

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

ОТЧЕТ
по лабораторной работе №3
по дисциплине «Алгоритмы и структуры данных»
Тема: Деревья

Студент гр. 9382

Докукин В.М.

Преподаватель

Фирсов М.А.

Санкт-Петербург

2020

Цель работы.

Изучить такую структуру данных, как дерево, её разновидности, а также область применения и методы работы с ней.

Основные теоретические положения.

Дерево — одна из наиболее широко распространённых структур данных, эмулирующая древовидную структуру в виде набора связанных узлов. Является связным графом, не содержащим циклы. Дерево может быть реализовано как при помощи связного списка(когда каждый узел содержит указатель на левого и правого сыновей), так и на базе вектора(т.е. массива; в этом случае узел хранит внутри себя индексы левого и правого сыновей).

Задание.

19в. Бинарное дерево называется идеально сбалансированным, если для каждой его вершины количества вершин в левом и правом поддереве различаются не более чем на 1. Бинарное дерево называется АВЛ-деревом, если для каждой его вершины высоты её двух поддеревьев различаются не более чем на 1. Для заданного бинарного дерева определить, является ли оно идеально сбалансированным и является ли оно АВЛ-деревом.

Ход работы.

1. Были написаны 2 класса, составляющие основу структуры дерева: класс Node – узел дерева, содержащий индексы сыновей и родителя, а также ключ key, и класс BinTree, хранящий вектор(массив) nodes элементов Node, высоту дерева height и реализующий некоторые операции над деревом.

2. Для работы с деревом определены следующие функции:

1) int count(BinTree* b, int i = 0) – для заданного дерева b подсчитывает количество сыновей у узла с индексом i. Алгоритм подсчёта реализован рекурсивно.

2) `int height(BinTree* b, int i = 0)` – для заданного дерева `b` подсчитывает высоту узла с индексом `i`. Алгоритм подсчёта реализован рекурсивно.

3) `bool isBalanced(BinTree* b, int i = 0)` – определяет, является ли заданное бинарное дерево идеально сбалансированным. Алгоритм работы функции таков: для каждого узла, начиная с узла с индексом `i`, проверяется, удовлетворяют ли условию сбалансированности его сыновья и он сам. Таким образом, дерево обходится по правилу ЛПК.

4) `bool isAVL(BinTree* b, int i = 0)` – определяет, является ли заданное дерево АВЛ-деревом. Алгоритм работы схож с алгоритмом работы функции `isBalanced()`, отличие лишь в проверяемом условии (проверяется разность высот, а не количества сыновей).

3. Написана функция `func()`, в которую вынесен код пользовательского интерфейса из `main()`. В ней осуществляется выбор режима ввода и ручной ввод дерева.

4. Определена функция `process()`, в которой происходит создание дерева и работа с ним, а также вывод результата.

5. В функции `main()` расположен блок `try-catch`, внутри которого вызывается функция `func()`.

Пример работы программы.

Входные данные	Выходные данные
1234567	The tree you've inserted: 1 2 3 4 5 6 7 4 node height: 0 5 node height: 0 2 node height: 1 6 node height: 0 7 node height: 0 3 node height: 1 1 node height: 2 Tree height: 3 4 node children count: 0 5 node children count: 0 2 node children count: 2 6 node children count: 0 7 node children count: 0 3 node children count: 2 4 node children count: 0

	5 node children count: 0 6 node children count: 0 7 node children count: 0 This tree is a balanced tree. 4 node height: 0 5 node height: 0 2 node height: 1 6 node height: 0 7 node height: 0 3 node height: 1 4 node height: 0 5 node height: 0 6 node height: 0 7 node height: 0 This tree is an AVL-tree.
--	--

Тестирование.

Результаты тестирования представлены в таблице ниже.

№ теста	Входные данные	Выходные данные	Комментарий
1	#12	The tree you've inserted: # 1 2 Incorrect tree format.	Проверка на обработку «неправильных» деревьев.
2	jfpdglvc#####nsx#####qu##	The tree you've inserted: j f p d g l v c # # # # n s x # # # # # # # # # # q u # # <i>//промежуточная информация об узлах</i> Tree height: 5 <i>//промежуточная информация об узлах</i> This tree isn't a balanced tree. <i>//промежуточная информация об узлах</i> This tree is an AVL-tree.	Пример АВЛ-дерева, не являющегося сбалансированным.
3	a#b##cd	The tree you've inserted: a # b # # c d c node height: 0 d node height: 0 b node height: 1 a node height: 2 Tree height: 3 c node children count: 0 d node children count: 0 b node children count: 2 c node children count: 0	Пример дерева, не являющегося ни АВЛ-деревом, ни сбалансированным.

		d node children count: 0 This tree isn't a balanced tree. c node height: 0 d node height: 0 b node height: 1 c node height: 0 d node height: 0 This tree isn't an AVL-tree.	
--	--	--	--

Выводы.

В результате выполнения лабораторной работы:

1. Была изучена такая структура данных, как дерево; были изучены методы работы с ней, область применения и разновидности.
2. Написана программа, решающая поставленную задачу.
3. Написана серия тестов, позволяющих качественно оценить работу программы (тесты находятся в файле tests.txt).

