

## // 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,

// oppure nil se questo nodo è una foglia

TREE leftmostChild

// restituisce il prossimo fratello,

// oppure nil se assente

TREE rightSibling

// inserisce il sottoalbero  $t$

// come primo nodo di questo nodo

insertChild(TREE  $t$ )

// inserisce il sottoalbero  $t$

// come primo figlio di questo nodo

insertSibling(TREE  $t$ )

// distuggi l'albero radicato

// identificato dal primo figlio

deleteChild

// distuggi l'albero radicato

// identificato dal primo figlio

deleteSibling