

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ЭЛЕКТРОТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
«ЛЭТИ» ИМ. В.И. УЛЬЯНОВА (ЛЕНИНА)
Кафедра МО ЭВМ

ОТЧЕТ
по лабораторной работе №5
по дисциплине «Алгоритмы и структуры данных»
Тема: Красно-черное дерево

Студент гр. 9381

Авдеев Илья

Преподаватель

Фирсов М.А.

Санкт-Петербург

2020

Цель работы.

Изучить структуру БДП: красно-чёрное дерево.

Задание

Вариант 27

27	БДП: красно-чёрное дерево; действие: 1+2a	Красно-чёрные деревья – вставка. Демонстрация	
----	--	--	--

Рисунок 1: Задание

В вариантах заданий 2-ой группы (БДП и хеш-таблицы) требуется:

1) По заданной последовательности элементов Elem построить структуру данных

определённого типа – БДП или хеш-таблицу;

2) Выполнить одно из следующих действий:

а) Для построенной структуры данных проверить, входит ли в неё элемент *e* типа Elem,
и если входит, то в скольких экземплярах. Добавить элемент *e* в структуру данных.

Предусмотреть возможность повторного выполнения с другим элементом.

б) Для построенной структуры данных проверить, входит ли в неё элемент *e* типа Elem,
и если входит, то удалить элемент *e* из структуры данных (первое обнаруженное вхождение). Предусмотреть возможность повторного выполнения с другим элементом.

в) Записать в файл элементы построенного БДП в порядке их возрастания; вывести построенное БДП на экран в наглядном виде.

г) Другое действие.

Основные теоретические положения.

Красно-черное дерево - это еще одна форма сбалансированного бинарного поискового дерева. Впервые оно было представлено в 1972 году как еще одна разновидность сбалансированного бинарного дерева. Время поиска, вставки или удаления узла для красно-черного дерева является логарифмической функцией от числа узлов. Благодаря этим ограничениям, путь от корня до самого дальнего листа не более чем вдвое длиннее, чем до самого ближнего и дерево примерно сбалансировано. Операции вставки, удаления и поиска требуют в худшем случае времени, пропорционального длине дерева, что позволяет красно-чёрным деревьям быть более эффективными в худшем случае, чем обычные двоичные деревья поиска. Пусть для красно-чёрного дерева T число чёрных узлов от корня до листа равно B . Тогда кратчайший возможный путь до любого листа содержит B узлов и все они чёрные. Более длинный возможный путь может быть построен путём включения красных узлов. Однако, благодаря п.4 в дереве не может быть двух красных узлов подряд, а согласно пп. 2 и 3, путь начинается и кончается чёрным узлом. Поэтому самый длинный возможный путь состоит из $2B-1$ узлов, попеременно красных и чёрных.

1. ОПИСАНИЕ АЛГОРИТМА

Сначала проводится проверка наличия элемента структуры. Если ее нет, то функция возвращает 0.

Создается возвращаемое значение `res` типа `int` равное 0;

В цикле проводится сравнение содержимого узла с элементом `value`, если они равны к `i` прибавляется один. Если содержимое больше узла рассмотрим левое плечо, иначе правое.

2. ОПИСАНИЕ СТРУКТУР ДАННЫХ И ФУНКЦИЙ

Для решения поставленной задачи был написан класс *RBtree* для хранения БДП красно-черное дерева.

Результаты тестирования см. в приложении А.

Разработанный программный код см. в приложении Б.

2.1. Класс *RBtree*

Класс предоставляет функционал для хранения, построения, удаления и вывода БДП красно-черного дерева. Поля и методы класса приведены в таблицах 1 и 2.

