

MC-202

Tabela de Espalhamento

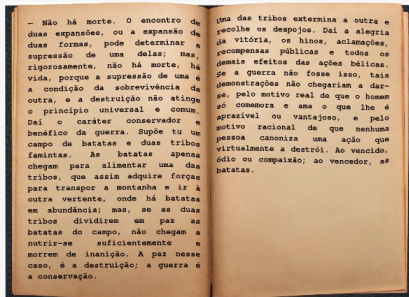
Lehilton Pedrosa

Universidade Estadual de Campinas

Segundo semestre de 2018

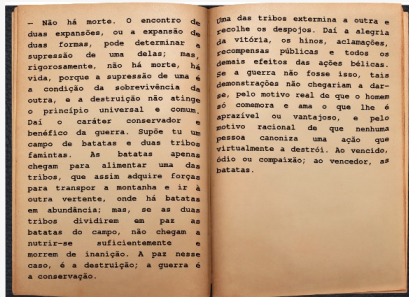
Introdução

Queremos contar o número de ocorrências de cada palavra da biblioteca



Introdução

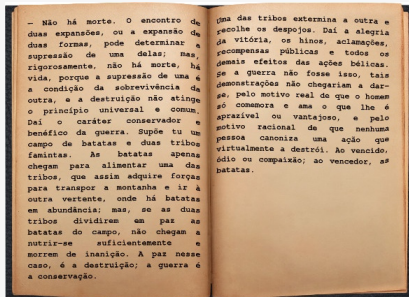
Queremos contar o número de ocorrências de cada palavra da biblioteca



- no idioma, há cerca de milhares de palavras (≈ 435.000)

Introdução

Queremos contar o número de ocorrências de cada palavra da biblioteca



- no idioma, há cerca de milhares de palavras (≈ 435.000)
- mas no total, há milhões de ocorrências!

Exemplo

dia:	6 ocorrências
escola:	13 ocorrências
gratuito:	1 ocorrência
ilha:	8 ocorrências
jeito:	5 ocorrências
lata:	2 ocorrências

Exemplo

dia:	6 ocorrências
escola:	13 ocorrências
gratuito:	1 ocorrência
ilha:	8 ocorrências
jeito:	5 ocorrências
lata:	2 ocorrências

Queremos acessar uma palavra como se fosse um vetor:

```
ocorrencias["ilha"] = 8
```

Exemplo

dia:	6 ocorrências
escola:	13 ocorrências
gratuito:	1 ocorrência
ilha:	8 ocorrências
jeito:	5 ocorrências
lata:	2 ocorrências

Queremos acessar uma palavra como se fosse um vetor:

```
ocorrencias["ilha"] = 8
```

Primeiras opções:

Exemplo

dia:	6 ocorrências
escola:	13 ocorrências
gratuito:	1 ocorrência
ilha:	8 ocorrências
jeito:	5 ocorrências
lata:	2 ocorrências

Queremos acessar uma palavra como se fosse um vetor:

`ocorrencias["ilha"] = 8`

Primeiras opções:

- Vetor - acesso/escrita em $O(n)$

Exemplo

dia:	6 ocorrências
escola:	13 ocorrências
gratuito:	1 ocorrência
ilha:	8 ocorrências
jeito:	5 ocorrências
lata:	2 ocorrências

Queremos acessar uma palavra como se fosse um vetor:

`ocorrencias["ilha"] = 8`

Primeiras opções:

- Vetor - acesso/escrita em $O(n)$
 - inserir um novo leva $O(1)$

Exemplo

dia:	6 ocorrências
escola:	13 ocorrências
gratuito:	1 ocorrência
ilha:	8 ocorrências
jeito:	5 ocorrências
lata:	2 ocorrências

Queremos acessar uma palavra como se fosse um vetor:

`ocorrencias["ilha"] = 8`

Primeiras opções:

- Vetor - acesso/escrita em $O(n)$
 - inserir um novo leva $O(1)$
- Vetor ordenado - acesso/escrita em $O(\lg n)$

Exemplo

dia:	6 ocorrências
escola:	13 ocorrências
gratuito:	1 ocorrência
ilha:	8 ocorrências
jeito:	5 ocorrências
lata:	2 ocorrências

Queremos acessar uma palavra como se fosse um vetor:

`ocorrencias["ilha"] = 8`

Primeiras opções:

- Vetor - acesso/escrita em $O(n)$
 - inserir um novo leva $O(1)$
- Vetor ordenado - acesso/escrita em $O(\lg n)$
 - inserir uma nova palavra leva $O(n)$

Exemplo

dia:	6 ocorrências
escola:	13 ocorrências
gratuito:	1 ocorrência
ilha:	8 ocorrências
jeito:	5 ocorrências
lata:	2 ocorrências

Queremos acessar uma palavra como se fosse um vetor:

`ocorrencias["ilha"] = 8`

Primeiras opções:

- Vetor - acesso/escrita em $O(n)$
 - inserir um novo leva $O(1)$
- Vetor ordenado - acesso/escrita em $O(\lg n)$
 - inserir uma nova palavra leva $O(n)$
- ABB balanceada - acesso/escrita/inserção em $O(\lg n)$

Exemplo

dia:	6 ocorrências
escola:	13 ocorrências
gratuito:	1 ocorrência
ilha:	8 ocorrências
jeito:	5 ocorrências
lata:	2 ocorrências

Queremos acessar uma palavra como se fosse um vetor:

`ocorrencias["ilha"] = 8`

Primeiras opções:

- Vetor - acesso/escrita em $O(n)$
 - inserir um novo leva $O(1)$
- Vetor ordenado - acesso/escrita em $O(\lg n)$
 - inserir uma nova palavra leva $O(n)$
- ABB balanceada - acesso/escrita/inserção em $O(\lg n)$

Conseguimos fazer em $O(1)$?

Caso fácil

Se tivéssemos apenas uma palavra começando com cada letra era fácil

a	0	
b	1	
c	2	
d	3	dia
e	4	escola
f	5	
g	6	gratuito
h	7	
i	8	ilha
⋮	⋮	⋮

Caso fácil

Se tivéssemos apenas uma palavra começando com cada letra era fácil

- bastaria ter um vetor de 24 posições

a	0	
b	1	
c	2	
d	3	dia
e	4	escola
f	5	
g	6	gratuito
h	7	
i	8	ilha
⋮	⋮	⋮

Palavras que começam com a mesma letra

0	→	NULL
1	→	NULL
2	→	NULL
3	→	dia
4	→	escola
5	→	NULL
6	→	gratuito
7	→	NULL
8	→	ilha
⋮	⋮	⋮

Ideia:

Palavras que começam com a mesma letra



Ideia:

- uma lista ligada para cada letra

Palavras que começam com a mesma letra



Ideia:

- uma lista ligada para cada letra
- guardamos os ponteiros para as listas em um vetor

Palavras que começam com a mesma letra

0	→	NULL
1	→	NULL
2	→	NULL
3	→	dia
4	→	escola
5	→	NULL
6	→	gratuito
7	→	NULL
8	→	ilha
⋮	⋮	⋮

Palavras que começam com a mesma letra

0	→	NULL
1	→	NULL
2	→	NULL
3	→	dia
4	→	escola
5	→	NULL
6	→	gratuito
7	→	NULL
8	→	ilha
⋮	⋮	⋮

Inserindo “bala”:

Palavras que começam com a mesma letra

0	→	NULL
1	→	NULL
2	→	NULL
3	→	dia
4	→	escola
5	→	NULL
6	→	gratuito
7	→	NULL
8	→	ilha
⋮	⋮	⋮

Inserindo “bala”:

- descobrimos a posição pela primeira letra

Palavras que começam com a mesma letra



Inserindo “bala”:

- descobrimos a posição pela primeira letra
- atualizamos o vetor para apontar para o nó de “bala”

Palavras que começam com a mesma letra



Inserindo “bala”:

- descobrimos a posição pela primeira letra
- atualizamos o vetor para apontar para o nó de “bala”

Palavras que começam com a mesma letra

0	→	NULL
1	→	bala
2	→	NULL
3	→	dia
4	→	escola
5	→	NULL
6	→	gratuito
7	→	NULL
8	→	ilha
⋮	⋮	⋮

Palavras que começam com a mesma letra

0	→	NULL
1	→	bala
2	→	NULL
3	→	dia
4	→	escola
5	→	NULL
6	→	gratuito
7	→	NULL
8	→	ilha
⋮	⋮	⋮

Inserindo “bela”:

Palavras que começam com a mesma letra

0	→	NULL
1	→	bala
2	→	NULL
3	→	dia
4	→	escola
5	→	NULL
6	→	gratuito
7	→	NULL
8	→	ilha
⋮	⋮	⋮

Inserindo “bela”:

- descobrimos a posição pela primeira letra

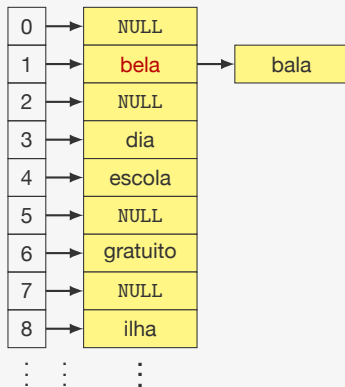
Palavras que começam com a mesma letra

0	→	NULL
1	→	bala
2	→	NULL
3	→	dia
4	→	escola
5	→	NULL
6	→	gratuito
7	→	NULL
8	→	ilha
⋮	⋮	⋮

Inserindo “bela”:

- descobrimos a posição pela primeira letra
- temos uma **colisão** com “bala”

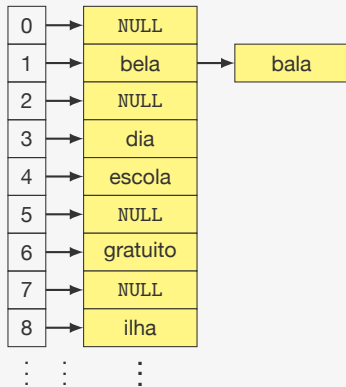
Palavras que começam com a mesma letra



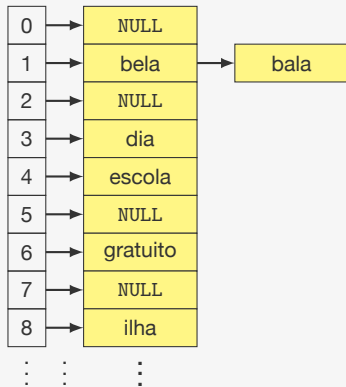
Inserindo “bela”:

- descobrimos a posição pela primeira letra
- temos uma **colisão** com “bala”
- inserimos no começo da lista da letra **b**

Palavras que começam com a mesma letra

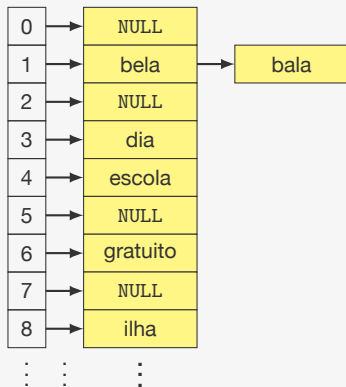


Palavras que começam com a mesma letra



Após a inserção de várias palavras começando com **b**:

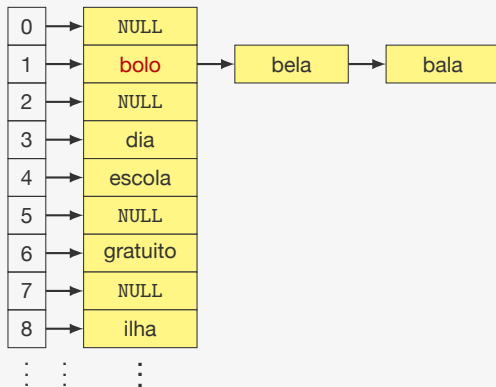
Palavras que começam com a mesma letra



Após a inserção de várias palavras começando com **b**:

- inserimos “bolo”,

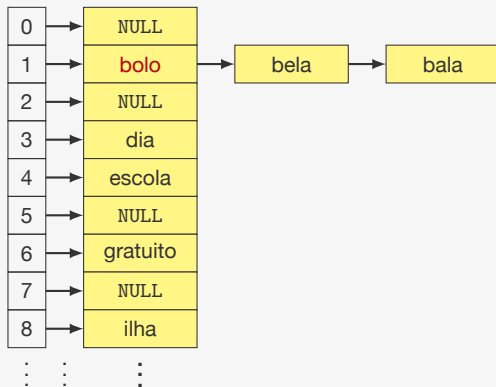
Palavras que começam com a mesma letra



Após a inserção de várias palavras começando com **b**:

- inserimos “bolo”,

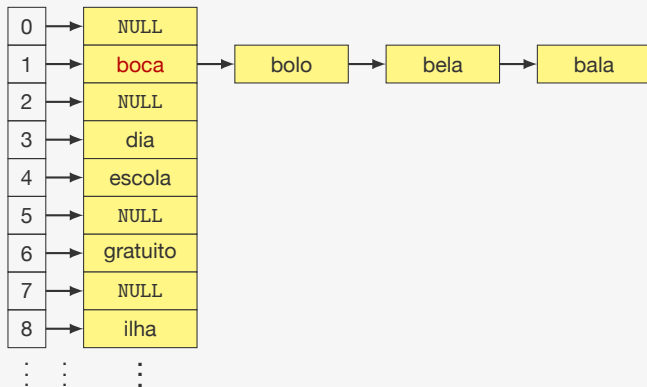
Palavras que começam com a mesma letra



Após a inserção de várias palavras começando com **b**:

- inserimos “bolo”, “boca”,

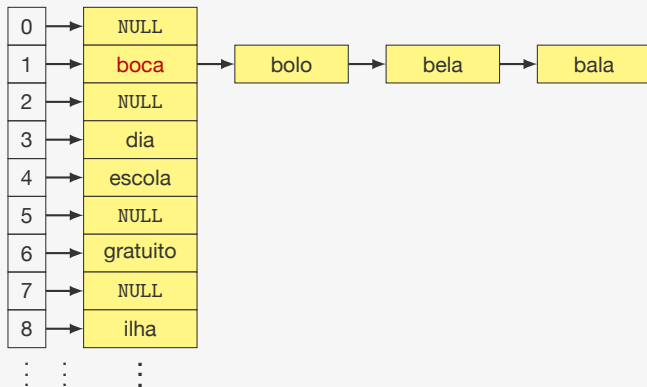
Palavras que começam com a mesma letra



Após a inserção de várias palavras começando com **b**:

