

# Estructuras de Datos no Lineales

## 1.1. Árboles binarios

José Fidel Argudo Argudo  
José Antonio Alonso de la Huerta  
M<sup>a</sup> Teresa García Horcajadas

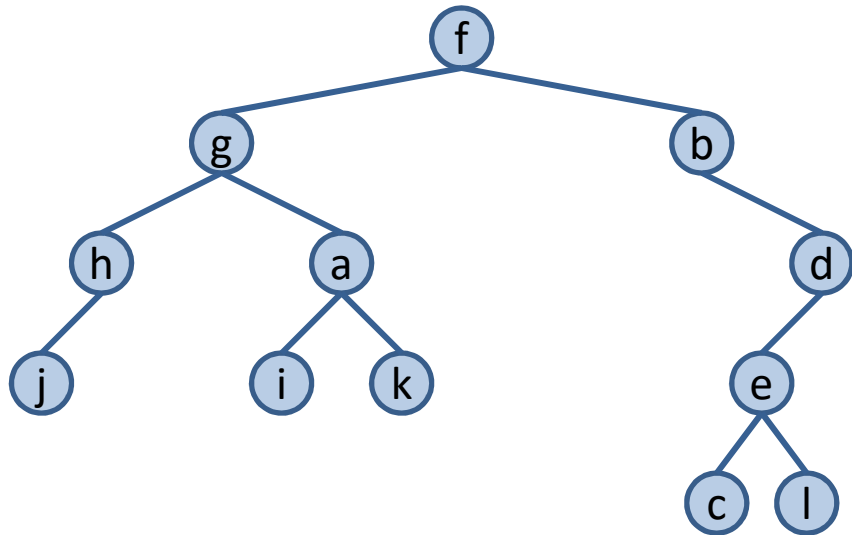


Versión 2.0

# TAD Árbol binario

## Definición:

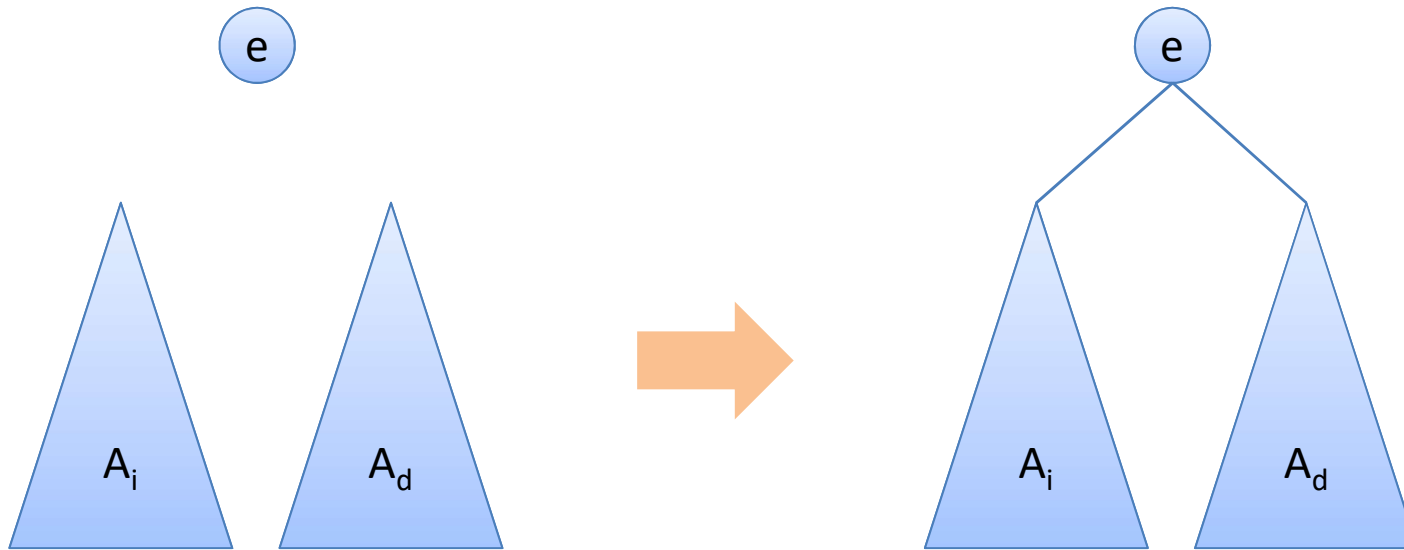
Un árbol binario se define como un árbol cuyos nodos son, a lo sumo, de grado 2, es decir, tienen 0, 1 ó 2 hijos. Éstos se llaman *hijo izquierdo* e *hijo derecho*.



## Operaciones:

- Construcción
- Inserción
- Eliminación
- Recuperación
- Modificación
- Acceso
- Destrucción

## Construcción de un árbol binario (I)

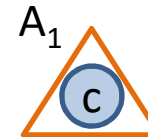


**Construcción a partir de los componentes de un árbol binario (un nodo y dos subárboles):**

```
Abin(); // Árbol vacío.  
void insertarRaiz(const T& e);  
void insertarIzqdo (Abin& Ai);  
void insertarDrcho(Abin& Ad);
```

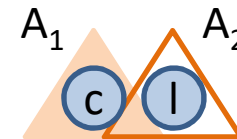
# Construcción de un árbol binario (I)

Abin  $A_1$ ;  
 $A_1$ .insertarRaiz('c');



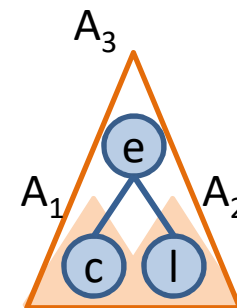
# Construcción de un árbol binario (I)

Abin A<sub>2</sub>;  
A<sub>2</sub>.insertarRaiz('l');

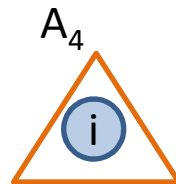


# Construcción de un árbol binario (I)

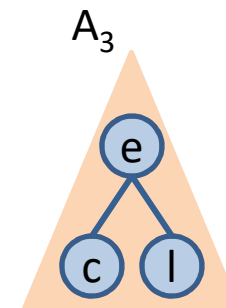
```
Abin A3; A3.insertarRaiz('e');  
A3.insertarIzqdo(A1);  
A3.insertarDrcho(A2);
```



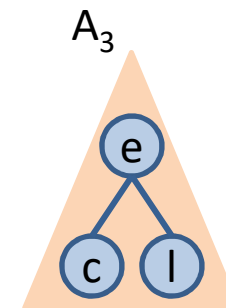
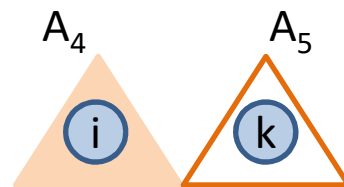
# Construcción de un árbol binario (I)



Abin  $A_4$ ;  
 $A_4$ .insertarRaiz('i');



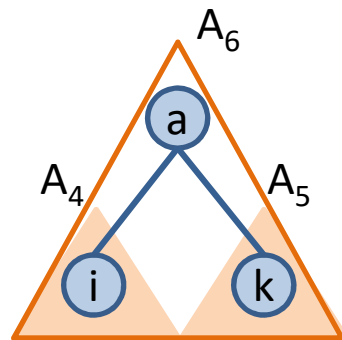
# Construcción de un árbol binario (I)



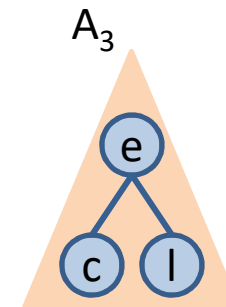
Abin  $A_5$ ;  
 $A_5$ .insertarRaiz('k');



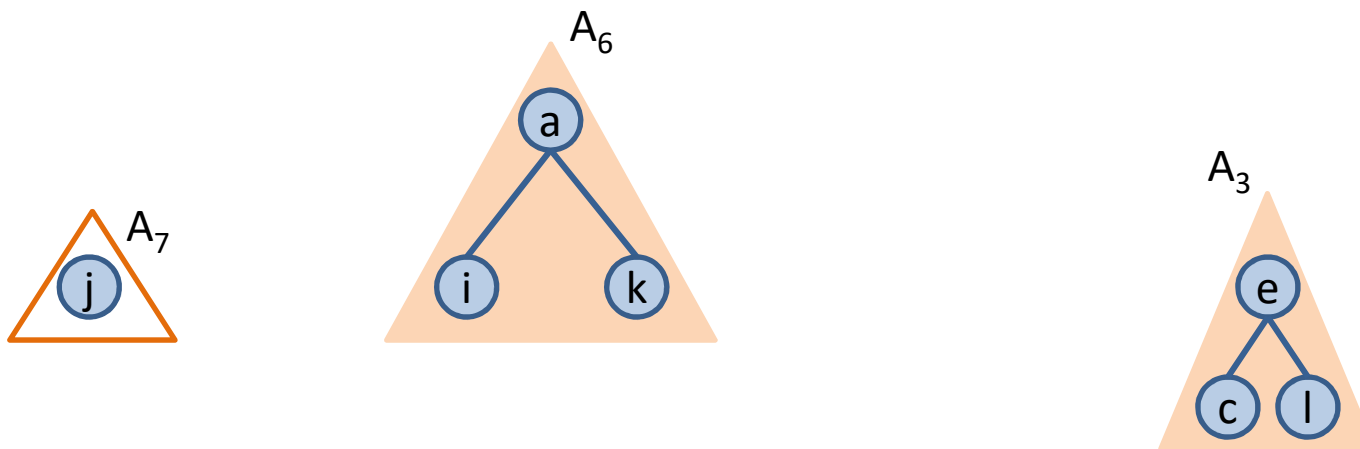
# Construcción de un árbol binario (I)



```
Abin A6; A6.insertarRaiz('a');  
A6.insertarIzqdo(A4);  
A6.insertarDrcho(A5);
```

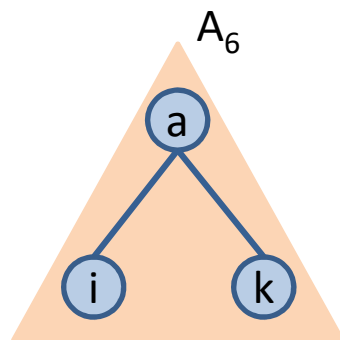
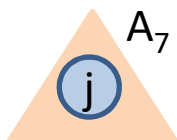


# Construcción de un árbol binario (I)

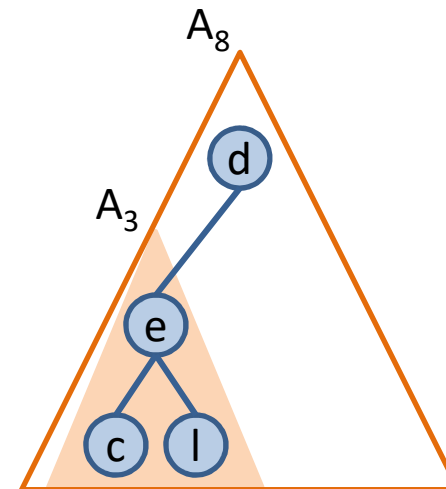


Abin  $A_7$ ;  
 $A_7$ .insertarRaiz('j');

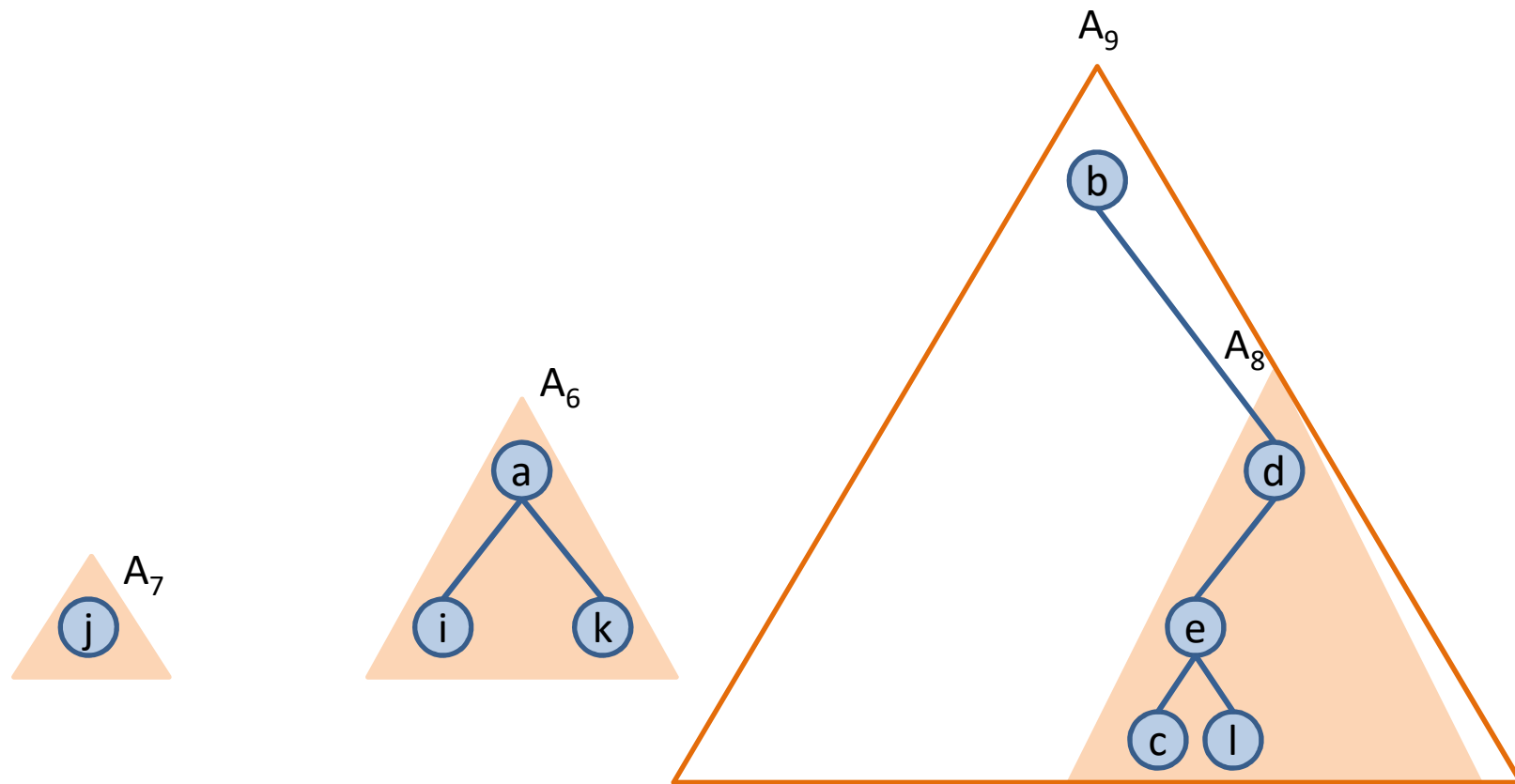
# Construcción de un árbol binario (I)



Abin A<sub>8</sub>;  
A<sub>8</sub>.insertarRaiz('d');  
A<sub>8</sub>.insertarIzqdo(A<sub>3</sub>);

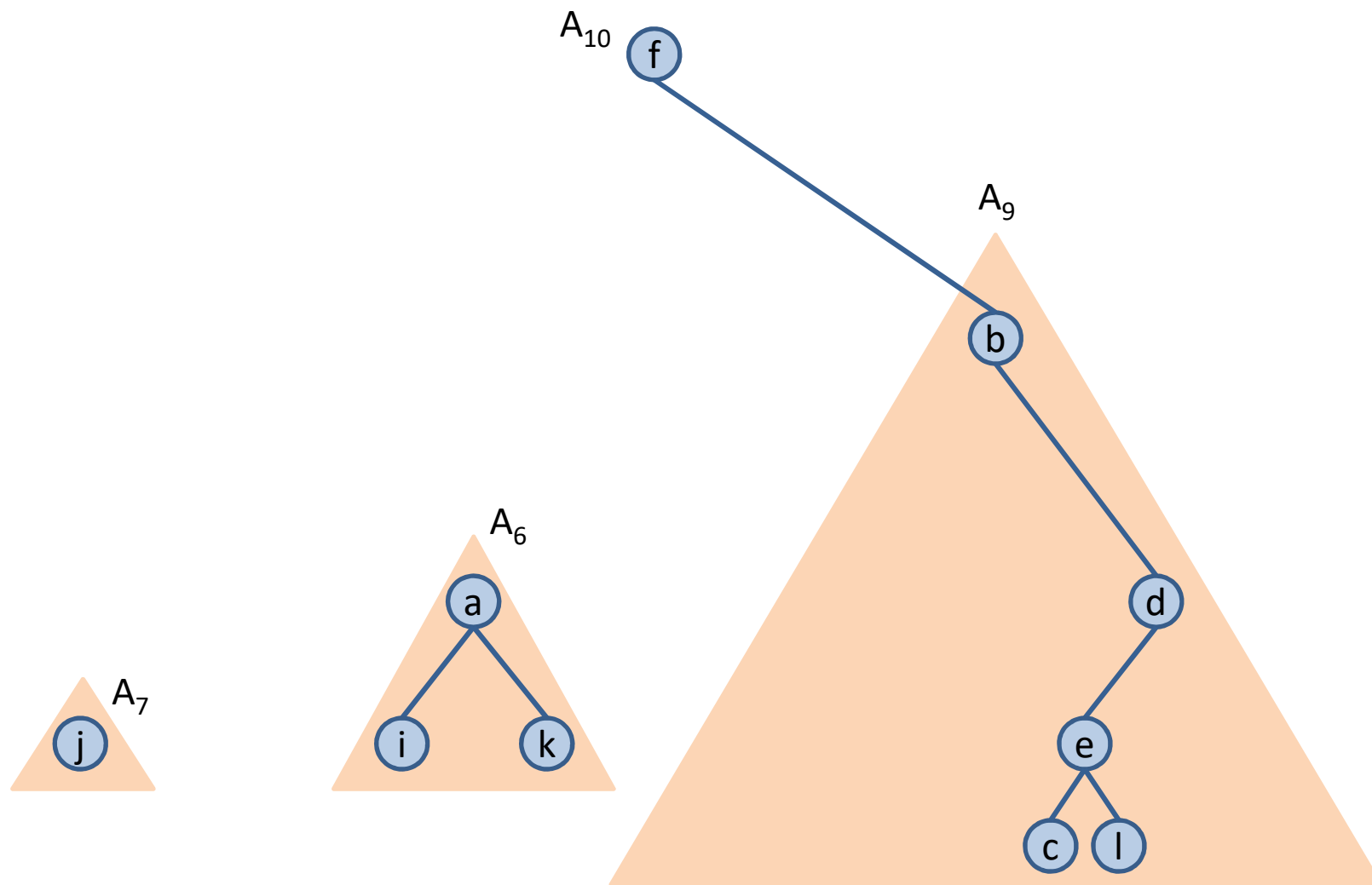


# Construcción de un árbol binario (I)



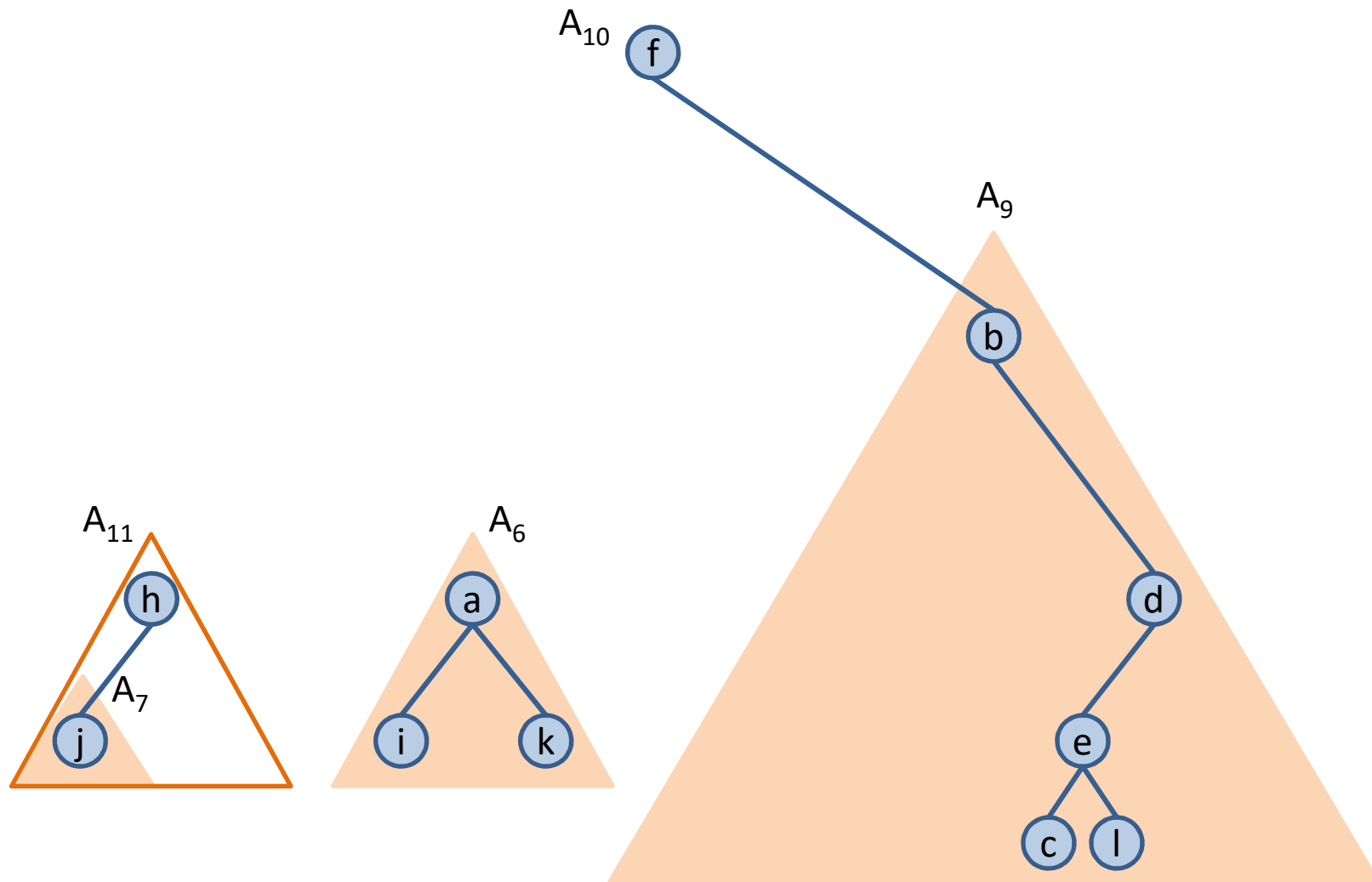
```
Abin A9; A9.insertarRaiz('b');  
A9.insertarDrcho(A8);
```

