



中山大学计算机学院本科生实验报告

(2025学年第1学期)

课程名称：数据结构与算法

实验任课教师：张子臻

年级	2024级	专业 (方向)	计算机科学与技术 (人工智能与大数据)
学号	242325157	姓名	梁玮麟
电话	18620062182	Email	3371676041@qq.com
开始日期	2025.11.12	结束日期	2025.11.14

第一题

1、实验题目

★z10-平衡二叉查找树判断

给定一棵二叉查找树，其中结点上存储整数关键字。请你判断它是否是一棵平衡的二叉查找树，即每个内部结点的两颗子树高度差小于等于 1。

输入描述

第一行是测试样例个数，接下来是若干个测试样例。对于每个测试样例，第一行是二叉树结点个数，第二行是关键字序列，表示二叉树的先序遍历结果。假定关键字互不相同。

输出描述

如果二叉查找树是平衡的，则输出 "YES"，否则输出 "NO"。每个输出占一行。

输入样例

```
5
2
10 5
3
1 4 7
3
5 3 2
3
10 4 23
5
10 6 5 8 20
```

输出样例

```
YES
NO
NO
YES
YES
```

2、实验目的

- 通过先序遍历序列，掌握**重建二叉搜索树**的过程与实现方法。
- 理解**平衡二叉树**的定义，学会利用高度和**平衡因子**判断一棵树是否平衡。
- 练习使用递归对二叉树进行高度计算与性质判断。

3、算法设计

设计思路

1. 根据先序序列重建 BST

先序遍历的第一个元素是根结点 `num[begin]`。

从 `begin+1` 开始向后扫描，直到遇到第一个大于根结点的元素，其下标记为

`right_begin`：

- 区间 `[begin+1, right_begin-1]` 属于左子树；

- 区间 `[right_begin, end]` 属于右子树。

对左右区间递归调用建树函数即可重建整棵 BST。

2. 递归求高度并记录平衡因子

设计函数 `H(node *root)` :

- 若 `root == nullptr`，说明是空树，高度为 0；
- 否则递归计算左、右子树高度 `lheight`、`rheight`；
- 当前结点高度为 `max(lheight, rheight) + 1`；
- 平衡因子 `bf = lheight - rheight`，记录在结点中，为后续判断平衡准备数据。

3. 判断是否平衡

设计函数 `balance(node *root)` :

- 空结点视作平衡；
- 递归判断左右子树是否平衡；
- 若左右子树都平衡，再检查当前结点是否满足 `abs(root->bf) <= 1`；
- 若任一条件不满足，则整棵树不平衡。

4. 整体处理流程

对每个测试样例：

- 读入结点数量和先序序列；
- 通过 `build` 函数构建二叉搜索树；
- 调用 `H(root)` 计算高度并更新平衡因子；
- 调用 `balance(root)` 判断是否平衡，并输出结果。

流程图

```
// Flow of 判断二叉查找树是否平衡

start
|
|--> read m // 测试用例个数
|
|--> while (m--)
|   read n // 结点个数
|   read preorder array num[0..n-1] // 先序序列
|
|   root = build(num, 0, n - 1) // 构建 BST
|   H(root) // 计算高度与平衡因子
|
|   if (balance(root))
|     print "YES"
|   else
|     print "NO"
|
end
```

复杂度分析

- **建树阶段**

对区间 `[begin, end]`，每一层递归都要在线性扫描中找到 `right_begin`，最坏情况下（例如严格单调序列）树退化为链表，递归深度为 $O(n)$ ，总的比较次数为

$$n + (n-1) + \dots + 1 = O(n^2)。$$

- **高度计算**

`H(root)` 对每个结点访问一次，时间复杂度为 $O(n)$ ，递归栈深度为树高 h ，空间 $O(h)$ 。

- **平衡判断**

`balance(root)` 同样是对整棵树的一次 DFS，时间 $O(n)$ ，栈空间 $O(h)$ 。

- **综合：**

- **总时间复杂度：** 最坏情况下为 $O(n^2)$ ；

- **总空间复杂度：** 结点存储 $O(n)$ + 递归栈 $O(h)$ ，整体为 $O(n)$ 量级。

细节注意

- 构造子树时注意边界的计算，尤其是 `while` 的循环条件 `right_begin` 与 `end` 和 `num[right_begin] <= num[begin]` 的关系。

