**프로그래밍 실습 #6**

2023년 10월 3주차

□ 다음 탐색 알고리즘을 ADL로 작성하고 파이썬으로 구현해 보라.

(1) 레드 블랙 트리 탐색 알고리즘

N 값의 변화에 따라 시간복잡도가 O(logN)이 되는지 확인해 보라.

--------------------------------------------------------------------

black ← 0;

red ← 1;

insert(T, v)

// p : x의 부모 노드, g : x의 조부모 노드, gg : x의 증조부모 노드

x ← T; p ← T; g ← T;

while (x ≠ null) do {

gg ← g; g ← p; p ← x;

if (x.key = v) then return;

if (x.key > v) then x ← x.left;

else x ← x.right;

if ((x.left.color = red) and (x.right.color = red)) then

split(x, p, g, gg, v);

x ← color가 red이고 key 값이 v인 새로운 노드;

if (p.key > v) then p.left ← x;

else p.right ← x;

split(x, p, g, gg, v);

end insert()

split(T, x, p, g, gg, v)

x.color ← red;

x.left.color ← black;

x.right.color ← black;

if (p.color = red) then {

g.color ← red;

if ((g.key > v) ≠ (p.key > v)) then

p ← rotate(v, g);

x ← rotate(v, gg);

x.color ← black;

end split()

rotate(v, y)

// c : y의 자녀 노드, gc : y의 손자녀 노드

if (y.key > v) then c ← y.left;

else c ← y.right;

|  |
| --- |
|  |

return gc

end rotate()

--------------------------------------------------------------------

레드 블랙 트리 탐색 알고리즘을 위한 파이썬 코드는 다음과 같다.

--------------------------------------------------------------------

black = 0

red = 1

class node:

def \_\_init\_\_(self, color, key=None, left=None, right=None):

self.color = color

self.key = key

self.left = left

self.right = right

class Dict:

z = node(color=black, key=0, left=0, right=0)

z.left = z

z.right = z

head = node(color=black, key=0, left=0, right=z)

def search(self, search\_key):

x = self.head.right

while (x != self.z):

if x.key == search\_key:

return x.key

if x.key > search\_key:

x = x.left

else:

x = x.right

return -1

def insert(self, v):

x = p = g = self.head

while (x != self.z):

gg = g

g = p

p = x

if x.key == v:

return

if x.key > v:

x = x.left

else:

x = x.right

if x.left.color and x.right.color:

self.split(x, p, g, gg, v)

x = node(color=red, key=v, left=self.z, right=self.z)

if p.key > v:

p.left = x

else:

p.right = x

self.split(x, p, g, gg, v)

self.head.right.color = black

def split(self, x, p, g, gg, v):

x.color = red

x.left.color = black

x.right.color = black

if p.color:

g.color = red

if (g.key > v) != (p.key > v):

p = self.rotate(v, g)

x = self.rotate(v, gg)

x.color = black

def rotate(self, v, y):

# 회전 알고리즘

import random, time

N = 10000

key = list(range(1,N + 1))

s\_key = list(range(1, N + 1))

random.shuffle(key)

d = Dict()

for i in range(0, N):

d.insert(key[i])

start\_time = time.time()

for i in range(N):

result = d.search(s\_key[i])

if result == -1 or result != s\_key[i]:

print("탐색 오류")

end\_time = time.time() - start\_time

print('레드 블랙 트리 탐색의 실행 시간 (N = %d) : %0.3f'%(N, end\_time))

print('탐색 완료')

--------------------------------------------------------------------

(2) 레드 블랙 트리에 대한 정확성 검사

Dict 클래스에 check(self, search\_key) 함수를 추가하여 레드 블랙 트리가 제대로 생성되고 있는지 검사한다.

