

# 极客时间算法训练营

## 第六课

### 树与图

李煜东

《算法竞赛进阶指南》作者



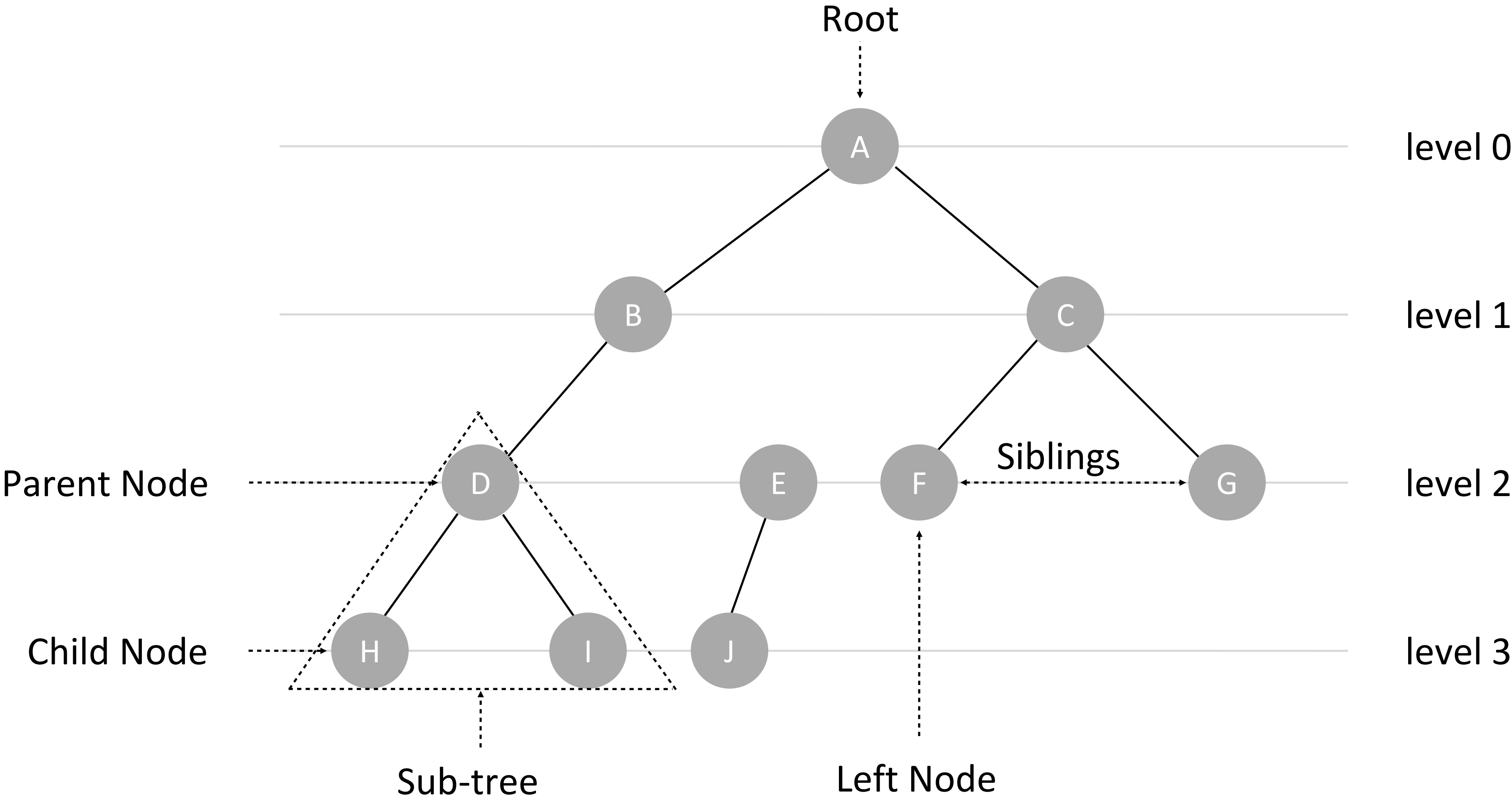
# 目录

1. 树、二叉树、树的遍历、树的序列化
2. 树的直径、最近公共祖先
3. 树的变形（基环树）
4. 图、图的遍历、拓扑排序

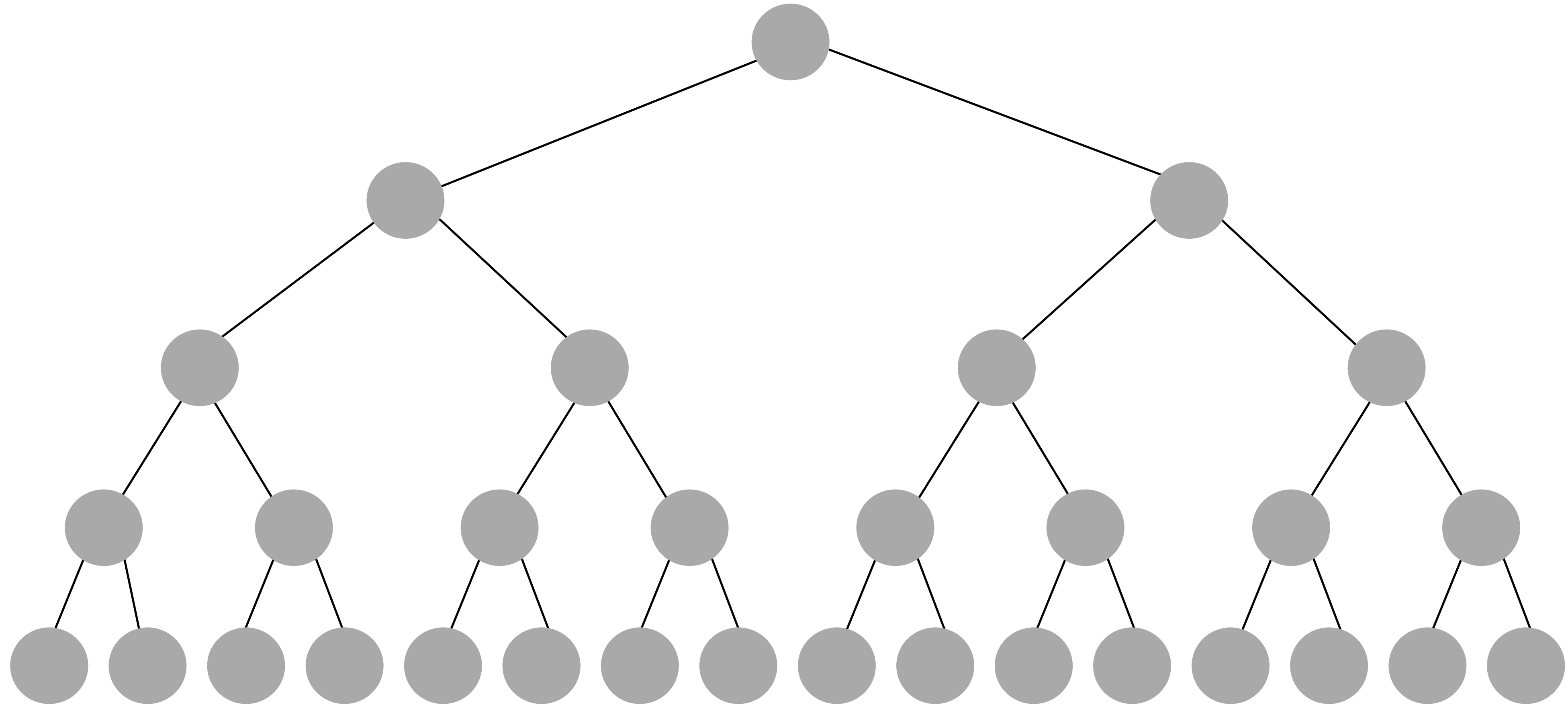


# 树、二叉树、树的遍历

# 树 Tree



# 二叉树 Binary Tree



# 代码 - 定义树的结点

## C++

```
struct TreeNode {  
    int val;  
    TreeNode *left;  
    TreeNode *right;  
    TreeNode(int x)  
        : val(x), left(nullptr), right(nullptr) {}  
}
```

## Python

```
class TreeNode:  
    def __init__(self, val):  
        self.val = val  
        self.left, self.right = None, None
```

## Java

```
public class TreeNode {  
    public int val;  
    public TreeNode left, right;  
    public TreeNode(int val) {  
        this.val = val;  
        this.left = null;  
        this.right = null;  
    }  
}
```

