

Estrutura de Dados II

Estrutura de dados Hierárquicas: **Árvores**

```
#include <iostream>

using namespace std;

int main()
{
    cout << "Hello world!" << endl;
    return 0;
}
```

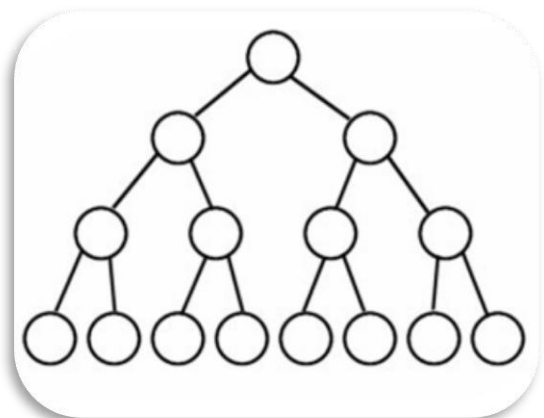
Árvores: Motivação

Em computação, há aplicações que necessitam de estruturas mais complexas que as estudadas até agora (lista, fila, pilha)

Um problema comum é como visualizar o conjunto de diretórios utilizando listas, pilhas e filas?

Estruturas de Árvores solucionam esse problema e além disso podem ser usados para modelar outros:

- Compressão de Dados
- Troca de Mensagens (ordenação)
- Comparações
- Pesquisa e ordenação de Dados.



Árvores: Motivação

Existem algoritmos eficientes para o tratamento de árvores.



Algumas árvores podem definir uma ordenação implícita, o que facilita a execução do algoritmo, com um tratamento condicional simples.

Árvores: Definição

Árvores são estruturas de dados que se caracterizam por uma organização hierárquica (**relação hierárquica**) entre seus elementos.

Essa organização permite a definição de algoritmos relativamente **simples, recursivos e de eficiência bastante razoável**.

Árvores: Definição

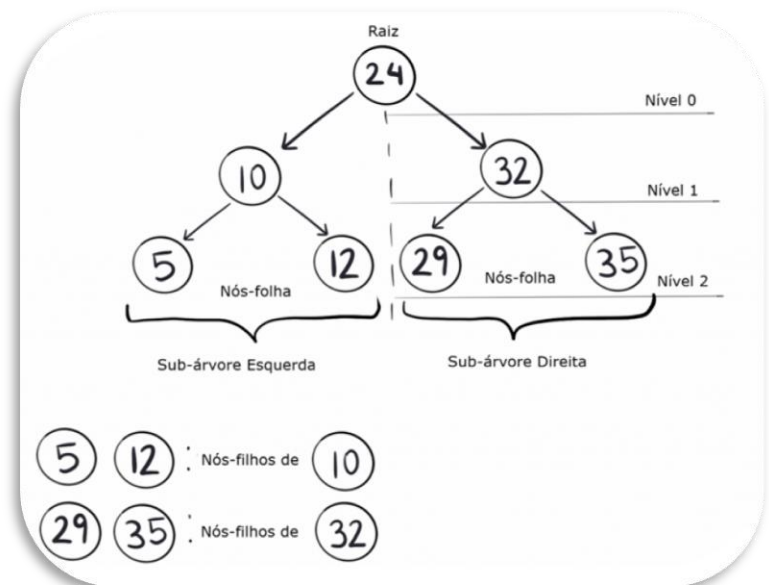
Uma árvore **N** é um conjunto finito de elementos denominados nós ou vértices tais que:

- **$N = \emptyset$** é a árvore vazia;
- Um único nó é uma árvore. Este nó é raiz da árvore.

Árvores: Subárvores

- Suponha que **N** é um nó e T_1, T_2, \dots, T_k sejam árvores com raízes n_1, n_2, \dots, n_k , respectivamente.

Podemos construir uma nova árvore tornando **N** a raiz e T_1, T_2, \dots, T_k **sejam subárvores da raiz**. Nós n_1, n_2, \dots, n_k são chamados filhos do nó **N**.



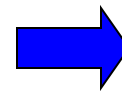
Árvores: Caminho

- Um caminho de n_i a n_k , onde n_i é antecedente a n_k , é a sequencia de nós para se chegar de n_i a n_k .
- Se n_i é antecedente a n_k , n_k é descendente de n_i
- O comprimento do caminho é o número de nós do caminho $- 1$.

Árvores: Representação

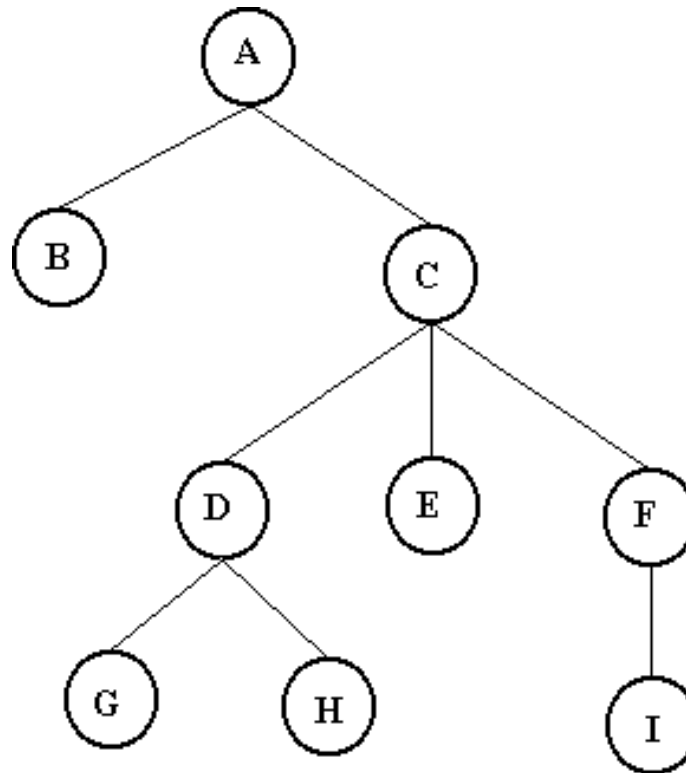
Uma Estrutura de Dados do tipo Árvore pode ser representada de forma:

- Hierárquica
- Diagramas
- Expressão Parentetizada (parênteses aninhados)
- Expressão Não Parentetizada



Árvores: Representação

- Hierárquica

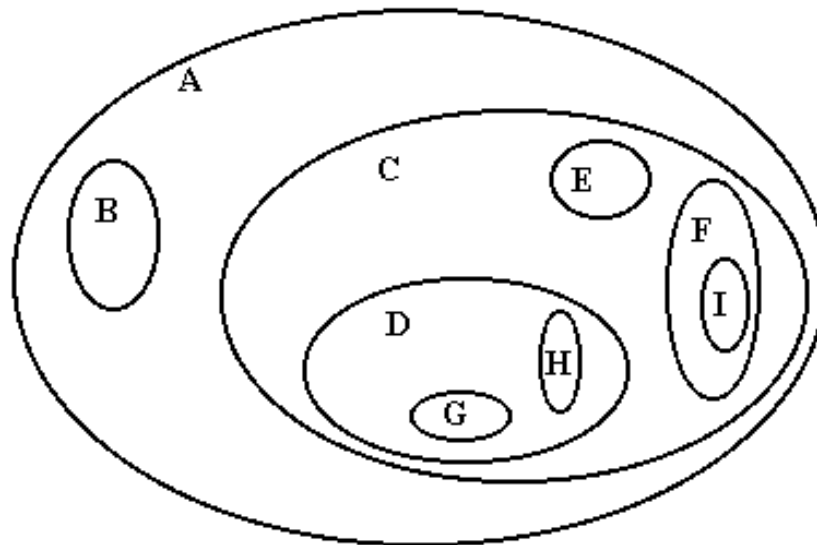


Árvores: Representação

- Parênteses aninhados

(A (B) (C (D (G) (H)) (E) (F (I)))))

