

hyväksymispäivä arvosana

arvostelija

Binääriset hakupuut

Jasu Viding

Helsinki 9.3.2016

Kandidaatintutkielma

HELSINGIN YLIOPISTO

Tietojenkäsittelytieteen laitos

Sisältö

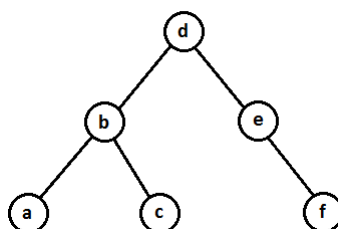
1	Johdanto	1
2	Binääriset hakupuut	1
2.1	Tasapainotettu binäärinen hakupuu	5
2.2	Optimoitu binäärinen hakupuu	11
2.3	Ennakoiva binäärinen hakupuu	16
2.4	Tasoitettu analyysi	17
2.5	Mukautuva binäärinen hakupuu	19
2.6	Splay-puu	21
2.7	Hashmap	23
3	Yhteenveto	23
4	Lähteet	23

1 Johdanto

Täs o johdanto

2 Binääriset hakupuut

Binäärinen hakupuu (*binäärihakupuu*, engl. *binary search tree*, *BST*) on hakurakenne, joka on toteutettu binääripuun avulla. Binääripuu on tietojenkäsittelytieteessä yleisesti käytetty puumainen järjestetty tietorakenne, jonka jokaiselle solmulle pätee, että sillä voi olla enintään kaksi lapsisolmua, joihin viitataan sen oikeana ja vasempana lapsena. Tässä tutkielmassa viittaamme solmun x vanhempaan solmuna $p(x)$ ja isovanhempaan solmuna $p^2(x)$.

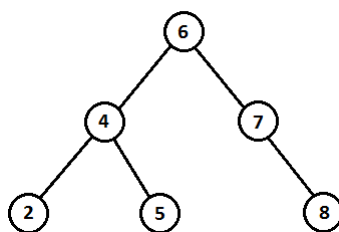


Kuvan puun juuri on solmu d. Sen solmut a, c ja f ovat sen lehtisolmut. Solmun c vanhempi on solmu b ja isovanhempi solmu d. Solmut b ja e ovat sisaria, tasolla 1 ja syvyydellä 1. Koko puun korkeus on 2.

Binäärisessä hakupuussa solmuun, jolla ei ole vanhempaa, viitataan puun juurena, ja solmuihin, joilla ei ole kumpaakaan lapsisolmua, lehtisolmuina. Solmun x syvyys on matka puun juurisolmun ja sen itsensä välillä, ja vastaavasti korkeus, matka solmun x ja sen kaukaisimman lehtisolmun välillä. Joukko solmuja tietyllä syvyydellä on taso, ja solmuja, joilla on yhteinen vanhempi, kutsutaan sisaruksiksi. Jos on olemassa puun juurisolmusta alkava polku, joka kulkee solmun p^n kautta solmuun x , niin solmu p^n on solmun x esivanhempi ja solmu x on solmun p^n jälkeläinen.

Alapuuksi kutsutaan puuta, jonka juuri on solmu x , mutta joka ei kuitenkaan ole koko puun juuri, vaan solmulla x on olemassa vanhempi, jonka lapsi se on. Alapuu sisältää solmun x , sekä kaikki sen jälkeläiset.

Binäärisessä hakupuussa jokainen arvo on ainutkertainen, eikä siis ole kahta erillistä solmua, joihin molempiin olisi talletettu sama arvo. Hakupuun rakenne on myös järjestetty siten, että solmun vasemman lapsen arvo on aina solmun omaa arvoa pienempi, ja vastaavasti oikean lapsen arvo aina solmun omaa arvoa suurempi. Täten pätee, että solmun x vasen alapuu, jonka juuri on solmun x vasen lapsi, sisältää vain arvoja, jotka ovat pienempiä kuin solmun x sisältämä arvo, ja vastaavasti oikea alapuu, jonka juuri solmun x oikea lapsi on, sisältää vain suurempia arvoja, kuin solmun x sisältämä arvo.[SIT85]



Kuvan puun juuressa on talletettuna arvo 6. Sen vasempaan alapuuhun talletetut arvot 2, 4 ja 5 ovat kaikki pienempiä kuin juuressa oleva arvo 6, ja vastaavasti oikeaan alapuuhun talletetut arvot 7 ja 8 ovat molemmat sitä suurempia. Tämä järjestys pätee binäärisessä hakupuussa aina jokaiseen sen solmuun. Esimerkiksi arvo 4 vasemman alapuun juuressa on suurempi kuin sen oman vasemman lapsen arvo 2.

Binäärinen hakupuu tietorakenteena tukee monia dynaamiselle tietorakenteelle tyyppisiä operaatioita, joita ovat esimerkiksi *hakeminen*, *lisääminen* ja *poistaminen*. Näistä hakeminen tapahtuu vertaamalla haettavaa arvoa i hakupuun juuressa olevaan arvoon, jolloin kohtaamme yhden seuraavista tilanteista:

1. Ei ole juurta(binäärinen hakupuu on tyhjä): Haettu arvo i ei ole puussa, ja

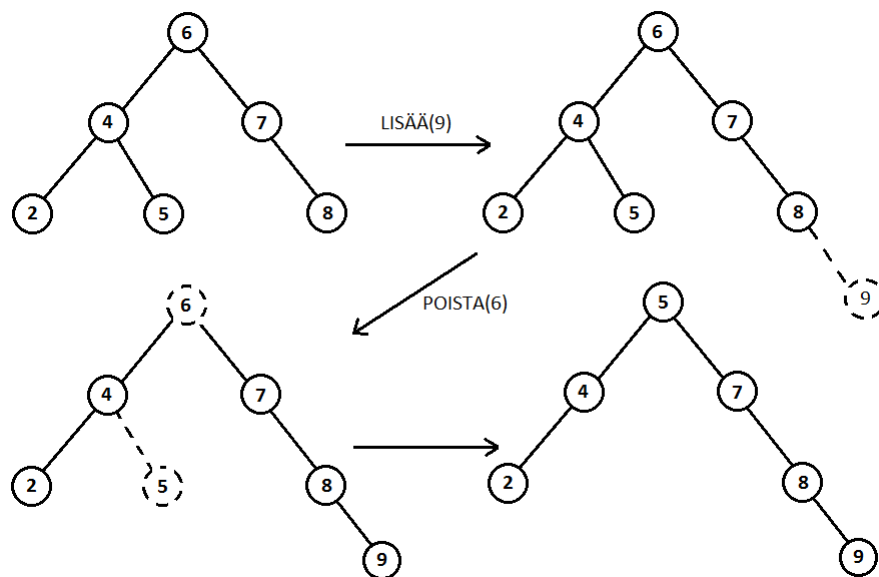
haku loppuu epäonnistuneena.

2. Haettu arvo i on sama kuin juureen tallennettu arvo: Haku päättyy onnistuneena.
3. Haettu arvo i on pienempi kuin juureen tallennettu arvo: Haku jatkuu siirtymällä juuren vasempaan alapuuhun ja toistamalla samat askeleet alusta.
4. Haettu arvo i on suurempi kuin juureen tallennettu arvo: Haku jatkuu siirtymällä juuren oikeaan alapuuhun ja toistamalla samat askeleet alusta.

