

## Algorytm Huffmana

$x, y, z$  – węzły drzewa kodu zawierające (pseudo)litery  
 $x.f$  – ilość wystąpień (pseudo)litery zawartej w  $x$

Huffman(C)

```
zbuduj kolejkę Q zawierającą litery alfabetu C
for i = 2 to |C| do
  x = ExtractMin(Q)
  y = ExtractMin(Q)
  utwórz nowy węzeł z
  z.left = x
  z.right = y
  z.f = x.f+y.f
  Insert(Q,z)
return ExtractMin(Q)
```