Таблица 1 - Поля класса *RBtree*

Модификатор доступа	Тип и название поля	Предназначение	Значение по умолчанию
<i>private</i>	<i>Struct node</i>	Типа данных узла. Поля и методы приведены в таблице 3	-
<i>private</i>	<i>node* tree_root</i>	Указатель на корень дерева	<i>NULL</i>
<i>private</i>	<i>int size</i>	Хранит число узлов дерева	<i>0</i>

Таблица 2 - Методы класса *RBtree*

Модификатор доступа	Возвращаемое значение	Название метода и принимаемые аргументы
<i>private</i>	<i>node*</i>	<i>make_node(int value)</i>
<i>private</i>	<i>void</i>	<i>del_node(node*)</i>
<i>private</i>	<i>void</i>	<i>clear(node*)</i>
<i>private</i>	<i>node*</i>	<i>rotate_right(node*)</i>
<i>private</i>	<i>node*</i>	<i>rotate_left(node*)</i>
<i>private</i>	<i>void</i>	<i>balance_insert(node**)</i>
<i>private</i>	<i>bool</i>	<i>balance_remove_case1(node**)</i>
<i>private</i>	<i>bool</i>	<i>balance_remove_case2(node**)</i>
<i>private</i>	<i>bool</i>	<i>insert(int, node**)</i>
<i>private</i>	<i>bool</i>	<i>getmin(node**, node**)</i>
<i>private</i>	<i>bool</i>	<i>remove(node**, int)</i>
<i>private</i>	<i>bool</i>	<i>print_tree(node*& ptr, int u)</i>
<i>public</i>	<i>void</i>	<i>clear()</i>
<i>public</i>	<i>void</i>	<i>insert(int)</i>
<i>public</i>	<i>void</i>	<i>remove(int);</i>
<i>public</i>	<i>void</i>	<i>print()</i>
<i>public</i>	<i>int</i>	<i>getsize()</i>

<i>public</i>		<i>RBtree()</i>
<i>public</i>		<i>~RBtree()</i>

Memod Rbtree::RBtree.

Конструктор. Ничего не принимает. Инициализирует корень дерева равным листом.

Memod Rbtree::~~RBtree.

Деструктор. Ничего не принимает. Освобождает память от дерева с помощью метода *clear(node*)*.

Memod Rbtree::make_node.

Принимает value - значение. Создает узел с этим значением и красит его в красный цвет. Возвращает созданный узел.

Memod RBtree::del_node.

Принимает node* - узел дерева и удаляет его.

Memod Rbtree::clear.

Является рекурсивным методом. Принимает на вход *root – корень дерева, которое нужно удалить. Удаляет дерево целиком с помощью метода *del_node*.

Memod RBtree::rotate_right.

Принимает на вход node* - узел. Осуществляет поворот поддеревы этого узла вправо. Возвращает родительский узел.

Memod RBtree::rotate_left.

Принимает на вход node* - узел. Осуществляет поворот поддерева этого узла вправо. Возвращает родительский узел.

Memod RBtree::balance_insert.

Является рекурсивным методом. Принимает на вход node** - узел. Производит поиск ситуаций балансировки дерева после добавления нового узла.

Memod Rbtree::balance_remove_case1.

Является рекурсивным методом. Принимает на вход node** - узел. Производит поиск ситуаций балансировки дерева после удаления левого узла. Возвращает true если нужен баланс.

Memod Rbtree::balance_remove_case2.

Является рекурсивным методом. Принимает на вход node** - узел. Производит поиск ситуаций балансировки дерева после удаления правого узла. Возвращает true если нужен баланс.

Memod RBtree::insert.

Является рекурсивным методом. Принимает на вход value — значение и node* - узел. Находит место для вставки узла со значением value. При помощи метода *make_node* создает узел и с помощью метода *balance_insert* производит балансировку дерева. Возвращает true если нужен баланс.

Memod RBtree::getmin.

Является рекурсивным методом. Принимает на вход **root — корень дерева и *res — узел который был удален. Удаляет узел с максимальным значением. Возвращает true если нужен баланс.

Memod Rbtree::remove.

Является рекурсивным методом. Принимает на вход **root* – корень дерева в котором нужно удалить узел со значением и *value* – значение, узел с которым нужно удалить. Вызывая себя находит узел, с помощью метода *del_node* удаляет его, возвращает *true* если нужен баланс и с помощью методов *balance_remove_case1* или *balance_remove_case2* балансирует дерево.