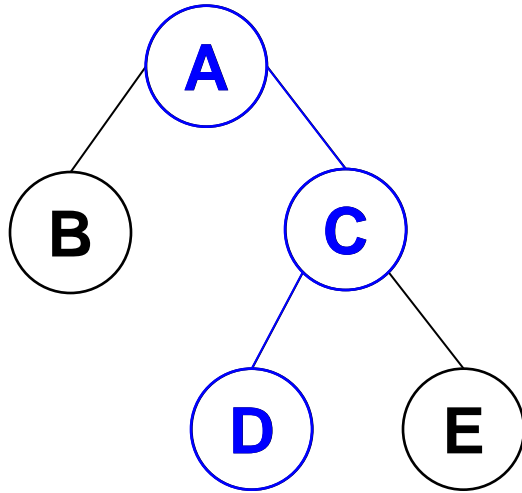
- Diagramas de inclusão



Árvore: Caminho

- **Caminho na árvore**
 - Seqüência de nós distintos v_1, v_2, \dots, v_k , tal que existe sempre entre nós consecutivos (isto é, entre v_1 e v_2 , entre v_2 e v_3 , ... , $v_{(k-1)}$ e v_k) a relação "é filho de" ou "é pai de" .
- **Comprimento do caminho**
 - Um caminho que passa por v_k vértices é obtido pela seqüência de $k-1$ pares. ***O valor $k-1$ é o comprimento do caminho.***

Árvore: Caminho



Floresta $T = T_A \cup T_F \cup T_I$

– $T_A = \{A, B, C, D, E\}$

– $T_F = \{F, G, H\}$

– $T_I = \{I\}$

- Caminhos:

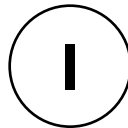
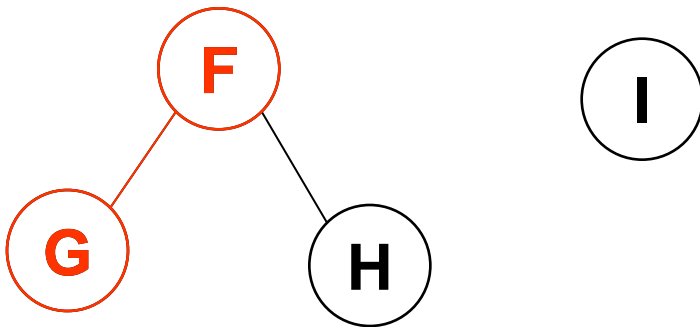
- Caminho1 = (A, C, D)

- Caminho2 = (F, G)

- Comprimentos:

- Comprimento (Caminho1) = 2

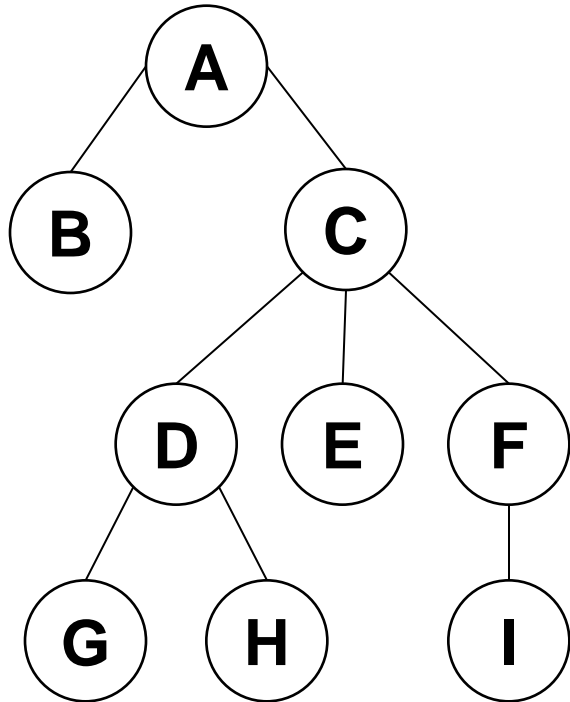
- Comprimento (Caminho2) = 1



Árvore: Altura

- **Nível (ou profundidade) de um nó**
 - O nível ou profundidade de um nó é o número de nós do caminho da raiz até o nó (*raiz tem nível 1*)
- **Altura de um nó V**
 - Número de nós no maior caminho de v até um de seus descendentes (*folhas têm altura 1*)
- **Altura de uma árvore T ou $h(T)$**
 - Máximo nível de seus nós (a altura da sub-árvore de raiz v é representada por $h(v)$)

Árvore: Altura



NÍVEIS	
A	1
B, C	2
D, E, F	3
G, H, I	4

ALTURAS EM RELAÇÃO AO NÓ FOLHA COM MAIOR NÍVEL	
$h(A)$	4
$h(B)$	1
$h(C)$	3
$h(D)$	2
$h(E)$	1
$h(F)$	2
$h(G)$	1
$h(H)$	1
$h(I)$	1

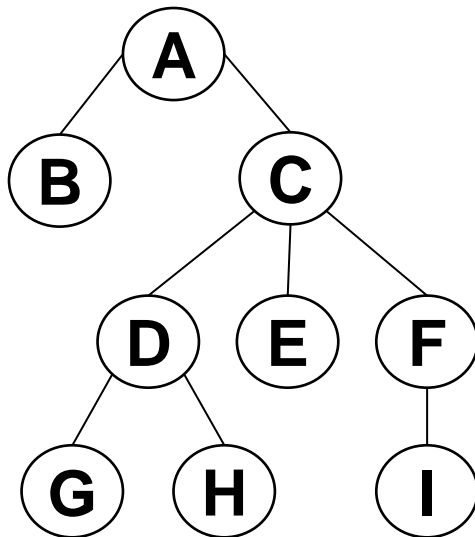
$$h(T) = 4$$



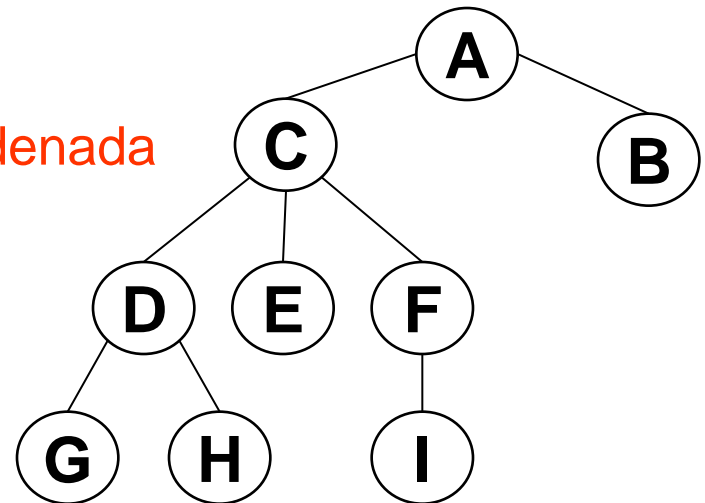
Árvore: Ordenada x Desordenada

Ordenada: Os filhos de cada nó estão ordenados (assume-se ordenação da esquerda para a direita)

