

Colas de prioridad

Agenda

- Aplicaciones
- Definición
- Distintas implementaciones
- Heap Binaria
 - Propiedad Estructural
 - Propiedad de Orden
 - Implementación
- Operaciones: Insert, DeleteMin, Operaciones adicionales
- Construcción de una Heap: operación BuildHeap
 - Eficiencia
- HeapSort

Otras operaciones

➤ **DecreaseKey(x , Δ , H)**

- Decrementa la clave que está en la posición x de la heap H , en una cantidad Δ

➤ **IncreaseKey(x , Δ , H)**

- Incrementa la clave que está en la posición x de la heap H , en una cantidad Δ



➤ **DeleteKey(x)**

- Elimina la clave que está en la posición x
- Puede realizarse:



¿Cómo construir una heap a partir de una lista de elementos?

Para construir una heap a partir de una lista de n elementos:

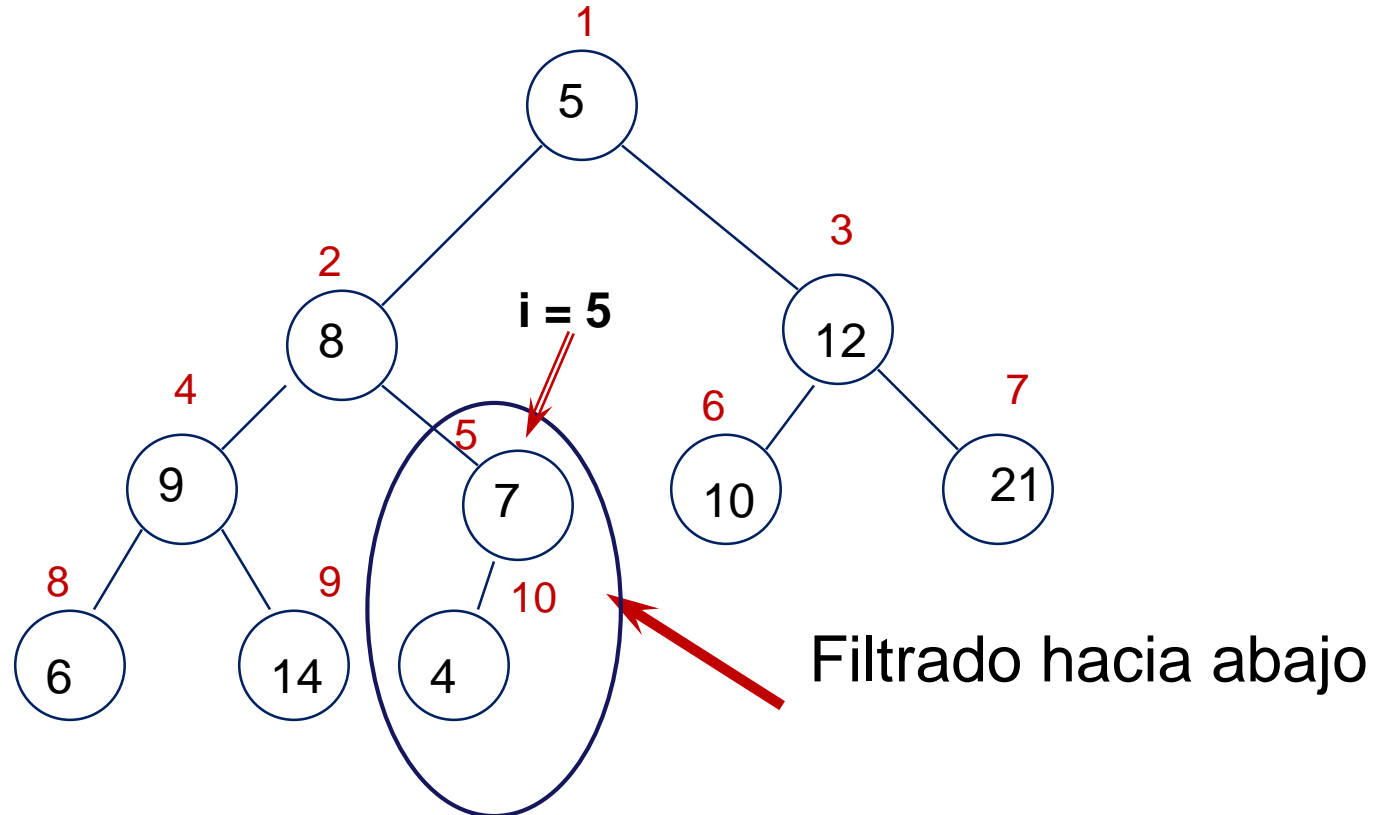
- ✓ Se pueden insertar los elementos de a uno
  se realizan $(n \log n)$ operaciones en total
- ✓ Se puede usar un algoritmo de orden lineal, es decir, proporcional a los n elementos  **BuildHeap**
 - Insertar los elementos desordenados en un árbol binario completo
 - Filtrar hacia abajo cada uno de elementos

Algoritmo BuildHeap

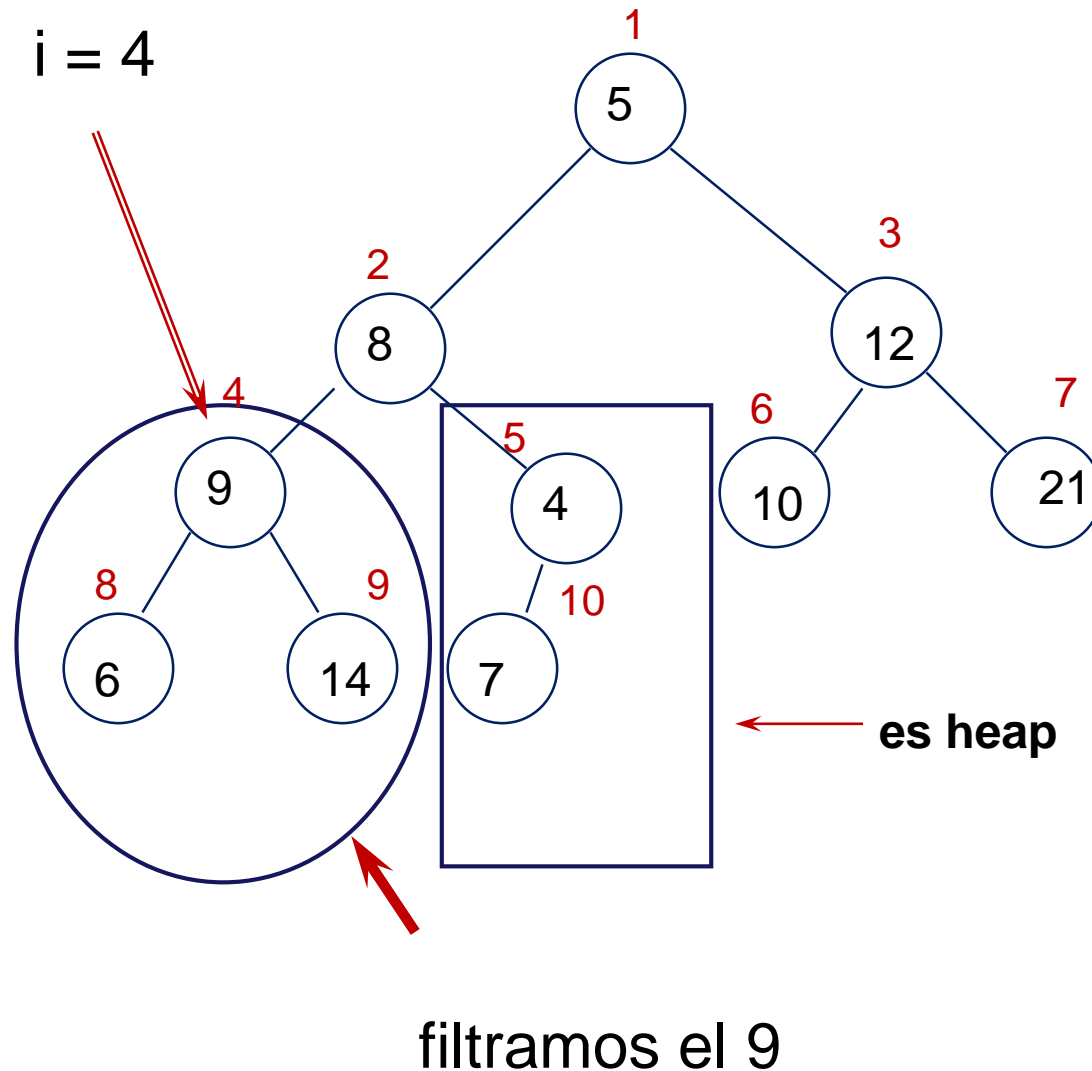
- Para filtrar:
 - se elige el menor de los hijos
 - se compara el menor de los hijos con el padre
- Se empieza filtrando desde el elemento que está en la posición $(\text{tamaño}/2)$:
 - se filtran los nodos que tienen hijos
 - el resto de los nodos son hojas

