

# Algoritmos e Estruturas de Dados 2

## Tabelas de hash, árvores de busca e grafos

Márcio Moretto Ribeiro

12 de novembro de 2025



# Conteúdo

<b>1</b>	<b>Introdução</b>	<b>7</b>
<b>2</b>	<b>Tipos Abstratos de Dados (TADs)</b>	<b>11</b>
2.1	Dicionário Simples . . . . .	12
2.2	Dicionário Ordenado . . . . .	19
<b>I</b>	<b>Hash</b>	<b>23</b>
<b>3</b>	<b>Tabela de Dispersão</b>	<b>25</b>
3.1	Dicionário e Tabelas de Hash . . . . .	26
3.2	Funções de Hash . . . . .	27
3.3	Fator de Carga . . . . .	28
3.4	Exemplos de Funções de Hash . . . . .	29
<b>4</b>	<b>Resolução de Colisões</b>	<b>37</b>
4.1	Encadeamento (Chaining) . . . . .	37
4.2	Endereçamento Aberto (Probing) . . . . .	42
<b>5</b>	<b>Análise de Desempenho dos Métodos de Hash</b>	<b>51</b>
5.1	Encadeamento . . . . .	52
5.2	Endereçamento Aberto . . . . .	53
5.3	Comparação dos métodos . . . . .	54
<b>6</b>	<b>Exercícios</b>	<b>55</b>
<b>II</b>	<b>Árvores de Busca</b>	<b>57</b>
<b>7</b>	<b>Árvores Binárias de Busca</b>	<b>59</b>
7.1	Estrutura . . . . .	60
7.2	Função buscar . . . . .	61

7.3	Função <code>inserir</code> . . . . .	62
7.4	Função <code>remover</code> . . . . .	63
7.5	Menor e maior chave . . . . .	65
7.6	Anterior e posterior . . . . .	65
7.7	Visita em ordem . . . . .	67
<b>8</b>	<b>Árvores AVL</b>	<b>69</b>
8.1	Rotações . . . . .	70
8.2	Análise de Complexidade . . . . .	77
<b>9</b>	<b>Árvores B</b>	<b>79</b>
9.1	Estrutura . . . . .	80
9.2	Função <code>buscar</code> . . . . .	83
9.3	Função <code>inserir</code> . . . . .	84
9.4	Função <code>remover</code> . . . . .	87
9.5	Árvores B+ . . . . .	98
<b>10</b>	<b>Árvores Vermelho-Preto</b>	<b>101</b>
10.1	Relação com as Árvores 2-3 . . . . .	103
10.2	Função <code>inserir</code> . . . . .	105
10.3	Inserção . . . . .	105
10.4	Função <code>remover</code> . . . . .	111
<b>III</b>	<b>Grafos</b>	<b>115</b>
<b>11</b>	<b>Introdução a Grafos</b>	<b>117</b>
11.1	O que são grafos . . . . .	117
11.2	Conceitos fundamentais . . . . .	117
11.3	Tipos de grafos . . . . .	118
11.4	Propriedades básicas . . . . .	119
11.5	O problema das pontes de Königsberg . . . . .	120
11.6	Aplicações . . . . .	121
11.7	Tipo Abstrato de Dados (TAD) Grafos . . . . .	121
11.8	TAD Grafo com Matriz de Adjacência . . . . .	123
11.9	TAD Grafo com Listas de Adjacência . . . . .	128
<b>12</b>	<b>Busca em Grafos</b>	<b>135</b>
12.1	Introdução . . . . .	135
12.2	Busca em Largura (BFS) . . . . .	138
12.3	Busca em Profundidade (DFS) . . . . .	141

<b>13 Caminhos Mínimos em Grafos</b>	<b>145</b>
13.1 Conceitos Fundamentais . . . . .	146
13.2 O Princípio do Relaxamento . . . . .	147
13.3 Estratégias de Aplicação do Relaxamento . . . . .	149
13.4 Algoritmo de Dijkstra . . . . .	149
13.5 Algoritmo de Bellman-Ford . . . . .	153
13.6 Comparação e Discussão . . . . .	155
<b>14 Árvores Geradoras Mínimas</b>	<b>157</b>
14.1 Teorema do Corte . . . . .	158
14.2 Algoritmo de Kruskal . . . . .	160
14.3 Algoritmo de Prim . . . . .	163
14.4 Comparação e Discussão . . . . .	166



# Capítulo 1

## Introdução

Estruturas de dados e algoritmos são os pilares fundamentais da ciência da computação. Enquanto algoritmos são sequências finitas de instruções bem definidas para resolver um problema ou realizar uma tarefa, estruturas de dados são formas de organizar, armazenar e acessar informações de maneira eficiente. Juntos, eles permitem que possamos resolver problemas complexos de forma sistemática, com clareza, precisão e eficiência. O mesmo problema pode ser abordado por diferentes algoritmos, e a escolha da estrutura de dados adequada muitas vezes determina o desempenho final da solução.

Compreender estruturas de dados e algoritmos é essencial para escrever programas corretos, legíveis e eficientes. Saber quando usar uma tabela de dispersão em vez de uma lista, ou uma árvore balanceada em vez de um vetor ordenado, é o que distingue uma solução ingênua de uma solução robusta e escalável. Além disso, a análise de algoritmos – tanto no pior caso quanto em média – fornece ferramentas para comparar alternativas e justificar decisões de projeto. Estudar esses temas é, portanto, um exercício de precisão lógica, mas também de criatividade na construção de soluções.

Estas notas foram elaboradas para acompanhar a disciplina e pressupõem que os alunos já tenham familiaridade com os fundamentos da análise de algoritmos – como notação assintótica, complexidade de tempo e espaço, e noções básicas de recursão –, conteúdos geralmente abordados na disciplina *Introdução à Análise de Algoritmos*. Também se espera conhecimento prévio sobre estruturas de dados elementares, como vetores, listas ligadas, pilhas e filas, que são introduzidas em *Algoritmos e Estruturas de Dados 1*.

Nesta disciplina, o foco será o estudo de três classes centrais de estruturas de dados: tabelas de dispersão (hashes), árvores de busca e grafos. Esses temas serão tratados do ponto de vista conceitual e prático, com ênfase na análise de desempenho e nas aplicações típicas de cada estrutura. O objetivo é proporcionar uma base sólida que permita aos alunos projetar, implementar

e analisar algoritmos eficientes para problemas que envolvem organização e busca de informação.

Nesta apostila, as estruturas de dados serão apresentadas inicialmente de forma abstrata, por meio de especificações em termos de Tipos Abstratos de Dados (TADs), seguidas por implementações em pseudocódigo e em linguagem C. A descrição abstrata permite compreender a funcionalidade esperada de cada estrutura sem se comprometer com detalhes de implementação, promovendo uma visão mais clara e geral. O pseudocódigo, por sua vez, serve como ponte entre a abstração conceitual e a codificação concreta, permitindo expressar os algoritmos de maneira legível e independente de linguagem. As implementações em C buscam fornecer uma visão prática e eficiente, permitindo ao aluno experimentar diretamente com os conceitos em exercícios e projetos.

Nesta apostila, os conteúdos são organizados em doze capítulos, acompanhando a sequência didática da disciplina. Iniciamos com uma introdução ao conceito de Tipos Abstratos de Dados (TADs), com ênfase no TAD dicionário e em suas duas variações principais: o dicionário simples e o dicionário ordenado. Em seguida, tratamos das tabelas de dispersão e funções de hash, abordando o conceito de função de dispersão, o fator de carga e aplicações como verificação de duplicatas e contagem de frequência.

Os capítulos seguintes se dedicam a técnicas de tratamento de colisões em tabelas de hash, incluindo encadeamento e sondagem linear, com menções a estratégias mais avançadas como sondagem quadrática e duplo hash. Também discutimos o desempenho dessas estruturas, analisando casos médios e piores, e revisitamos listas ligadas como suporte para algumas implementações.

Na segunda parte do curso, o foco se volta para árvores. Iniciamos pelas árvores binárias de busca, estudando sua implementação e uso como dicionários ordenados. Em seguida, apresentamos três variantes de árvores balanceadas: as árvores AVL, as árvores B (adequadas para acesso em disco) e as árvores vermelho-preto, que realizam balanceamento automático por meio de marcações nos nós.

A última parte da apostila é dedicada aos grafos. Apresentamos os conceitos fundamentais e representações possíveis, com exemplos de aplicações reais. Estudamos algoritmos de busca em grafos, como busca em largura (BFS) e busca em profundidade (DFS), e algoritmos para cálculo de caminhos mínimos, incluindo Dijkstra e Bellman-Ford. Encerramos com os algoritmos de Kruskal e Prim para obtenção de árvores geradoras mínimas, fundamentados no teorema do corte.



## Objetivos

O principal objetivo desta disciplina é aprofundar o conhecimento dos alunos sobre estruturas de dados e algoritmos, com foco na escolha e implementação de representações eficientes para problemas computacionais complexos. Pretende-se desenvolver a capacidade de raciocínio algorítmico, aliando clareza conceitual à análise crítica de desempenho.

Especificamente, ao final da disciplina, espera-se que o aluno seja capaz de:

- Compreender e implementar estruturas de dados fundamentais como tabelas de dispersão, árvores de busca e grafos;
- Avaliar a eficiência de algoritmos em diferentes contextos, utilizando ferramentas de análise assintótica;
- Reconhecer padrões de problemas e selecionar estruturas e algoritmos adequados para resolvê-los;
- Aplicar os conceitos estudados em implementações práticas, com ênfase na correção, clareza e desempenho do código.

## Bibliografia

- Goodrich & Tamassia. *Estruturas de Dados e Algoritmos em Java* (Bookman, 2007).
- Sedgwick & Wayne. *Algorithms, 4th Edition*.



## Capítulo 2

# Tipos Abstratos de Dados (TADs)

Quando programamos, é comum precisarmos agrupar dados e definir operações que possam ser realizadas sobre eles. Por exemplo, ao trabalhar com uma pilha de objetos, queremos adicionar ou remover um item do topo – e, nesse contexto, o que nos interessa não é como os dados estão armazenados internamente, mas sim o comportamento da estrutura. Essa distinção entre o que uma estrutura faz e como ela faz é o ponto de partida para o conceito de Tipo Abstrato de Dado (TAD).

Um TAD é uma especificação formal de um conjunto de dados e das operações que podem ser realizadas sobre ele, independentemente da forma como essas operações são implementadas. Ao utilizar um TAD, o foco está no comportamento da estrutura – nas operações disponíveis e em suas propriedades –, e não nos detalhes técnicos de código ou armazenamento. Isso permite que o programador raciocine de forma mais clara sobre o problema que está resolvendo, sem se distrair com questões de implementação.

Essa separação traz diversas vantagens. A principal delas é a modularidade: podemos dividir um programa em partes independentes, em que cada módulo (ou TAD) tem uma responsabilidade bem definida. Isso torna o código mais organizado, mais fácil de entender, de testar e de manter. Outra vantagem importante é a reutilização: um TAD bem projetado pode ser empregado em diferentes programas e contextos, sem a necessidade de reescrever sua lógica.

A essência de um TAD está na separação entre a definição lógica da estrutura e sua implementação concreta. Em vez de manipularmos diretamente a forma como os dados estão organizados na memória — como ocorre na programação estruturada tradicional —, interagimos apenas com um conjunto de funções que compõem a interface do TAD. Essas funções são as únicas autorizadas a acessar e modificar a estrutura interna dos dados. Essa restrição é fundamental: garante que todo acesso e modificação passem por um canal

controlado, que pode impor regras e preservar invariantes. Essa abordagem lembra a forma como lidamos com funções em matemática: sabemos o que elas fazem, quais são suas entradas e saídas, mas não precisamos conhecer os detalhes internos de seu funcionamento para utilizá-las corretamente.

Ao longo desta apostila, utilizaremos TADs para representar estruturas como listas, dicionários, filas, árvores e grafos. Em cada caso, começaremos pela especificação abstrata – ou seja, pela definição das operações disponíveis e de como elas devem se comportar – e, em seguida, discutiremos possíveis implementações concretas. Essa metodologia permite entender a estrutura conceitualmente antes de mergulhar nos detalhes técnicos de sua construção.

## 2.1 Dicionário Simples

O TAD Dicionário representa uma coleção de pares chave–valor. Seu objetivo é permitir o armazenamento e a recuperação eficiente de informações associadas a uma chave. No caso do dicionário simples, as chaves são distintas – ou seja, não há repetições –, e o conjunto de operações é focado na manipulação desse mapeamento básico.

Do ponto de vista abstrato, um dicionário simples oferece as seguintes operações fundamentais:

- **criar()**: cria um dicionário vazio.
- **inserir(d, k, v)**: insere no dicionário **d** o par formado pela chave **k** e o valor **v**. Se a chave **k** já estiver presente, seu valor é substituído por **v**.
- **remover(d, k)**: remove do dicionário **d** o par associado à chave **k**. Se a chave não estiver presente, nenhuma alteração é feita.
- **buscar(d, k)**: retorna o valor associado à chave **k**, caso ela esteja presente no dicionário. Se a chave não existir, a operação indica ausência (por exemplo, retornando **null** ou um valor especial).
- **tamanho(d)**: retorna o número de pares armazenados no dicionário.
- **vazio(d)**: indica se o dicionário está vazio.

Essas operações definem o comportamento esperado da estrutura, sem especificar como os dados são armazenados internamente. A implementação pode variar – por exemplo, pode-se usar listas, tabelas de dispersão (hash) ou árvores de busca –, mas o comportamento das funções deve seguir essa

especificação. Essa separação permite ao programador utilizar o dicionário como uma ferramenta, sem precisar conhecer sua estrutura interna.

Nas próximas seções, estudaremos diferentes formas de implementar esse TAD, analisando os custos de cada operação e as vantagens de cada abordagem conforme o contexto de uso.

### 2.1.1 Interface em C

A seguir, apresentamos a interface do TAD Dicionário, definida em C como um arquivo de cabeçalho (`dicionario.h`). Essa interface descreve o conjunto de operações disponíveis para quem deseja utilizar um dicionário simples, sem revelar os detalhes da sua implementação. O uso de tipos opacos e ponteiros para funções permite que diferentes implementações (por exemplo, usando listas, tabelas de dispersão ou árvores) possam ser utilizadas de forma intercambiável, desde que respeitem o mesmo contrato.

```
1  #ifndef dic_H
2  #define dic_H
3
4  typedef const char* Chave;
5  typedef void* Valor;
6
7  // Tipo opaco para o dicionário
8  typedef struct Dicionario Dicionario;
9
10 // Interface do TAD
11 Dicionario* dic_criar();
12 void dic_inserir(Dicionario* d, Chave k, Valor v);
13 void dic_remover(Dicionario* d, Chave k);
14 Valor dic_buscar(Dicionario* d, Chave k);
15 int dic_tamanho(Dicionario* d);
16 int dic_vazio(Dicionario* d);
17 void dic_destruir(Dicionario* d);
18
19 #endif
```

Programa 2.1: Interface do TAD Dicionário

Vamos analisar os principais elementos dessa interface:

- `typedef const char* Chave;` define o tipo das chaves como cadeias de caracteres constantes. Em implementações reais, poderíamos generalizar esse tipo com ponteiros para funções de comparação ou usar um tipo genérico.

- `typedef void* Valor`; indica que os valores armazenados são genéricos, acessados como ponteiros opacos. Isso torna o dicionário flexível, podendo armazenar qualquer tipo de dado, desde que convertido para `void*`.
- `typedef struct Dicionario Dicionario`; declara um tipo opaco: o conteúdo interno da estrutura `Dicionario` não é revelado ao usuário do TAD. Isso reforça a ideia de encapsulamento – o usuário interage com o dicionário apenas por meio das funções declaradas.
- `Dicionario* dic_criar()`; aloca e retorna um novo dicionário vazio.
- `void dic_inserir(...)`; insere um par chave–valor. Se a chave já existir, o valor anterior é substituído.
- `void dic_remove(...)`; remove do dicionário o par associado à chave fornecida.
- `Valor dic_buscar(...)`; retorna o valor associado a uma chave, ou `NULL` caso a chave não esteja presente.
- `int dic_tamanho(...)`; retorna o número de elementos armazenados.
- `int dic_vazio(...)`; retorna 1 se o dicionário estiver vazio, ou 0 caso contrário.
- `void dic_destruir(...)`; libera toda a memória associada ao dicionário.

Essa interface oferece um conjunto consistente e mínimo de operações para manipular dicionários, mantendo a separação entre a especificação e a implementação. A estrutura interna pode ser alterada sem afetar o código dos usuários do TAD, desde que as funções mantenham o comportamento descrito.

### 2.1.2 Exemplo de uso

A seguir, mostramos um exemplo simples de como utilizar o TAD Dicionário. O programa cria um dicionário, insere dois pares chave–valor, busca um dos valores, remove uma das chaves e verifica se a remoção foi bem-sucedida. Ao final, a memória alocada é liberada com a operação de destruição.

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <stdlib.h>
3 #include "dicionario.h"
4
5 int main() {
6     Dicionario* d = dic_criar();
7
8     dic_inserir(d, "chave1", "valor1");
9     dic_inserir(d, "chave2", "valor2");
10
11     printf("%s\n", (char*) dic_buscar(d, "chave1")); //
        imprime valor1
12
13     dic_remove(d, "chave1");
14
15     if (dic_buscar(d, "chave1") == NULL)
16         printf("chave1 removida\n");
17
18     dic_destruir(d);
19     return 0;
20 }
```

Programa 2.2: Exemplo de uso do TAD Dicionário

Vamos destacar alguns pontos importantes sobre esse código:

- A função `dic_criar()` aloca dinamicamente um novo dicionário e retorna um ponteiro para ele.
- As strings passadas como chave e valor neste exemplo são literais de string (constantes). Como o tipo `Valor` é genérico (`void*`), precisamos fazer `cast` para `char*` ao imprimir.
- A função `dic_buscar()` retorna o valor associado à chave ou `NULL` se a chave não estiver presente. Isso é usado para verificar se a remoção foi bem-sucedida.
- Por fim, `dic_destruir()` libera toda a memória alocada pelo dicionário.

Esse exemplo mostra como a interface permite manipular o dicionário de forma intuitiva, sem que o usuário precise conhecer a estrutura interna usada para armazenar os dados. A mesma interface pode ser usada com diferentes implementações, o que demonstra na prática a vantagem da abstração promovida pelo TAD.

### 2.1.3 Implementação com Lista Ligada

Como primeira forma concreta de implementar o TAD Dicionário, utilizamos uma lista ligada simples. Cada elemento da lista armazena um par chave-valor, bem como um ponteiro para o próximo elemento. Essa é uma estratégia simples e direta, adequada para conjuntos pequenos de dados ou para fins didáticos.

Nesta implementação com lista ligada, cada operação é realizada da seguinte forma:

- A inserção de um novo par chave-valor é feita sempre no início da lista.
- Se a chave já existir, o valor correspondente é atualizado e a lista permanece inalterada em estrutura.
- A busca percorre os nós da lista, do primeiro até encontrar a chave desejada ou chegar ao final.
- A remoção também percorre a lista até localizar o nó com a chave desejada, ajustando os ponteiros para removê-lo.
- A estrutura mantém um contador de elementos, permitindo obter o tamanho atual do dicionário de forma direta.
- A verificação de dicionário vazio é feita consultando esse contador.

Essa organização permite uma implementação simples e clara, ideal como primeira aproximação do TAD Dicionário. A estrutura interna permanece escondida do usuário, que interage apenas por meio das funções da interface.

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <stdlib.h>
3 #include <string.h>
4 #include "dicionario.h"
5
6 typedef struct No {
7     Chave chave;
8     Valor valor;
9     struct No* prox;
10 } No;
11
12 struct Dicionario {
13     No* primeiro;
14     int tamanho;
15 };
```



```
16
17 Dicionario* dic_criar() {
18     Dicionario* d = malloc(sizeof(Dicionario));
19     d->primeiro = NULL;
20     d->tamanho = 0;
21     return d;
22 }
23
24 void dic_inserir(Dicionario* d, Chave k, Valor v) {
25     No* atual = d->primeiro;
26     while (atual != NULL) {
27         if (strcmp(atual->chave, k) == 0) {
28             atual->valor = v;
29             return;
30         }
31         atual = atual->prox;
32     }
33     No* novo = malloc(sizeof(No));
34     novo->chave = k;
35     novo->valor = v;
36     novo->prox = d->primeiro;
37     d->primeiro = novo;
38     d->tamanho++;
39 }
40
41 void dic_remover(Dicionario* d, Chave k) {
42     No** pp = &d->primeiro;
43     while (*pp != NULL) {
44         if (strcmp((pp)->chave, k) == 0) {
45             No temp = *pp;
46             *pp = temp->prox;
47             free(temp);
48             d->tamanho--;
49             return;
50         }
51         pp = &(*pp)->prox;
52     }
53 }
54
55 Valor dic_buscar(Dicionario* d, Chave k) {
56     No* atual = d->primeiro;
57     while (atual != NULL) {
58         if (strcmp(atual->chave, k) == 0) {
```

```
59         return atual->valor;
60     }
61     atual = atual->prox;
62 }
63 return NULL;
64 }
65
66 int dic_tamanho(Dicionario* d) {
67     return d->tamanho;
68 }
69
70 int dic_vazio(Dicionario* d) {
71     return d->tamanho == 0;
72 }
73
74 void dic_destruir(Dicionario* d) {
75     No* atual = d->primeiro;
76     while (atual != NULL) {
77         No* temp = atual;
78         atual = atual->prox;
79         free(temp);
80     }
81     free(d);
82 }
```

Programa 2.3: Implementação do TAD Dicionário com lista ligada

Essa implementação satisfaz todos os requisitos do TAD Dicionário: encapsula os dados, respeita a interface pública definida no arquivo `dicionario.h`, e pode ser substituída por outra (como uma baseada em tabela de dispersão ou árvore) sem alterar o código dos programas que usam o TAD. Essa separação entre interface e implementação é o que torna os TADs uma ferramenta poderosa na construção de software modular e reutilizável.

#### 2.1.4 Análise de Eficiência da Implementação com Lista Ligada

A implementação do TAD Dicionário com lista ligada é funcional e simples, mas sua eficiência depende diretamente do número de elementos armazenados. A seguir, avaliamos cada operação em termos do custo computacional no pior caso, considerando  $n$  como o número de pares armazenados no dicionário.

- **criar()** A criação do dicionário consiste na alocação de uma estrutura inicial com ponteiro nulo e contador zero. **Custo:**  $O(1)$
- **inserir(d, k, v)** Para inserir, é necessário primeiro percorrer a lista para verificar se a chave já existe. Se encontrar, o valor é atualizado. Caso contrário, um novo nó é inserido no início. **Custo:**  $O(n)$  no pior caso (quando a chave não está presente)
- **remover(d, k)** A remoção percorre a lista até encontrar a chave. Ao localizar o nó, ajusta os ponteiros e libera a memória. **Custo:**  $O(n)$  no pior caso
- **buscar(d, k)** A busca percorre os nós da lista, comparando cada chave até encontrar a desejada ou atingir o final. **Custo:**  $O(n)$  no pior caso
- **tamanho(d)** O tamanho é mantido por um contador atualizado a cada inserção ou remoção, portanto não exige varredura da lista. **Custo:**  $O(1)$
- **vazio(d)** A verificação se o dicionário está vazio consulta apenas o valor do contador. **Custo:**  $O(1)$
- **destruir(d)** A destruição percorre toda a lista e libera a memória de cada nó. **Custo:**  $O(n)$

A principal limitação dessa abordagem está nas operações que dependem da busca por uma chave (inserção, remoção e busca propriamente dita), que exigem varredura linear da lista. Mais adiante, exploraremos implementações que oferecem desempenho mais eficiente para essas operações, como tabelas de dispersão e árvores de busca.

## 2.2 Dicionário Ordenado

O TAD Dicionário Ordenado estende o TAD Dicionário Simples com operações que exploram a ordenação das chaves. Assume-se que as chaves pertencem a um conjunto em que existe uma relação de ordem total – isto é, qualquer par de chaves pode ser comparado usando operadores como “menor que”, “maior que”, ou “igual”.

O comportamento esperado das operações é o seguinte:

- **menor(d)**: retorna a menor chave armazenada no dicionário *d*, ou indica ausência se o dicionário estiver vazio.

