

# Structuri de Date și Algoritmi



# Structuri de Date și Algoritmi

## Lecția 6:

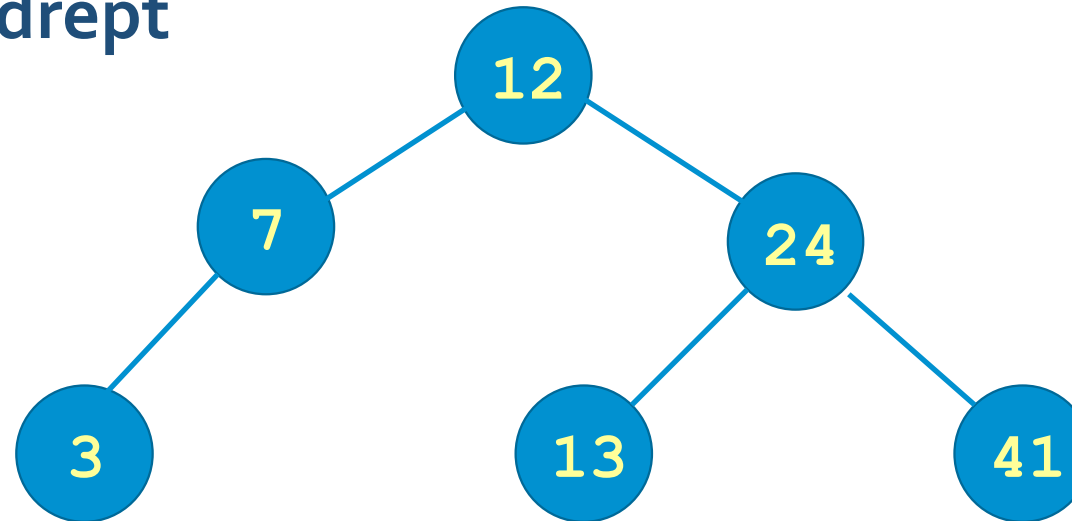
- Structuri de date neliniare – **arbori binari de căutare ( ABC / BST)**
  - Proprietăți
  - Operații pe arborii ABC
  - Complexitatea operațiilor

# Definiții:

## Definiții:

Arborii binari de căutare sunt arborii binari ordonați după cheia  $k$  a căror noduri au proprietatea:

**valoarea cheii  $k$  în nodul  $Z$  este mai mare decât valoarea aceleiași chei în oricare din nodurile subarborelui stâng și mai mică decât valoarea aceleiași chei în oricare din nodurile subarborelui drept**



# Structura nodurilor:

# Structura clasică

Câmpuri data

Pointer fiu stâng

Pointer fiu drept

```
struct node {  
    int data;  
    struct node *left;  
    struct node *right;  
};
```

# Operații pe arborii ABC:

## Operații care implică modificarea structurii:

- Inserarea unui element (nod)
- Excluderea unui element (nod)



