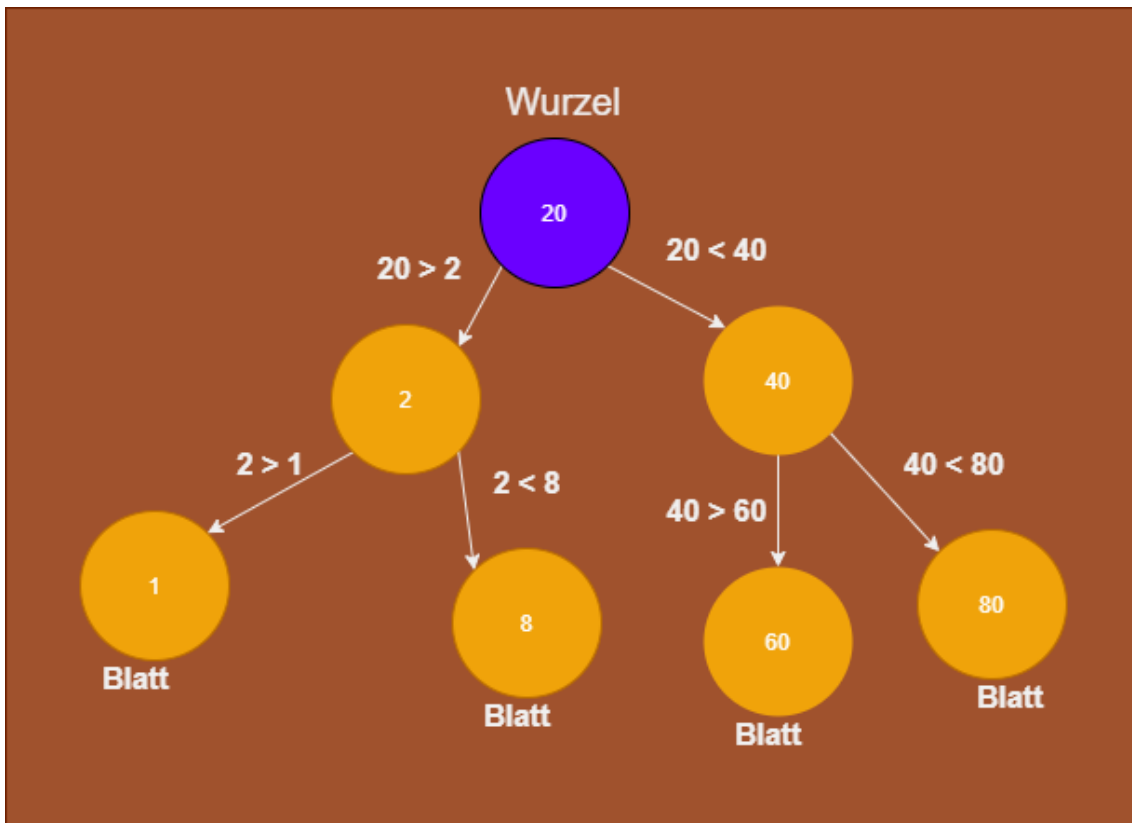


6. Übungsblatt Thema: Binärer Baum

Einführung:

Um das Thema erweiterbare Datenstrukturen abzuschließen werden hier noch zu Teilen einen Binäre Baum implementieren. Diese Datenstrukturen erlauben besonderes effiziente Suchen oder Sortierung von Sequenzen.

Was ist ein Binär Baum:



Der oberste Knoten ist die Wurzel. Die Wurzel ist immer das zuerst hinzugefügte Element. Jeder Knoten kann 0 bis 2 Kinder haben. Das Kind welches kleiner ist als der Elternknoten kommt nach links. Das Kind welches größer ist als der Elternknoten kommt nach rechts.

