Estructuras de datos jerárquicas

# Árboles

Es una estructura de datos (almacenamiento) combina las ventajas de los arreglos ordenados y las listas enlazadas.

Listas En 🡪 cualquier tamaño, búsqueda lenta, estructura dinamina

Array 🡪 búsqueda rápida por acceso indexado

Nodos (círculos) conectados por aristas (líneas).

Son entidades matemáticas

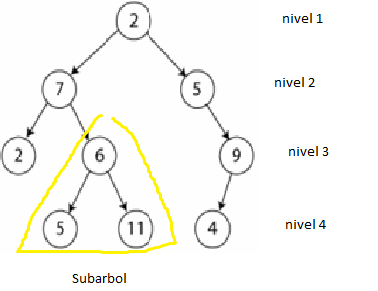
Es una especialización de los grafos.

Pequeños en el tope, grandes al final

(Binarios, heap, AVL, B B+ B\*, Expression tres, N-ary trees)

Máximo 2 hijos

Solo existe una ruta entre dos pares de nodos (cada nodo tiene una ruta única)



# Funciones

Funcionan mucho para hacer sistemas de archivos. Permiten organizar los archivos. Para facilitar la búsqueda de la información

En bases de datos la información se almacena en arboles B.

Algoritmos de compresión

Arboles de expresión para ciertos compiladores

# Terminología

Recorrer, es el procedo de ir de un X a un nodo Y

Ruta, es la lista de nodos en un recorrido

Raíz, esta en la cabeza del árbol, solo puede haber una. (Dentro del árbol en general existen subárboles, y por lo tanto raíces de subárboles).

Cualquier nodo tiene UNA UNICA arista hacia arriba (un nodo solo tiene un padre). Solo no aplica para la raíz.

Cualquier nodo puede tener una o mas líneas hacia abajo (incluso ninguna), estas líneas conectan con los nodos hijos (esto para árboles en general)

Nodo hoja, es un nodo que no tiene hijos.

Cualquier nodo puede ser considerado una raíz de un subárbol, e incluye absolutamente todos los nodos jerárquicamente debajo de este.

Dos nodos con el mismo padre se llaman Nodos hermanos.

Largo de una ruta (desde cualquier parte), es la cantidad de aristas presentes en esa ruta.

Siempre hay una ruta del nodo a el mismo de largo 0.

Profundidad de un nodo (desde raíz), el largo de la ruta única desde el nodo a la raíz. La profundidad de la raíz es cero.

La altura de un nodo es el largo de la ruta mas larga hasta un nodo hoja

Un nodo es visitado cuando se realiza alguna clase de acción sobre la información (si solo paso por él no se puede considerar como visitado).

Se recorre un árbol se VISITAN todos los nodos de un árbol.

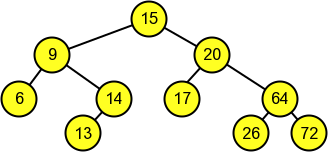
# Arboles binarios

Un árbol donde cada nodo tiene a lo sumo 2 hijos. Es decir (0,1,2). Si esto no se cumple no es binario.

Los hijos se referencian como hijo izquierdo e hijo derecho.

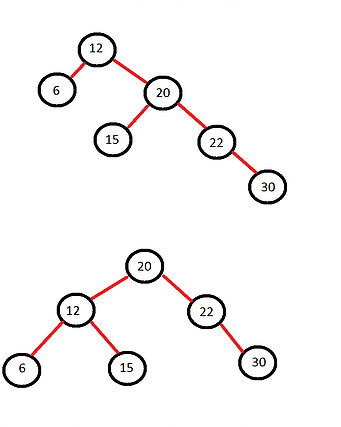
## Árbol binario de búsqueda

Para todo nodo se cumple que: “mi hijo izquierdo es menor y mi hijo derecho es mayor que yo”.



Dependiendo del orden de como entren los datos puede tenerse un árbol desbalanceado

Uno de los dos lados tiene más niveles que otro.



Se puede implementar con arreglos y con estructuras de datos dinámicas.

Pero no es tan conveniente utilizar arreglos.

Clase Nodo <T extends Comparable<? Super T>>

Nodo<T> left;

Nodo<T> right;

Clase arbolBinario <T extends Comparable<? Super T>>

Private Node<T> root;

## Operaciones

Boolean Contiene ()

True si esta el elemento

False si esta vacio o no lo tine

Public booleab contains (element)

Return this.contains(element, this.root);

Private Boolean contains (element, nodo){

If (node == null){

Return false;

Else{

Int compareResult = element.compareTo(node.element);

If (compareResult < 0)

Return contains(element, node.left);

Else

If (compareResult > 0)

Return contains(element, node.right);

Else

Return true;

FindMin()

findMin(nodo)

If this.isEmp

Return findMin(node.left)

Mínimo (Full izq, hasta encontrar uno sin izquierda)

Máximo (Full der, hasta encontrar uno sin derecha)

## Insert

Recorra el árbol con contiene y asegúrese q no existe el dato a insertar. Decida que hacer en caso de que si esté. Si no está inserte el nodo en la posición a donde seguiría buscando.