- **maior(d)**: retorna a maior chave armazenada no dicionário **d**, ou indica ausência se o dicionário estiver vazio.
- **anterior(d, k)**: retorna a maior chave armazenada que seja estritamente menor que **k**, ou indica ausência caso tal chave não exista.
- **posterior(d, k)**: retorna a menor chave armazenada que seja estritamente maior que **k**, ou indica ausência caso tal chave não exista.
- **visitar\_em\_ordem(d, f)**: percorre o dicionário **d** em ordem crescente de chave e aplica a função **f(k, v)** para cada par chave-valor armazenado.

Essas operações permitem, por exemplo, percorrer os dados em ordem crescente, implementar buscas intervalares (como “todas as chaves entre *a* e *b*”) e construir algoritmos que dependem de vizinhanças ordenadas. A implementação dessas operações exige estruturas de dados que mantenham a ordem, como árvores binárias de busca.

## Interface em C

A interface do TAD Dicionário Ordenado é uma extensão da interface do dicionário simples. Se estivéssemos utilizando uma linguagem orientada a objetos, como Java ou C++, poderíamos definir o dicionário ordenado como uma subclasse do dicionário simples, herdando todas as operações básicas e adicionando apenas as operações específicas de ordenação.

Entretanto, como estamos implementando o TAD em C – uma linguagem que não possui herança nem mecanismos nativos de orientação a objetos – optamos por declarar explicitamente todas as operações, mesmo que algumas já existam na interface do dicionário simples. Essa repetição facilita a organização e deixa clara a assinatura completa da interface para quem vai utilizá-la.

Abaixo está uma possível definição da interface para o TAD Dicionário Ordenado:

```
1 #ifndef dic_ord_H
2 #define dic_ord_H
3
4 typedef const char* Chave;
5 typedef void* Valor;
6
7 typedef struct DicionarioOrdenado DicionarioOrdenado;
8
```

```

9  // Interface herdada do dicionário simples
10 DicionarioOrdenado* dic_ord_criar();
11 void dic_ord_inserir(DicionarioOrdenado* d, Chave k,
    Valor v);
12 void dic_ord_remover(DicionarioOrdenado* d, Chave k);
13 Valor dic_ord_buscar(DicionarioOrdenado* d, Chave k);
14 int dic_ord_tamanho(DicionarioOrdenado* d);
15 int dic_ord_vazio(DicionarioOrdenado* d);
16 void dic_ord_destruir(DicionarioOrdenado* d);
17
18 // Novas operações específicas da ordenação
19 Chave dic_ord_menor(DicionarioOrdenado* d);
20 Chave dic_ord_maior(DicionarioOrdenado* d);
21 Chave dic_ord_anterior(DicionarioOrdenado* d, Chave k);
22 Chave dic_ord_posterior(DicionarioOrdenado* d, Chave k);
23 void dic_ord_visitar_em_ordem(DicionarioOrdenado* d, void
    (*visita)(Chave, Valor));
24
25 #endif

```

Programa 2.4: Interface do TAD Dicionário Ordenado

Com essa interface, podemos implementar as funções do TAD Dicionário Ordenado usando diferentes estruturas de dados que mantêm os elementos ordenados — como árvores binárias de busca (que veremos a seguir). O usuário do TAD continua protegido da implementação interna, utilizando apenas os nomes das funções definidas na interface.

### 2.2.1 Exemplo de uso

A seguir, mostramos um exemplo básico de uso do TAD Dicionário Ordenado. O programa insere alguns pares chave–valor, exibe o menor e o maior elemento, e percorre o dicionário em ordem crescente.

```

1  #include <stdio.h>
2  #include "dic_ord.h"
3
4  void imprimir(Chave k, Valor v) {
5      printf("%s -> %s\n", k, (char*) v);
6  }
7
8  int main() {
9      DicionarioOrdenado* d = dic_ord_criar();
10

```

```
11     dic_ord_inserir(d, "joao", "Aluno");
12     dic_ord_inserir(d, "ana", "Professora");
13     dic_ord_inserir(d, "maria", "Coordenadora");
14
15     printf("Menor chave: %s\n", dic_ord_menor(d));
16     printf("Maior chave: %s\n", dic_ord_maior(d));
17
18     Chave a = "maria";
19     Chave ant = dic_ord_anterior(d, a);
20     Chave pos = dic_ord_posterior(d, a);
21     if (ant) printf("Anterior a %s: %s\n", a, ant);
22     if (pos) printf("Posterior a %s: %s\n", a, pos);
23
24     printf("\nElementos em ordem:\n");
25     dic_ord_visitar_em_ordem(d, imprimir);
26
27     dic_ord_destruir(d);
28     return 0;
29 }
```

Programa 2.5: Exemplo de uso do Dicionário Ordenado

**Saída esperada:**

```
Menor chave: ana
Maior chave: maria
Anterior a maria: joao
Posterior a maria: (nada)
```

```
Elementos em ordem:
ana -> Professora
joao -> Aluno
maria -> Coordenadora
```

Esse exemplo mostra como o TAD Dicionário Ordenado permite não apenas armazenar e recuperar valores por chave, mas também explorar relações de ordem entre as chaves, algo que não seria possível com a versão simples do TAD.

# Parte I

## Hash





# Capítulo 3

## Tabela de Dispersão

No capítulo anterior, apresentamos o TAD dicionário, uma estrutura abstrata que associa chaves a valores por meio de operações como inserção, busca e remoção. Implementações simples usando listas ou vetores são funcionais, mas pouco eficientes: no pior caso, é necessário percorrer toda a estrutura para localizar uma chave, resultando em tempo linear por operação.

Tabelas de dispersão – ou tabelas hash – oferecem uma alternativa muito mais eficiente. Utilizando uma função de hash para mapear chaves diretamente a posições de uma tabela, é possível realizar essas operações em tempo constante no caso médio, desde que a função seja bem projetada e o fator de carga esteja controlado.

Essa eficiência torna as tabelas hash ideais para aplicações como:

- verificação de duplicatas (por exemplo, ao filtrar elementos repetidos);
- contagem de frequência (como contar palavras em um texto);
- acesso rápido a dados indexados por identificadores (como nomes de usuário ou códigos de produto).

Tabelas hash estão presentes em praticamente todas as linguagens de programação modernas e são fundamentais para o desenvolvimento de sistemas rápidos e escaláveis. Nesta aula, daremos os primeiros passos para entendê-las.

Uma tabela de dispersão, ou *hash table*, é uma estrutura de dados usada para associar chaves a valores. A ideia central é utilizar uma função de hash para transformar a chave (por exemplo, uma palavra, um número ou um identificador) em um índice de um vetor. Esse índice indica a posição onde o valor correspondente deve ser armazenado ou recuperado.

A estrutura básica consiste em:

- uma *função de hash*, que transforma uma chave em um número inteiro;
- um *vetor* (ou tabela) onde os valores são armazenados em posições indicadas pela função de hash.

Por exemplo, ao registrar a frequência de palavras em um texto, podemos usar a palavra como chave e sua contagem como valor. A função de hash transforma a palavra em um número que indica uma posição na tabela, onde a contagem será atualizada.

Esse mecanismo permite acessar os dados diretamente a partir da chave, sem a necessidade de percorrer toda a estrutura. A ideia é que chaves diferentes sejam distribuídas (ou “dispersadas”) ao longo da tabela, ocupando posições distintas.

No entanto, pode acontecer de duas chaves diferentes serem transformadas pela função de hash no mesmo índice. Isso é chamado de **colisão**. Por exemplo, as palavras “*casa*” e “*amor*” podem acabar sendo associadas à mesma posição da tabela. A forma como lidar com colisões será discutida mais para frente no capítulo.

### 3.1 Dicionário e Tabelas de Hash

Como vimos no capítulo anterior, o ponto de vista abstrato de um dicionário simples envolve operações como `criar()`, `inserir()`, `remover()`, `buscar()`, `tamanho()` e `vazio()`. A ideia é manipular pares (*chave*, *valor*) de maneira eficiente, sem nos preocupar com os detalhes da implementação.

As tabelas de dispersão oferecem uma maneira concreta e eficiente de implementar esse TAD. A função de hash permite transformar uma chave *k* em um índice de um vetor, e esse índice determina a posição onde o par (*k*, *v*) será armazenado. Com isso, as operações fundamentais do dicionário podem ser implementadas da seguinte forma:

- `criar()`: aloca um vetor (tabela) inicialmente vazio.
- `inserir(d, k, v)`: aplica a função de hash à chave *k* para determinar a posição na tabela, e insere o par (*k*, *v*) nessa posição.
- `remover(d, k)`: aplica a função de hash à chave *k* para localizar sua posição na tabela, e remove o par armazenado ali (caso exista).
- `buscar(d, k)`: aplica a função de hash à chave *k* e retorna o valor armazenado na posição correspondente.

As demais operações, como `tamanho()` e `vazio()`, podem ser implementadas com contadores auxiliares mantidos junto à estrutura.

Assim, uma tabela de hash concretiza o TAD dicionário a partir da ideia de associar chaves a posições calculadas por uma função de hash. Essa associação direta evita buscas lineares, tornando as operações mais ágeis, como veremos em detalhes nas próximas seções.

## 3.2 Funções de Hash

O elemento central de uma tabela de dispersão é a *função de hash*. Ela é responsável por transformar uma chave arbitrária (como um número, uma palavra ou uma estrutura mais complexa) em um número inteiro que servirá como índice da tabela.

Formalmente, uma função de hash é uma função  $h(k)$  que recebe uma chave  $k$  e retorna um número inteiro entre 0 e  $N - 1$ , onde  $N$  é o tamanho da tabela.

Para que a tabela funcione bem, é importante que a função de hash atenda a alguns requisitos:

- **Determinismo:** a mesma chave deve sempre produzir o mesmo índice. Isso é essencial para que seja possível recuperar os dados corretamente.
- **Distribuição uniforme:** as chaves devem ser espalhadas de forma razoavelmente uniforme pelos índices da tabela, evitando que muitas chaves sejam mapeadas para a mesma posição.
- **Simplicidade computacional:** a função deve ser fácil de calcular, já que será chamada com frequência nas operações de inserção, busca e remoção.

### Exemplos simples

- **Hash para inteiros:** uma função simples e comum é usar o operador módulo:

$$h(x) = x \bmod N$$

onde  $N$  é o tamanho da tabela. Por exemplo, se  $N = 10$  e  $x = 37$ , temos  $h(37) = 7$ .

- **Hash para strings:** uma estratégia básica é usar o valor numérico dos caracteres da string (por exemplo, o código ASCII) com pesos:

$$h(s) = (c_0 + 31 \cdot c_1 + 31^2 \cdot c_2 + \dots + 31^{n-1} \cdot c_{n-1}) \bmod N$$

onde  $c_i$  é o código do  $i$ -ésimo caractere da string. O número 31 é uma base comumente usada por ser um número primo pequeno.

Esses exemplos ilustram a ideia geral de funções de hash. O tratamento de colisões – quando duas chaves diferentes resultam no mesmo índice – será discutido nas próximas seções.

### 3.3 Fator de Carga

Ao construir uma tabela de dispersão, é importante controlar a quantidade de elementos que estamos armazenando em relação ao tamanho da tabela. Esse controle é feito por meio de um valor chamado *fator de carga*.

#### Definição

O fator de carga de uma tabela de hash é definido pela razão:

$$\alpha = \frac{n}{m}$$

onde:

- $n$  é o número de elementos armazenados na tabela;
- $m$  é o número total de posições disponíveis (ou seja, o tamanho do vetor).

Esse valor nos dá uma ideia de quão “cheia” está a tabela.

#### Impacto sobre o desempenho

Quanto maior o fator de carga, maior a chance de ocorrerem colisões – ou seja, de duas ou mais chaves serem mapeadas para a mesma posição da tabela. Quando muitas colisões ocorrem, as operações de busca, inserção e remoção tendem a ficar mais lentas, pois passam a depender de mecanismos extras para resolver conflitos.

Por outro lado, manter a tabela com muitas posições vazias (isto é, um fator de carga muito pequeno) pode desperdiçar memória.

## Estratégias para manter um bom fator de carga

Para manter o desempenho da tabela em níveis aceitáveis, costuma-se adotar estratégias como:

- **Escolher um tamanho inicial adequado** para a tabela, levando em conta a estimativa de número de elementos.
- **Monitorar o fator de carga** durante as operações, e realizar um *redimensionamento* (ou *rehashing*) quando ele ultrapassa um certo limite.
- **Utilizar tamanhos de tabela primos** pode ajudar a reduzir padrões indesejados na distribuição das chaves.

Nos próximos capítulos, veremos como essas estratégias se aplicam na prática e como diferentes métodos de resolução de colisão se comportam com diferentes fatores de carga.

## 3.4 Exemplos de Funções de Hash

Para entender na prática como diferentes funções de hash se comportam, realizamos um experimento simples: escolhemos um conjunto realista de chaves e aplicamos diversas funções sobre ele, observando a distribuição resultante em uma tabela de dispersão com tamanho fixo.

### O conjunto de chaves: palavras de *O Arquipélago Gulag*

Utilizamos como base o livro *O Arquipélago Gulag*, de Aleksandr Soljenítsin, uma das principais obras do século XX sobre o sistema de campos de trabalho forçado da União Soviética. O livro combina testemunhos pessoais, documentos históricos e análise política, e se tornou um símbolo da denúncia dos regimes totalitários.

A partir do texto completo, extraímos todas as palavras distintas – ao todo, **22.077 palavras únicas**. Esse conjunto é representativo por conter vocabulário natural, com repetições, prefixos, sufixos e estruturas linguísticas recorrentes.

### O experimento

Para cada função de hash analisada, aplicamos a seguinte metodologia:

1. Cada palavra foi convertida em um número inteiro usando a função de hash em questão.

2. Esse número foi reduzido ao intervalo  $[0, N - 1]$  com uma operação de módulo, usando  $N = 1000$  (tabela pequena) e  $N = 50000$  (tabela grande).
3. Contamos quantas palavras foram mapeadas para cada índice da tabela.
4. Analisamos a distribuição: número de colisões, posições vazias, e o maior acúmulo de palavras em um único índice.

## Objetivo

O objetivo do experimento é ilustrar de forma empírica como diferentes funções de hash afetam a distribuição das chaves na tabela. Algumas funções aparentemente simples podem gerar distribuições desbalanceadas, com muitas colisões e uso desigual das posições. Outras, mesmo com implementações simples, apresentam desempenho muito melhor.

Nos exemplos seguintes, comparamos duas funções:

- uma função baseada na **soma dos caracteres** (muito simples, e com desempenho ruim);
- a função **polinomial com base 31**, usada em muitas bibliotecas padrão;

Essa comparação ajudará a visualizar, com dados reais, os impactos concretos de uma boa ou má escolha de função de hash.

## Função baseada na soma dos caracteres

A primeira função que analisamos é extremamente simples: ela calcula a soma dos valores numéricos dos caracteres da string, e então aplica o operador módulo com o tamanho da tabela:

$$h(s) = \left( \sum_{i=0}^{n-1} \text{ord}(s_i) \right) \bmod N$$

Essa função é fácil de implementar e computacionalmente barata. No entanto, ela apresenta sérios problemas quando aplicada a dados reais como palavras de um texto.

**Exemplo 3.4.1.** *Considere a palavra **programador**. Vamos calcular o valor de hash utilizando a função baseada na soma dos códigos dos caracteres.*

*Os valores ASCII dos caracteres são:*

<i>Letra</i>	<i>Código</i>
<i>p</i>	<i>112</i>
<i>r</i>	<i>114</i>
<i>o</i>	<i>111</i>
<i>g</i>	<i>103</i>
<i>r</i>	<i>114</i>
<i>a</i>	<i>97</i>
<i>m</i>	<i>109</i>
<i>a</i>	<i>97</i>
<i>d</i>	<i>100</i>
<i>o</i>	<i>111</i>
<i>r</i>	<i>114</i>

*Somando os valores:*

$$112 + 114 + 111 + 103 + 114 + 97 + 109 + 97 + 100 + 111 + 114 = 1.182$$

*Se estivermos usando uma tabela com  $N = 1000$  posições, o valor da função será:*

$$h(\text{programador}) = 1182 \bmod 1000 = 182$$

*Assim, a palavra **programador** seria armazenada na posição 182 da tabela.*

*Esse exemplo mostra que, mesmo com palavras um pouco maiores, a soma raramente ultrapassa 1500 — o que explica por que funções baseadas apenas na soma tendem a ocupar uma faixa muito estreita da tabela.*

### Resultados com $N = 1000$

Aplicamos essa função às 22.077 palavras distintas de *O Arquipélago Gulag*, usando uma tabela de tamanho  $N = 1000$ . Os resultados mostraram uma distribuição bastante desigual:

- **17 posições** da tabela ficaram completamente vazias;
- Algumas posições armazenaram mais de **60 palavras diferentes**;
- O número total de colisões foi elevado em comparação com outras funções;
- Muitas palavras distintas foram mapeadas para o mesmo índice.

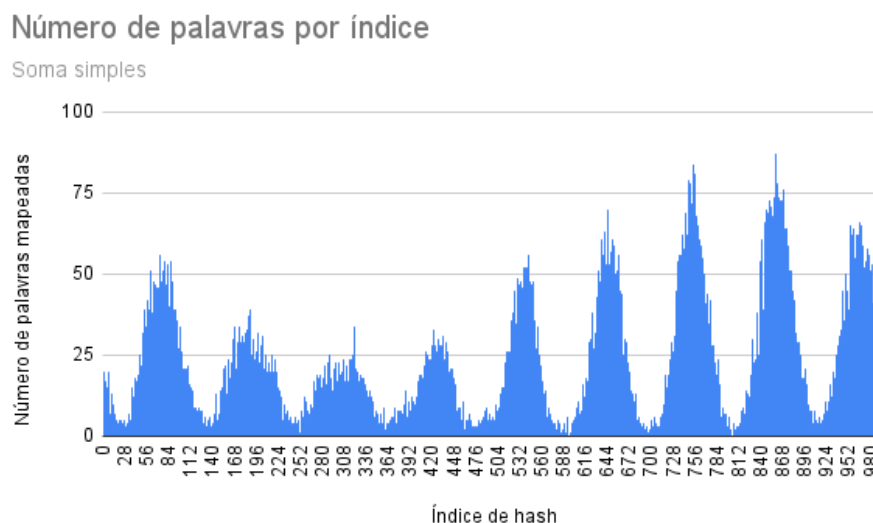


Figura 3.1: Distribuição de palavras distintas por índice da tabela usando a função de hash baseada na soma dos caracteres.

### Resultados com $N = 50000$

Repetimos o experimento com a função baseada na soma dos caracteres, agora utilizando uma tabela com  $N = 50000$  posições. Apesar do aumento expressivo no tamanho da tabela, os resultados permaneceram insatisfatórios:

- **48.600 posições** da tabela ficaram completamente vazias;
- A maior carga observada em um único índice foi novamente de **87 palavras distintas**;
- O número total de colisões foi de **20.677**, praticamente igual ao observado com  $N = 1000$ ;
- Apenas uma pequena faixa inicial da tabela foi efetivamente utilizada – a maioria dos índices jamais recebeu qualquer palavra.

Esse comportamento ocorre porque a função de hash baseada na soma dos caracteres gera valores relativamente baixos: como a maioria das palavras tem entre 4 e 15 letras e utiliza caracteres com códigos entre 97 e 122 (no caso de letras minúsculas), a soma total raramente ultrapassa 1500. Com isso, todos os valores de hash produzidos se concentram nos primeiros mil ou dois mil índices da tabela. Os demais índices – mais de 90% da tabela



– simplesmente não são utilizados. Isso evidencia uma das principais falhas dessa função: sua incapacidade de aproveitar o espaço disponível, mesmo quando a tabela é grande.

### Por que essa função falha?

Apesar de ser válida como função no sentido técnico (é determinística e retorna um valor inteiro), essa função é inadequada para uso prático em tabelas de dispersão. Os principais problemas são:

- **Ignora a ordem dos caracteres:** palavras como `amor` e `roma` têm o mesmo valor de hash.
- **Alta redundância linguística:** palavras com estruturas semelhantes (prefixos, sufixos, letras de mesmo valor) tendem a cair nas mesmas posições.
- **Pouca difusão:** pequenas mudanças na entrada resultam em mudanças pequenas no hash.

Esse exemplo mostra que a escolha da função de hash tem impacto direto sobre a eficiência da tabela: funções simples demais podem gerar um número elevado de colisões, comprometendo o desempenho das operações básicas.

### Função polinomial com base 31

A segunda função que analisamos é baseada em um cálculo polinomial clássico, que atribui pesos crescentes aos caracteres da string conforme sua posição:

$$h(s) = (c_0 + 31 \cdot c_1 + 31^2 \cdot c_2 + \dots + 31^{n-1} \cdot c_{n-1}) \bmod N$$

onde  $c_i$  representa o valor numérico do  $i$ -ésimo caractere. Essa função leva em conta a ordem dos caracteres, o que a torna mais sensível a variações entre palavras diferentes.

#### Exemplo 3.4.2. Exemplo ilustrativo

*Vamos agora calcular o valor da função de hash polinomial com base 31 para a palavra **programador**. Essa função considera a ordem dos caracteres e aplica pesos exponenciais:*

$$h(s) = (c_0 + 31 \cdot c_1 + 31^2 \cdot c_2 + \dots + 31^{n-1} \cdot c_{n-1}) \bmod N$$

*Para **programador**, com  $N = 1000$ , temos os seguintes valores ASCII:*

<i>Letra</i>	<i>Código</i>	<i>Peso</i>
<i>p</i>	<i>112</i>	$31^0 = 1$
<i>r</i>	<i>114</i>	$31^1 = 31$
<i>o</i>	<i>111</i>	$31^2 = 961$
<i>g</i>	<i>103</i>	$31^3 = 29.791$
<i>r</i>	<i>114</i>	$31^4 = 923.521$
<i>a</i>	<i>97</i>	$31^5 = 28.628.151$
<i>m</i>	<i>109</i>	$31^6 = 887.472.681$
<i>a</i>	<i>97</i>	$31^7 = 27.511.653.111$
<i>d</i>	<i>100</i>	$31^8 = 852.861.246.441$
<i>o</i>	<i>111</i>	$31^9 = 26.438.698.639.671$
<i>r</i>	<i>114</i>	$31^{10} = 820.599.658.829.801$

*Multiplicamos cada caractere por seu respectivo peso e somamos todos os produtos:*

$$h(\text{programador}) = (112 \cdot 1 + 114 \cdot 31 + 111 \cdot 961 + \dots + 114 \cdot 820.599.658.829.801) \bmod 1000$$

*O valor intermediário fica enorme, mas ao aplicar o módulo 1000 em cada etapa (ou no final), obtemos:*

$$h(\text{programador}) \equiv 722 \bmod 1000$$

*Esse exemplo mostra como a função polinomial leva em conta tanto os valores dos caracteres quanto sua posição. Palavras com os mesmos caracteres em ordens diferentes terão valores distintos, e o efeito exponencial ajuda a dispersar melhor os dados pela tabela.*

### Resultados com $N = 1000$

Aplicamos essa função ao mesmo conjunto de 22.077 palavras distintas, utilizando uma tabela de tamanho  $N = 1000$ . Os resultados foram significativamente melhores do que na função baseada na soma:

- **Nenhuma posição** da tabela ficou vazia;
- A maior carga observada em um único índice foi de **38 palavras distintas**;
- O número total de colisões foi de **21.077**, substancialmente menor do que o número total de entradas (o que é esperado, dado que  $n > N$ );
- A distribuição dos valores foi mais uniforme, com menos aglomerações extremas.

