

# Estruturas de Dados I

## Dicionários e Árvores de Busca

Igor Machado Coelho

05/10/2020

- 1 Dicionários e Árvores de Busca
- 2 Tipo Abstrato: Dicionário
- 3 Árvores de Busca
- 4 Árvores Balanceadas
- 5 Implementação de Dicionário com Árvores
- 6 Agradecimentos

## Section 1

# Dicionários e Árvores de Busca

# Pré-Requisitos

São requisitos para essa aula:

- Introdução/Fundamentos de Programação (em alguma linguagem de programação)
- Interesse em aprender C/C++
- Noções de recursividade
- Noções de tipos de dados
- Noções de listas e encadeamento
- Aula de Árvores

*Agradecimentos especiais ao prof. Fabiano Oliveira e prof. Fábio Protti, cujo conteúdo didático forma a base desses slides*

## Section 2

### Tipo Abstrato: Dicionário

# Dicionários

O Dicionário (do inglês *Dictionary*) ou Mapa (do inglês *Map*) é um Tipo Abstrato de Dado (TAD) que visa oferecer operações de *chave-valor*. Também é conhecido como *mapeamento*.

Supondo um mapeamento M do tipo *caractere para inteiro*, por exemplo:

- Podemos *adicionar* uma chave B com valor 100
- Podemos *adicionar* uma chave C com valor 150
- Podemos *adicionar* uma chave D com valor 200
- Podemos *buscar* a chave B, recebendo o valor 100
- Podemos *remover* a chave D
- Podemos *atualizar* o valor da chave B para 120

M:

B -> 120

C -> 150

...

# Dicionários na computação

Dicionários são estruturas fundamentais na própria computação.

Por exemplo, algumas linguagens de programação (como Python) oferecem suporte nativo a dicionários:

```
>>> M = dict()
>>> M['A'] = 100
>>> M['A']
100
```

Assim como *arrays*, servem para armazenar um conjunto de dados de certo tipo (estrutura homogênea). Uma diferença em relação a vetores, é que permitem indexação da *chave de busca* por tipos arbitrários.

# Operações de um Dicionário

Um Dicionário requer 3 operações básicas:

- consultar *chave* (do inglês *at*)
- adicionar *chave-valor* (do inglês *add*)
- remover *chave* (do inglês *remove*)



# Definição do *Conceito* Dicionário em C++

O *conceito* de dicionário somente requer suas três operações básicas. Como consideramos um *dicionário genérico* (mapa de inteiro, char, etc), definimos um *conceito genérico* chamado DicionarioTAD (note que precisamos de *dois tipos genéricos*, para *chave* e *valor*):

```
template<typename Agregado, typename TChave, typename TValor>  
concept bool
```

```
DicionarioTAD = requires(Agregado a, TChave c, TValor v)  
{
```

```
    // requer operação 'consulta'
```

```
    { a.consulta(c) };
```

```
    // requer operação 'adiciona'
```

```
    { a.adiciona(c, v) };
```

```
    // requer operação 'remove'
```

```
    { a.remove(c) };
```

```
};
```

# Exemplo: Dicionário de char para int

```
class DicionarioCI
{
public:
    // ...
    int consulta(char c) {
        // ...
    }
    void adiciona(char c, int v) {
        // ...
    }
    int remove(char c) {
        // ...
    }
};

// verifica estrutura do DicionarioTAD
static_assert(DicionarioTAD<DicionarioCI, char, int>);
```

# Exemplo de Uso com DicionarioCI

Adiciona pares chave-valor ('A', 200) e ('B', 200). Depois faz consultas e remove chave 'B'.

```
int main() {  
    DicionarioCI d;  
    d.cria(); // inicializa estrutura  
    d.adiciona('A', 100);  
    d.adiciona('B', 200);  
    printf("%d\n", d.consulta('A')); // 100  
    printf("%d\n", d.consulta('B')); // 200  
    d.remove('B'); // 200  
    // ...  
    d.libera(); // libera estrutura  
  
    return 0;  
}
```

# Como implementar dicionários de forma eficiente?

Existem duas formas eficientes de implementação de dicionários:

- Árvores de Busca (essa aula)
- Tabelas de Dispersão/*Hash* (aula futura)

## Section 3

# Árvores de Busca

# Problema de Busca

Consideramos o *Problema da Busca* em que, dados:

- Conjunto de chaves  $S = \{s_1, \dots, s_i, \dots, s_n\}$ ,  $s_1 < \dots < s_n$
- Dado  $x$  (do mesmo tipo dos elementos de  $S$ )

**Responda:**  $x$  pertence a  $S$ ?

Em caso positivo, encontrar  $s_i$  tal que  $s_i = x$ .