ordenada

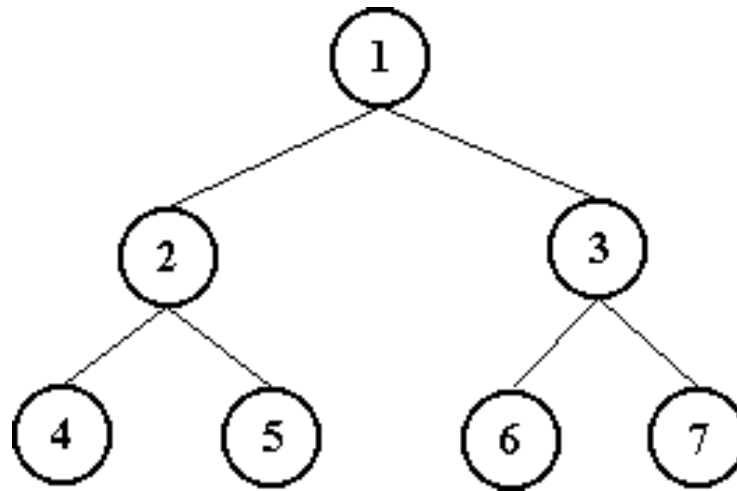


desordenada



Árvore Cheia

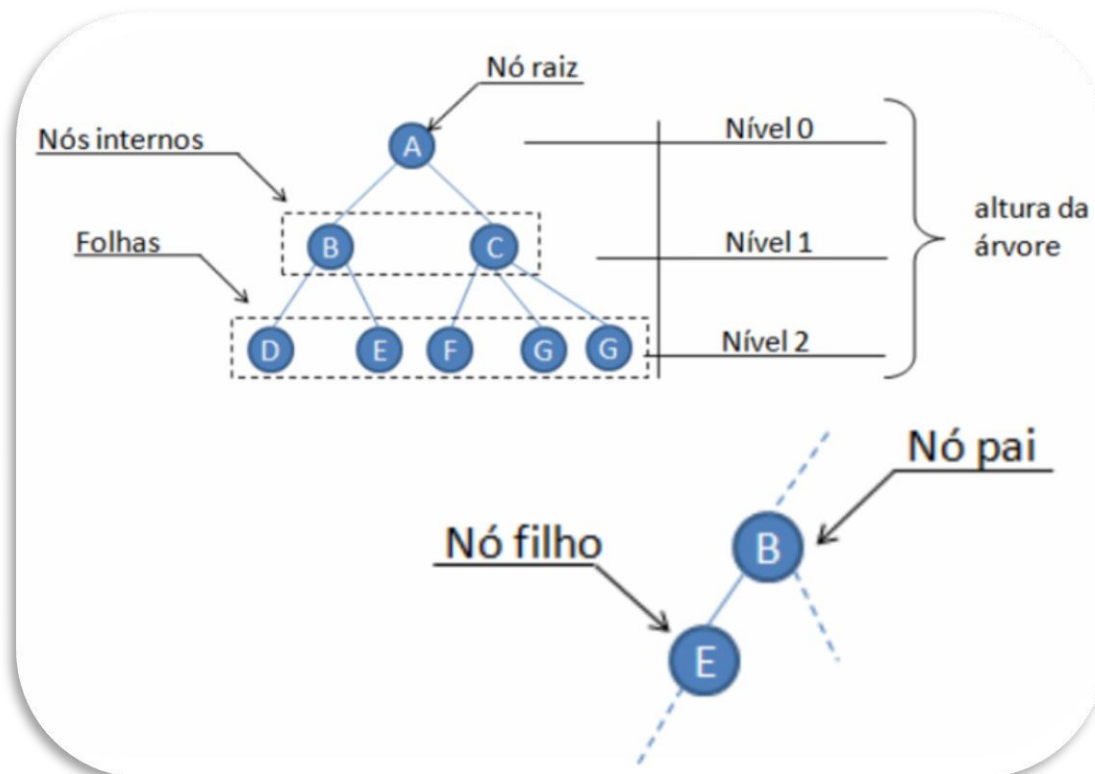
Uma árvore é cheia se possui o número máximo de nós, isto é, todos os nós tem número máximo de filhos exceto as folhas, e todas as folhas estão na mesma altura.



**Árvore cheia
de grau 2**

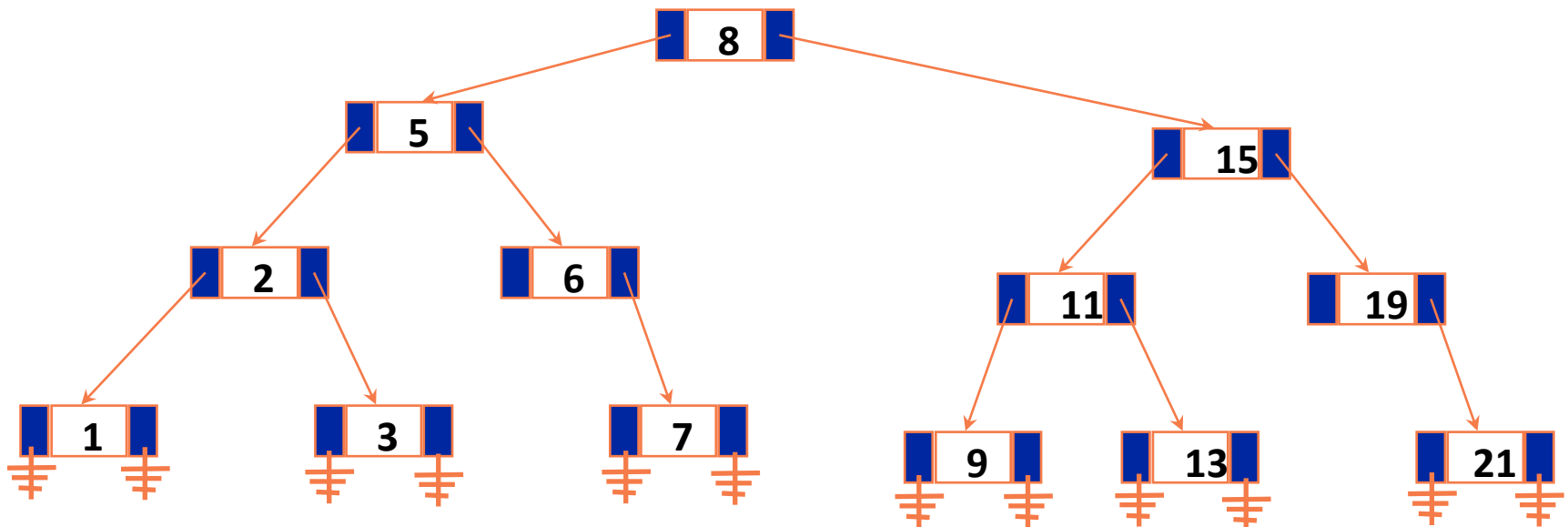
Classificação de Árvores

- Árvores Binárias de Busca
- Árvores Red Black
- Árvores AVL
- Árvores B



Árvores Binárias de Busca

Uma árvore que se encontra organizada de tal forma que, para cada nodo t_i , todos os valores da subárvore à esquerda de t_i são menores que (ou iguais a) t_i e à direita são maiores que t_i .