# 二叉树的遍历

前序 Pre-order: 根 - 左子树 - 右子树

A B D H I E J C F G

中序 In-order: 左子树 - 根 - 右子树

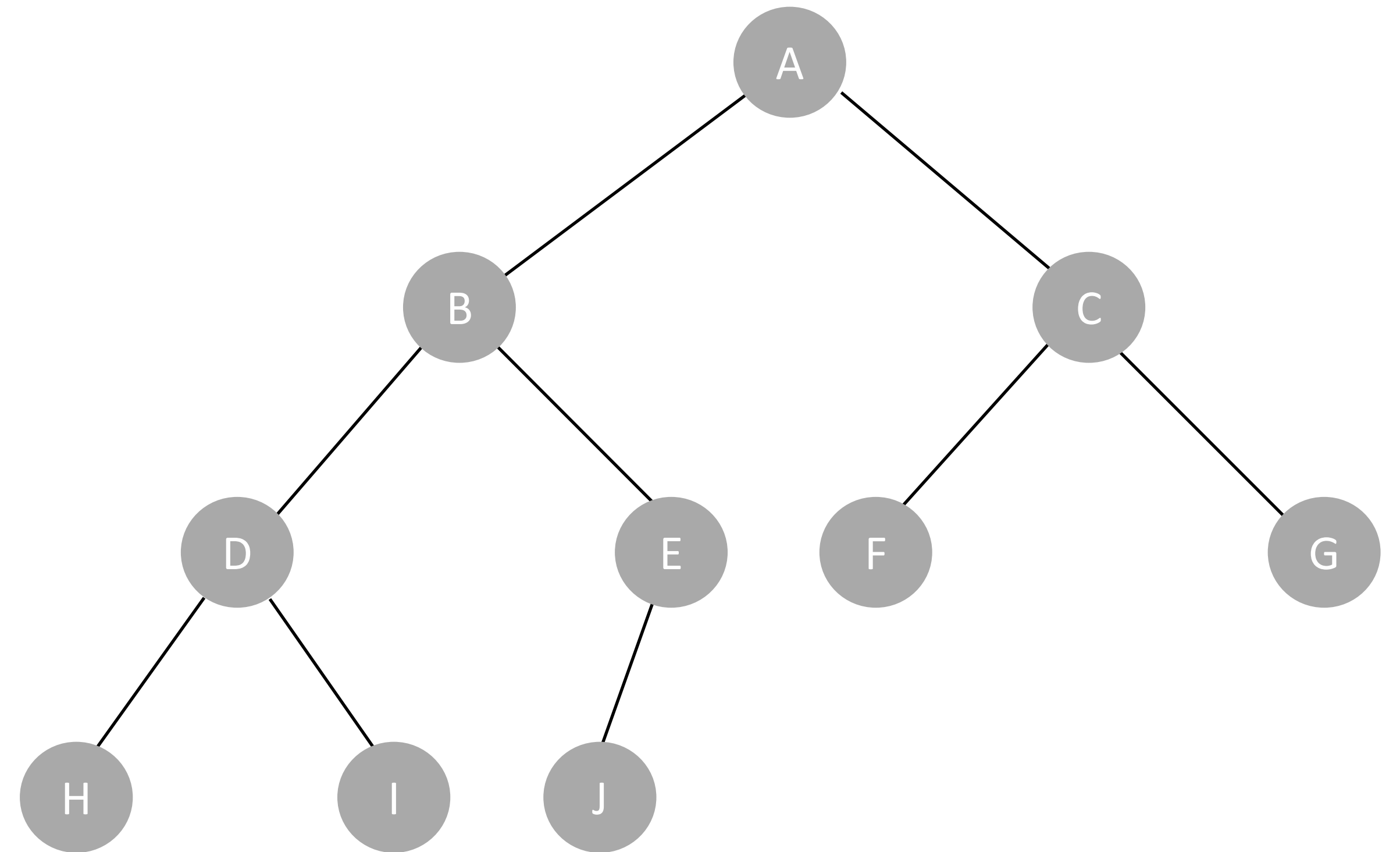
H D I B J E A F C G

后序 Post-order: 左子树 - 右子树 - 根

H I D J E B F G C A

层次序

A B C D E F G H I J



# 树的遍历

先序、中序、后序一般用**递归**来求

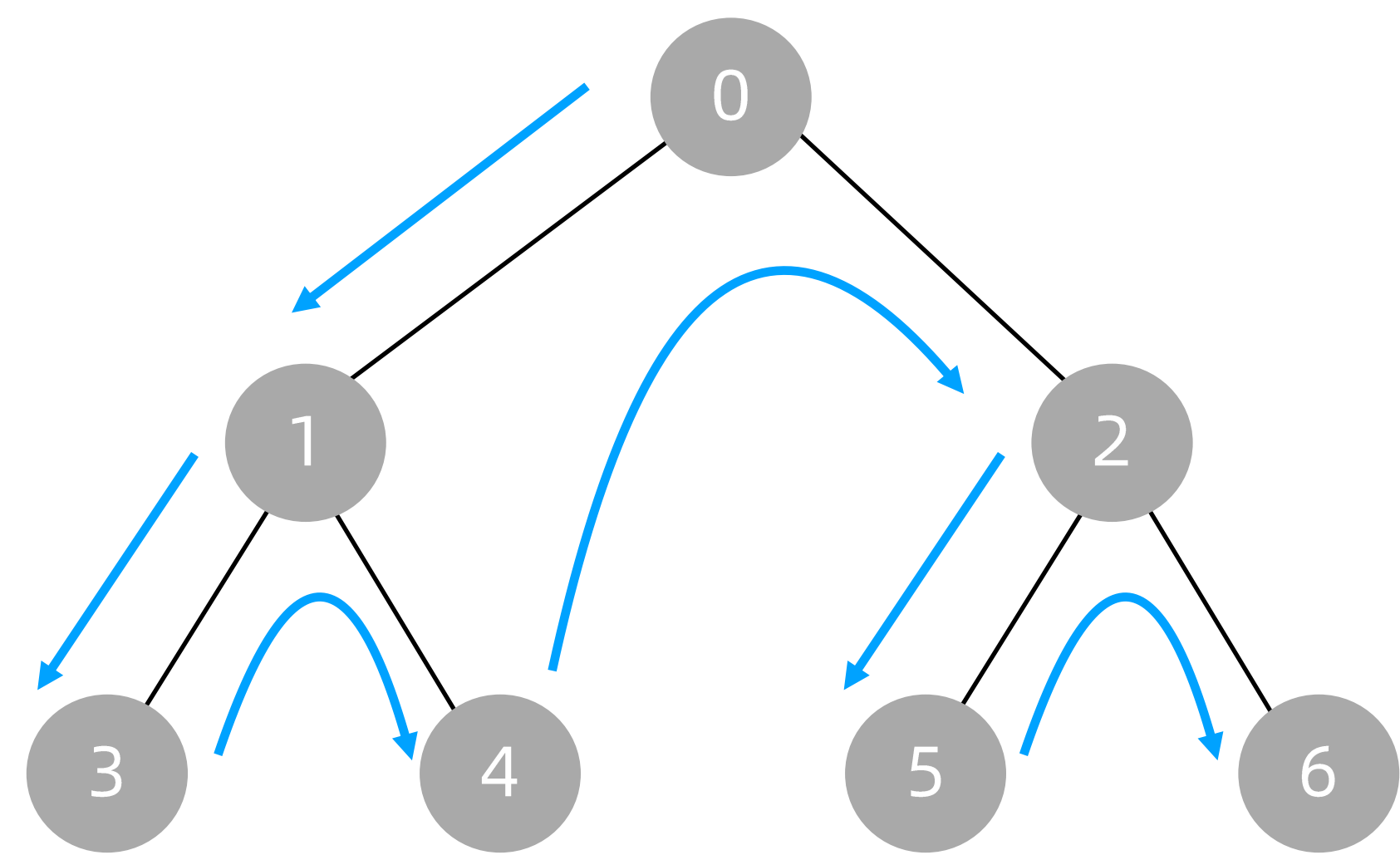
树的先序遍历又称树的**深度优先遍历**

层次序一般借助**队列**来求

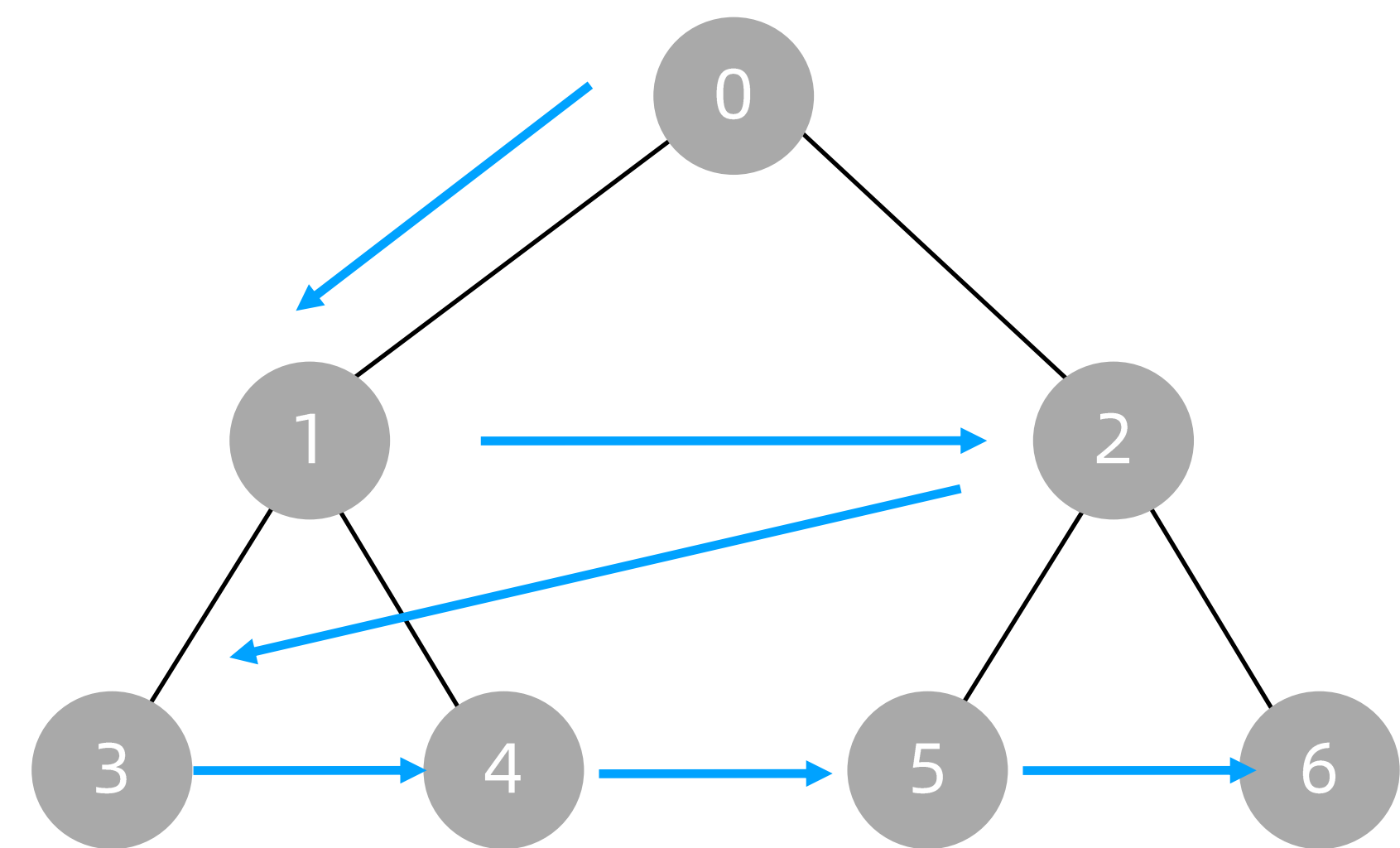
树的层序遍历又称树的**广度优先遍历**



