

Problema espelhamento

August 20, 2018

1 Introdução

A árvore espelhada deve ser uma imagem espelhada da árvore original.

2 Atividade

A atividade consistirá em gerar uma imagem espelhada da árvore de entrada.

2.1 Entrada

A entrada será: A quantidade de elementos e os elementos a serem inseridos na árvore, como se estivessem sendo percorridos em pré-ordem.

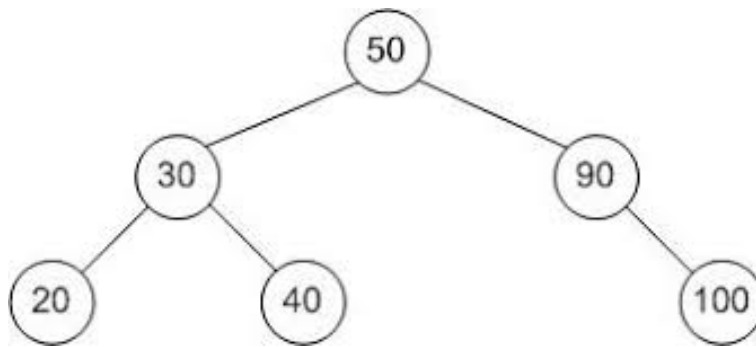


Figure 1: Exemplo árvore binária

```
6
50
30
20
40
90
100
```

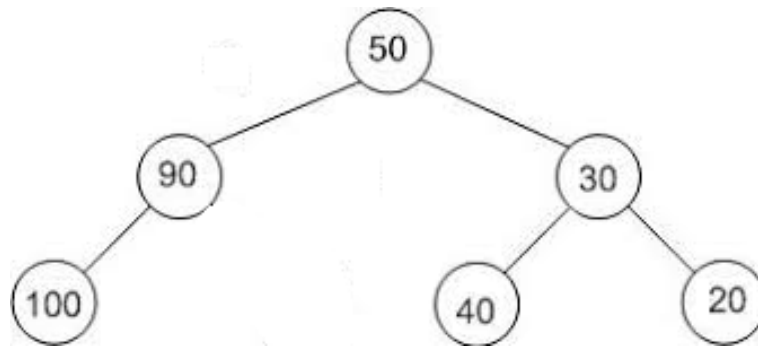


Figure 2: Exemplo árvore espelhada

2.2 Saída

A saída deverá ser os elementos espelhados da árvore em pré-ordem.

50 90 100 30 40 20