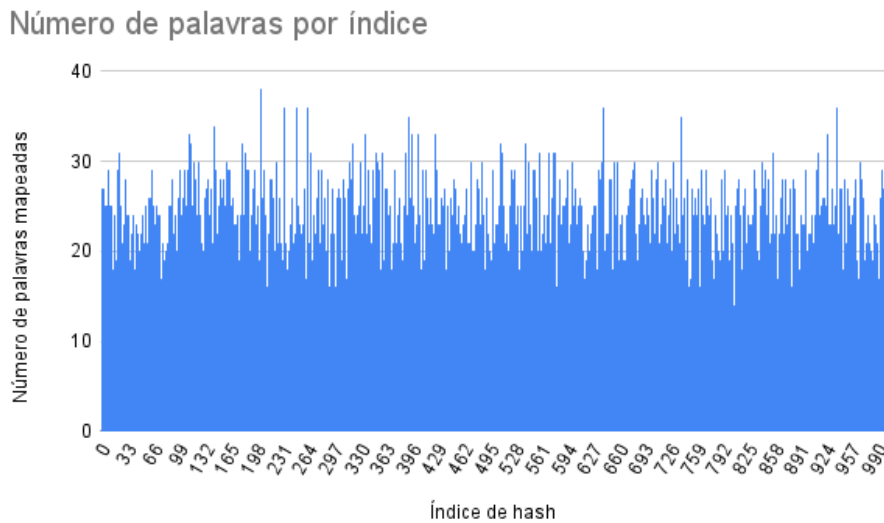


Figura 3.2: Distribuição de palavras distintas por índice da tabela usando a função de hash polinomial com base 31.

### Por que essa função funciona melhor?

Comparada à função da soma, a função polinomial apresenta várias vantagens:

- **Considera a ordem dos caracteres:** isso evita que anagramas gerem o mesmo valor de hash.
- **Maior variação:** o uso de potências introduz um efeito de amplificação, mesmo para pequenas mudanças na string.
- **Distribuição mais equilibrada:** o número de posições ocupadas e a dispersão geral das chaves foram significativamente melhores.

Esse experimento mostra que, mesmo com um número de colisões inevitável quando  $n \gg N$ , uma função de hash bem projetada pode reduzir o impacto dessas colisões ao espalhar melhor os dados pela tabela.

### Resultados com $N = 50000$

Repetimos o experimento com a função polinomial base 31 utilizando uma tabela significativamente maior:  $N = 50000$ .

- O número total de colisões foi de apenas **4.236**;

- A maior carga observada em um único índice foi de **5 palavras distintas**.

Esses resultados mostram como o aumento do tamanho da tabela reduz drasticamente o número de colisões. Embora muitas posições da tabela fiquem vazias – o que é natural quando  $N$  é muito maior que o número de elementos – as posições ocupadas recebem em geral apenas uma ou duas palavras. A distribuição resultante é bastante equilibrada, com poucas colisões e sem pontos de concentração.

# Capítulo 4

## Resolução de Colisões

Como vimos anteriormente, uma função de hash associa uma chave a uma posição em uma tabela, idealmente de forma uniforme e eficiente. No entanto, mesmo com boas funções de hash e tabelas com fator de carga controlado, colisões são inevitáveis: duas ou mais chaves diferentes podem ser mapeadas para o mesmo índice.

Essas colisões não indicam erro ou falha do algoritmo – são uma consequência natural do mapeamento de um conjunto potencialmente muito grande de chaves em um espaço fixo de posições. A ocorrência de colisões exige que a implementação da tabela de dispersão adote estratégias específicas para resolvê-las. O objetivo destas estratégias é garantir que operações como inserção, busca e remoção continuem eficientes, mesmo quando múltiplas chaves disputam o mesmo espaço.

Neste capítulo, vamos estudar as principais abordagens para lidar com colisões: encadeamento (*chaining*), que utiliza listas para armazenar múltiplos elementos em uma mesma posição, e endereçamento aberto (*probing*), que busca novas posições disponíveis na própria tabela. Analisaremos o funcionamento de cada técnica, suas vantagens, limitações e os impactos que causam no desempenho da tabela.

### 4.1 Encadeamento (Chaining)

Uma das formas mais comuns de lidar com colisões em tabelas de dispersão é por meio do encadeamento. A ideia central dessa abordagem é permitir que múltiplos elementos ocupem a mesma posição da tabela, armazenando-os em uma estrutura auxiliar associada a cada índice – geralmente, uma lista.

Em vez de restringir cada posição da tabela a conter no máximo um único elemento, o encadeamento permite que cada posição funcione como

um “balde”, onde várias chaves com o mesmo valor de hash podem ser inseridas. Assim, quando ocorre uma colisão, o novo elemento simplesmente é adicionado à lista existente naquele índice.

Por exemplo, se duas chaves diferentes forem mapeadas para a mesma posição pela função de hash, ambas serão armazenadas na lista associada àquela posição. A operação de busca percorre essa lista em busca da chave desejada; a inserção adiciona um novo elemento à lista; e a remoção procura pela chave e a elimina, se presente.

Essa abordagem é especialmente eficaz quando a função de hash distribui bem as chaves e o fator de carga da tabela permanece controlado. No entanto, se muitas colisões ocorrerem em um mesmo índice, a lista associada pode crescer, e o desempenho se degradar.

A seguir, veremos como essa estratégia é implementada e analisaremos seu impacto sobre o desempenho das operações básicas.

## Estrutura de dados

Na estratégia de encadeamento, cada posição da tabela de dispersão aponta para o início de uma lista ligada. Cada elemento dessa lista armazena um **par chave-valor**, além de um ponteiro para o próximo elemento.

Para isso, usamos duas estruturas em C:

```
1 typedef struct No {  
2     char* chave;  
3     int valor;  
4     struct No* prox;  
5 } No;
```

Programa 4.1: Estrutura de um nó da lista encadeada

Essa estrutura representa um elemento armazenado em uma das listas. Ela contém:

- **chave**: a chave do par (usamos `char*` para permitir chaves do tipo string),
- **valor**: o valor associado à chave (neste exemplo, um inteiro),
- **prox**: ponteiro para o próximo elemento da lista.

A tabela em si é representada por um vetor de ponteiros para `No`, encapsulado em uma estrutura `Dicionario`:

```
1 typedef struct {  
2     No* tabela[TAM];  
3 } Dicionario;
```

Programa 4.2: Estrutura do dicionário com tabela de dispersão

Aqui, `TAM` é o tamanho da tabela (escolhido previamente). Cada entrada da tabela aponta para o início de uma lista de colisões – ou é `NULL` se estiver vazia.

### Função criar

A função `criar` aloca dinamicamente uma estrutura do tipo `Dicionario` e inicializa todas as posições da tabela com o valor `NULL`, indicando que nenhuma chave foi inserida ainda. Cada posição da tabela está pronta para receber uma lista de colisões quando necessário.

```
1 Dicionario* criar() {  
2     Dicionario* d = malloc(sizeof(Dicionario));  
3     for (int i = 0; i < TAM; i++)  
4         d->tabela[i] = NULL;  
5     return d;  
6 }
```

Programa 4.3: Criação de um dicionário vazio

Essa função:

- Aloca memória para um novo dicionário;
- Inicializa todas as entradas da tabela com `NULL`, ou seja, listas vazias;
- Retorna um ponteiro para a estrutura recém-criada.

A tabela resultante está pronta para que as operações de inserção, remoção e busca sejam aplicadas. O tamanho da tabela, definido pela constante `TAM`, determina o número de “baldes” disponíveis para armazenar listas de colisões.

### Função inserir

A função `inserir(d, k, v)` insere o par  $(k, v)$  no dicionário `d`. Para isso, aplica a função de hash à chave `k` para determinar a posição na tabela, e então insere o par na lista ligada correspondente.

Se a chave `k` já estiver presente na lista, seu valor é atualizado.

```
1 void inserir(Dicionario* d, const char* k, int v) {
2     unsigned int h = hash(k);
3     No* atual = d->tabela[h];
4
5     while (atual != NULL) {
6         if (strcmp(atual->chave, k) == 0) {
7             atual->valor = v; // substitui o valor
8                               existente
9             return;
10        }
11        atual = atual->prox;
12    }
13
14    // cria novo nó e insere no início da lista
15    No* novo = malloc(sizeof(No));
16    novo->chave = strdup(k);
17    novo->valor = v;
18    novo->prox = d->tabela[h];
19    d->tabela[h] = novo;
20 }
```

Programa 4.4: Inserção de um par (k, v) na tabela

Essa função realiza os seguintes passos:

- Aplica a função de hash à chave **k** para obter a posição **h** na tabela;
- Percorre a lista encadeada na posição **h** em busca de uma chave igual;
- Se encontrar, substitui o valor antigo por **v**;
- Caso contrário, cria um novo nó e o insere no início da lista.

Inserir no início da lista é eficiente e não afeta a corretude, já que a ordem dos elementos na lista não é relevante para a tabela de dispersão.

## Função buscar

A função `buscar(d, k)` procura pela chave **k** no dicionário **d**. Aplica-se a função de hash à chave para localizar a lista correspondente e percorre-se essa lista à procura de um nó cuja chave seja igual a **k**. Se encontrado, retorna-se um ponteiro para o valor associado; caso contrário, retorna-se **NULL**.



```
1 int* buscar(Dicionario* d, const char* k) {
2     unsigned int h = hash(k);
3     No* atual = d->tabela[h];
4
5     while (atual != NULL) {
6         if (strcmp(atual->chave, k) == 0)
7             return &atual->valor;
8         atual = atual->prox;
9     }
10    return NULL;
11 }
```

Programa 4.5: Busca de uma chave na tabela

Essa função:

- Aplica a função de hash à chave **k** para obter a posição **h**;
- Percorre a lista encadeada na posição **h**;
- Se encontrar um nó com chave igual a **k**, retorna o endereço do campo **valor**;
- Se não encontrar, retorna **NULL**.

Como o valor retornado é um ponteiro, o usuário da função pode tanto ler quanto modificar diretamente o valor associado à chave.

## Função remover

A função `remover(d, k)` remove do dicionário **d** o par cuja chave é **k**, caso ele exista. Para isso, aplica-se a função de hash à chave para localizar a lista apropriada e percorre-se essa lista à procura do nó correspondente. Ao encontrar o nó, ele é retirado da lista e sua memória é liberada.

```
1 void remover(Dicionario* d, const char* k) {
2     unsigned int h = hash(k);
3     No* atual = d->tabela[h];
4     No* anterior = NULL;
5
6     while (atual != NULL) {
7         if (strcmp(atual->chave, k) == 0) {
8             if (anterior == NULL)
9                 d->tabela[h] = atual->prox;
```

```
10         else
11             anterior->prox = atual->prox;
12             free(atual->chave);
13             free(atual);
14             return;
15     }
16     anterior = atual;
17     atual = atual->prox;
18 }
19 }
```

Programa 4.6: Remoção de uma chave da tabela

Essa função realiza os seguintes passos:

- Aplica a função de hash à chave **k** para determinar a posição **h**;
- Percorre a lista encadeada na posição **h**, mantendo um ponteiro para o nó atual e outro para o anterior;
- Se encontrar a chave, remove o nó da lista (ajustando os ponteiros) e libera a memória alocada para a chave e para o nó;
- Se a chave não for encontrada, a função não faz nada.

A presença do ponteiro **anterior** é essencial para que seja possível remover nós que não estejam na primeira posição da lista.

## 4.2 Endereçamento Aberto (Probing)

A segunda abordagem clássica para lidar com colisões em tabelas de dispersão é o **endereçamento aberto** (ou *probing*). Diferentemente do encadeamento, onde cada posição da tabela pode armazenar uma lista de elementos, no endereçamento aberto toda a informação é armazenada diretamente no vetor da tabela, sem o uso de listas auxiliares.

Quando ocorre uma colisão – isto é, quando a posição indicada pela função de hash já está ocupada – o algoritmo busca uma **outra posição livre** dentro da própria tabela, de acordo com uma sequência determinada por uma regra de sondagem (o *probe*).

A ideia é simples: em vez de manter múltiplos elementos por posição, o algoritmo tenta encontrar uma nova posição onde o par chave-valor possa ser inserido. Essa busca por uma nova posição segue uma ordem bem definida, que depende da técnica de probing utilizada (como sondagem linear, quadrática ou duplo hashing).

O mesmo procedimento é adotado para realizar buscas e remoções: a função de hash fornece a posição inicial, e a sequência de probing é seguida até encontrar a chave desejada ou uma posição vazia que indique sua ausência.

Essa estratégia evita a alocação dinâmica de memória e torna a estrutura mais compacta, mas depende de que a tabela tenha **espaço disponível**, ou seja, seu fator de carga deve ser mantido abaixo de um certo limite para garantir bom desempenho.

É importante observar que, no endereçamento aberto, o fator de carga da tabela deve ser estritamente menor que 1. Como não há listas auxiliares, todos os elementos precisam estar contidos diretamente na tabela. Se a tabela estiver completamente cheia, não é possível inserir novos elementos, independentemente da estratégia de sondagem utilizada.

Essa restrição não existe no caso do encadeamento, onde cada posição da tabela pode armazenar múltiplos elementos por meio de listas. Lá, o fator de carga pode inclusive ultrapassar 1 – embora, nesse caso, o desempenho possa piorar progressivamente.

Por isso, ao utilizar probing, é fundamental manter o fator de carga sob controle – muitas implementações realocam (*rehash*) a tabela automaticamente ao atingir, por exemplo, 70% de ocupação.

A forma mais simples de sondagem é a chamada **sondagem linear** (*linear probing*). Nesse método, ao detectar uma colisão na posição  $h$ , verifica-se sequencialmente as posições  $h + 1$ ,  $h + 2$ ,  $h + 3$ , e assim por diante (com aritmética modular), até encontrar uma posição vazia ou a chave procurada. Essa estratégia é fácil de implementar e eficiente com fator de carga baixo, mas pode causar aglomeração de elementos (*clustering*), o que degrada o desempenho das operações.

Além da sondagem linear, existem outras estratégias, como a **sondagem quadrática** e o **duplo hashing**, que serão apresentadas brevemente ao final desta seção.

## Função criar

A função `criar` aloca uma estrutura de tabela de dispersão usando endereçamento aberto com sondagem linear. Como não há listas auxiliares, a tabela é simplesmente um vetor de ponteiros para pares chave-valor. Cada posição começa como `NULL`, indicando que está livre.

A estrutura usada é levemente diferente da versão com encadeamento: agora, armazenamos diretamente os pares no vetor. Para isso, usamos a seguinte definição:

```
1 | typedef struct {
```

```
2     char* chave;  
3     int valor;  
4 } Entrada;  
5  
6 typedef struct {  
7     Entrada* tabela[TAM];  
8 } Dicionario;
```

Programa 4.7: Estrutura do par chave-valor com marcador de ocupação

Note que o vetor contém ponteiros para `Entrada`. Uma posição `NULL` indica que está livre. Para marcação de remoções (discutida depois), pode-se usar um valor especial (como um ponteiro constante) para distinguir entre posição nunca usada e posição já removida.

A função de criação inicializa todas as posições com `NULL`:

```
1 Dicionario* criar() {  
2     Dicionario* d = malloc(sizeof(Dicionario));  
3     for (int i = 0; i < TAM; i++)  
4         d->tabela[i] = NULL;  
5     return d;  
6 }
```

Programa 4.8: Criação de tabela com sondagem linear

Essa estrutura prepara o dicionário para operar com sondagem linear: cada inserção buscará uma posição livre, e cada busca percorrerá posições sucessivas até encontrar a chave ou uma posição vazia.

## Função inserir

A função `inserir(d, k, v)` aplica a função de hash à chave `k` e, em caso de colisão, procura a próxima posição livre na tabela, avançando sequencialmente até encontrar uma posição disponível ou uma chave já existente (caso em que o valor é substituído).

```
1 void inserir(Dicionario* d, const char* k, int v) {  
2     unsigned int h = hash(k);  
3     for (int i = 0; i < TAM; i++) {  
4         int pos = (h + i) % TAM;  
5         Entrada* e = d->tabela[pos];  
6  
7         if (e == NULL) {  
8             // posição livre: inserir nova entrada  
9             e = malloc(sizeof(Entrada));
```

```
10         e->chave = strdup(k);
11         e->valor = v;
12         d->tabela[pos] = e;
13         return;
14     }
15
16     if (strcmp(e->chave, k) == 0) {
17         // chave já presente: substituir valor
18         e->valor = v;
19         return;
20     }
21 }
22
23 // tabela cheia (fator de carga >= 1)
24 printf("Erro: tabela cheia.\n");
25 }
```

Programa 4.9: Inserção com sondagem linear

Essa função:

- Calcula a posição inicial com a função de hash;
- Verifica sequencialmente as posições seguintes (com aritmética modular);
- Insere o par na primeira posição livre encontrada;
- Se a chave já existir, substitui o valor antigo;
- Se nenhuma posição estiver livre, exibe uma mensagem de erro.

## Função buscar

A função `buscar(d, k)` procura pela chave `k` na tabela usando sondagem linear. A partir da posição fornecida pela função de hash, percorre-se sequencialmente a tabela até encontrar a chave ou até chegar a uma posição vazia – o que indica que a chave não está presente.

```
1 int* buscar(Dicionario* d, const char* k) {
2     unsigned int h = hash(k);
3     for (int i = 0; i < TAM; i++) {
4         int pos = (h + i) % TAM;
5         Entrada* e = d->tabela[pos];
6     }
```

```
7         if (e == NULL)
8             return NULL; // posição nunca usada: chave não
                           // está na tabela
9
10        if (strcmp(e->chave, k) == 0)
11            return &e->valor; // chave encontrada
12    }
13
14    return NULL; // chave não encontrada após varrer toda
                  // a tabela
15 }
```

Programa 4.10: Busca com sondagem linear

Essa função:

- Calcula a posição inicial com a função de hash;
- Percorre posições consecutivas, segundo a regra da sondagem linear;
- Interrompe se encontrar a chave procurada ou uma posição nunca usada;
- Retorna um ponteiro para o valor correspondente, ou NULL se a chave não for encontrada.

A verificação de posição vazia é essencial para determinar que a chave não está na tabela. Isso é possível porque posições nunca utilizadas são inicializadas como NULL na criação do dicionário.

## Função remover

A operação de remoção em tabelas com sondagem linear exige cuidado: ao remover uma entrada, **não podemos simplesmente colocar** NULL na posição, pois isso interromperia buscas por chaves que foram inseridas após uma colisão e deslocadas para posições seguintes.

Para contornar esse problema, usamos um marcador especial para indicar que a posição foi ocupada no passado mas está **atualmente removida**. Um valor comum para isso é um ponteiro constante, que nunca será confundido com uma entrada válida nem com NULL:

```
1 #define REMOVIDO ((Entrada*) -1)
```

Programa 4.11: Marcador especial para posição removida

Com isso, a função de remoção pode ser implementada da seguinte forma:

```
1 void remover(Dicionario* d, const char* k) {
2     unsigned int h = hash(k);
3     for (int i = 0; i < TAM; i++) {
4         int pos = (h + i) % TAM;
5         Entrada* e = d->tabela[pos];
6
7         if (e == NULL)
8             return; // posição nunca usada: chave não está
9                     // na tabela
10
11         if (e != REMOVIDO && strcmp(e->chave, k) == 0) {
12             free(e->chave);
13             free(e);
14             d->tabela[pos] = REMOVIDO;
15             return;
16         }
17     }
```

Programa 4.12: Remoção com sondagem linear

Essa função:

- Aplica a função de hash à chave;
- Percorre a tabela segundo a sondagem linear;
- Se encontrar a chave, libera sua memória e marca a posição como REMOVIDO;
- Se encontrar uma posição NULL, termina a busca (a chave não está presente).

Ao marcar a posição como REMOVIDO, mantemos o funcionamento correto das buscas futuras, que devem continuar além dessa posição ao procurar por chaves deslocadas por colisão.

Na prática, também é possível reaproveitar posições marcadas como REMOVIDO durante inserções – o que melhora o uso do espaço –, mas essa otimização não está incluída aqui para manter o código simples.

## Outras formas de sondagem

A sondagem linear é simples e eficiente enquanto o fator de carga da tabela permanece baixo. No entanto, ela sofre de um problema conhecido como **clustering primário**. Esse fenômeno ocorre quando várias chaves colidem na mesma região da tabela e passam a ocupar posições consecutivas.

Como a sondagem linear sempre verifica posições adjacentes em caso de colisão, uma sequência de elementos tende a crescer como um bloco contínuo. Quando novas colisões ocorrem, é mais provável que elas aconteçam dentro desse bloco – o que aumenta o número médio de tentativas necessárias para inserção e busca. Esse acúmulo progressivo de elementos em regiões contíguas da tabela pode degradar o desempenho da estrutura significativamente, mesmo quando a tabela ainda não está cheia.

Para reduzir esse efeito, foram propostas estratégias de sondagem que espalham melhor as colisões pela tabela. As duas mais conhecidas são a **sondagem quadrática** e o **duplo hashing**.

Na **sondagem quadrática**, as posições alternativas são calculadas com base em deslocamentos quadráticos em relação à posição original. Ou seja, se a função de hash retorna a posição  $h$ , as próximas posições a serem testadas são:

$$h + 1^2, \quad h + 2^2, \quad h + 3^2, \quad \dots$$

Em termos práticos, a  $i$ -ésima tentativa verifica a posição  $(h + i^2) \bmod m$ , onde  $m$  é o tamanho da tabela. Essa estratégia evita a formação de *clusters* lineares como ocorre na sondagem linear, pois espaça mais as tentativas e distribui os elementos de maneira mais uniforme.

No entanto, a sondagem quadrática apresenta duas limitações importantes:

- Nem sempre garante que todas as posições da tabela serão visitadas, o que pode impedir a inserção de novos elementos mesmo antes de a tabela estar completamente cheia.
- Requer que o tamanho da tabela obedeça a certas propriedades (como ser um número primo ou uma potência de dois com ajustes) para garantir boa cobertura.

O **duplo hashing** utiliza uma segunda função de hash para definir o deslocamento entre uma tentativa e outra. A sequência de posições testadas é dada por:

$$h + i \cdot h_2(k) \bmod m$$



onde  $h$  é o valor da primeira função de hash,  $h_2(k)$  é a segunda função de hash aplicada à chave  $k$ , e  $i$  é o número da tentativa.

A principal vantagem do duplo hashing é a sua capacidade de distribuir as colisões de forma menos previsível e mais uniforme pela tabela, reduzindo significativamente o problema do *clustering*. Além disso, com uma boa escolha da segunda função de hash (por exemplo, garantindo que ela nunca retorne zero), o método pode percorrer toda a tabela antes de repetir posições.

A desvantagem é que o cálculo da segunda função de hash pode aumentar o custo computacional das operações, além de exigir maior cuidado no projeto das funções para evitar ciclos ou repetições.

Essas técnicas são especialmente úteis quando se deseja melhorar o desempenho de tabelas com fator de carga mais alto, desde que a tabela seja redimensionada adequadamente antes de atingir a saturação.

## Clustering

Para ilustrar o problema do *clustering* e comparar as estratégias de sondagem, realizamos um experimento empírico utilizando as palavras distintas extraídas do livro *O Arquipelago Gulag*, de Aleksandr Soljenítsin. O total de palavras distintas foi de 22.077, e elas foram inseridas em uma tabela de dispersão de tamanho  $m = 50.000$  utilizando três métodos distintos: sondagem linear, sondagem quadrática e duplo hashing.

Usamos a função de hash polinomial com base 31 para calcular a posição inicial de cada palavra. No caso do duplo hashing, uma segunda função de hash foi obtida aplicando novamente a função polinomial à chave original.

Após a inserção de todas as palavras, analisamos a distribuição das posições ocupadas na tabela. Em particular, medimos o número de blocos consecutivos de posições ocupadas com comprimento superior a certos limites (10, 20, 30, 40 e 50 posições). Os resultados obtidos estão resumidos na tabela a seguir:

Método	>10	>20	>30	>40	>50
Sondagem Linear	140	41	18	12	8
Sondagem Quadrática	138	27	7	6	4
Duplo Hashing	85	3	0	0	0

Os resultados demonstram de forma clara o impacto do *clustering primário* na sondagem linear. Mesmo com fator de carga abaixo de 50%, esse método produziu diversos blocos com mais de 50 posições consecutivas ocupadas, tornando a tabela densamente preenchida em certas regiões.

A sondagem quadrática melhora essa situação, reduzindo significativamente o número de blocos longos, embora ainda apresente alguma aglomeração local. Já o duplo hashing praticamente elimina o fenômeno: não se observa nenhum bloco com mais de 30 posições consecutivas ocupadas, indicando uma distribuição muito mais uniforme e eficiente.

