

Алгоритмы и структуры данных

Лекция 6

Быстрый поиск. Хеш-функции. Хеш-таблицы.

План лекции

- 1 Ещё раз об абстракции *Отображение*.
- 2 Обобщённый быстрый поиск.
- 3 Хеш-функции.
- 4 Применение хеш-функций.
- 5 Алгоритм Карпа-Рабина
- 6 Хеш-таблицы
- 7 Сочетание хеш-таблиц и деревьев.
- 8 Хеш-таблицы во внешней памяти.
- 9 Пример использования алгоритмов и структур данных.

Ещё раз об абстракции *Отображение*

Абстракция отображение

Интерфейс абстракции *отображение* как ассоциативного массива.

- $m[key] = value$ — добавить элемент с ключом key и значением $value$
- $value = m[key]$ — найти элемент с ключом key и вернуть его.
- $m[key] = nil$ — удалить элемент с ключом key
- $for (auto x: m)$ — получить все ключи (или все пары ключ/значение) в каком-либо порядке.

Абстракция отображение как хранилище

Структура данных операция	Худшее время	Среднее время
Balanced BST: C reate	$O(\log N)$	$O(\log N)$
Balanced BST: R ead	$O(\log N)$	$O(\log N)$
Balanced BST: U ppdate	$O(\log N)$	$O(\log N)$
Balanced BST: D elete	$O(\log N)$	$O(\log N)$

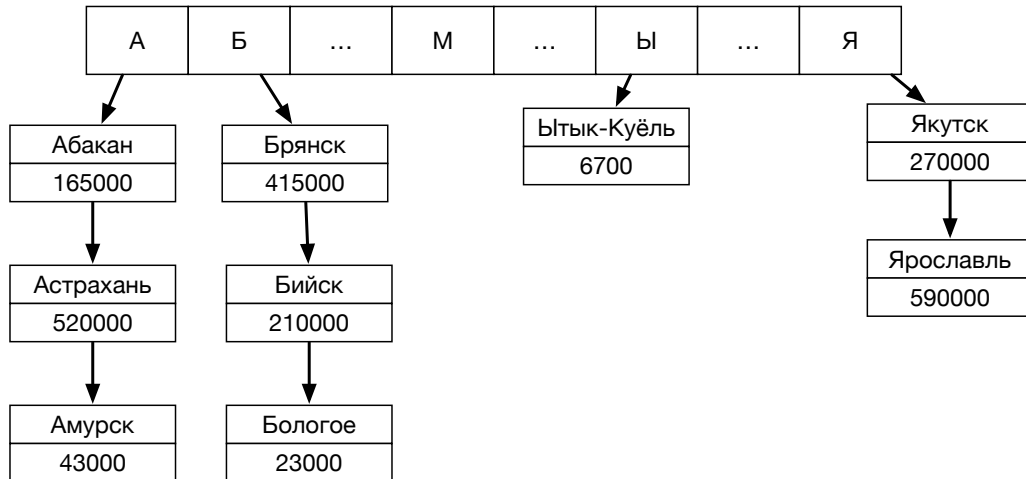
Обобщённый быстрый поиск

Обобщённый быстрый поиск

- Требуется:
 - ▶ Уменьшить амортизационную стоимость поиска.
 - ▶ Уменьшить сложность функции, например, $O(\log N) \rightarrow O(1)$.

Обобщённый быстрый поиск

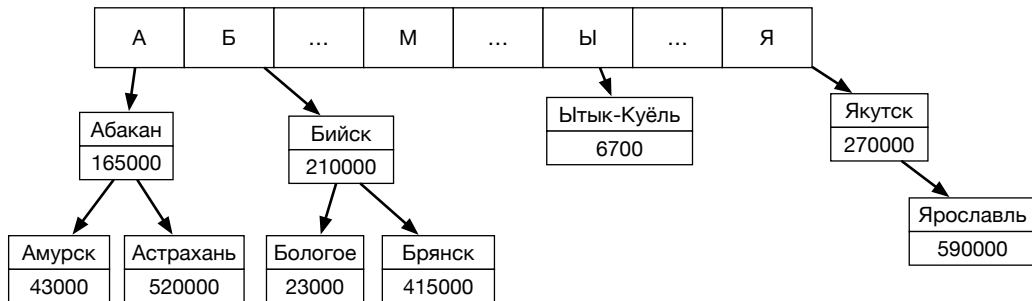
- База данных названий городов и их численности.



33 связанных списка.

Обобщённый быстрый поиск

- База данных названий городов и численности их населения.



33 сбалансированных дерева.

Обобщённый быстрый поиск

- Основная идея — разбиение пространства ключей на независимые подпространства (*partitioning*).
- При независимом разбиении на M подпространств сложность уменьшается.

Для разбиения множества N ключей на примерно равные M подмножеств сложность вычисляется по главной теореме о рекурсии при числе подзадач M , коэффициенте размножения 1 и консолидации $O(1)$.

$$C \cdot O(N) \rightarrow \frac{C}{M} O(N)$$

$$C \cdot O(N \log N) \rightarrow \frac{C}{M} O(N \log N)$$

Обобщённый быстрый поиск

- При увеличении M

$$\lim_{K \rightarrow \infty} T(N, M) = O(1)$$

$$\lim_{K \rightarrow \infty} Mem(N, M) = \infty$$

- Имеется зона оптимальности при $M \approx N$

Обобщённый быстрый поиск

- Требуется иметь детерминированный способ разбиения пространства ключей на M независимых подпространств.
- Условия разбиения:

$$|K_1| \approx |K_2| \approx \dots \approx |K_M|$$

$$\sum_{i=1}^M |K_i| = |K|$$

- Эврика! Создаём функцию $H(K)$, удовлетворяющую некоторым условиям.

Хеш-функции

- Функция преобразования:

$$H(K) \rightarrow V$$

$$|D(V)| = M$$

- Отображение пространства ключей K на пространство значений V .
- M — мощность множества пространства значений.

Хеш-функции

- Введём понятие *соперника*, то есть того, кто предоставляет нам ключи.
- Цель *соперника* — предоставлять ключи таким образом, чтобы значения функции оказались не равновероятными.
- *Соперник* знает хеш-функцию и может выбирать ключи.

Хеш-функции

Хотелось бы обеспечить свойства:

- **Эффективность.**

$$T(H(K)) \leq O(L(K)),$$

где $L(K)$ — мера длины ключа K .

- **Равномерность.** Каждое выходное значение равновероятно.

$$p_{H(K_1)} = p_{H(K_2)} = \dots = p_{H(K_M)}$$

- **Лавинность.** При изменении одного бита во входной последовательности изменяется значительное число выходных битов.
- Для борьбы с *соперником* — **необратимость**, то есть невозможность восстановления ключа по значению его функции.

Хеш-функции

Следствия их требуемых свойств.

- Функция не должна быть непрерывной. Для близких значений аргумента должны получаться сильно различающиеся результаты.
- В значениях функции не должно образовываться *кластеров*, множеств близко стоящих точек.

Определение непрерывности для дискретных функций может быть дано неформально.

Хеш-функции

Примеры плохих функций:

- $H = K^2$

Функция монотонно возрастает. Пространство значений ключа слишком велико и часть значений недостижима.

- $H = \sum_{i=0}^{s.size()-1} s[i]$ для строки s .

Функция даёт одинаковые значения для строк `abcd` и `abdc` и отличающиеся на единицу для строк `abcd` и `abde`. Сопернику легко найти ключи, которые дают равные значения функции.

Универсальная хеш-функция

- Совпадение значений функции для разных значений ключа называется **коллизией**.
- Введём H^* — множество хеш-функций, которые отображают пространство ключей в $m = |D(M)|$ различных значений.
- Это множество **универсально**, если для каждой пары ключей $K_i, K_j, i \neq j$ количество хеш-функций, для которых $H^*(K_i) = H^*(K_j)$ не более $\frac{|H^*|}{m}$.

Универсальная хеш-функция

- Если случайным образом выбирается функция из множества H^* , то для случайной пары ключей $K_i, K_j, i \neq j$ вероятность коллизии не должна превышать $\frac{1}{m}$

Теорема об универсальном множестве хеш-функций

Теорема.

- Пусть множество $Z_p = \{0, 1, \dots, p-1\}$, множество $Z_p^* = \{1, 2, \dots, p-1\}$, p — простое число, $a \in Z_p^*$, $b \in Z_p$.
- Тогда множество

$$H^*(p, m) = \{H(a, b, K) = ((aK + b) \bmod p) \bmod m\}$$

есть универсальное множество хеш-функций.

Теорема об универсальном множестве хеш-функций

Теорема.

- Пусть множество $Z_p = \{0, 1, \dots, p-1\}$, множество $Z_p^* = \{1, 2, \dots, p-1\}$, p — простое число, $a \in Z_p^*$, $b \in Z_p$.
- Тогда множество

$$H^*(p, m) = \{H(a, b, K) = ((aK + b) \bmod p) \bmod m\}$$

есть универсальное множество хеш-функций.

Доказательство. См. книгу Кормена.

Хеш-функции

- Не универсальная, не не столь уж и отвратительная функция

$$h = \sum_{i=0}^n s_i \times 8^i \mod HASHSIZE$$

Обратная схема Горнера:

```
unsigned
hash_sum(string const &s, unsigned HASHSIZE)
{
    unsigned sum = 0;
    for (auto c: s) {
        sum <<= 3;
        sum += c;
    }
    return sum % HASHSIZE;
}
```

Хеш-функции

- Хеш-функция получше

```
unsigned
hash_sedgwick(string const &s, unsigned HASHSIZE)
{
    unsigned h, i, a = 31415, b = 27183;
    for (h = 0, i = 0; i < s.size();
        i++, a = a * b % (HASHSIZE-1)) {
        h = (a * h + s[i]) % HASHSIZE;
    }
    return h;
}
```


Хеш-функции

- Лучшие по статистическим показателям функции — криптографические.
- Недостатки:
 - ▶ длинный код
 - ▶ медленные

Весьма хорошая хеш-функция

Пользуется свойствами полей Галуа $GF(2^{32})$:

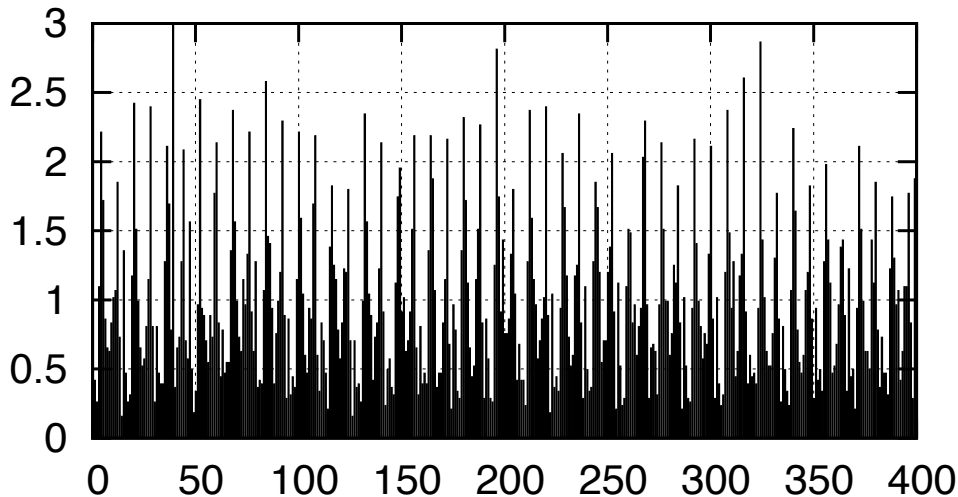
```
uint32 hash(string const &s) {  
    uint32 ret = 0xFFFFFFFF;  
    for (auto c: s) {  
        ret ^= c & 0xFF;  
        ret = (ret >> 8) ^ table[ret & 0xFF];  
    }  
    return ret ^ 0xFFFFFFFF;  
}
```

table вычисляется заранее по какому-нибудь неприводимому полиному в поле $GF(2^{32})$.

