Двоичные Б-деревья (ДБД) m=1

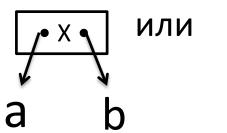
Б-деревья первого порядка не имеет смысла использовать для представления больших множеств данных, требующих вторичной памяти.

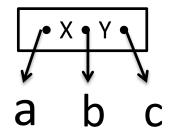
Кроме неэффективного обращения к внешнему носителю, приблизительно половина страниц будут содержать только один элемент.

Поэтому забудем о внешней памяти и вновь займемся построением деревьев поиска, находящихся в оперативной памяти.

Определение. Двоичное Б-дерево состоит из страниц с одним или двумя элементами, страница содержит две или три ссылки на поддеревья.

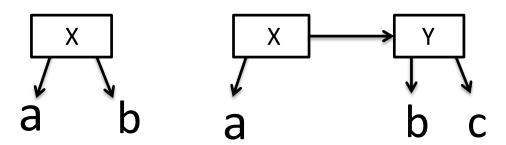
Пример:





Так как имеем дело с оперативной памятью, то необходимо её эффективно использовать. Поэтому представление страницы в виде массива уже не подходит.

Решение – *динамическое размещение на основе списочной структуры*. Страница - список из одного или двух элементов.



Так как каждая страница может иметь не более **трех** потомков (содержать не более трех ссылок), то попытаемся *объединить ссылки* на потомков и ссылки внутри страницы (вертикальные и горизонтальные).

Тогда **страницы Б-дерева теряют свою целостность**. Элементы начинают играть роль вершин в двоичном дереве.

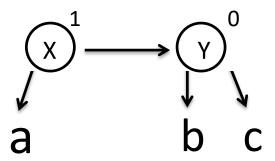
ДБД сочетают в себе качества двоичных деревьев и Б-деревьев.

Однако,

- 1. Необходимо делать различия между горизонтальными и вертикальными ссылками;
- 2. Необходимо следить, чтобы все листья были на одном уровне.

Введем логические переменные **HR** и **VR** – горизонтальный и вертикальный рост дерева.

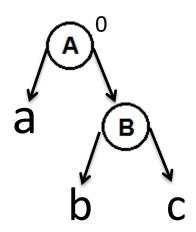
Показатель баланса Bal = 0 или 1

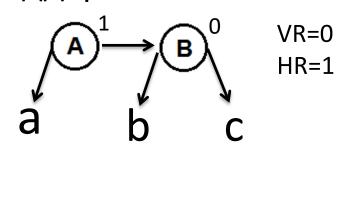


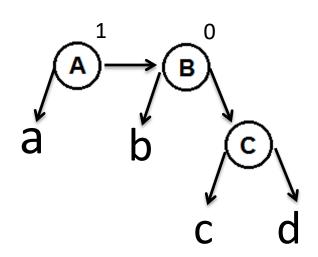
Bal помещаем в структуру дерева, переменные **HR** и **VR** – глобальные.

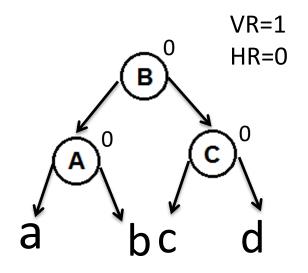
Рассмотрим добавление вершины в ДБД.

