

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ЭЛЕКТРОТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
«ЛЭТИ» ИМ. В.И. УЛЬЯНОВА (ЛЕНИНА)
Кафедра МО ЭВМ

КУРСОВАЯ РАБОТА
по дисциплине «Алгоритмы и структуры данных»
Тема: Случайные БДП с рандомизацией

Студентка гр. 9381

Москаленко Е.М.

Преподаватель

Фирсов М.А.

Санкт-Петербург

2020

ЗАДАНИЕ НА КУРСОВУЮ РАБОТУ

Студентка Москаленко Е.М.

Группа 9381

Тема работы:

Вариант 10. Случайные БДП с рандомизацией. Демонстрация

Исходные данные:

Целые числа для добавления в БДП

Содержание пояснительной записки:

«Содержание», «Введение», «Задание», «Описание алгоритма», «Описание структур данных и функций», «Описание интерфейса пользователя», «Тестирование», «Заключение», «Список использованных источников»

Предполагаемый объем пояснительной записки:

Не менее 15 страниц.

Дата выдачи задания: 31.10.2020

Дата сдачи реферата: 14.12.2020

Дата защиты реферата: 16.12.2020

Студентка

Москаленко Е.М.

Преподаватель

Фирсов М.А.

АННОТАЦИЯ

В данной курсовой работе на языке программирования C++ реализована такая структура данных, как "случайное бинарное дерево с рандомизацией". Вставка и удаление элементов дерева продемонстрированы с помощью средств фреймворка Qt.

SUMMARY

In this course work, in the C ++ programming language, such a data structure as a "random binary tree with randomization" is implemented. Inserting and deleting tree elements is demonstrated using the tools of the Qt framework.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	5
1.Задание	6
2.Описание алгоритма	6
2.1.Структура данных	6
2.2. Ввод данных	6
2.3. Добавление элементов в дерево	6
2.4. Удаление элемента из дерева	7
3. Описание структур данных и функций	7
3.1. Структура Node	7
3.2. Класс BinTree	8
3.3. Класс MainWindow	10
4. Описание интерфейса пользователя	12
5. Тестирование	13
Заключение	16
Список использованных источников	17
Приложение А. Исходный код программы	18

ВВЕДЕНИЕ

Целью работы является написание программы, реализующей случайное БДП с рандомизацией. Для этого необходимо изучить соответствующую структуру данных и операции вставки и удаления в ней.

Ключевая идея случайных БДП с рандомизацией состоит в чередовании обычной вставки в дерево поиска и вставки в корень. Чередование происходит случайным (рандомизированным) образом с использованием компьютерного генератора псевдослучайных чисел. Цель такого чередования – сохранить хорошие свойства случайного БДП в среднем и исключить (сделать маловероятным) появление «худшего случая» (поддеревьев большой высоты).

Операция вставки в корень. Если дерево пусто, необходимо создать новый узел со значением key , если $key(tree) > key$, выполнить вставку в корень в левом поддереве $tree$ и правое вращение, иначе — вставку в корень в правом поддереве и левое вращение. Таким образом узел со значением key становится корнем дерева.

Рандомизированная вставка элемента со значением key в дерево $tree$. Пусть в дереве имеется n узлов. После добавления еще одного узла любой узел с равной вероятностью может быть корнем дерева. Тогда, с вероятностью $1/(n+1)$ осуществляется вставка в корень, иначе рекурсивно используется рандомизированная вставка в левое или правое поддерево в зависимости от значения ключа key .

1. ЗАДАНИЕ

Реализовать структуру данных «Случайное бинарное дерево поиска с рандомизацией» на языке программирования C++. Создать графический интерфейс для демонстрации операций вставки и удаления элементов дерева. На каждом шаге визуализации бинарного дерева программа должна выводить текстовые пояснения того, что происходит.

2. ОПИСАНИЕ АЛГОРИТМА

2.1. Структура данных.

Для реализации случайного бинарного дерева поиска были созданы структура одного элемента дерева и класс всего дерева, полем которого является корень.

2.2. Ввод данных.

Пользователю предлагается выбрать способ ввода данных: ввести данные в строку элемента графического интерфейса QLineEdit или считать файла. В зависимости от выбора, вызывается функция `checkStr` (проверка строки на корректность) или `fillBdpFile` (считывание с файла). Обе функции вызывают `fillBdp`, в которой происходит вызов функций заполнения дерева и его визуализации на QGraphicsScene.

2.3. Добавление элементов в дерево.

Дерево рекурсивно заполняется элементами с помощью метода рандомизированной вставки `insert` класса `BinTree`. Рандомизация происходит с помощью функции `rand()` стандартной библиотеки C++. С вероятностью $1/n+1$, где n – размер дерева до вставки, произойдет вставка элемента в корень дерева, и будет вызван метод `insertRoot`, использующий левое или правое вращение. Иначе с вероятностью $1-1/(n+1)$ произойдет рекурсивная вставка в правое или левое поддерево в зависимости от значения ключа в корне.

2.4. Удаление элемента из дерева.

Для удаления элемента в дереве необходимо соединять два дерева. Любой ключ первого дерева меньше любого ключа во втором дереве. В качестве корня нового соединенного дерева можно взять любой из двух корней, пусть это будет p . Тогда левое поддерево p можно оставить как есть, а справа к p подвесить объединение двух деревьев — правого поддерева p и всего дерева q .