Árvores Binárias de Busca

Em uma árvore binária de busca é possível encontrar-se qualquer chave existente descendo-se pela árvore:

- Sempre à esquerda toda vez que a chave procurada for menor do que a chave do nodo visitado;
 - Sempre à direita toda vez que for maior.
- A escolha da direção de busca só depende da chave que se procura e da chave que o nodo atual possui.

Observação: A busca de um elemento em uma árvore balanceada com n elementos toma tempo médio $< \log(n)$, sendo a busca então $O(\log n)$.

Árvores Binárias de Busca

Problema Deterioração:

- Quando inserimos utilizando a inserção simples, dependendo da distribuição de dados, pode haver deterioração;
- Árvores deterioradas perdem a característica de eficiência de busca.

Árvores AVL

Manter uma árvore binária de busca balanceada sob a presença de constantes inserções e deleções é ineficiente.

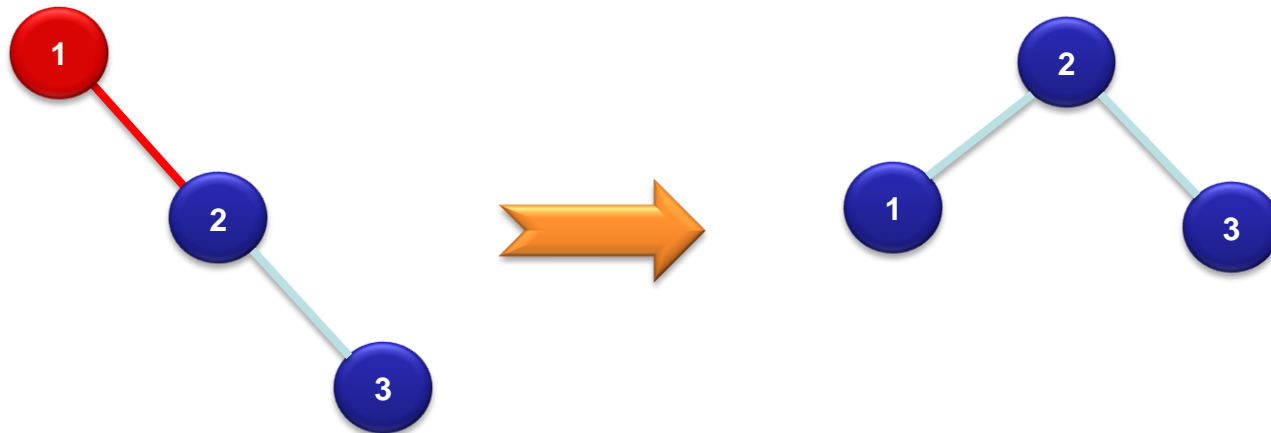
Para contornar esse problema foi criada a árvore AVL (**Adelson-Velskii e Landis**).

A árvore AVL é uma árvore binária com uma condição de balanço, porém não completamente balanceada.

Árvores AVL permitem inserção/deleção e rebalanceamento consideravelmente rápidos.

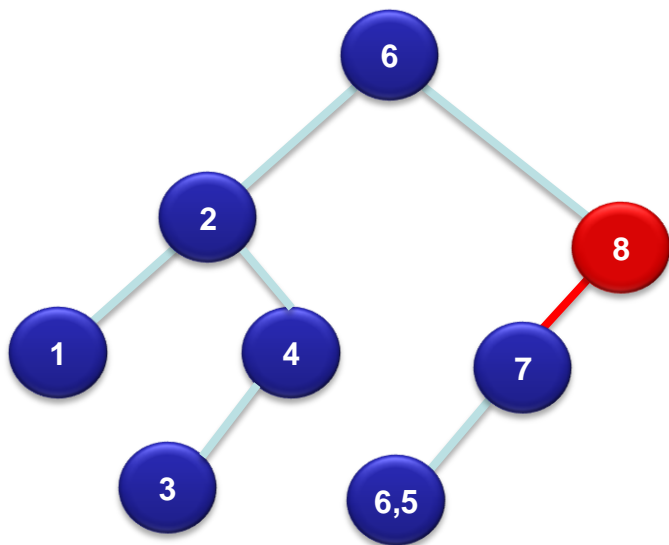
Árvores AVL

A árvore AVL é uma árvore binária com uma **condição de balanço**, porém não completamente balanceada.



Árvores AVL

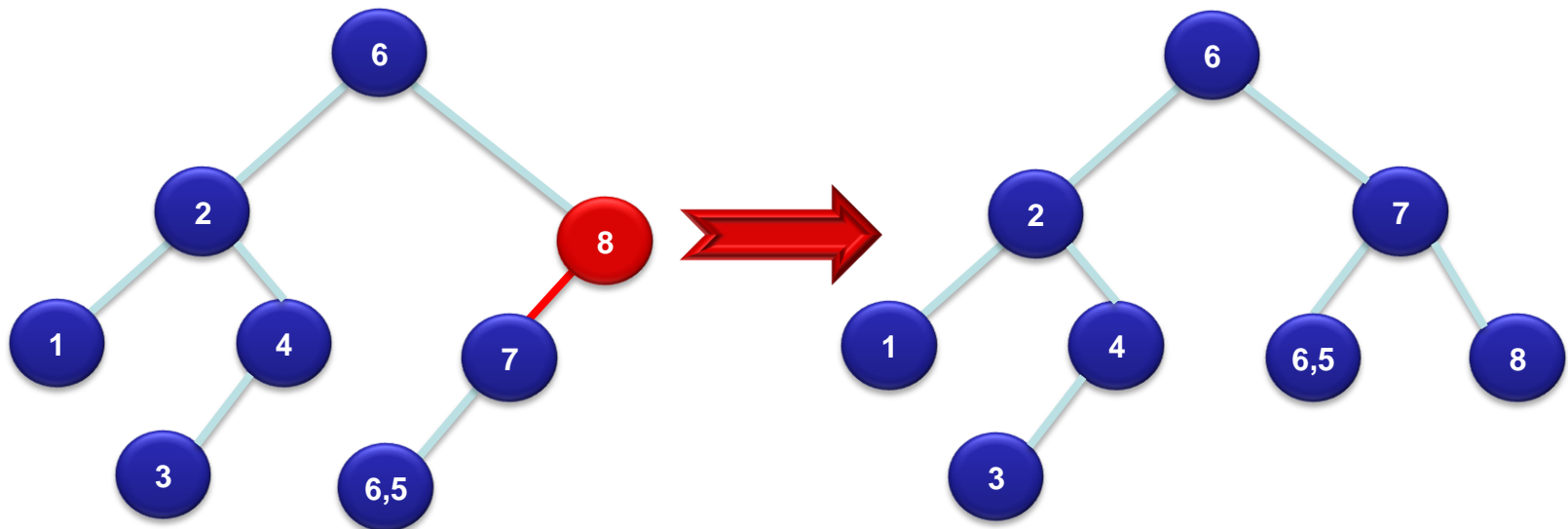
Dado um nodo qualquer, uma árvore está AVL-balanceada se as alturas das **duas subárvores deste nodo diferem de, no máximo, 1** (**Altura Esque. – Alt. Direit. < 2**).



