

Escrito por **Adrián Quiroga Linares**.

Un árbol es una **estructura de datos no lineal** con un organización jerárquica de elementos **homogéneos** (del mismo tipo), donde cada elemento tiene un único **padre**, pero generar varios **hijos**.

Conceptos Básicos:

- **Nodo:** cada elemento componente del árbol
- **Ascendientes:** nodos de los niveles superiores
- **Descendientes:** nodos sucesores de uno dado, niveles inferiores
- **Nodo raíz:** nodo original del árbol, nivel más alto y no se deriva de ningún nodo padre
- **Nodo hoja:** nodo terminal del árbol. No tiene ningún descendiente.
- **Subárbol:** subconjunto de elementos de un árbol que a su vez mantienen estructura de árbol
- **Nodo parente:** nodo ascendiente directo del elemento actual. Solo existe un nodo parente por cada nodo, o cero en caso del nodo raíz.
- **Nodo hijo:** nodo descendiente directo del elemento actual
- **Nodos hermanos:** nodos que se encuentran en el mismo nivel y derivan del mismo parente
- **Nodo interno:** nodo que cuenta con parente e hijo.
- **Camino:** secuencia de nodos entre un nodo origen y un nodo destino donde cualquier par de nodos consecutivos son parente e hijo
- **Rama:** camino desde nodo raíz hasta un nodo hoja
- **Grado:** número de hijos de un nodo dado
- **Altura:** nivel más alto de un árbol, número de nodos de la rama más larga
- **Grado de un árbol:** máximo grado de sus nodos

Tipos de Árbol

Árbol Binario:

Árbol donde cada nodo tiene como máximo grado 2 (2 *nodos hijo*).

Árbol Binario Equilibrado:

árbol binario donde la diferencia de altura entre los subárboles de cada nodo es como máximo una unidad. Esto quiere decir que si por ejemplo tengo una hoja en el nivel 3 y

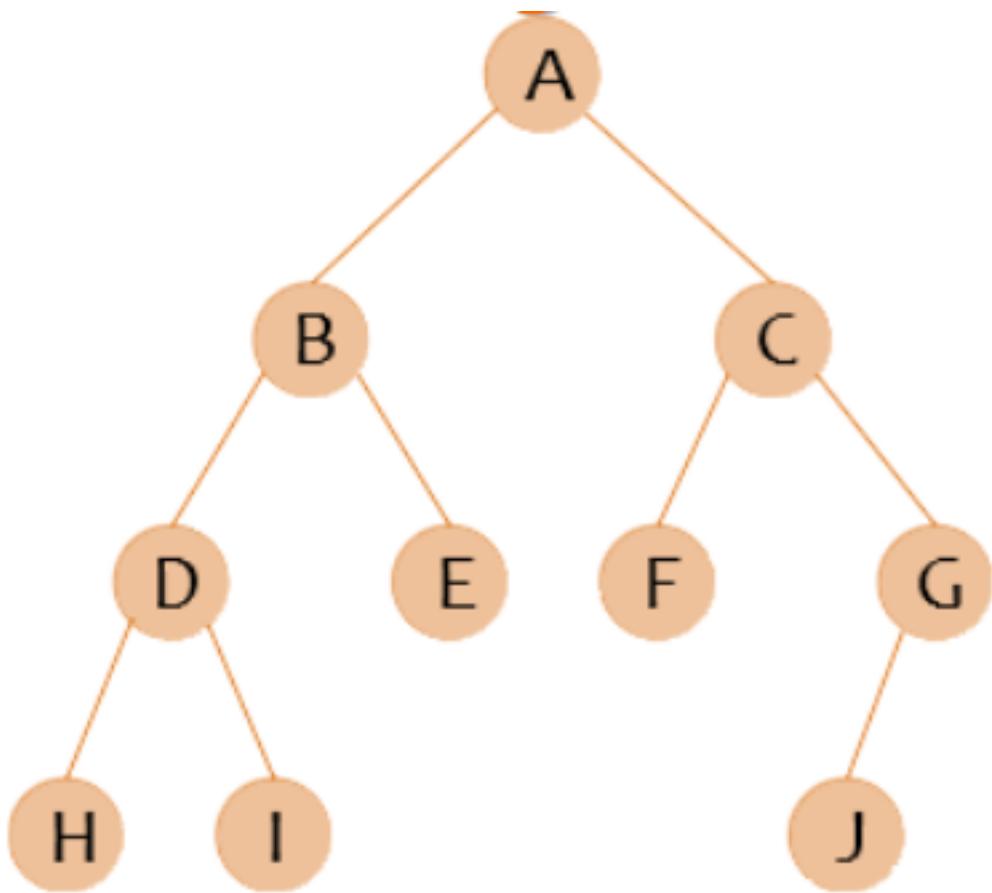
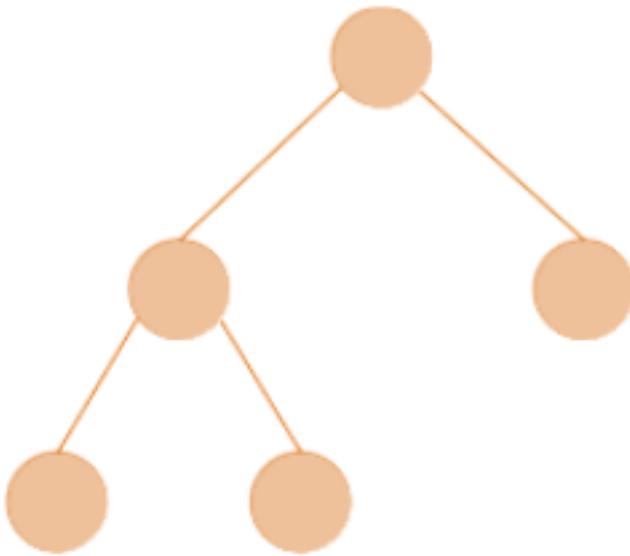


