



NATIONAL RESEARCH  
UNIVERSITY

# АЛГОРИТМЫ И СТРУКТУРЫ ДАННЫХ

## Базовые структуры данных (часть 2 из 2)

Рамон Антонио Родригес Залепинос  
[arodriges@hse.ru](mailto:arodriges@hse.ru)

# Структура модуля 1

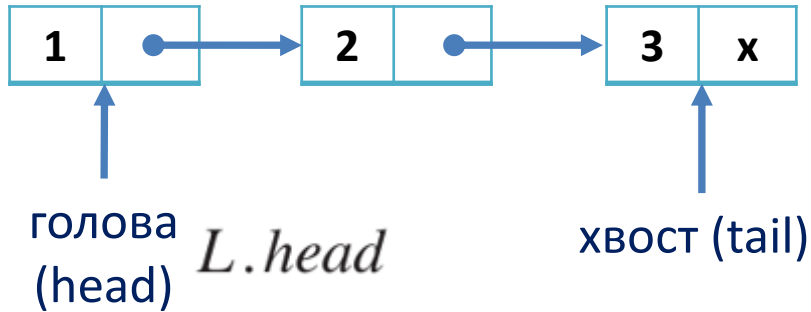
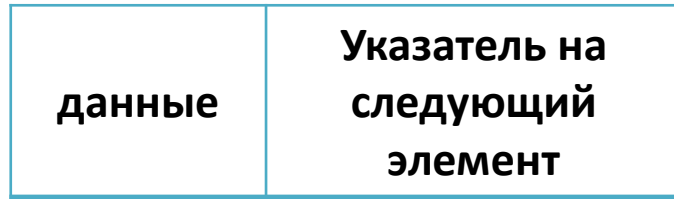
Модуль № 1	№	Дата	Тема лекции	№	Домашние задания
	1	08 сен	Введение	A1	Установить Visual Studio с поддержкой C# и C++ на все рабочие машины (стационарные, переносные, т.п.). Найти книги по структурам данных. Посетить конференции.
	2	15 сен	Асимптотика	A2	Тестовая задача (C#): знакомство с процессом
	3	22 сен	Базовые СД	1a	Задание 1a на C#
	4	29 сен	Базовые СД 2	1b	Задание 1b на C++, перевод 1a на C++
	5	06 окт	Bitmaps	2a	Задание 2a на C#
	6	13 окт	Хэш таблицы	2b	Задание 2b на C++, перевод 2a на C++

Пока мы в точности следуем  
нашему календарному (понедельному) плану

Со следующего домашнего задания мы начинаем плавно переходить на C++

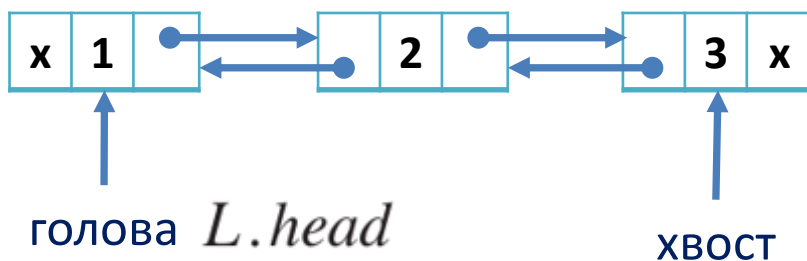
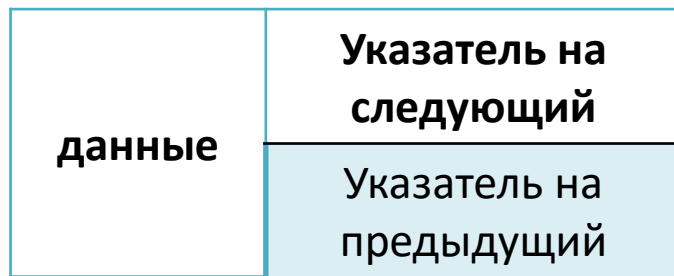
1

## односвязный



2

## двусвязный



## Список

```
struct node
{
    int key;
    struct node *next;
};
```

Все операции за  $O(n)$

Сложности –  
граничные  
условия

```
struct node
{
    int key;
    struct node *next;
    struct node *prev;
};
```

LIST-SEARCH( $L, k$ )

```
1   $x = L.head$ 
2  while  $x \neq \text{NIL}$  and  $x.key \neq k$ 
3       $x = x.next$ 
4  return  $x$ 
```

LIST-INSERT( $L, x$ )

```
1   $x.next = L.head$ 
2  if  $L.head \neq \text{NIL}$ 
3       $L.head.prev = x$ 
4   $L.head = x$ 
5   $x.prev = \text{NIL}$ 
```

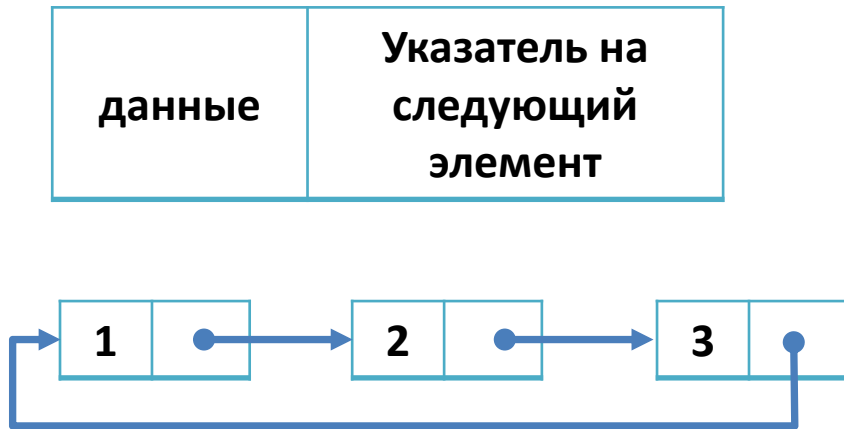
LIST-DELETE( $L, x$ )

```
1  if  $x.prev \neq \text{NIL}$ 
2       $x.prev.next = x.next$ 
3  else  $L.head = x.next$ 
4  if  $x.next \neq \text{NIL}$ 
5       $x.next.prev = x.prev$ 
```

# Другие списки

3

циклический (без ограничителя)



**Задача на собеседовании:**

проверить, является ли список циклическим?

