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?

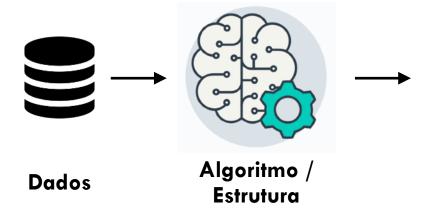


Dados

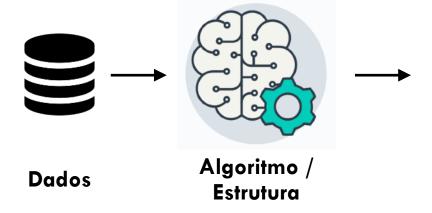
Todo programa é alimentado com dados (informações) do mundo real

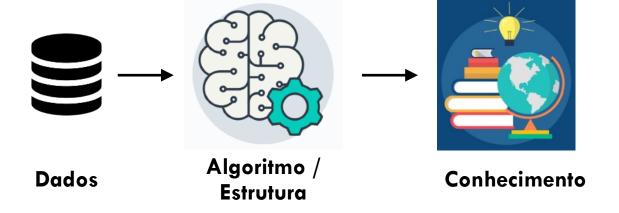


Dados

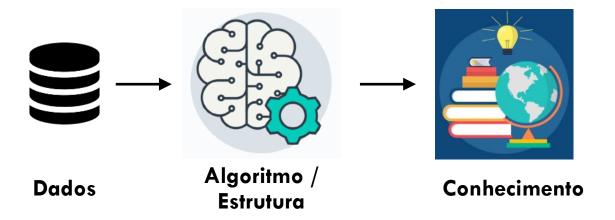


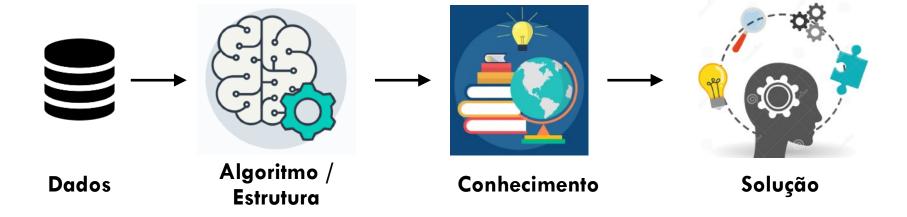
Nós então criamos soluções por meio de algoritmos e programas complexos, para processar essa informação.



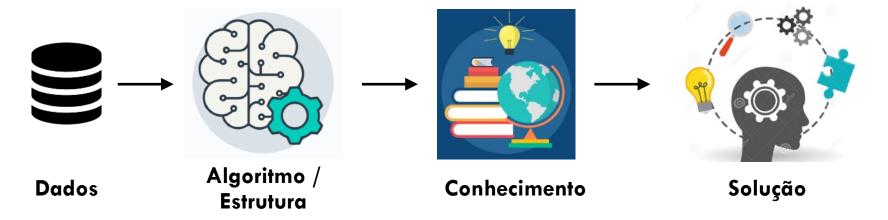


Esses algoritmos/programas geram conhecimento sobre o domínio/problema em questão.



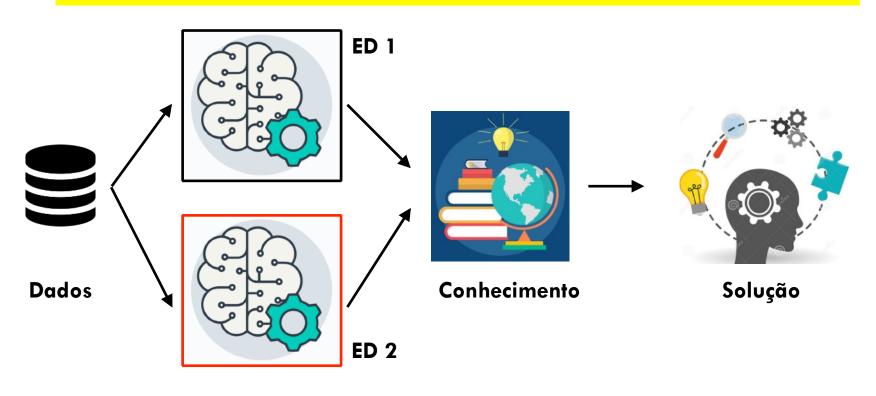


E por fim, geramos soluções reais baseadas nesse conhecimento adquirido:)