# Construcción de un árbol binario (I)



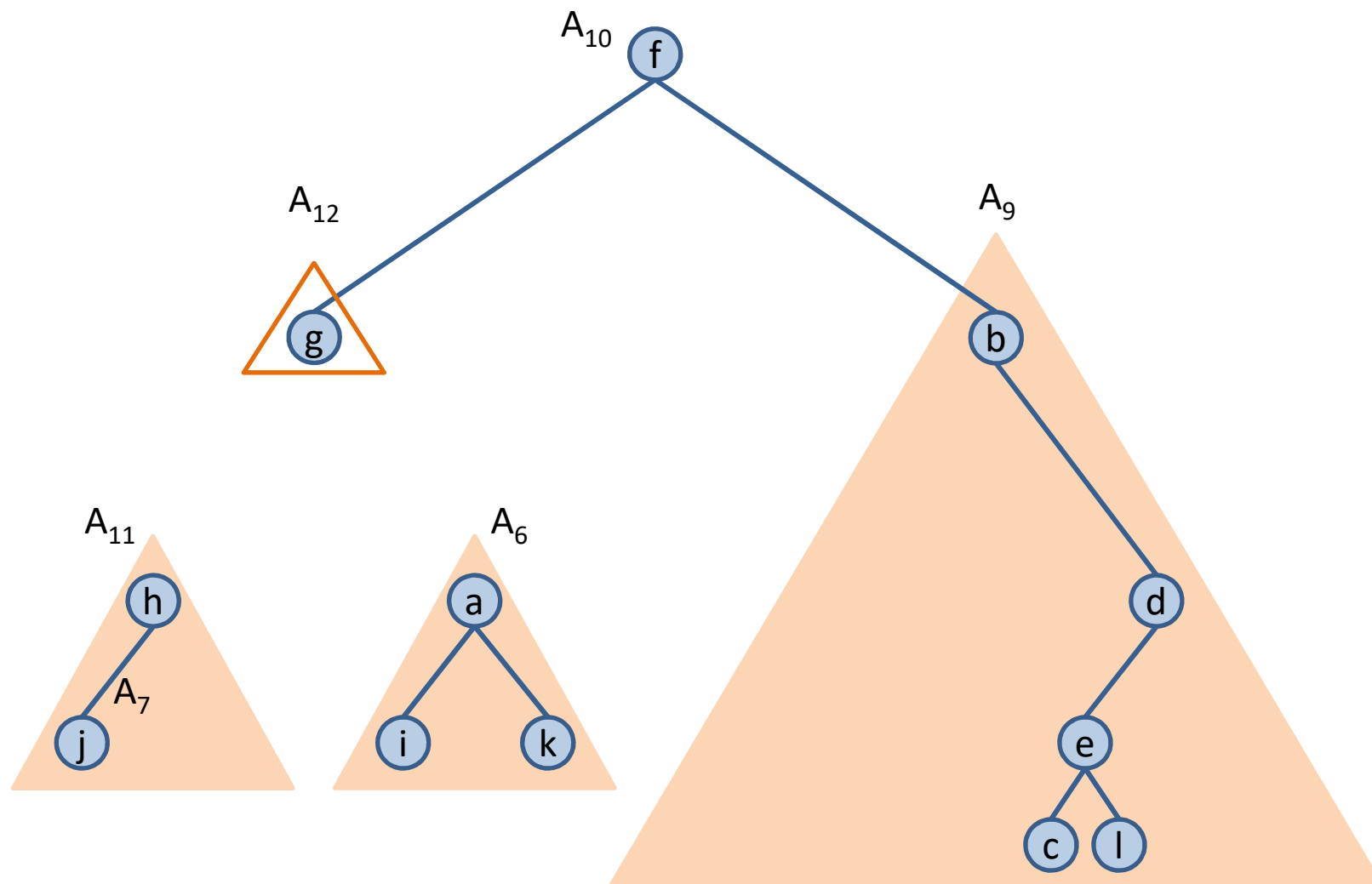
Abin  $A_{10}$ ;  $A_{10}$ .insertarRaiz('f');  
 $A_{10}$ .insertarDrcho( $A_9$ );

# Construcción de un árbol binario (I)



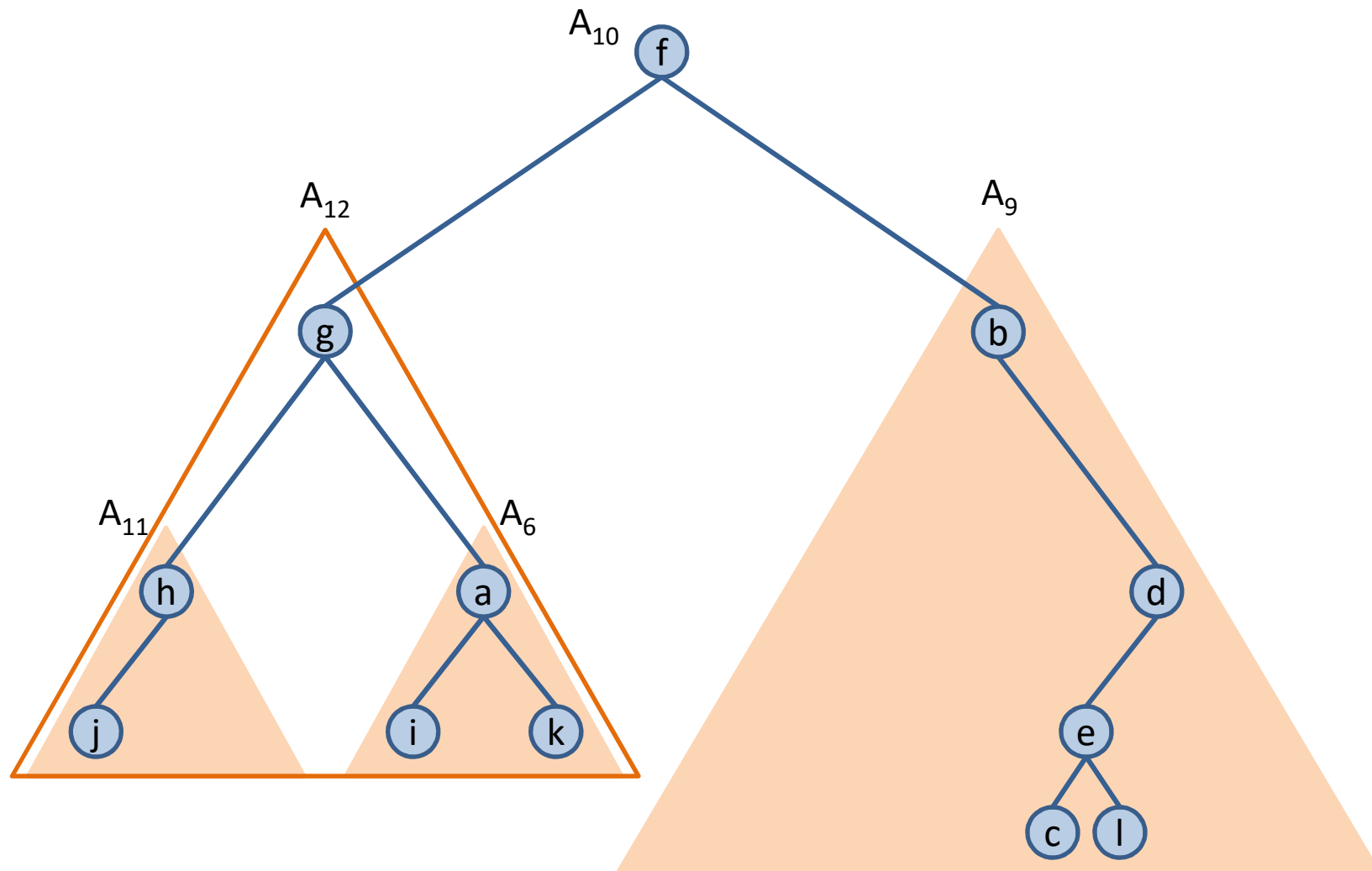
```
Abin A11; A11.insertarRaiz('h');  
A11.insertarIzqdo(A7);
```

# Construcción de un árbol binario (I)



Abin  $A_{12}$ ;  $A_{12}$ .insertarRaiz('g');  
 $A_{10}$ .insertarIzqdo( $A_{12}$ );

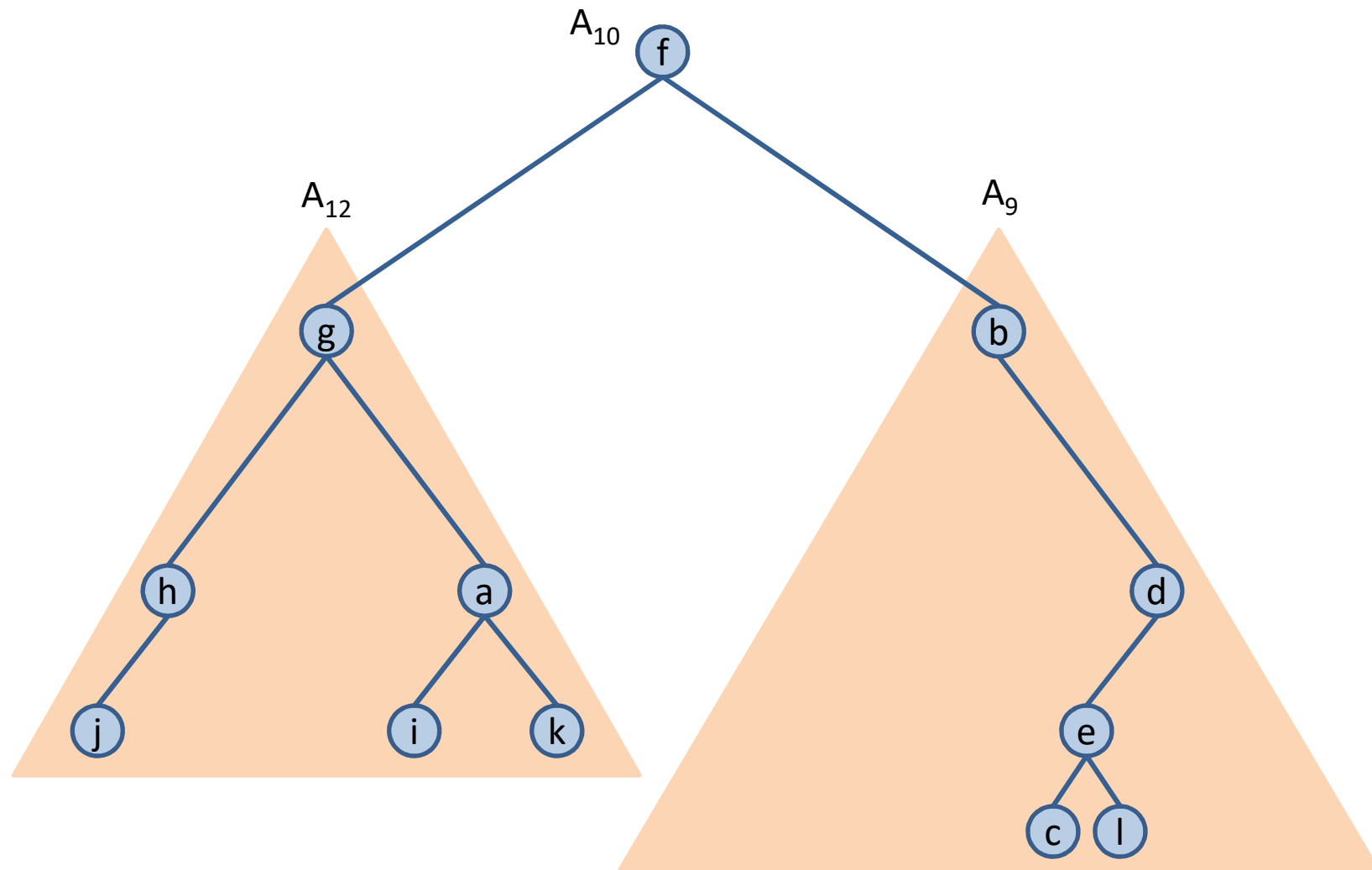
# Construcción de un árbol binario (I)



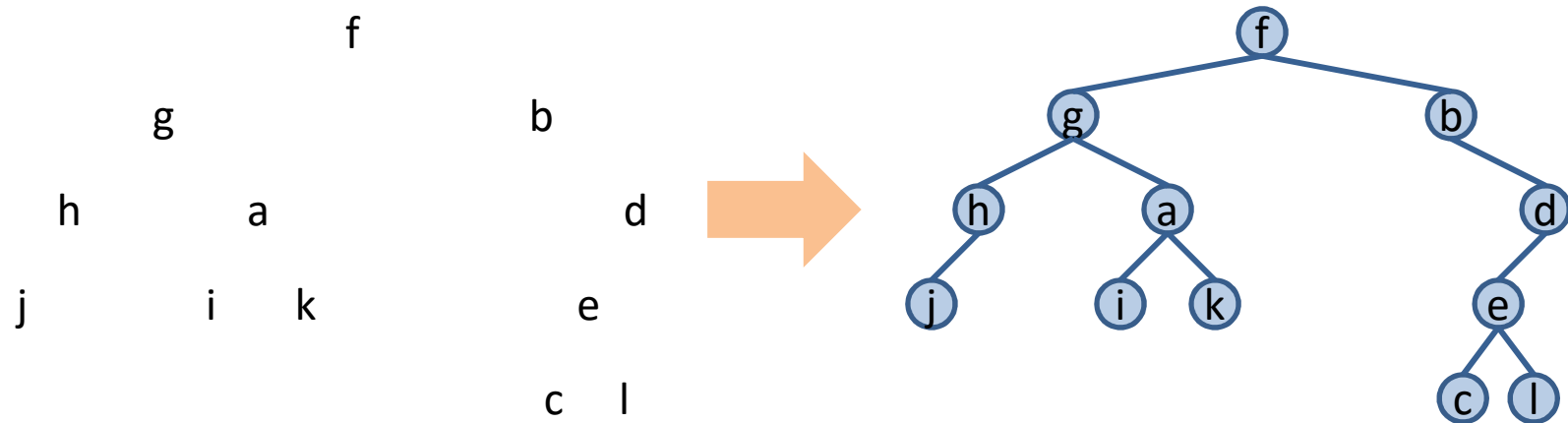
$A_{12}.insertarIzqdo(A_{11});$   
 $A_{12}.insertarDrcho(A_6);$



# Construcción de un árbol binario (I)



## Construcción de un árbol binario (II)

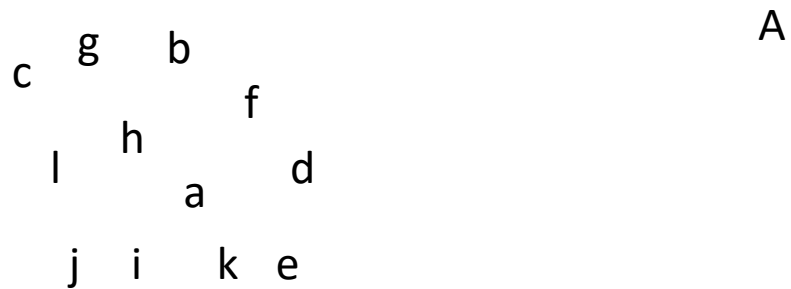


**Construcción añadiendo los nodos uno a uno desde la raíz hacia las hojas:**

```
Abin(); // Árbol vacío.  
void insertarRaiz(const T& e);  
void insertarHijoIzqdo(nodo n, const T& e);  
void insertarHijoDrcho(nodo n, const T& e);
```

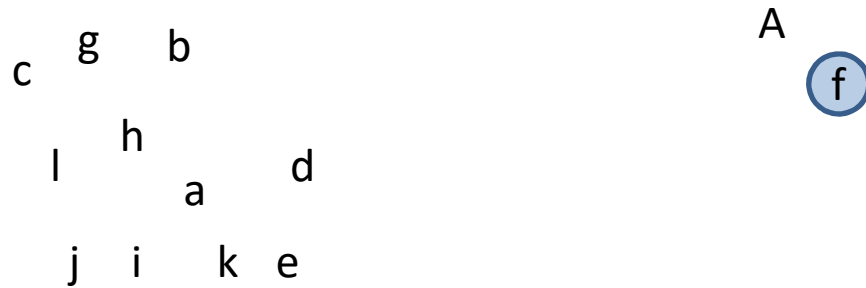
## Construcción de un árbol binario (II)

Creación del árbol binario A como un contenedor vacío.



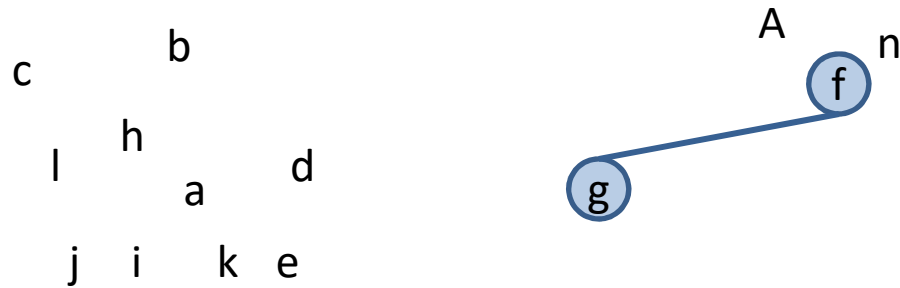
Abin A;

## Construcción de un árbol binario (II)



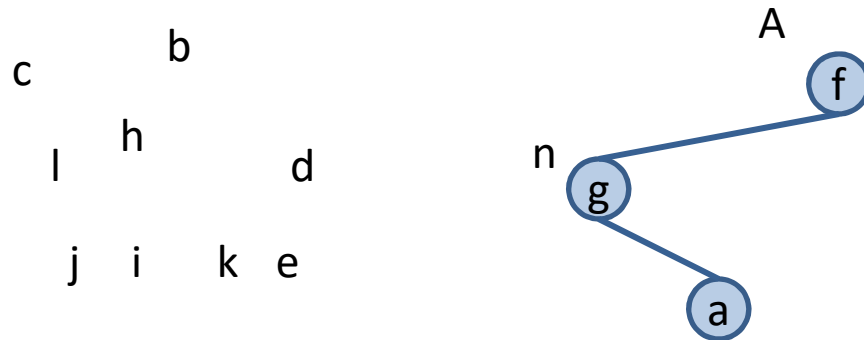
A.insertarRaiz('f');

## Construcción de un árbol binario (II)



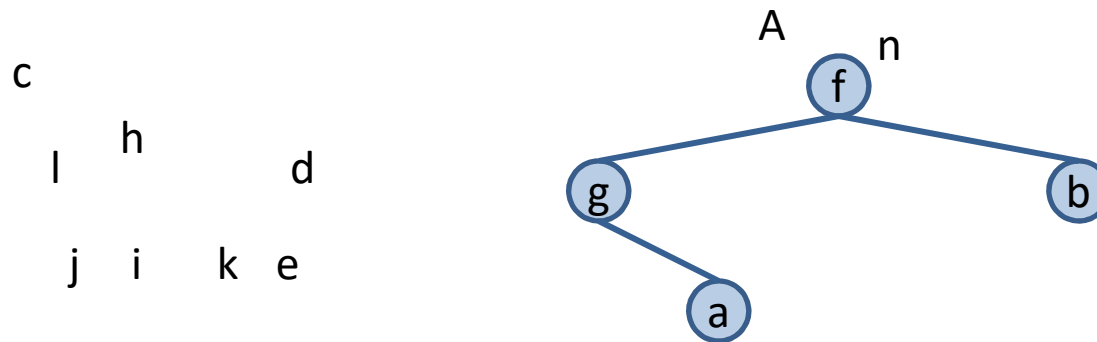
A.insertarHijoIzqdo(n, 'g');

## Construcción de un árbol binario (II)



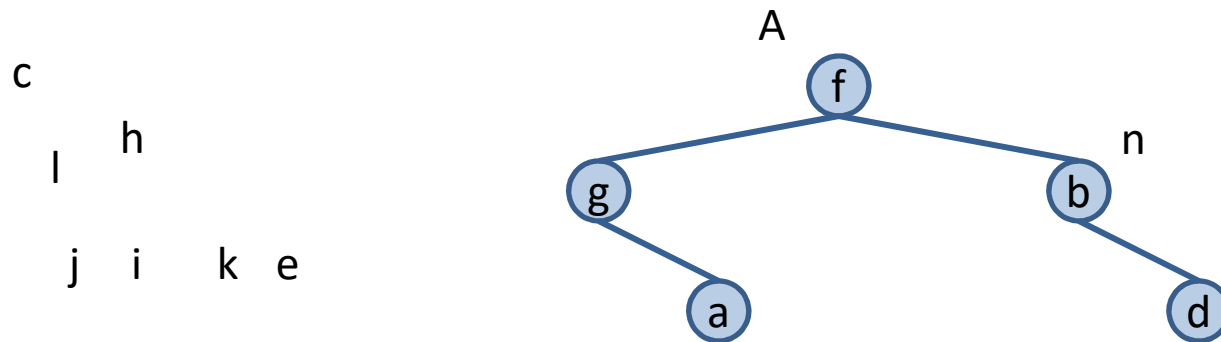
A.insertarHijoDrcho(n, 'a');

