

## Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής ΔΟΜΕΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ

## Εξάμηνο Β'

Φύλλο Ασκήσεων 6: ΚΑΤΑΚΕΡΜΑΤΙΣΜΟΣ Μάγια Σατρατζέμη, Γεωργία Κολωνιάρη, Αλέξανδρος Καρακασίδης

## Παρατηρήσεις:

- 1. Τα δεδομένα εισόδου διαβάζονται πάντα με ξεχωριστές εντολές scanf() το καθένα (εκτός αν ορίζεται διαφορετικά στην άσκηση) και με τη σειρά που δηλώνονται στις εκφωνήσεις.
- 2. Αντίστοιχα για τα δεδομένα εξόδου και όπου δεν υπάρχουν περαιτέρω διευκρινήσεις για τη μορφή τους, αυτά θα εμφανίζονται με ξεχωριστές εντολές printf() το καθένα και με τη σειρά που δηλώνονται στις εκφωνήσεις.
- 3. ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι ασκήσεις θα πρέπει να λύνονται με χρήση του κώδικα που υλοποιεί τον ΑΤΔ Hashing. Ο κώδικας που σας δίνεται περιλαμβάνεται στο code.zip στην αντίστοιχη διάλεξη. Οι συναρτήσεις που υλοποιούν τις βασικές λειτουργίες του ΑΤΔ Hashing δεν τροποποιούνται. Τροποποιήσεις μπορούν να γίνουν ανάλογα με την άσκηση και εφόσον χρειάζεται στον τύπο του στοιχείου, στην εμφάνιση των στοιχείων της ΔΔ και εφόσον το κλειδί είναι αλφαριθμητικό και όπου γίνονται συγκρίσεις μ' αυτό θα πρέπει να τροποποιηθούν οι εντολές σύγκρισης.
- Θεωρήστε ότι έχουμε έναν πίνακα κατακερματισμού με έντεκα θέσεις και τη συνάρτηση κατακερματισμού h(i) = i % 11

Σχεδιάστε τον πίνακα κατακερματισμού που προκύπτει αν εισαχθούν οι ακόλουθοι ακέραιοι αριθμοί με τη σειρά που δίνονται: 26, 42, 5, 44, 92, 59, 40, 36, 12, 60, 80. Για το χειρισμό των συγκρούσεων χρησιμοποιείται η μέθοδος της αλυσιδωτής σύνδεσης.

**2.** Θεωρώντας ότι η παρακάτω δομή δεδομένων δημιουργήθηκε με την τεχνική του κατακερματισμού με αλυσίδες συνωνύμων, να προσδιορίσετε ποιο είναι το περιεχόμενο της κάθε υπολίστας συνωνύμων:

HashTable

List

1	6	3
2	8	5
3	11	8
4	12	9
5	13	-1
6	9	12
7	10	11
8	21	-1
9	32	10
10	22	-1
11	5	-1
12	24	-1

- 3. Γράψτε ένα πρόγραμμα για τη δημιουργία και επεξεργασία μιας δομή δεδομένων που δημιουργήθηκε με την τεχνική του κατακερματισμού με αλυσίδες συνωνύμων, στην οποία αποθηκεύονται τα στοιχεία των χρηστών μιας Πανεπιστημιακής βιβλιοθήκης. Κάθε εγγραφή περιλαμβάνει τα εξής στοιχεία της κάρτας που εκδίδεται από τη βιβλιοθήκη και χρησιμοποιούν οι χρήστες για το δανεισμό βιβλίων:
  - τον κωδικό του χρήστη (ακέραιος αριθμός κλειδί κατακερματισμού)
  - το ονοματεπώνυμο του χρήστη (αλφαριθμητικό 20 θέσεων)
  - την ιδιότητα του χρήστη (ακέραιος αριθμός, 1 = postgraduate student, 2 = PhD student, 3 = Professor, 4 = External user)

Η συνάρτηση κατακερματισμού να είναι: h(i) = (i % 10) +1.

Το πρόγραμμα καθοδηγείται από το ακόλουθο μενού επιλογών:

1. Create HashList (Δημιουργία της δομής δεδομένων)

2. Insert new user (Εισαγωγή νέου χρήστη της βιβλιοθήκης)

3. Delete a user (Διαγραφή χρήστη)

4. Search for a user (Αναζήτηση χρήστη – αν υπάρχει χρήστης με το συγκεκριμένο κωδικό θα εμφανίζονται τα στοιχεία του, αλλιώς θα εμφανίζεται

το μήνυμα 'There is no user with code x', όπου x ο κωδικός που

δόθηκε προς αναζήτηση )

5. Print list of all users (Εκτύπωση των στοιχείων όλων των χρηστών – τα στοιχεία κάθε

χρήστη θα εμφανίζονται σε διαφορετική γραμμή χωρισμένα με

κόμμα)

7. Quit (Έξοδος)

Για τις λειτουργίες 2, 3 και 4 ο χρήστης του προγράμματος θα έχει τη δυνατότητα εισαγωγής, διαγραφής ή αναζήτησης αντίστοιχα όσων χρηστών της βιβλιοθήκης επιθυμεί. Η συνέχιση ή όχι κάθε μιας από τις τρεις αυτές λειτουργίες θα ελέγχεται από σχετικό μήνυμα 'Continue Y/N?'.

