Si inserto 32/ quizas el orden de casas que pasam es distinto pero obtengo la misma distribución ¿ y como borramos? tenemos que imaginar nos como serían los posibles árboles a los wales nunca insertamos el el to que gueremos barrar. Si queremos barrar una hoja, la borroumos y listo. Pero un nodo interno? (2) si saco el 2: si nunca hubiese insertado 2) yo podría haber tenido 30 o No tenemos suficiente información! quien se primero? - simulamos con random Borrar (T, K) (borras busca, eliminar parte con nodo vacío y retorna árbol doude puso algo Sea T= (E) en ese modo lacío) si k < k retornar (K) Si k > k' retornar (E) Si ITI=1 retornar DUL retorar Eliminar (TL, TR)

, devielve árbol que produce rait + TL+TR Eliminar (TE, TR) Sea TL = Q, TR = (1) Te, Te Tre Si random [0,1) < ITLL ITLI+ITRI retornar @ Te, Eliminas (Tez, TR) Eliminar (Tz, Tr,) Borar (2) insercions posibles

Aux # 10

The second like the second of
Algoritmos aleatorizados -> tira monedas y probabilíticos -> hay P asociado al tiempo/convectitud.
Algoritms: tipo:
Algoritmos. tipo: - Monte Carlo: se de tienen siempre -> si el algoritmo tiene 2 pero preden equivocarse resprestas (si I no) : one - sided emar
0, = 1,000 0,141
- Los Vegas - siempre es correcto a la two-sided emor.
- Los Vegas - siempre es correcto "two-sided emor. pero preden no deternerse
Skiplists: "aplicar búsqueda binaria a lista eulazada"
· idea D: ordenar
· Queremos los «saltos de BB
idea: metro expreso
$\square \rightarrow \square \rightarrow$
$\begin{array}{c ccccccccccccccccccccccccccccccccccc$
0 1 2 1 2 1 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2
5: hay 2 niveles, buscar cresta: $\leq l_2 + l_1 = l_2 + n = \rangle$ minimizo es a l_2 l_2 (c'Cuántos eltos, pongo en l_2 ?
lz l2 CC Cuántos eltos, pongo en lz?
=> Cmin = 2 Tn

Si tenemos evalquier cantidad de niveles, lo ideal sena simular un arbol binano => links de largo 1,2,4,... Como logro que se vea así si hay inserciones? Idea desde arboles balanciados: cada piso tienos de ambios de 1/2 de los nodos del piso de abajo =) insertor (x) · Buscar en L1 la posición que le corresponde a x · Tiro ma monada hasta que salga sello · Si tré la moneda K veces, x estará en las listas L1, L2, ...4 P [un elem. esté en la lista K] = 1 siempre tro la menda 1 vez. Hay gue analizar o Tornaño de la estrictura · Tiempo de ejecución 1) Con alta probabilidad, si hay n elementos hay O (logn) pisos. d'Porqué! P[x esté en más de c·log, n pisos] = 1 = 1, pero esto es para 1 x! Queremos acotar la P, de que cualquiera sea más alto que clogzm

P [avalguier x ...] = P[p(x1) Up(x2) U...p(x0)] $\leq \sum_{i} P(x_i) = n = 1$ el número de pisos es > c. logan con prob & 1 Otra forma es ver la esperanza. 2) à crantos no dos tiene la estructura (en promedio) ·Nos gustaria saber E(li) E(li) = \$ x P[li=no] = ? ii VARS INDICADORAS: V.a con valor 0 61 $= E(\hat{\Sigma}_{2j-1}) = \frac{1}{2j-1} =)$ $E(n^{\circ} nodos) = E(\sum_{j=1}^{\infty} l_j)$ $= \sum_{i=1}^{20} \frac{n}{2^{i+1}} = \sum_{i=0}^{20} \frac{n}{2^{i}} = 2n$ E(n° de pisos)=? Hi= 30 si Li vacia => E(n° de Pisos) = E(EHi) · Hi & li => E (Hi) & n ; Hi & 1 E (E Hi) = 2 Hi = E Hi + E Hi $\begin{cases}
\frac{1}{2} + \sum_{i=1}^{n} \frac{1}{2^{i+1}} & \leq \log n + \sum_{i=1}^{n} \frac{1$