

BST

```
# count : int
# head : BST_Node<k, v>*
# insert(K, V&, BST_Node<K,V>*) : BST_Node<k,
v>*
# remove(const K&, const V&, BST_Node<K, V>*)
: BST_Node<k, v>*
# findByKey(const K&, BST_Node<K, V>*) :
BST_Node<k, v>*
# findInorderSuccessor(BST_Node<K, V>*):
BST_Node<k, v>*
# deleteAll(BST_Node<K, V>*) : void
maxDepth(int , const BST_Node<K, V>*);
```

```
+ BST() :
+ ~BST() : virtual
+ getHead const : BST_Node<K, V>*
+ insert(K, V&) : void
+ remove(const K&, const V&) : void
+ findByKey(const K&) : V&
+ deleteAll() : virtual void
+ maxDepth() : int
```