## Adăugarea unui element

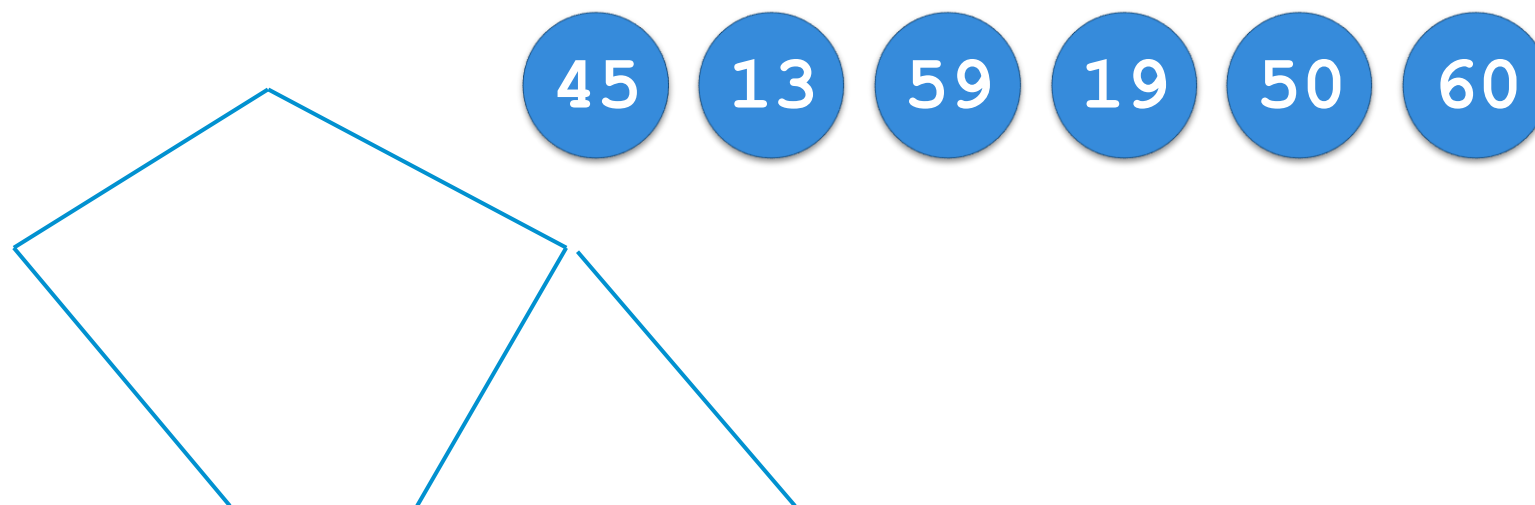
Un algoritm simplu, realizat recursiv:

Dacă nodul curent este NULL, creăm un nod nou, atribuim valoarea de adăugat, setăm descendenții nodului creat ca fiind NULL și conectăm nodul la nodul din care am venit,

În caz contrar:

- dacă valoarea de adăugat este mai mică sau egală cu valoarea nodului curent repetăm procedura din fiul stâng al acestuia
- dacă valoarea de adăugat este mai mare decât valoarea nodului curent repetăm procedura din fiul drept al acestuia

# Adăugarea unui element



# Adăugarea unui element

```
struct nod *insert(struct nod *nod, int val)
{
    if (nod == NULL)
        return nod_nou(val) ;
    else
    {
        if(val > nod -> valoare )
            nod -> dr = insert(nod ->dr, val);
        else if( val < nod -> valoare )
            nod -> st = insert(nod -> st, val);
    }
    // nimic de facut - valoarea deja exista
    return nod;
}
```

```
struct nod *nod_nou(int val)
{
    struct nod *tmp = (struct nod*)malloc(sizeof(struct nod));
    tmp -> valoare = val;
    tmp -> st = tmp -> dr = NULL;

    return tmp;
}
```

Adăugarea unui element – crearea  
elementului nou

# Excluderea unui element

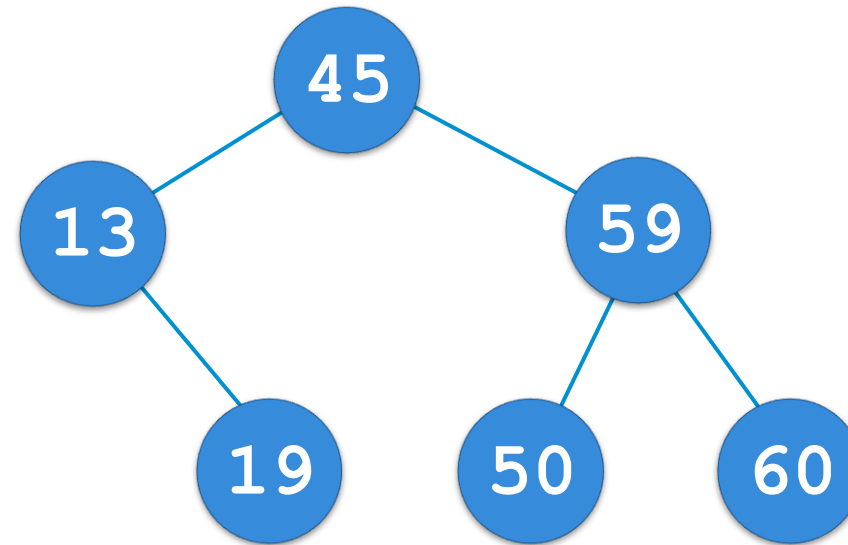
Arborii ABC sunt organizați conform unor principii, care urmează să rămână valide după excluderea nodului selectat.