A estratégia adotada para lidar com colisões varia entre linguagens de programação e suas bibliotecas padrão. No caso da linguagem **Java**, a classe `HashMap` utiliza por padrão a técnica de **encadeamento** (*chaining*), armazenando listas de pares chave-valor em cada posição da tabela. Desde o Java 8, quando uma lista encadeada cresce além de um certo limite (por padrão, 8 elementos), ela é automaticamente convertida em uma árvore balanceada (veremos isso nos capítulos adjacentes), melhorando o desempenho no pior caso<sup>1</sup>.

Em contraste, a linguagem **Python** implementa seus dicionários (`dict`) e conjuntos (`set`) com base em **endereçamento aberto** (*open addressing*), resolvendo colisões por meio de **sondagem linear modificada**. A partir da versão 3.6, os dicionários passaram a preservar a ordem de inserção dos pares chave-valor, sem alterar o mecanismo fundamental de resolução de colisões.

A implementação do `dict` em CPython utiliza deslocamentos calculados a partir do hash da chave, com ajustes dinâmicos e política de inserção que favorece a ocupação de posições mais próximas à posição ideal. Essa abordagem é inspirada em técnicas como o *robin hood hashing*, nas quais elementos com maior “idade de inserção” podem ser mantidos em posições melhores em detrimento de elementos mais recentes. Essa estratégia melhora a distribuição das colisões, reduz o *clustering* primário e favorece a localidade de memória, contribuindo para o desempenho eficiente mesmo sob fatores de carga elevados.

---

<sup>1</sup><https://www.javapedia.net/Map-and-its-implementations/2606>

## Capítulo 5

# Análise de Desempenho dos Métodos de Hash

Neste capítulo, analisaremos o desempenho das principais estratégias de implementação de tabelas de dispersão, com ênfase nas operações de inserção e busca. Consideraremos tanto o **pior caso** quanto o **caso médio**, comparando os métodos de encadeamento e de endereçamento aberto sob diferentes condições de uso.

A análise será feita utilizando a **notação assintótica**  $\Theta$ , que descreve a ordem de crescimento do tempo de execução das operações em função do número de elementos armazenados. Quando dizemos que uma operação tem custo  $\Theta(n)$ , queremos dizer que o tempo de execução cresce proporcionalmente a  $n$ , tanto como limite superior quanto inferior. De forma análoga,  $\Theta(1)$  indica que o tempo de execução permanece constante, independentemente do tamanho da entrada.

**Hipótese da função de hash uniforme:** Para todas as análises de caso médio apresentadas neste capítulo, assumiremos que a função de hash utilizada distribui as chaves de forma **uniforme** e **aleatória** entre as posições da tabela.

Seja  $n$  o número total de elementos armazenados na tabela e  $m$  o tamanho da tabela (isto é, o número de posições disponíveis). O **fator de carga** é definido por:

$$\alpha = \frac{n}{m}$$

Esse fator expressa a média de elementos por posição da tabela. No caso de encadeamento, representa o comprimento médio das listas associadas a cada posição. No caso de endereçamento aberto, indica a proporção da tabela que está ocupada.

## 5.1 Encadeamento

No encadeamento, cada posição da tabela aponta para uma lista encadeada contendo os pares chave–valor cujas chaves foram mapeadas para aquela posição pela função de hash. Essa abordagem é simples, flexível e lida bem com colisões, desde que o fator de carga seja mantido sob controle.

### Custo de busca

A seguir, analisamos o custo da operação de busca, tanto no caso médio quanto no pior caso. Para essa análise, usamos a notação  $\Theta$  para indicar a ordem exata de crescimento do tempo de execução em função do número de elementos armazenados.

Sob a hipótese de que a função de hash distribui as chaves uniformemente entre as  $m$  posições da tabela, temos:

- **Busca bem-sucedida:** a chave está presente e espera-se que esteja distribuída uniformemente. Nesse caso, o custo médio é

$$\Theta\left(1 + \frac{\alpha}{2}\right)$$

pois percorremos, em média, metade da lista associada à posição. Em particular, se garantimos que  $n = O(m)$ , ou seja, o número de elementos cresce no máximo linearmente com o tamanho da tabela, o custo médio torna-se

$$\Theta(1)$$

- **Busca mal-sucedida:** a chave não está presente e percorremos toda a lista daquela posição para verificar sua ausência. O custo médio é

$$\Theta(\alpha)$$

No pior caso, todas as  $n$  chaves colidem na mesma posição da tabela, formando uma única lista encadeada. A busca, nesse cenário, precisa percorrer a lista inteira:

$$\Theta(n)$$

### 5.1.1 Custo de inserção

A inserção em tabelas com encadeamento consiste em adicionar um novo par chave-valor na lista associada à posição calculada pela função de hash. Se a chave já estiver presente, o valor é atualizado; caso contrário, um novo nó é adicionado.

Assumindo novamente uma distribuição uniforme das chaves, espera-se que o comprimento médio de cada lista seja proporcional ao fator de carga  $\alpha$ . Como a inserção é realizada no início da lista (sem necessidade de percorrê-la), o custo da operação é constante:

$$\Theta(1)$$

No pior caso, todas as chaves colidem na mesma posição da tabela, formando uma única lista encadeada de comprimento  $n$ . Se for necessário verificar a existência prévia da chave antes de inserir (como em um dicionário), é preciso percorrer toda a lista. O custo, portanto, é:

$$\Theta(n)$$

## 5.2 Endereçamento Aberto

No endereçamento aberto, todos os elementos são armazenados diretamente na tabela. Quando ocorre uma colisão, a função de hash é ajustada de forma sistemática para sondar outras posições disponíveis. Neste modelo, não há listas auxiliares: todas as chaves ocupam posições dentro do vetor principal.

No *linear probing*, em caso de colisão, procuramos sequencialmente pela próxima posição livre na tabela.

### Caso médio

Assumindo que as chaves são distribuídas de forma uniforme e aleatória e que a tabela ainda não está muito cheia (isto é,  $\alpha < 1$ ), temos os seguintes custos médios para busca no *linear probing*, conforme a análise clássica de Knuth<sup>1</sup>:

- Busca mal-sucedida:

$$\Theta\left(\frac{1}{2}\left(1 + \frac{1}{(1 - \alpha)^2}\right)\right)$$

---

<sup>1</sup>Donald E. Knuth. *The Art of Computer Programming*, Volume 3: *Sorting and Searching*, 2nd ed., Addison-Wesley, 1998. Seção 6.4.

- **Busca bem-sucedida:**

$$\Theta\left(\frac{1}{2}\left(1 + \frac{1}{1-\alpha}\right)\right)$$

Não desenvolveremos aqui a demonstração dessas expressões, mas elas ilustram como o custo médio de busca cresce rapidamente à medida que o fator de carga  $\alpha$  se aproxima de 1. Em particular, o desempenho se mantém eficiente apenas enquanto  $\alpha$  for significativamente menor do que 1.

### 5.3 Comparação dos métodos

As Tabelas a seguir resumem os custos médios e de pior caso das operações de busca e inserção nas principais estruturas discutidas. A lista ligada é apresentada como referência: embora tenha inserção eficiente no início da lista, sua busca é linear no número de elementos. O encadeamento oferece inserção rápida e desempenho de busca que depende do fator de carga  $\alpha = n/m$ ; quando esse fator é mantido constante, tanto a busca quanto a inserção apresentam custo constante no caso médio. No endereçamento aberto com sondagem linear, o custo médio das operações cresce rapidamente à medida que  $\alpha$  se aproxima de 1, conforme indicado pelas expressões assintóticas. Em todos os métodos, o pior caso pode chegar a  $\Theta(n)$ , o que reforça a importância de uma boa função de hash e do controle rigoroso do fator de carga.

Tabela 5.1: Desempenho médio das operações

<b>Estrutura</b>	<b>Busca (média)</b>	<b>Inserção (média)</b>
Lista ligada	$\Theta(n)$	$\Theta(1)$
Encadeamento	$\Theta(1 + \alpha)$	$\Theta(1)$
Sondagem linear	$\Theta\left(\frac{1}{1-\alpha}\right)$	$\Theta\left(\frac{1}{1-\alpha}\right)$

Tabela 5.2: Desempenho no pior caso

<b>Estrutura</b>	<b>Busca (pior)</b>	<b>Inserção (pior)</b>
Lista ligada	$\Theta(n)$	$\Theta(1)$
Encadeamento	$\Theta(n)$	$\Theta(n)$
Sondagem linear	$\Theta(n)$	$\Theta(n)$

# Capítulo 6

## Exercícios

**Exercício 6.1.** *Considere uma tabela de dispersão com  $m = 13$  posições e  $n = 9$  elementos.*

1. *Calcule o fator de carga  $\alpha$ .*
2. *Supondo uso de encadeamento, qual é o comprimento médio das listas?*
3. *O que aconteceria com  $\alpha$  e com o desempenho das operações se inserirmos mais 10 elementos sem aumentar o tamanho da tabela?*

**Exercício 6.2.** *Explique o papel da função de hash no desempenho das tabelas de dispersão.*

1. *O que significa dizer que uma função de hash é “uniforme”?*
2. *Dê um exemplo simples de função de hash não uniforme e explique por que ela pode causar degradação de desempenho.*
3. *Qual a relação entre a qualidade da função de hash e o pior caso de busca?*

**Exercício 6.3.** *Compare as estratégias de resolução de colisão.*

1. *Descreva a diferença entre encadeamento e endereçamento aberto com sondagem linear.*
2. *Por que o encadeamento é considerado mais robusto em cenários de alto fator de carga?*
3. *O que é clustering primário e como ele afeta a sondagem linear?*

**Exercício 6.4.** *Considere um sistema com sondagem linear e fator de carga  $\alpha = 0,75$ .*

1. *Estime o custo médio de uma busca bem-sucedida e uma mal-sucedida com base nas fórmulas de Knuth (não é necessário justificar a fórmula).*
2. *E se  $\alpha = 0,95$ ?*
3. *Por que o controle de  $\alpha$  é mais crítico em sondagem linear do que em encadeamento?*

**Exercício 6.5.** *Analise os seguintes cenários de desempenho:*

1. *Qual é o custo médio da busca bem-sucedida em encadeamento com  $\alpha = 3$ ?*
2. *Qual é o pior caso para busca usando qualquer método de dispersão?*
3. *Explique como o uso de rehashing pode garantir que o custo médio de busca permaneça constante.*



# Parte II

## Árvores de Busca



## Capítulo 7

# Árvores Binárias de Busca

Uma **árvore binária** é uma estrutura de dados hierárquica em que cada elemento, chamado de *nó*, possui no máximo dois filhos: um à esquerda e outro à direita. Como nas tabelas de dispersão, cada nó pode conter uma chave (e eventualmente um valor associado), além de ponteiros para seus filhos esquerdo e direito. A estrutura é naturalmente recursiva: cada subárvore também é uma árvore binária.

As chaves em uma ABB devem ser **comparáveis** – ou seja, é necessário poder determinar se uma chave é menor, igual ou maior que outra. Essa exigência é fundamental porque a estrutura da ABB depende de comparações para decidir a posição de cada chave.

**Propriedade fundamental das ABBs:** Para cada nó com chave  $k$ , todas as chaves da *subárvore esquerda* devem ser *estritamente menores* que  $k$ , e todas as chaves da *subárvore direita* devem ser *estritamente maiores* que  $k$ .

Essa organização garante que um percurso em ordem (esquerda  $\rightarrow$  raiz  $\rightarrow$  direita) produza as chaves em ordem crescente, o que permite a implementação eficiente de operações como busca, inserção, remoção e iteração ordenada. O fato de que as chaves são comparáveis torna possível usar ABBs para implementar um dicionário ordenado, em que é possível não apenas recuperar valores associados a chaves específicas, mas também navegar pelas chaves em ordem, encontrar o menor ou maior elemento, ou consultar faixas de valores.

As ABBs são utilizadas em contextos onde a ordenação é importante ou onde há necessidade de navegação eficiente por faixas de valores. Exemplos comuns incluem:

- Implementação de **dicionários ordenados**

- Sistemas de **banco de dados** que requerem ordenação ou busca por intervalo
- **Sistemas de arquivos**, para indexação de nomes ou blocos
- Estruturas auxiliares em algoritmos de compressão, compiladores e engines de jogos

## 7.1 Estrutura

Uma árvore binária de busca é composta por nós que armazenam três informações principais:

- uma **chave**, usada para determinar a posição do nó na árvore com base em comparações;
- um **valor** associado à chave, como em um dicionário;
- dois ponteiros, para os **filhos esquerdo e direito**.

Em C, essa estrutura pode ser representada por um **struct** da seguinte forma:

```
1 typedef struct no {  
2     int chave;  
3     void* valor;  
4     struct no* esq;  
5     struct no* dir;  
6 } No;
```

Programa 7.1: Estrutura de um nó de ABB

O campo **chave** é usado para comparações, o campo **valor** pode apontar para qualquer tipo de dado associado, e os campos **esq** e **dir** representam, respectivamente, os filhos à esquerda e à direita do nó.

O ponteiro para a raiz da árvore representa a ABB como um todo. Todas as operações – como busca, inserção e remoção – são executadas a partir desse ponteiro, percorrendo a árvore com base na comparação das chaves.

Essa estrutura recursiva permite representar árvores de qualquer tamanho, e sua organização garante que operações fundamentais possam ser implementadas de forma eficiente.

## 7.2 Função buscar

Dada uma árvore binária de busca e uma chave, a operação de **buscar** percorre a árvore a partir da raiz comparando a chave desejada com a chave do nó atual:

- Se a chave for igual à do nó atual, o valor associado é retornado.
- Se for menor, a busca continua na subárvore esquerda.
- Se for maior, a busca continua na subárvore direita.

A seguir apresentamos a **versão recursiva** do algoritmo. Também é possível implementar a operação de forma iterativa, com uma estrutura de repetição.

```
1 void* buscar(No* raiz, int chave) {  
2     if (raiz == NULL)  
3         return NULL;  
4     if (chave == raiz->chave)  
5         return raiz->valor;  
6     if (chave < raiz->chave)  
7         return buscar(raiz->esq, chave);  
8     else  
9         return buscar(raiz->dir, chave);  
10 }
```

Programa 7.2: Busca recursiva em ABB

O tempo de execução da operação de busca em uma árvore binária de busca é proporcional à altura da árvore. Em outras palavras, a busca sempre toma tempo  $\Theta(h)$ , onde  $h$  representa a **altura da árvore**.

A altura de uma árvore é definida como o número de arestas no caminho mais longo entre a raiz e uma folha. Em uma árvore com apenas um único nó (a raiz), a altura é zero. Se a árvore tem dois níveis, com a raiz e dois filhos diretos, sua altura é 1. Intuitivamente, quanto mais “profunda” for a árvore, maior será a quantidade de comparações necessárias em uma busca.

No **pior caso**, a altura  $h$  pode ser igual a  $n - 1$ , quando a árvore está completamente desbalanceada – por exemplo, quando todas as chaves são inseridas em ordem crescente ou decrescente. Nessa situação, a árvore degenera em uma lista encadeada, e a busca tem complexidade  $\Theta(n)$ .

No **caso médio**, assumimos – para fins de análise teórica – que as chaves são inseridas em ordem aleatória e com distribuição aproximadamente

uniforme. Sob essa hipótese, a árvore resultante tende a ficar razoavelmente equilibrada.

Em uma árvore binária perfeitamente equilibrada, cada nível da árvore contém o dobro de nós do nível anterior:

- nível 0 (a raiz): 1 nó
- nível 1: até 2 nós
- nível 2: até 4 nós
- nível 3: até 8 nós
- ...
- nível  $h$ : até  $2^h$  nós

Se somarmos o número total de nós da árvore até o nível  $h$ , temos:

$$1 + 2 + 4 + \dots + 2^h = 2^{h+1} - 1$$

Isso significa que uma árvore com altura  $h$  pode conter até  $2^{h+1} - 1$  nós. Invertendo essa relação, o número de níveis necessário para acomodar  $n$  nós é aproximadamente  $\log_2 n$ . Assim, dizemos que uma árvore binária bem equilibrada tem altura  $h = \Theta(\lg n)$ .

Ou seja, se assumirmos que a ordem de inserção de chaves em um ABB foi feita de maneira aleatória – algo difícil de garantir na prática – sua altura é  $\Theta(\lg(n))$  e, conseqüentemente, a operação de busca é  $\Theta(\lg(n))$ .

Portanto, embora a análise do caso médio sob inserção aleatória nos leve a uma altura logarítmica, essa não é uma suposição realista para aplicações em que os dados têm estrutura ou ordenação previsível. Nessas situações, o desempenho pode se degradar para o pior caso, com altura  $\Theta(n)$ . Para garantir bom desempenho independentemente da ordem de inserção, é necessário usar árvores com balanceamento automático que veremos mais a frente na apostila.

### 7.3 Função inserir

A operação de inserção em uma árvore binária de busca segue a mesma lógica da busca: percorremos a árvore comparando a nova chave com as chaves já presentes, até encontrar uma posição vazia (isto é, um ponteiro nulo) onde o novo nó deve ser inserido.

Se a chave já existe na árvore, podemos optar por atualizar o valor associado. Caso contrário, criamos um novo nó com a chave e o valor fornecidos, e o inserimos como filho de um nó existente.

A seguir apresentamos a versão recursiva da inserção:

```
1 No* inserir(No* raiz, int chave, void* valor) {
2     if (raiz == NULL) {
3         No* novo = malloc(sizeof(No));
4         novo->chave = chave;
5         novo->valor = valor;
6         novo->esq = NULL;
7         novo->dir = NULL;
8         return novo;
9     }
10
11     if (chave == raiz->chave)
12         raiz->valor = valor; // atualiza
13     else if (chave < raiz->chave)
14         raiz->esq = inserir(raiz->esq, chave, valor);
15     else
16         raiz->dir = inserir(raiz->dir, chave, valor);
17
18     return raiz;
19 }
```

Programa 7.3: Inserção recursiva em ABB

Assim como na busca, a complexidade da inserção depende da altura da árvore. Em geral, a operação percorre o caminho da raiz até uma folha, realizando comparações até encontrar a posição correta.

## 7.4 Função remover

A operação de remoção em uma árvore binária de busca é mais complexa do que busca ou inserção, pois precisamos manter a propriedade de ordenação da árvore mesmo após retirar um nó.

Dado um nó a ser removido, três situações podem ocorrer:

1. O nó não tem filhos: basta removê-lo.
2. O nó tem apenas um filho: removemos o nó e conectamos seu filho diretamente ao pai.

3. O nó tem dois filhos: substituímos o conteúdo do nó pela menor chave da subárvore direita (ou, alternativamente, pela maior da subárvore esquerda), e então removemos essa chave auxiliar da subárvore correspondente.

A seguir mostramos uma implementação recursiva usando o menor elemento da subárvore direita como substituto:

```
1 No* remover(No* raiz, int chave) {
2     if (raiz == NULL)
3         return NULL;
4
5     if (chave < raiz->chave)
6         raiz->esq = remover(raiz->esq, chave);
7     else if (chave > raiz->chave)
8         raiz->dir = remover(raiz->dir, chave);
9     else {
10        // caso 1 e 2: zero ou um filho
11        if (raiz->esq == NULL) {
12            No* temp = raiz->dir;
13            free(raiz);
14            return temp;
15        }
16        if (raiz->dir == NULL) {
17            No* temp = raiz->esq;
18            free(raiz);
19            return temp;
20        }
21
22        // caso 3: dois filhos
23        No* sucessor = raiz->dir;
24        while (sucessor->esq != NULL)
25            sucessor = sucessor->esq;
26
27        raiz->chave = sucessor->chave;
28        raiz->valor = sucessor->valor;
29        raiz->dir = remover(raiz->dir, sucessor->chave);
30    }
31
32    return raiz;
33 }
```

Programa 7.4: Remoção recursiva em ABB



Vale destacar que, embora a remoção envolva lógica mais elaborada, seu custo assintótico é o mesmo das demais operações: ele depende unicamente da altura da árvore.

## 7.5 Menor e maior chave

Em um dicionário ordenado implementado com uma árvore binária de busca, é comum precisar encontrar a menor ou a maior chave presente na estrutura. Essas operações são diretas graças à propriedade fundamental da ABB.

**Menor chave:** a menor chave está no nó mais à esquerda da árvore. Basta seguir os ponteiros para o filho esquerdo até encontrar um nó que não tenha filho à esquerda.

**Maior chave:** a maior chave está no nó mais à direita da árvore. O procedimento é simétrico ao anterior: seguimos os ponteiros para o filho direito até encontrar um nó sem filho à direita.

```
1 No* minimo(No* raiz) {  
2     if (raiz == NULL)  
3         return NULL;  
4     while (raiz->esq != NULL)  
5         raiz = raiz->esq;  
6     return raiz;  
7 }
```

Programa 7.5: Busca da menor chave em ABB

```
1 No* maximo(No* raiz) {  
2     if (raiz == NULL)  
3         return NULL;  
4     while (raiz->dir != NULL)  
5         raiz = raiz->dir;  
6     return raiz;  
7 }
```

Programa 7.6: Busca da maior chave em ABB

Essas operações percorrem apenas um caminho da raiz até uma folha, o que leva tempo  $\Theta(h)$ , onde  $h$  é a altura da árvore.

## 7.6 Anterior e posterior

Em um dicionário ordenado, é útil localizar a chave imediatamente anterior ou posterior a uma dada chave. Essas operações são chamadas de **prede-**

**cessor** (anterior) e **sucessor** (posterior).

Dado um nó com chave  $k$ , temos duas situações para cada uma dessas operações:

**Anterior (predecessor):**

- Se o nó tem subárvore esquerda, o predecessor é o maior nó dessa subárvore (ou seja, o mais à direita da subárvore esquerda).
- Se o nó não tem subárvore esquerda, o predecessor está entre os ancestrais: é o último ancestral pelo qual passamos **descendo para a direita**.

**Posterior (sucessor):**

- Se o nó tem subárvore direita, o sucessor é o menor nó dessa subárvore (isto é, o mais à esquerda da subárvore direita).
- Se o nó não tem subárvore direita, o sucessor está entre os ancestrais: é o último ancestral pelo qual passamos **descendo para a esquerda**.

**Observação:** essas operações dependem do acesso direto ao nó cuja chave  $k$  queremos usar como referência. Se partimos apenas da raiz e conhecermos a chave  $k$ , precisamos primeiro localizar o nó correspondente com uma busca.

A seguir, apresentamos uma versão recursiva que, a partir da raiz da árvore e de uma chave  $k$ , encontra o sucessor (posterior):

```
1 No* sucessor(No* raiz, int chave) {  
2     No* atual = raiz;  
3     No* candidato = NULL;  
4  
5     while (atual != NULL) {  
6         if (chave < atual->chave) {  
7             candidato = atual;  
8             atual = atual->esq;  
9         } else {  
10            atual = atual->dir;  
11        }  
12    }  
13  
14    return candidato;  
15 }
```

Programa 7.7: Busca do sucessor em ABB

O algoritmo para o **predecessor** é análogo, trocando a lógica de comparação e os lados esquerdo/direito.

Como todas as operações anteriores, essas operações percorrem um único caminho da raiz até uma folha, tomando tempo  $\Theta(h)$ , onde  $h$  é a altura da árvore.

## 7.7 Visita em ordem

Uma das principais vantagens de usar uma árvore binária de busca é que ela permite percorrer todas as chaves em ordem crescente de maneira simples e eficiente.

O **percurso em ordem** (ou *in-order traversal*) segue o seguinte padrão recursivo:

1. Visita a subárvore esquerda;
2. Visita o nó atual;
3. Visita a subárvore direita.

Esse padrão garante que as chaves sejam visitadas em ordem crescente, respeitando a propriedade estrutural da árvore binária de busca.

A seguir, apresentamos uma função que percorre a árvore e aplica uma função passada como parâmetro a cada chave e valor:

```
1 void visitar_em_ordem(No* raiz, void (*visitar)(int, void  
2     *)) {  
3     if (raiz == NULL)  
4         return;  
5  
6     visitar_em_ordem(raiz->esq, visitar);  
7     visitar(raiz->chave, raiz->valor);  
8     visitar_em_ordem(raiz->dir, visitar);  
9 }
```

Programa 7.8: Percurso em ordem em ABB

Essa função é útil para exibir os elementos do dicionário ordenado, salvar os pares chave-valor em um vetor, ou realizar qualquer outra operação sequencial.