С тем же успехом мы можем сделать корнем нового дерева узел q . В рандомизированной реализации выбор между этими альтернативами делается случайным образом. Пусть размер левого дерева равен n , правого — m . Тогда p выбирается новым корнем с вероятностью $n/(n+m)$, а q — с вероятностью $m/(n+m)$.

Удаление элемента происходит по ключу — программа ищет узел с заданным ключом и удаляет этот узел из дерева. Стадия поиска такая же как и при поиске и добавлении нового элемента, а дальше программа объединяет левое и правое поддерева найденного узла, удаляет узел и возвращает корень объединенного дерева.

3. ОПИСАНИЕ СТРУКТУР ДАННЫХ И ФУНКЦИЙ

3.1. Структура Node.

Для хранения одного элемента реализована структура Node со следующими полями:

int key; - значение элемента узла

int size; - размер дерева с корнем в данном узле

int amount; - количество попыток ввести элемент со значением данного узла

Node *left; - левое поддерево

Node *right; - правое поддерево

При создании структуры:

key = k (переданное значение)

```
size = 1;  
amount = 1;  
left = right = nullptr;
```

3.2. Класс BinTree.

Для реализации бинарного дерева поиска создан класс BinTree.

Поле класса BinTree:

Node head* – вершина дерева

Методы класса Node:

1) **BinTree::BinTree()** – конструктор класса BinTree

head в начале = nullptr.

2) **int getSize(Node* p)** – возвращает размер дерева, корнем которого является переданный в аргументах узел

*Node *p* – указатель на корень дерева

3) **void fixSize(Node* p)** – метод, корректирующий размер дерева (размер левого поддерева + размер правого поддерева + 1)

*Node *p* – указатель на корень дерева

4) **Node* rotateLeft(Node* p)** – метод левого вращения дерева, вызывается при вставке элемента в корень (из правого поддерева). Возвращает указатель на корень измененного дерева.

*Node *p* – указатель на корень дерева

5) **Node* rotateRight(Node* p)** – метод правого вращения дерева, вызывается при вставке элемента в корень (из левого поддерева). Возвращает указатель на корень измененного дерева.

*Node *p* – указатель на корень дерева

6) ***Node* insert(Node* p, int k, string* str)*** – выполняет с вероятностью $1/(n+1)$, где n – размер дерева в узлах, вставку в корень, а с вероятностью $1-1/(n+1)$ — рекурсивную вставку в правое или левое поддерево в зависимости от значения ключа в корне. Возвращает указатель на корень измененного дерева.

*Node *p* – указатель на корень дерева

int k - значение вставляемого элемента

string str* – строка с промежуточными выводами

7) ***Node* insertRoot(Node* p, int k, , string* str)*** – вставка в корень дерева. Сначала рекурсивно вставляется новый ключ в корень левого или правого поддеревьев (в зависимости от результата сравнения с корневым ключом) и выполняется правый (левый) поворот, который поднимает нужный узел в корень дерева.

*Node *p* – указатель на корень дерева

int k - значение вставляемого элемента

string str* – строка с промежуточными выводами

9) ***void print2DUtil(Node *root, int space, string* str)*** – запись «лежащего» дерева в строку.

*Node *root* – указатель на корень дерева

int space – количество пробелов (расстояние) между уровнями

string str* – строка для записи

8) ***int maxDepth(Node *p)*** – возвращает максимальную глубину дерева.

*Node *p* – указатель на корень дерева

9) ***Node* join(Node* p, Node* q)*** – объединяет два бинарных дерева в одно.

*Node *p* – указатель на корень первого дерева

*Node *q* – указатель на корень второго дерева

10) *Node* remove(Node* p, int k, string* str)* – метод удаления элемента из дерева. Возвращает указатель на корень обновленного дерева.

*Node *p* – указатель на корень дерева

int k - значение вставляемого элемента

string str* – строка с промежуточными выводами

11) *~BinTree()* – деструктор класса BinTree. Вызывает метод *destroy*.

12) *void destroy(Node* p)* – рекурсивный метод удаления дерева.

*Node *p* – указатель на корень дерева

3.3. Класс MainWindow.

Класс, контролирующий окно приложения, нажатие на кнопки, визуализацию дерева и демонстрацию промежуточных выводов.

Поля класса MainWindow:

BinTree* tree – объект бинарного дерева.

QGraphicsScene* scene – графическая сцена для отрисовки дерева.

Обработка слотов кнопок:

1) *void on_printTree_clicked()* – обработка нажатия на кнопку добавления элемента(ов)

2) *void on_deleteElement_clicked()* – обработка нажатия на кнопку удаления элемента

3) *void on_newTree_clicked()* – обработка нажатия на кнопку создания нового дерева

4) *void on_openFile_clicked()* – обработка нажатия на кнопку выбора файла для считывания данных

Методы класса MainWindow:

1) *vector<int> checkStr()* – проверка строки из поля ввода на корректность и создание вектора с числами для заполнения дерева.

2) *Node* fillBdp(vector<int> arr)* – заполнение дерева данными из вектора целых чисел посредством вызова метода *insert* класса *Bintree*

vector<int> arr – вектор целых чисел для заполнения дерева

3) *Node* fillMas(BinTree* tree, string name, int count)* - одна из двух функций рекурсивного заполнения БДП при считывании с файла. Создается целочисленный массив для *count* элементов, затем в него считываются числа из файла, а после этого все значения из массива *x* с помощью метода *fillBdp* добавляются в дерево. Функция возвращает указатель на корень измененного дерева.