Árvores AVL

Para rebalancear uma árvore após uma inserção, são utilizadas rotações de subárvores:

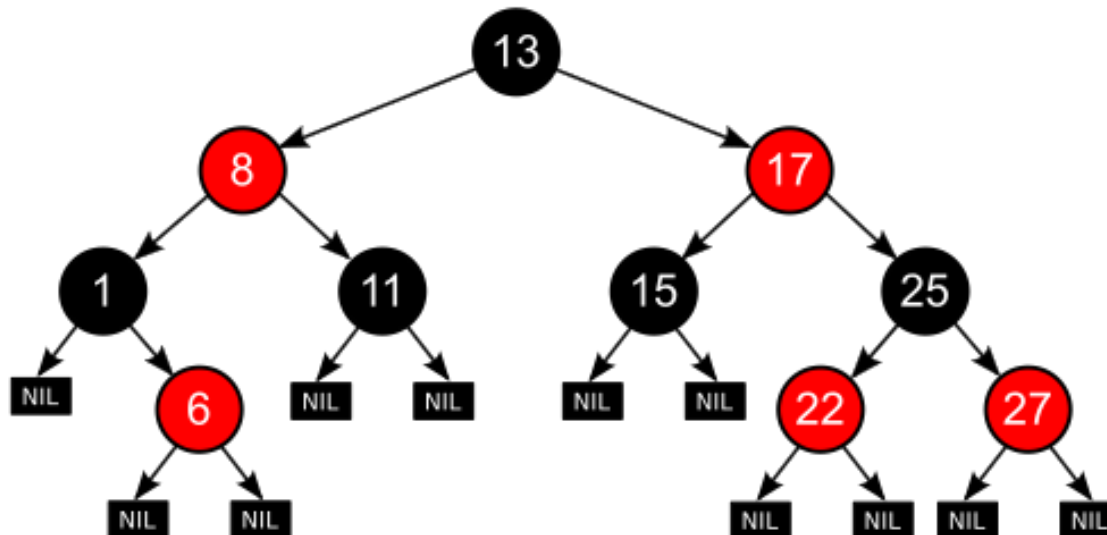
- rotações simples (normalmente).
- rotações duplas (em alguns casos).



Árvores Red Black

Árvores de pesquisa binária com um bit de informação adicional: **a cor**.

- Garante que nenhum caminho é mais que duas vezes mais longo que qualquer outro
- Árvore semibalanceada



Árvores Red Black

Características:

- Todo nodo ou é rubro ou é negro
- A raiz é negra
- Toda folha é negra
 - **Folhas** são somente os nodos vazios (ponteiros nulos).
- Se um nodo for rubro, então ambos os filhos são negros.
- Para todo nodo, todos os caminhos até uma folha contém o mesmo número de nodos negros.

Árvores B

São árvores de pesquisa balanceadas **especialmente projetadas** para a pesquisa de informação em memória secundárias:

- minimizam o número de operações de movimentação de dados (escrita / leitura) numa pesquisa ou alteração;

Aumentam o número de ramificações na árvore diminuindo, assim, a altura .

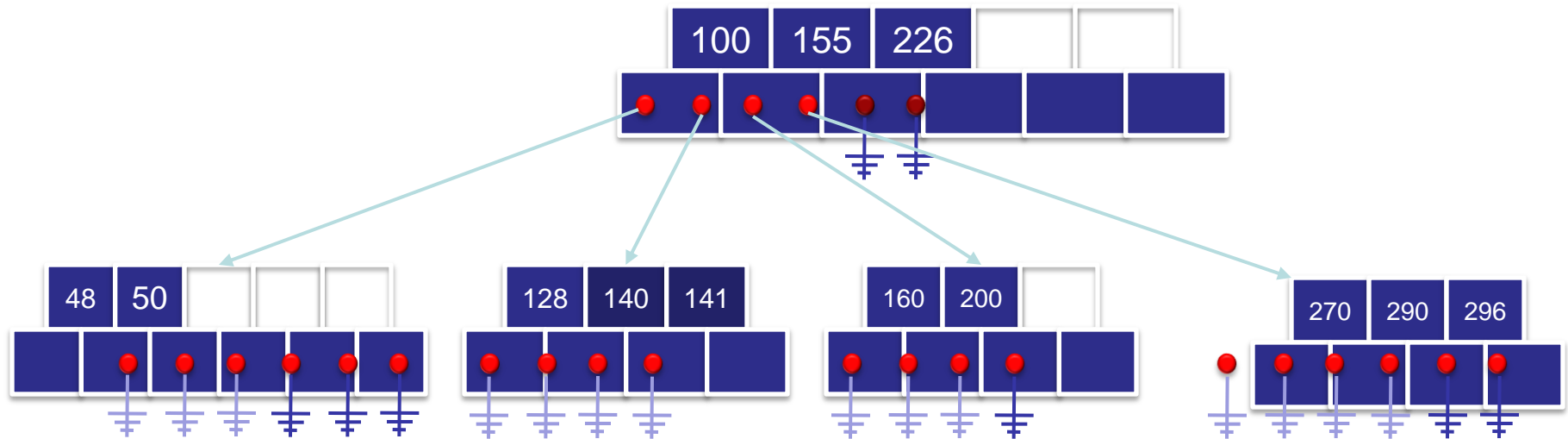
Árvores B

Uma árvore B possui as seguintes propriedades:

NChaves, **Folha**, **P1**, **<K1, PR1>**, **P2**, **<K2, PR2>**, ...

- Descrição dos campos:
 - **NChaves** – número de chaves armazenadas no nodo;
 - **Folha** – flag indicando se o nodo é folha ou não;
 - **P_i** – ponteiro para o nodo filho i;
 - **K_i** – chaves;
 - **PR_i** – ponteiro para o elemento de dados na memória ou para um registro em disco onde se encontra a chave **K_i**;

Árvores B



Implementação

Assim como as listas lineares, estruturas de dados do tipo árvore podem ser implementadas:

- Através de arranjos (vetores)
- Através de ponteiros

```
typedef struct Nodo {  
    struct Nodo *esq;  
    char info;  
    struct Nodo *dir;  
};
```

Caminhamento

Diversas formas de percorrer ou caminhar em uma árvore listando seus nós, as principais:

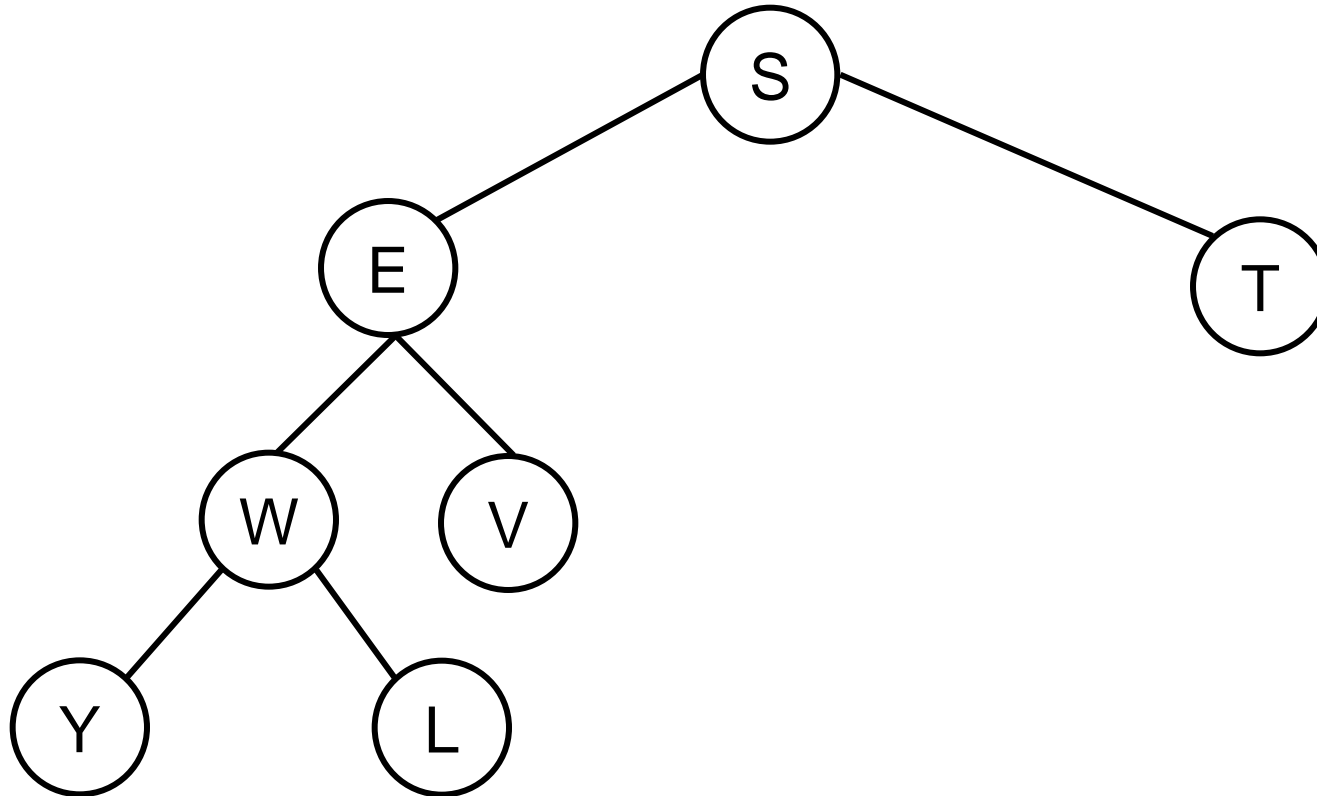
- Pré-ordem (Pré-fixa)
- Central (Infixa)
- Pós-ordem (Pós-fixa)

Pré-ordem

Pré-ordem: lista o nó raiz, seguido de suas subárvores (da esquerda para a direita), cada uma em pré-ordem.

```
void Caminhamento_Pre_Ordem(TArvore *a)
{
    if (!Vazia(a))
    {
        printf("%c ", a->info);
        Caminhamento_Pre_Ordem(a->esq);
        Caminhamento_Pre_Ordem(a->dir); sub_dir
    }
}
```


Pré Ordem: S E W Y L V T

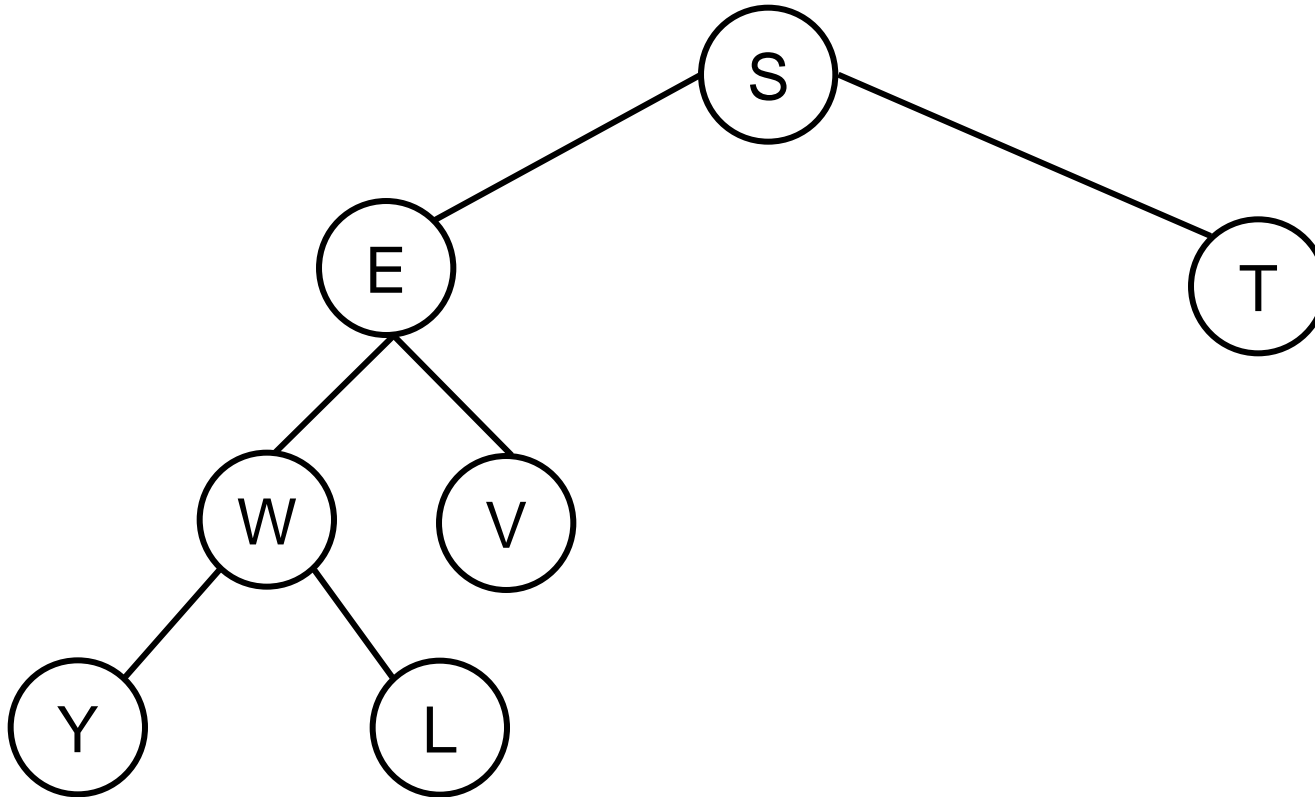


Infixa (Central)