Για τις λειτουργίες 4 και 5 θα εμφανίζεται η ιδιότητα του χρήστη (postgraduate student, PhD student, Professor, External user) και όχι ο κωδικός 1, 2, 3 ή 4 που αποθηκεύεται στη δομή.

Για τη λειτουργία 5 η εμφάνιση των στοιχείων ομαδοποιημένα σε συνώνυμα, δηλαδή θα γίνεται ως εξής;

Synonyms, collision at position: <θέση κατακερματισμού>

Θέση στη λίστα εγγραφών: [<κλειδί>, <ονοματεπώνυμο>, <ιδιότητα>] Θέση στη λίστα εγγραφών: [<κλειδί>, <ονοματεπώνυμο>, <ιδιότητα>]

•••

Synonyms, collision at position: <θέση κατακερματισμού>

Θέση στη λίστα εγγραφών: [<κλειδί>, <ονοματεπώνυμο>, <ιδιότητα>] Θέση στη λίστα εγγραφών: [<κλειδί>, <ονοματεπώνυμο>, <ιδιότητα>]

....

Το μήνυμα «Synonyms, collision at position: <θέση κατακερματισμού>» θα εμφανίζεται ακόμη και αν υπάρχει μόνο ένα κλειδί στη θέση <θέση κατακερματισμού>

Σας δίνεται ένα στιγμιότυπο, όπου τα στοιχεία καταχωρήθηκαν με την εξής σειρά: 4, 2, 7, 14, 12, 17 (δίνονται μόνο τα κλειδιά των εγγραφών):

LIBRARY USERS:

Synonyms, collision at position: 3
2: [2, VASILEIOY VASILIS, PhD student]

5: [12, KWNSTANTINOY KWSTAS, PhD student]

Synonyms, collision at position: 5

1: [4, ANASTASIOY ANASTASIS, External user]

4: [14, DHMHTRIOY DIMITRIS, External user]

Synonyms, collision at position: 8 3: [7, NIKOLAOY NIKOS, Professor]

6: [17, LIOLIOY ASPA, postgraduate student]

**4.** Σε έναν εκπαιδευτικό οργανισμό εργάζονται εκπαιδευτικοί διαφόρων ειδικοτήτων. Τα βασικά τους στοιχεία υπάρχουν σε ένα αρχείου κειμένου 'i4f6.txt' (σε διαφορετικές γραμμές για κάθε εκπαιδευτικό):

Ονομα	αλφαριθμητικό 10 χαρακτήρες
Επώνυμο	αλφαριθμητικό 20 χαρακτήρες
Τηλέφωνο	αλφαριθμητικό 10 θέσεων
Κωδικός ειδικότητας	byte (1=Θεολόγοι, 2=Φιλόλογοι,20=Πληροφορικοί)

Στο κυρίως πρόγραμμα θα υλοποιούνται στη σειρά οι παρακάτω λειτουργίες:

1. BuildHashList Διάβασμα των στοιχείων από το αρχείο κειμένου και δημιουργία Δομής

Δεδομένων (ΔΔ) που αποθηκεύει και επεξεργάζεται τα στοιχεία της με την τεχνική του κατακερματισμού με αλυσίδες συνωνύμων. Το κλειδί σχηματίζεται από το όνομα+κενό χαρακτήρα+επώνυμο. Πχ αν το όνομα είναι «nikos» και το επώνυμο «dimitriou», τότε το κλειδί κατακερματισμού που θα σχηματιστεί είναι:

«nikos dimitriou»

void BuildHashList(HashListType \*HList);

2. Insert new teacher Εισαγωγή των στοιχείων ενός νέου εκπαιδευτικού στη ΔΔ κατακερματισμού με

αλυσίδες συνωνύμων. Η εισαγωγή νέων εκπαιδευτικών στη ΔΔ γίνεται

επαναληπτικά μέσω σχετικού μηνύματος 'Continue Y/N?'

3. Delete a teacher Διαγραφή ενός εκπαιδευτικού από τη ΔΔ κατακερματισμού με αλυσίδες

συνωνύμων

4. Search for a teacher Αναζήτηση και εμφάνιση των στοιχείων ενός εκπαιδευτικού βάσε

ονοματεπωνύμου στη ΔΔ κατακερματισμού με αλυσίδες συνωνύμων

5. Search by subject Αναζήτηση και εμφάνιση των στοιχείων των εκπαιδευτικών μιας συγκεκριμένης

ειδικότητας (ο κωδικός της ειδικότητας [1..20] αποτελεί παράμετρο της

διαδικασίας) στη ΔΔ κατακερματισμού με αλυσίδες συνωνύμων

void Search\_HashList\_By\_Subject(HashListType HList, int code);

Μετά τις λειτουργίες 1, 2, 3 θα καλείτε την PrintPinakes(HList).

