ANÁLISIS Y DISEÑO DE ALGORITMOS I
Periodo I – 2023

Jesús Aranda

Universidad del Valle
Escuela de Ingeniería de Sistemas y Computación

Este documento es una adaptación del material original del profesor Oscar Bedoya

Universidad del Valle

Árboles binarios de búsqueda

Propiedad de un árbol de búsqueda binaria Árboles y recorrido *inorden*

Operaciones mínimo, máximo, sucesor y predecesor

Inserción y eliminación

Árboles

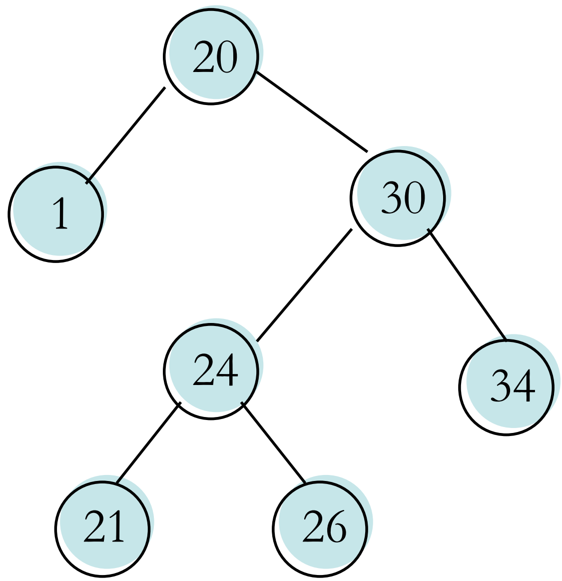
Por qué son importantes los árboles

- Operaciones básicas como insertar, borrar y buscar, toman un tiempo proporcional a la altura del árbol
- Para un árbol binario completo con n nodos, las operaciones básicas toman $\Theta(\lg n)$
- Si el árbol se construye como una cadena lineal de n nodos, tomarían $\Theta(n)$

Árboles

Árbol de búsqueda binaria

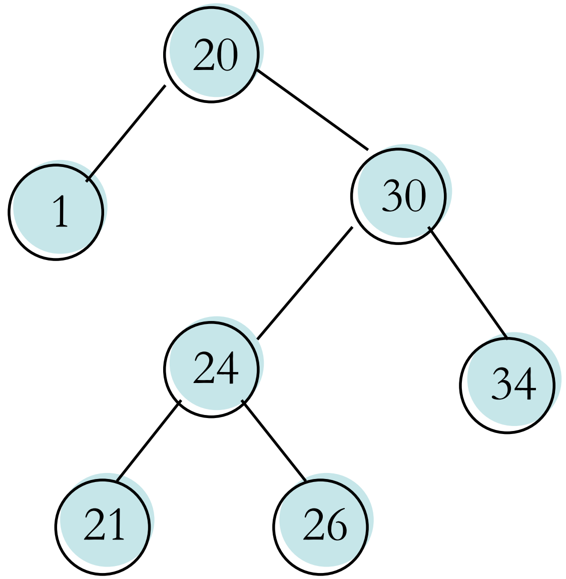
Es un árbol binario en el cual se cumple que, para cada nodo x, los nodos del subarbol izquierdo son menores o iguales a x y que, los nodos del subarbol derecho son mayores o iguales a x



Árboles

Propiedad del árbol de búsqueda binaria

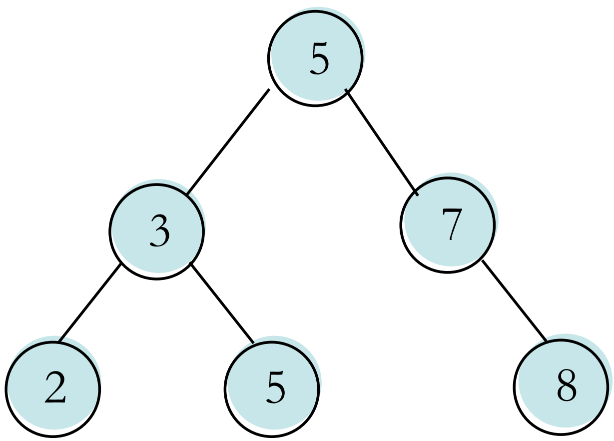
Sea x un nodo del árbol. Si y es un nodo en el subarbol izquierdo de x, entonces key[y]≤key[x]. Si y es un nodo en el subarbol derecho de x, entonces key[y]≥key[x]

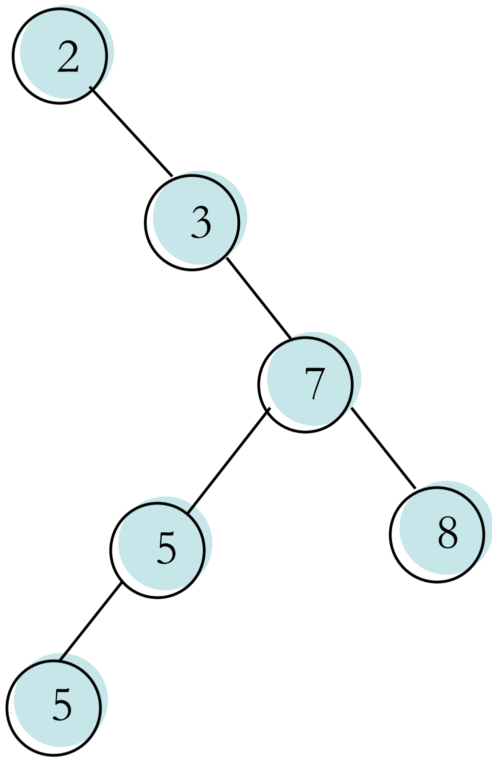


Árboles

Propiedad del árbol de búsqueda binaria

Sea x un nodo del árbol. Si y es un nodo en el subarbol izquierdo de x, entonces key[y]≤key[x]. Si y es un nodo en el subarbol derecho de x, entonces key[y]≥key[x]

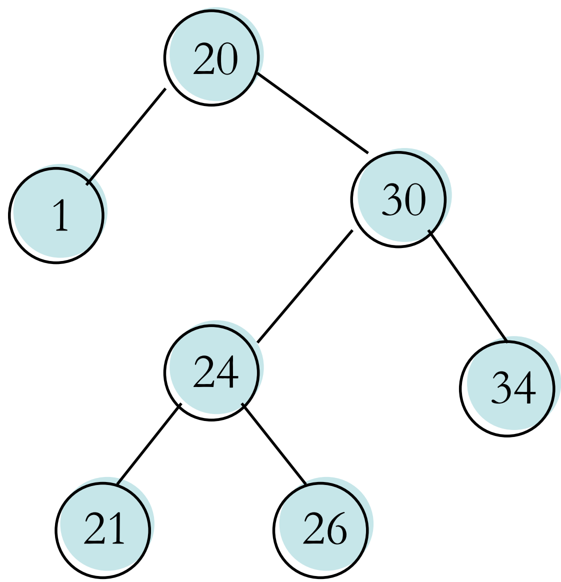




Árboles

Árbol de búsqueda binaria

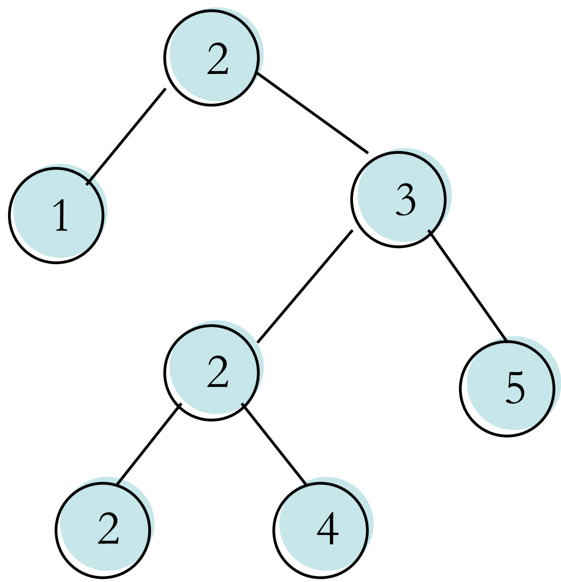
Indique si el siguiente árbol es de búsqueda binaria



