

# Test Algoritmen II

9 november 2018

## 1 Vraag 1

Gegeven het bestand **binomiaalqueue.h**, dat de structuur van een binomiale queue beschrijft. Implementeer de methode

```
void Binomiaalbos<Sleutel,Data>::voegsamen(BinomiaalBos<Sleutel, Data>&& andere)
```

Indien je extra methoden nodig zou hebben die niet in het bestand gedefinieerd staan, moet je die zelf implementeren.

## 2 Vraag 2

Gegeven het bestand **splayboomb.h**, dat een bottom-up splayboom beschrijft. Een splayboom erft over van een binaire boom. Implementeer de splayoperatie

```
void SplayBoom<Sleutel, Data>::splay(BinaireBoom<Sleutel, Data>* plaats)
```