## Construcción de un árbol binario (II)



A.insertarHijoDrcho(n, 'b');

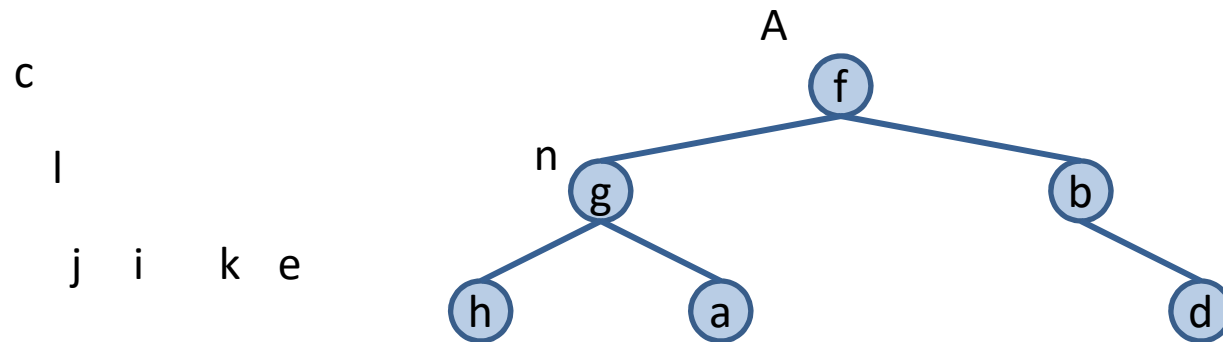
## Construcción de un árbol binario (II)



A.insertarHijoDrcho(n, 'd');

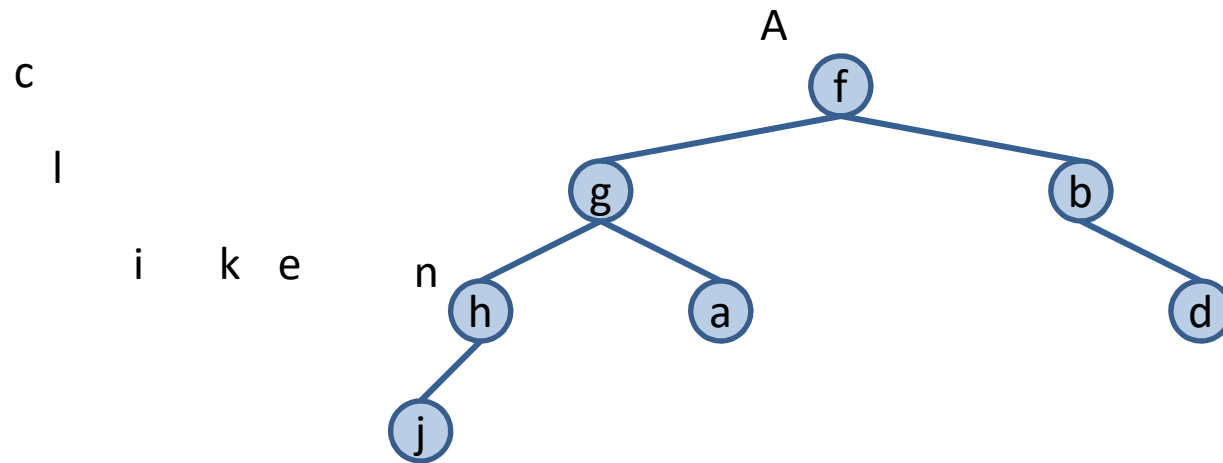


## Construcción de un árbol binario (II)



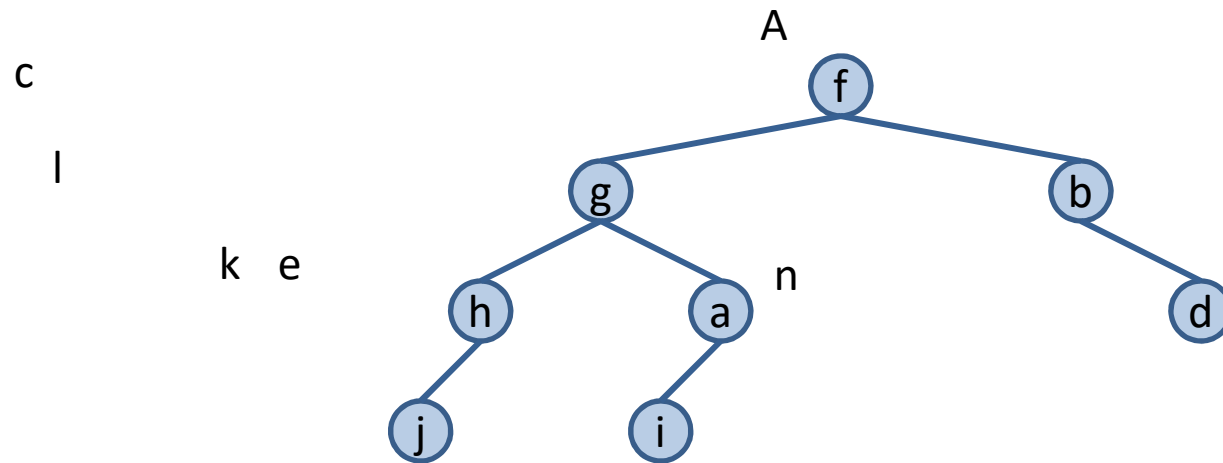
A.insertarHijoIzqdo(n, 'h');

## Construcción de un árbol binario (II)



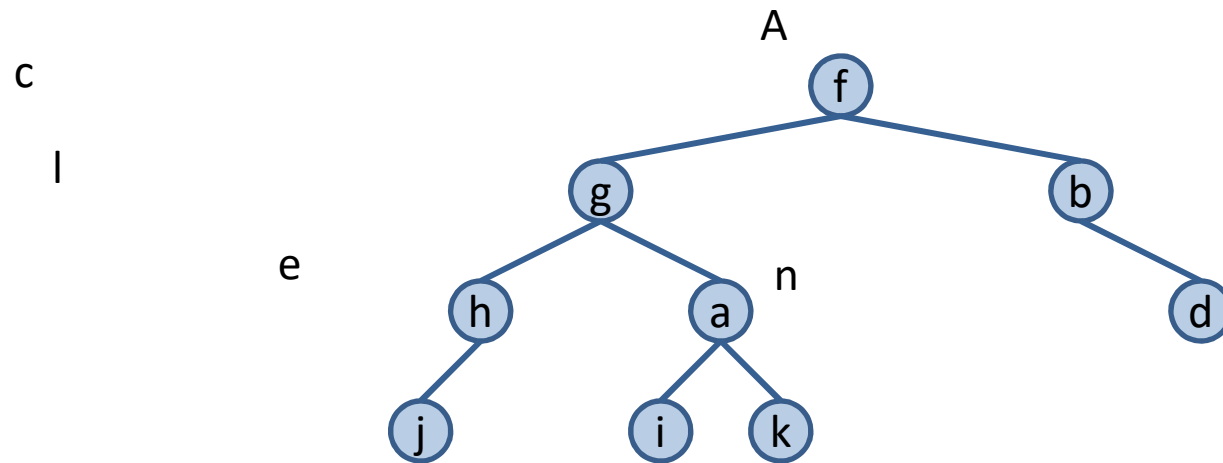
A.insertarHijoIzqdo(n, 'j');

## Construcción de un árbol binario (II)



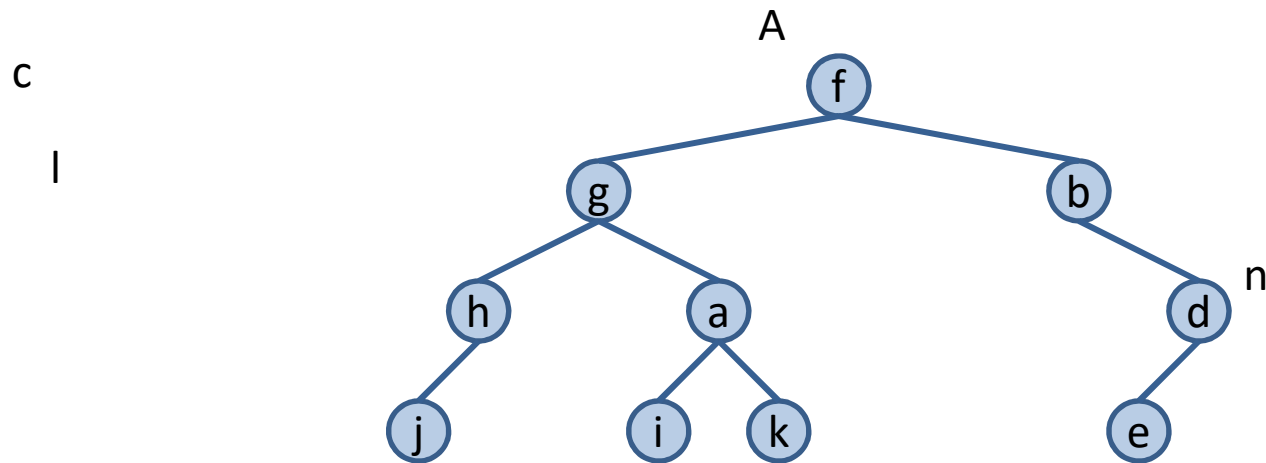
A.insertarHijoIzqdo(n, 'i');

## Construcción de un árbol binario (II)



A.insertarHijoDrcho(n, 'k');

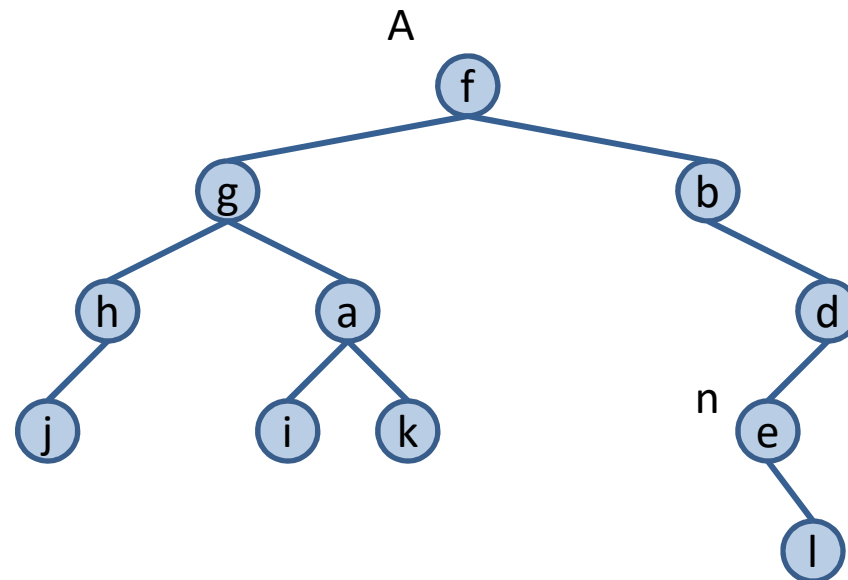
## Construcción de un árbol binario (II)



A.insertarHijoIzqdo(n, 'e');

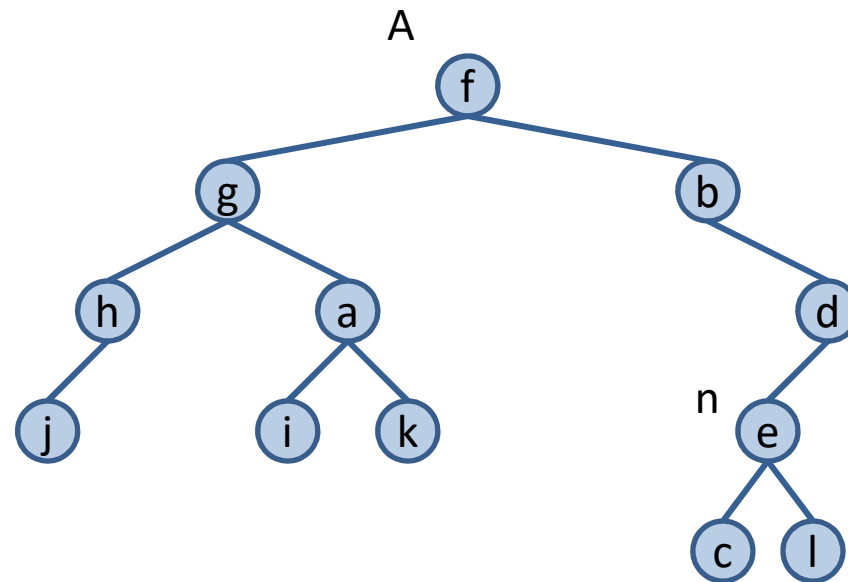
## Construcción de un árbol binario (II)

c



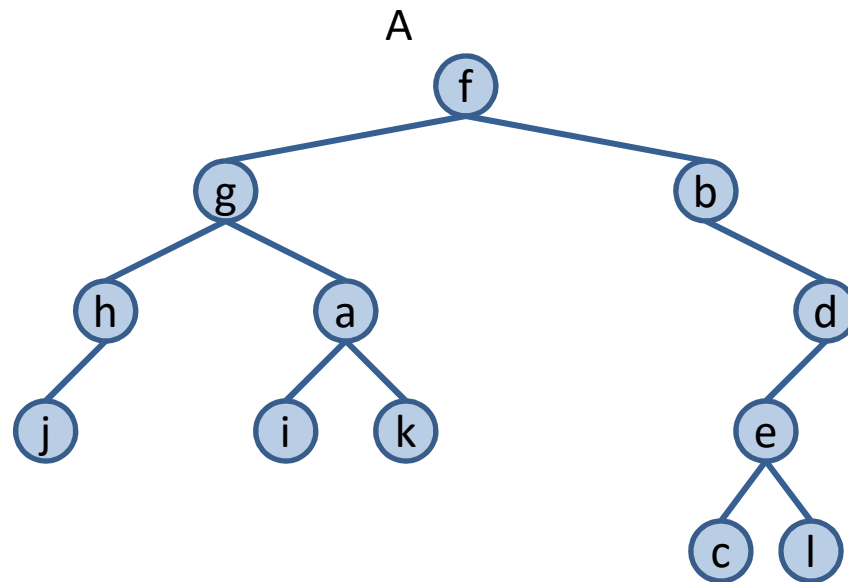
A.insertarHijoDrcho(n, 'l');

## Construcción de un árbol binario (II)



A.insertarHijoIzqdo(n, 'c');

## Construcción de un árbol binario (II)





## Especificación de operaciones:

*Abin ()*

Post: Crea y devuelve un árbol vacío.

*void insertarRaiz (const T& e)*

Pre: El árbol está vacío.

Post: Inserta el nodo raíz cuyo contenido será *e*.

*void insertarHijoIzqdo (nodo n, const T& e)*

Pre: *n* es un nodo del árbol que no tiene hijo izquierdo.

Post: Inserta el elemento *e* como hijo izquierdo del nodo *n*.

*void insertarHijoDrcho (nodo n, const T& e)*

Pre: *n* es un nodo del árbol que no tiene hijo derecho.

Post: Inserta el elemento *e* como hijo derecho del nodo *n*.

*void eliminarHijoIzqdo (nodo  $n$ )*

Pre:  $n$  es un nodo del árbol.

Existe *hijoIzqdoB( $n$ )* y es una hoja.

Post: Destruye el hijo izquierdo del nodo  $n$ .

*void eliminarHijoDrcho (nodo  $n$ )*

Pre:  $n$  es un nodo del árbol.

Existe *hijoDrchoB( $n$ )* y es una hoja.

Post: Destruye el hijo derecho del nodo  $n$ .

*void eliminarRaiz ()*

Pre: El árbol no está vacío y *raizB()* es una hoja.

Post: Destruye el nodo raíz. El árbol queda vacío

*bool arbolVacio () const*

Post: Devuelve `true` si el árbol está vacío y `false` en caso contrario.

*const T& elemento(nodo n) const*

*T& elemento(nodo n)*

Pre: *n* es un nodo del árbol.

Post: Devuelve el elemento del nodo *n*.

*nodo raíz () const*

Post: Devuelve el nodo raíz del árbol. Si el árbol está vacío, devuelve *NODO\_NULO*.

*nodo padre (nodo n) const*

Pre: *n* es un nodo del árbol.

Post: Devuelve el padre del nodo *n*. Si *n* es el nodo raíz, devuelve *NODO\_NULO*.

*nodo hijoIzqdo (nodo n) const*

Pre: *n* es un nodo del árbol.

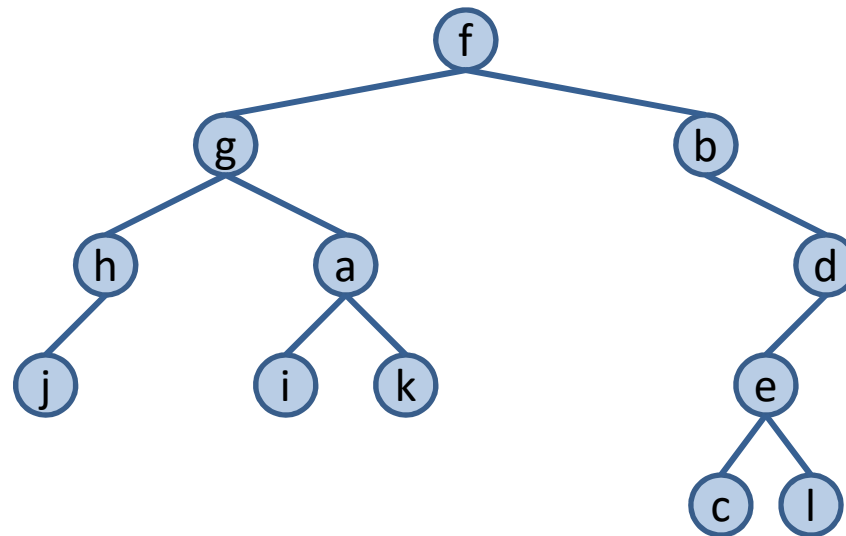
Post: Devuelve el nodo hijo izquierdo del nodo *n*. Si no existe, devuelve *NODO\_NULO*.

*nodo hijoDrcho (nodo n) const*

Pre: *n* es un nodo de *A*.

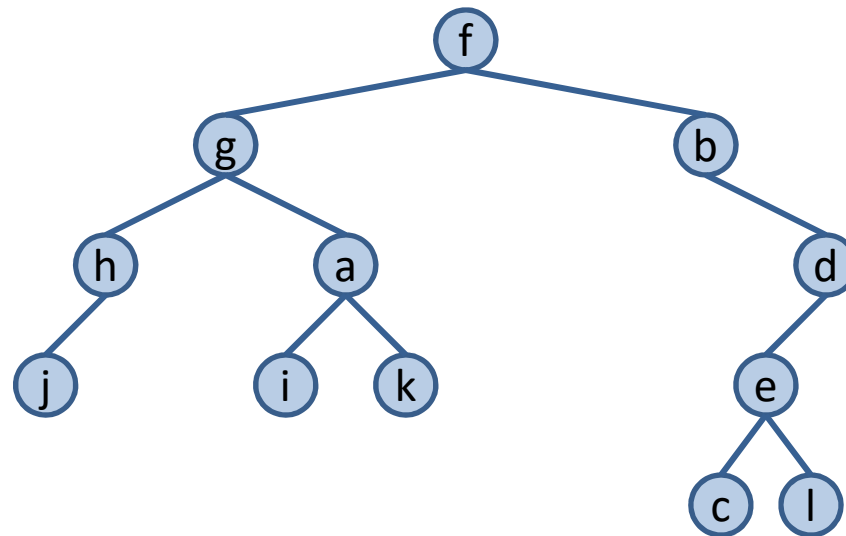
Post: Devuelve el nodo hijo derecho del nodo *n*. Si no existe, devuelve *NODO\_NULO*.