BuildHeap

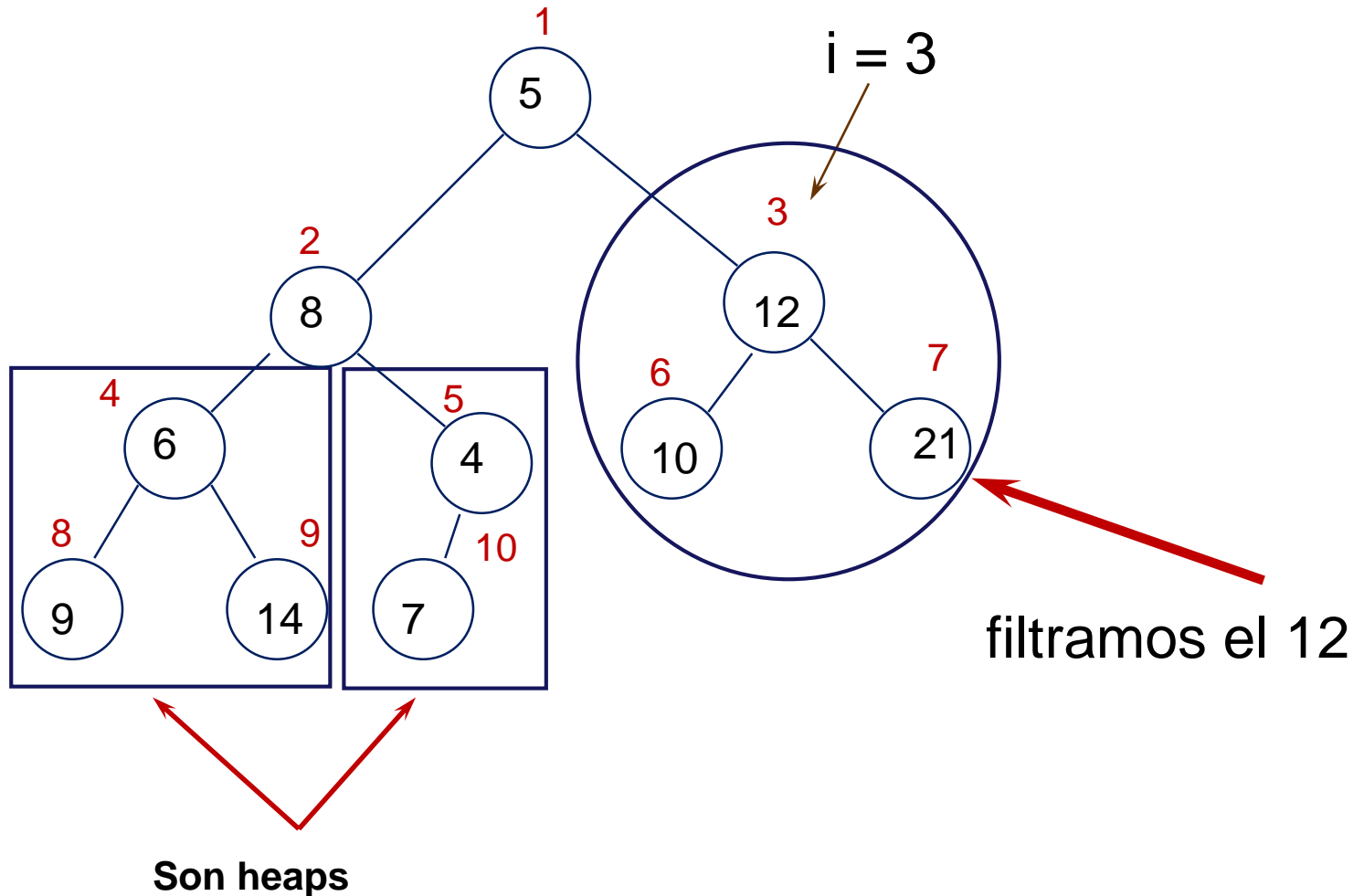
5	8	12	9	7	10	21	6	14	4
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



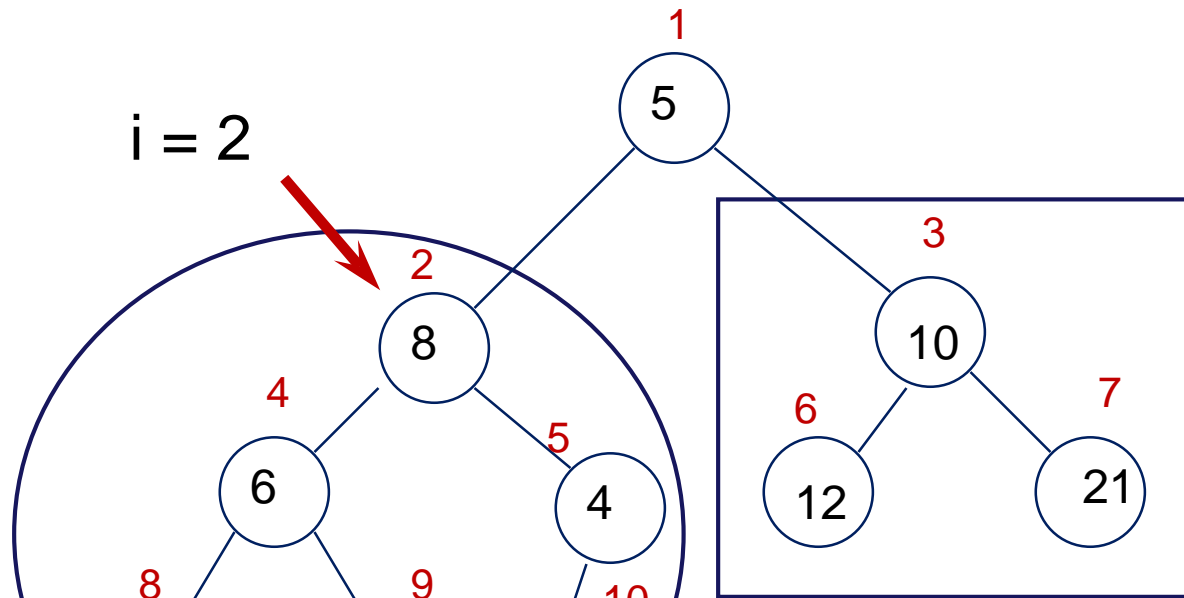
BuildHeap



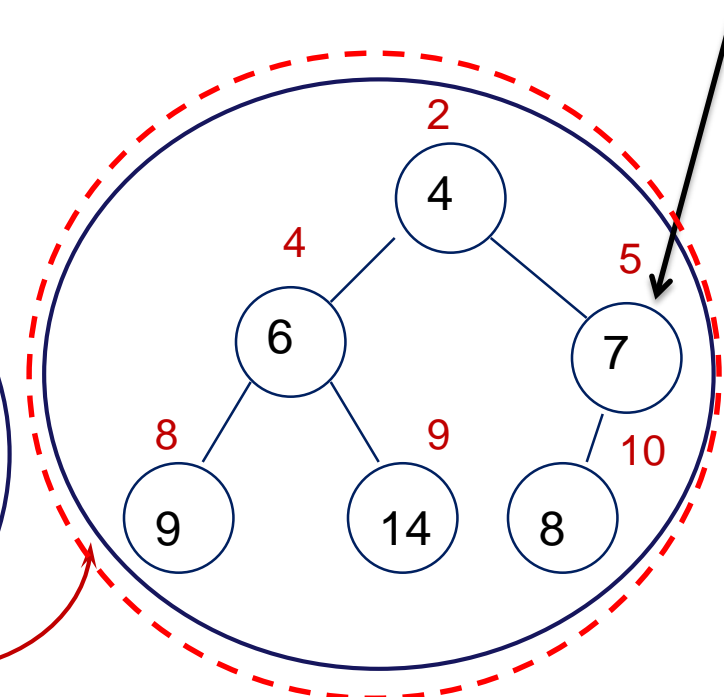
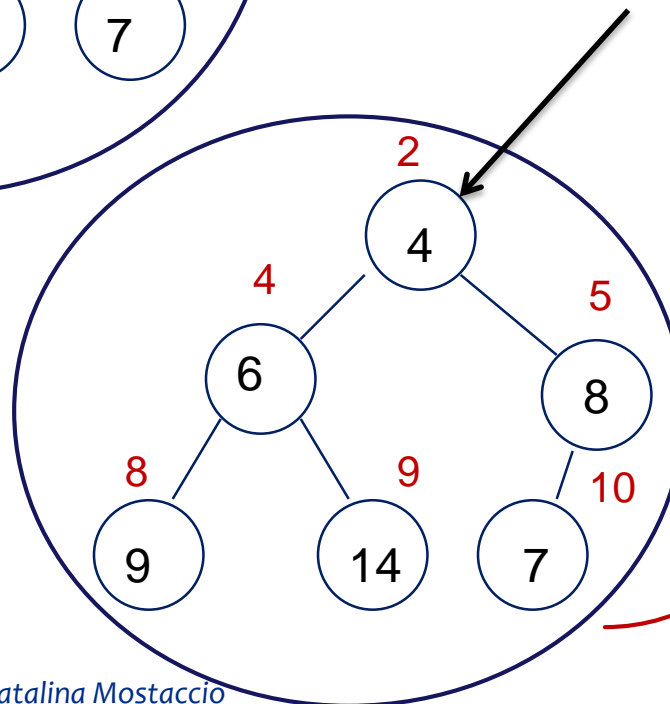
BuildHeap