Ο πίνακας κατακερματισμού θα έχει 9 θέσεις και ως συνάρτηση κατακερματισμού θα χρησιμοποιηθεί η εξής:

h(i) = average % 9

όπου

average = (κωδικός πρώτου χαρακτήρα + κωδικός τελευταίου χαρακτήρα) / 2

Θεωρήστε ότι χρησιμοποιούνται οι ακόλουθοι κωδικοί για τους χαρακτήρες: 'A' = 1, 'B' = 2, ..., 'Z' = 26. Ο πρώτος και ο τελευταίος χαρακτήρας του ονοματεπωνύμου θα μετατρέπεται στον αντίστοιχο κεφαλαίο χαρακτήρα, εφόσον είναι πεζός. Ο μέσος όρος average θα υπολογίζεται με μια συνάρτηση findAverage, η οποία θα καλείται από τη συνάρτηση findAverage, η οποία θα καλείται από τη συνάρτηση findAverage.

Δίνεται ένα στιγμιότυπο εκτέλεσης

1. Create HashList 3. Delete a teacher Hash table Enter teacher's name: giannis -1, -1, 1, -1, 5, -1, -1, 6, 0, Enter teacher's surname: papas Hash List DEN YPARXEI EGGRAFH ME KLEIDI giannis papas 0) nikos dimitriou, 2 Hash table 1) maya satratzemi, 4 -1, -1, 1, -1, 5, -1, -1, 6, 0, 2) marios nikolaou, 3 Hash List 3) maria giannou, -1 0) nikos dimitriou, 2 4) dimitra totsika, -1 1) maya satratzemi, 4 5) giannis pappas, -1 2) marios nikolaou, 3 6) nikos ploskas, -1 3) maria giannou, 7 4) dimitra totsika, 8 2. Insert new teacher 5) giannis pappas, -1 6) nikos ploskas, -1 Enter teacher's name: nikos Enter teacher's surname: nikolaou 7) nikos nikolaou, -1 Enter teacher's phone: 888888888 8) dimis tolis, -1 Enter teacher code: 1 4. Search for a teacher Continue Y/N: y Enter teacher's name: nikos Enter teacher's name: dimis Enter teacher's surname: dimitriou Enter teacher's surname: tolis [nikos dimitriou, 6911111112, 1] Enter teacher's phone: 697777777 Enter teacher code: 1 5. Search by subject Enter code: 1 Continue Y/N: n List of teachers with subject code 1: 8: [dimis tolis, 697777777, 1] Hash table -1, -1, 1, -1, 5, -1, -1, 6, 0, 0: [nikos dimitriou, 6911111112, 1] Hash List 3: [maria giannou, 6914441112, 1] 0) nikos dimitriou, 2 7: [nikos nikolaou, 888888888, 1] 1) maya satratzemi, 4 2) marios nikolaou, 3 3) maria giannou, 7 4) dimitra totsika, 8 5) giannis pappas, -1 6) nikos ploskas, -1 7) nikos nikolaou, -1 Συνεχίζεται στη δεύτερη στήλη 8) dimis tolis, -1

- 5. Σε ένα υπολογιστικό σύστημα είναι επιτρεπτή η πρόσβαση (login) μόνον αν κάθε χρήστης διαθέτει αντίστοιχο λογαριασμό που αποτελείται από:
  - μια ταυτότητα χρήστη user id (αλφαριθμητικό 8 θέσεων), η οποία θα αποτελεί και το κλειδί κατακερματισμού και
  - έναν κωδικό πρόσβασης password (αλφαριθμητικό 6 θέσεων).

Τα *user\_id* και τα *password* των χρηστών είναι αποθηκεμένα στο αρχείο κειμένου "I5F6.txt" (σε διαφορετικές γραμμές). Να γίνει πρόγραμμα που:

- θα διαβάζει τα περιεχόμενα του αρχείου κειμένου και θα δημιουργεί μία ΔΔ που αποθηκεύει και επεξεργάζεται τα στοιχεία της με την τεχνική του κατακερματισμού με αλυσίδες συνωνύμων
- θα εμφανίζει το μηνύματα 'USERNAME: ' και 'PASSWORD:', και θα δέχεται από το πληκτρολόγιο την ταυτότητα χρήστη και τον κωδικό πρόσβασης αντίστοιχα. Η εισαγωγή των στοιχείων των χρηστών θα ελέγχεται από το μήνυμα 'New entry Y/N (Y=Yes, N=No)?'.
- Για κάθε χρήστη θα ελέγχεται αν τα στοιχεία του λογαριασμού είναι σωστά και θα εμφανίζονται τα κατάλληλα μηνύματα:
  - i) Αν υπάρχει στη δομή ΔΔ λογαριασμός με τα στοιχεία που έδωσε ο χρήστης θα εμφανίζεται το μήνυμα 'You have logged in to the system'

- ii) Αν η ταυτότητα χρήστη δεν είναι σωστή θα εμφανίζει το μήνυμα 'Access is forbidden: Wrong user ID'.
- iii) Αν η ταυτότητα χρήστη είναι σωστή, αλλά όχι και ο κωδικός πρόσβασης τότε θα εμφανίζει το μήνυμα'Access is forbidden: Wrong password'.

