

ACTIVIDAD 13: EL ÁRBOL AVL, IMPLEMENTACIÓN DINÁMICA

**ESTUDIANTE: EFRAIN ROBLES PULIDO** 

CODIGO: **221350095** 

NOMBRE DE LA MATERIA: ESTRUCTURAS DE DATOS I

SECCIÓN: **D12** 

CLAVE: **15886** 

FECHA: **DOMINGO 1 DE MAYO DE 2022** 

## Tabla de autoevaluación:

Autoevaluación			
Concepto	Sí	No	Acumulación
Bajé el trabajo de internet o alguien me lo pasó (aunque sea de forma parcial)	-100 pts	0 pts	0 pts
Incluí el código fuente <b>en formato de texto</b> (sólo si funciona cumpliento todos los requerimientos)	+25 pts	0 pts	25 pts
Incluí las impresiones de pantalla (sólo si funciona cumpliento todos los requerimientos)	+25 pts	0 pts	25 pts
Incluí una <b>portada</b> que identifica mi trabajo (nombre, código, materia, fecha, título)	+25 pts	0 pts	25 pts
Incluí una <b>descripción y conclusiones</b> de mi trabajo	+25 pts	0 pts	25 pts
		Suma:	100 pts

## Introducción:

Una vez leído las instrucciones de la plataforma, se volvió a reutilizar el código de la actividad anterior, el árbol binario de búsqueda, pero para esta actividad fue modificada para que nuestro árbol binario este balanceada conforme se vaya agregando o eliminando elementos del árbol. En donde se le agrego métodos extras para el funcionamiento del árbol AVL, así como un encabezado en cada nodo del árbol que nos servirá para guardar la altura de cada nodo y evitamos la recursividad para calcular la altura como en la anterior actividad. se agregó los métodos: doBalancing; para que haga las rotaciones necesarias según el factor de equilibrio calculado del nodo recibido, una rotación simple o doble hacia la izquierda o hacia la derecha, y si es necesario una doble rotación podemos usar dos veces la simple rotación otra vez pero su contraria; getBalanceFactor; en donde obtenemos el factor de equilibrio de la altura de la derecha menos la altura de la izquierda, desde su encabezado que tendrá esa información; doSimpleLeftRot y doSimpleRightRot; para que haga la rotación simple hacia la izquierda o derecha del subárbol correspondiente y en donde al final recalculamos el encabezado de la altura de cada hijo principal del subárbol debido a las rotaciones; y el recalculedHeight; será el método que calculará la altura del nodo recibido y modificara el encabezado del nodo para tener la altura actualizada en el momento en que se llame. Finalmente se reutilizo el código principal (Menu) para la aplicación del árbol AVL en donde se hicieron algunas modificaciones en la manera de obtener los datos del nodo y la forma de obtener las alturas de los hijos de la raíz del árbol mediante otros métodos en la clase del Árbol para que nos de los nodos hijos de la raíz, obteniendo el mismo resultado como la anterior actividad.