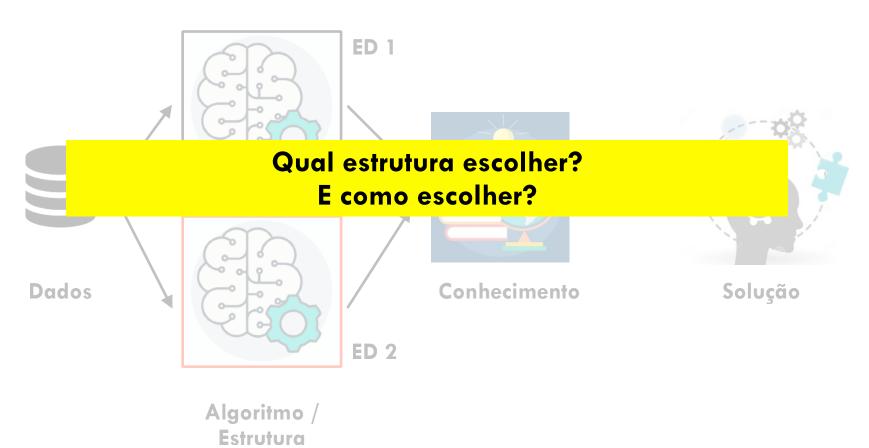


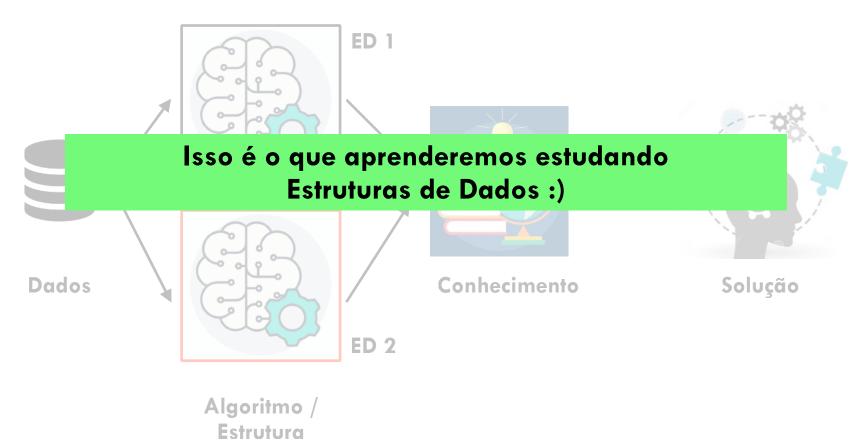
Mas ...

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. Heaps
- 8. Hash
- 9. Grafos

Ementa

- 1. Tipos Abstratos de Dados

2. Listas Lineares

3. Filas



4. Pilhas



5. Árvores [binárias]



