

AVL

1. Entrada NodoPadre

2. Entra el nodo siguiente

2.1 Si $e >$ entonces se va a la derecha.

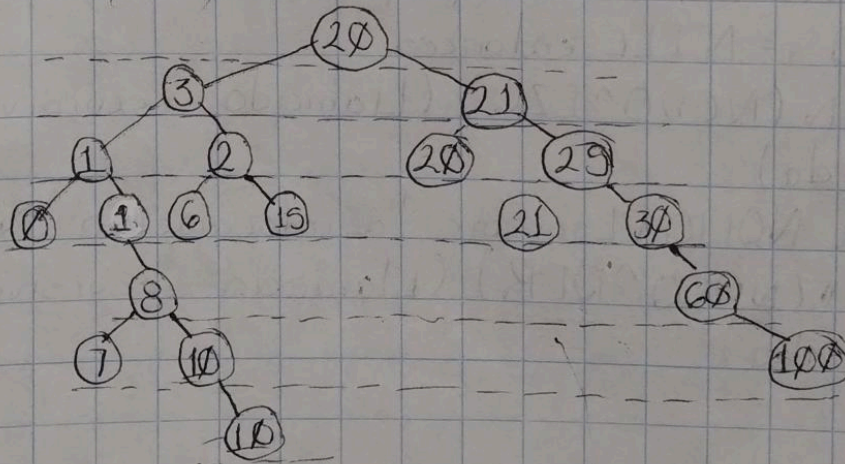
2.2 Si $e <$ se va a la izquierda.

2.3 Si $e =$ derecha.

Entre menos niveles se baje en el mapa mejor.

Investigar cómo se ordenan los árboles.

~~20, 8, 12, 15, 21, 25, 30, 21, 60, 6, 1, 20, 8, 10, 100, 0, 1,~~



Algoritmo preorden

• Preorden(Nodo)

Algoritmo realiza el recorrido preorden en un árbol binario. NODO es un dato de tipo PUNTERO.

Inicializa , izquierda y derecha son campos del registro

NODO, INFO es una o más variables de información del nodo, izquierda y derecha son variables de tipo puntero.

Si $NODO \neq NILL$ entonces

Visitar el NODO

(Escribir la información $NODO^{\wedge}INFO$)

Regresa a PREORDEN con $PREORDEN(NODO^{\wedge}IZQ)$

(Llamada recursiva con la rama izquierda)

Regresa a PREORDEN con $PREORDEN(NODO^{\wedge}DER)$.

(Llamada recursiva con la rama derecha).

Algoritmo inorden

INORDEN(NODO)

• (El algoritmo realiza el recorrido inorden en un árbol binario. NODO es un dato de tipo PUNTERO)

• (INFO, IZQ, y DER son campos del registro NODO, INFO es una o más variables de información del nodo, IZQ y DER son variables del tipo puntero).

Si $NODO \neq NILL$ entonces

INORDEN($NODO^{\wedge}IZQ$) (Llamada recursiva con la rama izquierda).

Visitar el NODO (Escribir la información $NODO^{\wedge}INFO$)

INORDEN($NODO^{\wedge}DER$) (Llamada recursiva con la rama derecha).

Algoritmo Postorden

Postorden(NODO)

• (El algoritmo realiza el recorrido postorden en un árbol binario. NODO es un dato de tipo PUNTERO)

• (INFO, IZQ, y DER son campos del registro NODO, INFO es una o más variables de información del nodo, IZQ