Vom analiza cazurile posibile:

- Nodul exclus nu are fii
- Nodul exclus are doar fiul drept
- Nodul exclus are doar fiul stâng
- Nodul exclus are ambii fii

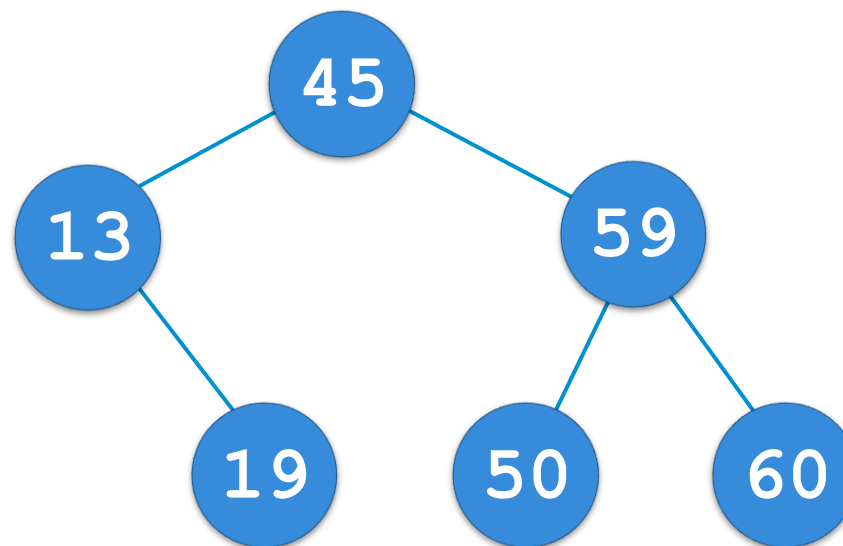
Excluderea  
unui element

Cazul A – fără  
fii