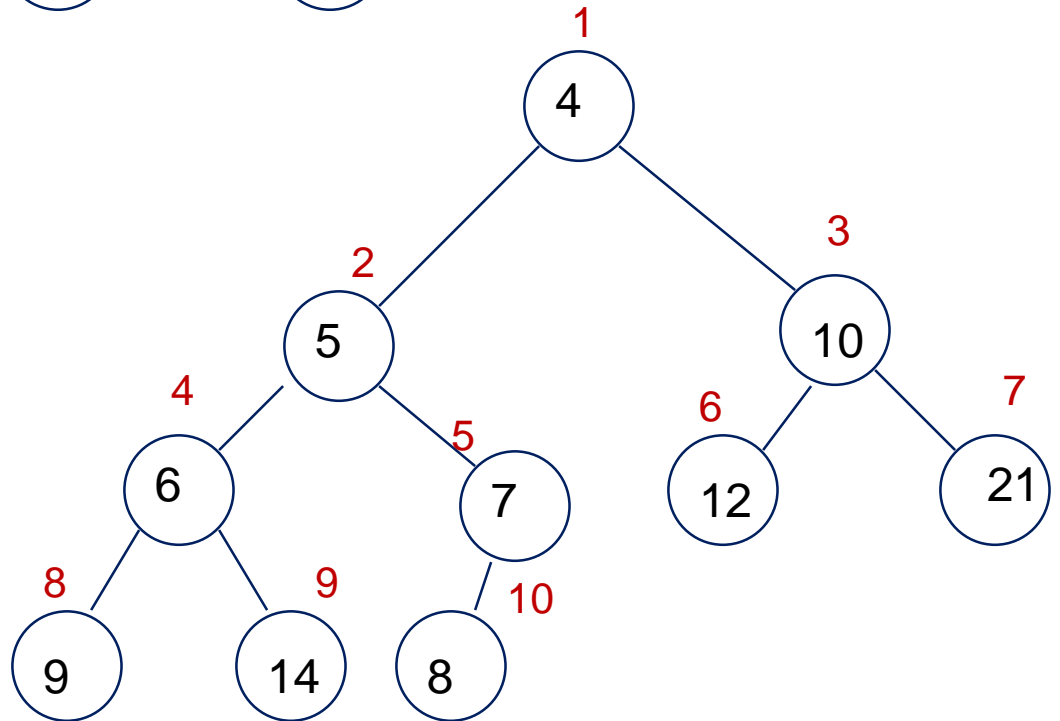
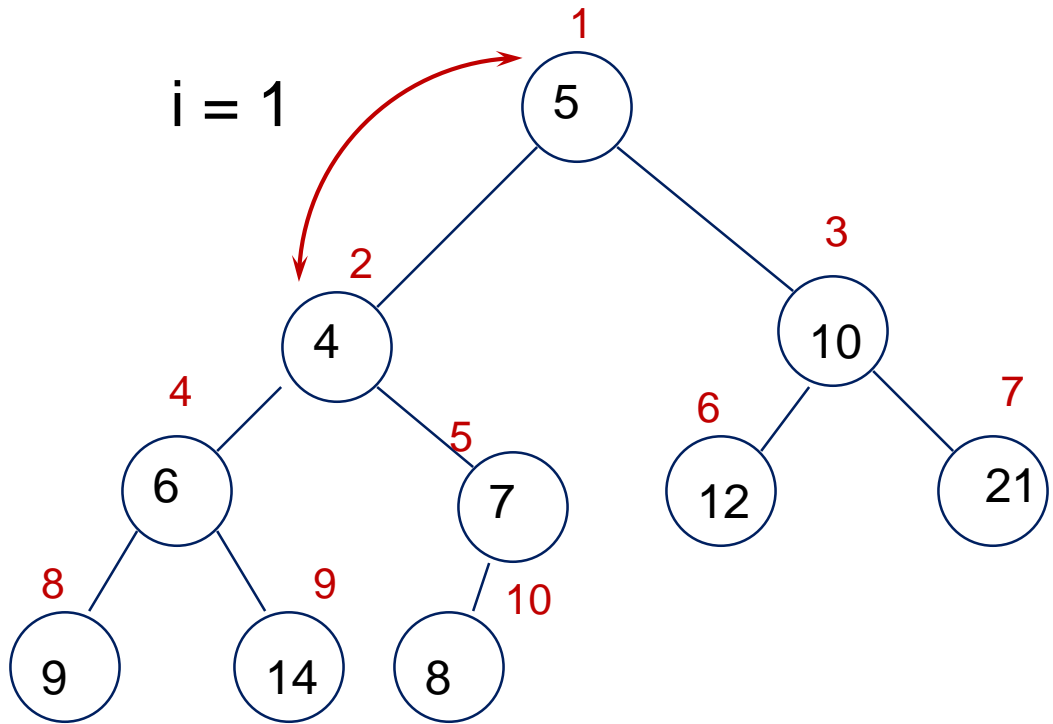
BuildHeap



