

AISD lista 4

Dominik Szczepaniak

May 19, 2024

1 Zadanie 3

Ukorzenimy drzewo w centroidzie i użyjemy algorytmu z wykładu dla drzew ukorzenionych.

2 Zadanie 4

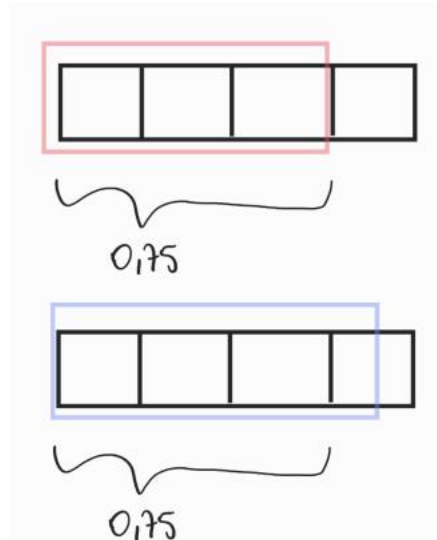
ALGORYTM HOARE'A

```
def mediana(arr, l, r, k): # mediana to k-ty najmniejszy element
    if (k > 0 and k <= r - l + 1):
        index = partition(arr, l, r)
        if (index - l == k - 1):
            return arr[index]
        if (index - l > k - 1):
            return mediana(arr, l, index - 1, k)
        return mediana(arr, index + 1, r, k - index + 1 - 1)
    return INT_MAX
```

Rozpatrzmy rozmiary kolejnych podtablic powstałych w wyniku podziału.

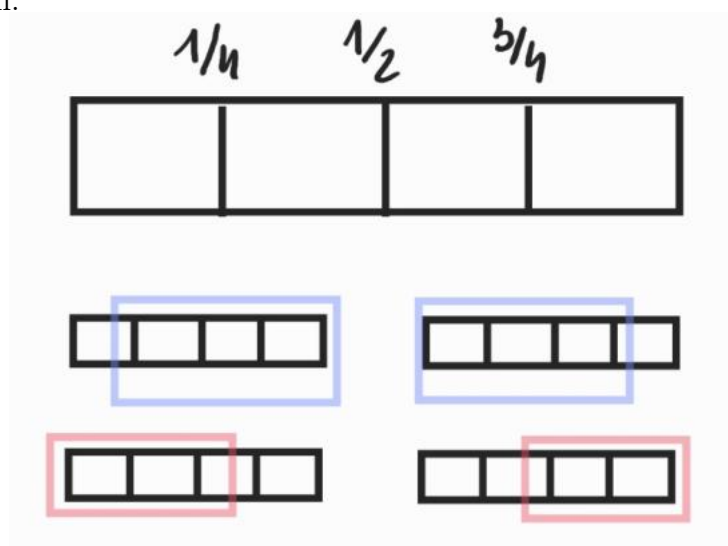
Z artykułu wiemy, że optymistyczny rozmiar kolejnej tablicy to conajwyżej $\frac{3}{4}$ rozmiaru rodzica. Jest to podział zrównoważony.

Analogicznie podział wykraczający rozmiarem nowo powstałej tablicy poza $\frac{3}{4}$ rozmiaru rodzica nazywamy podziałem nie zrównoważonym.



Powstałą tablicę która jest zrównoważona będziemy oznaczać jako czerwone dziecko.

Tablicę, które jest nie zrównoważona będziemy nazywać niebieskim dzieckiem.



Podział zrównoważony otrzymamy z prawdopodobieństwem co najmniej $\frac{1}{2}$.

Wynika to z jednostajnego rozkładu prawdopodobieństwa.

Pivot może zajmować jedną z n pozycji. Jeżeli zwrócimy uwagę na rozmiar powstałej w wyniku takiego podziału lewej podtablicy, to otrzymamy, że ten podział może mieć długość od 0 do $n - 1$.

Nie zrównoważony podział wystąpi, gdy lewy podział będzie mniejszy niż niż $\frac{1}{4}n - 1$ lub większy niż $\frac{3}{4}n$. A na to jzansa wynosi również $\frac{1}{2}$.

Tak jak ustaliliśmy dzieci czerwone to zrównoważone dzieci, a niebieskie to dzieci niezrównoważone. W takim razie w momencie, gdy przedstawiamy to za pomocą drzewa, korzeń będzie czerwony. Każdy rodzic będzie miał jedynie jefno dziecko, ponieważ w momencie gdy 'odcinamy' w algorytmie jakąś część tablicy to ta odcięta część już nas nie interesuje bo wiemy że tam nie będzie k -tego najmniejszego elementu (mediany).

Stworzymy coś takiego jak poziom czerwonych podtablic.

Oznaczmy to zmienną `red_level_numer`, gdzie numer będzie odpowiednią liczbą oznaczającą poziom zagłębienia, np. korzeń znajduje się na poziomie `red_level_0`.

Łatwo zauważyć, że rozmiar podtablicy na poziomie `red_level_l` jest nie większy niż

$$\text{len}(\text{tab_red_level_l}) \leq \left(\frac{3}{4}\right)^l \cdot n$$

Jest tak ponieważ wiemy, że dziecko czerwonej tablicy, które też jest czerwone może być co najwyżej $\frac{3}{4}$ rozmiaru rodzica.

Teraz rozważmy niebieskie podtablice-dzieci.

Będziemy chcieli je liczyć przy okazji czerwonych podtablic. W ten sposób oszacujemy złożoność.

Logiczne jest to że skoro wiemy, że szansa na podział niezrównoważony *wynosi* $\frac{1}{2}$ to szansa na to że czerwony wierzchołek będzie miał niebieskie dziecko również wynosi $\frac{1}{2}$.

Wtedy zamiast wyliczyć to dziecko na poziomie `red_level_l` w czasie równym długości tablicy - oznaczmy jako m , to wyliczymy go w czasie $m + m'$ gdzie $m' \in (\frac{3}{4}m, m)$.

W takim razie wiemy, że dla poziomu l mamy

$$E(l) = \frac{1}{2}m + \frac{1}{2}(m + m')$$

$$E(l) = m + \frac{1}{2}m'$$

Wartość oczekiwana czasu wyliczenia takiej podtablicy to $m + \frac{1}{2}m'$ oszacujmy z góry m' przez m . (W najgorszym wypasku niebieskie dziecko będzie prawie wielkości swojego rodzica)

$$E(l) \leq \text{red_level_l_size} + \frac{1}{2}(\text{red_level_l_size})$$

Analogicznie będziemy musieli dodać kolejne niebieskie dzieci. Prawdopodobieństwo k -tego niebieskiego dziecka (k -tego wyniku) jest *równe* $\frac{1}{2^k}$. Zatem wartość oczekiwana rozwija się w szereg geometryczny

$$E(l) \leq red_level_l_size(1 + \frac{1}{2} + \frac{1}{4} + \frac{1}{8} + \dots) \leq 2 \cdot red_level_l_size$$

Czyli wartość oczekiwana wyliczenia każdego czerwonego dziecka na poziomie $red - l$ jest liniowa - $O(n)$.