Lista os nós da 1ª. subárvore à esquerda usando o caminhamento central, lista o nó raiz n, lista as demais subárvores (a partir da 2ª.) em caminhamento central (da esquerda para a direita)

```
void Caminhamento_In_Fixado (TArvore *a)
{
    if (!Vazia(a))
    {
        Caminhamento_In_Fixado(a->esq);
        printf("%c ", a->info);
        Caminhamento_In_Fixado(a->dir);
    }
}
```

CENTRAL: Y W L E V S T

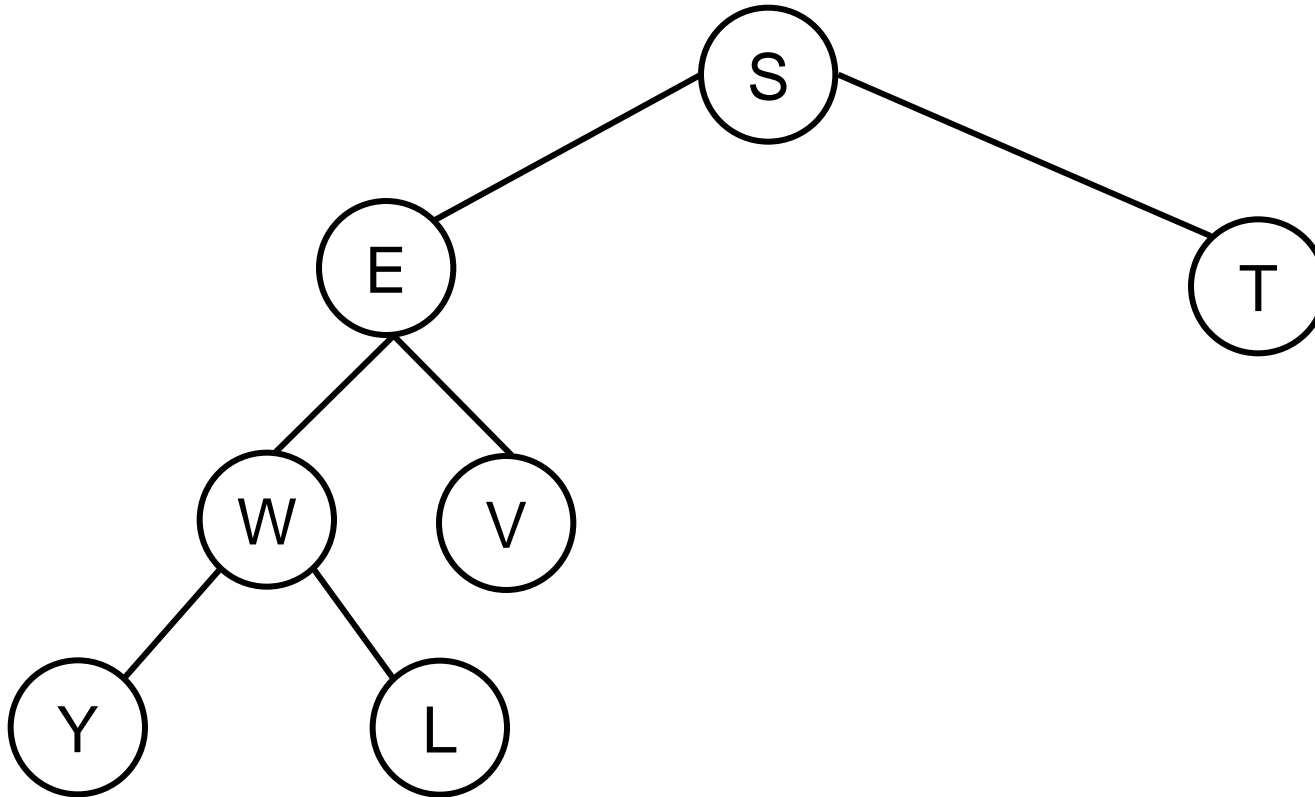


Pós-Ordem

- Lista os nós das subárvores (da esquerda para a direita) cada uma em pós-ordem, lista o nó raiz.

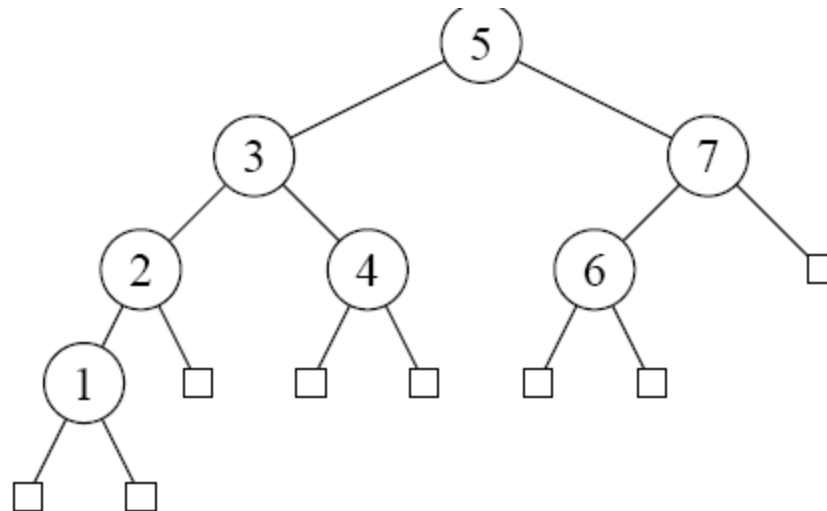
```
void Caminhamento_Pos_Fixado(TArvore *a)
{
    if (!Vazia(a))
    {
        Caminhamento_Pos_Fixado(a->esq);
        Caminhamento_Pos_Fixado(a->dir);
        printf("%c ", a->info);
    }
}
```

PÓS ORDEM: Y L W V E T S



Altura de Árvore

- O nível do nó raiz é 0.
 - Se um nó está no nível i então a raiz de suas subárvores estão no nível $i + 1$.
 - A altura de um nó é o comprimento do caminho mais longo deste nó até um nó folha.
 - A altura de uma árvore é a altura do nó raiz.



Pesquisa

- **Para encontrar um registro com uma chave x :**
 - Compare-a com a chave que está na raiz.
 - Se x é menor, vá para a subárvore esquerda.
 - Se x é maior, vá para a subárvore direita.
 - Repita o processo recursivamente, até que a chave procurada seja encontrada ou um nó folha é atingido.
 - Se a pesquisa tiver sucesso então o conteúdo do registro retorna no próprio registro x .

Inserção

Onde inserir?

- Atingir um apontador nulo em um processo de pesquisa significa uma pesquisa sem sucesso.
- O apontador nulo atingido é o ponto de inserção.

Como inserir?