*Node *p* – указатель на корень дерева

string name – полный путь до файла

int count – количество чисел в строке

4) *Node* fillBdpFile(BinTree* tree, string name)* - одна из двух функций рекурсивного заполнения БДП при считывании с файла. Если файла с переданным именем не существует, то возвращается пустое дерево. Иначе в

файле посчитывается количество чисел в строке, и возвращается значение функции *fillBdpFile(Node* p, string name)*.

*Node *p* – указатель на корень дерева

string name – полный путь до файла

Функции отрисовки дерева:

1) ***int treePainter(QGraphicsScene *scene, Node* node, int w, int h, int wDelta, int hDelta, QPen &pen, QBrush &brush, QFont &font, int depth, int colour)*** – рекурсивный алгоритм обхода дерева и рисования узлов в заданном объекте.

2) ***QGraphicsScene *graphic(Node *tree, QGraphicsScene *scene, int depth)*** – рисование в объекте QGraphicsScene по заданному бинарному дереву.

4. ОПИСАНИЕ ИНТЕРФЕЙСА ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Для взаимодействия пользователя с программой был разработан графический интерфейс.

Добавлены две строки QLineEdit для ввода добавляемых и удаляемых элементов.

Кнопки:

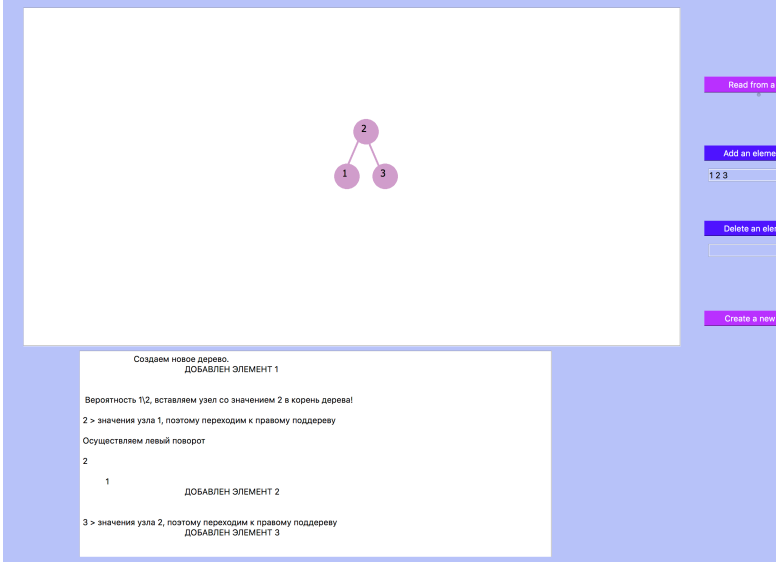
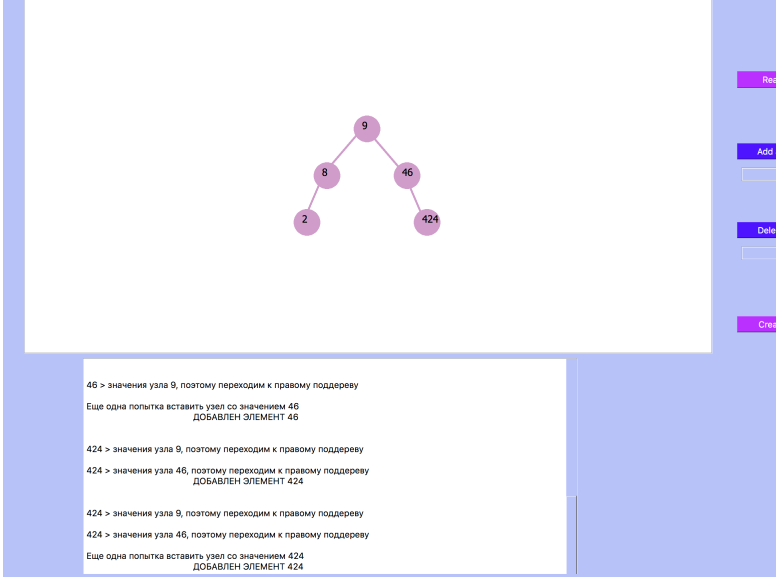
Read from a file – пользователь может выбрать файл для считывания данных