Uuden arvon i , olettaen ettei sitä vielä ole hakupuussa, lisääminen tapahtuu suorittamalla samoja askelia kuin haussa, kunnes saavumme yhteen hakupuun lehtisolmuista. Tämän jälkeen löytämällemme lehtisolmulle lisätään uusi lapsisolmu, jonka arvoksi i talletetaan, ja päätämme lisäyksen onnistuneena.

Vastaavasti myös arvon i poistaminen hakupuusta tapahtuu suorittamalla aluksi samoja haun askelia, kunnes saavumme solmuun x , joka sisältää poistettavan arvon i . Tämän jälkeen kohtaamme jonkin seuraavista vaihtoehdoista:

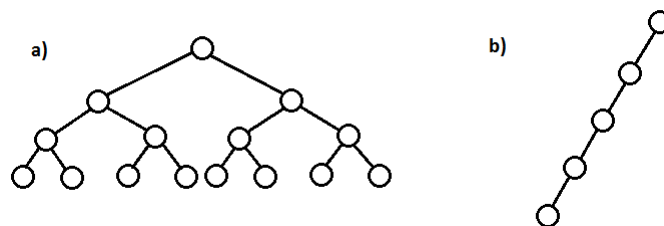
1. Poistettava solmu x on lehtisolmu: Solmu voidaan vain poistaa.
2. Poistettavalla solmulla x on yksi lapsisolmu: Kopioidaan solmuun x sen lapsisolmussa oleva arvo ja suoritetaan lapsisolmulla kohta 1.
3. Poistettavalla solmulla x on kaksi lapsisolmua: Etsitään suurin arvo solmun x vasemmasta alapuusta ja kopioidaan se poistettavaan solmuun x . Nyt jos solmuun x kopioidun arvon sisältänyt solmu oli lehtisolmu, niin suoritetaan sillä kohta 1, tai jos se oli lapsellinen solmu, niin suoritamme sillä kohdan 2.



Kuvassa esimerkki hakupuusta, johon lisätään aluksi uusi arvo 9 ja sen jälkeen poistetaan arvo 6. Huomaa kuinka poistettava solmu korvataan lehtisolmulla.

Näistä kustakin operaatiosta jokainen on aikavaativuudeltaan verrannollinen hakupuun korkeuteen, joka taas on riippuvainen siitä, miten puu on muodostunut. Parhaassa tapauksessa muodostuneen binäärisen hakupuun korkeus on mahdollisimman pieni, eli noin $\log_2 n$, missä n on solmujen lukumäärä. Tällöin yksittäisen haun, joka alkaa juuresta ja päättyy kuljettuaan koko puun korkeuden aina sen kaukaisimpaan lehtisolmuun, aikavaatimus on $O(\log n)$. Tämä vastaa kaikista mahdollisista puulle suoritettavista hauista aikavaativuudeltaan pahinta mahdollista.

Täysin sattumanvaraisesti rakennetun binäärisen hakupuun lopullista muotoa on kuitenkin mahdotonta ennustaa ja siten onkin mahdollista, että puusta on muodostunut rakenteeltaan täysin toispuoleinen, jolloin pahimman mahdollisen haun aikavaatimus voi olla jopa $O(n)$, joka ei ole enää ollenkaan nopeampi kuin vaikkapa peräkkäishaku linkitetystä listasta. [CLR09]



Kuvassa esimerkit a) tasapainoisesta binäärisestä hakupuusta ja b) toispuoleisesti rakentuneesta binäärisestä hakupuusta.

2.1 Tasapainotettu binäärinen hakupuu

Yksittäisen arvon hakeminen binäärisestä hakupuusta on sitä nopeampaa, mitä lähempänä juurta haettu arvo on. Koska sattumanvaraisesti haettu arvo voi olla mikä tahansa hakupuun arvoista, on haun aikavaativuuden kannalta oleellista, että jokainen puun solmu on mahdollisimman lähellä sen juurta, jolloin aika kulkea niihin on mahdollisimman lyhyt.

Esimerkiksi miljoonasolmuisella hakupuulla, joka on täysin toispuoleisesti rakentunut, voi pahimmassa tapauksessa haettu solmu olla lehtisolmu, jolloin haun aikavaativuudeksi saadaan $O(n) = 1000000$. Kun taas täydelliseen tasapainoon rakentuneella hakupuulla pahin mahdollinen haku sen kaukaisimpaan lehtisolmuun on aikavaativuudeltaan vain $O(\log_2 n) = 19$.

Rakenteeltaan tasapainoiselle binääriselle hakupuulle suoritettu yksittäinen haku, jollain satunnaisesti valitulla arvolla i , on siis aikavaativuudeltaan ylivertaisesti pienempi kuin täysin toispuoleisesti rakentuneelle suoritettu. Siispä välttääksemme tapaukset, joissa hakupuusta muodostuu toispuoleinen, otamme käyttöön tasapainotusehdon, joka pakottaa puun syvyydeksi $\log_2 n$ taaten pahimman mahdollisen haun aikavaativuuden ylärajaksi $O(\log n)$. Tasapainotusehdon toteutuminen vaatii kuitenkin koko hakupuun uudelleen tasapainottamisen jokaisen tietorakenteeseen teh-

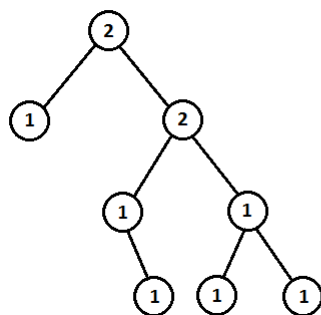
tävän muutoksen jälkeen, joten aivan ilmaista tasapainon ylläpito ei käytön aikavaativuudeltaan kuitenkaan ole.

Ensimmäinen tietojenkäsittelytieteessä esitetty itsestään tasapainottuva binäärinen hakupuuhä oli AVL-puu. Jos AVL-puussa kaikkien solmujen alipuiden korkeusero on enemmän kuin yksi, suoritetaan puun uudelleen tasapainottaminen yhdellä tai useammalla kierrolla, joista kukin kierto vaihtaa aina kahden eri solmun paikkaa. AVL-puun hyvin tiukka tasapainotusehto tekee siitä erinomaisen, jos sen pääasiallinen käyttötarkoitus on vain tiedon hakeminen, sillä sen korkeus on aina pienin mahdollinen.[AdL62] Binäärisille hakupuille suoritetaan tavallisessa käytössä kuitenkin usein myös merkittävä määrä poisto- sekä lisäysoperaatioita, jolloin AVL-puulle löytyy parempiakin vaihtoehtoja.

Yksi tapa määritellä binääriselle hakupuulle tasapainotusehto, on asettaa jokaiselle solmulle x arvoaste $rank(x)$, joka antaa sille seuraavanlaiset ominaisuudet:

- i) Jos x on mikä tahansa solmu, jolla on vanhempi, niin

$$rank(x) \leq rank(p(x)) \leq rank(x)+1.$$



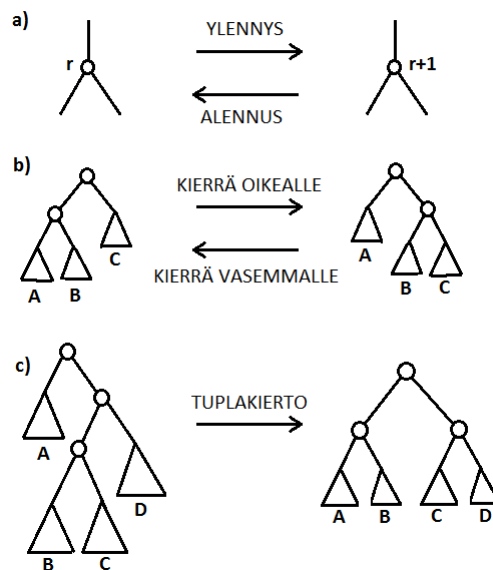
Kuvassa esimerkki tasapainotusehdosta. Solmujen numerot kuvaavat niiden arvoastetta.

