

# מבני נתונים

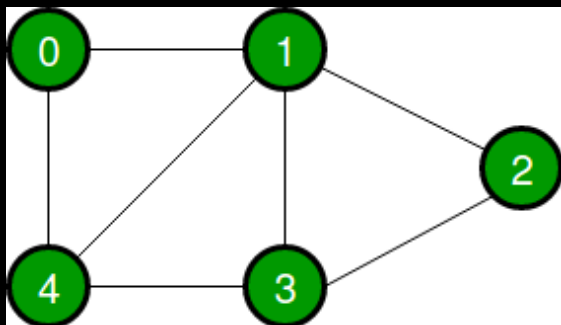
תרגול 3 – עצים

# היום

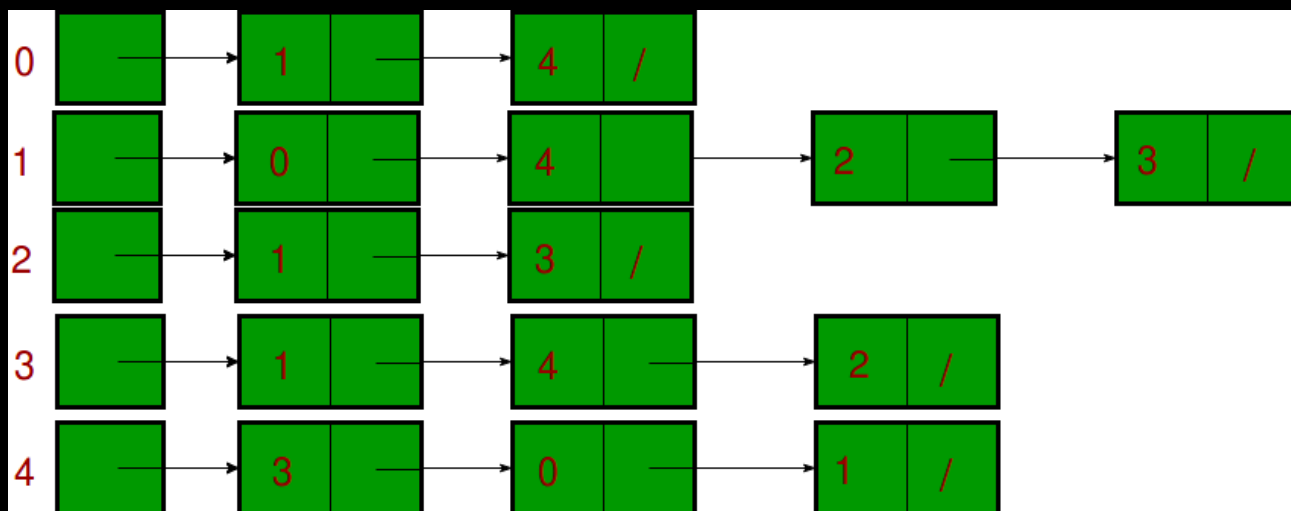
- עצים
- עצים בינאריים
- עץ חיפוש בינארי
- תכונות
- מימוש – תרגול הבא

# גרף

גרף Graph (G) – אוסף של כל הקודקודים וצלעות המחברים זוגות של קודקודים  
מיוצג במחשב בד"כ ע"י Adjacency Matrix או Adjacency List



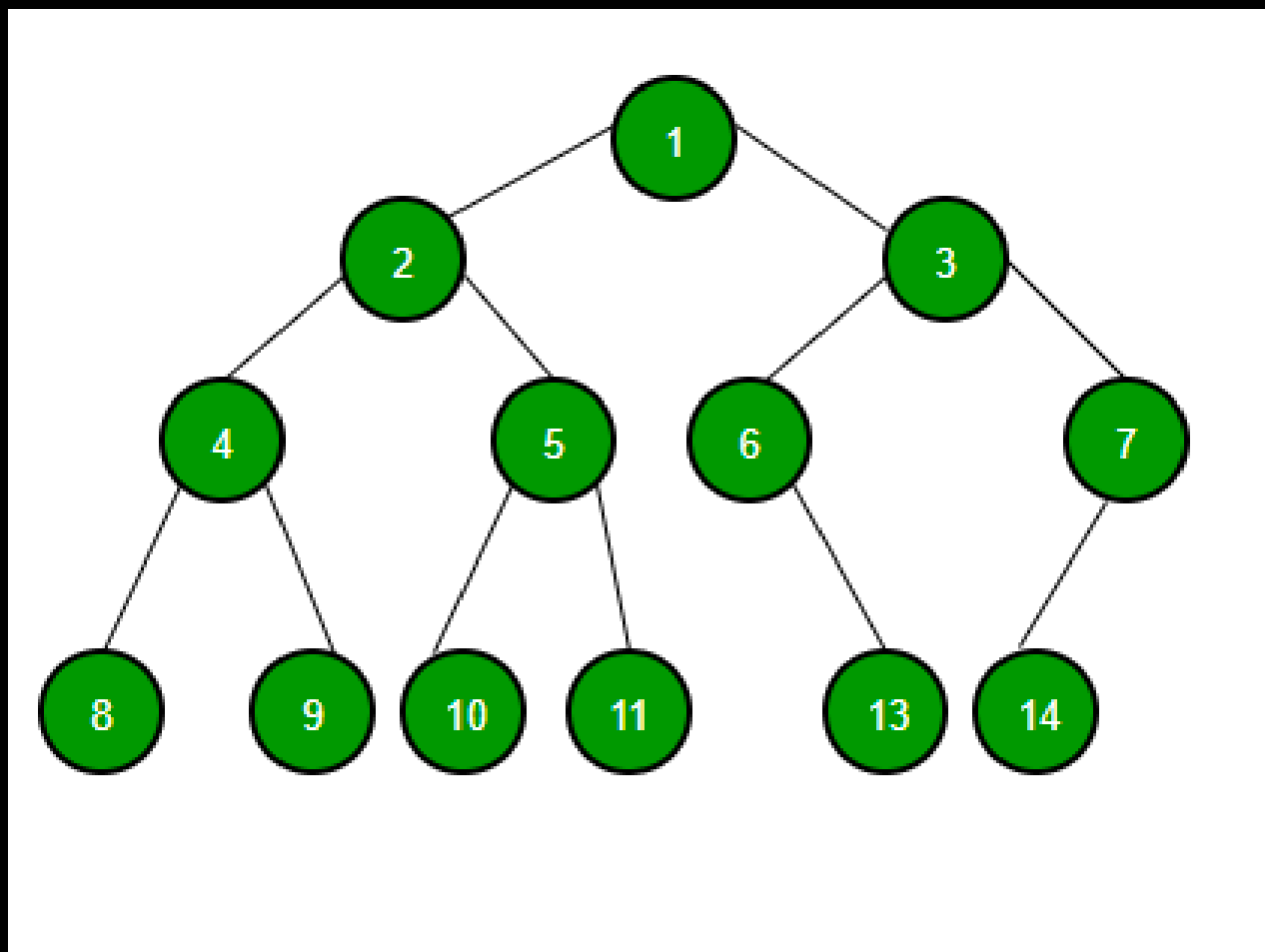
Adjacency List



Adjacency Matrix

	0	1	2	3	4
0	0	1	0	0	1
1	1	0	1	1	1
2	0	1	0	1	0
3	0	1	1	0	1
4	1	1	0	1	0

# עץ



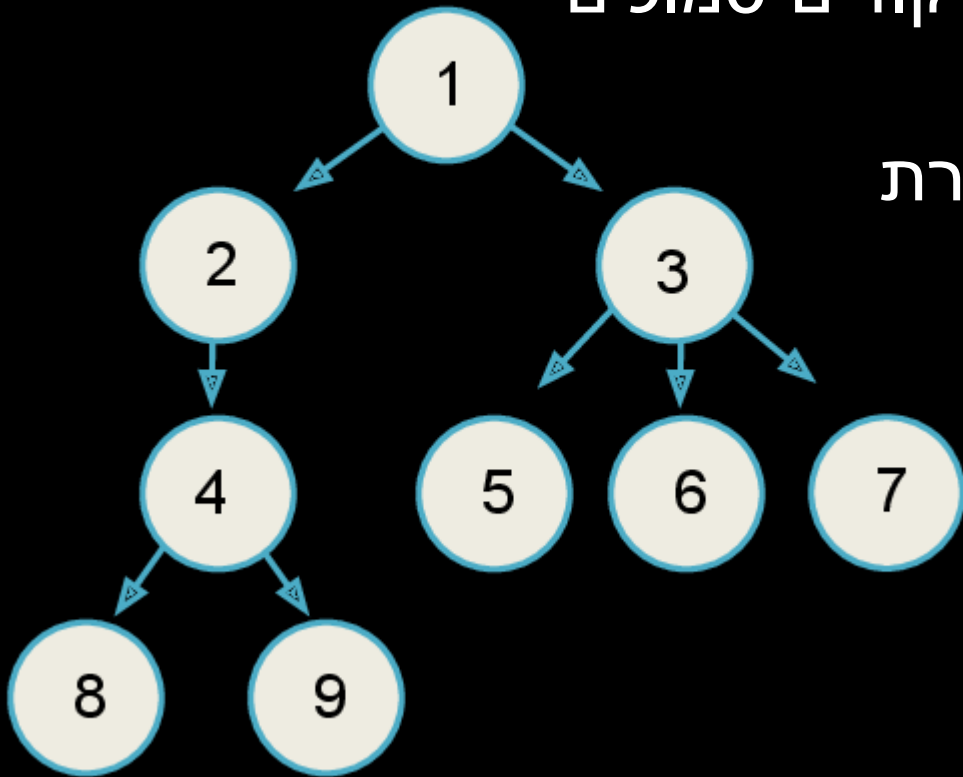
עץ Tree (T) – עץ הוא גרף חסר מעגלים

יהי  $G$  גרף עם  $n$  קודקודים, אז  $G$  הוא עץ אם קיימים שניים מבין התנאים הבאים:

1.  $G$  קשיר
2.  $G$  חסר מעגלים
3.  $G$  מכיל  $n - 1$  צלעות

# הגדרות

## Tree



צומת (Node) – איבר בתוך העץ

מסלול (Path) – סדרת קודקוד בגרף בה כל שני קודקודים סמוכים מחוברים ע"י צלע

אב (Parent) – צומת שיוצאת ממנה צלע לצומת אחרת

בן (Child) – צומת שיש לו אב

- Left Child

- Right Child

שורש (Root) – צומת יחיד בעץ שאין לו אב

עלה (Leaf) – צומת שאין לו בנים

# הגדרות

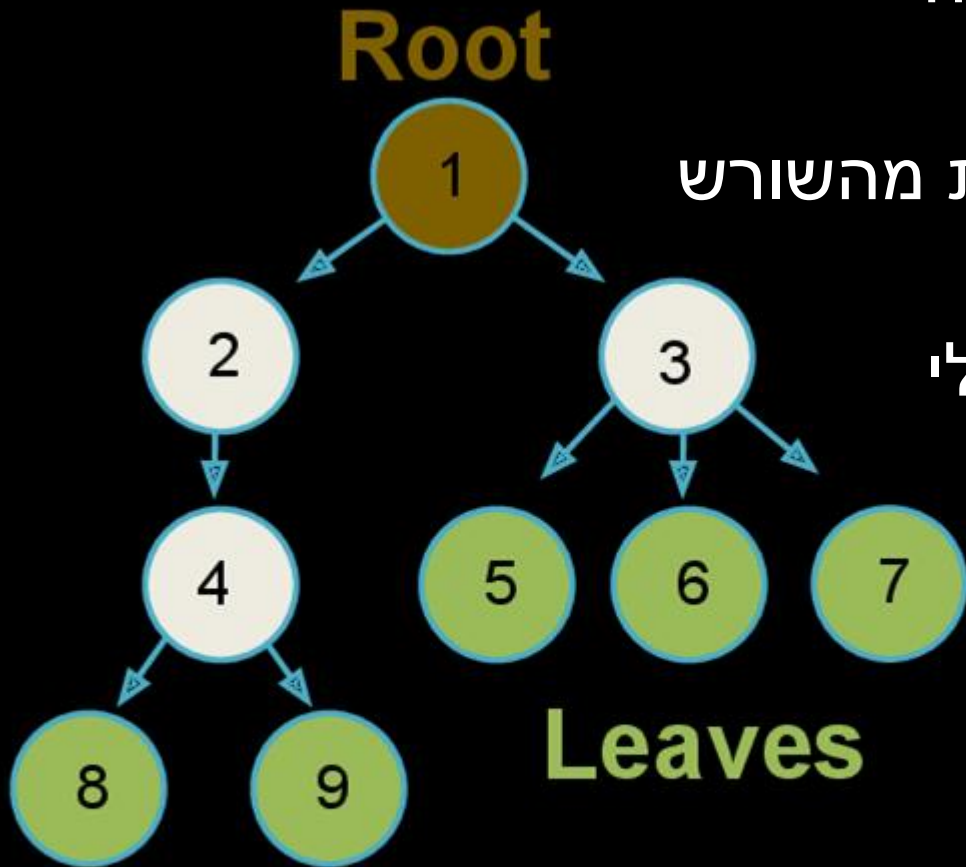
**צומת פנימי (Internal Node)** – צומת אשר אינו עלה