- Cria célula contendo registro
- Procura lugar na árvore
- Se registro não tiver na árvore, insere-o

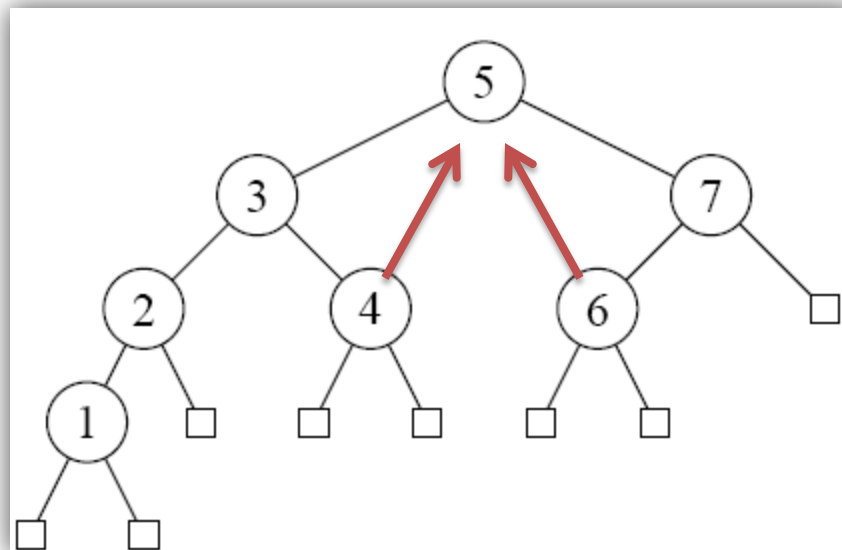
Remoção

Alguns comentários:

- A retirada de um registro não é tão simples quanto a inserção.
- Se o nó que contém o registro a ser retirado possui no máximo um descendente \Rightarrow **a operação é simples.**
- No caso do nó conter **dois descendentes** o registro a ser retirado deve ser primeiro substituído pelo registro mais à direita na subárvore esquerda ou pelo registro mais à esquerda na subárvore direita.

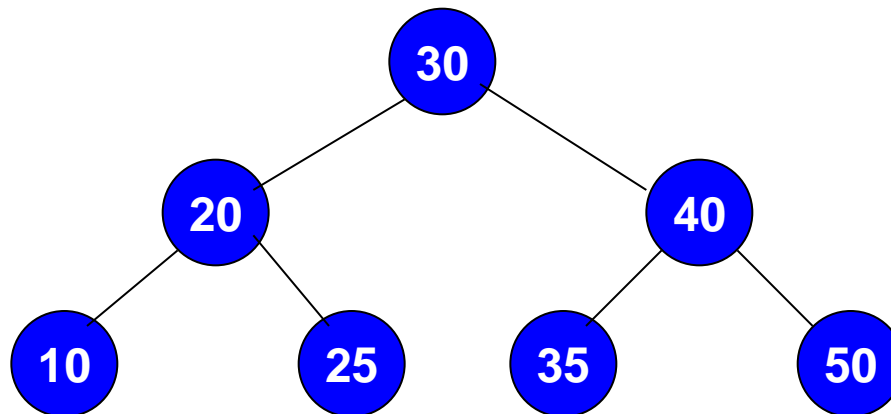
Remoção

Ou seja, para retirar o registro com chave 5 da árvore basta trocá-lo pelo registro com chave 4 ou pelo registro com chave 6, e então retirar o nó que recebeu o registro com chave 5.



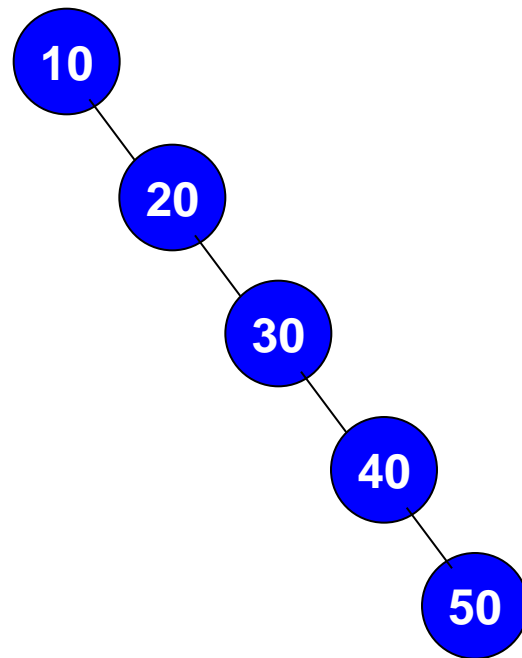
Árvores Balanceadas

Inserindo os nós 30, 20, 40, 10, 25, 35 e 50 nesta ordem, teremos:



Árvores Balanceadas

Inserindo os nós 10, 20, 30, 40 e 50 nesta ordem, teremos:



Árvores Balanceadas

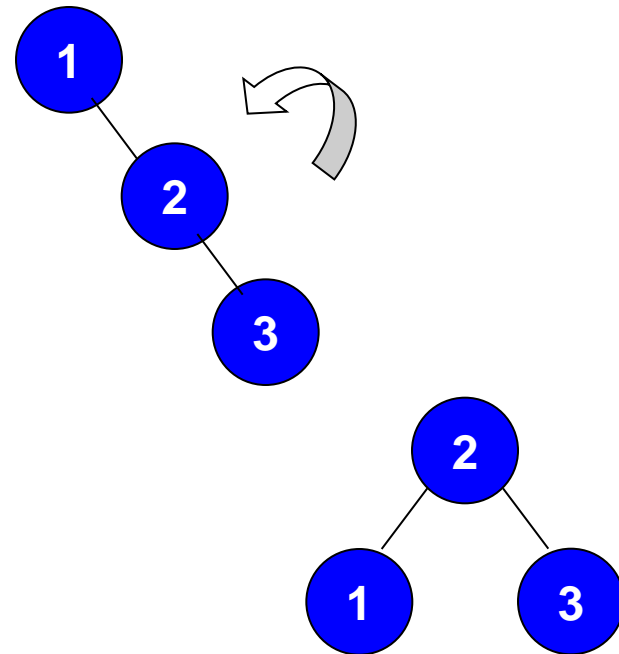
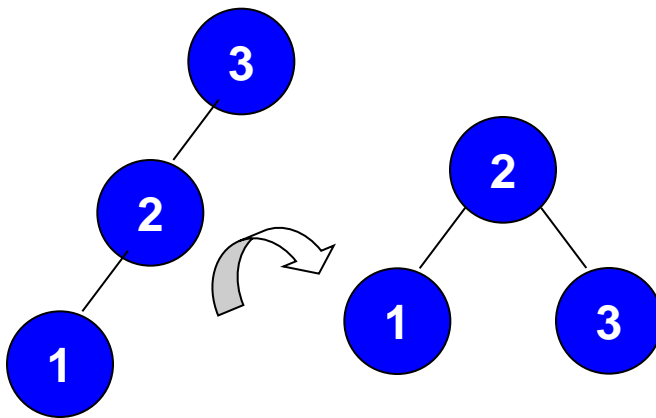
- A vantagem de uma árvore balanceada com relação a uma degenerada está em sua eficiência.
 - Por exemplo: numa árvore binária degenerada de 10.000 nós são necessárias, em média, 5.000 comparações (semelhança com arrays ordenados e listas encadeadas).
- Numa árvore balanceada com o mesmo número de nós essa média reduz-se a **14 comparações**.

Árvores Balanceadas

- Inicialmente inserimos um novo nó na árvore normalmente.
- A inserção deste pode degenerar a árvore.
- A restauração do balanceamento é feita através de rotações na árvore no nó “pivô”.
- Nó “pivô” é aquele que após a inserção possui Fator de Balanceamento fora do intervalo.

Árvores de Balanceadas

- Rotação simples para a direita / Esquerda



Atividade

- Construa uma função para Medir a altura de uma Arvore.