Árboles

Árbol de búsqueda binaria

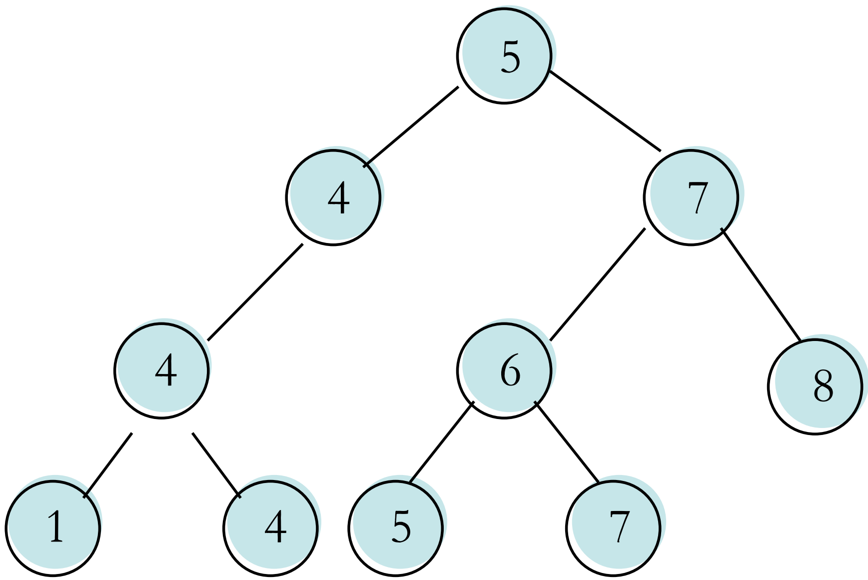
Indique si el siguiente árbol es de búsqueda binaria



Árboles

Árbol de búsqueda binaria

Indique si el siguiente árbol es de búsqueda binaria



Árboles

Los árboles de búsqueda binaria tienen otra característica, si son recorridos en *inorden*, producen una lista de las llaves ordenada ascendentemente

```
INORDER-TREE-WALK(x)
 if x ≠ nil
    then INORDER-TREE-WALK(left[x])
         print key[x]
         INORDER-TREE-WALK(right[x])
```

Árboles

- Recorra los árboles de búsqueda binaria previos, en inorden

- Demuestre que la complejidad del algoritmo INORDER-TREE-WALK(x) es $\Theta(n)$

Árboles

Consulta de un árbol de búsqueda binaria

- Búsqueda de una llave
- Mínimo
- Máximo
- Sucesor de un nodo
- Predecesor de un nodo

Cada una de estas operaciones se puede hacer en $O(h)$ donde h es la altura del árbol

Árboles

Buscar un nodo con llave k dado un árbol con apuntador a la raiz x

```
TREE-SEARCH(x,k)
  if x=nil or k=key[x]
    then return x
  if k<key[x]
    then return TREE-SEARCH(left[x],k)
    else return TREE-SEARCH(right[x],k)
```

Árboles

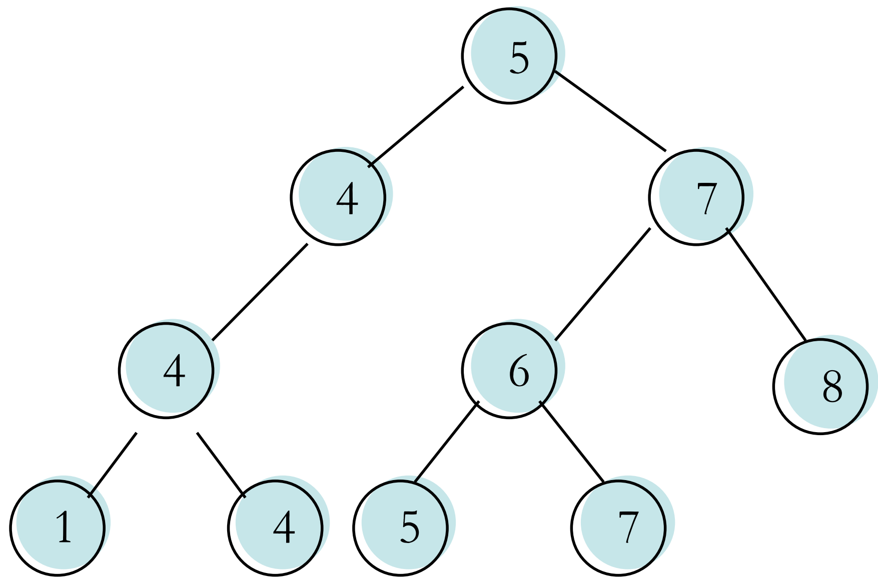
Búsqueda iterativa

ITERATIVE-TREE-SEARCH(x,k)

```
while x≠nil and k≠key[x]
  do if k<key[x]
        then x←left[x]
        else  x←right[x]
```

Árboles

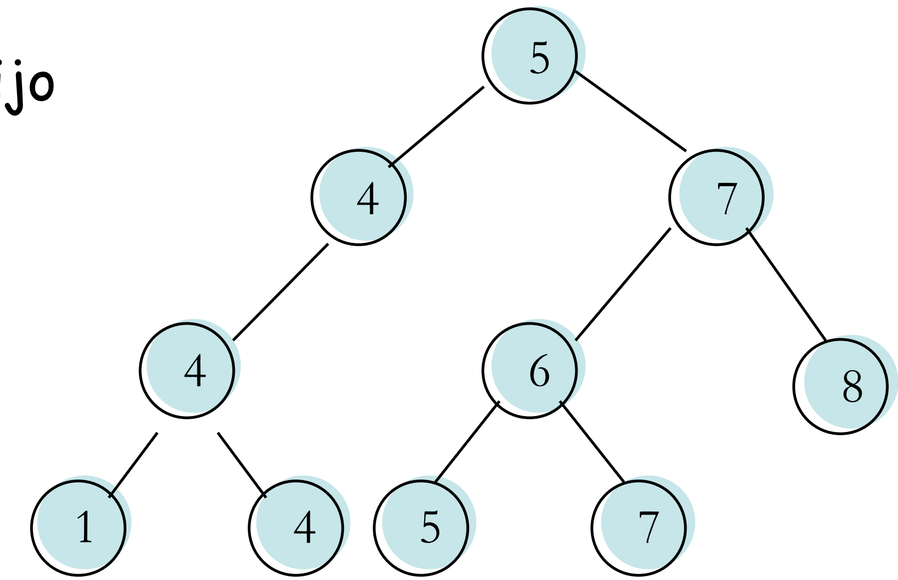
En un árbol de búsqueda binaria dónde se ubica el elemento mínimo?



Árboles

En un árbol de búsqueda binaria dónde se ubica el elemento mínimo?

Idea: seguir los apuntadores al hijo izquierdo desde la raiz hasta que se encuentre nil

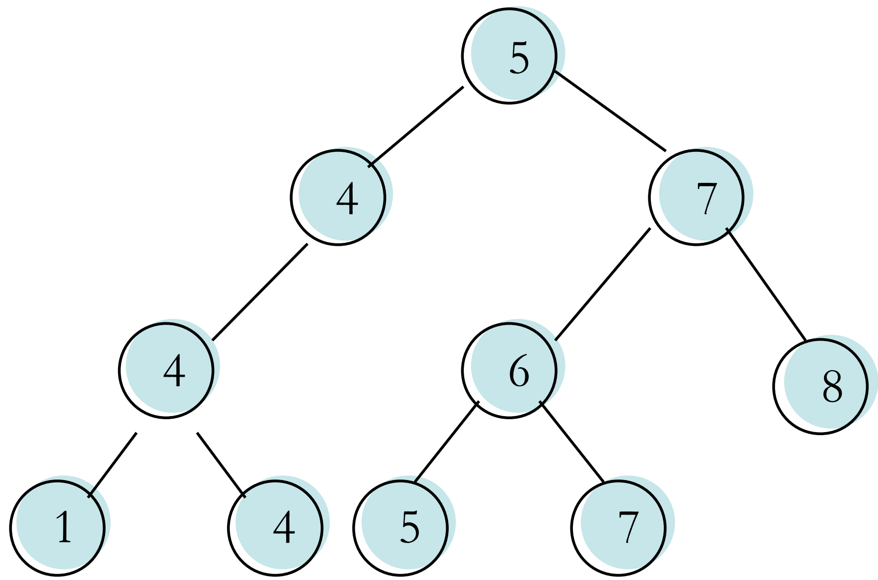


Árboles

En un árbol de búsqueda binaria dónde se ubica el elemento mínimo?