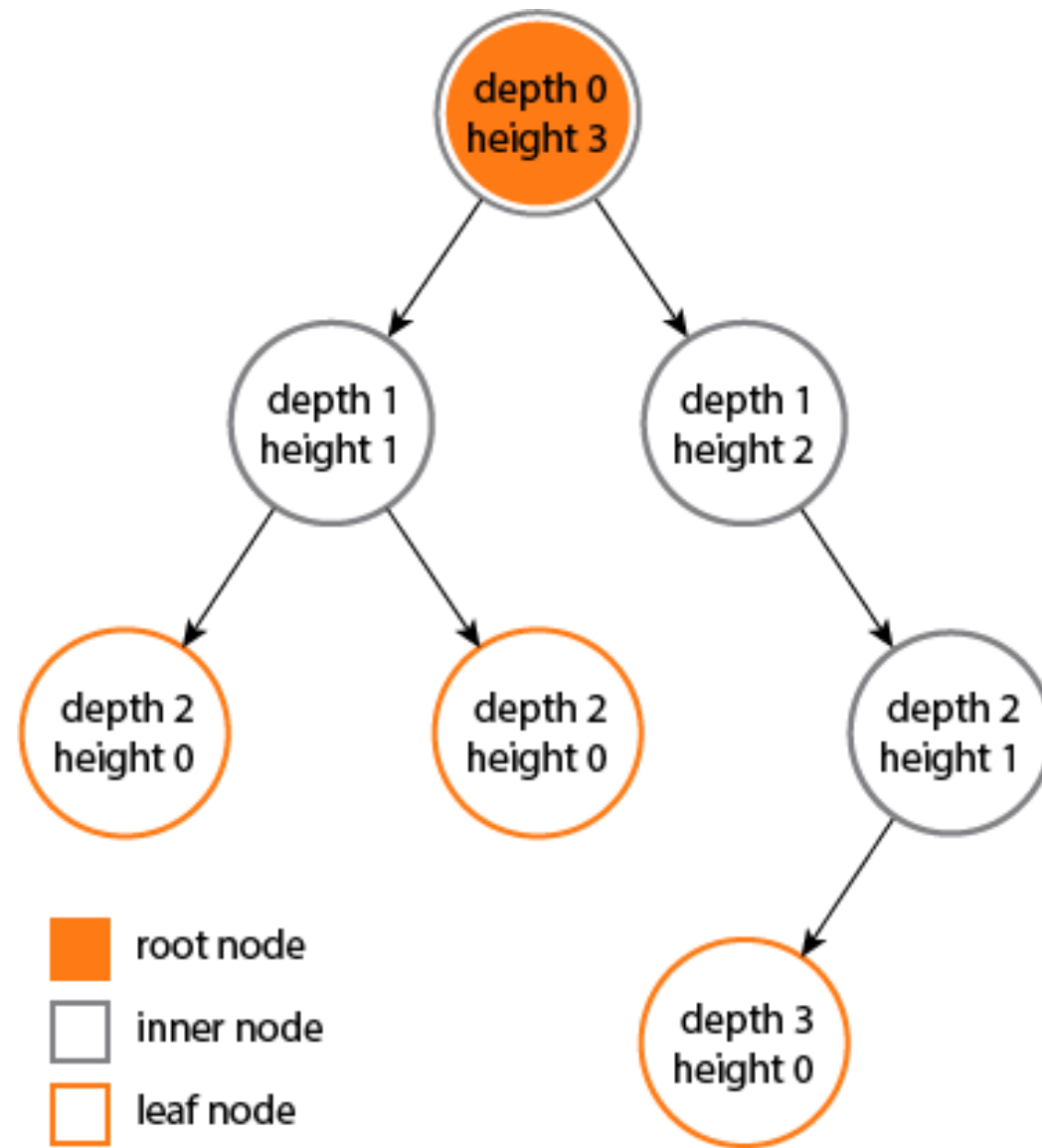
**עומק צומת (Depth)** – מרחק (מספר צלעות) הצומת מהשורש

**גובה (Height)** – המרחק (מספר צלעות) המקסימלי של צומת מעלה (בתת עץ שלו)

**גובה העץ (Tree Height)** – המרחק המקסימלי מהשורש עד עלה (נסמן בד"כ ע"י  $h$ )

**אחים/שכנים (Siblings)** – צומת שיש להם אותו אב





# שימוש בעצים

משתמשים בעצים על מנת לאחסן מידע **היררכי**.

מע"ה משתמשת בעצים בשביל תיקיות Files and Folders

מבנה נתונים **דינאמי** – קל להוסיף ולמחוק קודקודים (מידע)

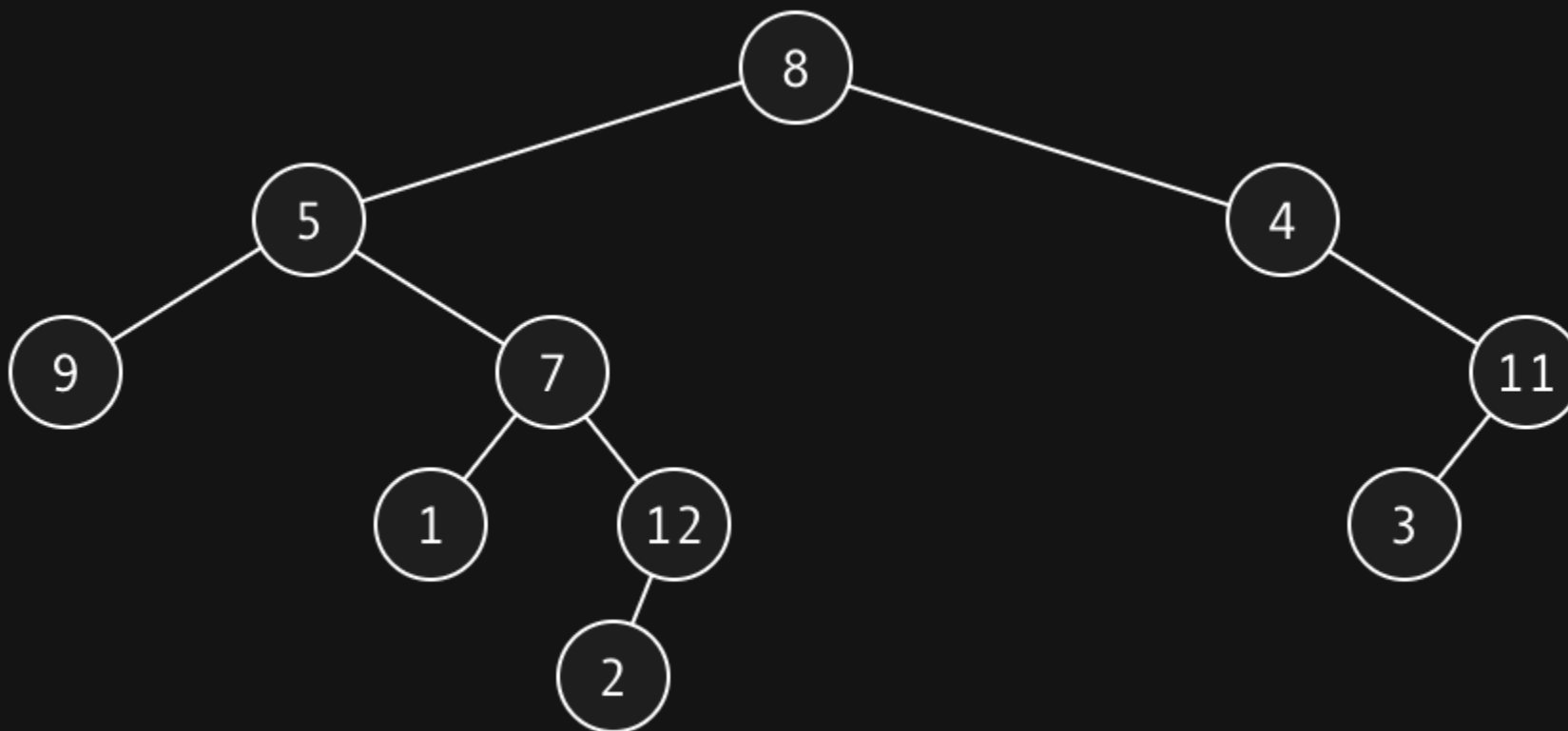
בעץ בעל **סדר** קל לבצע חיפוש, מיון ואלגוריתמי סיור בעץ (Tree traversal algorithms)

...



# עץ בינארי

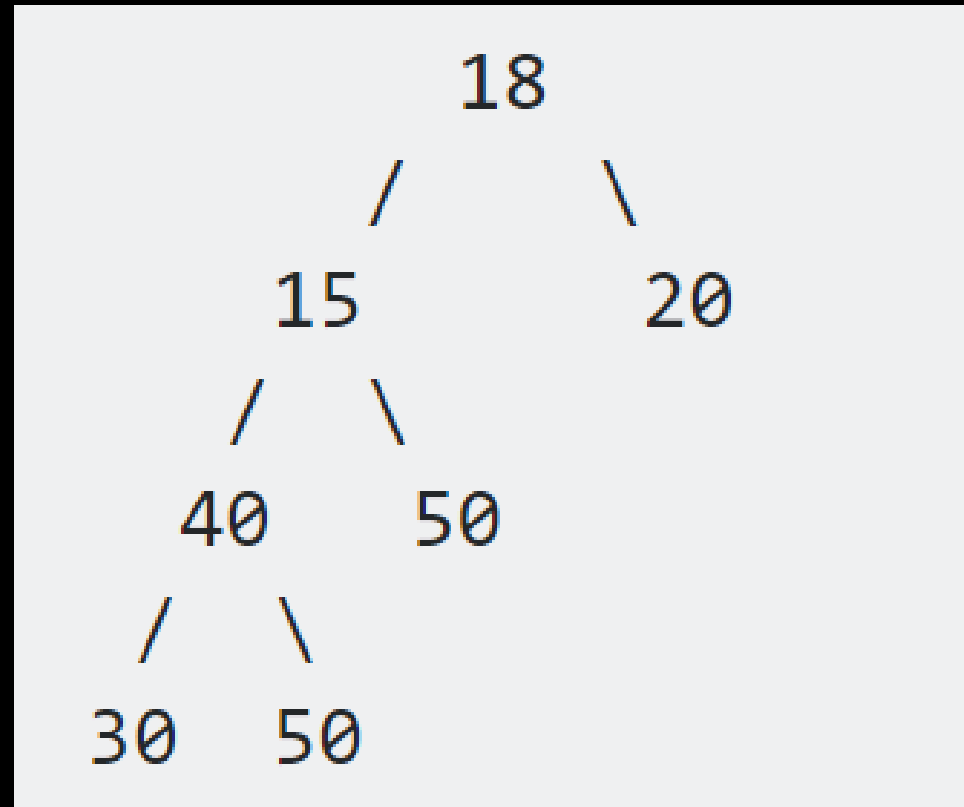
עץ בינארי (Binary Tree) – עץ אשר לכל קודקוד יש לכל היותר 2 בנים



# עץ בינארי מלא

## עץ בינארי מלא (Full Binary Tree)

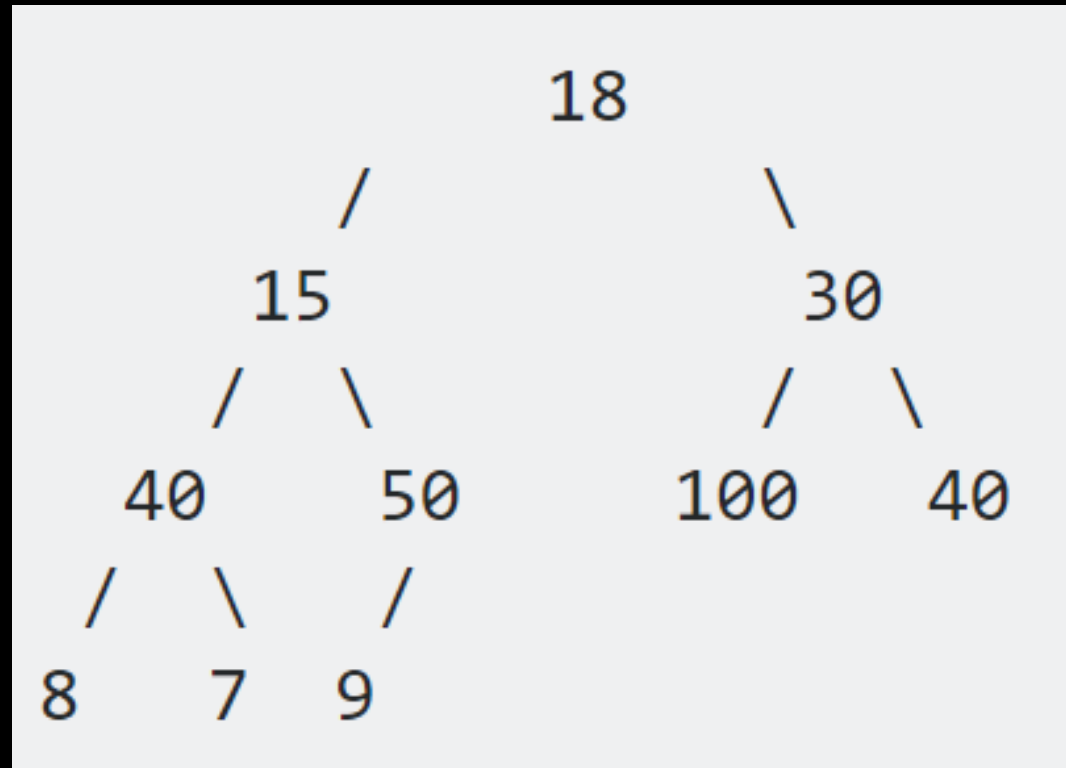
עץ בינארי הוא מלא אם כל לול קודקוד יש 0 או 2 ילדים