- ii) Jos x on mikä tahansa solmu, jolla on isovanhempi, niin $rank(x) < rank(p^2(x))$.
- iii) Jos x on solmu, jolla ei ole kumpaakaan lapsisolmua, niin $rank(x) = 0$ ja $rank(p(x)) = 1$, tapauksessa, jossa solmulla x on vanhempi.

Kutsumme solmua x mustaksi, jos $\text{rank}(p(x)) = \text{rank}(x)+1$ tai jos $p(x)$ on määritämätön, ja punaiseksi, jos $\text{rank}(p(x)) = \text{rank}(x)$. Ominaisuuden i mukaan jokainen solmu hakupuussa voi olla joko musta tai punainen, ominaisuuden ii mukaan jokaisella punaisella solmulla on musta vanhempi ja ominaisuuden iii mukaan jokaisen lapseton solmu on musta. Määrräämme myös, että jokaiseen puuttuvaan lapseen viitataan nollasolmuna, jonka arvoaste on nolla ja toteuttaa ehdon iii ollen musta. Näillä mustilla ja punaisilla solmuilla voimme luoda tasapainotetulle binääriselle hakupuulle määritelmän, jota vastaavaa puuta kutsutaan punamustaksi hakupuuksi.

LEMMA 1. *Solmulla, jonka arvoaste on k , on korkeus enimmillään $2k$ ja on ainakin $2^{(k+1)}-1$ jälkeläistä. Täten tasapainotusehtoa noudattavalla binäärisellä hakupuulla, jolla on n lapsellista solmua, on syvyys enintään $2\lceil \lg(n+1) \rceil$.*

Todistus: Lemman ensimmäinen osa seuraa suoraan sen toisesta osasta k :n induktiolla. \square

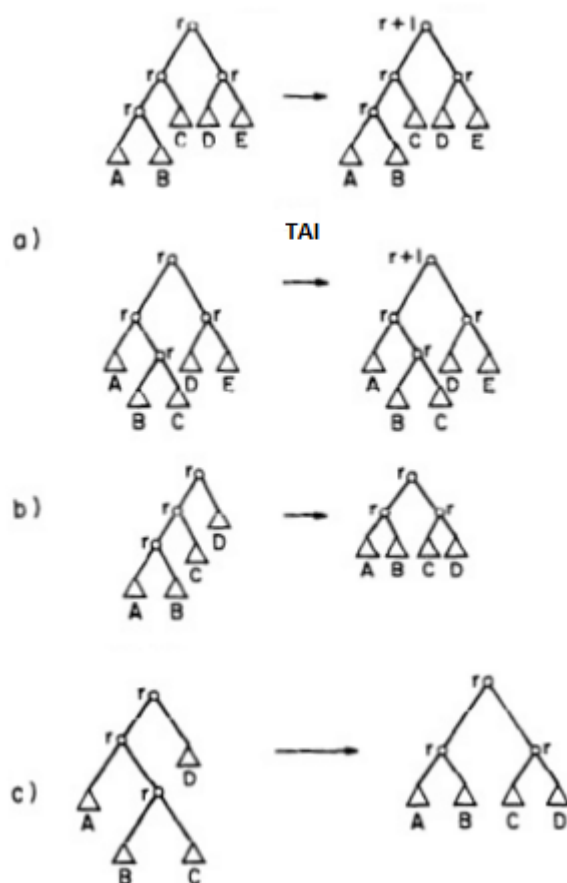


Kuvassa lisäys- ja poisto-operaation ydintoiminnot. Kolmiot kuvaavat alapuita.

a) ylennys/alennus. b) Yksinkertainen kierto. c) Tuplakierto, jolle löytyy myös symmetrinen vastine.

Lemma 1. antaa ymmärtää, että haun aikavaativuus tasapainoehdolla tasapaino-

tetulle binääriselle hakupuulle on $O(\log n)$. Myös uudelleen tasapainottaminen lisäyksen tai poiston jälkeen saadaan tehtyä aikarajassa $O(\log n)$. Olennaiset toiminnot hakupuuta uudelleen tasapainotettaessa uuden solmun lisäämisen jälkeen ovat *ylennys*, joka korottaa solmun arvoastetta yhdellä, *yksinkertainen kierto* ja *tuplakierto* (joka vastaa kahta yksinkertaista kiertoa). Kukaan näistä operaatioista vie ajan $O(1)$ onnistuessaan.



Kuvassa lisäysoperation askeleet. Jokaiselle on olemassa symmetrinen vastine. Kolmiot kuvaavat alapuita, joilla on mustat juuret. Nyt solmu x on alapuun B juurisolmun vanhempi. a) Ylennys. Huomaa kuinka ylennettävän solmun lapsisolmut vaihtavat väriä. b) Yksinkertainen kierto. c) Tuplakierto.

Uuden solmun lisääminen hakupuuhun tapahtuu korvaamalla jo puussa olevan nollasolmun, jonka arvoaste on nolla, hakupuuhun lisättävällä solmulla, jonka arvoaste

on yksi ja jonka molemmat lapset ovat nollasolmuja. Tämä saattaa olla ristiriidassa ominaisuuden ii kanssa, koska mahdollinen lopputulos on punainen solmu, jonka vanhempi olisi myös punainen. Uudelleen järjestääksemme hakupuun, tutkimme lisätyn solmun x mustan isovanhemman $p^2(x)$ lapsisolmuja. Jos molemmat lapsisolmut ovat punaisia, niin korotamme isovanhemman $p^2(x)$ numeroarvoa yhdellä, jolloin sen lapsisolmut muuttuvat mustiksi, ja siirrymme lisäystä solmusta x sen isovanhemman $p^2(x)$ kokeilemaan toteutuuko nyt sille ominaisuus ii . Tai jos isovanhemmalla $p^2(x)$ on musta lapsisolmu, niin suoritamme tarvittavan yksinkertaisen tai tuplakierron, mikä viimeistelee hakupuun tasapainotuksen. Tällä metodilla hakupuun uudelleen tasapainottaminen lisäyksen jälkeen on aikavaativuudeltaan $O(\log n)$, koostuen sarjasta ylennyksiä, joita seuraa enintään kaksi yksinkertaista kiertoa.