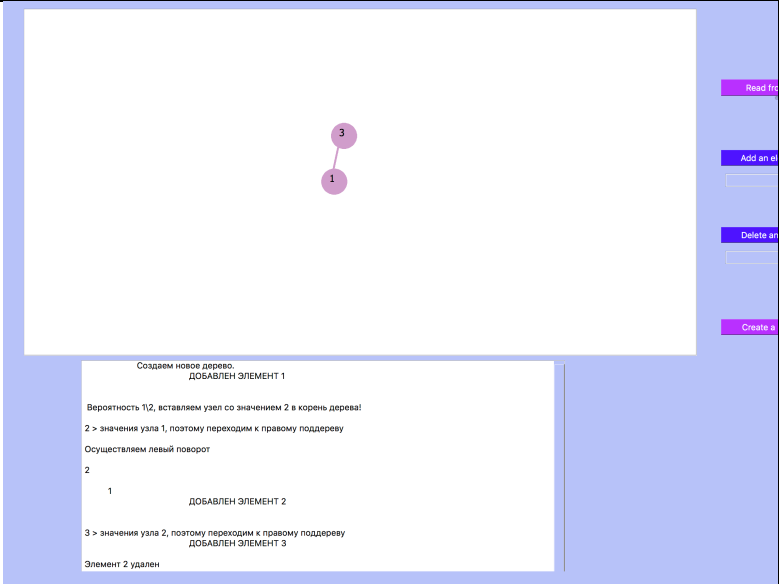
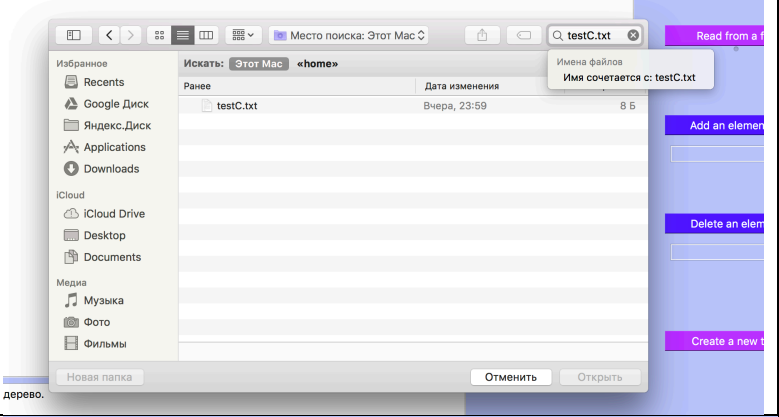
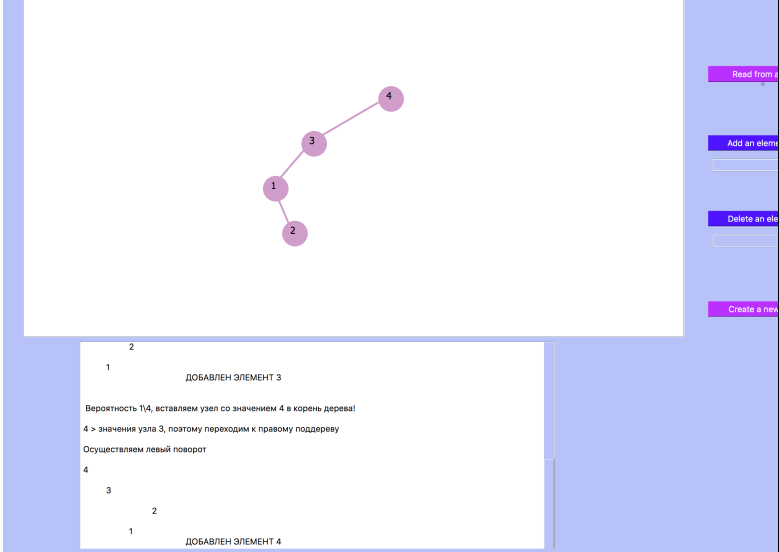
Add an element(s) – добавление в дерево введенных пользователем данных в QLineEdit

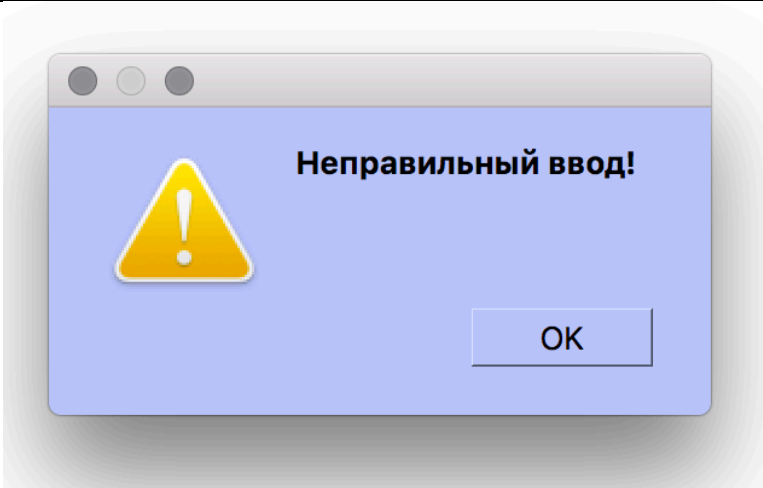
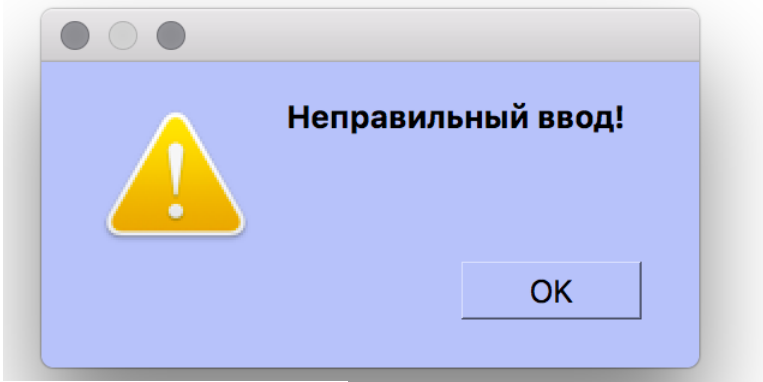
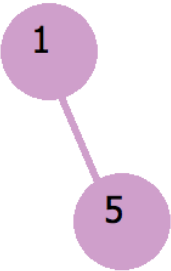
Delete an element – удаление элемента, введенного пользователем в QLineEdit

Create a new tree – удаление старого дерева и создание нового. Происходит очистка сцены.

