



HUST

ĐẠI HỌC BÁCH KHOA HÀ NỘI
HANOI UNIVERSITY OF SCIENCE AND TECHNOLOGY

ONE LOVE. ONE FUTURE.





**ĐẠI HỌC
BÁCH KHOA HÀ NỘI**
HANOI UNIVERSITY
OF SCIENCE AND TECHNOLOGY

C BASIC

CÂY TÌM KIẾM

ONE LOVE. ONE FUTURE.

NỘI DUNG

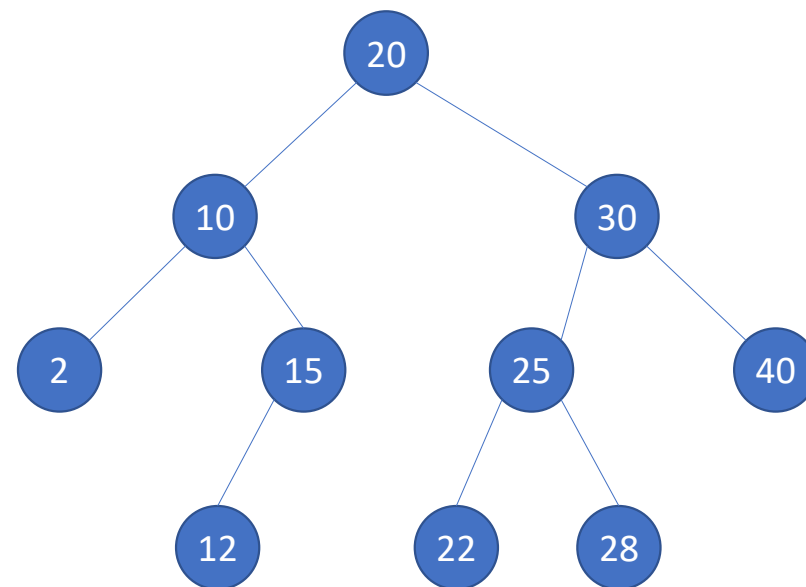
- Cây nhị phân tìm kiếm
- Bài tập thao tác thêm khóa vào cây nhị phân tìm kiếm (P.06.14.01)
- Bài tập thao tác thêm, loại bỏ khóa khỏi cây nhị phân tìm kiếm (P.06.14.02)
- Bài tập dựng cây nhị phân tìm kiếm dựa vào dãy khóa duyệt theo thứ tự trước (P.06.14.03)



CÂY NHỊ PHÂN TÌM KIẾM

- Cây nhị phân tìm kiếm
 - Khóa của mỗi nút lớn hơn khóa tất cả các nút của cây con trái và nhỏ hơn khóa tất cả các nút của cây con phải
- Cấu trúc dữ liệu mỗi nút

```
struct Node {  
    key // khóa của nút  
    leftChild // con trỏ/tham chiếu đến nút con trái  
    rightChild //con trỏ/tham chiếu đến nút con phải  
}
```



CÂY NHỊ PHÂN TÌM KIẾM

- Tìm kiếm một khóa k trên cây nhị phân tìm kiếm
 - Nếu k bằng khóa của nút gốc thì trả về con trỏ đến nút gốc
 - Nếu k lớn hơn khóa của nút gốc thì tìm kiếm khóa k trên cây con phải (đệ quy)
 - Nếu k nhỏ hơn khóa của nút gốc thì tìm kiếm khóa k trên cây con trái (đệ quy)

```
Find(r, k) {  
    if r = NULL then return NULL;  
    if r.key = k then return r;  
    if r.key < k then  
        return Find(r.rightChild, k);  
    else  
        return Find(r.leftChild, k);  
}
```



