玩儿转数据结构 liuyubobobo

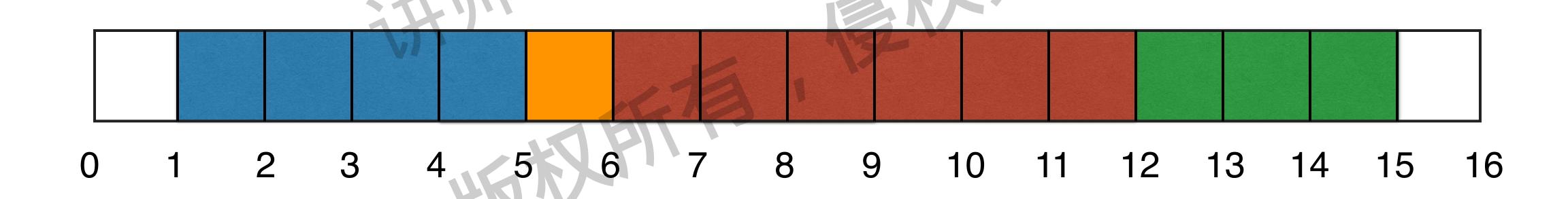


為 为什么使用线段树 版权所有

对于有一类问题,我们关心的是线段(或者区间)

最经典的线段树问题:区间染色

有一面墙,长度为n,每次选择一段儿墙进行染色



m次操作后,我们可以看见多少种颜色?

最经典的线段树问题:区间染色

m次操作后,我们可以看见多少种颜色?

m次操作后,我们可以在[i, j]区间内看见多少种颜色?

m次操作后,我们可以在[i, j]区间内看见多少种颜色?

使用数组实现

染色操作 (更新区间)

O(n)

查询操作(查询区间)

O(n)

另一类经典问题: 区间查询

32	26	17	55	72	19	8	46	22	68	28	33	62	92	53	16
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

查询一个区间[i, j]的最大值,最小值,或者区间数字和

实质: 基于区间的统计查询

实质: 基于区间的统计查询

2017年注册用户中消费最高的用户?消费最少的用户?学习时间最长的用户?

某个太空区间中天体总量?

使用数组实现

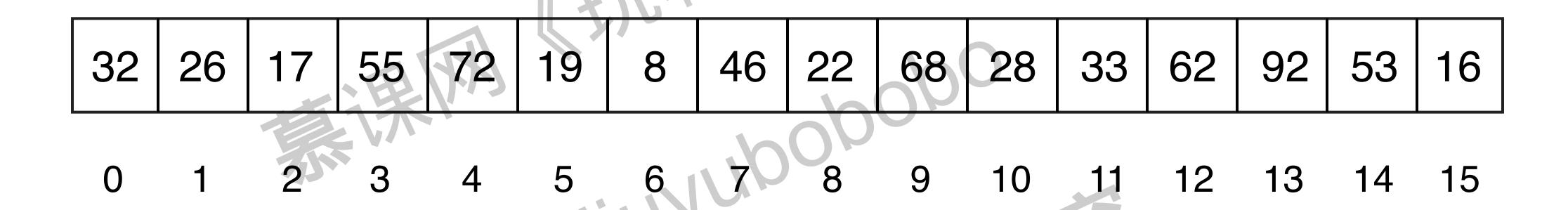
更新

O(n)

查询

O(n)

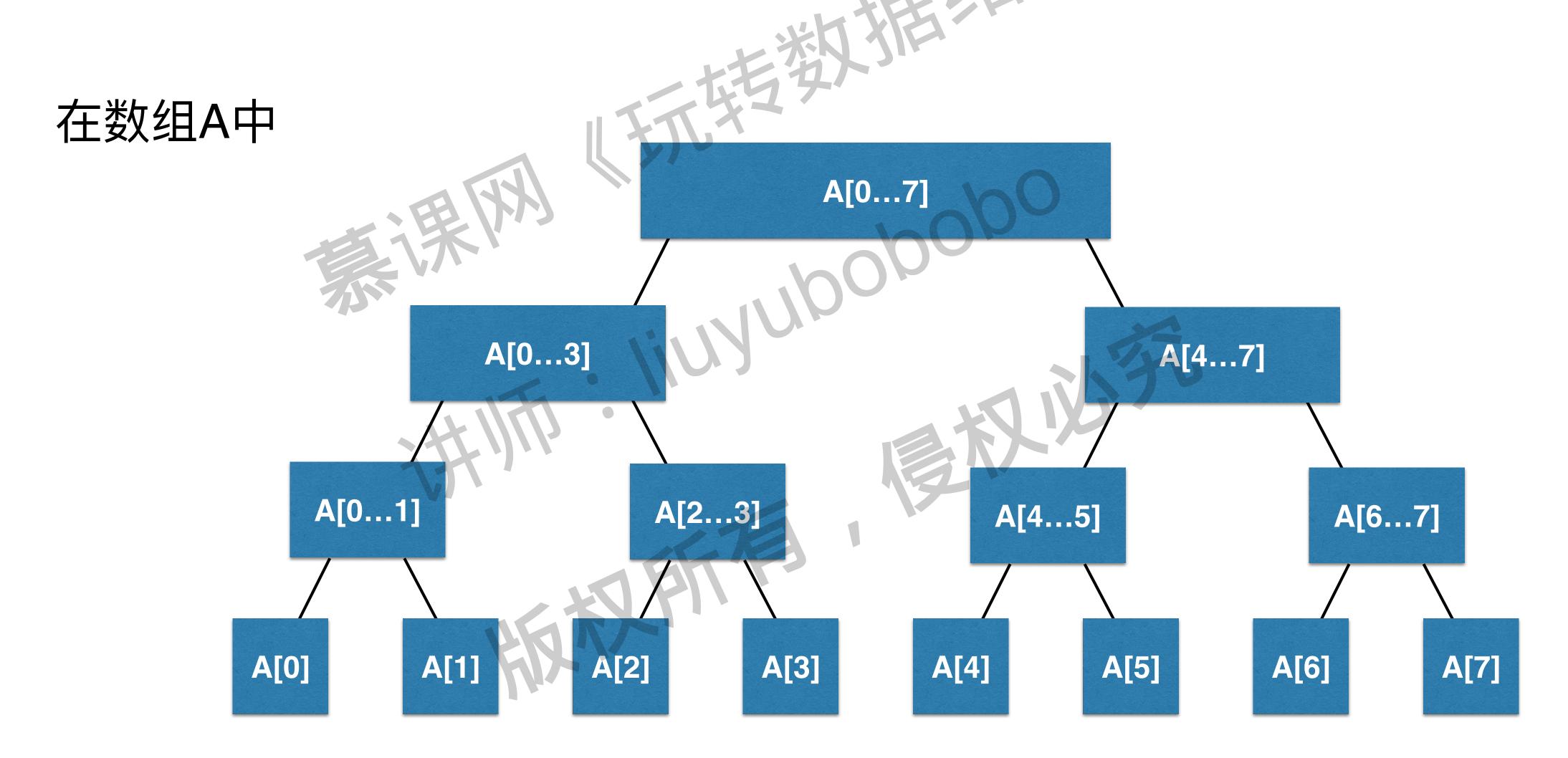
使用数组实现 使用线段树 更新 O(logn) 查询 O(logn) O(n)

