Исследование работы контейнера std::vector из библиотеки <vector>

В своем исследовании я решила рассмотреть несколько функций контейнера std::vector, а именно: insert, erase, push back, pop back и итератор begin.

Функции шли в таком порядке: вставка в конец, вставка в середину, вставка в начало и удаление точно так же. И работало все следующим образом:

```
Size: 12, Capacity: 12
(G000001DDD65A41210) G000001DD65A4204) 0(000001DD65A4204) 0(000001DD65A42204) 0(000001DD65A42120) 0(000001DD65A42114) 0(000001DD65A4214) 0(000001D
```

Анализ результатов:

1. Вставка элементов:

- •При добавлении одного элемента в конец, размер увеличивается и происходит перераспределение памяти.
 - •Вставка элементов в середину и начало требует сдвига элементов.

2. Удаление элементов:

- Удаление элементов из конца вектора не требует сдвига, что делает эту операцию более эффективной.
 - Удаление из середины и начала требует сдвига элементов.

3. Вместимость:

•Вместимость вектора не уменьшается при удалении элементов.

Сложности:

1. Сложность вставки:

- •Вставка в конец (**push_back**) имеет сложность O(n) из-за перераспределения памяти.
- ullet Вставка в середину или начало имеет сложность O(n) из-за необходимости сдвига элементов.

2. Сложность удаления:

- Удаление из конца (**pop back**) имеет сложность O(1).
- Удаление из середины или начала имеет сложность O(n) из-за необходимости сдвига элементов.

Если функцию (**push_back**) перенести в самый конец в данном примере, тогда мы получим сложность O(1), т.к. перераспределение памяти не потребуется.

```
Size: 12, Capacity: 12
0(000002001A534190) 0(000002001A534190) 0(000002001A534190) 0(000002001A5341100) 0(000002001A53411A4) 0(000002001A5341A4) 0(000002001A53411A4) 0(000002001
```

Если мы добавим возможность вставки и удаления нескольких элементов, ситуация будет аналогичная, как и в первом анализе результатов.