- inserimos “bolo”, “boca”,

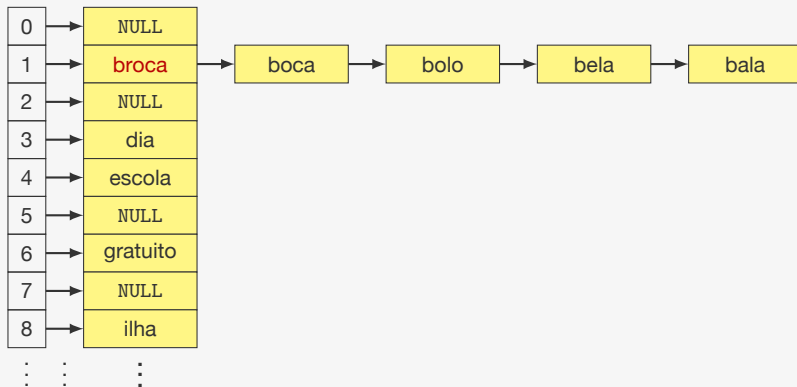
Palavras que começam com a mesma letra



Após a inserção de várias palavras começando com **b**:

- inserimos “bolo”, “boca”, “broca”

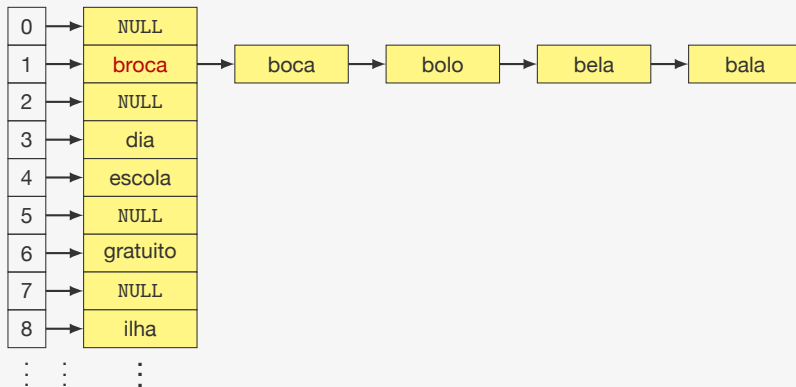
Palavras que começam com a mesma letra



Após a inserção de várias palavras começando com **b**:

- inserimos “bolo”, “boca”, “broca”

Palavras que começam com a mesma letra



Após a inserção de várias palavras começando com **b**:

- inserimos “bolo”, “boca”, “broca”
- a tabela ficou **degenerada em lista**

Espalhamento com Encadeamento Separado

broca

boca

bolo

bela

bala

dia

escola

gratuito

ilha

0	→	NULL
1	→	NULL
2	→	NULL
3	→	NULL
4	→	NULL
5	→	NULL
6	→	NULL
7	→	NULL
8	→	NULL

Corrigindo:

Espalhamento com Encadeamento Separado

broca

boca

bolo

bela

bala

dia

escola

gratuito

ilha

0	→	NULL
1	→	NULL
2	→	NULL
3	→	NULL
4	→	NULL
5	→	NULL
6	→	NULL
7	→	NULL
8	→	NULL

Corrigindo:

- vamos tentar **espalhar** melhor

Espalhamento com Encadeamento Separado

broca

boca

bolo

bela

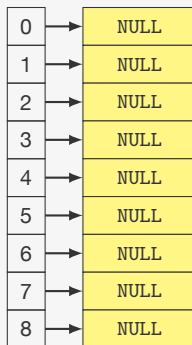
bala

dia

escola

gratuito

ilha



Corrigindo:

- vamos tentar **espalhar** melhor
- usamos um **hash** da chave (palavra)

Espalhamento com Encadeamento Separado

broca $\rightsquigarrow h(\text{"broca"}) = 3$

boca

bolo

bela

bala

dia

escola

gratuito

ilha

0	→	NULL
1	→	NULL
2	→	NULL
3	→	NULL
4	→	NULL
5	→	NULL
6	→	NULL
7	→	NULL
8	→	NULL

Corrigindo:

- vamos tentar **espalhar** melhor
- usamos um **hash** da chave (palavra)
- vamos associar a chave a um número inteiro (entre 0 e 8)

Espalhamento com Encadeamento Separado

broca $\rightsquigarrow h(\text{"broca"}) = 3$

boca

bolo

bela

bala

dia

escola

gratuito

ilha

0	→	NULL
1	→	NULL
2	→	NULL
3	→	broca
4	→	NULL
5	→	NULL
6	→	NULL
7	→	NULL
8	→	NULL

Corrigindo:

- vamos tentar **espalhar** melhor
- usamos um **hash** da chave (palavra)
- vamos associar a chave a um número inteiro (entre 0 e 8)

Espalhamento com Encadeamento Separado

broca $\rightsquigarrow h(\text{"broca"}) = 3$

boca $\rightsquigarrow h(\text{"boca"}) = 0$

bolo

bela

bala

dia

escola

gratuito

ilha

0	→	NULL
1	→	NULL
2	→	NULL
3	→	broca
4	→	NULL
5	→	NULL
6	→	NULL
7	→	NULL
8	→	NULL

Corrigindo:

- vamos tentar **espalhar** melhor
- usamos um **hash** da chave (palavra)
- vamos associar a chave a um número inteiro (entre 0 e 8)

Espalhamento com Encadeamento Separado

broca $\rightsquigarrow h(\text{"broca"}) = 3$

boca $\rightsquigarrow h(\text{"boca"}) = 0$

bolo

bela

bala

dia

escola

gratuito

ilha

0	→	broca
1	→	NULL
2	→	NULL
3	→	broca
4	→	NULL
5	→	NULL
6	→	NULL
7	→	NULL
8	→	NULL

Corrigindo:

- vamos tentar **espalhar** melhor
- usamos um **hash** da chave (palavra)
- vamos associar a chave a um número inteiro (entre 0 e 8)

Espalhamento com Encadeamento Separado

broca $\rightsquigarrow h(\text{"broca"}) = 3$

boca $\rightsquigarrow h(\text{"boca"}) = 0$

bolo $\rightsquigarrow h(\text{"bolo"}) = 5$

bela

bala

dia

escola

gratuito

ilha

0	→	boca
1	→	NULL
2	→	NULL
3	→	broca
4	→	NULL
5	→	NULL
6	→	NULL
7	→	NULL
8	→	NULL

Corrigindo:

- vamos tentar **espalhar** melhor
- usamos um **hash** da chave (palavra)
- vamos associar a chave a um número inteiro (entre 0 e 8)

Espalhamento com Encadeamento Separado

broca $\rightsquigarrow h(\text{"broca"}) = 3$

boca $\rightsquigarrow h(\text{"boca"}) = 0$

bolo $\rightsquigarrow h(\text{"bolo"}) = 5$

bela

bala

dia

escola

gratuito

ilha

0	→	boca
1	→	NULL
2	→	NULL
3	→	broca
4	→	NULL
5	→	bolo
6	→	NULL
7	→	NULL
8	→	NULL

Corrigindo:

- vamos tentar **espalhar** melhor
- usamos um **hash** da chave (palavra)
- vamos associar a chave a um número inteiro (entre 0 e 8)

Espalhamento com Encadeamento Separado

broca $\rightsquigarrow h(\text{"broca"}) = 3$

boca $\rightsquigarrow h(\text{"boca"}) = 0$

bolo $\rightsquigarrow h(\text{"bolo"}) = 5$

bela $\rightsquigarrow h(\text{"bela"}) = 2$

bala

dia

escola

gratuito

ilha

0	→	boca
1	→	NULL
2	→	NULL
3	→	broca
4	→	NULL
5	→	bolo
6	→	NULL
7	→	NULL
8	→	NULL

Corrigindo:

- vamos tentar **espalhar** melhor
- usamos um **hash** da chave (palavra)
- vamos associar a chave a um número inteiro (entre 0 e 8)

Espalhamento com Encadeamento Separado

broca $\rightsquigarrow h(\text{"broca"}) = 3$

boca $\rightsquigarrow h(\text{"boca"}) = 0$

bolo $\rightsquigarrow h(\text{"bolo"}) = 5$

bela $\rightsquigarrow h(\text{"bela"}) = 2$

bala

dia

escola

gratuito

ilha

0	→	boca
1	→	NULL
2	→	bela
3	→	broca
4	→	NULL
5	→	bolo
6	→	NULL
7	→	NULL
8	→	NULL

Corrigindo:

- vamos tentar **espalhar** melhor
- usamos um **hash** da chave (palavra)
- vamos associar a chave a um número inteiro (entre 0 e 8)

Espalhamento com Encadeamento Separado

broca $\rightsquigarrow h(\text{"broca"}) = 3$

boca $\rightsquigarrow h(\text{"boca"}) = 0$

bolo $\rightsquigarrow h(\text{"bolo"}) = 5$

bela $\rightsquigarrow h(\text{"bela"}) = 2$

bala $\rightsquigarrow h(\text{"bala"}) = 0$

dia

escola

gratuito

ilha

0	→	boca
1	→	NULL
2	→	bela
3	→	broca
4	→	NULL
5	→	bolo
6	→	NULL
7	→	NULL
8	→	NULL

Corrigindo:

- vamos tentar **espalhar** melhor
- usamos um **hash** da chave (palavra)
- vamos associar a chave a um número inteiro (entre 0 e 8)

Espalhamento com Encadeamento Separado

broca $\rightsquigarrow h(\text{"broca"}) = 3$

boca $\rightsquigarrow h(\text{"boca"}) = 0$

bolo $\rightsquigarrow h(\text{"bolo"}) = 5$

bela $\rightsquigarrow h(\text{"bela"}) = 2$

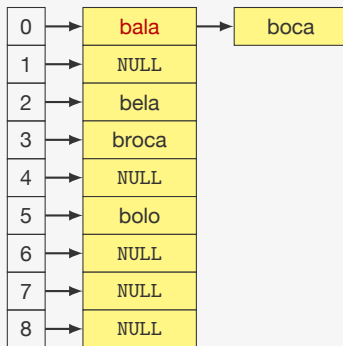
bala $\rightsquigarrow h(\text{"bala"}) = 0$

dia

escola

gratuito

ilha



Corrigindo:

- vamos tentar **espalhar** melhor
- usamos um **hash** da chave (palavra)
- vamos associar a chave a um número inteiro (entre 0 e 8)

Espalhamento com Encadeamento Separado

broca $\rightsquigarrow h(\text{"broca"}) = 3$

boca $\rightsquigarrow h(\text{"boca"}) = 0$

bolo $\rightsquigarrow h(\text{"bolo"}) = 5$

bela $\rightsquigarrow h(\text{"bela"}) = 2$

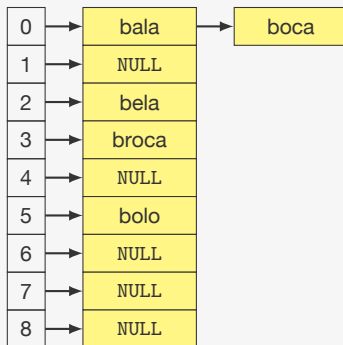
bala $\rightsquigarrow h(\text{"bala"}) = 0$

dia $\rightsquigarrow h(\text{"dia"}) = 2$

escola

gratuito

ilha



Corrigindo:

- vamos tentar **espalhar** melhor
- usamos um **hash** da chave (palavra)
- vamos associar a chave a um número inteiro (entre 0 e 8)

Espalhamento com Encadeamento Separado

broca $\rightsquigarrow h(\text{"broca"}) = 3$

boca $\rightsquigarrow h(\text{"boca"}) = 0$

bolo $\rightsquigarrow h(\text{"bolo"}) = 5$

bela $\rightsquigarrow h(\text{"bela"}) = 2$

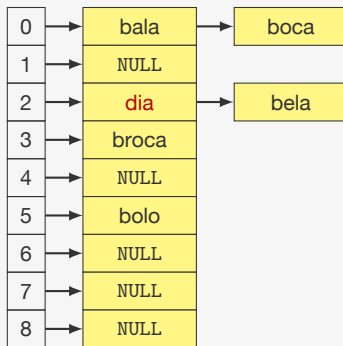
bala $\rightsquigarrow h(\text{"bala"}) = 0$

dia $\rightsquigarrow h(\text{"dia"}) = 2$

escola

gratuito

ilha



Corrigindo:

- vamos tentar **espalhar** melhor
- usamos um **hash** da chave (palavra)
- vamos associar a chave a um número inteiro (entre 0 e 8)

Espalhamento com Encadeamento Separado

broca $\rightsquigarrow h(\text{"broca"}) = 3$

boca $\rightsquigarrow h(\text{"boca"}) = 0$

bolo $\rightsquigarrow h(\text{"bolo"}) = 5$

bela $\rightsquigarrow h(\text{"bela"}) = 2$

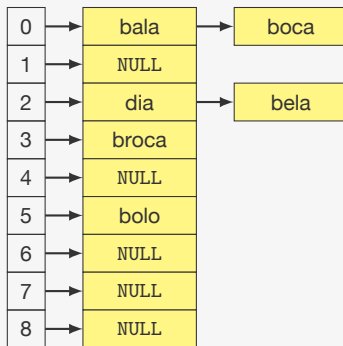
bala $\rightsquigarrow h(\text{"bala"}) = 0$

dia $\rightsquigarrow h(\text{"dia"}) = 2$

escola $\rightsquigarrow h(\text{"escola"}) = 7$

gratuito

ilha



Corrigindo:

- vamos tentar **espalhar** melhor
- usamos um **hash** da chave (palavra)
- vamos associar a chave a um número inteiro (entre 0 e 8)

Espalhamento com Encadeamento Separado

broca $\rightsquigarrow h(\text{"broca"}) = 3$

boca $\rightsquigarrow h(\text{"boca"}) = 0$

bolo $\rightsquigarrow h(\text{"bolo"}) = 5$

bela $\rightsquigarrow h(\text{"bela"}) = 2$

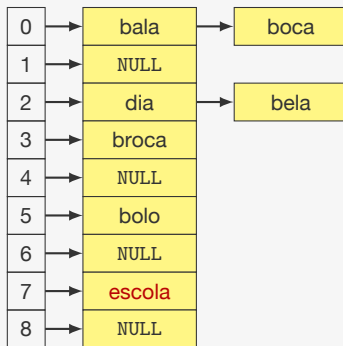
bala $\rightsquigarrow h(\text{"bala"}) = 0$

dia $\rightsquigarrow h(\text{"dia"}) = 2$

escola $\rightsquigarrow h(\text{"escola"}) = 7$

gratuito

ilha



Corrigindo:

