







 [arielZarate](#) / [HenryAll](#) Public

[Code](#) [Issues](#) [Pull requests](#) [Actions](#) [Projects](#) [Wiki](#) [Security](#) [Insights](#) [Settings](#)

 [main](#) ▾

...

[HenryAll](#) / [FT-M1-master](#) / [06-EstructuraDeDatos-III](#) /

 arielZarate ...	27 days ago 
..	
 Ejemplos/arbolBusqueda	27 days ago
 homework	27 days ago
 README.json	last month
 README.md	last month



Hacé click acá para dejar tu feedback sobre esta clase.



Hacé click acá completar el quizz teórico de esta lecture.

Estructuras de Datos III

Arboles (Trees)

Los árboles son estructuras de datos que consiste en una serie de nodos conectados entre ellos y que se asemeja a un árbol (al revés). Cuando hablemos de árboles vamos a usar la

☰ README.md

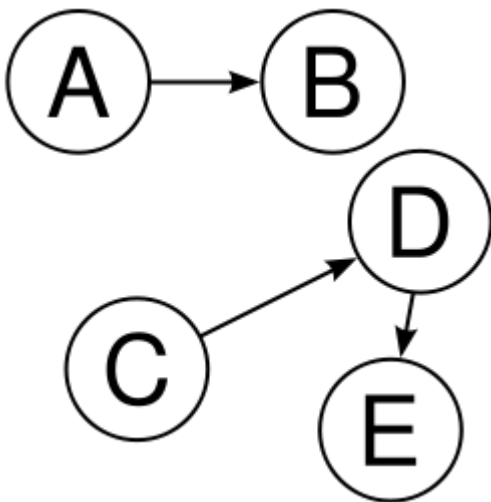


• **Raíz** - El nodo superior del árbol.

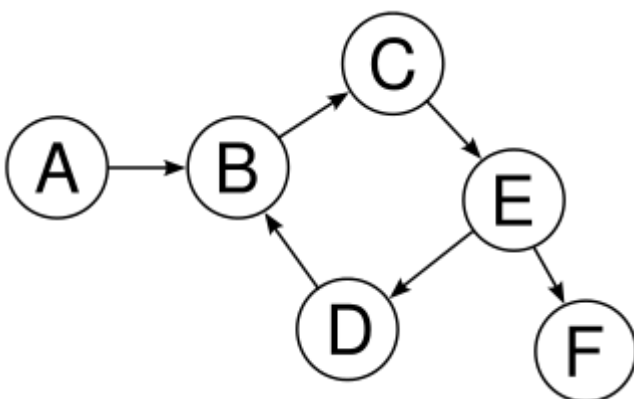
- **Padre** - Nodo con hijos.
- **Hijo** - Nodo descendiente de otro nodo.
- **Hermanos** - Nodos que comparten el mismo padre.
- **Hojas** - Nodos sin hijos.
- **Nivel** - El nivel de un nodo está definido por el número de conexiones entre el nodo y la raíz.
- **Camino** - Una secuencia de nodos por los que tenemos que pasar para llegar de un nodo a otro.

Para que una estructura de nodos sea un árbol tiene que ser dirigido (o sea que se pueda ir de un nodo al hijo, pero no al revés, como en las listas enlazadas), no tiene que tener ciclos (o sea que no exista un camino para llegar de un nodo al mismo nodo sin pasar dos veces por otro nodo.), tiene que ser conexo, es decir que no haya nodos 'sueños', y además dos nodos cualesquiera tienen que estar conectados *sólo* por un único camino.