TREE-MINIMUN(x)

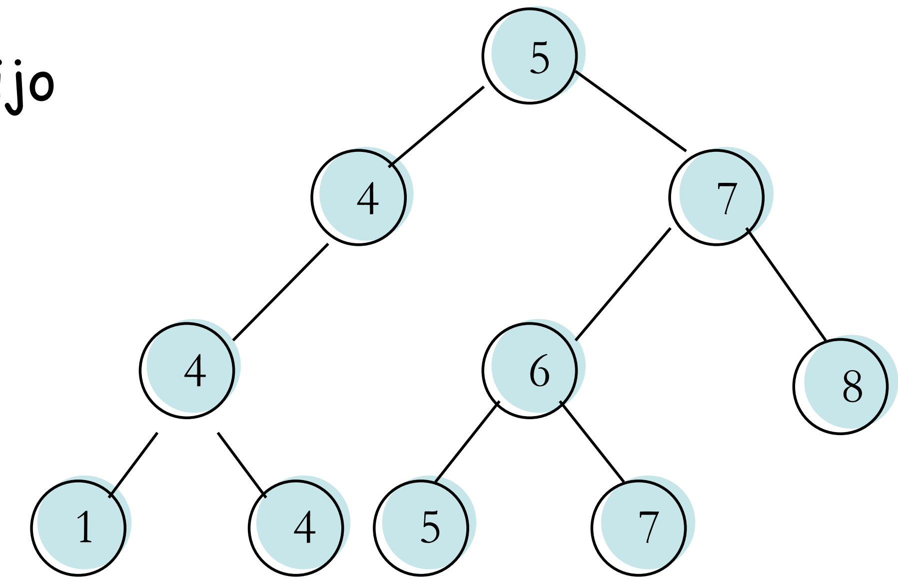
```
while left[x] ≠nil
  do x←left[x]
return x
```



Árboles

En un árbol de búsqueda binaria dónde se ubica el elemento máximo?

Idea: seguir los apuntadores al hijo derecho desde la raiz hasta que se encuentre nil



Árboles

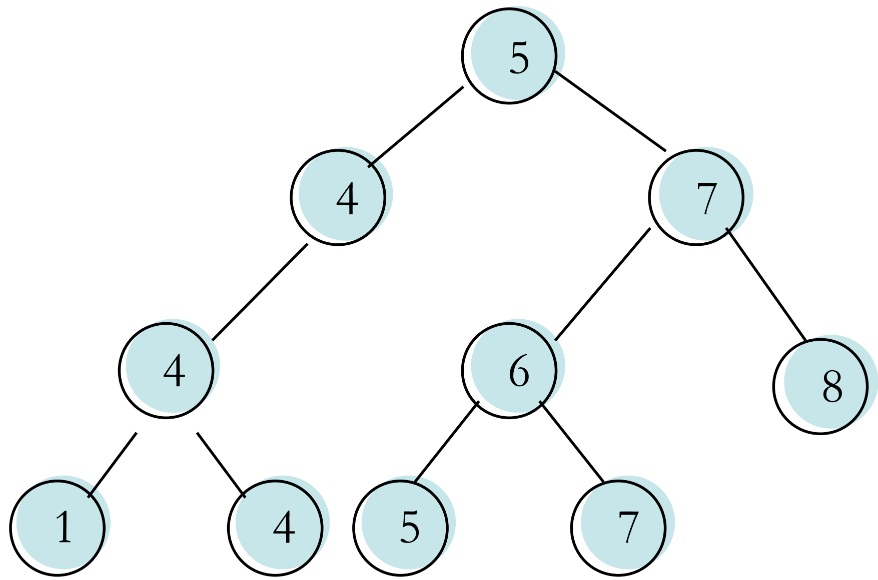
En un árbol de búsqueda binaria dónde se ubica el elemento máximo?

TREE-MAXIMUM(x)

while right[x] ≠nil

do x←right[x]

return x

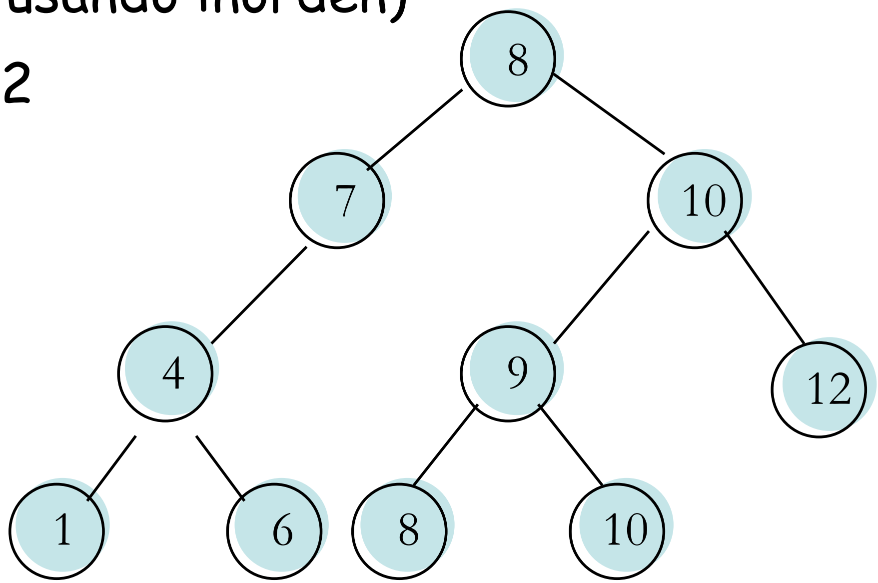


Árboles

Sucesor

Dado un nodo x donde key[x]=k, el sucesor de x es el nodo y tal que key[y] es la llave más pequeña, mayor que key[x] (considerando que todos los elementos fueran diferentes).
En general, considerando que haya valores repetidos, el sucesor sería el siguiente nodo ubicado a su derecha usando inorden)

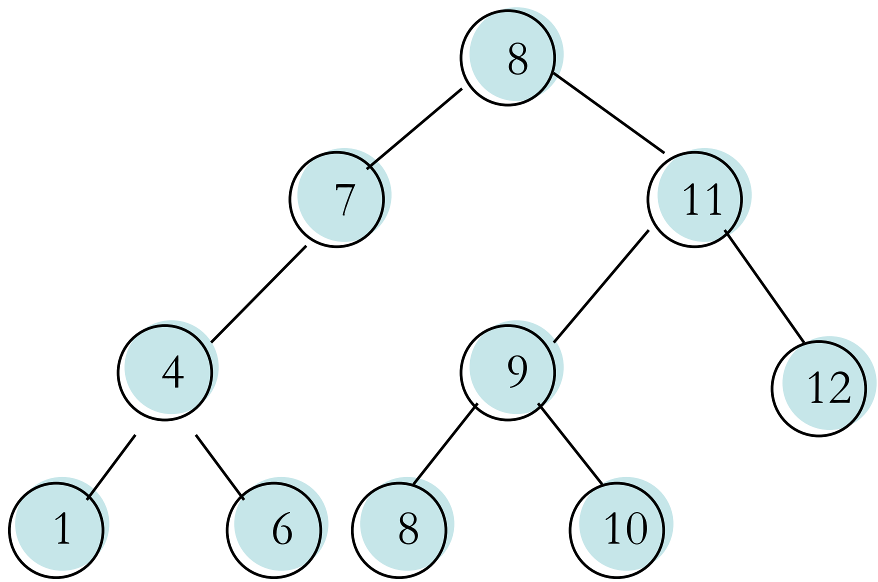
Cuál es el sucesor de 7, 9, 10 y 12



Árboles

TREE-SUCCESSOR(x)

```
  if right[x]≠nil
     then return TREE-MINIMUM(right[x])
  y←p[x]
  while y≠nil and x=right[y]
     do x←y
        y←p[y]
  return y
```