- vamos tentar **espalhar** melhor
- usamos um **hash** da chave (palavra)
- vamos associar a chave a um número inteiro (entre 0 e 8)

Espalhamento com Encadeamento Separado

broca \rightsquigarrow $h(\text{"broca"}) = 3$

boca \rightsquigarrow $h(\text{"boca"}) = 0$

bolo \rightsquigarrow $h(\text{"bolo"}) = 5$

bela \rightsquigarrow $h(\text{"bela"}) = 2$

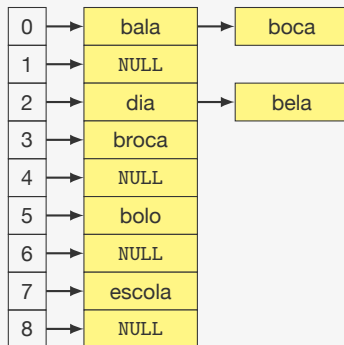
bala \rightsquigarrow $h(\text{"bala"}) = 0$

dia \rightsquigarrow $h(\text{"dia"}) = 2$

escola \rightsquigarrow $h(\text{"escola"}) = 7$

gratuito \rightsquigarrow $h(\text{"gratuito"}) = 0$

ilha



Corrigindo:

- vamos tentar **espalhar** melhor
- usamos um **hash** da chave (palavra)
- vamos associar a chave a um número inteiro (entre 0 e 8)

Espalhamento com Encadeamento Separado

broca \rightsquigarrow $h(\text{"broca"}) = 3$

boca \rightsquigarrow $h(\text{"boca"}) = 0$

bolo \rightsquigarrow $h(\text{"bolo"}) = 5$

bela \rightsquigarrow $h(\text{"bela"}) = 2$

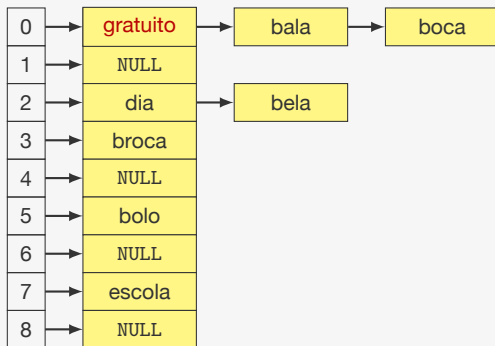
bala \rightsquigarrow $h(\text{"bala"}) = 0$

dia \rightsquigarrow $h(\text{"dia"}) = 2$

escola \rightsquigarrow $h(\text{"escola"}) = 7$

gratuito \rightsquigarrow $h(\text{"gratuito"}) = 0$

ilha



Corrigindo:

- vamos tentar **espalhar** melhor
- usamos um **hash** da chave (palavra)
- vamos associar a chave a um número inteiro (entre 0 e 8)

Espalhamento com Encadeamento Separado

broca \rightsquigarrow $h(\text{"broca"}) = 3$

boca \rightsquigarrow $h(\text{"boca"}) = 0$

bolo \rightsquigarrow $h(\text{"bolo"}) = 5$

bela \rightsquigarrow $h(\text{"bela"}) = 2$

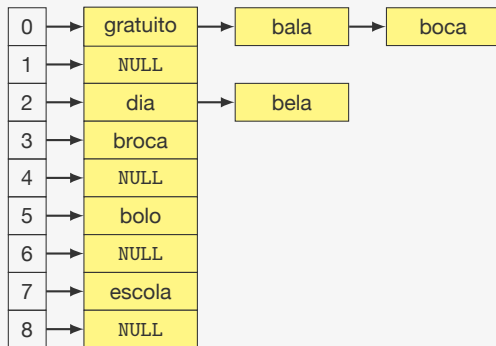
bala \rightsquigarrow $h(\text{"bala"}) = 0$

dia \rightsquigarrow $h(\text{"dia"}) = 2$

escola \rightsquigarrow $h(\text{"escola"}) = 7$

gratuito \rightsquigarrow $h(\text{"gratuito"}) = 0$

ilha \rightsquigarrow $h(\text{"ilha"}) = 6$



Corrigindo:

- vamos tentar **espalhar** melhor
- usamos um **hash** da chave (palavra)
- vamos associar a chave a um número inteiro (entre 0 e 8)

Espalhamento com Encadeamento Separado

broca \rightsquigarrow $h(\text{"broca"}) = 3$

boca \rightsquigarrow $h(\text{"boca"}) = 0$

bolo \rightsquigarrow $h(\text{"bolo"}) = 5$

bela \rightsquigarrow $h(\text{"bela"}) = 2$

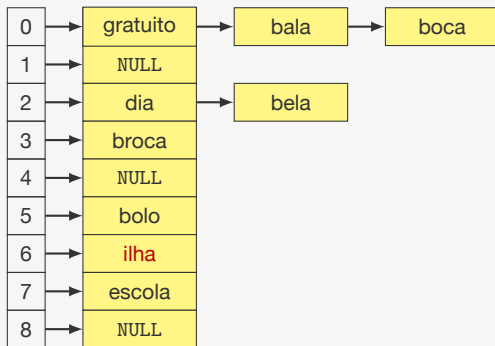
bala \rightsquigarrow $h(\text{"bala"}) = 0$

dia \rightsquigarrow $h(\text{"dia"}) = 2$

escola \rightsquigarrow $h(\text{"escola"}) = 7$

gratuito \rightsquigarrow $h(\text{"gratuito"}) = 0$

ilha \rightsquigarrow $h(\text{"ilha"}) = 6$



Corrigindo:

- vamos tentar **espalhar** melhor
- usamos um **hash** da chave (palavra)
- vamos associar a chave a um número inteiro (entre 0 e 8)

Tabela de Espalhamento

Uma **função de hashing** associa um elemento de um certo conjunto (strings, números, arquivos, etc.) a um **número inteiro** de tamanho conhecido

Tabela de Espalhamento

Uma **função de hashing** associa um elemento de um certo conjunto (strings, números, arquivos, etc.) a um **número inteiro** de tamanho conhecido

Uma **tabela de espalhamento** é um tipo abstrato de dados para busca em conjuntos dinâmicos cuja implementação tem certas propriedades:

Tabela de Espalhamento

Uma **função de hashing** associa um elemento de um certo conjunto (strings, números, arquivos, etc.) a um **número inteiro** de tamanho conhecido

Uma **tabela de espalhamento** é um tipo abstrato de dados para busca em conjuntos dinâmicos cuja implementação tem certas propriedades:

- os dados são acessado por meio de um vetor de tamanho conhecido

Tabela de Espalhamento

Uma **função de hashing** associa um elemento de um certo conjunto (strings, números, arquivos, etc.) a um **número inteiro** de tamanho conhecido

Uma **tabela de espalhamento** é um tipo abstrato de dados para busca em conjuntos dinâmicos cuja implementação tem certas propriedades:

- os dados são acessado por meio de um vetor de tamanho conhecido
- a posição do vetor é calculada por uma função de hashing

Características das tabelas de Espalhamento

Propriedades:

Características das tabelas de Espalhamento

Propriedades:

- estimativa do tamanho do conjunto de dados deve ser conhecida

Características das tabelas de Espalhamento

Propriedades:

- estimativa do tamanho do conjunto de dados deve ser conhecida
- tempo das operações depende da função de hashing escolhida:

Características das tabelas de Espalhamento

Propriedades:

- estimativa do tamanho do conjunto de dados deve ser conhecida
- tempo das operações depende da função de hashing escolhida:
 - chaves bem espalhadas: tempo “quase” $O(1)$

Características das tabelas de Espalhamento

Propriedades:

- estimativa do tamanho do conjunto de dados deve ser conhecida
- tempo das operações depende da função de hashing escolhida:
 - chaves bem espalhadas: tempo “quase” $O(1)$
 - se temos n itens

Características das tabelas de Espalhamento

Propriedades:

- estimativa do tamanho do conjunto de dados deve ser conhecida
- tempo das operações depende da função de hashing escolhida:
 - chaves bem espalhadas: tempo “quase” $O(1)$
 - se temos n itens
 - e uma tabela de tamanho M

Características das tabelas de Espalhamento

Propriedades:

- estimativa do tamanho do conjunto de dados deve ser conhecida
- tempo das operações depende da função de hashing escolhida:
 - chaves bem espalhadas: tempo “quase” $O(1)$
 - se temos n itens
 - e uma tabela de tamanho M
 - tempo de acesso é o tempo de calcular a função de hashing + $O(n/M)$

Características das tabelas de Espalhamento

Propriedades:

- estimativa do tamanho do conjunto de dados deve ser conhecida
- tempo das operações depende da função de hashing escolhida:
 - chaves bem espalhadas: tempo “quase” $O(1)$
 - se temos n itens
 - e uma tabela de tamanho M
 - tempo de acesso é o tempo de calcular a função de hashing + $O(n/M)$
 - chaves agrupadas: pior caso de tempo $O(n)$

Características das tabelas de Espalhamento

Propriedades:

- estimativa do tamanho do conjunto de dados deve ser conhecida
- tempo das operações depende da função de hashing escolhida:
 - chaves bem espalhadas: tempo “quase” $O(1)$
 - se temos n itens
 - e uma tabela de tamanho M
 - tempo de acesso é o tempo de calcular a função de hashing + $O(n/M)$
 - chaves agrupadas: pior caso de tempo $O(n)$
 - Vira uma lista ligada com todos os elementos

Obtendo funções de hashing

Uma boa função de hashing espalha bem:

Obtendo funções de hashing

Uma boa função de hashing espalha bem:

- A probabilidade de uma chave ter um hash específico é (aproximadamente) $1/M$

Obtendo funções de hashing

Uma boa função de hashing espalha bem:

- A probabilidade de uma chave ter um hash específico é (aproximadamente) $1/M$
- Ou seja, esperamos que cada lista tenha n/M elementos

Obtendo funções de hashing

Uma boa função de hashing espalha bem:

- A probabilidade de uma chave ter um hash específico é (aproximadamente) $1/M$
- Ou seja, esperamos que cada lista tenha n/M elementos

Métodos genéricos (que funcionam bem na prática):

Obtendo funções de hashing

Uma boa função de hashing espalha bem:

- A probabilidade de uma chave ter um hash específico é (aproximadamente) $1/M$
- Ou seja, esperamos que cada lista tenha n/M elementos

Métodos genéricos (que funcionam bem na prática):

1. Método da divisão

Obtendo funções de hashing

Uma boa função de hashing espalha bem:

- A probabilidade de uma chave ter um hash específico é (aproximadamente) $1/M$
- Ou seja, esperamos que cada lista tenha n/M elementos

Métodos genéricos (que funcionam bem na prática):

1. Método da divisão
2. Método da multiplicação

Obtendo funções de hashing

Uma boa função de hashing espalha bem:

- A probabilidade de uma chave ter um hash específico é (aproximadamente) $1/M$
- Ou seja, esperamos que cada lista tenha n/M elementos

Métodos genéricos (que funcionam bem na prática):

1. Método da divisão
2. Método da multiplicação

Hashing perfeito: Se conhecermos todas as chaves a priori, é possível encontrar uma função de hashing injetora

Obtendo funções de hashing

Uma boa função de hashing espalha bem:

- A probabilidade de uma chave ter um hash específico é (aproximadamente) $1/M$
- Ou seja, esperamos que cada lista tenha n/M elementos

Métodos genéricos (que funcionam bem na prática):

1. Método da divisão
2. Método da multiplicação

Hashing perfeito: Se conhecermos todas as chaves a priori, é possível encontrar uma função de hashing injetora

- isto é, não temos colisões

Obtendo funções de hashing

Uma boa função de hashing espalha bem:

- A probabilidade de uma chave ter um hash específico é (aproximadamente) $1/M$
- Ou seja, esperamos que cada lista tenha n/M elementos

Métodos genéricos (que funcionam bem na prática):

1. Método da divisão
2. Método da multiplicação

Hashing perfeito: Se conhecermos todas as chaves a priori, é possível encontrar uma função de hashing injetora

- isto é, não temos colisões
- tais funções podem ser difíceis de encontrar

Interpretando chaves

Pressupomos que as chaves são números inteiros

Interpretando chaves

Pressupomos que as chaves são **números inteiros**

E se não forem?

Interpretando chaves

Pressupomos que as chaves são números inteiros

E se não forem?

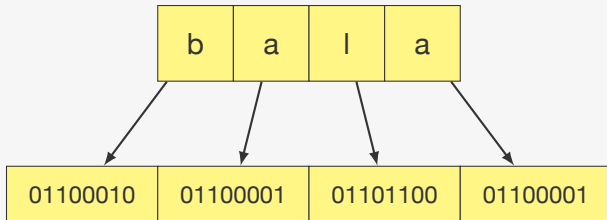
- Reinterpretamos a chave como uma sequência de bits

Interpretando chaves

Pressupomos que as chaves são **números inteiros**

E se não forem?

- Reinterpretamos a chave como uma sequência de bits

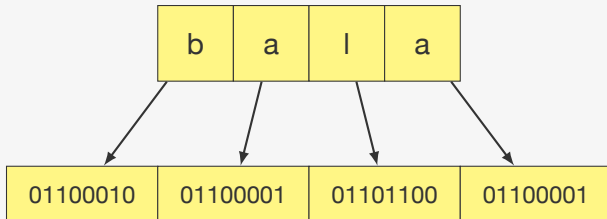


Interpretando chaves

Pressupomos que as chaves são **números inteiros**

E se não forem?

- Reinterpretamos a chave como uma sequência de bits



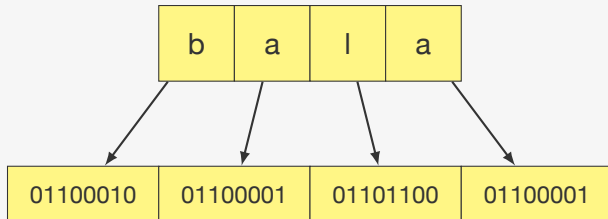
Assim, **“bala”** se torna o número **1.650.551.905**

Interpretando chaves

Pressupomos que as chaves são **números inteiros**

E se não forem?