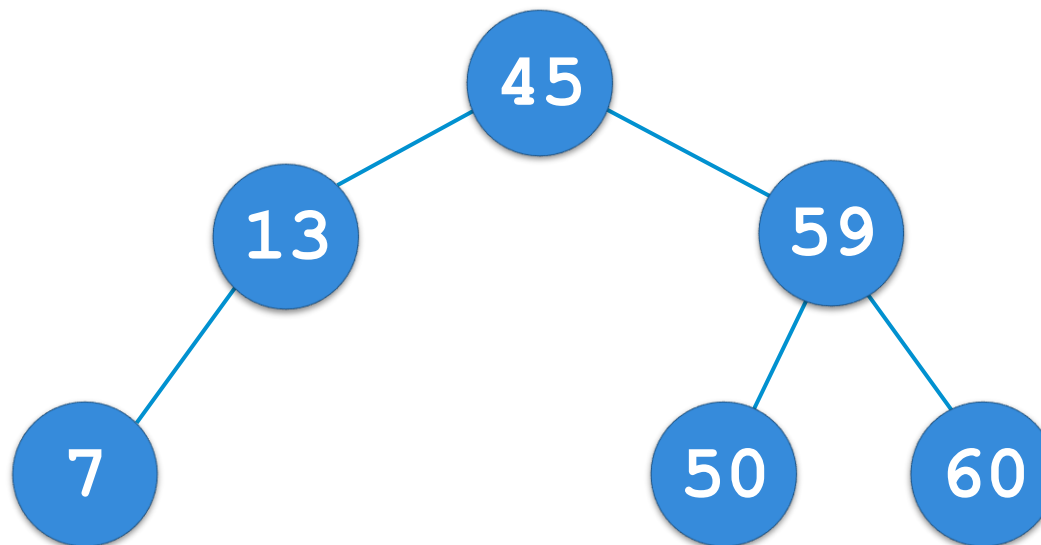
Excluderea  
unui element

Cazul B –  
nodul lichidat  
are doar fiul  
drept



Excluderea  
unui element

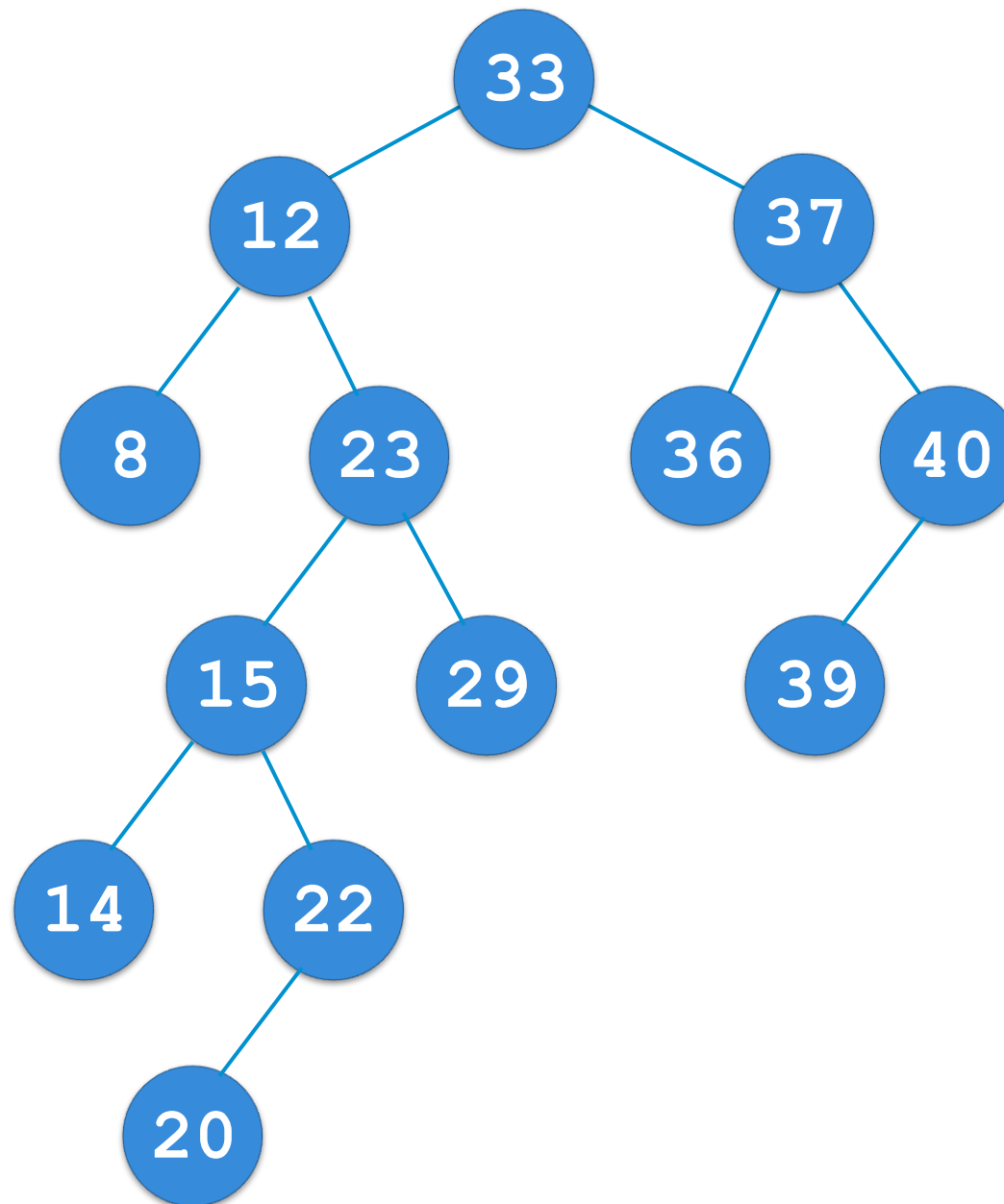
Cazul C – nodul  
lichidat are  
doar fiul stâng