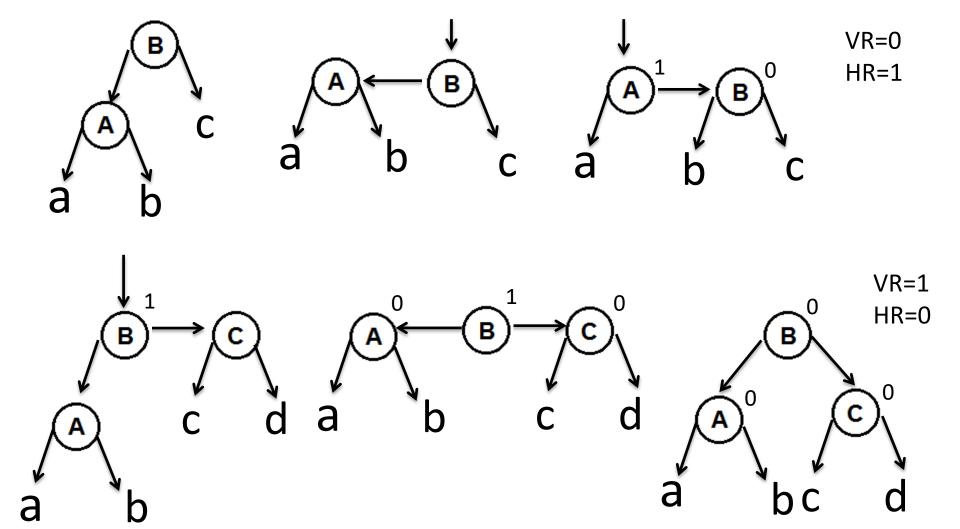
Различают <u>4 возможных ситуации</u>, возникающие при росте левых и правых поддеревьев







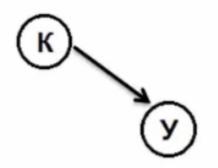


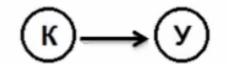


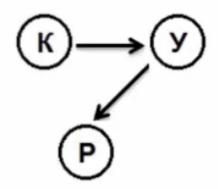
Алгоритм построения ДБД

```
VR=1 HR=1
B2INSERT(D, Vertex *&p)
IF (p=NULL) <память по адресу p>, p-->Data=D,
             p-->Left = p-->Right = NULL, p-->Bal = 0, VR = 1
ELSE IF (p-->Data > D) B2INSERT(D, p-->Left)
       IF ( VR=1 )
          IF (p-->Bal=0) q=p-->Left, p-->Left=q-->Right, q-->Right=p,
                       p=q, q-->Bal=1, VR=0, HR=1
          ELSE p-->Bal=0, VR=1, HR=0
          FI
        ELSE HR=0
```

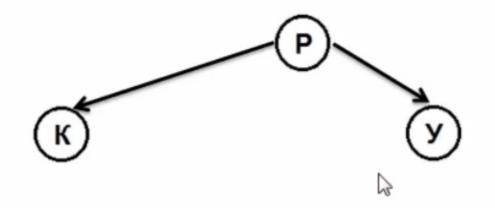
```
ELSE IF (p-->Data<D) B2INSERT(D, p-->Right)
        IF (VR=1) p-->Bal=1, HR=1, VR=0
        ELSE IF (HR=1)
                IF(p-->Bal=1) q=p-->Right, p-->Bal=0,
                            q-->Bal=0, p-->Right=q-->Left,
                            q-->Left=p, p=q, VR=1, HR=0
                ELSE HR=0
                FI
```

