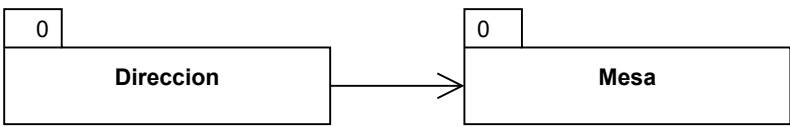


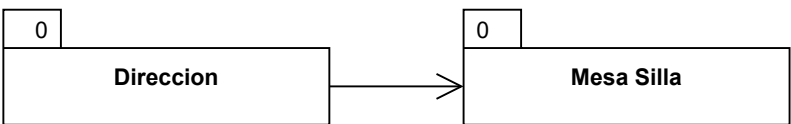
Cobeaga Camilo Turno 1

Tecnica de resolucio: Hashing extensible

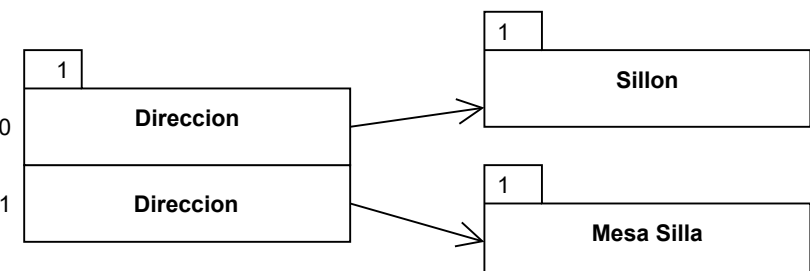
1	Mesa	01000001	2	Silla	01100011
3	Sillon	11110100	4	Biblioteca	01010110
5	Lampara	00101001	6	Futon	00110111
7	Modular	10110010	8	Perchero	01100110
9	Copero	01111100	10	Esquinero	00110101



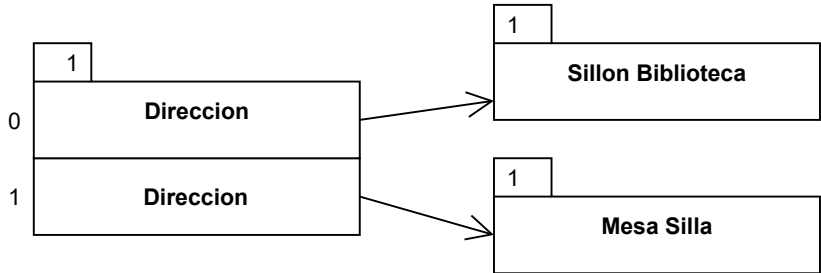
Llega la clave mesa se inserta sin problemas



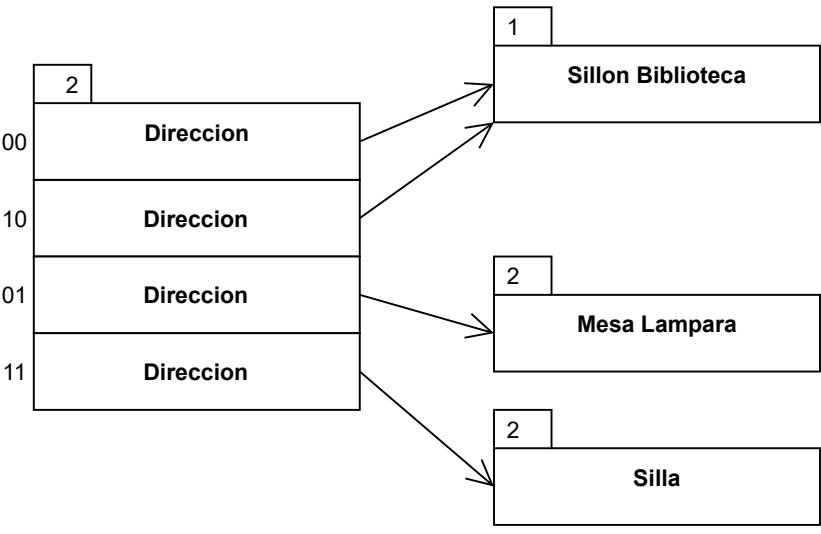
Llega la clave Silla se inserta sin problemas



