

Test Algoritmen II 9 november 2018

1 Vraag 1

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

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

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)
```