CÂY NHỊ PHÂN TÌM KIẾM

- Thêm một khóa k vào cây nhị phân tìm kiếm
 - Nếu cây là rỗng thì ta tạo mới nút có khóa bằng k và trả về con trỏ/tham chiếu đến nút mới tạo này
 - Nếu k bằng khóa của nút gốc thì trả về con trỏ đến nút gốc (khóa tồn tại thì không thêm nữa)
 - Nếu k lớn hơn khóa của nút gốc thì thêm khóa k vào cây con phải (đệ quy)
 - Nếu k nhỏ hơn khóa của nút gốc thì thêm khóa k vào cây con trái (đệ quy)

```
Insert(r, k) {  
    if r = NULL then return Node(k);  
    if r.key = k then return r;  
    if r.key < k then  
        r.rightChild = Insert(r.rightChild, k);  
    else  
        r.leftChild = Insert(r.leftChild, k);  
    return r;  
}
```



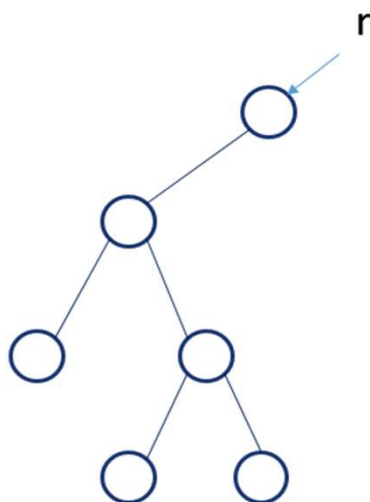
CÂY NHỊ PHÂN TÌM KIẾM

- Loại bỏ một nút có khóa bằng k khỏi cây nhị phân tìm kiếm
 - Nếu cây là rỗng thì ta trả về con trỏ NULL
 - Nếu k lớn hơn khóa của nút gốc thì thực hiện loại bỏ nút có khóa bằng k trên cây con phải (đệ quy)
 - Nếu k nhỏ hơn khóa của nút gốc thì thực hiện loại bỏ nút có khóa bằng k trên cây con trái (đệ quy)
 - Nếu k bằng khóa của nút gốc
 - Tìm nút có khóa lớn nhất trên cây con trái hoặc nút có khóa nhỏ nhất trên cây con phải để thay thế vào nút gốc

```
Remove(r, k) {  
    if r = NULL then return NULL;  
    if r.key = k then  
        return RemoveRoot(r);  
    if r.key < k then  
        r.rightChild = Remove(r.rightChild, k);  
    else  
        r.leftChild = Remove(r.leftChild, k);  
    return r;  
}
```


CÂY NHỊ PHÂN TÌM KIẾM

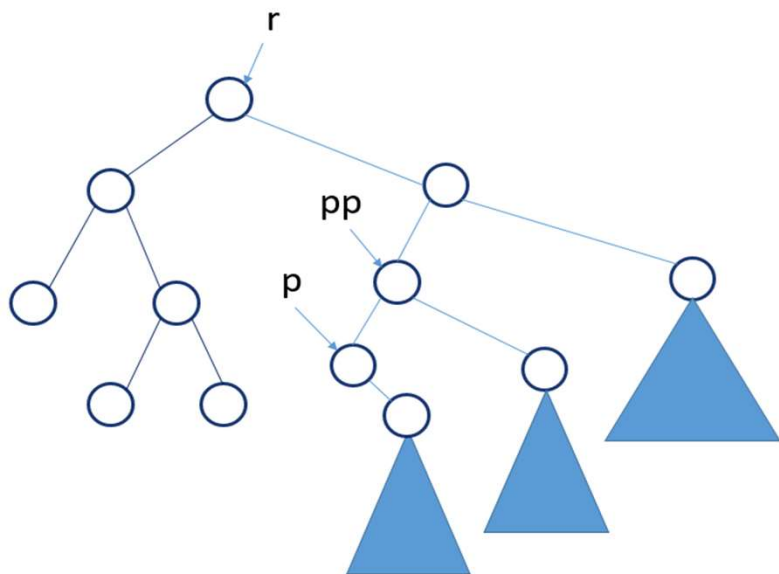
- Loại bỏ một nút gốc của một cây nhị phân tìm kiếm
 - Nếu nút gốc không có con phải thì trả về con trỏ/tham chiếu đến nút con trái



```
RemoveRoot(r) {  
    if r = NULL then return NULL;  
    tmp = r;  
    if r.rightChild = NULL then {  
        r = r.leftChild; free(tmp); return r;  
    }  
    p = r.rightChild; pp = r;  
    if p.leftChild = NULL then {  
        r.key = p.key; tmp = p; r.rightChild = p.rightChild;  
        free(tmp); return r;  
    }  
    while p.leftChild != NULL do { pp = p; p = p.leftChild; }  
    pp.leftChild = p.rightChild; r.key = p.key; free(p);  
    return r;  
}
```

