



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL

<u>Unidad Profesional Interdisciplinaria de Ingeniería y</u> <u>Ciencias Sociales y Administrativas</u>

INGENIERIA EN INFORMATICA

Programa de Arbol AVL Grafico

Secuencia:3NM30

Nombre de integrantes

| 2022360622 | González López Luis Alberto gollpz42@gmail.com | | | |
|-------------------|---|--|--|--|
| <u>2022601061</u> | Saldaña Enriquez Carlos Abraham carlos_ase@outlook.com | | | |
| 2022602812 | Terán Cerón Johan Fernando jteranceron@gmail.com | | | |
| 2020600407 | González García Eric Gustavo e.gus.gg@gmail.com | | | |
| 2022350555 | Olivares Hernández Eduardo eo575897@gmail.com | | | |

Profesor: Dr. José Luis López Goytia

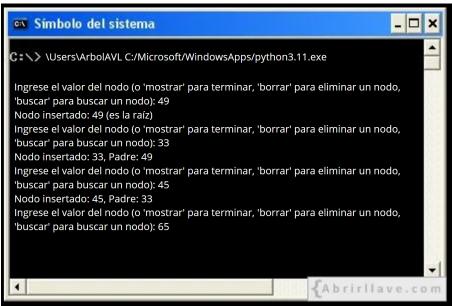
Fecha de entrega: 28/06/2024

Requerimientos

Realizar un programa de árbol AVL (un tipo de árbol binario de búsqueda autobalanceado) con operaciones básicas como la inserción y las rotaciones necesarias para mantener el balance del árbol. Cada operación debe estar diseñada para asegurar que, después de cada inserción, el árbol se mantenga balanceado, lo que permite mantener las operaciones de búsqueda, inserción y eliminación en tiempo.

Pantalla Preliminar





Condiciones equipos

Equipo 1

Nombre del SO Microsoft Windows 10 Home

Versión 10.0.19045 Compilación 19045

Tipo de sistema x64-based PC

Procesador Intel(R) Core(TM) i7-8550U CPU @ 1.80GHz, 1992 Mhz,

4 procesadores principales, 8 procesadores lógicos

Memoria física instalada (RAM) 16.0 GB

Memoria física total 15.9 GB

Memoria física disponible 5.98 GB

Memoria virtual total 18.3 GB

Grafica Intel(R) UHD Graphics 620

Equipo 2

OS Name Microsoft Windows 10 Pro

Version 10.0.19045 Build 19045

System Type x64-based PC

Processor AMD Ryzen 5 2600X Six-Core Processor, 3600 Mhz,

6 Core(s), 12 Logical

Installed Physical Memory (RAM) 16.0 GB

Total Physical Memory 15.9 GB

Available Physical Memory 6.14 GB

Total Virtual Memory 23.7 GB

Graph Readon RX 570 series

Equipo 3

Nombre del SO Microsoft Windows 11 Home Single Language

Versión 10.0.22631 compilación 22631

Tipo de sistema x64-based PC

Procesador AMD Ryzen 5 5600H with Radeon Graphics, 3301 Mhz,

6 procesadores principales, 12 procesadores lógicos

Memoria física instalada (RAM) 8.00 GB

Memoria física total 7.34 GB

Memoria física disponible 5.98 GB

Memoria virtual total 18.3 GB

Grafica NVIDIA GeForce GTX 1650

Equipo 4

Nombre del SO Microsoft Windows 10 Home Single LanguageVersión 10.0.22631 compilación 22631