- Reinterpretamos a chave como uma sequência de bits



Assim, **“bala”** se torna o número **1.650.551.905**

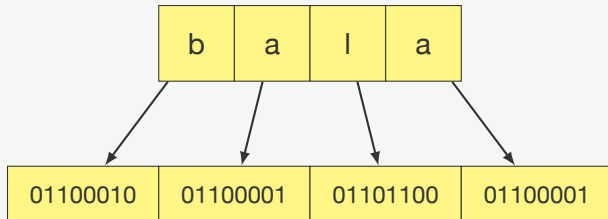
- Esse número pode explodir rapidamente

Interpretando chaves

Pressupomos que as chaves são **números inteiros**

E se não forem?

- Reinterpretamos a chave como uma sequência de bits



Assim, **“bala”** se torna o número **1.650.551.905**

- Esse número pode explodir rapidamente
- Veremos como contornar isso para strings...

Método da divisão

- obtemos o resto da divisão pelo tamanho M do hashing

Método da divisão

- obtemos o resto da divisão pelo tamanho M do hashing

$$h(x) = x \bmod M$$

Método da divisão

- obtemos o resto da divisão pelo tamanho M do hashing

$$h(x) = x \bmod M$$

Exemplo:

$$h(\text{"bala"}) = 1.650.551.905 \bmod 1783 = 277$$

Método da divisão

- obtemos o resto da divisão pelo tamanho M do hashing

$$h(x) = x \bmod M$$

Exemplo:

$$h(\text{"bala"}) = 1.650.551.905 \bmod 1783 = 277$$

Escolhendo M :

Método da divisão

- obtemos o resto da divisão pelo tamanho M do hashing

$$h(x) = x \bmod M$$

Exemplo:

$$h(\text{"bala"}) = 1.650.551.905 \bmod 1783 = 277$$

Escolhendo M :

- escolher M como uma potência de 2 não é uma boa ideia

Método da divisão

- obtemos o resto da divisão pelo tamanho M do hashing

$$h(x) = x \bmod M$$

Exemplo:

$$h(\text{"bala"}) = 1.650.551.905 \bmod 1783 = 277$$

Escolhendo M :

- escolher M como uma potência de 2 não é uma boa ideia
 - considera apenas os bits menos significativos

Método da divisão

- obtemos o resto da divisão pelo tamanho M do hashing

$$h(x) = x \bmod M$$

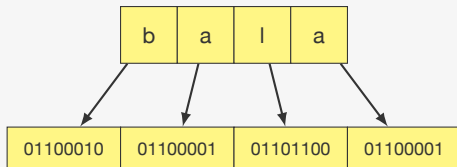
Exemplo:

$$h(\text{"bala"}) = 1.650.551.905 \bmod 1783 = 277$$

Escolhendo M :

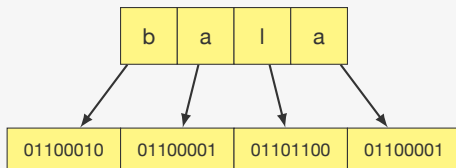
- escolher M como uma potência de 2 não é uma boa ideia
 - considera apenas os bits menos significativos
- normalmente escolhemos M como um número primo longe de uma potência de 2

Método da divisão para Strings



Como podemos calcular o número x que representa “bala”?

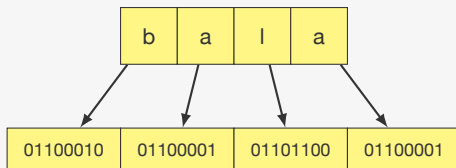
Método da divisão para Strings



Como podemos calcular o número x que representa “bala”?

- $x = 'b' \cdot 256^3 + 'a' \cdot 256^2 + 'l' \cdot 256^1 + 'a' \cdot 256^0$

Método da divisão para Strings

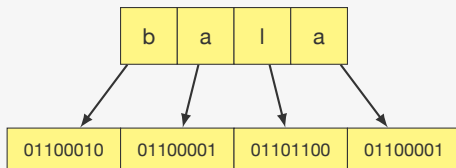


Como podemos calcular o número x que representa “bala”?

- $x = \text{'b'} \cdot 256^3 + \text{'a'} \cdot 256^2 + \text{'l'} \cdot 256^1 + \text{'a'} \cdot 256^0$

que pode ser rescrito como

Método da divisão para Strings



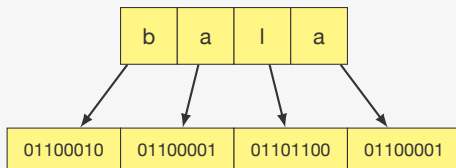
Como podemos calcular o número x que representa “bala”?

- $x = \text{'b'} \cdot 256^3 + \text{'a'} \cdot 256^2 + \text{'l'} \cdot 256^1 + \text{'a'} \cdot 256^0$

que pode ser rescrito como

- $x = (((\text{'b'}) \cdot 256 + \text{'a'}) \cdot 256 + \text{'l'}) \cdot 256 + \text{'a'}$

Método da divisão para Strings



Como podemos calcular o número x que representa “bala”?

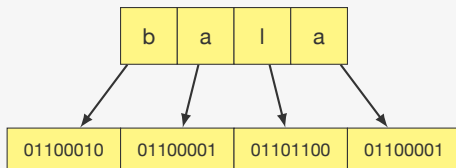
- $x = \text{'b'} \cdot 256^3 + \text{'a'} \cdot 256^2 + \text{'l'} \cdot 256^1 + \text{'a'} \cdot 256^0$

que pode ser rescrito como

- $x = (((\text{'b'}) \cdot 256 + \text{'a'}) \cdot 256 + \text{'l'}) \cdot 256 + \text{'a'}$

Mas x poderia ser muito grande e estourar um `int`...

Método da divisão para Strings



Como podemos calcular o número x que representa “bala”?

- $x = \text{'b'} \cdot 256^3 + \text{'a'} \cdot 256^2 + \text{'l'} \cdot 256^1 + \text{'a'} \cdot 256^0$

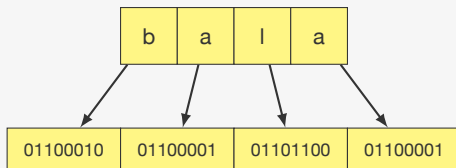
que pode ser rescrito como

- $x = (((\text{'b'}) \cdot 256 + \text{'a'}) \cdot 256 + \text{'l'}) \cdot 256 + \text{'a'}$

Mas x poderia ser muito grande e estourar um `int`...

Ao invés de calcular $x \bmod M$, calculamos

Método da divisão para Strings



Como podemos calcular o número x que representa “bala”?

- $x = \text{'b'} \cdot 256^3 + \text{'a'} \cdot 256^2 + \text{'l'} \cdot 256^1 + \text{'a'} \cdot 256^0$

que pode ser rescrito como

- $x = (((\text{'b'}) \cdot 256 + \text{'a'}) \cdot 256 + \text{'l'}) \cdot 256 + \text{'a'}$

Mas x poderia ser muito grande e estourar um `int`...

Ao invés de calcular $x \bmod M$, calculamos

$$(((\text{'b'} \bmod M) \cdot 256 + \text{'a'} \bmod M) \cdot 256 + \text{'l'} \bmod M) \cdot 256 + \text{'a'} \bmod M$$

Método da multiplicação

- multiplicamos por um certo valor real A e obtemos a parte fracionária

Método da multiplicação

- multiplicamos por um certo valor real A e obtemos a parte fracionária
- escolhemos A conveniente, por exemplo $A = (\sqrt{5} - 1)/2$

Método da multiplicação

- multiplicamos por um certo valor real A e obtemos a parte fracionária
- escolhemos A conveniente, por exemplo $A = (\sqrt{5} - 1)/2$
- posição relativa no vetor **não** depende de M (pode ser $M = 1024$)

Método da multiplicação

- multiplicamos por um certo valor real A e obtemos a parte fracionária
- escolhemos A conveniente, por exemplo $A = (\sqrt{5} - 1)/2$
- posição relativa no vetor **não** depende de M (pode ser $M = 1024$)

$$h(x) = \lfloor M (A \cdot x \bmod 1) \rfloor$$

Método da multiplicação

- multiplicamos por um certo valor real A e obtemos a parte fracionária
- escolhemos A conveniente, por exemplo $A = (\sqrt{5} - 1)/2$
- posição relativa no vetor **não** depende de M (pode ser $M = 1024$)

$$h(x) = \lfloor M (A \cdot x \bmod 1) \rfloor$$

Exemplo:

Método da multiplicação

- multiplicamos por um certo valor real A e obtemos a parte fracionária
- escolhemos A conveniente, por exemplo $A = (\sqrt{5} - 1)/2$
- posição relativa no vetor **não** depende de M (pode ser $M = 1024$)

$$h(x) = \lfloor M (A \cdot x \bmod 1) \rfloor$$

Exemplo:

$$h(\text{"bala"})$$

Método da multiplicação

- multiplicamos por um certo valor real A e obtemos a parte fracionária
- escolhemos A conveniente, por exemplo $A = (\sqrt{5} - 1)/2$
- posição relativa no vetor **não** depende de M (pode ser $M = 1024$)

$$h(x) = \lfloor M (A \cdot x \bmod 1) \rfloor$$

Exemplo:

$$h(\text{"bala"}) = \lfloor 1024 \cdot [((\sqrt{5} - 1)/2 \cdot 1.650.551.905) \bmod 1] \rfloor$$

Método da multiplicação

- multiplicamos por um certo valor real A e obtemos a parte fracionária
- escolhemos A conveniente, por exemplo $A = (\sqrt{5} - 1)/2$
- posição relativa no vetor **não** depende de M (pode ser $M = 1024$)

$$h(x) = \lfloor M (A \cdot x \bmod 1) \rfloor$$

Exemplo:

$$\begin{aligned} h(\text{"bala"}) &= \lfloor 1024 \cdot [((\sqrt{5} - 1)/2 \cdot 1.650.551.905) \bmod 1] \rfloor \\ &= \lfloor 1024 \cdot [1020097177,4858876 \bmod 1] \rfloor \end{aligned}$$

Método da multiplicação

- multiplicamos por um certo valor real A e obtemos a parte fracionária
- escolhemos A conveniente, por exemplo $A = (\sqrt{5} - 1)/2$
- posição relativa no vetor **não** depende de M (pode ser $M = 1024$)

$$h(x) = \lfloor M (A \cdot x \bmod 1) \rfloor$$

Exemplo:

$$\begin{aligned} h(\text{"bala"}) &= \lfloor 1024 \cdot [((\sqrt{5} - 1)/2 \cdot 1.650.551.905) \bmod 1] \rfloor \\ &= \lfloor 1024 \cdot [1020097177,4858876 \bmod 1] \rfloor \\ &= \lfloor 1024 \cdot 0,4858876 \rfloor \end{aligned}$$

Método da multiplicação

- multiplicamos por um certo valor real A e obtemos a parte fracionária
- escolhemos A conveniente, por exemplo $A = (\sqrt{5} - 1)/2$
- posição relativa no vetor **não** depende de M (pode ser $M = 1024$)

$$h(x) = \lfloor M (A \cdot x \bmod 1) \rfloor$$

Exemplo:

$$\begin{aligned} h(\text{"bala"}) &= \lfloor 1024 \cdot [((\sqrt{5} - 1)/2 \cdot 1.650.551.905) \bmod 1] \rfloor \\ &= \lfloor 1024 \cdot [1020097177,4858876 \bmod 1] \rfloor \\ &= \lfloor 1024 \cdot 0,4858876 \rfloor \\ &= \lfloor 497,5489024 \rfloor \end{aligned}$$

Método da multiplicação

- multiplicamos por um certo valor real A e obtemos a parte fracionária
- escolhemos A conveniente, por exemplo $A = (\sqrt{5} - 1)/2$
- posição relativa no vetor **não** depende de M (pode ser $M = 1024$)

$$h(x) = \lfloor M (A \cdot x \bmod 1) \rfloor$$

Exemplo:

$$\begin{aligned} h(\text{"bala"}) &= \lfloor 1024 \cdot [((\sqrt{5} - 1)/2 \cdot 1.650.551.905) \bmod 1] \rfloor \\ &= \lfloor 1024 \cdot [1020097177,4858876 \bmod 1] \rfloor \\ &= \lfloor 1024 \cdot 0,4858876 \rfloor \\ &= \lfloor 497,5489024 \rfloor = 497 \end{aligned}$$

Método da multiplicação

- multiplicamos por um certo valor real A e obtemos a parte fracionária
- escolhemos A conveniente, por exemplo $A = (\sqrt{5} - 1)/2$
- posição relativa no vetor **não** depende de M (pode ser $M = 1024$)

$$h(x) = \lfloor M (A \cdot x \bmod 1) \rfloor$$

Exemplo:

$$\begin{aligned} h(\text{"bala"}) &= \lfloor 1024 \cdot [((\sqrt{5} - 1)/2 \cdot 1.650.551.905) \bmod 1] \rfloor \\ &= \lfloor 1024 \cdot [1020097177,4858876 \bmod 1] \rfloor \\ &= \lfloor 1024 \cdot 0,4858876 \rfloor \\ &= \lfloor 497,5489024 \rfloor = 497 \end{aligned}$$

O uso da razão áurea como valor de A é sugestão de Knuth

Interface do TAD

```
1 #define MAX 1783
2
3 typedef struct {
4     char chave[10];
5     int dado;
6     No * prox;
7 } No;
```

Interface do TAD

```
1 #define MAX 1783
2
3 typedef struct {
4     char chave[10];
5     int dado;
6     No * prox;
7 } No;
8
9 typedef No * p_no;
10
11 typedef struct {
12     p_no vetor[MAX];
13 } Hash;
```

Interface do TAD

```
1 #define MAX 1783
2
3 typedef struct {
4     char chave[10];
5     int dado;
6     No * prox;
7 } No;
8
9 typedef No * p_no;
10
11 typedef struct {
12     p_no vetor[MAX];
13 } Hash;
14
15 typedef Hash * p_hash;
16
17 p_hash criar_hash();
18
19 void destruir_hash(p_hash t);
20
21 void inserir(p_hash t, char *chave, int dado);
22
23 void remover(p_hash t, char *chave);
24
25 p_no buscar(p_hash t, char *chave);
```

Exemplo de implementação

```
1 int hash(char *chave) {
```

Exemplo de implementação

```
1 int hash(char *chave) {  
2     int i, n = 0;
```