**Desafio:** Como organizar os dados de forma a facilitar a operação de busca?

# Árvore Binária de Busca: Definição

Podemos utilizar uma Árvore Binária rotulada  $T$ , tal que:

- $T$  possui  $N$  nós. Cada nó  $v$  corresponde a uma chave distinta  $s_i \in S$  e possui como rótulo o *valor*  $r(v) = s_i$
- Sejam  $v$ ,  $v_1$ ,  $v_2$  nós distintos de  $T$ , sendo  $v_1$  pertencente à subárvore esquerda de  $v$ , e  $v_2$  à subárvore direita de  $v$ , tais que:  $r(v_1) < r(v)$  e  $r(v_2) > r(v)$

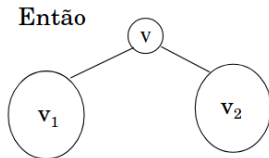


Figure 1: Relação entre nós numa Árvore Binária de Busca

$T$  é uma *Árvore Binária de Busca (ABB)*

# Árvore Binária de Busca: Exemplo

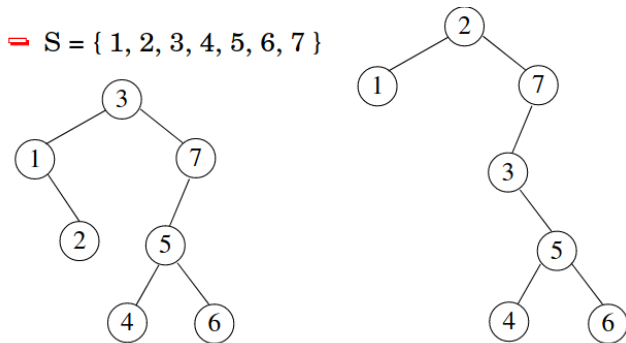


Figure 2: Exemplos de ABB



# Estrutura de Árvore Binária

Relembrando (aula de Árvores) a estrutura de árvore binária considerada:

```
class NoEnc3
{
public:
    char chave;           // dado armazenado
    NoEnc3* esq;          // filho esquerdo
    NoEnc3* dir;          // filho direito
};
```

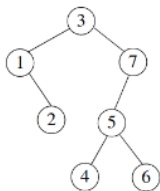
```
class ArvoreEnc3
{
public:
    NoEnc3* raiz;         // raiz da árvore
};
```

# Problema da Busca com uma ABB

Podemos resolver o *Problema da Busca*, com chave de busca  $k$ , através de uma ABB.

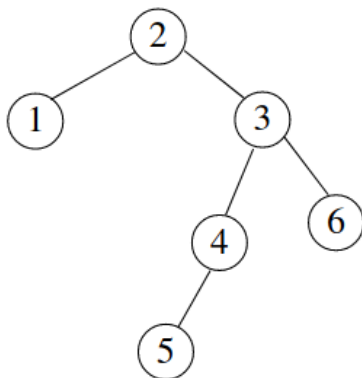
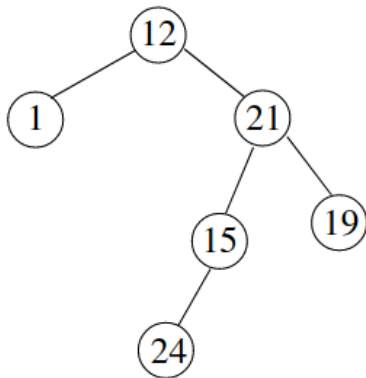
## Ideia Geral:

- Parta do nó raiz  $v$
- Verifique se a chave de  $v$  é  $c$ , ou seja,  $v \rightarrow \text{chave} == c$
- Em caso positivo, o algoritmo termina (chave encontrada)
- Caso contrário, verifique se:
  - $c < v \rightarrow \text{chave}$ : refaça o algoritmo na subárvore esquerda
  - $c > v \rightarrow \text{chave}$ : refaça o algoritmo na subárvore direita
- Caso o nó  $v$  não exista, a busca termina.