A visita percorre todos os nós da árvore exatamente uma vez. Assim, sua complexidade é sempre  $\Theta(n)$ , independentemente da forma da árvore.



## Capítulo 8

# Árvores AVL

Árvores binárias de busca (ABBs) são estruturas eficientes para armazenar dados ordenados, permitindo operações como busca, inserção e remoção em tempo proporcional à altura da árvore. Quando essa altura é pequena – idealmente  $\Theta(\lg(n))$  – essas operações são rápidas. No entanto, a eficiência das ABBs depende diretamente de sua forma estrutural.

Em muitas situações práticas, a árvore pode crescer de forma desbalanceada. Isso ocorre, por exemplo, quando os dados são inseridos em ordem crescente ou decrescente – casos extremos em que a ABB assume a forma de uma lista encadeada. Mas o problema não se limita a esses cenários: mesmo inserções em ordens menos regulares podem causar ramificações assimétricas, resultando em árvores com altura muito maior do que o necessário.

À medida que a altura cresce, o custo das operações também cresce. Uma ABB desbalanceada pode atingir altura linear no pior caso, tornando todas as operações proporcionalmente mais lentas – de tempo logarítmico para tempo linear.

Para evitar essa degradação, surgem as chamadas *árvores balanceadas*, que reorganizam sua estrutura a cada inserção ou remoção para manter a altura sob controle. O balanceamento visa preservar o desempenho logarítmico, limitando o crescimento desproporcional dos ramos. A árvore AVL, uma das primeiras estruturas desse tipo, impõe regras rígidas sobre o equilíbrio entre os ramos esquerdo e direito de cada nó, garantindo uma altura sempre próxima ao ideal.

Uma *árvore AVL* é uma árvore binária de busca que mantém uma propriedade de balanceamento estrito: para todo nó da árvore, a diferença entre as alturas das subárvores esquerda e direita deve ser, no máximo, 1. Essa diferença é chamada de **fator de balanceamento** do nó.

Formalmente, seja  $h_e$  a altura da subárvore esquerda de um nó e  $h_d$  a altura da subárvore direita. A árvore é dita balanceada nesse nó se:

$$|h_e - h_d| \leq 1$$

Se essa condição for violada após uma operação de inserção ou remoção, a árvore executa uma ou mais rotações locais para restaurar o equilíbrio.

Esse critério local garante que a altura total da árvore permaneça  $\Theta(\lg n)$ , o que assegura que as operações de busca, inserção e remoção mantenham complexidade eficiente, mesmo no pior caso.

A estrutura foi proposta em 1962 pelos matemáticos soviéticos **Georgy Adelson-Velsky** e **Evgenii Landis**, cujos sobrenomes deram origem à sigla **AVL**. Foi a primeira árvore binária de busca com balanceamento automático proposta na literatura, e estabeleceu as bases para várias outras estruturas balanceadas utilizadas em algoritmos e sistemas de dados.

O **fator de balanceamento** de um nó em uma árvore AVL é definido como a diferença entre as alturas das subárvores esquerda e direita. Seja  $h_e$  a altura da subárvore esquerda e  $h_d$  a altura da subárvore direita de um nó. O fator de balanceamento  $f$  é dado por:

$$f = h_e - h_d$$

Um nó está balanceado se  $|f| \leq 1$ . Se essa condição for violada após uma operação de inserção ou remoção — isto é, se  $f < -1$  ou  $f > 1$  — o nó está desbalanceado e a árvore precisa ser reestruturada.

O valor de  $f$  é utilizado para determinar qual tipo de rotação é necessária para restaurar o equilíbrio da árvore. Os casos mais comuns são:

- $f = 2$  e o fator do filho esquerdo  $> 0$ : rotação simples à direita.
- $f = 2$  e o fator do filho esquerdo  $< 0$ : rotação dupla esquerda-direita.
- $f = -2$  e o fator do filho direito  $< 0$ : rotação simples à esquerda.
- $f = -2$  e o fator do filho direito  $> 0$ : rotação dupla direita-esquerda.

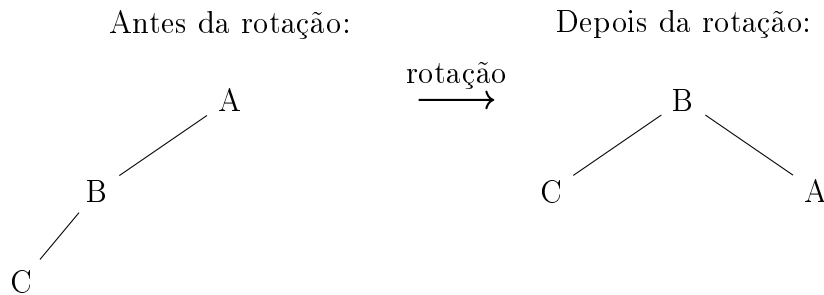
Essas rotações locais garantem que a altura da árvore permaneça próxima de  $\log n$ , mesmo após modificações que causariam desequilíbrio.

## 8.1 Rotações

Quando uma inserção ou remoção causa desequilíbrio em um nó — isto é, quando  $|h_e - h_d| > 1$  — a árvore AVL realiza rotações locais para restaurar o equilíbrio. As rotações ajustam a estrutura da árvore sem violar a propriedade de ordem da árvore binária de busca.

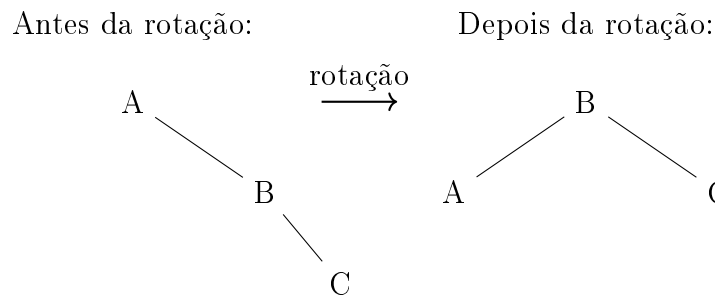
### Rotação simples à direita

Esse tipo de rotação é usado quando o desequilíbrio ocorre na subárvore esquerda de um nó, e essa subárvore também tem seu maior peso à esquerda. Isso ocorre, por exemplo, após a inserção em uma subárvore esquerda-esquerda.



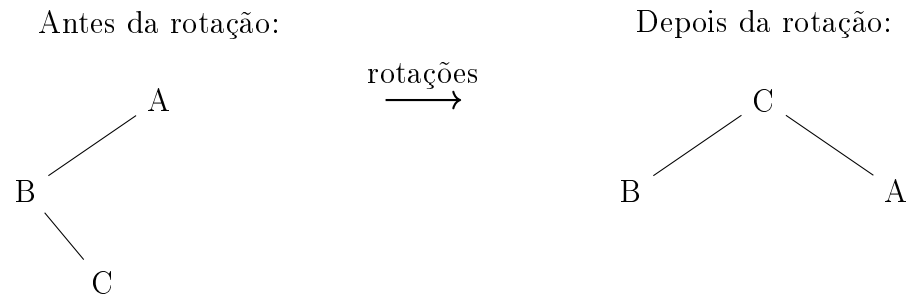
### Rotação simples à esquerda

A rotação simples à esquerda é simétrica à rotação simples à direita, e ocorre quando o desequilíbrio está à direita de um nó, com o ramo mais pesado também à direita (caso direita-direita).



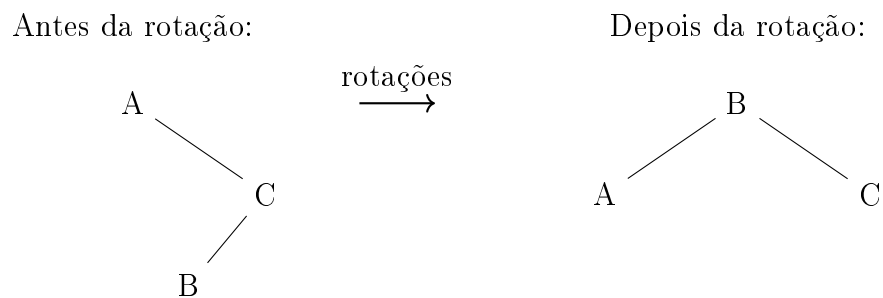
### Rotação dupla esquerda-direita

Esse tipo de rotação é necessário quando o desequilíbrio ocorre na subárvore esquerda de um nó, mas o maior peso está à direita dessa subárvore. É o caso típico após inserção em uma subárvore esquerda-direita. A correção envolve duas rotações: uma rotação simples à esquerda no filho esquerdo, seguida de uma rotação simples à direita no nó desbalanceado.



### Rotação dupla direita-esquerda

Esse tipo de rotação ocorre quando o desequilíbrio está na subárvore direita de um nó, mas o maior peso está à esquerda dessa subárvore. É o caso típico após inserção em uma subárvore direita-esquerda. A correção envolve duas rotações: uma rotação simples à direita no filho direito, seguida de uma rotação simples à esquerda no nó desbalanceado.



### Função inserir

Antes de apresentar a inserção em uma árvore AVL, definimos três funções auxiliares essenciais para manter a propriedade de balanceamento da estrutura.

A função `altura` retorna a altura de um nó, considerando que um nó nulo tem altura `-1`:

```

1 int altura(Node* n) {
2     if (n == NULL)
3         return -1;
4     return n->altura;
5 }
  
```

A função `fatorBalanceamento` calcula a diferença entre as alturas das subárvores esquerda e direita de um nó:



```
1 int fatorBalanceamento(Node* n) {
2     if (n == NULL)
3         return 0;
4     return altura(n->esq) - altura(n->dir);
5 }
```

A função `max` retorna o maior entre dois inteiros:

```
1 int max(int a, int b) {
2     return (a > b) ? a : b;
3 }
```

A função `atualizarAltura` deve ser chamada sempre que a estrutura da árvore for modificada. Ela atualiza a altura de um nó com base nas alturas de seus filhos:

```
1 void atualizarAltura(Node* n) {
2     n->altura = 1 + max(altura(n->esq), altura(n->dir));
3 }
```

As rotações são operações locais que reestruturam a árvore para restaurar o balanceamento, mantendo a propriedade de ordem da árvore binária de busca.

```
1 Node* rotacaoDireita(Node* y) {
2     Node* x = y->esq;
3     Node* T2 = x->dir;
4
5     // Rotação
6     x->dir = y;
7     y->esq = T2;
8
9     // Atualiza alturas
10    atualizarAltura(y);
11    atualizarAltura(x);
12
13    return x;
14 }
```

```
1 Node* rotacaoEsquerda(Node* x) {
2     Node* y = x->dir;
3     Node* T2 = y->esq;
4
5     // Rotação
6     y->esq = x;
```

```
7     x->dir = T2;
8
9     // Atualiza alturas
10    atualizarAltura(x);
11    atualizarAltura(y);
12
13    return y;
14 }
```

A operação de inserção em uma árvore AVL segue o mesmo princípio da inserção em uma árvore binária de busca, mas com um passo adicional: após a inserção, é necessário verificar se houve desequilíbrio e aplicar rotações se necessário. A função abaixo insere uma nova chave e reequilibra a árvore:

```
1 Node* inserir(Node* raiz, int chave) {
2     if (raiz == NULL)
3         return novoNo(chave);
4
5     if (chave < raiz->chave)
6         raiz->esq = inserir(raiz->esq, chave);
7     else if (chave > raiz->chave)
8         raiz->dir = inserir(raiz->dir, chave);
9     else
10        return raiz; // chaves duplicadas não são
11                       permitidas
12
13    atualizarAltura(raiz);
14
15    int fb = fatorBalanceamento(raiz);
16
17    // Caso esquerda-esquerda
18    if (fb > 1 && chave < raiz->esq->chave)
19        return rotacaoDireita(raiz);
20
21    // Caso direita-direita
22    if (fb < -1 && chave > raiz->dir->chave)
23        return rotacaoEsquerda(raiz);
24
25    // Caso esquerda-direita
26    if (fb > 1 && chave > raiz->esq->chave) {
27        raiz->esq = rotacaoEsquerda(raiz->esq);
28        return rotacaoDireita(raiz);
29    }
```

```
30 // Caso direita-esquerda
31 if (fb < -1 && chave < raiz->dir->chave) {
32     raiz->dir = rotacaoDireita(raiz->dir);
33     return rotacaoEsquerda(raiz);
34 }
35
36 return raiz;
37 }
```

## Função remover

A operação de remoção em uma árvore AVL começa como em uma árvore binária de busca: localiza-se o nó com a chave a ser removida, e aplica-se uma das três regras usuais:

- Se o nó é uma folha, ele é simplesmente removido.
- Se tem apenas um filho, substitui-se o nó pelo filho.
- Se tem dois filhos, substitui-se o valor pela menor chave da subárvore direita (ou maior da esquerda), e remove-se esse sucessor recursivamente.

Após a remoção, a árvore pode ficar desbalanceada em vários nós no caminho de volta da recursão. Para cada nó, atualizamos a altura e aplicamos rotações se necessário.

```
1 Node* remover(Node* raiz, int chave) {
2     if (raiz == NULL)
3         return NULL;
4
5     if (chave < raiz->chave)
6         raiz->esq = remover(raiz->esq, chave);
7     else if (chave > raiz->chave)
8         raiz->dir = remover(raiz->dir, chave);
9     else {
10        // Caso com 0 ou 1 filho
11        if (raiz->esq == NULL || raiz->dir == NULL) {
12            Node* temp = raiz->esq ? raiz->esq : raiz->
                dir;
13            free(raiz);
14            return temp;
15        }
```

```

15         }
16
17         // Caso com 2 filhos: substitui pelo menor da
           direita
18         Node* temp = minimo(raiz->dir);
19         raiz->chave = temp->chave;
20         raiz->dir = remover(raiz->dir, temp->chave);
21     }
22
23     atualizarAltura(raiz);
24     int fb = fatorBalanceamento(raiz);
25
26     // Rebalanceamento
27
28     // Caso esquerda-esquerda
29     if (fb > 1 && fatorBalanceamento(raiz->esq) >= 0)
30         return rotacaoDireita(raiz);
31
32     // Caso esquerda-direita
33     if (fb > 1 && fatorBalanceamento(raiz->esq) < 0) {
34         raiz->esq = rotacaoEsquerda(raiz->esq);
35         return rotacaoDireita(raiz);
36     }
37
38     // Caso direita-direita
39     if (fb < -1 && fatorBalanceamento(raiz->dir) <= 0)
40         return rotacaoEsquerda(raiz);
41
42     // Caso direita-esquerda
43     if (fb < -1 && fatorBalanceamento(raiz->dir) > 0) {
44         raiz->dir = rotacaoDireita(raiz->dir);
45         return rotacaoEsquerda(raiz);
46     }
47
48     return raiz;
49 }

```

A função `minimo` retorna o ponteiro para o nó com a menor chave em uma árvore, ou seja, o mais à esquerda.

```

1 Node* minimo(Node* n) {
2     while (n->esq != NULL)
3         n = n->esq;
4     return n;

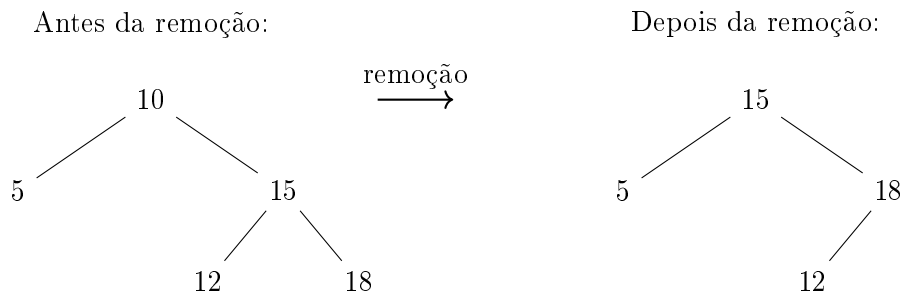
```

5 }

---

Mesmo com o custo adicional de rotações, a remoção em uma árvore AVL continua com complexidade  $O(\log n)$  no pior caso.

Como exemplo ilustrativo, considere a remoção do valor 10 em uma árvore AVL. O nó a ser removido possui dois filhos, o que exige que seja substituído por seu sucessor – isto é, o menor elemento da subárvore direita, neste caso o nó 15. Após a substituição, o nó 15 original é removido, e a árvore pode ficar desbalanceada, exigindo atualizações de altura e, se necessário, rotações. O diagrama a seguir mostra a árvore antes e depois da operação de remoção:



## 8.2 Análise de Complexidade

As árvores AVL mantêm a altura controlada por meio de um critério estrito de balanceamento, garantindo complexidade eficiente para todas as operações fundamentais.

Uma árvore AVL com  $n$  nós tem altura  $\Theta(\log n)$ . Isso se deve ao fato de que, a cada nó, a diferença de altura entre as subárvores esquerda e direita é no máximo 1. Pode-se demonstrar, por indução, que a altura  $h(n)$  de uma árvore AVL com  $n$  nós satisfaz a desigualdade:

$$h(n) \leq c \cdot \log_2(n + 1)$$

para alguma constante  $c$ . Assim, as operações de busca, inserção e remoção têm complexidade assintótica proporcional à altura da árvore, isto é,  $O(\log n)$ .

As rotações são operações locais, que envolvem um número constante de atualizações de ponteiros e alturas. Cada rotação simples (à esquerda ou à direita) custa  $O(1)$ , e o mesmo vale para rotações duplas (compostas por duas rotações simples consecutivas). Assim, mesmo quando ocorrem, as rotações não aumentam a complexidade assintótica das operações principais.

A operação de inserção em uma árvore AVL realiza, no pior caso, um número proporcional a  $\log n$  de chamadas recursivas, correspondente à altura da árvore. No entanto, o rebalanceamento necessário após a inserção afeta apenas o primeiro nó do caminho de volta cuja propriedade de balanceamento foi violada. Após aplicar a rotação apropriada nesse ponto – seja simples ou dupla – o equilíbrio é restaurado localmente, e os demais nós ancestrais não precisam de novas rotações, apenas de atualizações de altura.

Essa característica é uma consequência direta da estrutura da árvore AVL: como a inserção só aumenta a altura de uma subárvore em no máximo 1, e a rotação corrige esse crescimento excessivo, não é necessário propagar rotações por todo o caminho até a raiz. Portanto, embora o caminho de subida possa envolver até  $O(\log n)$  atualizações de altura, apenas uma rotação (ou, no máximo, uma reestruturação composta por duas rotações simples) é realizada.

Assim, o custo total da inserção permanece  $O(\log n)$  no pior caso, e o custo amortizado das rotações é constante.

A operação de remoção, no entanto, pode provocar desequilíbrios em múltiplos nós até a raiz. Ainda assim, o número total de rotações é limitado por  $O(\log n)$ , o que mantém o custo amortizado da remoção dentro da mesma ordem de complexidade.

# Capítulo 9

## Árvores B

Árvores B são estruturas de dados projetadas especificamente para contextos em que o custo do acesso à **memória externa** – como discos rígidos ou SSDs – é o principal gargalo de desempenho. Isso ocorre, por exemplo, em sistemas de arquivos, bancos de dados e outras aplicações que manipulam grandes volumes de dados que não cabem inteiramente na memória principal. Nesses casos, é essencial reduzir ao máximo a quantidade de acessos a disco, que são várias ordens de magnitude mais lentos do que os acessos à RAM.

Estruturas tradicionais como árvores binárias de busca balanceadas oferecem bom desempenho em memória, com altura proporcional a  $\log n$ , mas ainda exigem múltiplos acessos a diferentes blocos de disco: um para cada nível da árvore. Árvores B foram concebidas para esse cenário. Ao permitir que cada nó armazene várias chaves e tenha muitos filhos, elas reduzem a altura da árvore de  $\log_2 n$  para  $\log_t n$ , com  $t \gg 2$ , o que diminui drasticamente o número de acessos à memória secundária necessários para localizar uma chave.

As **árvores B** são estruturas balanceadas que mantêm os dados ordenados e permitem operações eficientes de busca, inserção e remoção, mesmo em situações em que os dados estão distribuídos por centenas ou milhares de blocos de disco. Uma das características mais importantes dessas árvores é que cada nó pode conter várias chaves e ter múltiplos filhos, o que permite manter a altura da árvore pequena mesmo com um número muito grande de elementos.

Enquanto uma árvore binária de busca (ABB) tem no máximo dois filhos por nó e mantém uma única chave em cada nó, uma árvore B pode ter dezenas ou centenas de filhos por nó e armazenar múltiplas chaves. Isso permite que:

- A altura da árvore seja muito menor
- A quantidade de acessos à memória externa seja reduzida

- A inserção e remoção sejam feitas de forma eficiente mesmo em grandes volumes de dados

Além disso, ao contrário de árvores como as AVL, que focam em manter o tempo de operação em  $O(\log n)$  com reestruturações locais, as árvores B são projetadas para alinhar sua estrutura à lógica de acesso por blocos, típica de discos e SSDs.

A definição de uma árvore B depende de um parâmetro chamado *grau mínimo*, denotado por  $t$ , com  $t \geq 2$ . Esse parâmetro determina os limites inferior e superior para o número de chaves que um nó pode armazenar. Cada nó da árvore (exceto a raiz) deve conter no mínimo  $t - 1$  e no máximo  $2t - 1$  chaves. Consequentemente, o número de filhos de um nó com  $k$  chaves é  $k + 1$ , o que significa que cada nó interno pode ter entre  $t$  e  $2t$  filhos. A raiz é uma exceção: ela pode ter menos de  $t - 1$  chaves (inclusive zero, no caso de uma árvore vazia).

As chaves em cada nó estão armazenadas em ordem crescente. Cada filho intercalado entre as chaves define um intervalo: o primeiro filho contém apenas chaves menores que a primeira chave do nó, o segundo filho contém chaves entre a primeira e a segunda chave, e assim por diante, até o último filho, que contém apenas chaves maiores que a última chave do nó.

Há dois tipos de nós em uma árvore B: os nós internos e as folhas. Os *nós internos* possuem filhos e organizam a estrutura da árvore; *as folhas*, por sua vez, não possuem filhos e armazenam apenas as chaves. Uma propriedade essencial das árvores B é que todas as folhas estão no mesmo nível, o que garante que a árvore seja perfeitamente balanceada – todos os caminhos da raiz até as folhas têm o mesmo comprimento.

Essas regras garantem que a altura da árvore B cresça de forma lenta mesmo com um número muito grande de elementos. Como consequência, operações de busca, inserção e remoção mantêm complexidade logarítmica, mas com uma base maior no logaritmo, o que resulta em menos acessos a disco e melhor desempenho em sistemas com memória externa.

## 9.1 Estrutura

Cada nó em uma árvore B armazena um conjunto de chaves ordenadas e ponteiros para seus filhos. A estrutura de um nó com  $k$  chaves é composta por:

- Um vetor de chaves ordenadas:  $k_1 < k_2 < \dots < k_k$
- Um vetor de ponteiros para filhos:  $c_0, c_1, \dots, c_k$



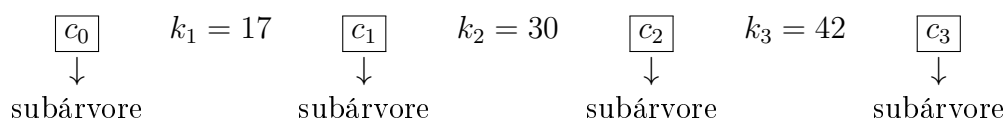
Cada ponteiro  $c_i$  aponta para uma subárvore que contém apenas chaves dentro de um intervalo bem definido:

Todas as chaves em  $c_0 < k_1$ ,    todas as chaves em  $c_1 \in (k_1, k_2)$ ,    ...,    todas em  $c_k > k_k$

O número de filhos de um nó é sempre uma unidade a mais do que o número de chaves. Assim, um nó pode ter entre  $t - 1$  e  $2t - 1$  chaves e entre  $t$  e  $2t$  filhos (exceto a raiz).