# 树的遍历

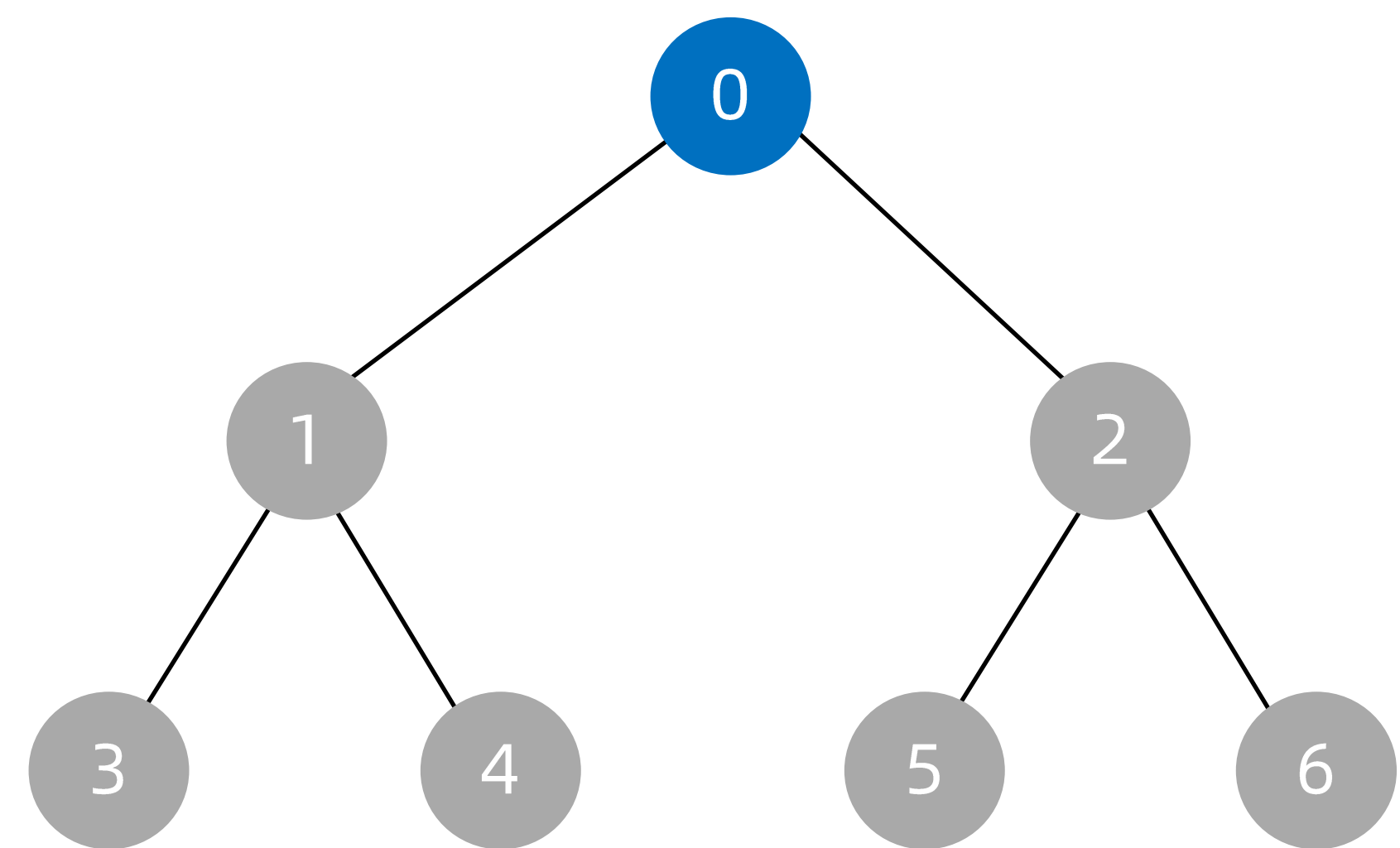


深度优先（先序）



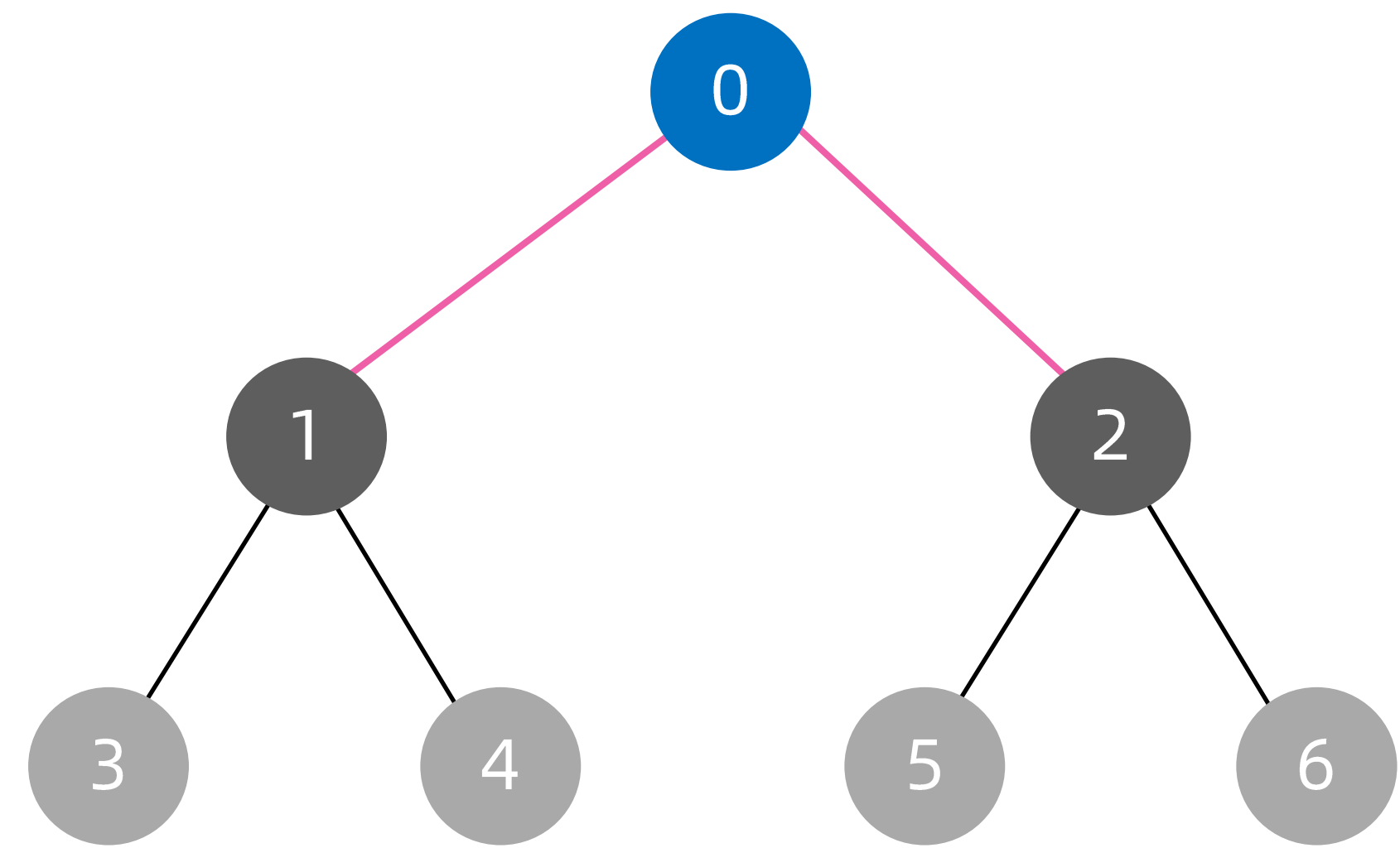
广度优先（层序）

# 广度优先遍历



队列

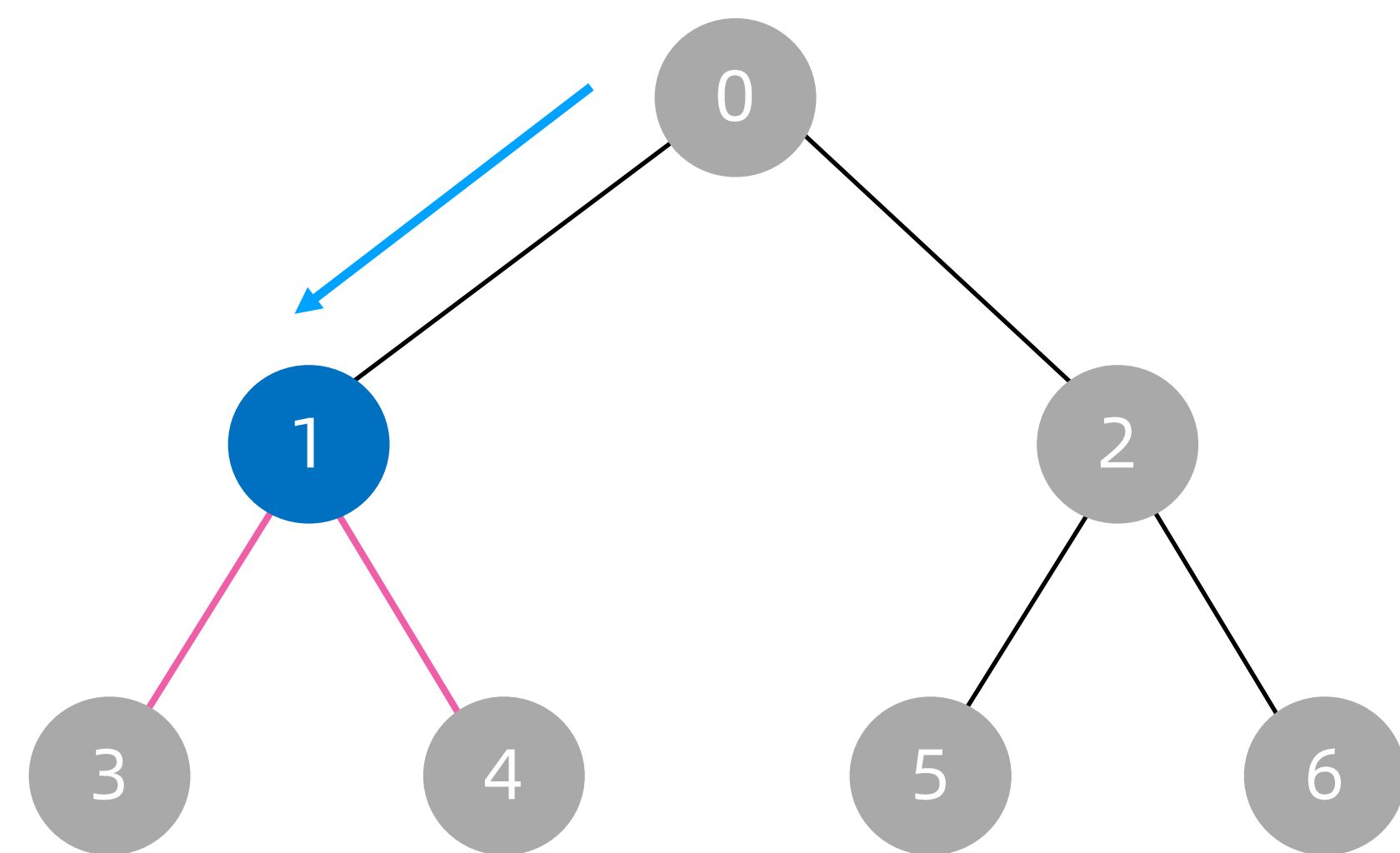
0



队列

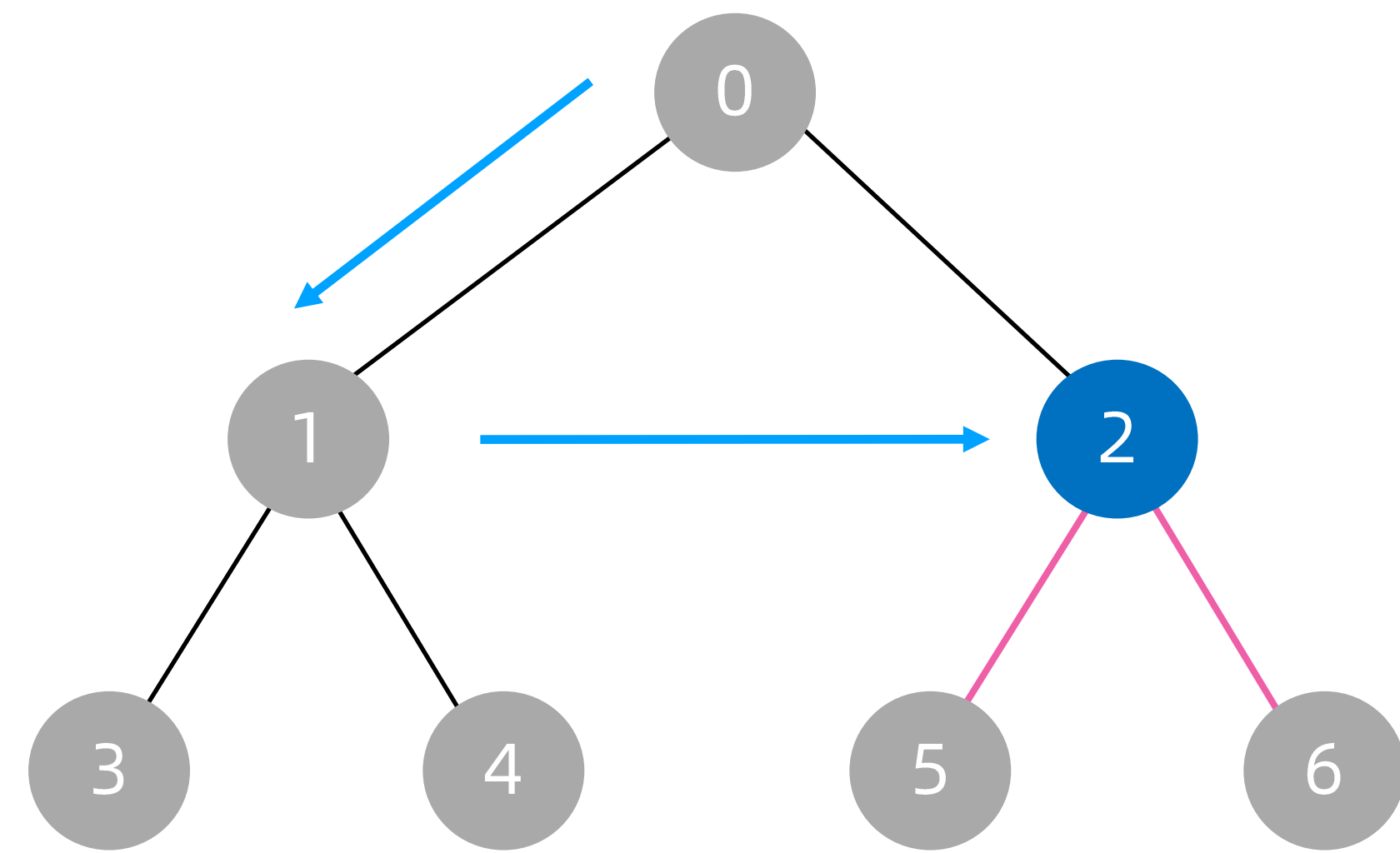
1 2

# 广度优先遍历



队列

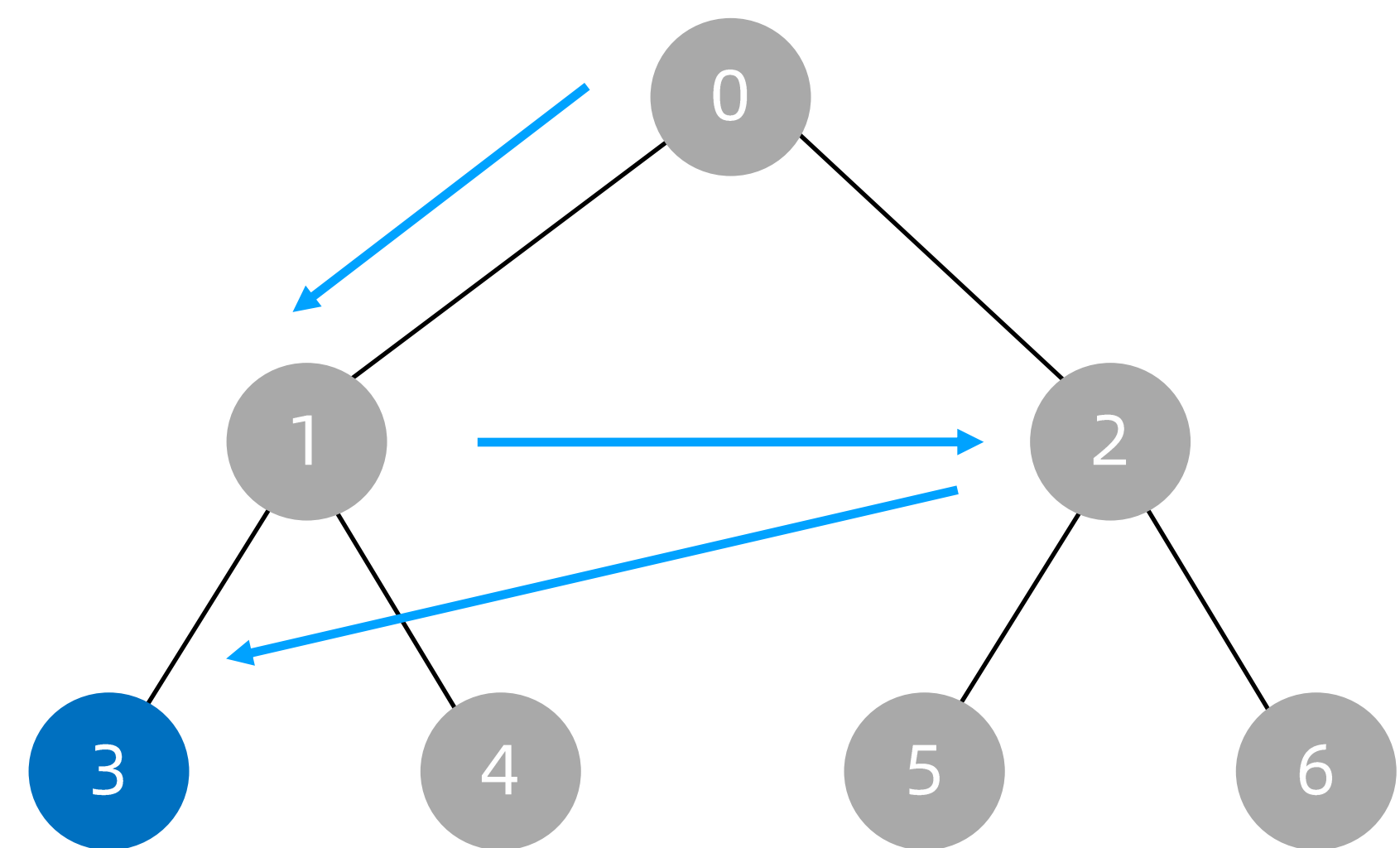
2 3 4



队列

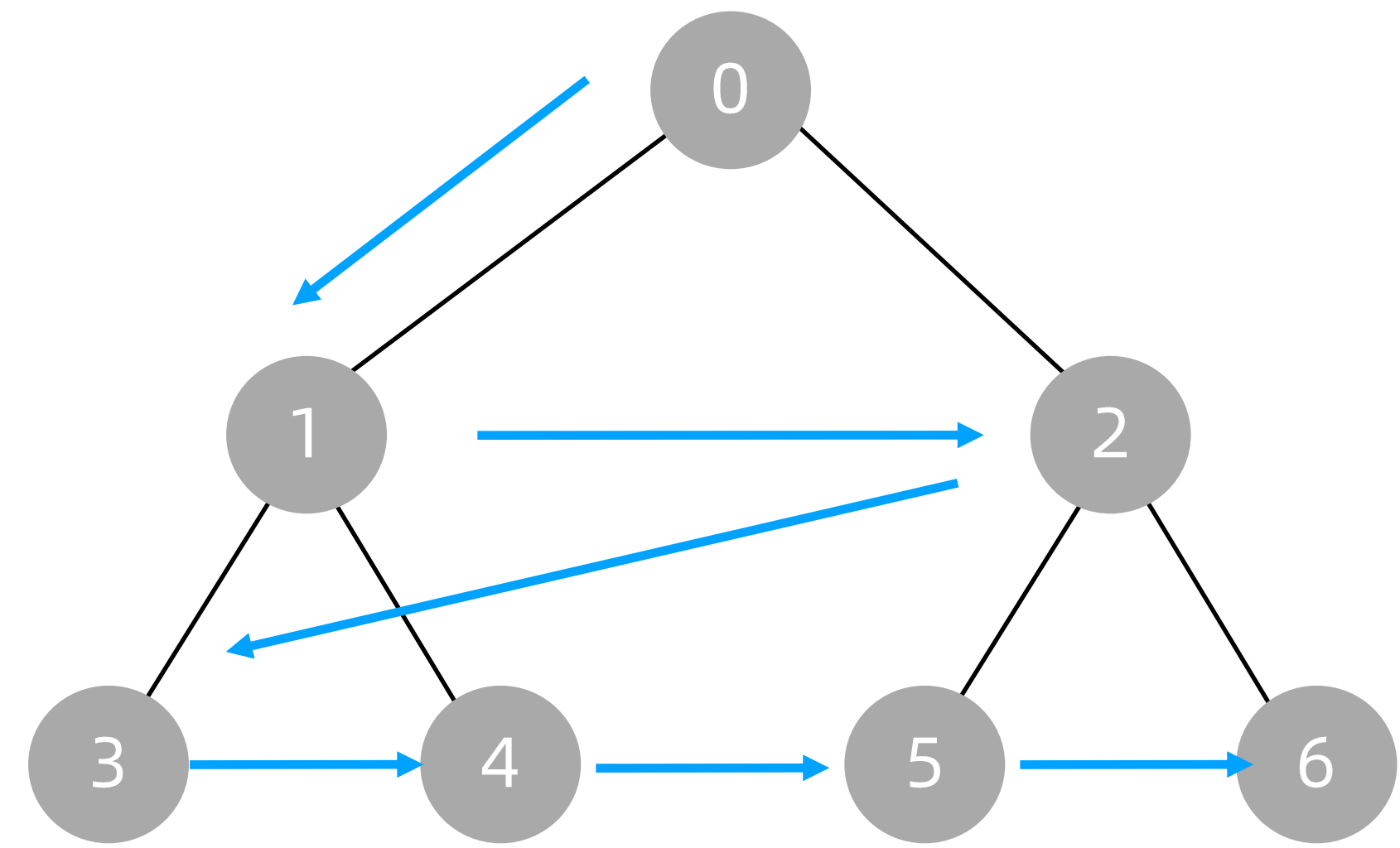
3 4 5 6

# 广度优先遍历



队列

4 5 6



队列

# 实战

二叉树的中序遍历

<https://leetcode-cn.com/problems/binary-tree-inorder-traversal/>

N 叉树的前序遍历

<https://leetcode-cn.com/problems/n-ary-tree-preorder-traversal/description/>

N 叉树的层序遍历

<https://leetcode-cn.com/problems/n-ary-tree-level-order-traversal/>

二叉树的序列化与反序列化

<https://leetcode-cn.com/problems/serialize-and-deserialize-binary-tree/>



# 实战

从前序与中序遍历序列构造二叉树

<https://leetcode-cn.com/problems/construct-binary-tree-from-preorder-and-inorder-traversal/>

从中序与后序遍历序列构造二叉树 (Homework)

<https://leetcode-cn.com/problems/construct-binary-tree-from-inorder-and-postorder-traversal/>

注意：从前序与后序遍历序列，并不能唯一确定一棵二叉树

树的直径、最近公共祖先、树的变形

# 树的直径（选做）

树的直径

<https://leetcode-cn.com/problems/tree-diameter/>

两次深度优先遍历

- 第一次从任意一个点出发，找到距离它最远的点  $p$
- 第二次从  $p$  出发，找到距离它最远的点  $q$
- 连接  $p, q$  的路径即为树的直径