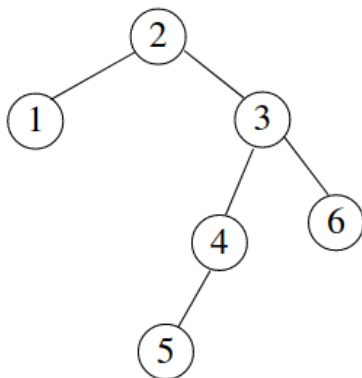
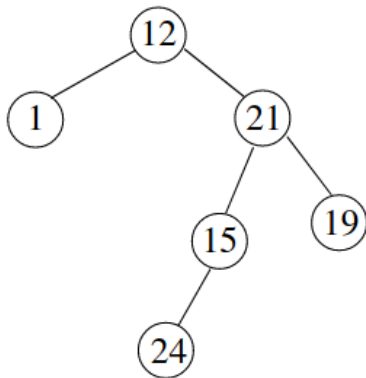
# Tarefa

Avalie se as árvores abaixo são árvores binárias de busca:



# Tarefa

Avalie se as árvores abaixo são árvores binárias de busca:



**Solução:** nenhuma delas é! Erros:  $24 < 15$ ,  $19 > 21$ ,  $4 < 3$  e  $5 < 4$

# Implementação: buscaABB

Implementação da busca em árvores binárias de busca:

```
std::optional<char> buscaABB(auto* no, char c) {  
    if(!no)  
        return std::nullopt;           // chave não encontrada  
    if(no->chave == c)  
        return std::make_optional(c);  // chave encontrada  
    if(c < no->chave)  
        return buscaABB(no->esq, c);   // recursão esquerda  
    else  
        return buscaABB(no->dir, c);   // recursão direita  
}
```

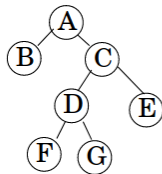
**Pergunta:** Quantas chamadas recursivas esse algoritmo pode precisar?

**Resposta:** Em uma árvore degenerada com  $N$  nós, até  $N$  passos (observe que, nesse caso,  $N$  também é a altura da árvore)

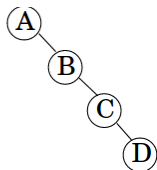
# Exercício

Encontre o *pior caso* (pior *chave de busca*) para a execução do algoritmo buscaABB nas quatro árvores abaixo (avalie primeiro se são ou não árvores binárias de busca):

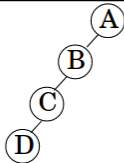
1.



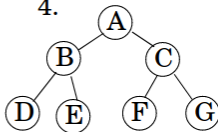
3.



2.



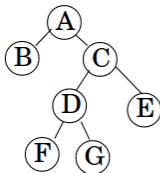
4.



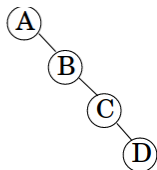
# Exercício

Encontre o *pior caso* (pior *chave de busca*) para a execução do algoritmo buscaABB nas quatro árvores abaixo (avalie primeiro se são ou não árvores binárias de busca):

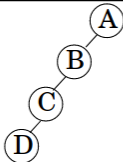
1.



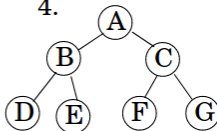
3.



2.



4.



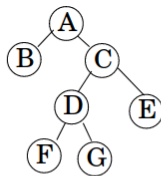
**Solução:** 1. N/A, 2. N/A, 3. E, 4. N/A

# Árvore Binária de Busca Ótima

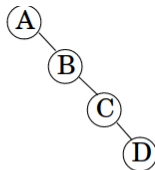
Como a busca ABB depende a altura da árvore, qual o melhor caso possível para a busca (menor altura possível) em uma árvore binária com  $N$  nós?

Relembrando: uma árvore binária completa (ou cheia/perfeita) possui  $\lceil \log_2(N + 1) \rceil$  níveis. **Verifique essa afirmação:**

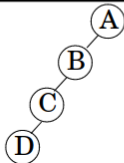
1.



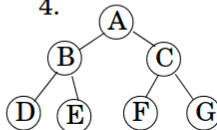
3.



2.



4.



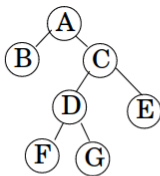


# Árvore Binária de Busca Ótima

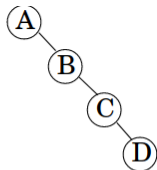
Como a busca ABB depende a altura da árvore, qual o melhor caso possível para a busca (menor altura possível) em uma árvore binária com  $N$  nós?

Relembrando: uma árvore binária completa (ou cheia/perfeita) possui  $\lceil \log_2(N + 1) \rceil$  níveis. **Verifique essa afirmação:**

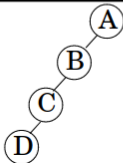
1.



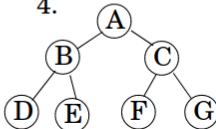
3.



2.



4.