Memod Rbtree::print_tree.

Является рекурсивным методом. Принимает на вход ***ptr* — корень дерева и *u* — глубина на котором сейчас обход. Выводит в консоль дерево.

Memod Rbtree::clear.

Ничего не принимает. Вспомогательный метод для запуска метода *clear(node*)*.

Memod Rbtree::remove.

Принимает на вход *value* – значение, узел с которым нужно удалить. Вспомогательный метод для запуска метода *remove(node*, int)*.

Memod Rbtree::print.

Ничего не принимает. Вспомогательный метод для запуска метода *print_tree(node**, int)*.

Memod Rbtree::getsize.

Ничего не принимает. Возвращает количество дерева.

2.2. Структура Node

Тип данных элемента списка. Поля структуры приведены в таблице 3.

Таблица 3 - Поля структуры node

Модификатор доступа	Тип и название поля	Предназначение	Значение по умолчанию
<i>public</i>	<i>struct node* left</i>	Указатель на левого потомка	<i>NULL</i>
<i>public</i>	<i>struct node* right</i>	Указатель на правого потомка	<i>NULL</i>
<i>public</i>	<i>int value</i>	Значение узла	-
<i>public</i>	<i>bool col</i>	Цвет узла	1
<i>public</i>	<i>int num</i>	Порядковый номер узла	-

2.3. Функция main

Для начала объявляются следующие переменные:

- *n* — вводимое значение для записи в дерево;
- *tree* — Хранит дерево;
- *cin* – переменная для проверки ввода пользователя
- *c* — переменная хранящая выбор пользователя
- *exit* – переменная для проверки условия выхода из программы

Производится настройка русского языка для консоли.

Далее происходит вход в цикл выбора способа ввода. Считывается выбранное пользователем действие (цифра от 1 до 3). Если пользователь выбрал создать из случайных чисел дерево, программа входит в цикл ввода размера дерева. Затем программа входит в первый основной цикл программы. В нем, если пользователь выбрал консольный ввод, он будет вводить числа, из которых создается дерево. Если он выбрал случайное дерево, то в цикле от 0 до введенного размера, генерируются числа из которых будет состоять дерево. Если из файла, то дерево введется из текстового документа lin.txt.

Затем входит в цикл в основной цикл программы, где пользователю будет предложена узнать есть ли определенный элемент в дереве. Для этого он должен вводить интересующий его элемент, и если его нет, программа предложит ввести его в дерево.

Вывод

В ходе работы над поставленным заданием был изучена такая структура данных, как БДП красно-черное дерево, был разработан класс, включающий в себя методы работы с БДП красно-черное дерево, также была реализована функция проверки наличия введенного элемента в дереве. Программа была успешно протестирована на работоспособность.