Ο πίνακας κατακερματισμού θα έχει 10 θέσεις και ως συνάρτηση κατακερματισμού θα χρησιμοποιηθεί η εξής:

h(i) = average % 10

όπου

average = (κωδικός\_ASCII\_πρώτου\_ χαρακτήρα + κωδικός\_ASCII\_τελευταίου\_χαρακτήρα) / 2

Ο μέσος όρος average θα υπολογίζεται με μια συνάρτηση findAverage, η οποία θα καλείται από τη συνάρτηση HashKey. Η υλοποίηση του ΑΤΔ θα πρέπει να τροποποιηθεί κατάλληλα, ώστε το κλειδί να είναι ένα αλφαριθμητικό 8 χαρακτήρων.

6. Μια συνάρτηση κατακερματισμού θεωρείται καλή όταν αποτιμάται εύκολα και κατανέμει τα στοιχεία σε όλο το εύρος του πίνακα κατακερματισμού, ελαχιστοποιώντας έτσι την πιθανότητα συγκρούσεων. Αν και δεν έχει εντοπιστεί μια μέθοδος κατακερματισμού που να λειτουργεί τέλεια σε όλες τις καταστάσεις, μία δημοφιλής μέθοδος, γνωστή ως τυχαίος κατακερματισμός, χρησιμοποιεί μια απλή τεχνική δημιουργίας αριθμών για την 'τυχαία' κατανομή των στοιχείων στον πίνακα κατακερματισμού. Το στοιχείο που αποτελεί το κλειδί key μετατρέπεται πρώτα σε ένα μεγάλο τυχαίο ακέραιο χρησιμοποιώντας μια εντολή της μορφής

RandomInt = ((Multiplier \* key) + Addend) % Modulus

και έπειτα υπολογίζεται η θέση στον πίνακα κατακερματισμού με τη γνωστή συνάρτηση

Location = (RandomInt % HMax) + 1

Κατάλληλες τιμές για τις σταθερές Multiplier, Addend, και Modulus είναι οι εξής:

Modulus = 65536 Multiplier = 25173

Addend = 13849

Η σταθερά Modulus έχει την τιμή 65536 εφόσον ο υπολογιστής έχει λέξεις των 32 bit. Για έναν υπολογιστή με λέξεις των M-bit, πρέπει να αντικατασταθεί με την τιμή του  $2^{M/2}$ .

- Προκειμένου το πρόγραμμα σας να λειτουργεί σε έναν οποιοδήποτε υπολογιστή, κατά την έναρξη της εκτέλεσης θα ζητάτε από τον χρήστη τον αριθμό των bits της λέξης του υπολογιστή και θα υπολογίζετε την τιμή της (μεταβλητής του κυρίως προγράμματος) Modulus.
- Στη συνέχεια, χρησιμοποιώντας την παραπάνω συνάρτηση κατακερματισμού δημιουργήστε μια δομή ΔΔ που αποθηκεύει και επεξεργάζεται τα στοιχεία της με την τεχνική του κατακερματισμού με αλυσίδες συνωνύμων με ακέραια κλειδιά. Για λόγους απλότητας αποθηκεύστε στη δομή ακέραια κλειδιά με τιμές [1..100]. Θεωρήστε ότι ο πίνακας κατακερματισμού έχει μέγεθος 10 και η λίστα αποθήκευσης των κλειδιών 100. Τέλος, εμφανίστε τα περιεχόμενα του πίνακα κατακερματισμού και των υπολιστών συνωνύμων. Η εμφάνιση θα γίνεται όπως στην άσκηση 3, λειτουργία 5.

Παρατήρηση: αυτή η συνάρτηση κατακερματισμού μπορεί να χρησιμοποιηθεί και με κλειδιά που δεν είναι ακέραιοι αριθμοί, αν πρώτα τα κωδικοποιήσουμε ως ακέραιους. Για παράδειγμα, ένα όνομα μπορεί να κωδικοποιηθεί ως το άθροισμα των κωδικών ASCII ορισμένων ή όλων των χαρακτήρων του.