## Código fuente:

```
/*Efrain Robles Pulido*/
#include "Menu.h"
#include "Integer.h"
#include <iostream>
using namespace std;
int main() {
   AVL BTree<Integer> myTree;
    Menu interfaz(myTree);
    interfaz.mainMenu();
    return 0;
#ifndef MENU H INCLUDED
#define MENU H INCLUDED
#include "AVL BTree.h"
#include "Integer.h"
#include <iostream>
#include <random>
#include <chrono>
#include <functional>
class Menu {
   private:
        ///Atributos
        AVL BTree<Integer>* myTree;
    public:
        ///Constructor
        Menu (AVL BTree<Integer>&);
        ///Metodo publico
        void mainMenu();
    };
#endif // MENU H INCLUDED
#include "Menu.h"
using namespace std;
using namespace std::chrono;
///Constructor
Menu::Menu(AVL_BTree<Integer>& _Tree): myTree(&_Tree) { }
///Metodo publico
void Menu::mainMenu() {
    int i(0), N(0);
    Integer myInt;
```

```
cout<<"\t\t\tARBOLES BINARIO DE BUSQUEDA</pre>
BALANCEADO"<<endl<<endl<<"Ingrese N valores a utilizar: ";
    cin>>N;
    cout<<endl<<"->Valores generados: "<<endl;</pre>
    std::default random engine
generator(chrono::system clock::now().time since epoch().count());
    std::uniform int distribution<long long int> distribution(0,100000);
    auto randomInt = bind(distribution, generator);
    while(i < N) {</pre>
        myInt.setInteger(randomInt());
        cout<<myInt.toString() + ", ";</pre>
        myTree->insertData(myInt);
        i++;
        }
    cout<<endl<<=ndl<<"->PreOrder: "<<endl;</pre>
    myTree->parsePreOrder();
    cout<<endl<<"->InOrder: "<<endl;</pre>
    myTree->parseInOrder();
    cout<<endl<<"->PostOrder: "<<endl;</pre>
    myTree->parsePostOrder();
    cout<<endl<<"->Elemento menor: "<< myTree->retrieve (myTree-
>getLowest()).toString();
    cout<<endl<<=->retrieve(myTree-
>getHighest()).toString()<<endl;
    cout<<endl<<"->Altura de Subarbol Izquierdo, respecto a la Raiz del
Arbol: "<<myTree->getHeight(myTree->getLeftSonOfRoot())<<end1;</pre>
    cout<<end1<<"->Altura de Subarbol Derecho, respecto a la Raiz del
Arbol: "<<myTree->getHeight(myTree->getRightSonOfRoot())<<end1;</pre>
    }
#ifndef AVL BTree H INCLUDED
#define AVL BTree H INCLUDED
#include <iostream>
#include <string>
#include <exception>
///Definicion del Arbol AVL
template <class T>
class AVL BTree {
    private:
        ///Definicion del Nodo
        class Node {
            private:
```

```
T* dataPtr;
                Node* left;
                Node* right;
                int height;
            public:
                 ///Definicion de Excepcion para el Nodo
                class Exception : public std::exception {
                    private:
                         std::string msg;
                    public:
                         explicit Exception(const char* message):
msg(message) {}
                         explicit Exception(const std::string& message):
msg(message) {}
                         virtual ~Exception() throw() {}
                         virtual const char* what() const throw () {
                             return msg.c str();
                     };
                Node();
                Node (const T&);
                ~Node();
                T* getDataPtr()const;
                T getData()const;
                Node * & getLeft();
                Node*& getRight();
                int getHeight()const;
                void setDataPtr(T*);
                void setData(const T&);
                void setLeft(Node*&);
                void setRight (Node*&);
                void setHeight(const int&);
    public:
        typedef Node* Position;
        ///Definicion de Excepcion para el arbol
        class Exception : public std::exception {
            private:
                std::string msg;
            public:
                explicit Exception(const char* message): msg(message) {}
                explicit Exception(const std::string& message):
msg(message) {}
                virtual ~Exception() throw() {}
                virtual const char* what() const throw () {
                    return msg.c str();
                     }
            };
    private:
```

```
Position root;
    void copyAll(AVL BTree<T>&);
    void insertData(Position&, const T&);
    void deleteData(Position&, const T&);
    Position& findData (Position&, const T&);
    Position & getLowest (Position &);
    Position & getHighest (Position &);
    void recalculedHeight(Position&);
    void parsePreOrder (Position&);
    void parseInOrder (Position&);
    void parsePostOrder (Position&);
    void parsePostOrderDeleteAll(Position&);