6. Árvores AVL







- 7. Heaps
- 8. Hash
- 9. Grafos





Roteiro

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

Cronograma

Março

TAD, Listas, Filas, Pilhas **Abril**

Árvores, AVL, Heap, Hash Maio

Grafos, Algoritmos de Grafos

Cronograma



Março

TAD, Listas, Filas, Pilhas



Abril

Árvores, AVL, Heap, Hash

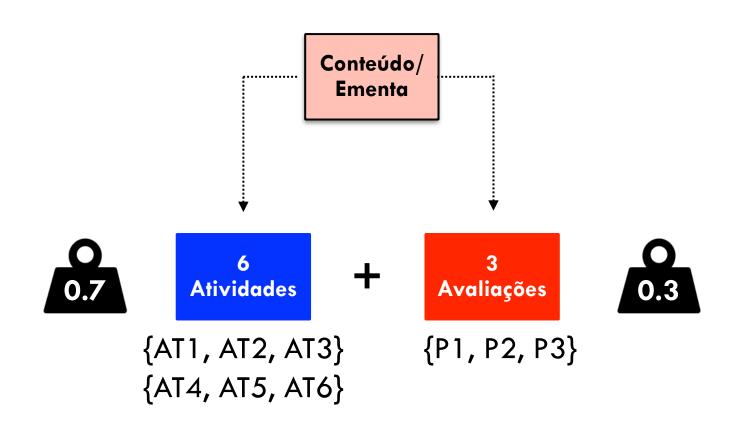


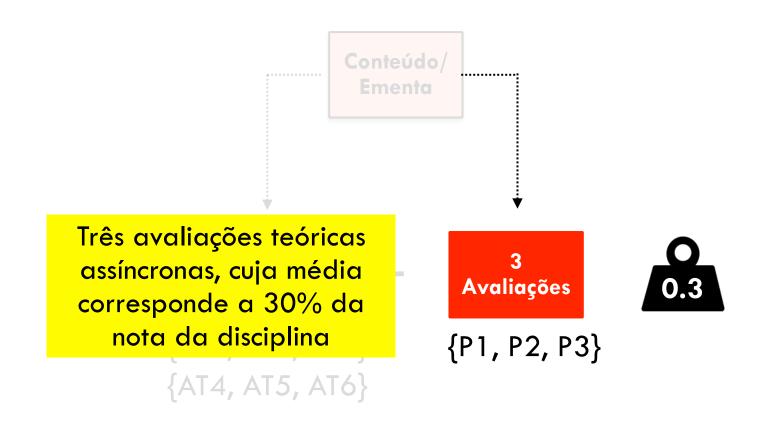
Maio

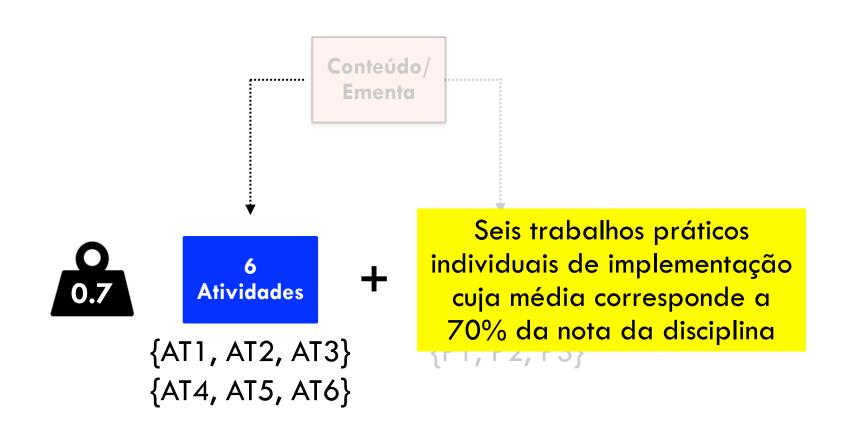
Grafos, Algoritmos de Grafos

Roteiro

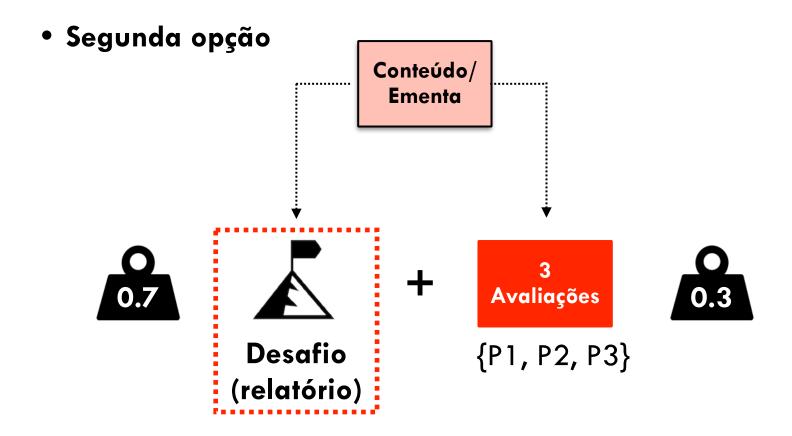
- 1 Ementa
- **2** Cronograma
- 3 Avaliações
- 4 Páginas com material da disciplina
- 5 Referências
- 6 Tarefas