Exemplo de implementação

```
1 int hash(char *chave) {  
2     int i, n = 0;  
3     for (i = 0; i < strlen(chave); i++)  
4         n = (256 * n + chave[i]) % MAX;
```

Exemplo de implementação

```
1 int hash(char *chave) {  
2     int i, n = 0;  
3     for (i = 0; i < strlen(chave); i++)  
4         n = (256 * n + chave[i]) % MAX;  
5     return n;  
6 }
```


Exemplo de implementação

```
1 int hash(char *chave) {  
2     int i, n = 0;  
3     for (i = 0; i < strlen(chave); i++)  
4         n = (256 * n + chave[i]) % MAX;  
5     return n;  
6 }  
7  
8 void inserir(p_hash t, char *chave, int dado) {
```

Exemplo de implementação

```
1 int hash(char *chave) {
2     int i, n = 0;
3     for (i = 0; i < strlen(chave); i++)
4         n = (256 * n + chave[i]) % MAX;
5     return n;
6 }
7
8 void inserir(p_hash t, char *chave, int dado) {
9     int n = hash(chave);
10    t->vetor[n] = inserir_lista(t->vetor[n], chave, dado);
11 }
```

Exemplo de implementação

```
1 int hash(char *chave) {
2     int i, n = 0;
3     for (i = 0; i < strlen(chave); i++)
4         n = (256 * n + chave[i]) % MAX;
5     return n;
6 }
7
8 void inserir(p_hash t, char *chave, int dado) {
9     int n = hash(chave);
10    t->vetor[n] = inserir_lista(t->vetor[n], chave, dado);
11 }
12
13 void remover(p_hash t, char *chave) {
```

Exemplo de implementação

```
1  int hash(char *chave) {
2      int i, n = 0;
3      for (i = 0; i < strlen(chave); i++)
4          n = (256 * n + chave[i]) % MAX;
5      return n;
6  }
7
8  void inserir(p_hash t, char *chave, int dado) {
9      int n = hash(chave);
10     t->vetor[n] = inserir_lista(t->vetor[n], chave, dado);
11 }
12
13 void remover(p_hash t, char *chave) {
14     int n = hash(chave);
15     t->vetor[n] = remover_lista(t->vetor[n], chave);
16 }
```

Quebrando um programa que usa hashing

Sabendo a função de hashing, podemos prejudicar o programa:

Quebrando um programa que usa hashing

Sabendo a função de hashing, podemos prejudicar o programa:

- insira muitos elementos com o mesmo hash

Quebrando um programa que usa hashing

Sabendo a função de hashing, podemos prejudicar o programa:

- insira muitos elementos com o mesmo hash

Como nos proteger de um adversário malicioso?

Quebrando um programa que usa hashing

Sabendo a função de hashing, podemos prejudicar o programa:

- insira muitos elementos com o mesmo hash

Como nos proteger de um adversário malicioso?

- Podemos escolher a função de hashing aleatoriamente

Quebrando um programa que usa hashing

Sabendo a função de hashing, podemos prejudicar o programa:

- insira muitos elementos com o mesmo hash

Como nos proteger de um adversário malicioso?

- Podemos escolher a função de hashing aleatoriamente

Uma boa função de hashing aleatória:

Quebrando um programa que usa hashing

Sabendo a função de hashing, podemos prejudicar o programa:

- insira muitos elementos com o mesmo hash

Como nos proteger de um adversário malicioso?

- Podemos escolher a função de hashing aleatoriamente

Uma boa função de hashing aleatória:

- fixe p um primo maior do que M

Quebrando um programa que usa hashing

Sabendo a função de hashing, podemos prejudicar o programa:

- insira muitos elementos com o mesmo hash

Como nos proteger de um adversário malicioso?

- Podemos escolher a função de hashing aleatoriamente

Uma boa função de hashing aleatória:

- fixe p um primo maior do que M
- escolha $a \in \{1, \dots, p\}$ e $b \in \{0, \dots, p\}$ uniform. ao acaso

Quebrando um programa que usa hashing

Sabendo a função de hashing, podemos prejudicar o programa:

- insira muitos elementos com o mesmo hash

Como nos proteger de um adversário malicioso?

- Podemos escolher a função de hashing aleatoriamente

Uma boa função de hashing aleatória:

- fixe p um primo maior do que M
- escolha $a \in \{1, \dots, p\}$ e $b \in \{0, \dots, p\}$ uniform. ao acaso
- defina $h_{a,b}(k) = ((ak + b) \bmod p) \bmod M$

Quebrando um programa que usa hashing

Sabendo a função de hashing, podemos prejudicar o programa:

- insira muitos elementos com o mesmo hash

Como nos proteger de um adversário malicioso?

- Podemos escolher a função de hashing aleatoriamente

Uma boa função de hashing aleatória:

- fixe p um primo maior do que M
- escolha $a \in \{1, \dots, p\}$ e $b \in \{0, \dots, p\}$ uniform. ao acaso
- defina $h_{a,b}(k) = ((ak + b) \bmod p) \bmod M$
- sabemos que essa função espalha bem

Quebrando um programa que usa hashing

Sabendo a função de hashing, podemos prejudicar o programa:

- insira muitos elementos com o mesmo hash

Como nos proteger de um adversário malicioso?

- Podemos escolher a função de hashing aleatoriamente

Uma boa função de hashing aleatória:

- fixe p um primo maior do que M
- escolha $a \in \{1, \dots, p\}$ e $b \in \{0, \dots, p\}$ uniform. ao acaso
- defina $h_{a,b}(k) = ((ak + b) \bmod p) \bmod M$
- sabemos que essa função espalha bem
 - a probabilidade de colisão é no máximo $1/M$

Quebrando um programa que usa hashing

Sabendo a função de hashing, podemos prejudicar o programa:

- insira muitos elementos com o mesmo hash

Como nos proteger de um adversário malicioso?

- Podemos escolher a função de hashing aleatoriamente

Uma boa função de hashing aleatória:

- fixe p um primo maior do que M
- escolha $a \in \{1, \dots, p\}$ e $b \in \{0, \dots, p\}$ uniform. ao acaso
- defina $h_{a,b}(k) = ((ak + b) \bmod p) \bmod M$
- sabemos que essa função espalha bem
 - a probabilidade de colisão é no máximo $1/M$
 - é um **hashing universal**

Endereçamento aberto

Existe uma alternativa para a implementação de tabela de espalhamento

Endereçamento aberto

Existe uma alternativa para a implementação de tabela de espalhamento

Endereçamento aberto:

Endereçamento aberto

Existe uma alternativa para a implementação de tabela de espalhamento

Endereçamento aberto:

- os dados são guardados no próprio vetor

Endereçamento aberto

Existe uma alternativa para a implementação de tabela de espalhamento

Endereçamento aberto:

- os dados são guardados no próprio vetor
- colisões são colocadas em posições livres da tabela

Endereçamento aberto

Existe uma alternativa para a implementação de tabela de espalhamento

Endereçamento aberto:

- os dados são guardados no próprio vetor
- colisões são colocadas em posições livres da tabela

Características:

Endereçamento aberto

Existe uma alternativa para a implementação de tabela de espalhamento

Endereçamento aberto:

- os dados são guardados no próprio vetor
- colisões são colocadas em posições livres da tabela

Características:

- evita percorrer usando ponteiros e alocação e deslocação de memória (`malloc` e `free`)

Endereçamento aberto

Existe uma alternativa para a implementação de tabela de espalhamento

Endereçamento aberto:

- os dados são guardados no próprio vetor
- colisões são colocadas em posições livres da tabela

Características:

- evita percorrer usando ponteiros e alocação e deslocação de memória (`malloc` e `free`)
- se a tabela encher, deve recriar uma tabela maior

Endereçamento aberto

Existe uma alternativa para a implementação de tabela de espalhamento

Endereçamento aberto:

- os dados são guardados no próprio vetor
- colisões são colocadas em posições livres da tabela

Características:

- evita percorrer usando ponteiros e alocação e deslocação de memória (**malloc** e **free**)
- se a tabela encher, deve recriar uma tabela maior
 - e mudar a função de hashing

Endereçamento aberto

Existe uma alternativa para a implementação de tabela de espalhamento

Endereçamento aberto:

- os dados são guardados no próprio vetor
- colisões são colocadas em posições livres da tabela

Características:

- evita percorrer usando ponteiros e alocação e deslocação de memória (`malloc` e `free`)
- se a tabela encher, deve recriar uma tabela maior
 - e mudar a função de hashing
- remoção é mais complicada

Endereçamento aberto com sondagem linear

broca

boca

bolo

bela

bala

dia

escola

gratuito

ilha

0	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

Inserindo:

Endereçamento aberto com sondagem linear

broca \rightsquigarrow $h(\text{"broca"}) = 3$

boca

bolo

bela

bala

dia

escola

gratuito

ilha

0	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

Inserindo:

- procuramos posição

Endereçamento aberto com sondagem linear

broca \rightsquigarrow $h(\text{"broca"}) = 3$

boca

bolo

bela

bala

dia

escola

gratuito

ilha

0	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	



Inserindo:

- procuramos posição
- se houver espaço, guardamos

Endereçamento aberto com sondagem linear

broca \rightsquigarrow $h(\text{"broca"}) = 3$

boca

bolo

bela

bala

dia

escola

gratuito

ilha

0	
1	
2	
3	broca
4	
5	
6	
7	
8	

Inserindo:

- procuramos posição
- se houver espaço, guardamos

Endereçamento aberto com sondagem linear

broca $\rightsquigarrow h(\text{"broca"}) = 3$

boca $\rightsquigarrow h(\text{"boca"}) = 0$

bolo

bela

bala

dia

escola

gratuito

ilha

0	
1	
2	
3	broca
4	
5	
6	
7	
8	

Inserindo:

- procuramos posição
- se houver espaço, guardamos

Endereçamento aberto com sondagem linear

broca $\rightsquigarrow h(\text{"broca"}) = 3$

boca $\rightsquigarrow h(\text{"boca"}) = 0$

bolo

bela

bala

dia

escola

gratuito

ilha

→ 0	
1	
2	
3	broca
4	
5	
6	
7	
8	

Inserindo:

- procuramos posição
- se houver espaço, guardamos

Endereçamento aberto com sondagem linear

broca $\rightsquigarrow h(\text{"broca"}) = 3$

boca $\rightsquigarrow h(\text{"boca"}) = 0$

bolo

bela

bala

dia

escola

gratuito

ilha

0	boca
1	
2	
3	broca
4	
5	
6	
7	
8	

Inserindo:

- procuramos posição
- se houver espaço, guardamos

Endereçamento aberto com sondagem linear

broca \rightsquigarrow $h(\text{"broca"}) = 3$

boca \rightsquigarrow $h(\text{"boca"}) = 0$

bolo \rightsquigarrow $h(\text{"bolo"}) = 5$

bela

bala

dia

escola

gratuito

ilha

0	boca
1	
2	
3	broca
4	
5	
6	
7	
8	

Inserindo:

- procuramos posição
- se houver espaço, guardamos

Endereçamento aberto com sondagem linear

broca \rightsquigarrow $h(\text{"broca"}) = 3$

boca \rightsquigarrow $h(\text{"boca"}) = 0$

bolo \rightsquigarrow $h(\text{"bolo"}) = 5$

bela

bala

dia

escola

gratuito

ilha

0	boca
1	
2	
3	broca
4	
5	
6	
7	
8	



Inserindo:

- procuramos posição
- se houver espaço, guardamos

Endereçamento aberto com sondagem linear

broca \rightsquigarrow $h(\text{"broca"}) = 3$

boca \rightsquigarrow $h(\text{"boca"}) = 0$

bolo \rightsquigarrow $h(\text{"bolo"}) = 5$

bela

bala

dia

escola

gratuito

ilha

0	boca
1	
2	
3	broca
4	
5	bolo
6	
7	
8	

Inserindo:

- procuramos posição
- se houver espaço, guardamos

Endereçamento aberto com sondagem linear

broca \rightsquigarrow $h(\text{"broca"}) = 3$

boca \rightsquigarrow $h(\text{"boca"}) = 0$

bolo \rightsquigarrow $h(\text{"bolo"}) = 5$

bela \rightsquigarrow $h(\text{"bela"}) = 2$

bala

dia

escola

gratuito

ilha

0	boca
1	
2	
3	broca
4	
5	bolo
6	
7	
8	

Inserindo:

- procuramos posição
- se houver espaço, guardamos

Endereçamento aberto com sondagem linear

broca \rightsquigarrow $h(\text{"broca"}) = 3$

boca \rightsquigarrow $h(\text{"boca"}) = 0$

bolo \rightsquigarrow $h(\text{"bolo"}) = 5$

bela \rightsquigarrow $h(\text{"bela"}) = 2$

bala

dia

escola

gratuito

ilha

0	boca
1	
2	
3	broca
4	
5	bolo
6	
7	
8	



Inserindo:

- procuramos posição
- se houver espaço, guardamos

Endereçamento aberto com sondagem linear

broca \rightsquigarrow $h(\text{"broca"}) = 3$

boca \rightsquigarrow $h(\text{"boca"}) = 0$

bolo \rightsquigarrow $h(\text{"bolo"}) = 5$

bela \rightsquigarrow $h(\text{"bela"}) = 2$

bala

dia

escola

gratuito

ilha

0	boca
1	
2	bela
3	broca
4	
5	bolo
6	
7	
8	

Inserindo:

- procuramos posição
- se houver espaço, guardamos

Endereçamento aberto com sondagem linear

broca $\rightsquigarrow h(\text{"broca"}) = 3$

boca $\rightsquigarrow h(\text{"boca"}) = 0$

bolo $\rightsquigarrow h(\text{"bolo"}) = 5$

bela $\rightsquigarrow h(\text{"bela"}) = 2$


bala $\rightsquigarrow h(\text{"bala"}) = 0$

dia

escola

gratuito

ilha



0	boca
1	
2	bela
3	broca
4	
5	bolo
6	
7	
8	

Inserindo:

- procuramos posição
- se houver espaço, guardamos
- se não houver espaço, procuramos a próxima posição livre (módulo M)