Teraz policzmy złożoność całego algorytmu.

Czyli wyliczenie wszystkich podtablic na kolejnych red_level

$$\left(1 + \frac{3}{4} + \dots + \left(\frac{3}{4}\right)^l\right) \cdot O(n) \leq \frac{1}{1-\frac{3}{4}} \cdot O(n) = 4 \cdot O(n) = O(n)$$

3 Zadanie 5

Kolejka priorytetowa to struktura, która przechowuje dane, które posiadają określony priorytet. Zastosowanie takiej struktury umożliwia łatwy dostęp do elementu o najwyższym priorytecie.

Wykonujemy na nich takie operacje jak:

`isEmpty()`

`insert(T, x)`

`deleteMax(T)`

Dodatkowo w poleceniu zadania mowa jest o kolejce złączalnej, która dodatkowo umożliwia łączenie dwóch kolejek w jedną.

Z warunku jak został podany w zadaniu wnioskujemy, że powinniśmy rozważyć drzewo lewicowe, które jest kopcem binarnym (wierzchołek może mieć dzieci: 0, 1 lub 2, a każdy wierzchołek spełnia warunek że rodzic jest większy od dziecka).

Warunek świadczący o lewiczowości drzewa mówi że najkrótsza możliwa droga do liści w lewym poddrzewie ma być dłuższa od najkrótszej możliwej drogi do liścia w poddrzewie prawym.

Operacja `insert` polega na stworzeniu kopca jedno-elementowego, składającego się z elementu, który chcemy wsawić. Następnie łączymy oba drzewa.

Operacja `deleteMax` polega na usunięciu korzenia. Widać, że w lewym poddrzewie korzenia jak i prawym poddrzewie korzenia mamy drzewa lewicowe, dlatego wystarczy wykonać na nich operację złączenia.

Własności:

Możemy zauważyć, że jeśli przeprowadzmy ścieżkę zawsze przez prawe dziecko to najszybciej dostaniemy się do liścia. W takim razie jeżeli długość tej ścieżki będzie równa l to łatwo zauważyć, że w całym drzewie będziemy

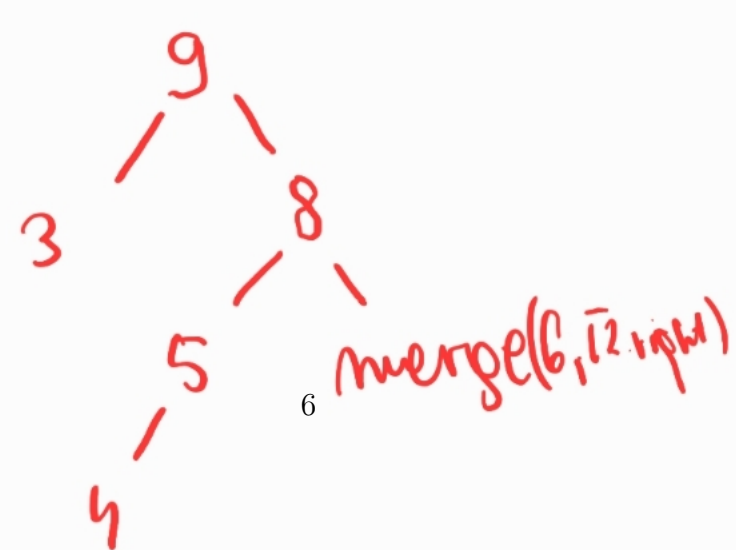
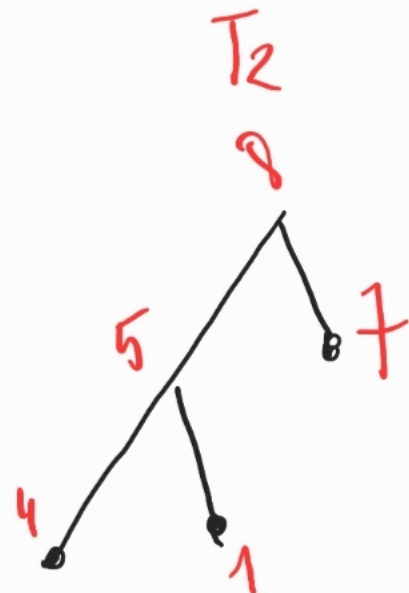
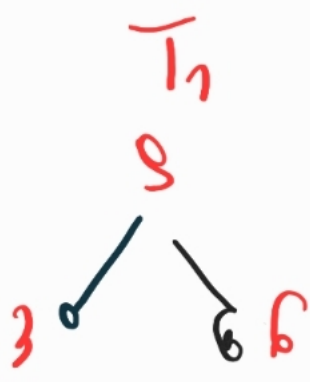
mieli przynajmniej $2^l - 1$ wierzchołków. Wiemy, że najkrótsza ścieżka do pustego liścia lewego dziecka jest conajmniej tak długa jak najkrótsza ścieżka prawego, stąd $2 * 2^l - 1 = 2^l$.

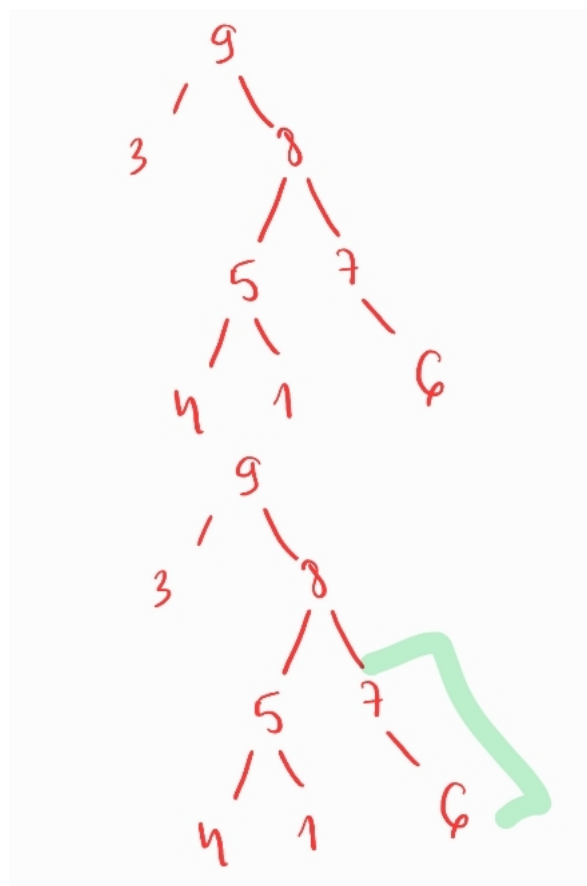
Zatem $n \geq 2^l$, a stąd $\log n \geq l$

