Prova_parziale 2013_01_28 soluzione

Dare la definizione di albero binario completo.
 Scrivere in C un programma efficiente per stabilire se un albero binario è completo e calcolarne la complessità al caso pessimo indicando, e risolvendo, la corrispondente relazione di ricorrenza.

Definizione di albero binario completo:

Un albero binario completo consiste in un albero in cui ogni nodo ha al più due figli, ed
ogni livello risulti riempito completamente, ad eccezione al massimo dell'ultimo. Tutti i
nodi dell'ultimo livello inoltre devono essere posizionati più a sinistra possibile.
 Quest'ultima proprietà accerta che la struttura sia bilanciata

Bisogna ora definire prima la struct del nodo

```
struct Node {
    int key;
    Node* left;
    Node* right;
}
```

Immaginiamo ora di avere già la classe per l'albero da analizzare **tree**, e che la funziona **tree.getRoot()** ritorni il nodo radice. La funzione si chiama **tCheckComplete(Pnode u)** e ritorna 1 o 0 in base all'esito della funzione stessa.

```
int numNodeCalculator(Pnode u) {
    if(u == nullptr) return 0; // ho finito di scorrere

    // cerco sia a destra che a sinistra
    int left = heightCalculator(u->left);
    int right = heightCalculator(u->right);

    // ritorno la somma dei nodi sotto il nodo in cui mi trovo
    return 1 + left + right;
}

int tCheckCompleteAux(Pnode u, int index, int tot) {
    if(u == nullptr) return true; // controllo se ho finito il ramo da
scorrere
    if(index >= tot) return false; // controllo se sono out-of-index
    return tCheckCompleteAux(u->left,2*index+1,tot) &&
tCheckCompleteAux(u->right, 2*index+2, tot);
```

```
int tCheckComplete(Pnode u) {
    // caso base == albero vuoto
    if(u == nullptr) {
        return 1;
    }

    // calcolo il numero di nodi totale
    int tot = numNodeCalculator(u);

    int index = 0; // we start from root with value 0

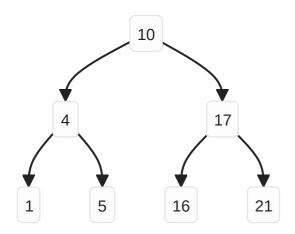
    // Il fulcro dell'algoritmo, si basa tutto sull'index!!
    return tCheckCompleteAux(u->left,2*index+1,tot) &&
tCheckCompleteAux(u->right, 2*index+2, tot);
}
```

Nel codice sopra riportato la complessità nel caso peggiore risulta essere **O(n)** per il semplice fatto che **devo scorrere tutti i nodi dell'albero**, cosa che faccio sempre per esempio nel caso in cui l'albero è effettivamente un albero binario completo.

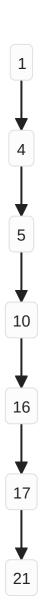
2. Dato l'insieme delle chiavi {1,4,5,10,16,17,21}, quale è l'altezza minima *hmin* di un albero binario di ricerca che contenga esattamente queste chiavi? E l'altezza massima *hmax*?

Disegnare 3 alberi binari di ricerca con le chiavi dell'insieme specificato rispettivamente di altezza *hmin*, *hmax* e di un'altezza *h* tale che *hmin* < *h* < *hmax*.

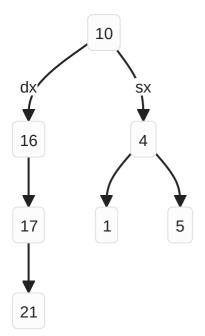
L'albero può avere altezza minima hmin pari a 2



L'albero può avere altezza massima hmax pari a 6



L'albero può essere tra le due precedenti altezze in tre modi distinti



questo è un esempio

3. Si enunci e si dimostri il teorema fondamentale delle ricorrenze e lo si utilizzi per risolvere le seguenti ricorrenze (spiegando in quali casi del teorema ricade ciascuna di esse):

$$o T(n) = 4T(n/2) + n$$

$$OT(n) = 4T(n/2) + n^2$$

$$0 T(n) = 4T(n/2) + n^3$$

- Per la prima funzione T(n) = 4T(n/2) + n:
 - ullet T(n)=4T(n/2)+n con a=4 e b=2 ed f(n)=n
 - $n^{log_ba}=n^{log_24}=n^2$
 - Vedendo che $f(n) < n^2$ e quindi f(n) non influenza la complessità, $T(n) = \theta(n^2)$
- Per la seconda funzione $T(n) = 4T(n/2) + n^2$:
 - Basandoci sui calcoli del punto precedente, abbiamo che $f(n)=(n^2lg^kn)$ e sostituendo a k il numero 0 la funzione risulta essere $f(n)=n^2$.
 - Vedendo che $f(n) = n^2$, allora $T(n) = \theta(n^2 lgn)$
- Per la terza funzione $T(n) = 4T(n/2) + n^3$
 - Basandoci sui calcoli del primo punto abbiamo che $f(n)=(n^{2+1})$ dove $\epsilon=1$, quindi siamo all'interno della terza casistica del master teorem dove troviamo la funzione funzione di $\omega(n^{log_ba+\epsilon})=f(n)$ e la regular condition è rispettata perchè $4(n^3/2)\leq cn^3$ per $c=\frac{4}{2}$.
 - Essendo verificata la regular condition la soluzione è $T(n)= heta(n^3)$