1. Programmieraufgabe Computerorientierte Mathematik II

Abgabe: 30.4.2021 über den Comajudge bis 17:00 Uhr

In dieser Programmieraufgabe geht es um eine erste Implementierung binärer Bäume. Schreiben Sie hierfür eine Klasse Node mit den Attributen

- key (ganze Zahl)
- leftChild (Instanz der Klasse Node)
- rightChild (Instanz der Klasse Node)

die auf die ganzzahlige Knotenschlüssel, das linke und das rechte Kind verweisen. Ein **Binärbaum** wird dann durch seinen Wurzelknoten dargestellt.

Konvention: In jedem Baum kommt jeder Schlüssel höchstens einmal vor.

Beispiele

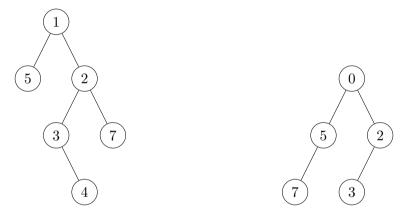


Abbildung 1: Binäre Wurzelbäume bin1 und bin2

Aufgabenstellung

Implementieren Sie die folgenden Methoden:

- a) Konstruktor __init__(self, key, leftChild, rightChild)
- b) keys(self) gibt die Knotenschlüssel seines Baums in einer Liste zurück.
- c) height(self) gibt die Höhe des Knotens in seinem Baum zurück.
- d) leaves(self) gibt die Schlüssel der Blätter seines Baums in einer Liste zurück.

```
1>>> bin1.height()
                                                 1>>> bin2.keys()
                                                 _{2} [0, 5, 7, 2, 3]
                                                 3>>> nodeLL.height()
3>>> nodeRL.height()
4 1
5>>> bin1.keys()
                                                 5>>> bin2.height()
6 [1, 5, 2, 3, 4, 7]
7>>> bin1.leaves()
                                                 7>>> bin2.leaves()
8 [5, 4, 7]
                                                 8 [7, 3]
9>>> nodeR.leaves()
                                                 9>>> nodeLL.leaves()
10 [4, 7]
                                                 10 [7]
```

- Bitte verzichten Sie auf den Import graphentheoretischer Module. Programme, die auf externe Software zurückgreifen, können von uns auch noch nachträglich aberkannt werden.
- Gerne dürfen Sie vom pickle-Modul Gebrauch machen, um python-Objekte zu speichern und zu laden. Tauschen Sie Tests untereinander aus!