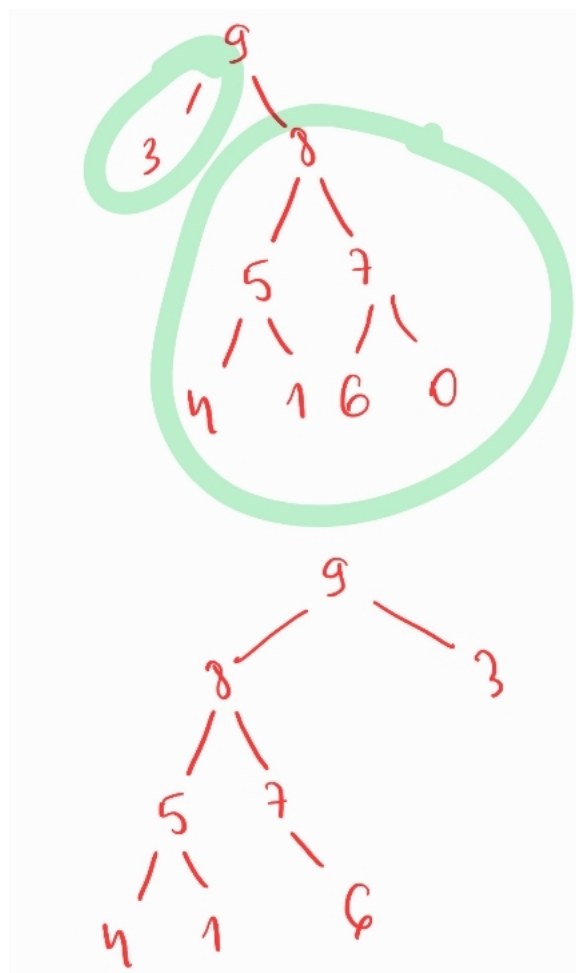
```
def scal(T1, T2):
    if isEmpty(T1):
        return T2
    if isEmpty(T2):
        return T1

    if T1.root.val > T2.root.val:
        T1.right = scal(T1.right, T2)

        if T1.left == Null:
            swap(T1.left, T1.right)
            T1.height = 1
        elif T1.right.height > T1.left.height:
            swap(T1.left, T1.right)
            T1.height = T1.right.height + 1
        return T1
    else
        T2.right = scal(T2.right, T1)
        if T2.left == Null:
            swap(T2.left, T2.right)
            T2.height = 1
        elif T2.right.height > T2.left.height:
            swap(T2.left, T2.right)
            T2.height = T2.right.height + 1
        return T2
```







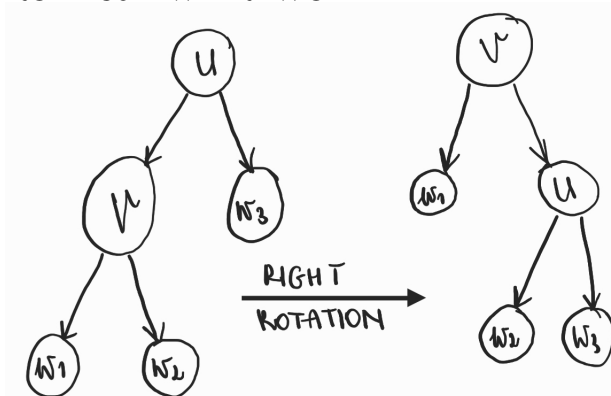
4 Zadanie 6

Drzewo BST to drzewo, które ma strukturę drzewa binarnego. Każdy węzeł posiada atrybut key, left, right, father. Klucze w tym drzewie są przechowywane w taki sposób, aby jeśli y jest węzłem znajdującym się w lewym poddrzewie węzła x , to $y.key \leq x.key$. Jeśli y jest węzłem znajdującym się w prawym poddrzewie węzła x , to $y.key \geq x.key$.

Na drzewach przeszukiwań binarnych możemy przeprowadzić wiele operacji. Insert, Delete, Search, Max, Min, Transplant

Możemy również przeprowadzić operacje rotacji w lewo i w prawo. Są to operacje odwrotne.

ROTACJA W PRAWO



ROTACJA W LEWO to odwrotna operacja do rotacji w prawo
Rozpiszmy jak wygląda rotacja w lewo

```
def left_rotate(T, v):
    u = v.right
    v.right = u.left

    if u.left != null:
        u.left.father = v
    u.father = v.father

    if v.father == null:
        T.root = u
    else if v == v.father.left:
        v.father.left = u
    else:
        v.father.right = u

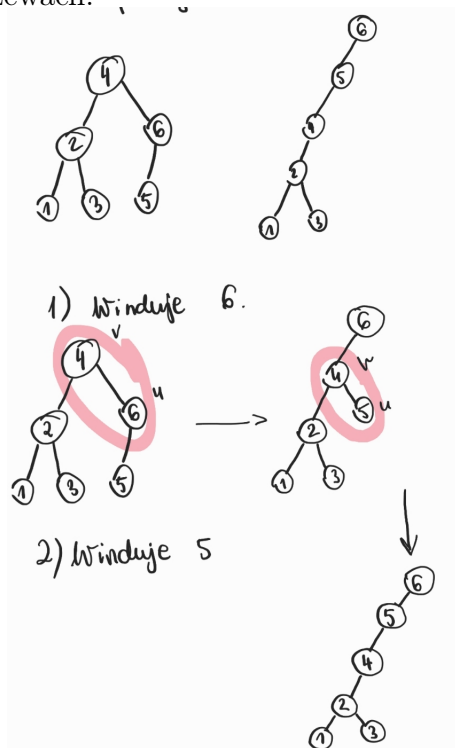
    u.left = v
    v.father = u
```

wierzchołek v to wierzchołek, który chcemy zrotować z wierzchołkiem, który jest jego prawym synem. Oznaczać go będziemy jako u .

Pokażemy, że dowolne drzewo BST da się przekształcić w inne dowolne drzewo BST (które jest zbudowane z tych samych kluczy).

Wystarczy pokazać, że wiedząc jaki jest korzeń drzewa w drzewie docelowym jesteśmy w stanie "wywindować" rotacjami odpowiedni wierzchołek

do korzenia w drzewie startowym, a następnie zrobić to samo na jego poddrzewach.



Rozwiązanie to działa ponieważ za każdym razem gdy rotujemy wierzchołek, który chcemy aby był korzeniem, z jego rodzicem to zwiększamy poziom jego położenia, a co za tym idzie kiedyś dotrzemy do korzenia.

Zatem plan działania jest taki:

- 1) Patrzymy na drzewo docelowe i patrzymy jaki jest oczekiwany korzeń.
- 2) Znajdujemy wartość tego korzenia w drzewie startowym.
- 3) Używamy algorytmu do podciągnięcia wierzchołka do korzenia.

Wiemy, że po wykonaniu jednego takiego ciągu operacji oba drzewa (startowe i docelowe) mają w prawym i lewym poddrzewie odpowiednio takie same wartości. Wynika to z własności drzew BST.

Jedyny co może się między nimi różnić to kształt tych poddrzew.

