



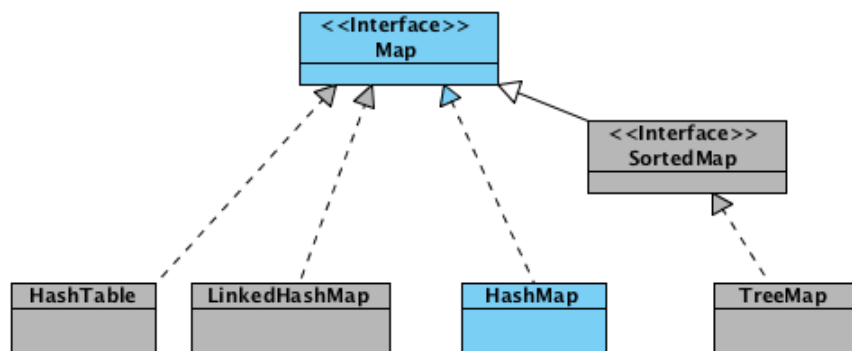
tarzan82 5 октября 2011 в 19:07

Структуры данных в картинках. HashMap

Java

Приветствую вас, хабрачитатели!

Продолжаю попытки визуализировать структуры данных в Java. В предыдущих сериях мы уже ознакомились с `ArrayList` и `LinkedList`, сегодня же рассмотрим `HashMap`.



HashMap — основан на хэш-таблицах, реализует интерфейс Map (что подразумевает хранение данных в виде пар ключ/значение). Ключи и значения могут быть любых типов, в том числе и null. Данная реализация не дает гарантий относительно порядка элементов с течением времени. Разрешение коллизий осуществляется с помощью метода цепочек.

Создание объекта

```
Map<String, String> hashmap = new HashMap<String, String>();
```

Footprint{Objects=2, References=20, Primitives=[int x 3, float]}

Object size: 120 bytes

Новоявленный объект `hashmap`, содержит ряд свойств:

- **table** — Массив типа **Entry[]**, который является хранилищем ссылок на списки (цепочки) значений;
- **loadFactor** — Коэффициент загрузки. Значение по умолчанию 0.75 является хорошим компромиссом между временем доступа и объемом хранимых данных;
- **threshold** — Предельное количество элементов, при достижении которого, размер хэш-таблицы увеличивается вдвое. Рассчитывается по формуле (**capacity * loadFactor**);
- **size** — Количество элементов HashMap-а;

В конструкторе, выполняется проверка валидности переданных параметров и установка значений в соответствующие свойства класса. Словом, ничего необычного.

```
// Инициализация хранилища в конструкторе  
// capacity - по умолчанию имеет значение 16  
table = new Entry[capacity];
```



Вы можете указать свои емкость и коэффициент загрузки, используя конструкторы **HashMap(capacity)** и **HashMap(capacity, loadFactor)**. Максимальная емкость, которую вы сможете установить, равна половине максимального значения **int** (1073741824).

Добавление элементов

```
hashmap.put("0", "zero");
```

Footprint{Objects=7, References=25, Primitives=[int x 10, char x 5, float]}

Object size: 232 bytes

При добавлении элемента, последовательность шагов следующая:

1. Сначала ключ проверяется на равенство null. Если это проверка вернула true, будет вызван метод **putForNullKey(value)** (вариант с добавлением null-ключа рассмотрим чуть позже).
2. Далее генерируется хэш на основе ключа. Для генерации используется метод **hash(hashCode)**, в который передается **key.hashCode()**.

```
static int hash(int h)
{
    h ^= (h >>> 20) ^ (h >>> 12);
    return h ^ (h >>> 7) ^ (h >>> 4);
}
```

Комментарий из исходников объясняет, каких результатов стоит ожидать — метод **hash(key)** гарантирует что полученные хэш-коды, будут иметь только ограниченное количество коллизий (примерно 8, при дефолтном значении коэффициента загрузки).