# 最近公共祖先（LCA）

二叉树的最近公共祖先

<https://leetcode-cn.com/problems/lowest-common-ancestor-of-a-binary-tree/>

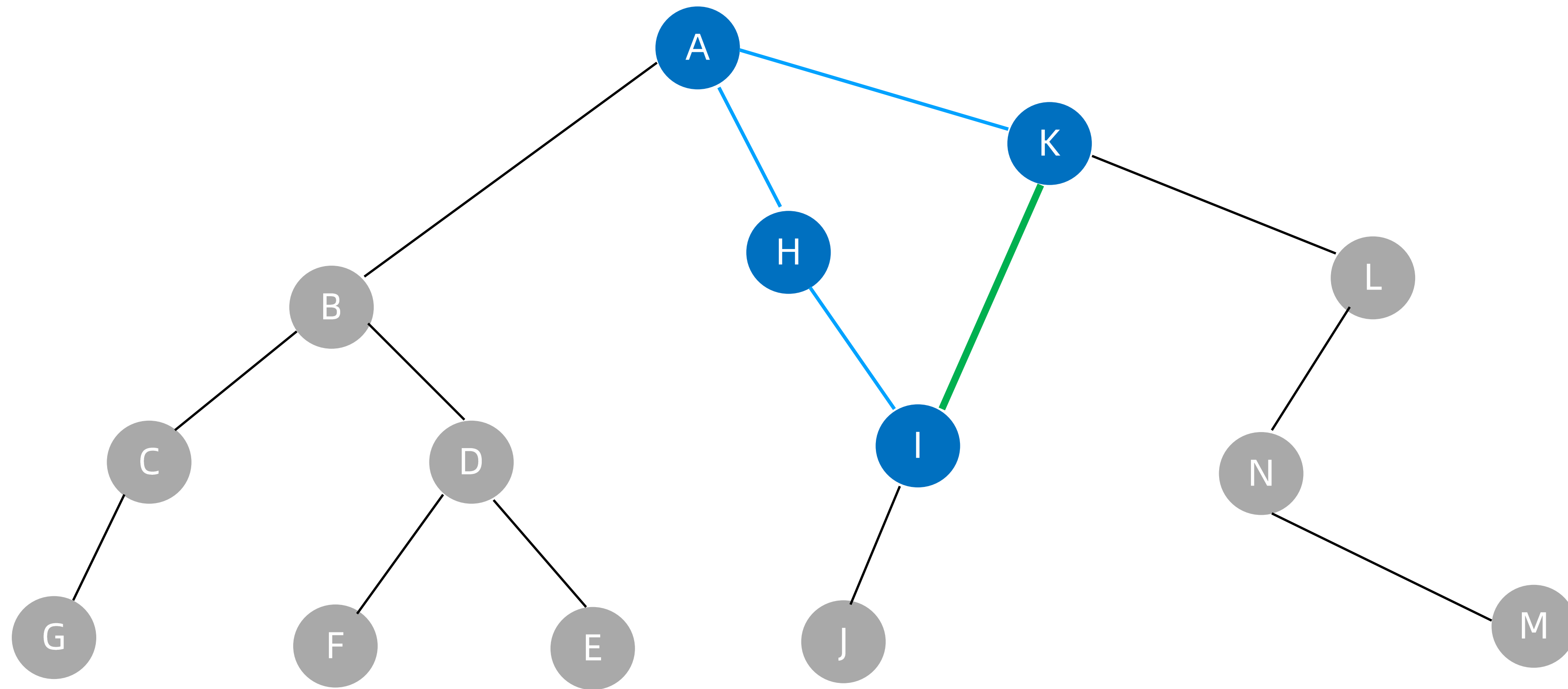
先求出父结点，然后用向上标记法

- p 向上一直到 root 标红色
- q 向上，第一次遇到红色时，就找到了LCA

# 基环树

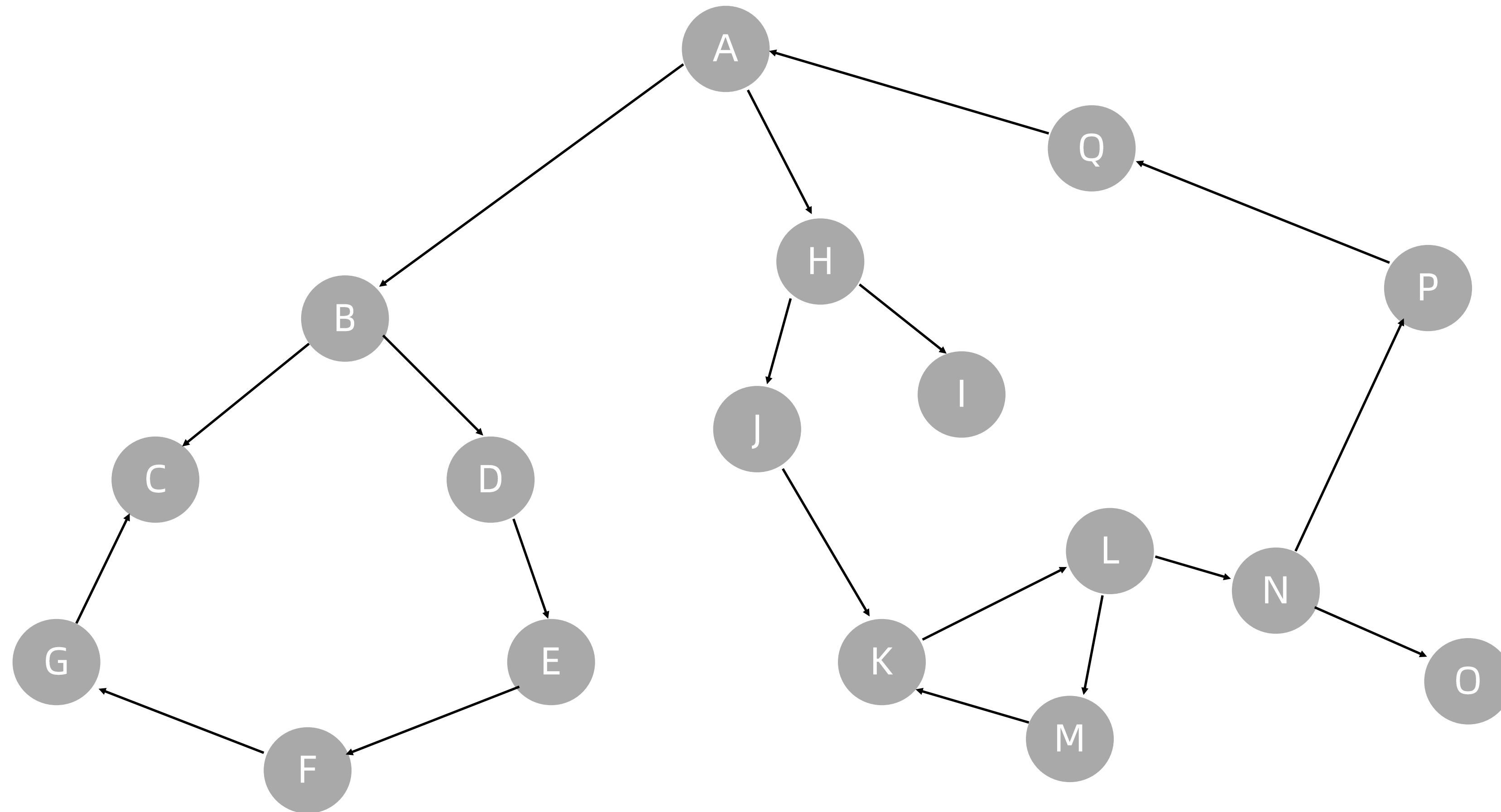
向一棵树添加一条边，就形成了一个环

此时整个结构被称为基环树（pseudotree / unicyclic graph）





# Graph



# 图、图的遍历

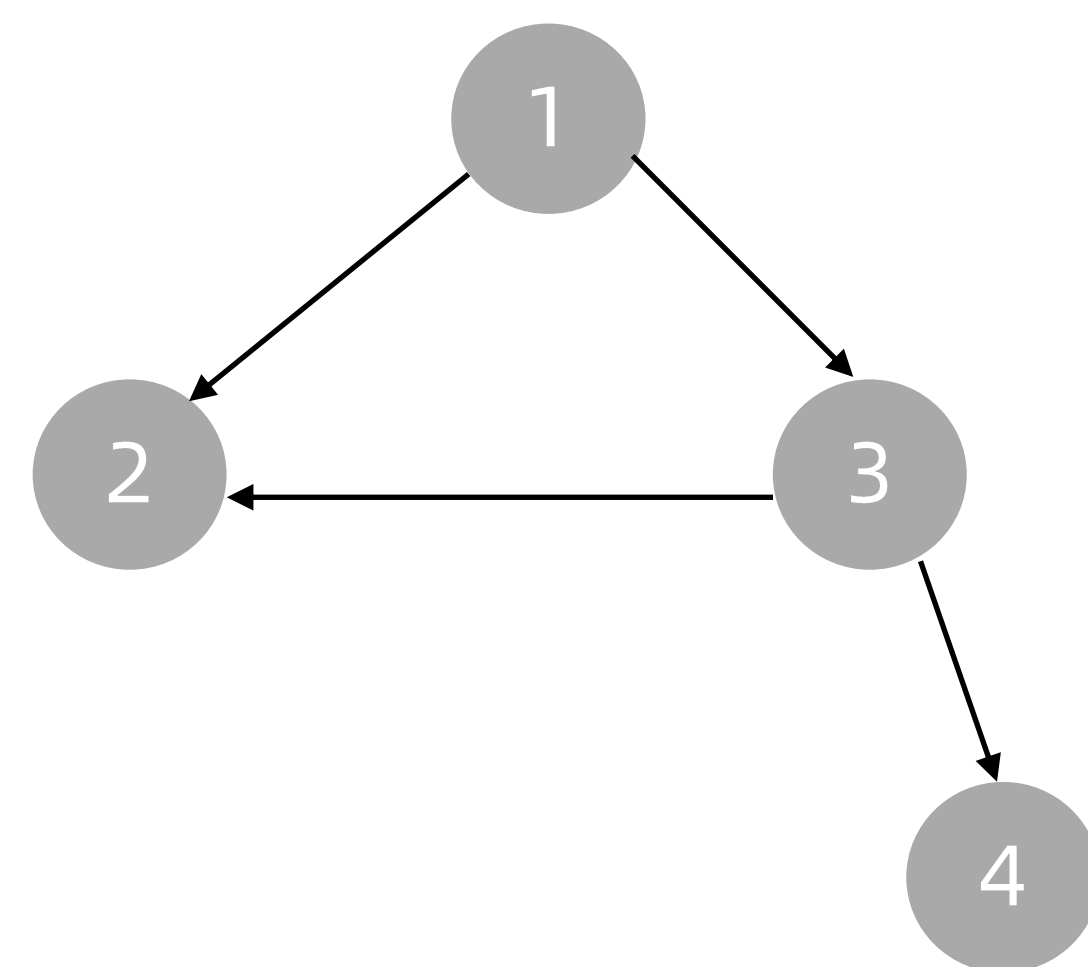
# 链表、树、图的关系

链表是特殊化的树

树是特殊化的图

- $N$  个点  $N - 1$  条边的连通无向图——树
- $N$  个点  $N$  条边的连通无向图——基环树

# 图的存储

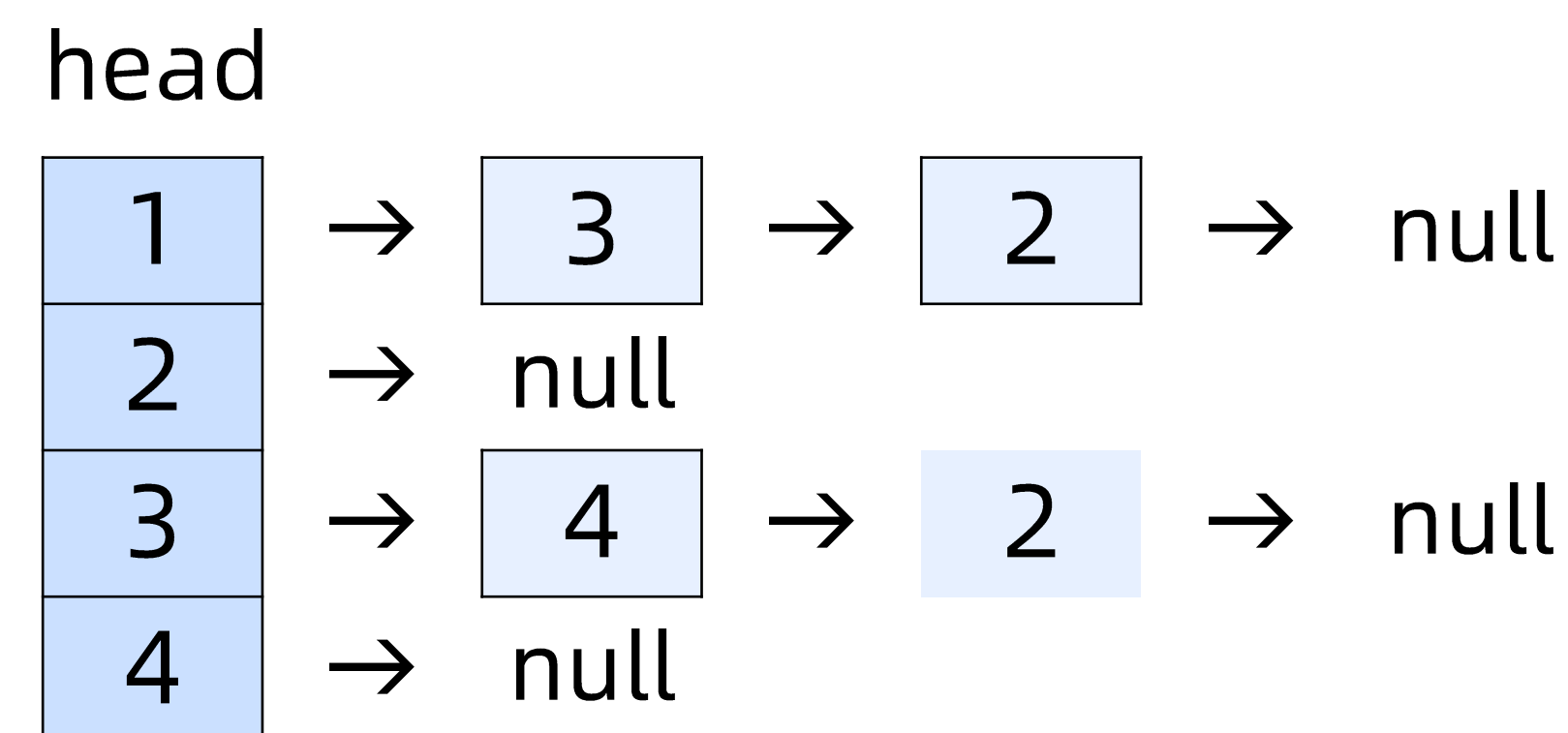


	1	2	3	4
1	0	1	1	0
2	0	0	0	0
3	0	1	0	1
4	0	0	0	0

邻接矩阵