**Задача на собеседовании:**

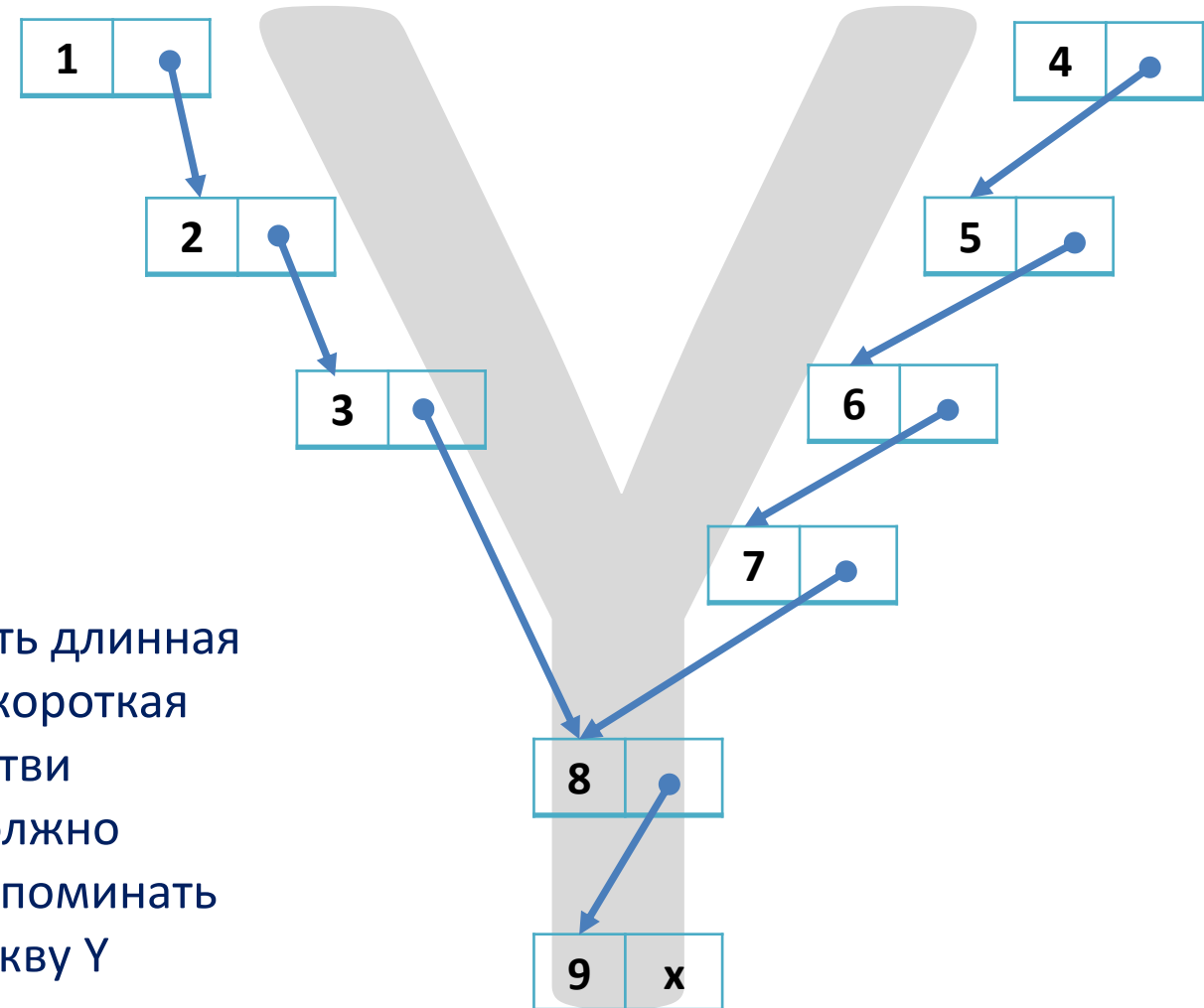
найти точку (узел) сходимости Y-связного списка

**Подумайте как это сделать!**

4

Y-связный

два списка сливаются в один



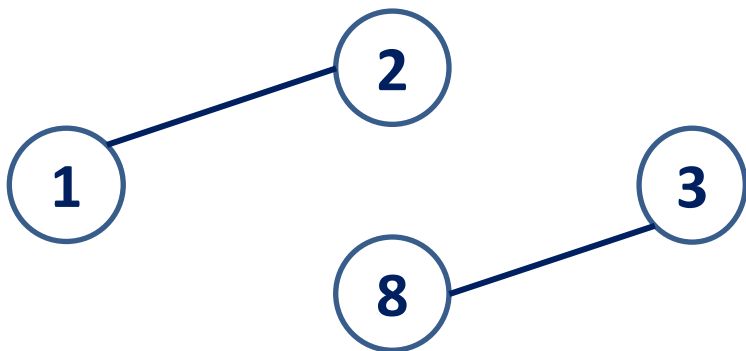
- Есть длинная и короткая ветви
- должно напоминать букву Y