    void parsePreOrderCopy(Position&, Position&);
    ///Metodos del arbol AVL
    void doBalancing(Position&);
    int getBalanceFactor(const Position&) const;
    void doSimpleLeftRot(Position&);
    void doSimpleRightRot(Position&);
public:
    ///Constructores
    AVL BTree();
    AVL BTree (AVL BTree < T > &);
    ~AVL BTree(); ///Destructor
    ///Sobrecarga de operador
    AVL BTree<T>& operator = (const AVL BTree<T>&);
    ///Metodos para un Arbol
    bool isEmpty()const;
    void insertData(const T&);
    void deleteData(const T&);
    void deleteAll();
    T retrieve (Position&) const;
    Position& getLeftSonOfRoot ();
    Position& getRightSonOfRoot ();
    Position& findData(const T&);
    Position& getLowest();
    Position & getHighest();
    bool isLeaf(const Position&)const;
    int getHeight(const Position&)const;
```

```
int getHeight();
        void parsePreOrder ();
        void parseInOrder ();
        void parsePostOrder ();
    };
///Implementacion
using namespace std;
///del Nodo
template <class T>
AVL BTree<T>::Node::Node():dataPtr(nullptr),left(nullptr),
right (nullptr), height (1) {}
template <class T>
AVL BTree<T>::Node::Node(const T& e): dataPtr(new T(e)), left(nullptr),
right (nullptr), height (1) {
    if(dataPtr == nullptr) {
        throw Exception ("Memoria insuficiente, creando nodo");
    }
template <class T>
AVL BTree<T>::Node::~Node() {
    delete dataPtr;
template <class T>
T* AVL BTree<T>::Node::getDataPtr()const {
    return dataPtr;
template <class T>
T AVL BTree<T>::Node::getData()const {
    if(dataPtr == nullptr) {
        throw Exception("Dato inexistente, getData");
    return *dataPtr;
template <class T>
typename AVL BTree<T>::Position& AVL BTree<T>::Node::getLeft() {
    return left;
template <class T>
typename AVL BTree<T>::Position& AVL BTree<T>::Node::getRight() {
    return right;
template <class T>
int AVL BTree<T>::Node::getHeight() const {
    return height;
    }
```

```
template <class T>
void AVL BTree<T>::Node::setDataPtr(T* e) {
    dataPtr = e;
template <class T>
void AVL BTree<T>::Node::setData(const T& e) {
    if (dataPtr == nullptr) {
        if((dataPtr = new T(e)) == nullptr) {
            throw Exception("Memoria no disponible, setData");
    else {
        *dataPtr = e;
template <class T>
void AVL_BTree<T>::Node::setLeft(Node*& p) {
    left = p;
template <class T>
void AVL BTree<T>::Node::setRight(Node*& p) {
    right = p;
template <class T>
void AVL BTree<T>::Node::setHeight(const int& h) {
    height = h;
///del Arbol
///Metodos privados
template <class T>
void AVL BTree<T>::copyAll(AVL BTree<T>& t) {
    parsePreOrderCopy(root, t.root);
template <class T>
void AVL BTree<T>::insertData(Position& r, const T& e) {
    if(r == nullptr) {//Inserta como hoja(esta balanceado)
        try {
            if((r = new Node(e)) == nullptr) {
                throw Exception("Memoria no disponible, insertData");
        catch (typename Node::Exception ex) {
            throw Exception(ex.what());
    else {//Inserta recursivamente a la izq o der (ruta de insercion)
        if(e < r->getData()) {
            insertData(r->getLeft(),e);
        else {
            insertData(r->getRight(),e);
```

```
//Sale de recursividad - paso atras en la ruta
        recalculedHeight(r);
        doBalancing(r);
    }
template <class T>
void AVL_BTree<T>::deleteData(Position& r, const T& e) {
    if(isEmpty()) {
        return;
    if(e == r->getData()) {//Encontro el valor
        if(isLeaf(r)) {//Es hoja
            delete r;
            r = nullptr;
            return;
        else if(r->getRight() == nullptr or r->getLeft() == nullptr)
{//Tiene un hijo
            Position aux(r);
            r = r->getLeft() == nullptr? r->getRight():r->getLeft();
            delete aux;
            return;
        //Tiene dos hijos
        T sustitution(getHighest(r->getLeft())->getData());
        r->setData(sustitution);
        deleteData(r->getLeft(), sustitution);
    else {//Elimina recursivamente a la izq o der (ruta de eliminacion)
        if(e < r->getData()) {
            deleteData(r->getLeft(), e);
        else {
            deleteData(r->getRight(), e);
        //Sale de recursividad - paso atras en la ruta
        recalculedHeight(r);
        doBalancing(r);
        }
    }
template <class T>
typename AVL BTree<T>::Position& AVL BTree<T>::findData (Position& r,
const T& e) {
    if(r == nullptr or r->getData() == e) {
        return r;
    if(e < r->getData()) {
        return findData(r->getLeft(), e);
    return findData(r->getRight(), e);