5. ТЕСТИРОВАНИЕ

№	Входные данные	Результат	Комментарий
1	1 2 3		На скриншоте продемонстрировано создание дерева с элементами 1 2 3
2	2 8 9 46 424		На скриншоте продемонстрировано создание дерева с элементами 2 8 9 46 424

3	2 (удалить)		На скриншоте продемонстрировано удаление элемента 2 из теста №1
4	testC.txt		Открытие файла testC.txt для считывания данных
5	1 2 3 4		Дерево, построенное по данным из файла testC.txt

6	рва		Обработка некорректных данных
7	Дерево было: 1 Ввод: 5лыа	 	Обработка некорректных данных + считывания числа из некорректно введенной строки.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В результате выполнения курсовой работы была написана программа на языке программирования C++, реализующая случайное бинарное дерево поиска с рандомизацией. Реализованы функции добавления и удаления элементов дерева. Для наглядной демонстрации работы алгоритма был написан графический интерфейс в фреймворке Qt.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Рандомизированные деревья поиска // URL: <https://habr.com/ru/post/145388/> (дата обращения: 08.12.2020).

ПРИЛОЖЕНИЕ А

ИСХОДНЫЙ КОД ПРОГРАММЫ

Файл main.cpp

```
#include "mainwindow.h"

#include <QApplication>

int main(int argc, char *argv[])
{
    QApplication a(argc, argv);
    MainWindow w;
    w.show();
    return a.exec();
}
```

Файл mainwindow.h

```
#ifndef MAINWINDOW_H
#define MAINWINDOW_H
#include "node.h"
#include <QMainWindow>
#include <QMessageBox>
#include <QFileDialog>
#include <QTimer>

QT_BEGIN_NAMESPACE
namespace Ui { class MainWindow; }
QT_END_NAMESPACE

class MainWindow : public QMainWindow
{
    Q_OBJECT

public:
    MainWindow(QWidget *parent = nullptr);
    ~MainWindow();

private slots:
    void on_printTree_clicked();

    void on_deleteElement_clicked();

    void on_newTree_clicked();

    void on_openFile_clicked();

private:
    BinTree* tree;
    vector<int> checkStr();
    Node* fillBdp(vector<int> arr);
    Node* fillMas(BinTree* tree, string name, int count);
    Node* fillBdpFile(BinTree* tree, string name);
    QGraphicsScene* scene;
    Ui::MainWindow *ui;
};
#endif // MAINWINDOW_H
```

Файл node.h

```
#ifndef NODE_H
#define NODE_H
#include <iostream>
#include <vector>
#include <sstream>
#include <QGraphicsScene>
using namespace std;
#define COUNT 10

struct Node {
    int key;    // значение элемента узла
    int size;   // размер дерева с корнем в данном узле
    int amount; // количество попыток ввести элемент со значением данного
узла
    Node *left; // левое поддерево
    Node *right; // правое поддерево
    Node(int k) { key = k; size = 1; amount = 1; left = right = nullptr;
}
};

class BinTree{
public:
    Node* head;
    BinTree();
    ~BinTree();
    int find(Node *p, int k);
    int getSize(Node* p);
    int maxDepth(Node *p);
    void fixSize(Node* p);
    Node* rotateLeft(Node* p);
    Node* rotateRight(Node* p);
    Node* insert(Node* p, int k, string* str);
    Node* insertRoot(Node* p, int k, string* str);
    Node* getLeft();
    Node* getRight();
    Node* join(Node* p, Node* q);
    Node* remove(Node* p, int k, string* str);
    void print2DUtil(Node *root, int space, string* str);
    void recTreePrint(Node* p);
    void destroy(Node* p);
};
#endif // NODE_H
```

Файл drawTree.cpp

```
#include "node.h"
#include <QGraphicsTextItem>
#include <cmath>

int treePainter(QGraphicsScene *scene, Node* node, int w, int h, int
wDelta, int hDelta, QPen &pen, QBrush &brush, QFont &font, int depth, int
colour);

QGraphicsScene *graphic(Node *tree, QGraphicsScene *scene, int depth)
{
```

```

    if (!tree)
        return scene;
    scene->clear();
    QPen pen;
    QColor color;
    color.setRgb(220, 220, 220);
    pen.setColor(color);
    int color_c = 220;
    color.setRgb(220, 220, 220);
    QBrush brush (color);
    QFont font;
    font.setFamily("Tahoma");
    pen.setWidth(3);
    int wDeep = static_cast<int>(pow(2, depth));
    int hDelta = 70;
    int wDelta = 15;
    font.setPointSize(wDelta);
    int width = (wDelta*wDeep)/2;
    treePainter(scene, tree, width/2, hDelta, wDelta, hDelta, pen, brush,
font, wDeep, color_c);
    return scene;
}

int treePainter(QGraphicsScene *scene, Node *node, int w, int h, int
wDelta, int hDelta, QPen &pen, QBrush &brush, QFont &font, int depth, int
colour)
{
    if (node == nullptr)
        return 0;
    QString out;
    out.append(QString::number(node->key));
    QColor color(200, 162, 200);
    brush.setColor(color);
    pen.setColor(color);
    QGraphicsTextItem *textItem = new QGraphicsTextItem;
    if (node->left != nullptr)
        scene->addLine(w+wDelta/2, h+wDelta, w-(depth/2)*wDelta+wDelta/2,
h+hDelta+wDelta, pen);
    if (node->right != nullptr)
        scene->addLine(w+wDelta/2, h+wDelta, w+(depth/2)*wDelta+wDelta/2,
h+hDelta+wDelta, pen);
    textItem->setPos(w, h);
    textItem->setPlainText(out);
    textItem->setFont(font);
    scene->addEllipse(w-wDelta/2, h, wDelta*5/2, wDelta*5/2, pen, brush);

    scene->addItem(textItem);
    treePainter(scene, node->left, w-(depth/2)*wDelta, h+hDelta, wDelta,
hDelta, pen, brush, font, depth/2, colour - 30);
    treePainter(scene, node->right, w+(depth/2)*wDelta, h+hDelta, wDelta,
hDelta, pen, brush, font, depth/2, colour - 50);
    return 0;
}