# Дерево без выделенного корня

Связный, ациклический, неориентированный граф

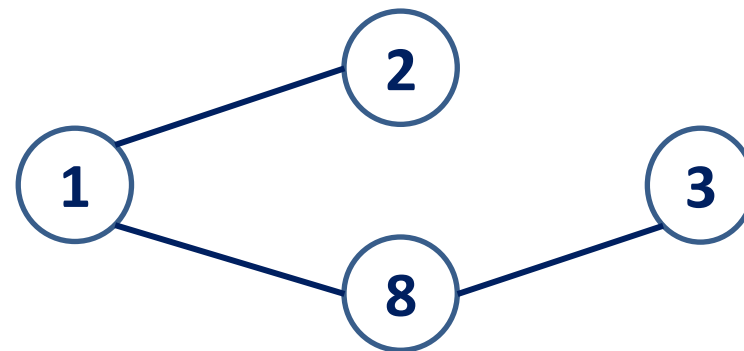
## Лес

- ациклический, но (возможно) несвязный неориентированный граф



## Дерево без выделенного корня

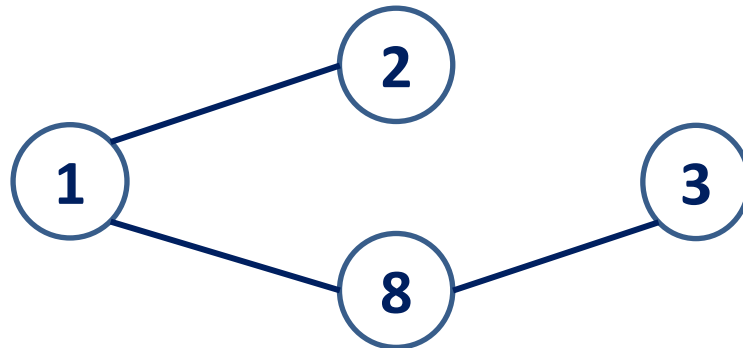
- нет циклов, есть пути между любыми парами вершин



# Свойства деревьев

**Теорема 5.2 (Свойства деревьев).** Пусть  $G = (V, E)$  — неориентированный граф. Тогда следующие свойства равносильны:

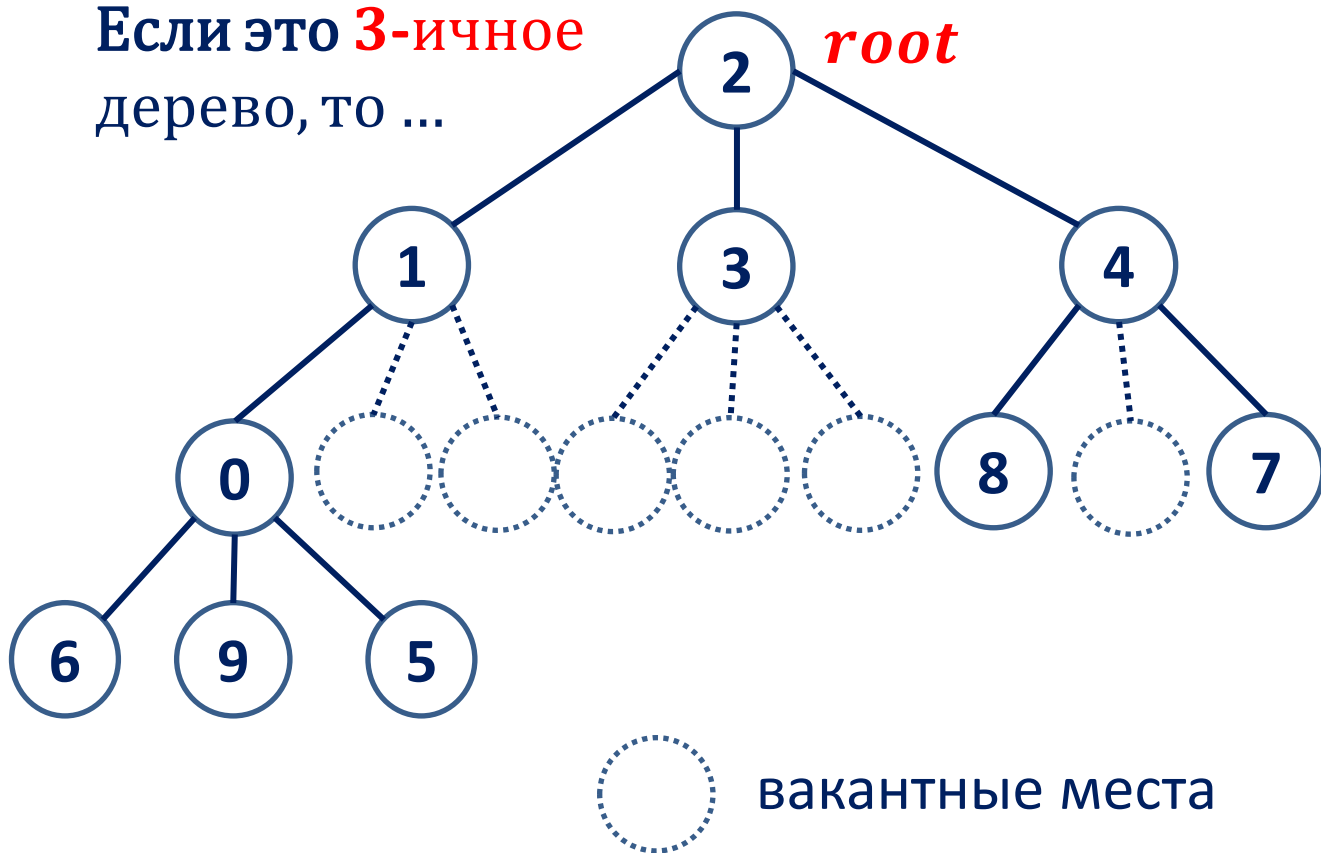
1.  $G$  является деревом (без выделенного корня).
2. Для любых двух вершин  $G$  существует единственный соединяющий их простой путь.
3. Граф  $G$  связен, но перестаёт быть связным, если удалить любое его ребро.
4. Граф  $G$  связен и  $|E| = |V| - 1$ .
5. Граф  $G$  ациклический и  $|E| = |V| - 1$ .
6. Граф  $G$  ациклический, но добавление любого ребра к нему порождает цикл.



# Дерево с порядком на детях

- **$k$ -ичное** дерево: максимум  **$k$**  детей у каждого узла
- **$k$ -ичное** дерево с **порядком на детях**: для каждого ребенка задан его номер  **$1..k$**
- если ребенка с номером  **$i \in [1..k]$**  нет, то  **$i$  – ая** позиция называется вакантной

Если это **3-ичное**  
дерево, то ...