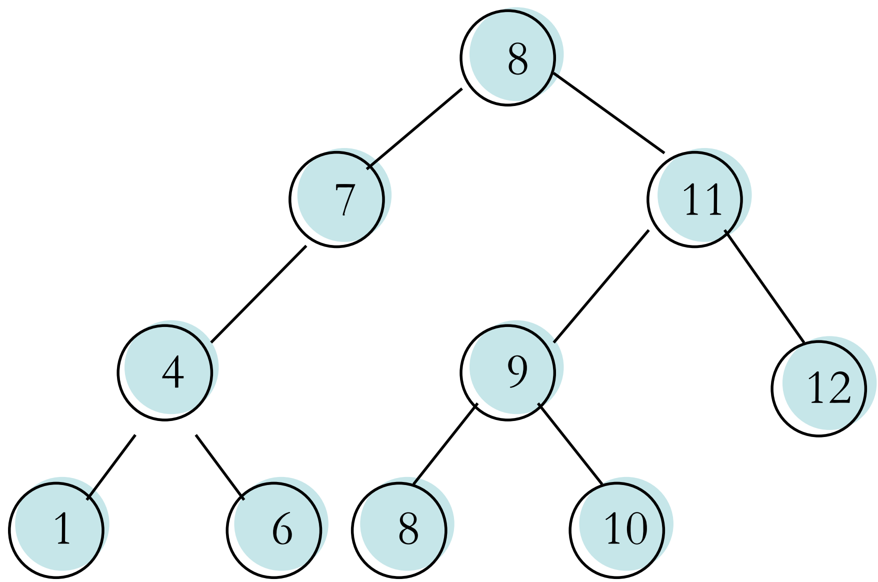
Explique el código anterior

para el caso de TREE-SUCCESSOR(4)

Árboles

TREE-SUCCESSOR(x)

```
  if right[x]≠nil
    then return TREE-MINIMUM(right[x])
  y←p[x]
  while y≠nil and x=right[y]
    do x←y
       y←p[y]
  return y
```

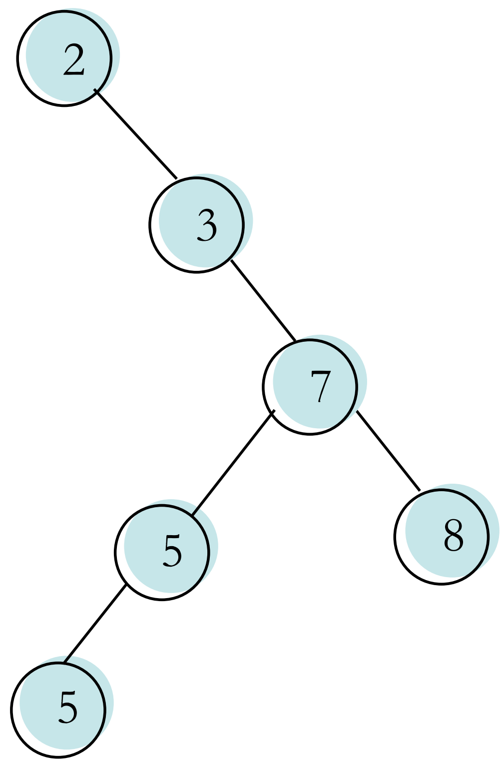


Explique el código anterior

para el caso de TREE-SUCCESSOR(7)

Árboles

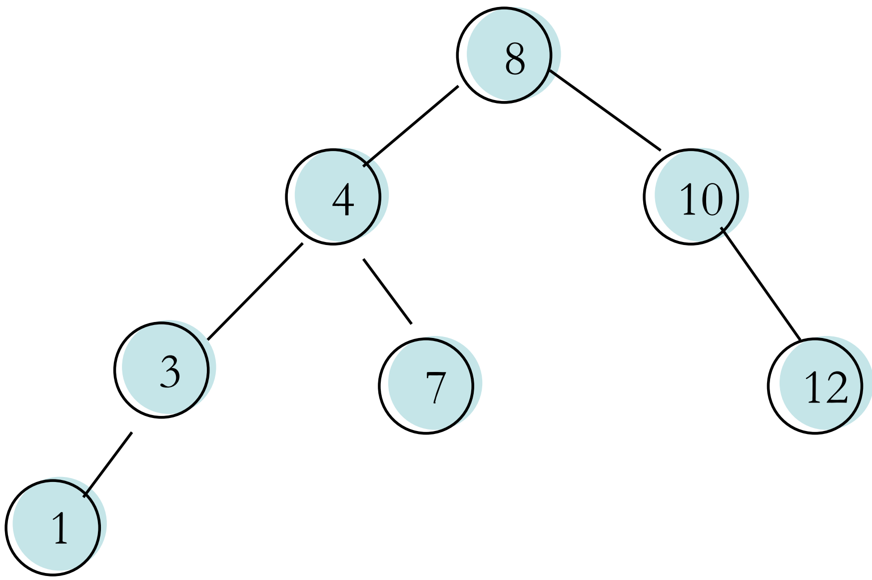
```
TREE-SUCCESSOR(x)
   if right[x]≠nil
      then return TREE-MINIMUM(right[x])
   y←p[x]
  while y≠nil and x=right[y]
     do x←y
         y←p[y]
  return y
```



Explique el código anterior

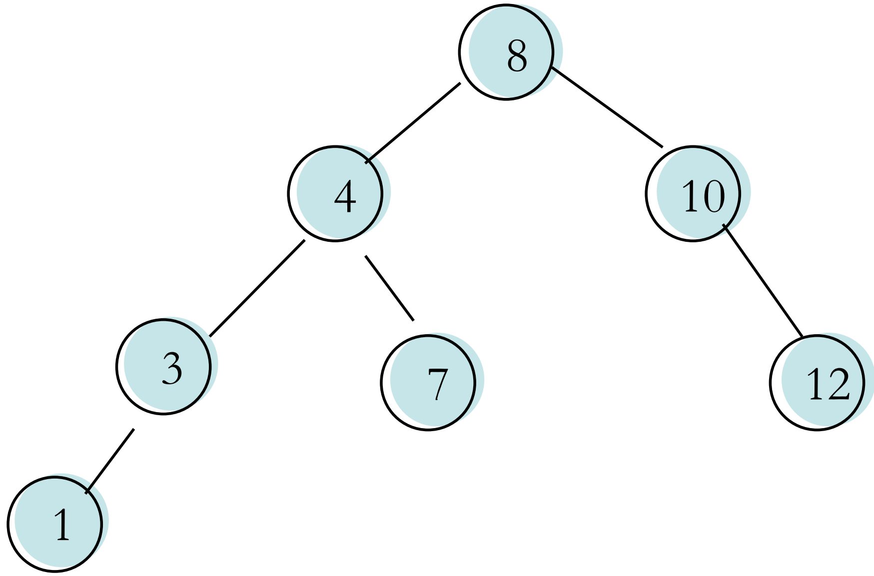
para el caso de TREE-SUCCESSOR(8)

```
TREE-INSERT(T,z)
  y←nil
  x←root[T]
  while x≠nil
     do y←x
        if key[z]<key[x]
           then x←left[x]
           else x←right[x]
  p[z]←y
  if y=nil
     then root[T]←z
     else if key[z]<key[y]
              then left[y]←z
              else right[y]←z
```



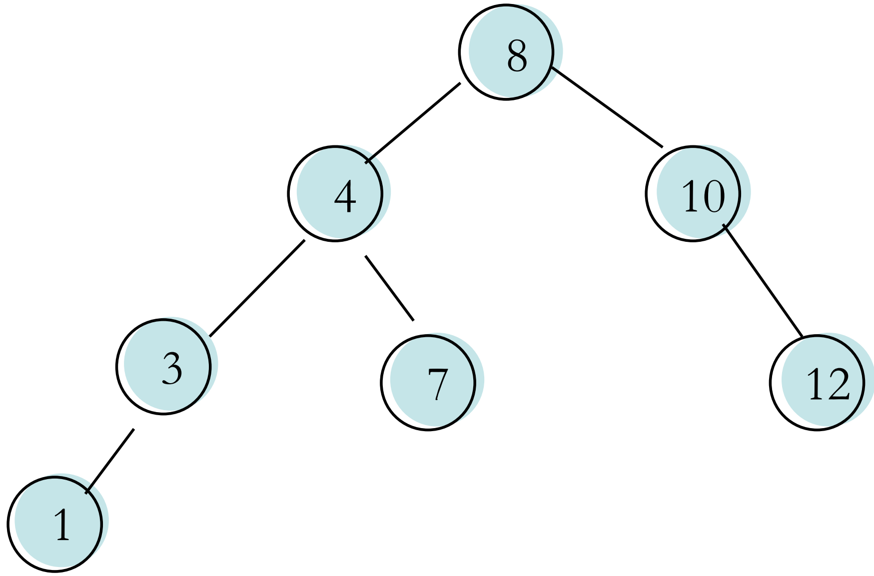
Explique el código para el caso de TREE-INSERT(T,z), donde key[z]=5

```
TREE-INSERT(T,z)
  y←nil
  x←root[T]
  while x≠nil
     do y←x
         if key[z]<key[x]
            then x←left[x]
            else x←right[x]
  p[z]←y
  if y=nil
     then root[T]←z
     else if key[z]<key[y]
              then left[y]←z
              else right[y]←z
```