CÂY NHỊ PHÂN TÌM KIẾM

- Loại bỏ một nút gốc của một cây nhị phân tìm kiếm
 - Nếu nút gốc có nút con phải thì tìm nút có khóa nhỏ nhất của cây con phải để thay thế nút gốc



```
RemoveRoot(r) {
    if r = NULL then return NULL;
    tmp = r;
    if r.rightChild = NULL then {
        r = r.leftChild; free(tmp); return r;
    }
    p = r.rightChild; pp = r;
    if p.leftChild = NULL then {
        r.key = p.key; tmp = p; r.rightChild = p.rightChild;
        free(tmp); return r;
    }
    while p.leftChild != NULL do { pp = p; p = p.leftChild; }
    pp.leftChild = p.rightChild; r.key = p.key; free(p);
    return r;
}
```

BÀI TẬP THAO TÁC THÊM KHÓA VÀO CÂY NHỊ PHÂN TÌM KIẾM

- Cho một cây nhị phân tìm kiếm T (bắt đầu từ cây rỗng). Thực hiện 1 dãy các thao tác thêm khóa vào T và duyệt theo thứ tự trước, thứ tự sau trên T
 - insert k: thêm nút có khóa bằng k vào T (nếu nút có khóa k chưa tồn tại)
 - preorder: in dãy khóa được thăm bằng duyệt theo thứ tự trước trên T (sau mỗi khóa ghi ra 1 ký tự SPACE)
 - postorder: in dãy khóa được thăm bằng duyệt theo thứ tự sau trên T (sau mỗi khóa ghi ra 1 ký tự SPACE)
- Dữ liệu
 - Mỗi dòng chứa thông tin về 1 thao tác thuộc 1 trong 3 dạng trên
 - Dữ liệu vào kết thúc bởi dòng chứa #
- Kết quả
 - Ghi ra trên mỗi dòng, kết quả của 1 thao tác preorder và postorder gặp ở đầu vào

stdin	stdout
insert 5	5 2 1 9
insert 9	1 3 2 8 9 5
insert 2	
insert 1	
preorder	
insert 8	
insert 5	
insert 3	
postorder	
#	



BÀI TẬP THAO TÁC THÊM KHÓA VÀO CÂY NHỊ PHÂN TÌM KIẾM - MÃ

- Thuật toán
 - Mỗi bước lặp, đọc thông tin về 1 thao tác ở đầu vào và thực hiện thao tác chèn hoặc duyệt cây tương ứng.

```
Run() {  
    root = NULL;  
    while true do {  
        cmd = read a string from stdin;  
        if cmd = "#" then break;  
        if cmd = "insert" then {  
            k = read an integer from stdin;  
            root = Insert(root, k);  
        }else if cmd = "preorder" then  
            PreOrder(root);  
        else if cmd = "postorder" then  
            PostOrder(root);  
        }  
    }  
}
```