**Важно:**

у каждого узла есть  
**слоты с номерами**, куда  
можно поместить  
указатели на детей

Дети не хранятся в  
множестве (нет порядка)

# Двоичное дерево поиска

## Определение

- 2-ичное дерево с порядком на детях
- Ключ левого ребенка  $<$  ключа родителя
- Ключ правого ребенка  $>$  ключа родителя

## Операции

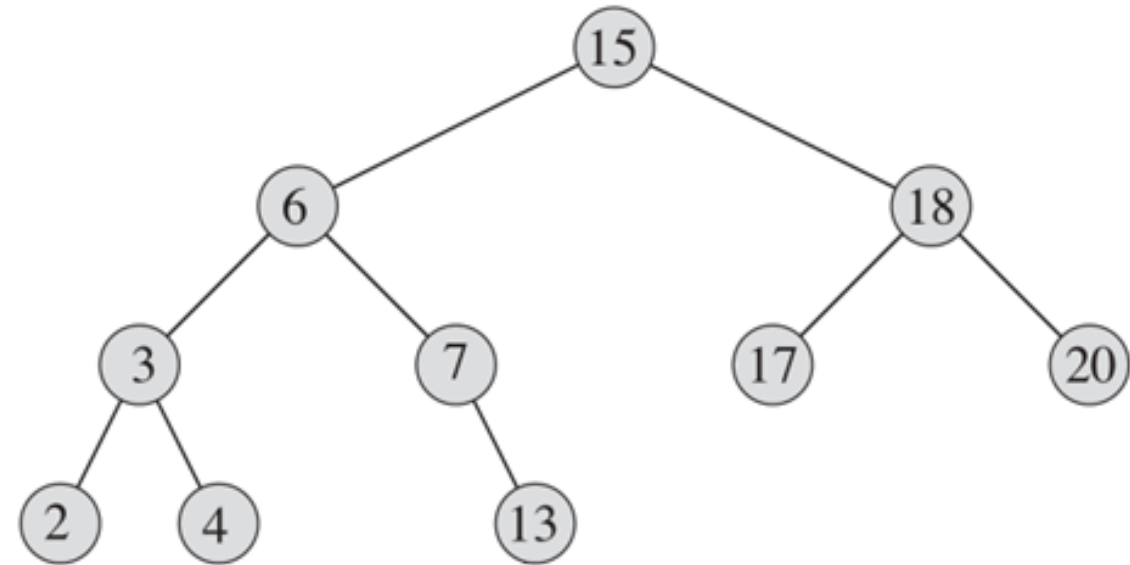
- поиск, вставка, удаление

## Обход дерева

- прямой, центрированный, обратный

```
struct node
{
    int data;           ключ
    struct node *left;  указатель на левого ребенка
    struct node *right; указатель на правого ребенка
};
```

Корень дерева



```
ITERATIVE-TREE-SEARCH( $x, k$ )
1  while  $x \neq \text{NIL}$  and  $k \neq x.\text{key}$ 
2      if  $k < x.\text{key}$ 
3           $x = x.\text{left}$ 
4      else  $x = x.\text{right}$ 
5  return  $x$ 
```

практика с binary search tree – на семинарах



# Двоичное дерево поиска: вставка

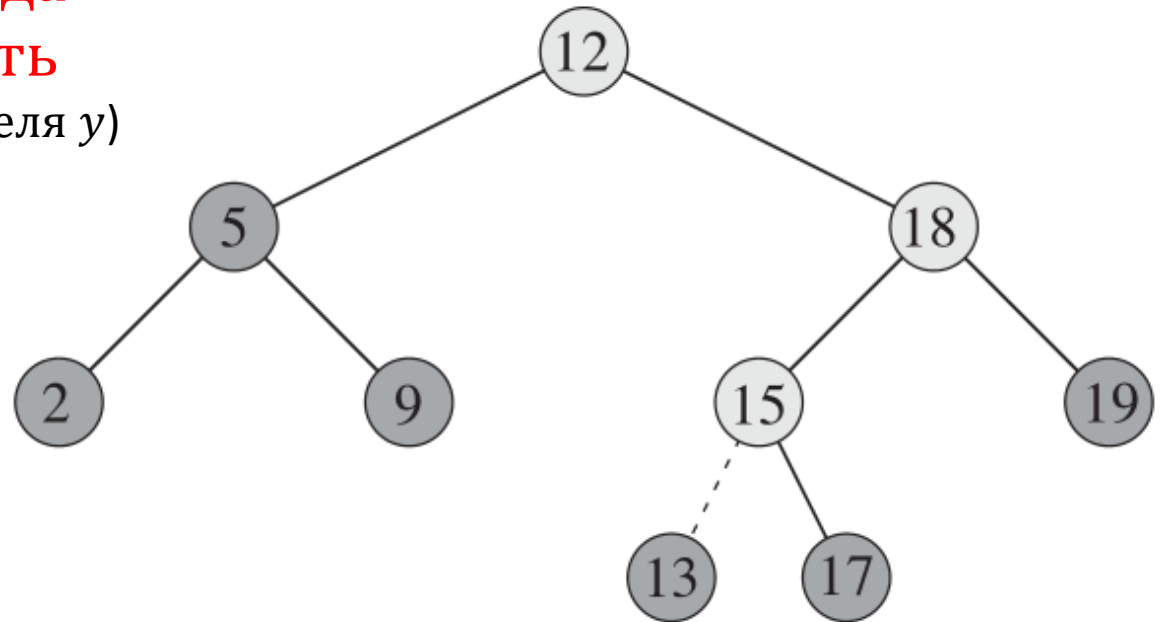
TREE-INSERT( $T, z$ )

```
1   $y = \text{NIL}$ 
2   $x = T.\text{root}$ 
3  while  $x \neq \text{NIL}$ 
4       $y = x$ 
5      if  $z.\text{key} < x.\text{key}$ 
6           $x = x.\text{left}$ 
7      else  $x = x.\text{right}$ 
8   $z.p = y$ 
9  if  $y == \text{NIL}$ 
10      $T.\text{root} = z$ 
11 elseif  $z.\text{key} < y.\text{key}$ 
12      $y.\text{left} = z$ 
13 else  $y.\text{right} = z$ 
```