Хеш-функции: исследование свойств

Распределение значений для случайных идентификаторов. Плохая функция.

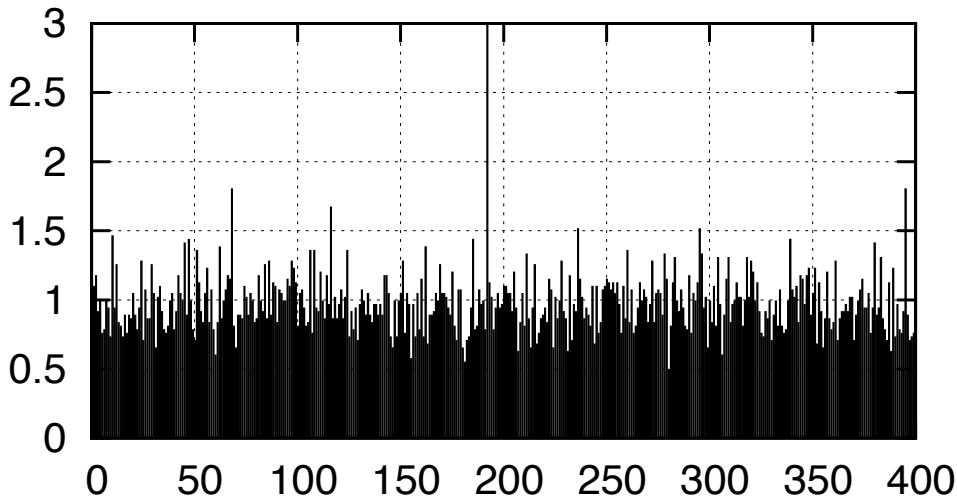
SUM hash, HASHSIZE=400



Хеш-функции

Распределение значений для случайных идентификаторов. Плохая функция.

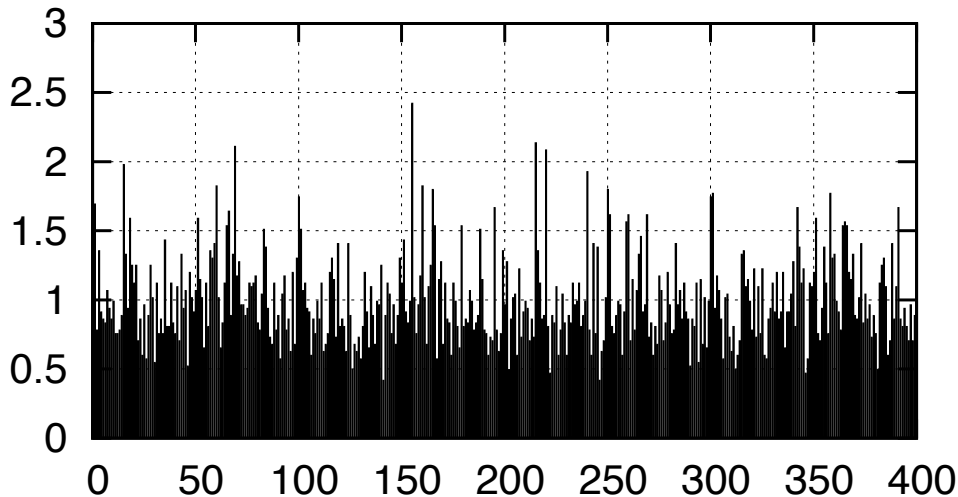
SUM hash, HASHSIZE=401



Хеш-функции

Хорошая функция.

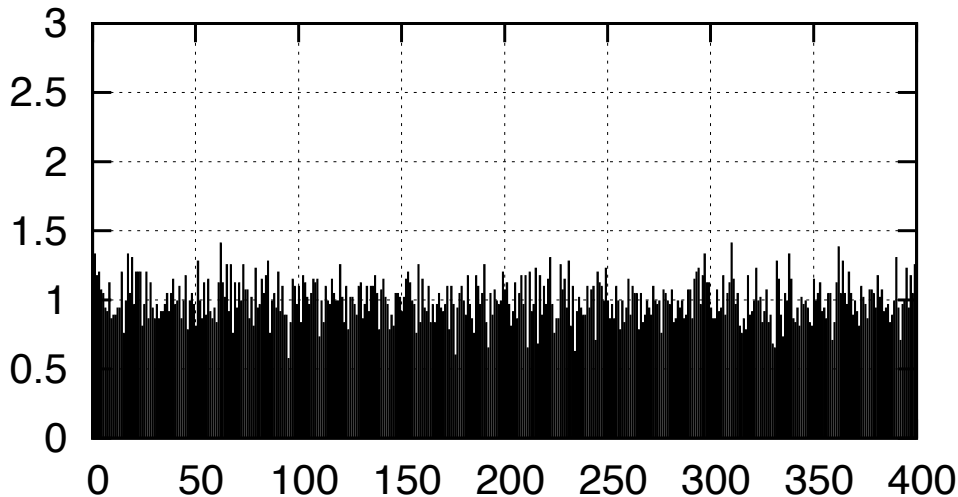
Sedgewick hash, HASHSIZE=400



Хеш-функции

Хорошая функция.

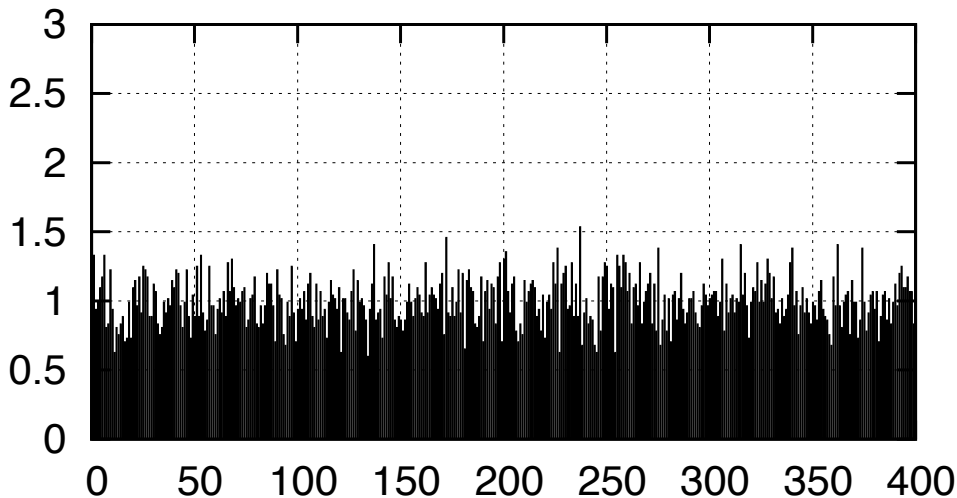
Sedgewick hash, HASHSIZE=401



Хеш-функции

Отличная функция.

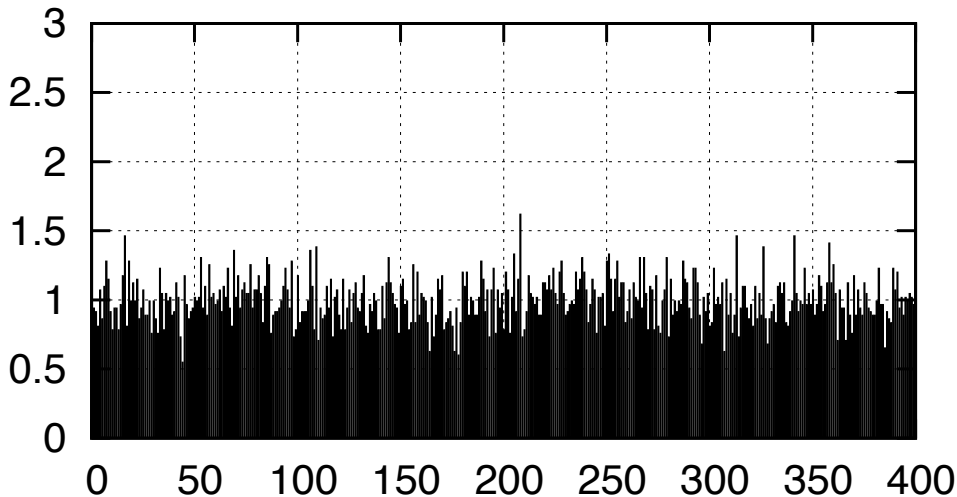
CRC32 hash, HASHSIZE=400



Хеш-функции

Отличная функция.

CRC32 hash, HASHSIZE=401



Затраты времени на исполнение хеш-функций

Алгоритм/набор	include.txt	source.txt
hash_sum	890	786
hash_sedgewick	2873	2312
hash_crc	912	801

Применение хеш-функций

Вероятностный подход к надёжности

Надёжны ли современные вычислительные системы?

- Производитель серверной памяти с коррекцией ошибок IBM измерил, что произошло 6 отказов на 10000 серверов за три года с 4ГБ памяти.
- Один отказ на 10^{20} обработанных байт.
- Сравним два блока памяти по 4096 байт. Вероятность получения неверного ответа при их равенстве есть $\frac{4096}{10^{20}} \approx 2.5 \cdot 10^{-16}$.
- Вероятность совпадения значений хорошей 64-битной хеш-функции для двух блоков данных размером в 4096 байт есть $\frac{4096}{2^{64}} = 2^{-52} \approx 10^{-17.1}$, то есть сравнима!

Синхронизация больших объектов

Условия применения:

- Синхронизируемый объект имеет значительный размер.
- Объект регулярно изменяет своё содержимое.
- Размер изменяемой зоны относительно невелик.