- 7. Γράψτε ένα πρόγραμμα για τη δημιουργία και επεξεργασία μιας ΔΔ που αποθηκεύει και επεξεργάζεται τα στοιχεία της με την τεχνική του κατακερματισμού με αλυσίδες συνωνύμων, στην οποία αποθηκεύονται τα στοιχεία των μελών ενός γυμναστηρίου. Κάθε εγγραφή περιλαμβάνει τα εξής στοιχεία της κάρτας μέλους που δίνεται σε κάθε μέλος όταν εγγράφεται στο γυμναστήριο:
  - τον κωδικό (ακέραιος αριθμός κλειδί κατακερματισμού)
  - το όνομα μέλους (username) (αλφαριθμητικό 20 θέσεων)
  - το ποσό οφειλής του μέλους στο γυμναστήριο (ακέραιος)

Η συνάρτηση κατακερματισμού να είναι: h(i) = i % 5.

Στο κυρίως πρόγραμμα θα υλοποιούνται στη σειρά οι παρακάτω λειτουργίες:

1. Create HashList

Δημιουργία της δομής δεδομένων

2. Insert new member

Εισαγωγή νέου μέλους

3. Search for a member

Αναζήτηση μέλους – αν υπάρχει μέλος με το συγκεκριμένο κωδικό θα εμφανίζονται τα στοιχεία του, αλλιώς θα εμφανίζεται το μήνυμα 'DEN YPARXEI EGGRAFH ME KLEIDI x', όπου x ο κωδικός που δόθηκε προς αναζήτηση

4. Update member amount

Ενημέρωση της οφειλής του μέλους – ο χρήστης δίνει τον κωδικό του μέλους και το ποσό και ενημερώνεται κατάλληλα το ποσό της οφειλής. Κατ΄ αρχήν θα γίνεται έλεγχος αν υπάρχει μέλος με το συγκεκριμένο κωδικό, αν δεν υπάρχει θα εμφανίζεται το μήνυμα 'DEN YPARXEI EGGRAFH ME KLEIDI x', όπου x ο κωδικός που δόθηκε. Αν ο κωδικός υπάρχει θα διαβάζεται το ποσό που θα πληρώσει. Θα γίνεται έλεγχος ώστε το ποσό που δίνεται να είναι μικρότερο ή ίσο της καταχωρημένης οφειλής.

Διαγραφή μέλους – η διαγραφή δεν μπορεί να πραγματοποιηθεί αν το ποσό οφειλής

5. Delete a member

του μέλους δεν έχει εξοφληθεί. Σε αυτή την περίπτωση η διαγραφή δεν πραγματοποιείται και εμφανίζεται το μήνυμα 'Not deleted arrange amount'. Κατ' αρχήν θα γίνεται έλεγχος αν υπάρχει μέλος με το συγκεκριμένο κωδικό, αν δεν υπάρχει θα εμφανίζεται το μήνυμα 'DEN YPARXEI EGGRAFH ME KLEIDI x', όπου x ο κωδικός που δόθηκε.

## 6. Print list of synonyms

Ο χρήστης δίνει τον κωδικό ενός μέλους του γυμναστηρίου και εμφανίζονται τα περιεχόμενα της υπολίστας των συνωνύμων στην οποία ανήκει. Θα γίνεται έλεγχος αν υπάρχει μέλος με το συγκεκριμένο κωδικό, αν δεν υπάρχει θα εμφανίζεται το μήνυμα 'DEN YPARXEI EGGRAFH ME KLEIDI x', όπου x ο κωδικός που δόθηκε.

Συνάρτηση void PrintListOfSynonyms(HashListType HList, KeyType key);

Για τις λειτουργίες 2 έως και 6 ο χρήστης του προγράμματος θα έχει τη δυνατότητα εισαγωγής, αναζήτησης, ενημέρωσης, διαγραφής και εμφάνισης της λίστας συνωνύμων για όσα μέλη του γυμναστηρίου επιθυμεί μέσω σχετικού μηνύματος 'Continue Y/N?' Μετά τις λειτουργίες 1, 2, 4, 5 θα καλείτε τις Print\_HashList(HList) και PrintPinakes(HList). Στην Print\_HashList(HList) δε θα εμφανίζετε τη λίστα με τις ελεύθερες θέσεις της δομής.