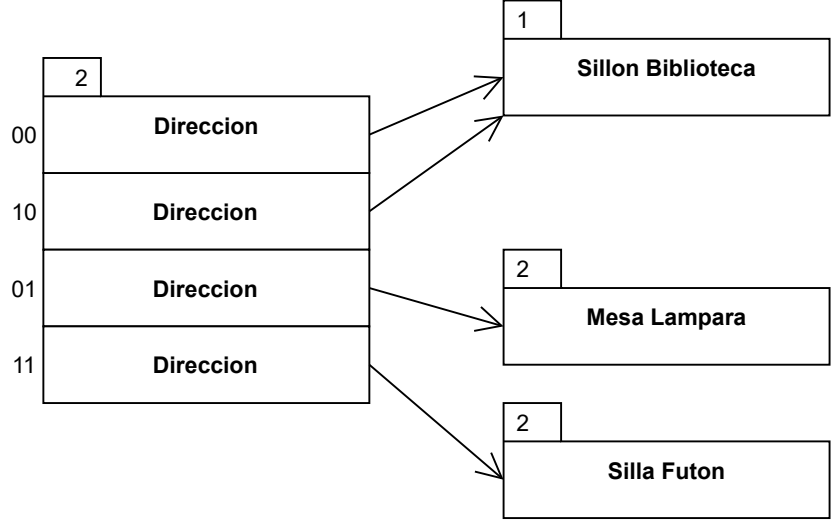
La clave Sillon genera overflow, entonces se aumenta el N de la cubeta en 1 y se crea una copia de esta. Se compara este N con el de la tabla Como es mayor, se duplica el tamaño de esta y comienza a tomar un bit mas para cada direccion. Se acomodan los punteros en base a los bits de cada direccion de la tabla y de los de las cubetas



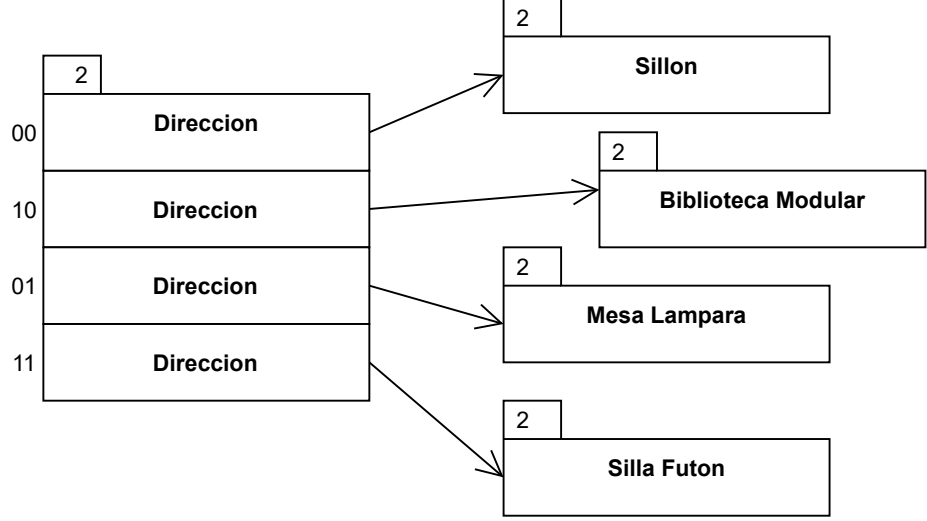
Llega la clave Silla se inserta sin problemas