Figure 1: archivos/imagenes/Pasted image 20240926162942.png

otra en el 4 estará equilibrado. Si tiene una en el 2 y otra en el 4 no estará equilibrado.

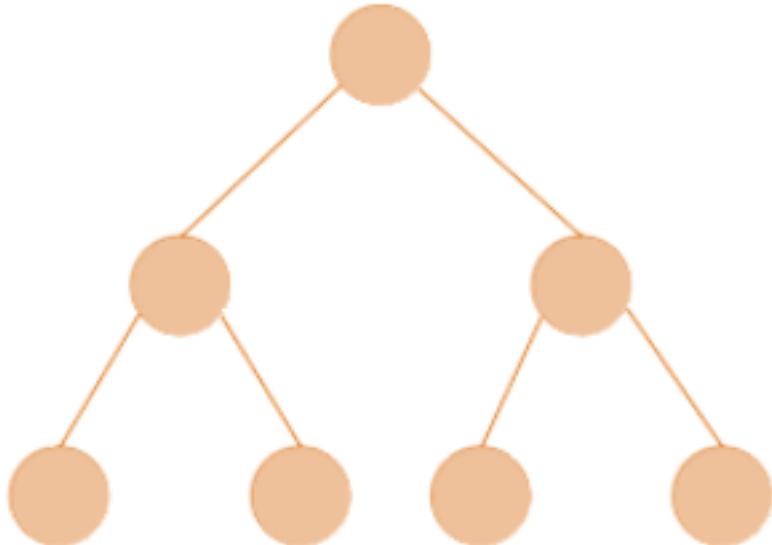


Árbol Binario Totalmente equilibrado:

Árbol binario donde la altura de los subárboles de cada nodo es igual. Todo los nodos hoja de cada uno de los subárboles de un nodo dado están en el mismo nivel.

Árbol Binario Lleno:

Árbol donde todos los nodos hoja se encuentran en el mismo nivel y sus padres tienen



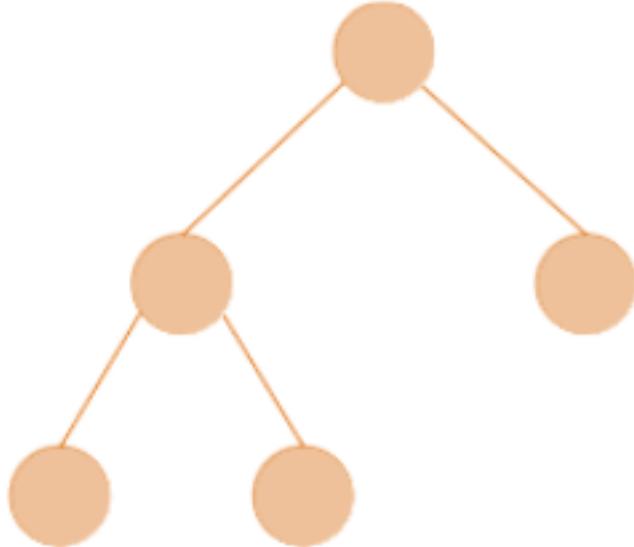
todos 2 hijos.

binario lleno también es totalmente equilibrado

Un árbol

Árbol binario completo:

Árbol binario donde en el último nivel todos los nodos hoja se distribuyen de izquierda



a derecha sin dejar huecos

árbol binario completo es equilibrado

Un

TAD ABIN EXPLICADO

Abin será un puntero a un struct, por ello hacemos

```
typedef struct celda *Abin
```

der e *izq* serán puntero que apunta a otra celda del mismo tipo.

Crear: hacemos que *abin* apunte a *null* inicialmente.

```
void crear(abin *A){  
    *A=NULL;  
}
```

Der e Izq: nos devolveran los consiguientes nodos

```
abin izq(abin A){  
    return A->izq;  
}  
abin der(abin A){  
    return A->der;  
}
```

Insizq e Insder: insertan las celdas * Si acabamos de crear el árbol y está vacío, creamos el nodo con un *Abin aux* reservando memoria y apuntamos *Abin* a este nuevo nodo. * Si no está vacío simplemente lo añadimos apuntando el de la derecha a este nuevo nodo.