ПРИЛОЖЕНИЕ А

ТЕСТИРОВАНИЕ

Таблица А.1 - Примеры тестовых случаев на некорректных данных

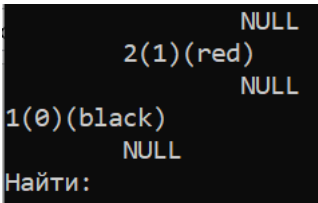
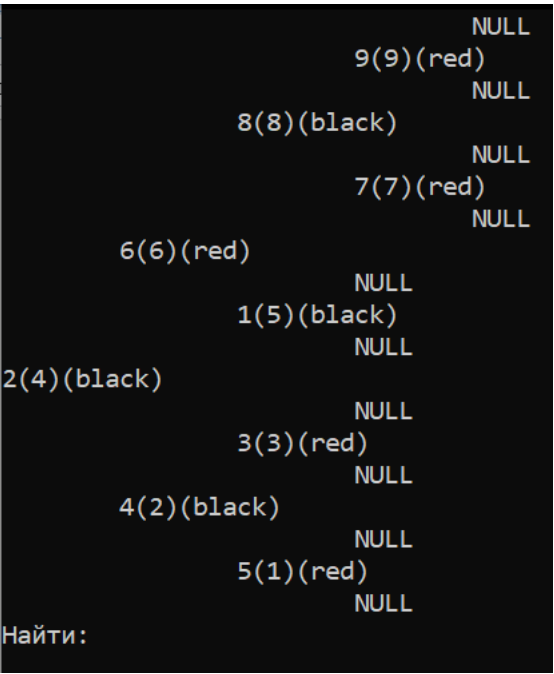
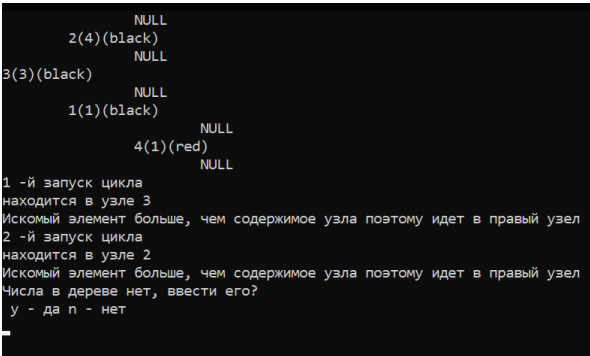
№ п/п	Входные данные	Выходные данные
1.	f	Нужно ввести число, попробуй еще
2.	9	Нужно ввести 1 или 2, чтобы выйти из программы нужно нажать esc
3.	2 2 1	 <pre> NULL 2(1)(red) NULL 1(0)(black) NULL Найти: </pre>
4.	1 f	Нужно ввести число, попробуй еще
5.	3 1	 <pre> NULL 9(9)(red) NULL 8(8)(black) NULL 7(7)(red) NULL 6(6)(red) NULL 1(5)(black) NULL 2(4)(black) NULL 3(3)(red) NULL 4(2)(black) NULL 5(1)(red) NULL Найти: </pre>

Таблица А.2 - Примеры тестовых случаев на корректных данных

№ п/п	Входные данные	Выходные данные
6.	2 4 1 7	 <pre> NULL 2(4)(black) NULL 3(3)(black) NULL 1(1)(black) NULL 4(1)(red) NULL 1 -й запуск цикла находится в узле 3 Искомый элемент больше, чем содержимое узла поэтому идет в правый узел 2 -й запуск цикла находится в узле 2 Искомый элемент больше, чем содержимое узла поэтому идет в правый узел Числа в дереве нет, ввести его? у - да п - нет </pre>
7.	8 esc	Выход из программы
8.	2 200	Построено дерево из 200 элементов, заполненное случайными числами от 0 до 400
9.	-1	Нужно ввести число, попробуй еще
10.	1 0	 <p>Пустое дерево</p>

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

ИСХОДНЫЙ КОД ПРОГРАММЫ

```
#include <iostream>
#include <time.h>
#include <fstream>
#include <conio.h>

class RBtree
{
    struct node
    {
        node* left, * right;
        int value;
        int num;
        bool red;
    };
    node* tree_root;
    int size;
private:
    node* make_node(int value);
    void del_node(node*);
    void clear(node*);
    node* rotate_right(node*);
    node* rotate_left(node*);
    void balance_insert(node**);
    void balance_insert_demo(node**);
    bool balance_remove_case1(node**);
    bool balance_remove_case2(node**);
    bool insert(int, node**);
    bool insert_demo(int, node**);
    bool getmin(node**, node**);
    bool remove(node**, int);
    void print_tree(node*& ptr, int u);
public:
    RBtree();
    ~RBtree();
    void clear();
    int find(int);
    int findlog(int);
    void insert(int);
    void insert_demo(int);
```

```

        void remove(int);
        void print();
        int getsize() { return size; }
};

RBtree::RBtree()
{
    tree_root = 0;
    size = 0;
}

RBtree::~~RBtree()
{
    clear(tree_root);
}

RBtree::node* RBtree::make_node(int value)
{
    size++;
    node* n = new node;
    n->num = size;
    n->value = value;
    n->left = n->right = NULL;
    n->red = true;
    return n;
}

void RBtree::del_node(node* node)
{
    size--;
    delete node;
}

void RBtree::clear(node* node)
{
    if (!node) return;
    clear(node->left);
    clear(node->right);
    del_node(node);
}

RBtree::node* RBtree::rotate_left(node* n)