Δίνεται ένα στιγμιότυπο εκτέλεσης

Δίνεται ένα στιγμιότυπο εκτέλεσης	
1. Create HashList	3. Search for a member
HASHLIST STRUCTURE with SYNONYM CHAINING	Give code: 11
=======================================	[11, ENTEKAS, 100, -1]
PINAKAS DEIKTWN STIS YPO-LISTES SYNWNYMWN EGGRAFWN:	
0 -1	Continue Y/N: N
1 -1	4. Update member amount
2 -1	Give code: 1
3 -1	[1, ENAS, 100, 3]
4 -1	Give amount: 100
OI YPO-LISTES TWN SYNWNYMWN EGGRAFWN:	Give amount. 100
TELOS OHS YPO-LISTAS	Continue Y/N: N
TELOS 1HS YPO-LISTAS	HASHLIST STRUCTURE with SYNONYM CHAINING
TELOS 2HS YPO-LISTAS	=======================================
TELOS 3HS YPO-LISTAS	
	PINAKAS DEIKTWN STIS YPO-LISTES SYNWNYMWN EGGRAFWN:
TELOS 4HS YPO-LISTAS	0 -1
MEGE8OS THS LISTAS = 0	1 1 1
	2   0
Hash table	3 4
0  -1	4 -1
1 -1	OI YPO-LISTES TWN SYNWNYMWN EGGRAFWN:
2 -1	TELOS OHS YPO-LISTAS
3 -1	[1, ENAS, 0, 3] -> [11, ENTEKAS, 100, -1] -> TELOS 1HS YPO-LISTAS
4   -1	[12, DWDEKAS, 0, 2] -> [2, DUOS, 100, 5] -> [22, EIKOSIDIOS, 100, -1] ->
Hash List	TELOS 2HS YPO-LISTAS
	[3, TRIOS, 100, -1] -> TELOS 3HS YPO-LISTAS
2. Insert new member	TELOS 4HS YPO-LISTAS
Give code: 12	MEGE8OS THS LISTAS = 6
Give name: DWDEKAS	=======================================
Give amount: 0	Hash table
	0   -1
Continue Y/N: Y	1 1 1
Give code: 1	2 0
Give name: ENAS	3 4
Give amount: 100	4 -1
	Hash List
Continue Y/N: Y	0) 12, DWDEKAS, 0, 2
Give code: 2	1) 1, ENAS, 0, 3
Give code: 2	2) 2, DUOS, 100, 5
Give amount: 100	3) 11, ENTEKAS, 100, -1
GIVE AIROURIL 100	· ·
Continue V/N. V	4) 3, TRIOS, 100, -1
Continue Y/N: Y	5) 22, EIKOSIDIOS, 100, -1
Give code: 11	E-Roboto a considera
Give name: ENTEKAS	5. Delete a member
Give amount: 100	Give code: 3
	Not deleted arrange amount
Continue Y/N: Y	
Give code: 3	Continue Y/N: Y
Give name: TRIOS	Give code: 1
Give amount: 100	
	Continue Y/N: N
Continue Y/N: Y	HASHLIST STRUCTURE with SYNONYM CHAINING
Give code: 22	=======================================
Give name: EIKOSIDIOS	PINAKAS DEIKTWN STIS YPO-LISTES SYNWNYMWN EGGRAFWN:
Give amount: 100	0 -1
	1 3
	= 1 =

```
Continue Y/N: N
                                                                       2 | 0
HASHLIST STRUCTURE with SYNONYM CHAINING
                                                                       3 | 4
41-1
PINAKAS DEIKTWN STIS YPO-LISTES SYNWNYMWN EGGRAFWN:
                                                                       OI YPO-LISTES TWN SYNWNYMWN EGGRAFWN:
0|-1
                                                                       TELOS OHS YPO-LISTAS
1 | 1
                                                                       [11, ENTEKAS, 100, -1] -> TELOS 1HS YPO-LISTAS
2 | 0
                                                                       [12, DWDEKAS, 0, 2] -> [2, DUOS, 100, 5] -> [22, EIKOSIDIOS, 100, -1] ->
3 | 4
                                                                       TELOS 2HS YPO-LISTAS
                                                                       [3, TRIOS, 100, -1] -> TELOS 3HS YPO-LISTAS
41-1
OI YPO-LISTES TWN SYNWNYMWN EGGRAFWN:
                                                                       TELOS 4HS YPO-LISTAS
TELOS OHS YPO-LISTAS
                                                                       MEGE8OS THS LISTAS = 5
[1, ENAS, 100, 3] -> [11, ENTEKAS, 100, -1] -> TELOS 1HS YPO-LISTAS
[12, DWDEKAS, 0, 2] -> [2, DUOS, 100, 5] -> [22, EIKOSIDIOS, 100, -1] ->
                                                                       Hash table
TELOS 2HS YPO-LISTAS
                                                                       0|-1
[3, TRIOS, 100, -1] -> TELOS 3HS YPO-LISTAS
                                                                       1|3
TELOS 4HS YPO-LISTAS
                                                                       210
MEGEROS THS LISTAS = 6
                                                                       3 | 4
                                                                       41-1
Hash table
                                                                       Hash List
0|-1
                                                                       0) 12, DWDEKAS, 0, 2
                                                                       1) 1, ENAS, 0, 6
1 | 1
2 | 0
                                                                       2) 2, DUOS, 100, 5
314
                                                                       3) 11, ENTEKAS, 100, -1
4|-1
                                                                       4) 3, TRIOS, 100, -1
Hash List
0) 12, DWDEKAS, 0, 2
                                                                       6. Print list of synonyms
1) 1, ENAS, 100, 3
                                                                       Give code: 12
2) 2, DUOS, 100, 5
                                                                       [12, DWDEKAS, 0, 2]
3) 11, ENTEKAS, 100, -1
                                                                       0: [12, DWDEKAS, 0]
4) 3, TRIOS, 100, -1
                                                                       2: [2, DUOS, 100]
5) 22, EIKOSIDIOS, 100, -1
                                                                       5: [22, EIKOSIDIOS, 100]
                             Συνεχίζεται στη δεύτερη στήλη
                                                                       Continue Y/N: N
```