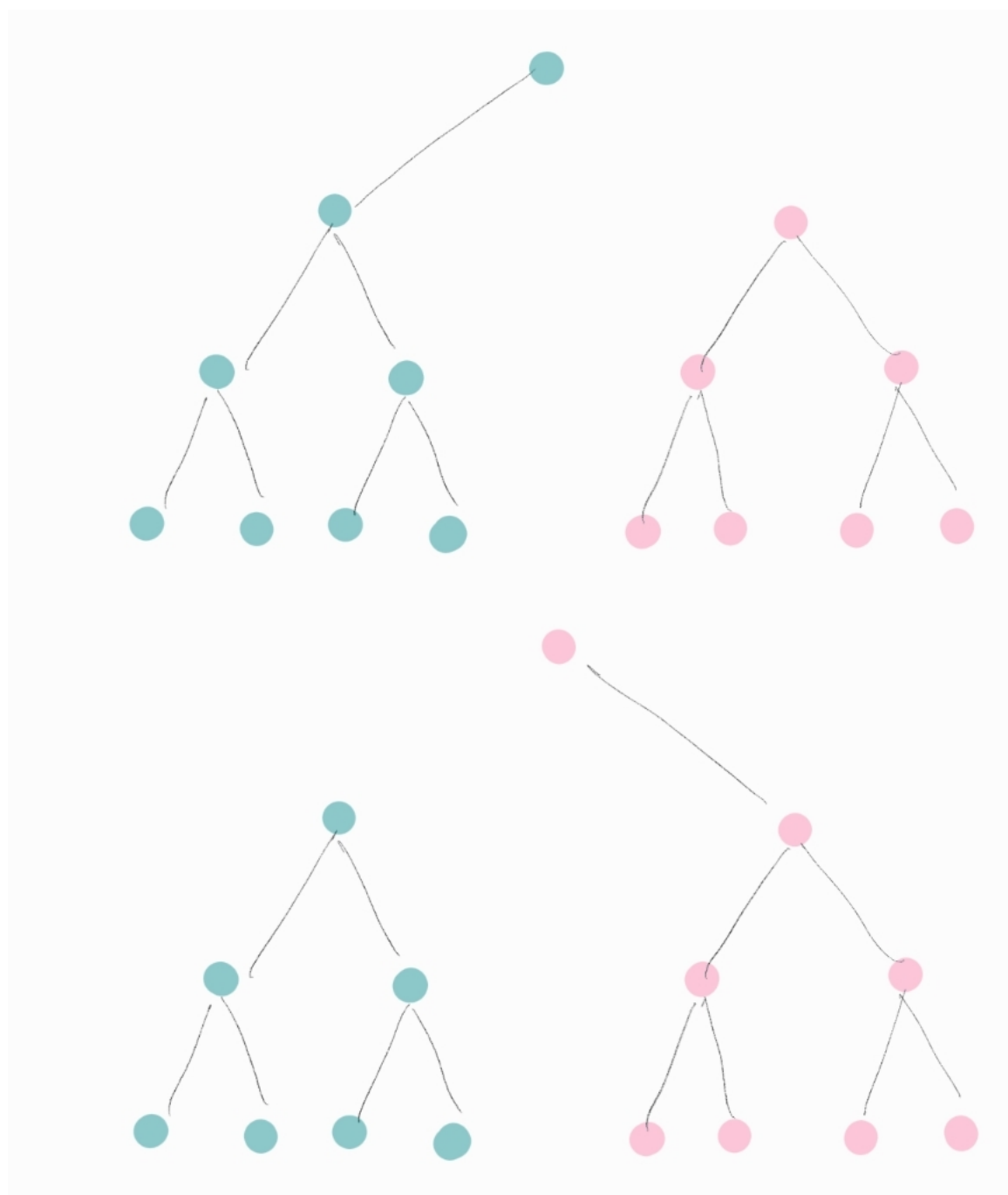
W takim razie należy kontynuować wywołanie tych 3 kroków na dwóch poddrzewach drzewa startowego

Złożoność czasowa: $O(n \cdot \log n)$

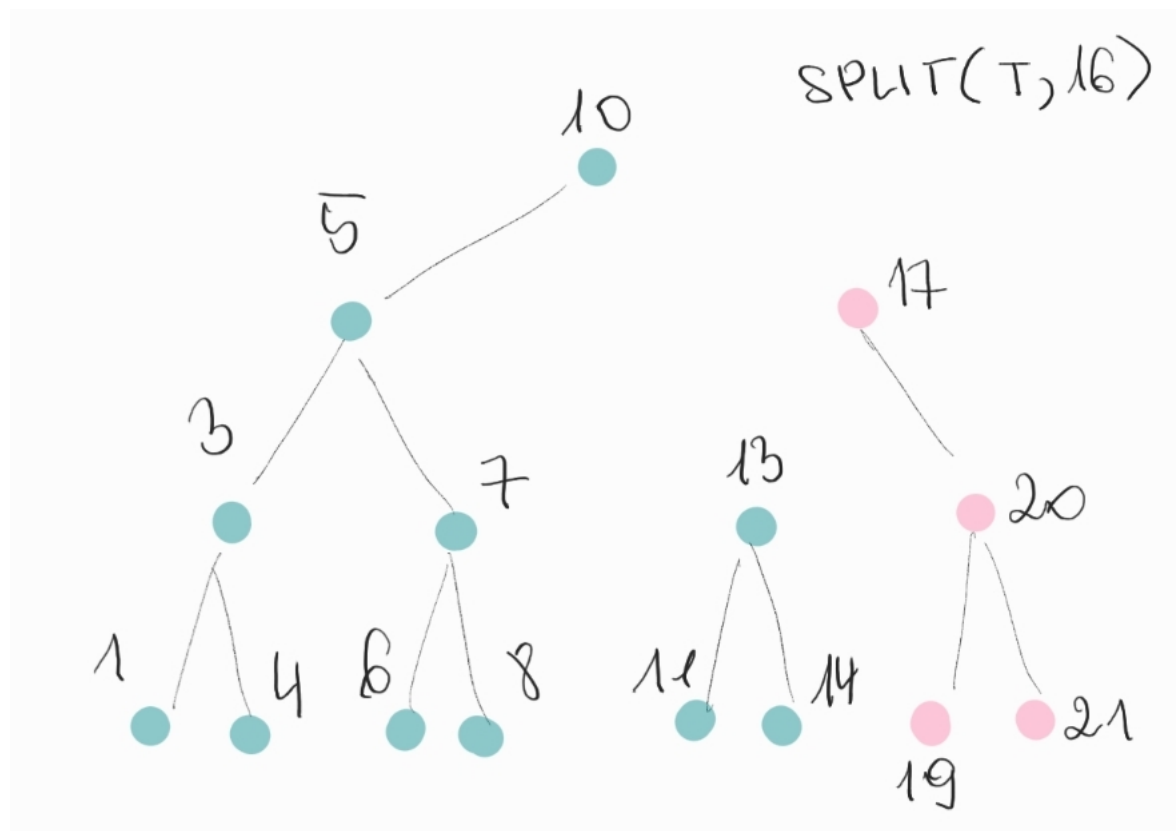
5 Zadanie 7

IDEA:

Będziemy schodzić po drzewie od korzenia w dół i w każdym takim kroku odpowiednio rozdzielimy je na dwa poddrzewa. Jedno o elementach mniejszych niż klucz i drugie większe bądź równe kluczowi.



