

Bài 0:

Xây dựng giao diện cho cây nhị phân như sau:

```
public interface SimpleBSTInterface<Key extends
Comparable<Key>> extends Iterable<Key> {

    public void insert(Key k);
    public Key search(Key k);
    public int size();
    public boolean isEmpty();

}
```

Bài 1:

Viết chương trình tạo cây nhị phân tìm kiếm cài đặt giao diện cây nhị phân đã xây dựng ở bài 0.

```
public class SimpleBST<Key extends Comparable<Key>>
implements SimpleBSTInterface<Key>{
    @Override
    public Iterator<Key> iterator() {
        // TODO Auto-generated method stub
        return null;
    }
    @Override
    public void insert(Key k) {
        // TODO Auto-generated method stub
    }
    @Override
    public Key search(Key k) {
        // TODO Auto-generated method stub
        return null;
    }
    @Override
    public int size() {
        // TODO Auto-generated method stub
        return 0;
    }
    @Override
    public boolean isEmpty() {
        // TODO Auto-generated method stub
        return false;
    }
}
```

```
}  
}
```

Bài 2:

Sử dụng cây nhị phân tìm kiếm để xây dựng cấu trúc dữ liệu
Bảng tra cứu kế thừa từ lớp trừu tượng `AbstractSimpleTable`
đã xây dựng ở [Bài 0](#) file `BT6_SimpleTable.pdf`

Bài 3:

Sử dụng cây nhị phân tìm kiếm để xây dựng cấu trúc dữ liệu
Bảng tra cứu cài đặt giao diện `OrderedSimpleTable` đã xây
dựng ở [Bài 3](#) file `BT6_SimpleTable.pdf`