```

Файл mainwindow.cpp

```

#include "mainwindow.h"
#include "ui_mainwindow.h"

```

```

#include <fstream>
#include <QDesktopWidget>
#include <QGraphicsScene>
#include <QValidator>
#include "drawTree.cpp"
#include <QThread>

MainWindow::MainWindow(QWidget *parent)
    : QMainWindow(parent)
    , ui(new Ui::MainWindow)
{
    ui->setupUi(this);
    scene = new QGraphicsScene();
    ui->graphicsView->setScene(scene);
    ui->deleteInput->setValidator (new QIntValidator (this));
    tree = new BinTree();
}

MainWindow::~MainWindow()
{
    delete ui;
}

Node* MainWindow::fillBdp(vector<int> arr){
    for(int val : arr) { //добавляем элементы из вектора в БДП
        string k = "";
        tree->head = tree->insert(tree->head, val, &k);
        k += "\t\tДОБАВЛЕН ЭЛЕМЕНТ " + std::to_string(val) + "\n";
        ui->result->append(QString::fromLocal8Bit(k.c_str()));
        int depth = tree->maxDepth(tree->head);
        scene = graphic(tree->head, scene, depth);
        QEventLoop loop;
        QTimer::singleShot(1700, &loop, SLOT(quit()));
        loop.exec();
    }
    return tree->head;
}

void MainWindow::on_printTree_clicked()
{
    scene->clear();
    vector<int> arr = checkStr();
    tree->head = fillBdp(arr);
    ui->inputTree->clear();
}

vector<int> MainWindow::checkStr(){
    QString data = ui->inputTree->text();
    string str = data.toUtf8().constData();
    istringstream ss(str);
    vector<int>arr; //вектор введенных чисел
    int x;
    while(ss >> x){
        arr.push_back(x);
        if(ss.peek() == ' ') //игнорируем пробелы
            ss.ignore();
    }
}

```

```

        if (!ss.eof())    //если были введены символы кроме цифер
        {
            QMessageBox::warning(this, "Error", "Неправильный ввод!");
        }
        return arr;
    }

void MainWindow::on_deleteElement_clicked()
{
    if (ui->deleteInput->text().isEmpty())
        return;
    QString data = ui->deleteInput->text();
    string str = data.toUtf8().constData();
    for (auto i: str)
    {
        if (!isdigit(i)){
            QMessageBox::warning(this, "Error", "Неправильный ввод!");
            return;
        }
    }
    int x = std::stoi(str);
    string k = "";
    tree->head = tree->remove(tree->head, x, &k);
    ui->deleteInput->clear();
    int depth = tree->maxDepth(tree->head);
    ui->result->append(QString::fromLocal8Bit(k.c_str()));
    scene = graphic(tree->head, scene, depth-1);
    if (!tree->head)
        scene->clear();
}

void MainWindow::on_newTree_clicked()
{
    scene->clear();
    delete tree;
    tree = new BinTree();
    ui->result->clear();
    ui->result->append(QString::fromLocal8Bit("\tСоздаем новое
дерево.));
}

void MainWindow::on_openFile_clicked()
{
    QString str = QFileDialog::getOpenFileName(nullptr, "Выберите файл
для открытия", "/home/user", "*.txt");
    if (str == nullptr)
        return;
    tree->head = fillBdpFile(tree,
str.toLocal8Bit().constData());
}

Node* MainWindow::fillMas(BinTree* tree, string name, int count){ //
заполнение БДП с файла
    ifstream in(name); //открываем файл
    if (!in.is_open()) {

```

```

        cout << "Файл не может быть открыт!\n";
        return tree->head;
    }

    int x[count];
    vector<int>arr;
    for (int i = 0; i < count - 1; i++){
        in >> x[i];
        arr.push_back(x[i]);
    }

    tree->head = fillBdp(arr);
    in.close(); //под конец закроем файла
    return tree->head;
}

Node* MainWindow::fillBdpFile(BinTree* tree, string name){ //подсчет
количества чисел в файле
    //Создаем файловый поток и связываем его с файлом
    ifstream in(name);
    if (!in.is_open()) {
        cout << "Файл не может быть открыт!\n";
        return tree->head;
    }

    int count = 0; // количество чисел в файле
    int temp; //Временная переменная

    while (!in.eof()) // пробегаем пока не встретим конец файла eof
    {
        in >> temp; //в пустоту считываем из файла числа
        count++; // увеличиваем счетчик количества чисел
    }

    in.close();
    return fillMas(tree, name, count);
}

```

Файл node.cpp

```

#include "node.h"

Node* BinTree::getLeft(){ //возвращает левое поддереву
    return head->left;
}

Node* BinTree::getRight(){ //возвращает правое поддереву
    return head->right;
}

BinTree::BinTree(){
    head = nullptr;
}

int BinTree::find(Node* p, int k) // поиск ключа k в дереве p
{
    if(!p)
        return false; // в пустом дереве можно не искать
    if( k == p->key ) {