Przykład;

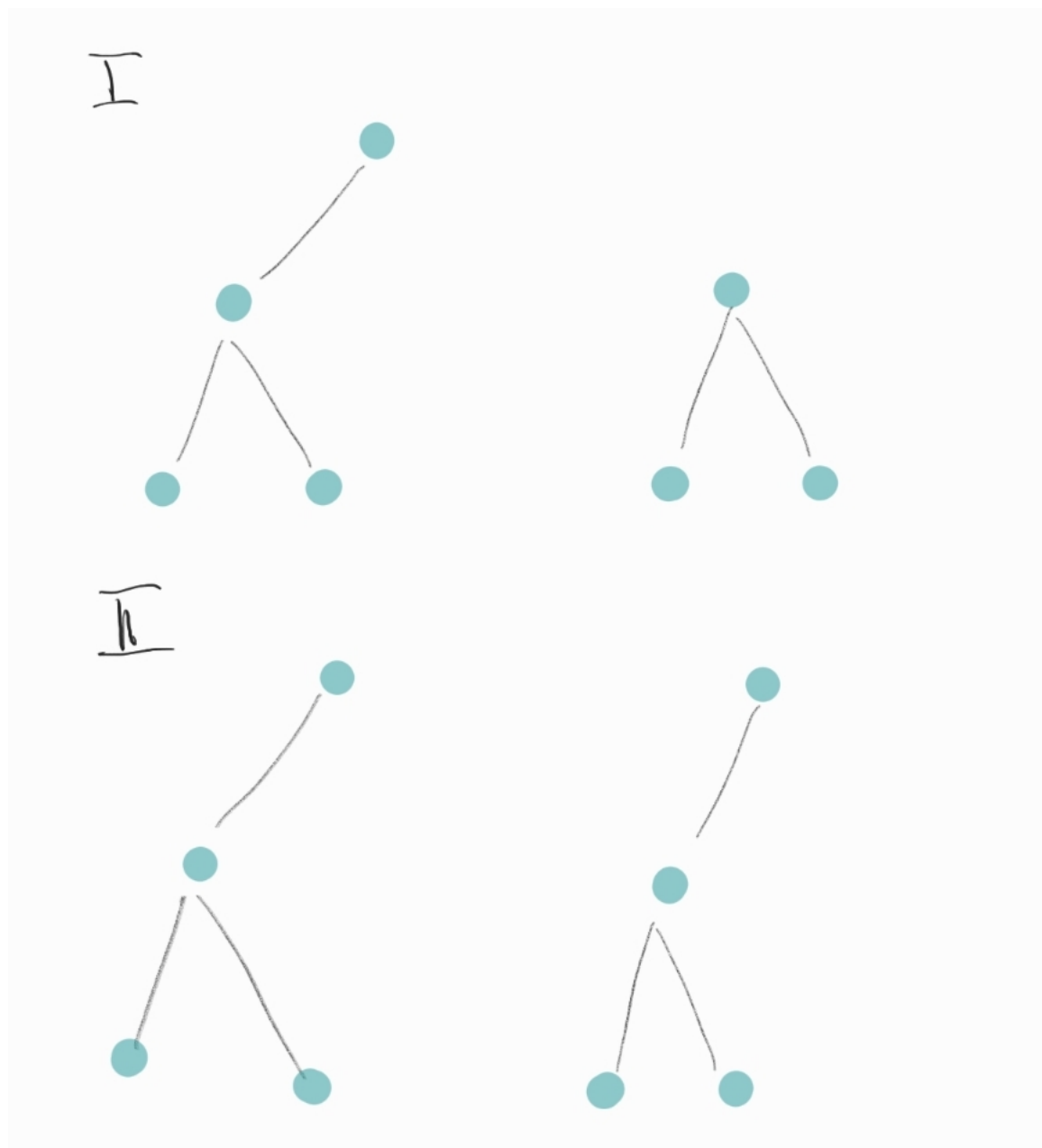


Procedura podziału zajmie nam $O(\lg n)$, ponieważ wysokość drzewa jest logarytmiczna.

Stworzymy operację $\text{Join}(T1, x, T2)$, która jako argumenty przyjmuje dwa drzewa, które są drzewami AVL.

Element x jest większy od wszystkich elementów w drzewie $T1$ i mniejszy od wszystkich elementów w drzewie $T2$.

Mamy dwa przypadki:



- 1) Joinujemy dwa drzew z czego jedno jest avl drugie ma "wystającego" rodzica. Wtedy "wystającego" rodzica odcinamy, drzewo staje się drzewem AVL a odcięty korzeń zapisujemy pod x.
- 2) Joinujemy dwa drzewa, które nie są AVL, z jednym z nich postępujemy

tak samo jak w przypadku 1, a w drugim odcinamy korzeń i po operacji join wykonujemy operację insert na drzewie AVL.

Łącząc dwa drzewa AVL nie mamy pewności czy całe drzewo będzie AVL. Wiemy za to, że zaborzenie takiego drzewa będzie na poziomie korzenia. Zatem musimy wykonać odpowiednią ilość rotacji.