- 8. Γράψτε ένα πρόγραμμα για τη δημιουργία και επεξεργασία μιας δομή δεδομένων που δημιουργήθηκε με την τεχνική του κατακερματισμού με αλυσίδες συνωνύμων, στην οποία αποθηκεύονται τα στοιχεία των ατόμων που σιτίζονται στο εστιατόριο του πανεπιστημίου. Κάθε εγγραφή περιλαμβάνει τα εξής στοιχεία της κάρτας που εκδίδεται από το εστιατόριο και χρησιμοποιούν οι χρήστες για τη σίτισή τους::
  - τον κωδικό του χρήστη (ακέραιος αριθμός κλειδί κατακερματισμού)
  - το ονοματεπώνυμο του χρήστη (αλφαριθμητικό 20 θέσεων)
  - την ιδιότητα του χρήστη (ακέραιος αριθμός, 1 = student, 2 = postgraduate student, 3 = teacher, 4 = visitor)

Η συνάρτηση κατακερματισμού να είναι: h(i) = (i % 10).

Το πρόγραμμα καθοδηγείται από το ακόλουθο μενού επιλογών:

1.	Create HashList	(Δημιουργία της δομής δεδομένων)
2.	Insert new user	(Εισαγωγή νέου χρήστη στο εστιατόριο)
3.	Delete a user	(Διαγραφή χρήστη)
4.	Search for a user	(Αναζήτηση χρήστη — αν υπάρχει χρήστης με το συγκεκριμένο κωδικό θα εμφανίζονται τα στοιχεία του, αλλιώς θα εμφανίζεται το μήνυμα 'There is no user with code x', όπου x ο κωδικός που δόθηκε προς αναζήτηση )
5.	Print list of all users	(Εκτύπωση των στοιχείων όλων των χρηστών – τα στοιχεία κάθε χρήστη θα εμφανίζονται σε διαφορετική γραμμή χωρισμένα με κόμμα)
7.	Quit	(Έξοδος)

Για τις λειτουργίες 2, 3 και 4 ο χρήστης του προγράμματος θα έχει τη δυνατότητα εισαγωγής, διαγραφής ή αναζήτησης αντίστοιχα όσων χρηστών του εστιατορίου επιθυμεί. Η συνέχιση ή όχι κάθε μιας από τις τρεις αυτές λειτουργίες θα ελέγχεται από σχετικό μήνυμα 'Continue Y/N?'.

Για τις λειτουργίες 4 και 5 θα εμφανίζεται η ιδιότητα του χρήστη (προπτυχιακός φοιτητής, Μεταπτυχιακός φοιτητής, Διδάσκων, Επισκέπτης) και όχι ο κωδικός 1, 2, 3 ή 4 που αποθηκεύεται στη δομή.

Για τη λειτουργία 5 η εμφάνιση των στοιχείων ομαδοποιημένα σε συνώνυμα, δηλαδή θα γίνεται ως εξής;

Synonyms, collision at :position <θέση κατακερματισμού>

Θέση στη λίστα εγγραφών: [<κλειδί>, <ονοματεπώνυμο>, <ιδιότητα>] Θέση στη λίστα εγγραφών: [<κλειδί>, <ονοματεπώνυμο>, <ιδιότητα>]

....

Synonyms, collision at :position <θέση κατακερματισμού>

Θέση στη λίστα εγγραφών: [<κλειδί>, <ονοματεπώνυμο>, <ιδιότητα>] Θέση στη λίστα εγγραφών: [<κλειδί>, <ονοματεπώνυμο>, <ιδιότητα>]

....

Σας δίνεται ένα στιγμιότυπο, όπου τα στοιχεία καταχωρήθηκαν με την εξής σειρά: 2, 4, 7, 12, 14, 17 (δίνονται μόνο τα κλειδιά των εγγραφών):

**USERS:** 

Synonyms, collision at position: 2

0: [2, ANDREOY, student]

3: [12, KWSTAKIS, teacher]

Synonyms, collision at position: 4
1: [4, NINOY, postgraduate student]

4: [14, LEONIDOY, visitor]

Synonyms, collision at position: 7

2: [7, APOSTOLOY, postgraduate student]

5: [17, TOTHS, postgraduate student]

9. Σε ένα οδοντιατρείο, διατηρείται ένας κατάλογος με τις επισκέψεις των ασθενών για κάθε ημέρα, όπου κάθε εγγραφή έχει τα εξής στοιχεία:

Όνομα (Αλφαριθμητικό 20 θέσεων, αποθηκεύεται η τιμή κατακερματισμού)