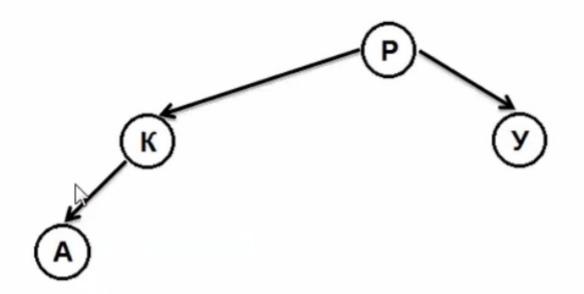


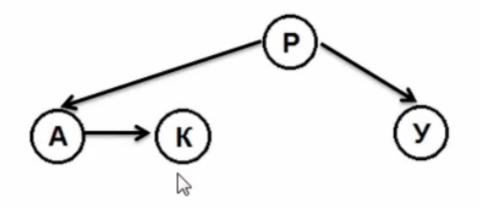


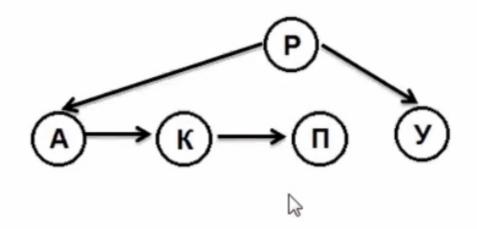


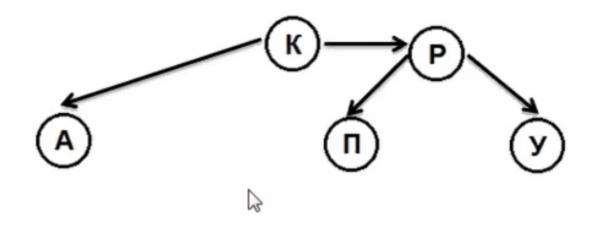


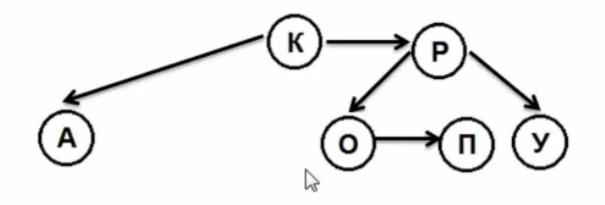


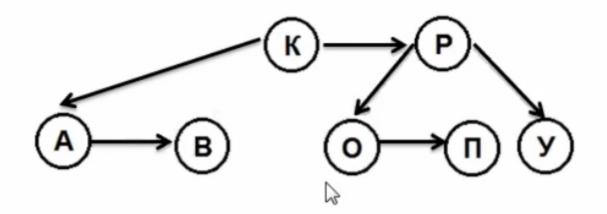


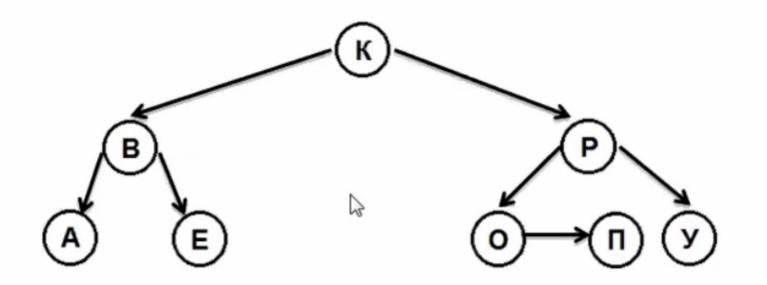


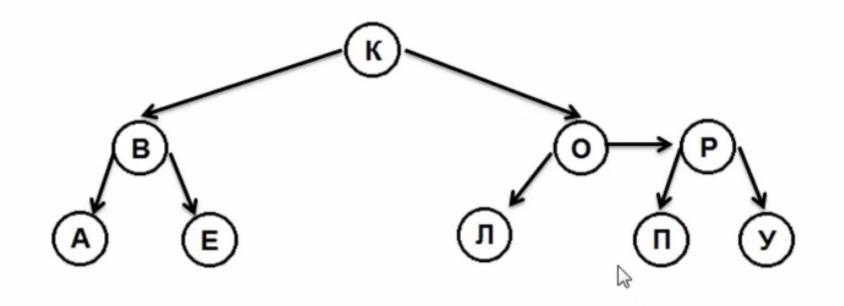


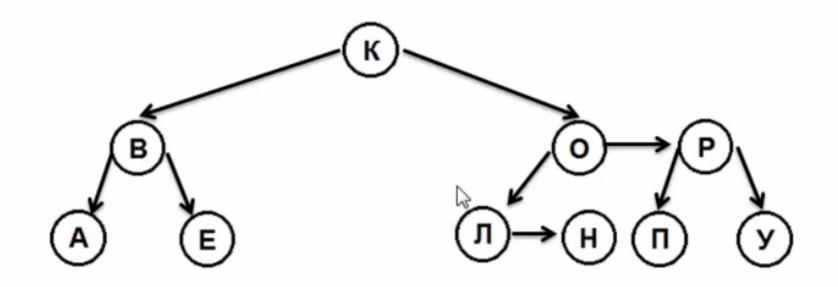


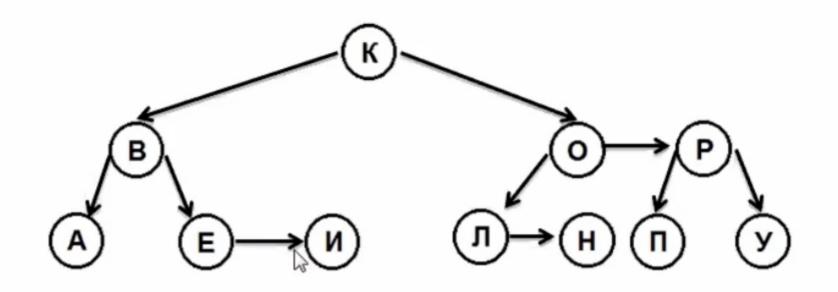


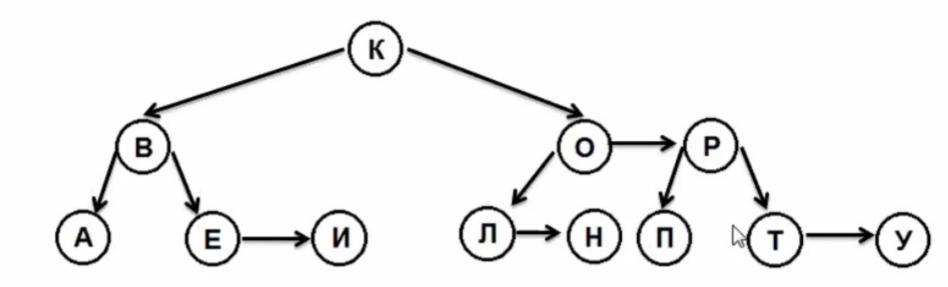












Отметим некоторые отличия:

АВЛ-деревья – подмножество всех двоичных деревьев.

А ДБД относится к Б-деревьям.

Следовательно, класс ДБД шире, а их длина пути поиска в среднем хуже, чем у АВЛ-деревьев.

Высота двоичного Б-дерева:

$$h \le \frac{\log_2(n+1)+1}{\log_2(m+1)} + 1$$

При m=1:

$$h \le \frac{\log_2(n+1)+1}{\log_2(1+1)} + 1 = \log_2(n+1)$$

Длина пути ДБД может в два раза превышать высоту:

$$\mathsf{L} \leq 2^* \log_2(n+1)$$

Для сравнения, в плохом АВЛ-дереве:

$$L \le 1,44*log_2(n+2)$$

Однако, при построении ДБД реже приходится переставлять вершины (повороты выполняются лишь в двух случаях).

Поэтому <u>ДБД</u> предпочтительней, когда **чаще добавляются вершины**, <u>АВЛ-деревья</u> предпочтительнее, когда **чаще производится поиск элементов**.

Кроме того, <u>существует зависимость от</u> <u>особенностей реализации</u>, поэтому **вопрос** о применении того или иного типа деревьев **следует решать индивидуально** для каждой конкретной задачи.

Дерево поиска	Высота		
	Минимальная	Средняя	Максимальная
исдп	log ₂ (n+1)	log ₂ (n+1)	log ₂ (n+1)
сдп	log ₂ (n+1)	1,39 log ₂ (n+1)	n
АВЛ	log ₂ (n+1)	1,025 log ₂ (n+1)	1,45 log ₂ (n+1)
ДБД	log ₂ (n+1)	1,035 log ₂ (n+1)	2 log ₂ (n+1)