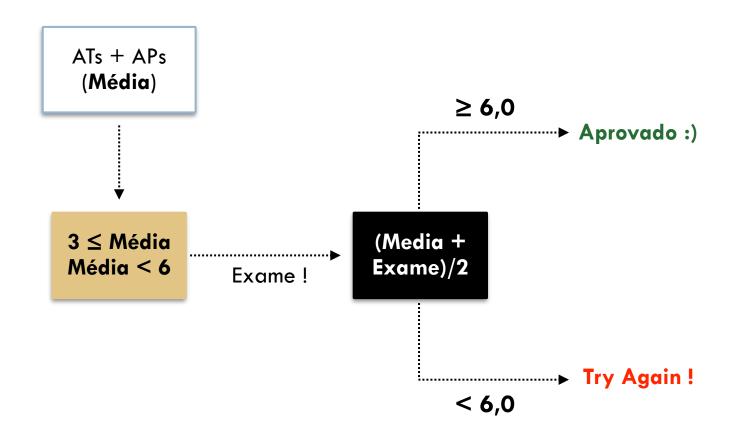
Média Final



Média Final



Média Final && Exame



Roteiro

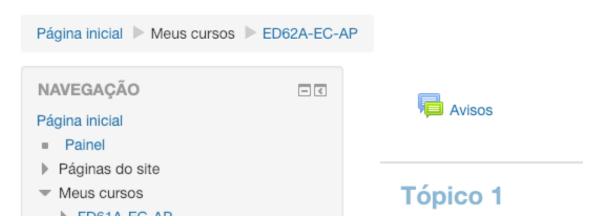
- 1 Ementa
- **2** Cronograma
- 3 Avaliações
- 4 Páginas com material da disciplina
- 5 Referências
- 6 Tarefas

Páginas com material

- http://moodle.utfpr.edu.br
 - Apucarana / Graduação / Engenharia de Computação / 3 período / Estrutura de Dados

Moodle UTFPR Português - Brasil (pt_br) ▼

Estrutura de Dados



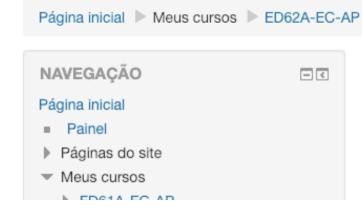
Páginas com material

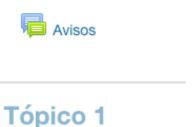
- http://moodle.utfpr.edu.br
 - Apucarana / Graduação / Engenharia de Computação / 3 período / Estrutura de Dados

Moodle UTFPR Português - Brasil (pt_br) ▼

Estrutura de Dados

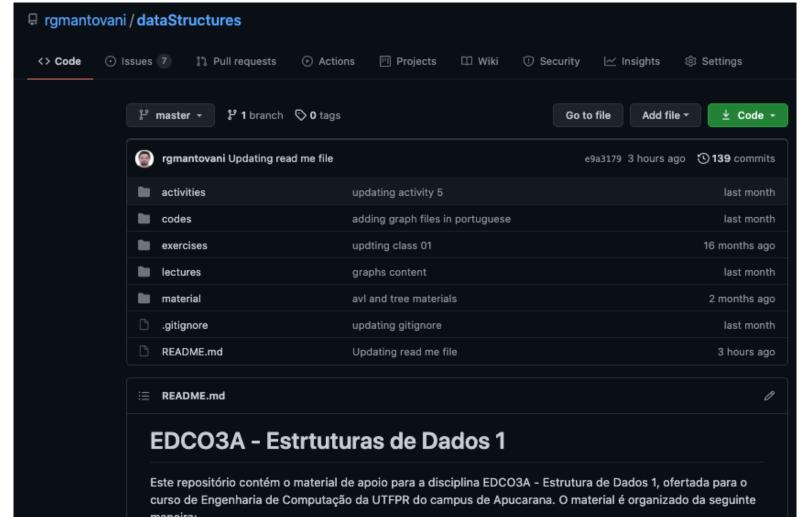
Senha: ed2021[a|c]





Páginas com material (espelho)

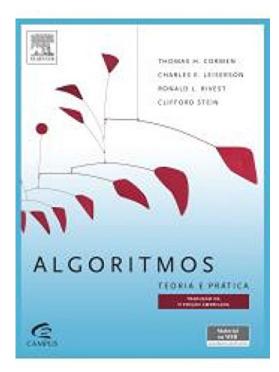
https://github.com/rgmantovani/dataStructures



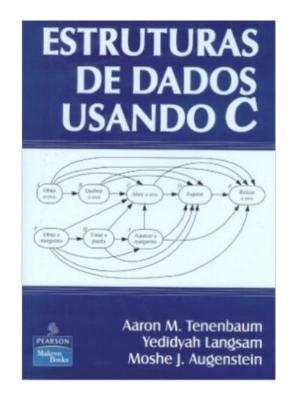
Roteiro

- 1 Ementa
- **2** Cronograma
- 3 Avaliações
- 4 Página com material
- 5 Referências
- 6 Tarefas

Referências sugeridas



[Cormen et al, 2018]



[Tenenbaum et al, 1995]

Referências sugeridas



[Ziviani, 2010]



[Drozdek, 2017]

Informações Gerais

P-Aluno:

- Terças: 14:30 16:30
- Quartas: 16:40 18:20

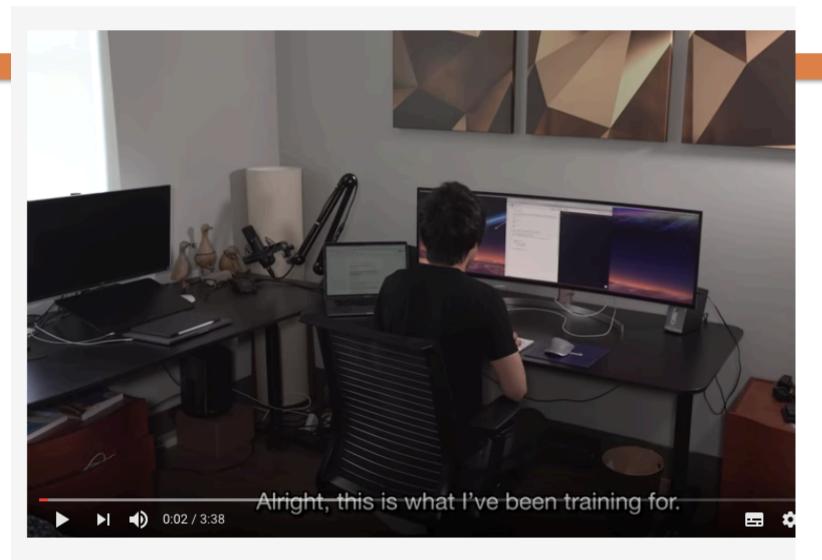
Perguntas?

Prof. Rafael G. Mantovani

rafaelmantovani@utfpr.edu.br







If Programming Was An Anime







Tarefas

1

Criar conta no Github (usar e-mail institucional | pessoal)

Tarefas

- 1 Criar conta no Github (usar e-mail institucional | pessoal)
- 2 Ler tutorial de git (Moodle, GitHub da disciplina)

Tarefas

- 1 Criar conta no Github (usar e-mail institucional | pessoal)
- 2 Ler tutorial de git (Moodle, GitHub da disciplina)
- 3 Fazer um projeto teste, commitar e versionar arquivos