# עץ בינארי שלם

## עץ בינארי שלם (Complete Binary Tree)

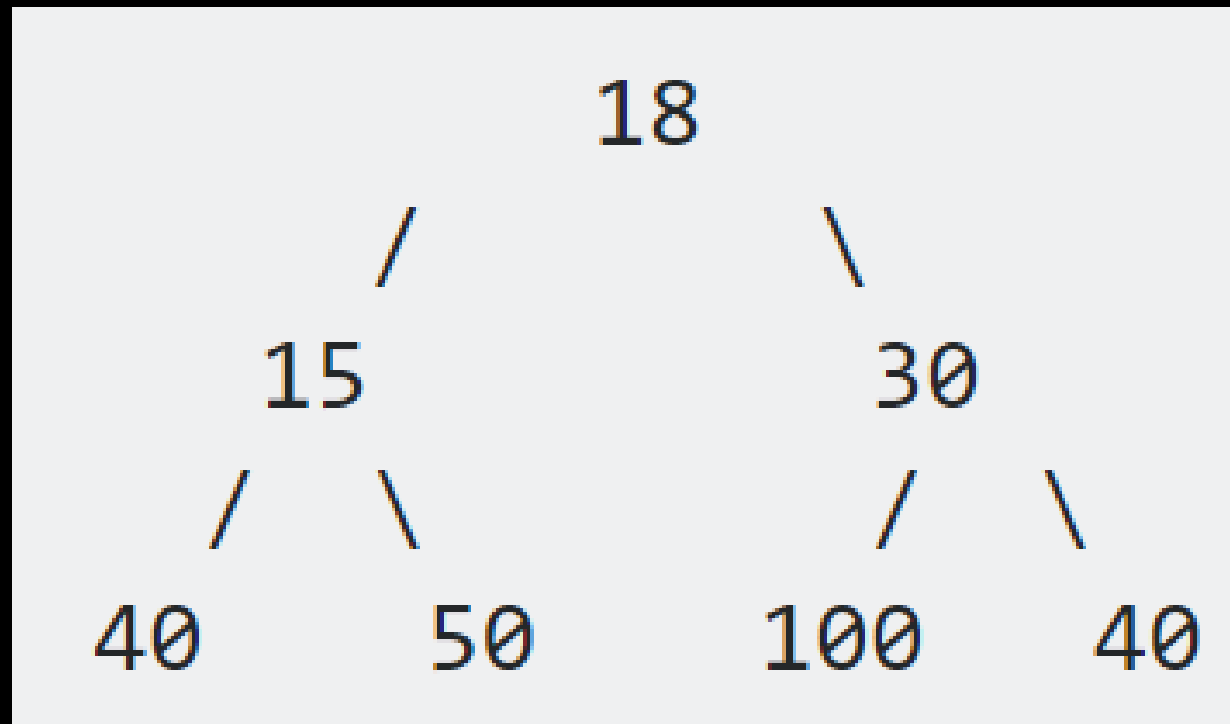
עץ בינארי הוא עץ בינארי שלם אם כל הרמות מלאים בעלים חוץ מהרמה האחרונה  
כאשר כל העלים ברמה האחרונה הם מצד שמאל ככל היותר

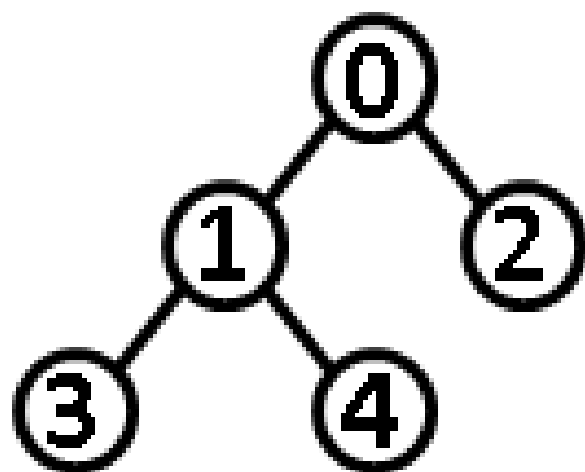


# עץ בינארי מושלם

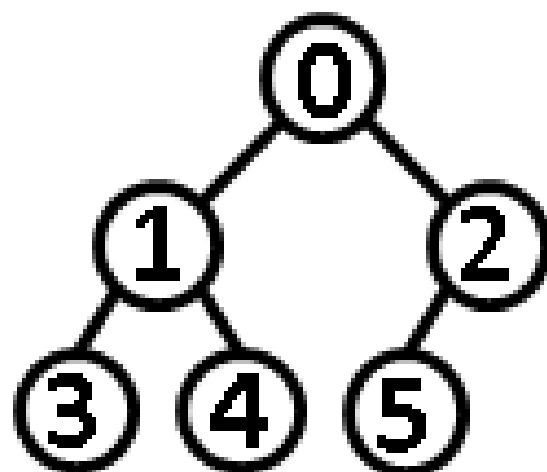
## עץ בינארי מושלם (Perfect Binary Tree)

עץ בינארי מושלם הוא עץ בינארי כך שכל העלים נמצאים באותו מרחק מהשורש וכל הקודקודים הפנמיים בעלי 2 ילדים

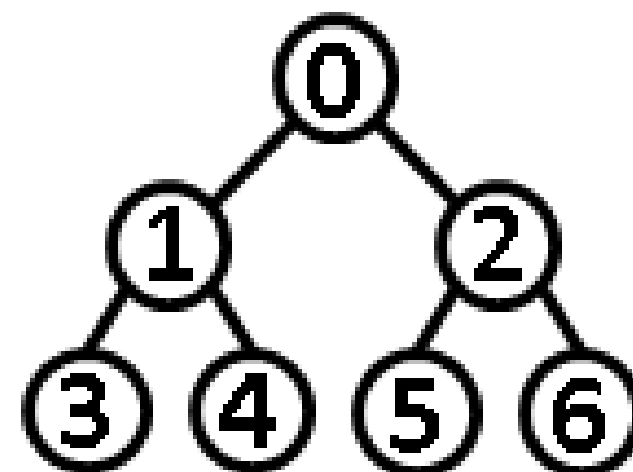




**full  
binary tree**



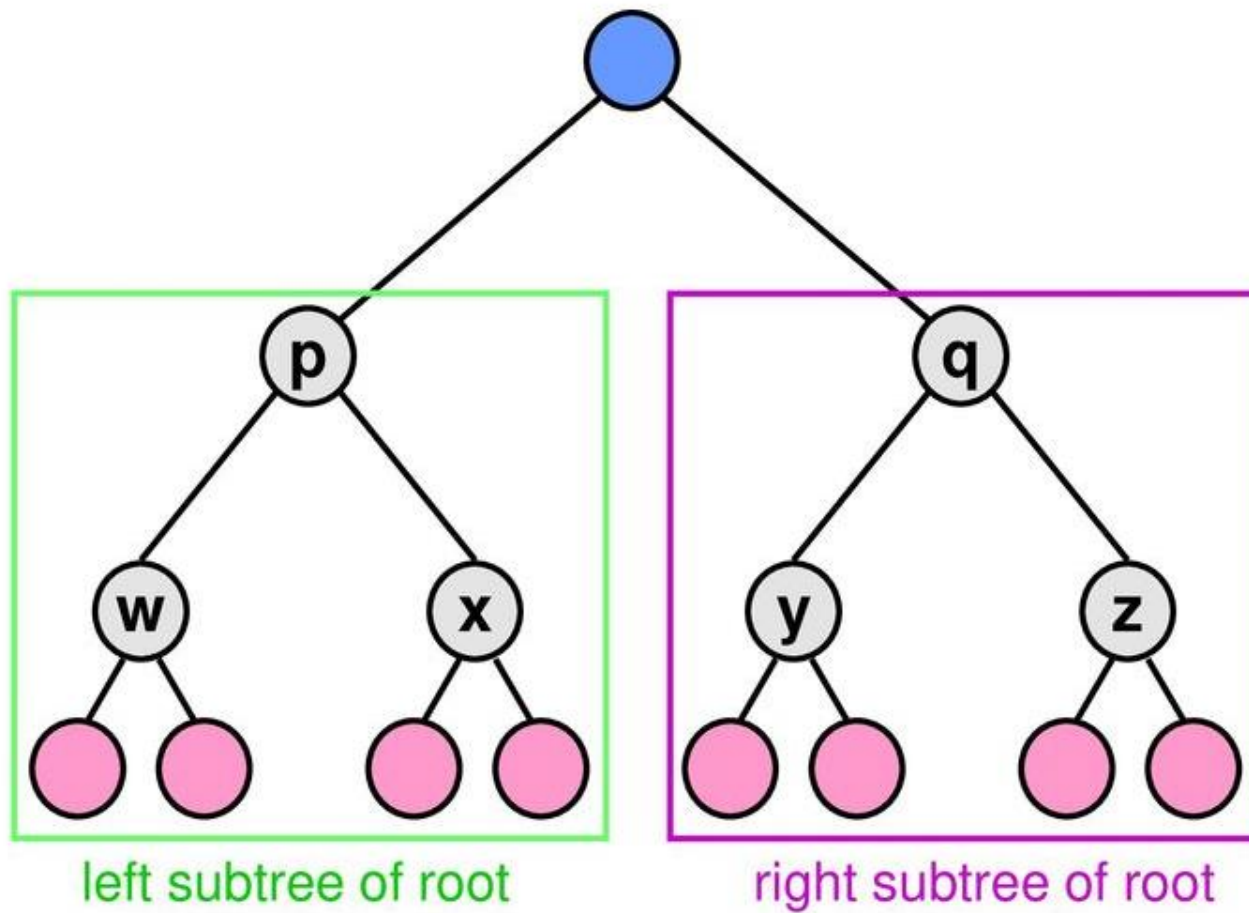
**complete  
binary tree**



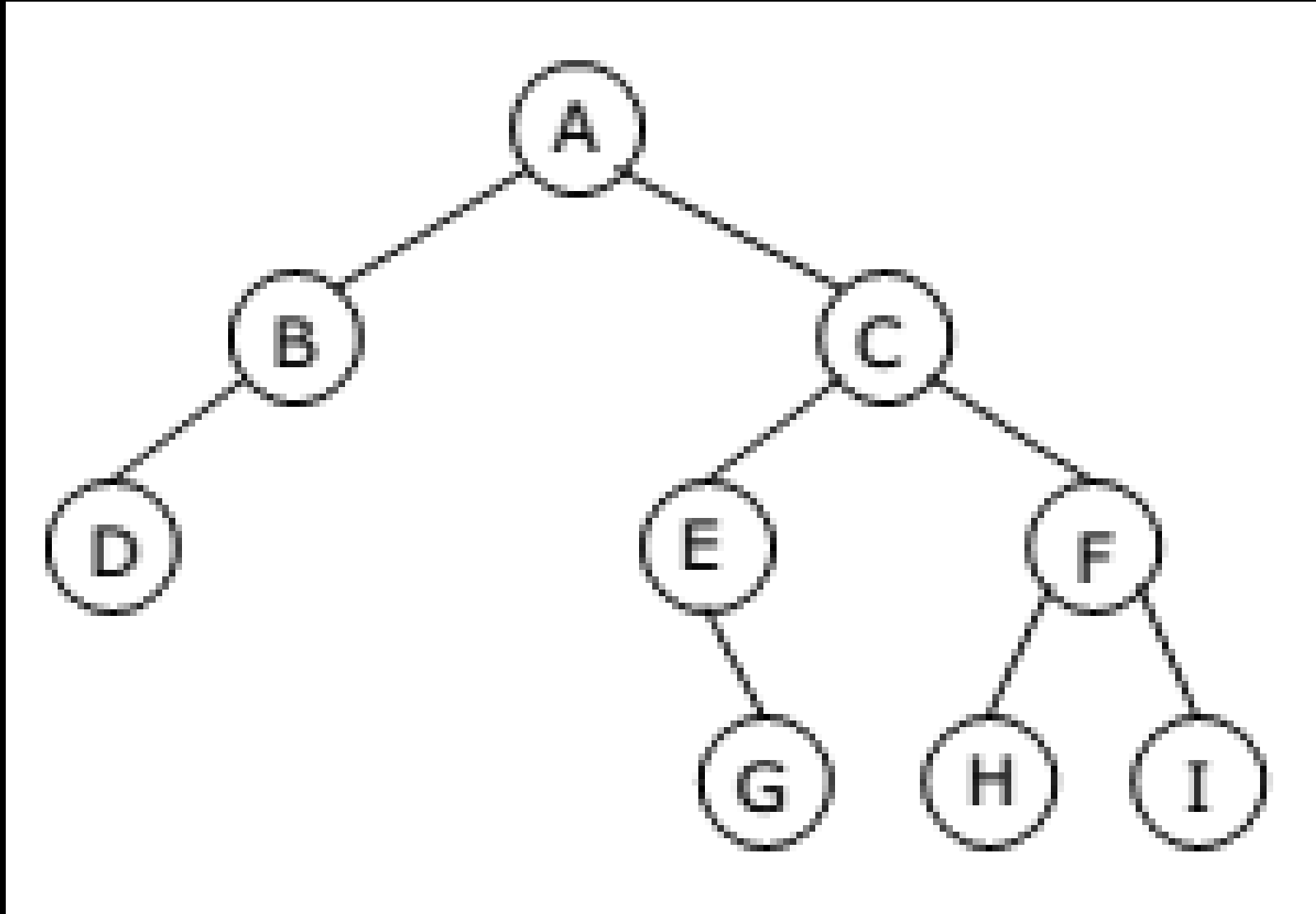
**perfect  
binary tree**

# עץ בינארי

כל עץ ניתן לפרוק לשורש, תת-עץ שמאלי ותת-עץ ימני



# שיטות מעבר על עץ בינארי tree traversal



# שיטות מעבר על עץ בינארי tree traversal

- Preorder

עבור כל צומת יש להדפיס תחילה את ערכו, לאחר מכן לעבור לבנו השמאלי ולבסוף לבן הימני.



# preorder tree traversal

```
public void PreOrder() // (V,L,R)
{
    PreOrder(root);
}
```

```
public void PreOrder(Node current) {
    if(current != null)
    {
        System.out.print(current.data + " ");
        PreOrder(current.left);
        PreOrder(current.right);
    }
}
```

# שיטות מעבר על עץ בינארי tree traversal

- Preorder

עבור כל צומת יש להדפיס תחילה את ערכו, לאחר מכן לעבור לבנו השמאלי ולבסוף לבן הימני.

- Inorder

עבור כל צומת יש להדפיס תחילה את בן השמאלי, לאחר מכן לעבור לערכו שלו ואז הבן הימני

# Inorder tree traversal

```
public void InOrder() // (L,V,R)
{
    InOrder(root);
}
```

```
public void InOrder(Node current) {
    if(current != null)
    {
        InOrder(current.left);
        System.out.print(current.data + " ");
        InOrder(current.right);
    }
}
```

# שיטות מעבר על עץ בינארי tree traversal

- Preorder

עבור כל צומת יש להדפיס תחילה את ערכו, לאחר מכן לעבור לבנו השמאלי ולבסוף לבן הימני.