**Solução:** 1.  $N/A$ , 2.  $N/A$ , 3.  $N/A$ , 4.  $N = 7$  e  $\log_2 8 = 3$

## Section 4

# Árvores Balanceadas

# Árvores Balanceadas

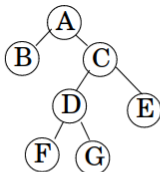
Um tipo importante de Árvore Binária de Busca é a *balanceada*, que resolve o problema de degeneração da árvore pelo controle de sua altura.

Tal controle é conseguido pelo cálculo de um **fator de balanceamento (FB)** para cada nó, definido por: altura do filho esquerdo - altura do filho direito. Observe que se o filho não existe, então sua altura será 0 (zero).

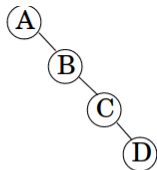
# Exercício

Calcule o fator de balanceamento da raiz das quatro árvores abaixo e informe se estão balanceadas:

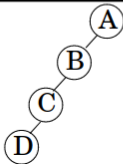
1.



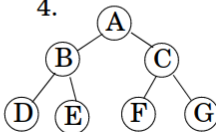
3.



2.



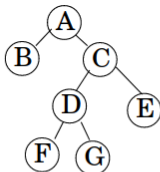
4.



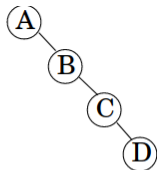
# Exercício

Calcule o fator de balanceamento da raiz das quatro árvores abaixo e informe se estão balanceadas:

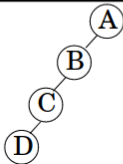
1.



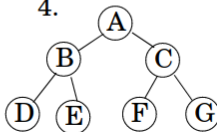
3.



2.



4.



**Solução:** 1.  $1 - 3 = -2$  (não), 2.  $0 - 3 = -3$  (não), 3.  $3 - 0 = 3$  (não), 4.  $2 - 2 = 0$  (sim)

## Section 5

# Implementação de Dicionário com Árvores

# Implementação de Dicionário com Árvores

# Bibliografia Recomendada

Além da bibliografia do curso, recomendamos para esse tópico:

- Szwarcfiter, J.L.; Markenzon, L. Estruturas de Dados e seus Algoritmos. Rio de Janeiro, LTC, 1994. Bibliografia Adicional:
- Cerqueira, R.; Celes, W.; Rangel, J.L. Introdução a estruturas de dados: com técnicas de programação em C. Editora, 2004.
- Cormen, T.H.; Leiserson, C.E.; Rivest, R.L.; Stein Algoritmos: Teoria e Prática. Ed. Campus, 2002.
- Cormen, T.H.; Leiserson, C.E.; Rivest, R.L.; Stein, C. Introduction to Algorithms, 3rd ed.. The MIT Press, 2009.
- Preiss, B.R. Estruturas de Dados e Algoritmos Ed. Campus, 2000;
- Knuth, D.E. The Art of Computer Programming - Vols I e III. 2nd Edition. Addison Wesley, 1973.
- Graham, R.L., Knuth, D.E., Patashnik, O. Matemática Concreta. Segunda Edição, Rio de Janeiro, LTC, 1995.
- Livro "The C++ Programming Language" de Bjarne Stroustrup
- Dicas e normas C++: <https://github.com/isocpp/CppCoreGuidelines>



## Section 6

### Agradecimentos

# Pessoas

Em especial, agradeço aos colegas que elaboraram bons materiais, como o prof. Fabiano Oliveira (IME-UERJ), e o prof. Jayme Szwarcfiter cujos conceitos formam o cerne desses slides.

Estendo os agradecimentos aos demais colegas que colaboraram com a elaboração do material do curso de **Pesquisa Operacional**, que abriu caminho para verificação prática dessa tecnologia de slides.

# Software

Esse material de curso só é possível graças aos inúmeros projetos de código-aberto que são necessários a ele, incluindo:

- pandoc
- LaTeX
- GNU/Linux
- git
- markdown-preview-enhanced (github)
- visual studio code
- atom
- revealjs
- groomit-mpx (screen drawing tool)
- xournal (screen drawing tool)
- ...

# Empresas

Agradecimento especial a empresas que suportam projetos livres envolvidos nesse curso:

- github
- gitlab
- microsoft
- google
- ...

# Reprodução do material

Esses slides foram escritos utilizando pandoc, segundo o tutorial ilectures:

- <https://igormcoelho.github.io/ilectures-pandoc/>

Exceto expressamente mencionado (com as devidas ressalvas ao material cedido por colegas), a licença será Creative Commons.

**Licença:** CC-BY 4.0 2020

Igor Machado Coelho

# This Slide Is Intentionally Blank (for goomit-mpx)