**Exemplo com  $t = 3$ :**

Neste caso, cada nó pode ter entre 2 e 5 chaves e entre 3 e 6 filhos. Abaixo está uma representação textual e visual de um nó que contém 3 chaves e, portanto, 4 filhos: Visualmente, esse nó pode ser representado assim:



Nesse exemplo, o nó possui três chaves ordenadas  $k_1 = 17$ ,  $k_2 = 30$ ,  $k_3 = 42$ , e quatro ponteiros  $c_0, c_1, c_2, c_3, c_4$ , intercalados entre as chaves. Cada ponteiro aponta para uma subárvore que cobre o intervalo correspondente:

- $c_0$ : chaves menores que 17
- $c_1$ : chaves entre 17 e 30
- $c_2$ : chaves entre 30 e 42
- $c_3$ : chaves maiores que 42

Essa estrutura é especialmente eficiente para leitura em disco: o nó inteiro pode ser armazenado em um único bloco, e ao acessá-lo, o sistema já carrega diversas chaves e todos os ponteiros relevantes para decidir o próximo passo da busca, da inserção ou da remoção.

A seguir está o código em C que define a estrutura de uma árvore B com grau mínimo genérico  $t$ , representado simbolicamente pela constante T. Cada nó pode armazenar até  $2t - 1$  chaves e até  $2t$  ponteiros para filhos. No trecho abaixo, o valor de T está fixado em 3, mas ele pode ser ajustado conforme a aplicação.

```
1 // Grau mínimo da árvore B
2 #define T 3
3
```

```

4 // Número máximo de chaves e filhos por nó
5 #define MAX_KEYS (2 * T - 1)
6 #define MAX_CHILDREN (2 * T)
7
8 // Estrutura de um nó da árvore B
9 typedef struct BTreeNode {
10     int n; // Número de chaves
11             atualmente no nó
12     int is_leaf; // 1 se for folha, 0
13                 caso contrário
14     int keys[MAX_KEYS]; // Vetor de chaves
15                         ordenadas
16     struct BTreeNode* children[MAX_CHILDREN]; //
17         Ponteiros para os filhos
18 } BTreeNode;
19
20 // Estrutura da árvore B (mantém referência à raiz)
21 typedef struct BTree {
22     BTreeNode* root;
23 } BTree;

```

19 }

---

## 9.2 Função buscar

A operação de busca em uma árvore B segue o mesmo princípio das árvores de busca binária, porém adaptada para nós que contêm múltiplas chaves. A cada nível da árvore, a busca ocorre em dois passos:

1. Percorremos sequencialmente o vetor de chaves do nó atual até encontrar a chave desejada ou uma chave maior.
2. Se encontrarmos a chave, a busca termina com sucesso. Caso contrário, seguimos para o filho correspondente, cujo intervalo contém a chave procurada.

Como cada nó possui múltiplas chaves, conseguimos descartar grandes intervalos do espaço de busca em cada passo, mantendo a profundidade da árvore pequena (proporcional a  $\log_t n$ ). Isso torna a busca eficiente, com poucos acessos a disco em aplicações de memória externa.

A busca é naturalmente recursiva, mas pode ser implementada iterativamente.

```
1 // Busca uma chave em um nó da árvore B (recursivamente)
2 BTreeNode* btree_search_node(BTreeNode* node, int key,
3   int* index_out) {
4     int i = 0;
5     while (i < node->n && key > node->keys[i]) {
6         i++;
7     }
8     if (i < node->n && key == node->keys[i]) {
9         if (index_out) *index_out = i;
10        return node;
11    }
12
13    if (node->is_leaf) return NULL;
14
15    return btree_search_node(node->children[i], key,
16        index_out);
17 }
18 // Busca uma chave na árvore B
```

```

19 BTreeNode* btree_search(BTree* tree, int key, int*
    index_out) {
20     if (!tree || !tree->root) return NULL;
21     return btree_search_node(tree->root, key, index_out);
22 }

```

A complexidade é  $O(\log n)$  no pior caso, tanto em número de comparações quanto em profundidade da árvore.

### 9.3 Função inserir

O processo de inserção em árvores B mantém a árvore balanceada e todas as suas propriedades. O objetivo é inserir uma nova chave mantendo as chaves em ordem e garantindo que nenhum nó ultrapasse o número máximo de  $2t - 1$  chaves.

A inserção pode ocorrer em duas situações:

- **Inserção em uma folha que ainda possui espaço:** a chave é inserida diretamente no vetor de chaves do nó, mantendo a ordenação.
- **Inserção em uma folha cheia:** o nó precisa ser dividido. A chave mediana sobe para o pai, e o nó é dividido em dois nós com  $t - 1$  chaves cada.

Considere a inserção da chave 35 em um nó que já contém as chaves 17, 24, 30, 42 e 50. Com  $t = 3$ , o nó já está com o número máximo de chaves ( $2t - 1 = 5$ ) e precisa ser dividido.

O processo é o seguinte:

1. As chaves do nó são reorganizadas com a nova chave: 17, 24, 30, **35**, 42, 50.
2. A chave mediana (35) é promovida ao nó pai.
3. As chaves menores que 35 permanecem no nó original.
4. As chaves maiores que 35 vão para um novo nó à direita.

O diagrama abaixo mostra a estrutura antes e depois da divisão:

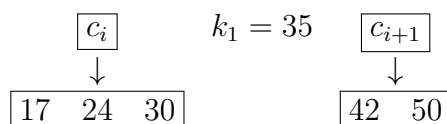
**Antes da inserção:**

17	24	30	42	50
----	----	----	----	----

Após tentativa de inserir 35 (antes da divisão):

17	24	30	<b>35</b>	42	50
----	----	----	-----------	----	----

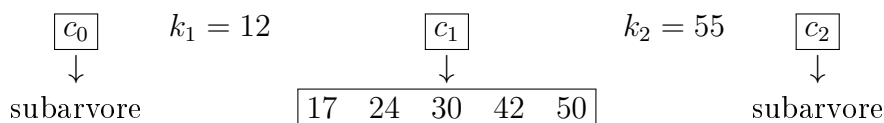
Após a divisão:



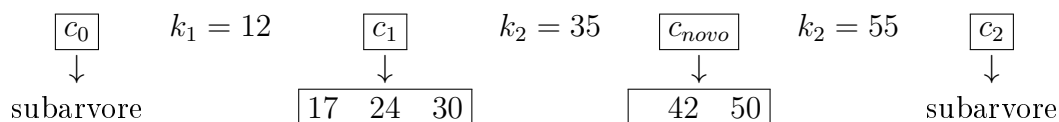
Se o nó pai também estiver cheio, o processo se repete recursivamente até (se necessário) a raiz ser dividida e a altura da árvore aumentar em 1.

Quando um nó folha está cheio e uma nova chave é inserida, ele é dividido e a chave mediana é promovida ao nó pai. Essa chave deve ser inserida em ordem no vetor de chaves do pai, e o novo ponteiro (referente ao nó criado à direita da divisão) deve ser inserido imediatamente à direita da nova chave.

Por exemplo, suponha que o nó pai inicialmente contenha:



Após a promoção da chave 35, ela deve ser inserida entre 12 e 55, e um novo ponteiro  $c_{\text{novo}}$  deve ser inserido à sua direita. O resultado será:



A estrutura do nó pai continua com chaves ordenadas e ponteiros intercalados, mantendo as propriedades da árvore B.

A inserção em uma árvore B é feita de forma recursiva, sempre garantindo que a chave seja inserida em um nó que ainda não está cheio. Quando um nó está cheio, ele é dividido antes da inserção. A seguir, explicamos as principais funções envolvidas no processo.

Essa é a função principal de inserção. Ela verifica se a raiz da árvore está cheia. Se estiver, cria uma nova raiz, divide a antiga e então chama a função auxiliar `btree_insert_nonfull`.

```

1 void btree_insert(BTree* tree, int key) {
2     BTreeNode* root = tree->root;
3

```

```

4     if (root->n == MAX_KEYS) {
5         BTreeNode* new_root = create_node(0);
6         new_root->children[0] = root;
7         btree_split_child(new_root, 0);
8         tree->root = new_root;
9         btree_insert_nonfull(new_root, key);
10    } else {
11        btree_insert_nonfull(root, key);
12    }
13 }

```

Vamos primeiro considerar o caso em que o nó que *não está cheio*. Se o nó for uma folha, a chave é inserida diretamente no vetor de chaves. Se o nó for interno, a função localiza o filho adequado e, caso ele esteja cheio, o divide antes de continuar.

```

1 void btree_insert_nonfull(BTreeNode* node, int key) {
2     int i = node->n - 1;
3
4     if (node->is_leaf) {
5         while (i >= 0 && key < node->keys[i]) {
6             node->keys[i + 1] = node->keys[i];
7             i--;
8         }
9         node->keys[i + 1] = key;
10        node->n++;
11    } else {
12        while (i >= 0 && key < node->keys[i]) {
13            i--;
14        }
15        i++;
16        if (node->children[i]->n == MAX_KEYS) {
17            btree_split_child(node, i);
18            if (key > node->keys[i]) {
19                i++;
20            }
21        }
22        btree_insert_nonfull(node->children[i], key);
23    }
24 }

```

Caso o nó esteja cheio essa função divide o filho `children[i]`. A chave mediana é promovida para `node`, e um novo nó é criado com as chaves maiores. As subárvores também são realocadas, se necessário.

```

1 void btree_split_child(BTreeNode* node, int i) {
2     BTreeNode* y = node->children[i];
3     BTreeNode* z = create_node(y->is_leaf);
4     z->n = T - 1;
5
6     for (int j = 0; j < T - 1; j++) {
7         z->keys[j] = y->keys[j + T];
8     }
9
10    if (!y->is_leaf) {
11        for (int j = 0; j < T; j++) {
12            z->children[j] = y->children[j + T];
13        }
14    }
15
16    y->n = T - 1;
17
18    for (int j = node->n; j >= i + 1; j--) {
19        node->children[j + 1] = node->children[j];
20    }
21    node->children[i + 1] = z;
22
23    for (int j = node->n - 1; j >= i; j--) {
24        node->keys[j + 1] = node->keys[j];
25    }
26    node->keys[i] = y->keys[T - 1];
27    node->n++;
28 }

```

## 9.4 Função remover

A operação de remoção em árvores B é mais complexa do que a inserção, pois deve garantir que todos os nós (exceto a raiz) mantenham pelo menos  $t - 1$  chaves após a remoção. Isso exige, em alguns casos, realizar fusões de nós ou redistribuições de chaves entre irmãos.

O processo de remoção envolve múltiplos casos, dependendo de onde está a chave a ser removida e das condições dos nós envolvidos. A seguir, apresentamos os casos possíveis:

### Caso 1: a chave está em um nó folha

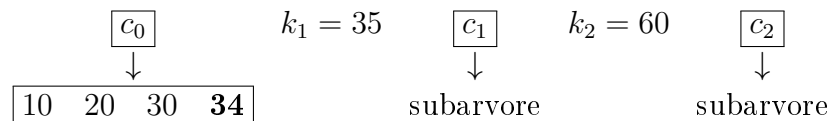
Este é o caso mais simples. Basta remover a chave diretamente do vetor de chaves do nó.

### Caso 2: a chave está em um nó interno

Nesse caso, temos três subcasos possíveis:

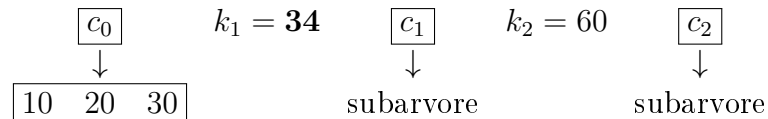
- **2a. O filho anterior ( $c_i$ ) tem pelo menos  $t$  chaves:** substituímos a chave a ser removida pela maior chave da subárvore esquerda e removemos recursivamente essa chave.

Considere o seguinte nó:



Desejamos remover a chave 35, que está no nó interno. O filho à esquerda,  $c_0$ , contém pelo menos  $t = 3$  chaves, então aplicamos a substituição pelo **predecessor** da chave – neste caso, a maior chave em  $c_0$ , que é **34**.

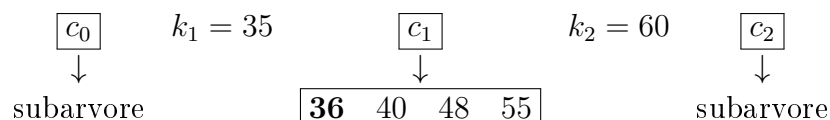
A nova configuração do nó será:



Agora, a chave 35 foi substituída por 34, e a chave 34 será removida recursivamente do nó  $c_0$ .

- **2b. O filho seguinte ( $c_{i+1}$ ) tem pelo menos  $t$  chaves:** substituímos a chave pela menor chave da subárvore direita e removemos recursivamente essa chave.

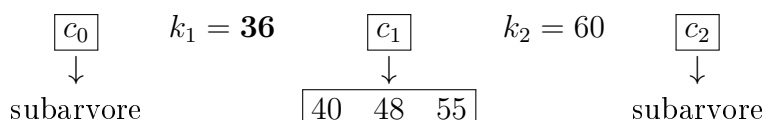
Considere o seguinte nó:





Desejamos remover a chave 35, que está no nó interno. O filho à direita,  $c_1$ , contém pelo menos  $t = 3$  chaves. Nesse caso, substituímos a chave 35 por seu **sucessor**, a menor chave da subárvore direita — neste exemplo, **36**.

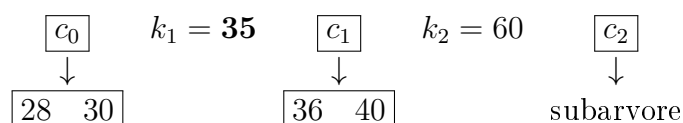
A nova configuração do nó será:



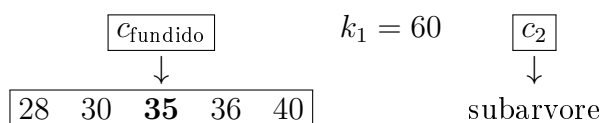
Agora, a chave 35 foi substituída por 36, e a chave 36 será removida recursivamente do nó  $c_1$ .

- **2c. Ambos os filhos têm exatamente  $t-1$  chaves:** unimos os dois filhos e a chave entre eles em um único nó e continuamos a remoção recursivamente.

Considere o seguinte nó:



Queremos remover a chave 35, que está no nó interno. Ambos os filhos adjacentes,  $c_0$  e  $c_1$ , têm exatamente  $t - 1 = 2$  chaves (assumindo  $t = 3$ ). Nesse caso, fundimos os dois filhos e a chave 35 em um único nó com 5 chaves:



Agora o nó pai tem uma chave a menos, e a árvore continua válida. A remoção da chave 35 continua recursivamente no novo nó fundido.

Caso 3: a chave não está no nó e a descida ocorre para um filho com  $t - 1$  chaves

Se ao descer a árvore encontramos um filho com o número mínimo de chaves, precisamos garantir que ele tenha pelo menos  $t$  chaves antes de prosseguir. Isso pode ser feito de duas formas:





A função `btree_delete` é o ponto de entrada para a remoção de uma chave na árvore B. Ela realiza as seguintes etapas:

- Verifica se a raiz da árvore está vazia. Caso esteja, não há o que remover.
- Chama a função auxiliar `delete_from_node`, que implementa a lógica recursiva da remoção.
- Após a remoção, verifica se a raiz ficou sem nenhuma chave. Se isso acontecer:
  - Se a raiz for uma folha, a árvore se torna vazia.
  - Se a raiz não for uma folha (ou seja, tinha filhos), a altura da árvore diminui: o primeiro filho da raiz se torna a nova raiz.

Esse procedimento é necessário porque, em árvores B, a raiz é o único nó autorizado a ter menos de  $t-1$  chaves. Quando ela se esvazia completamente e ainda possui filhos, isso indica que o conteúdo real da árvore está em um nível inferior e a estrutura pode ser simplificada.

A remoção nunca quebra as propriedades da árvore B: após essa verificação e ajuste, a árvore continua válida, balanceada e com todas as restrições de número de chaves por nó satisfeitas.

```
1 // Função principal: remove uma chave da árvore B
2 void btree_delete(BTree* tree, int key) {
3     if (!tree->root) return;
4
5     delete_from_node(tree->root, key);
6
7     // Se a raiz ficou sem chaves e tem filhos, diminui a
8     // altura
9     if (tree->root->n == 0) {
10         BTreeNode* old_root = tree->root;
11         if (old_root->is_leaf) {
12             // árvore vazia
13             free(old_root);
14             tree->root = NULL;
15         } else {
16             tree->root = old_root->children[0];
17             free(old_root);
18         }
19     }
```

A função `delete_from_node` remove uma chave de um nó da árvore B, tratando todos os casos previstos:

- Se a chave está no nó e ele é uma folha, a chave é simplesmente removida.
- Se a chave está no nó e ele é interno:
  - Se o filho anterior tem pelo menos  $t$  chaves, a chave é substituída pelo seu predecessor.
  - Caso contrário, se o filho seguinte tem pelo menos  $t$  chaves, a chave é substituída pelo sucessor.
  - Se ambos os filhos têm  $t - 1$  chaves, realiza-se uma fusão e a remoção continua no nó resultante.
- Se a chave não está no nó, é necessário descer para o filho apropriado. Antes disso, se esse filho tiver apenas  $t - 1$  chaves, é preciso garantir que ele tenha pelo menos  $t$  – usando rotação (caso 3a) ou fusão (caso 3b).

```

1  // Remove uma chave de um nó da árvore B
2  void delete_from_node(BTreeNode* node, int key) {
3      int idx = 0;
4      while (idx < node->n && key > node->keys[idx]) {
5          idx++;
6      }
7
8      // Caso 1 e 2: chave encontrada no nó
9      if (idx < node->n && node->keys[idx] == key) {
10         if (node->is_leaf) {
11             // Caso 1: nó folha
12             for (int i = idx + 1; i < node->n; i++) {
13                 node->keys[i - 1] = node->keys[i];
14             }
15             node->n--;
16         } else {
17             // Caso 2: nó interno
18             BTreeNode* left = node->children[idx];
19             BTreeNode* right = node->children[idx + 1];
20
21             if (left->n >= T) {
22                 int pred = get_predecessor(left);

```

```

23         node->keys[idx] = pred;
24         delete_from_node(left, pred);
25     } else if (right->n >= T) {
26         int succ = get_successor(right);
27         node->keys[idx] = succ;
28         delete_from_node(right, succ);
29     } else {
30         merge_children(node, idx);
31         delete_from_node(left, key); // após fusã
           o, left contém tudo
32     }
33 }
34 } else {
35     // Caso 3: chave não está no nó
36     if (node->is_leaf) return; // chave não
           encontrada
37
38     BTreeNode* child = node->children[idx];
39
40     // Se o filho tem apenas t-1 chaves, prepare-o
41     if (child->n == T - 1) {
42         fill(node, idx);
43     }
44
45     // Após ajuste, reobter o filho (pode ter sido
           fundido)
46     if (idx > node->n) {
47         delete_from_node(node->children[idx - 1], key
           );
48     } else {
49         delete_from_node(node->children[idx], key);
50     }
51 }
52 }

```

A seguinte função percorre o filho mais à direita recursivamente até encontrar uma folha e retorna sua última chave.

```

1 // Retorna a maior chave da subárvore esquerda
2 int get_predecessor(BTreeNode* node) {
3     while (!node->is_leaf) {
4         node = node->children[node->n];
5     }
6     return node->keys[node->n - 1];

```

```
7 }
```

Simétrica à anterior, a função a seguir percorre o filho mais à esquerda até uma folha e retorna sua primeira chave.

```
1 // Retorna a menor chave da subárvore direita
2 int get_successor(BTreeNode* node) {
3     while (!node->is_leaf) {
4         node = node->children[0];
5     }
6     return node->keys[0];
7 }
```

A próxima função funde dois filhos e a chave que os separa, reduzindo o número de filhos e reorganizando o nó pai.

```
1 // Funde os filhos children[idx] e children[idx+1] com a
   // chave entre eles
2 void merge_children(BTreeNode* node, int idx) {
3     BTreeNode* left = node->children[idx];
4     BTreeNode* right = node->children[idx + 1];
5
6     // Move a chave do pai para o meio de left
7     left->keys[T - 1] = node->keys[idx];
8
9     // Copia chaves de right para left
10    for (int i = 0; i < right->n; i++) {
11        left->keys[i + T] = right->keys[i];
12    }
13
14    // Copia filhos de right (se não for folha)
15    if (!left->is_leaf) {
16        for (int i = 0; i <= right->n; i++) {
17            left->children[i + T] = right->children[i];
18        }
19    }
20
21    left->n += right->n + 1;
22
23    // Remove chave e ponteiro do pai
24    for (int i = idx + 1; i < node->n; i++) {
25        node->keys[i - 1] = node->keys[i];
26        node->children[i] = node->children[i + 1];
27    }
28    node->n--;
```

```

29
30     free(right);
31 }

```

Chamada quando um filho com  $t - 1$  chaves precisa ser ajustado antes de continuar a descida chamamos a seguinte função que tenta rotação com um irmão; se não for possível, realiza fusão.

```

1 // Garante que children[idx] terá pelo menos T chaves
2 void fill(BTreeNode* node, int idx) {
3     if (idx > 0 && node->children[idx - 1]->n >= T) {
4         borrow_from_prev(node, idx);
5     } else if (idx < node->n && node->children[idx + 1]->
6         n >= T) {
7         borrow_from_next(node, idx);
8     } else {
9         if (idx < node->n) {
10            merge_children(node, idx);
11        } else {
12            merge_children(node, idx - 1);
13        }
14    }
15 }

```

A função `borrow_from_prev` realiza uma rotação à direita, transferindo uma chave do irmão esquerdo para o filho e ajustando o pai para manter as propriedades da árvore B.

```

1 // Rotação: empresta do irmão anterior
2 void borrow_from_prev(BTreeNode* node, int idx) {
3     BTreeNode* child = node->children[idx];
4     BTreeNode* sibling = node->children[idx - 1];
5
6     // Desloca chaves e filhos de child para a direita
7     for (int i = child->n - 1; i >= 0; i--) {
8         child->keys[i + 1] = child->keys[i];
9     }
10    if (!child->is_leaf) {
11        for (int i = child->n; i >= 0; i--) {
12            child->children[i + 1] = child->children[i];
13        }
14    }
15
16    // Move chave do pai para child
17    child->keys[0] = node->keys[idx - 1];

```



```

18
19 // Move último filho do irmão para child
20 if (!child->is_leaf) {
21     child->children[0] = sibling->children[sibling->n
22         ];
23 }
24
25 // Move chave do irmão para o pai
26 node->keys[idx - 1] = sibling->keys[sibling->n - 1];
27
28 child->n++;
29 sibling->n--;
30 }

```

A função `borrow_from_next` é análoga a anterior:

```

1 // Rotação: empresta do irmão seguinte
2 void borrow_from_next(BTreeNode* node, int idx) {
3     BTreeNode* child = node->children[idx];
4     BTreeNode* sibling = node->children[idx + 1];
5
6     // Move chave do pai para child
7     child->keys[child->n] = node->keys[idx];
8
9     // Move primeiro filho do irmão, se necessário
10    if (!child->is_leaf) {
11        child->children[child->n + 1] = sibling->children
12            [0];
13    }
14
15    // Move chave do irmão para o pai
16    node->keys[idx] = sibling->keys[0];
17
18    // Ajusta chaves e filhos do irmão
19    for (int i = 1; i < sibling->n; i++) {
20        sibling->keys[i - 1] = sibling->keys[i];
21    }
22    if (!sibling->is_leaf) {
23        for (int i = 1; i <= sibling->n; i++) {
24            sibling->children[i - 1] = sibling->children[
25                i];
26        }
27    }
28 }

```

```
27     child->n++;  
28     sibling->n--;  
29 }
```

## 9.5 Árvores B+

Uma árvore B+ é uma variação da árvore B projetada para otimizar o desempenho de buscas em grandes volumes de dados, especialmente em sistemas de banco de dados e arquivos.

A principal diferença em relação à árvore B tradicional é que:

- Todas as chaves e valores **são armazenados apenas nas folhas**.
- Os nós internos armazenam apenas chaves de direcionamento, usadas para navegação.
- As folhas são **encadeadas entre si**, formando uma lista ligada ordenada, o que permite percorrer intervalos de chaves com muita eficiência.

Essa estrutura permite que:

- A busca por um único valor continue eficiente, com complexidade  $O(\log n)$ .
- A leitura sequencial de registros ordenados (como em operações de varredura ou range scan) seja extremamente rápida.

Devido a essas características, árvores B+ são amplamente utilizadas em sistemas de gerenciamento de banco de dados, onde operações com intervalos de chaves são frequentes.

