

```
typedef ??? BinTreeElementType;
```

```
void CreateDictionary(BinTreePointer *Root, FILE *fp);
```

```
int SpellingCheck(BinTreePointer Root, FILE *fp);
```

```
int main(){
```

```
    Δηλώνω τις μεταβλητές
```

```
    _____ ARoot;
```

```
    FILE* fp1;
```

```
    FILE* fp2;
```

```
    //από το αρχείο i112f5.txt που περιέχει τις λέξεις θα δημιουργήσω το ΔΔΑ-λεξικό
```

```
    fp1 = fopen("i112f5.txt", "r");
```

```
    fp2 = fopen("i111f5.txt", "r");
```

```
    Δημιουργία κενού ΔΔΑ (CreateBST(???))
```

```
    Κατασκευή του λεξικού (CreateDictionary(???,???))
```

```
    Εμφάνιση του λεξικού (InorderTraversal(???))
```

```
    //εμφάνιση των λέξεων που δεν είναι στο λεξικό, δηλαδή στο ΔΔΑ
```

```
    Εμφάνισε "Number of words not in Dictionary:", SpellingCheck(???, ???)
```

```
    return 0;
```

```
}
```

```
void CreateDictionary(BinTreePointer *Root, FILE* fp){
```

```
    Δηλώνω τις μεταβλητές
```

```
    _____ Item;
```

```
    Όσο το αρχείο δεν τελειώσει {
```

```
        Διάβασε τη λέξη από το αρχείο
```

```
        Εισήγαγε τη λέξη στο ΔΔΑ-λεξικό BSTInsert(....)
```

```
    }
```

```
}
```

```

int SpellingCheck(BinTreePointer Root, FILE* fp){
    Δηλώνω τις μεταβλητές
    _____ Found;
    _____ LocPtr;
    _____ Item;
    _____ count;

    Αρχικοποίηση του μετρητή των λέξεων count
    // διαβάζω 1-1 λέξη του αρχείου i111f5.txt και την αναζητώ στο ΔΔΑ-λεξικό
    //αν δεν υπάρχει στο ΔΔΑ-λεξικό τότε την εμφανίζω
    Όσο το αρχείο δεν τελείωσε {
        Διάβασε τη λέξη από το αρχείο
        Αναζήτησε τη λέξη στο ΔΔΑ-λεξικό (BSTSearch(...))
        Αν η λέξη δεν βρέθηκε στο ΔΔΑ-λεξικό {
            Εμφάνισε την λέξη
            Αύξησε τον μετρητή
        }
    }
    Επέστρεψε τον μετρητή
}

```

Αλλαγή στην **InorderTraversal**: Εμφάνιση αλφαριθμητικού

Αλλαγή στις **BSTInsert**, **BSTSearch** : Χρήση της **strcmp** για την σύγκριση των αλφαριθμητικών

```

// Παράδειγμα χρήσης:
//x = strcmp(str1, str2);
//Αν x< 0 τότε σημαίνει str1< str2.
//Αν x> 0 τότε σημαίνει str2>str1.
//Αν x= 0 τότε σημαίνει str1= str2.

```