Tipo de sistema x64-based PC

Procesador AMD Ryzen 3 2200U with Radeon Vega Mobile Gfx, 2500 Mhz,

2 procesadores principales, 4 procesadores lógicos

Memoria física instalada (RAM) 8.00 GB

Memoria física total 6.90 GB

Memoria física disponible 1.83 GB

Memoria virtual total 10.5 GB

AMD Radeon(TM) Vega 3 Mobile Graphics

Equipo 5

Nombre del SO Microsoft Windows 11 Pro

Versión 10.0.22000 compilación 22000

Tipo de sistema x64-based PC

Procesador AMD Ryzen 5 5600G with Radeon Graphics, 3901 Mhz,

6 procesadores principales, 12 procesadores lógicos

Memoria física instalada (RAM) 16.0 GB

Memoria física total 15.4 GB

Memoria física disponible 9.61 GB

Memoria virtual total 17.8 GB

Grafica NVIDIA GeForce RTX 2050

Capturas del funcionamiento del programa

Inicia solicitando ingresar el primer nodo que sería el nodo raiz

```
    Problems Output Debug Console Terminal Ports

Problavi.py
Ingress el valor del nodo (o 'mostrar' para terminar, 'borrar' para eliminar un nodo, 'buscar' para buscar un nodo):

■ **Terminal Ports**

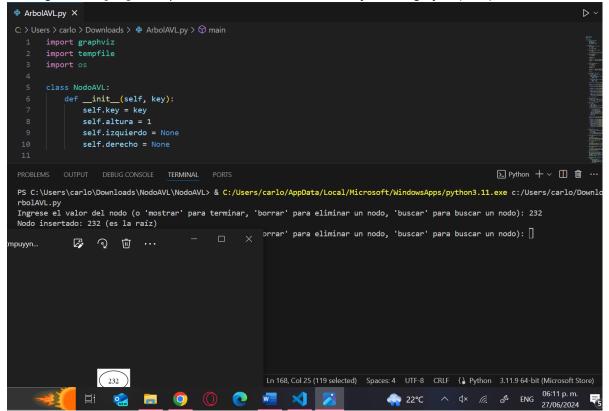
Problems Output Debug Console Terminal Ports

Problavi.py
Ingress el valor del nodo (o 'mostrar' para terminar, 'borrar' para eliminar un nodo, 'buscar' para buscar un nodo):

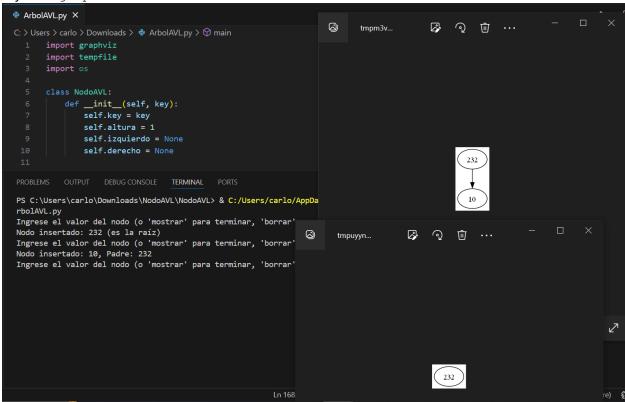
■ **Terminal Ports**

**Te
```

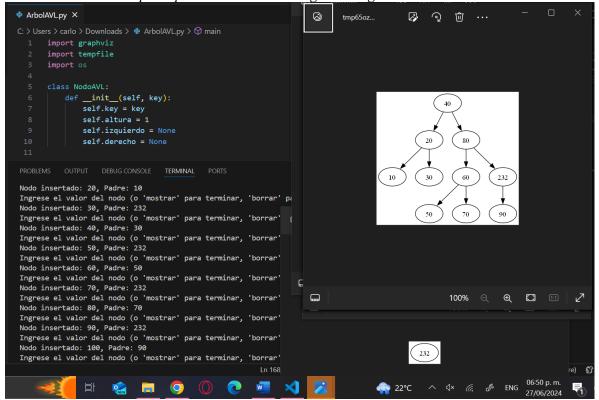
El código utiliza graphviz para mostrar el árbol AVL en un formato gráfico (PNG).



Se llama a un método auxiliar recursivo agregar_nodos para agregar todos los nodos del árbol al objeto Digraph

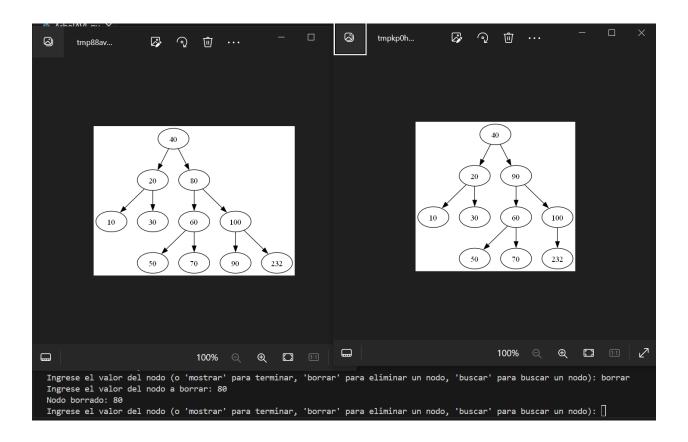


Se crea un archivo temporal para almacenar la imagen PNG generada.