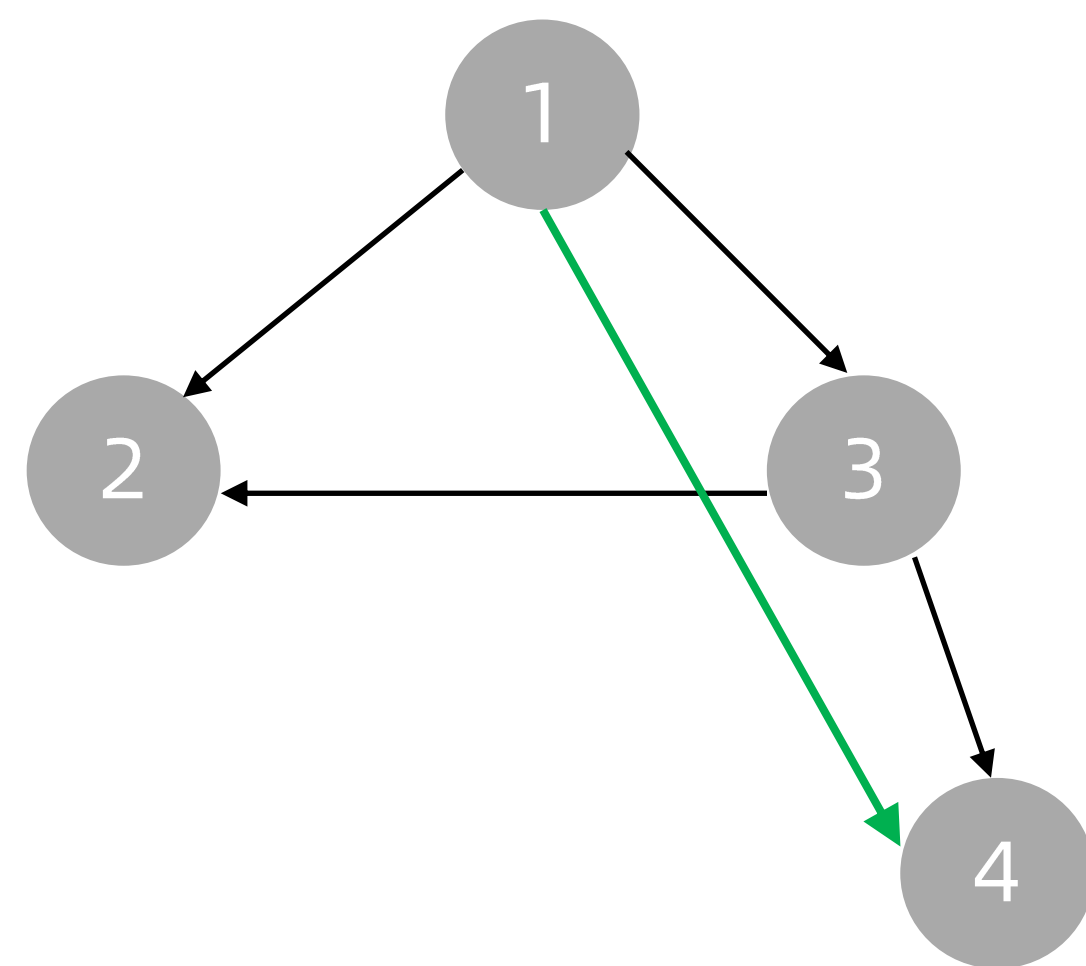
1	2	3
2		
3	2	4
4		

出边数组



邻接表

# 图的存储

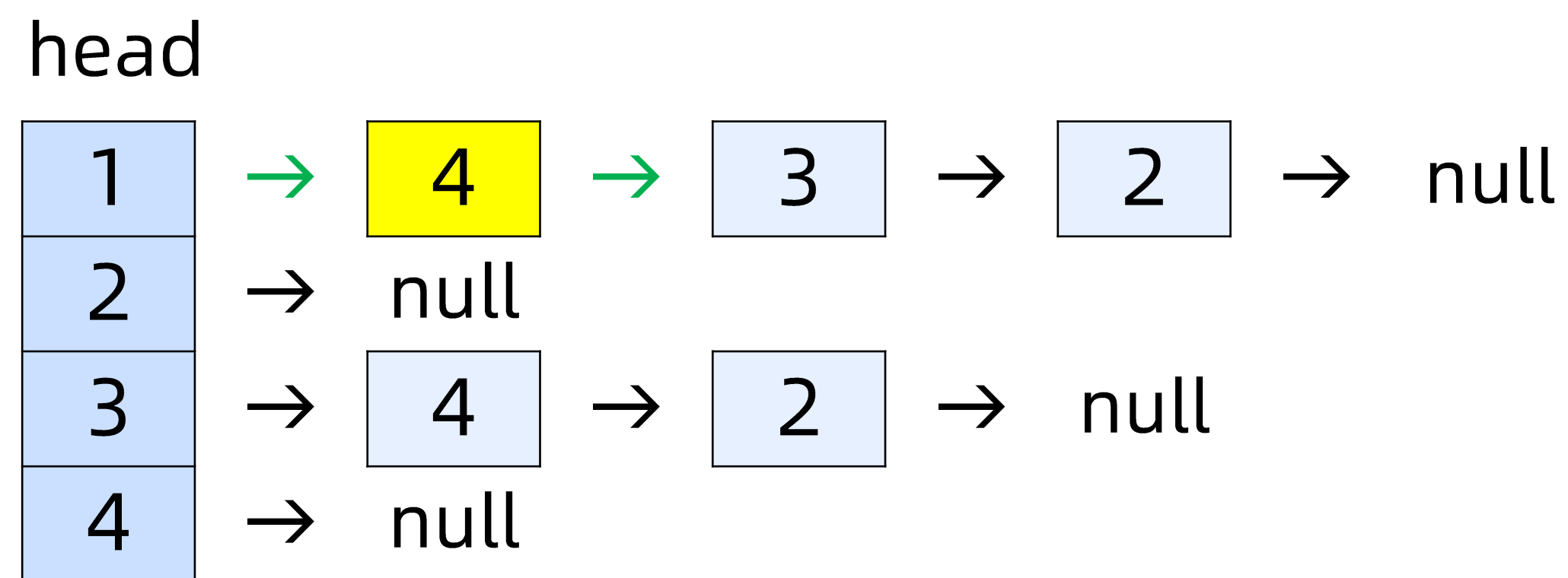


	1	2	3	4
1	0	1	1	1
2	0	0	0	0
3	0	1	0	1
4	0	0	0	0

邻接矩阵

1	2	3	4
2			
3	2	4	
4			

出边数组



邻接表



# 图的存储

## 定义

- 邻接矩阵  $O(n^2)$ : `int graph[MAX_N][MAX_N];`
- 出边数组  $O(n+m)$ : `vector<int> graph[MAX_N];`
- 邻接表  $O(n+m)$ :  
`struct Node { int to; Node* next; };  
Node* head[MAX_N];`

## 新增边 (x,y)

- 邻接矩阵: `graph[x][y] = 1;`
- 出边数组: `graph[x].push_back(y);`
- 邻接表:  
`Node* node = new Node();  
node->to = y;  
node->next = head[x];  
head[x] = node;`

