L2: Programare recursiva in Lisp (2)

Pentru urmatoarele probleme se cer functii Lisp programate in mod recursiv (eventual folosind functii MAP):

Un arbore binar se memoreaza in urmatoarele doua moduri

(nod nr-subarbori lista-subarbore-1 lista-subarbore-2 ...) (1)

De exemplu arborele



se poate reprezenta astfel in cele doua moduri:

(1)

(2)

Exceptand problemele 6 and 7, nu este permisa conversia intre tipuri - se vor folosi metode directe.

- 1. Se da un arbore de tipul (1). Sa se afiseze calea de la radacina pana la un nod x dat.
- 2. Sa se tipareasca lista nodurilor de pe nivelul k dintr-un arbore de tipul (1).
- Se da un arbore de tipul (1). Sa se precizeze numarul de niveluri din arbore.
- 4. Sa se converteasca un arbore de tipul (2) la un arbore de tipul (1).
- 5. Sa se intoarca adancimea la care se afla un nod intr-un arbore de tipul (1).
- 6. Sa se construiasca lista nodurilor unui arbore de tipul (1) parcurs in inordine.
- 7. Se da un arbore de tipul (1). Sa se precizeze nivelul pe care apare un nod x in arbore. Nivelul radacii se considera a fi 0.
- 8. Sa se construiasca lista nodurilor unui arbore de tipul (2) parcurs in inordine.
- 9. Sa se converteasca un arbore de tipul (1) la un arbore de tipul (2).
- 10. Se da un arbore de tipul (2). Sa se precizeze nivelul pe care apare un nod

- x in arbore. Nivelul radacii se considera a fi 0.
- 11. Se da un arbore de tipul (2). Sa se afiseze nivelul (si lista corespunzatoare a nodurilor) avand numar maxim de noduri. Nivelul rad. se considera 0.
- 12. Sa se construiasca lista nodurilor unui arbore de tipul (2) parcurs in preordine.
- 13. Se da un arbore de tipul (2). Sa se afiseze calea de la radacina pana la un nod x dat.
- 14. Sa se construiasca lista nodurilor unui arbore de tipul (2) parcurs in postordine.
- 15. Sa se construiasca lista nodurilor unui arbore de tipul (1) parcurs in postordine.
- 16. Sa se decida daca un arbore de tipul (2) este echilibrat (diferenta dintre adancimile celor 2 subarbori nu este mai mare decat 1).