

Bölüm 5: Dizgi Algoritmaları

Algoritmalar





- Sıralı Sıkıştırma Kodlaması (Run Length Encoding)
 - Aynı veri değerleri tek bir değer ve sayı olarak saklanır.
 - Tekrar eden değerler yerine tekrar eden veri sayısı saklanır.
- Lempel-Ziv-Welch (LZW)
 - GIF gibi formatlarda kullanılan sözlük tabanlı sıkıştırma algoritması.
 - Tekrar eden örüntüleri sözlük oluşturarak kısa sembollerle temsil eder.
 - Dinamik bir sözlük kullanarak sıkıştırma sağlar.





- RLE, metin verilerini sıkıştırmak için kullanılır.
- Ardışık tekrar eden karakterleri bir kodla yer değiştirir.
- Metin sıkıştırmada kullanılan basit ve etkili bir yöntemdir.
- Tekrar eden karakterlerin sayısı az ise etkisiz olabilir.





- Sıkıştırma Süreci:
 - Metin: "AAAAABBBCCCCDDD"
 - Sıkıştırılmış Hali: "5A3B4C3D"
 - Ardışık tekrar eden karakterlerin sayısı ve kendisi ile temsil edilmesi.





- Metin soldan sağa taranır.
- Ardışık tekrar eden karakterler sayılır.
- Tekrar eden karakterler için sayı ve karakter bir araya getirilir.
- Bu bilgiler sıkıştırılmış metin olarak saklanır.





- RLE algoritması, girdi metni tek bir kez tarar.
- Ardışık tekrar eden karakterlerin sayısını kaydeder.
- Bu nedenle, algoritmanın zaman karmaşıklığı, *O(n)*.





			W1B1W3B1W1
			B3W1B3
			В7
			W1B5W1
			W2B3W2
			W3B1W3

RLE Sıkıştırma



Metin:

RLE sayı karakter çiftleri:

■ (10, a)(6, b)(1, e)(1, c)(1, e)(1, c)(1, e)(1, c)(1, e) (1, c)(1, e)(1, e)(

Bayrak olmadan RLE:

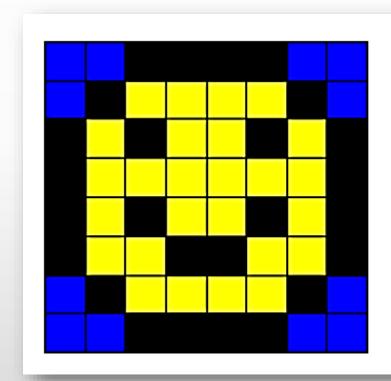
■ 10 97 06 98 01 101 01 99 01 101 01 99 01 101 01 99 01 101 01 99 01 101 01 99 01 101 01 99 01 101 01 99 01 101 01 99 01 98 (36 bytes)

Bayrak kullanılarak (255) RLE:

■ 255 10 97 255 06 98 101 99 101 99 101 99 101 99 101 99 101 99 255 15 100 101 99 98 (24 bytes)

Pixel level RLE





RGB colour values							
	R G B						
	0	0	255				
	0	0	0				
	255	255	0				





Count	R	G	В	Count	R	G	В	Count	R	G	В
2	0	0	255	4	0	0	0	3	0	0	255
1	0	0	0	4	255	255	0	1	0	0	0
1	0	0	255	1	0	0	0	1	255	255	0
1	0	0	0	2	255	255	0	1	0	0	0
1	255	255	0	2	0	0	0	6	255	255	0
2	0	0	0	1	255	255	0	1	0	0	0
2	255	255	0	1	0	0	0	1	255	255	0
2	0	0	0	2	255	255	0	2	0	0	0
2	255	255	0	1	0	0	0	1	0	0	255
1	0	0	0	4	255	255	0	1	0	0	0
3	0	0	255	4	0	0	0	2	0	0	255







- LZW, metin sıkıştırma için kullanılan etkili bir algoritmadır.
- Tekrar eden dizgileri tanımlayarak sıkıştırma yapar.
- Metin sıkıştırmada yaygın olarak kullanılır.
- Sözlük boyutu büyüdükçe performansı düşer.





- Sıkıştırma Süreci:
 - Metin: "ABABCABABCA"
 - Sıkıştırılmış Hali: "0 1 2 4 3 5"
 - Metin içindeki tekrar eden dizgilerin bir indeksle temsil edilmesi.





- Metin soldan sağa taranır.
- İndekslerle tanımlanan dizgilerin bulunduğu bir sözlük oluşturulur.
- Sözlükte olmayan yeni dizgiler eklenir.
- Dizgiler sıkıştırılmış metin olarak depolanır.





word	0	u
Α		
Т		
G		
C		
AT	(0
TG		1
GA		1 2
ATC		4
CA		3
ATG		4
GAG	(6
		2

Lempel-Ziv-Welch



	Output	Dict.
a a b a a c a b c a b c b	(0,a)	1 = a
a a b a a c a b c a b c b	(1,b)	2 = ab
a a b a a c a b c a b c b	(1,a)	3 = aa
a a b a a c a b c a b c b	(0,c)	4 = c
a a b a a c a b c a b c b	(2,c)	5 = abc
aabaacabcabcb	(5,b)	6 = abcb





	Output	Dict.
aabaacababacb	112	256=aa
a a b a a c a b a b a c b	112	257=ab
a a b a a c a b a b a c b] 113	258=ba
a a b a a c a b a b a c b	256	259=aac
aabaacababacb	114	260=ca
aabaacababacb	257	261=aba
aabaacababacb	261	262=abac
aabaacababacb		263=cb



SON