найти куда  
вставлять  
(найти родителя  $y$ )

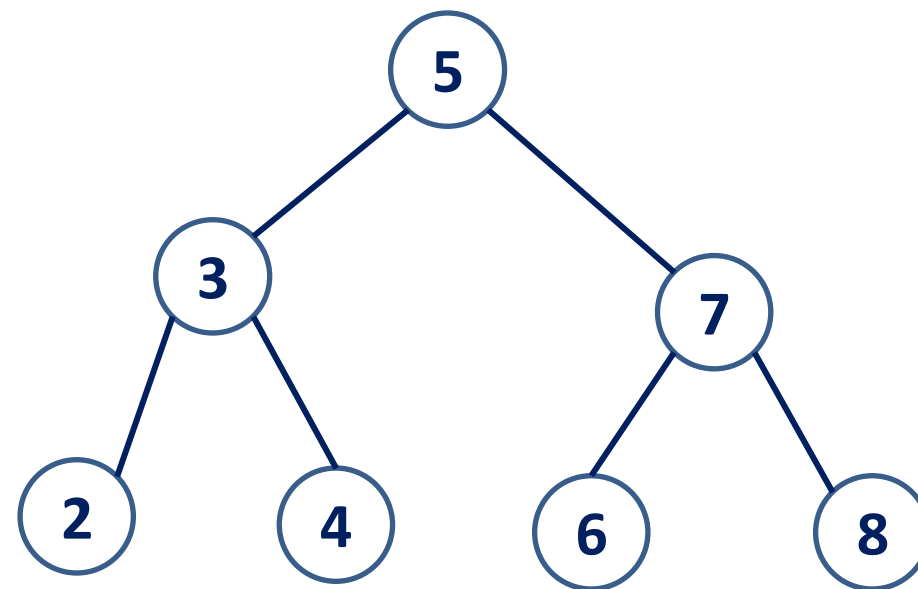
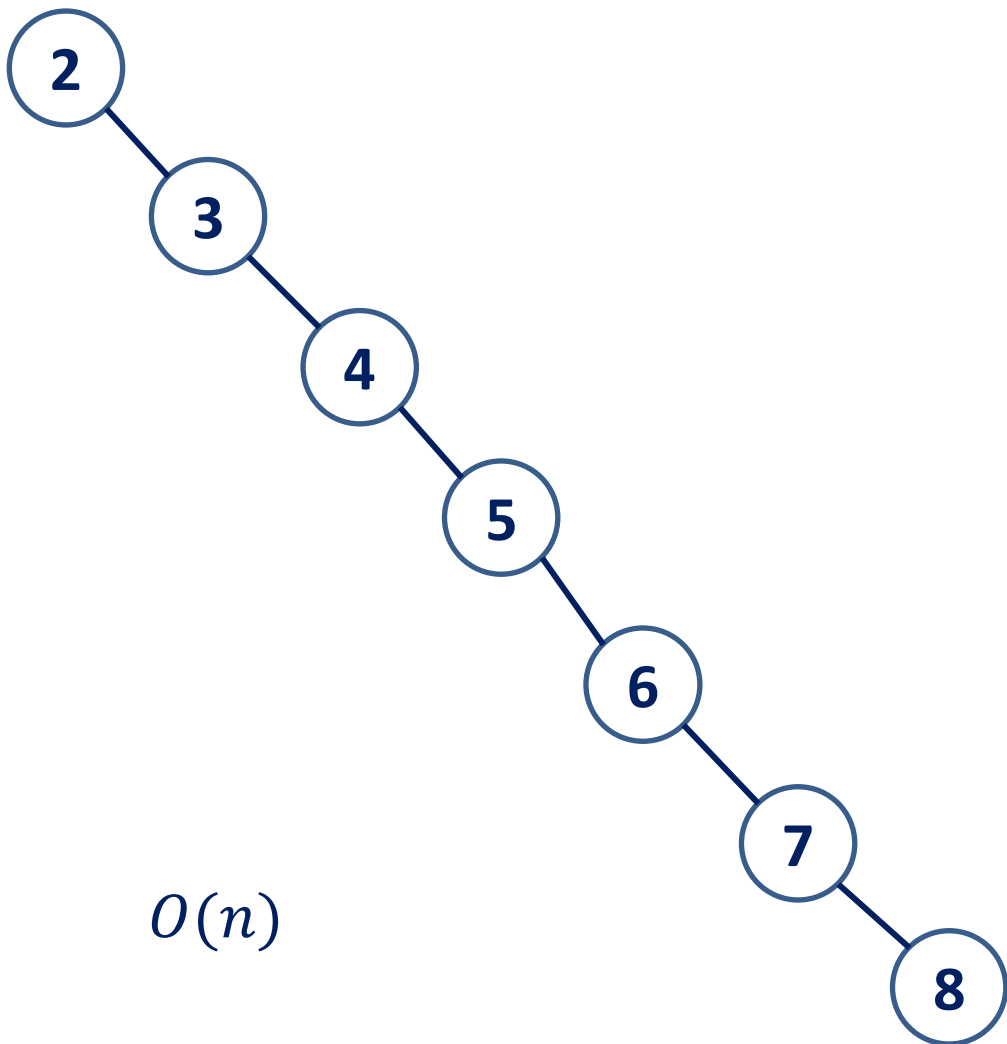
вставить