- Inorder

עבור כל צומת יש להדפיס תחילה את בן השמאלי, לאחר מכן לעבור לערכו שלו ואז הבן הימני

- Postorder

עבור כל צומת יש להדפיס תחילה את בנו השמאלי, אחר כך את בנו הימני ולבסוף

# PostOrder tree traversal

```
public void PostOrder() // (L,R,V)
{
    PostOrder(root);
}
```

```
public void PostOrder(Node current) {
    if(current != null)
    {
        PostOrder(current.left);
        PostOrder(current.right);
        System.out.print(current.data + " " );
    }
}
```

# שיטות מעבר על עץ בינארי tree traversal

- Preorder

עבור כל צומת יש להדפיס תחילה את ערכו, לאחר מכן לעבור לבנו השמאלי ולבסוף לבן הימני.

- Inorder

עבור כל צומת יש להדפיס תחילה את בן השמאלי, לאחר מכן לעבור לערכו שלו ואז הבן הימני

- Postorder

עבור כל צומת יש להדפיס תחילה את בנו השמאלי, אחר כך את בנו הימני ולבסוף

...

# שיטות מעבר על עץ בינארי tree traversal

- Preorder

עבור כל צומת יש להדפיס תחילה את ערכו, לאחר מכן לעבור לבנו השמאלי ולבסוף לבן הימני.

- Inorder

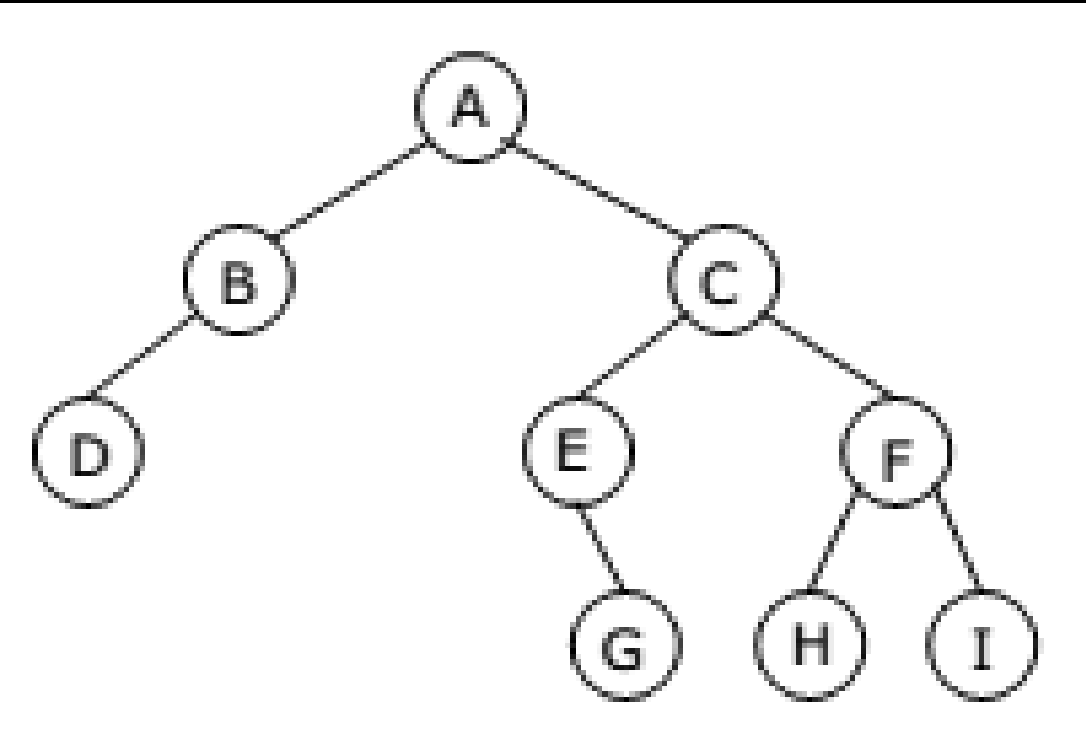
עבור כל צומת יש להדפיס תחילה את בן השמאלי, לאחר מכן לעבור לערכו שלו ואז הבן הימני

- Postorder

עבור כל צומת יש להדפיס תחילה את בנו השמאלי, אחר כך את בנו הימני ולבסוף

...

# PreOrder

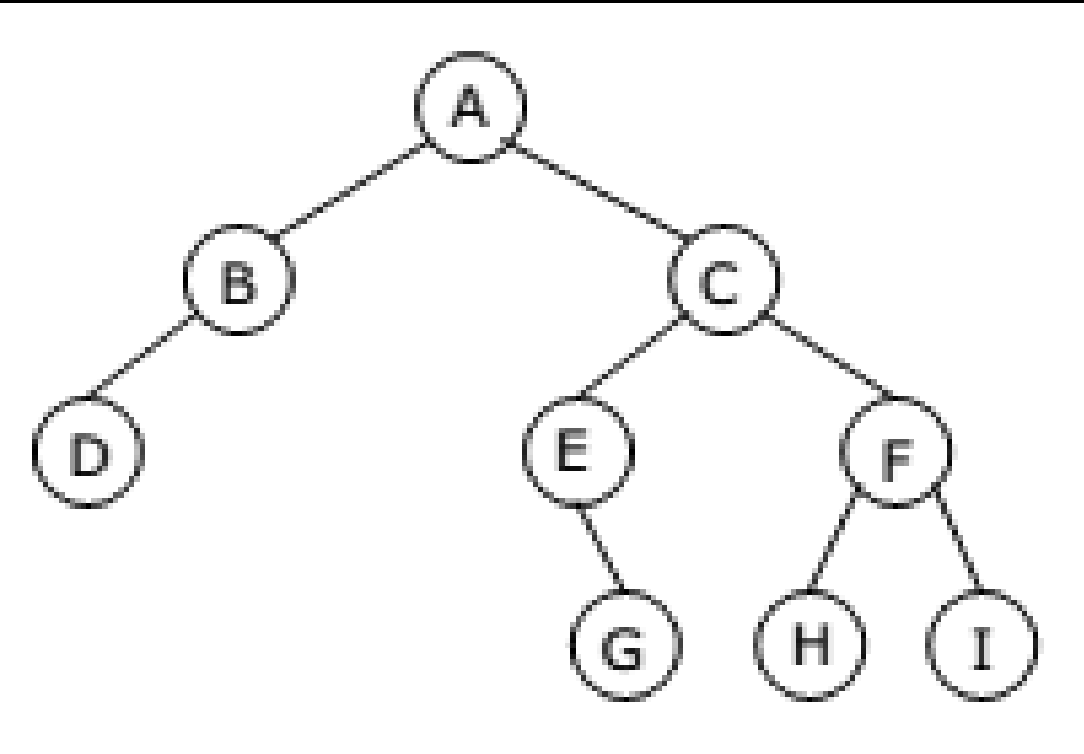


- Preorder traversal yields:  
A, B, D, C, E, G, F, H, I

```
public void PreOrder(Node current) {  
    if(current != null)  
    {  
        System.out.print(current.data + " ");  
        PreOrder(current.left);  
        PreOrder(current.right);  
    }  
}
```



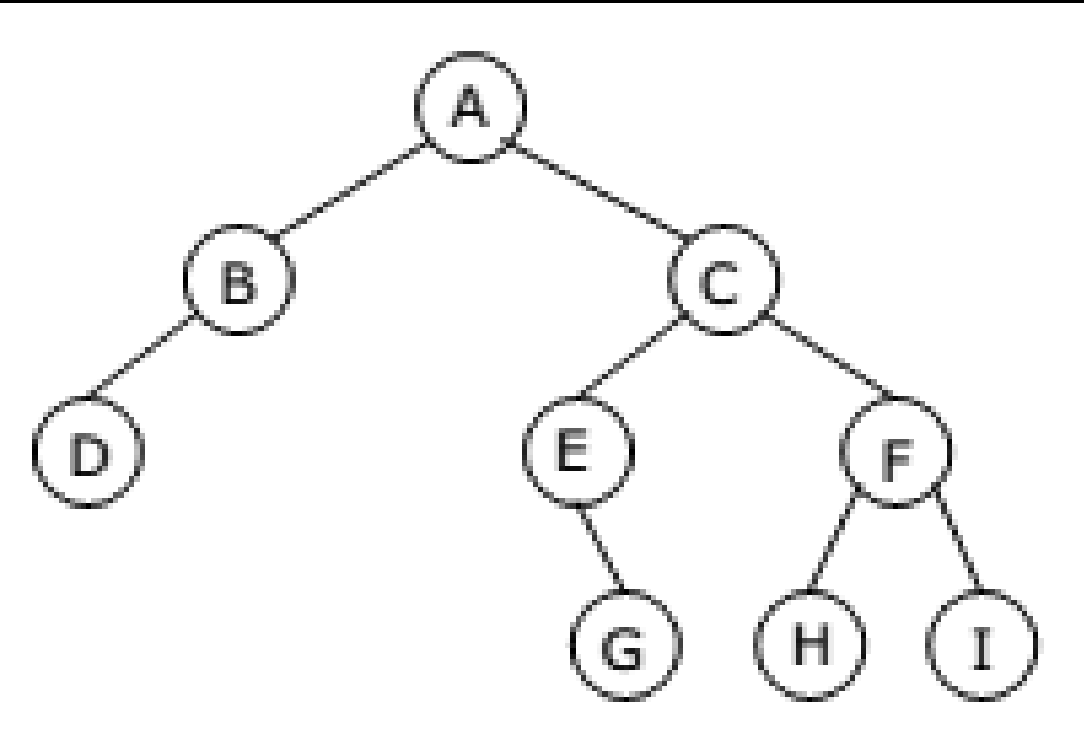
# PostOrder



- Preorder traversal yields:  
A, B, D, C, E, G, F, H, I
- Postorder traversal yields:  
D, B, G, E, H, I, F, C, A

```
public void PostOrder(Node current) {  
    if(current != null)  
    {  
        PostOrder(current.left);  
        PostOrder(current.right);  
        System.out.print(current.data + " ");  
    }  
}
```

# InOrder



- Preorder traversal yields: A, B, D, C, E, G, F, H, I
- Postorder traversal yields: D, B, G, E, H, I, F, C, A
- Inorder traversal yields: D, B, A, E, G, C, H, F, I

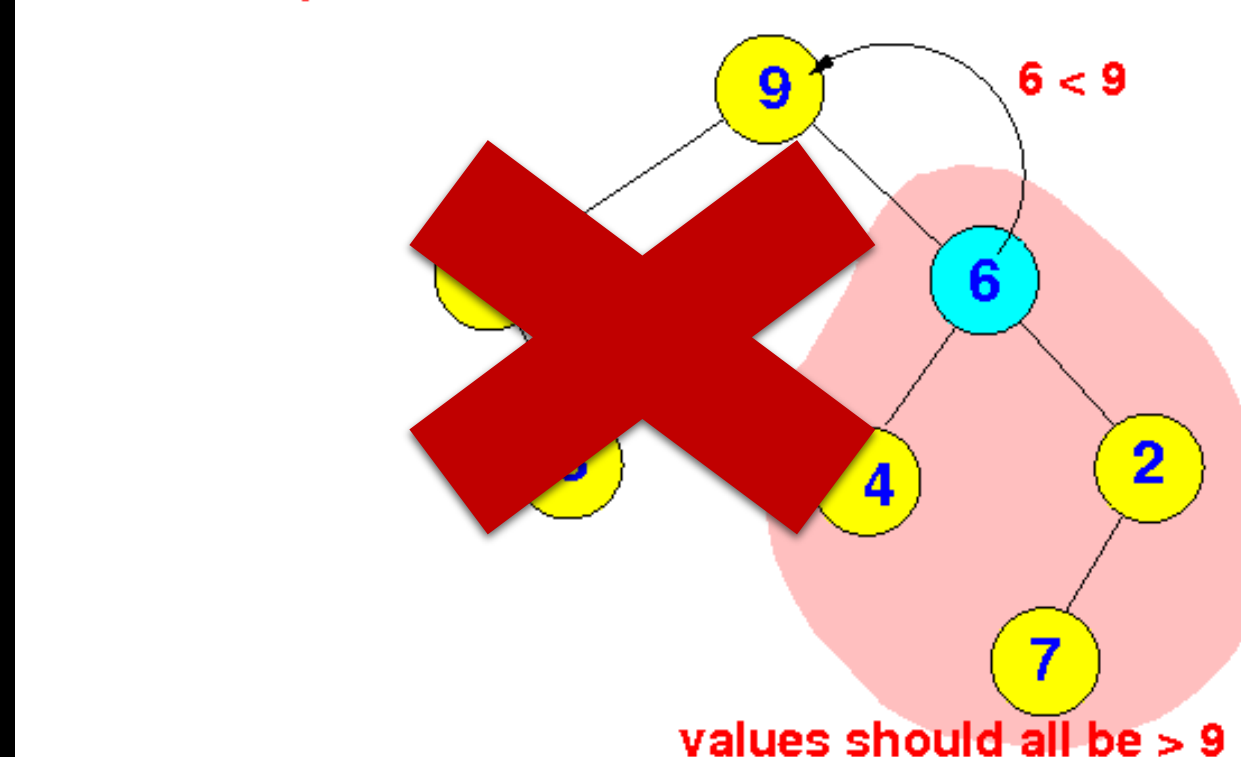
```
public void InOrder(Node current) {  
    if(current != null)  
    {  
        InOrder(current.left);  
        System.out.print(current.data + " ");  
        InOrder(current.right);  
    }  
}
```

# עץ חיפוש בינארי (BST) Binary Search Tree

עץ חיפוש בינארי הוא עץ בינארי כך שעבור כל קודקוד  $x$  מתקיים כי :

- הערכים של כל הקודקודים בתת עץ השמאלי של  $x$  קטנים ממש מ- $x$
- הערכים של כל הקודקודים בתת עץ הימני של  $x$  גדולים ממש מ- $x$

