

## Specifica GENERIC TREE

// GESTIONE ALBERO

Tree(ITEM  $v$ ) // costruisce un nuovo nodo, contenente  $v$ , senza figli o genitori  
ITEM read // legge il valore memorizzato nel nodo  
write(ITEM  $v$ ) // modifica il valore memorizzato nel nodo  
TREE parent // restituisce il padre, oppure nil se questo nodo è radice

// GESTIONE STRUTTURA

// restituiscono il primo figlio, // inserisce il sottoalbero  $t$   
// oppure nil se questo nodo è una foglia // come primo figlio di questo nodo  
TREE leftmostChild insertSibling(TREE  $t$ )  
  
// restituisce il prossimo fratello, // distuggi l'albero radicato  
// oppure nil se assente // identificato dal primo figlio  
TREE rightSibling deleteChild  
  
// inserisce il sottoalbero  $t$  // distuggi l'albero radicato  
// come primo nodo di questo nodo // identificato dal primo figlio  
insertChild(TREE  $t$ ) deleteSibling