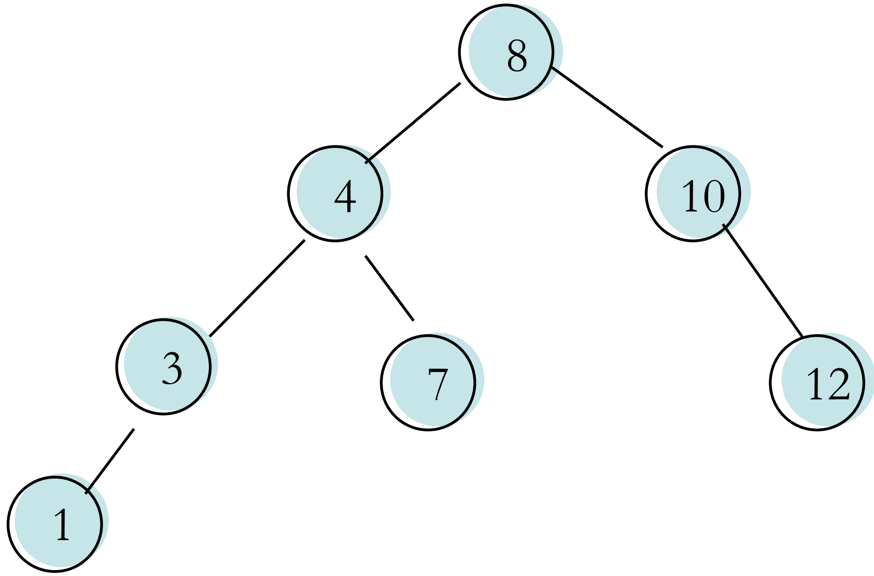
Explique el código para el caso de TREE-INSERT(T,z), donde key[z]=9

```
TREE-INSERT(T,z)
  y←nil
  x←root[T]
  while x≠nil
     do y←x
        if key[z]<key[x]
           then x←left[x]
           else x←right[x]
  p[z]←y
  if y=nil
     then root[T]←z
     else if key[z]<key[y]
             then left[y]←z
             else right[y]←z
```



Explique el código para el caso de TREE-INSERT(T,z), donde key[z]=11

```
TREE-INSERT(T,z)
  y←nil
  x←root[T]
  while x≠nil
     do y←x
        if key[z]<key[x]
           then x←left[x]
           else x←right[x]
  p[z]←y
  if y=nil
     then root[T]←z
     else if key[z]<key[y]
             then left[y]←z
             else right[y]←z
```



La complejidad es de O(h)

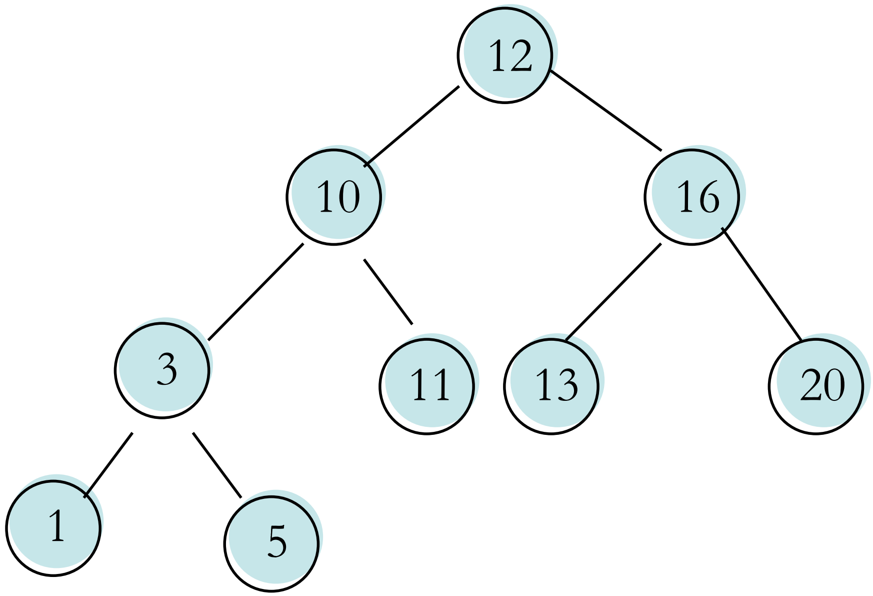
```
TREE-DELETE((T,z)
 if left[z]=nil or right[z]=nil
    then y←z
    else y←TREE-SUCCESSOR(z)
 if left[y]≠nil
    then x←left[y]
    else x←right[y]
 if x≠nil
    then p[x]←p[y]
 if p[y]=nil
    then root[T]←x
    else if y=left[p[y]]
              then left[p[y]]←x
              else right[p[y]]←x
 if y≠z
    then key[z]←key[y]
 return y
```

Caso 1:

Borrar z y z no tiene hijos.

TREE-DELETE(T,z), donde key[z]=5

Qué se debe hacer?



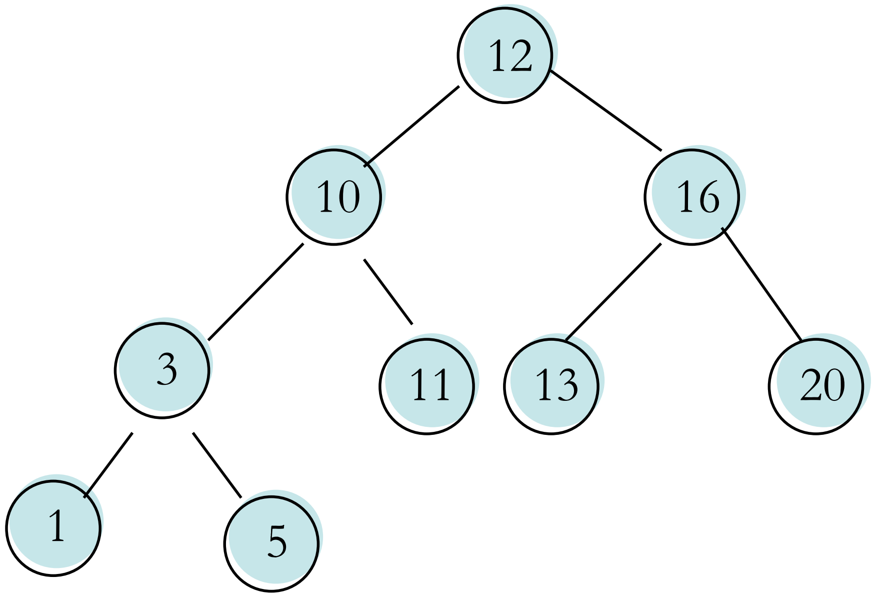
Caso 1:

Borrar z y z no tiene hijos.

