伸展树（splay tree）：保证从空树开始任意连续次对树的操作最多花费时间。

摊还时间：当次操作的序列的总的最坏情形运行时间是时，它的摊还时间就为。

伸展树的摊还时间为。

伸展树：当一个结点被访问后，它就要经过一系列的AVL树的旋转被推到根上。

伸展：分为旋转+组合。程序中的Left树和Right树用于组合。

例：程序splay\_tree\_test1