Solmun poiston jälkeen käytämme hakupuun uudelleen tasapainottamiseen ylennyksen sijasta *alentamista*, joka alentaa solmun arvoastetta yhdellä. Poisto-operaation jälkeen voi nimittäin olla, että poistetun solmun tilalle luotu uusi musta nollasolmu x on nyt vanhempaansa $p(x)$ arvoasteeltaan kaksi pienempi, mikä rikkoo ominaisuutta i . Saavuttaaksemme uuden tasapainon puussa, noudatamme seuraavanlaisia ehtoja:

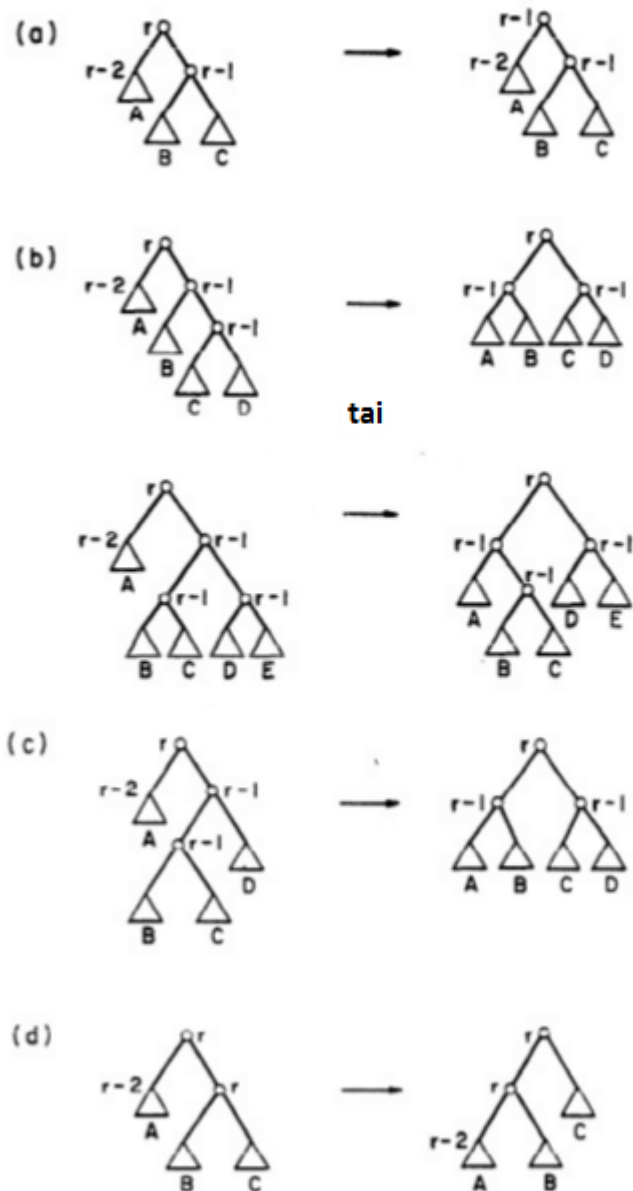
Tapaus 1. Solmun x sisar y on musta.

Alatapaus 1a. Solmun y molemmat lapset ovat mustia. Alenna $p(x)$, siirry solmusta x solmuun $p(x)$, ja kokeile ominaisuuden i toteutuminen.

Alatapaus 1b. Solmun y lapsi, joka on kauimpana solmusta x , on punainen. Suorita yksinkertainen kierto solmulle $p(x)$ ja pysähdy.

Alatapaus 1c. Solmun y lapsi, joka on lähimpänä solmua x , on punainen, ja sen sisar on musta. Suorita tuplakierto solmulle $p(x)$ ja pysähdy.

Tapaus 2. Solmun x sisar y on punainen ja solmun y molemmat lapsisolmut ovat mustia, ominaisuuden i mukaisesti. Suorita yksinkertainen kierto solmuille x ja $p(x)$



Kuvassa poisto-operaation askeleet. Jokaiselle on olemassa symmetrinen vastine. Nyt solmu x on alapuun A juurisolmu ja kaikkien alapuiden, paitsi $A:n$, juurisolmut ovat mustia. a) Alatapaus 1a. Alennus. b) Alatapaus 1b. Yksinkertainen kierto. c) Alatapaus 1c. Tuplakierto. d) Tapaus 2. Yksinkertainen kierto, joka johtaa poisto-operaation päättävään tapauksen 1 alatapaukseen.

ja jatka kuten tapauksessa 1. (Kierron jälkeen solmun x uusi sisar on musta.) Nyt alatapaus 1a ei voi aiheuttaa ominaisuuden i kanssa ristiriitaa, noudattaessamme tapausta 1, sillä kaikki alatapaukset päättävät suorituksen. Siten hakupuun uudelleen tasapainottamisen aikavaativuus poiston jälkeen on $O(\log n)$, koostuen sarjasta alennuksia, joita seuraa enintään kolme yksinkertaista kiertoa.

Uuden solmun lisäämiselle ja poistamiselle on olemassa myös niinkutsuttu ylhäältä-alas -tyyli, jossa puun uudelleen tasapainottaminen aloitetaan jo lisättävää tai poistettavaa solmua vielä etsittäessä. Tässä tyylissä etuna on tarvittavien kiertojen määrän jääminen vain lukumäärään $O(\log n)$ lukumäärän $O(1)$ sijaan, mutta kokonaisuudessaan myös sen aikavaativuus on silti lopulta $O(\log n)$. [Tar83]

Tasapainotettu binäärinen hakupuu tarjoaa meille siis satunnaisen yksittäisen haun pahimmankin tapauksen aikavaativuuden ylärajaksi $O(\log n)$. Pahimman tapauksen aikavaativuuden ylärajaa tärkeämpää on käytännössä kuitenkin kokonaisuuden kannalta se, kuinka usein niitä hakupuuta käytettäessä kohtaamme, eli toisin sanoen, kuinka usein joudumme suorittamaan hakupuulle hakuja, jotka ulottuvat juuresta aina sen kaikkein etäisimpiin solmuihin. Siispä, jos tiedämme etukäteen kunkin arvon hakemisen toistuvuuden suoritettavassa sarjassa perättäisiä hakuja, voimme yrittää optimoida puuta siten, että sarjassa useimmin toistuvat arvot olisivat aina mahdollisimman lähellä hakupuun juurta, jolloin hakupuun käytön kokonaisaikavaativuus suoritettavalle sarjalle perättäisiä hakuja olisi mahdollisimman pieni.

2.2 Optimoitu binäärinen hakupuu

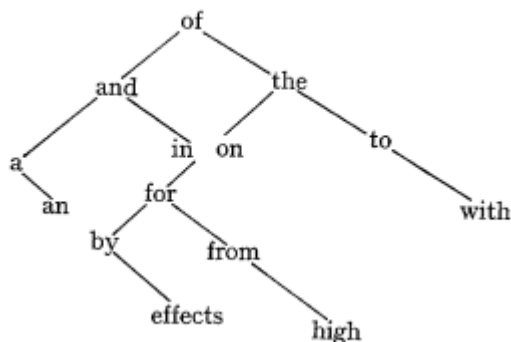
Sarjalle perättäisiä satunnaisia hakuja, joista jokaisen todennäköisyys toistua on sama, on paras mahdollinen binäärinen hakupuu parhaan mahdollisen keskimääräisen hakuajan puitteissa tasapainotettu binäärinen hakupuu. Tällöin kaikkien mahdol-

listen eri hakujen yhteenlaskettu aikavaativuus on pienin mahdollinen, kun jokainen solmu on asetettu mahdollisimman lähelle puun juurta. Jos kuitenkin jotkut tunnetut haut esiintyvät toisia hakuja todennäköisemmin, niin tällöin paras mahdollinen binäärinen hakupuu ei välttämättä olekaan tasapainotettu.