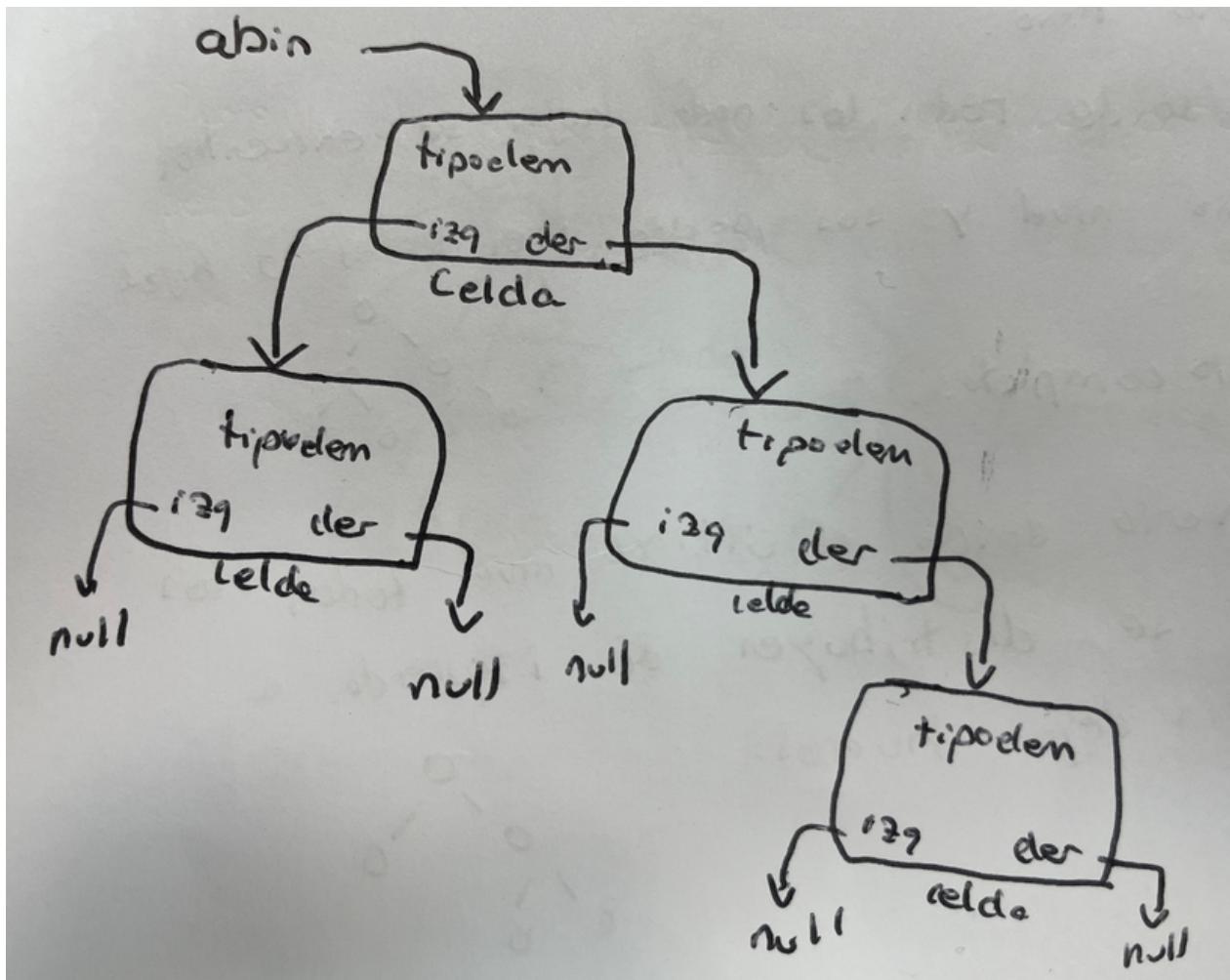


Figure 2: archivos/imagenes/Pasted image 20240926164812.png

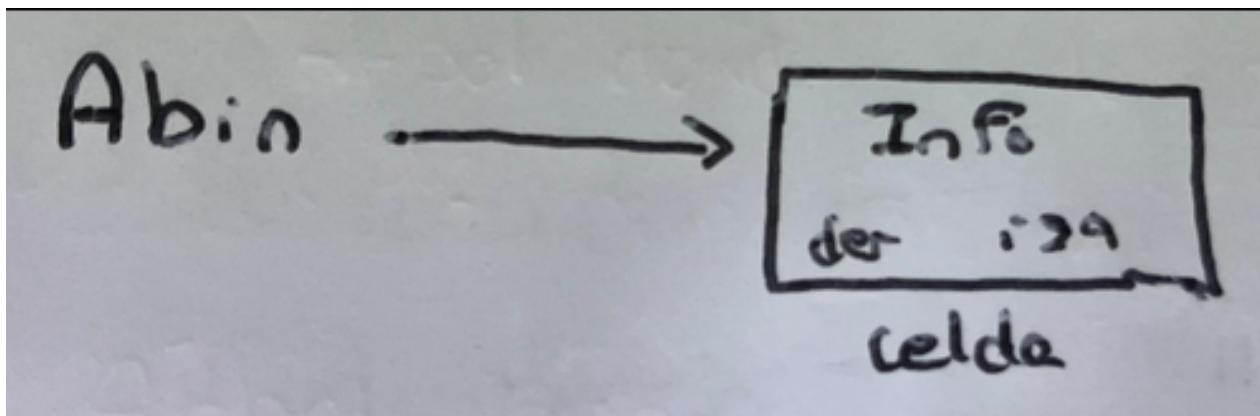


Figure 3: archivos/imagenes/Pasted image 20240926165103.png

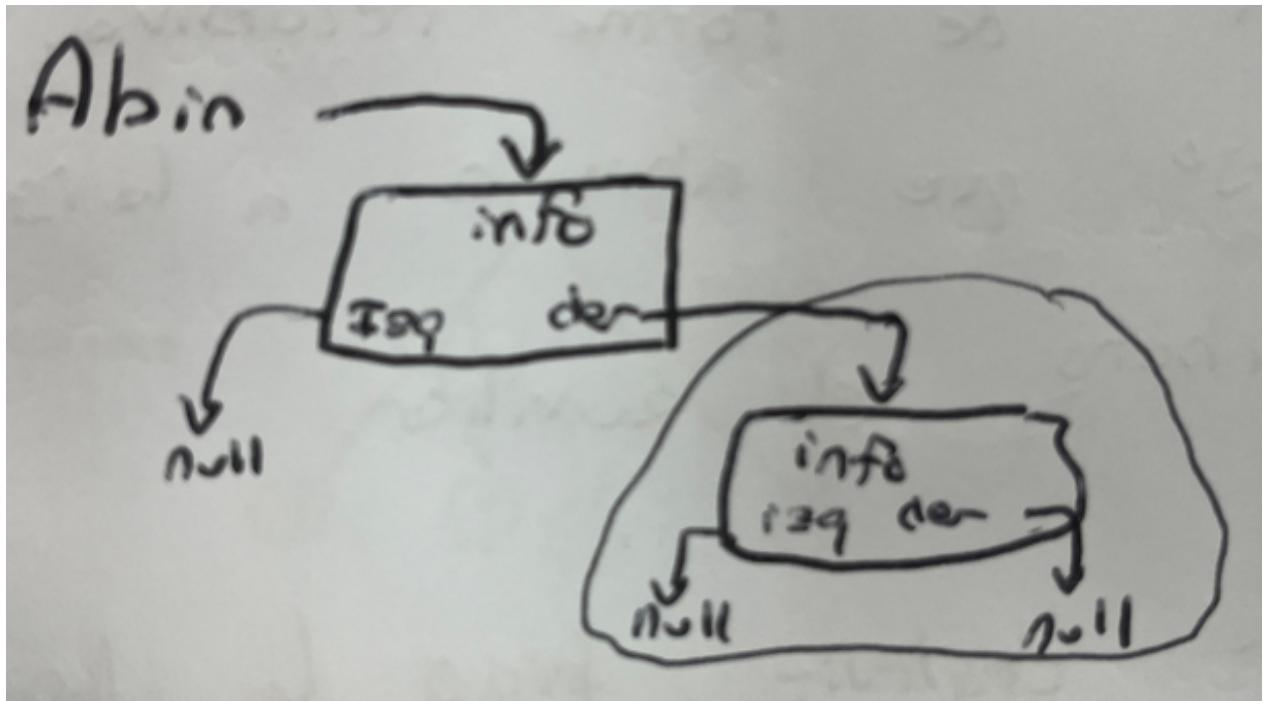


Figure 4: archivos/imagenes/Pasted image 20240926165153.png

```

void insizq/insder(abin *A, tipoelem E){
    abin aux;
    aux=(abin)malloc(sizeof(struct celda));
    aux->info=E;
    aux->izq=NULL;
    aux->der=NULL;
    if(esVacio(*A))
        *A=aux;
    else
        (*A)->izq=aux;
        //(*A)->der=aux;
}
    
```

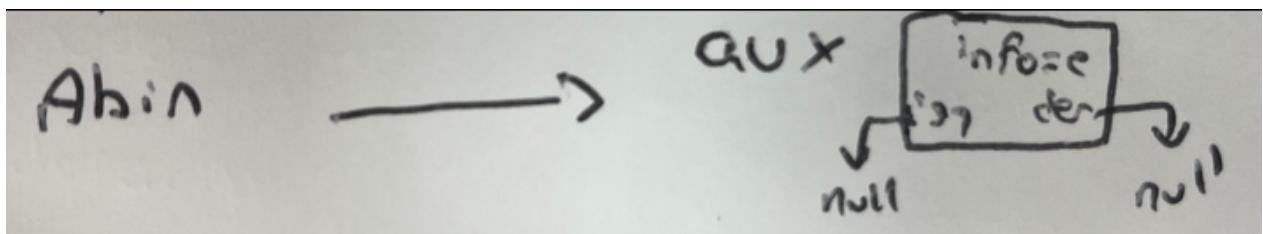


Figure 5: archivos/imagenes/Pasted image 20240926165251.png

Suprimir: Creamos un *Abin aux* que será igual a lo que está en el nodo que queremos eliminar. * En caso de no ser vacío ese aux suprimo lo que esta a la derecha y a la izquierda con la misma función de forma **recursiva**. Después hago que abin al lado

que deseo eliminar apunte a *null* y libero el nodo auxiliar.

```
void supizq/supder(abin *A){  
    abin aux;  
    aux=izq(*A); //aux=der(*A);  
    if(!esVacio(aux)){  
        supizq(&aux);  
        supder(&aux);  
        (*A)->izq=NULL; //(*A)->der=NULL;  
        free(aux);  
    }  
}
```

