

// 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 prossimo fratello di questo nodo

TREE leftmostChild insertSibling(TREE t)

// restituisce il prossimo fratello, // distuggi l'albero radicato

// oppure nil se assente // identificato dal primo fratello

TREE rightSibling deleteChild

// inserisce il sottoalbero t // distuggi l'albero radicato

// come primo figlio di questo nodo // identificato dal primo figlio

insertChild(TREE t) deleteSibling