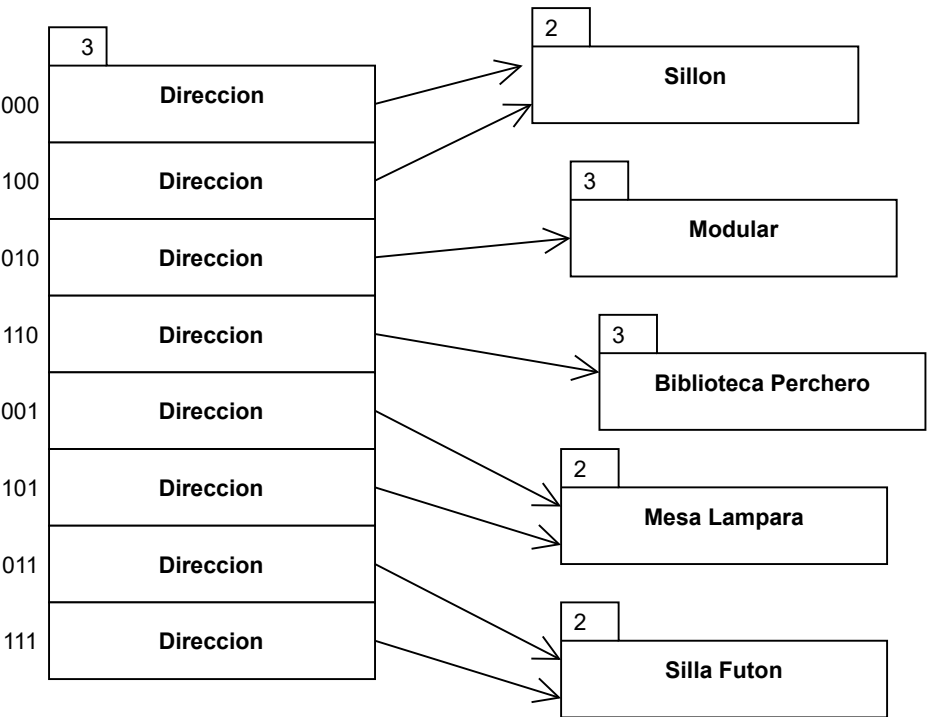
La clave Lampara genera overflow, entonces se aumenta el N de la cubeta en 1 y se crea una copia de esta. Se compara este N con el de la tabla Como es mayor, se duplica el tamaño de esta y comienza a tomar un bit mas para cada direccion. Se acomodan los punteros en base a los bits de cada direccion de la tabla y de los de las cubetas



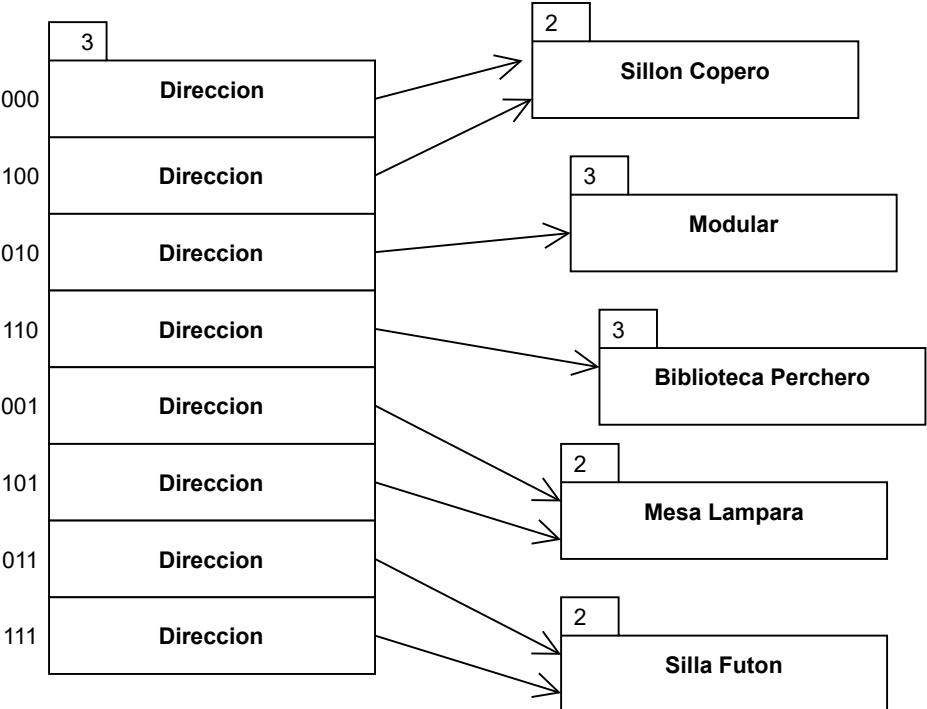
Llega la clave Futon se inserta sin problemas