## Implementación vectorial de árboles binarios



	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	maxNodos-1
elto	f	g	a	b	d	h	j	i	k	e	l	c			
padre	*	0	1	0	3	1	5	2	2	4	9	9			

# Implementación vectorial de árboles binarios



	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
elto	f	g	a	b	d	h	j	i	k	e	l	c			
padre	*	0	1	0	3	1	5	2	2	4	9	9			
hizq	1	5	7	*	9	6	*	*	*	11	*	*			
hder	3	2	8	4	*	*	*	*	*	10	*	*			


# Implementación vectorial de árboles binarios

## Inserción y eliminación

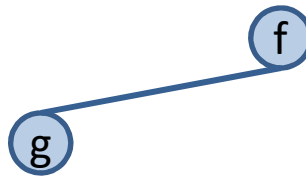
f

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
elto	f														
padre	*														
hizq	*														
hder	*														

maxNodos-1	

# Implementación vectorial de árboles binarios

## Inserción y eliminación



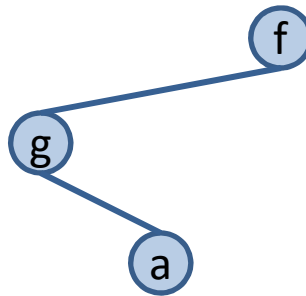
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
elto	f	g												
padre	*	0												
hizq	1	*												
hder	*	*												

maxNodos-1	



# Implementación vectorial de árboles binarios

## Inserción y eliminación

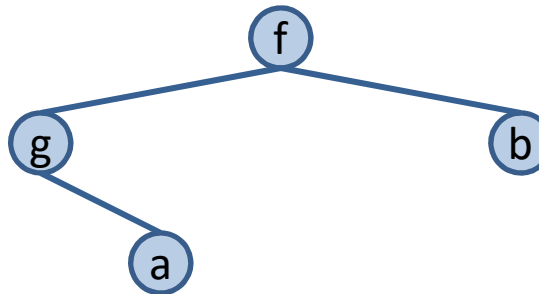


	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
elto	f	g	a											
padre	*	0	1											
hizq	1	*	*											
hder	*	2	*											

maxNodos-1	

# Implementación vectorial de árboles binarios

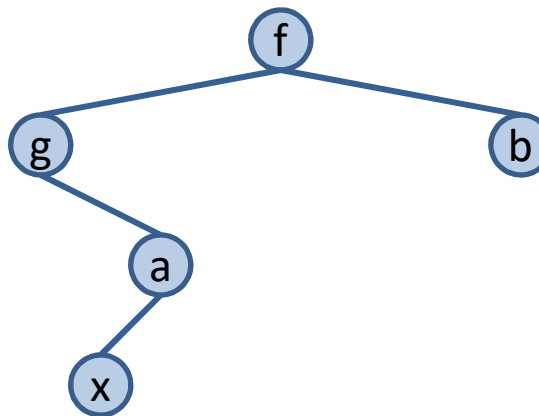
## Inserción y eliminación



	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
elto	f	g	a	b											maxNodos-1
padre	*	0	1	0											
hizq	1	*	*	*											
hder	3	2	*	*											

# Implementación vectorial de árboles binarios

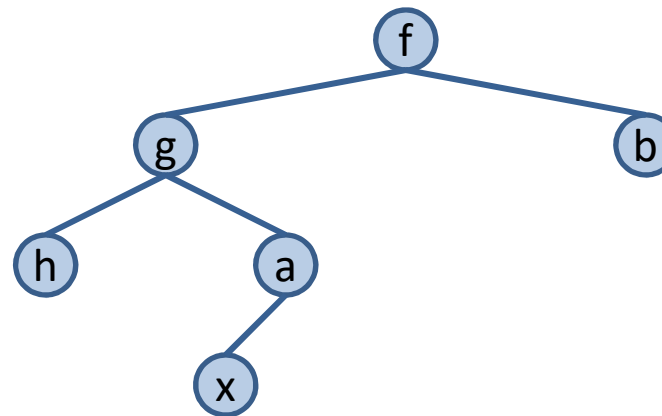
## Inserción y eliminación



	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
elto	f	g	a	b	x										maxNodos-1
padre	*	0	1	0	2										
hizq	1	*	4	*	*										
hder	3	2	*	*	*										

# Implementación vectorial de árboles binarios

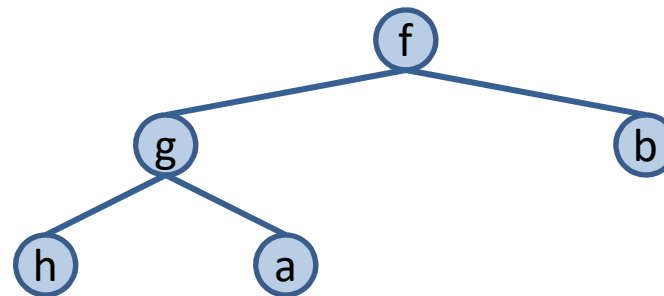
## Inserción y eliminación



	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
elto	f	g	a	b	x	h									maxNodos-1
padre	*	0	1	0	2	1									
hizq	1	5	4	*	*	*									
hder	3	2	*	*	*	*									

# Implementación vectorial de árboles binarios

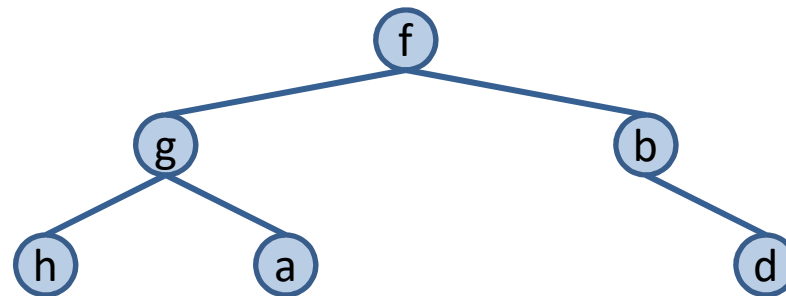
## Inserción y eliminación



	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
elto	f	g	a	b		h									maxNodos-1
padre	*	0	1	0		1									
hizq	1	5	*	*		*									
hder	3	2	*	*		*									

# Implementación vectorial de árboles binarios

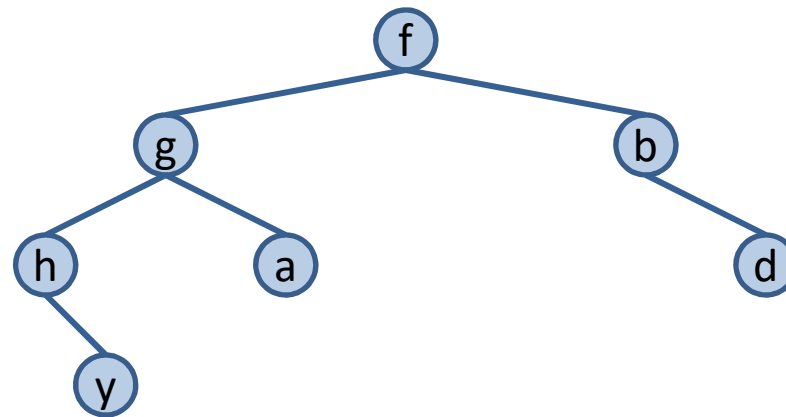
## Inserción y eliminación



	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
elto	f	g	a	b	d	h									maxNodos-1
padre	*	0	1	0	3	1									
hizq	1	5	*	*	*	*									
hder	3	2	*	4	*	*									

# Implementación vectorial de árboles binarios

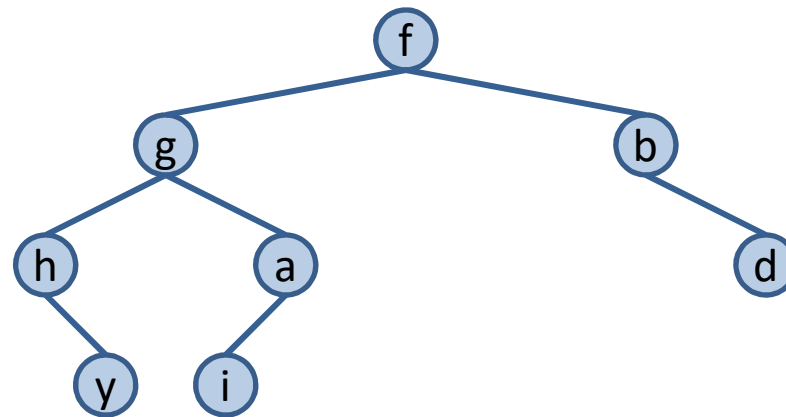
## Inserción y eliminación



	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
elto	f	g	a	b	d	h	y								maxNodos-1
padre	*	0	1	0	3	1	5								
hizq	1	5	*	*	*	*	*								
hder	3	2	*	4	*	6	*								

# Implementación vectorial de árboles binarios

## Inserción y eliminación

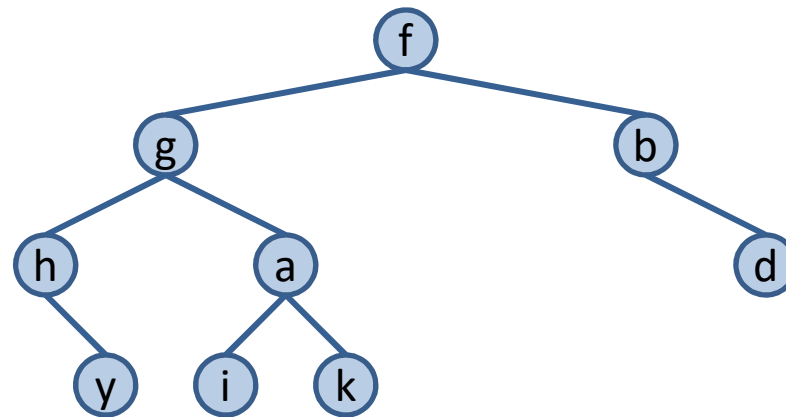


	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
elto	f	g	a	b	d	h	y	i							maxNodos-1
padre	*	0	1	0	3	1	5	2							
hizq	1	5	7	*	*	*	*	*							
hder	3	2	*	4	*	6	*	*							



# Implementación vectorial de árboles binarios

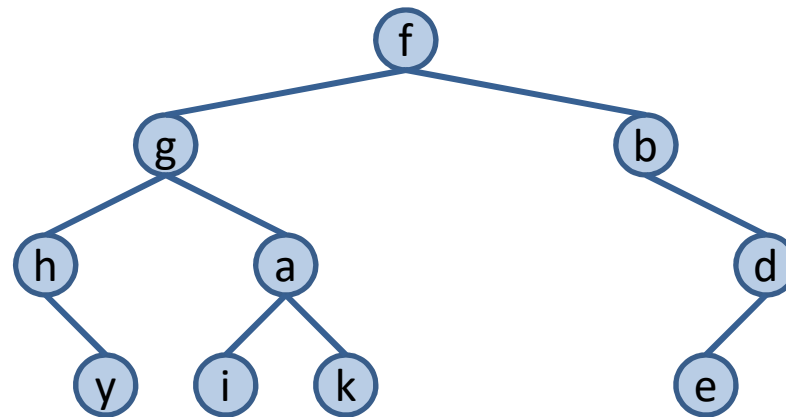
## Inserción y eliminación



	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
elto	f	g	a	b	d	h	y	i	k						maxNodos-1
padre	*	0	1	0	3	1	5	2	2						
hizq	1	5	7	*	*	*	*	*	*						
hder	3	2	8	4	*	6	*	*	*						

# Implementación vectorial de árboles binarios

## Inserción y eliminación

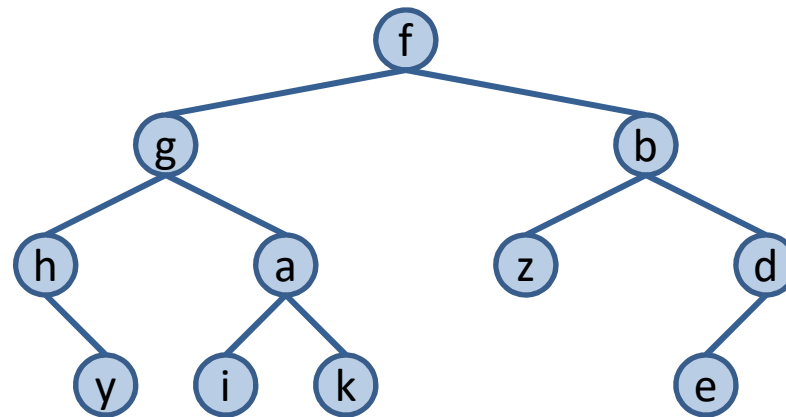


	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
elto	f	g	a	b	d	h	y	i	k	e				
padre	*	0	1	0	3	1	5	2	2	4				
hizq	1	5	7	*	9	*	*	*	*	*				
hder	3	2	8	4	*	6	*	*	*	*				

	maxNodos-1

# Implementación vectorial de árboles binarios

## Inserción y eliminación

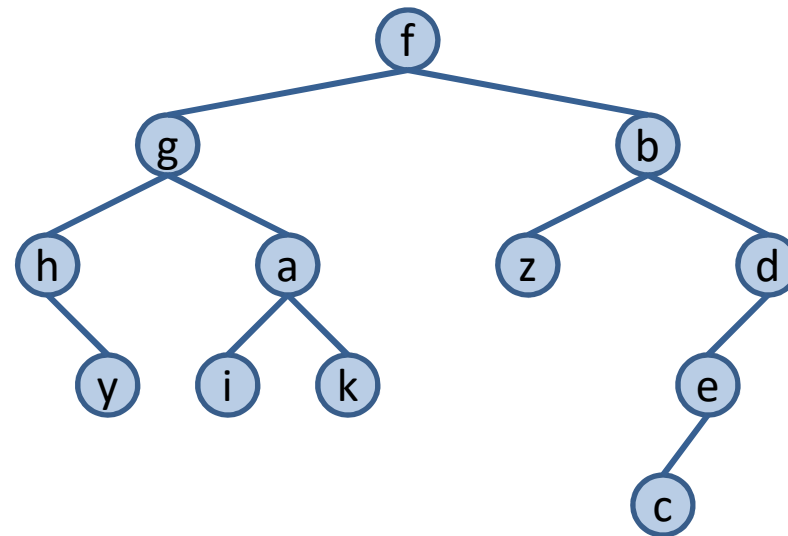


	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
elto	f	g	a	b	d	h	y	i	k	e	z			
padre	*	0	1	0	3	1	5	2	2	4	3			
hizq	1	5	7	10	9	*	*	*	*	*	*			
hder	3	2	8	4	*	6	*	*	*	*	*			

	maxNodos-1

# Implementación vectorial de árboles binarios

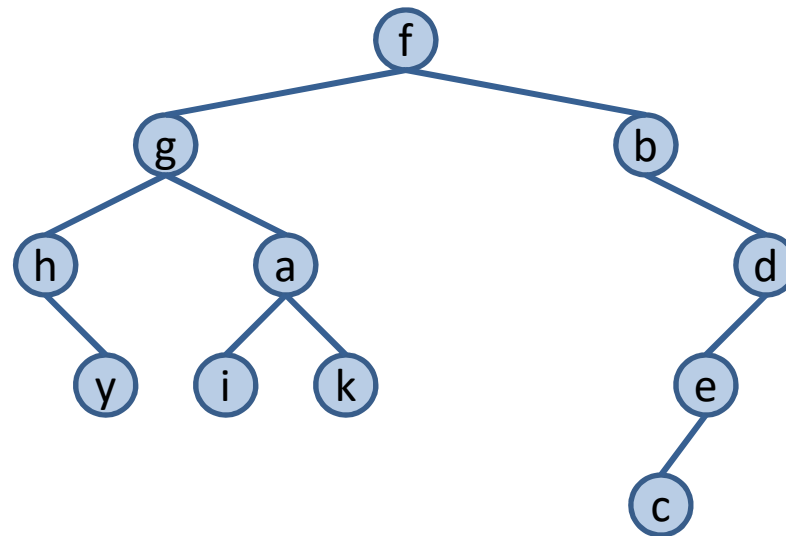
## Inserción y eliminación



	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
elto	f	g	a	b	d	h	y	i	k	e	z	c			
padre	*	0	1	0	3	1	5	2	2	4	3	9			
hizq	1	5	7	10	9	*	*	*	*	11	*	*			
hder	3	2	8	4	*	6	*	*	*	*	*	*			


# Implementación vectorial de árboles binarios

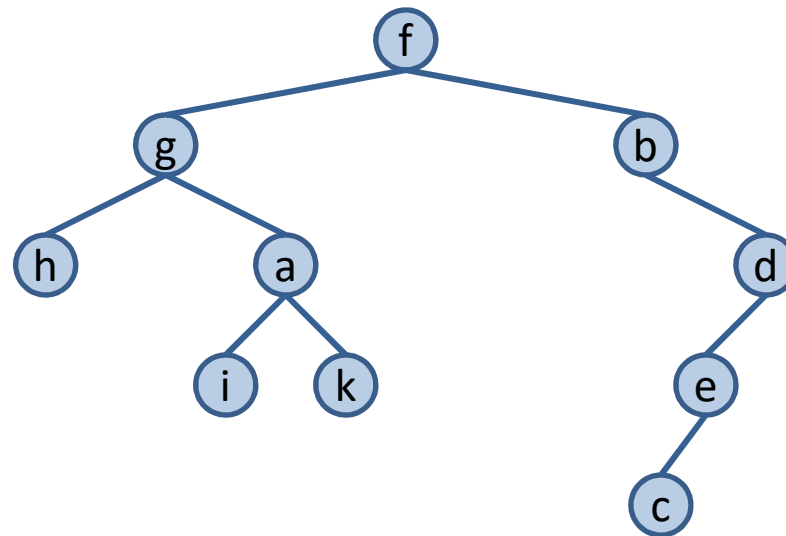
## Inserción y eliminación



	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
elto	f	g	a	b	d	h	y	i	k	e		c			maxNodos-1
padre	*	0	1	0	3	1	5	2	2	4		9			
hizq	1	5	7	*	9	*	*	*	*	11		*			
hder	3	2	8	4	*	6	*	*	*	*		*			

# Implementación vectorial de árboles binarios

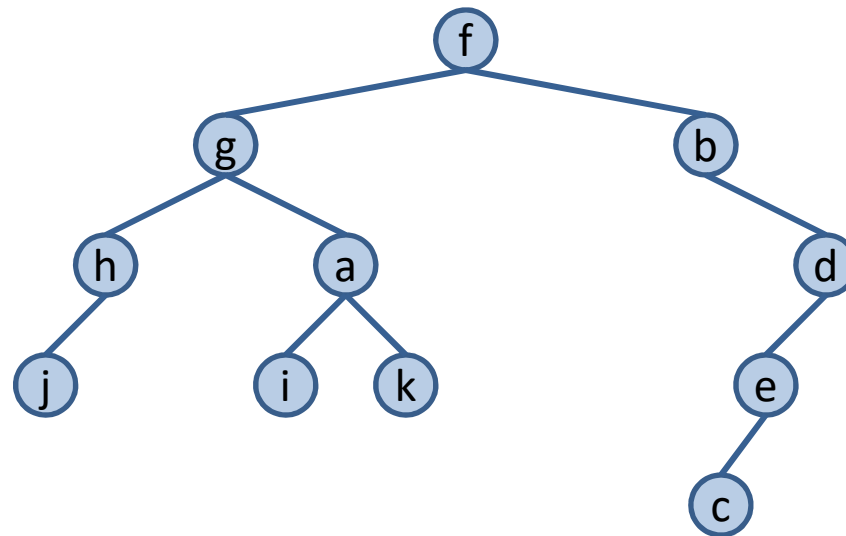
## Inserción y eliminación



	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
elto	f	g	a	b	d	h		i	k	e		c			maxNodos-1
padre	*	0	1	0	3	1		2	2	4		9			
hizq	1	5	7	*	9	*		*	*	11		*			
hder	3	2	8	4	*	*		*	*	*		*			

# Implementación vectorial de árboles binarios

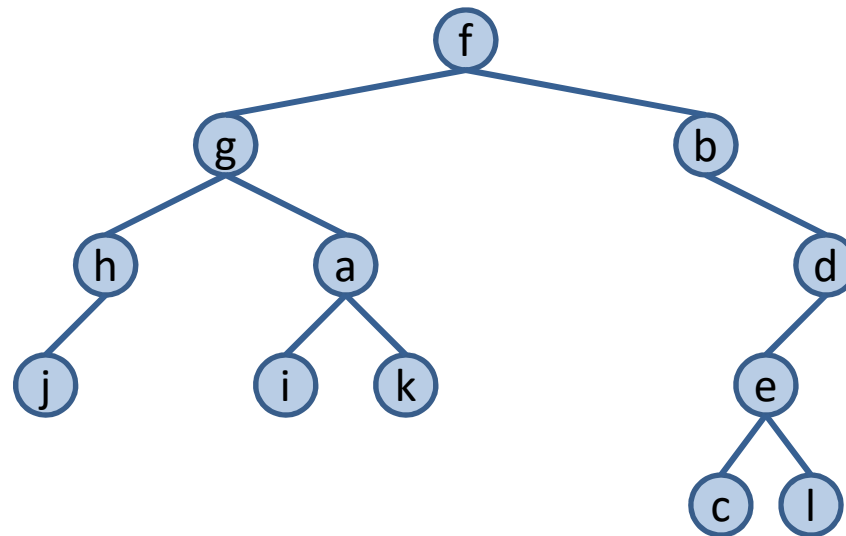
## Inserción y eliminación



	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	maxNodos-1
elto	f	g	a	b	d	h	j	i	k	e		c			
padre	*	0	1	0	3	1	5	2	2	4		9			
hizq	1	5	7	*	9	6	*	*	*	11		*			
hder	3	2	8	4	*	*	*	*	*	*		*			

# Implementación vectorial de árboles binarios

## Inserción y eliminación



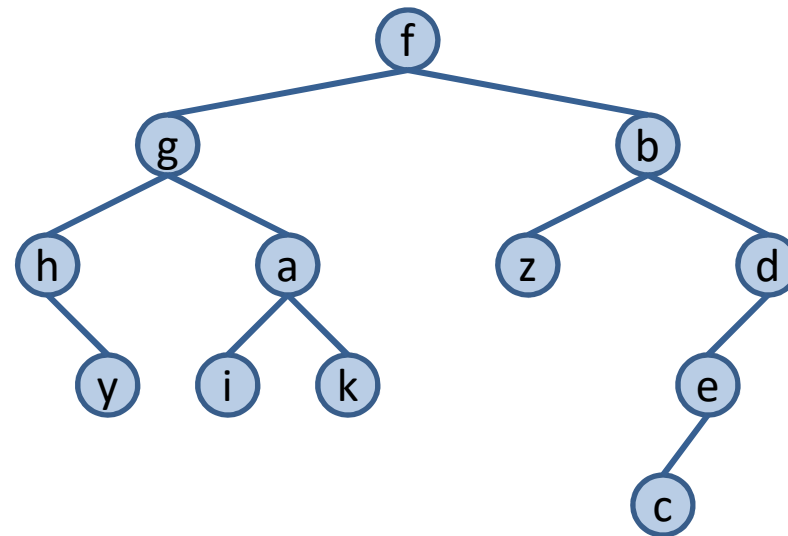
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
elto	f	g	a	b	d	h	j	i	k	e	l	c		
padre	*	0	1	0	3	1	5	2	2	4	9	9		
hizq	1	5	7	*	9	6	*	*	*	11	*	*		
hder	3	2	8	4	*	*	*	*	*	10	*	*		

	maxNodos-1



# Implementación vectorial de árboles binarios

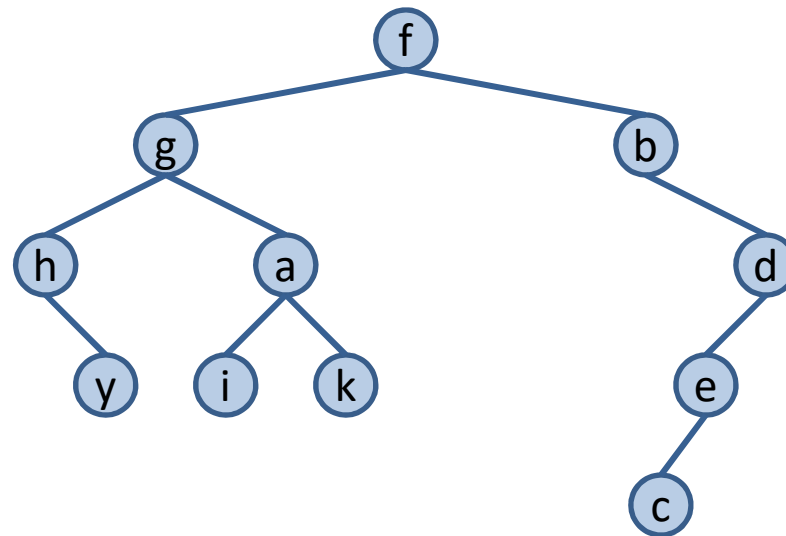
## Inserción y eliminación



	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
elto	f	g	a	b	d	h	y	i	k	e	z	c			
padre	*	0	1	0	3	1	5	2	2	4	3	9			
hizq	1	5	7	10	9	*	*	*	*	11	*	*			
hder	3	2	8	4	*	6	*	*	*	*	*	*			