Обычное копирование расходует ресурс: пропускную способность.

Синхронизация больших объектов

Два паттерна использования:

- ❶ первичная пересылка объекта. Может потребовать передачи полного объёма.
- ❷ пересылка изменённых фрагментов.

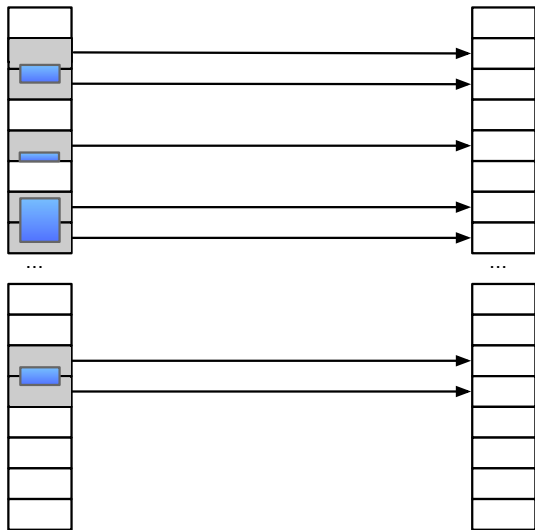
Синхронизация больших объектов: алгоритм

Задача: клиент синхронизирует большой объект с сервера.

Условия: на клиенте и сервере имеются реплики большого объекта, возможно, уже изменившегося на сервере. Используется одна и та же хеш-функция.

- 1 клиент и сервер разбивают объект на (виртуальные) блоки. Для каждого блока подсчитывается хеш.
- 2 клиент передаёт серверу номера блоков, для которых нужно вычислить хеш
- 3 сервер передаёт хеш запрошенных блоков
- 4 клиент сравнивает хеш и обнаруживает блоки с несовпадающим хешем
- 5 клиент запрашивает блоки с несовпадающим хешем

Синхронизация больших объектов



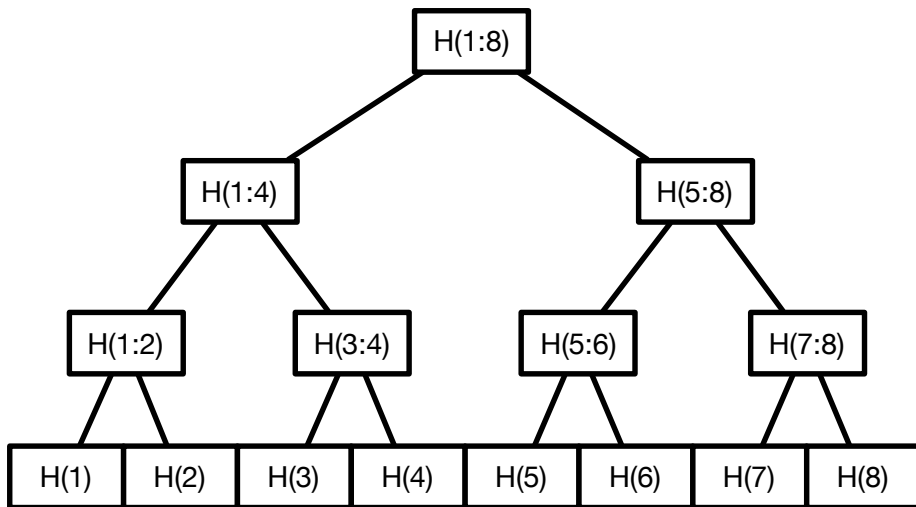
Синхронизация больших объектов: синий цвет — изменённые данные, серый — передаваемые блоки

Синхронизация больших объектов: продвинутый алгоритм

- Классические хеш-функции отображают множество ключей на множество значений.
- Зная значения функции для сообщений A и B , соответственно как $H(A)$ и $H(B)$ мы обычно не можем вычислить $H(AB)$, где AB — конкатенация сообщений A и B .
- *аддитивная* хеш-функция по $H(A)$ и $H(B)$ способна вычислить $H(AB)$.

Синхронизация больших объектов

Пусть синхронизируемый объект состоит из 2^N блоков.



Структура данных для усовершенствованной репликации

Синхронизация больших объектов

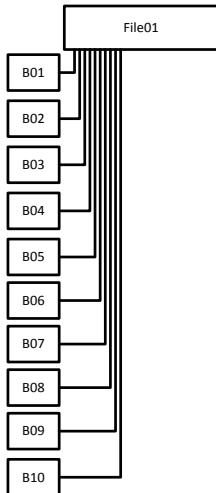
- Пусть $H(U:V)$ — значение аддитивной хеш-функции от множества блоков от U до V включительно.
- Структура данных — дерево, на вершине которого находится узел, содержащий значение хеш-функции от всего объекта.
- Уровнем ниже — два узла, содержащие значения хеш-функции от половины объекта и так далее.
- Терминальные узлы содержат значения хеш-функции от отдельных блоков.
- Свойство аддитивности позволяет нам восстановить любой узел дерева по значению его потомков.

Синхронизация больших объектов: алгоритм синхронизации

- После первой фазы построения имеются деревья с обеих сторон.
- Если значения хеш-функций для корня дерева совпали — алгоритм завершается.
- Рассматриваются потомки узла и спуск по дереву производится только в случае несовпадения значений хеш-функции на стороне оригинала и на стороне копии.

Дедупликация

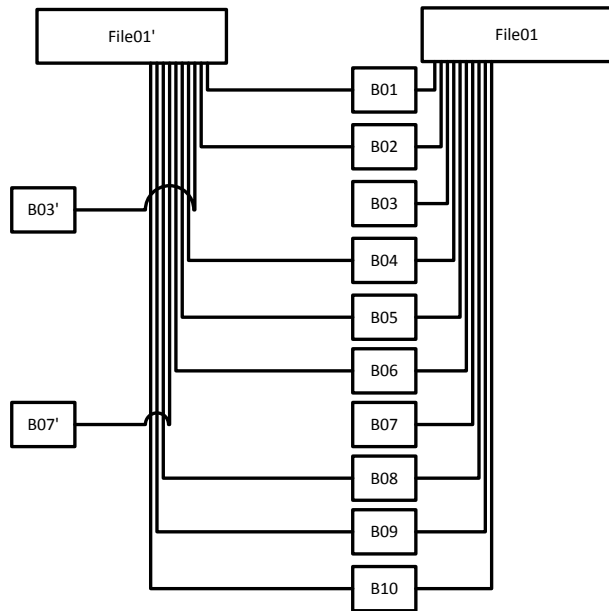
- Имеется блочное хранилище.
- В хранилище копия файла File01, 10 блоков, от B1 до B10.



Дедупликация

- Изменились блоки B3 и B7.
- Вариант 1: создать копию нового файла, содержащую все 10 блоков.
- 8 блоков — B1, B2 ... будут совпадать.
- Если есть возможность определить, что изменились именно блоки B3 и B7, то в хранилище достаточно передать именно эти блоки и заменить ими старые блоки B3 и B7.
- Старые блоки B3 и B7 сохраняются.
- Наличие новые блоков B3' и B7' позволит нам иметь два поколения файла.
- Соответствующими запросами можно будет извлечь две разных версии файла размером в 10 блоков, хотя в хранилище находятся только 12 блоков

Дедупликация: схема хранения нескольких версий файла



Дедупликация

- Дедуплицированное хранилище содержит только уникальные блоки.
- Каждый блок при поступлении в хранилище проверяется на уникальность — имеется ли уже блок с таким содержимым.
- При совпадении блока в файле с уже имеющимся блоком, в карте хранения файла делается соответствующая запись.

Дедупликация: алгоритм

- ❶ Определить множество блоков, участвующих в операции.
- ❷ Для каждого из блоков множества вычислить хеш.
- ❸ Если блок с таким хешем имеется в пуле, связать блок файла с блоком пула.
- ❹ Если блока с таким хешем не имеется, создать новый блок пула, связать блок файла с вновь созданным блоком пула.

Дедупликация: проблемы

- Основная операция — поиск блока.
- Если блоков немного — создаётся отображение хешей блоков на реальное хранилище самих блоков.
- Подобное отображение — *персистентная* таблица.
- Серьёзное ограничение — размер таблицы.
- Оперативной памяти хватит лишь на миллиарды записей.
- Используют В-дерево (В+-дерево) или хеш-таблицу.
- Для уменьшения количества операций отображения применяют *вероятностные множества*.

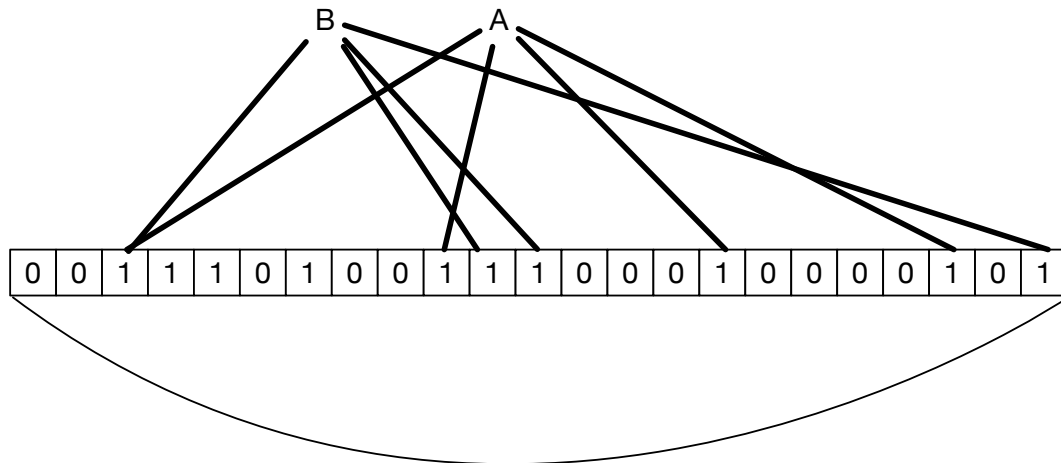
Вероятностные множества

- Операции `insert`.
- Операция `find` с отсутствием гарантии точности результата поиска в этом множества.
- Если поиск вернул `true`, то элемент *может* и отсутствовать, и присутствовать.
- Если поиск вернул `false`, то элемент заведомо отсутствует.
- `true` означает МОЖЕТ БЫТЬ.
- `false` означает НЕТ.

Фильтр Блума

Реализация фильтра Блума: битовый массив из m бит и n различных хеш-функций h_1, \dots, h_n , равномерно отображающих элементы на номера битов.