La función borrar elimina un nodo del árbol AVL y asegura que el árbol se mantenga balanceado después de la eliminación

```
∑ Python + ∨ □ 🛍 ··· ^
PROBLEMS
Ingrese el valor del nodo (o 'mostrar' para terminar, 'borrar' para eliminar un nodo, 'buscar' para buscar un nodo): 30
Nodo insertado: 30, Padre: 232
Ingrese el valor del nodo (o 'mostrar' para terminar, 'borrar' para eliminar un nodo, 'buscar' para buscar un nodo): 40
Nodo insertado: 40, Padre: 30
Ingrese el valor del nodo (o 'mostrar' para terminar, 'borrar' para eliminar un nodo, 'buscar' para buscar un nodo): 50
Nodo insertado: 50, Padre: 232
Ingrese el valor del nodo (o 'mostrar' para terminar, 'borrar' para eliminar un nodo, 'buscar' para buscar un nodo): 60
Nodo insertado: 60, Padre: 50
Ingrese el valor del nodo (o 'mostrar' para terminar, 'borrar' para eliminar un nodo, 'buscar' para buscar un nodo): 70
Nodo insertado: 70, Padre: 232
Ingrese el valor del nodo (o 'mostrar' para terminar, 'borrar' para eliminar un nodo, 'buscar' para buscar un nodo): 80
Nodo insertado: 80, Padre: 70
Ingrese el valor del nodo (o 'mostrar' para terminar, 'borrar' para eliminar un nodo, 'buscar' para buscar un nodo): 90
Nodo insertado: 90, Padre: 232
Ingrese el valor del nodo (o 'mostrar' para terminar, 'borrar' para eliminar un nodo, 'buscar' para buscar un nodo): 100
Nodo insertado: 100, Padre: 90
Ingrese el valor del nodo (o 'mostrar' para terminar, 'borrar' para eliminar un nodo, 'buscar' para buscar un nodo): borrar
Ingrese el valor del nodo a borrar:
```

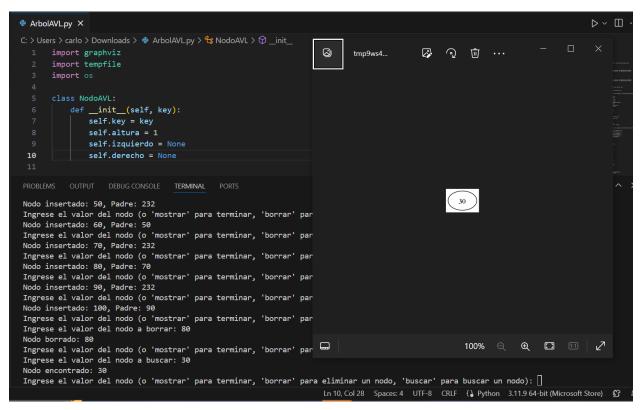


Nodo con dos hijos: Si el nodo tiene dos hijos, se encuentra el sucesor en el subárbol derecho (el nodo con la clave más pequeña en el subárbol derecho) y se reemplaza el nodo con este sucesor. Luego, se elimina el sucesor.

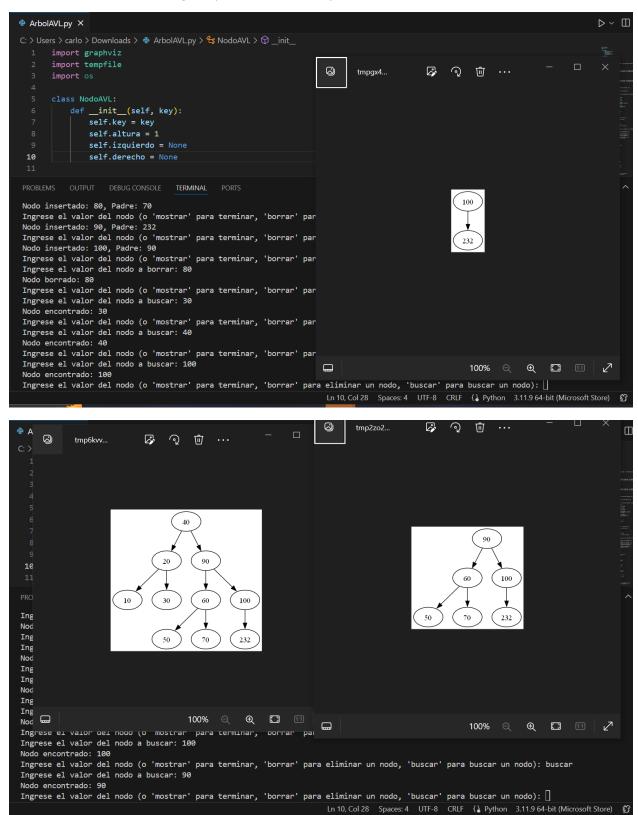
La función buscar encuentra un nodo con una clave específica en el árbol AVL.

```
Nodo insertado: 40. Padre: 30
Ingrese el valor del nodo (o 'mostrar' para terminar, 'borrar' para eliminar un nodo, 'buscar' para buscar un nodo): 50
Nodo insertado: 50, Padre: 232
Ingrese el valor del nodo (o 'mostrar' para terminar, 'borrar' para eliminar un nodo, 'buscar' para buscar un nodo): 60
Nodo insertado: 60, Padre: 50
Ingrese el valor del nodo (o 'mostrar' para terminar, 'borrar' para eliminar un nodo, 'buscar' para buscar un nodo): 70
Nodo insertado: 70, Padre: 232
Ingrese el valor del nodo (o 'mostrar' para terminar, 'borrar' para eliminar un nodo, 'buscar' para buscar un nodo): 80
Nodo insertado: 80, Padre: 70
Ingrese el valor del nodo (o 'mostrar' para terminar, 'borrar' para eliminar un nodo, 'buscar' para buscar un nodo): 90
Nodo insertado: 90, Padre: 232
Ingrese el valor del nodo (o 'mostrar' para terminar, 'borrar' para eliminar un nodo, 'buscar' para buscar un nodo): 100
Nodo insertado: 100, Padre: 90
Ingrese el valor del nodo (o 'mostrar' para terminar, 'borrar' para eliminar un nodo, 'buscar' para buscar un nodo): borrar
Ingrese el valor del nodo a borrar: 80
Nodo borrado: 80
Ingrese el valor del nodo (o 'mostrar' para terminar, 'borrar' para eliminar un nodo, 'buscar' para buscar un nodo): buscar Ingrese el valor del nodo a buscar:
```