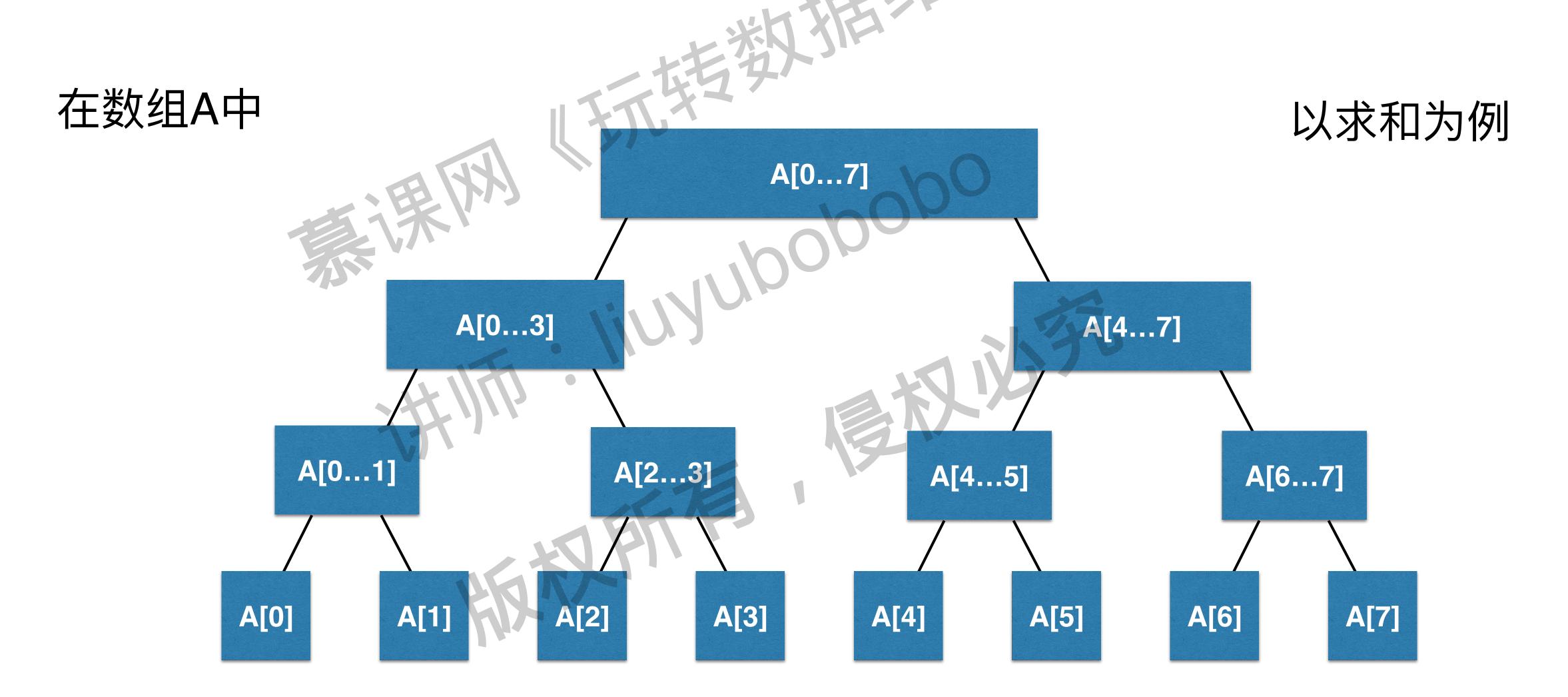


对于给定区间

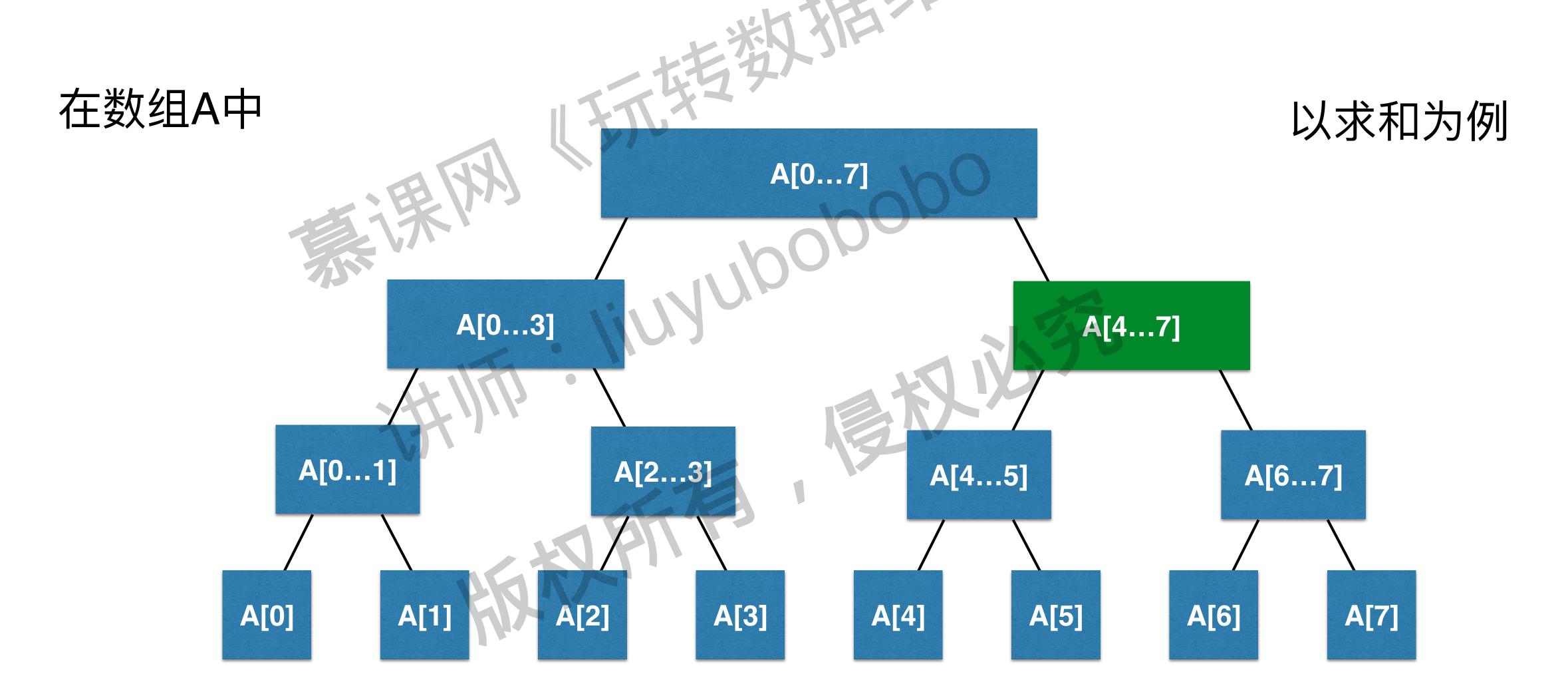
更新:更新区间中一个元素或者一个区间的值

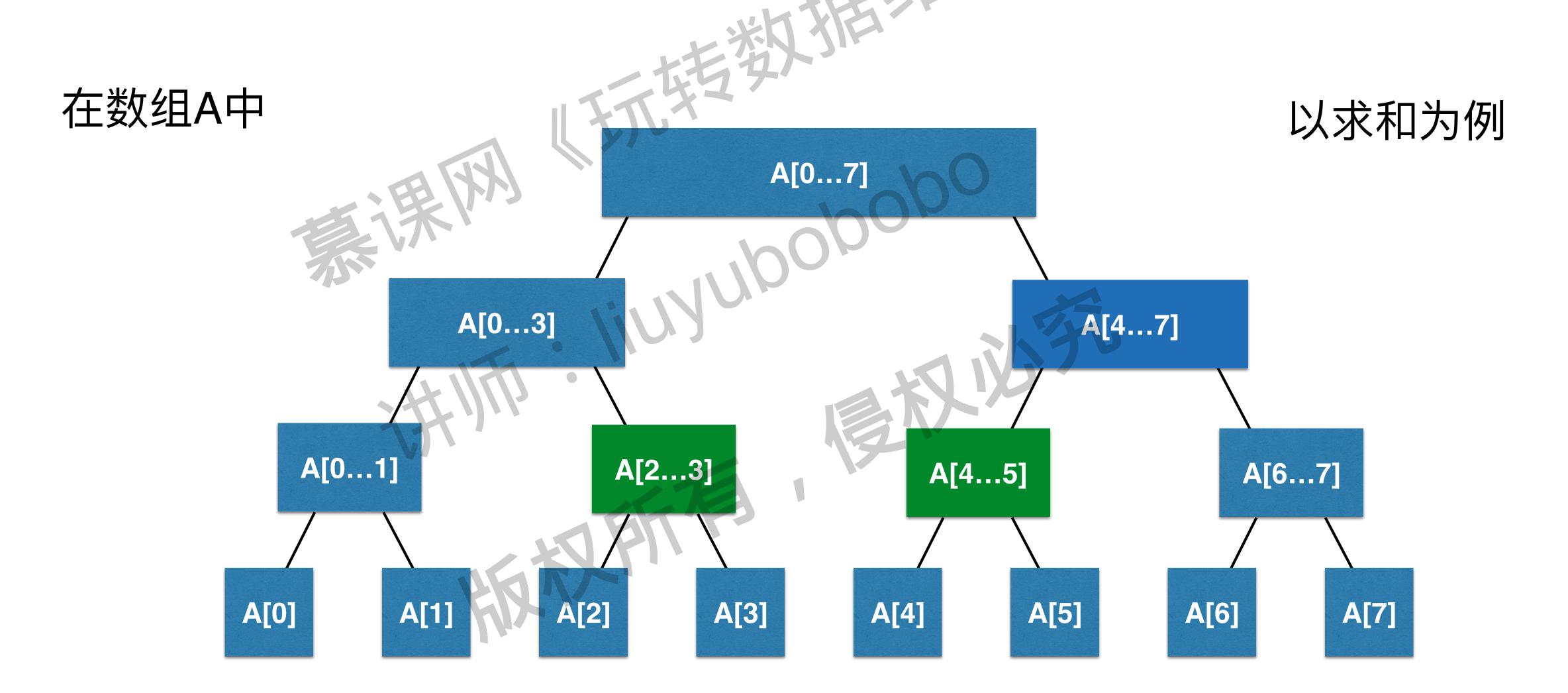
查询一个区间[i, j]的最大值,最小值,或者区间数字和



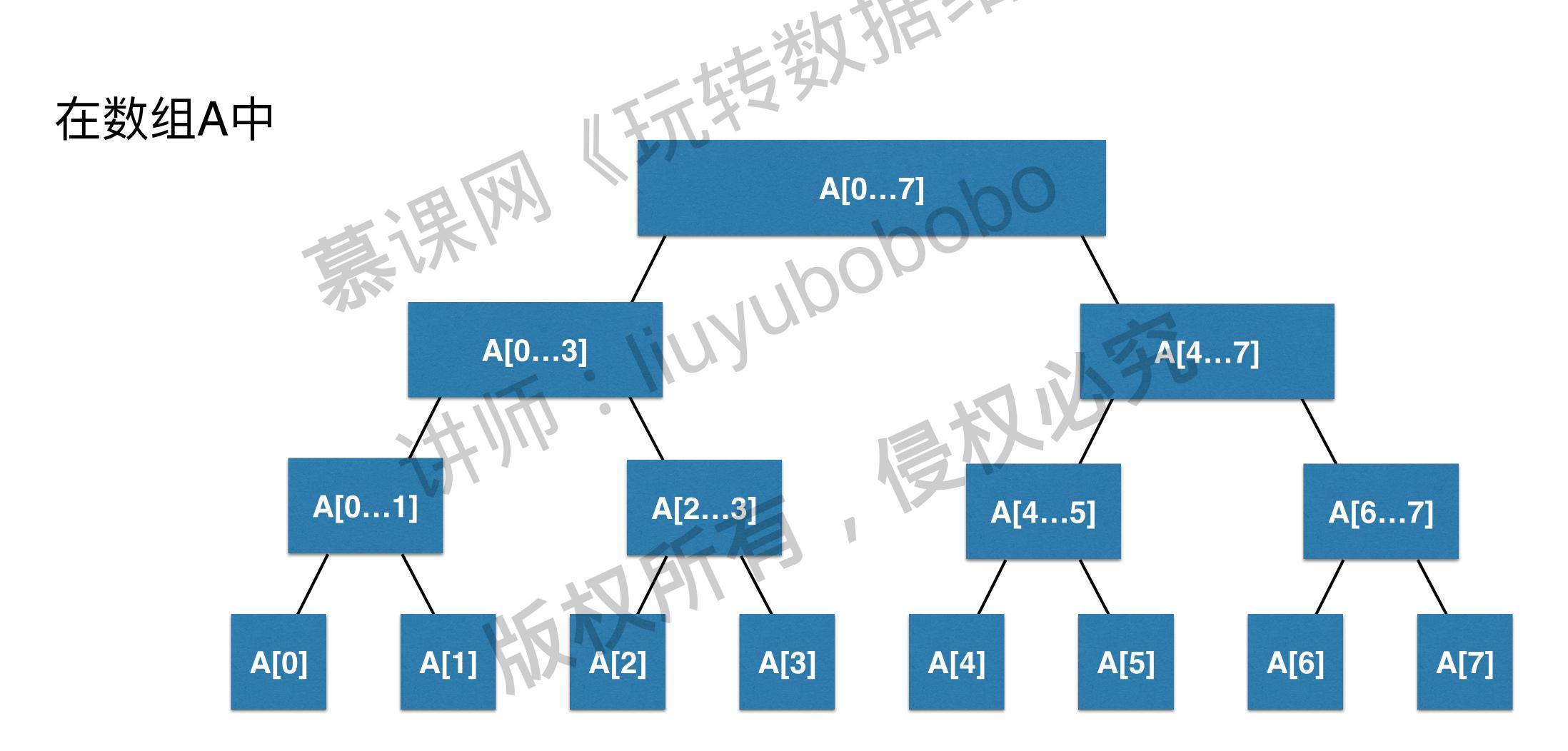


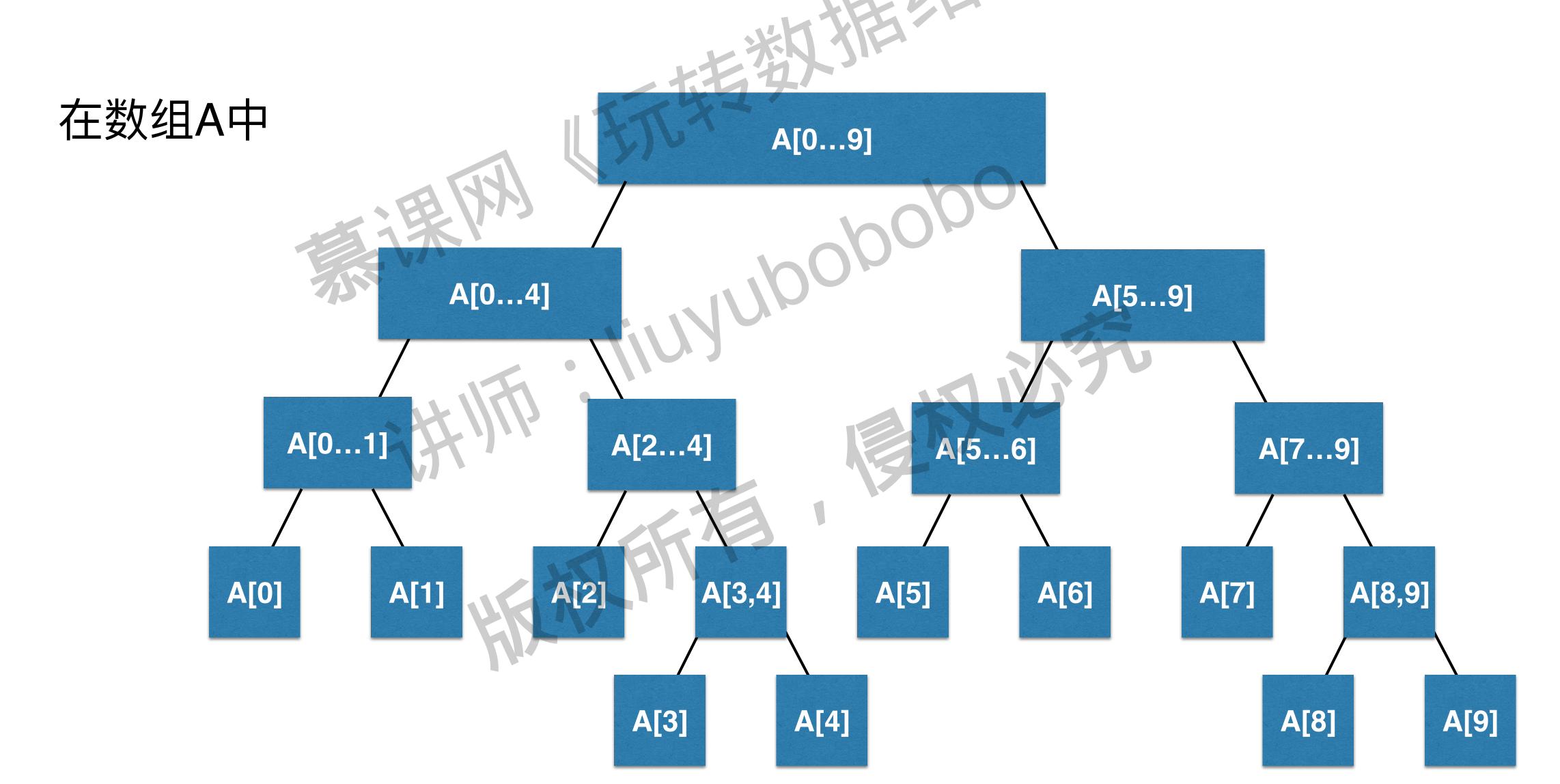