```

```

        cout << "\n\033[31m Найден узел с совпадающим
значением!\033[0m\n";
        return p->amount;          //если нашли, возвращаем поле amount -
количество вхождений
    }
    if( k < p->key ) { //если меньше, ищем в левом поддереве
        cout << "\nЗначение искомого узла меньше " << p->key << ",
переходим к левому поддереву\n";
        return find(p->left, k);
    }
    else { //если больше, ищем в правом поддереве
        cout << "\nЗначение искомого узла больше " << p->key << ",
переходим к правому поддереву\n";
        return find(p->right, k);
    }
}

int BinTree::getSize(Node* p) // возвращает размер дерева
{
    return (p)? p->size : 0;
}

void BinTree::fixSize(Node* p) // установление корректного размера дерева
{
    p->size = getSize(p->left) + getSize(p->right) + 1; //размер =
размер левого поддерева + правого + 1
}

Node* BinTree::rotateLeft(Node* p) // левый поворот вокруг узла p
{
    if (!p || !p->right) //если узла нет, или правого поддерева, то
поворот не происходит
        return p;

    Node* q = p->right;
    p->right = q->left;
    q->left = p;
    q->size = p->size;
    fixSize(p);
    fixSize(q);
    return q;
}

Node* BinTree::rotateRight(Node* p) // правый поворот вокруг узла p
{
    if (!p || !p->left) //если узла нет, или левого поддерева, то
поворот не происходит
        return p;

    Node* q = p->left;
    p->left = q->right;
    q->right = p;
    q->size = p->size;
    fixSize(p);
    fixSize(q);
    return q;
}

```



```

Node* BinTree::insertRoot(Node* p, int k, string* str) // вставка нового
узла с ключом k в корень дерева p
{
    if(!p) {
        return new Node(k);
    }

    if( k < p->key ) // если значение k < значения узла, то
переходим в левое поддерево
    {
        *str += "\n" + std::to_string(k) + " < "
            + "значения узла " + std::to_string(p->key) + ", поэтому
переходим к левому поддереву\n";
        p->left = insertRoot(p->left, k, str);
        *str += "\nОсуществляем правый поворот\n";
        p = rotateRight(p); //осуществляем правый поворот
        print2DUtil(p, 0, str);
    }

    else if (k > p->key) // если значение k > значения узла, то
переходим в правое поддерево
    {
        *str += "\n" + std::to_string(k) + " > "
            + "значения узла " + std::to_string(p->key) + ", поэтому
переходим к правому поддереву\n";
        p->right = insertRoot(p->right, k, str);
        *str += "\nОсуществляем левый поворот\n";
        p = rotateLeft(p); //осуществляем левый поворот
        print2DUtil(p, 0, str);
    }
    return p;
}

Node* BinTree::insert(Node* p, int k, string* str) // рандомизированная
вставка нового узла с ключом k в дерево p
{
    if(!p){
        return new Node(k); //если корня дерева не существует, то
создаем его в конструкторе со значением k
    }

    if(k == p->key){//если узел с таким значением уже есть в дереве,
увеличиваем значение поля amount
        *str += "\nЕще одна попытка вставить узел со значением " +
std::to_string(k) + "\n";
        p->amount++;
        return p;
    }

    // *str += "\nВероятность элемента " + std::to_string(k) + " оказаться
в корне: " + std::to_string(r) + "/" + std::to_string(p->size+1) + "\n";
    if(rand() % (p->size+1) == 0) { // вставка в корень происходит с
вероятностью 1/(n+1),
        // где n - размер дерева до вставки
        *str += "\n Вероятность " + std::to_string(1) + "\\\" +
std::to_string(p->size+1) +

```

```

        ", вставляем узел со значением " + std::to_string(k) + "
в корень дерева!\n";
        return
            insertRoot(p, k, str);
    }

    if(p->key > k) { // иначе происходит обычная вставка в правое или
левое поддерево в зависимости от значения k
        *str += "\n" + std::to_string(k) + " < " + "значения узла "
            + std::to_string(p->key) + ", поэтому переходим к левому
поддереву\n";
        p->left = insert(p->left, k, str);
    }
    else {
        *str += "\n" + std::to_string(k) + " > " + "значения узла "
            + std::to_string(p->key) + ", поэтому переходим к правому
поддереву\n";
        p->right = insert(p->right, k, str);
    }
    fixSize(p); //регулируется размер дерева
    return p;
}

void BinTree::print2DUtil(Node *root, int space, string* str) //печать
лежащего 2D дерева
{
    if (!root)
        return;

    space += COUNT; //счетчик дистанции между уровнями
    print2DUtil(root->right, space, str); //обработка правого поддерева
    *str += "\n";
    for (int i = COUNT; i < space; i++)
        *str += " ";
    *str += std::to_string(root->key) + "\n"; //печать значения узла
    print2DUtil(root->left, space, str); //обработка левого поддерева
}

int BinTree::maxDepth(Node *p){
    if (!p)
        return 0;
    else{
        int lDepth = maxDepth(p->left);
        int rDepth = maxDepth(p->right);
        if (lDepth > rDepth)
            return(lDepth + 1);
        else return(rDepth + 1);
    }
}

Node* BinTree::join(Node* p, Node* q) // объединение двух деревьев
{
    if (!p) return q;
    if (!q) return p;
    if( rand()%(p->size+q->size) < p->size )
    {

