

h2bet os melhores jogos

Lay (LZW) é um algoritmo de compressão de dados sem perdas, desenvolvido por Abraham Lempel e Jacob Ziv em 1984. A sigla "Lay" significa "Lempel-Ziv-Welch", homenagem a seu criador e o cientista de computação Terry Welch, que desenvolveu uma implementação eficiente do algoritmo. O algoritmo funciona construindo uma tabela de cadeias de caracteres medida que lê a entrada. Inicialmente, a tabela contém apenas as cadeias de caracteres vazias e os caracteres individuais. Para cada caractere lido, o algoritmo procura a cadeia de caracteres mais longa na tabela que é um prefixo da cadeia de entrada atual e, em seguida, emite a próxima entrada como um par (comprimento da cadeia prefixo, novo caractere). Em seguida, a tabela é atualizada adicionando a nova cadeia de caracteres formada pelo prefixo e o novo caractere. O processo continua até que a entrada seja esgotada, momento em que o algoritmo emite o último par e termina. O resultado é uma sequência de pares (comprimento, caractere) que representam a entrada original comprimida.

A descompressão funciona basicamente da mesma forma, construindo a tabela medida que lê a entrada. Inicialmente, a tabela contém apenas as cadeias de caracteres vazias e os caracteres individuais. Para cada par (comprimento, caractere) lido, o algoritmo constrói a cadeia de caracteres prefixada pelo comprimento lido e adiciona o caractere ao final da cadeia. Em seguida, a tabela é atualizada adicionando a nova cadeia de caracteres formada.

Translate "JOGO" from Portuguese into English | Collins Portuguese-English Dictionary

Translate "JOGO" from Portuguese into English - Collins Dictionary

collinsdictionary : dictionary : portuguese-english : jogo