什么是线疑树

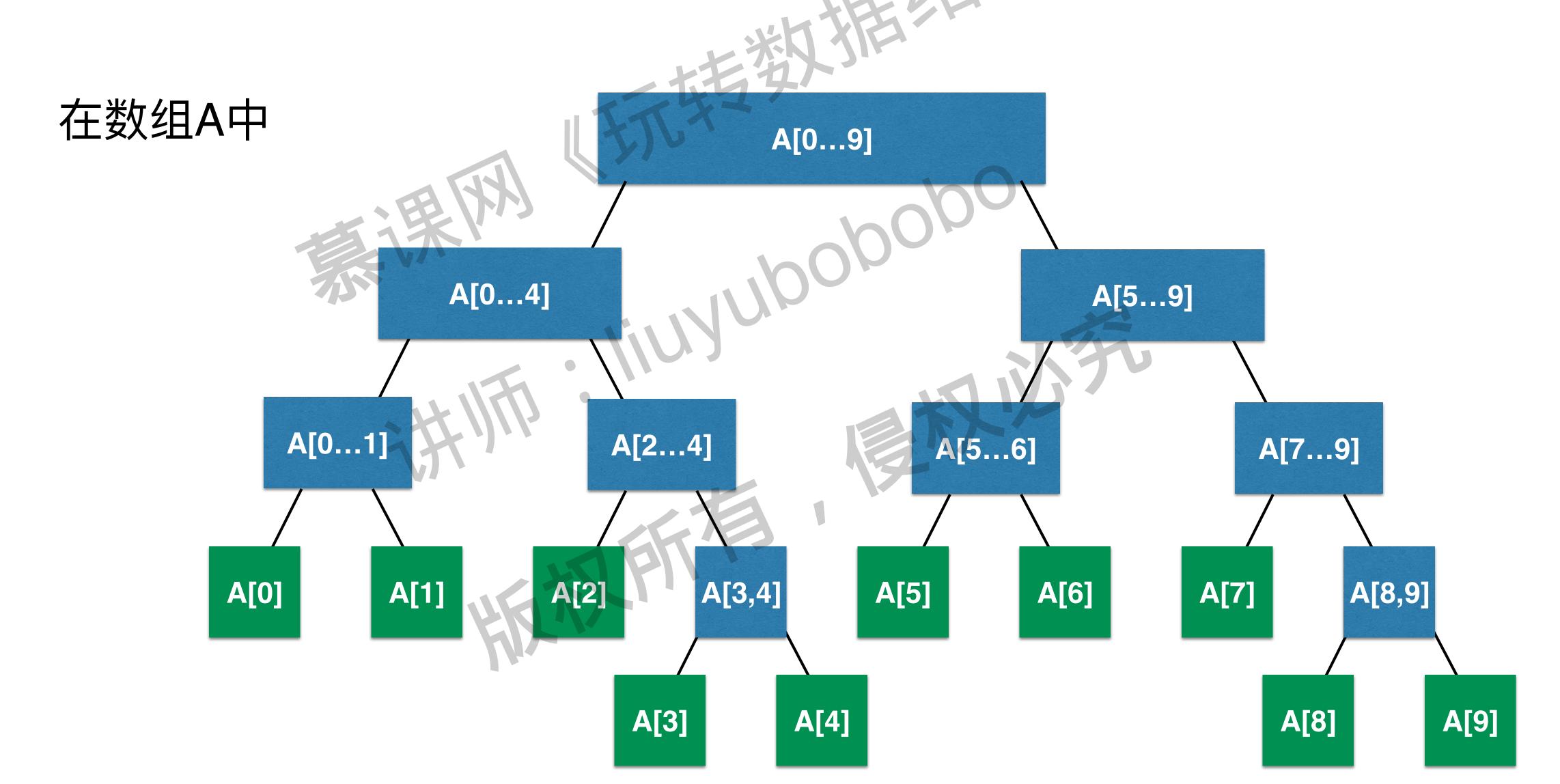




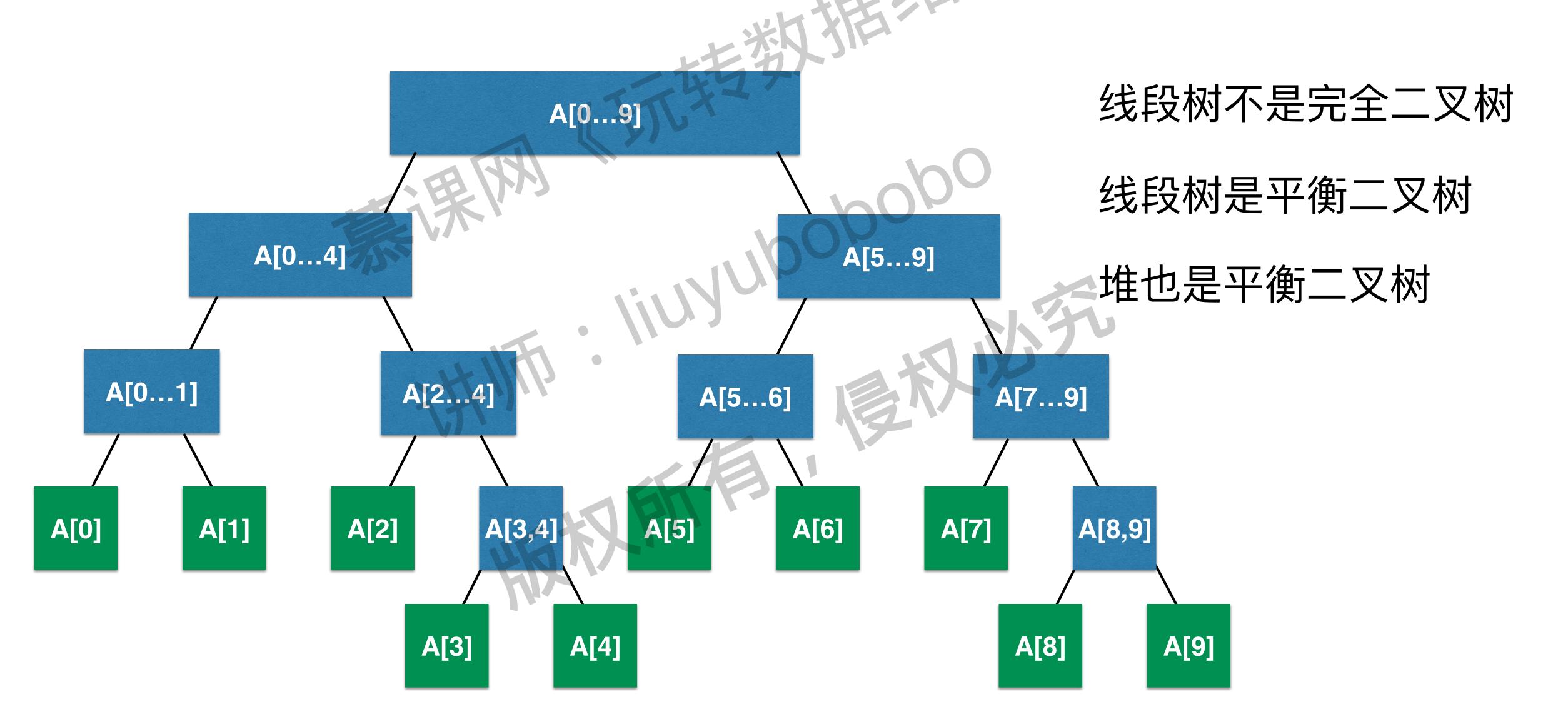
线段树基础。

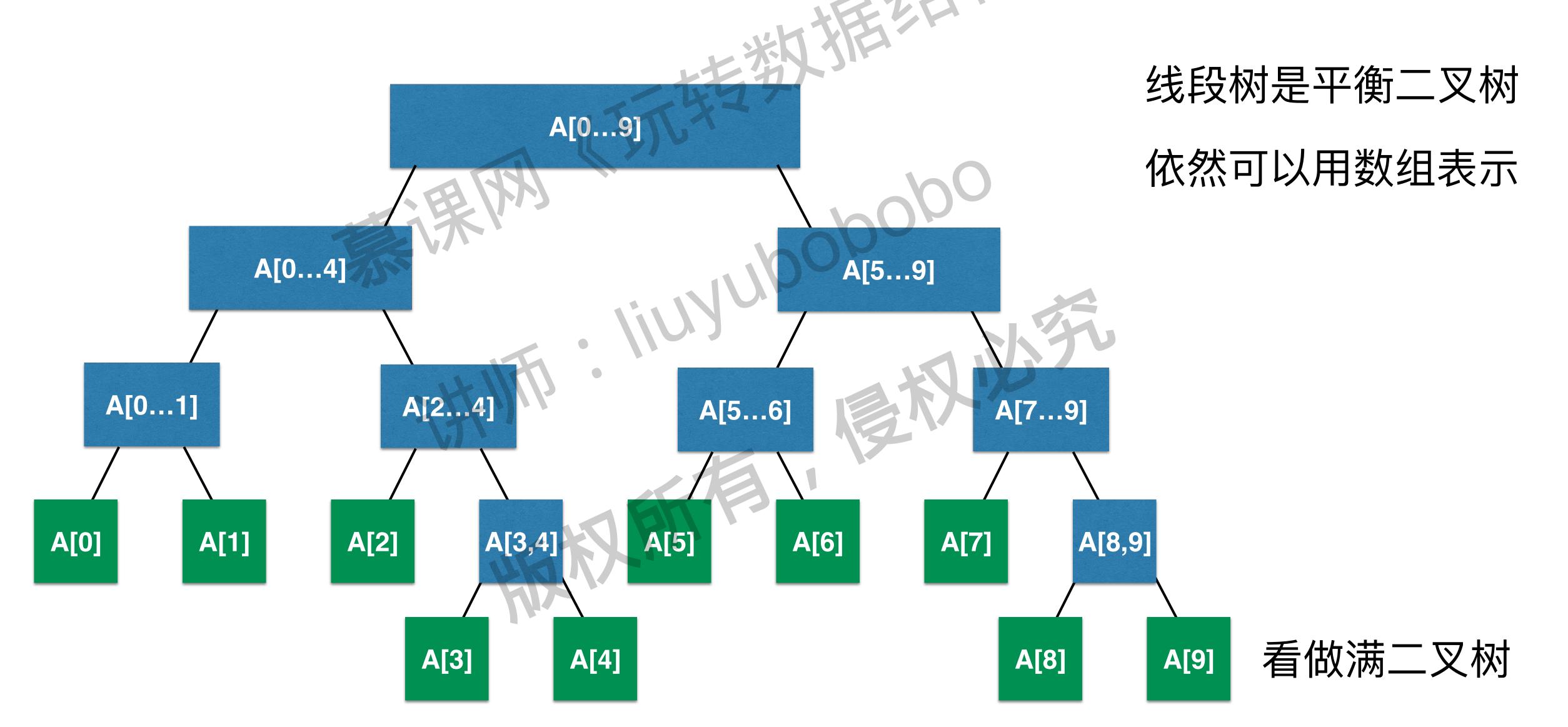


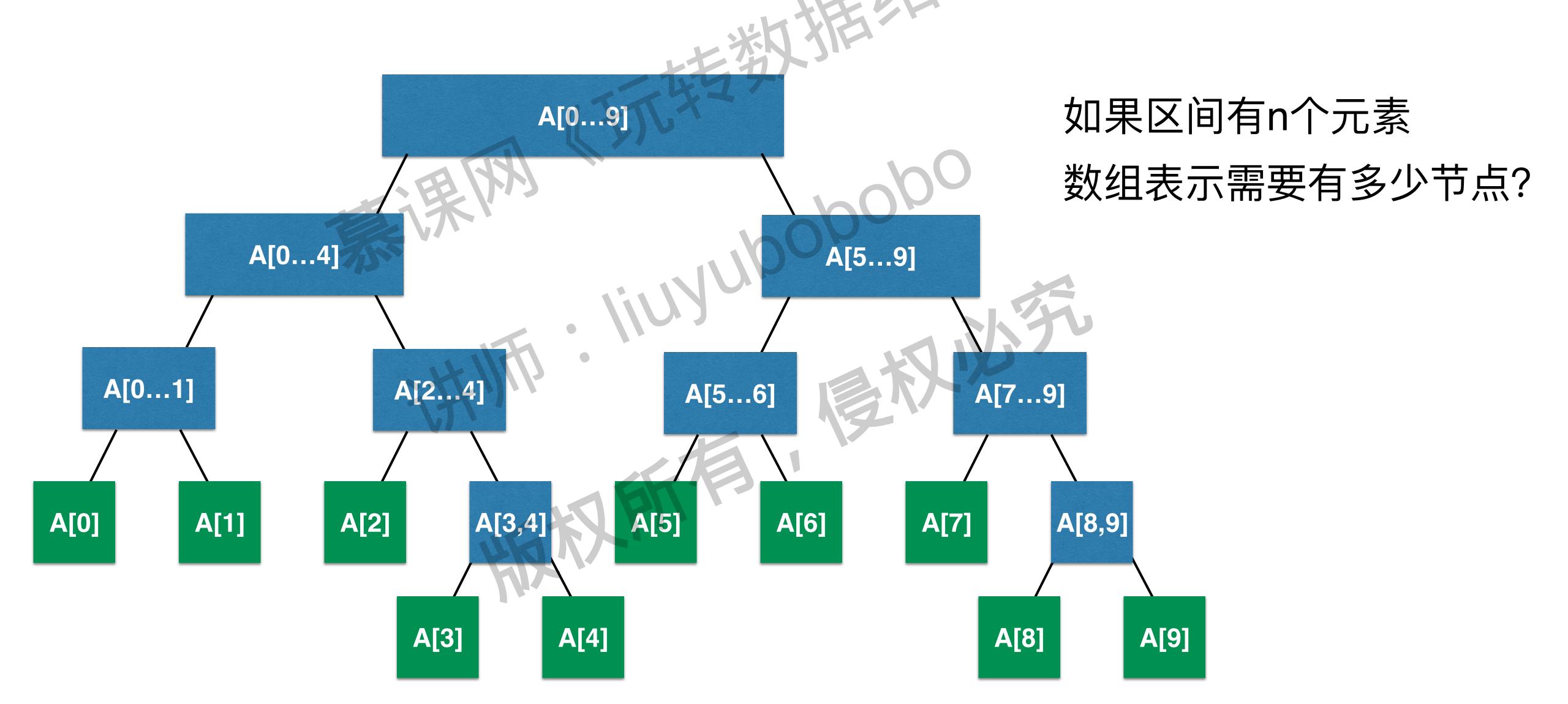




什么是线駁物







如果区间有n个元素数组表示需要有多少节点?

0层: 1

1层: 2

2层: 4

3层: 8

. . .