具体实现

```
//z10-判断二叉查找树是否平衡
#include <iostream>
#include <vector>
#include <algorithm>
using namespace std;
class node {
public:
    int val;
    int bf;
    node *left;
    node *right;
    node(int val) : val(val), bf(0), left(nullptr), right(nullptr) {}
    node() = default;
    ~node() = default;
};
node *build(vector<int> &num, int begin, int end) {
    if (begin > end) {
        return nullptr;
    } else {
        node *root = new node(num[begin]);
        int right_begin = begin;
        // 找到右子树的子节点
        while (num[right_begin] <= num[begin] && right_begin <= end) {
            right_begin++;
        }
        root->left = build(num, begin + 1, right_begin - 1);
        root->right = build(num, right_begin, end);
        return root;
    }
}
```

```
int H(node *root) {
    if (root==nullptr) {
        return 0;
    } else {
        int lheight = H(root->left);
        int rheight = H(root->right);
        int height = max(lheight, rheight) + 1;
        root->bf = lheight - rheight;
        return height;
    }
}

bool balance(node *root) {
    if(!root) return true;
    if (balance(root->left) && balance(root->right)) {
        return abs(root->bf) <= 1;
    } else {
        return false;
    }
}

int main() {
    int m;
    cin >> m;
    while (m--) {
        vector<int> num;
        int n;
        cin >> n; // 读取数量
        for (int i = 0; i < n; i++) {
            // 读取数组
            int a;
            cin >> a;
            num.push_back(a);
        }
        // 构建树
        node *root = build(num, 0, n - 1);
        // 计算每个节点的高度
        H(root);
        if (balance(root)) {
            cout << "YES" << endl;
        } else {
```

```
        cout << "NO" << endl;
    }
}
}
```

4、程序运行与测试

运行结果：

测试样例一

- 标准输入：

```
5
2
10 5
3
1 4 7
3
5 3 2
3
10 4 23
5
10 6 5 8 20
```

- 实际输出：

```
YES
NO
NO
YES
YES
```

- 期望输出：

```
(同上)
```

测试样例二

- 标准输入：

```
1  
29  
19      6      15      0      22      9      17      10      25      7  
21
```

- 实际输出：

```
NO
```

- 期望输出：

```
(同上)
```

5、实验总结与心得

- 本题让我再次熟悉了**二叉搜索树的构建过程**，尤其是如何仅凭先序序列恢复出左右子树的区间。区别于一般的二叉树，因为搜索树**默认左边比右边小**，所以仅凭先序表达式即可构建出树。
- 在实现高度计算和判断平衡时，体会到了**自底向上的递归**非常自然：在返回高度的同时顺便更新平衡因子，为下一步判断提供依据。
- 通过本题，我对“平衡二叉树”的直观理解更深刻，也意识到了不合理输入（例如单调序列）会使 BST 退化、从而导致时间复杂度恶化到 $O(n^2)$ 。

第二题

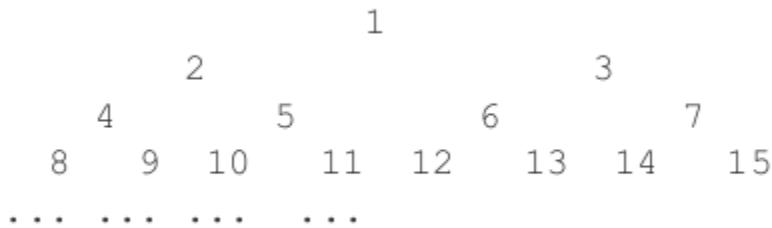
1、实验题目

★ z10-完全二叉树-最近公共祖先

题目描述

如下图，由正整数 1, 2, 3, ... 组成一棵无限大的满二叉树。从某一个结点到根结点（编号是1的结点）都有一条唯一的路径，比如10到根节点的路径是 (10, 5, 2, 1)，由4到根节点的路径是 (4, 2, 1)，从根结点1到根结点的路径上只包含一个结点1，因此路径是(1)。