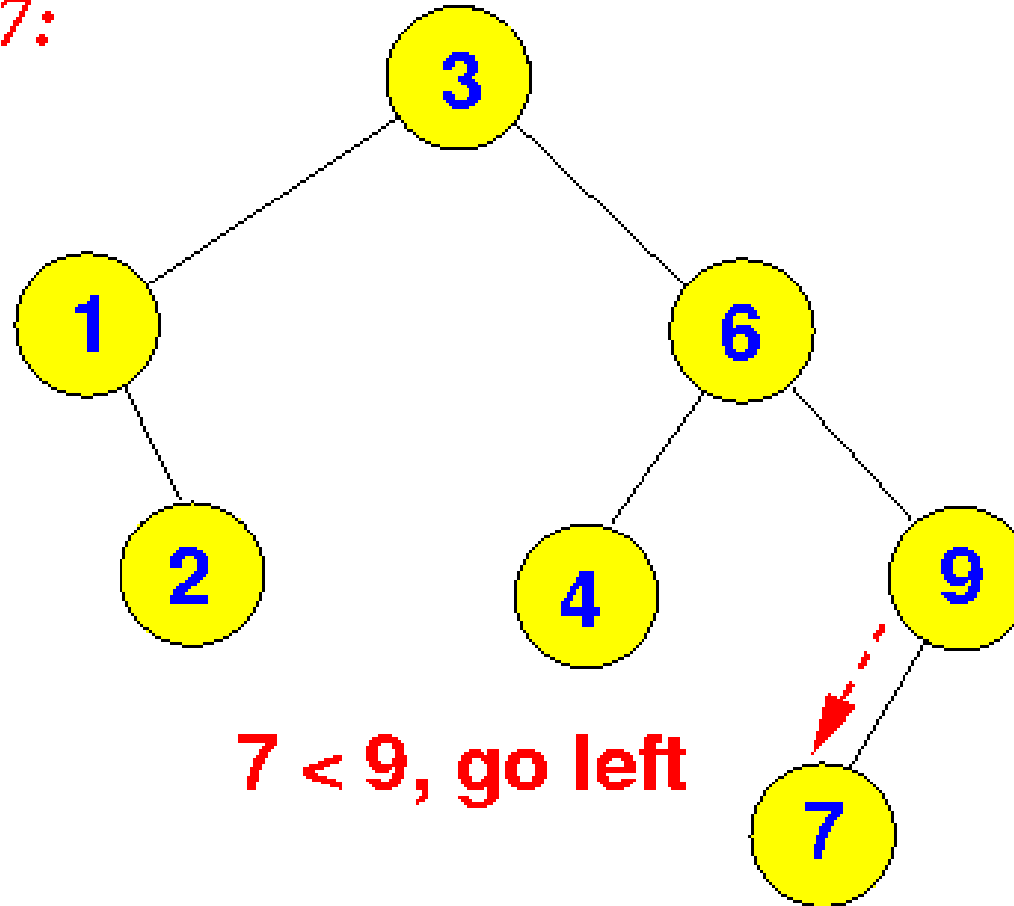
*Not a Binary Search tree:*



# חיפוש Search

נרצה לחפש את 7 בעץ חיפוש בינארי

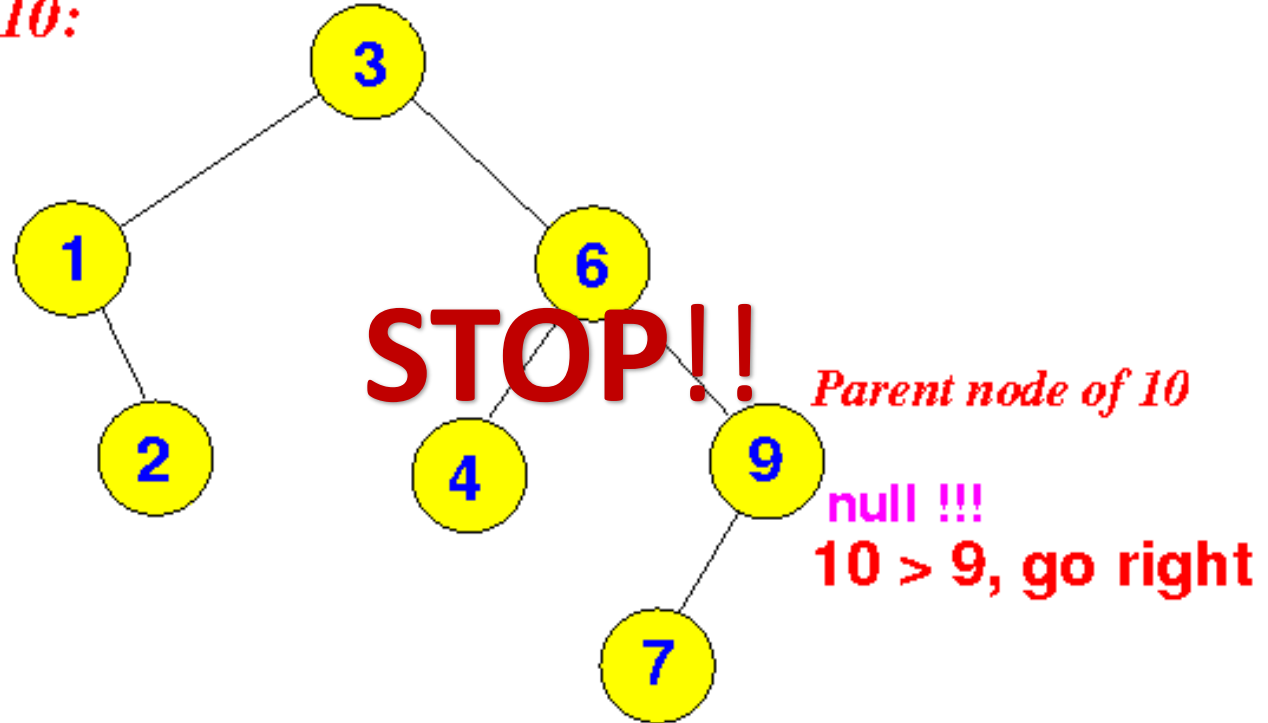
*Find 7:*



# חיפוש Search

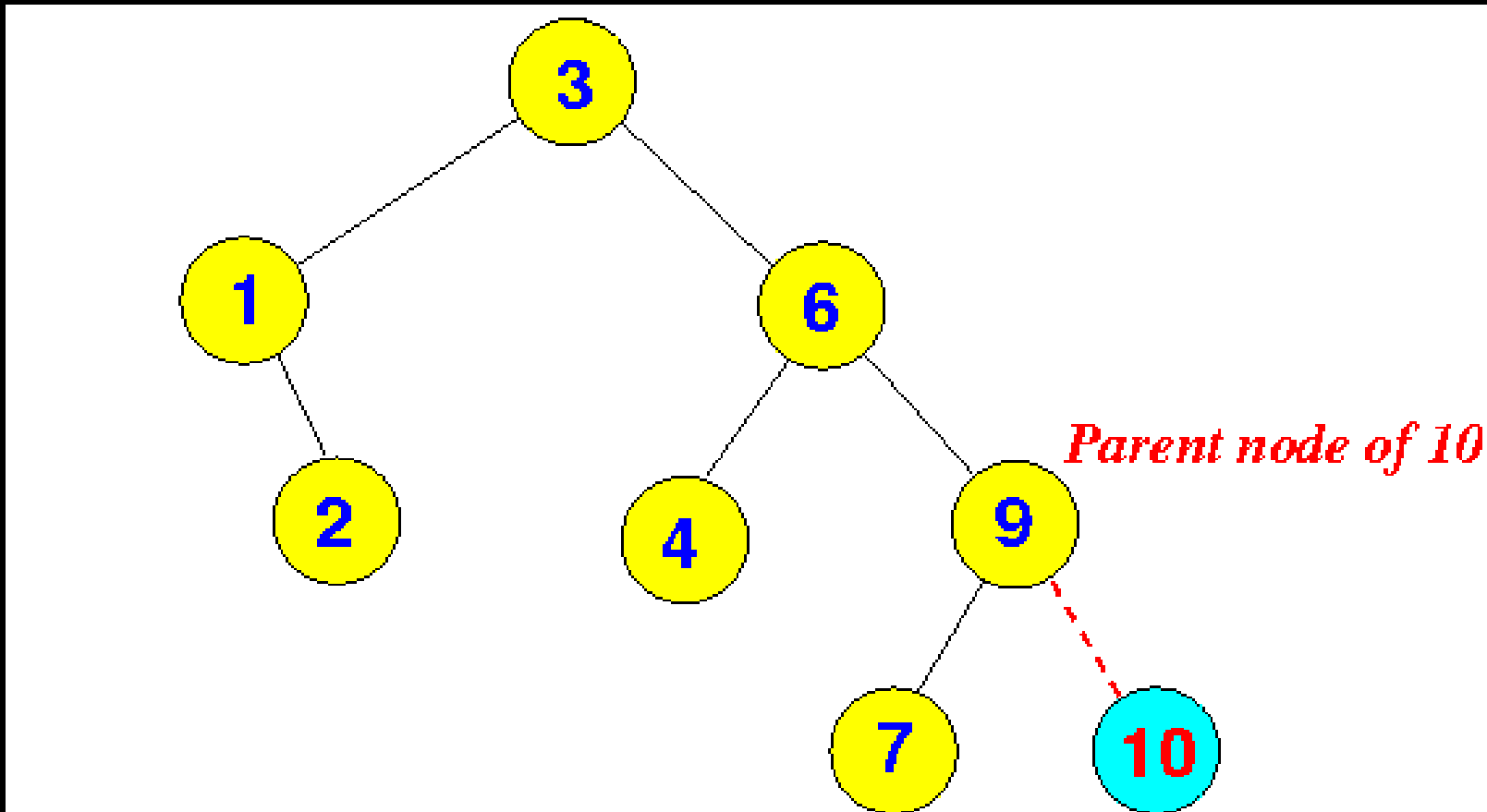
נרצה לחפש את 10 בעץ חיפוש בינארי

*Find 10:*



# הכנסה Insert

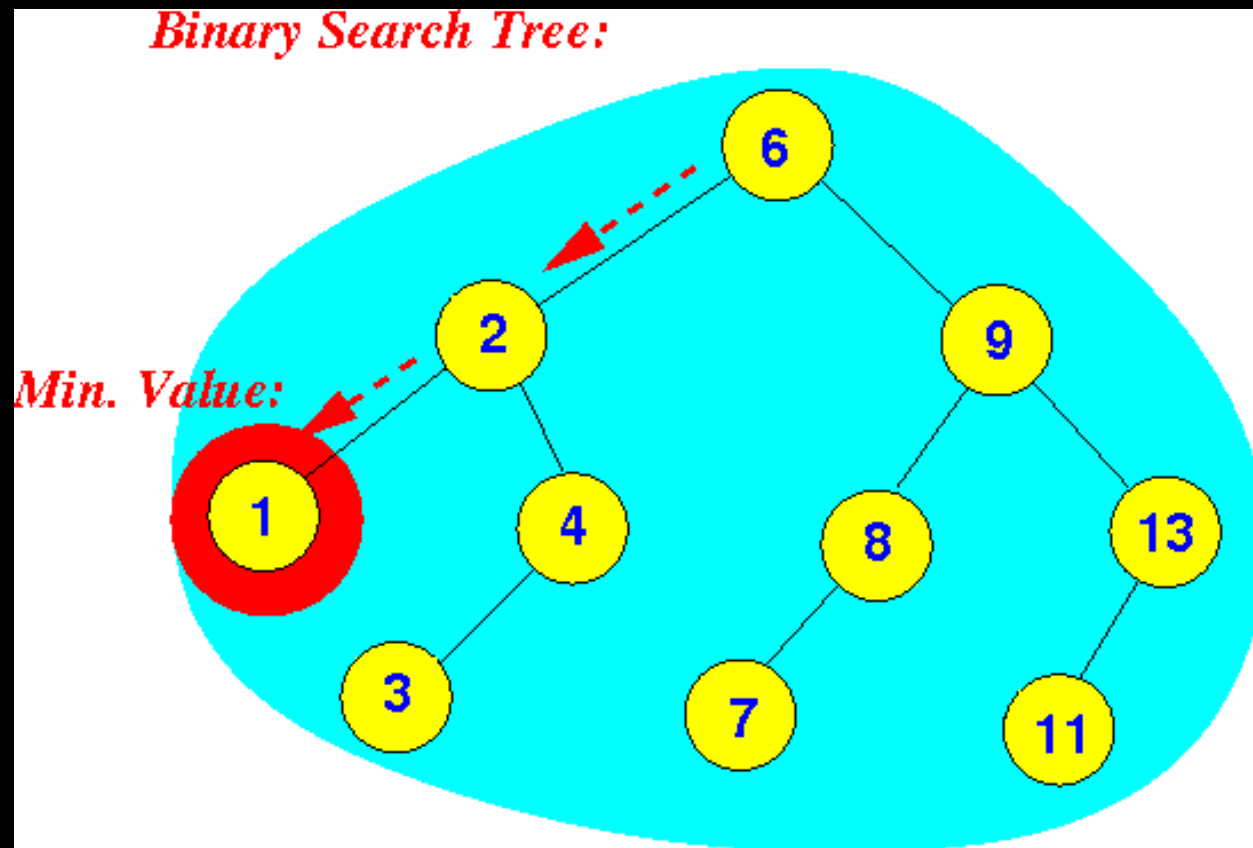
נרצה להכניס את 10 בעץ חיפוש בינארי



# הכנסה Insert

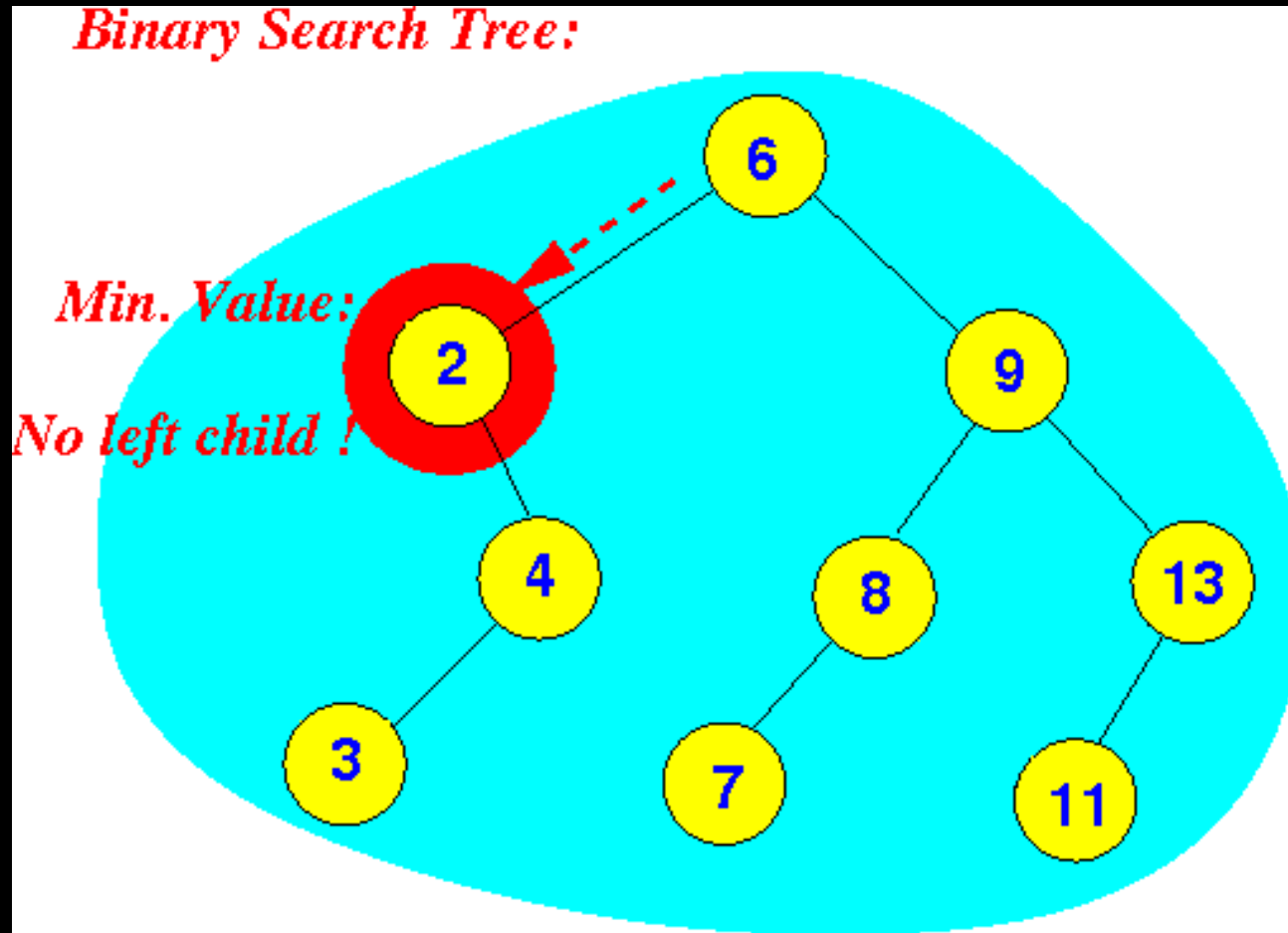
[www.mathwarehouse.com](http://www.mathwarehouse.com)