Bei den Testprogrammen werden wir auf eine bereits erstellte Implementierung von GetStringArray aus dem 5.Aufgabenblatt zugreifen. Der Code ist hier unten beigefügt:

```
static string GetStringArray(int[] array)
{
    if (array == null || array.Length == 0)
    {
        return "[]";
    }
    else
    {
        string endText = "[ ";

        foreach (int number in array)
        {
            endText += $"{number} ";
        }

        return endText + "];"
    }
}
```

1. Implementierung der Methoden Insert und ReturnValues in Klasse NumberBinaryTree

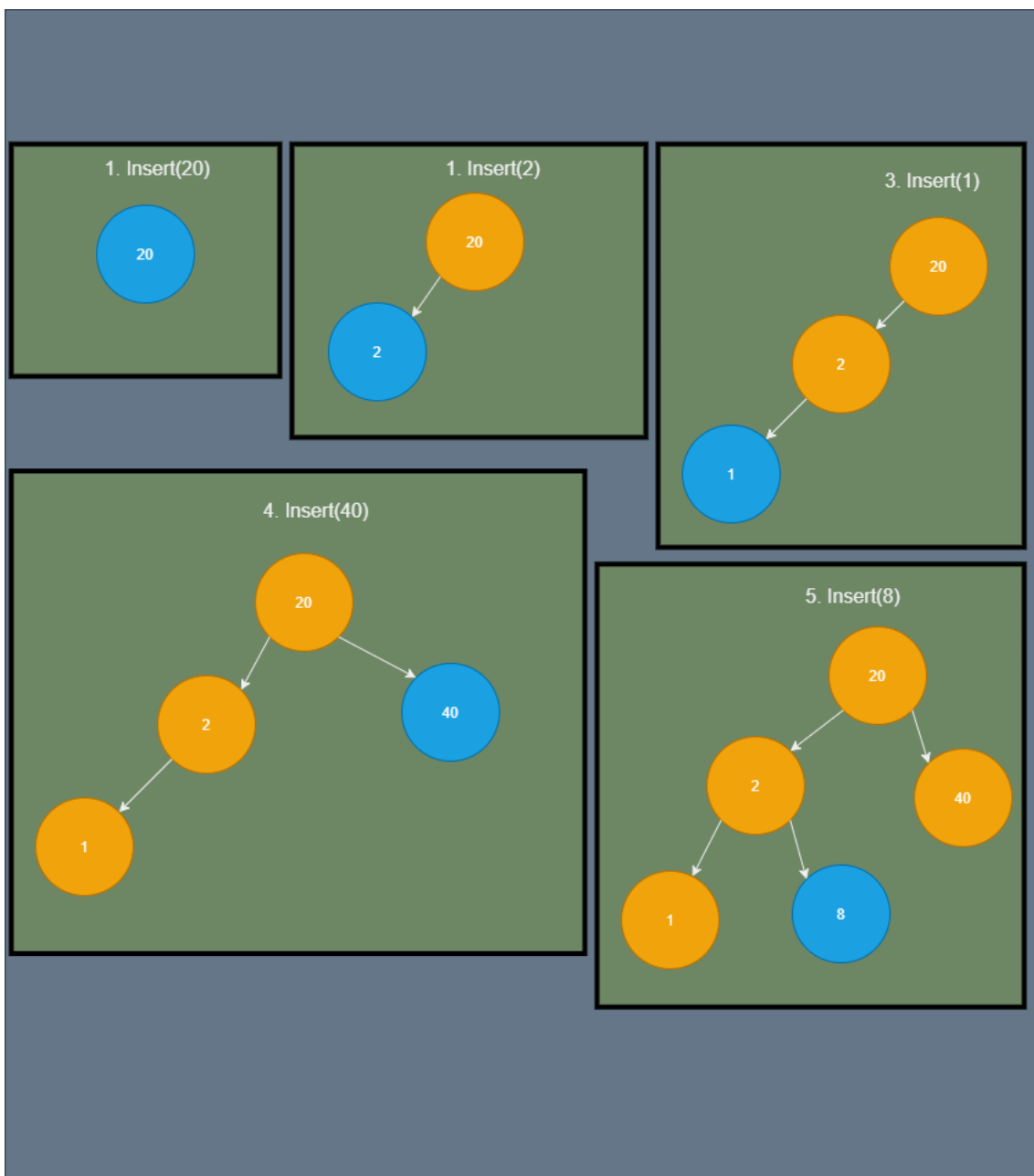
Beschreibung:

Der Name der Klasse lautet NumberBinaryTree.

Tipp: Rekursion kann bei einigen Implementierungen in diesem Aufgabenblatt sehr nützlich sein.