对于两个结点X和Y，假设它们到根结点的路径分别是 $(x_1, x_2, \dots, 1)$ 和 $(y_1, y_2, \dots, 1)$ (这里显然有 $x=x_1, y=y_1$)，那么必然存在两个正整数i和j，使得从 x_i 和 y_j 开始， $x_i=y_j, x_{i+1}=y_{j+1}, \dots$ ，现在的问题就是，给定X和Y，要求 x_i （也就是 y_j ）。



输入描述

输入的第一行是一个整数 T，表示测试用例个数。以下 T 行，每行对应一个测试用例。每个测试用例包括两个整数 X 和 Y，这两个整数都不大于 1000。

输出描述

对每个测试用例，单独一行输出一个整数 x_i 。

输入样例

```
2
10 4
7 13
```

输出样例

```
2  
3
```

2、实验目的

- 理解完全二叉树使用数组编号时的父子关系 (`i` 的父结点为 `i / 2`)。
- 掌握在这种特殊结构下，如何通过“**回溯到根 + 比较路径**”求解最近公共祖先。
- 体会针对具体结构设计简单高效算法的思想。

3、算法设计

设计思路

1. 构造从根到某个结点的路径

在这棵树里，任意结点 `num` 的父结点是 `num / 2`。

因此，从结点 `num` 一直整除 2，就能回溯到根结点 1。

为了得到“从根到结点”的顺序，设计函数 `find(path, root, num)`：

- 从 `num` 开始，循环：
 - 将 `num` 加入 `path`；
 - 若 `num == root` 结束；否则 `num /= 2`；
- 最后调用 `reverse(path.begin(), path.end())`，就能得到从 `root` 到原始结点的路径。

2. 得到 X 与 Y 的两条路径

对于给定的一组 `(x, y)`：

- 调用 `find(xpath, 1, x)` 得到从根到 `x` 的路径；
- 调用 `find(ypath, 1, y)` 得到从根到 `y` 的路径。

3. 比较路径前缀，找到最近公共祖先

两个结点的公共祖先，必定出现在这两条“从根到结点”的路径公共前缀中。

从开头开始同步遍历：

- 从 `i = 0` 起，若 `xpath[i+1]` 和 `ypath[i+1]` 都存在且相等，则 `i++`；
- 一旦不再相等或越界，说明上一个位置 `xpath[i]` 就是最后一个公共结点，即最近公共祖先。

4. 对所有测试用例重复上述过程并输出答案。

流程图

```
// Flow of 完全二叉树上求最近公共祖先

start
|
|--> read T          // 测试用例个数
|
|--> while (T--)
|    read x, y
|
|    build xpath from x up to 1      // 不断 num /= 2
|    build ypath from y up to 1
|    reverse xpath, ypath           // 变成从根到结点
|
|    i = 0
|    while xpath[i+1] 和 ypath[i+1] 存在且相等
|        i++
|
|    print xpath[i]                // 最近公共祖先
|
end
```

复杂度分析

- **构造路径:**

对于一个数 `num`，不断执行 `num /= 2`，次数约为 $O(\log num)$ ，因此 `find` 的时间复杂度为 $O(\log num)$ ，空间复杂度为 $O(\log num)$ （用来存储路径）。