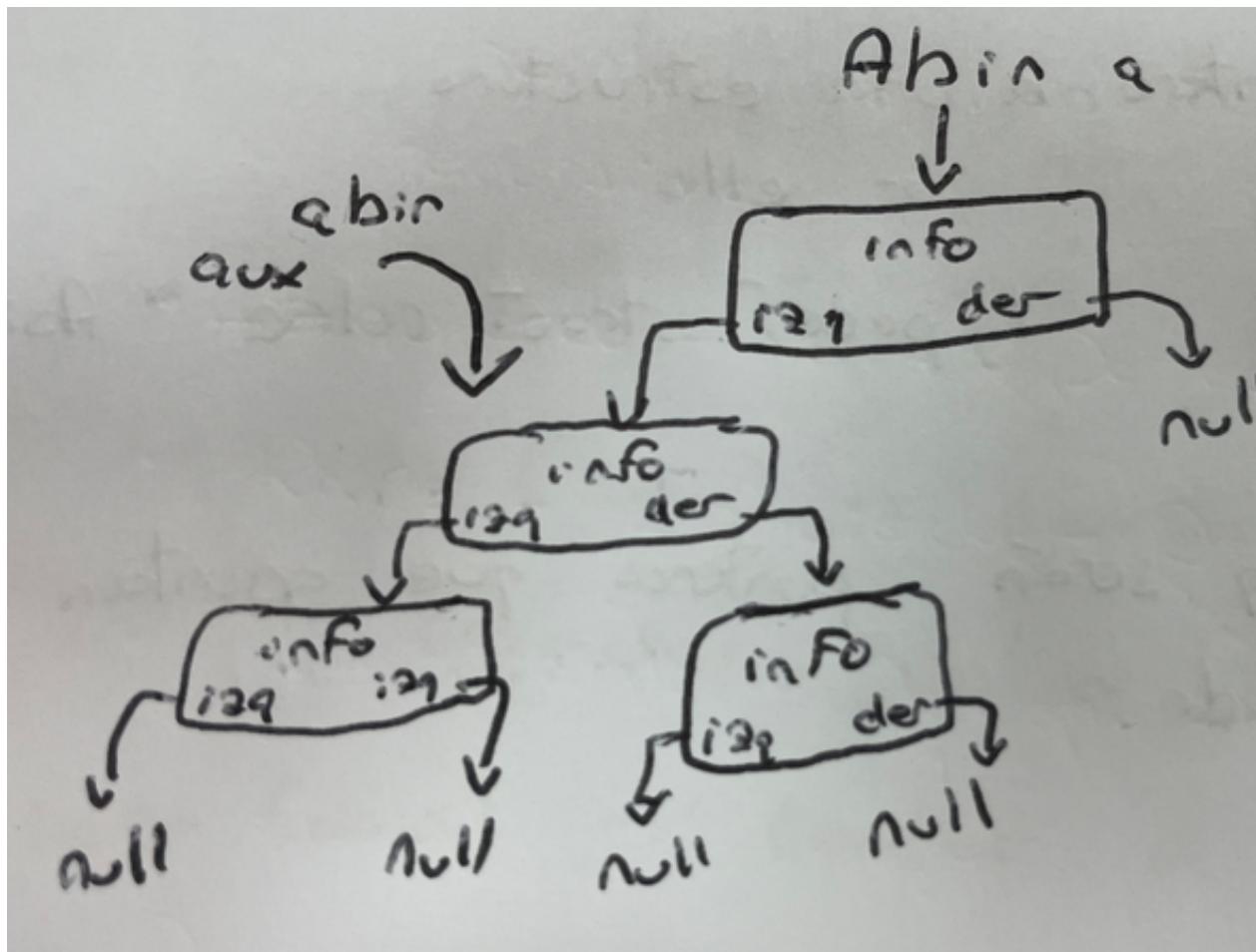


Figure 6: archivos/imagenes/Pasted image 20240926165402.png

Eliminar: sigo la lógica de la función anterior pero desde la raíz

```
void destruir(abin *A){  
    abin aux;  
    aux=*A;  
    if(!esVacio(aux)){  
        supizq(&aux);
```

```

        supder(&aux);
        free(aux);
        *A=NULL;
    }
}

```

Funciones Restantes:

```

unsigned es_vacio(abin A){
    return (A==NULL);
}

void leer(abin A, tipoelem *E){
    *E=A->info;
}

void modificar(abin A, tipoelem E){
    A->info=E;
}

