

// 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 figlio di questo nodo

insertChild(TREE t)

// inserisce il sottoalbero t

// come prossimo fratello di questo nodo

insertSibling(TREE t)

// distuggi l'albero radicato

// identificato dal primo fratello

deleteChild

// distuggi l'albero radicato

// identificato dal primo figlio

deleteSibling