Árvores B e B+ são amplamente utilizadas em sistemas que exigem acesso eficiente a grandes volumes de dados armazenados em memória secundária. A seguir, destacamos algumas implementações conhecidas:

- **Sistemas de arquivos:**
  - **NTFS (Windows)** usa uma variação de árvore B+ chamada *Master File Table (MFT)* para indexar metadados de arquivos.
  - **ext4 (Linux)** utiliza uma estrutura baseada em árvore B para gerenciar blocos de dados e diretórios grandes.
  - **HFS+ e APFS (macOS)** também empregam variações de árvores B+ para indexação de arquivos.

- **Bancos de dados relacionais:**

- **PostgreSQL** usa árvores B+ para seus índices padrão (tipo `btree`), otimizando buscas e operações de ordenação.
- **MySQL (InnoDB)** também utiliza árvores B+ para a implementação de índices primários e secundários.
- **SQLite** implementa uma variação compacta de árvore B para representar suas páginas de índice e dados.

Esses exemplos demonstram a robustez e a versatilidade das árvores B e B+, especialmente em contextos onde a eficiência de acesso e atualização em disco é crítica.



# Capítulo 10

## Árvores Vermelho-Preto

Árvores balanceadas são estruturas fundamentais para garantir eficiência em operações de busca, inserção e remoção em tempo logarítmico. No capítulo anterior, estudamos as árvores B, voltadas principalmente para sistemas de armazenamento externo, como bancos de dados e sistemas de arquivos. Antes delas, vimos as árvores AVL, que mantêm um balanceamento rigoroso por meio de diferenças de altura entre subárvores.

As árvores vermelho-preto oferecem uma abordagem diferente: relaxam o critério de balanceamento das AVL em troca de algoritmos mais simples e eficientes para inserção e remoção. Em vez de controlar diferenças de altura, usam uma coloração (vermelha ou preta) em cada nó, junto a regras que garantem que a altura da árvore permaneça proporcional a  $\log n$ .

Neste capítulo, estudaremos as propriedades que definem as árvores vermelho-preto, os algoritmos de inserção e remoção que mantêm essas propriedades.

Uma **árvore vermelho-preto** é uma árvore binária de busca em que cada nó contém, além da chave, uma **cor**: vermelha ou preta. O balanceamento da árvore é garantido por um conjunto de propriedades que limitam a forma como os nós vermelhos e pretos podem ser organizados. Essas regras asseguram que a altura da árvore permaneça proporcional a  $\log n$ .

As cinco propriedades fundamentais de uma árvore vermelho-preto são:

1. **Cada nó é vermelho ou preto.**

A cor é um atributo armazenado em cada nó da árvore.

2. **A raiz é sempre preta.**

Essa regra é aplicada após cada operação que altera a árvore.

3. **Todas as folhas (nós nulos) são pretas.**

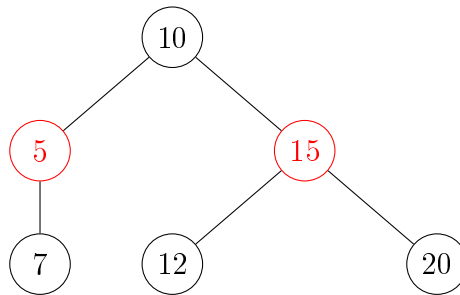
Consideramos que todas as referências nulas – ou seja, os ponteiros para filhos inexistentes – são nós pretos.

4. **Um nó vermelho não pode ter filhos vermelhos.**  
Ou seja, dois nós vermelhos nunca aparecem consecutivamente em um caminho.
5. **Todos os caminhos de um nó até qualquer folha descendente contêm o mesmo número de nós pretos.**  
Esse número é chamado de *altura preta* do nó.

Essas propriedades impõem uma estrutura que impede o crescimento exagerado da altura, mesmo sem exigir um balanceamento rígido como nas árvores AVL.

### Exemplo

A figura abaixo ilustra uma árvore vermelho-preto que satisfaz todas as propriedades:



As propriedades das árvores vermelho-preto impõem restrições que evitam o crescimento descontrolado da altura da árvore, mesmo sem exigir um balanceamento tão rigoroso quanto o das árvores AVL. O segredo está em como as cores limitam a estrutura dos caminhos da raiz até as folhas.

A chave da análise está na **altura preta**, definida como o número de nós pretos em qualquer caminho da raiz até uma folha. Pela propriedade (5), todos esses caminhos têm a mesma altura preta, digamos  $bh(x)$  para um nó  $x$ . Isso significa que os caminhos não podem variar muito em comprimento: se um caminho tivesse muitos nós vermelhos consecutivos, violaria a propriedade (4), que proíbe dois vermelhos seguidos. Assim, o número de nós vermelhos em qualquer caminho é no máximo igual ao número de nós pretos.

Logo, o **comprimento máximo de qualquer caminho** da raiz até uma folha é no máximo o dobro da altura preta. Isso implica:

$$\text{altura da árvore} \leq 2 \cdot bh(\text{raiz})$$

Além disso, o número mínimo de nós em uma árvore com altura preta  $bh$  ocorre quando todos os nós pretos estão intercalados com vermelhos, ou seja, com altura total  $2 \cdot bh$ . Mostra-se por indução que uma árvore vermelho-preto com  $n$  nós tem altura no máximo:

$$\text{altura} \leq 2 \log(n + 1)$$

Isso garante que todas as operações de inserção, remoção e busca, que percorrem a árvore do topo até uma folha, têm custo assintótico de  $O(\log n)$  no pior caso, mantendo a eficiência da estrutura mesmo após várias atualizações.

## 10.1 Relação com as Árvores 2-3

Uma maneira elegante de compreender as árvores vermelho-preto é enxergá-las como uma representação binária das **árvores 2-3**. Essa correspondência, proposta por Robert Sedgwick, revela que as propriedades das árvores vermelho-preto são equivalentes às das árvores 2-3 e explica por que elas mantêm o balanceamento de forma natural.

### Árvores 2-3

Uma árvore 2-3 é uma árvore de busca balanceada em que cada nó pode conter uma ou duas chaves:

- Um **2-nó** contém uma única chave e dois filhos (à esquerda e à direita).
- Um **3-nó** contém duas chaves e três filhos (à esquerda, ao centro e à direita).

Todas as folhas de uma árvore 2-3 estão no mesmo nível, o que garante que sua altura seja sempre proporcional a  $\log n$ . A ideia central das árvores vermelho-preto é simular essa mesma estrutura usando apenas ponteiros binários.

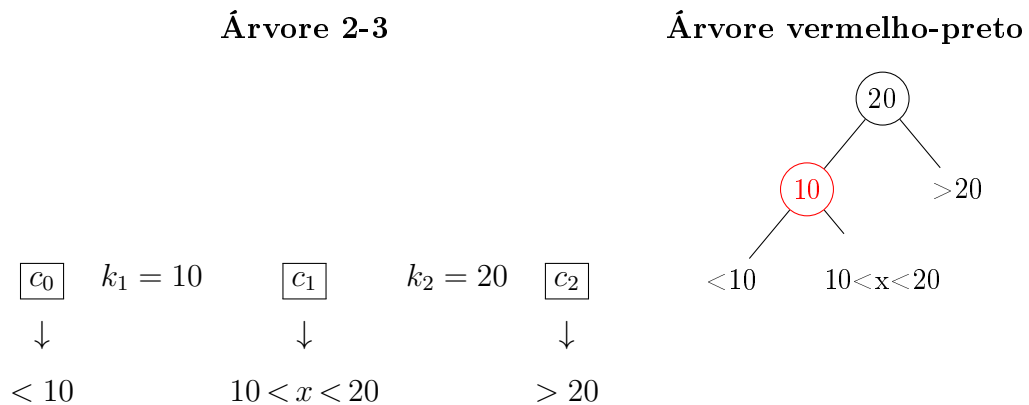
### Correspondência entre 2-3 e Vermelho-Preto

A correspondência entre as duas estruturas é simples:

- Cada **2-nó** de uma árvore 2-3 é representado por um nó **preto** isolado em uma árvore vermelho-preto.

- Cada **3-nó** é representado por dois nós conectados por um **link vermelho inclinado à esquerda**.

Em outras palavras, o **link vermelho** une duas chaves que pertenciam ao mesmo nó da árvore 2-3. Os **links pretos** representam conexões entre nós distintos da árvore 2-3.



Nessa codificação, cada **link vermelho à esquerda** representa a fusão de dois nós consecutivos da árvore binária em um único 3-nó da árvore 2-3. Por convenção, as árvores vermelho-preto são implementadas com links vermelhos sempre inclinados à esquerda — isso evita ambiguidade e simplifica os algoritmos.

## Equivalência estrutural

Essa correspondência garante que:

- Não existem dois links vermelhos consecutivos — o que equivaleria a um nó 4 em uma árvore 2-3, proibido por definição.
- Todo caminho da raiz até uma folha contém o mesmo número de links pretos — o que corresponde à propriedade de que todas as folhas de uma árvore 2-3 estão na mesma profundidade.

Assim, cada árvore vermelho-preto é uma árvore binária de busca que mantém exatamente as mesmas restrições estruturais de uma árvore 2-3, mas representadas por cores em vez de múltiplas chaves por nó.



## Implicações práticas

Ver as árvores vermelho-preto como codificações de árvores 2-3 tem duas vantagens conceituais importantes:

1. Permite compreender suas operações (inserção e remoção) como transformações locais que preservam a equivalência com a árvore 2-3.
2. Explica por que a altura das árvores vermelho-preto está limitada por  $2 \log(n+1)$ : é a altura de uma árvore 2-3 “expandida” em forma binária.

Em outras palavras, as árvores vermelho-preto combinam a **estrutura balanceada** das árvores 2-3 com a **simplicidade** das árvores binárias de busca. Essa visão servirá de base para entender as operações de inserção e remoção que estudaremos a seguir.

## 10.2 Função inserir

### 10.3 Inserção

A inserção em uma árvore vermelho-preto segue duas etapas principais:

1. Inserir o novo nó como em uma árvore binária de busca (ABB) comum.
2. Colorir o novo nó como **vermelho** e, em seguida, executar uma sequência de **recolorações** e possivelmente **rotações** para restaurar as propriedades vermelho-preto.

Colorir o novo nó de vermelho ajuda a manter a propriedade (5) (altura preta), mas pode violar a propriedade (4) (nenhum nó vermelho pode ter filho vermelho). Para resolver essa violação, aplicamos um procedimento de correção que depende da cor do *tio* do novo nó.

### Leitura da inserção via árvores 2-3

Como vimos, uma árvore vermelho-preto pode ser interpretada como uma codificação binária de uma árvore 2-3 (links vermelhos representam a fusão local que forma um 3-nó). Nessa visão, cada passo da inserção RB corresponde a uma operação natural em 2-3:

1. **Inserir como ABB**  $\Rightarrow$  **descer até a folha na 2-3** e tentar acomodar a nova chave no nó corrente (um 2-nó vira 3-nó; um 3-nó pode “estourar”).

2. **Colorir de vermelho**  $\Rightarrow$  **juntar a chave ao nó 2-3 corrente**, isto é, representar um 3-nó por um link vermelho.
3. **Recolorar/rotacionar**  $\Rightarrow$  **corrigir estouros (split) e promover a mediana**, quando um nó temporário com três chaves (nó 4) aparece.

**Tradução caso a caso.** Ao tratar a violação “pai vermelho”, inspecionamos a cor do tio (na RB); na 2-3, isso indica se há *split* ou apenas recodificação local:

Caso RB	Ação na RB	Leitura em 2-3
1. Tio vermelho	Flip de cores (pai/tio $\rightarrow$ preto; avô $\rightarrow$ vermelho)	<i>Split</i> de nó 4: mediana sobe; pode propagar para cima.
2. Tio preto, zig-zag	Rotação simples para “endireitar”	Só recodificação: 3-nó permanece o mesmo, forma canônica.
3. Tio preto, em linha	Rotação + flip de cores	<i>Split</i> local: mediana torna-se pai; filhos viram 2-nós.

**Mnemônico.**

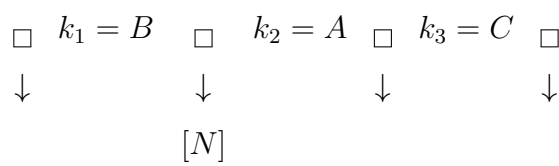
$$\underbrace{\text{flip de cores}}_{\text{RB}} \iff \underbrace{\text{split de nó 4}}_{\text{2-3}} \quad \text{e} \quad \underbrace{\text{rotação}}_{\text{RB}} \iff \underbrace{\text{reorientar / elevar a mediana}}_{\text{2-3}}.$$

Os principais casos de rebalanceamento são:

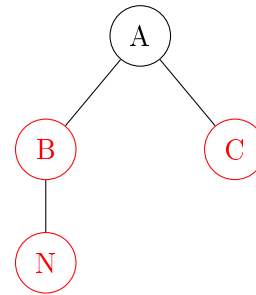
- **Caso 1 (Tio vermelho):** recolorimos pai, tio e avô.

Esse caso corresponde, na árvore 2-3, à situação em que a inserção gera temporariamente um **nó 4**, ou seja, um nó com três chaves (B, A, C). A recoloração na árvore vermelho-preto equivale a dividir esse nó 4 em três nós 2 separados, promovendo a chave do meio (A) para o nível acima.

Árvore 2-3

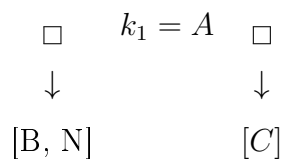


Árvore vermelho-preto

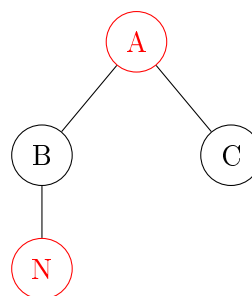


Após a recoloração, a chave **A** é promovida e as chaves **B** e **C** se tornam nós pretos independentes. Na árvore 2-3, isso corresponde à divisão do nó 4 em três nós 2, mantendo o balanceamento da altura.

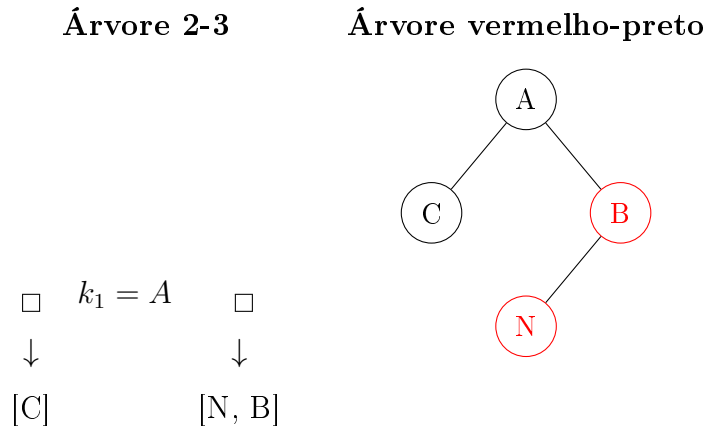
Árvore 2-3



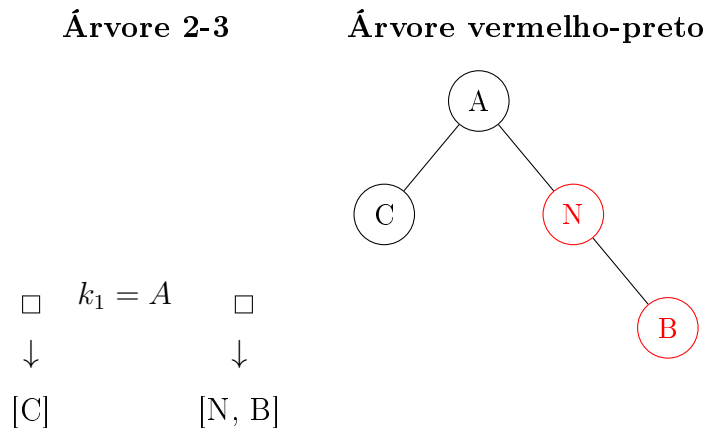
Árvore vermelho-preto



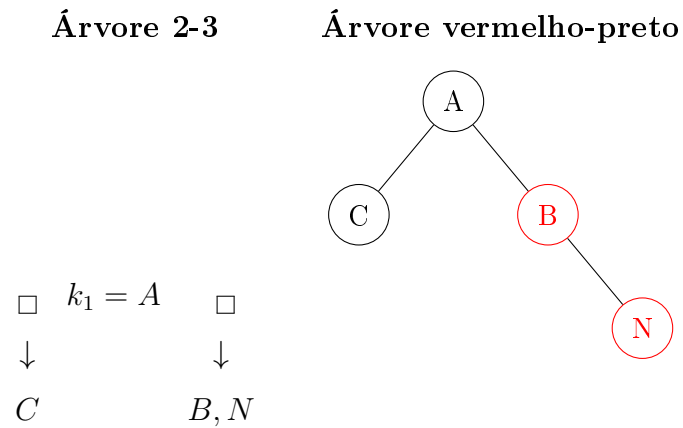
- **Caso 2 (Tio preto e filho em zig-zag):** rotação simples para transformar em Caso 3.



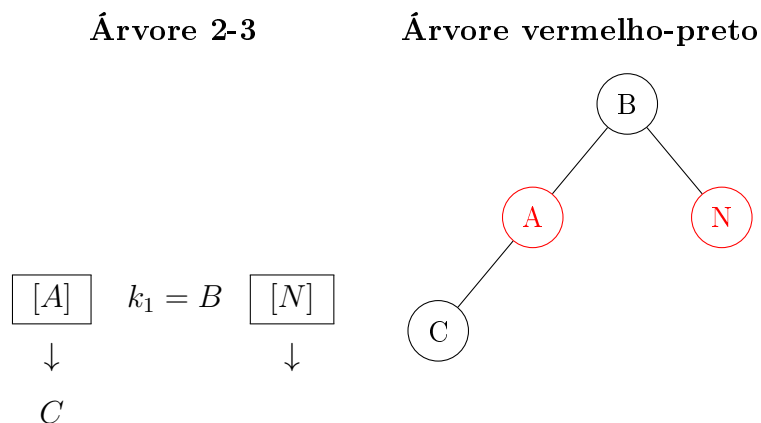
*Interpretação 2-3:* o filho direito de  $[A]$  é um **3-nó**  $[N, B]$ . Na vermelho-preto, porém, esse 3-nó está codificado com um **link vermelho torto** (direita-depois-esquerda): é o “zig-zag”.



- **Caso 3 (Tio preto e filho em linha):** rotação e recoloração.



*Leitura 2-3:* o filho direito de  $[A]$  é o **3-nó**  $[B, N]$  (com  $B < N$ ). Na vermelho-preto, corrigimos a codificação (link vermelho à direita e vermelho duplo) com **rotação à esquerda em A** seguida de **troca de cores**.



A seguir, um esboço da função de inserção com chamada à função de correção:

```

1 typedef enum { VERMELHO, PRETO } Cor;
2
3 typedef struct No {
4     int chave;
5     Cor cor;

```

```
6     struct No *esq, *dir, *pai;
7 } No;
8
9 void inserir(No **raiz, int chave) {
10     No *novo = criar_no(chave, VERMELHO);
11     inserir_abb(raiz, novo);
12     corrigir_insercao(raiz, novo);
13 }
```

Programa 10.1: Inserção em árvore vermelho-preto (esboço)

A função `corrigir_insercao` é responsável por garantir que as propriedades da árvore vermelho-preto sejam restauradas após a inserção.

```
1 void corrigir_insercao(No **raiz, No *n) {
2     while (n != *raiz && n->pai->cor == VERMELHO) {
3         No *pai = n->pai;
4         No *avo = pai->pai;
5
6         if (pai == avo->esq) {
7             No *tio = avo->dir;
8
9             if (tio && tio->cor == VERMELHO) {
10                 // Caso 1: tio vermelho
11                 pai->cor = PRETO;
12                 tio->cor = PRETO;
13                 avo->cor = VERMELHO;
14                 n = avo; // sobe para verificar novo
                           // conflito
15             } else {
16                 if (n == pai->dir) {
17                     // Caso 2: zig-zag
18                     n = pai;
19                     rotacao_esquerda(raiz, n);
20                 }
21                 // Caso 3: linha reta
22                 pai = n->pai;
23                 avo = pai->pai;
24                 pai->cor = PRETO;
25                 avo->cor = VERMELHO;
26                 rotacao_direita(raiz, avo);
27             }
28         } else {
29             // simétrico: pai está à direita
30             No *tio = avo->esq;
```

```
31
32         if (tio && tio->cor == VERMELHO) {
33             // Caso 1 (simétrico)
34             pai->cor = PRETO;
35             tio->cor = PRETO;
36             avo->cor = VERMELHO;
37             n = avo;
38         } else {
39             if (n == pai->esq) {
40                 // Caso 2 (simétrico)
41                 n = pai;
42                 rotacao_direita(raiz, n);
43             }
44             // Caso 3 (simétrico)
45             pai = n->pai;
46             avo = pai->pai;
47             pai->cor = PRETO;
48             avo->cor = VERMELHO;
49             rotacao_esquerda(raiz, avo);
50         }
51     }
52 }
53
54 (*raiz)->cor = PRETO;
55 }
```

Programa 10.2: Correção após inserção em árvore vermelho-preto

## 10.4 Função remover

A operação de remoção em árvores vermelho-preto segue a mesma ideia geral da remoção em árvores binárias de busca (ABB):

1. Localizamos o nó a ser removido.
2. Se ele tiver dois filhos, substituímos seu valor pelo de seu sucessor imediato (ou antecessor) e então removemos esse sucessor, que terá no máximo um filho.
3. O nó removido de fato terá, portanto, no máximo um filho (como em uma ABB).

No entanto, como as cores dos nós afetam diretamente as propriedades da árvore, a remoção pode gerar violações nas propriedades vermelho-preto, principalmente a da altura preta. Isso acontece especialmente quando se remove um nó preto.

Para lidar com essas violações, introduzimos o conceito de *nó duplamente preto*, que aparece temporariamente durante o processo de correção. Ele representa um déficit de cor e será tratado com rotações e recolorações, até que todas as propriedades sejam restauradas.

Abaixo está um esboço da função de remoção, com chamada a uma função de correção:

```
1 void remover(No **raiz, int chave) {
2     No *n = buscar(*raiz, chave);
3     if (n == NULL) return;
4
5     No *substituto = n;
6     Cor cor_original = substituto->cor;
7
8     No *x; // nó que sobe (pode ser nulo)
9
10    if (n->esq == NULL) {
11        x = n->dir;
12        transplantar(raiz, n, n->dir);
13    } else if (n->dir == NULL) {
14        x = n->esq;
15        transplantar(raiz, n, n->esq);
16    } else {
17        substituto = minimo(n->dir);
18        cor_original = substituto->cor;
19        x = substituto->dir;
20
21        if (substituto->pai == n) {
22            if (x) x->pai = substituto;
23        } else {
24            transplantar(raiz, substituto, substituto->
25                dir);
26            substituto->dir = n->dir;
27            substituto->dir->pai = substituto;
28        }
29
30        transplantar(raiz, n, substituto);
31        substituto->esq = n->esq;
32        substituto->esq->pai = substituto;
```



```

32     substituto->cor = n->cor;
33 }
34
35 if (cor_original == PRETO)
36     corrigir_remocao(raiz, x);
37 }

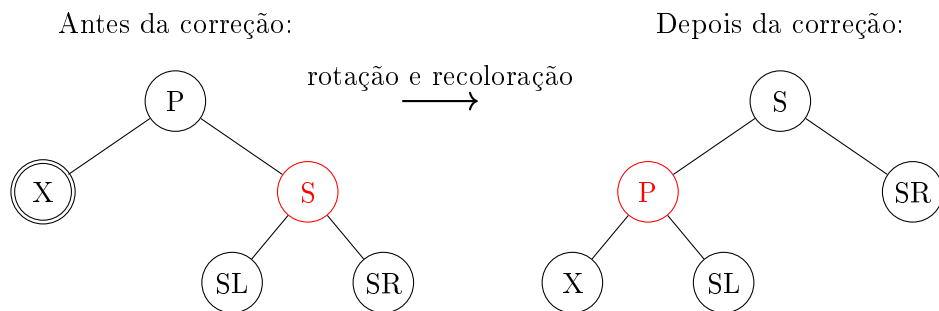
```

Programa 10.3: Remoção em árvore vermelho-preto

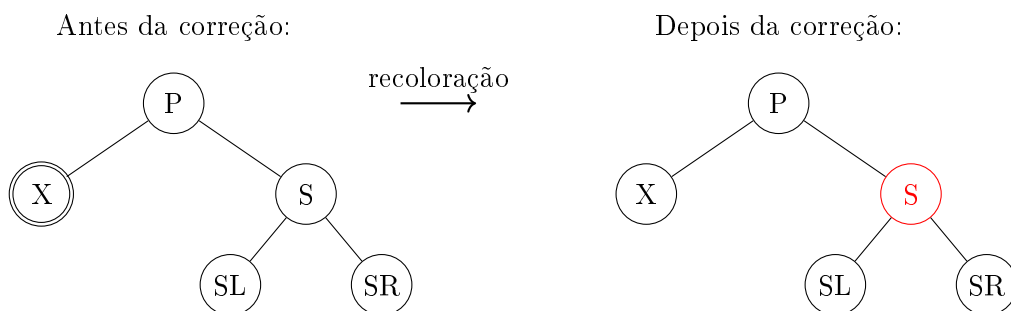
A função auxiliar `corrigir_remocao` é responsável por eliminar o nó duplamente preto que pode surgir após a remoção de um nó preto.