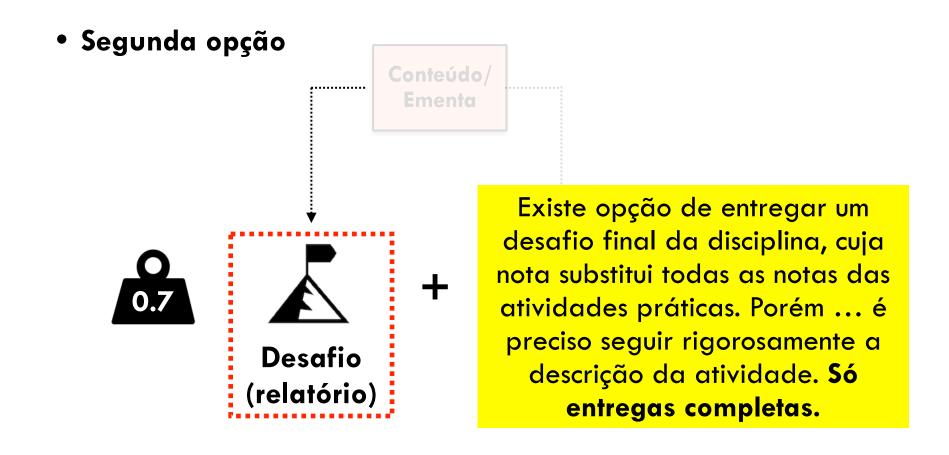






Mas ...





Provas

Planejamento:

- □ P1: $23/03 \rightarrow \{Listas, Pilhas, Filas\}$
- P2: $23/04 \rightarrow \{\text{Árvores, AVL, Hash, Heaps}\}$
- □ P3: $14/05 \rightarrow \{Grafos, Algoritmos de Grafos\}$
- □ **Exame**: $18/05 \rightarrow \text{Todo conteúdo da disciplina}$

Provas

P1 Estruturas Elementares

10,00

sexta: 23/03

P2 Árvores, Hash, Heap

10,00

terça: 23/04

P3 Grafos

10,00

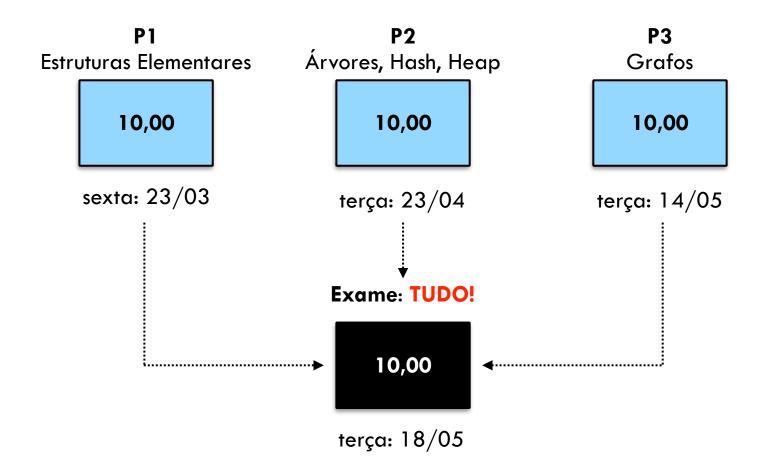
terça: 14/05

Exame: TUDO!