Otetaan esimerkkinä seuraavanlainen lista sanoja ja sarjoja:

a	32
an	7
and	69
by	13
effects	6
for	15
from	10
high	8
in	64
of	142
on	22
the	79
to	18
with	9

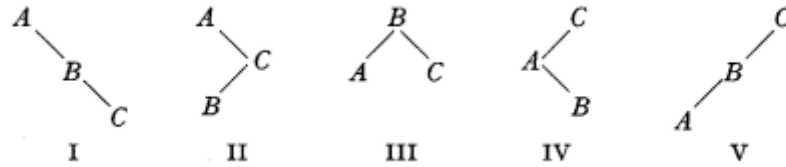
Näille paras mahdollinen binäärinen hakupuu on seuraavanlainen:



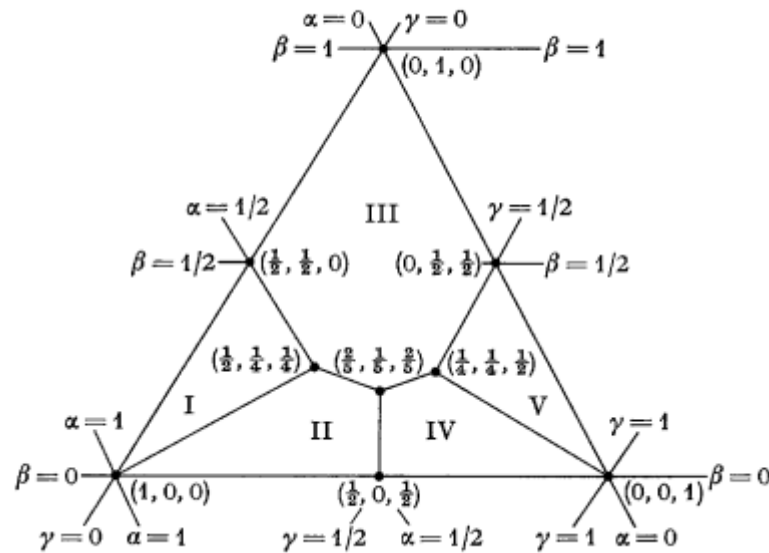
Kuinka voimme siis rakentaa nopeimman mahdollisen binäärisen hakupuun tapauksessa, jossa ennalta tiedämme haettavien sanojen toistuvuuden suoritettavassa sarjassa hakuja? Tätä ongelmaa kutsutaan optimaalisen binäärisen hakupuun ongelmaksi. Se on vaikeampi kuin perinteinen Huffmanin-ohjelmointiongelma, jossa sarjassa hakuja useimmin toistuvat sanat laitetaan vain raa'asti aina suoraan puun juureen [Huf52]. Optimaalisuuden kannalta voi nimittäin joskus olla, että parasta onkin järjestää puu tavalla, jossa sen juuri ei olekaan se kaikista useimmin toistuva

sana, jolloin erityisesti puun rakenteen uudelleenjärjestäminen rakenteeseen tehtyjen muutoksien jälkeen on optimoinnin kannalta hyvin haastavaa.

Esimerkiksi oletetaan, että sanamme ovat A , B , C ja niiden toistuvuudet ovat α , β ja γ . Nyt voimme muodostaa näille viisi rakenteeltaan erilaista binääristä hakupuuta, joissa jokaisessa on kolme solmua.



Seuraava diagrammi näyttää α :n, β :n ja γ :n arvot, joilla kukin näistä puista on optimaalinen, olettaen, että $\alpha + \beta + \gamma = 1$.

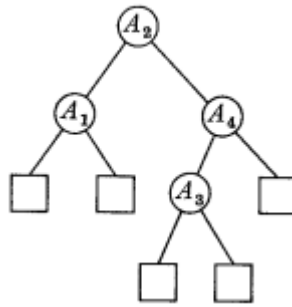


Kuten voimme kuvasta nähdä, on todellakin olemassa tapauksia, joissa on parasta laittaa B juureen, vaikka molemmat A ja C toistuisivat sitä useammin. Sen lisäksi, että juurta ei voida valita puhtaasti toistuvuuden perusteella, ei ole myöskään riittävää valita sitä siten, että se tasapuolistaisi sen oikeaan ja vasempaan alapuuhun kohdistuvien hakujen todennäköisyyksiä niin paljon kuin mahdollista. Koska n -solmuiselle binääriselle hakupuulle on olemassa $\binom{2n}{n} \frac{1}{n+1}$ erilaista rakennetta, teh-

den niiden kaikkien läpikäymisen parasta optimaalista binääristä hakupuun muotoa etsittäessä mahdottomaksi, on optimoidun binäärisen hakupuun löytämiseen kehitetty erilaisia algoritmeja.

Käytännössä haluamme yleistää ongelman, ei vain koskemaan hakuja joilla saamme onnistuneen haun, vaan myös koskemaan hakuja jotka ovat epäonnistuneita. Siten saamme n nimeä A_1, A_2, \dots, A_n ja $2n+1$ toistuvuutta $\alpha_0, \alpha_1, \dots, \alpha_n; \beta_1, \beta_2, \dots, \beta_n$. Tässä β_i on toistuvuus, jolla kohtaamme A_i , ja α_i on toistuvuus jolla kohtaamme nimen, joka on A_i ja A_{i+1} välillä; huomaa myös arvojen α_0 ja α_n tulkinnat. Avainasia, joka tekee ongelmasta suotuisan dynaamiselle ohjelmoinnille, on että kaikki optimaalisen alapuun alapuut ovat myös optimaalisia. Jos A_i on juuressa, niin silloin sen vasen alapuu on optimi ratkaisu sarjalle $\alpha_0, \dots, \alpha_{i-1}$ ja $\beta_1, \dots, \beta_{i-1}$ ja oikea alapuu optimaalinen ratkaisu sarjalle $\alpha_i, \dots, \alpha_n$ ja $\beta_{i+1}, \dots, \beta_n$. Siispä voimme rakentaa optimaalisen hakupuun kaikille eri sarjojen intervalleille $\alpha_i, \dots, \alpha_j$ ja $\beta_{i+1}, \dots, \beta_j$, kun $i \leq j$, aloittaen pienimmistä intervalleista edeten kohti suurinta. Koska tapaukselle $0 \leq i \leq j \leq n$ on vain $\frac{(n+2)(n+1)}{2}$ vaihtoehtoa, niin kokonaismäärä laskennalle ei ole liiallinen.

Otetaan seuraavanlainen binäärinen hakupuu:



Kuvan puussa neliöt kuvaavat lopetussolmuja, joihin ei ole talletettuna nimeä.

Haun painotettu pituus binääriselle hakupuulle P on sen kaikkien solmujen tason ja todennäköisyyden tulon yhteenlaskettu kokonaissumma. Yllä olevassa esimerkissä

haun painotetuksi pituudeksi saadaan

$$3\alpha_0 + 2\beta_1 + 3\alpha_1 + \beta_2 + 4\alpha_2 + 3\beta_3 + 4\alpha_3 + 2\beta_4 + 3\alpha_4.$$

Yleisesti ottaen, voimme nähdä, että haun painotettu pituus täyttää kaavan

$$P = P_L + P_R + W$$

ehdot, missä P_L ja P_R ovat oikean ja vasemman alapuun hakujen painotetut pituudet ja $W = \alpha_0 + \alpha_1 + \dots + \alpha_n + \beta_1 + \dots + \beta_n$ on puun ”paino”, eli kaikkien toistuvuuskertoimien summa. Haun painotettu pituus kuvaa relatiivista työmäärää hauille, jotka suoritetaan kaikille valituille arvoille α ja β . Täten optimaalisen hakupuun löytämisen ongelma on ongelma löytää binääripuu, jolla on mahdollisimman pieni yhteenlaskettu hakujen painotettu pituus, kun painot huomioidaan hakupuussa vasemmalta oikealle.