TREE-DELETE(T,z), donde key[z]=5

El padre de z debe ahora apuntar a nil

p[z]←nil

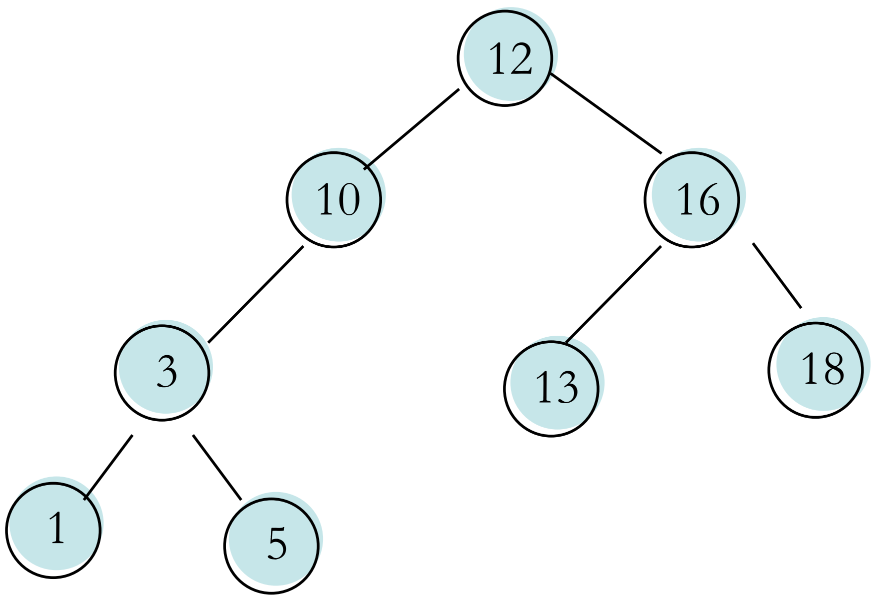


Caso 2:

Borrar z y z tiene un solo hijo

TREE-DELETE(T,z), donde key[z]=10

Qué se debe hacer?

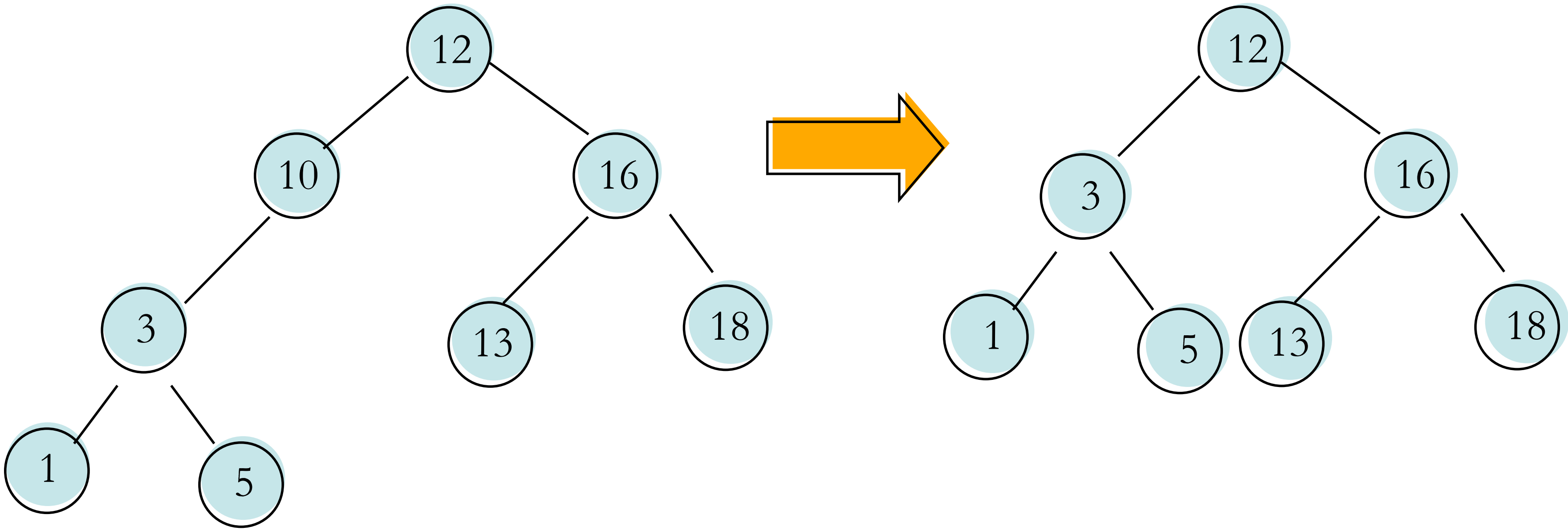


Caso 2:

Borrar z y z tiene un solo hijo

TREE-DELETE(T,z), donde key[z]=10

Se separa z del árbol

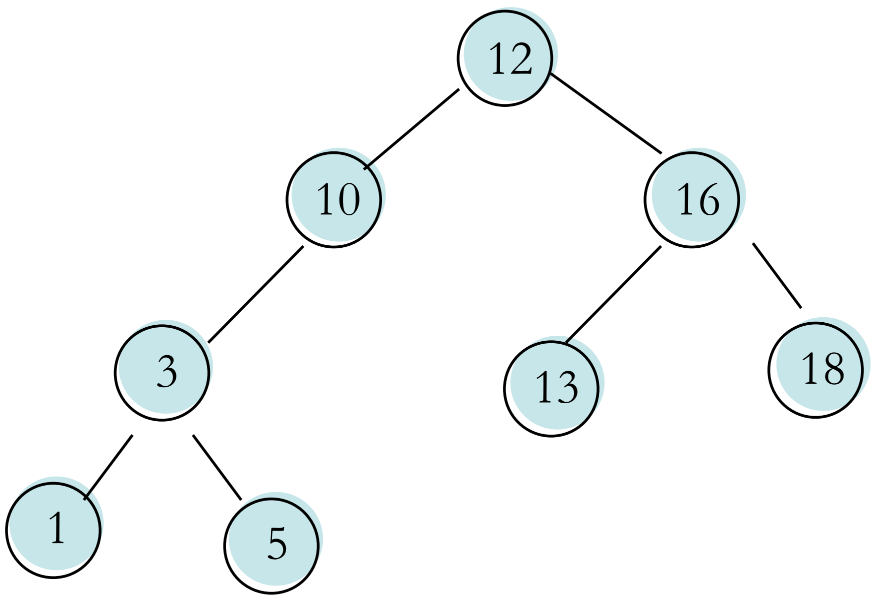


Caso 3:

Borrar z y z tiene dos hijos

TREE-DELETE(T,z), donde key[z]=12

Qué se debe hacer?



Caso 3:

Borrar z y z tiene dos hijos

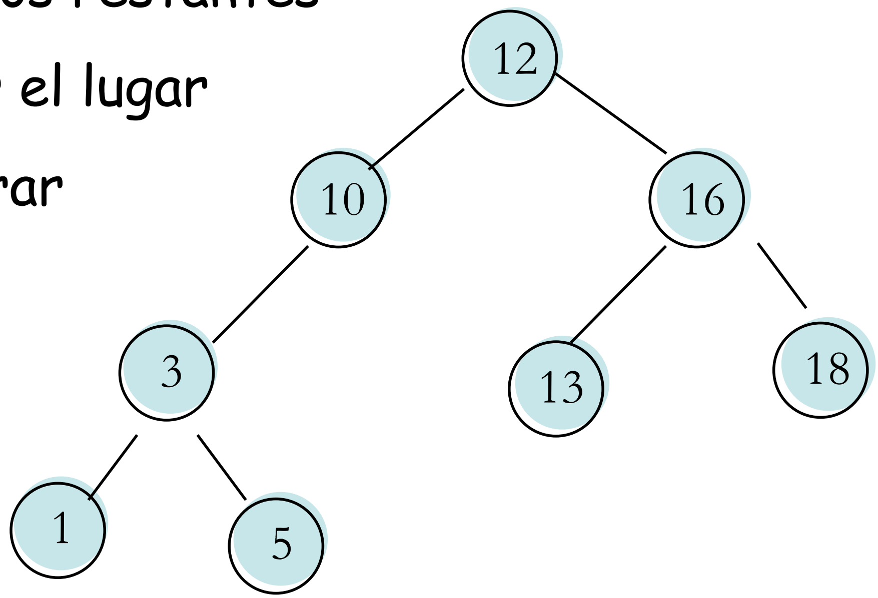
TREE-DELETE(T,z), donde key[z]=12

Qué se debe hacer?