10,00

terça: 18/05

Provas



Atividades práticas

Uso de Estruturas de dados em problemas reais

ATO1: Pilhas

ATO2: Listas

ATO3: Árvores

ATO4: AVLs

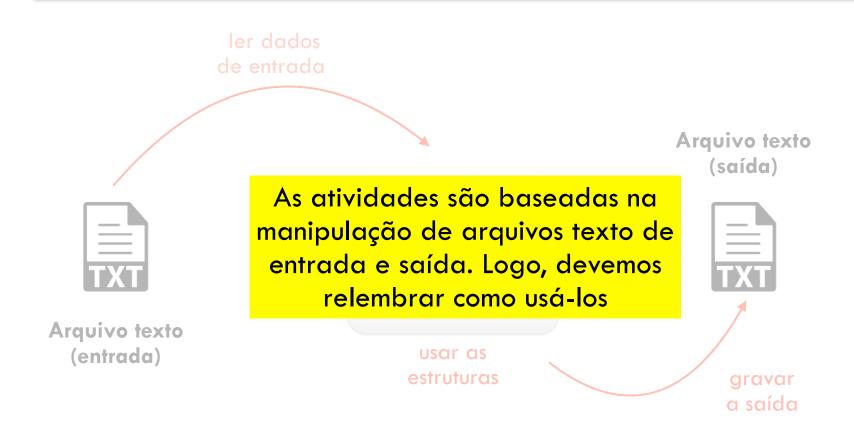
AT05: Grafos

ATO6: Algoritmos de grafos

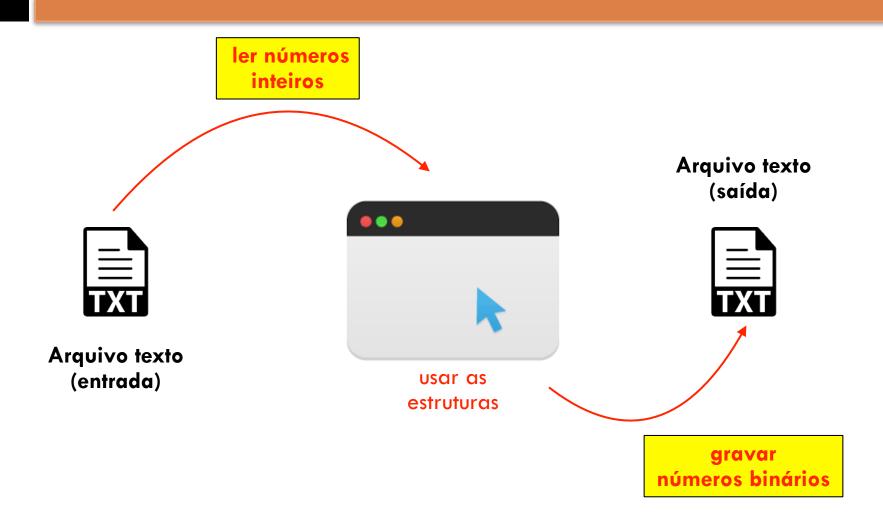
Atividades práticas



Atividades práticas



Exemplo:



Atividades práticas

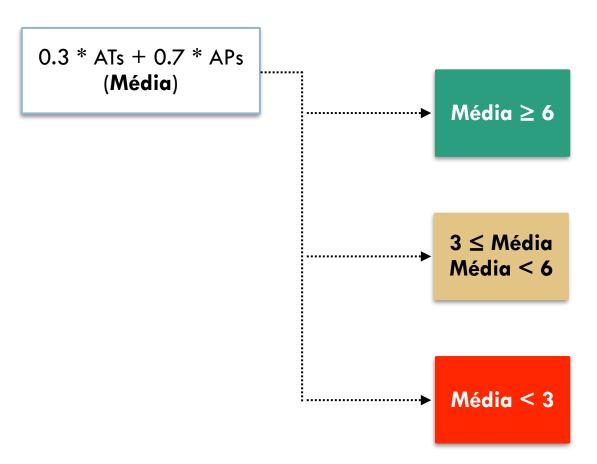
- Prazos: 1-2 semanas para desenvolvimento e entrega
- Individuais (evitar o plágio)
- Nota avaliada:



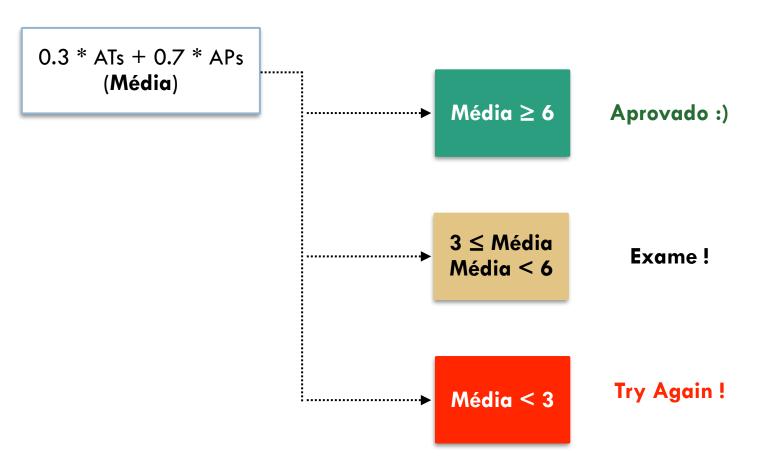
Atividades práticas

- 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 Educational (links)

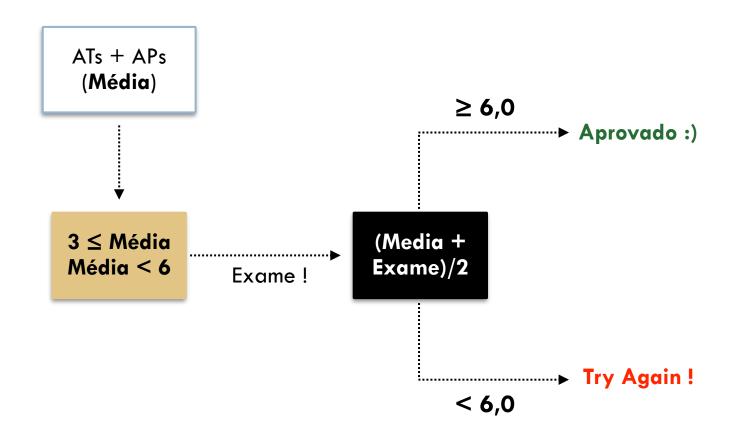
Média Final



Média Final



Média Final && Exame



Roteiro

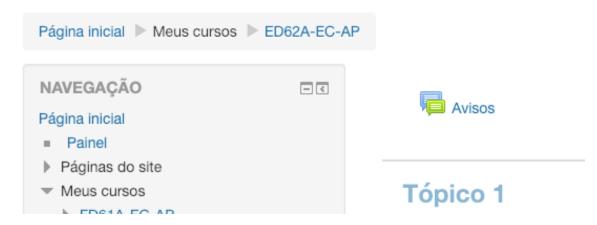
- 1 Ementa
- **2** Cronograma
- 3 Avaliações
- 4 Páginas com material da disciplina
- 5 Referências
- 6 Tarefas

Páginas com material

- http://moodle.utfpr.edu.br
 - Apucarana / Graduação / Engenharia de Computação / 2 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 / 2 período / Estrutura de Dados