# Implementación vectorial de árboles binarios

## Inserción y eliminación

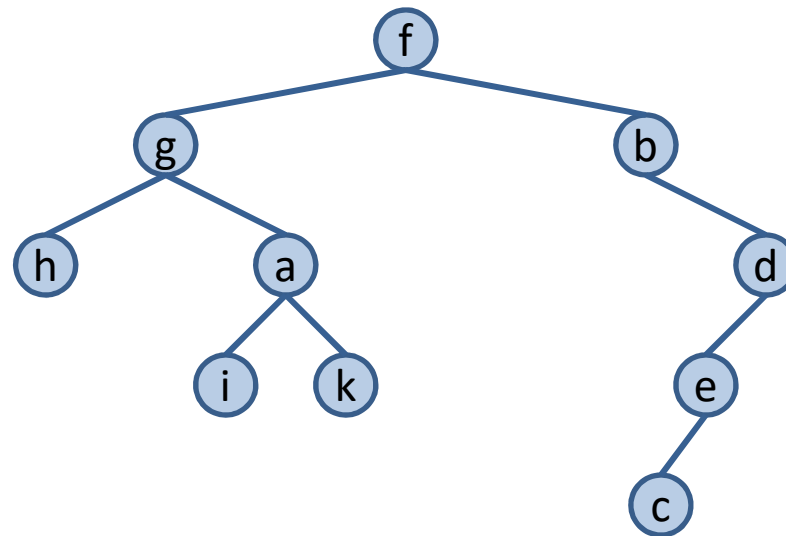


	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
elto	f	g	a	b	d	h	y	i	k	e	z	c		
padre	0	0	1	0	3	1	5	2	2	4	*	9	*	*
hizq	1	5	7	*	9	*	*	*	*	11	*	*		
hder	3	2	8	4	*	6	*	*	*	*	*	*		

	maxNodos-1
	*

# Implementación vectorial de árboles binarios

## Inserción y eliminación

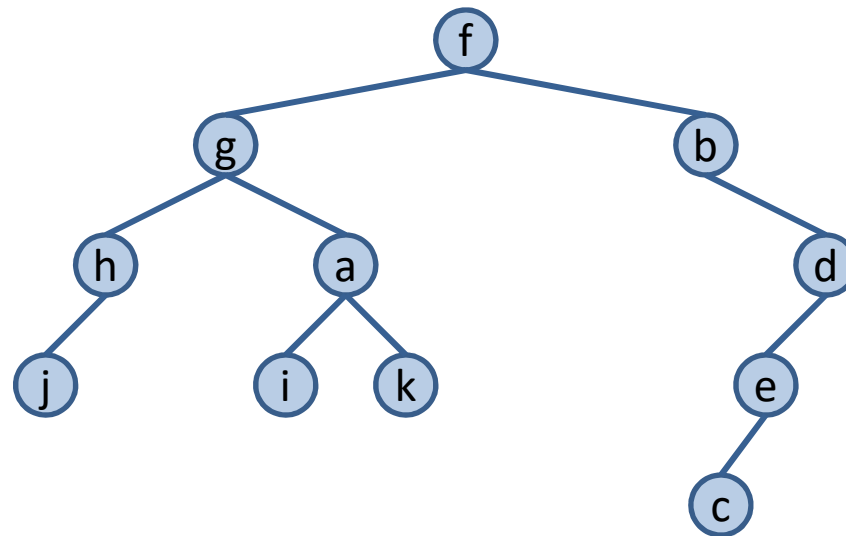


	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
elto	f	g	a	b	d	h	y	i	k	e	z	c		
padre	0	0	1	0	3	1	*	2	2	4	*	9	*	*
hizq	1	5	7	*	9	*	*	*	*	11	*	*		
hder	3	2	8	4	*	*	*	*	*	*	*	*		

	maxNodos-1
	*

# Implementación vectorial de árboles binarios

## Inserción y eliminación



	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
elto	f	g	a	b	d	h	j	i	k	e	z	c		
padre	0	0	1	0	3	1	5	2	2	4	*	9	*	*
hizq	1	5	7	*	9	6	*	*	*	11	*	*		
hder	3	2	8	4	*	*	*	*	*	*	*	*		

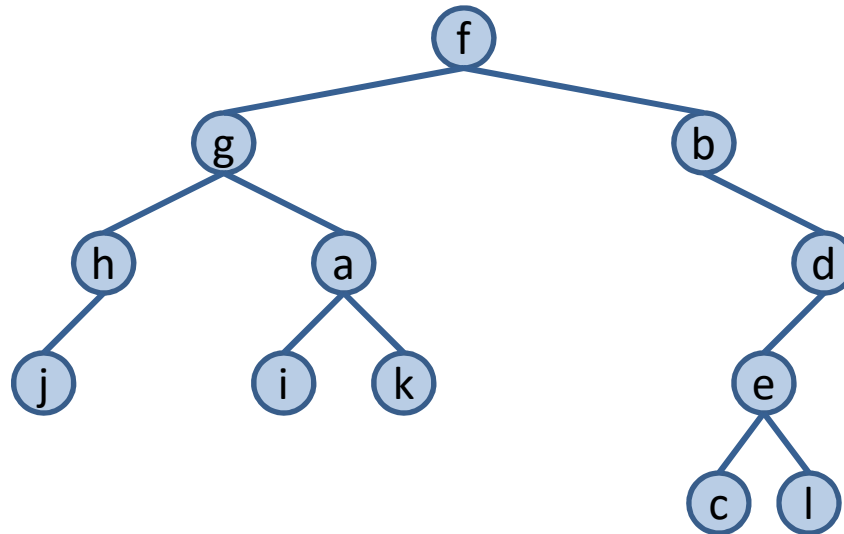
	maxNodos-1
	*

# Implementación vectorial de árboles binarios

## Inserción y eliminación

Inserción  $O(n)$

Eliminación  $O(1)$



	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
elto	f	g	a	b	d	h	j	i	k	e	l	c		
padre	0	0	1	0	3	1	5	2	2	4	9	9	*	*
hizq	1	5	7	*	9	6	*	*	*	11	*	*		
hder	3	2	8	4	*	*	*	*	*	10	*	*		

	maxNodos-1
	*

# Implementación vectorial de árboles binarios

Inserción y eliminación eficientes

f

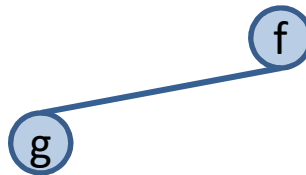
numNodos 1

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
elto	f													
padre	*													
hizq	*													
hder	*													

maxNodos-1	

# Implementación vectorial de árboles binarios

Inserción y eliminación eficientes



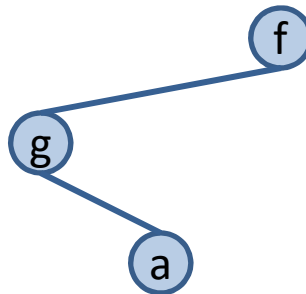
numNodos **2**

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
elto	f	g												
padre	*	0												
hizq	1	*												
hder	*	*												

maxNodos-1	

# Implementación vectorial de árboles binarios

Inserción y eliminación eficientes



numNodos 3

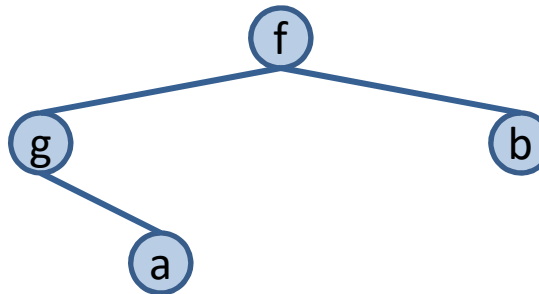
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
elto	f	g	a											
padre	*	0	1											
hizq	1	*	*											
hder	*	2	*											

maxNodos-1	



# Implementación vectorial de árboles binarios

Inserción y eliminación eficientes



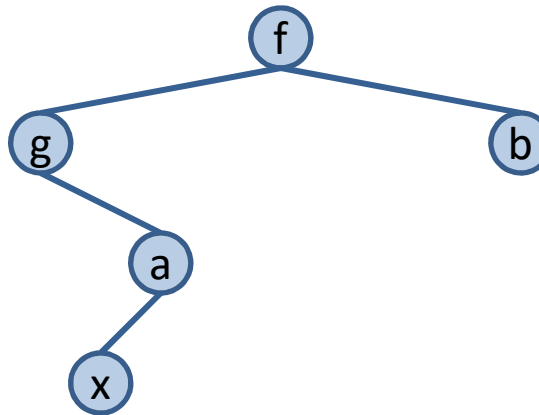
numNodos 4

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
elto	f	g	a	b										
padre	*	0	1	0										
hizq	1	*	*	*										
hder	3	2	*	*										

maxNodos-1	

# Implementación vectorial de árboles binarios

Inserción y eliminación eficientes



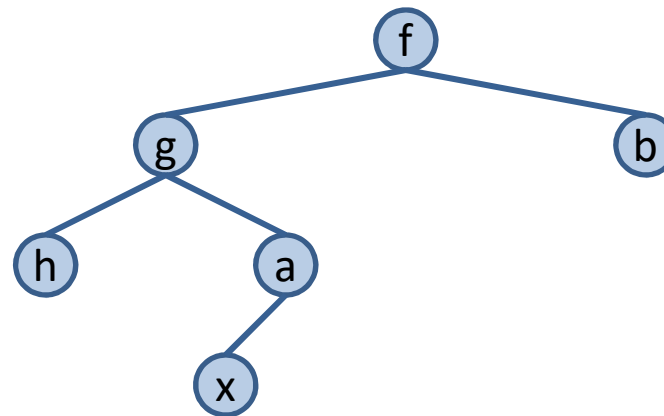
numNodos **5**

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
elto	f	g	a	b	x									
padre	*	0	1	0	2									
hizq	1	*	4	*	*									
hder	3	2	*	*	*									

maxNodos-1	

# Implementación vectorial de árboles binarios

Inserción y eliminación eficientes



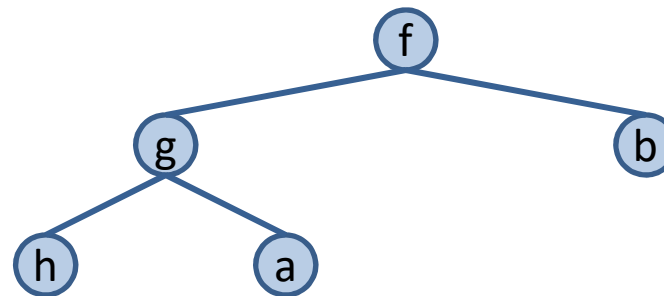
numNodos **6**

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
elto	f	g	a	b	x	h								
padre	*	0	1	0	2	1								
hizq	1	5	4	*	*	*								
hder	3	2	*	*	*	*								

maxNodos-1	

# Implementación vectorial de árboles binarios

Inserción y eliminación eficientes

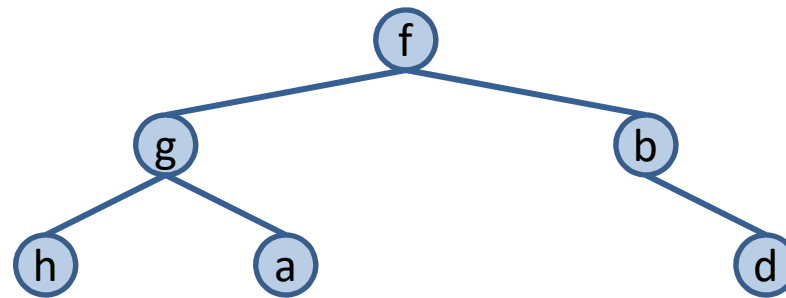


numNodos 5

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	maxNodos-1
elto	f	g	a	b	h	h									
padre	*	0	1	0	1	1									
hizq	1	4	*	*	*	*									
hder	3	2	*	*	*	*									

# Implementación vectorial de árboles binarios

Inserción y eliminación eficientes

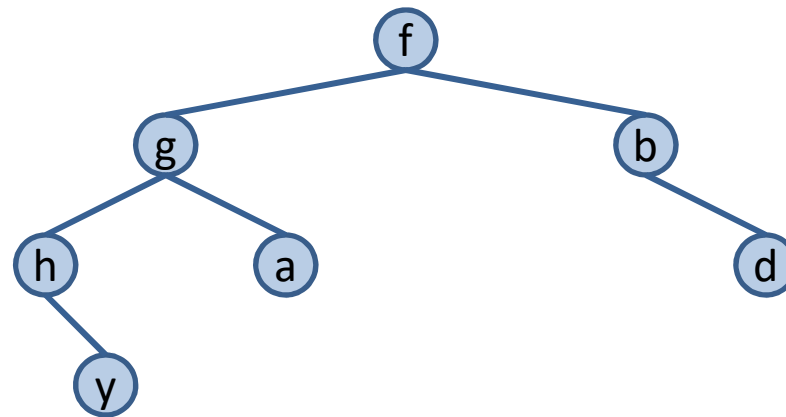


numNodos 6

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
elto	f	g	a	b	h	d									maxNodos-1
padre	*	0	1	0	1	3									
hizq	1	4	*	*	*	*									
hder	3	2	*	5	*	*									

# Implementación vectorial de árboles binarios

Inserción y eliminación eficientes

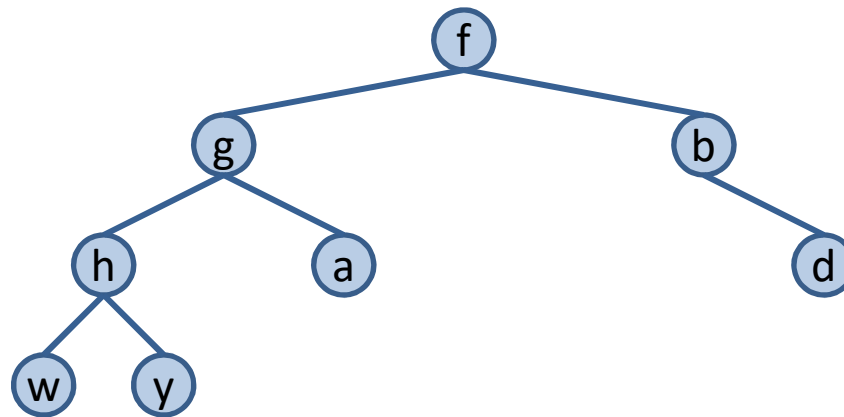


numNodos 7

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	maxNodos-1
elto	f	g	a	b	h	d	y								
padre	*	0	1	0	1	3	4								
hizq	1	4	*	*	*	*	*								
hder	3	2	*	5	6	*	*								

# Implementación vectorial de árboles binarios

Inserción y eliminación eficientes

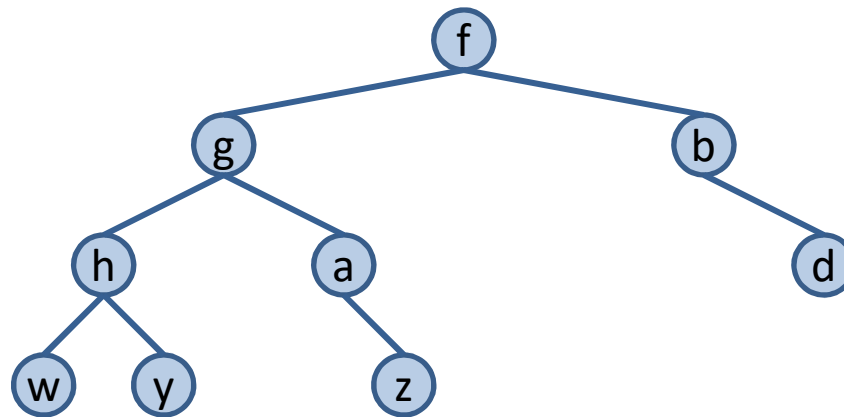


numNodos 8

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
elto	f	g	a	b	h	d	y	w							maxNodos-1
padre	*	0	1	0	1	3	4	4							
hizq	1	4	*	*	7	*	*	*							
hder	3	2	*	5	6	*	*	*							

# Implementación vectorial de árboles binarios

Inserción y eliminación eficientes



numNodos 9

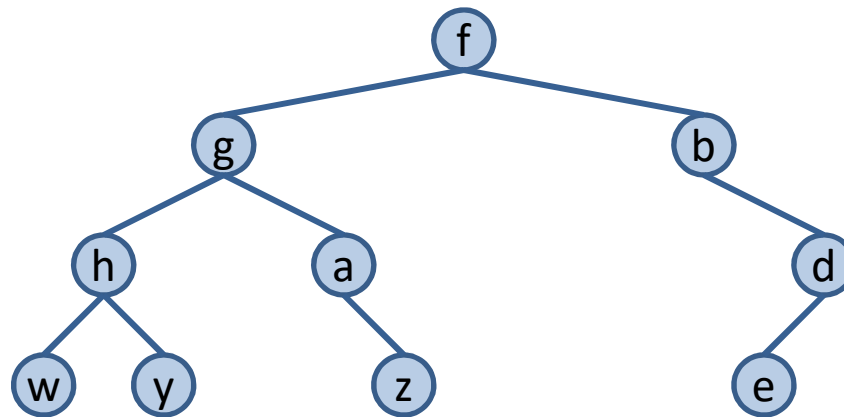
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
elto	f	g	a	b	h	d	y	w	z					
padre	*	0	1	0	1	3	4	4	2					
hizq	1	4	*	*	7	*	*	*	*					
hder	3	2	8	5	6	*	*	*	*					

maxNodos-1	



# Implementación vectorial de árboles binarios

Inserción y eliminación eficientes



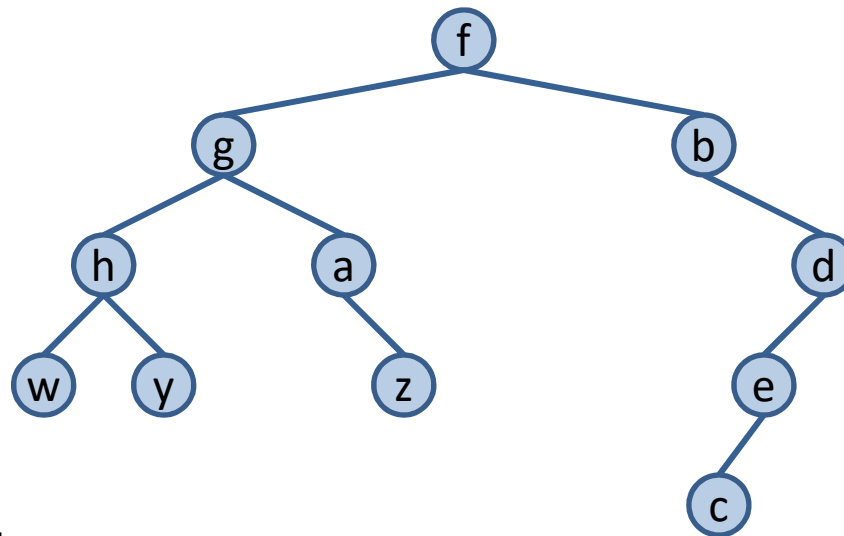
numNodos 10

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
elto	f	g	a	b	h	d	y	w	z	e				
padre	*	0	1	0	1	3	4	4	2	5				
hizq	1	4	*	*	7	9	*	*	*	*				
hder	3	2	8	5	6	*	*	*	*	*				