Yllä tehdyt huomiot johtavat suoraan seuraavanlaiseen laskutapaan selvittää optimoitu binäärinen hakupuu. Olkoon P_{ij} ja W_{ij} haun painotettu pituus ja optimipuun kokonaispaino kaikille sanoille, jotka ovat A_i ja A_{i+1} välillä, kun $i < j$; ja olkoon R_{ij} tämän puun juuren indeksi, kun $i < j$. Seuraavanlaiset kaavat muodostavat nyt haluamamme algoritmin:

$$P_{ii} = W_{ii} = \alpha_i, \text{ kun } 0 \leq i \leq n,$$

$$W_{ij} = W_{i,j-1} + \beta_j + \alpha_j,$$

$$P_{i,R_{i,j-1}} + P_{R_{i,j-1},j} = \min_{i < k \leq j} (P_{i,k-1} + P_{kj}) = P_{ij} - W_{ij}, \text{ kun } 0 \leq i < j \leq n.$$

Tarkastelemalla esitettyä algoritmia huomaamme, että optimaalisen binäärisen hakupuun löytämiselle on laskettavissa aikavaativuuden yläraja $O(n^3)$. Tästä on mahdollista vielä jalostaa tehokkaampi $O(n^2)$ laskutapa optimaaliselle binääriselle hakupuulle, kuten Knuth on esittänyt [Knu70]. Vaikka optimoitu binäärinen hakupuu

on ennalta tunnetulle sarjalle hakuja kaikista binääripuista paras mahdollinen, tekee kuitenkin sen jokaisen lisäys- ja poisto-operaation tarvitsema koko puun jälleenrakentaminen siitä erittäin raskaan käytettävän. Oikean elämän sovelluksissa on myös hyvin haasteellista määrittää ennalta kaikkia hakupuun optimointiin tarvittavia todennäköisyyksiä, sillä usein hakupuun eri käyttötapaukset korreloivat keskenään, jolloin suoritettavat sarjat hakuja saattavat poiketa hyvinkin paljon toisistaan. Muutokseen sopeutumiskyvyltään surkealle optimoidulle hakupuulle onkin olemassa muita vaihtoehtoisia binäärisiä hakupuita, joista monet pyrkivät samankaltaiseen optimaalisuuteen, mutta kuitenkin säilyttäen kykynsä mahdollisimman nopeisiin rakenteen muutoksiin.

2.3 Ennakoiva binäärinen hakupuu

Ennakoiva binäärinen hakupuu on puurakenne, joka pyrkii yhdistämään sekä tasapainotetun, että optimoidun binäärisen hakupuun hyvät puolet. Se muistuttaa rakenteellisesti hyvin paljon tasapainotettua binääristä hakupuuta, yrittäen pitää korkeutensa aina mahdollisimman pienenä. Mutta sitä päivittävät algoritmit ovat monimutkaisempia kuin tasapainotetun binäärisen hakupuun, sillä se pyrkii tasapainotuksen lisäksi myös optimoidun hakupuun kaltaisesti pitämään useimmin haetut arvonsa nopeammin saatavilla kuin harvemmin haetut, järjestämällä ne lähemmäksi juurta. Olennainen ero optimoituihin hakupuihin on kuitenkin ennakoivan binäärisen hakupuun kyky sopeutua muutoksiin, sillä sen päivitysnopeus on tasapainotetun binäärisen hakupuun kaltaisesti vain $O(\log n)$, siinä missä optimoitu binäärinen hakupuu joutuu jälleenrakentamaan itsensä aina kokonaan uudelleen jokaisella tehdyllä muutoksella ajassa $O(n^3)$ (tai ajassa $O(n^2)$ Knuthin esittämällä algoritmilla). Hyvänä esimerkkinä havainnollistaaksemme ennakoivaa binääristä hakupuuta on ottaa tässä tutkielmassa aiemmin käsitelty punamusta hakupuu ja lisätä sille opti-

moivaa ominaisuutta. Punamusta hakupuu on itsessään tasapainotettu binäärinen hakupuu, jolle on määritelty tietyt ehdot uudelleen tasapainottumiselle, joka suoritetaan aina jokaisen rakenteeseen tehdyn muutoksen jälkeen. Nämä ehdot järjestävät puun siten, että sen pahin mahdollinen aikavaatimus yksittäiselle haulle on sen koko korkeus $O(\log n)$. Punamusta hakupuu ei kuitenkaan ota huomioon rakenteen uudelleen järjestämisessä millään tavalla tulevia suoritettavia hakuja, vaan on täysin sokea omalle käytölleen tahtoen vain pitää hakupuun rakenteen tasapainossa.

Siispä yhdistämme punamustaan hakupuuhun optimaalisesta hakupuusta tutun laskutavan, jossa jokaiselle solmulle on olemassa kerroin, joka vastaa sen haun todennäköisyyttä. Nyt voimme laskea punamustan hakupuun solmuille uudenlaiset tasapainotusarvot, huomioiden niihin kuhunkin kohdistuvan haun todennäköisyyden, ja muuttaa punamustan hakupuun uudelleen järjestäviä algoritmeja siten, että ne huomioivat uudet tasapainotusarvomme. Yksinkertaisimmillaan siis yritämme vain hieman muuttaa punamustan hakupuun omaa toimintalogiikkaa siten, että tasapainotusalgoritmi siirtäisi useimmin haettuja solmuja lähemmäs puun juurta.

Ennakoivien binääristen hakupuiden suuri ongelma on kuitenkin niiden vielä optimoituja hakupuitakin paljon monimutkaisemmat algoritmit ja vaikeasti ylläpidettävä rakenne. Ja kuten optimoiduilla binäärisillä hakupuilla, myös ennakoivien binääristen hakupuiden käytölle pätee tiettyjä rajoituksia, joiden matemaattinen todistaminen on joskus lähes mahdotonta. Ennakoiville binäärisille hakupuille onkin olemassa vaihtoehtoisia hakupuurakenteita, jotka lähestyvät hakupuun optimointiongelmaa aivan uudella tavalla.

2.4 Tasoitettu analyysi

Usein binäärisen hakupuun aikavaativuutta tarkasteltaessa sille pyritään esittämään yläraja pahimpien mahdollisten käyttötapauksien summana. Näin laskettu aikavaa-

tivuuden yläraja on monesti kuitenkin jo liioitellun pessimistinen, eikä se usein huomioi ollenkaan niitä positiivisia ominaisuuksia, joita yksittäiset pyynnöt voivat saada aikaan hakupuun rakenteessa. Aikavaativuuden määrittämistä ei kannata myöskään yrittää lähestyä määrittämällä jokaiselle yksittäiselle pyynnölle keskimääräistä aikavaativuutta lähinnä sen haastavuuden ja hyvin helpon oletuksissa erehtymisen takia.

Sen sijaan binääristen hakupuiden aikavaativuuden analysoimiseen on kehitetty ihan oma metodinsa; niin kutsuttu *tasoitettu analyysi*. Tasoitetussa analyysissä jokaiselle yksittäiselle operaatiolle lasketun keskimääräisen suoritusajan sijaan muodostamme yhden yleisen keskiarvon, jolla kuvaamme jokaista yksittäistä hakupuulle suoritettavaa pyyntöä perättäisessä sarjassa aikavaativimpia mahdollisia operaatioita. Näin saadut laskelmat antavat meille sekä vahvoja että realistisia tuloksia.