BÀI TẬP THAO TÁC THÊM KHÓA VÀO CÂY NHỊ PHÂN TÌM KIẾM - C++

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <string.h>
typedef struct Node{
    int key;
    struct Node* leftChild;
    struct Node* rightChild;
}Node;
Node* root;
Node* makeNode(int k){
    Node* p = (Node*)malloc(sizeof(Node));
    p->key = k; p->leftChild = NULL;
    p->rightChild = NULL;
    return p;
}
```

```
Node* insert(Node* r, int k){
    if(r == NULL) r = makeNode(k);
    else if(r->key > k)
        r->leftChild = insert(r->leftChild, k);
    else if(r->key < k)
        r->rightChild = insert(r->rightChild, k);
    return r;
}
```



BÀI TẬP THAO TÁC THÊM KHÓA VÀO CÂY NHỊ PHÂN TÌM KIẾM - CODE

```
void preOrder(Node* r){
    if(r == NULL) return;
    printf("%d ",r->key);
    preOrder(r->leftChild);
    preOrder(r->rightChild);
}

void postOrder(Node*r){
    if(r == NULL) return;
    postOrder(r->leftChild);
    postOrder(r->rightChild);
    printf("%d ",r->key);
}
```

```
int main(){
    root = NULL;
    while(1){
        char cmd[256];
        scanf("%s",cmd);
        if(strcmp(cmd,"#") == 0) break;
        else if(strcmp(cmd,"insert") == 0){
            int k; scanf("%d",&k); root = insert(root,k);
        }else if(strcmp(cmd,"preorder")==0){
            preOrder(root); printf("\n");
        }else if(strcmp(cmd,"postorder")==0){
            postOrder(root); printf("\n");
        }
    }
    return 0;
}
```



BÀI TẬP THAO TÁC THÊM, LOẠI BỎ KHÓA VÀO CÂY NHỊ PHÂN TÌM KIẾM (ĐOÁN 14-02)

- Cho một cây nhị phân tìm kiếm T (bắt đầu từ cây rỗng). Thực hiện 1 dãy các thao tác thêm, loại bỏ khóa khỏi T và duyệt theo thứ tự trước, thứ tự sau trên T
 - insert k : thêm nút có khóa bằng k vào T (nếu nút có khóa k chưa tồn tại)
 - remove k : loại bỏ nút có khóa bằng k khỏi T
 - preorder: in dãy khóa được thăm bằng duyệt theo thứ tự trước trên T (sau mỗi khóa ghi ra 1 ký tự SPACE)
 - postorder: in dãy khóa được thăm bằng duyệt theo thứ tự sau trên T (sau mỗi khóa ghi ra 1 ký tự SPACE)
- Dữ liệu
 - Mỗi dòng chứa thông tin về 1 thao tác thuộc 1 trong 3 dạng trên
 - Dữ liệu vào kết thúc bởi dòng chứa #
- Kết quả
 - Ghi ra trên mỗi dòng, kết quả của 1 thao tác preorder và postorder gặp ở đầu vào

stdin	stdout
insert 5	5 2 1 9
insert 9	1 3 2 8 9 5
insert 2	
insert 1	
preorder	
insert 8	
insert 5	
insert 3	
postorder	
#	



BÀI TẬP THAO TÁC THÊM, LOẠI BỎ KHÓA VÀO CÂY NHỊ PHÂN TÌM KIẾM MÃ CHÌA

- Thuật toán
 - Mỗi bước lặp, đọc thông tin về 1 thao tác ở đầu vào và thực hiện thao tác chèn, loại bỏ hoặc duyệt cây tương ứng.