Cuál de los nodos restantes

debería ocupar el lugar

del nodo a borrar



Caso 3:

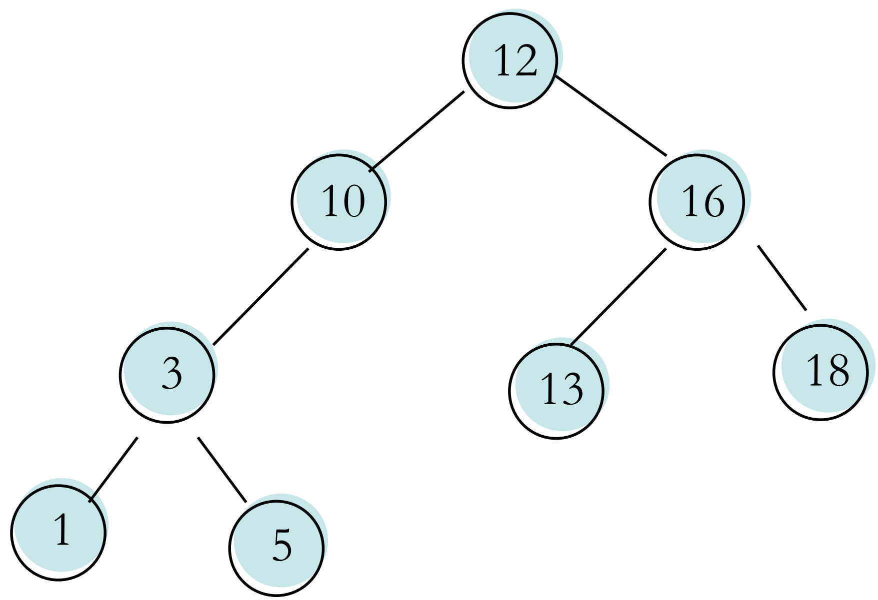
Borrar z y z tiene dos hijos

TREE-DELETE(T,z), donde key[z]=12

Se separa(elimina) su sucesor y del árbol

y se reemplaza su contenido con el

de z



Caso 3:

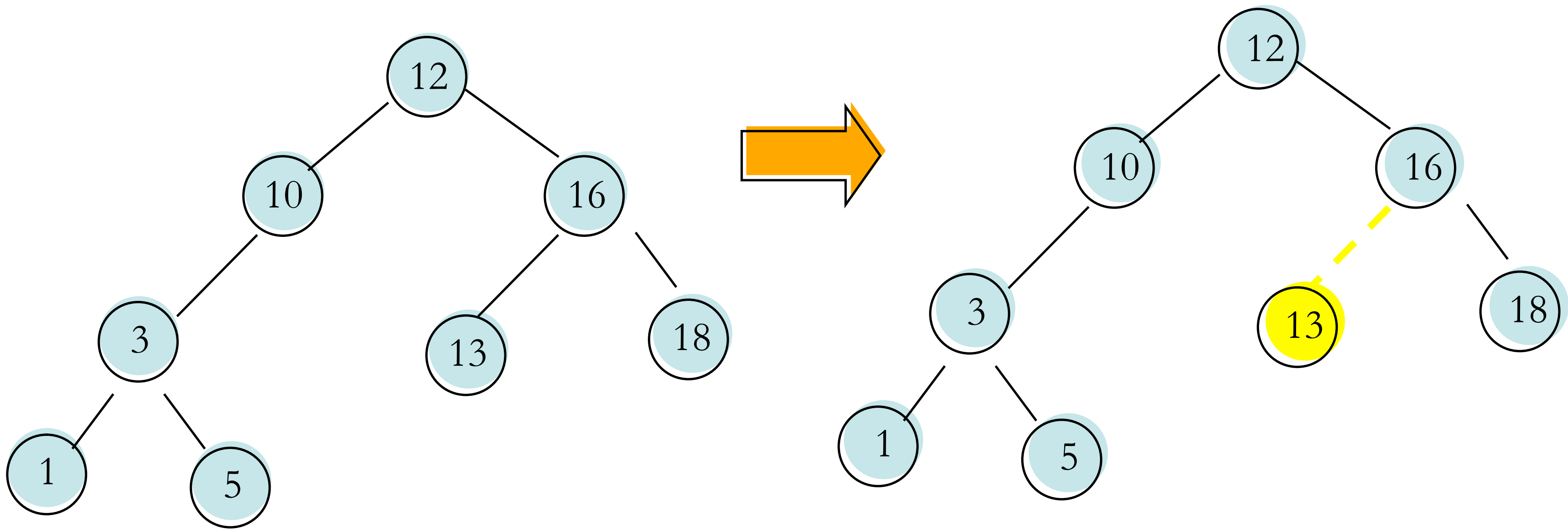
Borrar z y z tiene dos hijos

TREE-DELETE(T,z), donde key[z]=12

Se <u>separa(elimina)</u> su sucesor y del árbol

y se reemplaza su contenido con el

de z



Caso 3:

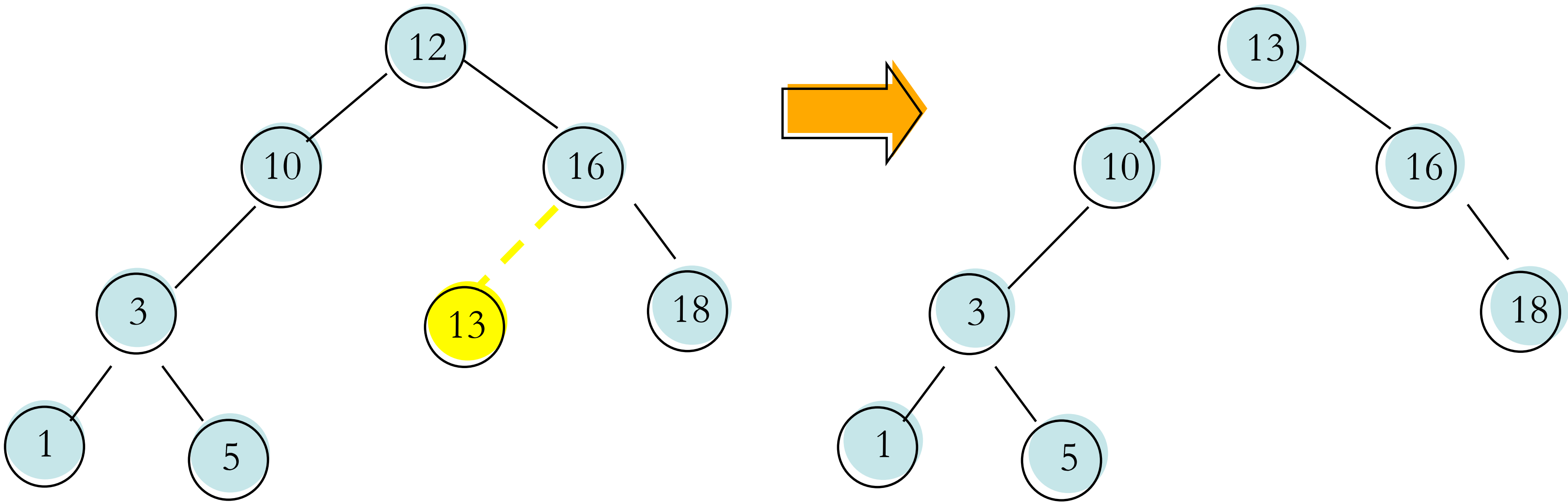
Borrar z y z tiene dos hijos

TREE-DELETE(T,z), donde key[z]=12

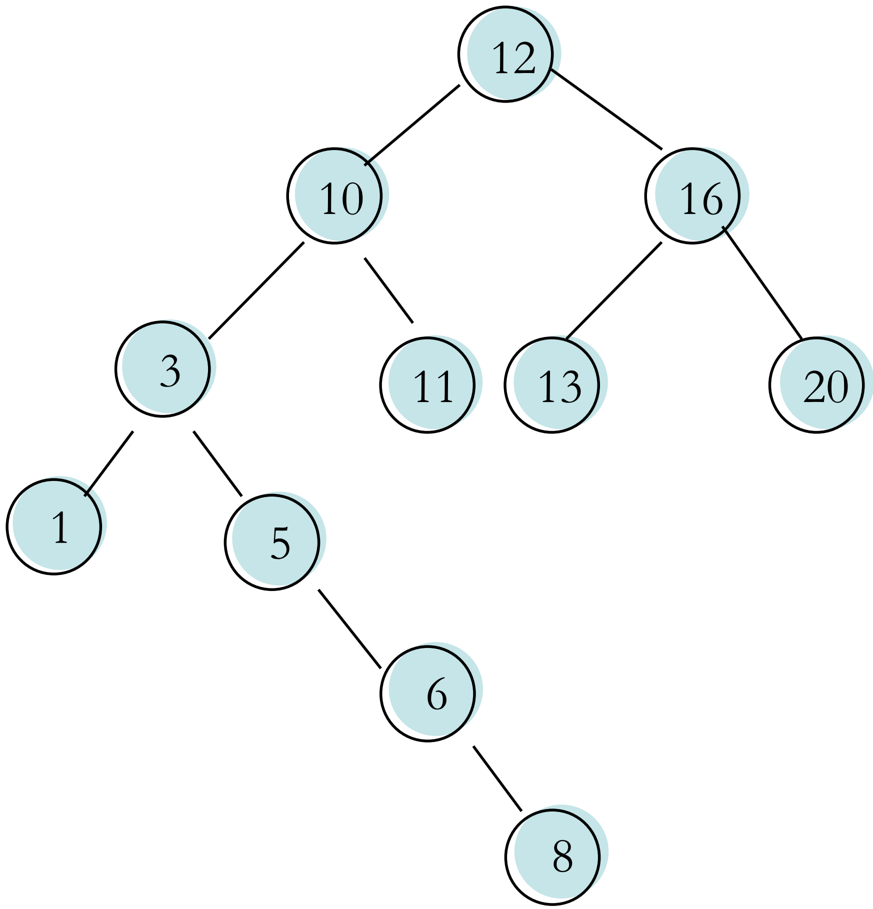
Se separa(elimina) su sucesor y del árbol