```

```

{
    node* right = n->right;
    node* rleft = right->left;
    right->left = n;
    n->right = rleft;
    return right;
}

RBtree::node* RBtree::rotate_right(node* n)
{
    node* left = n->left;
    node* lright = left->right;
    left->right = n;
    n->left = lright;
    return left;
}

void RBtree::balance_insert(node** root)
{
    node* left, * right, * lleft, * lright;
    node* node = *root;
    if (node->red) return;
    left = node->left;
    right = node->right;
    if (left && left->red)
    {
        lright = left->right;
        if (lright && lright->red)
        {
            left = node->left = rotate_left(left);
        }
        lleft = left->left;
        if (lleft && lleft->red)
        {
            node->red = true;
            left->red = false;
            if (right && right->red)
            {
                lleft->red = true;
                right->red = false;
                return;
            }
        }
    }
}

```

```

        *root = rotate_right(node);
        return;
    }
}

if (right && right->red)
{
    lleft = right->left;
    if (lleft && lleft->red)
    {
        right = node->right = rotate_right(right);
    }
    lright = right->right;
    if (lright && lright->red)
    {
        node->red = true;
        right->red = false;
        if (left && left->red)
        {
            lright->red = true;
            left->red = false;
            return;
        }
        *root = rotate_left(node);
        return;
    }
}
}

void RBtree::balance_insert_demo(node** root)
{
    node* left, * right, * lleft, * lright;
    node* node = *root;
    if (node->red) return;
    left = node->left;
    right = node->right;
    if (left && left->red)
    {
        lright = left->right;
        if (lright && lright->red)
        {
            system("cls");

```

```

        this->print();
        std::cout << "Обнаружена ситуация! Находится в узле " <<
(*root)->num << "\n";
        _getch();
        left = node->left = rotate_left(left);
        system("cls");
        this->print();
        _getch();
    }
    lleft = left->left;
    if (lleft && lleft->red)
    {
        system("cls");
        this->print();
        std::cout << "Перекрашивает узлы: " << node->num << " и "
<< left->num << "\n";
        _getch();
        node->red = true;
        system("cls");
        this->print();
        std::cout << "узел " << node->num << " теперь красный";
        _getch();
        left->red = false;
        system("cls");
        this->print();
        std::cout << "узел " << left->num << " теперь черный\n";
        _getch();
        if (right && right->red)
        {
            std::cout << "узел " << right->num << " красный,
значит нужно покрасить его в черный, а узел " << lleft->num << " в красный\n";
            _getch();
            lleft->red = true;
            right->red = false;
            return;
        }
        std::cout << "Осуществляет поворот вправо относительно
узла " << node->num << "\n";
        _getch();
        *root = rotate_right(node);
        system("cls");
        this->print();

```



```

        _getch();
        return;
    }
}

if (right && right->red)
{
    lleft = right->left;
    if (lleft && lleft->red)
    {
        system("cls");
        this->print();
        std::cout << "Обнаружена ситуация! Находится в узле " <<
(*root)->num << "\n";
        _getch();
        right = node->right = rotate_right(right);
        system("cls");
        this->print();
        _getch();
    }
    lright = right->right;
    if (lright && lright->red)
    {
        system("cls");
        this->print();
        std::cout << "Перекрашивает узлы: " << node->num << " и "
<< right->num << "\n";
        _getch();
        node->red = true;
        system("cls");
        this->print();
        std::cout << "узел " << node->num << " теперь красный ";
        _getch();
        right->red = false;
        system("cls");
        this->print();
        std::cout << "узел " << right->num << " теперь черный\n";
        _getch();
        if (left && left->red)
        {