Havainnollistaaksemme tasoitettua analyysia, oletamme että meillä on keko, jolle voidaan suorittaa kahta erilaista operaatiota: *push* ja *pop*. Push lisää keon päälle aina yhden uuden arvon, ja vastaavasti pop poistaa keosta aina siihen viimeisimpänä lisätyn arvon. Pop-operaatiota ei voida suorittaa, jos keko on tyhjä. Analysoimme keolle suoritettavan sarjan pyyntöjä aikavaativuutta, kun jokaista push-operaatiota voi seurata aina nolla tai useampi pop. Oletetaan, että keko on aloittaessamme tyhjä, ja että suoritamme sille määrän m operaatioita. Nyt yhdelle yksittäiselle operaatiolle voidaan määrittää aikavaativuuden yläraja $O(m)$, mikä seuraa jos kaikki $m-1$ ensimmäistä operaatiota ovat olleet pelkästään push, ja näiden jälkeen viimeisenä suoritettava operaatio on push ja m kertaa pop, poistaen keosta myös kaikki aiempien push-operaatioiden siihen lisäämät arvot. Näin saatua yksittäisen operaation pahimman tapauksen aikavaativuuden yläraja hyödyntäen, voidaan edelleen laskea koko suoritettavalle sarjalle operaatioita aikavaativuuden yläraja $O(m^2)$.

Näin laskettu aikavaativuuden yläraja on kuitenkin selkeästi liioitellun pessimistinen, sillä se jättää täysin huomiotta sen keon rakenteellisen ominaisuuden, et-

tä jokaista pop-operaatiota on täytynyt vastata aina vähintään yksi aiempi push-operaatio, mikä rajaa suoritettavien operaatioiden yhteenlasketuksi lukumääräksi aina enimmilläänkin $2m$. Siispä saadaksemme tarkempia tuloksia analysoidessamme binääristen hakupuiden aikavaativuuksia, tulee meidän huomioida sarjassa suoritettavien operaatioiden vaikutukset toisiinsa. Näin ollen analysoimme tästedes binääristen hakupuiden ominaisuuksia tasoitetulla analyysillä.[Huf52]

2.5 Mukautuva binäärinen hakupuu

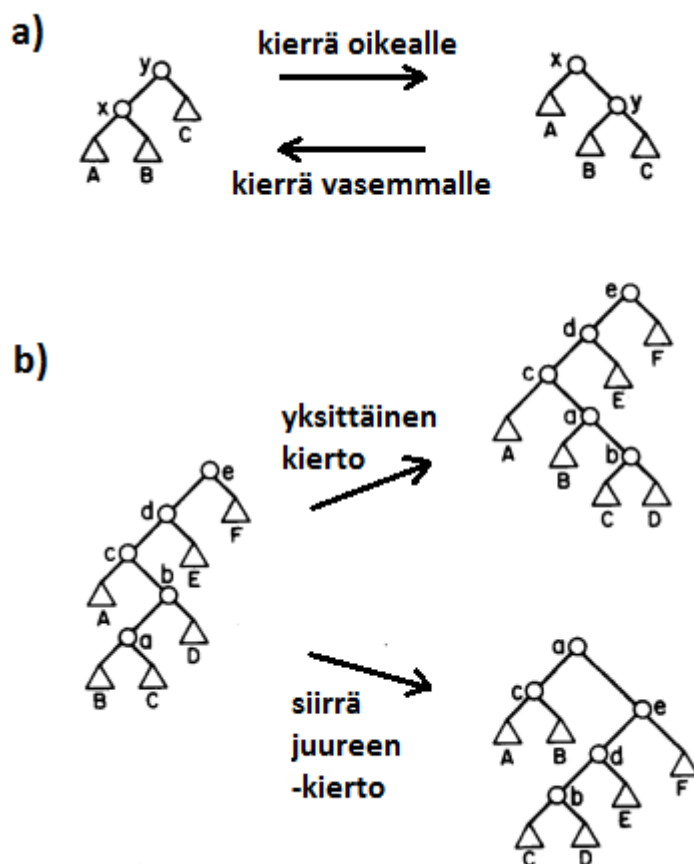
Mukautuva binäärinen hakupuu on hakurakenne, joka jokaisen yksittäisen operaation aikavaativuuden minimoimisen sijaan pyrkii aina uudelleen järjestämään rakennettaan siten, että kaikki kutakin sille suoritettavaa operaatiota seuraavat operaatiot olisivat nopeampia. Sillä voi siis olla yksittäisiä aikavaativuudeltaan hyvinkin kalliita operaatioita, mutta tasoitetulla analyysillä tarkasteltaessa sen keskimääräinen aikavaativuus kullekin operaatiolle on kuitenkin pieni.

Toisin kuin ennakoivat ja optimoidut hakupuut, mukautuva binäärinen hakupuu ei myöskään tarvitse sille suoritettavista operaatioista ollenkaan mitään ennakkotietoja, vaan sen tehokkuus perustuu olettamukseen tiedonhaun klusteroitumisesta, eli siitä, että jokaista usein haettua arvoa tullaan todennäköisesti hakemaan pian uudestaan. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että mukautuva binäärinen hakupuu on rakenteeltaan aina ennalta määräämättömässä muodossa, mutta kuitenkin siten, että se pyrkii uudelleen järjestämään jokaisella sille suoritettulla operaatiolla aina kaikki sen useimmin haetut arvot lähemmäs sen juurta.

Mukautuvan binäärisen hakupuun uudelleen järjestävät algoritmit perustuvat erilaisiin kiertoihin, jotka muokkaavat sen rakennetta jokaisella operaatiolla:

- Yksittäinen kierto: Haku arvoon i solmussa x . Kierrä solmua x sen vanhemman kanssa. (Paitsi jos solmu x on hakupuun juuri.)

- Siirrä juureen -kierto: Haku arvoon i solmussa x . Kierrä solmua x sen vanhemman kanssa, ja toista kunnes solmu x on hakupuun uusi juuri.



Kuvassa mukautuvan binäärisen hakupuun kierrot. Kolmiot kuvaavat alapuita. Kuvien puut voivat olla myös suuremman puun alapuita. Jokainen yksittäinen kierto on aikavaativuudeltaan $O(1)$ ja säilyttää solmujen symmetrisen järjestyksen. a) Kierretään solmuja x ja y keskenään. b) Mukautuvan hakupuun kierto solmussa a .

Mukautuvan binäärisen hakupuun etuja *staattisiin*, rakenteeltaan muuttumattomiin, hakupuihin nähden on erityisesti sen kyky sopeutua sille suoritettaviin sarijoihin operaatioita. Tasoitetulla analyysillä tarkasteltaessa mukautuva hakupuu ei olekaan ikinä paljoa staattisia hakupuita huonompi, vaan joillain optimaalisilla syötteillä se saattaa olla jopa huomattavasti niitä tehokkaampi. Myös sen laitteelta vaa-

tima muistitila toimiakseen on pienempi, sillä esimerkiksi tasapainotukseen tarvittavaa tai muuta erityistä käyttöön liittyvää muistitilaa ei tarvita ja sen haku-, lisäys- ja poistoalgoritmit ovat yksinkertaisia ja helppoja implementoida.