对满二叉树

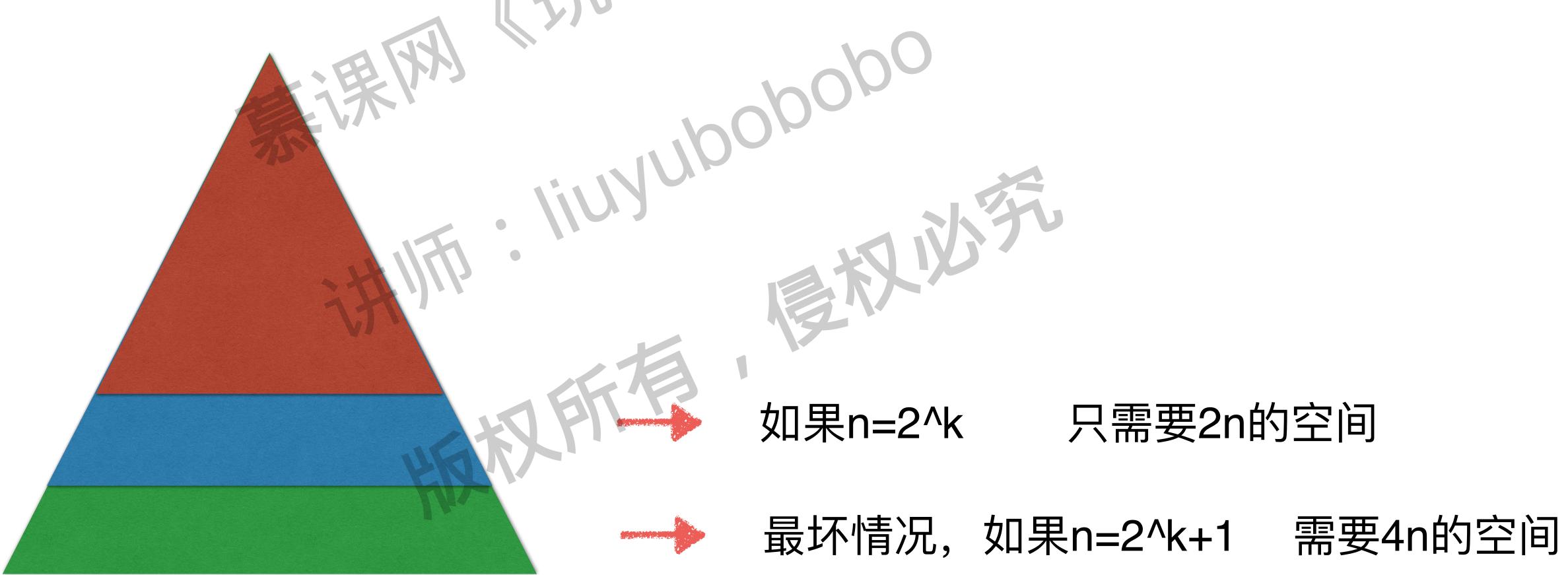
h层, 一共有 2^h - 1^{个节点} (大约是2^h)

最后一层(h-1层),有 2^(h-1)个节点

最后一层的节点数大致等于前面所有层节点之和

h-1层: 2^(h-1)

如果区间有n个元素数组表示需要有多少节点?



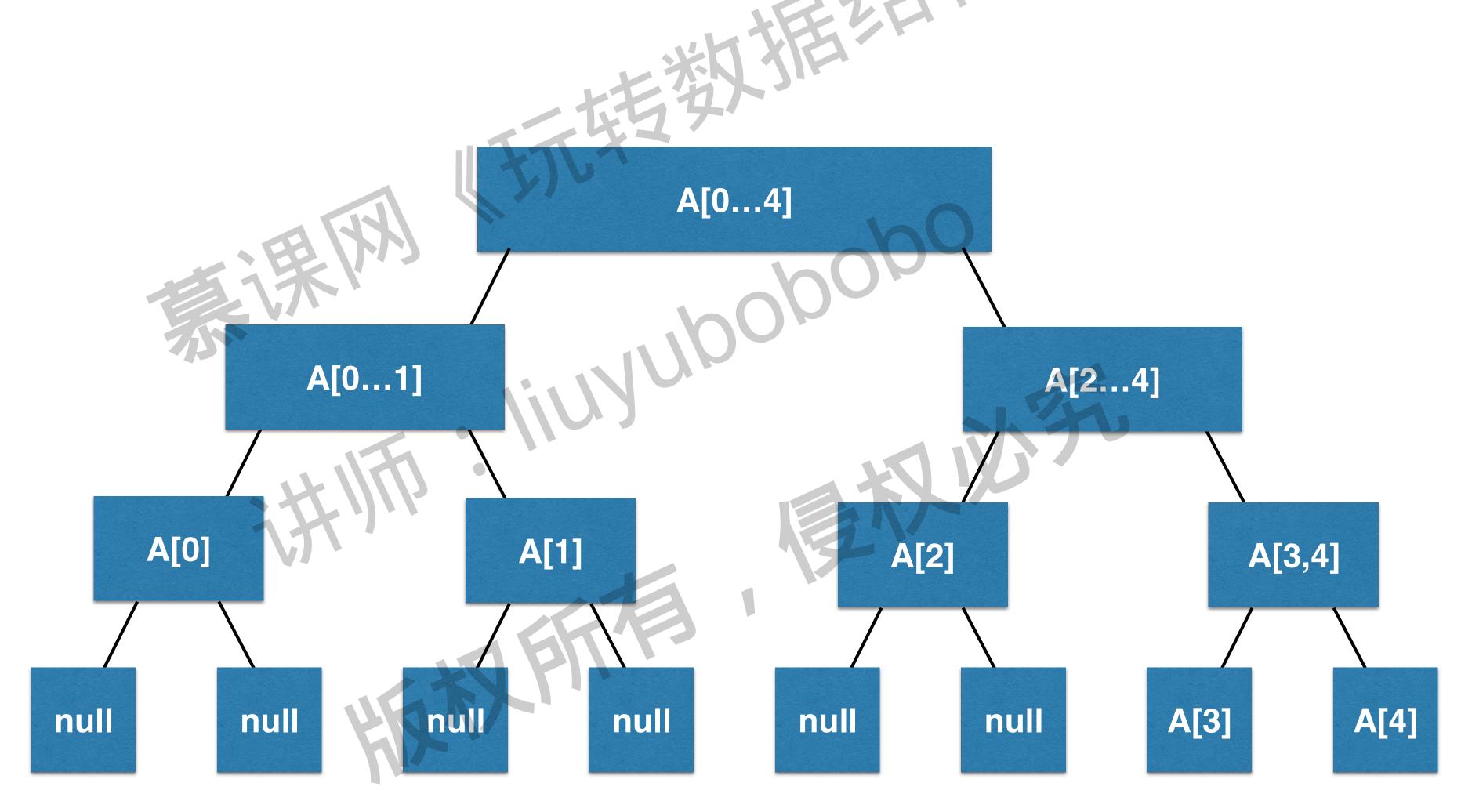
如果区间有n个元素数组表示需要有多少节点?