$n=4$

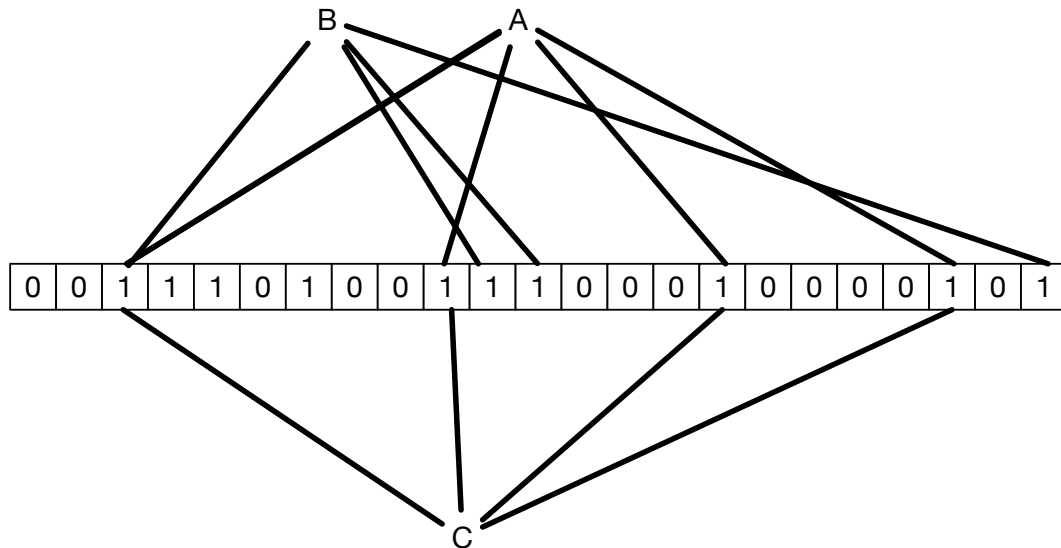


Фильтр Блума

- **create**: все биты равны нулю.
- **insert**: вычисляются все n хеш-функций и устанавливаются соответствующие биты.
- **find**: вычисляются все n хеш-функций.
 - ▶ Если хотя бы один бит не совпал, то ответ точен: НЕТ.
 - ▶ Если совпали все биты, то ответ: МОЖЕТ БЫТЬ.

Фильтр Блума

Для элементов A и C не равных друг другу все их хеши могут совпасть:



Фильтр Блума: свойства

- Это действительно фильтр, который помогает отсеять заведомо ненужные элементы.
- При добавлении элементов количество установленных битов увеличивается и его точность уменьшается.
- Предельный случай: все биты установлены. Любой элемент МОЖЕТ БЫТЬ.
- Оптимальное число хеш-функций для m битов и t элементов

$$b = \log_2 \frac{m}{t}.$$

- Идеально приспособлен для уменьшения числа сложных операций (обращение к внешней памяти) и замене их более простыми (обращение к оперативной памяти).
- Операции удаления реализуются тяжело (требуется изменение представления).

Фильтр Блума: применение

- Google Chrome: По имени сайта быстрая проверка, не вредоносный ли он.
- Google BigTable: По заданной строке или столбцу базы данных определяет их наличие в таблице. Многократно уменьшает количество запросов к жёсткому диску за данными.
- Распределённые системы хранения: быстрое определение отсутствия требуемых данных.

Алгоритм Карпа-Рабина

Поиск подстрок в строке: алгоритм Карпа-Рабина

Имеется исходная строки и образец. Определить позицию в исходной строке, содержащую образец.

Упростим задачу.

Пусть строки состоят из символов A, B, C, D.
Отобразим их в 1, 2, 3, 4.

Строка-образец — $pat=ABAC$ или 1213.

Строка-источник — $src=ACABAACABACAABCA$

Поиск подстрок в строке: алгоритм Карпа-Рабина

A	B	A	C
1	2	1	3

A	C	A	B	A	A	C	A	B	A	C	A	A	B	C	A
1	3	1	2	1	1	3	1	2	1	3	1	1	2	3	1

Выберем *простое* число, немного превышающее мощность алфавита $P = 5$.
Составим таблицу T степеней числа P по модулю 2^{32}

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	5	25	125	625	3125	15625	78125	390625	1953125

10	11	12	13	14	15
9765625	48828125	244140625	1220703125	1808548329	452807053

Алгоритм Карпа-Рабина

Хеш-функция от строки S в поддиапазоне $[k \dots r]$:

$$H(S_{[k,r]}) = \sum_{i=k}^r S_{i-k} \cdot P^{i-k} = \sum_{i=k}^r S_{i-k} \cdot T_{[i-k]}$$

Алгоритм Карпа-Рабина

Вычислим хеш строки `pat` и подстрок строки `src` длиной 4:

$$H(pat_{[0,3]}) = H(ABAC) = 1 \cdot 5^0 + 2 \cdot 5^1 + 1 \cdot 5^2 + 3 \cdot 5^3 = 411$$

$$H(src_{[0,3]}) = 291$$

$$H(src_{[1,4]}) = 183$$

$$H(src_{[2,5]}) = 161$$

$$H(src_{[3,6]}) = 407$$

$$H(src_{[4,7]}) = 206$$

$$H(src_{[5,8]}) = 291$$

$$H(src_{[6,9]}) = 183$$

$$H(src_{[7,10]}) = 411$$

$$H(src_{[8,11]}) = 207$$

$$H(src_{[9,12]}) = 166$$

$$H(src_{[10,13]}) = 283$$

$$H(src_{[11,14]}) = 431$$

Алгоритм Карпа-Рабина

Хеш-функция для наших строк:

```
unsigned hash(string s, unsigned l, unsigned r,  
              vector<unsigned> const& ptab) {  
    unsigned sum = 0;  
    for (unsigned i = l; i < r; i++) {  
        sum += (s[i] - 'A' + 1) * ptab[i - l];  
    }  
    return sum;  
}
```

Алгоритм Карпа-Рабина

Поиск подстроки:

```
unsigned hs1 = hash(s1, 0, s1.size(), ptab);
for (unsigned i = 0; i < s2.size() - s1.size(); i++) {
    unsigned hs2 = hash(s2, i, i+s1.size(), ptab);
    if (hs2 == hs1) {
        bool ok = true;
        for (unsigned j = 0; ok && j < s1.size(); j++) {
            if (s1[j] != s2[i+j]) {
                ok = false;
            }
        }
        if (ok) {
            printf("match at: %u\n", i);
        }
    }
}
```

Алгоритм Карпа-Рабина

Какова сложность кода при условии, что $N = \text{src.size()}$, $M = \text{pat.size()}$?

Алгоритм Карпа-Рабина

Какова сложность кода при условии, что $N=\text{src.size()}$, $M=\text{pat.size()}$?

$O(N \cdot M)$

Что не так?

Алгоритм Карпа-Рабина

Какова сложность кода при условии, что $N=\text{src.size()}$, $M=\text{pat.size()}$?

$$O(N \cdot M)$$

Что не так?

Мы делали много лишних вычислений.

Алгоритм Карпа-Рабина

$$H(s_{[0,4]}) = s_0 + s_1 \cdot p^1 + s_2 \cdot p^2 + s_3 \cdot p^3$$

Попробуем применить индукцию и вычислить, скажем, $H(s_{[1,4]})$.

$$H(s_{[1,5]}) = s_1 + s_2 \cdot p^1 + s_3 \cdot p^2 + s_4 \cdot p^3$$

Умножим на p^1 :

$$H(s_{[1,5]}) \cdot p^1 = s_1 \cdot p^1 + s_2 \cdot p^2 + s_3 \cdot p^3 + s_4 \cdot p^4$$

Сравним с

$$H(s_{[0,5]}) = s_0 + s_1 \cdot p^1 + s_2 \cdot p^2 + s_3 \cdot p^3 + s_4 \cdot p^4$$

$$H(s_{[k,l]}) \cdot p^k = H(s_{[0,l]}) - H(s_{[0,k]})$$

Алгоритм Карпа-Рабина

Достаточно вычислить хеш от всех подстрок строки `src`.

$$H(src_{[0,0]}) = 0$$

$$H(src_{[0,1]}) = 1$$

$$H(src_{[0,2]}) = 16$$

$$H(src_{[0,3]}) = 41$$

$$H(src_{[0,4]}) = 291$$

$$H(src_{[0,5]}) = 916$$

$$H(src_{[0,6]}) = 4041$$

$$H(src_{[0,7]}) = 50916$$

$$H(src_{[0,8]}) = 129041$$

$$H(src_{[0,9]}) = 910291$$

$$H(src_{[0,10]}) = 2863416$$

$$H(src_{[0,11]}) = 32160291$$

$$H(src_{[0,12]}) = 80988416$$

...

Алгоритм Карпа-Рабина

```
int karp_rabin(string const &s1, string const &s2, vector<unsigned> const &ptab) {
    unsigned hs1 = hash(s1, 0, s1.size(), ptab);
    vector<unsigned> htab(s2.size());
    for (unsigned i = 1; i < s2.size(); i++)
        htab[i] = htab[i-1] + (s2[i-1] - 'A' + 1)*ptab[i-1];
    for (unsigned i = 0; i < s2.size() - s1.size(); i++) {
        unsigned hs2 = htab[i+s1.size()] - htab[i];
        if (hs2 == hs1) {
            bool ok = true;
            for (unsigned j = 0; j < s1.size(); j++)
                if (s1[j] != s2[i+j])
                    ok = false;
            if (ok)
                return i;
        }
        hs1 *= 5;
    }
    return -1;
}
```

Алгоритм Карпа-Рабина

Применённая здесь функция имеет свойство *rolling-hash* и можно идти другим путём.

Если существуют такие p и x , что уравнение

$$p \cdot x = 1 \pmod{M}$$

имеет решение, то элемент x является обратным элементом для p в кольце вычетов по модулю M .

Необходимое условие: $\gcd(p, m) = 1$.

По малой теореме Ферма

$$p^{m-1} \equiv 1 \pmod{m}$$

Соответственно, $p \cdot p^{m-2} \equiv 1 \pmod{m}$, $x = p^{m-2} \pmod{m}$

Алгоритм Карпа-Рабина

Иногда можно заменить деление на p умножением на p^{-1} .