```

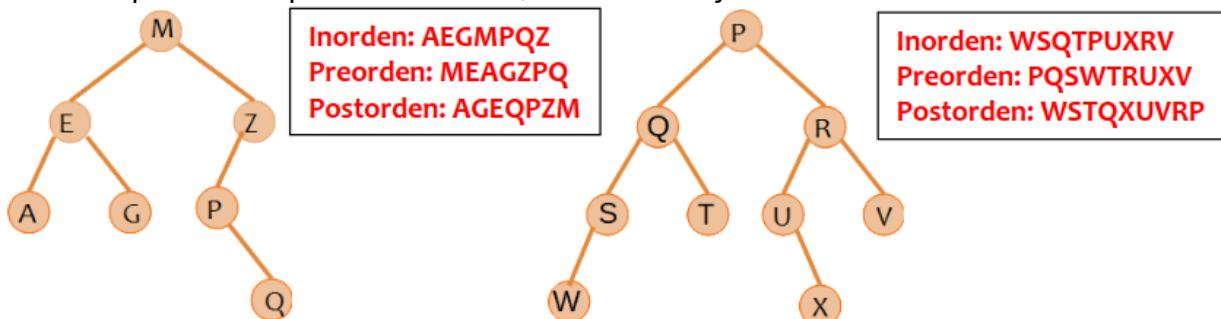
Recorridos

Se usan para enumerar los elementos del árbol ## Recorrido en anchura Consiste en recorrer los distintos niveles de forma ordenada, del menos al mayor. Implementación no recursiva mediante una **cola** como estructura auxiliar.

- * Empezamos en el nivel más bajo (*nodo raíz*).
- * Sacamos el primer elemento de la lista
- * Miramos si tiene descendiente, de tenerlo se encola
- * Repetimos los pasos hasta que esté vacía

Recorridos en Profundidad:

Tiene 2 tipos de implementaciones, recursivas y no recursivas: #### Recursivas:



En cada nodo, en función del recorrido seleccionado, se imprime el elemento actual o se sigue descendiendo por el subárbol hasta llegar a un nodo hoja y empieza a subir hasta los demás.

- #### Inorden Izquierda-Raíz-Derecha
- #### Preorden Raíz-Izquierda-Derecha
- #### Postorden Izquierda-Derecha-Raíz