Si el nodo no cuenta con hijos solo se mostrará el nodo solo



Pero si el nodo cuenta con algún hijo este lo mostrara junto con el



Casos de Prueba

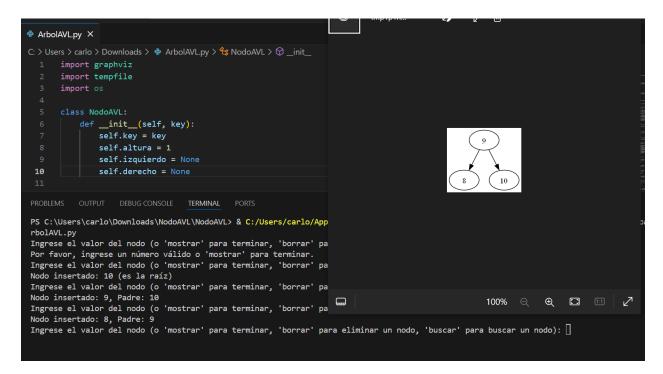
Inserción Básica:

• Inserción de una secuencia de valores y verificación de lo ingresado.

```
PS C:\Users\carlo\Downloads\NodoAVL\NodoAVL\NodoAVL> & C:/Users/carlo/AppData/Local/Microsoft/WindowsApps/python3.11.exe c:/Users/carlo/Downloads/A rbolAVL.py
Ingrese el valor del nodo (o 'mostrar' para terminar, 'borrar' para eliminar un nodo, 'buscar' para buscar un nodo): 20, 30, 40, 50
Por favor, ingrese un número válido o 'mostrar' para terminar.
Ingrese el valor del nodo (o 'mostrar' para terminar, 'borrar' para eliminar un nodo, 'buscar' para buscar un nodo):
```

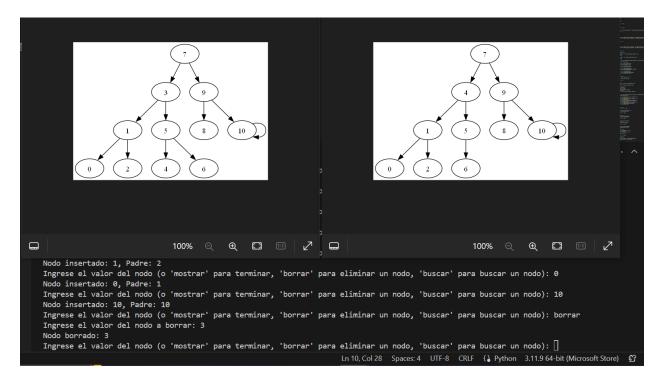
Rotación Simple:

• Verificar que una rotación simple a la izquierda o derecha se realiza correctamente cuando el árbol se desbalancea.



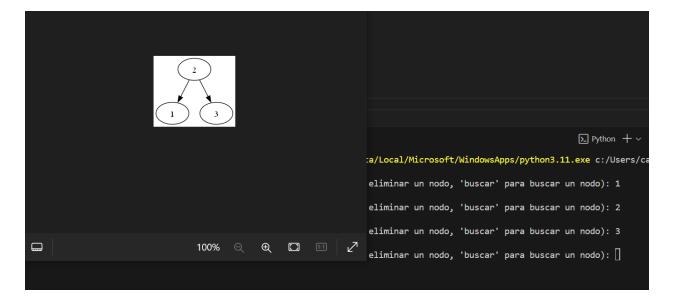
Rotación Doble:

• Verificar que una rotación doble (izquierda-derecha o derecha-izquierda) se realiza correctamente cuando el árbol se desbalancea.



Altura y Balance:

• Verificar que las alturas de los nodos y los balances se calculan correctamente después de cada inserción.