需要4n的空间

我们的线段树不考虑添加元素,即区间固定

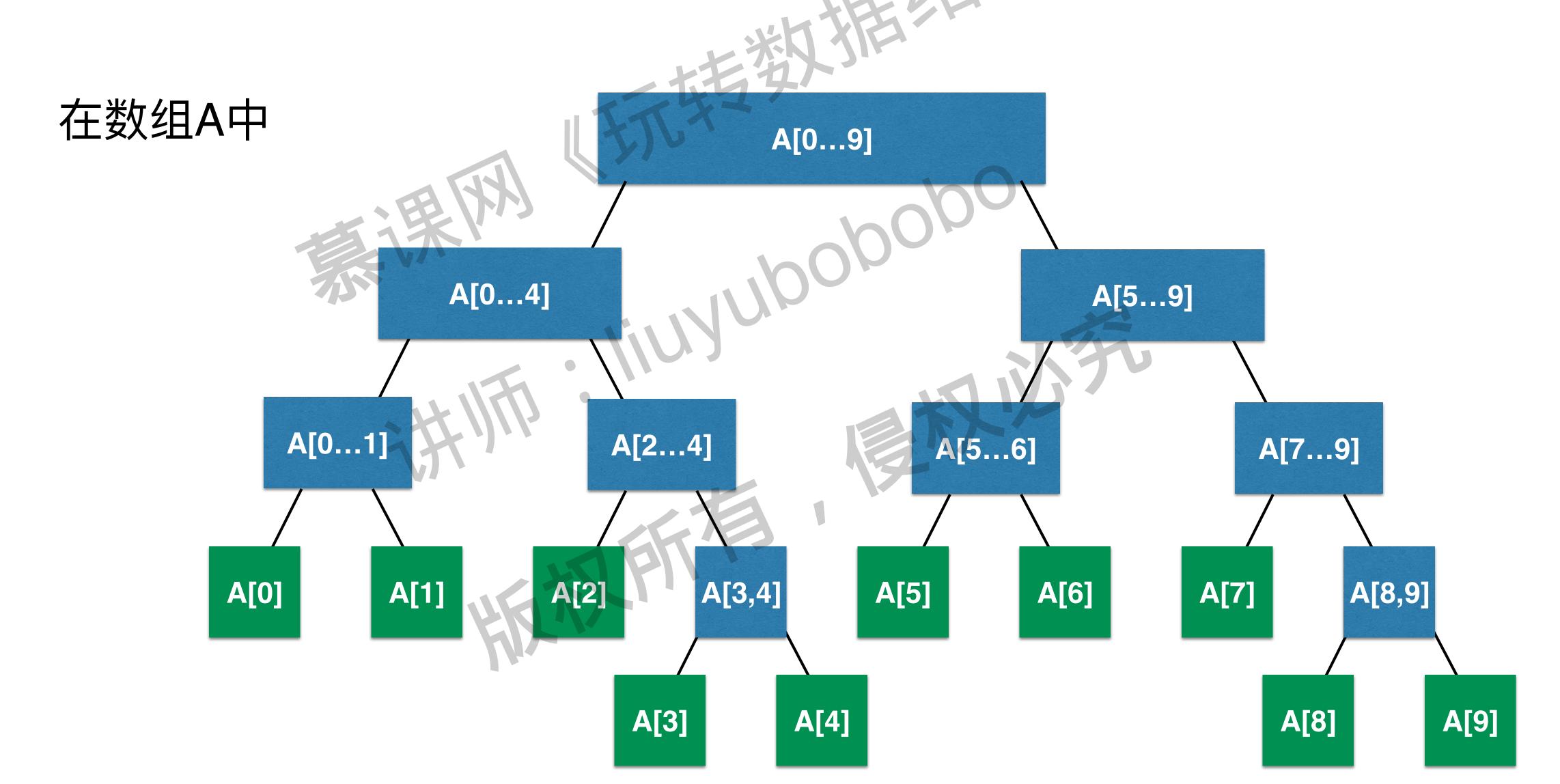
使用4n的静态空间即可

什么是线駁物

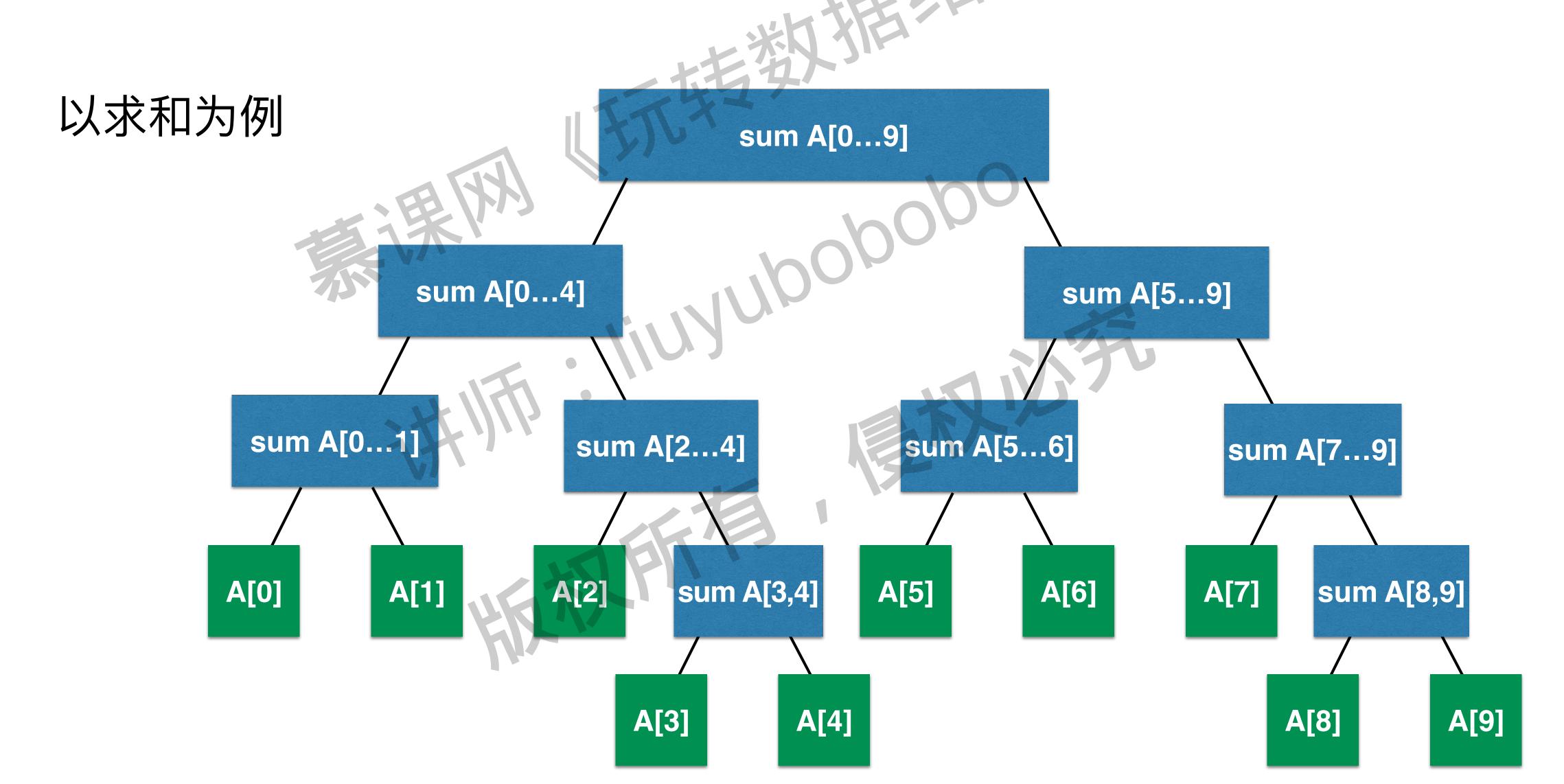


家践:《线段树基础 版权所有

课课网 《新华 创建线段树



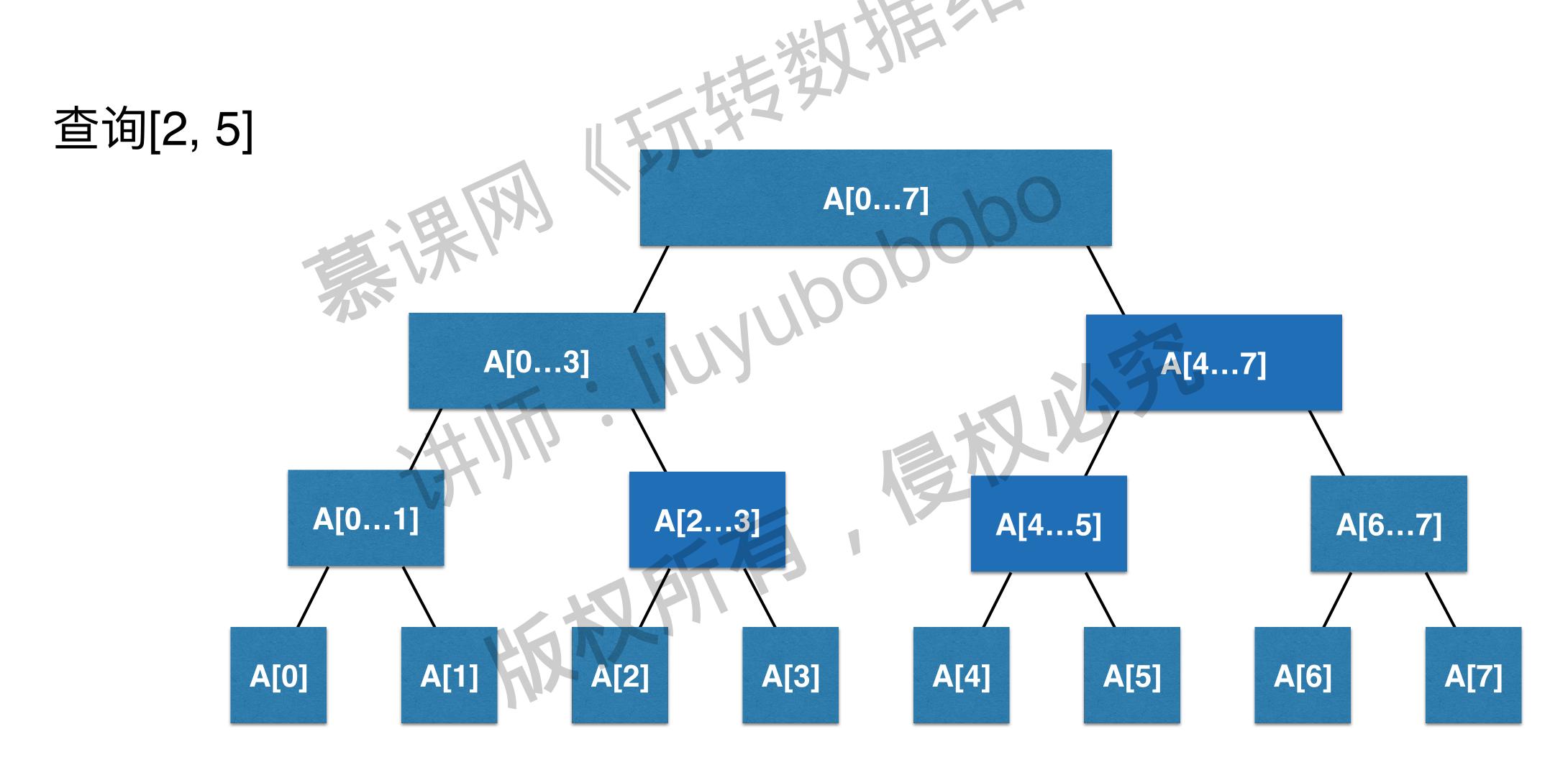
创建线段构



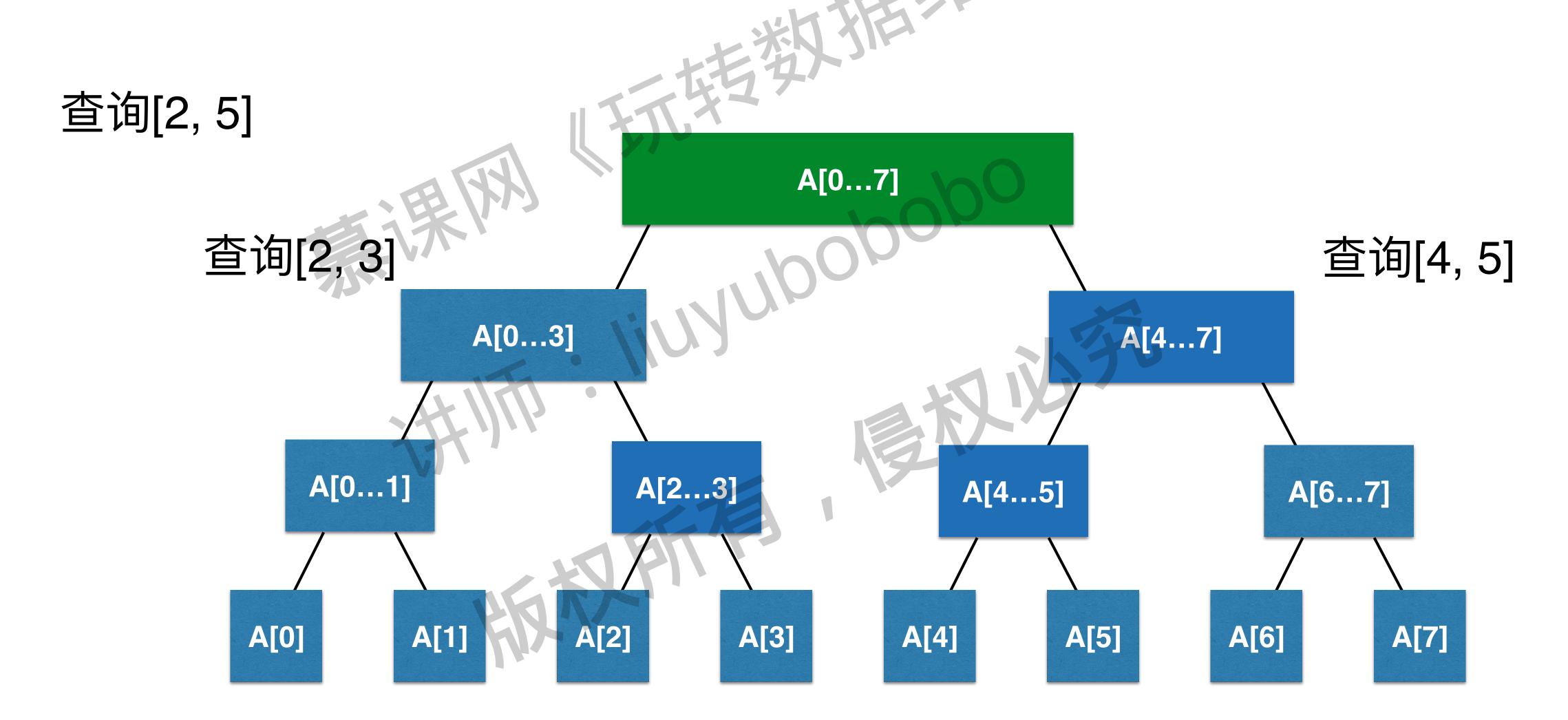
实践:创建线段树

线段树的查询

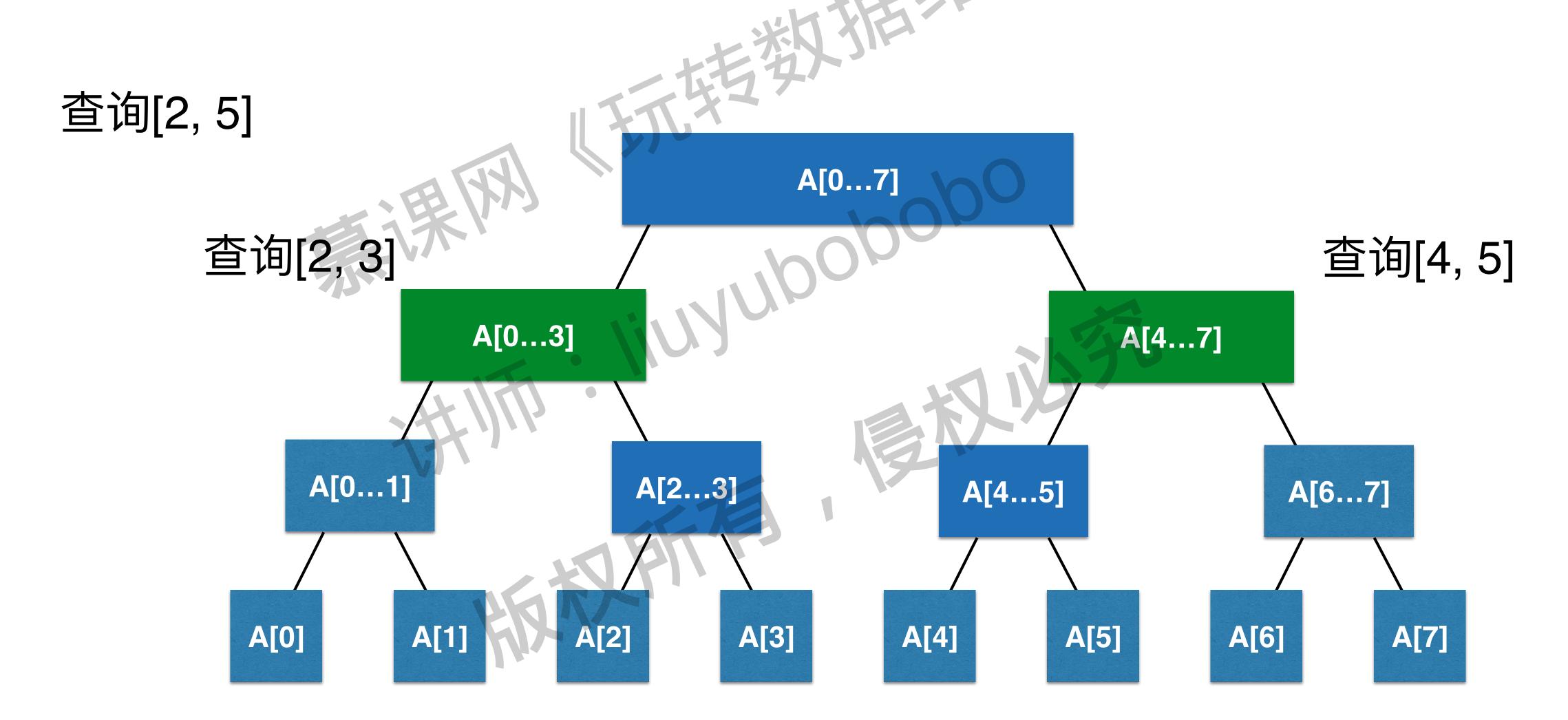
什么是线駁物