- **比较路径:**

最多比较 $O(\log \max(x, y))$ 个结点。

- **综合:**

对每个测试用例：

- 时间复杂度为 $O(\log x + \log y)$ ，在输入约束 $x, y \leq 1000$ 下非常小；
- 额外空间复杂度为 $O(\log x + \log y)$ 存储两条路径。

细节注意

- 注意**vector记得reverse!** 否则需要从末尾开始比较。**不要vector.reverse()!**

具体实现

```
//z10-完全二叉树-最近公共祖先
#include<iostream>
#include<vector>
#include<algorithm>
using namespace std;
void find(vector<int>& path,int root,int num){
    while(num!=root){
        path.push_back(num);
        num/=2;
    }
    path.push_back(root);
    reverse(path.begin(),path.end());
}
int main(){
    int n;
    cin>>n;
    while(n--){
        int x,y;
        cin>>x>>y;
        vector<int> xpath;
        vector<int> ypath;
        find(xpath,1,x);
        find(ypath,1,y);
        int i=0;
        while(xpath[i+1]&&ypath[i+1]&&xpath[i+1]==ypath[i+1]){
            i++;
        }
        cout<<xpath[i]<<endl;
    }
    return 0;
}
```

4、程序运行与测试

测试样例一

- 标准输入：

```
4000
1 1
1 2
1 3
1 4
1 5
1 6
1 7
1 8
1 9
...
2 1
2 2
2 3
2 4
2 5
2 6
2 7
...
```

- 实际输出：

(通过)

- 期望输出：

(通过)

测试样例二

- 标准输入：

```
2
10 4
7 13
```

- 实际输出：

2
3

- 期望输出：

2
3

5、实验总结与心得

- 这道题充分利用了完全二叉树“**用下标表示结点**”的特性，通过不断 $/2$ 直接获得父结点，避免了真正建树。
- 通过“从根到结点”的路径比较，很直观地理解了**最近公共祖先就是公共前缀中最后一个结点**这一思想，也让我对 LCA 有了更形象的认识。
- 与普通树上复杂的 LCA 算法相比，本题的解法简单却高效，让我意识到：**善用结构特性，可以让问题变得非常好做。**

第三题

★ z10-交错路径

题目描述

给你一棵以 root 为根的二叉树，二叉树中的交错路径定义如下：

- 选择二叉树中任意节点，节点具有一个方向（左或者右）；
- 如果当前节点方向为右，那么移动到当前节点的右子节点，否则移动到它的左子节点；
- 改变前进方向：左→右 或 右→左；
- 重复上述步骤，直到遇到无法继续的情况。

交错路径长度定义为：访问过的节点数目 - 1。

请你返回给定树中最长**交错路径**的长度。

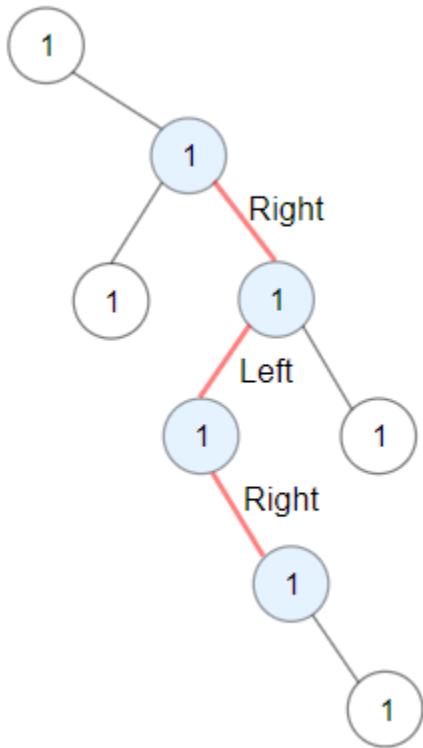
树节点数据结构定义如下：

```
struct TreeNode
{
    int val;
    TreeNode *left;
    TreeNode *right;
};
```