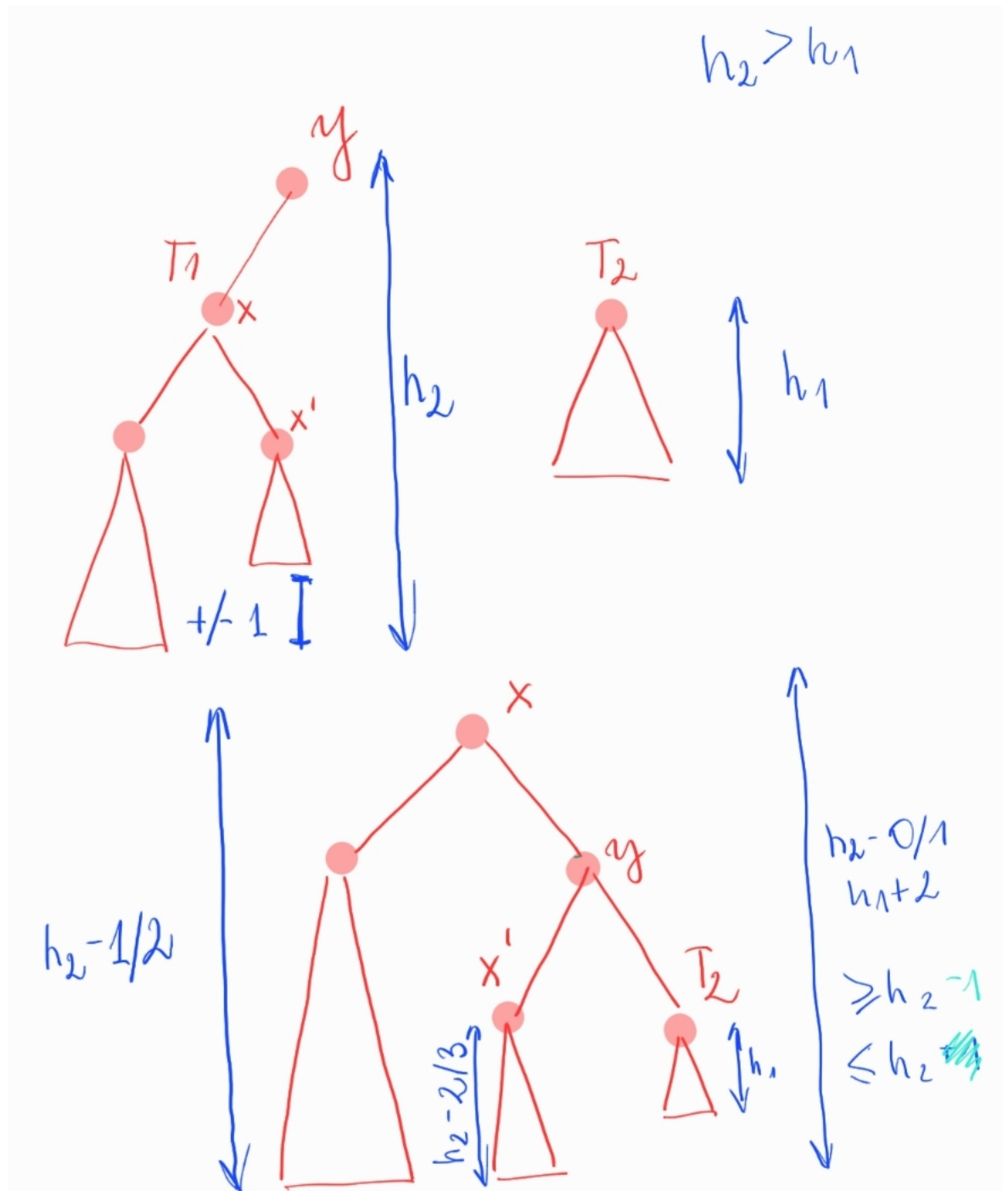
Jeśli balans jest dodatni, czyli lewe drzewo zaburza to wykonujemy prawą rotację, wpp. wykonujemy lewą rotację.

Joinować będziemy dwa drzewa o najmniejszej wysokości, tak aby wykonać jak najmniej rotacji. Oznaczmy wysokości drzew od najmniejszego do największego - $h_1, h_2, h_3, \dots, h_m$ i wiemy, że $m \leq \log_2 n$

Policzmy ile rotacji wykonujemy:

$$h_2 - h_1 + h_3 - h'_2 + h_4 - h'_3 + \dots + h_m - h_{m-1} \leq h_m - h_1 \leq h_m$$

$$-h_1 + (h_2 - h_2) + (h_3 - h_3) + \dots + (h_{m-1} - h_{m-1}) + h_m = h_m - h_1 \leq h_m \leq \log_2 n$$



$$(h_2 - h_1) + (h_3 - h_2') + (h_4 - h_3')$$



$$h_2' \geq h_2 - 1$$

$$\leq h_2$$

$$h_2 - h_1 + h_3 - (h_2 - 1) + h_4 - (h_3 - 1)$$

$$\cancel{h_2} - h_1 + \cancel{h_3} - \cancel{h_2} + 1 + \cancel{h_4} - \cancel{h_3} + 1$$

$$h_m - h_1 + 1 + 1 + 1 + 1 \dots$$

$$\underbrace{h_m - h_1} + \log n \leq 2 \log n$$

$$\leq \log n \quad \Theta(\log n)$$

6 Zadanie 8

Proponowana struktura: drzewa czerwono-czarne

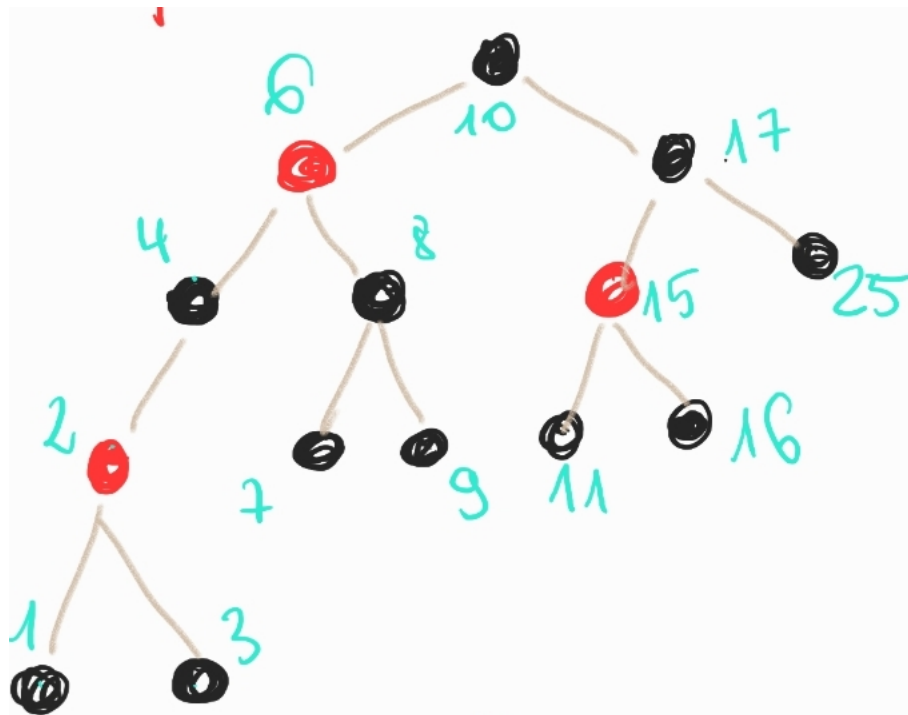
Drzewo czerwono czarne to drzewo BST o własnościach:

- Każdy węzeł jest albo czerwony albo czarny
- Korzeń jest czarny
- Gdy węzeł jest czerwony, to obaj jego synowie są czarni
- Każda ścieżka z ustalonego węzła do liścia ma tyle samo czarnych węzłów