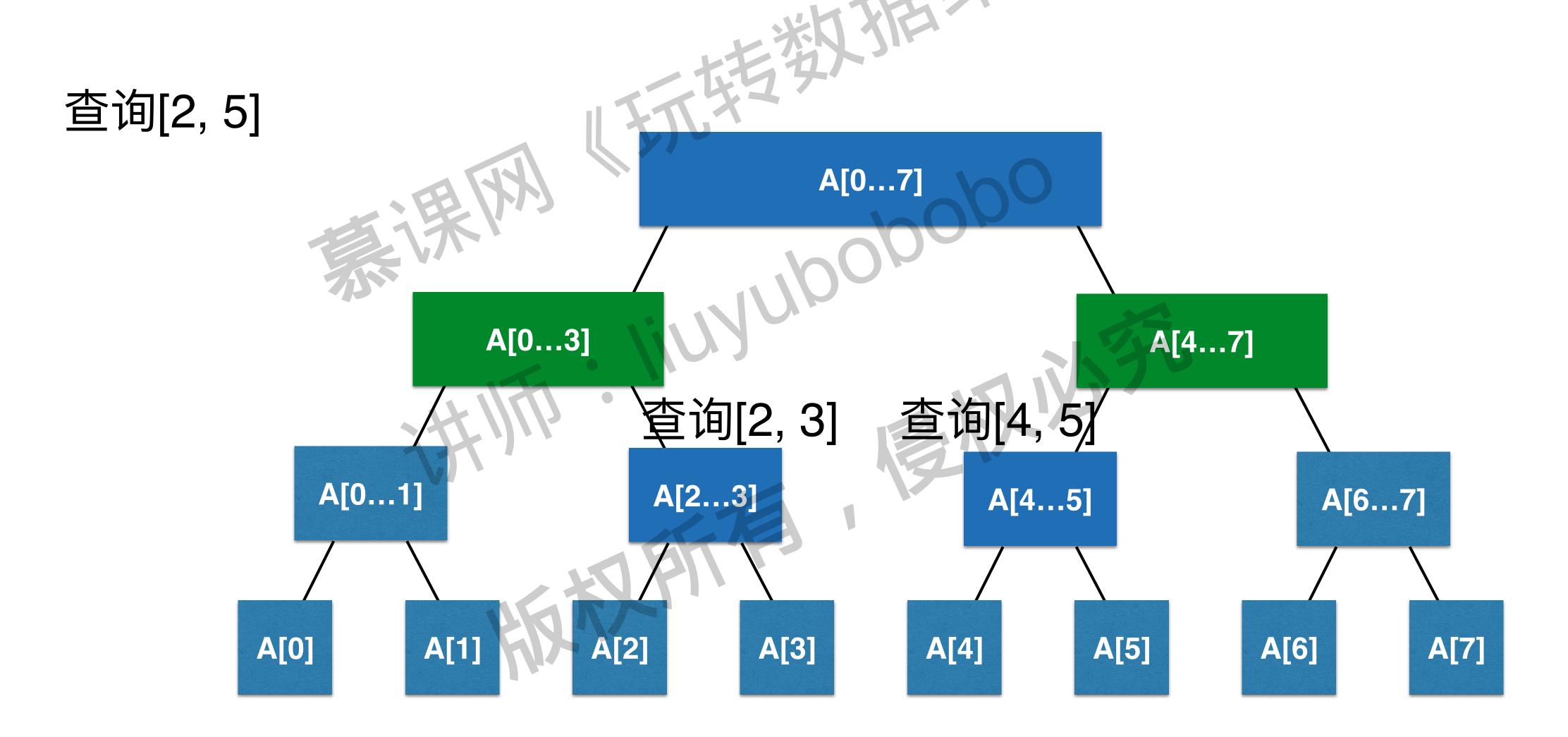


什么是线疑树

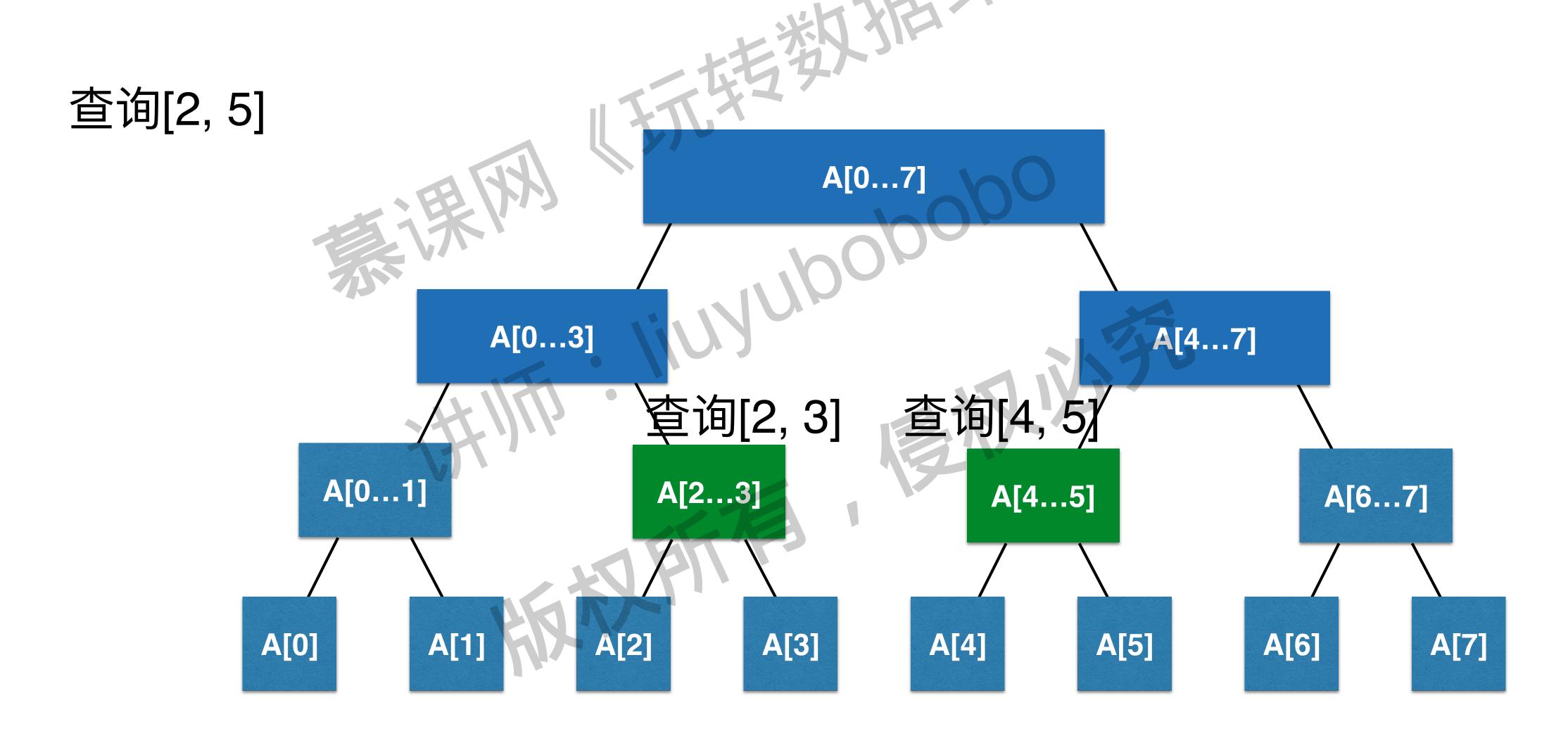


什么是线疑树





什么是线駁树



实践:线段树的查询









线段树更新一个位置

实践: 线段树更新一个位置



线段极地

使用数组实现使用

使用线段树

更新

O(n)

O(logn)

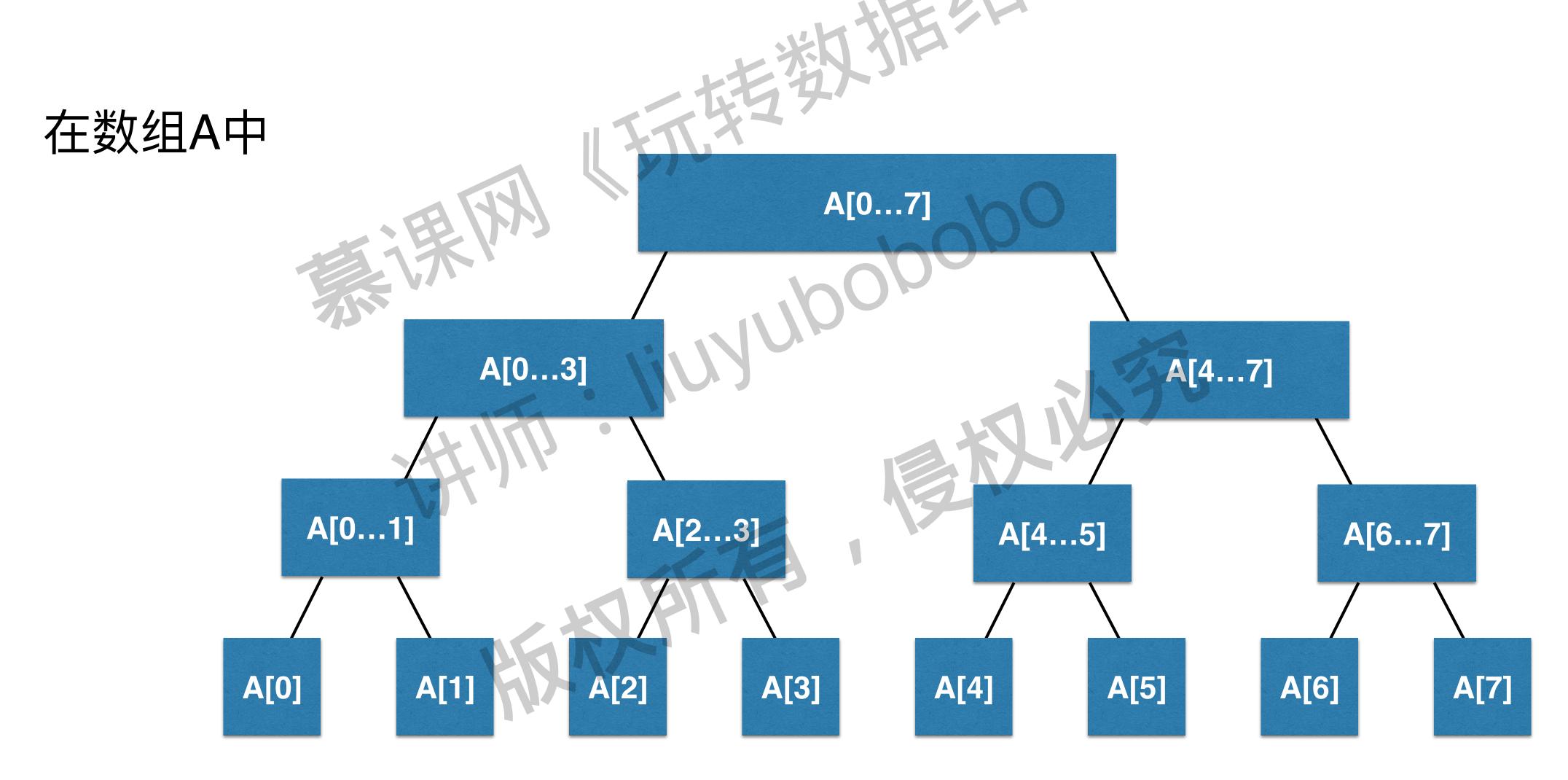
查询

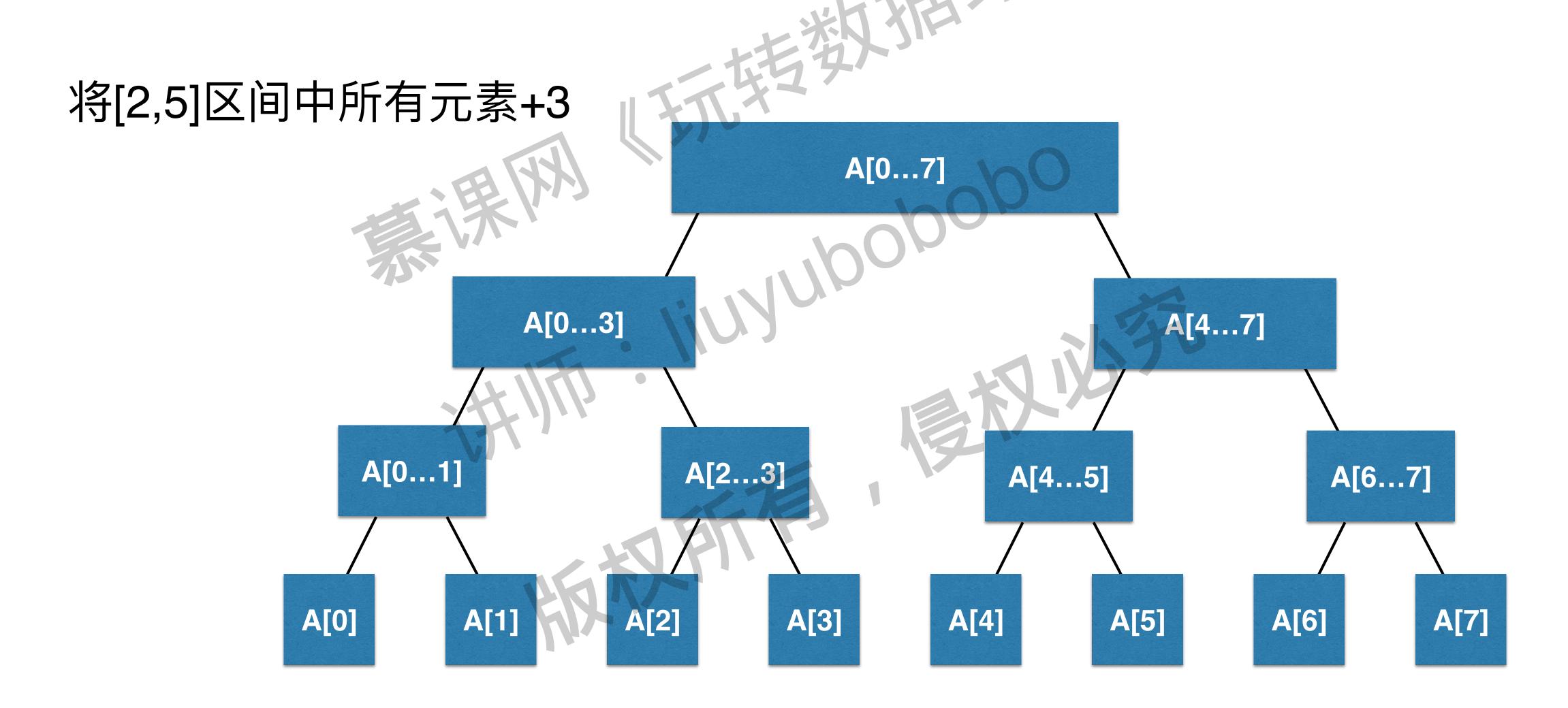
O(n)

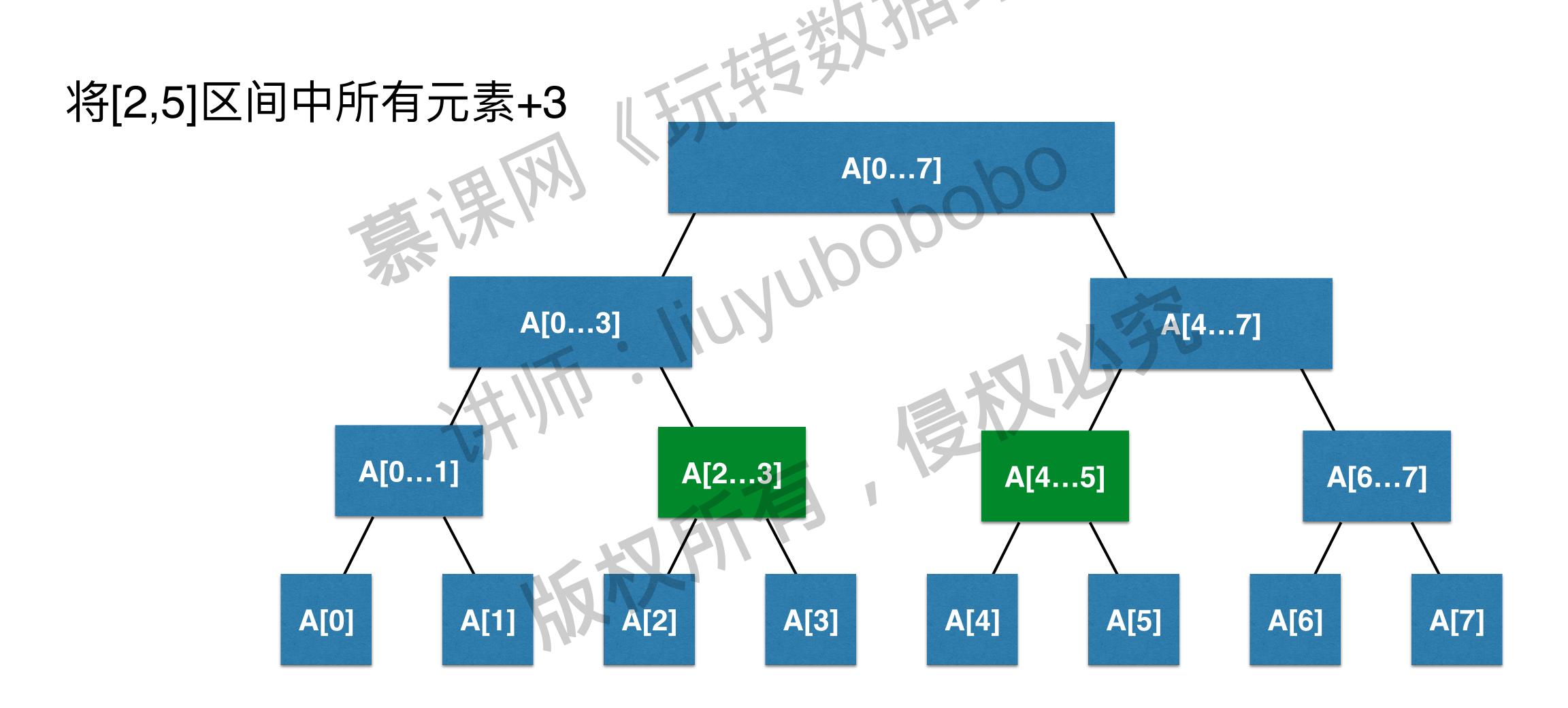
O(logn)

