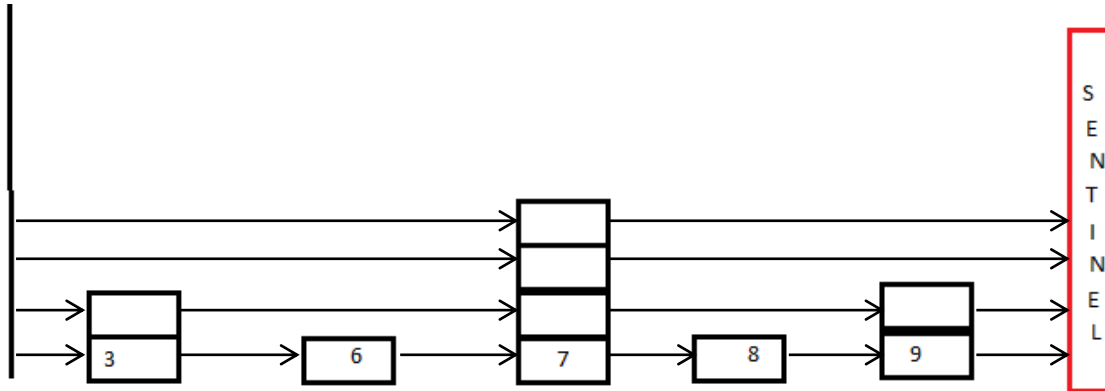


Naloga 2.2

A)



Naloga **stražarja(sentinela)** je, da poenostavi kodo tako, da ni potrebno neprestano preverjati, ali je referenca na naslednji element null. Iz tega sem sklepal da pač strežara mora biti na koncu in da opravi svoje delo

B)

h... visina seznama

randCoin... vrača random vrednosti 0 ali 1.

firstInLine(h)... prvi element v vrsti na določeni višini

element... neka spremenljivka ki je vedno naslednji element v seznamu

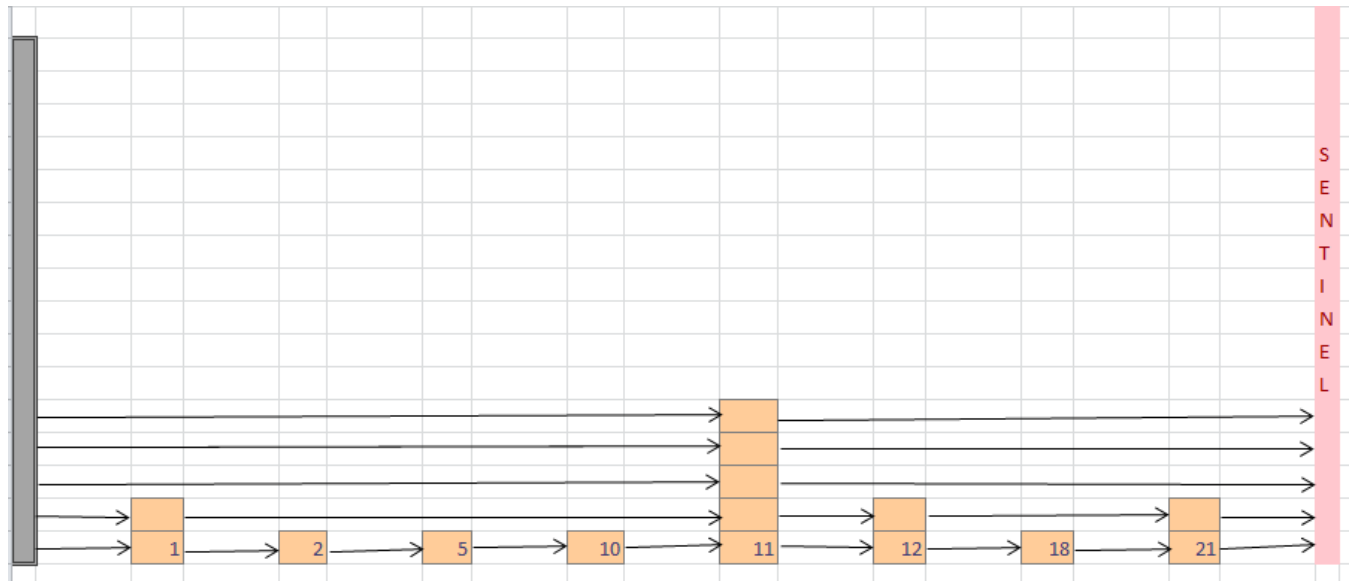
insert(x,coin).... ustvari nov element v seznamu