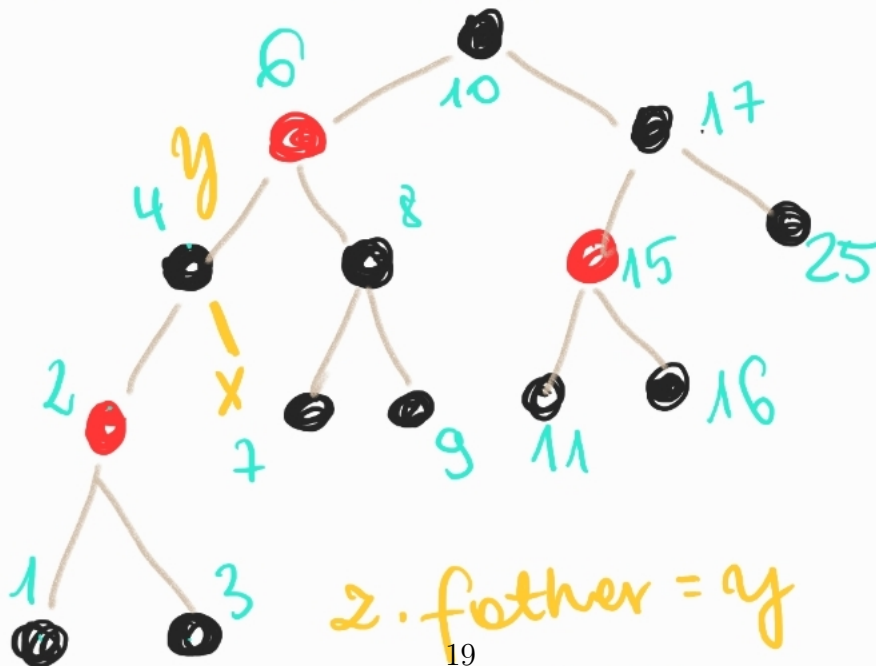
Dodatkowo będziemy pamiętać wartość minDiff - przy dodawaniu nowego wierzchołka musimy znaleźć pierwszy element większy od niego i pierwszy element mniejszy od niego i wziąć mniejszą z różnic.

OPERACJA INSERT

```
def insert(T, z):
    minDiff = min(minDiff, ceiling(z) - z)
    minDiff = min(minDiff, z - floor(z))
    y = T.nil
    x = T.root
    #rozpoczynamy przeglad w korzeniu i przeciągamy na dol odpowied
w lewo
    #lub w prawo az napotkamy wartosc nil; tam wstawimy nasz element
    while x != T.nil:
        y = x
        if z.key < x.key:
            x = x.left
        else x = x.right
    z.father = y
    #jesli okaze sie ze element nie ma ojca to jest to korzen
    if y == T.nil:
        T.root = z
    #ustawiamy odpowiednio element na lewo lub prawe dziecko
    elif z.key < y.key:
        y.left = z
    else y.right = z
    z.left = T.nil
    z.right = T.nil
    z.color = 'RED'
    insert_fix(T, z)
```



INSERT (T, 5)



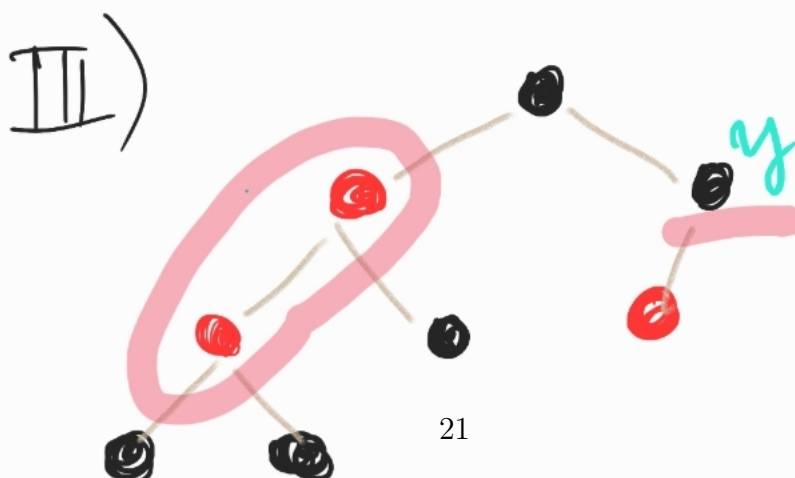
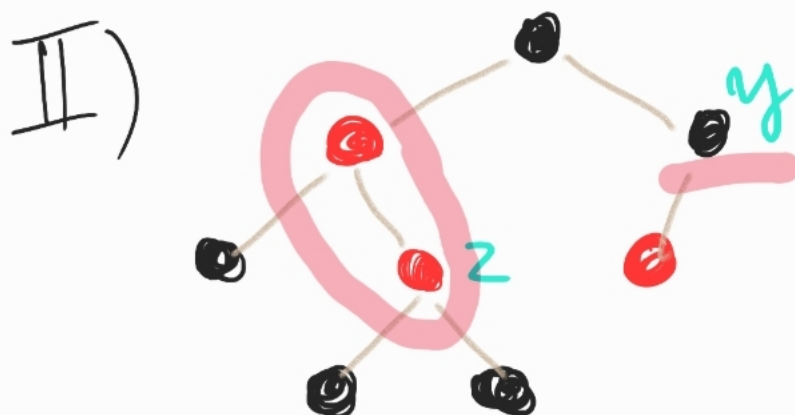
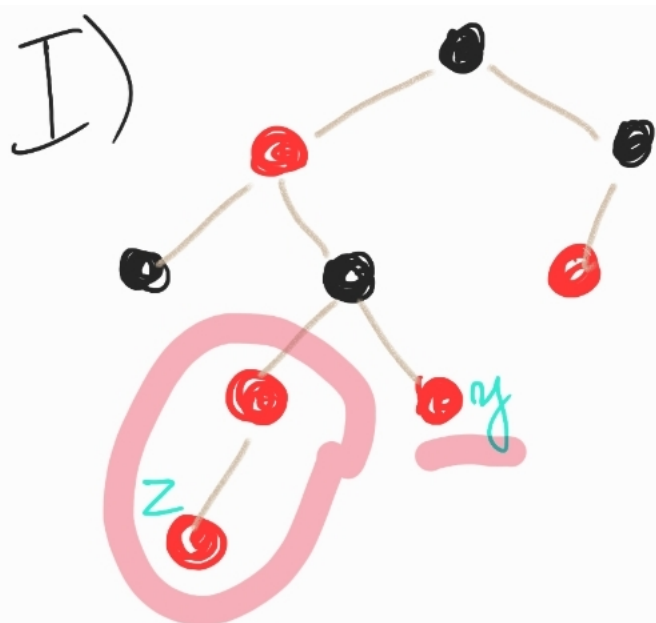
2. father = y

y. right = 2

2. left = T.nil

Mamy 3 przypadki, które niszczą nam strukturę drzewa czerwono-czarnego:

- 1) brat ojca wstawionego elementu jest czerwony
- 2) brat ojca wstawionego elementu jest czarny i wstawiony element jest prawym synem
- 3) brat ojca wstawionego elementu jest czarny i wstawiony element jest lewym synem



```

def insert_fix(T, z):
    if z.father == z.father.father.left:
        y = z.father.father.rigth
        if y.color == 'RED':
            z.father.color = 'BLACK'
            y.color = 'BLACK'
            z.father.father.color = 'RED'
            z = z.father.father
        else
            if z == z.father.right:
                z = z.father
                left_rotate(T, z)
            z.father.color = 'BLACK'
            z.father.father.color = 'RED'
            right_rotate(T, z.father.father)
    else
        y = z.father.father.left
        if y.color == 'RED':
            z.father.color = 'BLACK'
            y.color = 'BLACK'
            z.father.father.color = 'RED'
            z = z.father.father
        else
            if z == z.father.left:
                z = z.father
                left_rotate(T, z)
            z.father.color = 'BLACK'
            z.father.father.color = 'RED'
            right_rotate(T, z.father.father)
    T.root.color = 'BLACK'

