ÁrvoreAVL

+insereNoAvl(char:c): void
#insereNoAvl(n:No*): void
+removeNoAvl(chave:char): void
#ehAvl(n:No*): bool
+ehAvl(): bool
+exibeFbNos(): void
#fatorBalanceamento(n:No*): int
#rotacaoSimplesEsquerda(n:No*): void
#rotacaoSimplesDireita(n:No*): void
#balanceiaDireita(n:No*): void
#balanceiaEsqueda(n:No*): void
#balanceia(n:No*): void
+ÁrvoreAvl()
+~ArvoreAvl()
#rebalanceia(n:No*): void

Nó #dado: char #filhoEsq: No* #filhoDir: No* #pai: No* +Nó(n:char) +Nó(outro:No&) +~Nó() +operador=(outro:Nó&) +setDado(d:char): void +getDado() +setFilhoEsg(filho:No*): void +getFilhoEsq(): Nó* +setFilhoDir(filho:No*): void +getFilhoDir(): No* +setPai(p:No*): void +getPai(): No* +ehFolha(): bool +getGrau(): int #limpa(): void

ÁrvoreBin

```
#raiz: Nó*
#novo: No*
#cursor: No*
+ÁrvoreBin()
+ÁrvoreBin(sequencia:string)
+~ÁrvoreBin()
#insereNó(n:Nó*): void
+insereNó(c:char): void
#removeNó(n:No*): void
+removeNó(c:char): void
#exclui(n:Nó*): Nó*
+exclui(): void
#calculaAltura(n:No*): int
+getAltura(): int
#busca(n:No*,chave:char): No*
+busca(chave:char): No*
+exibePreFixa(): void
+exibePosFixa(): void
+exibeInFixa(): void
+exibeCaminho(chave:char): void
+exibeCaminhoInverso(chave:char): void
+exibeCaminhoFolhas(): void
+exibeNiveisNos(): void
+exibeAlturaNos()
+exibeGrausNos(): void
+exibePaisNos(): void
+exibeEnderecosNos(): void
+insereTextual(sequencia:string): void
+geraString(): string
+insereTextual(token:char): bool
#buscaSubstituto(n:No*): No*
#exibePreFixa(n:No*): void
#exibePosFixa(n:No*): void
#exibeInFixa(n:No*): void
#geraString(n:No*): string
#exibeCaminhosFolhas(n:No*): void
#exibeNiveisNos(n:No*,nivel:int): void
#exibeAlturaNos(n:No*,altura:int): voi
#exibeGrausNos(n:No*): void
#exibeEnderecosNos(n:No*): void
```

#exibePaisNos(n:No*): void