У нас:

$$p = 5,$$

$$m = 2^{32},$$

$$p^{-1} \pmod{m} = 3435973837.$$

Что выведет программа:

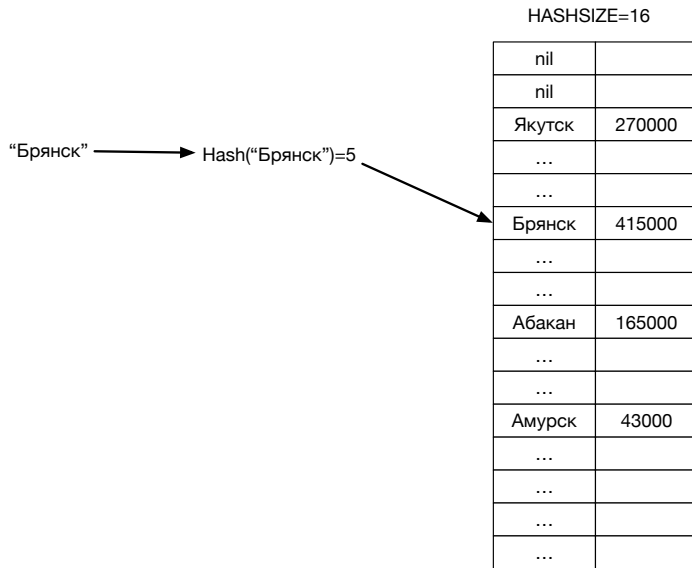
```
#include <stdio.h>
```

```
int main() {  
    for (unsigned x = 5; x < 1000; x += 5) {  
        printf("%u\n", x * 3435973837u);  
    }  
}
```

Хеш-таблицы

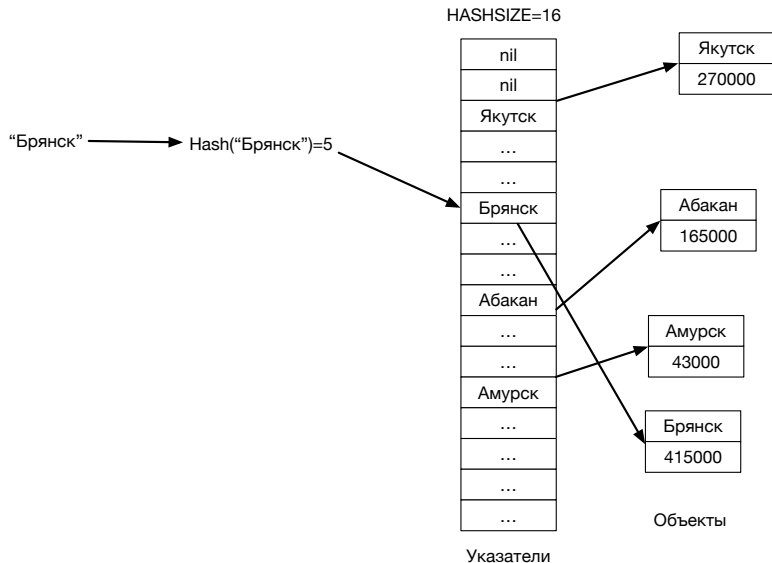
Хеш-таблицы

- Простая хеш-таблица



Хеш-таблицы

- Простая хеш-таблица, обычная реализация в виде массива указателей

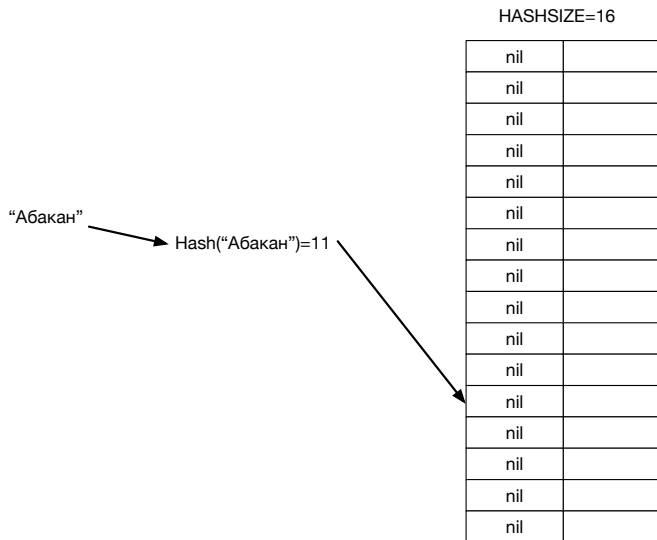


Хеш-таблицы

- Известно количество элементов в контейнере C
- Известен размер массива M
- $\alpha = \frac{C}{M}$ — коэффициент заполнения, *fill-factor*, *load-factor*.
- α — главный показатель хеш-таблицы.

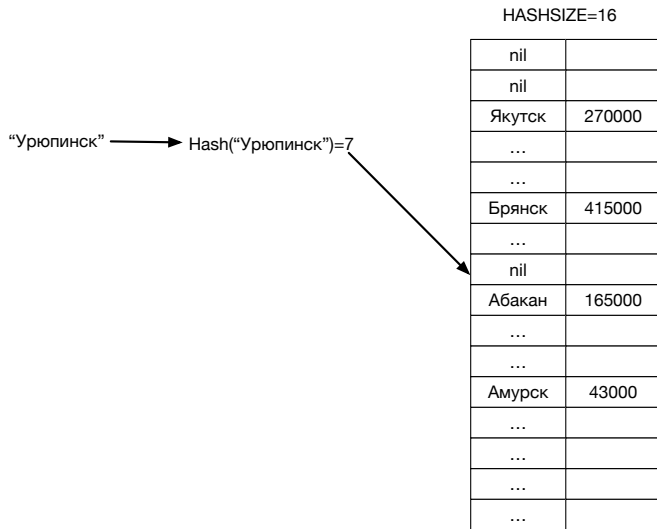
Хеш-таблицы

- Операция создания хеш-таблицы



Хеш-таблицы

- Операция создания хеш-таблицы требует операцию поиска.

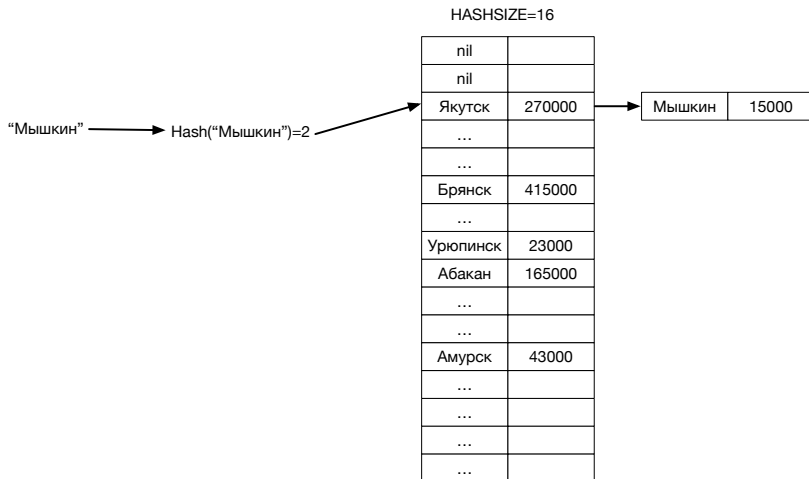


Хеш-таблицы

- $\text{Hash}(\text{"Якутск"}) = 2$
- $\text{Hash}(\text{"Мышкин"}) = 2$
- Это — *коллизия*
- Коллизии — нежелательны.
- Без коллизий сложность операций поиска и вставки равна $O(1)$
- Способы борьбы с коллизиями:
 - ▶ Прямая или закрытая адресация
 - ▶ Открытая адресация
 - ▶ Рехеширование

Хеш-таблицы с прямой адресацией

- При коллизии во время создания элемента создаётся связный список конфликтующих.
- Можно использовать любую поисковую структуру данных.



Хеш-таблицы с прямой адресацией

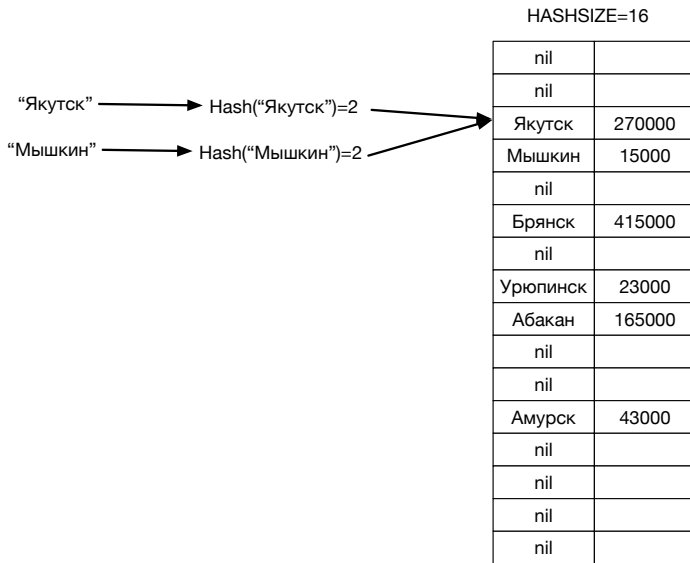
- ❶ При поиске вычисляется хеш-функция.
- ❷ Определяется место поиска — вторичная поисковая структура данных.
- ❸ Если вторичной структуры нет, то нет и элемента.
- ❹ Иначе элемент ищется во вторичной структуре.

Хеш-таблицы с прямой адресацией

- ❶ При удалении вычисляется хеш-функция.
- ❷ Определяется место поиска — вторичная поисковая структуре данных.
- ❸ Если вторичной структуры нет, то нет и элемента.
- ❹ Иначе элемент удаляется из вторичной структуре.
- ❺ Если вторичная структура пуста, удаляет точку входа.

Хеш-таблицы с открытой адресацией

- Другой способ поиска — искать в той же таблице повторно.



Хеш-таблицы с открытой адресацией

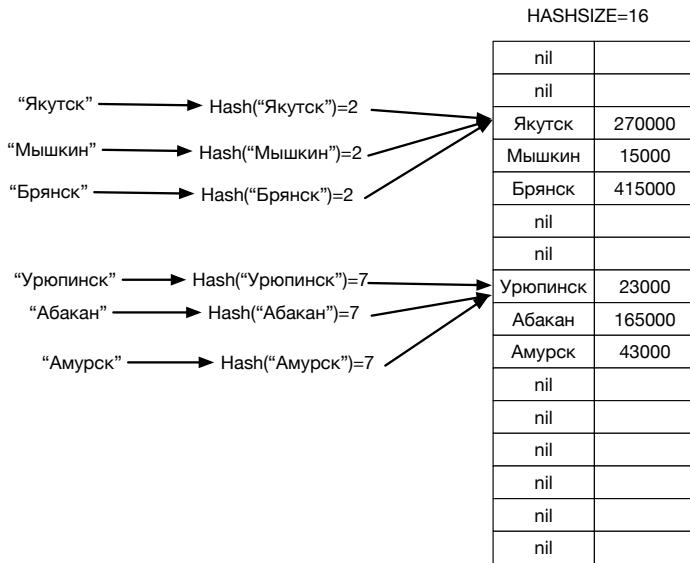
- 1 При поиске существующего вычисляется хеш-функция.
- 2 Определяется место поиска — индекс в хеш-таблице.
- 3 Если по индексу ничего нет, то нет и элемента.
- 4 Иначе по индексу — элемент с нашим ключом — элемент найден.
- 5 Если по индексу — элемент с другим ключом или элемент помечен удалённым, индекс увеличиваем на единицу и переходим к пункту 3.
- 6 Следующий индекс вычисляется по формуле $(index + 1) \bmod M$.