template <class T>
typename AVL BTree<T>::Position& AVL BTree<T>::getLowest (Position& r) {
```

```
if(r == nullptr or r->getLeft() ==nullptr) {
        return r;
    return getLowest(r->getLeft());
template <class T>
typename AVL BTree<T>::Position& AVL BTree<T>::getHighest (Position& r) {
    if(r == nullptr or r->getRight() == nullptr) {
        return r;
    return getHighest(r->getRight());
template <class T>
void AVL BTree<T>::parsePreOrder (Position& r) {
    if(r == nullptr) {
        return;
    std::cout << r->getData().toString() << ", ";</pre>
    parsePreOrder(r->getLeft());
    parsePreOrder(r->getRight());
template <class T>
void AVL BTree<T>::parseInOrder (Position& r) {
    if(r == nullptr) {
        return;
    parseInOrder(r->getLeft());
    cout << r->getData().toString() << ", ";</pre>
    parseInOrder(r->getRight());
template <class T>
void AVL BTree<T>::parsePostOrder (Position& r) {
    if(r == nullptr) {
        return;
    parsePostOrder(r->getLeft());
    parsePostOrder(r->getRight());
    cout << r->getData().toString() << ", ";</pre>
template <class T>
void AVL BTree<T>::parsePostOrderDeleteAll(Position& r) {
    if(r == nullptr) {
        return;
    parsePostOrderDeleteAll(r->getLeft());
    parsePostOrderDeleteAll(r->getRight());
    delete r;
    }
template <class T>
void AVL BTree<T>::parsePreOrderCopy(Position& r, Position& rCopy) {
```

```
if(rCopy == nullptr) {
        r = nullptr;
    else {
        try
            if((r = new Node(rCopy->getData())) == nullptr) {
                throw Exception ("Memoria no disponible, copyAll");
        catch (typename Node::Exception ex) {
            throw Exception(ex.what());
        parsePreOrderCopy(r->getLeft(), rCopy->getLeft());
        parsePreOrderCopy(r->getRight(), rCopy->getRight());
    }
///Metodos del arbol AVL
template <class T>
void AVL BTree<T>:: doBalancing(Position& r) {
    switch (getBalanceFactor(r)) {
        case -2://Desbalanceado a la izq.
            ///Se factorizo la funcion simpleRightRot
            if(getBalanceFactor(r->getLeft()) == 1) {//Rotacion Doble
                doSimpleLeftRot(r->getLeft());
            doSimpleRightRot(r);
            break;
        case 2://Desbalanceado a la der.
            ///Se factorizo la funcion simpleLeftRot
            if(getBalanceFactor(r->getRight()) == -1) {//Rotacion Doble
                doSimpleRightRot(r->getRight());
            doSimpleLeftRot(r);
            break;
    }
template <class T>
int AVL BTree<T>::qetBalanceFactor(const Position& r) const {
    return getHeight(r->getRight()) - getHeight(r->getLeft());
template <class T>
void AVL BTree<T>:: doSimpleLeftRot(Position& r) {
    Position aux1(r->getRight());
    Position aux2(aux1->getLeft());
   r->setRight(aux2);
    aux1->setLeft(r);
    r = aux1;
    recalculedHeight(r->getLeft());
    recalculedHeight(r);
```

```
template <class T>
void AVL BTree<T>:: doSimpleRightRot(Position& r) {
    Position aux1(r->getLeft());
    Position aux2(aux1->getRight());
    r->setLeft(aux2);
    aux1->setRight(r);
    r = aux1;
    recalculedHeight (r->getRight());
    recalculedHeight(r);
    }
///Constructores
template <class T>
AVL BTree<T>::AVL_BTree(): root(nullptr) {}
template <class T>
AVL BTree<T>::AVL BTree (AVL BTree<T>& t): AVL BTree() {
    copyAll(t);
template <class T>
AVL BTree<T>::~AVL BTree() {///Destructor
    deleteAll();
///Sobre carga de operador
template <class T>
AVL BTree<T>& AVL BTree<T>::operator = (const AVL BTree<T>&t) {
    deleteAll();
    copyAll(t);
    return *this;
///Metodos publicos de la AVL_BTree
template <class T>
bool AVL BTree<T>::isEmpty() const {
    return root == nullptr;
template <class T>
void AVL BTree<T>::insertData(const T& e) {
    insertData(root, e);
template <class T>
void AVL BTree<T>::deleteData(const T& e) {
    deleteData(root, e);
template <class T>
void AVL BTree<T>::deleteAll() {
    parsePostOrderDeleteAll(root);
    root = nullptr;
```

```
template <class T>
T AVL BTree<T>::retrieve(Position& r) const {
    return r->getData();
template <class T>
typename AVL BTree<T>::Position& AVL BTree<T>::getLeftSonOfRoot () {
    return root->getLeft();
template <class T>
typename AVL BTree<T>::Position& AVL BTree<T>::getRightSonOfRoot () {
    return root->getRight();
template <class T>
typename AVL BTree<T>::Position& AVL BTree<T>::findData(const T& e) {
    return findData(root, e);
template <class T>
typename AVL BTree<T>::Position& AVL BTree<T>::getLowest() {
    return getLowest(root);
template <class T>