# איבר מינמלי



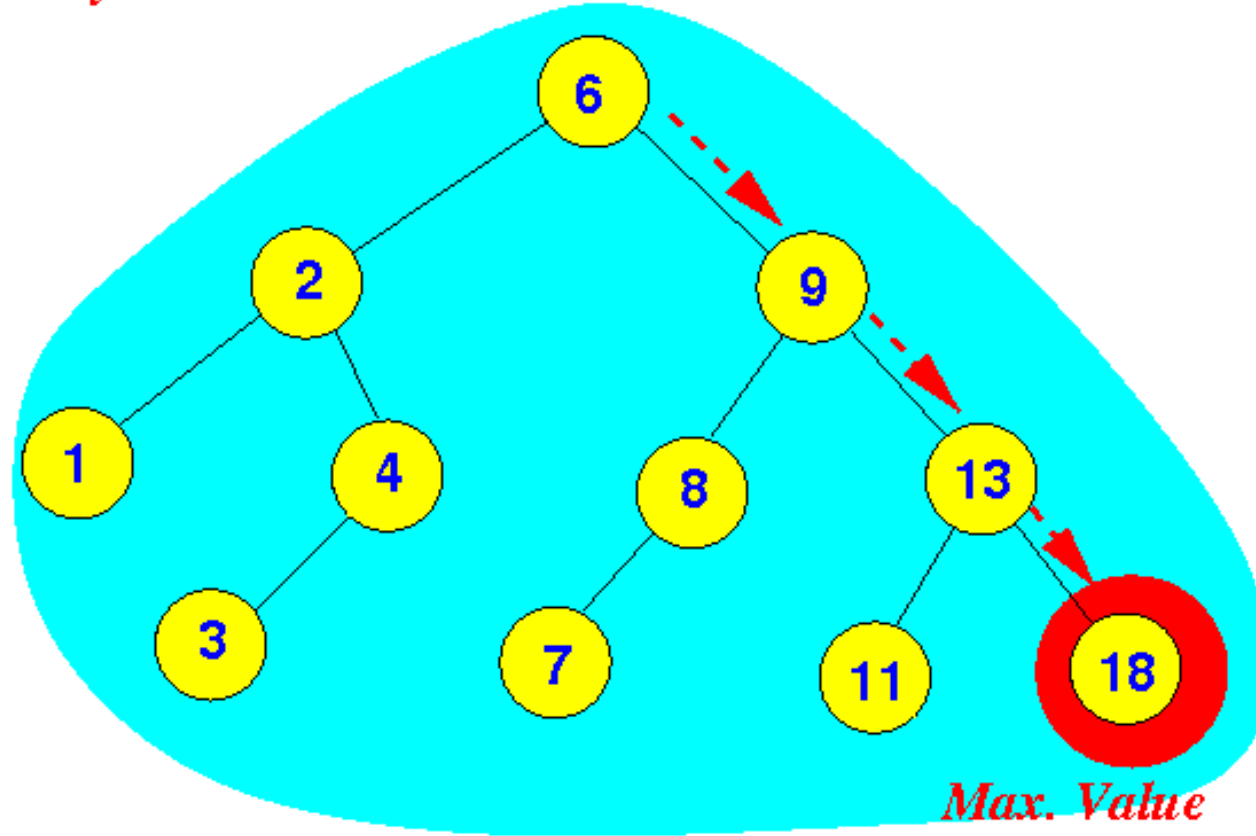


# איבר מינמלי



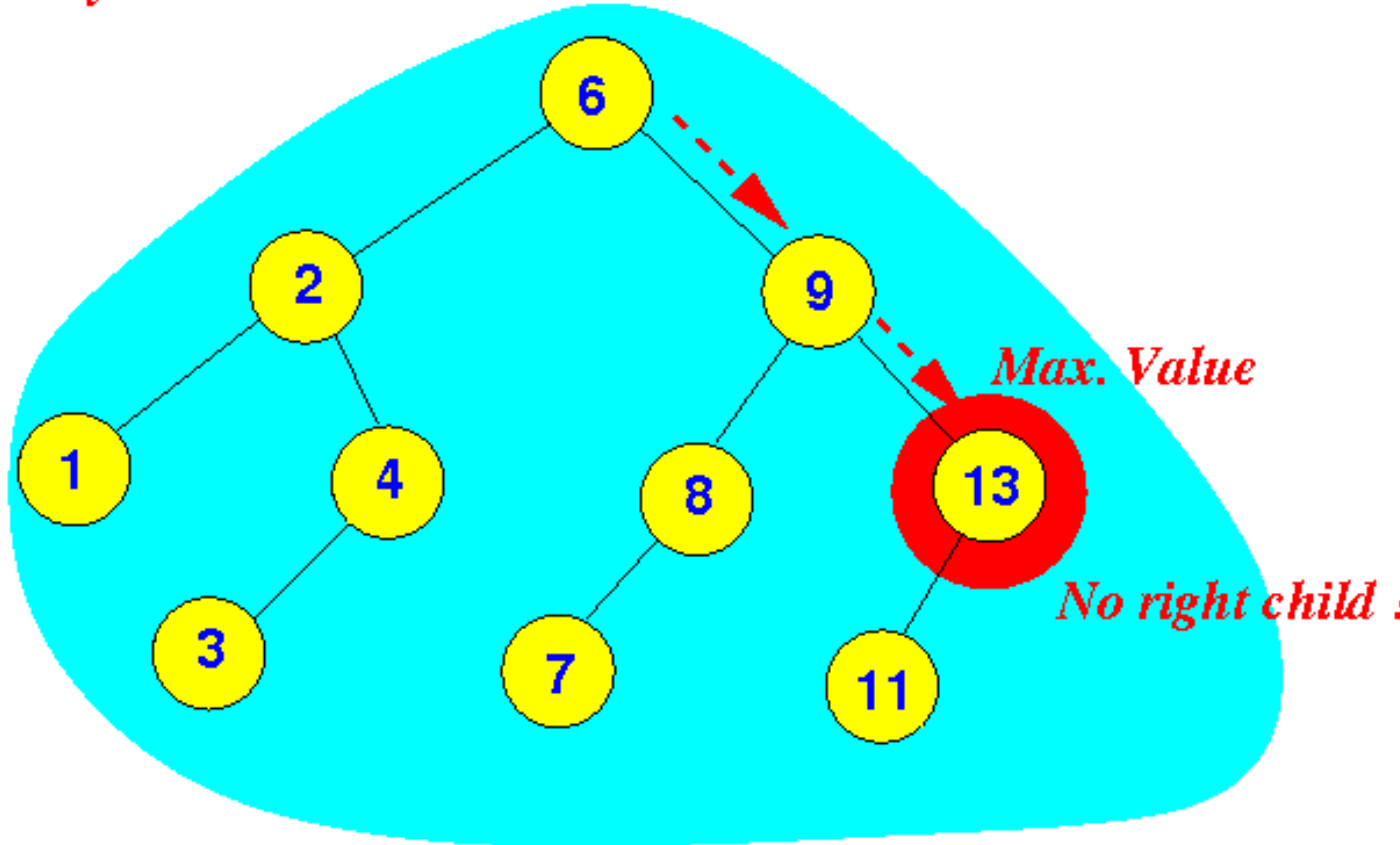
# איבר מקסמלי

*Binary Search Tree:*

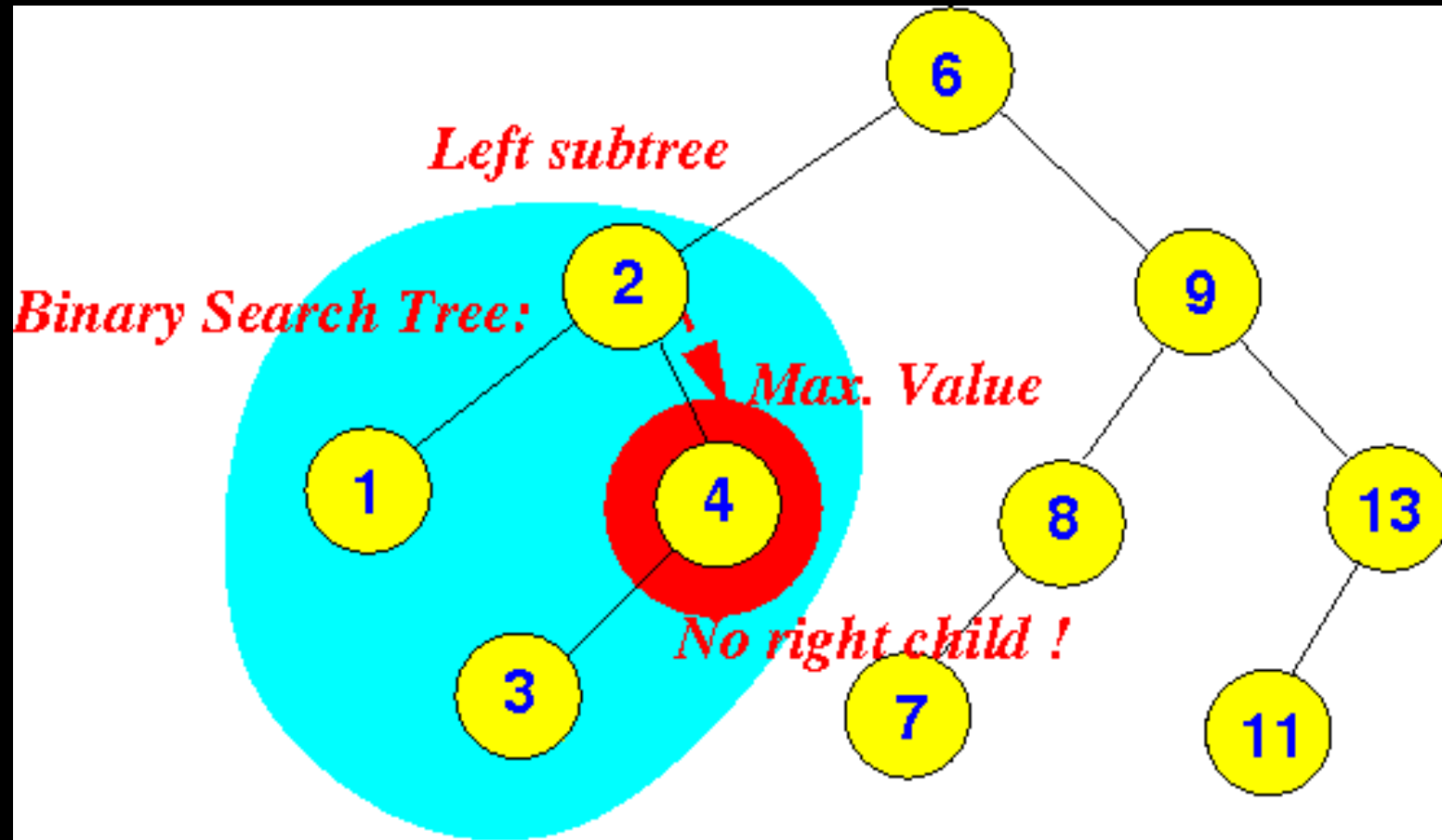


# איבר מקסמלי

*Binary Search Tree:*

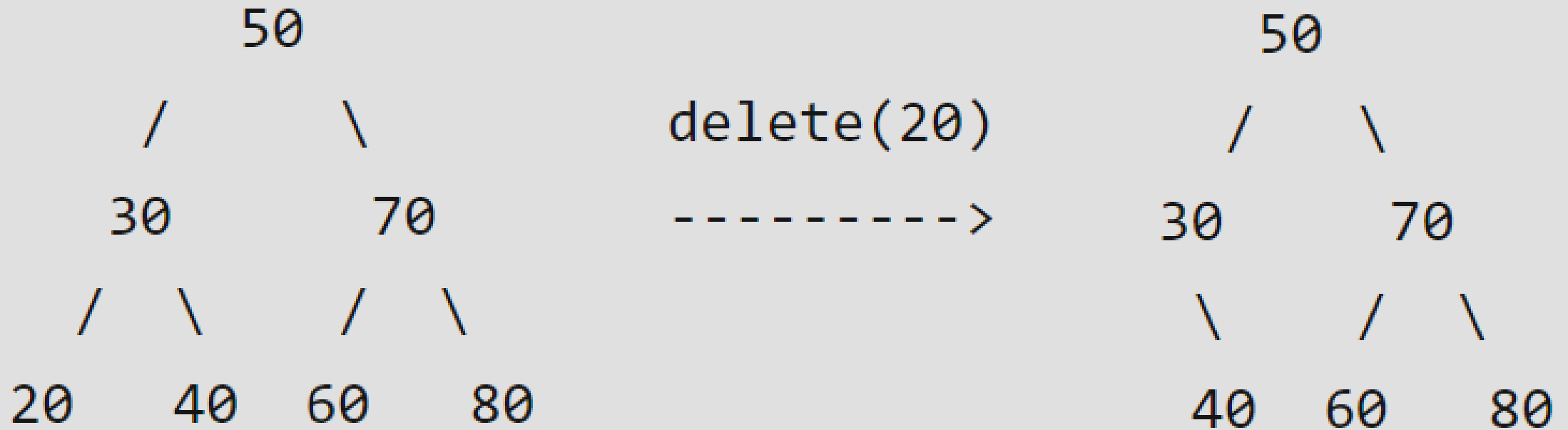


# איבר מקסמלי בתת עץ



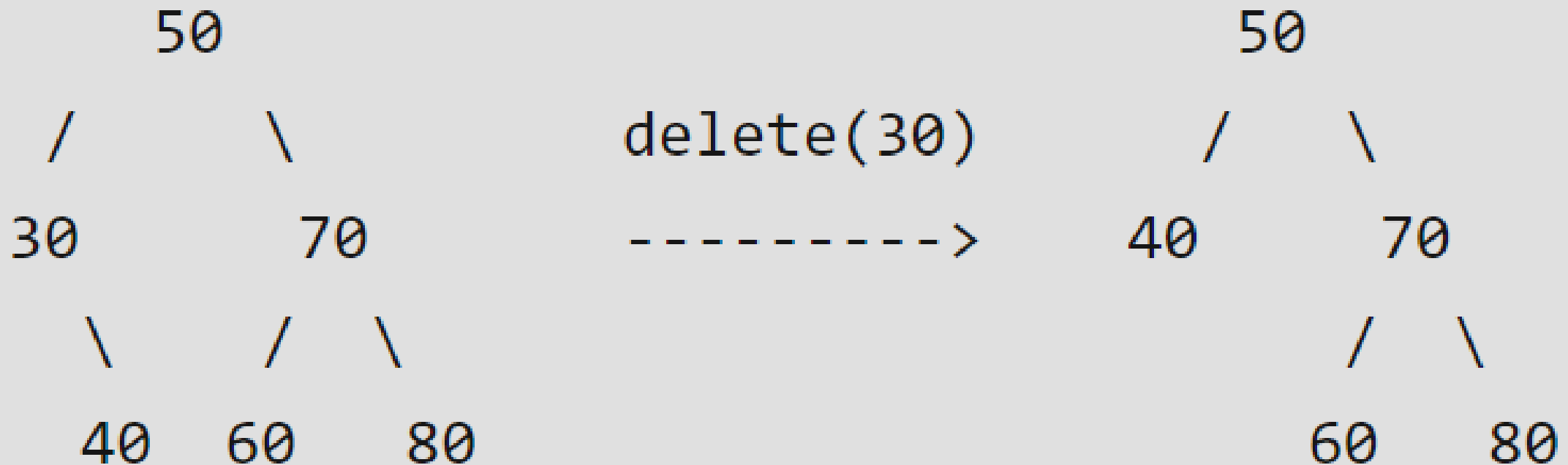
# מחיקה remove

## מקרה 1: לקודקוד אין בנים



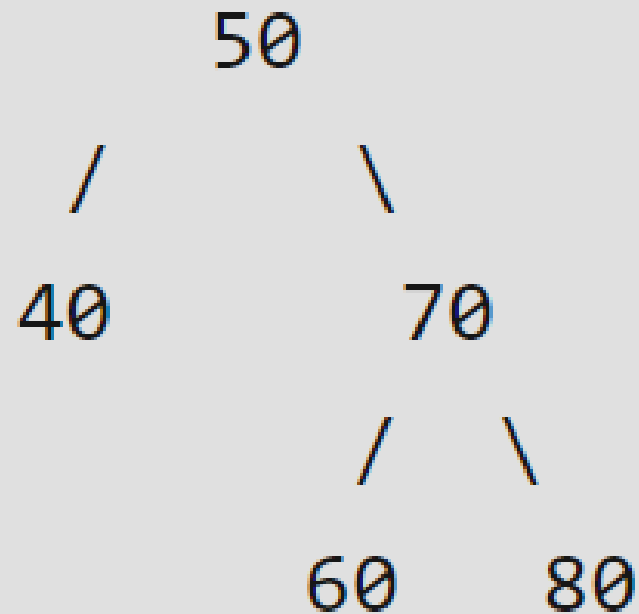
