

1.题意理解及搜索树表示

给定一个插入序列就可以唯一确定一颗二叉搜索树，然而，一颗给定的二叉搜索树却可以由多种不同的插入序列得到

- 例如，按照 和 插入初始为空的二叉搜索树，都得到一样的结果

问题：对于输入的各种插入序列，你需要判断它们是否能生成一样的二叉搜索树

求解思路

两个序列是否对应相同搜索树的判别

1. 分别建两颗搜索树的判别方法
 1. 根据两个序列分别建树，再判别树是否一样
2. 不建树的判别方法
3. 建一棵树，再判别其他序列是否与该树一致
4. 搜索树表示
5. 建搜索树
6. 判别一序列是否与搜索树 一致

```
typedef struct TreeNode *Tree;
struct TreeNode
{
    int v;
    Tree Left,Right;
    int flag;
};
```

2.程序框架及建树

需要设计的主要函数：

1. 读数据建搜索树
2. 判别一序列是否与 构成一样的搜索树

```

typedef struct TreeNode *Tree;
struct TreeNode
{
    int v;
    Tree Left,Right;
    int flag;
};

Tree MakeTree(int N)
{
    Tree T;
    int i,V;

    scanf("%d",&V);
    T=NewNode(V);
    for(i=1;i<N;i++)
    {
        scanf("%d",&V);
        T=Insert(T,V);
    }
    return T;
}

Tree NewNode(int V)
{
    Tree T=(Tree)malloc(sizeof(struct TreeNode));
    T->v=V;
    T->Left=T->Right=NULL;
    T->flage=0;
    return T;
}

Tree Insert(Tree T,int V)
{
    if(!T)
        T=NewNode(V);
    else
    {
        if(V>T->v)
            T->Right=Insert(T->Right,V);
        else
            T->Left=Insert(T->Left,V);
    }
    return T;
}

int main()
{
    int N,L,i;

    scanf("%d",&N);
    while(N)
    {
        scanf("%d",&L);
        T=MakeTree(N);
        for(i=0;i<L;i++)
        {
            if(Judge(T,N))
                printf("Yes\n");
            else
                printf("No\n");
            ResetT(T); /* delete flag in T */
        }
        FreeTree(T);
        scanf("%d",&N);
    }
    return 0;
}

```

3.搜索树是否一样的判别

如何判断序列是否与树一致

方法：在树种按顺序搜索序列种的每个数

- 如果每次搜索所经过的结点在前面均出现过，则一致
- 否则（某次搜索中遇到前面未出现的结点），则不一致

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

typedef struct TreeNode *Tree;
struct TreeNode
{
    int v;
    Tree Left, Right;
    int flag;
};

Tree NewNode(int V)
{
    Tree T=(Tree)malloc(sizeof(struct TreeNode));
    if (T==NULL)
    {
        fprintf(stderr, "Memory allocation failed\n");
        exit(EXIT_FAILURE);
    }
    T->v=V;
    T->Left=T->Right=NULL;
    T->flag=0;
    return T;
}

Tree Insert(Tree T,int V)
{
    if (!T)
    {
        return NewNode(V);
    }
    else
    {
        if (V>T->v)
        {
            T->Right=Insert(T->Right,V);
        }
        else
        {
            T->Left=Insert(T->Left,V);
        }
    }
    return T;
}

Tree MakeTree(int N)
{
    Tree T=NULL;
    int V;

    for (int i=0;i<N;i++)
    {
        scanf("%d", &V);
        T=Insert(T, V);
    }
    return T;
}

int check(Tree T,int V)
{
    if (T==NULL)
    {
        return 0; // Value not found
    }
    if (T->flag)
    {
        if (V<T->v)
        {
            return check(T->Left,V);
        }
        else if (V>T->v)
        {
            return check(T->Right,V);
        }
    }
    else
    {
        T->flag=1;
        if (V==T->v)
        {
            return 1;
        }
    }
    return 0;
}
```

```

    {
        return 0; // Value already checked
    }
}
else
{
    if (V==T->v)
    {
        T->flag=1;
        return 1; // Value found
    }
    else
    {
        return 0; // Value not found
    }
}
}
}

```

```

int Judge(Tree T,int N)
{
    int V,flag=0;

    scanf("%d",&V);
    if (V!=T->v)
    {
        flag=1;
    }
    else
    {
        T->flag=1;
    }
    for (int i=1;i<N;i++)
    {
        scanf("%d",&V);
        if ((!flag)&&(!check(T, V)))
        {
            flag=1;
        }
    }
    return flag?0:1;
}

```

```

void ResetT(Tree T)
{
    if (T)
    {
        T->flag=0;
        ResetT(T->Left);
        ResetT(T->Right);
    }
}

```

```

void FreeTree(Tree T)
{
    if (T)
    {
        FreeTree(T->Left);
        FreeTree(T->Right);
        free(T);
    }
}

```

```

int main()
{
    int N,L;

    scanf("%d",&N);
    while (N)
    {
        scanf("%d",&L);
        Tree T=MakeTree(N);
        for (int i=0;i < L;i++)
        {
            if (Judge(T,N))
            {
                printf("Yes\n");
            }
            else
            {
                printf("No\n");
            }
        }
    }
}

```

```
        printf("%d\n", N);
    }
    ResetT(T); // Reset flags in T
}
FreeTree(T);
scanf("%d", &N);
}
return 0;
}
```