Endereçamento aberto com sondagem linear

broca $\rightsquigarrow h(\text{"broca"}) = 3$

boca $\rightsquigarrow h(\text{"boca"}) = 0$

bolo $\rightsquigarrow h(\text{"bolo"}) = 5$

bela $\rightsquigarrow h(\text{"bela"}) = 2$

bala $\rightsquigarrow h(\text{"bala"}) = 0$

dia

escola

gratuito

ilha

0	boca
1	
2	bela
3	broca
4	
5	bolo
6	
7	
8	

Inserindo:

- procuramos posição
- se houver espaço, guardamos
- se não houver espaço, procuramos a próxima posição livre (módulo M)

Endereçamento aberto com sondagem linear

broca $\rightsquigarrow h(\text{"broca"}) = 3$

boca $\rightsquigarrow h(\text{"boca"}) = 0$

bolo $\rightsquigarrow h(\text{"bolo"}) = 5$

bela $\rightsquigarrow h(\text{"bela"}) = 2$

bala $\rightsquigarrow h(\text{"bala"}) = 0$

dia

escola

gratuito

ilha

0	boca
1	bala
2	bela
3	broca
4	
5	bolo
6	
7	
8	

Inserindo:

- procuramos posição
- se houver espaço, guardamos
- se não houver espaço, procuramos a próxima posição livre (módulo M)

Endereçamento aberto com sondagem linear

broca $\rightsquigarrow h(\text{"broca"}) = 3$

boca $\rightsquigarrow h(\text{"boca"}) = 0$

bolo $\rightsquigarrow h(\text{"bolo"}) = 5$

bela $\rightsquigarrow h(\text{"bela"}) = 2$

bala $\rightsquigarrow h(\text{"bala"}) = 0$

dia

escola

gratuito

ilha

0	boca
1	bala
2	bela
3	broca
4	
5	bolo
6	
7	
8	

Inserindo:

- procuramos posição
- se houver espaço, guardamos
- se não houver espaço, procuramos a próxima posição livre (módulo M)

Endereçamento aberto com sondagem linear

broca $\rightsquigarrow h(\text{"broca"}) = 3$

boca $\rightsquigarrow h(\text{"boca"}) = 0$

bolo $\rightsquigarrow h(\text{"bolo"}) = 5$

bela $\rightsquigarrow h(\text{"bela"}) = 2$

bala $\rightsquigarrow h(\text{"bala"}) = 0$

dia $\rightsquigarrow h(\text{"dia"}) = 2$

escola

gratuito

ilha

0	boca
1	bala
2	bela
3	broca
4	
5	bolo
6	
7	
8	

Inserindo:

- procuramos posição
- se houver espaço, guardamos
- se não houver espaço, procuramos a próxima posição livre (módulo M)

Endereçamento aberto com sondagem linear

broca $\rightsquigarrow h(\text{"broca"}) = 3$

boca $\rightsquigarrow h(\text{"boca"}) = 0$

bolo $\rightsquigarrow h(\text{"bolo"}) = 5$

bela $\rightsquigarrow h(\text{"bela"}) = 2$

bala $\rightsquigarrow h(\text{"bala"}) = 0$

dia $\rightsquigarrow h(\text{"dia"}) = 2$

escola

gratuito

ilha

0	boca
1	bala
2	bela
3	broca
4	
5	bolo
6	
7	
8	

Inserindo:

- procuramos posição
- se houver espaço, guardamos
- se não houver espaço, procuramos a próxima posição livre (módulo M)

Endereçamento aberto com sondagem linear

broca \rightsquigarrow $h(\text{"broca"}) = 3$

boca \rightsquigarrow $h(\text{"boca"}) = 0$

bolo \rightsquigarrow $h(\text{"bolo"}) = 5$

bela \rightsquigarrow $h(\text{"bela"}) = 2$

bala \rightsquigarrow $h(\text{"bala"}) = 0$

dia \rightsquigarrow $h(\text{"dia"}) = 2$

escola

gratuito

ilha

0	boca
1	bala
2	bela
3	broca
4	
5	bolo
6	
7	
8	



Inserindo:

- procuramos posição
- se houver espaço, guardamos
- se não houver espaço, procuramos a próxima posição livre (módulo M)

Endereçamento aberto com sondagem linear

broca $\rightsquigarrow h(\text{"broca"}) = 3$

boca $\rightsquigarrow h(\text{"boca"}) = 0$

bolo $\rightsquigarrow h(\text{"bolo"}) = 5$

bela $\rightsquigarrow h(\text{"bela"}) = 2$

bala $\rightsquigarrow h(\text{"bala"}) = 0$

dia $\rightsquigarrow h(\text{"dia"}) = 2$

escola

gratuito

ilha

0	boca
1	bala
2	bela
3	broca
4	
5	bolo
6	
7	
8	



Inserindo:

- procuramos posição
- se houver espaço, guardamos
- se não houver espaço, procuramos a próxima posição livre (módulo M)

Endereçamento aberto com sondagem linear

broca $\rightsquigarrow h(\text{"broca"}) = 3$

boca $\rightsquigarrow h(\text{"boca"}) = 0$

bolo $\rightsquigarrow h(\text{"bolo"}) = 5$

bela $\rightsquigarrow h(\text{"bela"}) = 2$

bala $\rightsquigarrow h(\text{"bala"}) = 0$

dia $\rightsquigarrow h(\text{"dia"}) = 2$

escola

gratuito

ilha

0	boca
1	bala
2	bela
3	broca
4	
5	bolo
6	
7	
8	



Inserindo:

- procuramos posição
- se houver espaço, guardamos
- se não houver espaço, procuramos a próxima posição livre (módulo M)

Endereçamento aberto com sondagem linear

broca $\rightsquigarrow h(\text{"broca"}) = 3$

boca $\rightsquigarrow h(\text{"boca"}) = 0$

bolo $\rightsquigarrow h(\text{"bolo"}) = 5$

bela $\rightsquigarrow h(\text{"bela"}) = 2$

bala $\rightsquigarrow h(\text{"bala"}) = 0$

dia $\rightsquigarrow h(\text{"dia"}) = 2$

escola

gratuito

ilha

0	boca
1	bala
2	bela
3	broca
4	dia
5	bolo
6	
7	
8	

Inserindo:

- procuramos posição
- se houver espaço, guardamos
- se não houver espaço, procuramos a próxima posição livre (módulo M)

Endereçamento aberto com sondagem linear

broca \rightsquigarrow $h(\text{"broca"}) = 3$

boca \rightsquigarrow $h(\text{"boca"}) = 0$

bolo \rightsquigarrow $h(\text{"bolo"}) = 5$

bela \rightsquigarrow $h(\text{"bela"}) = 2$

bala \rightsquigarrow $h(\text{"bala"}) = 0$

dia \rightsquigarrow $h(\text{"dia"}) = 2$

escola \rightsquigarrow $h(\text{"escola"}) = 7$

gratuito

ilha

0	boca
1	bala
2	bela
3	broca
4	dia
5	bolo
6	
7	
8	

Inserindo:

- procuramos posição
- se houver espaço, guardamos
- se não houver espaço, procuramos a próxima posição livre (módulo M)

Endereçamento aberto com sondagem linear

broca $\rightsquigarrow h(\text{"broca"}) = 3$

boca $\rightsquigarrow h(\text{"boca"}) = 0$

bolo $\rightsquigarrow h(\text{"bolo"}) = 5$

bela $\rightsquigarrow h(\text{"bela"}) = 2$

bala $\rightsquigarrow h(\text{"bala"}) = 0$

dia $\rightsquigarrow h(\text{"dia"}) = 2$

escola $\rightsquigarrow h(\text{"escola"}) = 7$

gratuito

ilha

0	boca
1	bala
2	bela
3	broca
4	dia
5	bolo
6	
7	
8	



Inserindo:

- procuramos posição
- se houver espaço, guardamos
- se não houver espaço, procuramos a próxima posição livre (módulo M)

Endereçamento aberto com sondagem linear

broca $\rightsquigarrow h(\text{"broca"}) = 3$

boca $\rightsquigarrow h(\text{"boca"}) = 0$

bolo $\rightsquigarrow h(\text{"bolo"}) = 5$

bela $\rightsquigarrow h(\text{"bela"}) = 2$

bala $\rightsquigarrow h(\text{"bala"}) = 0$

dia $\rightsquigarrow h(\text{"dia"}) = 2$

escola $\rightsquigarrow h(\text{"escola"}) = 7$

gratuito

ilha

0	boca
1	bala
2	bela
3	broca
4	dia
5	bolo
6	
7	escola
8	

Inserindo:

- procuramos posição
- se houver espaço, guardamos
- se não houver espaço, procuramos a próxima posição livre (módulo M)

Endereçamento aberto com sondagem linear

broca $\rightsquigarrow h(\text{"broca"}) = 3$

boca $\rightsquigarrow h(\text{"boca"}) = 0$

bolo $\rightsquigarrow h(\text{"bolo"}) = 5$

bela $\rightsquigarrow h(\text{"bela"}) = 2$

bala $\rightsquigarrow h(\text{"bala"}) = 0$

dia $\rightsquigarrow h(\text{"dia"}) = 2$

escola $\rightsquigarrow h(\text{"escola"}) = 7$

gratuito $\rightsquigarrow h(\text{"gratuito"}) = 0$

ilha

0	boca
1	bala
2	bela
3	broca
4	dia
5	bolo
6	
7	escola
8	

Inserindo:

- procuramos posição
- se houver espaço, guardamos
- se não houver espaço, procuramos a próxima posição livre (módulo M)

Endereçamento aberto com sondagem linear

broca \rightsquigarrow $h(\text{"broca"}) = 3$

boca \rightsquigarrow $h(\text{"boca"}) = 0$

bolo \rightsquigarrow $h(\text{"bolo"}) = 5$

bela \rightsquigarrow $h(\text{"bela"}) = 2$


bala \rightsquigarrow $h(\text{"bala"}) = 0$

dia \rightsquigarrow $h(\text{"dia"}) = 2$

escola \rightsquigarrow $h(\text{"escola"}) = 7$

gratuito \rightsquigarrow $h(\text{"gratuito"}) = 0$

ilha



0	boca
1	bala
2	bela
3	broca
4	dia
5	bolo
6	
7	escola
8	

Inserindo:

- procuramos posição
- se houver espaço, guardamos
- se não houver espaço, procuramos a próxima posição livre (módulo M)

Endereçamento aberto com sondagem linear

broca $\rightsquigarrow h(\text{"broca"}) = 3$

boca $\rightsquigarrow h(\text{"boca"}) = 0$

bolo $\rightsquigarrow h(\text{"bolo"}) = 5$

bela $\rightsquigarrow h(\text{"bela"}) = 2$

bala $\rightsquigarrow h(\text{"bala"}) = 0$

dia $\rightsquigarrow h(\text{"dia"}) = 2$

escola $\rightsquigarrow h(\text{"escola"}) = 7$

gratuito $\rightsquigarrow h(\text{"gratuito"}) = 0$

ilha

0	boca
1	bala
2	bela
3	broca
4	dia
5	bolo
6	
7	escola
8	

Inserindo:

- procuramos posição
- se houver espaço, guardamos
- se não houver espaço, procuramos a próxima posição livre (módulo M)

Endereçamento aberto com sondagem linear

broca \rightsquigarrow $h(\text{"broca"}) = 3$

boca \rightsquigarrow $h(\text{"boca"}) = 0$

bolo \rightsquigarrow $h(\text{"bolo"}) = 5$

bela \rightsquigarrow $h(\text{"bela"}) = 2$


bala \rightsquigarrow $h(\text{"bala"}) = 0$

dia \rightsquigarrow $h(\text{"dia"}) = 2$

escola \rightsquigarrow $h(\text{"escola"}) = 7$

gratuito \rightsquigarrow $h(\text{"gratuito"}) = 0$

ilha



0	boca
1	bala
2	bela
3	broca
4	dia
5	bolo
6	
7	escola
8	

Inserindo:

- procuramos posição
- se houver espaço, guardamos
- se não houver espaço, procuramos a próxima posição livre (módulo M)

Endereçamento aberto com sondagem linear

broca \rightsquigarrow $h(\text{"broca"}) = 3$

boca \rightsquigarrow $h(\text{"boca"}) = 0$

bolo \rightsquigarrow $h(\text{"bolo"}) = 5$

bela \rightsquigarrow $h(\text{"bela"}) = 2$


bala \rightsquigarrow $h(\text{"bala"}) = 0$

dia \rightsquigarrow $h(\text{"dia"}) = 2$

escola \rightsquigarrow $h(\text{"escola"}) = 7$

gratuito \rightsquigarrow $h(\text{"gratuito"}) = 0$

ilha



0	boca
1	bala
2	bela
3	broca
4	dia
5	bolo
6	
7	escola
8	

Inserindo:

- procuramos posição
- se houver espaço, guardamos
- se não houver espaço, procuramos a próxima posição livre (módulo M)

Endereçamento aberto com sondagem linear

broca \rightsquigarrow $h(\text{"broca"}) = 3$

boca \rightsquigarrow $h(\text{"boca"}) = 0$

bolo \rightsquigarrow $h(\text{"bolo"}) = 5$

bela \rightsquigarrow $h(\text{"bela"}) = 2$

bala \rightsquigarrow $h(\text{"bala"}) = 0$

dia \rightsquigarrow $h(\text{"dia"}) = 2$

escola \rightsquigarrow $h(\text{"escola"}) = 7$

gratuito \rightsquigarrow $h(\text{"gratuito"}) = 0$

ilha

0	boca
1	bala
2	bela
3	broca
4	dia
5	bolo
6	
7	escola
8	



Inserindo:

- procuramos posição
- se houver espaço, guardamos
- se não houver espaço, procuramos a próxima posição livre (módulo M)

Endereçamento aberto com sondagem linear

broca $\rightsquigarrow h(\text{"broca"}) = 3$

boca $\rightsquigarrow h(\text{"boca"}) = 0$

bolo $\rightsquigarrow h(\text{"bolo"}) = 5$

bela $\rightsquigarrow h(\text{"bela"}) = 2$

bala $\rightsquigarrow h(\text{"bala"}) = 0$

dia $\rightsquigarrow h(\text{"dia"}) = 2$

escola $\rightsquigarrow h(\text{"escola"}) = 7$

gratuito $\rightsquigarrow h(\text{"gratuito"}) = 0$

ilha

0	boca
1	bala
2	bela
3	broca
4	dia
5	bolo
6	
7	escola
8	



Inserindo:

- procuramos posição
- se houver espaço, guardamos
- se não houver espaço, procuramos a próxima posição livre (módulo M)