[프로그램 메인 파트]

--------------------------------------------------------------------

d = Dict()

key = int(input('키 : '))

while key != 999:

d.insert(key)

d.check(key)

key = int(input('키 : '))

--------------------------------------------------------------------

[실행 예]

--------------------------------------------------------------------

키 : 2

key : 2 , parents: 2 , color : black

키 : 1

key : 2 , parents: 2 , color : black

key : 1 , parents: 2 , color : red

키 : 8

key : 2 , parents: 2 , color : black

key : 8 , parents: 2 , color : red

키 : 9

key : 2 , parents: 2 , color : black

key : 8 , parents: 2 , color : black

key : 9 , parents: 8 , color : red

키 : 7

key : 2 , parents: 2 , color : black

key : 8 , parents: 2 , color : black

key : 7 , parents: 8 , color : red

키 : 3

key : 2 , parents: 2 , color : black

key : 8 , parents: 2 , color : red

key : 7 , parents: 8 , color : black

key : 3 , parents: 7 , color : red

키 : 6

key : 2 , parents: 2 , color : black

key : 8 , parents: 2 , color : red

key : 6 , parents: 8 , color : black

key : 7 , parents: 6 , color : red

키 : 4

key : 6 , parents: 6 , color : black

key : 2 , parents: 6 , color : red

key : 3 , parents: 2 , color : black

key : 4 , parents: 3 , color : red

키 : 5

key : 6 , parents: 6 , color : black

key : 2 , parents: 6 , color : black

key : 4 , parents: 2 , color : black

key : 5 , parents: 4 , color : red

--------------------------------------------------------------------

(3) AVL 트리에 대한 정확성 검사

Dict 클래스에 check(self, search\_key) 함수를 추가하여 AVL 트리가 제대로 생성되고 있는지 검사한다. AVL 트리의 정확성을 검사하는 함수는 이진 탐색 트리의 정확성을 검사하는 함수와 동일하다.

[프로그램 소스 코드]

--------------------------------------------------------------------

class node:

def \_\_init\_\_(self, key):

self.key = key

self.left = None

self.right = None

class Dict:

def \_\_init\_\_(self):

self.node = None

self.height = 0

self.balance = 0

def search(self, search\_key):

x = self.node

while x is not None:

if x.key == search\_key:

return x.key

if x.key > search\_key:

x = x.left.node

else:

x = x.right.node

return -1

def insert(self, v):

x = self.node

if x is None:

self.node = node(v)

self.node.left = Dict()

self.node.right = Dict()

elif x.key > v :

self.node.left.insert(v)

else:

self.node.right.insert(v)

self.check\_balance()

def check\_balance(self):

self.update\_heights(False)

self.update\_balances(False)

while self.balance < -1 or self.balance > 1:

if self.balance > 1:

if self.node.left.balance < 0:

self.node.left.rotate\_left()

self.rotate\_right()

else:

if self.node.right.balance > 0:

self.node.right.rotate\_right()

self.rotate\_left()

self.update\_heights()

self.update\_balances()

def rotate\_right(self):

g = self.node

p = g.left.node

x = p.right.node

self.node = p

p.right.node = g

g.left.node = x

def rotate\_left(self):

g = self.node

p = g.right.node

x = p.left.node

self.node = p

p.left.node = g

g.right.node = x

def update\_heights(self, recurse=True):

if self.node is not None:

if recurse:

if self.node.left is not None:

self.node.left.update\_heights()

if self.node.right is not None:

self.node.right.update\_heights()

self.height = max(self.node.left.height, self.node.right.height) + 1

else:

self.height = 0

def update\_balances(self, recurse=True):

if self.node is not None:

if recurse:

if self.node.left is not None:

self.node.left.update\_balances()

if self.node.right is not None:

self.node.right.update\_balances()

self.balance = self.node.left.height - self.node.right.height

else:

self.balance = 0

def check(self, search\_key):

import random, time

d = Dict()

key = int(input('키 : '))

while key != 999:

d.insert(key)

d.check(key)

key = int(input('키 : '))

--------------------------------------------------------------------

[실행 예]