Хеш-таблицы с открытой адресацией

- 1 При вставке вычисляется хеш-функция.
- 2 Определяется место поиска — индекс в хеш-таблице.
- 3 Если по индексу ничего нет или элемент помечен удалённым, то вставляем по индексу и выходим.
- 4 Если по индексу элемент с нашим ключом — меняем данные и выходим.
- 5 Если по индексу элемент с другим ключом то индекс увеличиваем на единицу и переходим к пункту 3.
- 6 Следующий индекс вычисляется по формуле $(index + 1) \bmod M$.

Хеш-таблицы с открытой адресацией

❶ Почему мы требуем свойства равномерности от хеш-функции.



Хеш-таблицы с открытой адресацией

- 1 При удалении вычисляется хеш-функция.
- 2 Определяется место поиска — индекс в хеш-таблице.
- 3 Если по индексу ничего нет, то нет и элемента.
- 4 Иначе по индексу — элемент с нашим ключом — элемент найден.
- 5 Если по индексу — элемент с другим ключом, индекс увеличивается на единицу и переходим к пункту 3.
- 6 Следующий индекс вычисляется по формуле $(index + 1) \bmod M$.

Расширение хеш-таблиц

Когда *fill-factor* начинает превосходить 0.7-0.8 таблицу расширяют.

- Создаётся другой массив указателей с нужным размером
- Из оригинального массива в порядке увеличения индексов извлекаются элементы и вставляются в новый массив (таблицу).
- Старый массив удаляется.

Подсчёт амортизационных расходов.

- Амортизационные расходы на закрытую адресацию
- Амортизационные расходы на открытую адресацию
- Амортизационные расходы на рехеширование

Рехеширование уменьшает потребность в памяти.

Открытые обычно быстрее

Хеш-таблицы с открытой адресацией

Рекомендации по использованию.

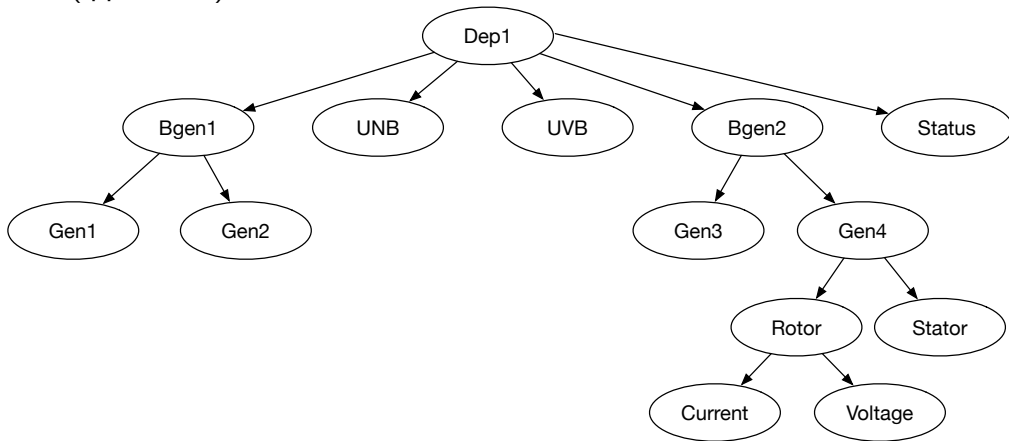
- ❶ Всегда использовать хорошую хеш-функцию!
- ❷ Использовать *fill-factor* не больше 0.5-0.6.

Сочетание хеш-таблиц и деревьев

Хеш-таблицы и деревья

Задача:

- Имеется набор объектов, представляющих иерархию гидроэлектростанции (фрагмент)



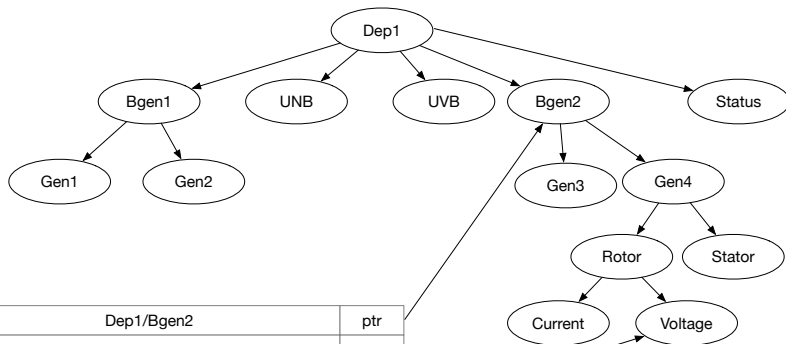
Dep1/Bgen/Gen4/Rotor/Voltage=127

Хеш-таблицы и деревья

- Дерево представляет объекты в виде указателей.
- Для функционирования важна структура дерева.
- Дерево не является деревом поиска, содержит разное число потомков.
- Поиск в дереве медленный.
- Доступ к любому объекту возможен через полное квалифицированное имя (FQN).
- Не все объекты одинаково часто используются.
- Ресурсы на компьютере сильно ограничены.

Хеш-таблицы и деревья

- Доступ к элементу через кэш, реализованный в виде хеш-таблицы.



Dep1/Bgen2	ptr
...	
...	
Dep1/Bgen/Gen4/Rotor/Voltage	ptr
...	
...	
...	
Dep1/Bgen/Gen4/Rotor/Current	ptr
...	

Хеш-таблицы и деревья

- Имеется хеш-таблица небольшого размера, содержащая FQN и указатель на узел дерева.
- При поиске FQN просматривается хеш-таблица. Если такая запись есть — возвращается указатель на объект.
- Если записи нет, то производится поиск по дереву и на место в хеш-таблице записывается новый ключ и найденный указатель.
- При незначительном расходе памяти удалось ускорить амортизированно типичные поиски в несколько раз.

Хеш-таблицы во внешней памяти

Хеш-таблицы во внешней памяти

Задача: имеется $5 \cdot 10^9$ записей, состоящих из уникального ключа размером 129 байтов и данных, размером 260 байтов.

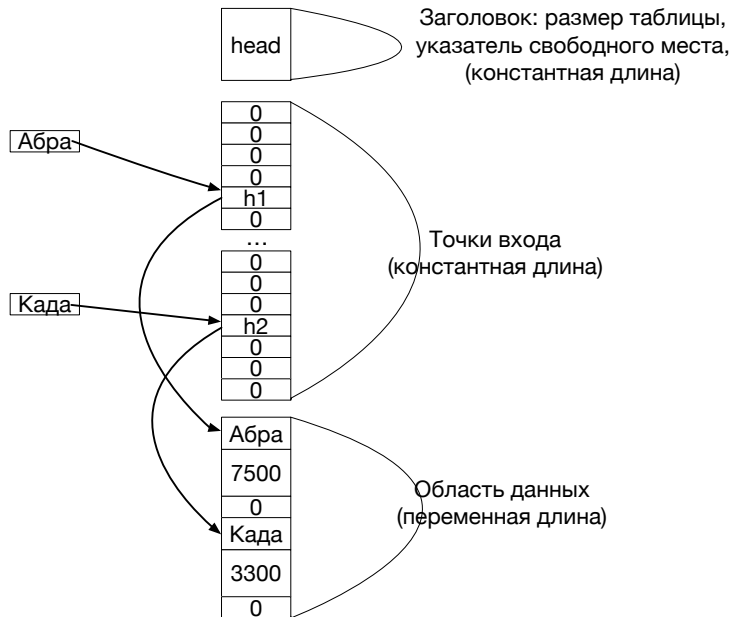
Данные располагаются в 5000000 файлах, в каждом из которых по 1000 строк.

Требуется организовать данные так, чтобы обеспечить быстрый поиск по ключу.

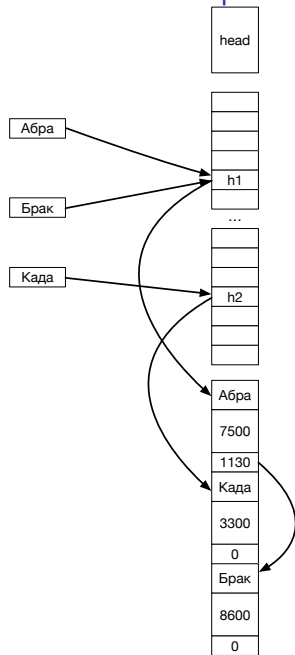
Хеш-таблицы во внешней памяти

- Общий размер превышает 300GB.
- Поиск нужен будет в непредсказуемое время.
- Количество поисков велико, но много меньше общего числа записей.
- Допустимо хранение результатов преобразования данных на устройстве с произвольным доступом.

Хеш-таблицы во внешней памяти



Хеш-таблицы во внешней памяти



Хеш-таблицы во внешней памяти

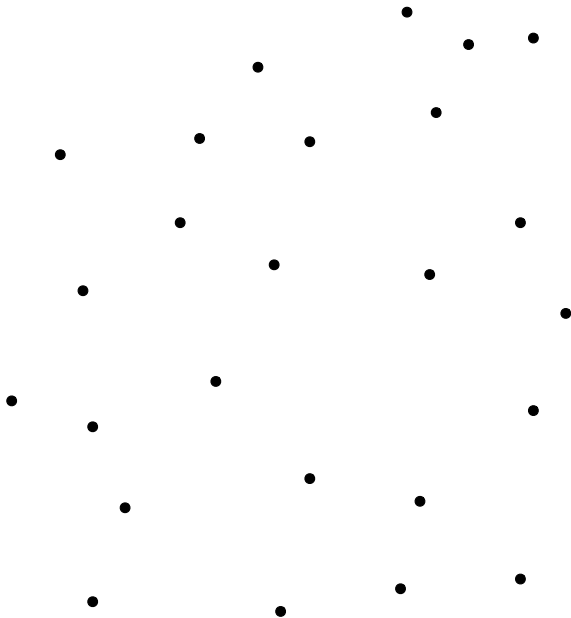
- Должны сохраняться при завершении программы (*persistent*)
- Минимизировать количество операций.
- Для оптимизации работы использовать кэширование.