```

```

        std::cout << "узел " << left->num << " красный,
значит нужно покрасить его в черный, а узел " << lright->num << " в красный\n";
        _getch();
        lright->red = true;
        left->red = false;
        return;
    }
    std::cout << "Осуществляет поворот влево относительно узла
" << node->num << "\n";
    _getch();
    *root = rotate_left(node);
    system("cls");
    this->print();
    _getch();
    return;
}
}

bool RBtree::balance_remove_case1(node** root)
{
    node* n = *root;
    node* left = n->left;
    node* right = n->right;
    if (right && left->red)
    {
        left->red = false; return false;
    }
    if (right && right->red)
    {
        n->red = true;
        right->red = false;
        n = *root = rotate_left(n);
        if (balance_remove_case1(&n->left)) n->left->red = false;
        return false;
    }
    unsigned int mask = 0;
    node* rleft = right->left;
    node* rright = right->right;
    if (rleft && rleft->red) mask |= 1;
    if (rright && rright->red) mask |= 2;
    switch (mask)

```

```

{
case 0:
    right->red = true;
    return true;
case 1:
case 3:
    right->red = true;
    rright->red = false;
    right = n->right = rotate_right(right);
    rright = right->right;
case 2:
    right->red = n->red;
    rright->red = n->red = false;
    *root = rotate_left(n);
}
return false;
}

bool RBtree::balance_remove_case2(node** root)
{
    node* n = *root;
    node* left = n->left;
    node* right = n->right;
    if (right && right->red) { right->red = false; return false; }
    if (left && left->red)
    {
        n->red = true;
        left->red = false;
        n = *root = rotate_right(n);
        if (balance_remove_case2(&n->right)) n->right->red = false;
        return false;
    }
    unsigned int mask = 0;
    node* lleft = left->left;
    node* lright = left->right;
    if (lleft && lleft->red) mask |= 1;
    if (lright && lright->red) mask |= 2;
    switch (mask)
    {
case 0:
        left->red = true;
        return true;

```

```

case 2:
case 3:
    left->red = true;
    lright->red = false;
    left = n->left = rotate_left(left);
    lleft = left->left;
case 1:
    left->red = n->red;
    lleft->red = n->red = false;
    *root = rotate_right(n);
}
return false;
}

int RBtree::find(int value)
{
    node* n = tree_root;
    int i = 0;
    while (n)
    {
        if (n->value == value)
            i++;
        n = n->value > value ? n->left : n->right;
    }
    return i;
}

int RBtree::findlog(int value)
{
    int f = 0;

    node* n = tree_root;
    int i = 0;
    while (n)
    {
        std::cout << ++f << " -й запуск цикла\n";
        std::cout << "находится в узле " << n->num << "\n";
        if (n->value == value)
        {
            std::cout << "Элемента найден\n";
            i++;
        }
    }
}

```

```

        if (n->value > value)
        {
            std::cout << "Искомый элемент меньше, чем содержимое узла
поэтому идет в ";

            std::cout << "левый узел\n";
            n = n->left;
        }
        else
        {
            std::cout << "Искомый элемент больше, чем содержимое узла
поэтому идет в ";

            std::cout << "правый узел\n";
            n = n->right;
        }
    }
    return i;
}

bool RBtree::insert(int value, node** root)
{
    node* n = *root;
    if (!n) *root = make_node(value);
    else
    {
        //    if (value == n->value) return true;
        if (insert(value, value <= n->value ? &n->left : &n->right))
return true;

        balance_insert(root);
    }
    return false;
}

bool RBtree::insert_demo(int value, node** root)
{
    node* n = *root;
    if (!n) *root = make_node(value);
    else
    {
        //    if (value == n->value) return true;
        if (insert_demo(value, value <= n->value ? &n->left : &n-
>right)) return true;

        balance_insert_demo(root);
    }
}