filtrado



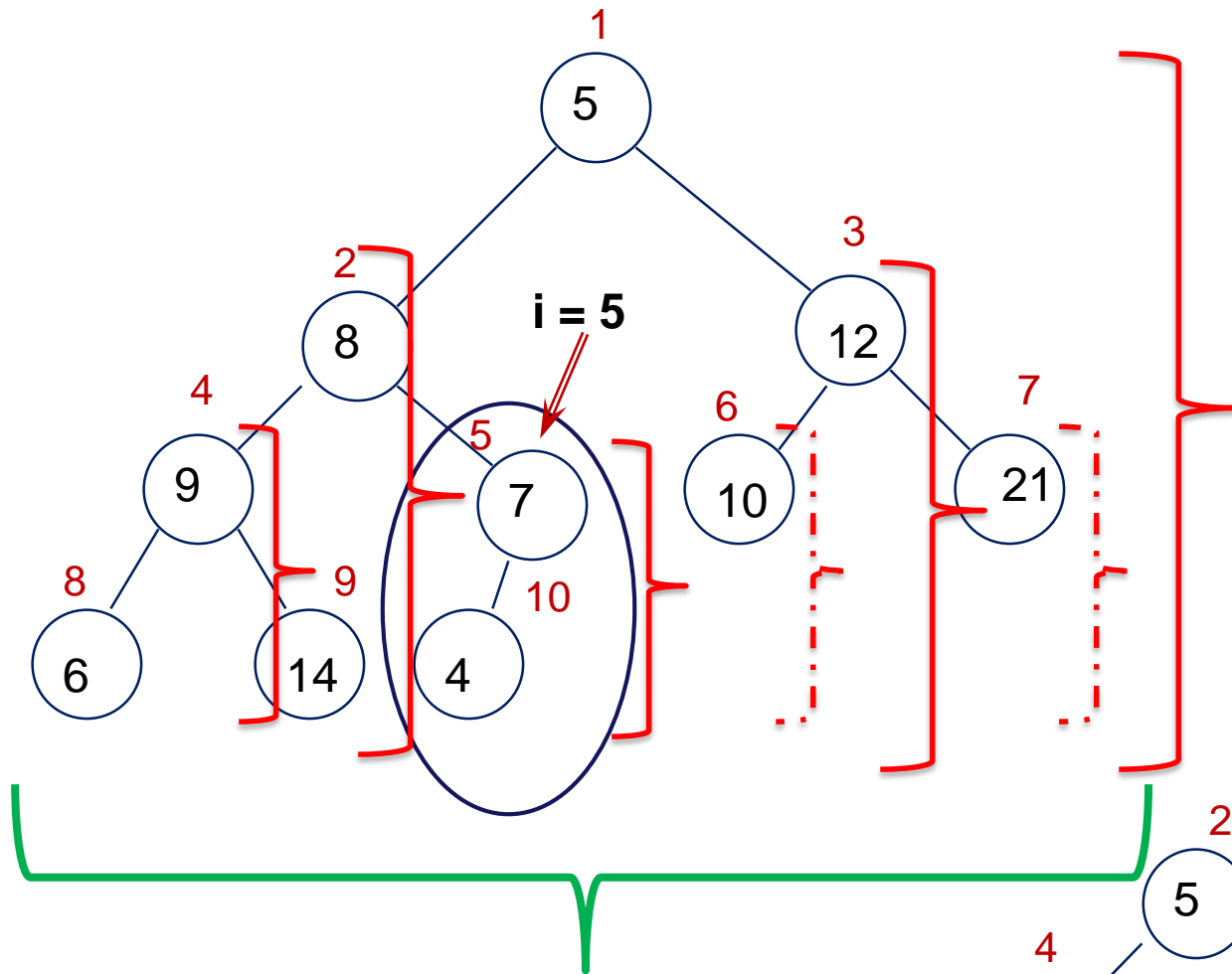
BuildHeap



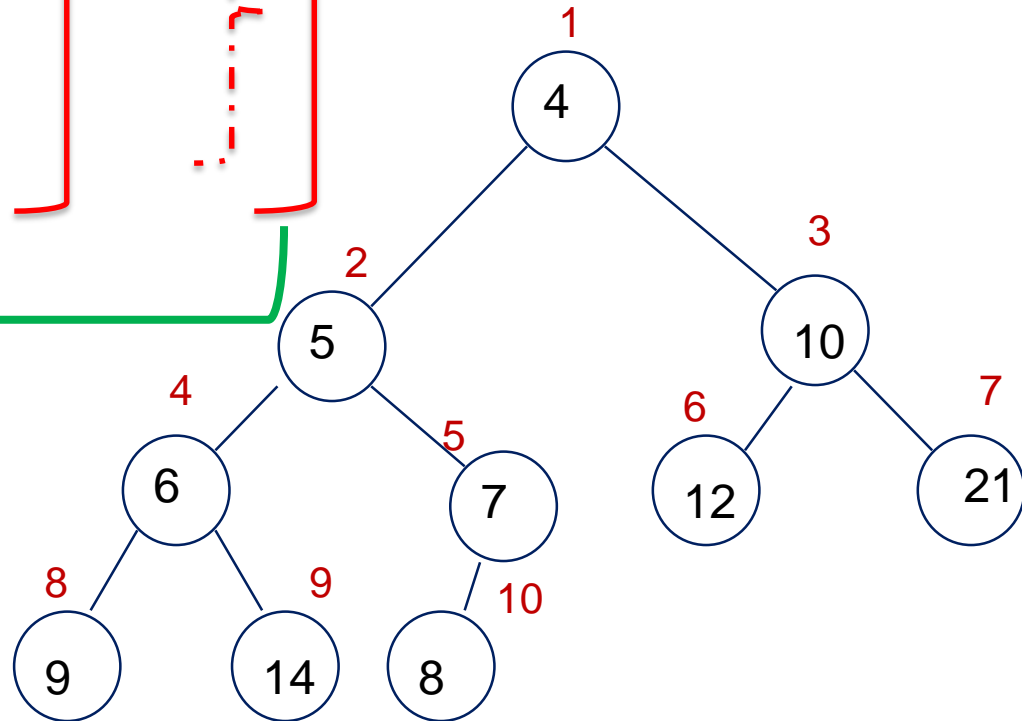
Cantidad de operaciones requeridas

- En el filtrado de cada nodo recorreremos su altura
- Para acotar la cantidad de operaciones (*tiempo de ejecución*) del algoritmo BuildHeap, debemos calcular la suma de las alturas de todos los nodos

BuildHeap



Σ alturas de cada nodo



Cantidad de operaciones requeridas (cont.)

Teorema:

En un árbol binario lleno de altura h que contiene $2^{h+1} - 1$ nodos, la suma de las alturas de los nodos es: $2^{h+1} - 1 - (h + 1)$

Demostración:

Un árbol tiene 2^i nodos de altura $h - i$

$$S = \sum_{i=0}^h 2^i (h-i)$$

$$S = h + 2(h-1) + 4(h-2) + 8(h-3) + \dots\dots\dots 2^{h-1}(1)$$

Cantidad de operaciones requeridas (cont.)

$$S = h + 2(h-1) + 4(h-2) + 8(h-3) + \dots + 2^{h-1}(1) \quad (A)$$

$$2S = 2h + 4(h-1) + 8(h-2) + 16(h-3) + \dots + 2^h(1) \quad (B)$$

Restando las dos igualdades (B) – (A)

$$S = -h + 2(h-(h-1)) + 4((h-1)-(h-2)) + 8((h-2)-(h-3)) + \dots + 2^{h-1}(2-1) + 2^h$$

$$S = -h + 2 + 4 + 8 + 16 + \dots + 2^{h-1} + 2^h$$

$$S + 1 = -h + 1 + 2 + 4 + 8 + 16 + \dots + 2^{h-1} + 2^h$$

$$S + 1 = -h + (2^{h+1} - 1)$$

$$S = (2^{h+1} - 1) - (h + 1)$$

Cantidad de operaciones requeridas (cont.)

- Un árbol binario completo no es un árbol binario lleno, pero el resultado obtenido es una cota superior de la suma de las alturas de los nodos en un árbol binario completo
- Un árbol binario completo tiene entre 2^h y $2^{h+1} - 1$ nodos, el teorema implica que esta suma es de $O(n)$ donde n es el número de nodos.
- Este resultado muestra que la operación BuildHeap es lineal

Ordenación de vectores usando Heap

Dado un conjunto de n elementos y se los quiere ordenar en forma creciente, existen dos alternativas:

a) Algoritmo que usa una heap y requiere una cantidad aproximada de $(n \log n)$ operaciones.

➤ Construir una MinHeap, realizar **n** DeleteMin operaciones e ir guardando los elementos extraídos en otro arreglo.

➤ Desventaja: **requiere el doble de espacio**

Ordenación de vectores usando Heap

Ejemplo: Construir una MinHeap, realizar 6 DeleteMin operaciones e ir guardando los elementos extraídos en otro arreglo.

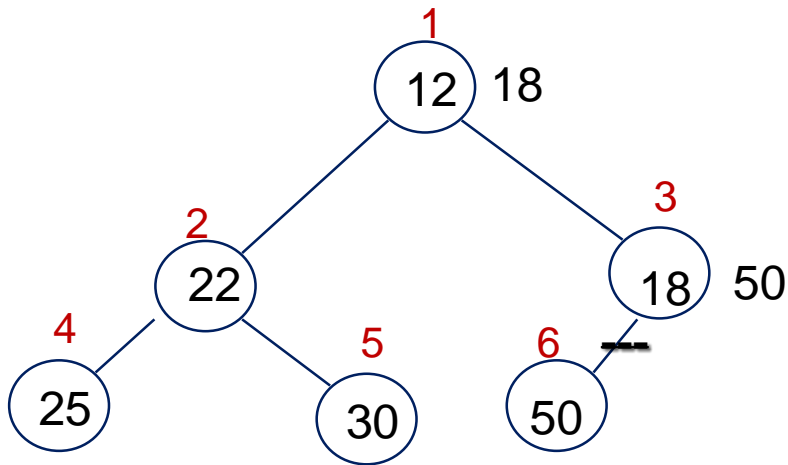
50	30	18	25	22	12
----	----	----	----	----	----

entrada

12					
----	--	--	--	--	--

salida

1 2 3 4 5 6



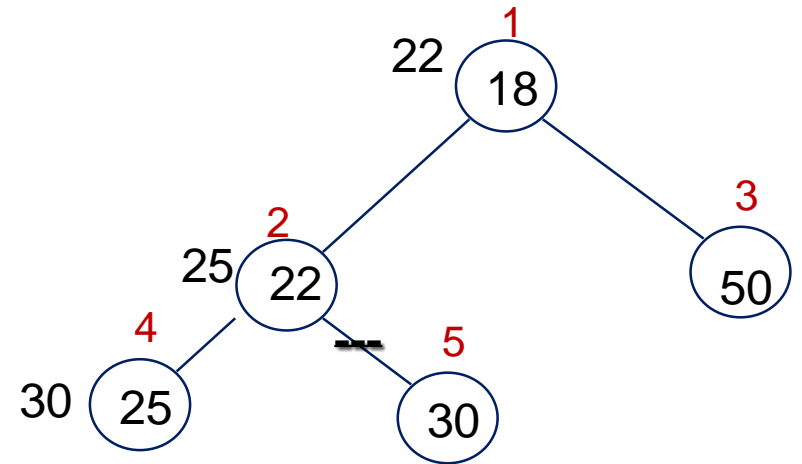
12	22	18	25	30	50
----	----	----	----	----	----