Excluderea  
unui element

Cazul D –  
nodul lichidat  
are ambii fii



Operații care  
NU implică  
modificarea  
structurii:

- Parcurgerea arborelui
- Căutarea unui element

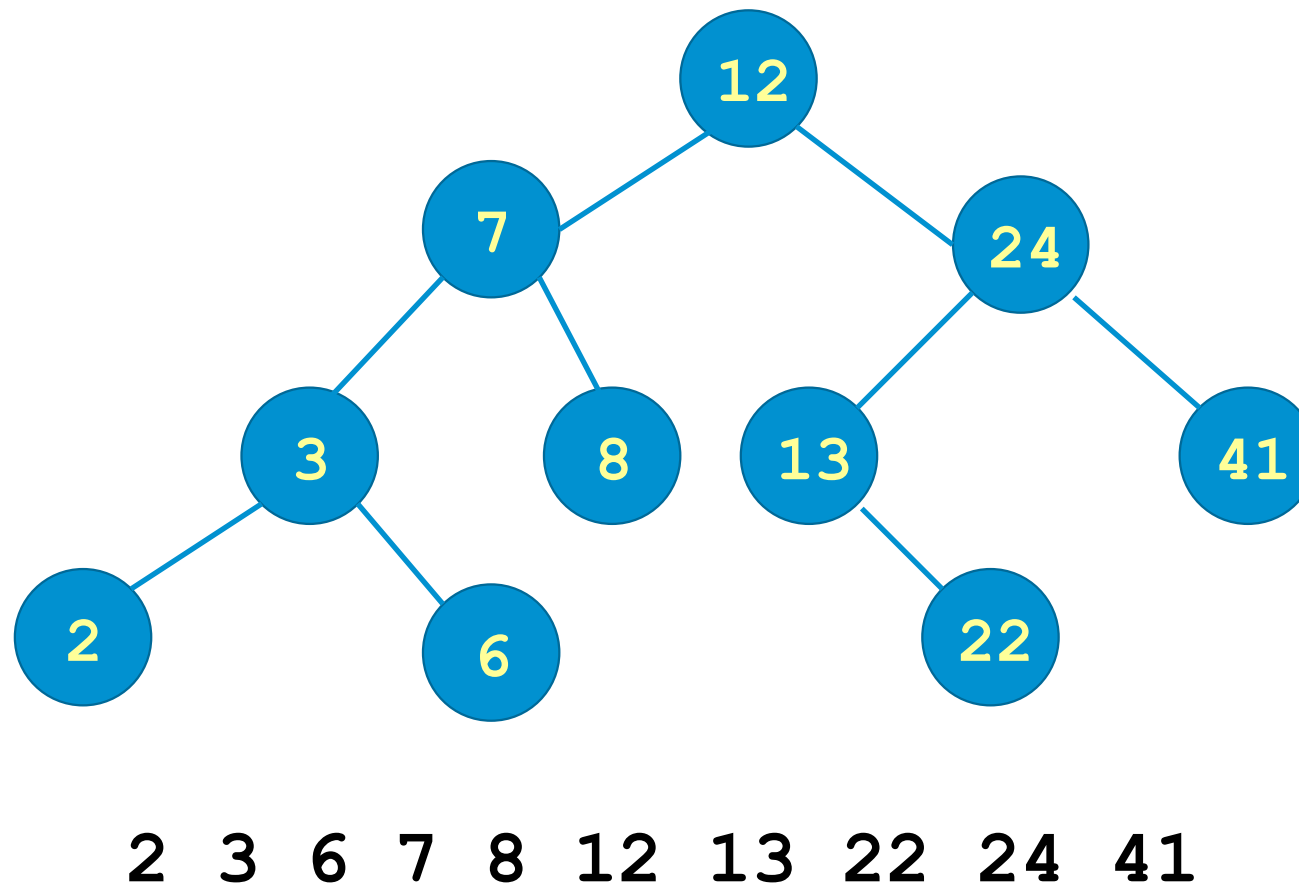
# Parcurgerea arborilor ABC

-

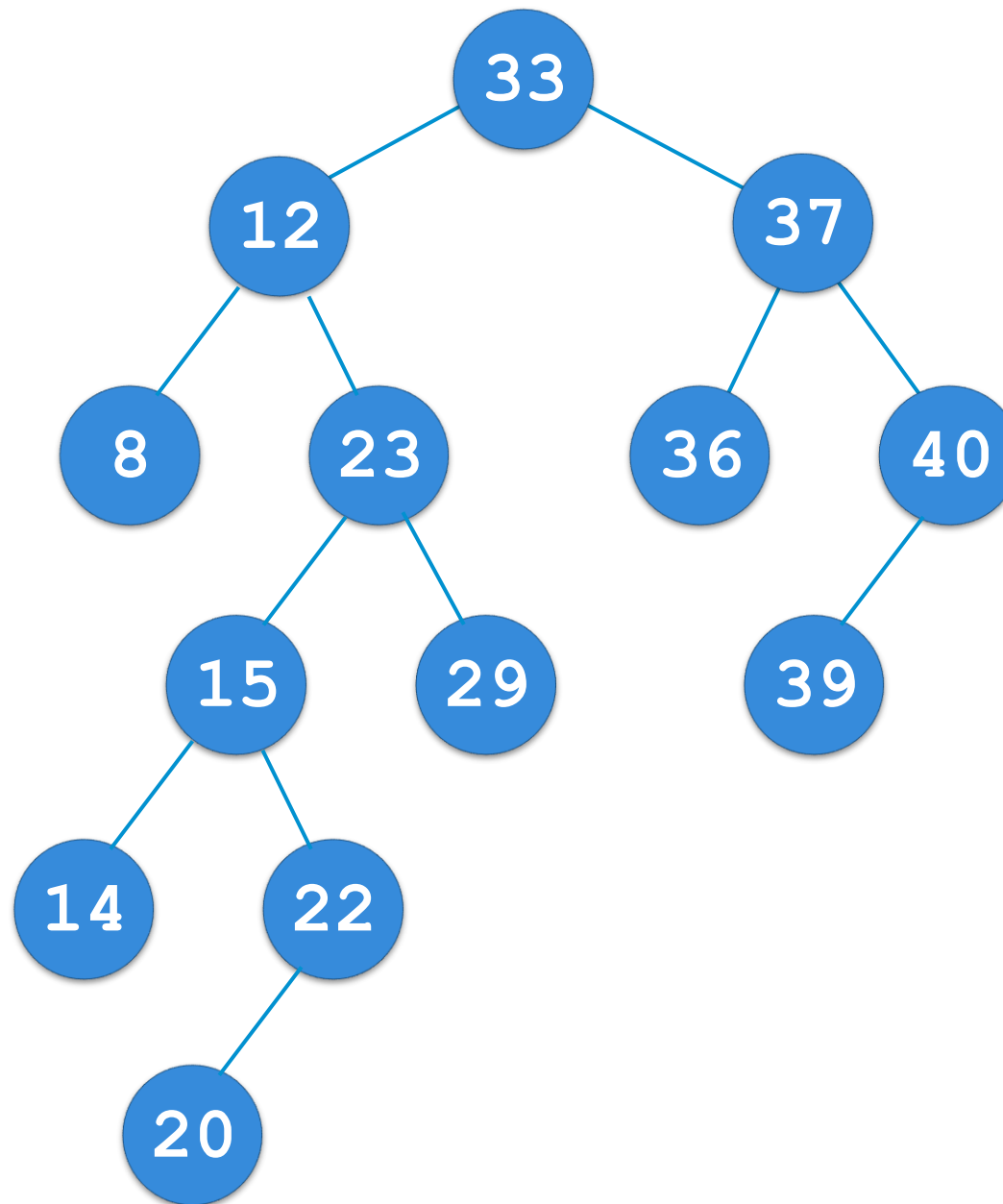
după același  
algorithm ca  
parcurgerea  
arborilor binari  
oarecare

```
void parc_preordine(struct nod *root)
{
    if (root != NULL)
    {
        printf("%d ", root -> valoare);
        parc_preordine(root -> st);
        parc_preordine(root -> dr);
    }
}
```