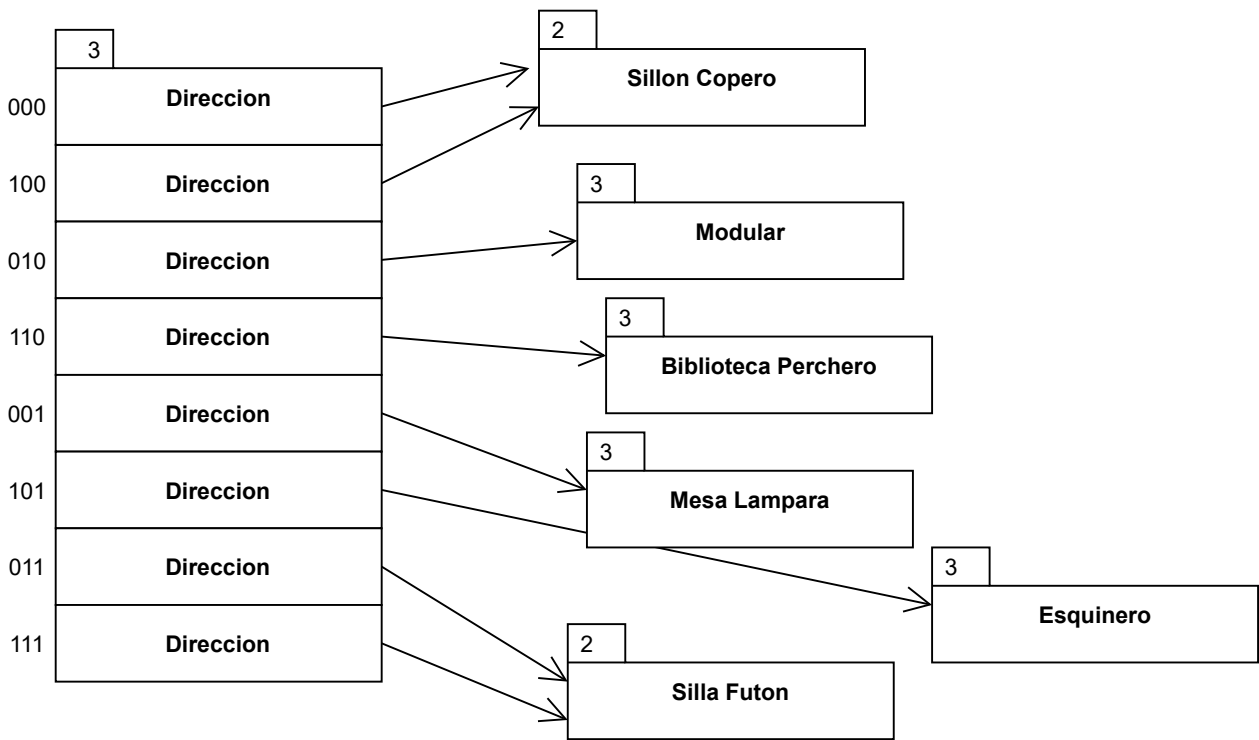
La clave Modular genera overflow, entonces se aumenta el N de la cubeta en 1 y se crea una copia de esta. Se compara este N con el de la tabla Como no es mayor, no se duplica su tamaño. Se acomodan los punteros en base a los bits de cada direccion de la tabla y de los de las cubetas



La clave Perchero genera overflow, entonces se aumenta el N de la cubeta en 1 y se crea una copia de esta. Se compara este N con el de la tabla Como es mayor, se duplica el tamaño de esta y comienza a tomar un bit mas para cada direccion. Se acomodan los punteros en base a los bits de cada direccion de la tabla y de los de las cubetas



La clave Copero se inserta sin problemas



La clave Esquinero genera overflow, entonces se aumenta el N de la cubeta en 1 y se crea una copia de esta. Se compara este N con el de la tabla Como no es mayor, no se duplica su tamaño. Se acomodan los punteros en base a los bits de cada direccion de la tabla y de los de las cubetas