Código

```
import graphviz
import tempfile
import os
class NodoAVL:
   def __init__(self, key):
        self.key = key
        self.altura = 1
        self.izquierdo = None
        self.derecho = None
class ArbolAVL:
    def obtener_altura(self, nodo):
        if not nodo:
            return 0
        return nodo.altura
    def obtener_balance(self, nodo):
       if not nodo:
            return 0
        return self.obtener_altura(nodo.izquierdo) -
self.obtener_altura(nodo.derecho)
    def rotar_derecha(self, y):
       x = y.izquierdo
        T2 = x.derecho
        x.derecho = y
        y.izquierdo = T2
        y.altura = 1 + max(self.obtener_altura(y.izquierdo),
self.obtener_altura(y.derecho))
        x.altura = 1 + max(self.obtener_altura(x.izquierdo),
self.obtener_altura(x.derecho))
        return x
    def rotar_izquierda(self, x):
        y = x.derecho
        T2 = y.izquierdo
        y.izquierdo = x
        x.derecho = T2
```

```
x.altura = 1 + max(self.obtener_altura(x.izquierdo),
self.obtener altura(x.derecho))
        y.altura = 1 + max(self.obtener_altura(y.izquierdo),
self.obtener altura(y.derecho))
        return y
    def insertar(self, nodo, key):
        if not nodo:
            return NodoAVL(key), None
        elif key < nodo.key:
            nodo.izquierdo, padre = self.insertar(nodo.izquierdo, key)
            if padre is None:
                padre = nodo
        else:
            nodo.derecho, padre = self.insertar(nodo.derecho, key)
            if padre is None:
                padre = nodo
        nodo.altura = 1 + max(self.obtener_altura(nodo.izquierdo),
self.obtener_altura(nodo.derecho))
        balance = self.obtener_balance(nodo)
        if balance > 1 and key < nodo.izquierdo.key:</pre>
            return self.rotar_derecha(nodo), padre
        if balance < -1 and key > nodo.derecho.key:
            return self.rotar_izquierda(nodo), padre
        if balance > 1 and key > nodo.izquierdo.key:
            nodo.izquierdo = self.rotar_izquierda(nodo.izquierdo)
            return self.rotar_derecha(nodo), padre
        if balance < -1 and key < nodo.derecho.key:
            nodo.derecho = self.rotar derecha(nodo.derecho)
            return self.rotar_izquierda(nodo), padre
        return nodo, padre
    def nodo minimo(self, nodo):
        if nodo is None or nodo.izquierdo is None:
            return nodo
        return self.nodo minimo(nodo.izquierdo)
```

```
def borrar(self, raiz, key):
        if not raiz:
            return raiz
        elif key < raiz.key:
            raiz.izquierdo = self.borrar(raiz.izquierdo, key)
        elif key > raiz.key:
            raiz.derecho = self.borrar(raiz.derecho, key)
        else:
            if raiz.izquierdo is None:
                return raiz.derecho
            elif raiz.derecho is None:
                return raiz.izquierdo
            temp = self.nodo_minimo(raiz.derecho)
            raiz.key = temp.key
            raiz.derecho = self.borrar(raiz.derecho, temp.key)
        if raiz is None:
            return raiz
        raiz.altura = 1 + max(self.obtener_altura(raiz.izquierdo),
self.obtener_altura(raiz.derecho))
        balance = self.obtener_balance(raiz)
        if balance > 1 and self.obtener_balance(raiz.izquierdo) >= 0:
            return self.rotar_derecha(raiz)
        if balance < -1 and self.obtener_balance(raiz.derecho) <= 0:</pre>
            return self.rotar_izquierda(raiz)
        if balance > 1 and self.obtener balance(raiz.izquierdo) < 0:</pre>
            raiz.izquierdo = self.rotar_izquierda(raiz.izquierdo)
            return self.rotar_derecha(raiz)
        if balance < -1 and self.obtener balance(raiz.derecho) > 0:
            raiz.derecho = self.rotar derecha(raiz.derecho)
            return self.rotar_izquierda(raiz)
        return raiz
    def buscar(self, nodo, key):
        if nodo is None or nodo.key == key:
            return nodo
        if key < nodo.key:</pre>
            return self.buscar(nodo.izquierdo, key)
        return self.buscar(nodo.derecho, key)
    def recorrido_preorden(self, nodo):
        if not nodo:
```