Endereçamento aberto com sondagem linear

broca \rightsquigarrow $h(\text{"broca"}) = 3$

boca \rightsquigarrow $h(\text{"boca"}) = 0$

bolo \rightsquigarrow $h(\text{"bolo"}) = 5$

bela \rightsquigarrow $h(\text{"bela"}) = 2$

bala \rightsquigarrow $h(\text{"bala"}) = 0$

dia \rightsquigarrow $h(\text{"dia"}) = 2$

escola \rightsquigarrow $h(\text{"escola"}) = 7$

gratuito \rightsquigarrow $h(\text{"gratuito"}) = 0$

ilha

0	boca
1	bala
2	bela
3	broca
4	dia
5	bolo
6	
7	escola
8	



Inserindo:

- procuramos posição
- se houver espaço, guardamos
- se não houver espaço, procuramos a próxima posição livre (módulo M)

Endereçamento aberto com sondagem linear

broca \rightsquigarrow $h(\text{"broca"}) = 3$

boca \rightsquigarrow $h(\text{"boca"}) = 0$

bolo \rightsquigarrow $h(\text{"bolo"}) = 5$

bela \rightsquigarrow $h(\text{"bela"}) = 2$

bala \rightsquigarrow $h(\text{"bala"}) = 0$

dia \rightsquigarrow $h(\text{"dia"}) = 2$

escola \rightsquigarrow $h(\text{"escola"}) = 7$

gratuito \rightsquigarrow $h(\text{"gratuito"}) = 0$

ilha

0	boca
1	bala
2	bela
3	broca
4	dia
5	bolo
6	gratuito
7	escola
8	

Inserindo:

- procuramos posição
- se houver espaço, guardamos
- se não houver espaço, procuramos a próxima posição livre (módulo M)

Endereçamento aberto com sondagem linear

broca \rightsquigarrow $h(\text{"broca"}) = 3$

boca \rightsquigarrow $h(\text{"boca"}) = 0$

bolo \rightsquigarrow $h(\text{"bolo"}) = 5$

bela \rightsquigarrow $h(\text{"bela"}) = 2$

bala \rightsquigarrow $h(\text{"bala"}) = 0$

dia \rightsquigarrow $h(\text{"dia"}) = 2$

escola \rightsquigarrow $h(\text{"escola"}) = 7$

gratuito \rightsquigarrow $h(\text{"gratuito"}) = 0$

ilha \rightsquigarrow $h(\text{"ilha"}) = 6$

0	boca
1	bala
2	bela
3	broca
4	dia
5	bolo
6	gratuito
7	escola
8	

Inserindo:

- procuramos posição
- se houver espaço, guardamos
- se não houver espaço, procuramos a próxima posição livre (módulo M)

Endereçamento aberto com sondagem linear

broca \rightsquigarrow $h(\text{"broca"}) = 3$

boca \rightsquigarrow $h(\text{"boca"}) = 0$

bolo \rightsquigarrow $h(\text{"bolo"}) = 5$

bela \rightsquigarrow $h(\text{"bela"}) = 2$

bala \rightsquigarrow $h(\text{"bala"}) = 0$

dia \rightsquigarrow $h(\text{"dia"}) = 2$

escola \rightsquigarrow $h(\text{"escola"}) = 7$

gratuito \rightsquigarrow $h(\text{"gratuito"}) = 0$

ilha \rightsquigarrow $h(\text{"ilha"}) = 6$

0	boca
1	bala
2	bela
3	broca
4	dia
5	bolo
6	gratuito
7	escola
8	



Inserindo:

- procuramos posição
- se houver espaço, guardamos
- se não houver espaço, procuramos a próxima posição livre (módulo M)

Endereçamento aberto com sondagem linear

broca \rightsquigarrow $h(\text{"broca"}) = 3$

boca \rightsquigarrow $h(\text{"boca"}) = 0$

bolo \rightsquigarrow $h(\text{"bolo"}) = 5$

bela \rightsquigarrow $h(\text{"bela"}) = 2$

bala \rightsquigarrow $h(\text{"bala"}) = 0$

dia \rightsquigarrow $h(\text{"dia"}) = 2$

escola \rightsquigarrow $h(\text{"escola"}) = 7$

gratuito \rightsquigarrow $h(\text{"gratuito"}) = 0$

ilha \rightsquigarrow $h(\text{"ilha"}) = 6$

0	boca
1	bala
2	bela
3	broca
4	dia
5	bolo
6	gratuito
7	escola
8	



Inserindo:

- procuramos posição
- se houver espaço, guardamos
- se não houver espaço, procuramos a próxima posição livre (módulo M)

Endereçamento aberto com sondagem linear

broca \rightsquigarrow $h(\text{"broca"}) = 3$

boca \rightsquigarrow $h(\text{"boca"}) = 0$

bolo \rightsquigarrow $h(\text{"bolo"}) = 5$

bela \rightsquigarrow $h(\text{"bela"}) = 2$

bala \rightsquigarrow $h(\text{"bala"}) = 0$

dia \rightsquigarrow $h(\text{"dia"}) = 2$

escola \rightsquigarrow $h(\text{"escola"}) = 7$

gratuito \rightsquigarrow $h(\text{"gratuito"}) = 0$

ilha \rightsquigarrow $h(\text{"ilha"}) = 6$

0	boca
1	bala
2	bela
3	broca
4	dia
5	bolo
6	gratuito
7	escola
8	



Inserindo:

- procuramos posição
- se houver espaço, guardamos
- se não houver espaço, procuramos a próxima posição livre (módulo M)

Endereçamento aberto com sondagem linear

broca \rightsquigarrow $h(\text{"broca"}) = 3$

boca \rightsquigarrow $h(\text{"boca"}) = 0$

bolo \rightsquigarrow $h(\text{"bolo"}) = 5$

bela \rightsquigarrow $h(\text{"bela"}) = 2$

bala \rightsquigarrow $h(\text{"bala"}) = 0$

dia \rightsquigarrow $h(\text{"dia"}) = 2$

escola \rightsquigarrow $h(\text{"escola"}) = 7$

gratuito \rightsquigarrow $h(\text{"gratuito"}) = 0$

ilha \rightsquigarrow $h(\text{"ilha"}) = 6$

0	boca
1	bala
2	bela
3	broca
4	dia
5	bolo
6	gratuito
7	escola
8	ilha

Inserindo:

- procuramos posição
- se houver espaço, guardamos
- se não houver espaço, procuramos a próxima posição livre (módulo M)

Busca em endereçamento aberto

Como fazer uma busca com endereçamento aberto?

Busca em endereçamento aberto

Como fazer uma busca com endereçamento aberto?

- Basta simular a inserção:

Busca em endereçamento aberto

Como fazer uma busca com endereçamento aberto?

- Basta simular a inserção:
 - Calcule a função de hashing

Busca em endereçamento aberto

Como fazer uma busca com endereçamento aberto?

- Basta simular a inserção:
 - Calcule a função de hashing
 - Percorra a tabela em sequência procurando pela chave

Busca em endereçamento aberto

Como fazer uma busca com endereçamento aberto?

- Basta simular a inserção:
 - Calcule a função de hashing
 - Percorra a tabela em sequência procurando pela chave
 - Se encontrar a chave, devolva o item correspondente

Busca em endereçamento aberto

Como fazer uma busca com endereçamento aberto?

- Basta simular a inserção:
 - Calcule a função de hashing
 - Percorra a tabela em sequência procurando pela chave
 - Se encontrar a chave, devolva o item correspondente
 - Se encontrar um espaço vazio, devolva **NULL**

Busca em endereçamento aberto

Como fazer uma busca com endereçamento aberto?

- Basta simular a inserção:
 - Calcule a função de hashing
 - Percorra a tabela em sequência procurando pela chave
 - Se encontrar a chave, devolva o item correspondente
 - Se encontrar um espaço vazio, devolva **NULL**

O que é um espaço vazio em um vetor?

Busca em endereçamento aberto

Como fazer uma busca com endereçamento aberto?

- Basta simular a inserção:
 - Calcule a função de hashing
 - Percorra a tabela em sequência procurando pela chave
 - Se encontrar a chave, devolva o item correspondente
 - Se encontrar um espaço vazio, devolva **NULL**

O que é um espaço vazio em um vetor?

- Se for um vetor de ponteiros, pode ser **NULL**

Busca em endereçamento aberto

Como fazer uma busca com endereçamento aberto?

- Basta simular a inserção:
 - Calcule a função de hashing
 - Percorra a tabela em sequência procurando pela chave
 - Se encontrar a chave, devolva o item correspondente
 - Se encontrar um espaço vazio, devolva **NULL**

O que é um espaço vazio em um vetor?

- Se for um vetor de ponteiros, pode ser **NULL**
- Se não for um vetor de ponteiros, precisa ser um elemento **dummy**

Busca em endereçamento aberto

Como fazer uma busca com endereçamento aberto?

- Basta simular a inserção:
 - Calcule a função de hashing
 - Percorra a tabela em sequência procurando pela chave
 - Se encontrar a chave, devolva o item correspondente
 - Se encontrar um espaço vazio, devolva **NULL**

O que é um espaço vazio em um vetor?

- Se for um vetor de ponteiros, pode ser **NULL**
- Se não for um vetor de ponteiros, precisa ser um elemento **dummy**
 - Ou um valor que nunca será usado

Busca em endereçamento aberto

Como fazer uma busca com endereçamento aberto?

- Basta simular a inserção:
 - Calcule a função de hashing
 - Percorra a tabela em sequência procurando pela chave
 - Se encontrar a chave, devolva o item correspondente
 - Se encontrar um espaço vazio, devolva **NULL**

O que é um espaço vazio em um vetor?

- Se for um vetor de ponteiros, pode ser **NULL**
- Se não for um vetor de ponteiros, precisa ser um elemento **dummy**
 - Ou um valor que nunca será usado
 - Ou ter um campo indicando que é **dummy**

Remoção em endereçamento aberto

Como fazer a remoção com endereçamento aberto?

Remoção em endereçamento aberto

Como fazer a remoção com endereçamento aberto?

- Não podemos apenas remover os elementos da tabela

Remoção em endereçamento aberto

Como fazer a remoção com endereçamento aberto?

- Não podemos apenas remover os elementos da tabela
 - Por que?

Remoção em endereçamento aberto

Como fazer a remoção com endereçamento aberto?

- Não podemos apenas remover os elementos da tabela
 - Por que?
 - Quebraria a busca...

Remoção em endereçamento aberto

Como fazer a remoção com endereçamento aberto?

- Não podemos apenas remover os elementos da tabela
 - Por que?
 - Quebraria a busca...
- Opção 1: fazemos o rehash de todos os elementos que estão a seguir no mesmo bloco

Remoção em endereçamento aberto

Como fazer a remoção com endereçamento aberto?

- Não podemos apenas remover os elementos da tabela
 - Por que?
 - Quebraria a busca...
- Opção 1: fazemos o rehash de todos os elementos que estão a seguir no mesmo bloco
 - reinserimos os mesmos no hash para ir para a posição correta

Remoção em endereçamento aberto

Como fazer a remoção com endereçamento aberto?

- Não podemos apenas remover os elementos da tabela
 - Por que?
 - Quebraria a busca...
- Opção 1: fazemos o rehash de todos os elementos que estão a seguir no mesmo bloco
 - reinserimos os mesmos no hash para ir para a posição correta
 - é custoso e tem que ser implementado com cuidado

Remoção em endereçamento aberto

Como fazer a remoção com endereçamento aberto?

- Não podemos apenas remover os elementos da tabela
 - Por que?
 - Quebraria a busca...
- Opção 1: fazemos o rehash de todos os elementos que estão a seguir no mesmo bloco
 - reinserimos os mesmos no hash para ir para a posição correta
 - é custoso e tem que ser implementado com cuidado
- Opção 2: trocamos por um item **dummy** indicando que o item foi removido

Remoção em endereçamento aberto

Como fazer a remoção com endereçamento aberto?

- Não podemos apenas remover os elementos da tabela
 - Por que?
 - Quebraria a busca...
- Opção 1: fazemos o rehash de todos os elementos que estão a seguir no mesmo bloco
 - reinserimos os mesmos no hash para ir para a posição correta
 - é custoso e tem que ser implementado com cuidado
- Opção 2: trocamos por um item **dummy** indicando que o item foi removido
 - mas não pode ser o mesmo que indica espaço vazio

Remoção em endereçamento aberto

Como fazer a remoção com endereçamento aberto?

- Não podemos apenas remover os elementos da tabela
 - Por que?
 - Quebraria a busca...
- Opção 1: fazemos o rehash de todos os elementos que estão a seguir no mesmo bloco
 - reinserimos os mesmos no hash para ir para a posição correta
 - é custoso e tem que ser implementado com cuidado
- Opção 2: trocamos por um item **dummy** indicando que o item foi removido
 - mas não pode ser o mesmo que indica espaço vazio
- Opção 3: marcamos o item como removido usando um campo adicional

Inserção e Busca Revisitadas

Se fizermos a remoção marcando o item como removido, precisamos mudar a inserção e a busca

Inserção e Busca Revisitadas

Se fizermos a remoção marcando o item como removido, precisamos mudar a inserção e a busca

Inserção:

Inserção e Busca Revisitadas

Se fizermos a remoção marcando o item como removido, precisamos mudar a inserção e a busca

Inserção:

- Calculamos a função hashing e temos um resultado h

Inserção e Busca Revisitadas

Se fizermos a remoção marcando o item como removido, precisamos mudar a inserção e a busca

Inserção:

- Calculamos a função hashing e temos um resultado h
- Inserimos na primeira posição vazia ou com item removido a partir de h

Inserção e Busca Revisitadas

Se fizermos a remoção marcando o item como removido, precisamos mudar a inserção e a busca

Inserção:

- Calculamos a função hashing e temos um resultado h
- Inserimos na primeira posição vazia ou com item removido a partir de h

Busca:

Inserção e Busca Revisitadas

Se fizermos a remoção marcando o item como removido, precisamos mudar a inserção e a busca

Inserção:

- Calculamos a função hashing e temos um resultado h
- Inserimos na primeira posição vazia ou com item removido a partir de h

Busca:

- Calculamos a função hashing e temos um resultado h

Inserção e Busca Revisitadas

Se fizermos a remoção marcando o item como removido, precisamos mudar a inserção e a busca

Inserção:

- Calculamos a função hashing e temos um resultado h
- Inserimos na primeira posição vazia ou com item removido a partir de h

Busca:

- Calculamos a função hashing e temos um resultado h
- Procuramos o item em sequência

Inserção e Busca Revisitadas

Se fizermos a remoção marcando o item como removido, precisamos mudar a inserção e a busca

Inserção:

- Calculamos a função hashing e temos um resultado h
- Inserimos na primeira posição vazia ou com item removido a partir de h

Busca:

- Calculamos a função hashing e temos um resultado h
- Procuramos o item em sequência
 - Veja se ao encontrar o item, ele não foi removido

Inserção e Busca Revisitadas

Se fizermos a remoção marcando o item como removido, precisamos mudar a inserção e a busca

Inserção:

- Calculamos a função hashing e temos um resultado h
- Inserimos na primeira posição vazia ou com item removido a partir de h

Busca:

- Calculamos a função hashing e temos um resultado h
- Procuramos o item em sequência
 - Veja se ao encontrar o item, ele não foi removido
- Pare ao encontrar uma posição vazia

Inserção e Busca Revisitadas

Se fizermos a remoção marcando o item como removido, precisamos mudar a inserção e a busca

Inserção:

- Calculamos a função hashing e temos um resultado h
- Inserimos na primeira posição vazia ou com item removido a partir de h

Busca:

- Calculamos a função hashing e temos um resultado h
- Procuramos o item em sequência
 - Veja se ao encontrar o item, ele não foi removido
- Pare ao encontrar uma posição vazia
 - Passe por cima de itens removidos

Inserção e Busca Revisitadas

Se fizermos a remoção marcando o item como removido, precisamos mudar a inserção e a busca

Inserção:

- Calculamos a função hashing e temos um resultado h
- Inserimos na primeira posição vazia ou com item removido a partir de h

Busca:

- Calculamos a função hashing e temos um resultado h
- Procuramos o item em sequência
 - Veja se ao encontrar o item, ele não foi removido
- Pare ao encontrar uma posição vazia
 - Passe por cima de itens removidos
- Cuidado para não ciclar...