```
Run() {  
    root = NULL;  
    while true do {  
        cmd = read a string from stdin;  
        if cmd = "#" then break;  
        if cmd = "insert" then {  
            k = read an integer from stdin;  
            root = Insert(root, k);  
        } else if cmd = "remove" then {  
            k = read an integer from stdin;  
            root = Remove(root,k);  
        } else if cmd = "preorder" then  
            PreOrder(root);  
        else if cmd = "postorder" then  
            PostOrder(root);  
    }  
}
```



BÀI TẬP THAO TÁC THÊM, LOẠI BỎ KHÓA VÀO CÂY NHỊ PHÂN TÌM KIẾM CÓ ĐÓNG

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <string.h>
typedef struct Node{
    int key;
    struct Node* leftChild;
    struct Node* rightChild;
}Node;
Node* root;
Node* makeNode(int k){
    Node* p = (Node*)malloc(sizeof(Node));
    p->key = k; p->leftChild = NULL;
    p->rightChild = NULL;
    return p;
}
```

```
Node* insert(Node* r, int k){
    if(r == NULL) r = makeNode(k);
    else if(r->key > k)
        r->leftChild = insert(r->leftChild, k);
    else if(r->key < k)
        r->rightChild = insert(r->rightChild, k);
    return r;
}
```



BÀI TẬP THAO TÁC THÊM, LOẠI BỎ KHÓA VÀO CÂY NHỊ PHÂN TÌM KIẾM

```
Node* removeRoot(Node* r){
    if(r == NULL) return NULL;
    if(r->rightChild == NULL){
        Node* tmp = r;
        r = r->leftChild; free(tmp); return r;
    }
    Node* p = r->rightChild; Node* pp = r;
    if(p->leftChild == NULL){
        r->key = p->key; Node* tmp = p;
        r->rightChild = p->rightChild;
        free(tmp); return r;
    }
    while(p->leftChild != NULL){ pp = p; p = p->leftChild; }
    pp->leftChild = p->rightChild; r->key = p->key; free(p);
    return r;
}
```

```
Node* removeNode(Node* r, int k){
    if(r == NULL) return NULL;
    if(r->key == k)
        return removeRoot(r);
    else if(r->key < k)
        r->rightChild = removeNode(r->rightChild,k);
    else
        r->leftChild = removeNode(r->leftChild,k);
    return r;
}
```



BÀI TẬP THAO TÁC THÊM, LOẠI BỎ KHÓA VÀO CÂY NHỊ PHÂN TÌM KIẾM CÓ ĐÓNG

```
void preOrder(Node* r){
    if(r == NULL) return;
    printf("%d ",r->key);
    preOrder(r->leftChild);
    preOrder(r->rightChild);
}

void postOrder(Node*r){
    if(r == NULL) return;
    postOrder(r->leftChild);
    postOrder(r->rightChild);
    printf("%d ",r->key);
}
```

```
int main(){
    root = NULL;
    while(1){
        char cmd[256];
        scanf("%s",cmd);
        if(strcmp(cmd,"#") == 0) break;
        else if(strcmp(cmd,"insert") == 0){
            int k; scanf("%d",&k); root = insert(root,k);
        }else if(strcmp(cmd,"remove")==0){
            int k; scanf("%d",&k); root = removeNode(root,k);
        }else if(strcmp(cmd,"preorder")==0){ preOrder(root); printf("\n");}
        else if(strcmp(cmd,"postorder")==0){ postOrder(root); printf("\n");}
    }
    return 0;
}
```



BÀI TẬP DỰNG CÂY NHỊ PHÂN TÌM KIẾM TỪ DÃY DUYỆT THỨ TỰ

TRƯỚC (ĐOẠN 1-10)