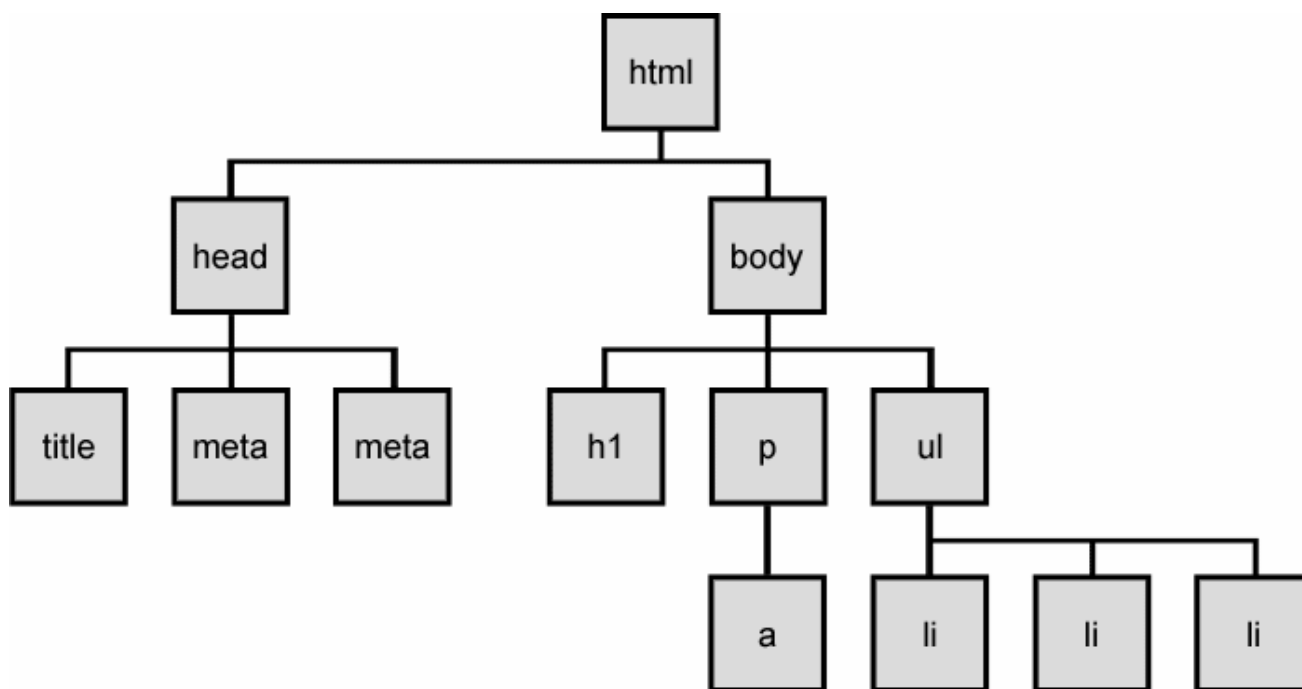
El siguiente no es un árbol porque tiene nodos no *conexos*:



Este otro no es un árbol porque tiene un ciclo:



Esta estructura es ampliamente usada, de hecho todos ustedes ya vienen trabajando hace mucho con una estructura de tipo árbol, ¿sabén de que les estoy hablando?



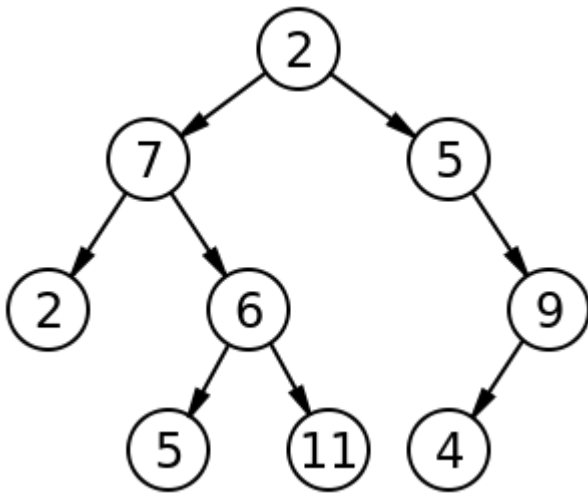
Sí, el DOM. La forma que usa el browser para mantener una representación del HTML en su cerebro es la de un árbol.

Tipos de Árboles

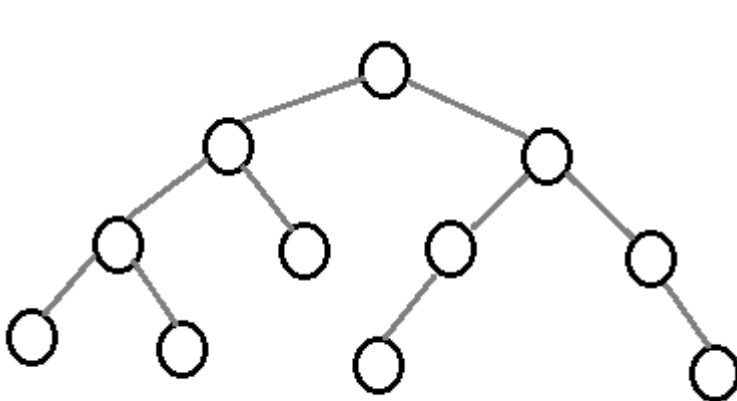
En realidad, la definición de árbol es muy general, por ejemplo, una lista enlazada ES un árbol, cuyo root es la cabeza y cada nodo tiene un sólo hijo; es un caso *particular* de un árbol. Es más, un árbol es un caso particular de un *grafo*. También podemos definir al árbol de forma recursiva, ya que si lo pensamos, cada nodo ES un árbol, o sea que un árbol está formado por árboles; pero estos temas ya se vuelven muy filosóficos. Veamos algunos tipos de árboles que vamos a usar.