Hashing duplo

É como a sondagem linear:

Hashing duplo

É como a sondagem linear:

- Quando detectamos conflito, ao invés de dar um pulo de 1

Hashing duplo

É como a sondagem linear:

- Quando detectamos conflito, ao invés de dar um pulo de 1
- damos um pulo $h(k, i)$ calculado a partir de uma segunda função de hashing

Hashing duplo

É como a sondagem linear:

- Quando detectamos conflito, ao invés de dar um pulo de 1
- damos um pulo $h(k, i)$ calculado a partir de uma segunda função de hashing

Isto é,

$$h(k, i) = (\text{hash}_1(k) + i \cdot \text{hash}_2(k)) \mod M$$

Hashing duplo

É como a sondagem linear:

- Quando detectamos conflito, ao invés de dar um pulo de 1
- damos um pulo $h(k, i)$ calculado a partir de uma segunda função de hashing

Isto é,

$$h(k, i) = (\text{hash}_1(k) + i \cdot \text{hash}_2(k)) \mod M$$

Cuidados:

Hashing duplo

É como a sondagem linear:

- Quando detectamos conflito, ao invés de dar um pulo de 1
- damos um pulo $h(k, i)$ calculado a partir de uma segunda função de hashing

Isto é,

$$h(k, i) = (\text{hash}_1(k) + i \cdot \text{hash}_2(k)) \mod M$$

Cuidados:

- $\text{hash}_2(k)$ nunca pode ser zero

Hashing duplo

É como a sondagem linear:

- Quando detectamos conflito, ao invés de dar um pulo de 1
- damos um pulo $h(k, i)$ calculado a partir de uma segunda função de hashing

Isto é,

$$h(k, i) = (\text{hash}_1(k) + i \cdot \text{hash}_2(k)) \mod M$$

Cuidados:

- $\text{hash}_2(k)$ nunca pode ser zero
- $\text{hash}_2(k)$ precisa ser co-primo com M

Hashing duplo

É como a sondagem linear:

- Quando detectamos conflito, ao invés de dar um pulo de 1
- damos um pulo $h(k, i)$ calculado a partir de uma segunda função de hashing

Isto é,

$$h(k, i) = (\text{hash}_1(k) + i \cdot \text{hash}_2(k)) \mod M$$

Cuidados:

- $\text{hash}_2(k)$ nunca pode ser zero
- $\text{hash}_2(k)$ precisa ser co-primo com M
 - garante que as sequências são longas

Hashing duplo

É como a sondagem linear:

- Quando detectamos conflito, ao invés de dar um pulo de 1
- damos um pulo $h(k, i)$ calculado a partir de uma segunda função de hashing

Isto é,

$$h(k, i) = (\text{hash}_1(k) + i \cdot \text{hash}_2(k)) \mod M$$

Cuidados:

- $\text{hash}_2(k)$ nunca pode ser zero
- $\text{hash}_2(k)$ precisa ser co-primo com M
 - garante que as sequências são longas

Exemplos:

Hashing duplo

É como a sondagem linear:

- Quando detectamos conflito, ao invés de dar um pulo de 1
- damos um pulo $h(k, i)$ calculado a partir de uma segunda função de hashing

Isto é,

$$h(k, i) = (\text{hash}_1(k) + i \cdot \text{hash}_2(k)) \mod M$$

Cuidados:

- $\text{hash}_2(k)$ nunca pode ser zero
- $\text{hash}_2(k)$ precisa ser co-primo com M
 - garante que as sequências são longas

Exemplos:

- Escolha M como uma **potência de 2** e faça que $\text{hash}_2(k)$ seja sempre **ímpar**

Hashing duplo

É como a sondagem linear:

- Quando detectamos conflito, ao invés de dar um pulo de 1
- damos um pulo $h(k, i)$ calculado a partir de uma segunda função de hashing

Isto é,

$$h(k, i) = (\text{hash}_1(k) + i \cdot \text{hash}_2(k)) \mod M$$

Cuidados:

- $\text{hash}_2(k)$ nunca pode ser zero
- $\text{hash}_2(k)$ precisa ser co-primo com M
 - garante que as sequências são longas

Exemplos:

- Escolha M como uma **potência de 2** e faça que $\text{hash}_2(k)$ seja sempre **ímpar**
- Escolha M como um número **primo** e faça que $\text{hash}_2(k) < M$

Sondagem linear e Hashing duplo¹

Sondagem linear - tempo de busca médio

n/M	1/2	2/3	3/4	9/10
com sucesso	1.5	2.0	3.0	5.5
sem sucesso	2.5	5.0	8.5	55.5

¹Baseado em Sedgewick, R. Algorithms in C, third edition, Addison-Wesley. 1998.

Sondagem linear e Hashing duplo¹

Sondagem linear - tempo de busca médio

n/M	1/2	2/3	3/4	9/10
com sucesso	1.5	2.0	3.0	5.5
sem sucesso	2.5	5.0	8.5	55.5

Hashing duplo - tempo de busca médio

n/M	1/2	2/3	3/4	9/10
com sucesso	1.4	1.6	1.8	2.6
sem sucesso	1.5	2.0	3.0	5.5

¹Baseado em Sedgewick, R. Algorithms in C, third edition, Addison-Wesley. 1998.

Sondagem linear e Hashing duplo¹

Sondagem linear - tempo de busca médio

n/M	1/2	2/3	3/4	9/10
com sucesso	1.5	2.0	3.0	5.5
sem sucesso	2.5	5.0	8.5	55.5

Hashing duplo - tempo de busca médio

n/M	1/2	2/3	3/4	9/10
com sucesso	1.4	1.6	1.8	2.6
sem sucesso	1.5	2.0	3.0	5.5

De qualquer forma, é muito importante não deixar a tabela encher muito:

¹Baseado em Sedgewick, R. Algorithms in C, third edition, Addison-Wesley. 1998.

Sondagem linear e Hashing duplo¹

Sondagem linear - tempo de busca médio

n/M	1/2	2/3	3/4	9/10
com sucesso	1.5	2.0	3.0	5.5
sem sucesso	2.5	5.0	8.5	55.5

Hashing duplo - tempo de busca médio

n/M	1/2	2/3	3/4	9/10
com sucesso	1.4	1.6	1.8	2.6
sem sucesso	1.5	2.0	3.0	5.5

De qualquer forma, é muito importante não deixar a tabela encher muito:

- Você pode aumentar o tamanho da tabela dinamicamente

¹Baseado em Sedgewick, R. Algorithms in C, third edition, Addison-Wesley. 1998.

Sondagem linear e Hashing duplo¹

Sondagem linear - tempo de busca médio

n/M	1/2	2/3	3/4	9/10
com sucesso	1.5	2.0	3.0	5.5
sem sucesso	2.5	5.0	8.5	55.5

Hashing duplo - tempo de busca médio

n/M	1/2	2/3	3/4	9/10
com sucesso	1.4	1.6	1.8	2.6
sem sucesso	1.5	2.0	3.0	5.5

De qualquer forma, é muito importante não deixar a tabela encher muito:

- Você pode aumentar o tamanho da tabela dinamicamente
- Porém, precisa fazer um rehash de cada elemento para a nova tabela

¹Baseado em Sedgewick, R. Algorithms in C, third edition, Addison-Wesley. 1998.

Conclusão

Hashing é uma boa estrutura de dados para

Conclusão

Hashing é uma boa estrutura de dados para

- inserir, remover e buscar dados pela sua chave rapidamente

Conclusão

Hashing é uma boa estrutura de dados para

- inserir, remover e buscar dados pela sua chave rapidamente
- com uma boa função de hashing, essas operações levam tempo $O(1)$

Conclusão

Hashing é uma boa estrutura de dados para

- inserir, remover e buscar dados pela sua chave rapidamente
- com uma boa função de hashing, essas operações levam tempo $O(1)$
- mas não é boa se quisermos fazer operação relacionadas a ordem das chaves

Conclusão

Hashing é uma boa estrutura de dados para

- inserir, remover e buscar dados pela sua chave rapidamente
- com uma boa função de hashing, essas operações levam tempo $O(1)$
- mas não é boa se quisermos fazer operação relacionadas a ordem das chaves

Escolhendo a implementação:

Conclusão

Hashing é uma boa estrutura de dados para

- inserir, remover e buscar dados pela sua chave rapidamente
- com uma boa função de hashing, essas operações levam tempo $O(1)$
- mas não é boa se quisermos fazer operação relacionadas a ordem das chaves

Escolhendo a implementação:

- Sondagem linear é o mais rápido se a tabela for esparsa

Conclusão

Hashing é uma boa estrutura de dados para

- inserir, remover e buscar dados pela sua chave rapidamente
- com uma boa função de hashing, essas operações levam tempo $O(1)$
- mas não é boa se quisermos fazer operação relacionadas a ordem das chaves

Escolhendo a implementação:

- Sondagem linear é o mais rápido se a tabela for esparsa
- Hashing duplo usa melhor a memória

Conclusão

Hashing é uma boa estrutura de dados para

- inserir, remover e buscar dados pela sua chave rapidamente
- com uma boa função de hashing, essas operações levam tempo $O(1)$
- mas não é boa se quisermos fazer operação relacionadas a ordem das chaves

Escolhendo a implementação:

- Sondagem linear é o mais rápido se a tabela for esparsa
- Hashing duplo usa melhor a memória
 - mas gasta mais tempo para computar a segunda função de hash

Conclusão

Hashing é uma boa estrutura de dados para

- inserir, remover e buscar dados pela sua chave rapidamente
- com uma boa função de hashing, essas operações levam tempo $O(1)$
- mas não é boa se quisermos fazer operação relacionadas a ordem das chaves

Escolhendo a implementação:

- Sondagem linear é o mais rápido se a tabela for esparsa
- Hashing duplo usa melhor a memória
 - mas gasta mais tempo para computar a segunda função de hash
- Encadeamento separado é mais fácil de implementar

Conclusão

Hashing é uma boa estrutura de dados para

- inserir, remover e buscar dados pela sua chave rapidamente
- com uma boa função de hashing, essas operações levam tempo $O(1)$
- mas não é boa se quisermos fazer operação relacionadas a ordem das chaves

Escolhendo a implementação:

- Sondagem linear é o mais rápido se a tabela for esparsa
- Hashing duplo usa melhor a memória
 - mas gasta mais tempo para computar a segunda função de hash
- Encadeamento separado é mais fácil de implementar
 - Usa memória a mais para os ponteiros

Conclusão

Além disso, funções de hashing têm várias outras aplicações, ex:

Conclusão

Além disso, funções de hashing têm várias outras aplicações, ex:

- Para evitar erros de transmissão, podemos, além de informar uma chave, transmitir o resultado da função de hashing. Exemplos:

Conclusão

Além disso, funções de hashing têm várias outras aplicações, ex:

- Para evitar erros de transmissão, podemos, além de informar uma chave, transmitir o resultado da função de hashing. Exemplos:
 - dígitos verificadores

Conclusão

Além disso, funções de hashing têm várias outras aplicações, ex:

- Para evitar erros de transmissão, podemos, além de informar uma chave, transmitir o resultado da função de hashing. Exemplos:
 - dígitos verificadores
 - sequências de verificação para arquivos (MD5 e SHA)

Conclusão

Além disso, funções de hashing têm várias outras aplicações, ex:

- Para evitar erros de transmissão, podemos, além de informar uma chave, transmitir o resultado da função de hashing. Exemplos:
 - dígitos verificadores
 - sequências de verificação para arquivos (MD5 e SHA)
- Guardamos o hash de uma senha no banco de dados ao invés da senha em si

Conclusão

Além disso, funções de hashing têm várias outras aplicações, ex:

- Para evitar erros de transmissão, podemos, além de informar uma chave, transmitir o resultado da função de hashing. Exemplos:
 - dígitos verificadores
 - sequências de verificação para arquivos (MD5 e SHA)
- Guardamos o hash de uma senha no banco de dados ao invés da senha em si
 - evitamos vazamento de informação em caso de ataque

Conclusão

Além disso, funções de hashing têm várias outras aplicações, ex:

- Para evitar erros de transmissão, podemos, além de informar uma chave, transmitir o resultado da função de hashing. Exemplos:
 - dígitos verificadores
 - sequências de verificação para arquivos (MD5 e SHA)
- Guardamos o hash de uma senha no banco de dados ao invés da senha em si
 - evitamos vazamento de informação em caso de ataque
 - mas temos que garantir que a probabilidade de duas senhas terem o mesmo hash seja ínfima...