

# Test Cases: AVL Tree - Delete

<b>Left rotation</b> <b>-2 0</b>		avl.Add(20); avl.Add(10); avl.Add(40); avl.Add(30); avl.Add(50); avl.RemoveNode(10);	Test: <b>OK</b>
<b>Left rotation</b> <b>-2 -1</b>		avl.Add(20); avl.Add(10); avl.Add(40); avl.Add(50); avl.RemoveNode(10);	Test: <b>OK</b>
<b>Right rotation</b> <b>2 0</b>		avl.Add(40); avl.Add(20); avl.Add(50); avl.Add(30); avl.Add(10); avl.RemoveNode(50);	Test: <b>OK</b>
<b>Right rotation</b> <b>2 1</b>		avl.Add(40); avl.Add(20); avl.Add(50); avl.Add(30); avl.Add(10); avl.RemoveNode(50);	Test: <b>OK</b>

		<pre> avl.Add(6); avl.Add(2); avl.Add(9); avl.Add(1); avl.Add(4); avl.Add(8); avl.Add(11); //B avl.Add(3); avl.Add(5); avl.Add(7); avl.Add(10); //A avl.Add(12); //C avl.Add(13); //D avl.Remove(1); </pre>	Test:
		<pre> avl.Add(5); avl.Add(2); avl.Add(8); avl.Add(1); avl.Add(3); avl.Add(7); avl.Add(10); //A avl.Add(4); avl.Add(6); avl.Add(9); avl.Add(11); //B avl.Add(12); //C </pre>	Test: OK