Είδος υπηρεσίας (int: 1-Λεύκανση, 2-Καθαρισμός, 3-Εξαγωγή)

Ποσό πληρωμής(double)

Προκειμένου να προστατεύονται τα ιδιωτικά δεδομένα των πελατών, το όνομα αποθηκεύεται ως ένας αριθμός. Γράψτε ένα πρόγραμμα το οποίο διαχειρίζεται τη βάση δεδομένων του οδοντιατρείου, και το οποίο διαθέτει μενού για:

- 1. Δημιουργία της βάσης.
- 2. Εισαγωγή εγγραφής επίσκεψης.
- 3. Εμφάνιση επίσκεψης πελάτη, διαβάζοντας το όνομά του.
- 4. Έξοδο

Η συνάρτηση κατακερματισμού υπολογίζεται ως

H(x)=x%p, p=1543

Όπου x είναι το άθροισμα των γραμμάτων του ονόματος, κωδικοποιημένα ως

 $A \rightarrow 1, B \rightarrow 2...Z \rightarrow 26$ 

Και πολλαπλασιασμένα με τη θέση τους στο string. Π.Χ. το αλφαριθμητικό NICK έχει ως άθροισμα το  $1\cdot14+2\cdot9+3\cdot3+4\cdot11$ 

ΠΡΟΣΟΧΗ Το όνομα δεν αποθηκεύεται ως αλφαριθμητικό, αλλά ως το άθροισμα των γραμμάτων του!

MENOY	Enter the client's Name:GREGEO
	Enter the service:
1. CREATE DATABASE	1-Whitening
2. INSERT APPOINTMENT	2-Cleaning
3. PRINT CLIENT'S APPOINTMENTS	3-Extraction
4. EXIT	3
	Enter the amount paid:100
CHOICE: 1	
MENOY	Continue Y/N:N
	MENOY
1. CREATE DATABASE	
2. INSERT APPOINTMENT	1. CREATE DATABASE
3. PRINT CLIENT'S APPOINTMENTS	2. INSERT APPOINTMENT
4. EXIT	3. PRINT CLIENT'S APPOINTMENTS
	4. EXIT
CHOICE: 2	
Enter the client's Name:GEORGE	CHOICE: 3
Enter the service:	Enter the client's Name:GEORGE
1-Whitening	Service: 1
2-Cleaning	Amount Paid: 50.00
3-Extraction	MENOY
1	
Enter the amount paid:50	1. CREATE DATABASE
	2. INSERT APPOINTMENT
Continue Y/N:Y	3. PRINT CLIENT'S APPOINTMENTS
Enter the client's Name:NICK	4. EXIT
Enter the service:	
1-Whitening	CHOICE: 3
2-Cleaning	Enter the client's Name:GREGEO
3-Extraction	Service: 3
2	Amount Paid: 100.00
Enter the amount paid:20.50	MENOY
Continue Y/N:Y	1. CREATE DATABASE
	2. INSERT APPOINTMENT
	3. PRINT CLIENT'S APPOINTMENTS

4. EXIT
CHOICE:

- **10.** Προσομοιώστε τη λειτουργία μίας απλής γλώσσας προγραμματισμού η οποία διαθέτει τις εξής δυνατότητες, οι οποίες καλούνται μέσω μενού:
  - 1. Δήλωση μεταβλητής μήκους το πολύ 5 χαρακτήρων και ανάθεση τιμής στη μεταβλητή.
  - 2. Πρόσθεση δύο μεταβλητών
  - 3. Πολλαπλασιασμός δύο μεταβλητών.

Η υλοποίηση να γίνει χρησιμοποιώντας λίστα κατακερματισμού με συνώνυμα και η συνάρτηση κατακερματισμού να είναι η εξής:

H(x)=x%p, p=31

Όπου χ είναι το άθροισμα των γραμμάτων του ονόματος της μεταβλητής, κωδικοποιημένα ως

 $A \rightarrow 1, B \rightarrow 2...Z \rightarrow 26$ 

Και πολλαπλασιασμένα με τη θέση τους στο string. Π.Χ. το αλφαριθμητικό NICK έχει ως άθροισμα το  $1\cdot14+2\cdot9+3\cdot3+4\cdot11$ 

```
DECLARE VARIABLES
   MULTIPLY VARIABLES
   ADD VARIABLES
CHOICE: 1
Enter the variable name: A
Enter variable value: 20
Continue Y/N: Y
Enter the variable name: B
nter variable value: 15
Continue Y/N: N
                        MENOY
   DECLARE VARIABLES
MULTIPLY VARIABLES
   ADD VARIABLES
CHOICE: 2
Enter the first variable: A
Enter the second variable: B
\*B=300
                        MENOY
 . DECLARE VARIABLES
   MULTIPLY VARIABLES
   ADD VARIABLES
CHOICE: 3
Enter the first variable: A
Enter the second variable: B
                        MENOY
   DECLARE VARIABLES
MULTIPLY VARIABLES
   ADD VARIABLES
```