需要实现的函数为：

```
#include "TreeNode.h"
int longestZigZag(TreeNode *root);
```

输入样例（示例一）

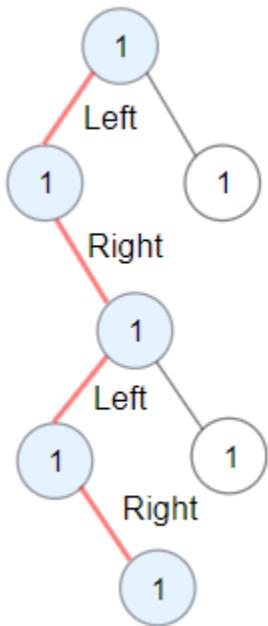


```
root = [1,null,1,1,1,null,null,1,1,null,1,null,null,null,1]
```

输出：3

解释：蓝色节点构成最长交错路径（右→左→右）。

输入样例（示例二）



```
root = [1,1,1,null,1,null,null,1,1,null,null,null,null,1,null,1]
```

输出: 4

解释: 蓝色节点构成最长交错路径 (左→右→左→右)。

2、实验目的

- 理解交错路径（左右方向交替）的定义及其在二叉树中的表现形式。
- 学会在递归函数中传入“**当前方向**”等附加状态，以表示路径延伸的要求。
- 掌握利用递归同时维护**局部状态**和**全局最优答案**（例如通过引用参数）的技巧。

3、算法设计

设计思路

1. 设计带方向状态的递归函数

定义辅助函数:

```
int solve(TreeNode *p, int dirct, int &maxlen);
```

其中:

- `p`: 当前结点;

- `dirct`：当前结点相对于父结点的方向：
 - `dirct = 0` 表示 `p` 是父结点的**左子结点**, 下一步应该去 `p->right`;
 - `dirct = 1` 表示 `p` 是父结点的**右子结点**, 下一步应该去 `p->left`;
- `maxlen`：引用参数，用于在整个 DFS 过程中实时维护“目前发现的最长交错路径长度”。

2. 递归转移规则

- 若 `p == nullptr`, 则无法再延伸交错路径, 返回 0。
- 当 `dirct == 0` (当前是左子结点) 时:
 - 若要让路径继续交错, 下一步需要走到 `p->right`, 于是有一条路径:

```
int path = 1 + solve(p->right, 1, maxlen);
```

- 另外, 为了考虑从当前结点的左子树内部开始的新交错路径, 还递归调用:

```
int lpath = solve(p->left, 0, maxlen);
```

- 使用 `maxlen = max(maxlen, max(lpath, path));` 更新全局答案;
- 返回值选择继续延伸的那条 `path`, 用于父结点方向上的拼接。
- 当 `dirct == 1` (当前是右子结点) 时, 逻辑与上面对称:
 - 一条路径从 `p` 出发向左子结点继续交错;
 - 同时递归考察 `p->right` 子树内部的交错路径;
 - 同样用 `maxlen` 进行全局更新, 函数返回“向左延伸”的那条路径长度。

3. 从根节点开始尝试两种方向

交错路径可以从树中任意结点开始, 因此在 `longestZigZag` 中:

- 若 `root` 为空, 直接返回 0;
- 否则以 `root->left` 为起点、方向记为 0 调用 `solve`;
- 以 `root->right` 为起点、方向记为 1 调用 `solve`;
- 在递归过程中已经不断更新 `maxlen`, 最后再用左右两条路径对 `maxlen` 做一次比较, 即可得到最终答案。

流程图

```
// Flow of longestZigZag(root)

start
|
|--> if (root == nullptr)
|     return 0
|
|--> maxlen = 0
|
|--> solve(root->left, 0, maxlen)    // 0 表示当前是左子结点
|--> solve(root->right, 1, maxlen)   // 1 表示当前是右子结点
|
|--> return maxlen
|
end

// Flow of solve(p, dirct, maxlen)

start
|
|--> if (p == nullptr)
|     return 0
|
|--> if (dirct == 0)                  // 当前是左子结点
|     path = 1 + solve(p->right, 1, maxlen)
|     lpath = solve(p->left, 0, maxlen)
|     maxlen = max(maxlen, max(path, lpath))
|     return path
|
|--> else                           // 当前是右子结点
|     rpath = solve(p->right, 1, maxlen)
|     path = 1 + solve(p->left, 0, maxlen)
|     maxlen = max(maxlen, max(path, rpath))
|     return path
|
end
```