Es soll zuerst die Methode Insert implementiert werden. Diese Methode soll eine Integer annehmen und diesen als Node in einen Binären Baum eingefügt werden. Dabei ist wird das 1. eingefügte Element zur Wurzel des Baumes.

Folgende Abbildung verdeutlicht wie sich Insert zu verhalten hat.



Als nächstes soll die Methode `ReturnValues` implementiert werden. Diese Methode gibt alle Element des Baumes als Array zurück. Dieses Array soll genauso groß sein wie Anzahl der Element im Baum.

Dabei soll das Array aufsteigend sortiert sein.

Deklaration:

```
public class NumberBinaryTree
{
    public void Insert(int number) {}
    public int[] ReturnValues() {}
}
```

Test Program:

```
var numberQueue = new NumberBinaryTree();
Console.WriteLine(GetStringArray(numberQueue.ReturnValues()));
numberQueue.Insert(2);
Console.WriteLine(GetStringArray(numberQueue.ReturnValues()));
numberQueue.Insert(5);
numberQueue.Insert(-8);
Console.WriteLine(GetStringArray(numberQueue.ReturnValues()));
numberQueue.Insert(12);
numberQueue.Insert(222);
numberQueue.Insert(-222);
Console.WriteLine(GetStringArray(numberQueue.ReturnValues()));
```

Ausgabe sollte sein:

```
[]
[ 2 ]
[ -8 2 5 ]
[ -222 -8 2 5 12 222 ]
```

2. Implementierung Property Count

Beschreibung:

Das Property Count gibt die Anzahl aller Elemente im Baum aus. Dieses Property ist nur eine Getter

Deklaration:

```
public int Count { get; }
```

Test Program:

```
var numberQueue = new NumberBinaryTree();  
Console.WriteLine($"numberQueue.Count = {numberQueue.Count}");  
numberQueue.Insert(2);  
Console.WriteLine($"numberQueue.Count = {numberQueue.Count}");  
numberQueue.Insert(4);  
numberQueue.Insert(8);  
numberQueue.Insert(-20);  
numberQueue.Insert(0);  
Console.WriteLine($"numberQueue.Count = {numberQueue.Count}");
```

Ausgabe sollte sein:

numberQueue.Count = 0

numberQueue.Count = 1

numberQueue.Count = 5

3. Implementierung Property Maximum

Beschreibung:

Das Property Maximum gibt den größte Wert im Baum aus. Dieses Property ist nur eine Getter.

Deklaration:

```
public int Maximum
```

Test Program:

```
var numberQueue = new NumberBinaryTree();  
numberQueue.Insert(2);  
Console.WriteLine($"numberQueue.Maximum = {numberQueue.Maximum}");  
numberQueue.Insert(4);  
Console.WriteLine($"numberQueue.Maximum = {numberQueue.Maximum}");  
numberQueue.Insert(-4);  
numberQueue.Insert(-84);  
Console.WriteLine($"numberQueue.Maximum = {numberQueue.Maximum}");  
numberQueue.Insert(200);  
Console.WriteLine($"numberQueue.Maximum = {numberQueue.Maximum}");
```

Ausgabe sollte sein:

```
numberQueue.Maximum = 2  
numberQueue.Maximum = 4  
numberQueue.Maximum = 4  
numberQueue.Maximum = 200
```

4. Implementierung Property Minimum

Beschreibung:

Das Property Minimum gibt den kleinsten Wert im Baum aus. Dieses Property ist nur eine Getter.

Deklaration:

```
public int Minimum
```

Test Program:

```
var numberQueue = new NumberBinaryTree();  
numberQueue.Insert(2);  
Console.WriteLine($"numberQueue.Minimum = {numberQueue.Minimum}");  
numberQueue.Insert(4);  
Console.WriteLine($"numberQueue.Minimum = {numberQueue.Minimum}");  
numberQueue.Insert(-4);  
numberQueue.Insert(-84);  
Console.WriteLine($"numberQueue.Minimum = {numberQueue.Minimum}");
```

Ausgabe sollte sein:

```
numberQueue.Minimum = 2  
numberQueue.Minimum = 2  
numberQueue.Minimum = -84
```
