Code Instruction

4~13 : BST를 저장하기 위한 TREE와 엣지를 저장하기 위한 EDGE structure를 정의했다

39~150: 첫번째 트리를 입력받아 t1을 노드로 하는 트리에 저장하고 엣지를 EDGE 형 e2 배열에, 노드를 int형 배열 node2 배열에 저장한다

152: 만약 첫번째 트리보다 두번째 트리가 노드 수가 많다면 두번째 트리에 첫번째 트리를 잘라 붙이는 것이 효율적임으로 노드 수를 검사한다.

153~177: 트리 1의 노드 수가 트리 2보다 많다면 트리1을 보존하고 트리 2의 엣지와 노드만 체크해서 트리 1에 각 노드를 연결하고 삭제/생성된 엣지를 출력한다.

178~297: 트리 2의 노드 수가 트리 1보다 많다면 트리 2를 보존하고 트리 1의 엣지와 노드를 체크해서 트리 1에 각 노드를 연결하고 삭제/생성된 엣지를 출력한다