复杂度分析

- **递归访问次数：**

每个结点在递归过程中被访问常数次，因此整体访问次数与结点数 n 同阶，为 $O(n)$ 。

- **递归栈深度：**

最深不会超过树高 h ，最坏情况下（退化成链表）为 $O(n)$ ，对于平衡树则约为 $O(\log n)$ 。

- **综合：**

- 总时间复杂度： $O(n)$ ；

- 总空间复杂度： $O(h)$ （主要来自递归栈，最坏 $O(n)$ ）。

细节注意

- `solve` 记录的是交错路径，不是当前节点的最大交错路径长度！所以需要一个 `maxlen` 来返回长度。
- 我最开始的想法其实是，对于每个节点都计算向左和向右**两条交错路径**，然后再递归一遍**所有节点找到最大值**。这样需要 `unordered_map` 来记录重复节点，同时**需要写两个递归函数**。
- 对于现在这种做法，观察到，**如果父节点向左走到子节点，那么子节点再向左其实是交错路径没有考虑到的。只要补上一个Ipath，即可遍历所有节点**。有右边同理。所以如果每一个节点都这么操作，不但代码量减少，并且仅需遍历一次。

具体实现

```
#include "TreeNode.h"
#include <iostream>
#include <algorithm>
using namespace std;

int solve(TreeNode *p, int dirct, int &maxlen) {
    // dirct=0, 代表p是父节点的左子节点, dirct=1, 代表p节点是父节点的右子节点
    //solve依然用于计算交错路径, 但是设置一个maxlen用于维护答案。
    if (p) {
        if (dirct == 0) {
            int path = 1 + solve(p->right, 1, maxlen);
            int lpath = solve(p->left, 0, maxlen);
            // 如果继续考虑右节点, 这个时候其实就是上面那条代码。而这条路径一定小于path, 所以考虑path和lpath
            maxlen = max(maxlen, max(lpath, path));
            return path;
        } else {
            int rpath = solve(p->right, 1, maxlen);
            int path=1 + solve(p->left, 0, maxlen);
            maxlen = max(maxlen, max(rpath, path));
            return path;
        }
    }else{
        return 0;
    }
}

int longestZigZag(TreeNode *root) {
    if (!root)
        return 0;
    else {
        int maxlen = 0;
        int lpath=solve(root->left, 0, maxlen);
        int rpath=solve(root->right, 1, maxlen);
        maxlen=max(maxlen,max(rpath,lpath));
        return maxlen;
    }
}
```

4、程序运行与测试

测试样例二

- 标准输入：

- 实际输出：

```
Yes  
Yes  
Yes  
Yes  
Yes
```

- 期望输出：

```
Yes  
Yes  
Yes  
Yes  
Yes
```

5、实验总结与心得

- 这题的关键在于把“**交错**”这个概念翻译成代码中的“**方向状态**”。通过在递归函数里加入 `dirct` 参数，就可以控制下一步应该往左还是往右。
- 通过引用参数 `maxlen` 在 DFS 过程中不断更新答案，我对“搜索 + 全局变量/引用维护最优解”的模式更加熟悉。
- 与前两题同样是二叉树问题不同，本题更强调**路径形状**而不是结构信息，让我意识到同一棵树可以从很多不同角度去思考与建模。
- 这题卡了我很久很久，最后发现是没有分清楚**当前节点的交错路径与当前节点的最大交错路径的区别**。前者通过递归得到父节点的交错路径答案，但是**后者无法递归！！！**