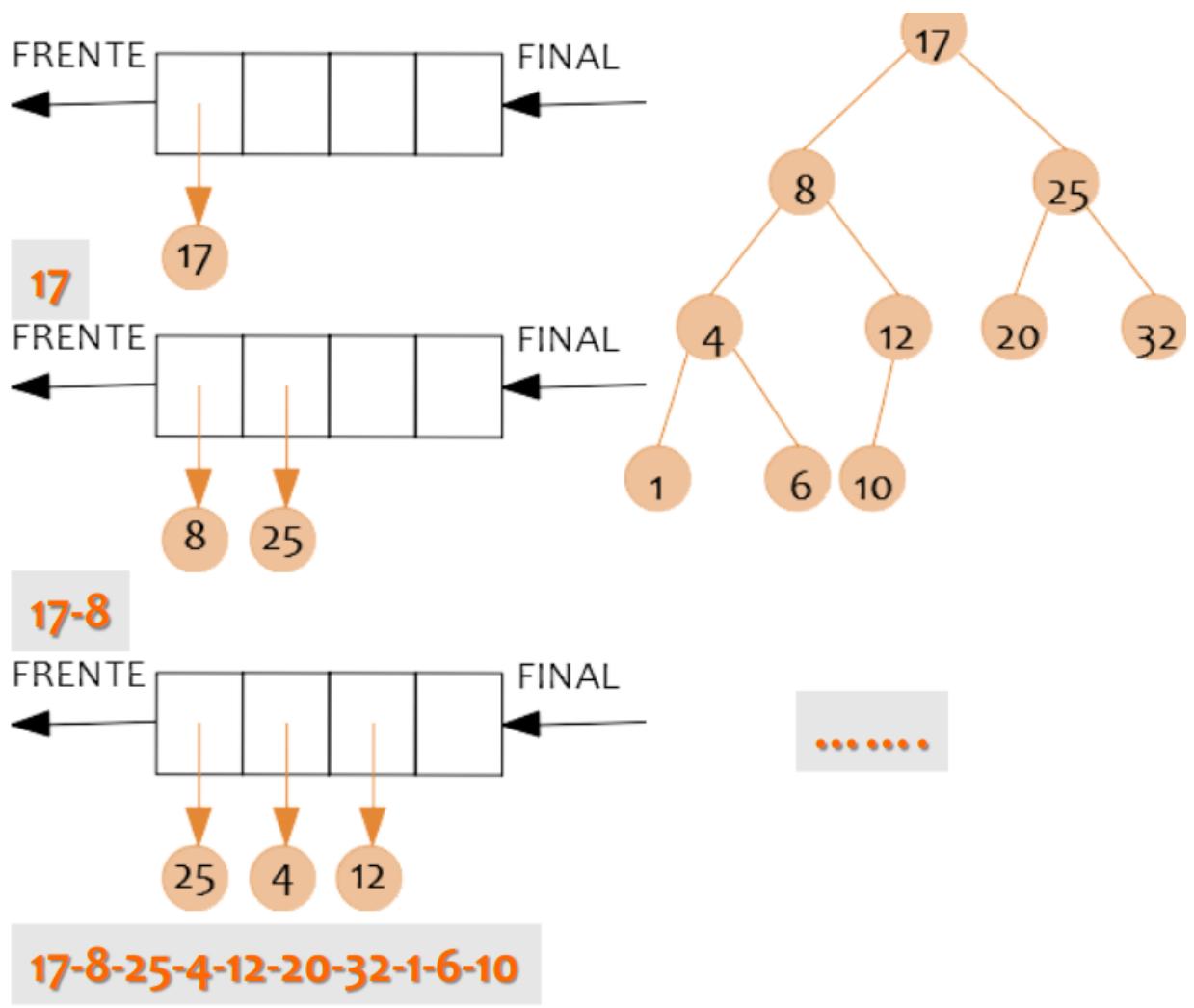
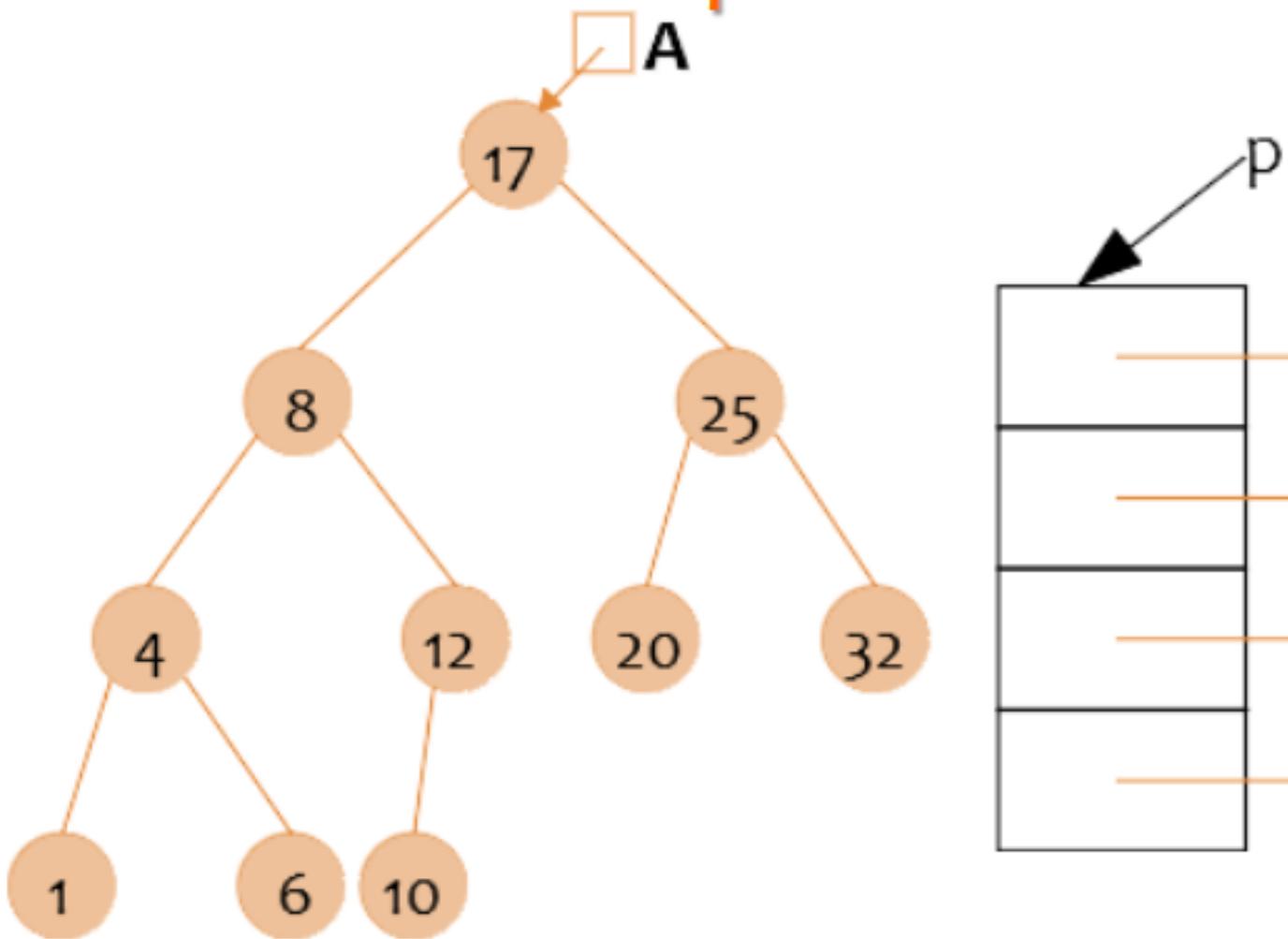
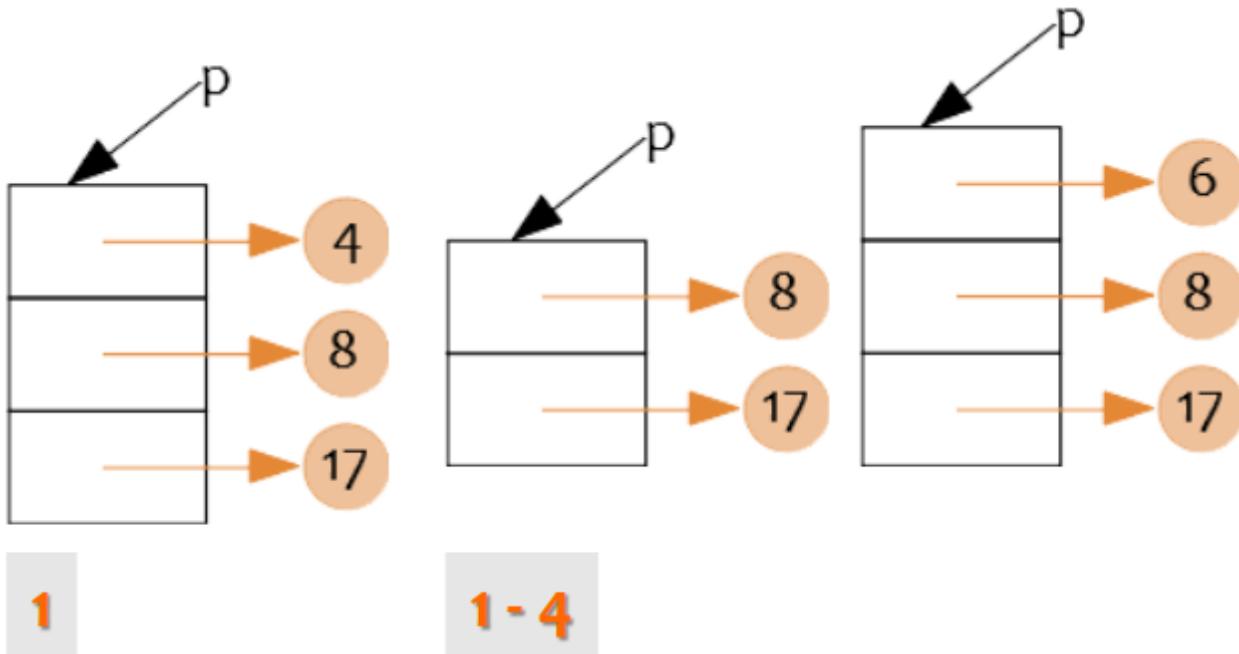