```

```

    }
    return false;
}

bool RBtree::getmin(node** root, node** res)
{
    node* node = *root;
    if (node->left)
    {
        if (getmin(&node->left, res)) return balance_remove_case1(root);
    }
    else
    {
        *root = node->right;
        *res = node;
        return !node->red;
    }
    return false;
}

bool RBtree::remove(node** root, int value)
{
    node* t, * node = *root;
    if (!node) return false;
    if (node->value < value)
    {
        if (remove(&node->right, value)) return
balance_remove_case2(root);
    }
    else if (node->value > value)
    {
        if (remove(&node->left, value)) return
balance_remove_case1(root);
    }
    else
    {
        bool res;
        if (!node->right)
        {
            *root = node->left;
            res = !node->red;
        }
    }
}

```

```

        else
        {
            res = getmin(&node->right, root);
            t = *root;
            t->red = node->red;
            t->left = node->left;
            t->right = node->right;
            if (res) res = balance_remove_case2(root);
        }
        del_node(node);
        return res;
    }
    return 0;
}

void RBtree::insert(int value)
{
    insert(value, &tree_root);
    if (tree_root) tree_root->red = false;
}

void RBtree::insert_demo(int value)
{
    insert_demo(value, &tree_root);
    if (tree_root) tree_root->red = false;
}

void RBtree::remove(int value)
{
    remove(&tree_root, value);
}

void RBtree::clear()
{
    clear(tree_root);
    tree_root = 0;
}

void RBtree::print_tree(node*& ptr, int u)
{
    if (ptr == nullptr)
    {

```

```

        u++;
        for (int i = 0; i < u - 1; ++i) std::cout << "\t";
        std::cout << "NULL\n";
        return;
    }
    else
    {
        print_tree(ptr->right, ++u);
        for (int i = 0; i < u - 1; ++i) std::cout << "\t";
        std::cout << ptr->num << "(" << ptr->value << ")" (";
        if (ptr->red)
            std::cout << "red";
        else
            std::cout << "black";
        std::cout << ")\n";
        u--;
    }
    print_tree(ptr->left, ++u);
}

void RBtree::print()
{
    print_tree(tree_root, 0);
}

int withoutlog(RBtree& tree)
{
    char cin[10], exit = 0;
    int n = 1;
    while (n)
    {
        system("cls");
        tree.print();
        std::cout << "Найти: \n";
        std::cin >> cin;
        system("cls");
        if (isdigit(*cin))
        {
            n = atoi(cin);
        }
        else
        {

```



```

        std::cout << "Нужно ввести число, попробуйте еще\n";
        continue;
    }
    if (n == 0)
    {
        std::cout << "Закончить или найти 0?\n у - выйти n =
найти\n";

        while (exit != 'y' && exit != 'n')
            exit = _getch();
    }
    if (exit != 'y')
    {
        tree.print();
        if (!tree.find(n))
        {
            std::cout << "Числа в дереве нет, ввести его?\n у -
да n - нет\n";

            while (*cin != 'y' && *cin != 'n')
                *cin = _getch();
            if (*cin == 'y')
                tree.insert(n);
            system("cls");
        }
        else
        {
            std::cout << "Число в дереве есть, все равно ввести
его?\n у - да n - нет\n";

            while (*cin != 'y' && *cin != 'n')
                *cin = _getch();
            if (*cin == 'y')
                tree.insert(n);
            system("cls");
        }
    }

    if (exit == 'n')
        n = 1;
    else
        return 0;
    exit = 0;
}
}

```

```

int withlog(RBtree& tree)
{
    char cin[10], exit = 0;
    int n = 1;
    while (n)
    {
        system("cls");
        tree.print();
        std::cout << "Найти: \n";
        std::cin >> cin;
        system("cls");
        if (isdigit(*cin))
        {
            n = atoi(cin);
        }
        else
        {
            std::cout << "Нужно ввести число, попробуйте еще\n";
            continue;
        }
        if (n == 0)
        {
            std::cout << "Закончить или найти 0?\n у - найти n =
ВЫЙТИ\n";

            while (exit != 'y' && exit != 'n')
                exit = _getch();
        }
        if (exit != 'n')
        {
            tree.print();
            if (!tree.findlog(n))
            {
                std::cout << "Числа в дереве нет, ввести его?\n у -
да n - нет\n";

                while (*cin != 'y' && *cin != 'n')
                    *cin = _getch();
                if (*cin == 'y')
                    tree.insert_demo(n);
            }
        }
        else
        {