```

```

        p->right = join(p->right,q);
        fixSize(p);
        return p;
    }
    else
    {
        q->left = join(p,q->left);
        fixSize(q);
        return q;
    }
}

Node* BinTree::remove(Node* p, int k, string* str) // удаление из дерева
p первого найденного узла с ключом k
{
    if(!p)
        return p;
    if( p->key == k )
    {
        *str += "Элемент " + std::to_string(k) + " удален\n";
        Node* q = join(p->left, p->right);
        delete p;
        return q;
    }
    else if( k < p->key ){
        *str += std::to_string(k) + " < " + "значения узла "
            + std::to_string(p->key) + ", поэтому переходим к левому
поддереву\n";
        p->left = remove(p->left,k, str);
    }
    else{
        *str += "\n" + std::to_string(k) + " > " + "значения узла "
            + std::to_string(p->key) + ", поэтому переходим к правому
поддереву\n";
        p->right = remove(p->right, k, str);
    }
    return p;
}

BinTree::~BinTree(){
    destroy(head);
}

void BinTree::destroy(Node* p)    //удаление дерева
{
    if(!p)
        return;
    destroy(p->left);
    destroy(p->right);
    delete p;
}

```

Файлmainwindow.ui

```

<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<ui version="4.0">
    <class>MainWindow</class>

```

```

<widget class="QMainWindow" name="MainWindow">
  <property name="geometry">
    <rect>
      <x>0</x>
      <y>0</y>
      <width>1283</width>
      <height>966</height>
    </rect>
  </property>
  <property name="windowTitle">
    <string>MainWindow</string>
  </property>
  <property name="autoFillBackground">
    <bool>>false</bool>
  </property>
  <property name="styleSheet">
    <string notr="true">background-color:rgb(185, 195, 246)</string>
  </property>
  <widget class="QWidget" name="centralwidget">
    <widget class="QGraphicsView" name="graphicsView">
      <property name="geometry">
        <rect>
          <x>32</x>
          <y>12</y>
          <width>1031</width>
          <height>531</height>
        </rect>
      </property>
      <property name="styleSheet">
        <string notr="true">background-color:rgb(255, 255, 255);</string>
      </property>
      <property name="verticalScrollBarPolicy">
        <enum>Qt::ScrollBarAsNeeded</enum>
      </property>
    </widget>
    <widget class="QTextBrowser" name="result">
      <property name="geometry">
        <rect>
          <x>120</x>
          <y>550</y>
          <width>741</width>
          <height>341</height>
        </rect>
      </property>
      <property name="styleSheet">
        <string notr="true">background-color:rgb(255, 255, 255)</string>
      </property>
    </widget>
    <widget class="QSplitter" name="splitter">
      <property name="geometry">
        <rect>
          <x>1100</x>
          <y>120</y>
          <width>171</width>
          <height>391</height>
        </rect>
      </property>
    </widget>
  </widget>

```

```

    <property name="orientation">
      <enum>Qt::Vertical</enum>
    </property>
    <widget class="QPushButton" name="openFile">
      <property name="styleSheet">
        <string notr="true">background-color:rgb(172, 70, 255);
color:white</string>
      </property>
      <property name="text">
        <string>Read from a file</string>
      </property>
    </widget>
    <widget class="QWidget" name="layoutWidget">
      <layout class="QVBoxLayout" name="verticalLayout">
        <item>
          <spacer name="verticalSpacer">
            <property name="orientation">
              <enum>Qt::Vertical</enum>
            </property>
            <property name="sizeHint" stdset="0">
              <size>
                <width>20</width>
                <height>80</height>
              </size>
            </property>
          </spacer>
        </item>
        <item>
          <widget class="QPushButton" name="printTree">
            <property name="styleSheet">
              <string notr="true">background-color:rgb(74, 48, 255);
color:white</string>
            </property>
            <property name="text">
              <string>Add an element(s)</string>
            </property>
          </widget>
        </item>
        <item>
          <widget class="QLineEdit" name="inputTree">
            <property name="cursorMoveStyle">
              <enum>Qt::LogicalMoveStyle</enum>
            </property>
          </widget>
        </item>
        <item>
          <spacer name="verticalSpacer_3">
            <property name="orientation">
              <enum>Qt::Vertical</enum>
            </property>
            <property name="sizeHint" stdset="0">
              <size>
                <width>20</width>
                <height>40</height>
              </size>
            </property>
          </spacer>
        </item>
      </layout>
    </widget>
  </property>
</object>

```

```

</item>
<item>
  <widget class="QPushButton" name="deleteElement">
    <property name="styleSheet">
      <string notr="true">background-color:rgb(74, 48, 255);
color:white</string>
    </property>
    <property name="text">
      <string>Delete an element</string>
    </property>
  </widget>
</item>
<item>
  <widget class="QLineEdit" name="deleteInput"/>
</item>
<item>
  <layout class="QVBoxLayout" name="verticalLayout_2"/>
</item>
<item>
  <spacer name="verticalSpacer_2">
    <property name="orientation">
      <enum>Qt::Vertical</enum>
    </property>
    <property name="sizeHint" stdset="0">
      <size>
        <width>20</width>
        <height>80</height>
      </size>
    </property>
  </spacer>
</item>
<item>
  <widget class="QPushButton" name="newTree">
    <property name="styleSheet">
      <string notr="true">background-color:rgb(172, 70, 255);
color:white</string>
    </property>
    <property name="text">
      <string>Create a new tree</string>
    </property>
  </widget>
</item>
</layout>
</widget>
</widget>
<widget class="QMenuBar" name="menubar">
  <property name="geometry">
    <rect>
      <x>0</x>
      <y>0</y>
      <width>1283</width>
      <height>22</height>
    </rect>
  </property>
</widget>
<widget class="QStatusBar" name="statusbar"/>

```

```
</widget>  
<resources/>  
<connections/>  
</ui>
```