

Übung 1

Position	0	1	2	3	4	5	6	7
Pattern	a	b	b	a	b	b	a	a
Tabelle	-1	0	0	-1	0	0	-1	4

Position	0	1	2	3	4	5
Pattern	b	a	b	a	b	c
Tabelle	-1	?	?	0	?	3

Übung 2 (a)

$d(j, i)$		s	c	h	ü	r	z	e
	0	→ 1	→ 2	→ 3	→ 4	→ 5	→ 6	→ 7
	↓	↘	↓	↘	↓	↘	↓	↘
b	1	→ 2	→ 3	→ 4	→ 5	→ 6	→ 7	→ 8
	↓	↘	↓	↘	↓	↘		
ü	2	→ 3	→ 4	→ 5		4 → 5	→ 6	→ 7
	↓	↘	↓	↘	↓	↘		
r	3	→ 4	→ 5	→ 6		5	4 → 5	→ 6
	↓	↘			↓	↘	↘	↘
s	4		3 → 4	→ 5	→ 6		5 → 6	→ 7
	↓		↓	↘	↓	↘	↓	↘
t	5		4 → 5	→ 6	→ 7		6 → 7	→ 8
	↓		↓	↘	↓	↘	↓	↘
e	6		5 → 6	→ 7	→ 8		7 → 8	

$$d(\text{bürste}, \text{schürze}) = 7$$

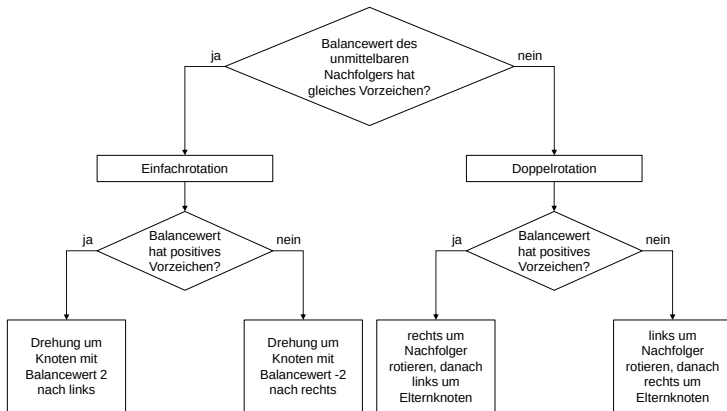
$$5 \cdot 7 = 35 \text{ Backtraces}$$

AVL-Bäume

- ▶ AVL-Bäume sind balancierte Suchbäume.
 - ▶ Suchbaum: Für alle Knoten gilt, dass alle linken Nachfolger kleiner und alle rechten größer sind.
 - ▶ balancierte Bäume: Für jeden Knoten unterscheidet sich die maximale Pfadlänge des linken und rechten Nachfolgerbaumes um nicht mehr als eins.
- ▶ Nach korrektem Einfügen eines neuen Knotens in den Suchbaum werden auf dem Einfügepfad in Richtung Wurzel alle Balancewerte mindestens bis zum ersten Auftreten von $2/-2$ angegeben. Der Balancewert ergibt sich aus der maximalen Pfadlänge des rechten abzüglich der des linken Nachfolgerbaumes.

AVL-Bäume

- Tritt auf dem Weg vom eingefügten Blatt zur Wurzel ein Balancewert 2/-2 auf, so wird der Balancierungsalgorithmus angewandt:



Zusatzaufgabe 1

$d(j, i)$		b	a	r	b	a	r	e	n
	0	→ 1	→ 2	→ 3	→ 4	→ 5	→ 6	→ 7	→ 8
	↓	↘			↘				
b	1	0	→ 1	→ 2	→ 3	→ 4	→ 5	→ 6	→ 7
	↓	↓	↘			↘			
a	2	1	0	→ 1	→ 2	→ 3	→ 4	→ 5	→ 6
	↓	↓	↓	↘			↘		
r	3	2	1	0	→ 1	→ 2	→ 3	→ 4	→ 5
	↓	↓	↓	↓	↘	↓	↘	↓	↘
t	4	3	2	1	→ 2	→ 3	→ 4	→ 5	→ 6

$$d(\text{bart}, \text{barbaren}) = 6$$

$$11 \cdot 1 + 5 \cdot 3 = 26 \text{ Backtraces}$$

Zusatzaufgabe 1

b	a	r	t	*	*	*	*
b	a	r	b	a	r	e	n
			s	i	i	i	i

*	*	*	b	a	r	*	t
b	a	r	b	a	r	e	n
i	i	i				i	s

b	a	*	*	*	r	*	t	*
b	a	r	b	a	r	e	*	n
		i	i	i		i	d	i

Zusatzaufgabe 2

Position	0	1	2	3	4	5	6	7
Pattern	a	b	a	a	b	a	b	b
Tabelle	-1	0	-1	1	0	-1	3	2

Position	0	1	2	3	4	5
Pattern	a	c	a	a	a	b
Tabelle	-1	0	-1	?	1	1