В моем случае, для ключа со значением "0" метод **hashCode()** вернул значение 48, в итоге:

```
h ^ (h >>> 20) ^ (h >>> 12) = 48
```

```
h ^ (h >>> 7) ^ (h >>> 4) = 51
```

3. С помощью метода **indexFor(hash, tableLength)**, определяется позиция в массиве, куда будет помещен элемент.

```
static int indexFor(int h, int length)
{
    return h & (length - 1);
}
```

При значении хэша **51** и размере таблице **16**, мы получаем индекс в массиве:

```
h & (length - 1) = 3
```

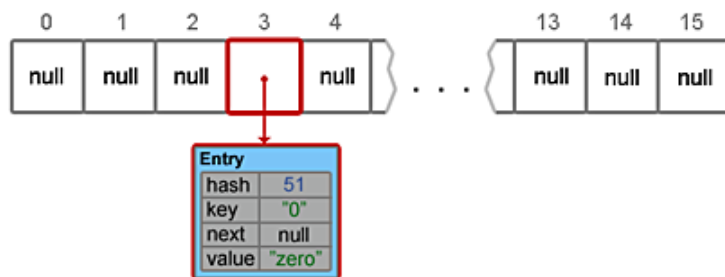
4. Теперь, зная индекс в массиве, мы получаем список (цепочку) элементов, привязанных к этой ячейке. Хэш и ключ нового элемента поочередно сравниваются с хэшами и ключами элементов из списка и, при совпадении этих параметров, значение элемента перезаписывается.

```
if (e.hash == hash && (e.key == key || key.equals(e.key)))
{
    V oldValue = e.value;
    e.value = value;
```

```
return oldValue;  
}
```

5. Если же предыдущий шаг не выявил совпадений, будет вызван метод **addEntry(hash, key, value, index)** для добавления нового элемента.

```
void addEntry(int hash, K key, V value, int index)  
{  
    Entry<K, V> e = table[index];  
    table[index] = new Entry<K, V>(hash, key, value, e);  
    ...  
}
```



Для того чтобы продемонстрировать, как заполняется HashMap, добавим еще несколько элементов.

```
hashmap.put("key", "one");
```

```
Footprint{Objects=12, References=30, Primitives=[int x 17, char x 11, float]}
```

Object size: 352 bytes

1. Пропускается, ключ не равен null

2. **"key".hashCode()** = 106079

```
h ^ (h >>> 20) ^ (h >>> 12) = 106054
```

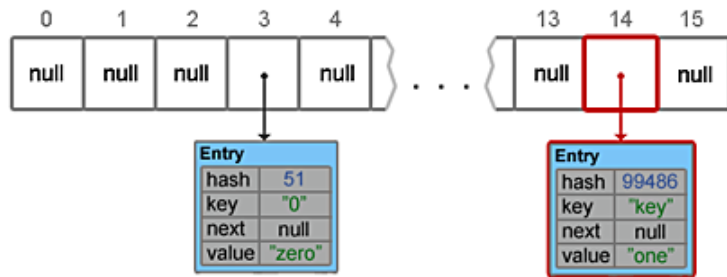
```
h ^ (h >>> 7) ^ (h >>> 4) = 99486
```

3. Определение позиции в массиве

```
h & (length - 1) = 14
```

4. Подобные элементы не найдены

5. Добавление элемента



```
hashmap.put(null, null);
```

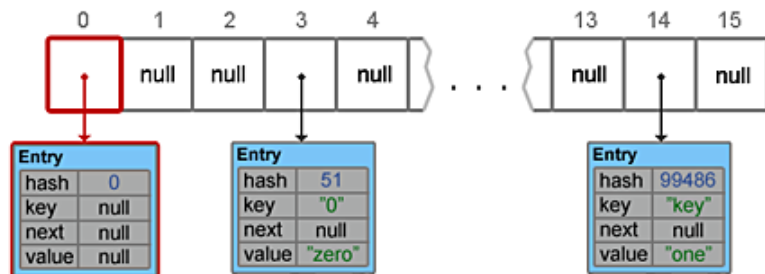
```
Footprint{Objects=13, References=33, Primitives=[int x 18, char x 11, float]}
```

```
Object size: 376 bytes
```