maxNodos-1


# Implementación vectorial de árboles binarios

Inserción y eliminación eficientes



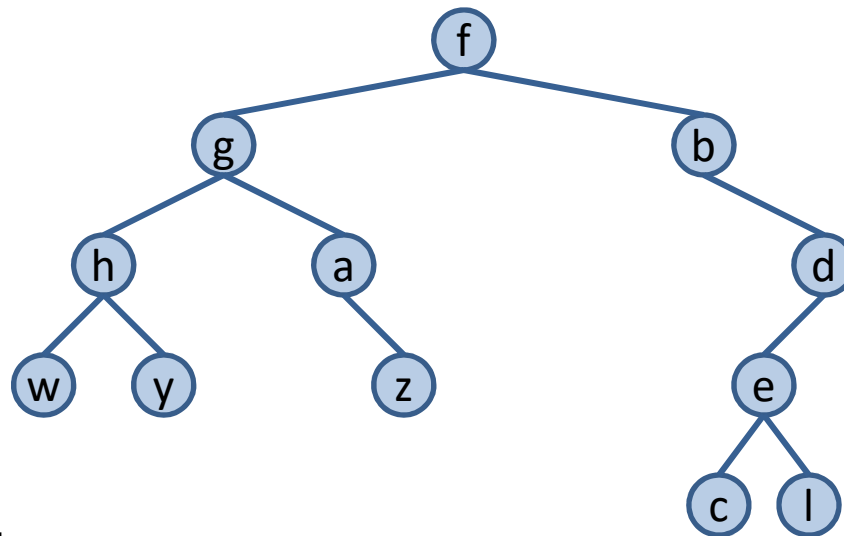
numNodos 11

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
elto	f	g	a	b	h	d	y	w	z	e	c			
padre	*	0	1	0	1	3	4	4	2	5	9			
hizq	1	4	*	*	7	9	*	*	*	10	*			
hder	3	2	8	5	6	*	*	*	*	*	*			

	maxNodos-1

# Implementación vectorial de árboles binarios

Inserción y eliminación eficientes



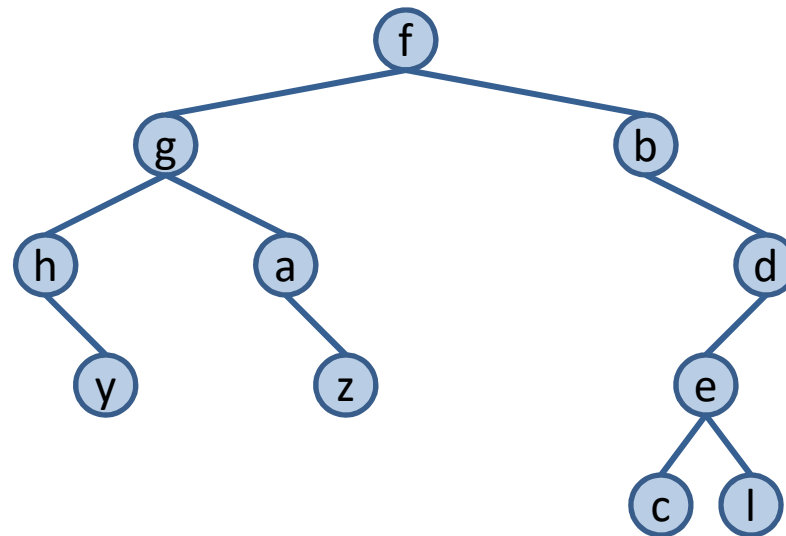
numNodos 12

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
elto	f	g	a	b	h	d	y	w	z	e	c	l		
padre	*	0	1	0	1	3	4	4	2	5	9	9		
hizq	1	4	*	*	7	9	*	*	*	10	*	*		
hder	3	2	8	5	6	*	*	*	*	11	*	*		

maxNodos-1


# Implementación vectorial de árboles binarios

Inserción y eliminación eficientes



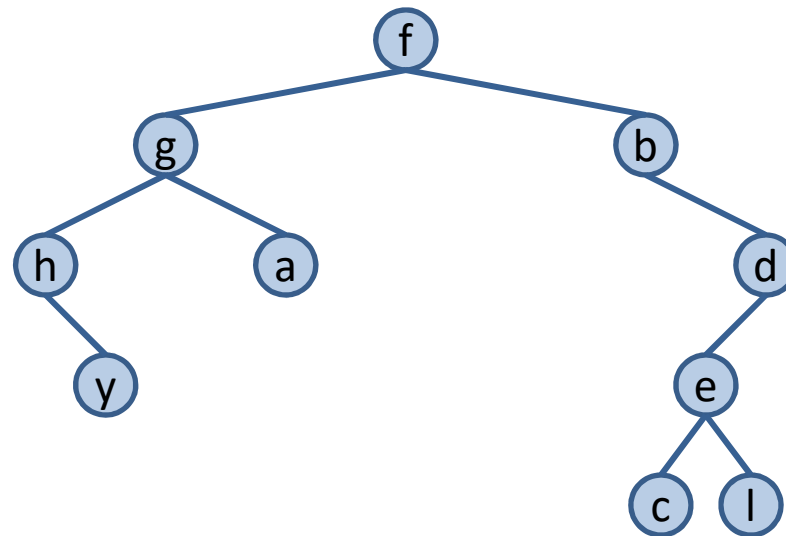
numNodos 11

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
elto	f	g	a	b	h	d	y	l	z	e	c	l		
padre	*	0	1	0	1	3	4	9	2	5	9	9		
hizq	1	4	*	*	*	9	*	*	*	10	*	*		
hder	3	2	8	5	6	*	*	*	*	7	*	*		

maxNodos-1


# Implementación vectorial de árboles binarios

Inserción y eliminación eficientes



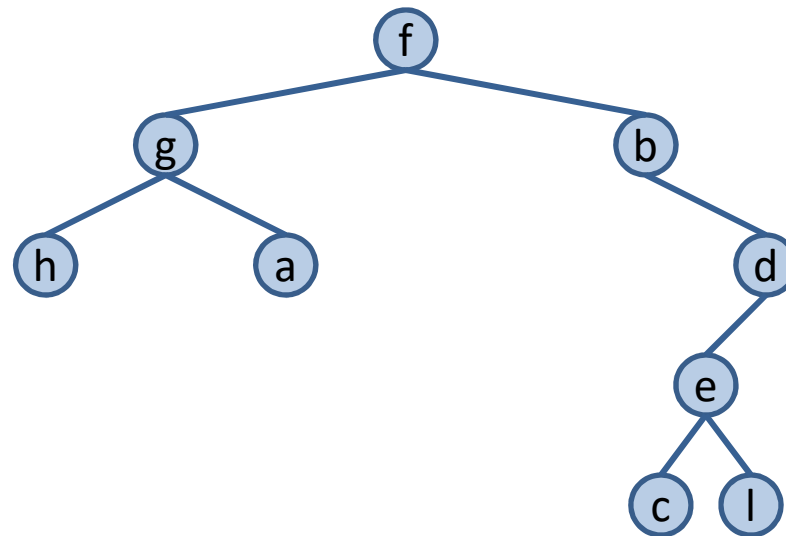
numNodos 10

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
elto	f	g	a	b	h	d	y	l	c	e	c	l		
padre	*	0	1	0	1	3	4	9	9	5	9	9		
hizq	1	4	*	*	*	9	*	*	*	8	*	*		
hder	3	2	*	5	6	*	*	*	*	7	*	*		

	maxNodos-1

# Implementación vectorial de árboles binarios

Inserción y eliminación eficientes



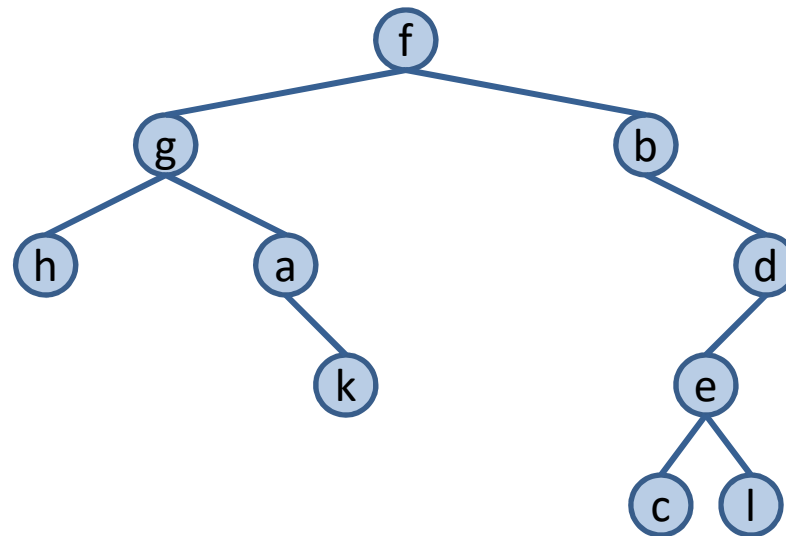
numNodos 9

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
elto	f	g	a	b	h	d	e	l	c	e	c	l		
padre	*	0	1	0	1	3	5	6	6	5	9	9		
hizq	1	4	*	*	*	6	8	*	*	8	*	*		
hder	3	2	*	5	*	*	7	*	*	7	*	*		

maxNodos-1	

# Implementación vectorial de árboles binarios

Inserción y eliminación eficientes



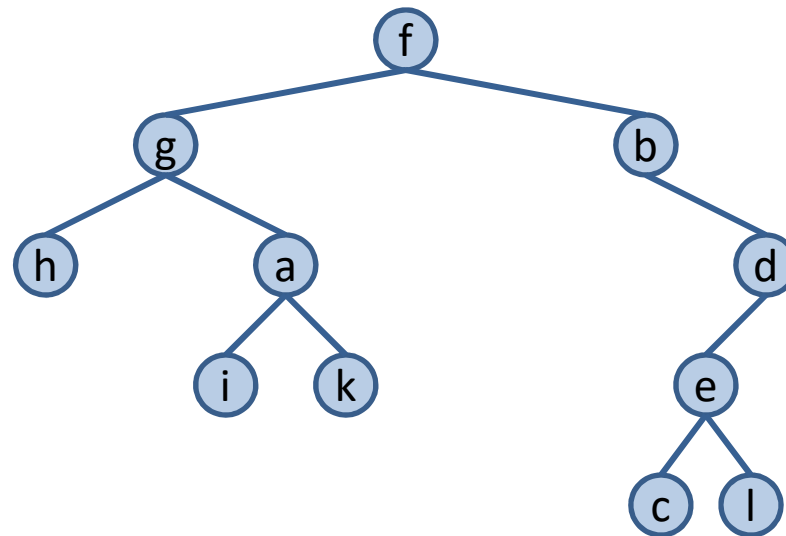
numNodos 10

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
elto	f	g	a	b	h	d	e	l	c	k	c	l		
padre	*	0	1	0	1	3	5	6	6	2	9	9		
hizq	1	4	*	*	*	6	8	*	*	*	*	*		
hder	3	2	9	5	*	*	7	*	*	*	*	*		

maxNodos-1	

# Implementación vectorial de árboles binarios

Inserción y eliminación eficientes



numNodos 11

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
elto	f	g	a	b	h	d	e	l	c	k	i	l		
padre	*	0	1	0	1	3	5	6	6	2	2	9		
hizq	1	4	10	*	*	6	8	*	*	*	*	*		
hder	3	2	9	5	*	*	7	*	*	*	*	*		

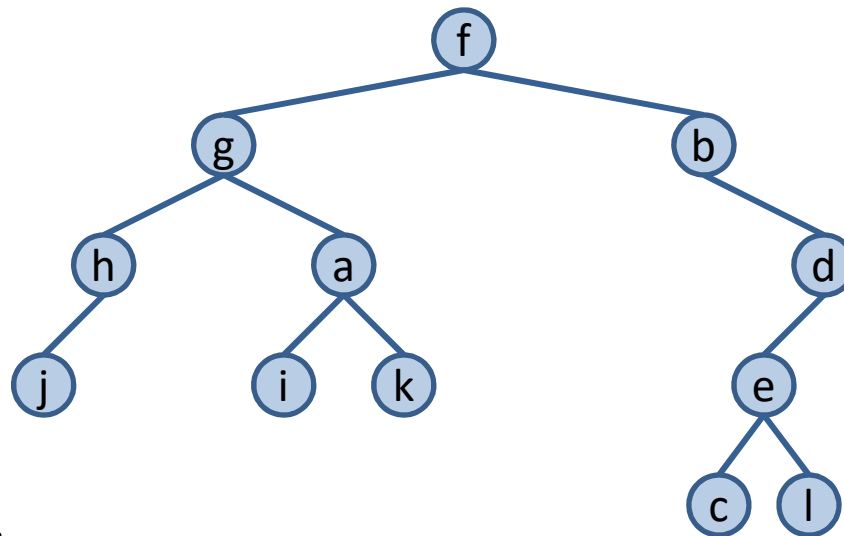
maxNodos-1




# Implementación vectorial de árboles binarios

Inserción y eliminación eficientes

Inserción  $O(1)$   
Eliminación  $O(1)$



numNodos 12

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
elto	f	g	a	b	h	d	e	l	c	k	i	j		
padre	*	0	1	0	1	3	5	6	6	2	2	4		
hizq	1	4	10	*	11	6	8	*	*	*	*	*		
hder	3	2	9	5	*	*	7	*	*	*	*	*		

maxNodos-1	

```

#ifndef ABIN_VEC0_H
#define ABIN_VEC0_H
#include <cassert>

template <typename T> class Abin {
public:
    typedef int nodo; // índice de la matriz
                        // entre 0 y maxNodos-1
    static const nodo NODO_NULO;
    explicit Abin(size_t maxNodos);           // constructor
    void insertarRaiz(const T& e);
    void insertarHijoIzqdo(nodo n, const T& e);
    void insertarHijoDrcho(nodo n, const T& e);
    void eliminarHijoIzqdo(nodo n);
    void eliminarHijoDrcho(nodo n);
    void eliminarRaiz();
    bool arbolVacio() const;
    const T& elemento(nodo n) const; // acceso a elto, lectura
    T& elemento(nodo n);             // acceso a elto, lectura/escritura

```

```

    nodo raiz() const;
    nodo padre(nodo n) const;
    nodo hijoIzqdo(nodo n) const;
    nodo hijoDrcho(nodo n) const;
    Abin(const Abin<T>& A); // ctor. de copia
    Abin<T>& operator =(const Abin<T>& A); // asig. de árboles
    ~Abin(); // destructor
private:
    struct celda {
        T elto;
        nodo padre, hizq, hder;
    };
    celda *nodos; // vector de nodos
    int maxNodos; // tamaño del vector
    int numNodos; // número de nodos del árbol
};

/* Definición del nodo nulo */
template <typename T>
const typename Abin<T>::nodo Abin<T>::NODO_NULO(-1);

```

```

template <typename T>
inline Abin<T>::Abin(size_t maxNodos) :
    nodos(new celda[maxNodos]),
    maxNodos(maxNodos),
    numNodos(0)
{}

template <typename T>
inline void Abin<T>::insertarRaiz(const T& e)
{
    assert(numNodos == 0);    // Árbol vacío

    numNodos = 1;
    nodos[0].elto = e;
    nodos[0].padre = NODO_NULO;
    nodos[0].hizq = NODO_NULO;
    nodos[0].hder = NODO_NULO;
}

```

```

template <typename T>
inline void Abin<T>::insertarHijoIzqdo(Abin<T>::nodo n, const T& e)
{
    assert(n >= 0 && n < numNodos); // Nodo válido
    assert(nodos[n].hizq == NODO_NULO); // n no tiene hijo izqdo.
    assert(numNodos < maxNodos); // Árbol no lleno

    // Añadir el nuevo nodo al final de la secuencia.
    nodos[n].hizq = numNodos;
    nodos[numNodos].elto = e;
    nodos[numNodos].padre = n;
    nodos[numNodos].hizq = NODO_NULO;
    nodos[numNodos].hder = NODO_NULO;
    ++numNodos;
}

```

```

template <typename T>
inline void Abin<T>::insertarHijoDrcho(Abin<T>::nodo n, const T& e)
{
    assert(n >= 0 && n < numNodos); // Nodo válido
    assert(nodos[n].hder == NODO_NULO); // n no tiene hijo drcho.
    assert(numNodos < maxNodos); // Árbol no lleno

    // Añadir el nuevo nodo al final de la secuencia.
    nodos[n].hder = numNodos;
    nodos[numNodos].elto = e;
    nodos[numNodos].padre = n;
    nodos[numNodos].hizq = NODO_NULO;
    nodos[numNodos].hder = NODO_NULO;
    ++numNodos;
}

```

```

template <typename T>
void Abin<T>::eliminarHijoIzqdo(Abin<T>::nodo n)
{
    nodo hizqdo ;

    assert(n >= 0 && n < numNodos);    // Nodo válido
    hizqdo = nodos[n].hizq;
    assert(hizqdo != NODO_NULO);        // Existe hijo izqdo. de n.
    assert(nodos[hizqdo].hizq == NODO_NULO &&    // Hijo izqdo. de
           nodos[hizqdo].hder == NODO_NULO);    // n es hoja.

    if (hizqdo != numNodos-1)
    {
        // Mover el último nodo a la posición del hijo izqdo.
        nodos[hizqdo] = nodos[numNodos-1];
        // Actualizar la posición del hijo (izquierdo o derecho)
        // en el padre del nodo movido.
        if (nodos[nodos[hizqdo].padre].hizq == numNodos-1)
            nodos[nodos[hizqdo].padre].hizq = hizqdo;
        else
            nodos[nodos[hizqdo].padre].hder = hizqdo;
    }
}

```

```
// Si el nodo movido tiene hijos,  
// actualizar la posición del padre.  
if (nodos[hizqdo].hizq != NODO_NULO)  
    nodos[nodos[hizqdo].hizq].padre = hizqdo;  
if (nodos[hizqdo].hder != NODO_NULO)  
    nodos[nodos[hizqdo].hder].padre = hizqdo;  
}  
nodos[n].hizq = NODO_NULO;  
--numNodos;  
}
```



```

template <typename T>
void Abin<T>::eliminarHijoDrcho(Abin<T>::nodo n)
{
    nodo hdrcho;

    assert(n >= 0 && n < numNodos); // Nodo válido
    hdrcho = nodos[n].hder;
    assert(hdrcho != NODO_NULO);      // Existe hijo drcho. de n.
    assert(nodos[hdrcho].hizq == NODO_NULO && // Hijo drcho. de
           nodos[hdrcho].hder == NODO_NULO); // n es hoja.

    if (hdrcho != numNodos-1)
    {
        // Mover el último nodo a la posición del hijo drcho.
        nodos[hdrcho] = nodos[numNodos-1];
        // Actualizar la posición del hijo (izquierdo o derecho)
        // en el padre del nodo movido.
        if (nodos[nodos[hdrcho].padre].hizq == numNodos-1)
            nodos[nodos[hdrcho].padre].hizq = hdrcho;
        else
            nodos[nodos[hdrcho].padre].hder = hdrcho;
    }
}

```

```

    // Si el nodo movido tiene hijos,
    // actualizar la posición del padre.
    if (nodos[hdrcho].hizq != NODO_NULO)
        nodos[nodos[hdrcho].hizq].padre = hdrcho;
    if (nodos[hdrcho].hder != NODO_NULO)
        nodos[nodos[hdrcho].hder].padre = hdrcho;
}
nodos[n].hder = NODO_NULO;
--numNodos;
}

```

```

template <typename T>
inline void Abin<T>::eliminarRaiz()
{
    assert(numNodos == 1);
    numNodos = 0;
}

```

```

template <typename T>
inline bool Abin<T>::arbolVacio() const
{
    return (numNodos == 0);
}

```

```

template <typename T>
inline const T& Abin<T>::elemento(Abin<T>::nodo n) const
{
    assert(n >= 0 && n < numNodos);
    return nodos[n].elto;
}

```

```

template <typename T>
inline T& Abin<T>::elemento(Abin<T>::nodo n)
{
    assert(n >= 0 && n < numNodos);
    return nodos[n].elto;
}

```

```

template <typename T>
inline typename Abin<T>::nodo Abin<T>::raiz() const
{
    return (numNodos > 0) ? 0 : NODO_NULO;
}

template <typename T> inline
typename Abin<T>::nodo Abin<T>::padre(Abin<T>::nodo n) const
{
    assert(n >= 0 && n < numNodos);
    return nodos[n].padre;
}

```

```
template <typename T> inline
typename Abin<T>::nodo Abin<T>::hijoIzqdo(Abin<T>::nodo n) const
{
    assert(n >= 0 && n < numNodos);
    return nodos[n].hizq;
}
```

```
template <typename T> inline
typename Abin<T>::nodo Abin<T>::hijoDrcho(Abin<T>::nodo n) const
{
    assert(n >= 0 && n < numNodos);
    return nodos[n].hder;
}
```

```

template <typename T>
Abin<T>::Abin(const Abin<T>& A) :
    nodos(new celda[A.maxNodos]),
    maxNodos(A.maxNodos),
    numNodos(A.numNodos)
{
    // Copiar el vector.
    for (nodo n = 0; n <= numNodos-1; n++)
        nodos[n] = a.nodos[n];
}

template <typename T>
inline Abin<T>::~~Abin()
{
    delete[] nodos;
}