maxHeight().... trenutna Zgornja višina seznama

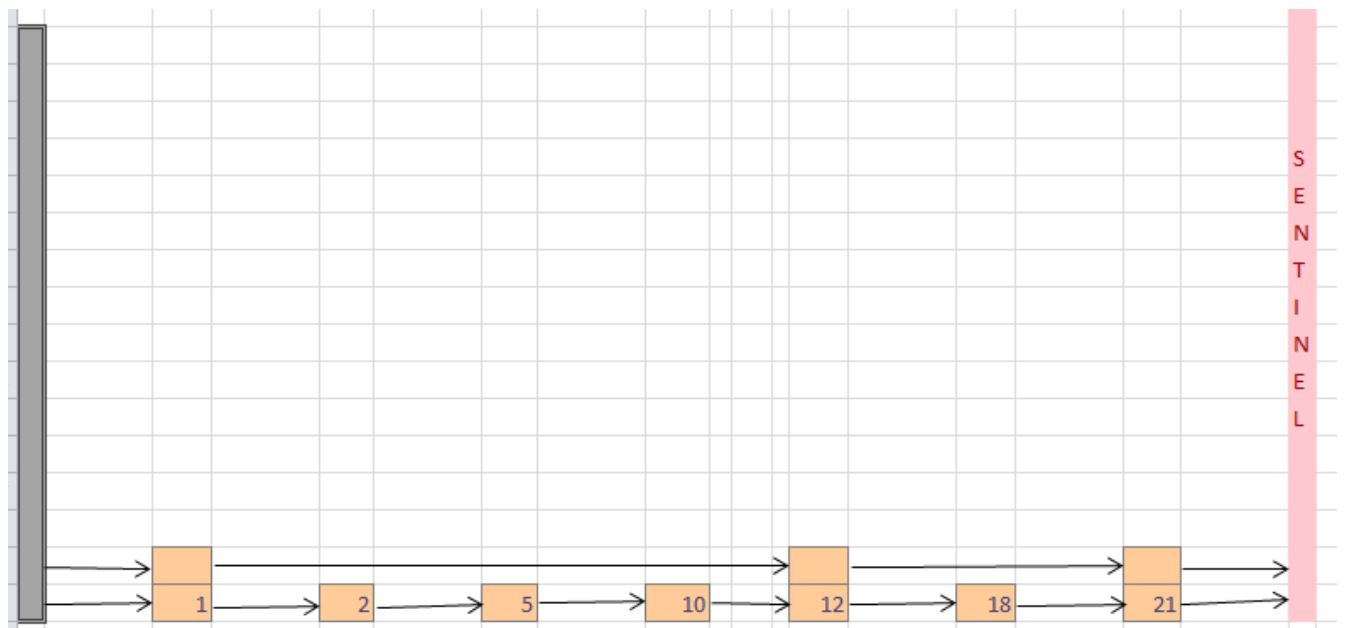
```
function insert(x){
    for(h=maxheight(); h>0; h--){
        element = firstInLine(h);
        while( x>element || x!=SENTINEL){
            if(x < element){
                insert(x,randCoin)
                return;
            }
            element = element.nextInLine(h)
        }
    }
}
```

C)

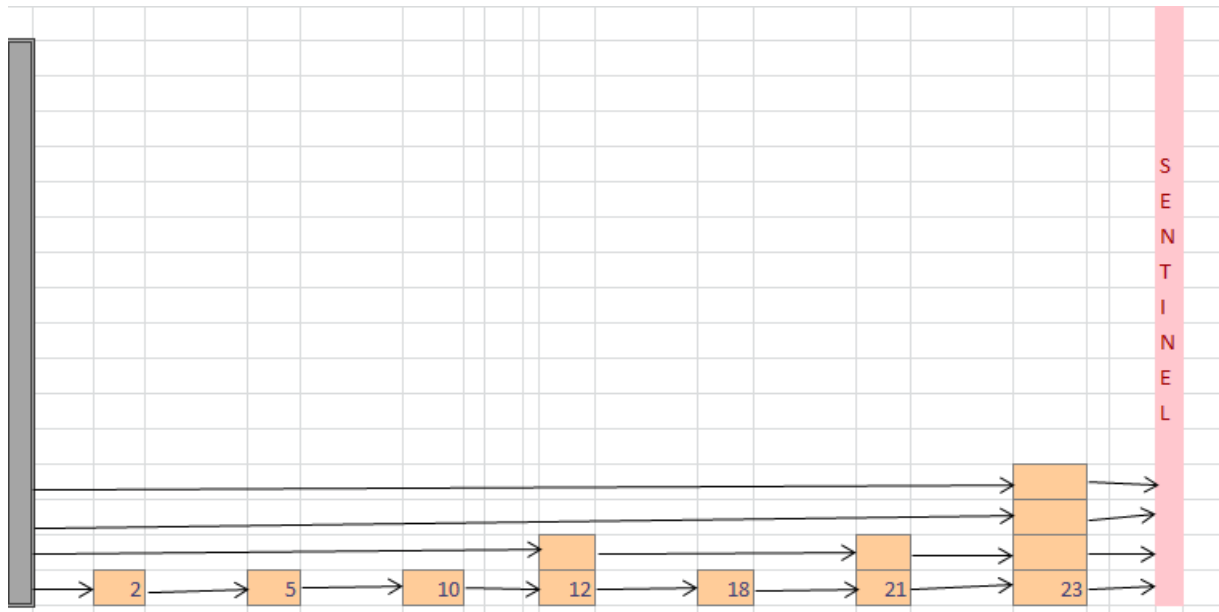
vstavi(5), vstavi(2), vstavi(1), vstavi(12), vstavi(11), vstavi(18), vstavi(10), vstavi(21)



briši(11)



briši(1), vstavi(23)



vstavi(13).