Как было сказано выше, если при добавлении элемента в качестве ключа был передан `null`, действия будут отличаться. Будет вызван метод **`putForNullKey(value)`**, внутри которого нет вызова методов **`hash()`** и **`indexFor()`** (потому как все элементы с `null`-ключами всегда помещаются в **`table[0]`**), но есть такие действия:

1. Все элементы цепочки, привязанные к **`table[0]`**, поочередно просматриваются в поисках элемента с ключом `null`. Если такой элемент в цепочке существует, его значение перезаписывается.
2. Если элемент с ключом `null` не был найден, будет вызван уже знакомый метод **`addEntry()`**.

```
addEntry(0, null, value, 0);
```



```
hashmap.put("idx", "two");
```

Footprint{Objects=18, References=38, Primitives=[int x 25, char x 17, float]}

Object size: 496 bytes

Теперь рассмотрим случай, когда при добавлении элемента возникает коллизия.

1. Пропускается, ключ не равен null

2. `"idx".hashCode() = 104125`

$$h \wedge (h \ggg 20) \wedge (h \ggg 12) = 104100$$

$$h \wedge (h \ggg 7) \wedge (h \ggg 4) = 101603$$

3. Определение позиции в массиве

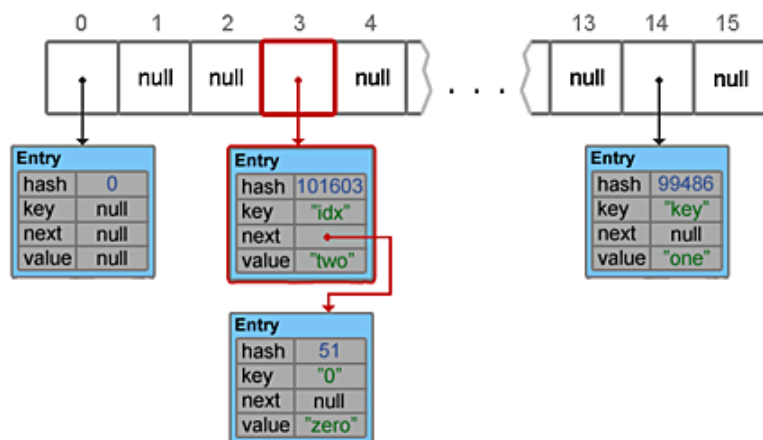

```
h & (length - 1) = 3
```

4. Подобные элементы не найдены

5. Добавление элемента

```
// В table[3] уже хранится цепочка состоящая из элемента ["0", "zero"]
Entry<K, V> e = table[index];

// Новый элемент добавляется в начало цепочки
table[index] = new Entry<K, V>(hash, key, value, e);
```



Resize и Transfer

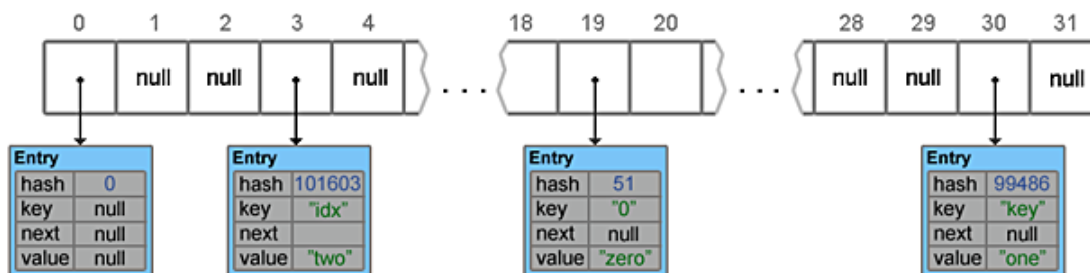
Когда массив **table[]** заполняется до предельного значения, его размер увеличивается вдвое и происходит перераспределение элементов. Как вы сами можете убедиться, ничего сложного в методах **resize(capacity)** и **transfer(newTable)** нет.

```
void resize(int newCapacity)
{
    if (table.length == MAXIMUM_CAPACITY)
    {
        threshold = Integer.MAX_VALUE;
        return;
    }

    Entry[] newTable = new Entry[newCapacity];
    transfer(newTable);
    table = newTable;
    threshold = (int)(newCapacity * loadFactor);
}
```

Метод **transfer()** перебирает все элементы текущего хранилища, пересчитывает их индексы (с учетом нового размера) и перераспределяет элементы по новому массиву.