Árbol binario

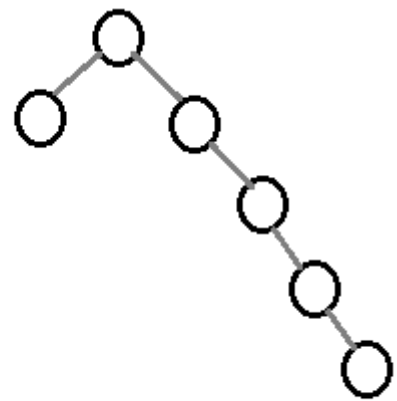
Este es un árbol particular que tiene como característica que la cantidad de hijos que puede tener un nodo está restringida a dos (por eso se llama árbol binario).



Un árbol de este estilo puede estar *balanceado* o no: vamos a decir que un árbol es *balanceado* cuando la cantidad de nodos que haya a la izquierda del root sea igual (o no difiera en más de una unidad) a la cantidad de nodos en la parte izquierda.



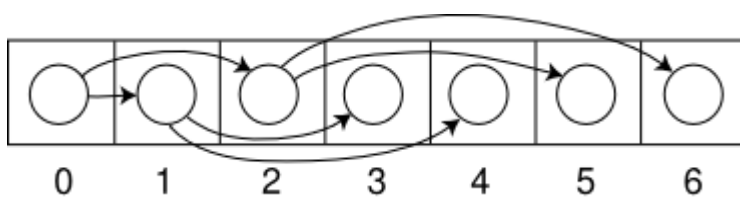
Balanced Binary Tree



Unbalanced Binary Tree

Lo bueno de estos árboles, es que si se encuentra *balanceado*, necesitamos no más de $\log n$ pasos para llegar a cualquier nodo! Esto los hace excelente estructuras de datos para guardar información que luego vamos a tener que buscar.

Veamos una manera rápida de implementar un árbol binario en Javascript usando arreglos. Básicamente lo que vamos a hacer es ir guardando cada nodo con sus hijos en una posición particular. Empezamos poniendo el nodo root como primer elemento del arreglo. Luego vamos a poner su hijo izquierdo en la posición 1 y el derecho en la 2. El hijo izquierdo de 1 iría en la posición 3 y el derecho en la 4. Los hijos de 2 irían en 5 y 6, respectivamente. En esta imagen se va a entender mejor:

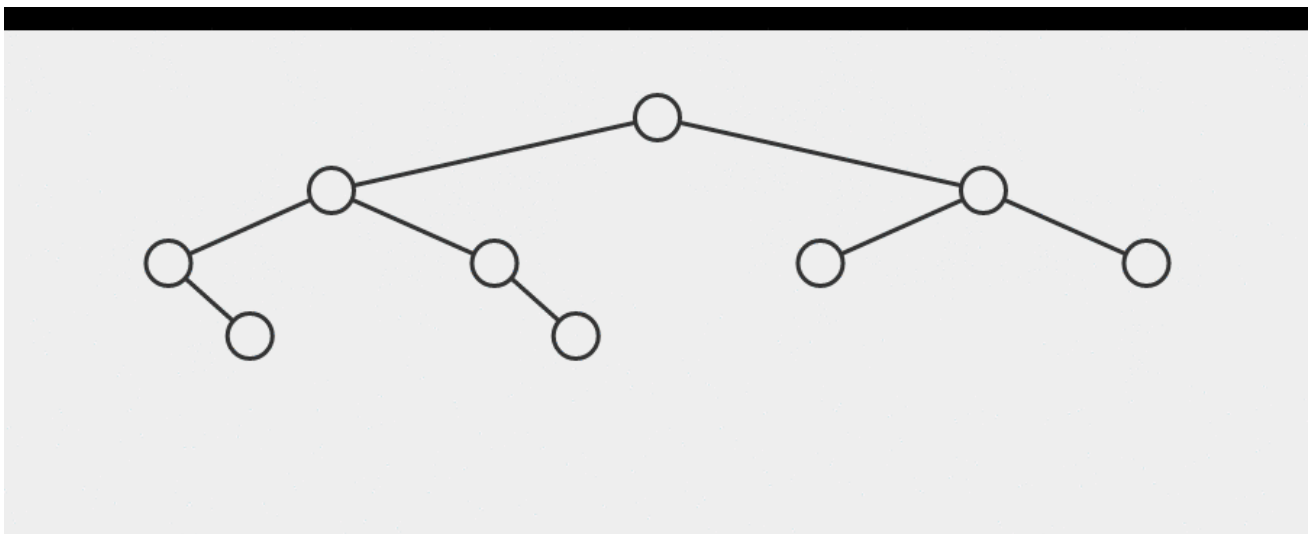


Ahora, si lo pensamos cada hijo de un nodo está en la posición ubicado en $i*2+1$ y $i*2+2$ siendo i el índice del arreglo. Por lo tanto podemos implementar este árbol usando lo siguiente:

```
izquierdo(i) = 2*i + 1 // el hijo izquierdo del nodo que está en i  
derecho(i) = 2*i + 2   // el hijo derecho del nodo que está en i
```