1 2 3 4 5 6

18	22	50	25	30	50
----	----	----	----	----	---------------

1 2 3 4 5 6

Ordenación de vectores usando Heap



salida

12	18	22			
----	----	----	--	--	--

1 2 3 4 5 6

18	22	50	25	30	50
----	----	----	----	----	---------------

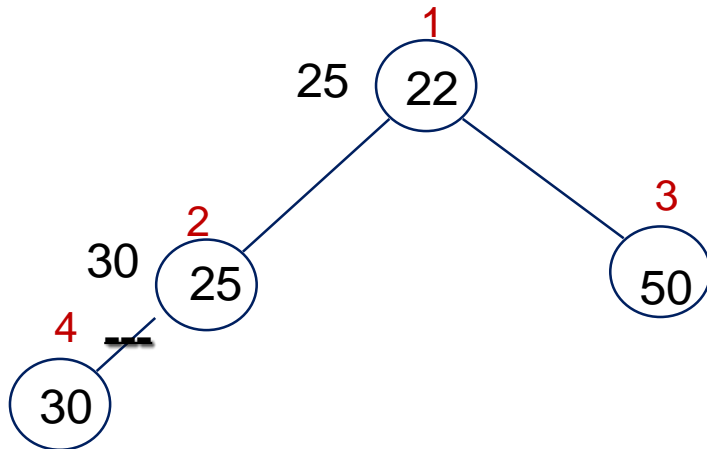
1 2 3 4 5 6

22	25	50	30	30	50
----	----	----	----	---------------	---------------

1 2 3 4 5 6

25	30	50	30	30	50
----	----	----	---------------	---------------	---------------

1 2 3 4 5 6



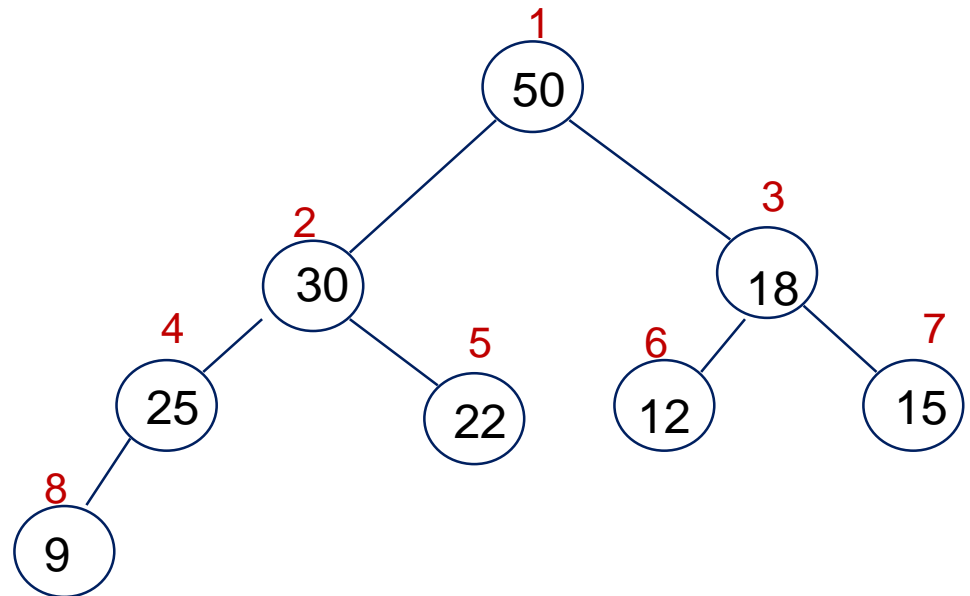
Ordenación de vectores usando Heap:

Algoritmo HeapSort

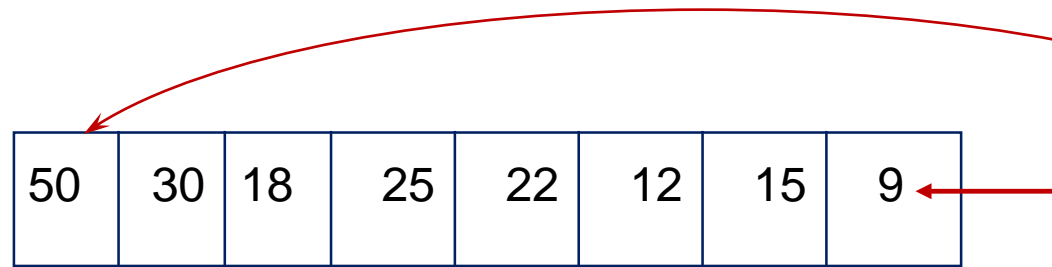
*b) Algoritmo **HeapSort** que requiere una cantidad aproximada de $(n \log n)$ operaciones, pero **menos espacio**.*

➤ Construir una MaxHeap con los elementos que se desean ordenar, intercambiar el último elemento con el primero, decrementar el tamaño de la heap y filtrar hacia abajo. Usa sólo el espacio de almacenamiento de la heap.

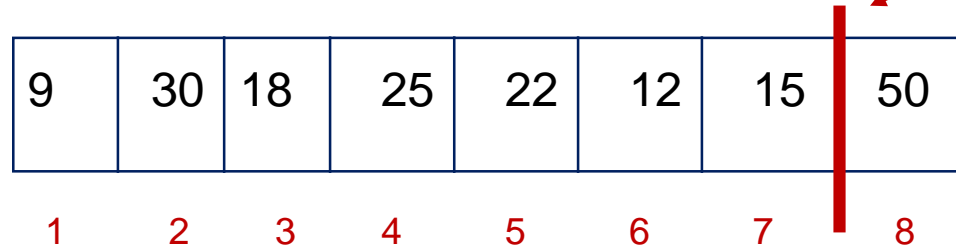
Ejemplo:



HeapSort (cont.)