typename AVL BTree<T>::Position& AVL BTree<T>::getHighest() {
    return getHighest(root);
template <class T>
bool AVL BTree<T>::isLeaf(const Position& r)const {
    return r != nullptr and r->getLeft() == r->getRight();
template <class T>
int AVL BTree<T>::getHeight() {
    return getHeight(root);
template <class T>
int AVL BTree<T>::getHeight(const Position& r)const {
    if(r == nullptr) {
        return 0;
    return r->getHeight();
template <class T>
void AVL BTree<T>::recalculedHeight(Position& r) {
    int lH(r->getLeft() == nullptr? 0 : r->getLeft()->getHeight());
    int rH(r->getRight() == nullptr? 0 : r->getRight()->getHeight());
    r->setHeight((lH > rH ? lH : rH) + 1);
```

```
template <class T>
void AVL BTree<T>::parsePreOrder () {
    parsePreOrder(root);
template <class T>
void AVL BTree<T>::parseInOrder () {
    parseInOrder(root);
template <class T>
void AVL BTree<T>::parsePostOrder () {
    parsePostOrder(root);
#endif // AVL BTree H INCLUDED
#ifndef INTEGER H INCLUDED
#define INTEGER H INCLUDED
#include <string>
class Integer {
    private:
        long long int data;
    public:
        Integer();
        Integer(const Integer&);
        Integer(const long long int&);
        std::string toString() const;
        void setInteger(const long long int&);
        long long int getInteger()const;
        Integer& operator ++ ();
        Integer operator ++ (int);
        Integer& operator -- ();
        Integer operator -- (int);
        Integer operator + (const Integer&) const;
        Integer operator - (const Integer&) const;
        Integer operator * (const Integer&) const;
        Integer operator / (const Integer&) const;
```

```
Integer operator % (const Integer&) const;
        Integer operator - () const;
        Integer& operator = (const Integer&);
        Integer& operator += (const Integer&);
        Integer& operator -= (const Integer&);
        Integer& operator *= (const Integer&);
        Integer& operator /= (const Integer&);
        Integer& operator %= (const Integer&);
        bool operator == (const Integer&) const;
        bool operator != (const Integer&) const;
        bool operator < (const Integer&) const;</pre>
        bool operator <= (const Integer&) const;</pre>
        bool operator > (const Integer&) const;
        bool operator >= (const Integer&) const;
    };
#endif // INTEGER H INCLUDED
#include "Integer.h"
///Costructor
Integer::Integer() {}
Integer::Integer(const Integer& integer): data( integer.data) {}
Integer::Integer(const long long int& data) : data(0) {}
std::string Integer::toString() const {
    return std::to string(data);
void Integer::setInteger(const long long int& i) {
    data = i;
long long int Integer::getInteger() const {
   return data;
Integer& Integer::operator++() {//Version prefija
   return *this;
```

```
Integer Integer::operator++(int) {//Version postfija
    Integer old = *this;
   operator++();
   return old;
Integer& Integer::operator--() {//Version prefija
   return *this;
Integer Integer::operator--(int) {//Version postfija
    Integer old = *this;
   operator--();
   return old;
Integer Integer::operator+(const Integer& i) const {
   return data + i.data;
Integer Integer::operator-(const Integer& i) const {
   return data - i.data;
Integer Integer::operator*(const Integer& i) const {
   return data * i.data;
Integer Integer::operator/(const Integer& i) const {
   return data / i.data;
Integer Integer::operator%(const Integer& i) const {
    return data % i.data;
Integer Integer::operator-() const {
   return data;
Integer& Integer::operator=(const Integer& i) {
   data = i.data;
   return *this;
Integer& Integer::operator+=(const Integer& i) {
   data = data + i.data;
   return *this;
Integer& Integer::operator-=(const Integer& i) {
   return *this = *this - i.data;
Integer& Integer::operator*=(const Integer& i) {
   return *this = *this * i.data;
```

```
Integer& Integer::operator/=(const Integer& i) {
    return *this = *this / i.data;
Integer& Integer::operator%=(const Integer& i) {
    return *this = *this % i.data;
bool Integer::operator==(const Integer& i) const {
    return data == i.data;
bool Integer::operator!=(const Integer& i) const {
    return !(*this == i);
bool Integer::operator<(const Integer& i) const {</pre>
    return data < i.data;</pre>
bool Integer::operator<=(const Integer& i) const {</pre>
    return (*this < i) or (*this == i);</pre>
bool Integer::operator>(const Integer& i) const {
    return !(*this <= i);</pre>
bool Integer::operator>=(const Integer& i) const {
    return !(*this < i);</pre>
```