```

OPERACJA DELETE

operacja transplant służy do przesuwania poddrzew w drzewie wyszuki-
 wań binarnych. Wstawił jedno poddrzewo w miejsce drugiego w jego ojcu.
 Ojciec u staje się ojcem v, a v zostaje synem ojca u.

```

def transplant(t, u, v):
    if u.father == T.nil:
        T.root = v

```

```

        elif u == u.father.left:
            u.father.left = v
        else u.father.right = v
        v.father = u.father

def delete(T, z):
    y = z
    y-original-color = y.color
    #gdy lewo poddrzewo jest puste
    if z.left == T.nil
        x = z.right
        transplant(T, z, z.right)
    #gdy prawe poddrzewo jest puste
    elif z.right == T.nil
        x = z.left
        transplant(T, z, z.left)
    else
        y = minimum(z.right)
        y-original-color = y.color
        x = y.right
        if y.father == z:
            x.father = y
        else
            transplant(T, y, y.right)
            y.right = z.right
            y.right.father = y
        tranplant(T, z, y)
        y.left = z.left
        y.left.father = y
        y.color = z.color
    if y-original-color == 'BLACK'
        delete-fix(T, x)

def delete-fix(T, x):
    while x != T.root and x.color == 'BLACK':
        if x == x.father.left:
            w = x.father.right
            if w.color == 'RED':

```

```

        w.color = 'BLACK'
        x.father.color = 'RED'
        left_rotate(T, x.father)
        w = x.father.right
    if w.left.color == 'BLACK' and w.right.color == 'BLACK':
        w.color = 'RED'
        x = x.father
    else
        if w.right.color == 'BLACK':
            w.left.color = 'BLACK'
            w.color = 'RED'
            right_rotate(T, w)
            w = x.father.right
        w.color = x.father.color
        x.father.color = 'BLACK'
        w.right.color = 'BLACK'
        left_rotate(T, x.father)
        x = T.root
else
    w = x.father.left
    if w.color == 'RED':
        w.color = 'BLACK'
        x.father.color = 'RED'
        left_rotate(T, x.father)
        w = x.father.left
    if w.right.color == 'BLACK' and w.left.color == 'BLACK':
        w.color = 'RED'
        x = x.father
    else
        if w.left.color == 'BLACK':
            w.right.color = 'BLACK'
            w.color = 'RED'
            right_rotate(T, w)
            w = x.father.left
        w.color = x.father.color
        x.father.color = 'BLACK'
        w.left.color = 'BLACK'
        left_rotate(T, x.father)

```



```
        x = T.root
    x.color = 'BLACK'
```

OPERACJA FLOOR I CEILING

```
def ceiling(T, z):
    if T == none:
        return none
    if T.value == z:
        return z
    if T.value < z:
        return ceiling(T.right, z)
    left_ceiling = ceiling(T.left, z)
    if left_ceiling is not none:
        return left_ceiling
    else:
        return T.value
```

```
def floor(T, z):
    if T == none:
        return none
    if T.value == z:
        return z
    if T.value > z:
        return floor(T.left, z)
    right_floor = floor(T.right, z)
    if right_floor is not none:
        return right_floor
    else:
        return T.value
```

7 Zadanie 9

Chcielibyśmy trzymać w indeksach wskaźniki. Trzymamy dwa drzewa - jedno z elementami na miejscach parzystych, drugie z elementami na miejscach

nieparzystych. Gdy dodajemy nowy element to sprawdzamy ile jest elementów w drzewie i dodajemy do drzewa z odpowiednią parzystością.

Jeśli usuwamy jakiś element na pozycji i , to wszystkie elementy na pozycjach kolejnych zmieniają parzystość.

Czyli to co musimy zrobić to przepiąć elementy z drzewa nieparzystego do drzewa parzystego i odwrotnie.

Czyli nasz insert jest w czasie $O(\log n)$, a delete w czasie $O(2 \log n)$, czyli $O(\log n)$.

Jak z findem - również jest w czasie $O(\log n)$, wystarczy wejść do odpowiedniego drzewa i znaleźć podany indeks jak w BST i zwrócić wartość trzymaną w danym wierzchołku.

Okej, a co z sumą elementów na miejscach parzystych. Jest to po prostu suma elementów z drzewa parzystego. No ale nie chcielibyśmy robić tak, że idziemy po wszystkich elementach i trzymamy sumę. Idea jest taka, że w wierzchołku trzymamy sumę wszystkich elementów w poddrzewie.

Wtedy będzie tak, że jak przepniemy elementy z drzewa nieparzystego do drzewa parzystego to musimy zaktualizować sumy w wierzchołkach na ścieżce od korzenia do wierzchołka który dodaliśmy.

Żeby to wszystko zachodziło musimy mieć drzewo dość zbalansowane.

Zachodzi tu jeszcze jeden problem - nie będziemy pamiętać dobrze wskaźników - bo jeśli usuniemy jakiś element i wszystkie następne elementy zmniejszą swój wskaźnik o 1, to nie będzie przecież tego robić ręcznie, więc chcemy się pozbyć idei miejsca w tabeli. No ale jeśli wiemy jakie elementy z poddrzewa będą przepięte, to możemy dodać w korzeniu informacje o tym o ile jest zmieniony wskaźnik (wartość którą trzeba dodać do wskaźników aby mieć obecnie dobry wskaźnik).

Użyjemy drzew splay. W drzewach splay jak chcemy splitować drzewa, to robimy tak, że ustawiamy element przed splitem na splay i odcinamy prawe drzewo. W takim razie gdy mamy delete to robimy splay na id mniejszym o 1 niż chcemy usunąć i wtedy mamy po prawej wszystkie elementy większe niż w danym wskaźniku i możemy je odciąć.

Teraz dochodzi taki szczegół - gdy będziemy robić jakąś rotację, to może być tak, że zgubimy poprawne wartościowanie id. No ale jeśli tak będzie, to musimy zawsze znaleźć jakiś wierzchołek który będziemy odcinać. Czyli jeśli w jakimś wierzchołku było np. że id mamy zwiększyć o 3 oraz jakiś wierzchołek w poddrzewie będziemy usuwać z tego poddrzewa i przepinać go gdzieś indziej, to do tego wierzchołka musimy dojść. Czyli idąc w dół możemy aktualizować wartość wskaźnika.

Czyli założmy, że idziemy np. ojciec \rightarrow lewy syn \rightarrow prawy syn i ojciec ma wartość do zwiększenia równą 3.

Wtedy zrobimy tak, że do id ojca dodamy 3, wartość do zwiększenia ustawimy na 0, do lewego i prawego syna dodamy wartość do zwiększenia równą wartości ojca i zrobimy rekurencje na to gdzie chcemy iść, czyli lewy syn.

8 Zadanie 10

Dla każdego wierzchołka pamiętamy czy sąsiad jest większy

0 - nie jest większy

1 - większy

jeśli 2x mamy 0 to jest równe

jeśli mamy w jednym 1 a w drugim 0 to wiemy który większy