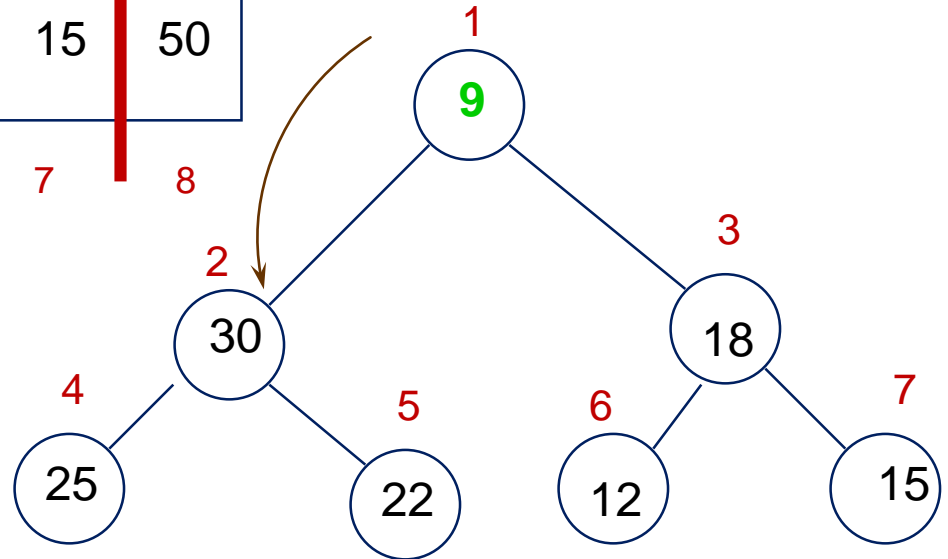


- Intercambio el primero con el último y

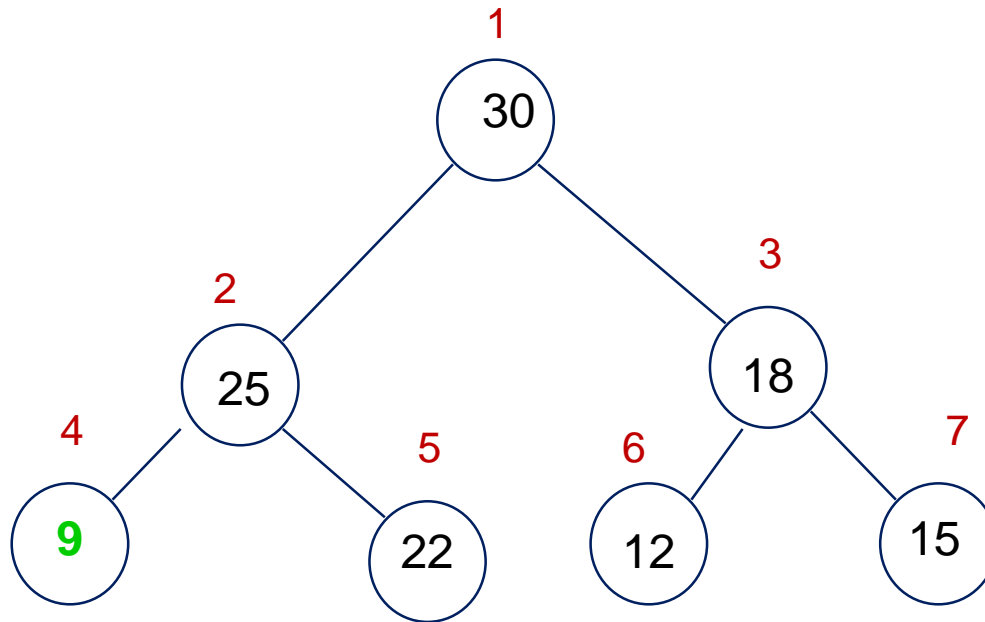


- decremento el tamaño

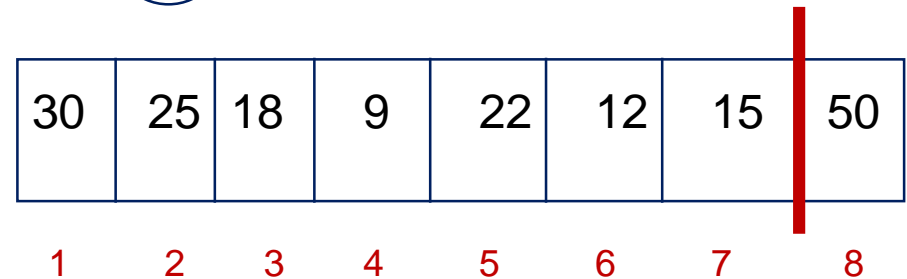
Filtrar el 9



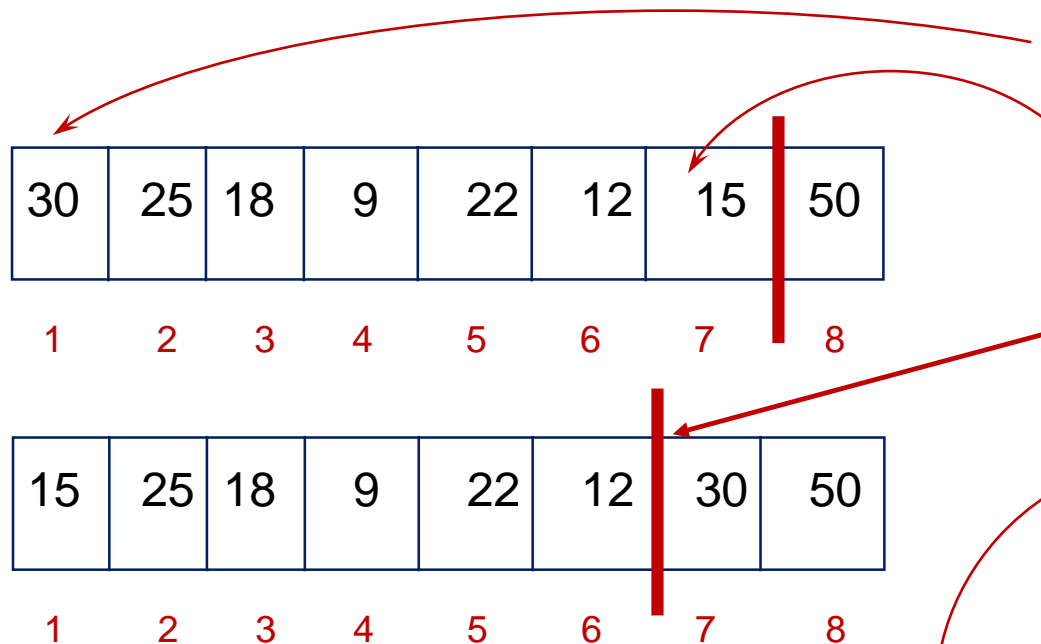
HeapSort (cont.)



Después de filtrar el 9
hacia abajo

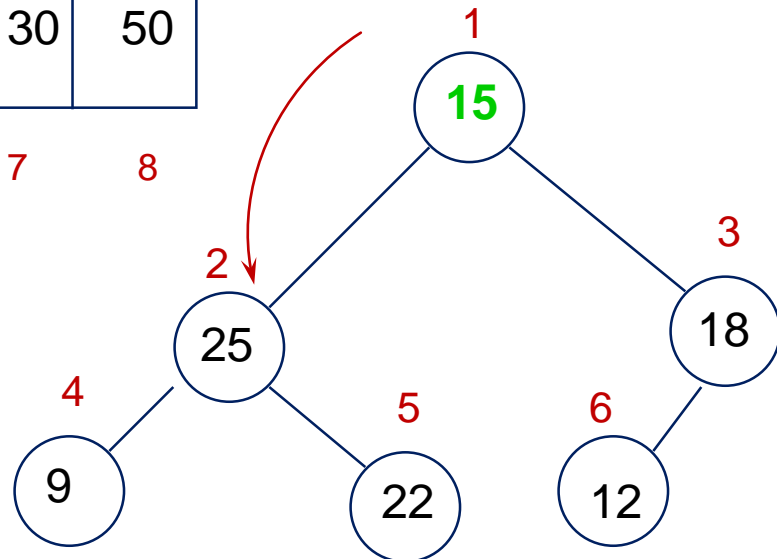


HeapSort (cont.)

