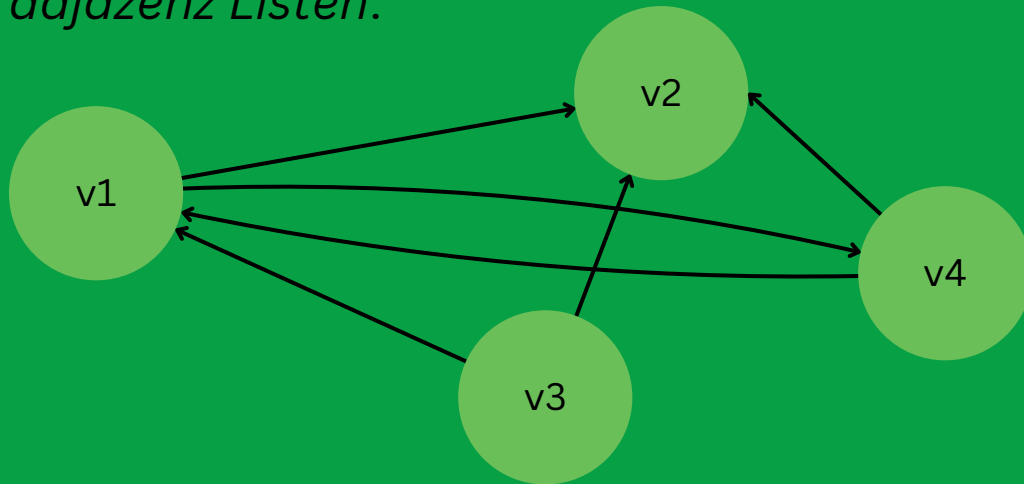


Graph 2 Wavelet Tree

Gegeben sei ein *Graph* mit den jeweiligen *adjazenz Listen*:



$Nodes = \{v1, v2, v3, v4\}$

$Edges = \{v2, v4, v1, v2, v1, v2\}$

Die Menge der *Edges* wird nun als Eingabe für den Wavelet Tree verwendet. Mittels der Bitmap wird festgehalten, an welcher Stelle eine neue *Node* beginnt; dies wird mit einer *1* dargestellt. Die Symbole selber bekommen innerhalb der *Bitmap* eine *0* zugewiesen:

| | | | | | | |
|----|----|----|----|---|---|---|
| 2 | 4 | | 1 | 2 | 1 | 2 |
| 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 |
| v1 | v2 | v3 | v4 | | | |

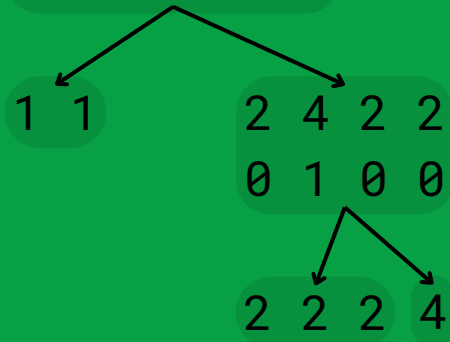
Graph 2 Wavelet Tree

Aus den *Edges* kann nun wie gewohnt ein Wavelet Tree erzeugt werden, sodass die bekannten Operationen für Wavelet Trees angewandt werden können:

2 4 1 2 1 2
1 1 0 1 0 1

Alphabet = {1, 2, 4}

Mitte = $3/2 = 1.5 = 2$



Für die Verwendung des Wavelet Trees muss die zuvor erstellte *Bitmap* (zur Markierung der jeweiligen *Nodes*) hinzugenommen werden.