Moodle UTFPR Português - Brasil (pt_br) ▼

Estrutura de Dados

Senha: ed2sem2020

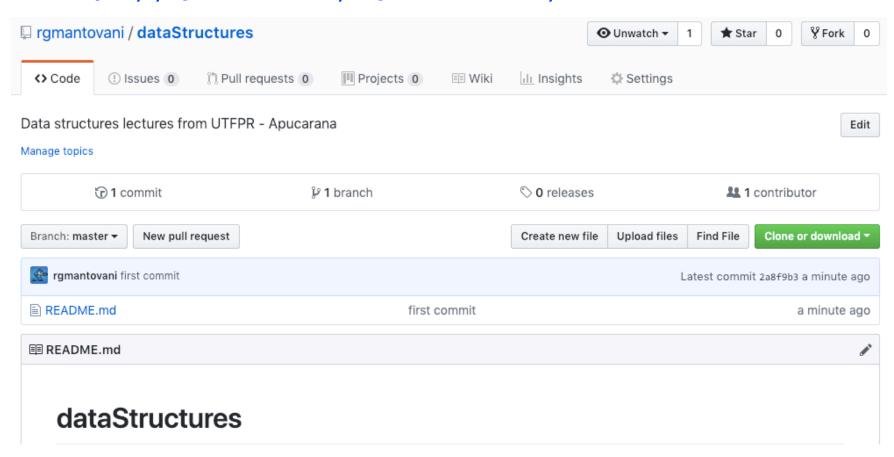




Tópico 1

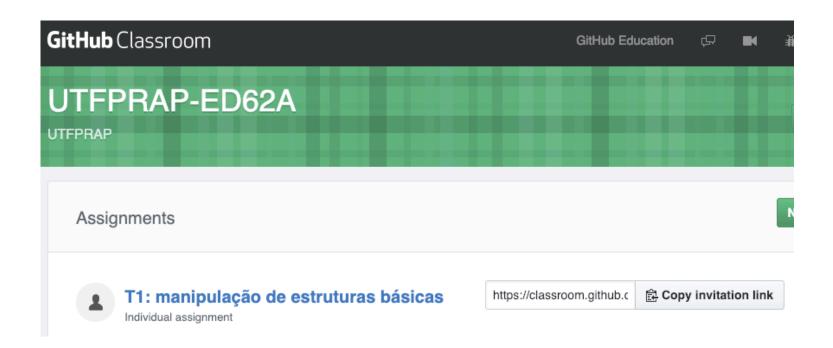
Páginas com material (espelho)

https://github.com/rgmantovani/dataStructures



Páginas com material (práticas)

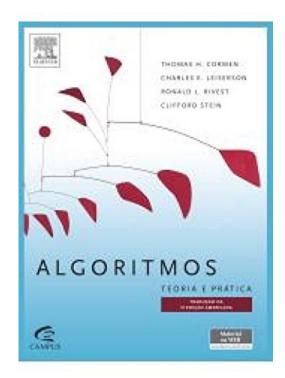
https://classroom.github.com/classrooms/37255181-utfprap-ed62a



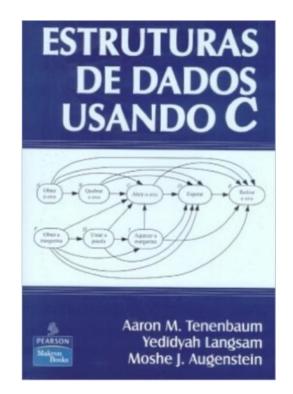
Roteiro

- 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: 16:00 17:30
- Quartas: 14:40 16:30

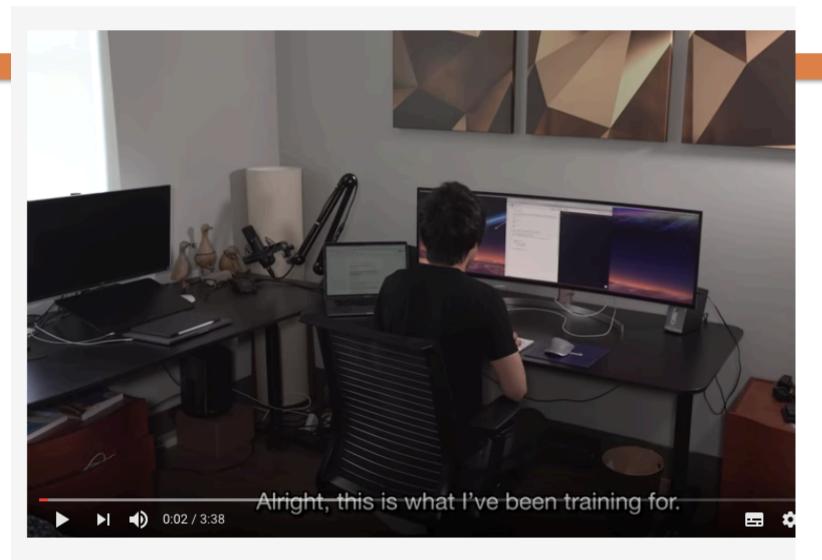
Perguntas?

Prof. Rafael G. Mantovani

rafaelmantovani@utfpr.edu.br







If Programming Was An Anime







Tarefas

1

Criar conta no Github (usar e-mail institucional)

Tarefas

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

Tarefas

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