# מחיקה remove

## מקרה 2: לקודקוד בעל בן יחיד

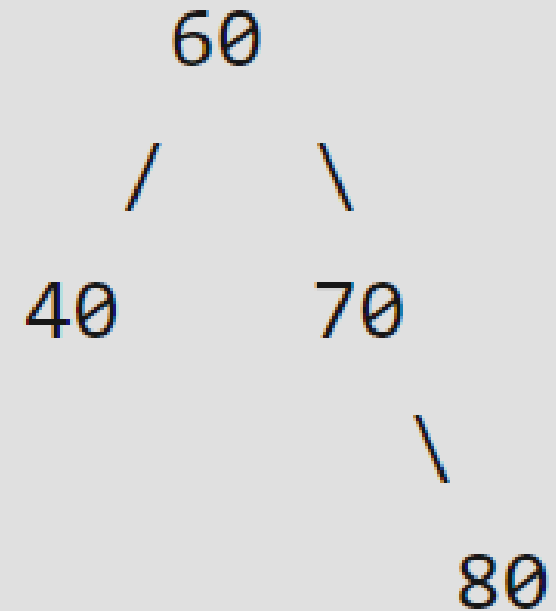


# מחיקה remove

## מקרה 3: לקודקוד 2 בנים



delete(50)  
----->



# תכונות של עץ חיפוש בינארי



# תכונות של עץ חיפוש בינארי

מספר הכולל של הקודקודים בעץ בינארי מושלם הינו  $n = 2^{h+1} - 1$   
כאשר  $h$  הוא גובה העץ

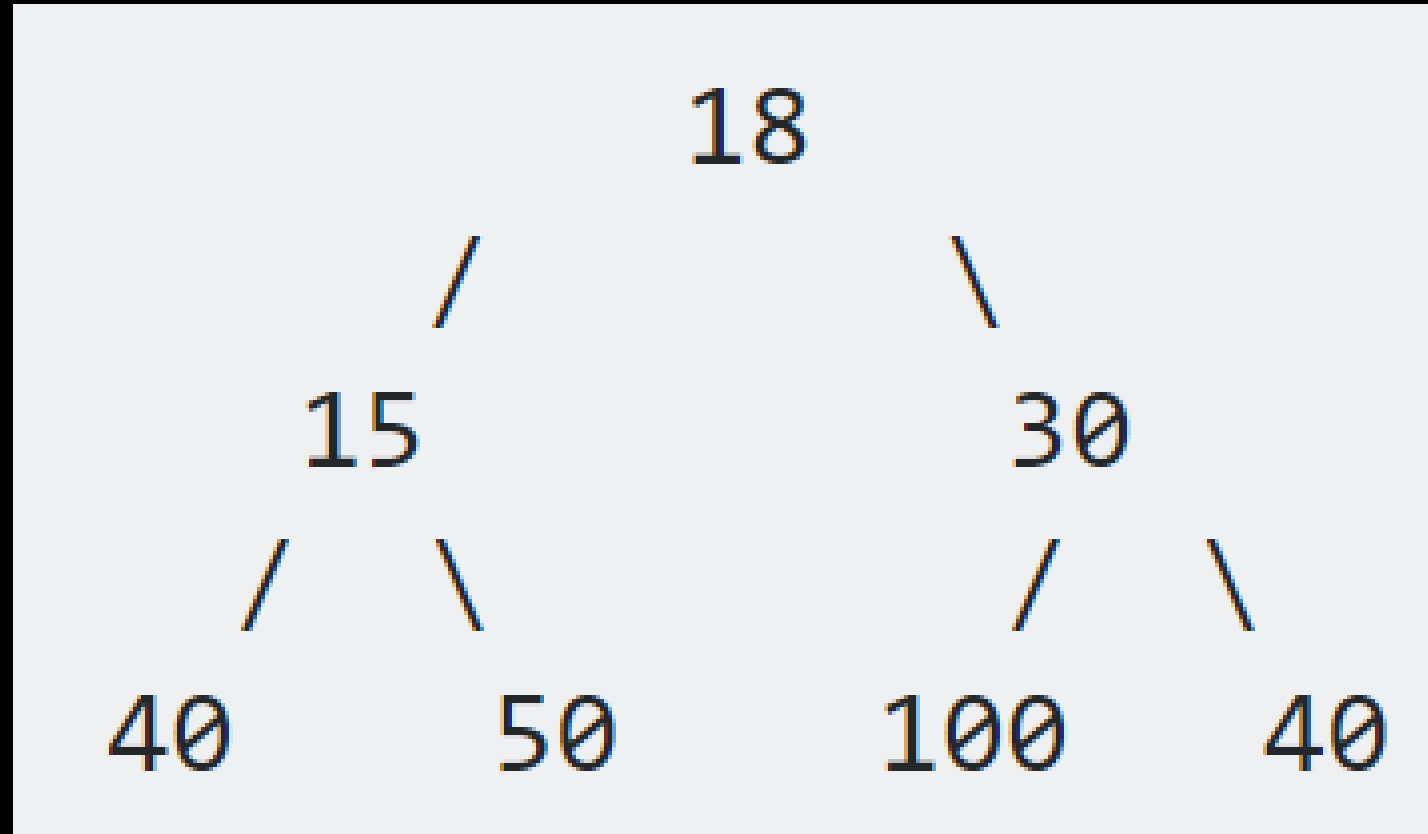
18

$$n = 2^0 + 2^1 + 2^2 + \dots + 2^h = \frac{1(2^{h+1} - 1)}{2 - 1} = 2^{h+1} - 1$$