вставка элемента с ключом = 13



# Двоичное дерево поиска: вставка

Крайние случаи

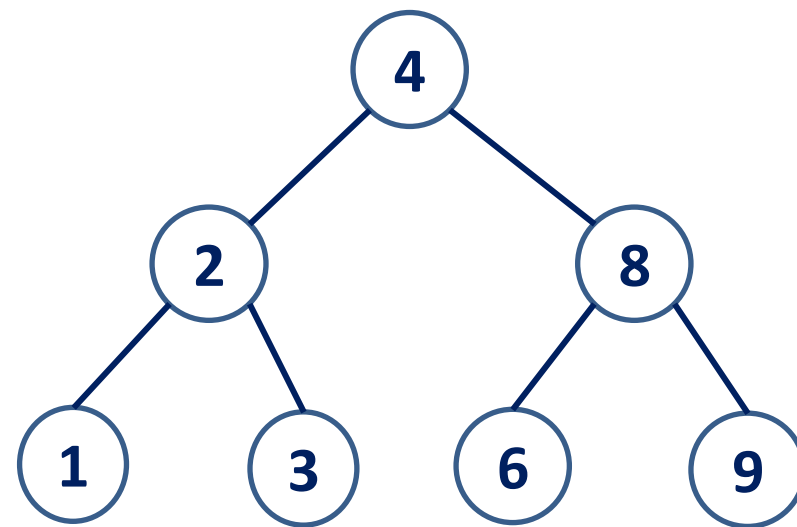
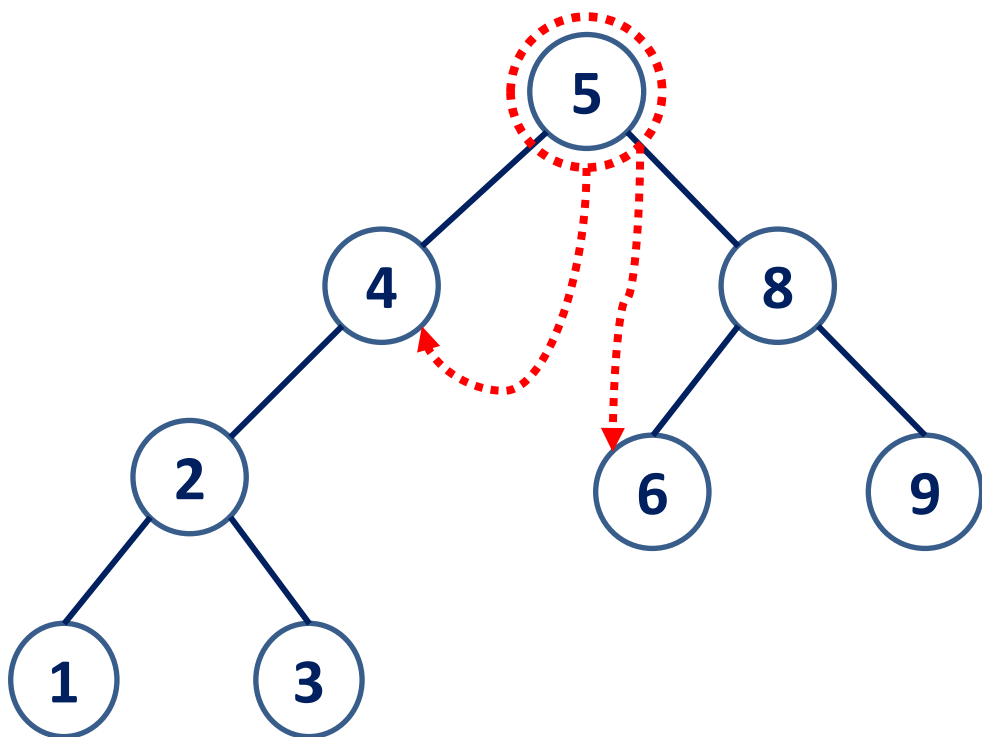


$O(\log n)$

# Двоичное дерево поиска: удаление

Нужно вместо узла вставить другой узел из этого же дерева, чтобы не нарушать свойства дерева:

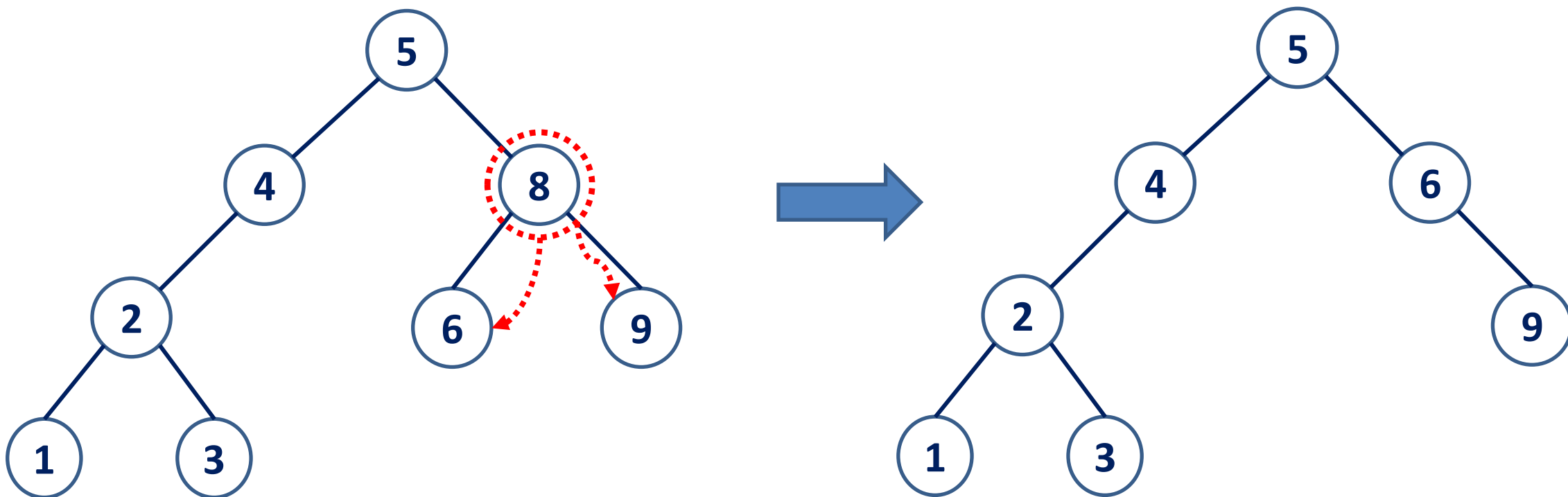
- Ключ левого ребенка  $<$  ключа родителя
- Ключ правого ребенка  $>$  ключа родителя