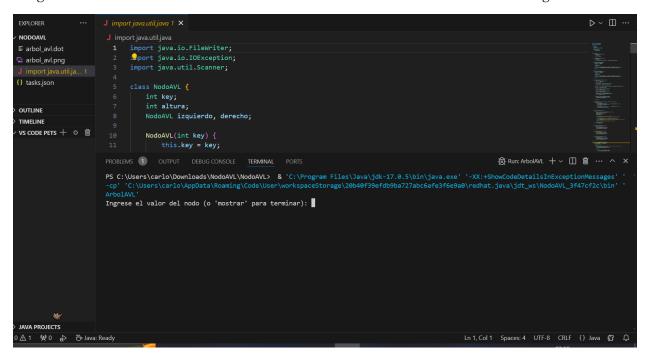
```
return
        print(nodo.key, end=" ")
        self.recorrido_preorden(nodo.izquierdo)
        self.recorrido_preorden(nodo.derecho)
    def recorrido_inorden(self, nodo):
        if not nodo:
            return
        self.recorrido_inorden(nodo.izquierdo)
        print(nodo.key, end=" ")
        self.recorrido_inorden(nodo.derecho)
    def recorrido_postorden(self, nodo):
        if not nodo:
            return
        self.recorrido_postorden(nodo.izquierdo)
        self.recorrido_postorden(nodo.derecho)
        print(nodo.key, end=" ")
    def mostrar arbol(self, nodo):
        dot = graphviz.Digraph(comment='Arbol AVL')
        self.agregar_nodos(dot, nodo)
        filename = tempfile.mktemp(suffix='.png')
        dot.format = 'png'
        dot.render(filename, view=True)
    def agregar_nodos(self, dot, nodo):
        if nodo:
            dot.node(str(nodo.key))
            if nodo.izquierdo:
                dot.edge(str(nodo.key), str(nodo.izquierdo.key))
                self.agregar_nodos(dot, nodo.izquierdo)
            if nodo.derecho:
                dot.edge(str(nodo.key), str(nodo.derecho.key))
                self.agregar_nodos(dot, nodo.derecho)
def main():
    arbol_avl = ArbolAVL()
    raiz = None
   while True:
        entrada = input("Ingrese el valor del nodo (o 'mostrar' para terminar,
 borrar' para eliminar un nodo, 'buscar' para buscar un nodo): ")
        if entrada.lower() == 'mostrar':
            break
```

```
elif entrada.lower() == 'borrar':
            borrar_valor = input("Ingrese el valor del nodo a borrar: ")
            try:
                key = int(borrar_valor)
                raiz = arbol avl.borrar(raiz, key)
                print(f"Nodo borrado: {key}")
                arbol avl.mostrar arbol(raiz)
            except ValueError:
                print("Por favor, ingrese un número válido.")
        elif entrada.lower() == 'buscar':
            buscar valor = input("Ingrese el valor del nodo a buscar: ")
            try:
                key = int(buscar_valor)
                nodo_encontrado = arbol_avl.buscar(raiz, key)
                if nodo encontrado:
                    print(f"Nodo encontrado: {nodo_encontrado.key}")
                    arbol_avl.mostrar_arbol(nodo_encontrado) # Mostrar
gráficamente el nodo encontrado
                else:
                    print("Nodo no encontrado.")
            except ValueError:
                print("Por favor, ingrese un número válido.")
        else:
            try:
                key = int(entrada)
                raiz, padre = arbol_avl.insertar(raiz, key)
                if padre:
                    print(f"Nodo insertado: {key}, Padre: {padre.key}")
                    print(f"Nodo insertado: {key} (es la raíz)")
                arbol avl.mostrar arbol(raiz)
            except ValueError:
                print("Por favor, ingrese un número válido o 'mostrar' para
terminar.")
    # Recorridos
    print("\nPreorden del árbol AVL:")
    arbol avl.recorrido preorden(raiz)
    print("\n\nInorden del árbol AVL:")
    arbol_avl.recorrido_inorden(raiz)
    print("\n\nPostorden del árbol AVL:")
    arbol_avl.recorrido_postorden(raiz)
if __name__ == "__main__":
    main()
```

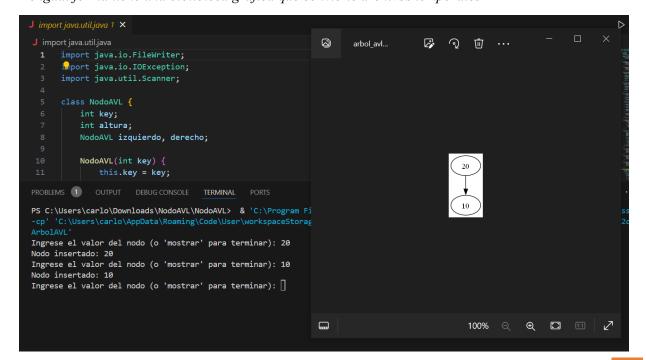
Adicionales

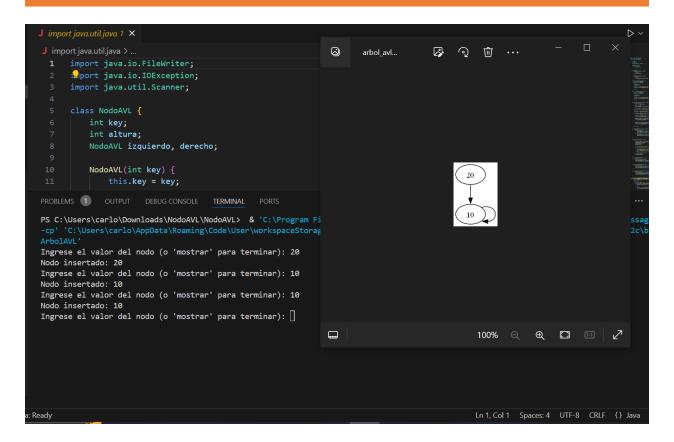
Se realizo la migración del código inicial a un lenguaje que tuviera mas oportunidad a expandirse y mejorar utilizando Java, aquí le dejamos unas pruebas de su funcionamiento.