Figure 7: archivos/imagenes/Pasted image 20240926171552.png

No recursivas:

Utilizamos una **pila**: * Se guardan los elementos izquierdos en la pila hasta llegar a un *nodo hoja* * Se desapila el tope, se imprime y se inserta en la pila el hijo derecho. * Repetimos estos pasos sucesivamente hasta que se vacíe



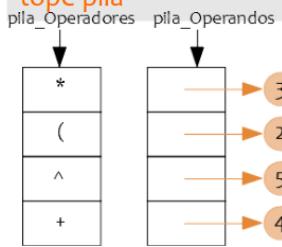


Árboles de Expresión

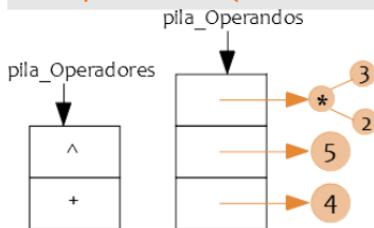
- **A+B**: + es el nodo padre, A el hijo izquierdo y B el hijo derecho
- Si a los árboles de expresión se les realiza el recorrido **inorden**, obtenemos la notación natural de la operación matemática.
- Usamos 2 pilas, una de *operadores* y otra de *operandos*. Se van apilando hasta llegar a un operador cuya prioridad es menor o igual que la del tope de la pila. Esto provoca que se desapile en dicha pila y se vaya formando la expresión en la pila de *operandos* con los operadores desapilados.
- El paréntesis izquierdo se apila siempre, y el derecho produce siempre que se desapile hasta llegar al paréntesis izquierdo.

$$4 + 5 ^ (2 * 3) + 8$$

1º: apilo operadores y operandos mientras prioridad del operador que leo sea \leq prioridad operador tope pila

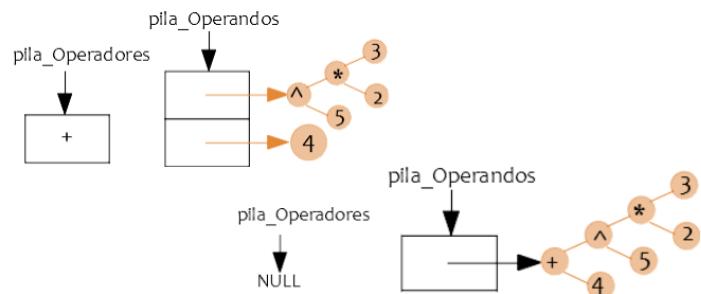


2º: El) saca los operadores de la pila hasta el (



3º: Leo '+'.

Su prioridad \leq prioridad(tope) => desapilo ^
Su prioridad \leq prioridad(tope) => desapilo +



4º: Apilo +
Leo el 8 y lo apilo

5º: Vacío la pila de operadores

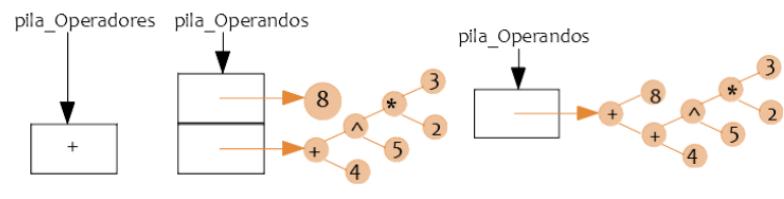


Figure 8: archivos/imagenes/Pasted image 20240926173032.png