# 图的遍历

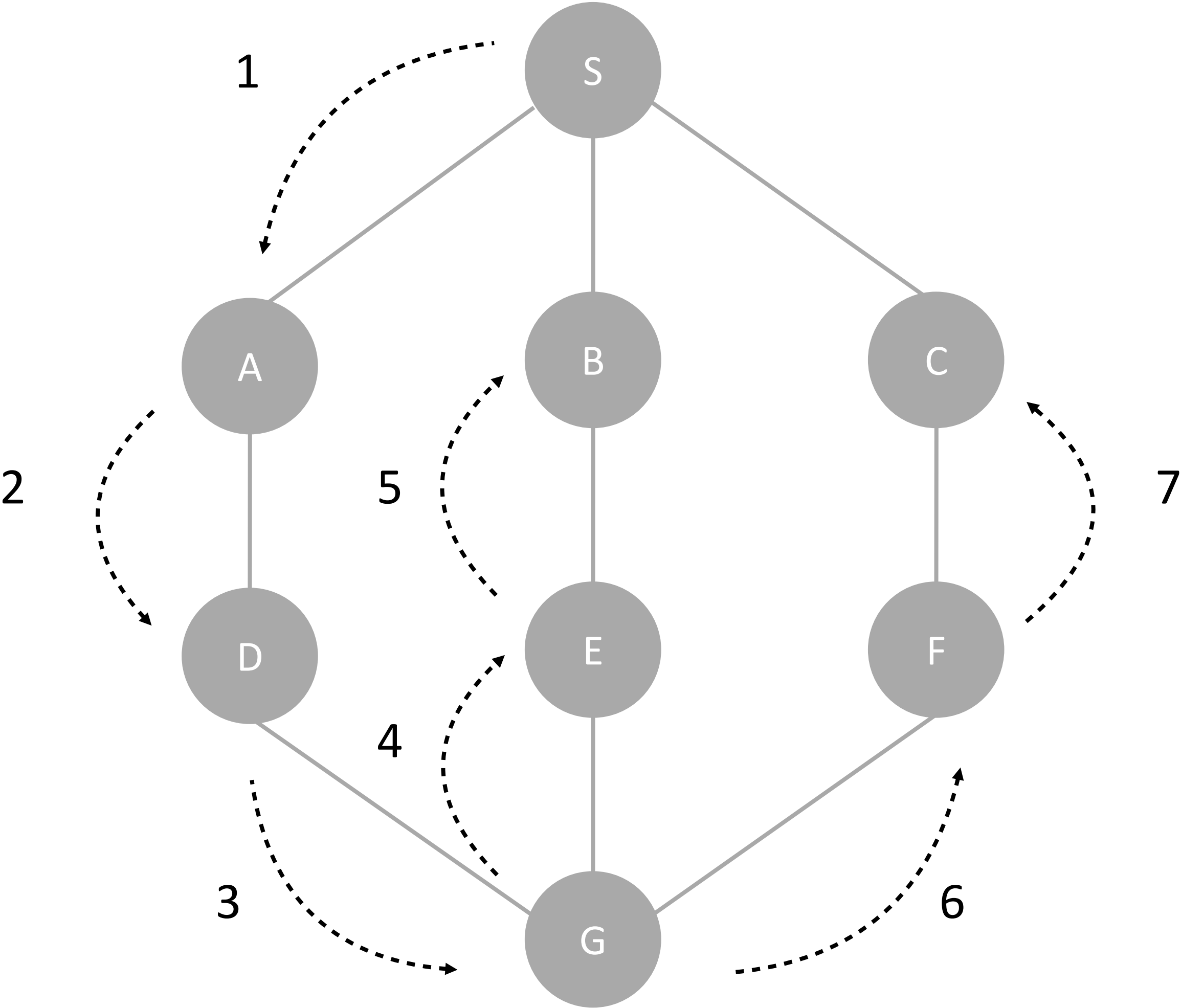
## 深度优先遍历

- 划分连通块

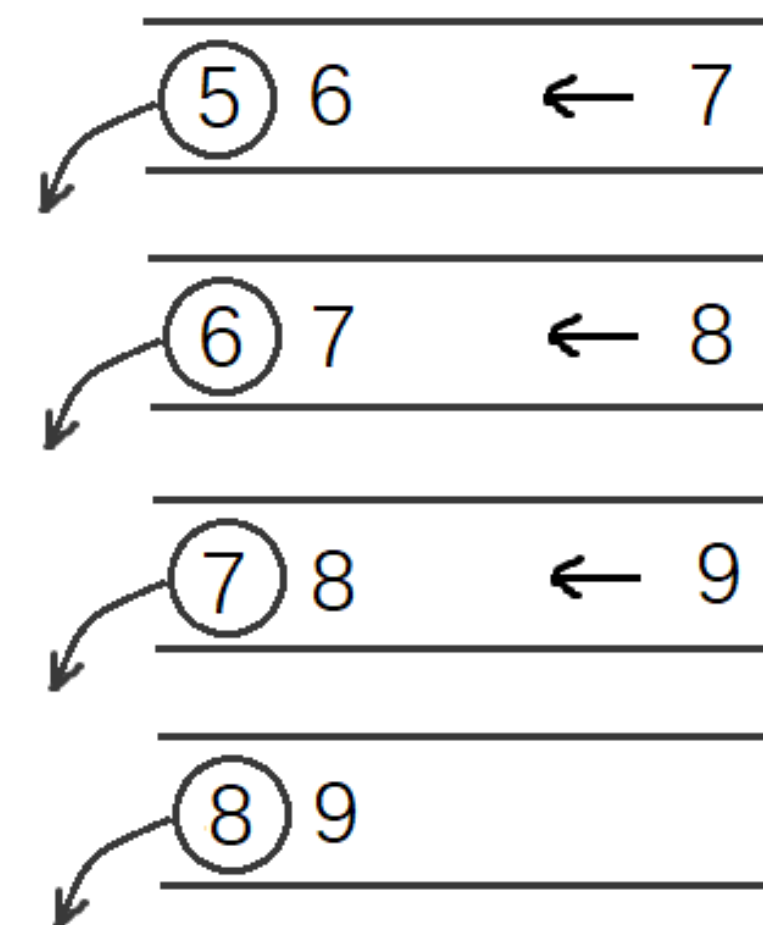
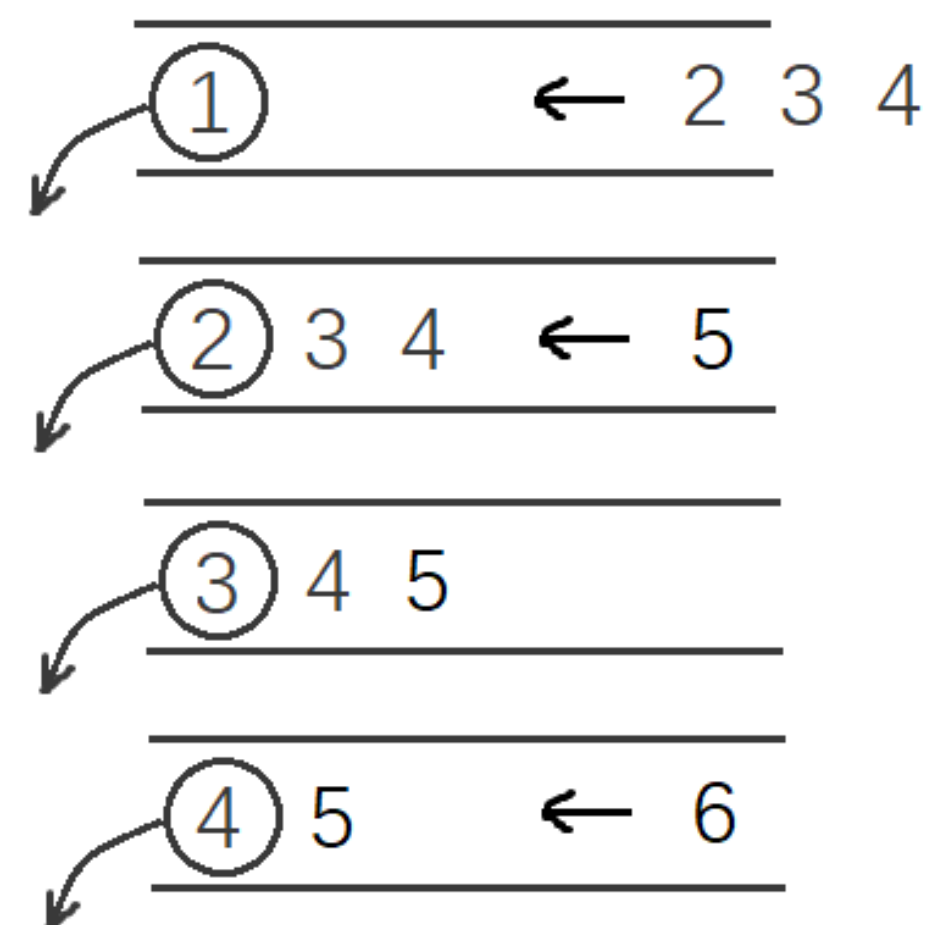
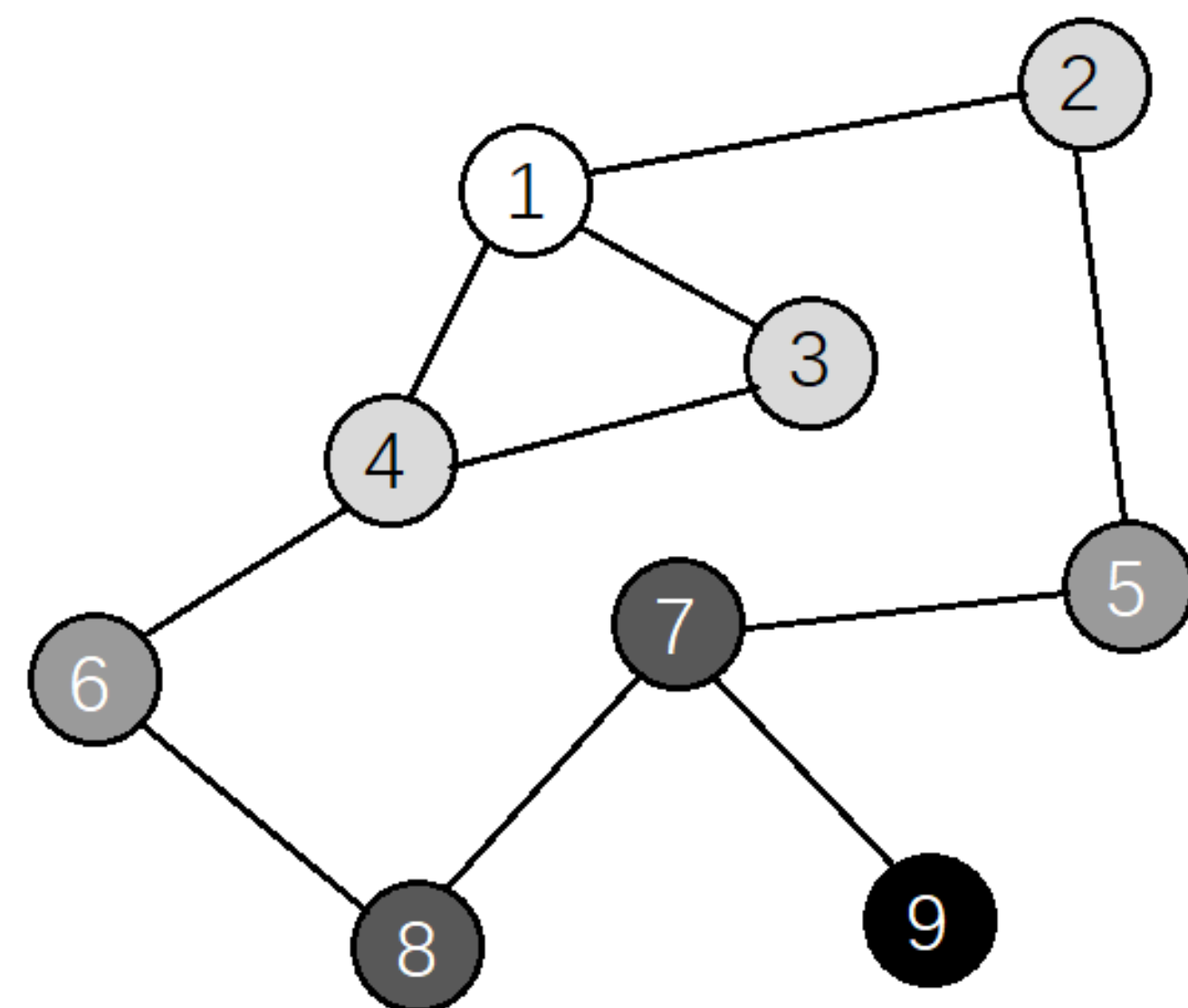
## 广度优先遍历

- 拓扑排序

# 图的深度优先遍历



# 图的广度优先遍历



# 实战

课程表

<https://leetcode-cn.com/problems/course-schedule/>

两种做法：

- 深度优先遍历 - 找环
- 广度优先遍历 - 拓扑排序

课程表 II (Homework)

<https://leetcode-cn.com/problems/course-schedule-ii/>



# 实战

冗余连接

<https://leetcode-cn.com/problems/redundant-connection/description/>

数据实际上是一棵基环树

深度优先遍历找环，环上删除一条边

冗余连接 II（选做）

<https://leetcode-cn.com/problems/redundant-connection-ii/>

# THANKS

 极客时间 | 训练营