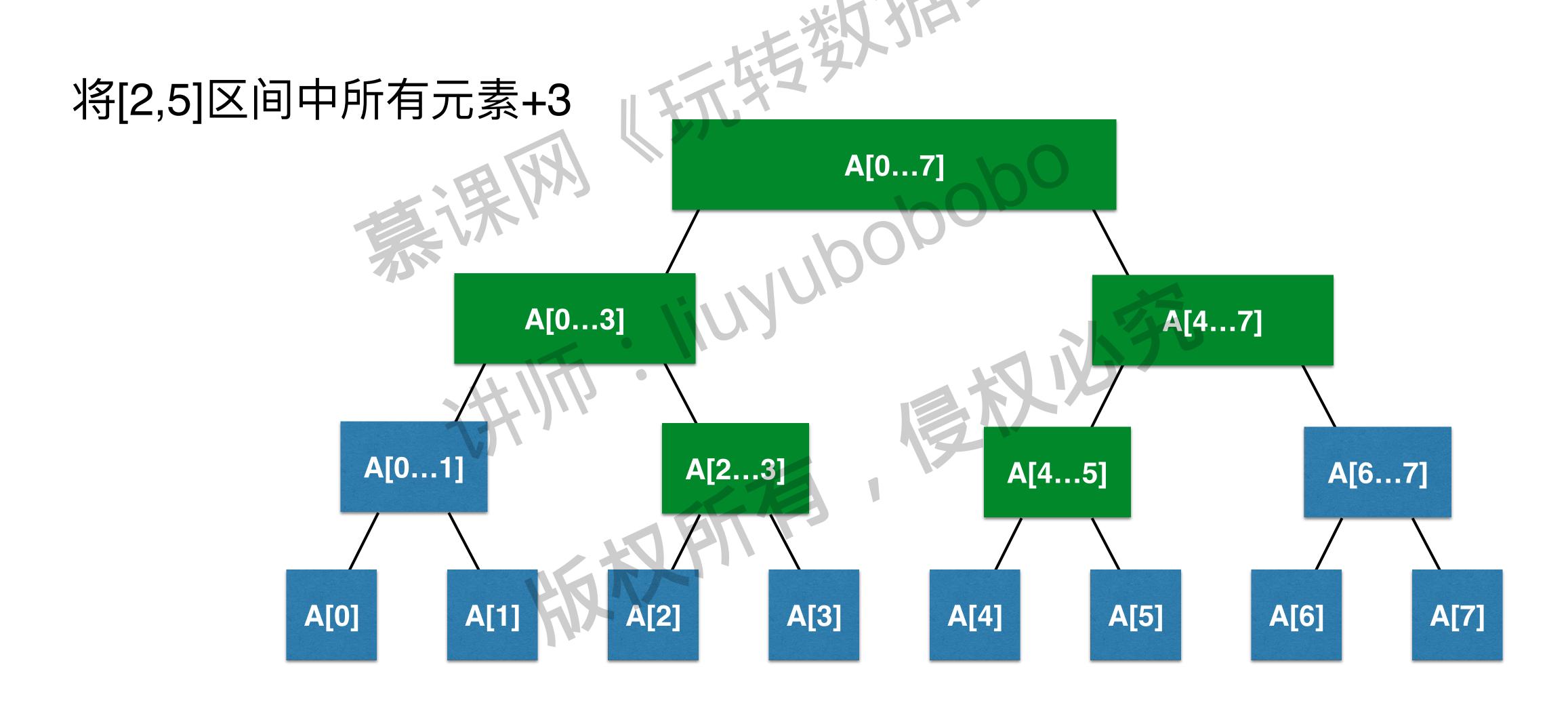
更多线段树相关的问题

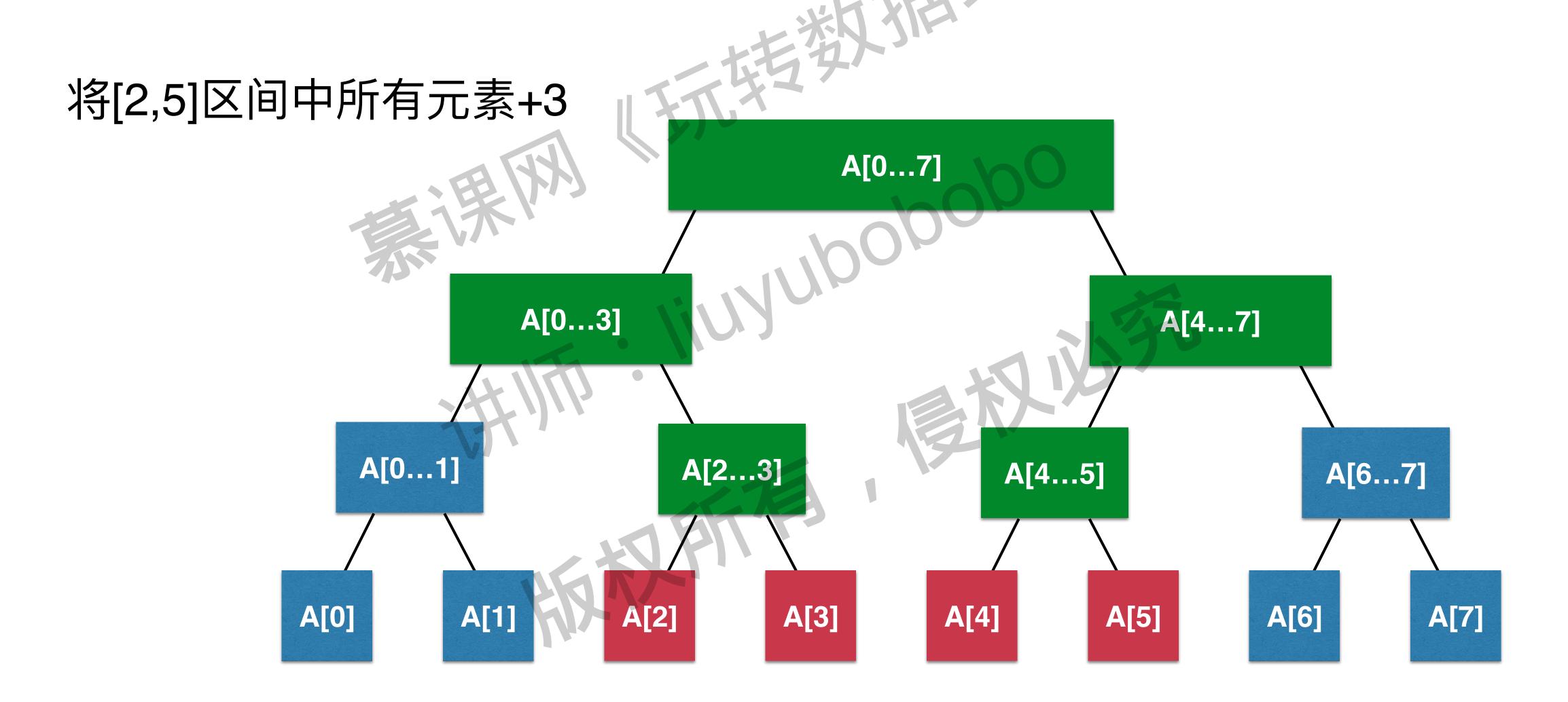
线段极地



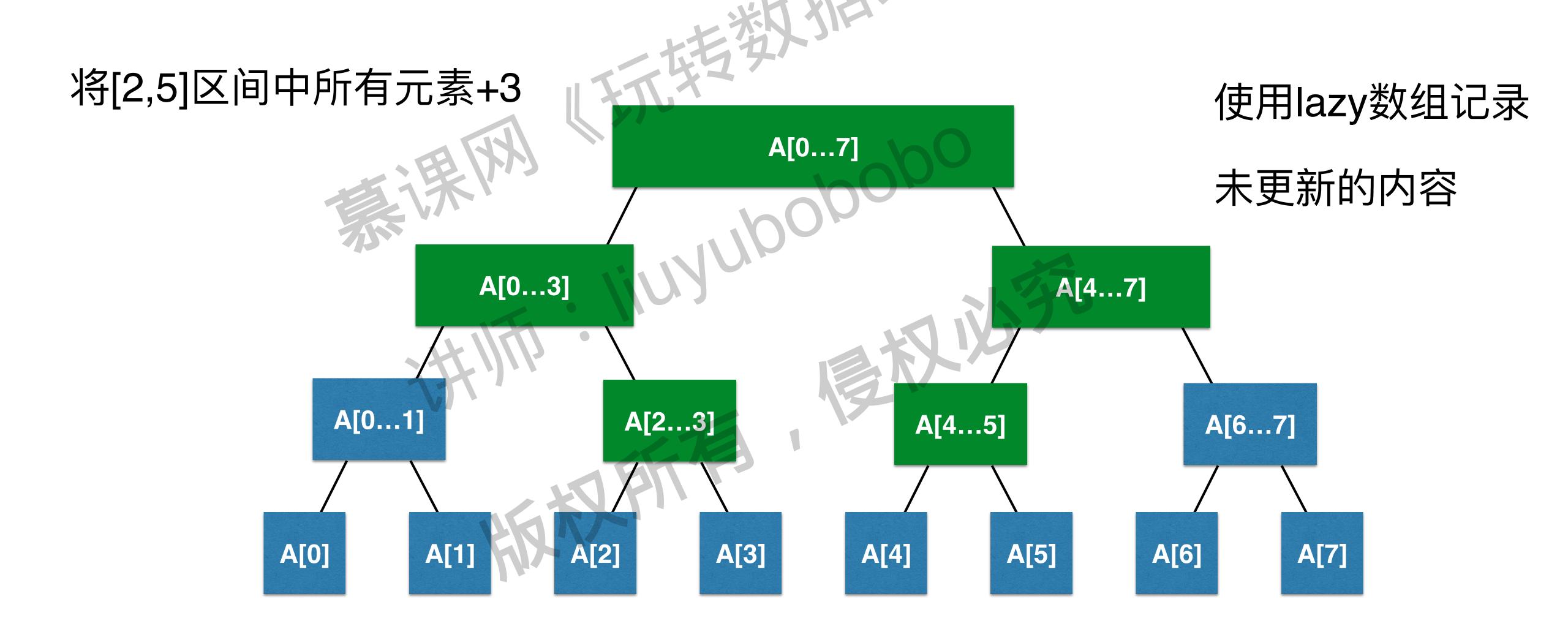


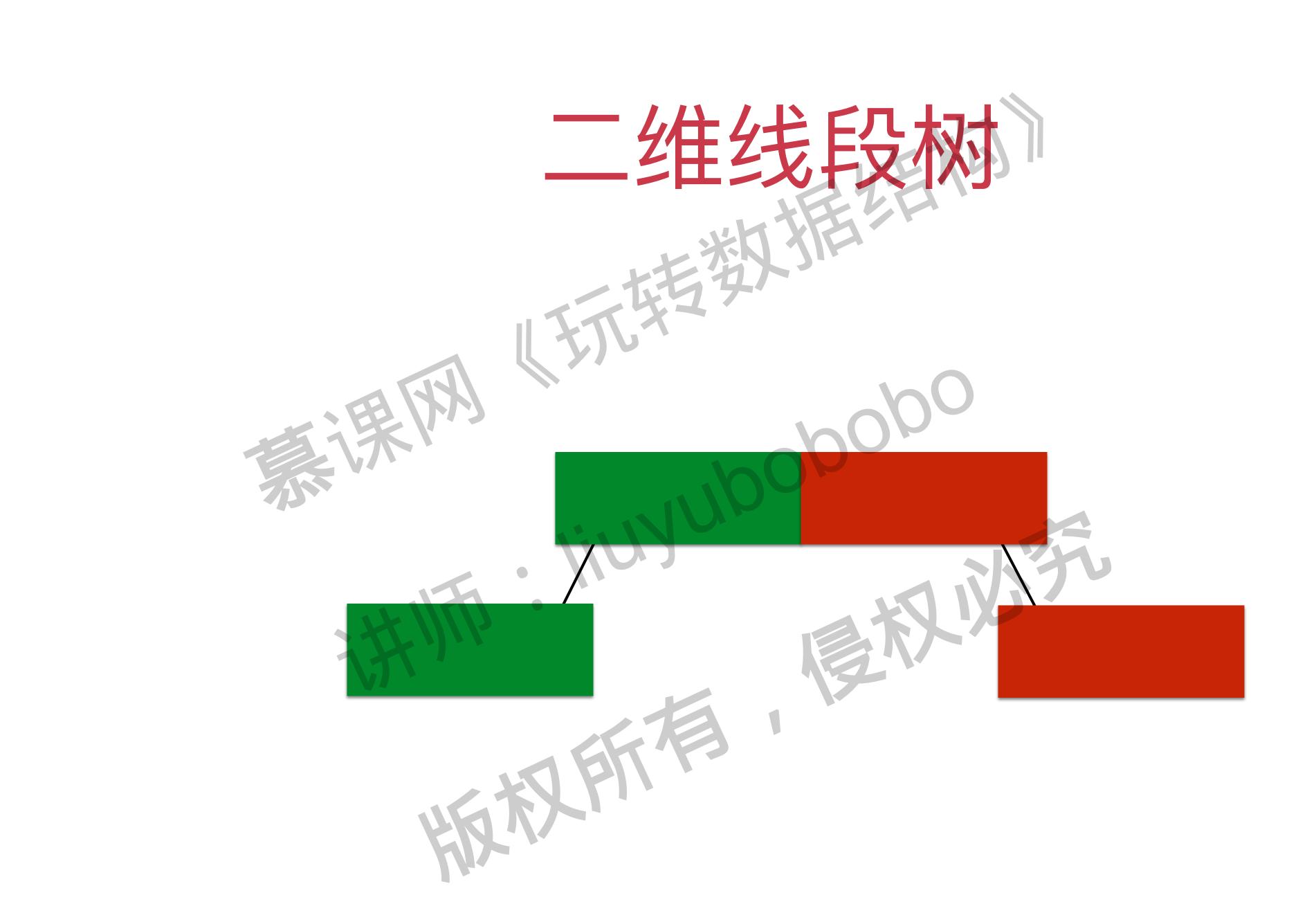




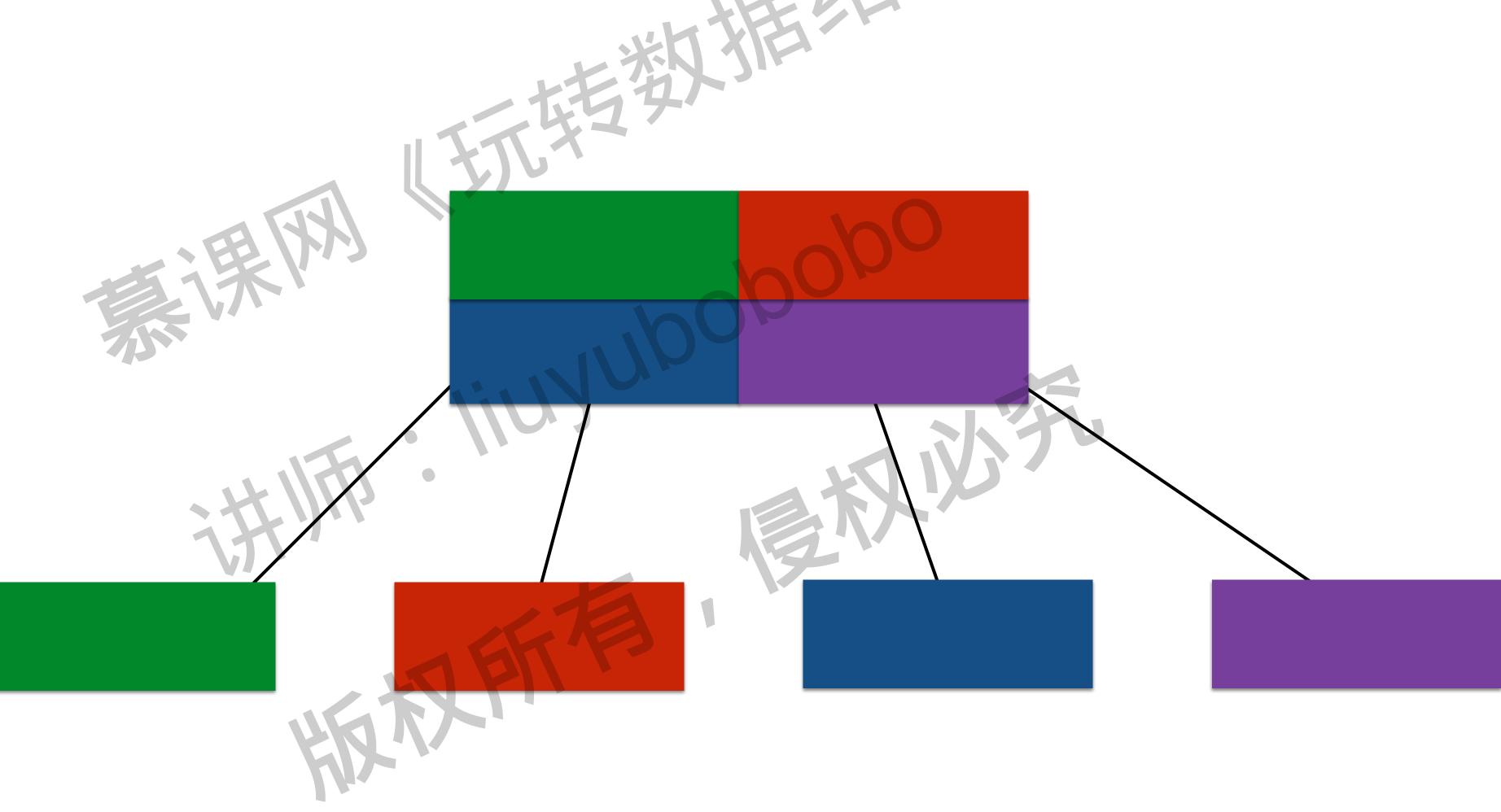