Практическое использование АСД

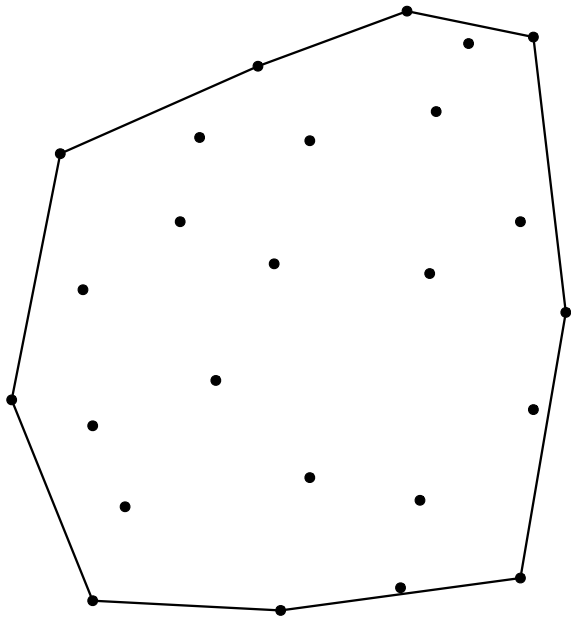
Практическое использование: задача триангуляции

- Требуется соединить все точки между собой так, чтобы сумма периметров полученных треугольников была минимальной.

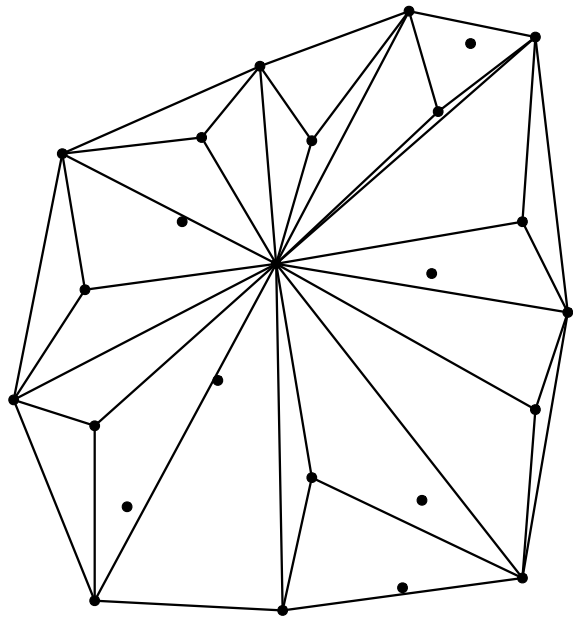
Практическое использование: триангуляция



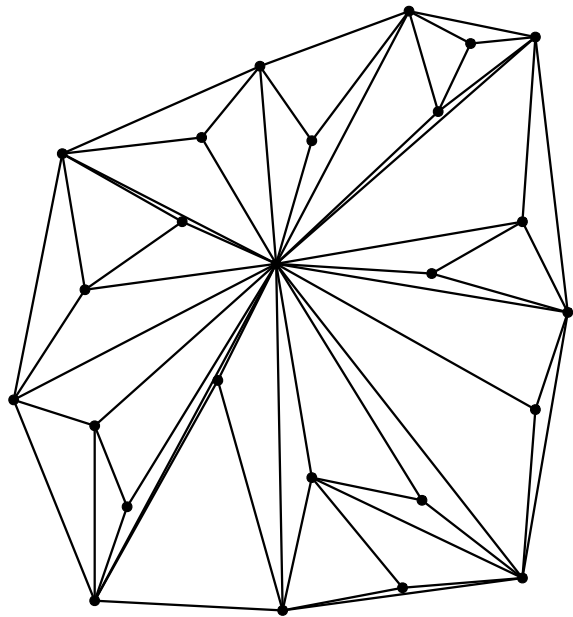
Практическое использование: триангуляция



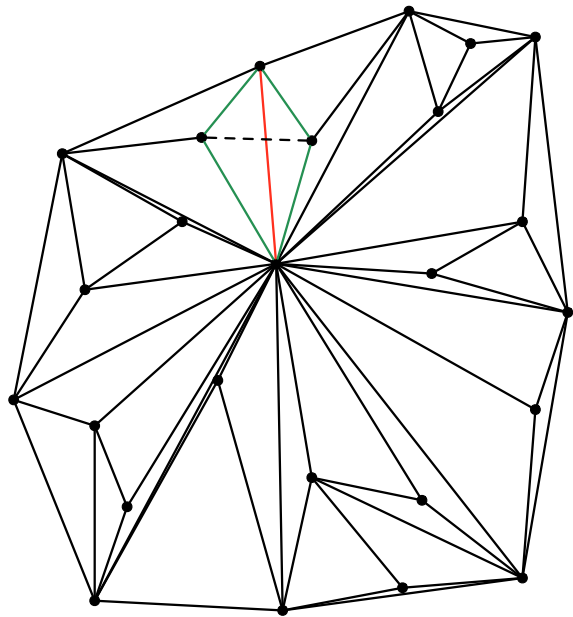
Практическое использование: триангуляция



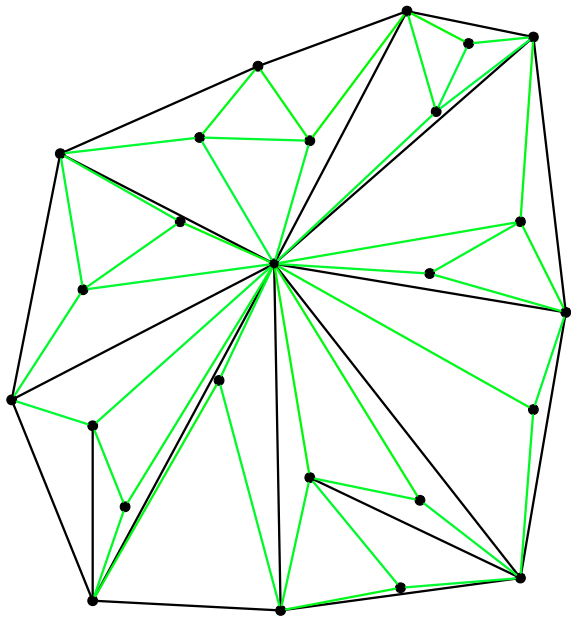
Практическое использование: триангуляция



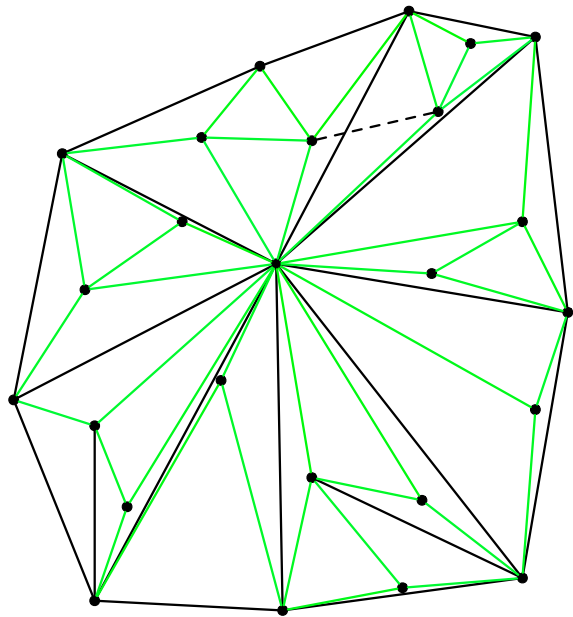
Практическое использование: триангуляция



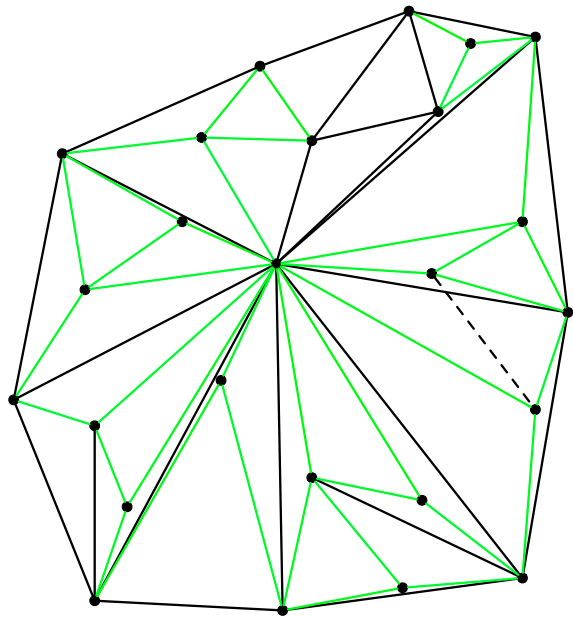
Практическое использование: триангуляция



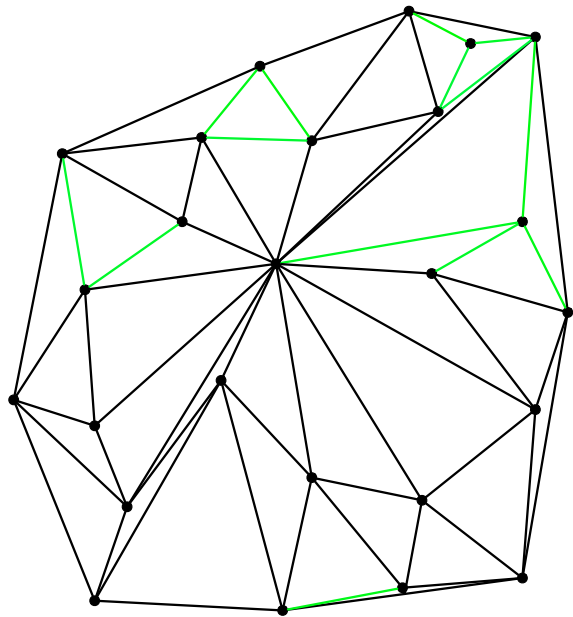
Практическое использование: триангуляция



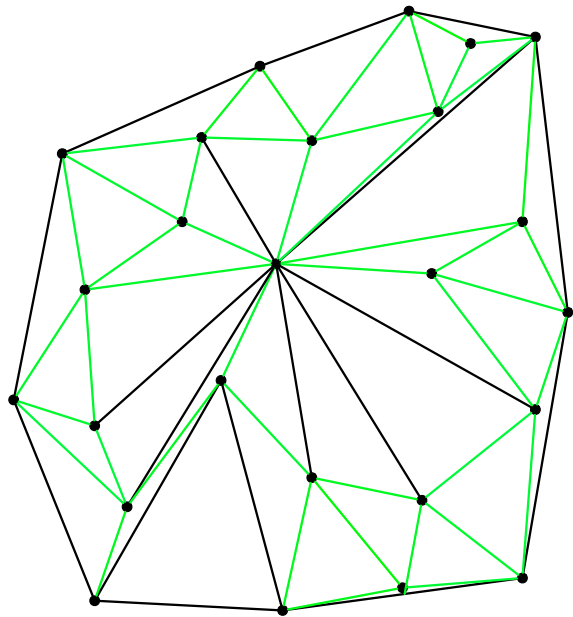
Практическое использование: триангуляция