## Delete

Es la operación mas compleja. Cuando se encuentra el nodo hay que analizar si:

* El nodo es hoja:

Solo se elimina

* El nodo tiene un hijo

El abuelo tiene que tomar la referencia del abuelo

* El nodo tiene dos hijos:

Remplazar el dato del nodo actual con el dato más pequeño del subárbol derecho, o bien el mayor del subárbol izquierdo. Y después llamar recursivamente el método para eliminar el nodo que acabamos de mover.2

# Árbol ALV

Nombre por sus creadores  matemáticos rusos **[A](https://es.wikipedia.org/wiki/Georgii_Adelson-Velskii" \o "Georgii Adelson-Velskii)**[delson-](https://es.wikipedia.org/wiki/Georgii_Adelson-Velskii" \o "Georgii Adelson-Velskii)**[V](https://es.wikipedia.org/wiki/Georgii_Adelson-Velskii" \o "Georgii Adelson-Velskii)**[elskii](https://es.wikipedia.org/wiki/Georgii_Adelson-Velskii" \o "Georgii Adelson-Velskii) y **[L](https://es.wikipedia.org/wiki/Yevgeniy_Landis" \o "Yevgeniy Landis)**[andis](https://es.wikipedia.org/wiki/Yevgeniy_Landis" \o "Yevgeniy Landis)

Es un árbol que siempre se mantienen como máximo a 1 nivel de la diferencia.

La altura es el máximo nivel +1.

Son arboles binarios siempre balanceados

Tomo el nodo hoja más bajo de cada lado (empezando de un root) y los comparo

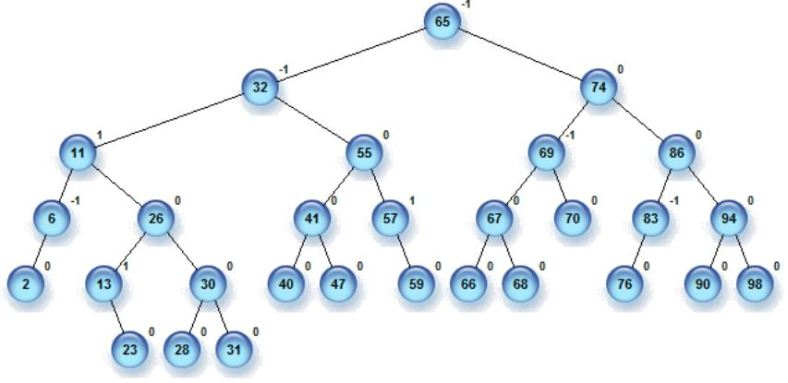
Un árbol AVL no contiene subárboles ALV.

Un árbol balanceado perfecto tiene todos sus nodos hoja al mismo nivel.

El factor de balanceo es la altura del árbol derecho – la altura del subárbol izquierdo

* Se calcula para cada nodo

Para un árbol AVL el factor de balanceo es siempre 1,0 ,-1, nada más.



Al insertar un nodo puede romperse la condición del ALV. Si esto ocurre aquí hay que aplicar Rotación. Solo los nodos que estén en la ruta del nuevo nodo pueden haber sufrido camios es su factor de balanceo. Desde la hoja a la raíz.

El nuevo nodo se agrega como una hoja con FB = 0. Y se realiza un backtrack para asegurarse si hay cambios en el FB de estos.

Cuando hay un desbalance hay cuatro casos:

Izquierdo a Izquierdo

Derecho a Derecho

* Se aplica una rotación sencilla (single rotation)

Izquierdo a derecho

Derecho a izquierdo

* Se aplica una rotación doble (double rotation)

## Izquierdo a Izquierdo (LL)

n.left = n1.right;

n1.right = n;

n = n1

(n está colocado donde está el nodo con el nodo desbalanceado)

(n1 es el nodo izq de n)

## Derecho a Derecho (DD)

n.right =n1.left,

n1.left = n;

n = n1

(n1 es el nodo derecho de n)

## Derecho a izquierdo

LL por el subárbol derecho + DD por el root

n1.left = n2.right;

n2.right = n1;

n.right = n2.left;

n2.left = n;

n = n2

## Izquierdo a Derecho

DD por el subárbol derecho + LL por el root

n1.right = n2.left;

n2.left = n1;

n.left = n2.right;

n2.right = n;

n = n2

# Splay tree (Arbol biselar)

Es una mejora en eficiencia del árbol binario, se enfoca en reducir el tiempo de acceso.

“Extender el árbol hacia arriba”.

Cada vez que se accede (visita) a la información de un nodo pase a ser la raíz del nodo.

No se balancea, no tiene altura.

## Rotaciones

Buscamos x

### Zig (LL) / Zag(RR)

Rotación simple del avl.

Visité x, ahora x va a ser raíz.

X no es la raíz, pero su padre es la raíz.

Movemos x a la raíz mediante una rotación simple

### Zig-zag (left-right) / zag-zig (right-left)

X es hijo derecho.

P nodo padre, es hijo izquierdo.

G nodo abuelo.

Se va a aplicar una doble rotación estilo AVL (dependiendo del tipo)

### Zig-zig (zag-zag)

P y X son ambos nodos hijos izquierdos o derechos.

Buscar como funciona:

## Inserción

Lo inserta (hasta abajo) y después rota hasta que sea raíz este la raíz.

## Find

Si la búsqueda es satisfactoria el nodo pasa a ser la raíz.

Si no fue satisfactoria, la raíz pasa a ser el nodo ultimo contra el que comparé.

FindMin and FindMax, ese mínimo o máximo rotan hasta ser la raíz

### DeleteMin:

El mínimo pasa a ser la raíz, no hay hijo izquierdo, y la nueva raíz va a ser el hijo derecho

### DeleteMax:

El máximo pasa a ser la raíz, no hay hijo derecho, y la nueva raíz va a ser el hijo izq.

## Remove

Convierta el nodo a borrar en raíz

Deje dos subárboles

Haga un findMax en el subárbol L para que ya no tenga hijo izq. Y péguele como hijo derecho el subárbol R a L. (se puede hacer con un findMin y el hijo izq).