```

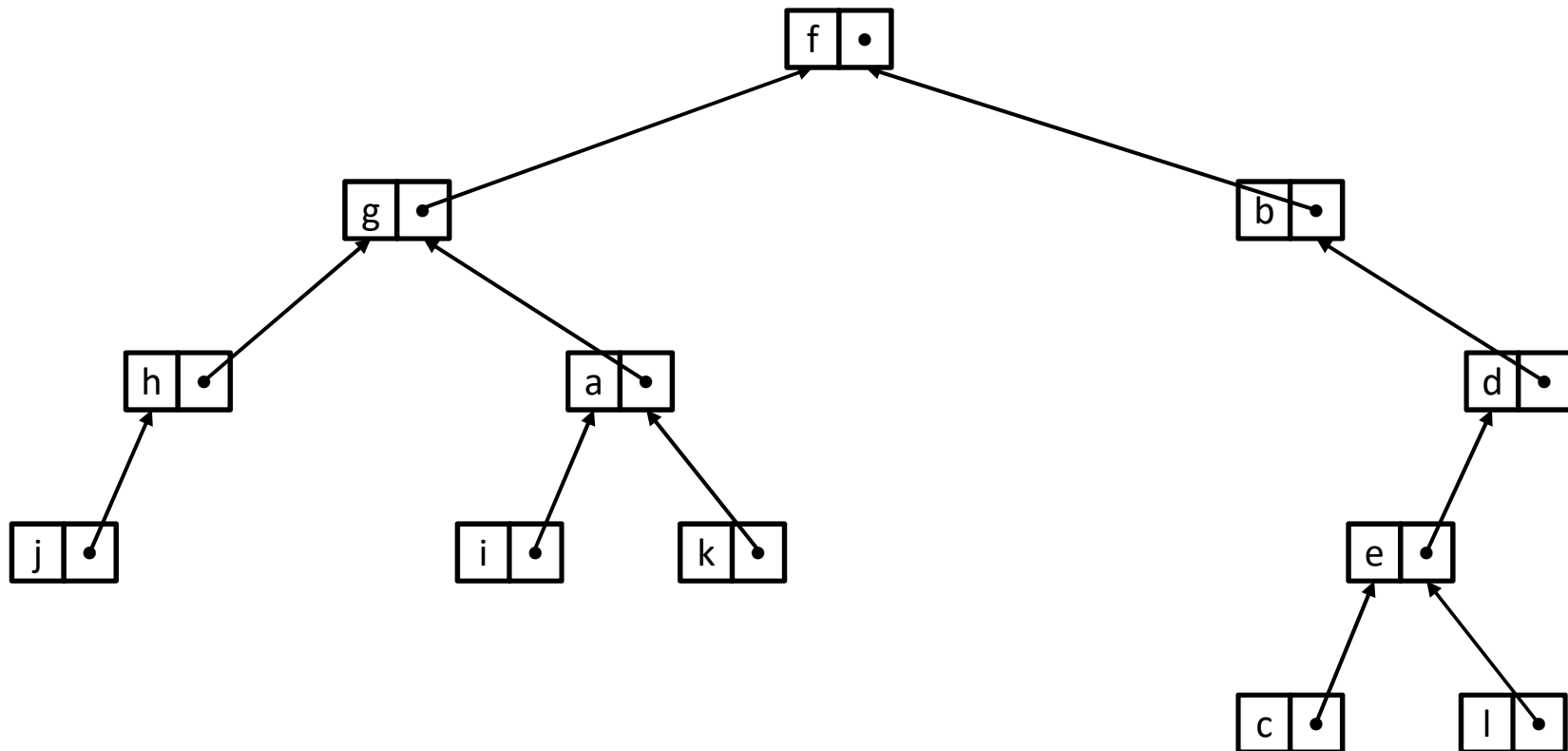
```

template <typename T>
Abin<T>& Abin<T>::operator =(const Abin<T>& A)
{
    if (this != &A) // Evitar autoasignación.
    {
        // Destruir el vector y crear uno nuevo si es necesario.
        if (maxNodos != A.maxNodos)
        {
            delete[] nodos;
            maxNodos = A.maxNodos;
            nodos = new celda[maxNodos];
        }
        // Copiar el vector.
        numNodos = A.numNodos;
        for (nodo n = 0; n <= numNodos-1; n++)
            nodos[n] = A.nodos[n];
    }
    return *this;
}

#endif // ABIN_VECO_H

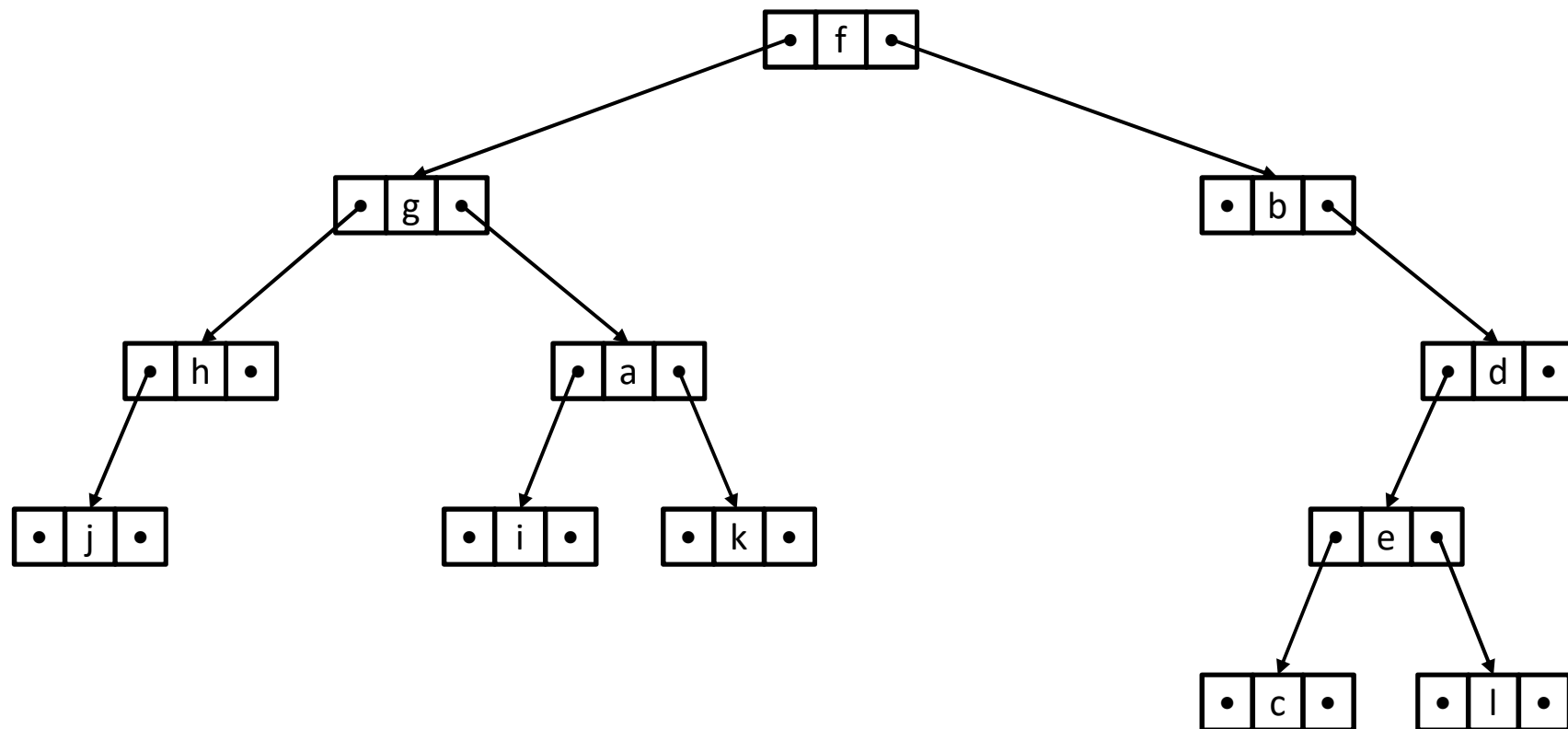
```

## Implementación de un árbol binario usando celdas enlazadas

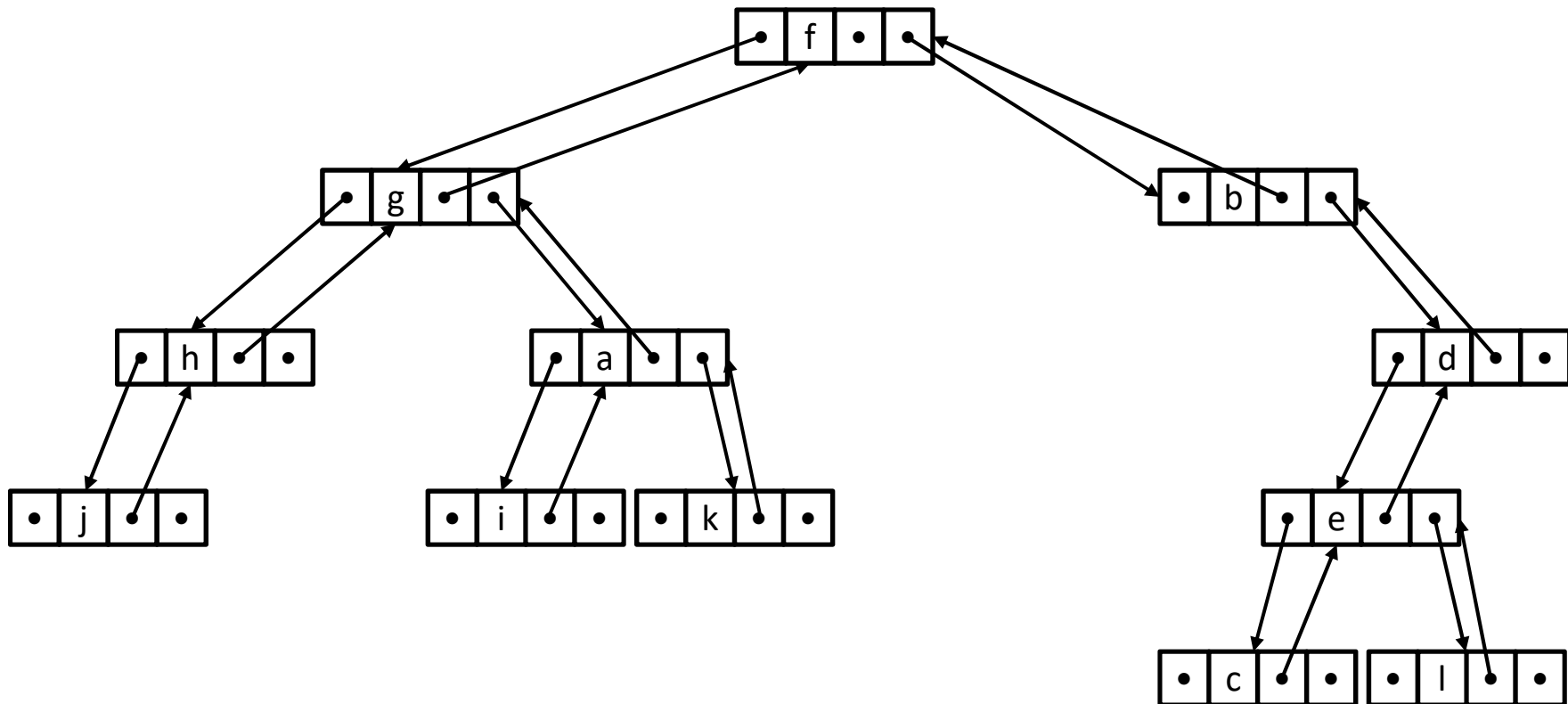




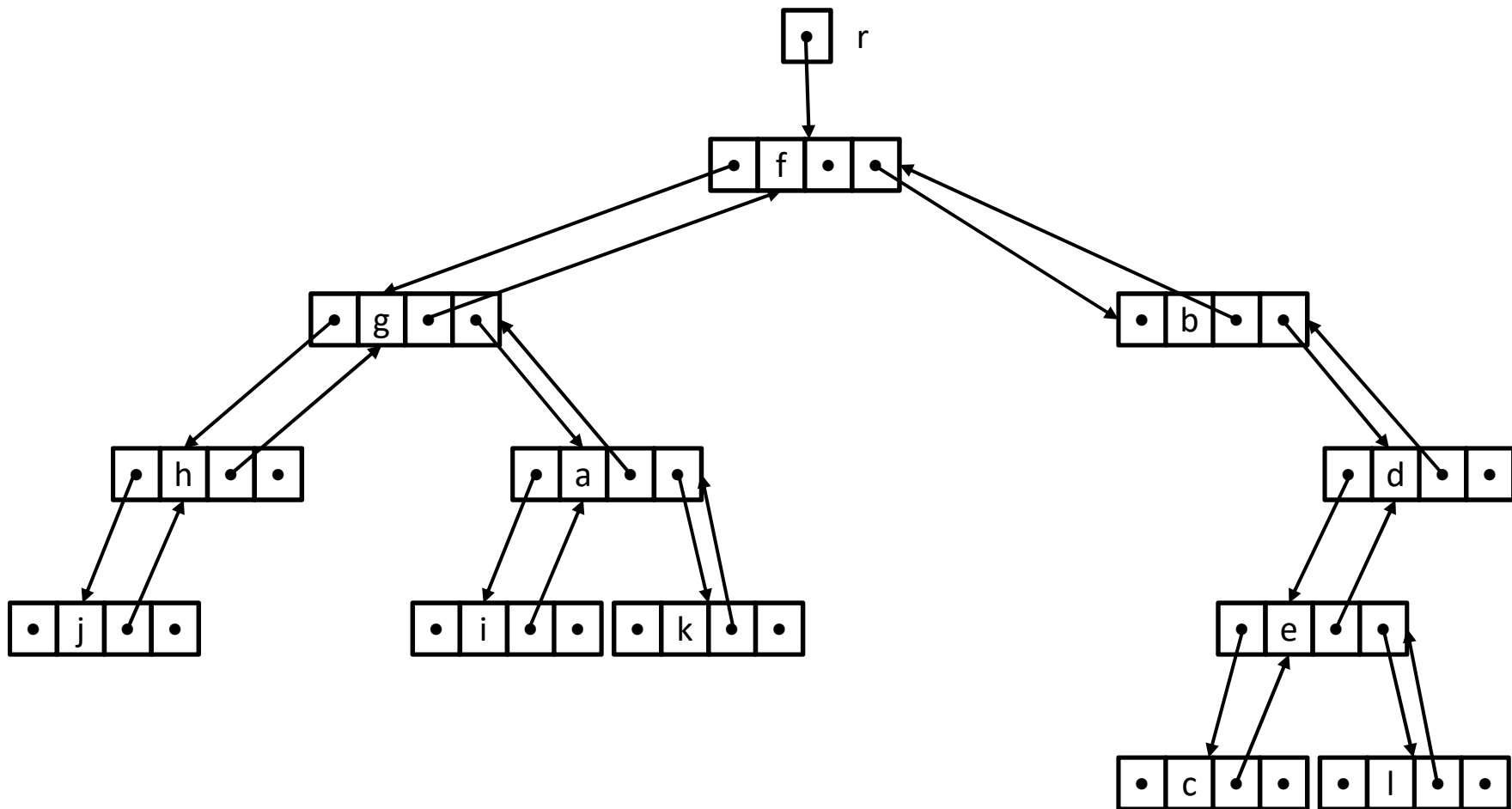
## Implementación de un árbol binario usando celdas enlazadas



## Implementación de un árbol binario usando celdas enlazadas



# Implementación de un árbol binario usando celdas enlazadas



```

#ifndef ABIN_H
#define ABIN_H
#include <cassert>

template <typename T> class Abin {
    struct celda;    // declaración adelantada privada
public:
    typedef celda* nodo;
    static const nodo NODO_NULO;
    Abin();           // constructor
    void insertarRaiz(const T& e);
    void insertarHijoIzqdo(nodo n, const T& e);
    void insertarHijoDrcho(nodo n, const T& e);
    void eliminarHijoIzqdo(nodo n);
    void eliminarHijoDrcho(nodo n);
    void eliminarRaiz();
    bool arbolVacio() const;
    const T& elemento(nodo n) const; // acceso a elto, lectura
    T& elemento(nodo n);             // acceso a elto, lectura/escritura
    nodo raiz() const;

```

```

nodo padre(nodo n) const;
nodo hijoIzqdo(nodo n) const;
nodo hijoDrcho(nodo n) const;
Abin(const Abin<T>& a); // ctor. de copia
Abin<T>& operator =(const Abin<T>& A); // asig.de árboles
~Abin(); // destructor

private:
    struct celda {
        T elto;
        nodo padre, hizq, hder;
        celda(const T& e, nodo p = NODO_NULO): elto(e),
            padre(p), hizq(NODO_NULO), hder(NODO_NULO) {}
    };
    nodo r; // nodo raíz del árbol

    void destruirNodos(nodo& n);
    nodo copiar(nodo n);};

/* Definición del nodo nulo */
template <typename T>
const typename Abin<T>::nodo Abin<T>::NODO_NULO(0);

```

```

/*-----*/
/* Métodos públicos */
/*-----*/

```

```

template <typename T>
inline Abin<T>::Abin() : r(NODO_NULO) {} r = NODO_NULO para diferenciar de que tenga algo (Basura)

```

```

template <typename T>
inline void Abin<T>::insertarRaiz(const T& e)
{
    assert(r == NODO_NULO); // Árbol vacío
    r = new celda(e);
}

```

```

template <typename T>
inline void Abin<T>::insertarHijoIzqdo(Abin<T>::nodo n, const T& e)
{
    assert(n != NODO_NULO);
    assert(n->hizq == NODO_NULO); // No existe hijo izqdo.
    n->hizq = new celda(e, n);
}

```

```

template <typename T>
inline void Abin<T>::insertarHijoDrcho(Abin<T>::nodo n, const T& e)
{
    assert(n != NODO_NULO);
    assert(n->hder == NODO_NULO); // No existe hijo drcho.
    n->hder = new celda(e, n);
}

```

```

template <typename T>
inline void Abin<T>::eliminarHijoIzqdo(Abin<T>::nodo n)
{
    assert(n != NODO_NULO);
    assert(n->hizq != NODO_NULO); // Existe hijo izqdo.
    assert(n->hizq->hizq == NODO_NULO && // Hijo izqdo.
           n->hizq->hder == NODO_NULO); // es hoja.
    delete n->hizq;
    n->hizq = NODO_NULO;
}

```

```

template <typename T>
inline void Abin<T>::eliminarHijoDrcho(Abin<T>::nodo n)
{
    assert(n != NODO_NULO);
    assert(n->hder != NODO_NULO);    // Existe hijo drcho.
    assert(n->hder->hizq == NODO_NULO &&    // Hijo drcho.
           n->hder->hder == NODO_NULO);    // es hoja
    delete n->hder;
    n->hder = NODO_NULO;
}

```

```

template <typename T>
inline void Abin<T>::eliminarRaiz()
{
    assert(r != NODO_NULO);    // Árbol no vacío.
    assert(r->hizq == NODO_NULO &&
           r->hder == NODO_NULO);    // La raíz es hoja.
    delete r;
    r = NODO_NULO;
}

```



```
template <typename T> inline bool Abin<T>::arbolVacio() const
{ return (r == NODO_NULO); }
```

```
template <typename T>
inline const T& Abin<T>::elemento(Abin<T>::nodo n) const
{
    assert(n != NODO_NULO);
    return n->elto;
}
```

```
template <typename T>
inline T& Abin<T>::elemento(Abin<T>::nodo n)
{
    assert(n != NODO_NULO);
    return n->elto;
}
```

```
template <typename T>
inline typename Abin<T>::nodo Abin<T>::raiz() const
{ return r; }
```

```

template <typename T> inline
typename Abin<T>::nodo Abin<T>::padre(Abin<T>::nodo n) const
{
    assert(n != NODO_NULO);
    return n->padre;
}

```

```

template <typename T> inline
typename Abin<T>::nodo Abin<T>::hijoIzqdo(Abin<T>::nodo n) const
{
    assert(n != NODO_NULO);
    return n->hizq;
}

```

```

template <typename T> inline
typename Abin<T>::nodo Abin<T>::hijoDrcho(Abin<T>::nodo n) const
{
    assert(n != NODO_NULO);
    return n->hder;
}

```

```

template <typename T>
inline Abin<T>::Abin(const Abin<T>& A)
{
    r = copiar(A.r); // Copiar raíz y descendientes.
}

template <typename T>
Abin<T>& Abin<T>::operator =(const Abin<T>& A)
{
    if (this != &A) // Evitar autoasignación.
    {
        this->~Abin(); // Vaciar el árbol.
        r = copiar(A.r); // Copiar raíz y descendientes.
    }
    return *this;
}

```

```

template <typename T>
inline Abin<T>::~~Abin()
{
    destruirNodos(r);    // Vaciar el árbol.
}

/*-----*/
/* Métodos privados                                         */
/*-----*/
// Destruye un nodo y todos sus descendientes
template <typename T>
void Abin<T>::destruirNodos(Abin<T>::nodo& n)
{
    if (n != NODO_NULO)
    {
        destruirNodos(n->hizq);
        destruirNodos(n->hder);
        delete n;
        n = NODO_NULO;
    }
}

