Ricerca del minimo in Alberi 2-3

Cerco l'elemento minimo nell'albero v.

```
Procedura Min(v) begin if v = NULL then return NULL; while F_1(v) \neq NULL do v := F_1(v); return v; end
```

Se v è vuoto allora restituisce NULL.

Ricerca del massimo in Alberi 2-3

Cerco l'elemento massimo nell'albero v.

```
Procedura \text{Max}(v)
begin

if v = \text{NULL} then return \text{NULL};

while F_2(v) \neq \text{NULL} do

if F_3(v) = \text{NULL} then v := F_2(v)

else v := F_3(v);

return v;

end
```

C'è una leggera asimmetria tra la ricerca del minimo e quella del massimo.

```
Ricerca in Alberi 2-3
Cerco l'elemento x nell'albero v.
```

```
Procedura FIND(v, x)
   begin
          if FOGLIA(F_1(v)) then return v
          if x \le L(v) then return FIND(F_1(v), x);
          if x \le M(v) or F_3(v) = \text{NULL} then return FIND(F_2(v), x);
                                         else return FIND(F_3(v), x);
   end
Procedura IsMEMBER(v, x)
```

```
begin
p := \text{FIND}(v, x)
if \text{IsFIGLIO}(p, x) then return Vero;
then return Falso;
```

Inserimento in Alberi 2-3 (schema)

```
Procedura Insert(v,x)
begin

p := \text{Find}(v,x)
if not IsFigLio(p,x) then
begin

aggiungi in ordine il nodo x ai figli di p;

RIDUCI(p);
end
end
```

Riduzione di nodi con 4 figli in Alberi 2-3 (schema)

```
Procedura RIDUCI(\nu)
    begin
       if v ha 4 figli (ad es., f_1, f_2, f_3 e f_4) then
         begin
            crea un nodo v';
            assegna a v' i primi due figli f_1 e f_2 di v;
            (aggiornando opportunamente i valori f_1, f_2, f_3 e f_4 di v e v'
            e i valori padre di f_1 e f_2);
            if v è radice then
                          crea una nuova radice r';
                          F1(r') := v';
                          F2(r') := v;
                          aggiorna i valori padre di v \in v';
            else
                          u := padre(v);
                          poni v' figlio di u immediatamente a sinistra di v;
                          RIDUCI(u);
         end:
```

end