懒惰更新

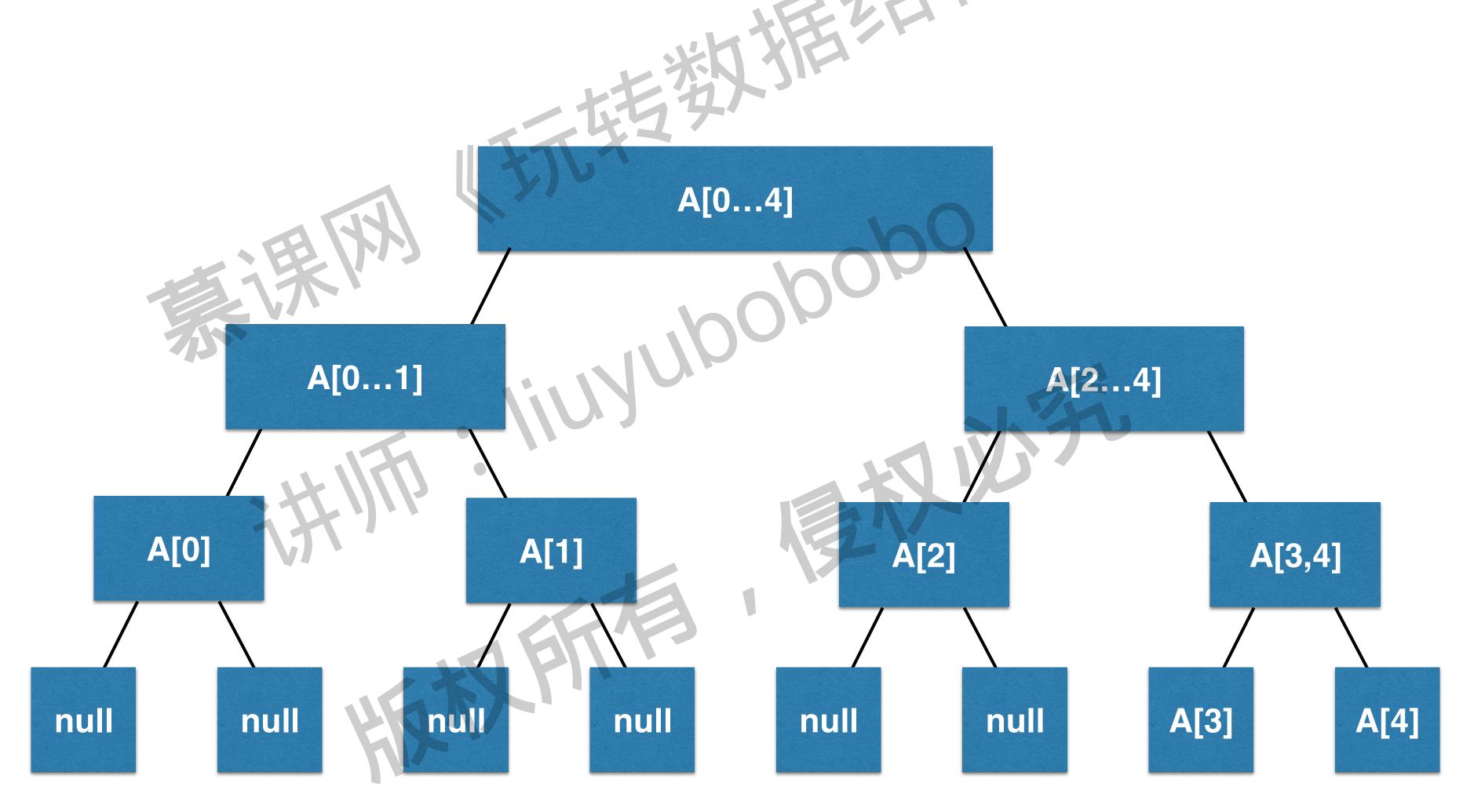






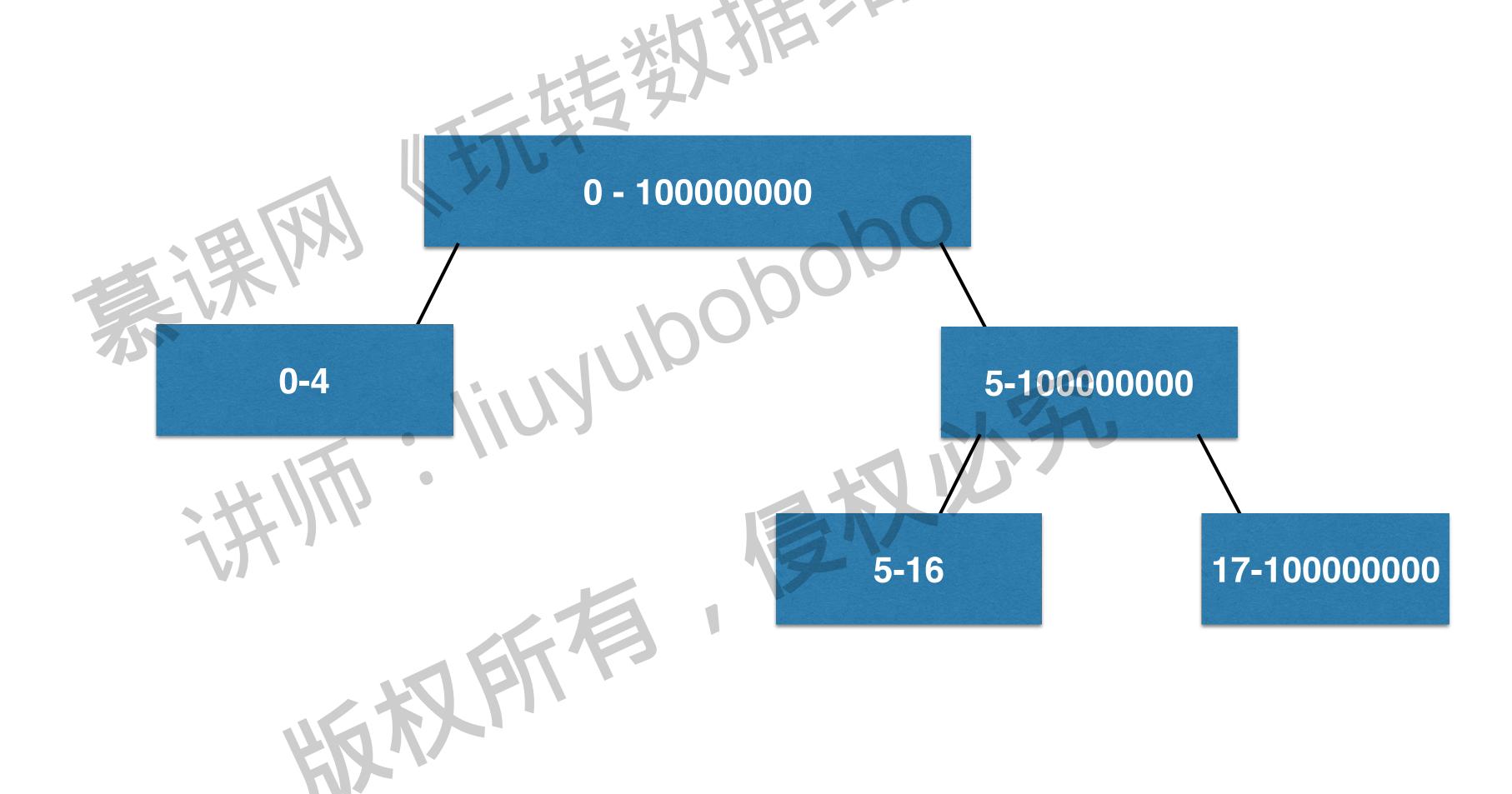


动态线段物



动态线段物

关注[5, 16]



区间操作相关另外一个重要数据结构



区间相关的现题

Range Minimum Query



其他点物

欢迎大家关注我的个人公众号:是不是很酷



玩儿转数据结构 liuyubobobo