# Parcurgerea în Inordine



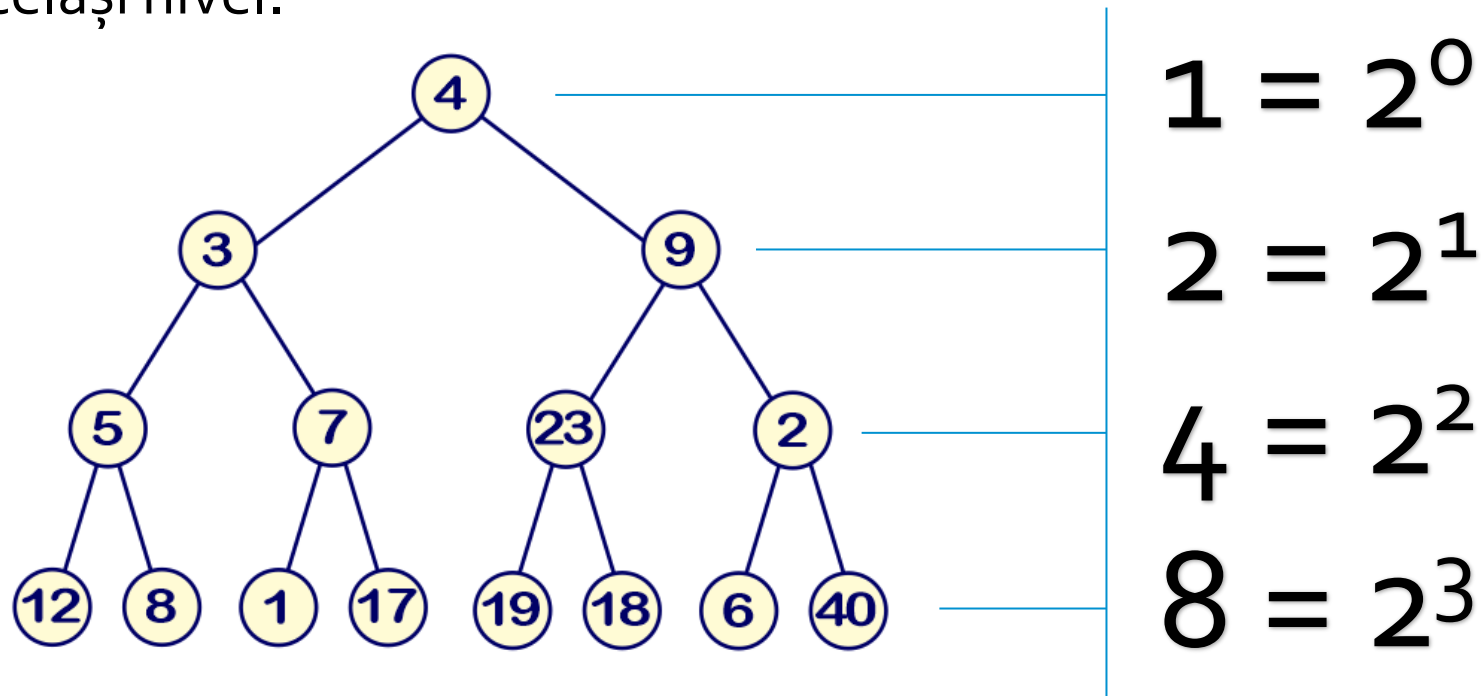
# Cautarea nodului



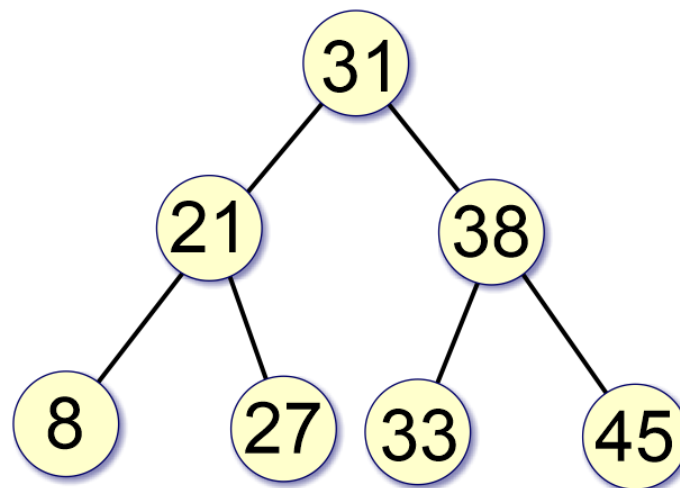
# Complexitatea operaţiilor pe ABC

## Definiții:

Un **arboare binar** este considerat **plin**, dacă orice nod al său are exact doi fii și toate nodurile – frunze sunt situate la același nivel.



# Estimări

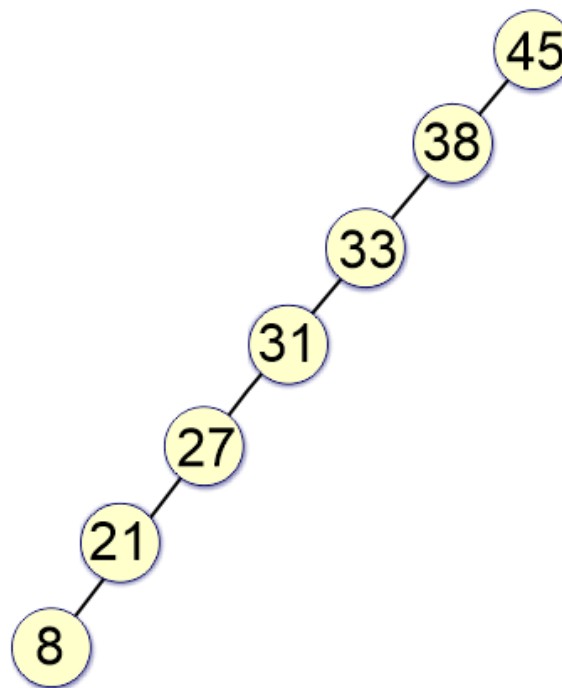


31, 38, 33, 21, 27, 45, 8

Pentru un arbore binar cu  $n$  noduri înălțimea  $h$  poate varia de la  $\log_2(n)$  – pentru un arbore de căutare balanțat până la



# Estimări



45, 38, 33, 31, 27, 21, 8

Pentru un arbore binar cu  $n$  noduri înălțimea  $h$  poate varia până la  $n$  (în cel mai rău caz, când valorile adăugate sunt deja ordonate)

# Estimări

Pentru ABC cu n noduri	Adăugarea unui nod	Excluderea unui nod	Căutarea unui nod	Parcurgerea
În cel mai bun caz	$O(\log_2(n))$	$O(\log_2(n))$	$O(\log_2(n))$	$O(n)$
În cel mai rău caz	$O(n)$	$O(n)$	$O(n)$	$O(n)$

# Implementări!

# Lucrul individual :

Modificați exemplul prezentat astfel încât la lichidare să fie folosit elementul din subarborele drept cu cea mai mică valoare

## În următoarea sesiune:

- Heap-uri