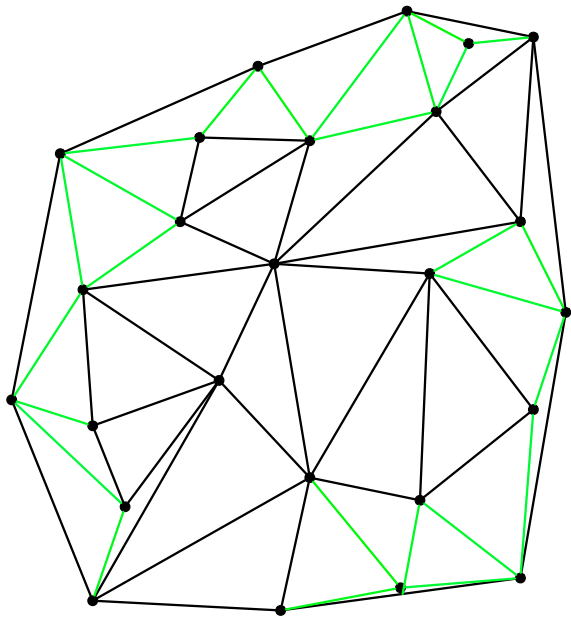
Практическое использование: триангуляция



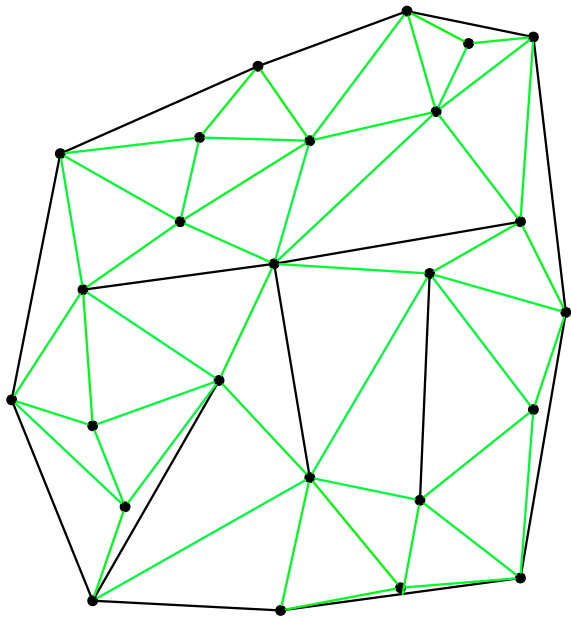
Практическое использование: триангуляция



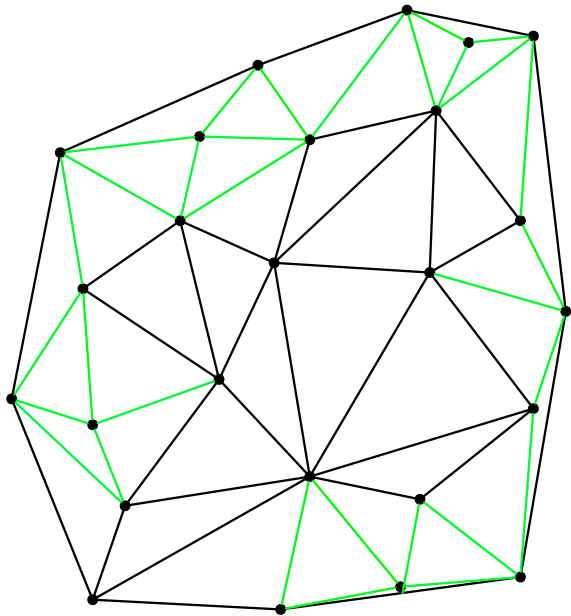
Практическое использование: триангуляция



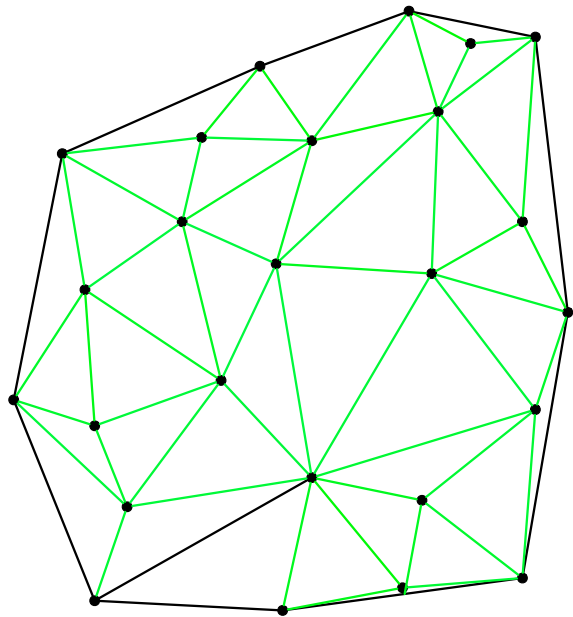
Практическое использование: триангуляция



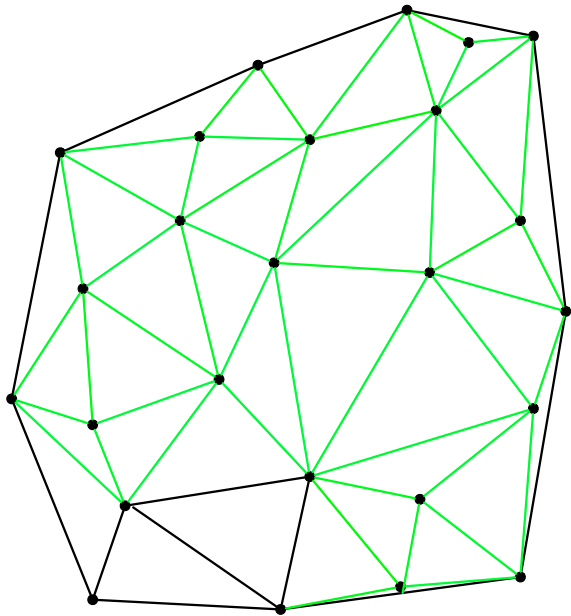
Использование алгоритмов и структур данных



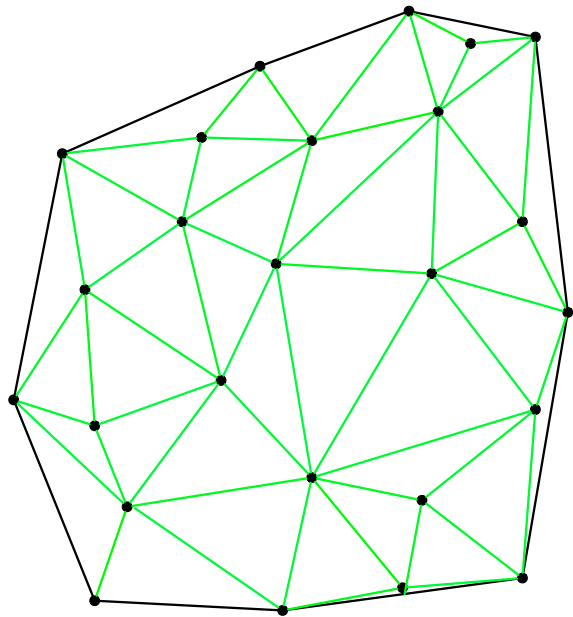
Практическое использование: триангуляция



Использование алгоритмов и структур данных



Практическое использование: триангуляция



Практическое использование: триангуляция

Требуемые для решения задачи структуры данных.

- Сами точки. Массив.
- Связи между точками. Свойства:
 - ▶ После начальной разбивки размер не изменяется
- Связи, которые требуется проверить (чёрные)
 - ▶ Повторения не допускаются
 - ▶ Можно выбирать в любом порядке
 - ▶ Размер не превосходит общего количества связей
- Вершины двух треугольников, для которых связь является основанием.
 - ▶ Совпадает с количеством связей
 - ▶ Изменяется при изменении топологии

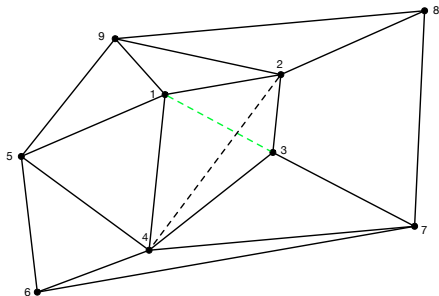
Практическое использование: триангуляция

- Связь

- ▶ вершины двух опорных треугольников
- ▶ чёрная/зелёная

- Замена чёрной связи (2,4) на зелёную (1,3)

- ▶ Теперь связи (1,2), (2,3), (1,4), (3,4) — чёрные.
- ▶ Надо их быстро найти, пометить их чёрными и поместить в множество на обработку.
- ▶ Надо удалить связь (2,4) и создать связь (1,3)



Практическое использование: триангуляция

- Точки: массив N .
- Связи: хеш-таблица.
 - ▶ Размер $\Theta(N)$ не изменяется.
 - ▶ Частый поиск.
 - ▶ Более редкое изменение.
- Приоритетная очередь связей на обработку.

Спасибо за внимание.

Следующая лекция —
Динамическое программирование.

Не забудь отметить на портале



вт, 22 сентября

18:00 Онлайн - Perl
Мастер-Perl

ср, 23 сентября

18:00 Онлайн - QA
Ручное тестирование ...

чт, 24 сентября

18:00 Онлайн - Perl
Мастер-Perl

пт, 25 сентября

Занятий нет

сб, 26 сентября

Занятий нет

вс, 27 сентября

Занятий нет

пн, 28 сентября

18:00 Онлайн - QA (Pyt
Автоматизированное Т...

Первая лекция на курсе Ручное тестирование приложений

Ручное тестирование приложений (открытый курс)

Изменить Удалить

Уже сегодня состоится наша первая лекция. Пожалуйста, установите zoom и проверьте его работоспособность. Также по возможности подключите камеры, хочется с вами познакомиться :)

Ссылка на предстоящую конференцию [тут](#).

Наталья Каллистова 1 час назад

★ 0 💬 0 ↓ +3 ↑

Приветственный пост

Ручное тестирование приложений (открытый курс)

Изменить Удалить

Всем привет!
Поздравляю с началом обучения в Техноатоме!

Ручное тестирование приложений: от новичка до эксперта

Лекция 1

📍 Онлайн - QA

Отметьтесь, что вы пришли на занятие. Так вы улучшите свою посещаемость и вас увидит преподаватель в своём "Журнале посещений".

Отметиться

Оставить отзыв

Оставьте отзыв о занятии и мы сможем улучшить учебный процесс.

Все отзывы анонимны 😊