

## 線形探索 (1A, 1B)

- データの先頭から順番に検索

### ○ メリット

- データの順番がバラバラでもOK
- コンピュータでの実装が簡単

### × デメリット

- 検索するデータが存在しない場合の探索回数がデータの個数と同じ

## 二分探索 (2A, 2B)

- データの真ん中から絞り込んでいく

### ○ メリット

- 最悪ケースでも探索回数でデータ数が多くても比較的早い

### × デメリット

- データを並び変えておく必要がある
- コンピュータでの実装が少し難しい

## ハッシュ法 (3A, 3B)

- データにハッシュ値を割り当て  
ハッシュ値を元にデータを格納
- 検索するとき
  - 検索データのハッシュ値を求める
  - 格納されている場所を探す
- ハッシュ値が上手く分散できないと  
線形探索と同じになってしまう