```

```

        std::cout << "Число в дереве есть, все равно ввести
его?\n y - да n - нет\n";

        while (*cin != 'y' && *cin != 'n')
            *cin = _getch();
        if (*cin == 'y')
            tree.insert_demo(n);
    }

    }

    if (exit != 'n')
        n = 1;
    else
        return 0;
    exit = 0;
}

}

int main()
{
    int n = 1, c, j = 20;
    char cin[10], exit = 0;
    RBtree tree;
    setlocale(LC_ALL, "ru");

    std::cout << "Способ ввода из консоли 1, заполнить дерево случайными
числами 2, ввести из файла 3\n";
    std::cin >> cin;
    //Выбор способа инициализации
    while (exit != 27)
    {
        if (isdigit(*cin))
        {
            c = atoi(cin);
            if ((c != 1) && (c != 2) && (c != 3))
            {
                std::cout << "нужно ввести 1 или 2 или 3, чтобы
выйти из программы нужно нажать esc\n";
                exit = _getch();
                if (exit == 27)
                    break;
            }
        }
    }
}

```

```

        else
            break;
        std::cout << "Способ ввода из консоли 1, Заполнить дерево
случайными числами 2\n";
        std::cin >> cin;
        continue;
    }
    else
    {
        std::cout << "Нужно ввести число, попробуйте еще\n";
        std::cin >> cin;
    }
}

if (exit != 27) //Выбор размеров случайного дерева
    while (1)
    {
        if (c == 2)
        {
            std::cout << "сколько узлов создать?\n";
            std::cin >> cin;
            if (isdigit(*cin))
            {
                j = atoi(cin);
                break;
            }
            else
                std::cout << "Нужно ввести число, попробуйте
еще\n";
        }
        else
            break;
    }

std::ifstream lin("lin.txt");
if (c == 3)
    if (!lin.is_open())
    {
        std::cout << "Файл не открыт";
        return -1;
    }

```

```

srand(time(0));
//Инициализация
while (n)
{
    switch (c)
    {
    case 1:
        std::cin >> cin;
        if (isdigit(*cin))
        {
            n = atoi(cin);
        }
        else
        {
            std::cout << "Нужно ввести число, попробуйте еще\n";
            continue;
        }
        while (n != NULL)
        {
            tree.insert(n);
            std::cin >> cin;
            if (isdigit(*cin))
            {
                n = atoi(cin);
            }
            else
            {
                std::cout << "Нужно ввести число, попробуйте
еще\n";
                continue;
            }
        }
        break;
    case 2:
        while (tree.getsize() < j)
        {
            n = rand() % j + rand() % j;
            tree.insert(n);
        }
        n = 0;
        break;
    case 3:

```

```

        while (!lin.eof())
        {
            lin >> n;
            tree.insert(n);
        }
    default:
        n = 0;
        break;
    }
}
lin.close();

while (exit != 27)
{
    std::cout << "Запуск программы с логами 1, Без логов 2\n";
    std::cin >> cin;
    if (isdigit(*cin))
    {
        c = atoi(cin);
        if ((c != 1) && (c != 2) && (c != 3))
        {
            std::cout << "нужно ввести 1 или 2, чтобы выйти из
программы нужно нажать esc\n";
            exit = _getch();
            if (exit == 27)
                break;
        }
        else
            break;
        continue;
    }
    else
    {
        std::cout << "Нужно ввести число, попробуйте еще\n";
        std::cin >> cin;
    }
}

system("cls");

//Запуск программы без логов

```

```

try
{
    if (exit != 27)
        if (c == 2)
            withoutlog(tree);
}
catch (const std::exception&)
{
    throw "Ошибка: Программа без логов не запущена";
}

system("cls");

//Запуск программы с логами
try
{
    if (exit != 27)
        if (c == 1)
            withlog(tree);
}
catch (const std::exception&)
{
    throw "Ошибка: Программа с логами не запущена";
}

getchar();
return 0;
}

```