ingrese N valores a utilizar: 1100

Ingress N valores a utilizar: 1108

VALORES SPRINGERS

ANALORES SP

Dependent:

### According 1992, 5325, 2681, 1882, 236, 126, 123, 42, 142, 871, 488, 314, 458, 683, 578, 717, 885, 989, 1684, 1164, 1123, 1391, 1373, 2336, 1895, 1786, 1869, 1898, 1999, 3077, 3231, 2486, 3247, 2535, 3235, 3

# 1. TIROPHOFOT: 10. 131, 136, 147, 286, 314, 459, 460, 770, 661, 717, 671, 685, 680, 1682, 1123, 1164, 4373, 1391, 1664, 1475, 1869, 1805, 1009, 2008, 2077, 1326, 246, 2471, 4774, 4852, 4865, 6809, 5224, 5271, 5296, 5355, 5419, 5516, 5687, 7521, 5526, 5978, 6922, 6377, 6374, 6414, 4489, 4619, 4512, 4512, 6419, 5515, 6587, 7627, 7527, 7527, 7527, 7528, 5088, 2472, 2527, 5279, 5279, 5275, 5219, 5515, 5687, 5697, 5692, 6978, 6922, 6377, 6376, 6411, 6524, 6528, 6

98855, 98856, 99068, 99087, 99122, 99150, 99277, 99326, 99413, 99425, 99472, 99533, 99543, 99613, 99743, 99749, 99992,

# 

```
->Elemento menor: 42
>Elemento mayor: 99992
->Altura de Subarbol Izquierdo, respecto a la Raiz del Arbol: 11
->Altura de Subarbol Derecho, respecto a la Raiz del Arbol: 11
Process returned 0 (0x0)
                           execution time : 6.670 s
Press any key to continue.
```

## ARBOLES BINARIO DE BUSQUEDA BALANCEADO

ngrese N valores a utilizar: 1200

ARROLLES ETHANTIO DE BUGGETAN BALANCEADO

PAULONES generados:

10756, 2083, 2020, 2020, 2020, 2020, 2021, 2027, 20

-Timbroker:

31. 53, 86, 91, 201, 423, 532, 535, 659, 680, 884, 983, 1131, 1133, 1144, 1377, 1615, 1668, 1752, 1810, 1912, 1913, 2864, 2265, 2274, 2378, 2460, 2412, 274, 4782, 4723, 4713, 4810, 4723, 4723, 4723, 4713, 4810, 4810, 4810, 4817, 4971, 4973, 5977, 5917

->Elemento menor: 51

->Elemento mayor: 99993

->Altura de Subarbol Izquierdo, respecto a la Raiz del Arbol: 11

->Altura de Subarbol Derecho, respecto a la Raiz del Arbol: 11

Process returned 0 (0x0) execution time : 3.343 s

Press any key to continue.

ngrese N valores a utilizar: 1100

Depreciation of the control of the c

# 1.11nOrder: 1.120, 189, 259, 297, 444, 458, 638, 828, 679, 1119, 1135, 1144, 1177, 1253, 1399, 1481, 1552, 1653, 1673, 1711, 1759, 1825, 2622, 2248, 2311, 2244, 2351, 2527, 2628, 2628, 2621, 2628, 2628, 2621, 2628, 2628, 2621, 2628, 2628, 2621, 2628, 2628, 2621, 2628, 2628, 2621, 2628, 2