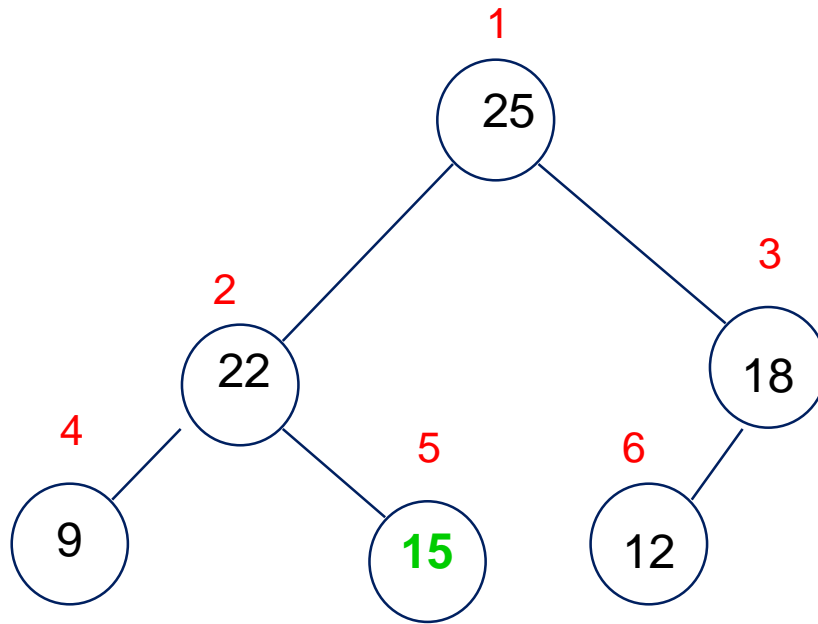


- Intercambio el primero con el último y
- decremento el tamaño

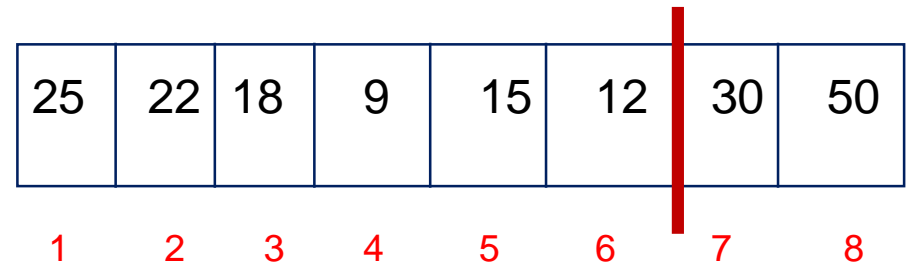
Filtrar el 15



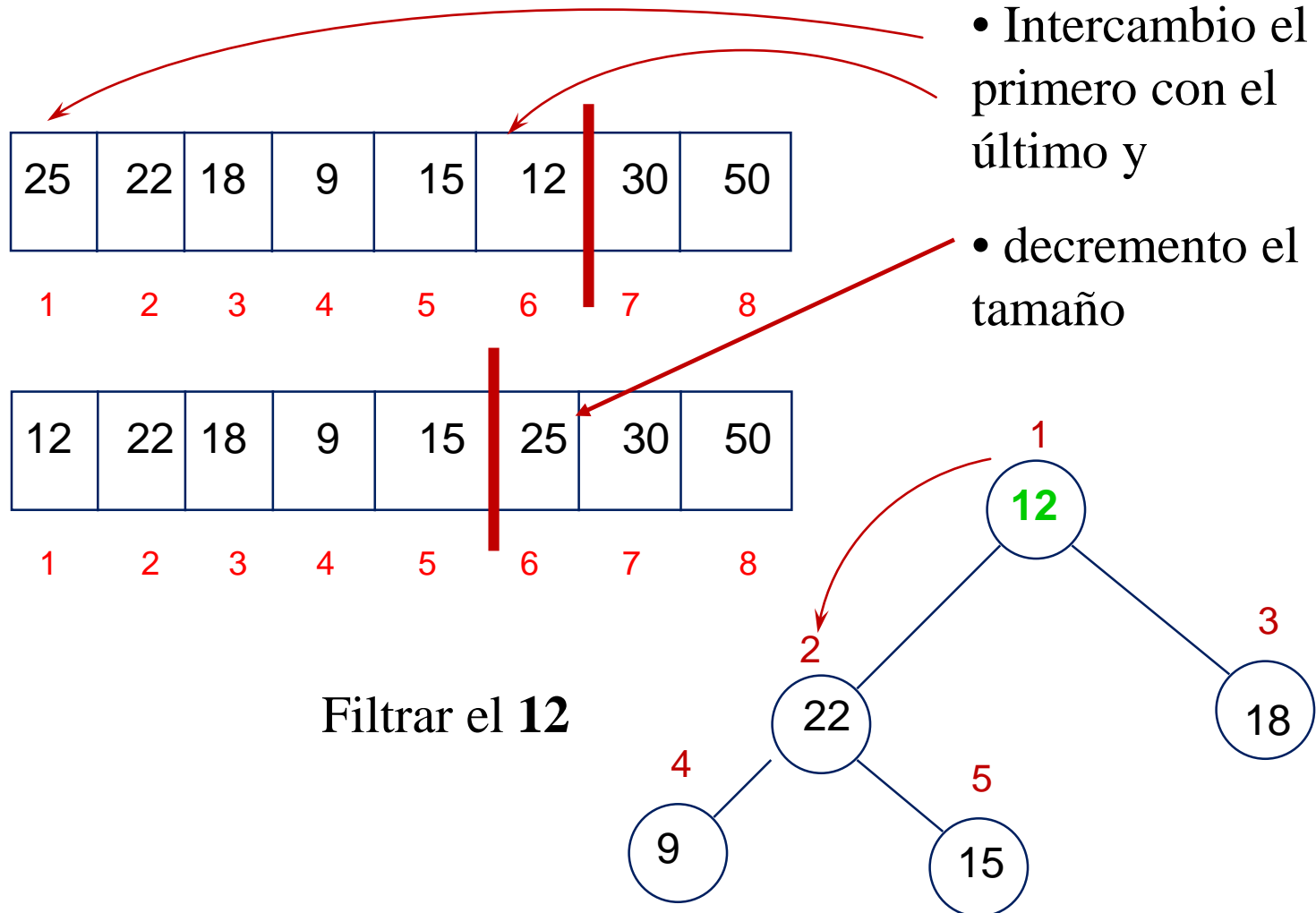
HeapSort (cont.)



Después de filtrar el **15**
hacia abajo

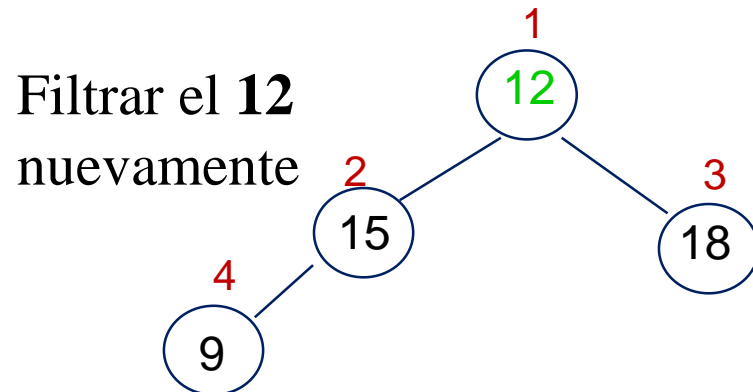
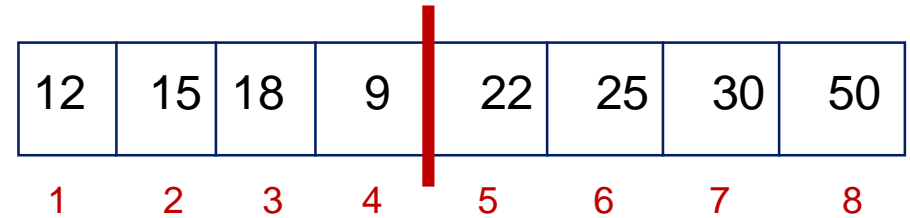
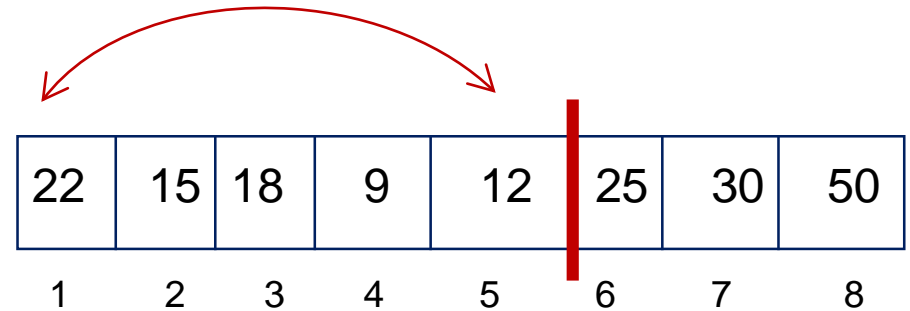
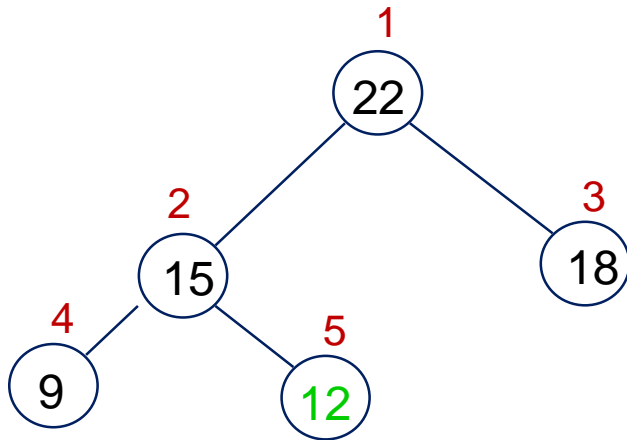


HeapSort (cont.)