Arbol AVL

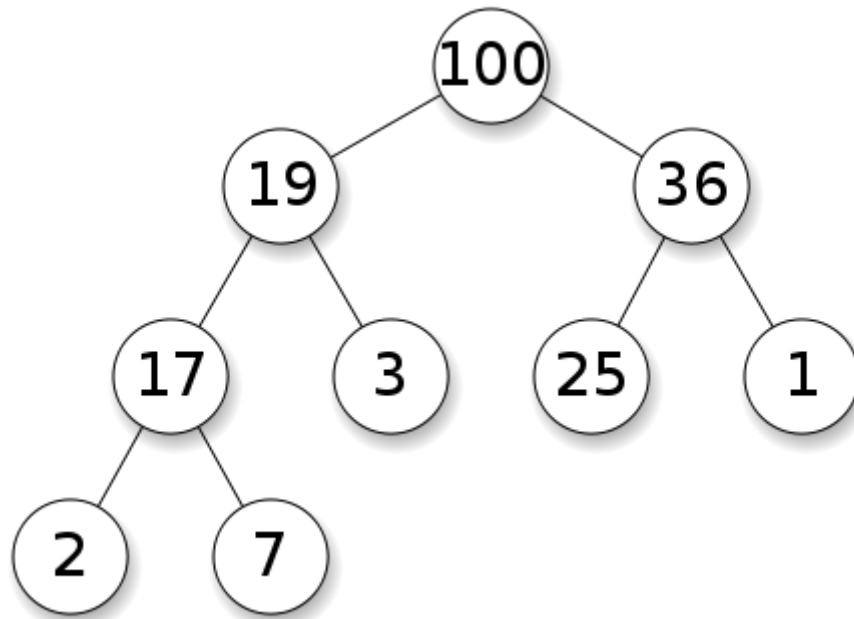
Los árboles AVL (por sus inventores Georgy Adelson-Velsky y Evgenii Landis) es un árbol binario de búsqueda, pero que mantiene todo el tiempo al árbol *balanceado*. Básicamente lo que hace es, cada vez que se inserta o saca un nodo controla que todos los nodos estén balanceados. Y si no lo están reacomoda el árbol de tal forma que queden balanceados.



Lo malo de este árbol, es que las operaciones de insertar y sacar son muchos más caras que las de cualquier otra estructura. Pero nos da la posibilidad de estar **seguros** que nunca vamos a tardar más de $\log n$ pasos en buscar un elemento. Según la naturaleza del problema que tengamos, nos va a convenir este método o no.

Heap

Un heap es un árbol binario, con las condiciones que cada nodo tiene que contener un valor igual o mayor que los de sus hijos y que sea completo, es decir que todas las hojas estén en el último nivel del árbol (o uno menos) y además que esté completo desde la izquierda.



Cuando se construye un heap al agregar cada valor, tenemos que buscar la posición que les corresponde. O sea, que en cada paso vamos a tener que ir reacomodando el árbol para que siga siendo un *heap*.

Otras estructuras de Datos

Obviamente, existen muchas más estructuras de datos, estas son las más generales y las que todo ing. de software debe conocer. De todos modos, la mejor estructura de datos la vas a elegir según el problema que quieras resolver y después de investigar cuál es la que más te sirve.

Tabla Resumen

Felicitaciones! has terminado la saga de estructura de datos (I - La amenaza recursiva, II - El ataque de las listas, III - La venganza de los trees).

Les dejo una tablita con ventajas y desventajas de las estructuras que hemos visto, para saber cuando utilizarlas y cuando no.

Estuctura	Ventajas	Desventajas
Arreglo	Rápida inserción, acceso muy rápido si conocemos el index.	Búsqueda Lenta, borrado lento.
Arreglo Ordenado	Mejor búsqueda que el arreglo normal	idem arreglo
Pila	Asegura LIFO	Acceso lento a los demás items

Estuctura	Ventajas	Desventajas
Cola	Asegura FIFO	Acceso lento a los demás items
Lista Enlazada	Rápida inserción, rapido borrado	Búsqueda Lenta
Árbol Binario	Muy rápido si está balanceado	Algoritmo de borrar es complejo, hay que balancear
Árbol Red-black	Rápido y siempre está balanceado	Es Complejo
Árbol 2-3-4	Muy bueno para guardar datos	Es Complejo
Hash	Muy rápido si conocemos el key. Insercion rapida	Borrado lento, buscado lento, consume mucha memoria
Heap	Rápida inserción, borrado y acceso al item mas grande	Acceso lento a los demás items

Homework

Completa la tarea descrita en el archivo [README](#)