Код программы размещён в Приложении 1.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

ИСХОДНЫЙ КОД ПРОГРАММЫ

Имя файла: main.cpp

```
#include <iostream>
#include <string>
#include <cmath>
#include <fstream>

class Node{
public:
    int iParent;
    int iLeft;
    int iRight;
    bool isVisited;
    char key;
    Node(){
        this->iLeft = -1;
        this->iRight = -1;
        this->key = '#';
    }
};

class BinTree{
public:
    Node* nodes;
    int height;
    bool isNull(){
        return ( nodes->key == '#' );
    }
    void print(){
        for(int i = 0; i < std::pow(2, height) - 1; i++){
            std::cout<<nodes[i].key<<" ";
        }
        std::cout<<'\n';
    }
    void expand(){
        Node* tmp = new Node[(int)(std::pow(2, this->height
+ 1) - 1)];
        for (int i = 0; i < std::pow(2, this->height) - 1;
i++){
            tmp[i].key = this->nodes[i].key;
            (tmp+i)->iLeft = 2*i + 1;
            (tmp+i)->iRight = 2*i + 2;
        }
    }
};
```

```

        delete[] nodes;
        this->nodes = tmp;
        this->height++;
    }
    BinTree(std::string keys){
        int height = 0;
        while (std::pow(2, height) - 1 < keys.length()){
            height++;
        }
        Node* tmp = new Node[(int)(std::pow(2, height) -
1)];
        for (int i = 0; i < std::pow(2, height) - 1; i++){
            if (i < keys.length()){
                if (isspace(keys[i])) tmp[i].key = '#';
                else tmp[i].key = keys[i];
            }
            (tmp+i)->iLeft = 2*i + 1;
            (tmp+i)->iRight = 2*i + 2;
        }
        this->nodes = tmp;
        this->height = height;
    }
    bool isCorrectTree(){
        for (int i = 0; i < std::pow(2, this->height - 1) -
1; i++){
            if (this->nodes[i].key == '#' && (this->nodes[2*i
+ 1].key != '#' || this->nodes[2*i + 2].key != '#')) return false;
        }
        return true;
    }
};

int count(BinTree* b, int i = 0){
    int c = 0;
    int iLeft = b->nodes[i].iLeft;
    int iRight = b->nodes[i].iRight;
    if ((iLeft >= pow(2, b->height) - 1) || (iRight >= pow(2, b-
>height) - 1)) b->expand();
    if (b->nodes[i].key == '#') return 0;
    else{
        if (b->nodes[iLeft].key != '#') c = c + count(b, b-
>nodes[i].iLeft);
        if (b->nodes[iRight].key != '#') c = c + count(b, b-
>nodes[i].iRight);
        std::cout<<b->nodes[i].key<<" node children count:
"<<c<<"\n";
        return c + 1;
    }
}

int height(BinTree* b, int i = 0){
    int h1 = 0, h2 = 0;
    int iLeft = b->nodes[i].iLeft;

```

```

        int iRight = b->nodes[i].iRight;
        if ((iLeft >= pow(2, b->height) - 1) || (iRight >= pow(2, b->
height) - 1)) b->expand();
        if (b->nodes[i].key == '#') return 0;
        else{
            if (b->nodes[iLeft].key != '#') h1 = height(b, b->
nodes[i].iLeft);
            if (b->nodes[iRight].key != '#') h2 = height(b, b->
nodes[i].iRight);
            std::cout<<b->nodes[i].key<<" node height: "<<std::max(h1,
h2)<<'\n';
            return std::max(h1, h2) + 1;
        }
    }

bool isBalanced(BinTree* b, int i = 0){
    int iLeft = b->nodes[i].iLeft;
    int iRight = b->nodes[i].iRight;
    int cleft = 0, cright = 0;
    if (b->nodes[iLeft].key == '#' && b->nodes[iRight].key == '#')
return true;
    if (b->nodes[iLeft].key != '#') cleft = count(b, iLeft);
    if (b->nodes[iRight].key != '#') cright = count(b, iRight);
    return isBalanced(b, iLeft) && isBalanced(b, iRight) &&
(std::abs(cleft - cright) < 2);
}

bool isAVL(BinTree* b, int i = 0){
    int iLeft = b->nodes[i].iLeft;
    int iRight = b->nodes[i].iRight;
    int hleft = 0, hright = 0;
    if (b->nodes[iLeft].key == '#' && b->nodes[iRight].key == '#')
return true;
    if (b->nodes[iLeft].key != '#') hleft = height(b, iLeft);
    if (b->nodes[iRight].key != '#') hright = height(b, iRight);
    return isAVL(b, iLeft) && isAVL(b, iRight) && (std::abs(hleft
- hright) < 2);
}

int process(std::string str){
    BinTree b(str);
    std::cout<<"The tree you've inserted:\n";
    b.print();

    if (!b.isCorrectTree()){
        std::cout<<"Incorrect tree format.\n";
        std::cout<<"-----\n";
        return 1;
    }

    std::cout<<"Tree height: "<<height(&b)<<'\n';
    bool tmp = isBalanced(&b);
    if (tmp == 1) std::cout<<"This tree is a balanced tree.\n";
    else std::cout<<"This tree isn't a balanced tree.\n";
}

```



```

    tmp = isAVL(&b);
    if (tmp == 1) std::cout<<"This tree is an AVL-tree.\n";
    else std::cout<<"This tree isn't an AVL-tree.\n";
    std::cout<<"-----\n";
    return 0;
}

int func(){
    int a;
    std::string str;

    std::cout<<"Choose input option (0 - file input, 1 - console
input):\n";
    std::cin>>a;
    if(a){
        std::cin>>str;
        if (str.empty()) str = "#";
        process(str);
        return 0;
    }

    std::ifstream f("tests.txt");
    if(!f){
        std::cout<<"Couldn't open file!\n";
        return 1;
    }
    int testn = 1;
    while(!f.eof()){
        std::cout<<"Test #"<<testn<<' \n';
        f>>str;
        if (str.empty()) str = "#";
        else process(str);
        testn++;
    }
    return 0;
}

int main(){
    try{
        func();
    }
    catch(...){}
    return 0;
}

```