Tavallisen mukautuvan binäärisen hakupuun heikkoutena on kuitenkin sen paikalliset muokkaukset, joita on paljon erityisesti hakuoperaation aikana, kun taas staattiset hakupuut vaativat muokkausta vain uuden solmun lisäyksen tai poiston aikana. Mukautuvalle hakupuulle voi myös olla joskus yksittäisiä hakuja, joilla rakenteita muokkaavat kierrot ovat hyvinkin raskaita, mikä saattaa näkyä reaaliaikaisissa sovel-luksissa huomattavana heikkoutena. Tasoitetulla analyysillä tarkasteltaessa esittä-määmme hakupuuta muokkaavat kierrot eivät olekaan erityisen tehokkaita, sillä on olemassa satunnaisten pitkiä sarjoja pyyntöjä, joilla aikavaatimus jokaista yksittäistä pyyntöä kohden on $O(n)$.

2.6 Splay-puu

Splay-puu on Daniel Sleatorin ja Robert Tarjanin vuonna 1985 kehittämä tavallista mukautuvaa binääristä hakupuuta hyvin paljon muistuttava hakupuuta, mutta jonka poikkeukselliset uudelleen järjestävät kierrot takaavat sille kuitenkin paremman tehokkuuden kuin tavalliselle mukautuvalle hakupuulle. Tasoitetulla analyysillä tarkasteltaessa splay-puun haku-, lisäys- ja poisto-operaatiot ovat aikavaativuudeltaan $O(\log n)$ ja täten splay-puu on hakupuuna yhtä tehokas kuin dynaamisesti tasapainotetut ja staattiset optimoidut hakupuut, sekä sillä saattaa olla myös paremmat mahdollisuudet optimointiin. Voidaan myös olettaa, että millä tahansa riittävän pitkällä sarjalla suoritettavia operaatioita, splay-puu on aina ainakin yhtä tehokas kuin mikä tahansa dynaamisesti päivittyvä binäärinen hakupuuta.

Splay-puuta uudelleen järjestävät kierrot, niin kutsutut *splay-kierrot*, poikkeavat tavallisen mukautuvan binäärisen hakupuun kierroista siinä, että ne tehdään pareit-

tain, järjestyksessä joka riippuu tehdyn hakuoperaation reitistä hakupuussa haettuun solmuun. Suorittaaksemme splay-kierron solmussa x , toistamme seuraavanlaisia askelia, kunnes x on hakupuun uusi juurisolmu:

1. Zig: Jos $p(x)$, solmun x vanhempi, on juuri, kierrä solmuja x ja $p(x)$ keskenään.
2. Zig-zig: Jos $p(x)$ ei ole juuri, ja x ja $p(x)$ ovat molemmat vasempia tai oikeita lapsia, kierrä solmuja liittämällä $p(x)$ sen isovanhempaan $g(x)$ ja sen jälkeen kierrä solmuja x ja $p(x)$ keskenään.
3. Zig-zag: Jos $p(x)$ ei ole juuri, ja x on vasen lapsi ja $p(x)$ oikea lapsi, tai päinvastoin, niin kierrä solmuja x ja $p(x)$ keskenään ja sen jälkeen kierrä solmua x vielä sen uuden vanhemman kanssa.

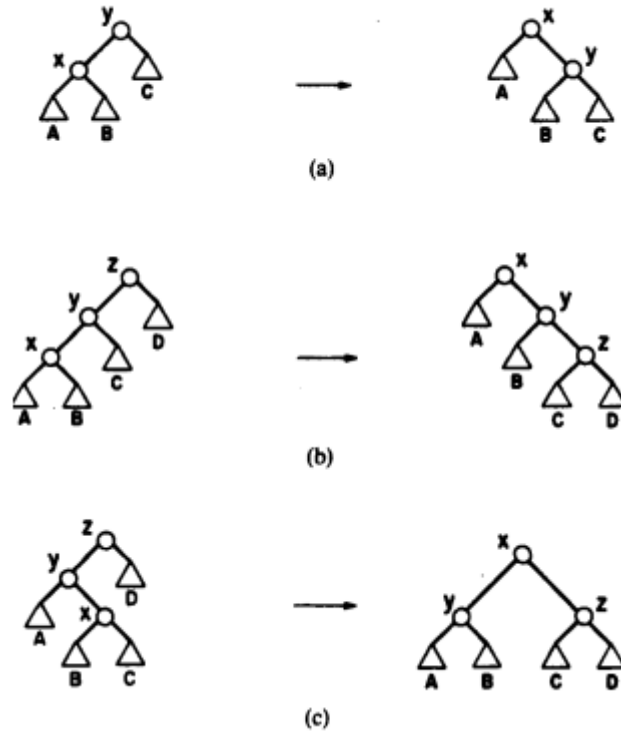


Fig 3. A splaying step. The node accessed is x . Each case has a symmetric variant(not shown). a) zig: terminating single rotation. b) zig-zig: two single rotations. c) zig-zag: double rotation.

Splay-kierto solmussa x syvyydessä d vie ajan $\Theta(d)$, joka vastaa hakuoperaation aikaa kulkea hakupuun juuresta sen solmuun x . Splay-kierto ei pelkästään tee solmusta x uutta hakupuun juurta, vaan karkeasti määriteltynä puolittaa jokaisen hakuoperaation reitillä olevan solmun syvyyden. Juuri tämä syvyyksien puolittaminen zig-zigin ja zig-zagin toisistaan eroavin kierroin on se, mikä tekee splay-kierrosta niin tehokkaan ja ainutlaatuisen, sillä mikään muu yksinkertaisempi algoritmi, kuten vaikkapa tavallisen mukautuvan hakupuun *siirrä juureen* -kierto, ei jaa sen ominaisuuksia.

jatkuu...

(extreme cases of splaying)

2.7 Hashmap

Hashmap...

3 Yhteenveto

yhteenveto täs

4 Lähteet

AdL62 Georgy Adelson-Velsky ja Evgenii Landis, An algorithm for the organization of information, Teoksessa *Soviet Mathematics Doklady*, 3, sivut 1259-1263.

BST85 Samuel W. Bent, Daniel D. Sleator ja Robert E. Tarjan, Biased Search Trees, Julkaisussa *SIAM Journal on Computing*, Vol. 14, Nro. 3, Elokuu 1985, sivut 545-568.

- CLR09 Thomas H. Cormen, Charles E. Leiserson, Ronald L. Rivest ja Clifford Stein, 12: Binary search trees. Teoksessa *Introduction to Algorithms*, 3. painos, The MIT Press, 2009, sivut 286-298.
- Huf52 D. A. Huffman, A Method for the Construction of Minimum-Redundancy Codes, Julkaisussa *Proceedings of the I.R.E.*, September 1952, sivut 1098-1102.
- Knu70 D. E. Knuth, Optimum Binary Search Trees, Julkaisussa *Acta Informatica*, 1, 1971, sivut 14-25
- SIT85 Daniel D. Sleator ja Robert E. Tarjan, Self-Adjusting Binary Search Trees, Julkaisussa *Journal of the Association Machinery*, Vol. 32, Nro. 3, 1985, s. 685.
- Tar83 Robert Endre Tarjan, 4.2. Balanced binary trees, Teoksessa *Data Structures and Network Algorithms*, Bell Laboratories, New Jersey, 1983, sivut 48-53.
- Tar85 Robert Endre Tarjan, Amortized Computational Complexity, Julkaisussa *Journal of the ACM*, Bell Laboratories, New Jersey, 1985, s. 306.