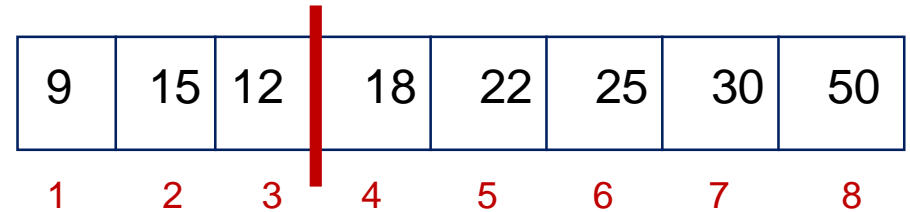
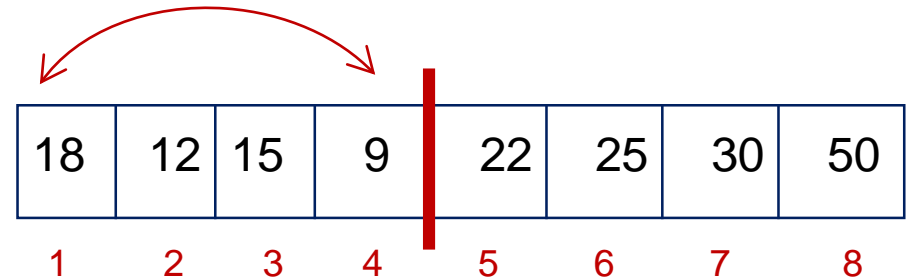
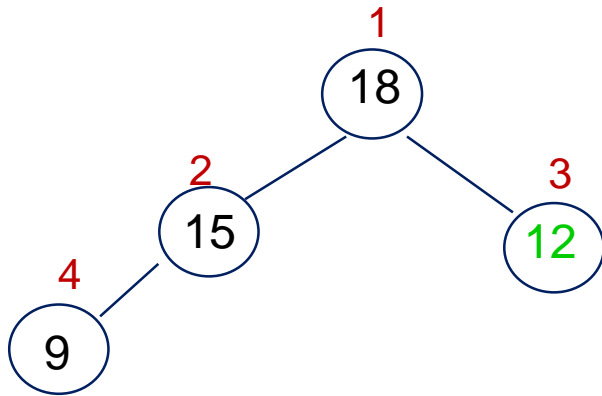
HeapSort (cont.)

Después de filtrar el **12**
hacia abajo

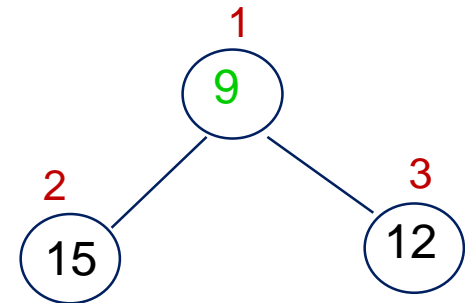


HeapSort (cont.)

Después de filtrar el **12**
hacia abajo

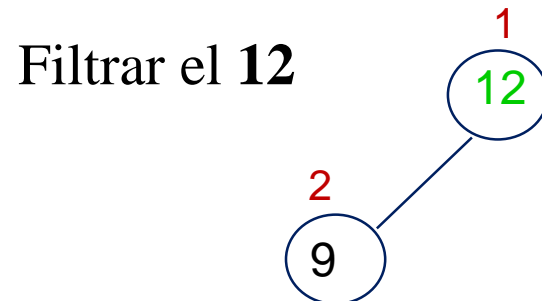
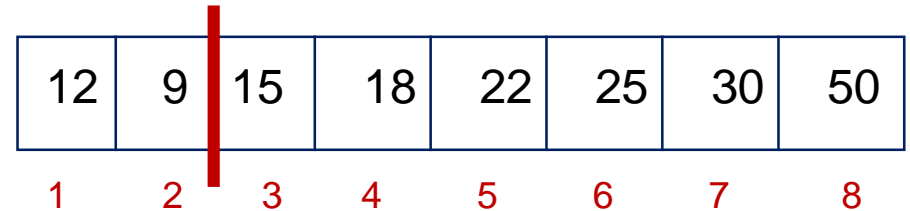
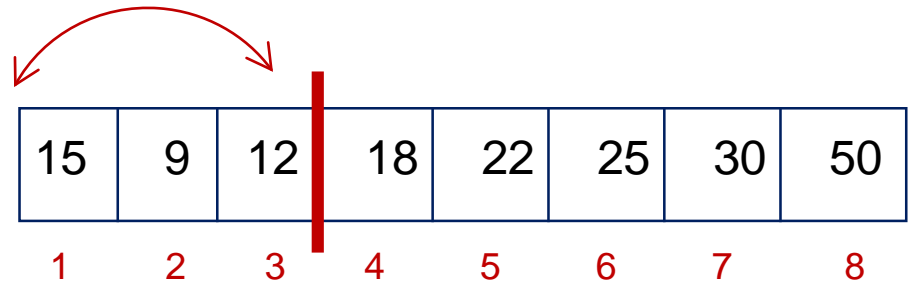
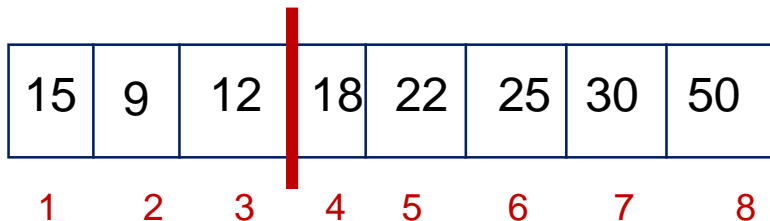
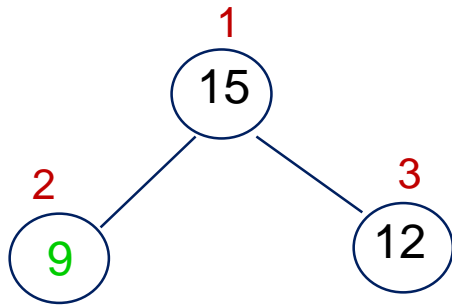


Filtrar el **9**



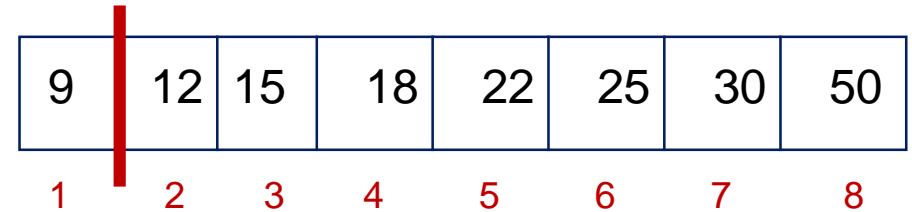
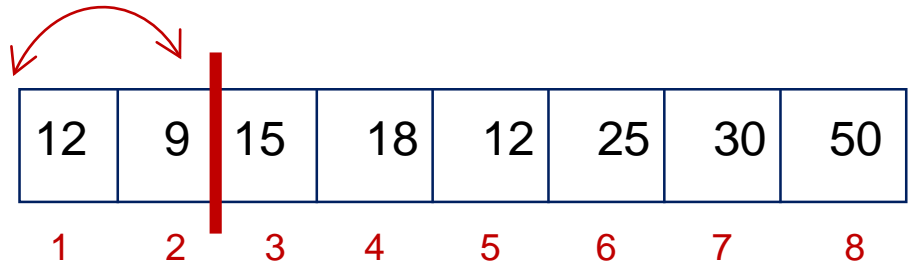
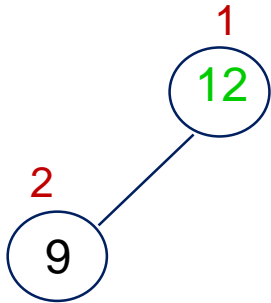
HeapSort (cont.)

Después de filtrar el 9
hacia abajo



HeapSort (cont.)

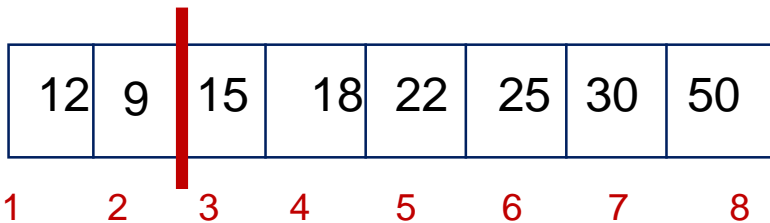
Después de filtrar el **12**
hacia abajo



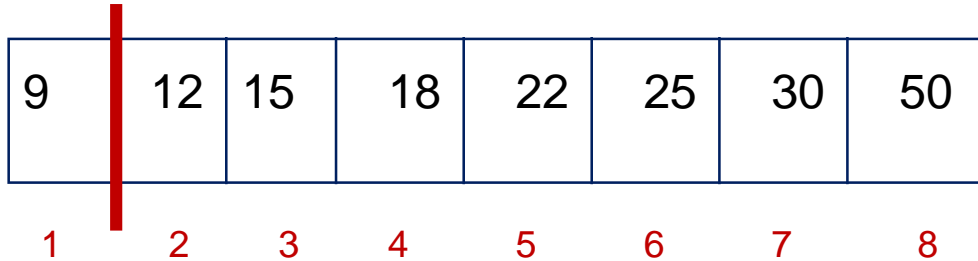
Filtrar el **9**

```
graph TD; 1((9));
```

The text 'Filtrar el 9' is followed by a binary tree diagram with a single root node labeled '1' in red, containing the value '9' in green.



HeapSort (cont.)



Datos almacenados internamente

Heap conceptual