# Двоичное дерево поиска: удаление

Нужно вместо узла вставить другой узел из этого же дерева, чтобы не нарушать свойства дерева:

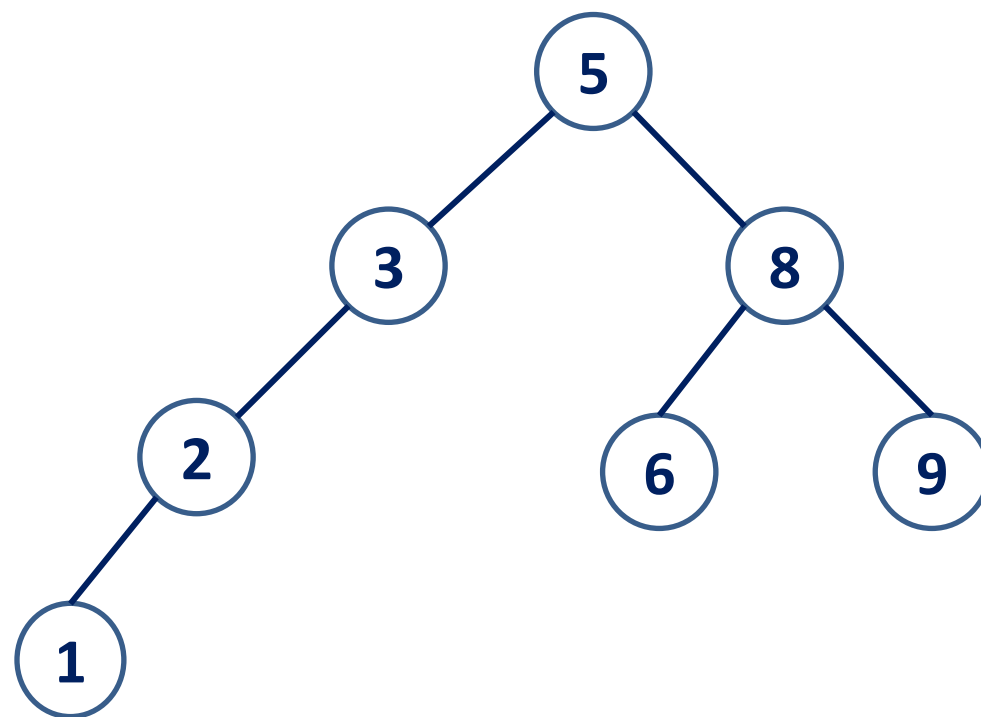
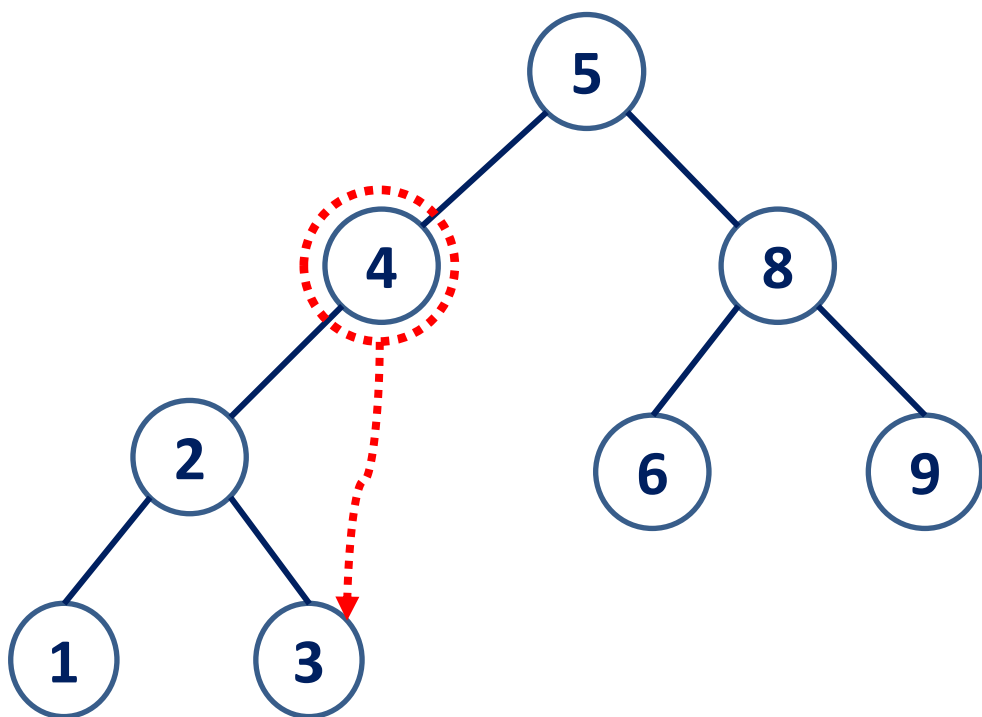
- Ключ левого ребенка  $<$  ключа родителя
- Ключ правого ребенка  $>$  ключа родителя



# Двоичное дерево поиска: удаление

Нужно вместо узла вставить другой узел из этого же дерева, чтобы не нарушать свойства дерева:

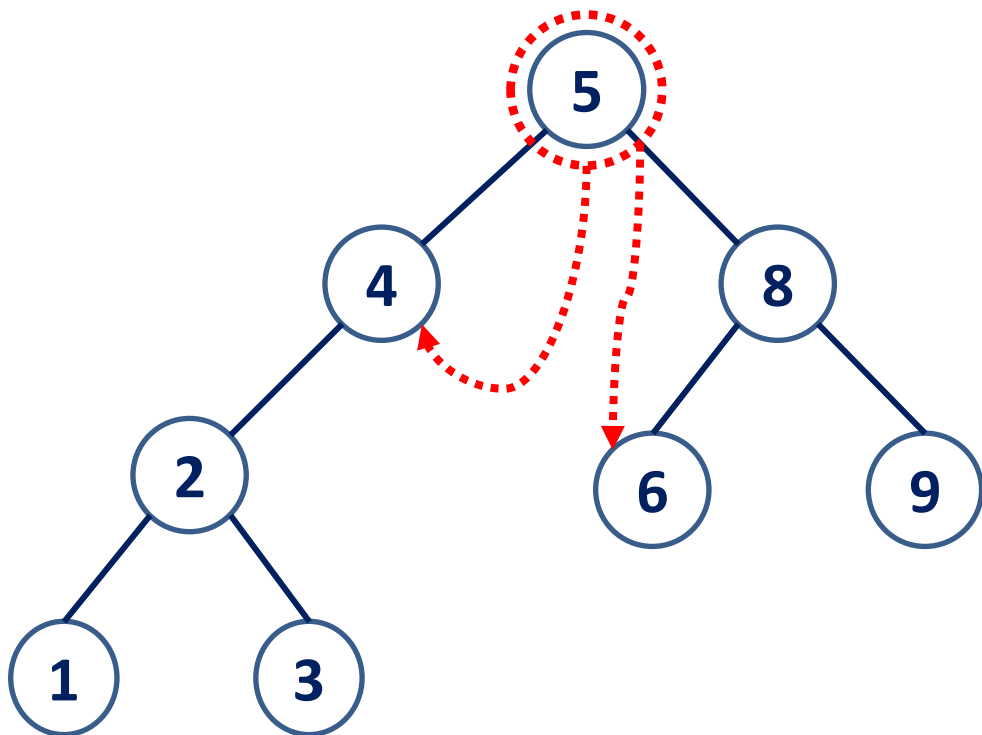
- Ключ левого ребенка  $<$  ключа родителя
- Ключ правого ребенка  $>$  ключа родителя



# Двоичное дерево поиска: удаление

Нужно вместо узла вставить другой узел из этого же дерева, чтобы не нарушать свойства дерева:

- Ключ левого ребенка  $<$  ключа родителя
- Ключ правого ребенка  $>$  ключа родителя



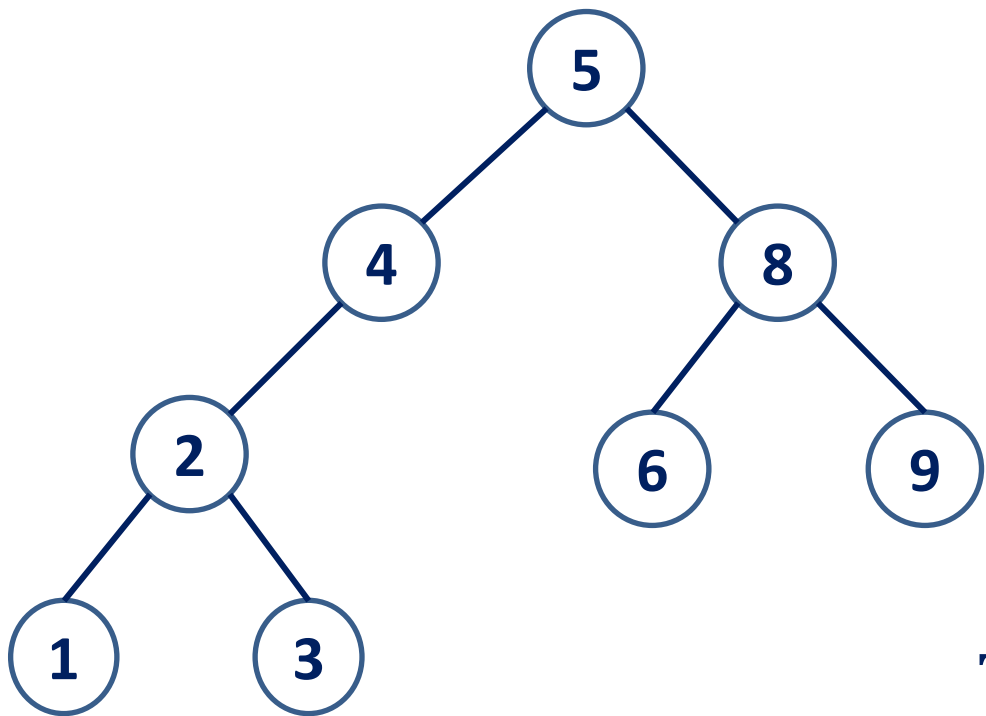
Для удаления ***u***

- выбрать крайнего правого ребенка ***v*** из левого поддерева
- либо
- выбрать крайнего левого ребенка ***w*** из правого поддерева

$$u.key > v$$

$$u.key < w$$

# Двоичное дерево поиска: обход



Топологическая  
сортировка

центрированный

Traverse(*u*)

1. If *u* = *NULL* return
2. Traverse(*u.left*)
3. print *u.key*
4. Traverse(*u.right*)

Выводит ключи в  
отсортированном  
порядке

прямой  
(левосторонний)

Traverse(*u*)

1. If *u* = *NULL* return
2. print *u.key*
3. Traverse(*u.left*)
4. Traverse(*u.right*)

Сортировка в  
обратном порядке

правосторонний

Traverse(*u*)

1. If *u* = *NULL* return
2. Traverse(*u.right*)
3. print *u.key*
4. Traverse(*u.left*)



NATIONAL RESEARCH  
UNIVERSITY

# Благодарю за внимание!

Рамон Антонио Родригес Залепинос  
[arodriges@hse.ru](mailto:arodriges@hse.ru)