--------------------------------------------------------------------

키 : 2

key : 2 , parents: 2

키 : 1

key : 2 , parents: 2

key : 1 , parents: 2

키 : 8

key : 2 , parents: 2

key : 8 , parents: 2

키 : 9

key : 2 , parents: 2

key : 8 , parents: 2

key : 9 , parents: 8

키 : 7

key : 2 , parents: 2

key : 8 , parents: 2

key : 7 , parents: 8

키 : 3

key : 7 , parents: 7

key : 2 , parents: 7

key : 3 , parents: 2

키 : 6

key : 7 , parents: 7

key : 2 , parents: 7

key : 3 , parents: 2

key : 6 , parents: 3

키 : 4

key : 7 , parents: 7

key : 2 , parents: 7

key : 4 , parents: 2

key : 6 , parents: 4

키 : 5

key : 7 , parents: 7

key : 4 , parents: 7

key : 6 , parents: 4

key : 5 , parents: 6

--------------------------------------------------------------------

(4) 탐색 트리의 성능 비교

난수 배열, 정렬 배열, 역순 정렬 배열 등 다양한 입력 배열에 대해 이진 탐색 트리, 레드 블랙 트리, AVL 트리의 성능을 비교해 보라.

(5) 선형 탐사법

M은 해시 테이블의 크기이고, 초기 리스트는 모든 원소가 –1 값을 가지고 있다고 가정한다.

--------------------------------------------------------------------

insert(a[], v)

x ← hash(v);

|  |
| --- |
|  |

end insert()

search(a[], v)

x ← hash(v);

|  |
| --- |
|  |

return -1;

end search()

hash(v)

return v mod M;

end hash()

--------------------------------------------------------------------

--------------------------------------------------------------------

class Dict:

def \_\_init\_\_(self):

Dict.a = [-1] \* M

def insert(self, v):

x = self.hash(v)

# 삽입 알고리즘

def search(self, v):

x = self.hash(v)

# 탐색 알고리즘

def hash(self, v):

return v % M

import random, time

N = 10000

M = 10391

key = []

s\_key = []

for i in range(N):

r = random.randint(1, 3 \* N)

key.append(r)

s\_key.append(r)

d = Dict()

for i in range(N):

d.insert(key[i])

start\_time = time.time()

for i in range(N):

result = d.search(s\_key[i])

if result == -1 or result != s\_key[i]:

print('탐색 오류')

end\_time = time.time() - start\_time

print('선형 탐사법의 실행 시간 (N = %d) : %0.3f'%(N, end\_time))

print('탐색 완료')

--------------------------------------------------------------------

(6) 이중 해싱

M은 해시 테이블의 크기이고, 초기 리스트는 모든 원소가 –1 값을 가지고 있다고 가정한다.

--------------------------------------------------------------------

insert(a[], v)

x ← hash(v);

u ← hash2(v);

|  |
| --- |
|  |

end insert()

search(a[], v)

x ← hash(v);

u ← hash2(v);

|  |
| --- |
|  |

return -1;

end search()

hash(v)

return v mod M;

end hash()

hash2(v)

return 64 - (v mod 64);

end hash()

--------------------------------------------------------------------

--------------------------------------------------------------------

class Dict:

def \_\_init\_\_(self):

Dict.a = [-1] \* M

def insert(self, v):

x = self.hash(v)

u = self.hash2(v)

def search(self, v):

x = self.hash(v)

u = self.hash2(v)

def hash(self, v):

return v % M

def hash2(self, v):

return 64 - (v % 64)

import random, time

N = 10000

M = 10391

key = []

s\_key = []

for i in range(N):

r = random.randint(1, 3 \* N)

key.append(r)

s\_key.append(r)

d = Dict()

for i in range(N):

d.insert(key[i])

start\_time = time.time()

for i in range(N):

result = d.search(s\_key[i])

if result == -1 or result != s\_key[i]:

print('탐색 오류')

end\_time = time.time() - start\_time

print('이중 해싱의 실행 시간 (N = %d) : %0.3f'%(N, end\_time))

print('탐색 완료')

--------------------------------------------------------------------