- Cho một cây nhị phân tìm kiếm T , mỗi nút có khóa là 1 số nguyên dương. Biết dãy khóa của các nút được thăm bằng phép duyệt T theo thứ tự trước là k_1, k_2, \dots, k_n . Hãy tìm dãy khóa của các nút được thăm bằng duyệt T theo thứ tự sau.
- Dữ liệu
 - Dòng 1 chứa số nguyên dương n ($1 \leq n \leq 50000$)
 - Dòng 2 chứa dãy k_1, k_2, \dots, k_n ($1 \leq k_i \leq 1000000$)
- Kết quả
 - Ghi ra dãy khóa các nút được thăm bằng phép duyệt T theo thứ tự sau, hoặc ghi ra NULL nếu T không tồn tại

stdin	stdout
11 10 5 2 3 8 7 9 20 15 18 40	3 2 7 9 8 5 18 15 40 20 10

stdin	stdout
11 10 5 2 3 8 7 9 20 15 18 4	NULL

BÀI TẬP DỰNG CÂY NHỊ PHÂN TÌM KIẾM TỪ DÃY DUYỆT THỨ TỰ TRƯỚC MÃ CHIA

- Thuật toán dựng cây T dựa vào dãy khóa duyệt theo thứ tự trước
 - Nút gốc có khóa là k_1
 - Tìm chỉ số i sao cho k_1 lớn hơn k_2, k_3, \dots, k_i và k_1 nhỏ hơn $k_{i+1}, k_{i+2}, \dots, k_n$
 - Nếu không tồn tại chỉ số i như vậy thì T không tồn tại
 - Ngược lại, ta dựng cây T theo nguyên tắc:
 - Tạo nút gốc với khóa k_1
 - Tạo cây con trái với dãy khóa k_2, k_3, \dots, k_i và cây con phải với dãy khóa $k_{i+1}, k_{i+2}, \dots, k_n$

```
BuildBST(k[1..n], L, R){
    if L > R then return NULL;
    r = Node(k[L]); // tạo nút gốc
    i = L + 1;
    while i <= R and a[i] < a[L] do { i = i + 1; }
    i = i - 1;
    for j = i+1 to R do
        if a[j] < a[L] then {
            ok = False; // biến tổng thể
            return NULL; // T không tồn tại
        }
    r.leftChild = BuildBST(k[1..n], 2, i);
    r.rightChild = BuildBST(k[1..n], i+1, R);
    return r;
}
```



BÀI TẬP DỰNG CÂY NHỊ PHÂN TÌM KIẾM TỪ DÃY DUYỆT THỨ TỰ

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#define N 100001
int n;
int a[N];
int ok = 1;
typedef struct Node{
    int id;
    struct Node* leftChild;
    struct Node* rightChild;
}Node;
Node* makeNode(int id){
    Node* p = (Node*)malloc(sizeof(Node));
    p->id = id; p->leftChild = NULL;
    p->rightChild = NULL; return p;
}
```

```
Node* build(int start, int end){
    if(start > end) return NULL;
    if(start == end){ return makeNode(a[start]); }
    Node* r = makeNode(a[start]);
    int i = start + 1;
    while(i <= end && a[i] < a[start]) i++;
    for(int j = i; j <= end; j++)
        if(a[j] < a[start]){ ok = 0; break; }

    r->leftChild = build(start+1,i-1);
    r->rightChild = build(i,end);
    return r;
}
```


BÀI TẬP DỰNG CÂY NHỊ PHÂN TÌM KIẾM TỪ DÃY DUYỆT THỨ TỰ

TRƯỚC CODE

```
void postOrder(Node* r){
    if(r == NULL) return;
    postOrder(r->leftChild);
    postOrder(r->rightChild);
    printf("%d ",r->id);
}
```

```
int main(){
    scanf("%d",&n);
    for(int i = 1; i <= n; i++) scanf("%d",&a[i]);
    ok = 1;
    Node* root = build(1,n);
    if(ok == 0){
        printf("NULL"); return;
    }
    postOrder(root); printf("\n");
    return 0;
}
```



The logo graphic for HUST (Ho Chi Minh University of Science) features a dark blue square background. In the center, the word "HUST" is written in a bold, white, sans-serif font. Surrounding the text is a circular pattern of red dots of varying sizes, creating a halftone or dot-matrix effect that forms a ring around the central text.

HUST

 hust.edu.vn  fb.com/dhbkhn

THANK YOU !