# 3.0 Startforder: 15, 207, 450, 444, 820, 872, 630, 250, 1116, 1251, 1172, 1144, 1652, 1481, 1573, 1650, 1380, 1120, 1709, 1035, 2208, 2251, 2146, 2331, 2827, 2648, 2688, 2777, 2771, 2888, 2787, 2771, 2988, 2889, 2771, 2988, 2889, 2771, 2988, 2889, 2771, 2988, 2889, 2771, 2988, 2889, 2773, 2989, 2884, 8577, 8589, 8580, 2429, 7412, 8225, 8933, 9874, 9984, 8577, 8589, 8589, 2879, 7412, 8282, 8283, 9874, 9984, 8577, 8589, 8589, 2879, 7412, 8282, 8933, 9874, 9984, 8577, 8589, 8589, 2879, 7412, 8282, 8933, 9874, 9984, 8577, 8589, 8589, 2879, 7412, 8282, 8933, 9874, 9984, 8577, 8589

>Elemento menor: 33

->Elemento mayor: 99921

->Altura de Subarbol Izquierdo, respecto a la Raiz del Arbol: 11

->Altura de Subarbol Derecho, respecto a la Raiz del Arbol: 11

execution time : 3.372 s Process returned 0 (0x0)

Press any key to continue.

ngrese N valores a utilizar: 1200

Tograce N valores a utilizar: 1200

-NVAIONES generados:
12797, 55842, 22150, 27285, 45660, 84384, 91792, 97662, 44945, 86513, 19187, 66447, 11585, 14484, 88745, 89246, 99432, 1019, 41992, 41611, 26513, 92178, 87472, 92140, 72172, 72184, 72180, 721822, 72182, 721822, 72182, 72182, 721822, 721822, 721822, 721822, 721822, 72

# . SPECY, 2219. 1.876. 14762, 8153, 3827, 1565, 1869, 686, 451, 189, 9, 122, 388, 823, 527, 885, 1819, 944, 989, 1174, 1077, 1386, 2812, 1584, 1579, 1469, 1543, 170, 180, 2812, 1584, 1579, 1469, 1543, 170, 180, 2812, 1804, 1819,

9, 100-107.
9, 100-132, 318, 451, 557, 823, 805, 906, 444, 905, 1019, 1027, 1174, 1308, 1309, 1403, 1479, 2531, 1504, 1793, 2012, 2005, 2243, 2322, 2450, 2505, 2444, 2454, 24

->Elemento menor: 9

->Elemento mayor: 99943

->Altura de Subarbol Izquierdo, respecto a la Raiz del Arbol: 12

->Altura de Subarbol Derecho, respecto a la Raiz del Arbol: 11

Process returned 0 (0x0) execution time : 2.077 s

Press any key to continue.

## Conclusión:

Para esta actividad fue fácil de realizar debido a que la fui realizando conforme el profesor la explicaba así que solo fue de estudiarla y analizar el funcionamiento del árbol, además de que tuve que hacer unos cambios al código principal en donde tenia que mostrar las alturas de los hijos de la raíz, porque se hizo un cambio en la forma de obtener las alturas de cada nodo en la clase del Árbol AVL, debido que se agregó un encabezado a cada nodo en donde almacenaremos su altura, para que en la clase del Árbol podamos manipular esa altura por cada rotación que se haga al momento de inserción o de eliminación. Además, la clase del Árbol AVL es muy parecida a la de la anterior actividad debido a que se le agrego unos métodos necesarios principalmente en los métodos de inserción y de eliminación, para asegurarnos de que el árbol quede balanceado. En mi opinión, fue muy educativo porque esta practica me ayudo a comprender aun mejor los arboles y su funcionamiento, en donde podemos adecuarlo a nuestras necesidades como para que quede balanceado y que se mantenga los valores estén ordenados. También pude practicar la recursividad en esta práctica también debido a los métodos de balanceo, factor de equilibrio, y sus rotaciones que se usaron, además fue muy práctico hacer los métodos con el modelo de los subárboles para esta práctica, ya que nos ahorramos muchas cosas extras. Y al agregar el encabezado de la altura a los nodos nos permitió ahorrarnos la recursividad cuando necesitábamos obtener su altura, no como la actividad anterior. Finalmente, tenia unos errores en la forma de calcular los hijos de la raíz, así que tuve que resolverlo agregándole métodos a la clase del árbol para que obtuviera los nodos y así pudiera tener acceso al encabezado del nodo para tener su altura.