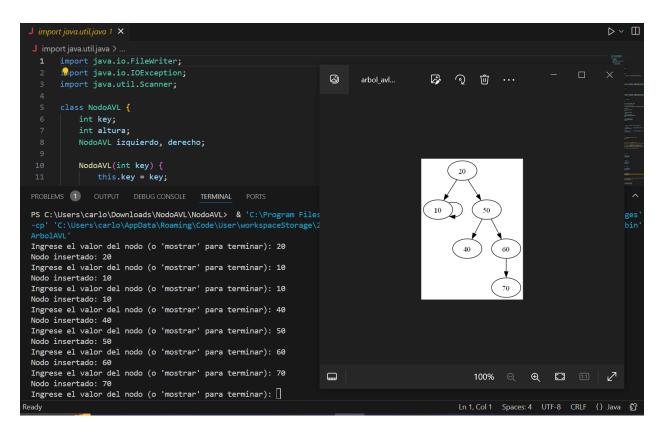
De igual manera inicia solicitando al usuario el valor del nodo inicial el cual seria catalogado como raiz



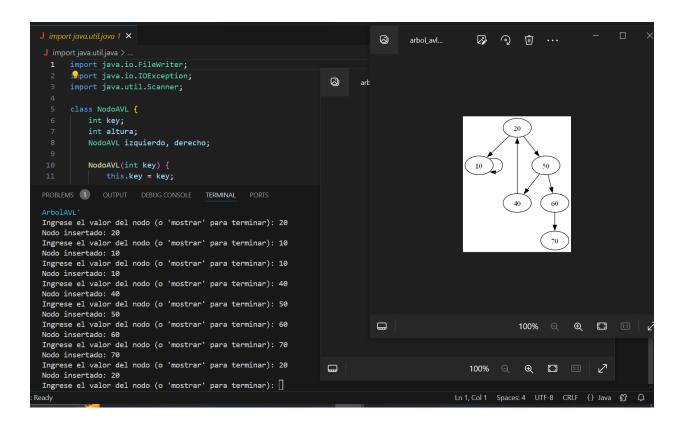
De igual forma tiene una biblioteca grafica que convierte archivos temporales

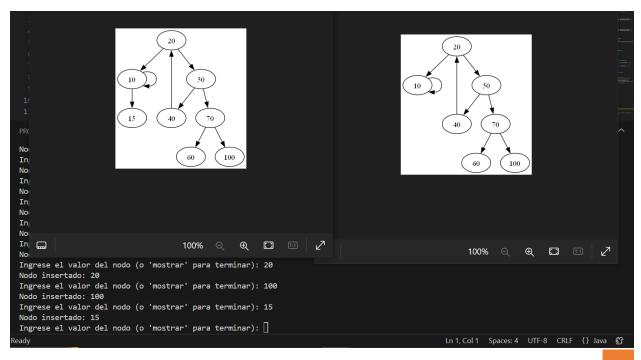






Esta versión tiene aun mucho que progresar, pero aunque no tiene las funciones de buscar o eliminar aun, a podido superar las primeras pruebas del funcionamiento con respecto al árbol AVL.