y se reemplaza su contenido con el

de z

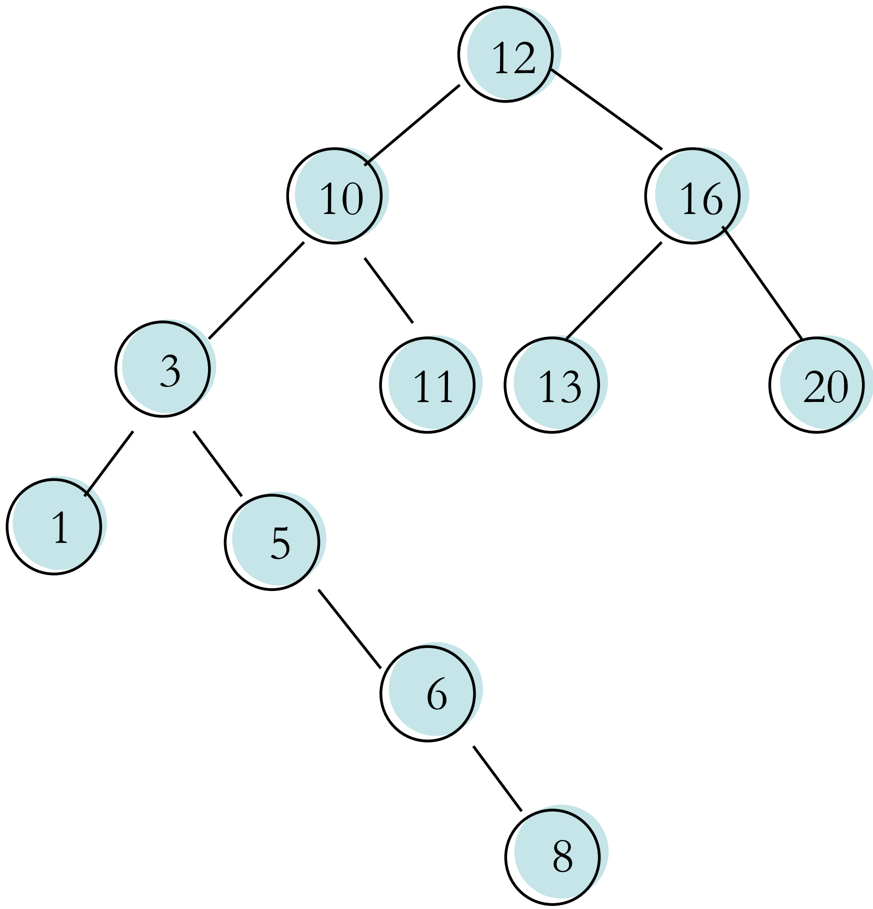


```
TREE-DELETE(T,z)
 if left[z]=nil or right[z]=nil
    then y←z
    else y←TREE-SUCCESSOR(z)
if left[y]≠nil
    then x←left[y]
    else x←right[y]
if x≠nil
    then p[x]←p[y]
if p[y]=nil
    then root[T]←x
    else if y=left[p[y]]
              then left[p[y]]←x
              else right[p[y]]←x
if y≠z
    then key[z]←key[y]
return y
```



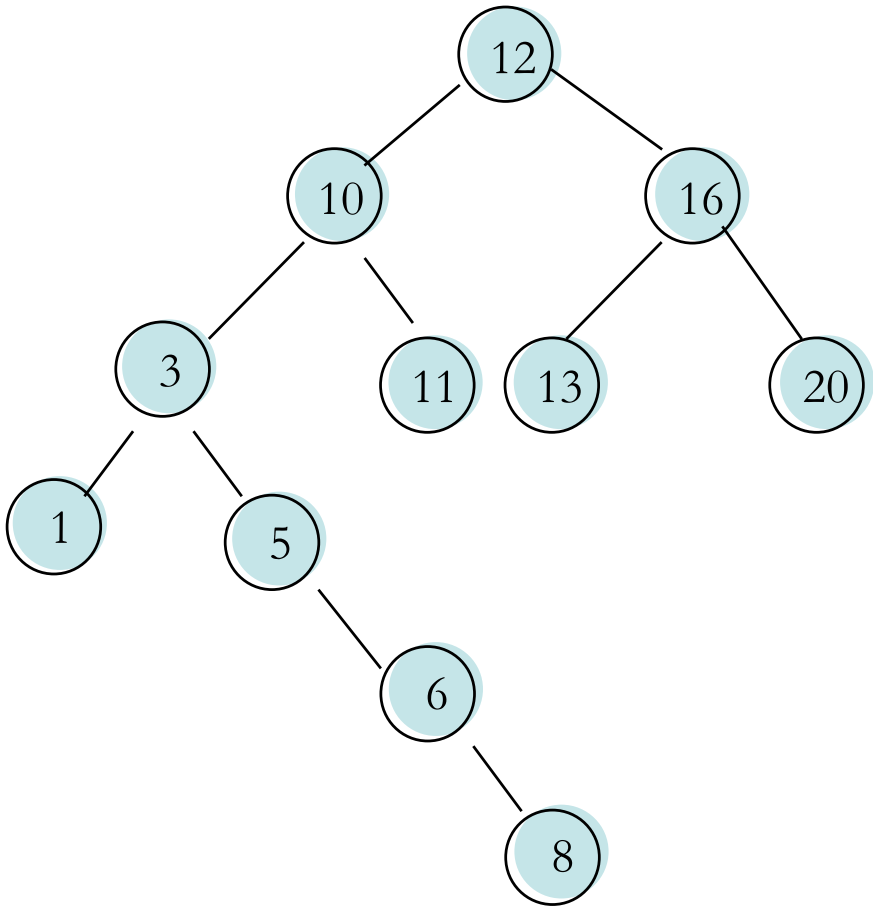
Siga el algoritmo TREE-DELETE(T,z) donde z es el nodo tal que key[z]=11

```
TREE-DELETE(T,z)
 if left[z]=nil or right[z]=nil
    then y←z
    else y←TREE-SUCCESSOR(z)
 if left[y]≠nil
    then x←left[y]
    else x←right[y]
 if x≠nil
    then p[x]←p[y]
 if p[y]=nil
    then root[T]←x
    else if y=left[p[y]]
             then left[p[y]]←x
             else right[p[y]]←x
 if y≠z
    then key[z]←key[y]
 return y
```



Siga el algoritmo TREE-DELETE(T,z) donde z es el nodo tal que key[z]=6

```
TREE-DELETE(T,z)
 if left[z]=nil or right[z]=nil
    then y←z
    else y←TREE-SUCCESSOR(z)
 if left[y]≠nil
    then x←left[y]
    else x←right[y]
 if x≠nil
    then p[x]←p[y]
 if p[y]=nil
    then root[T]←x
    else if y=left[p[y]]
              then left[p[y]]←x
              else right[p[y]]←x
 if y≠z
    then key[z]←key[y]
 return y
```



Siga el algoritmo TREE-DELETE(T,z) donde z es el nodo tal que key[z]=10