Если в исходный **hashmap** добавить, скажем, еще 15 элементов, то в результате размер будет увеличен и распределение элементов изменится.



Удаление элементов

У HashMap есть такая же «проблема» как и у ArrayList — при удалении элементов размер массива **table[]** не уменьшается. И если в ArrayList предусмотрен метод **trimToSize()**, то в HashMap таких методов нет (хотя, как сказал один мой коллега — *"А может оно и не надо?"*).

Небольшой тест, для демонстрации того что написано выше. Исходный объект занимает 496 байт. Добавим, например, 150 элементов.

```
Footprint{Objects=768, References=1028, Primitives=[int x 1075, char x 2201, float]}
```

```
Object size: 21064 bytes
```

Теперь удалим те же 150 элементов, и снова замерим.

```
Footprint{Objects=18, References=278, Primitives=[int x 25, char x 17, float]}
```

```
Object size: 1456 bytes
```

Как видно, размер даже близко не вернулся к исходному. Если есть желание/потребность исправить ситуацию, можно, например, воспользоваться конструктором **HashMap(Map)**.

```
hashmap = new HashMap<String, String>(hashmap);
```

```
Footprint{Objects=18, References=38, Primitives=[int x 25, char x 17, float]}
```

```
Object size: 496 bytes
```

Итераторы

HashMap имеет встроенные итераторы, такие, что вы можете получить список всех ключей **keySet()**, всех значений **values()** или же все пары

ключ/значение **entrySet()**. Ниже представлены некоторые варианты для перебора элементов:

```
// 1.
for (Map.Entry<String, String> entry: hashmap.entrySet())
    System.out.println(entry.getKey() + " = " + entry.getValue());

// 2.
for (String key: hashmap.keySet())
    System.out.println(hashmap.get(key));

// 3.
Iterator<Map.Entry<String, String>> itr = hashmap.entrySet().iterator();
while (itr.hasNext())
    System.out.println(itr.next());
```

Стоит помнить, что если в ходе работы итератора HashMap был изменен (без использования собственным методов итератора), то результат перебора элементов будет непредсказуемым.

Итоги

- Добавление элемента выполняется за время $O(1)$, потому как новые элементы вставляются в начало цепочки;
- Операции получения и удаления элемента могут выполняться за время $O(1)$, если хэш-функция равномерно распределяет элементы и отсутствуют коллизии. Среднее же время работы будет $\Theta(1 + \alpha)$, где α — коэффициент загрузки. В самом худшем случае, время выполнения может составить $\Theta(n)$ (все элементы в одной цепочке);
- Ключи и значения могут быть любых типов, в том числе и null. Для хранения примитивных типов используются соответствующие классы-обертки;
- Не синхронизирован.

Ссылки

Исходник HashMap

Исходник HashMap из JDK7

Исходники JDK [OpenJDK & trade 6 Source Release — Build b23](#)

Инструменты для замеров — memory-measurer и Guava (Google Core Libraries).

Теги: java, HashMap, структуры данных

↑ +69 ↓ 1353 👁 741k 💬 41



106,0

Карма

0,0

Рейтинг

298

Подписчики

2

Подписки

@tarzan82

Пользователь

Поделиться публикацией

ПОХОЖИЕ ПУБЛИКАЦИИ

9 августа 2018 в 09:05

Важнейшие структуры данных, которые вам следует знать к своему собеседованию по программированию

↑ +6 👁 28,6k 📖 361 💬 17

1 февраля 2018 в 12:32

Структуры данных со свойствами программы