

Árvores

Árvores Binárias de Busca na STL

Prof. Edson Alves - UnB/FGA

2018

1. Introdução

2. Set

3. map

Introdução

Árvores Binárias de Busca na STL

- A STL (*Standard Template Library*) da linguagem C++ não oferece uma implementação básica de árvores binárias de busca que permita o acesso direto aos nós e seus ponteiros
- Entretanto, ela oferece tipos de dados abstratos cuja implementação usa árvores binárias de busca auto-balanceáveis
- O padrão da linguagem não especifica qual árvore deve ser utilizada na implementação, e sim as complexidades assintóticas esperadas para cada operação
- Segundo o site CppReference¹, em geral são utilizadas árvores *red-black*
- Os principais tipos de dados abstratos implementados são os conjuntos (*sets*) e os dicionários (*maps*)

¹<https://en.cppreference.com/w/>

Set

- O conjunto (set) é um tipo de dado abstrato que representa um conjunto de elementos únicos
- Estes elementos são mantidos em ordem crescente, de acordo com a implementação do operador $<$ do tipo de elemento a ser armazenado
- O tipo de dado a ser armazenado é paramétrico, e deve ser definido na instanciação do conjunto
- A principal característica dos conjuntos é a eficiência nas operações de inserção, remoção e busca
- Todas as três tem complexidade $O(\log N)$, onde N é o número de elementos do conjunto

Construção de um set

- O padrão C++11 oferece cinco construtores distintos para um set
- O primeiro deles, denominado *default constructor*, não tem parâmetros, e constrói um conjunto vazio
- O segundo, *range constructor*, permite a construção de um conjunto a partir de dois iteradores, *first* e *last*, que determinam um intervalo de valores a serem inseridos, do primeiro ao penúltimo
- Este construtor também permite a definição de um alocador de memória customizado
- O terceiro, *copy constructor*, cria uma cópia exata do set passado como parâmetro
- O quarto, *move constructor*, move o conteúdo do set passado como parâmetro para o novo conjunto
- O quinto, *initializer-list constructor*, cria um novo set com os elementos passados na lista de inicialização

Exemplo de uso dos construtores do set

```
1 #include <set>
2 #include <string>
3
4 #include <iostream>
5
6 int main()
7 {
8     std::set<int> s1;           // Conjunto de inteiros vazio
9
10    std::string s { "Teste" };
11    std::set<char> s2(s.begin() + 1, s.end()); // s2 = { 'e', 's', 't' }
12
13    std::set<char> s3(s2);      // s3 == s2
14
15    std::set<char> s4(std::move(s3)); // s4 == s2, s3 vazio
16
17    std::set<double> s5 { 2.0, 1.5, 3.7 }; // s5 = { 1.5, 2.0, 3.7 }
18
19    return 0;
20 }
```


Principais operações

- As principais operações em um conjunto são a inserção, remoção e busca, todas com complexidade $O(N)$
- A inserção é feita através do método `insert()`, que pode receber ou o valor a ser inserido ou uma lista de inicialização com os elementos a serem inseridos
- A inserção de um valor que já existe no conjunto não tem efeito
- O método `erase()` remove o nó que contém o valor passado como parâmetro, se existir tal valor no conjunto
- O retorno do método pode ser utilizado para se determinar quantos elementos foram removidos
- Para se determinar se um elemento está ou não no conjunto há duas alternativas
- A primeira é utilizar o método `count()`, cujo retorno significa o número de ocorrências do valor passado como parâmetro
- A segunda é utilizar o método `find()`: ele retorna o iterador para o elemento que contém o valor, ou o iterador para `end()`, caso contrário

Exemplo de uso das principais operações do set

```
1 #include <set>
2
3 int main()
4 {
5     std::set<int> s;
6
7     s.insert(3);           // s = { 3 }
8     s.insert(3);           // s = { 3 }
9     s.insert( { 1, 2 } ); // s = { 1, 2, 3 }
10
11     auto n = s.erase(3);   // n = 1
12     n = s.erase(4);        // n = 0
13
14     n = s.count(1);         // n = 1
15
16     auto it = s.find(3);    /// n = s.end()
17
18     return 0;
19 }
```

Operações relevantes

- O método `empty()` verifica se o conjunto está ou não vazio
- O método `size()` determina o número de elementos armazenado no conjunto
- Tanto `empty()` quando `size()` tem complexidade constante
- O método `lower_bound()` retorna um iterator para o primeiro elemento do conjunto cuja informação é maior ou igual ao valor passado como parâmetro
- O método `upper_bound()` tem comportamento semelhante, retornando um iterator para o elemento cuja informação é estritamente maior do que valor passado como parâmetro
- Ambos métodos tem complexidade $O(\log N)$

Exemplo de uso de operações relevantes no set

```
1 #include <set>
2
3 int main()
4 {
5     std::set<int> s;
6
7     auto ok = s.empty();           // ok = true
8     auto N = s.size();             // N = 0
9
10    s.insert( {10, 20, 30, 40, 50} );
11
12    auto it = s.lower_bound(17);    // *it = 20
13    it = s.lower_bound(30);        // *it = 30
14
15    it = s.upper_bound(30);         // *it = 40
16    it = s.upper_bound(50);        // *it = s.end()
17
18    return 0;
19 }
```

- A STL também oferece a implementação de um conjunto que permite a inserção de elementos repetidos, denominado `multiset`
- O retorno do método `count()` corresponde ao número de ocorrências de um mesmo valor
- O método `erase()` deve ser usado com cuidado: ele apaga todas as ocorrências do valor passado como parâmetro
- Para remover somente uma ocorrência, esta ocorrência deve ser localizada com o método `find()` e o iterador de retorno deve ser passado como parâmetro para o método `erase()`
- Uma travessia usando *range for* passa uma vez em cada ocorrência de cada elemento
- O método `equal_range()` retorna um par de iteradores que delimitam o intervalo de valores idênticos ao valor passado como parâmetro

Exemplo de uso de multiset

```
1 #include <set>
2 #include <iostream>
3
4 int main() {
5     std::multiset<int> ms { 1, 2, 2, 2, 3 };
6     auto n = ms.count(2);           // n = 3
7     auto it = ms.find(2);
8
9     ms.erase(it);                  // ms = { 1, 2, 2, 3 }
10    n = ms.count(2);                // n = 2
11    ms.erase(2);
12    ms.count(2);                    // n = 0
13
14    ms.insert( { 2, 2, 2, 2 } );
15    auto p = ms.equal_range(2);
16
17    for (auto it = p.first; it != p.second; ++it)
18        std::cout << *it << '\n';    // 2 2 2 2
19
20    return 0;
21 }
```

map



- map é um tipo abstrato de dados da STL do C++ que abstrai o conceito de dicionário
- Cada elemento do map é composto de uma chave (*key*) e um valor associado (*value*)
- Tanto o tipo da chave quanto do valor são paramétricos, e podem ser distintos
- Os elementos são ordenados por meio de suas chaves
- As operações de inserção, remoção e busca são eficientes, com complexidade $O(\log N)$, onde N é o número de elementos inseridos no map

1. [CppReference – Map](#), acesso em 03/04/2019.
2. [CppReference – Multimap](#), acesso em 04/04/2019.
3. [CppReference – Multiset](#), acesso em 04/04/2019.
4. [CppReference – Set](#), acesso em 03/04/2019.