Código versión Java

```
import java.io.FileWriter;
import java.io.IOException;
import java.util.Scanner;
class NodoAVL {
    int key;
    int altura;
    NodoAVL izquierdo, derecho;
    NodoAVL(int key) {
        this.key = key;
        this.altura = 1;
class ArbolAVL {
    int obtenerAltura(NodoAVL nodo) {
        if (nodo == null)
            return 0;
        return nodo.altura;
    int obtenerBalance(NodoAVL nodo) {
        if (nodo == null)
            return 0;
        return obtenerAltura(nodo.izquierdo) - obtenerAltura(nodo.derecho);
    NodoAVL rotarDerecha(NodoAVL y) {
        NodoAVL x = y.izquierdo;
        NodoAVL T2 = x.derecho;
        x.derecho = y;
        y.izquierdo = T2;
        y.altura = Math.max(obtenerAltura(y.izquierdo), obtenerAltura(y.derecho))
+ 1;
        x.altura = Math.max(obtenerAltura(x.izquierdo), obtenerAltura(x.derecho))
+ 1;
        return x;
   NodoAVL rotarIzquierda(NodoAVL x) {
```

```
NodoAVL y = x.derecho;
        NodoAVL T2 = y.izquierdo;
        y.izquierdo = x;
        x.derecho = T2;
        x.altura = Math.max(obtenerAltura(x.izquierdo), obtenerAltura(x.derecho))
+ 1;
        y.altura = Math.max(obtenerAltura(y.izquierdo), obtenerAltura(y.derecho))
+ 1;
        return y;
    NodoAVL insertar(NodoAVL nodo, int key) {
        if (nodo == null)
            return new NodoAVL(key);
        if (key < nodo.key)</pre>
            nodo.izquierdo = insertar(nodo.izquierdo, key);
        else
            nodo.derecho = insertar(nodo.derecho, key);
        nodo.altura = Math.max(obtenerAltura(nodo.izquierdo),
obtenerAltura(nodo.derecho)) + 1;
        int balance = obtenerBalance(nodo);
        if (balance > 1 && key < nodo.izquierdo.key)</pre>
            return rotarDerecha(nodo);
        if (balance < -1 && key > nodo.derecho.key)
            return rotarIzquierda(nodo);
        if (balance > 1 && key > nodo.izquierdo.key) {
            nodo.izquierdo = rotarIzquierda(nodo.izquierdo);
            return rotarDerecha(nodo);
        if (balance < -1 && key < nodo.derecho.key) {</pre>
            nodo.derecho = rotarDerecha(nodo.derecho);
            return rotarIzquierda(nodo);
        return nodo;
```

```
void generarDot(NodoAVL nodo, FileWriter writer) throws IOException {
        if (nodo != null) {
            if (nodo.izquierdo != null) {
                writer.write("\t" + nodo.key + " -> " + nodo.izquierdo.key +
';\n");
                generarDot(nodo.izquierdo, writer);
            if (nodo.derecho != null) {
                writer.write("\t" + nodo.key + " -> " + nodo.derecho.key +
';\n");
                generarDot(nodo.derecho, writer);
        }
    void mostrarArbol(NodoAVL raiz) {
       try {
            FileWriter writer = new FileWriter("arbol_avl.dot");
            writer.write("digraph AVL {\n");
            generarDot(raiz, writer);
            writer.write("}\n");
            writer.close();
            // Ejecutar Graphviz para generar la imagen del árbol
            Runtime.getRuntime().exec("dot -Tpng arbol_avl.dot -o
arbol_avl.png");
            // Abrir la imagen generada (esto depende del sistema operativo)
            if (System.getProperty("os.name").toLowerCase().contains("win")) {
                Runtime.getRuntime().exec("rundl132 url.dll,FileProtocolHandler
arbol_avl.png");
            } else {
                Runtime.getRuntime().exec("xdg-open arbol_avl.png");
        } catch (IOException e) {
            e.printStackTrace();
   void recorridoPreorden(NodoAVL raiz) {
        if (raiz != null) {
            System.out.print(raiz.key + " ");
            recorridoPreorden(raiz.izquierdo);
            recorridoPreorden(raiz.derecho);
    void recorridoInorden(NodoAVL raiz) {
```

```
if (raiz != null) {
            recorridoInorden(raiz.izquierdo);
            System.out.print(raiz.key + " ");
            recorridoInorden(raiz.derecho);
   void recorridoPostorden(NodoAVL raiz) {
       if (raiz != null) {
            recorridoPostorden(raiz.izquierdo);
            recorridoPostorden(raiz.derecho);
            System.out.print(raiz.key + " ");
   public static void main(String[] args) {
        Scanner scanner = new Scanner(System.in);
        ArbolAVL arbolAVL = new ArbolAVL();
       NodoAVL raiz = null;
       while (true) {
            System.out.print("Ingrese el valor del nodo (o 'mostrar' para
terminar): ");
            String entrada = scanner.nextLine();
            if (entrada.equalsIgnoreCase("mostrar")) {
                break;
            try {
                int key = Integer.parseInt(entrada);
                raiz = arbolAVL.insertar(raiz, key);
                System.out.println("Nodo insertado: " + key);
                arbolAVL.mostrarArbol(raiz);
            } catch (NumberFormatException e) {
                System.out.println("Por favor, ingrese un número válido o
mostrar' para terminar.");
        // Mostrar los recorridos del árbol
        System.out.println("\nPreorden del árbol AVL:");
        arbolAVL.recorridoPreorden(raiz);
        System.out.println("\n\nInorden del árbol AVL:");
        arbolAVL.recorridoInorden(raiz);
        System.out.println("\n\nPostorden del árbol AVL:");
        arbolAVL.recorridoPostorden(raiz);
```

| | | I GI | | |
|--|--|------|--|--|
| | | | | |

Se proporciona un video con el funcionamiento de los programas, a continuación, el enlace del video:

https://youtu.be/tPzr0wUGljc