```

```

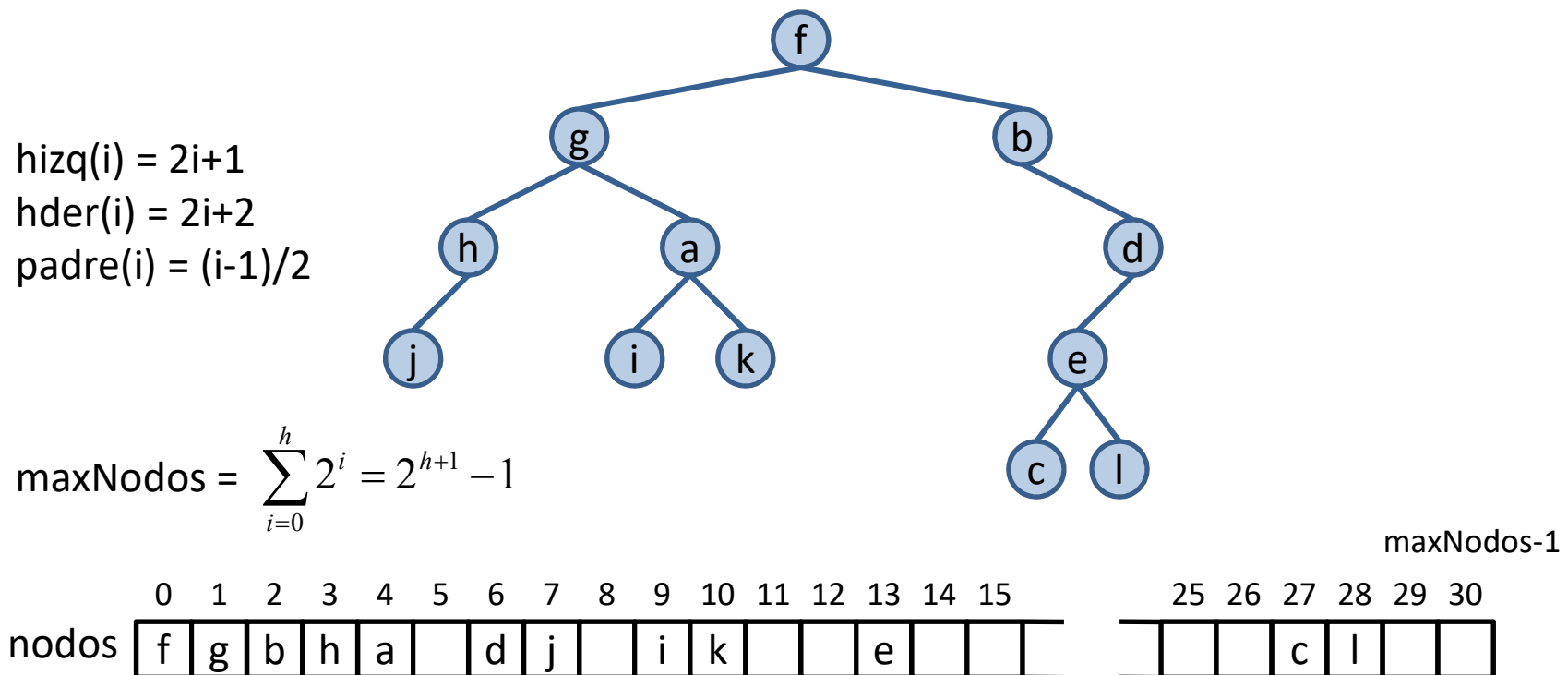
// Devuelve una copia de un nodo y todos sus descendientes
template <typename T>
typename Abin<T>::nodo Abin<T>::copiar(Abin<T>::nodo n)
{
    nodo m = NODO_NULO;

    if (n != NODO_NULO) {
        m = new celda(n->elto);    // Copiar n.
        m->hizq = copiar(n->hizq); // Copiar subárbol izqdo.
        if (m->hizq != NODO_NULO) m->hizq->padre = m;
        m->hder = copiar(n->hder); // Copiar subárbol drcho.
        if (m->hder != NODO_NULO) m->hder->padre = m;
    }
    return m;
}

#endif // ABIN_H

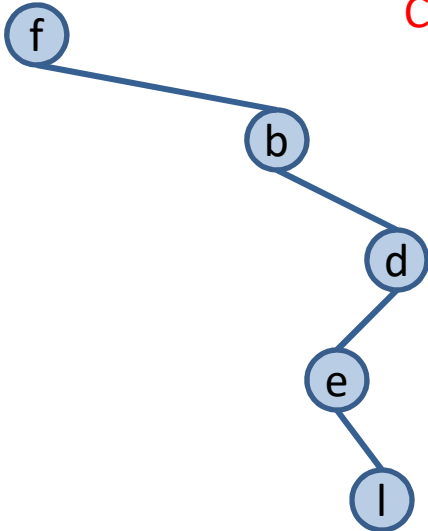
```

# Implementación de un árbol binario mediante un vector de posiciones relativas

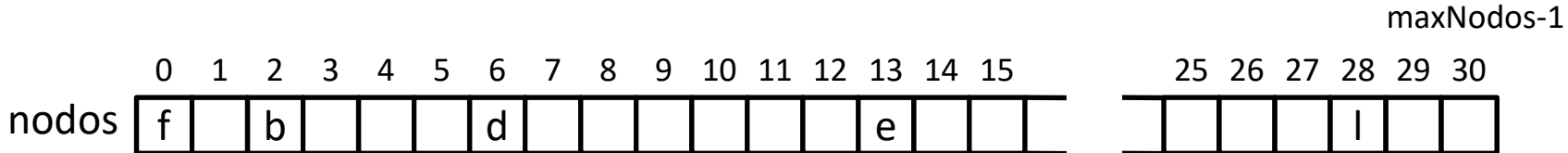


## Implementación de un árbol binario mediante un vector de posiciones relativas

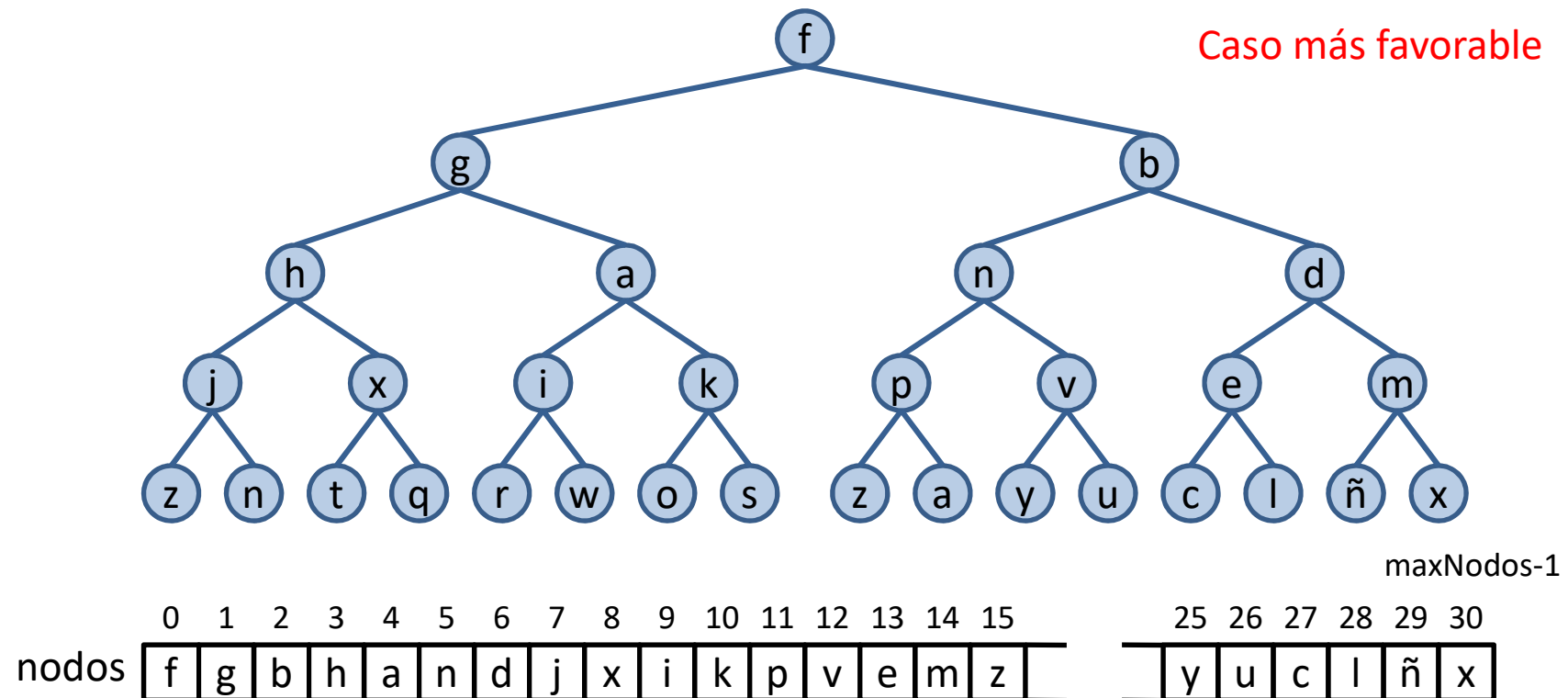
Sea un árbol de altura máxima  $h$ .  
La ausencia de un nodo en el nivel  $n \leq h$  provocará  $2^{h-n+1}-1$  posiciones libres en el vector.



## Caso más desfavorable

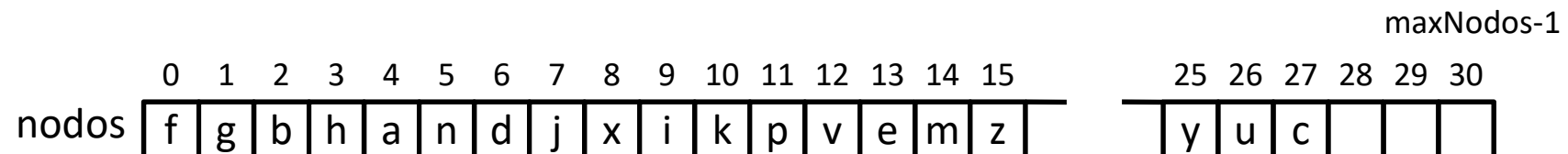
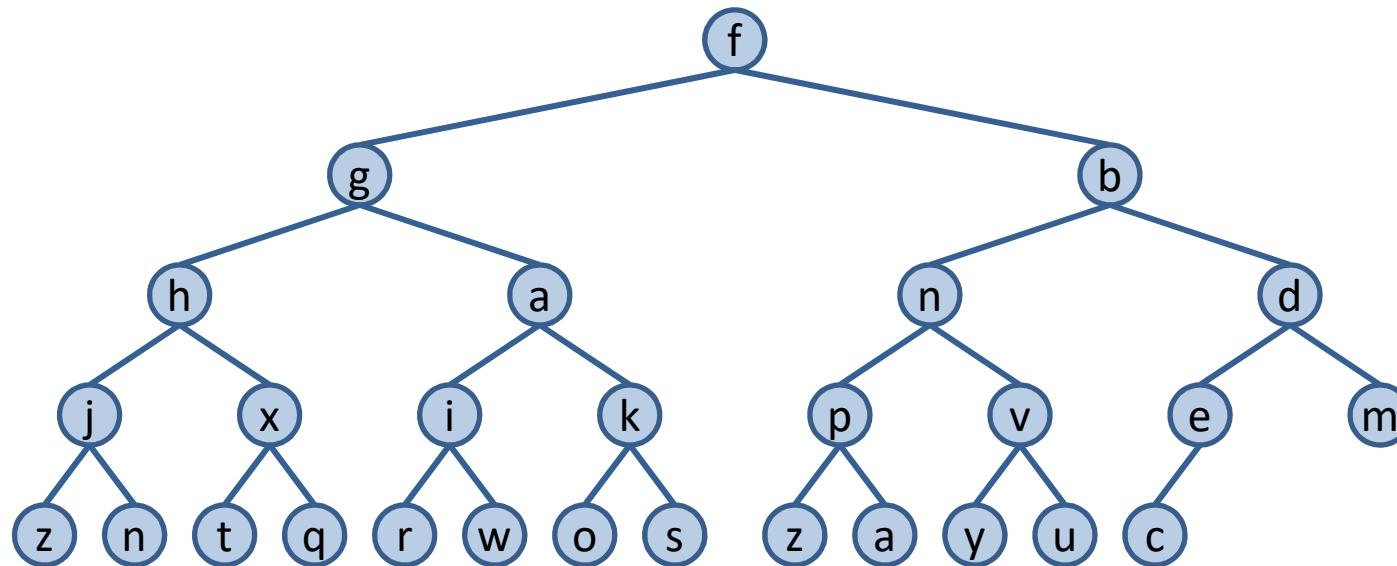


# Implementación de un árbol binario mediante un vector de posiciones relativas



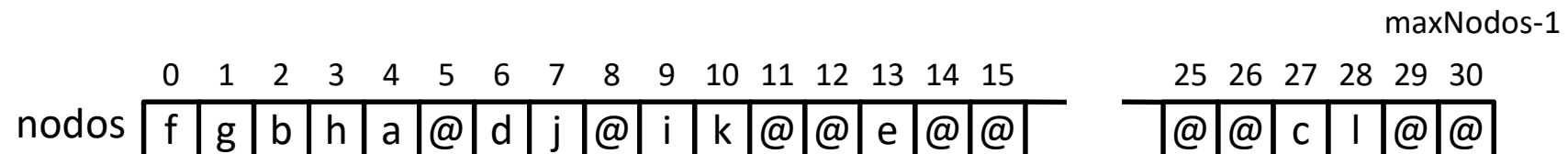
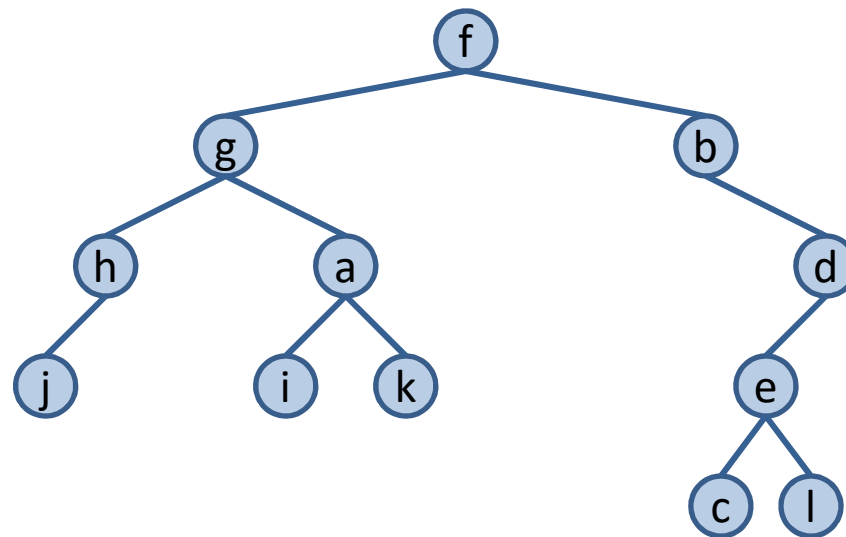


# Implementación de un árbol binario mediante un vector de posiciones relativas



La eficiencia espacial será mayor cuanto más lleno esté el árbol, es decir, cuantos menos nodos falten y, por tanto, más bajos sean los niveles en que falten.

# Implementación de un árbol binario mediante un vector de posiciones relativas



Un valor del tipo de los elementos del árbol no significativo en la aplicación se utilizará para marcar las posiciones libres del vector.

```

#ifndef ABIN_VEC1_H
#define ABIN_VEC1_H
#include <cassert>

template <typename T> class Abin {
public:
    typedef int nodo; // índice del vector,
                      // entre 0 y maxNodos-1

    static const nodo NODO_NULO;
    explicit Abin(size_t maxNodos, const T& e_nulo = T());
    void insertarRaiz(const T& e);
    void insertarHijoIzqdo(nodo n, const T& e);
    void insertarHijoDrcho(nodo n, const T& e);
    void eliminarHijoIzqdo(nodo n);
    void eliminarHijoDrcho(nodo n);
    void eliminarRaiz();
    bool arbolVacio() const;

```

Se pasa el elemento nulo para el tipo.

```

    const T& elemento(nodo n) const; // acceso a elto, lectura
    T& elemento(nodo n); // acceso a elto, lectura/escritura
    nodo raiz() const;
    nodo padre(nodo n) const;
    nodo hijoIzqdo(nodo n) const;
    nodo hijoDrcho(nodo n) const;
    Abin(const Abin<T>& a); // ctor. de copia
    Abin<T>& operator =(const Abin<T>& a); // asig. de árboles
    ~Abin(); // destructor
private:
    T* nodos; // vector de nodos
    int maxNodos; // tamaño del vector
    T ELTO_NULO; // marca celdas vacías
};

/* Definición del nodo nulo */
template <typename T>
const typename Abin<T>::nodo Abin<T>::NODO_NULO(-1);

```

```

template <typename T>
Abin<T>::Abin(size_t maxNodos, const T& e_nulo) :
    nodos(new T[maxNodos]),
    maxNodos(maxNodos),
    ELTO_NULO(e_nulo)
{
    // Marcar todas las celdas libres.
    for (nodo n = 0; n <= maxNodos-1; n++)
        nodos[n] = ELTO_NULO;
}

```

```

template <typename T>
inline void Abin<T>::insertarRaiz(const T& e)
{
    assert(nodos[0] == ELTO_NULO);    // Árbol vacío.

    nodos[0] = e;
}

```

```

template <typename T> inline
void Abin<T>::insertarHijoIzqdo (Abin<T>::nodo n, const T& e)
{
    assert(n >= 0 && n <= maxNodos-1); // Nodo válido.
    assert(nodos[n] != ELTO_NULO);      // Nodo del árbol.
    assert(2*n+1 < maxNodos);           // Hijo izqdo. cabe en el árbol.
    assert(nodos[2*n+1] == ELTO_NULO); // n no tiene hijo izqdo.

    nodos[2*n+1] = e;
}

```

```

template <typename T> inline
void Abin<T>::insertarHijoDrcho (Abin<T>::nodo n, const T& e)
{
    assert(n >= 0 && n < maxNodos-1); // Nodo válido
    assert(nodos[n] != ELTO_NULO);      // Nodo del árbol
    assert(2*n+2 < maxNodos);           // Hijo drcho. cabe en el árbol.
    assert(nodos[2*n+2] == ELTO_NULO); // n no tiene hijo drcho.

    nodos[2*n+2] = e;
}

```

```

template <typename T> inline
void Abin<T>::eliminarHijoIzqdo (Abin<T>::nodo n)
{
    assert(n >= 0 && n <= maxNodos-1);    // Nodo válido.
    assert(nodos[n] != ELTO_NULO);        // Nodo del árbol.
    assert(2*n+1 < maxNodos);    // Hijo izqdo. cabe en el árbol.
    assert(nodos[2*n+1] != ELTO_NULO);    // n tiene hijo izqdo.
    if (4*n+4 < maxNodos)    // Caben los hijos del hijo izqdo. de n
        assert(nodos[4*n+3] == ELTO_NULO &&    // Hijo izqdo. de
                nodos[4*n+4] == ELTO_NULO);    // n es hoja
    else if (4*n+3 < maxNodos)    //Sólo cabe h. izq. de h. izq. de n
        assert(nodos[4*n+3] == ELTO_NULO);    //Hijo izq. de n es hoja

    nodos[2*n+1] = ELTO_NULO;
}

```

```

template <typename T> inline
void Abin<T>::eliminarHijoDrcho (Abin<T>::nodo n)
{
    assert(n >= 0 && n <= maxNodos-1);    // Nodo válido.
    assert(nodos[n] != ELTO_NULO);        // Nodo del árbol.
    assert(2*n+2 < maxNodos);    // Hijo drcho. cabe en el árbol.
    assert(nodos[2*n+2] != ELTO_NULO);    // n tiene hijo drcho.
    if (4*n+6 < maxNodos)    // Caben los hijos del hijo drcho. de n
        assert(nodos[4*n+5] == ELTO_NULO &&    // Hijo drcho. de
                nodos[4*n+6] == ELTO_NULO);    // n es hoja
    else if (4*n+5 < maxNodos)    //Sólo cabe h. izq. de h. drch de n
        assert(nodos[4*n+5] == ELTO_NULO);    //Hijo drch de n es hoja

    nodos[2*n+2] = ELTO_NULO;
}

template <typename T>
inline void Abin<T>::eliminarRaiz()
{
    assert(nodos[0] != ELTO_NULO);    // Árbol no vacío
    assert(nodos[1] == ELTO_NULO &&
           nodos[2] == ELTO_NULO);    // La raíz es hoja
    nodos[0] = ELTO_NULO;
}

```



```

template <typename T>
inline bool Abin<T>::arbolVacio() const
{
    return (nodos[0] == ELTO_NULO);
}

template <typename T>
inline const T& Abin<T>::elemento(Abin<T>::nodo n) const
{
    assert(n >= 0 && n <= maxNodos-1); // Nodo válido.
    assert(nodos[n] != ELTO_NULO);      // Nodo del árbol.
    return nodos[n];
}

template <typename T>
inline T& Abin<T>::elemento(Abin<T>::nodo n)
{
    assert(n >= 0 && n <= maxNodos-1); // Nodo válido.
    assert(nodos[n] != ELTO_NULO);      // Nodo del árbol.
    return nodos[n];
}

```

```

template <typename T>
inline typename Abin<T>::nodo Abin<T>::raiz() const
{
    return (nodos[0] == ELTO_NULO) ? NODO_NULO : 0;
}

template <typename T> inline
typename Abin<T>::nodo Abin<T>::padre(Abin<T>::nodo n) const
{
    assert(n >= 0 && n <= maxNodos-1); // Nodo válido.
    assert(nodos[n] != ELTO_NULO);      // Nodo del árbol.

    return (n == 0) ? NODO_NULO : (n-1)/2;
}

```

```

template <typename T> inline
typename Abin<T>::nodo Abin<T>::hijoIzqdo(Abin<T>::nodo n) const
{
    assert(n >= 0 && n <= maxNodos-1); // Nodo válido.
    assert(nodos[n] != ELTO_NULO);      // Nodo del árbol.

    return (2*n+1 >= maxNodos || nodos[2*n+1] == ELTO_NULO) ?
        NODO_NULO : 2*n+1;
}

```

```

template <typename T> inline
typename Abin<T>::nodo Abin<T>::hijoDrcho(Abin<T>::nodo n) const
{
    assert(n >= 0 && n <= maxNodos-1); // Nodo válido.
    assert(nodos[n] != ELTO_NULO);      // Nodo del árbol.

    return (2*n+2 >= maxNodos || nodos[2*n+2] == ELTO_NULO) ?
        NODO_NULO : 2*n+2;
}

```

```

template <typename T>
Abin<T>::Abin(const Abin<T>& A) :
    nodos(new T[A.maxNodos]),
    maxNodos(A.maxNodos),
    ELTO_NULO(A.ELTO_NULO)
{
    // Copiar el vector
    for (nodo n = 0; n <= maxNodos-1; n++)
        nodos[n] = A.nodos[n];
}

template <typename T>
inline Abin<T>::~~Abin()
{
    delete[] nodos;
}

```

```

template <typename T>
Abin<T>& Abin<T>::operator =(const Abin<T>& A)
{
    if (this != &A)    // Evitar autoasignación.
    {
        // Destruir el vector y crear uno nuevo si es necesario
        if (maxNodos != A.maxNodos)
        {
            delete[] nodos;
            maxNodos = A.maxNodos;
            nodos = new T[maxNodos];
        }
        ELTO_NULO = A.ELTO_NULO;
        // Copiar el vector.
        for (nodo n = 0; n <= maxNodos-1; n++)
            nodos[n] = A.nodos[n];
    }
    return *this;
}

#endif // ABIN_VEC1_H

```