40 / \ 50      100 / \ 40

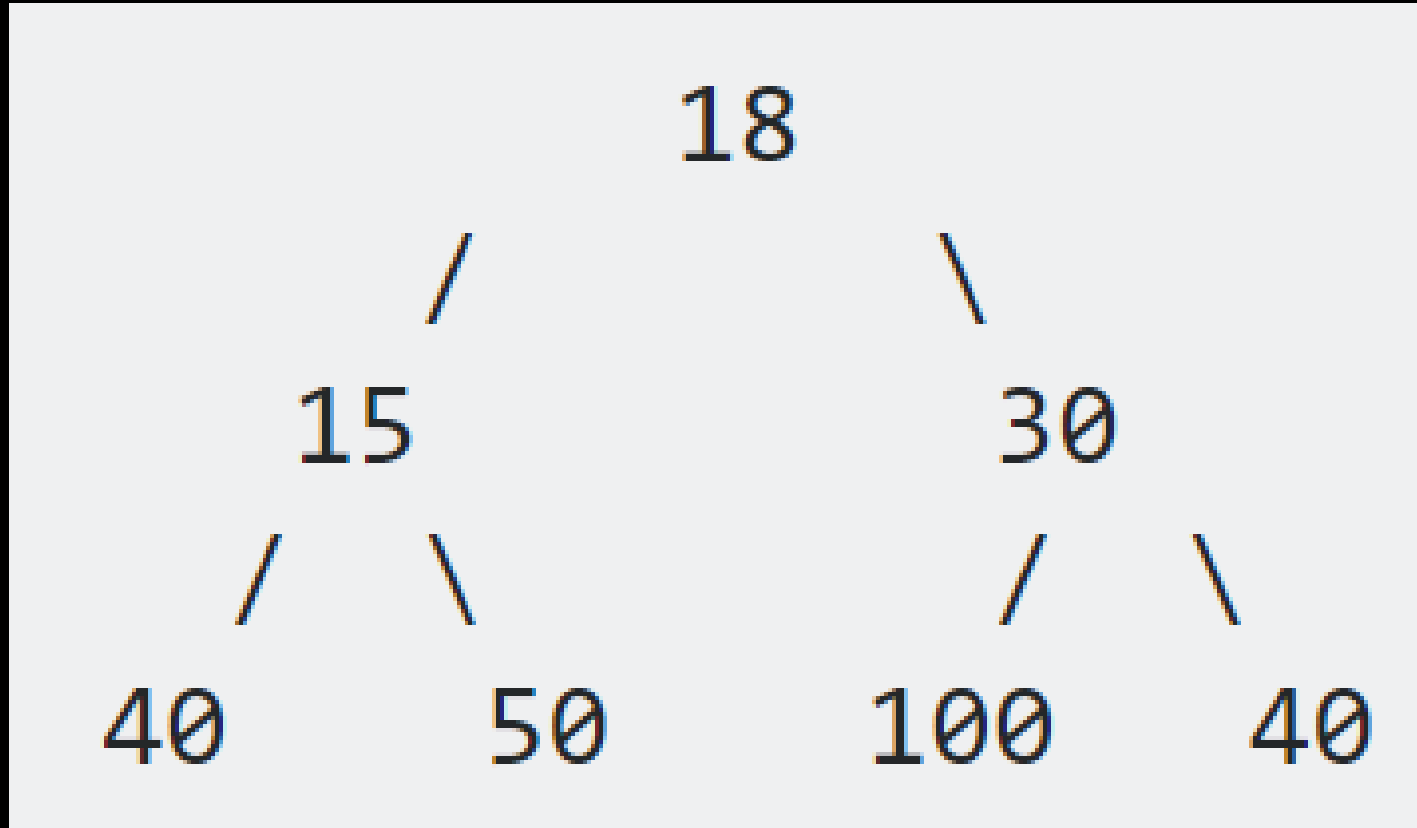
# תכונות של עץ חיפוש בינארי

מספר העלים בעץ בינארי מושלם (Perfect) הינו  $2^h$



# תכונות של עץ חיפוש בינארי

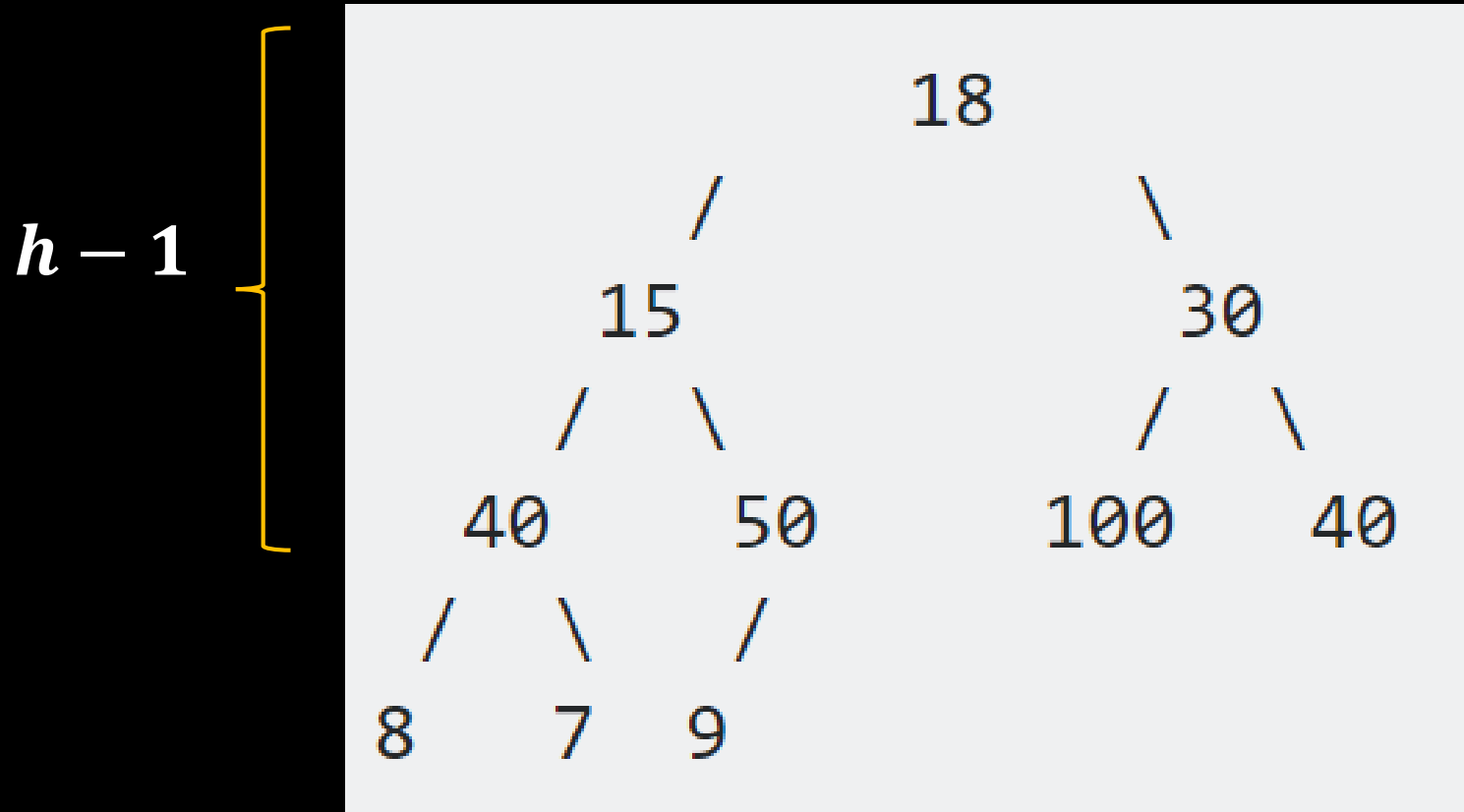
מספר הצמתים הפנמיים בעץ בינארי מושלם (Perfect) הינו  $2^h - 1$



# תכונות של עץ חיפוש בינארי

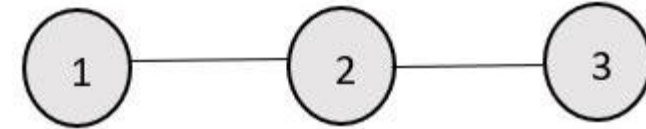
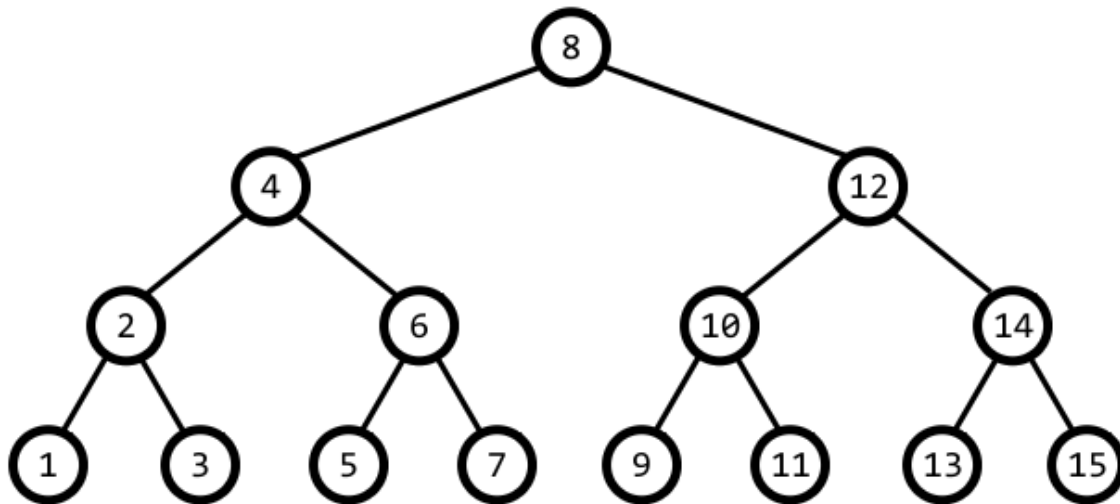
מספר הצמתים הכולל  $n$  בעץ בינארי שלם (Complete)

הוא בין  $2^h$  לבין  $2^{h+1} - 1$



# תכונות של עץ חיפוש בינארי

גובה של עץ חיפוש בינארי הינו במקרה הטוב  $O(\log_2(n))$   
ובמקרה הרע  $O(n)$

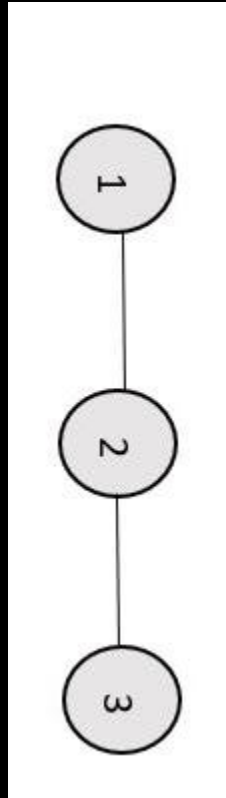


PATH (1-2-3)

# תכונות של עץ חיפוש בינארי

מספר הקודקודים המינמלי בעץ בינארי עם גובה  $h$

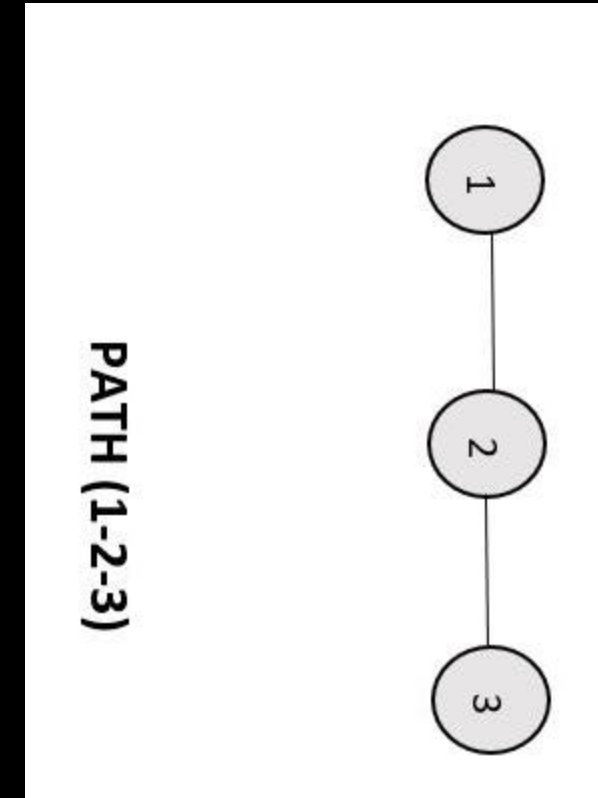
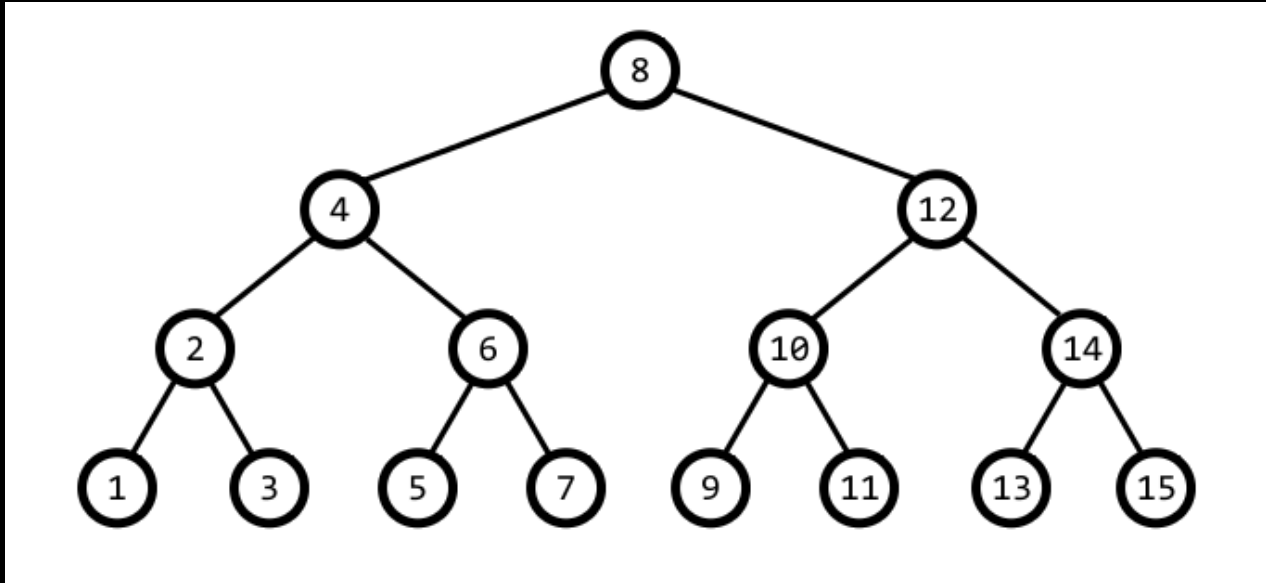
הינו  $h + 1$



# תכונות של עץ חיפוש בינארי

כמות הצמתים הפנמיים בעץ בינארי

$$\text{בקטע } [h, 2^h - 1]$$



# סיבוכיות BST

Data structure	Access /peek	Search	Insert /push	Delete /pop	Traverse
<b>Linear</b>					
Array	$O(1)$	$O(n)$	$O(1)$	$O(n)$	$O(n)$
Ordered array	$O(1)$	$O(\log n)$	$O(n)$	$O(n)$	$O(n)$
Linked list	$O(n)$	$O(n)$	$O(1)$	$O(n)$	$O(n)$
Ordered linked list	$O(n)$	$O(n)$	$O(n)$	$O(n)$	$O(n)$
Matrix	$O(1)$	$O(n^2)$	$O(1)$	$O(n^2)$	$O(n^2)$
Stack	$O(1)$	$O(n)$	$O(1)$	$O(1)$	$O(n)$
Queue	$O(1)$	$O(n)$	$O(1)$	$O(1)$	$O(n)$
<b>Non-Linear</b>					
Tree (worst case)	$O(n)$	$O(n)$	$O(n)$	$O(n)$	$O(n)$
Tree (balanced)	$O(\log n)$	$O(\log n)$	$O(\log n)$	$O(\log n)$	$O(n)$

Improving a BST can be done by making it balanced - like [AVL](#) or [red-black-trees](#).



# visualization

## Binary Search Tree



```
graph TD; 0002((0002)) --> 0003((0003)); 0003 --> 0004((0004));
```

Animation Completed

w:  h:

Animation Speed

Algorithm Visualizations

<https://www.cs.usfca.edu/~galles/visualization/BST.html>

# מימוש BST

הרצאה + תרגול הבא

# Node.java חימוש

```
/* Class containing left and right  
child of current node and key value*/  
public class Node {  
    int data;  
    Node right;  
    Node left;  
    public Node(int data) {  
        this.data = data;  
        left = right = null;  
    }  
}
```

# מימוש Main.java

```
public class Main {  
    public static void main(String[] args) {
```

```
        /----- 9  
5  
        \----- 4  
            | /----- 2  
            \----- 1  
    },  
}
```

# מימוש BST.java

```
public class BST  
{
```



```
...  
}
```