Durante a correção, tratamos uma série de casos que dependem da cor do irmão do nó duplamente preto e de seus filhos:

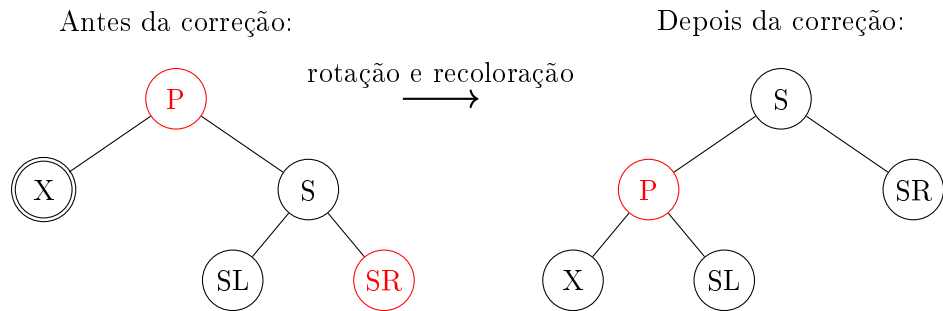
- **Caso 1:** irmão vermelho



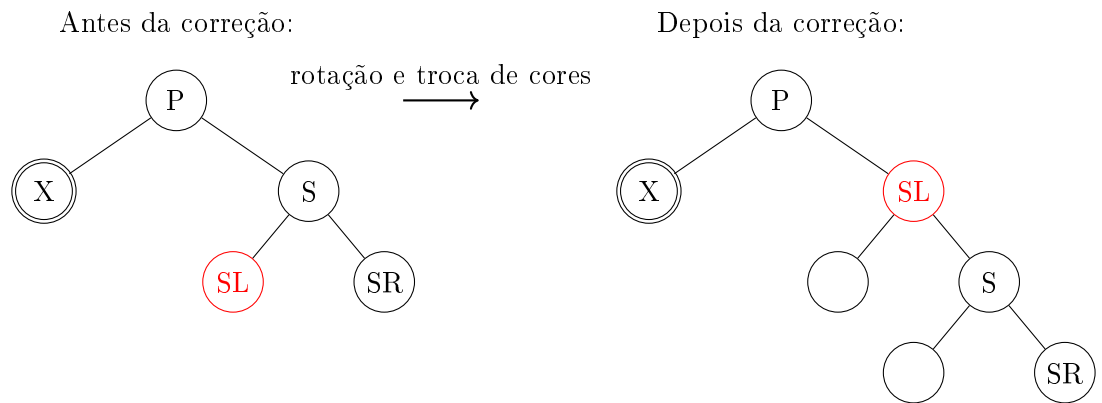
- **Caso 2:** irmão preto com filhos pretos



- **Caso 3:** irmão preto com filho vermelho longe



- **Caso 4:** irmão preto com filho vermelho próximo



Cada um desses casos requer uma combinação específica de rotações e recolorações. A complexidade da remoção é maior do que a da inserção, mas a altura da árvore continua limitada por  $2\log(n+1)$ , e todas as operações mantêm custo assintótico de  $O(\log n)$ .

# Parte III

## Grafos



# Capítulo 11

## Introdução a Grafos

Grafos são uma das abstrações mais versáteis da Computação. Sempre que precisamos modelar entidades e suas relações — pessoas e amizades, cidades e estradas, páginas e links, tarefas e dependências — estamos, essencialmente, lidando com grafos. Nesta aula, apresentaremos a ideia central, os conceitos básicos, os principais tipos, algumas propriedades elementares, o problema clássico das pontes de Königsberg, aplicações, e as representações mais usadas em código (matriz e lista de adjacência).

### 11.1 O que são grafos

Um **grafo** é formado por um conjunto de **vértices** (ou *nós*) e um conjunto de **arestas** que conectam pares de vértices. Intuitivamente, vértices representam objetos e arestas representam relações entre esses objetos.

Exemplos cotidianos incluem:

- **Rede social:** pessoas são vértices; amizades são arestas.
- **Mapa:** cidades são vértices; estradas são arestas.
- **Dependências:** tarefas são vértices; uma aresta indica que uma tarefa depende de outra.

### 11.2 Conceitos fundamentais

- **Vértice (nó):** entidade básica que queremos modelar.
- **Aresta (ligação):** relação entre dois vértices.

- **Grau:** número de arestas incidentes a um vértice (em dígrafos, distinguimos *grau de entrada* e *grau de saída*).
- **Caminho:** sequência de vértices conectados por arestas.
- **Ciclo:** caminho que começa e termina no mesmo vértice.
- **Conectividade:** dois vértices estão conectados se existe um caminho entre eles; um grafo é *conexo* se qualquer vértice alcança qualquer outro.
- **Componente conexa:** subgrafo conexo maximal.

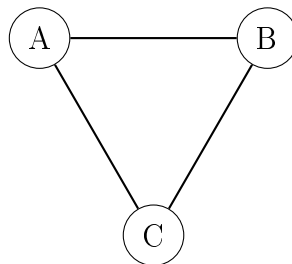
### 11.3 Tipos de grafos

Dependendo da natureza da relação, usamos variantes de grafos:

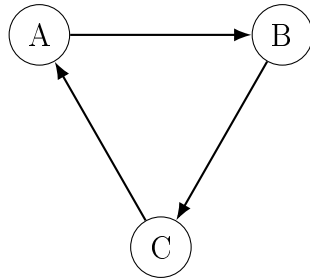
Tipo	Descrição	Exemplo prático
Não direcionado	Arestas sem orientação (relação bidirecional).	Amizade em redes sociais.
Direcionado (dígrafo)	Arestas orientadas ( $u \rightarrow v$ ).	Seguidores no Twitter, fluxo de dados.
Ponderado	Arestas com pesos (custo, tempo, distância).	Rotas de transporte.
Multigrafo	Arestas paralelas entre o mesmo par de vértices.	Linhas distintas entre duas cidades.
Com laços	Aresta que liga um vértice a si próprio.	Dependência recursiva.

#### Diagramas ilustrativos

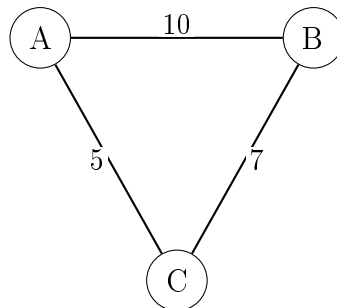
Grafo não direcionado



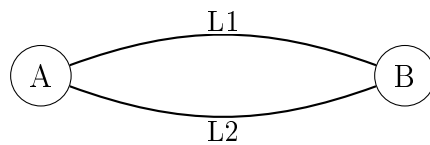
*Arestas sem orientação.*

**Grafo direcionado (dígrafo)**

*Arestas com sentido ( $u \rightarrow v$ ).*

**Grafo ponderado**

*Cada aresta carrega um custo ou distância.*

**Multigrafo (arestas paralelas)**

*Mais de uma aresta entre o mesmo par de vértices.*

**Grafo com laço**

*Aresta que sai e retorna ao mesmo vértice.*

## 11.4 Propriedades básicas

- **Ordem** de um grafo: número de vértices ( $|V|$ ).
- **Tamanho** de um grafo: número de arestas ( $|E|$ ).
- **Soma dos graus (não direcionado)**:  $\sum_{v \in V} \deg(v) = 2|E|$ .

- **Em dígrafos:**  $\sum \deg^+(v) = \sum \deg^-(v) = |E|$ .
- **Limite superior de arestas (sem laços):**
  - Grafo não direcionado simples:  $|E|_{\max} = \frac{|V|(|V| - 1)}{2}$ .
  - Grafo direcionado (dígrafo) simples:  $|E|_{\max} = |V|(|V| - 1)$ .
- **Limite inferior de arestas em grafos conexos.**
  - Grafo não direcionado simples: se o grafo é conexo, então

$$|E| \geq |V| - 1,$$

Essas relações ajudam a checar consistência e servem de base para algoritmos (por exemplo, muitos percorrem vizinhos de um vértice, logo custos dependem do grau).

## 11.5 O problema das pontes de Königsberg

Em 1736, Euler modelou o problema de atravessar todas as pontes da cidade de Königsberg sem repetir nenhuma. Abstraindo regiões como vértices e pontes como arestas, a pergunta torna-se: *existe um caminho que use cada aresta exatamente uma vez?* (caminho euleriano).

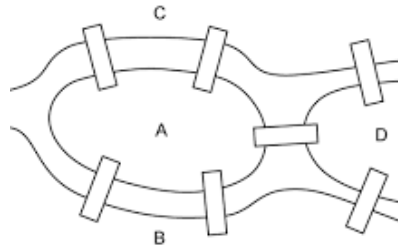


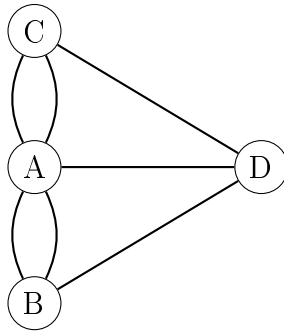
Figura 11.1: As 7 pontes de Königsberg.

Euler mostrou que para que exista um caminho (euleriano), o grafo deve ser conexo e ter exatamente dois vértices de grau ímpar. Essa condição aparece porque, ao percorrer as arestas, todo vértice intermediário é visitado um número par de vezes: a cada vez que o caminho entra por uma aresta, ele precisa sair por outra, e assim o número total de arestas incidentes a esses vértices é par. Já os vértices inicial e final se comportam de modo diferente: no vértice de partida há uma saída a mais que entrada, e no vértice de chegada há uma entrada a mais que saída, o que faz com que ambos tenham grau



ímpar. Se houvesse mais de dois vértices ímpares, seria necessário começar ou terminar o percurso em mais de dois pontos, o que é impossível em um único trajeto.

Abstração de Königsberg



## 11.6 Aplicações

Grafos aparecem em:

- **Redes sociais e informação:** comunidade, influência, recomendações.
- **Rotas e logística:** caminhos mínimos, cobertura, árvores geradoras.
- **Dependências e planejamento:** ordenação topológica em DAGs.
- **Computação e redes:** roteamento, conectividade, tolerância a falhas.
- **Ciências naturais:** interações biológicas, redes metabólicas, ecologia.

## 11.7 Tipo Abstrato de Dados (TAD) Grafos

Nos capítulos anteriores, estudamos dois tipos de dicionário: o **dicionário simples**, baseado em tabelas de dispersão, e o **dicionário ordenado**, implementado com árvores binárias de busca. Essas estruturas tinham como foco associar chaves e valores de forma eficiente, seja pelo acesso direto (hash) ou pela ordenação (árvores). Agora, no estudo de grafos, ampliamos esse mesmo princípio de abstração para um tipo de dado mais geral, no qual os elementos não estão apenas associados a valores, mas conectados entre si.

Assim como nos dicionários, a noção de *Tipo Abstrato de Dados* (TAD) continua essencial. O **TAD Grafo** define um conjunto de operações que permitem manipular grafos sem se comprometer com a forma como eles são

representados em memória. Essa separação entre o nível abstrato e o nível de implementação é fundamental porque existem várias formas possíveis de representar um grafo, cada uma com vantagens e limitações específicas.

Do ponto de vista abstrato, um TAD Grafo deve permitir, entre outras, as seguintes operações:

- `criarGrafo()`: cria um grafo vazio.
- `inserirVertice(v)` e `inserirAresta(u, v)`: adicionam vértices e arestas.
- `removerVertice(v)` e `removerAresta(u, v)`: removem elementos existentes.
- `adjacentes(u)`: devolve os vértices conectados a  $u$ .
- `grau(v)`: retorna o grau de um vértice.
- `numVertices()` e `numArestas()`: retornam as quantidades de vértices e arestas.

Essas operações definem o comportamento lógico do grafo, isto é, o que ele deve ser capaz de fazer, sem indicar como faz. Dessa forma, o mesmo TAD pode ter múltiplas implementações compatíveis com os algoritmos que o utilizam — exatamente como vimos nos TADs anteriores. Essa abordagem é adequada porque permite estudar e comparar diferentes representações, trocando a estrutura interna sem alterar a interface pública.

As duas representações mais tradicionais de um grafo são as seguintes:

- **Matriz de adjacência:** consiste em uma matriz  $|V| \times |V|$  na qual a célula  $(i, j)$  indica a presença (ou o peso) de uma aresta entre os vértices  $i$  e  $j$ . Essa representação é simples e permite verificar a existência de uma aresta em tempo constante  $O(1)$ , mas tem custo de memória proporcional ao quadrado do número de vértices:

$$\text{Espaço ocupado} = O(|V|^2)$$

Mesmo que o grafo tenha poucas arestas (isto é, seja esparso), a matriz reserva espaço para todas as combinações possíveis de vértices.

- **Lista de adjacência:** para cada vértice, mantém-se uma lista com seus vizinhos. Essa estrutura ocupa espaço proporcional ao número de vértices mais o número de arestas:

$$\text{Espaço ocupado} = O(|V| + |E|)$$

Por isso, é muito mais eficiente para grafos grandes e esparsos, nos quais  $|E| \ll |V|^2$ .

Em resumo, a matriz de adjacência é vantajosa em grafos *densos*, com muitas conexões, pois o custo de  $O(|V|^2)$  é justificado pela rapidez de acesso. Já a lista de adjacência é superior em grafos *esparsos*, que têm poucas arestas, economizando memória e tornando as operações de iteração sobre vizinhos mais eficientes.

O uso do TAD Grafo nos permite abstrair essas diferenças: podemos implementar algoritmos de busca, caminhos mínimos ou árvores geradoras sem nos preocupar com o formato interno da representação. Se precisarmos otimizar para memória ou velocidade, basta trocar a implementação do TAD, mantendo o mesmo conjunto de operações.

## 11.8 TAD Grafo com Matriz de Adjacência

A seguir implementamos um grafo não-direcionado, simples e não-ponderado usando **matriz de adjacência**. Essa escolha facilita o teste de existência de aresta em tempo  $O(1)$ , ao custo de memória  $O(|V|^2)$ . As seis operações expostas aqui compõem uma interface mínima e suficiente para algoritmos clássicos (BFS, DFS, etc.).

### Políticas de implementação

- **Índices de vértices:** inteiros de 0 a  $nV - 1$ .
- **Inserção de vértice:** cria-se um novo índice no final (incrementa  $nV$ ).
- **Remoção de vértice:** *compactação*: a última linha/coluna é movida para a posição do vértice removido, e  $nV$  é decrementado.
- **Inserção/remoção de aresta:** atualizam  $nE$  ( $\#$  de arestas) e mantêm a simetria da matriz.
- **Adjacentes( $u$ ):** retorna, em um vetor externo, os vizinhos de  $u$ .

## Cabeçalhos e estrutura

```

1 // grafo_matriz.h
2 #ifndef GRAFO_MATRIZ_H
3 #define GRAFO_MATRIZ_H
4
5 typedef struct {
6     int maxV;      // capacidade máxima
7     int nV;        // número atual de vértices
8     int nE;        // número atual de arestas
9     unsigned char *M; // matriz nV x nV (alocada com maxV
                        // x maxV)
10 } Graph;
11
12 // Acesso M[u][v]
13 #define MAT(G,u,v) ((G)->M[(u)*(G)->maxV + (v)])
14
15 // Criação/Destruição
16 Graph* grafo_criar(int maxV);
17 void grafo_destruir(Graph *G);
18
19 // Operações pedidas (6)
20 int grafo_inserir_vertice(Graph *G); // retorna
    // índice do novo vértice ou -1
21 int grafo_remover_vertice(Graph *G, int v); // retorna
    // 0 ok, -1 erro
22 int grafo_inserir_aresta(Graph *G, int u, int v); // 0
    // ok, -1 erro
23 int grafo_remover_aresta(Graph *G, int u, int v); // 0
    // ok, -1 erro
24 int grafo_adjacentes(const Graph *G, int u, int *out, int
    max_out); // retorna k
25
26 // Utilitários
27 int grafo_num_vertices(const Graph *G);
28 int grafo_num_arestas(const Graph *G);
29
30 #endif // GRAFO_MATRIZ_H

```

## Implementação

```

1 // grafo_matriz.c

```

```
2  #include <stdio.h>
3  #include <stdlib.h>
4  #include <string.h>
5  #include "grafo_matriz.h"
6
7  static int vertice_valido(const Graph *G, int v) {
8      return (G && v >= 0 && v < G->nV);
9  }
10
11 Graph* grafo_criar(int maxV) {
12     if (maxV <= 0) return NULL;
13     Graph *G = (Graph*) malloc(sizeof(Graph));
14     if (!G) return NULL;
15     G->maxV = maxV;
16     G->nV = 0;
17     G->nE = 0;
18     G->M = (unsigned char*) calloc((size_t)maxV * (size_t)
19                                     maxV, sizeof(unsigned char));
20     if (!G->M) { free(G); return NULL; }
21     return G;
22 }
23
24 void grafo_destruir(Graph *G) {
25     if (!G) return;
26     free(G->M);
27     free(G);
28 }
29
30 int grafo_num_vertices(const Graph *G) { return G ? G->nV : 0; }
31
32 int grafo_num_arestas (const Graph *G) { return G ? G->nE : 0; }
33
34 int grafo_inserir_vertice(Graph *G) {
35     if (!G) return -1;
36     if (G->nV == G->maxV) return -1; // capacidade
37                                     // esgotada
38     int v = G->nV++;
39     // zera linha e coluna do novo vértice dentro do
40     // bloco atual nV x nV
41     for (int i = 0; i < G->nV; ++i) {
42         MAT(G, v, i) = 0;
43         MAT(G, i, v) = 0;
44     }
```

```
40     }
41     return v;
42 }
43
44 static int soma_linha(const Graph *G, int v) {
45     int deg = 0;
46     for (int j = 0; j < G->nV; ++j) deg += MAT(G, v, j);
47     return deg;
48 }
49
50 int grafo_remove_vertice(Graph *G, int v) {
51     if (!vertice_valido(G, v)) return -1;
52     // remover arestas incidentes (atualiza nE)
53     int deg_v = soma_linha(G, v);
54     G->nE -= deg_v; // cada aresta é contada 1x na linha
55                   // v (grafo não-direcionado, simetria garantida)
56
57     int last = G->nV - 1;
58     if (v != last) {
59         // move a linha 'last' para 'v'
60         for (int j = 0; j < G->nV; ++j) {
61             MAT(G, v, j) = MAT(G, last, j);
62         }
63         // move a coluna 'last' para 'v'
64         for (int i = 0; i < G->nV; ++i) {
65             MAT(G, i, v) = MAT(G, i, last);
66         }
67         // zera a linha/coluna 'last' (não obrigatório,
68         // mas ajuda a depurar)
69         for (int j = 0; j < G->nV; ++j) {
70             MAT(G, last, j) = 0;
71             MAT(G, j, last) = 0;
72         }
73         /* Ajuste de nE: já descontamos as arestas de v;
74         mas ao mover 'last' para 'v',
75         preservamos o número de arestas restantes pois
76         copiamos simetricamente.
77         Não há dupla contagem aqui pois as incidências
78         de 'last' continuam existindo,
79         agora rotuladas como 'v'. */
80     } else {
81         // apenas zera última linha/coluna
82         for (int j = 0; j < G->nV; ++j) {
```

```
78         MAT(G, last, j) = 0;
79         MAT(G, j, last) = 0;
80     }
81 }
82 G->nV--;
83 return 0;
84 }
85
86 int grafo_inserir_aresta(Graph *G, int u, int v) {
87     if (!vertice_valido(G, u) || !vertice_valido(G, v))
88         return -1;
89     if (u == v) return -1; // sem laços neste TAD simples
90     if (MAT(G, u, v)) return 0; // já existe; idempotente
91     MAT(G, u, v) = 1;
92     MAT(G, v, u) = 1;
93     G->nE++;
94     return 0;
95 }
96
97 int grafo_remover_aresta(Graph *G, int u, int v) {
98     if (!vertice_valido(G, u) || !vertice_valido(G, v))
99         return -1;
100     if (u == v) return -1;
101     if (!MAT(G, u, v)) return 0; // não existe;
102         idempotente
103     MAT(G, u, v) = 0;
104     MAT(G, v, u) = 0;
105     G->nE--;
106     return 0;
107 }
108
109 int grafo_adjacentes(const Graph *G, int u, int *out, int
110 max_out) {
111     if (!vertice_valido(G, u) || !out || max_out <= 0)
112         return -1;
113     int k = 0;
114     for (int v = 0; v < G->nV; ++v) {
115         if (MAT(G, u, v)) {
116             if (k < max_out) out[k] = v;
117             k++;
118         }
119     }
120 }
```

```
115     // retorna o número total de vizinhos (mesmo se >
        max_out)
116     return k;
117 }
```

**Observação importante (IDs de vértices).** Como adotamos *compactação* em `removeVertice`, os índices de vértices podem mudar: o último vértice é movido para a posição removida. Essa política mantém a matriz densa e as operações simples, mas significa que estruturas externas que guardam IDs de vértices precisam ser atualizadas após remoções. Em muitos projetos, quando é necessário manter IDs estáveis, prefere-se *marcar* vértices como inativos em vez de compactar (ao custo de lidar com “buracos”).

## 11.9 TAD Grafo com Listas de Adjacência

Nesta seção implementamos o mesmo TAD Grafo anterior, mas usando **listas de adjacência** em vez de matriz. Essa representação é mais eficiente em termos de memória para grafos esparsos, pois armazena apenas as arestas existentes. Enquanto a matriz exige espaço  $O(|V|^2)$  independentemente da densidade do grafo, as listas de adjacência utilizam apenas  $O(|V| + |E|)$ .

A ideia é simples: cada vértice mantém uma lista encadeada contendo os vértices a ele adjacentes. Inserir uma aresta corresponde a inserir dois nós nessas listas (um em cada direção), e remover uma aresta significa remover ambos os nós. Para operações de vizinhança, basta percorrer a lista correspondente ao vértice.

### Cabeçalhos e estrutura

```
1 // grafo_lista.h
2 #ifndef GRAFO_LISTA_H
3 #define GRAFO_LISTA_H
4
5 typedef struct no {
6     int v;                // vértice destino
7     struct no *prox;      // próximo vizinho
8 } No;
9
10 typedef struct {
11     int maxV;             // capacidade máxima
```



```

12     int nV;           // número atual de vértices
13     int nE;           // número atual de arestas
14     No **adj;         // vetor de listas (tamanho maxV)
15 } Graph;
16
17 // Criação/Destruição
18 Graph* grafo_criar(int maxV);
19 void grafo_destruir(Graph *G);
20
21 // Operações principais (6)
22 int grafo_inserir_vertice(Graph *G);
23 int grafo_remover_vertice(Graph *G, int v);
24 int grafo_inserir_aresta(Graph *G, int u, int v);
25 int grafo_remover_aresta(Graph *G, int u, int v);
26 int grafo_adjacentes(const Graph *G, int u, int *out, int
    max_out);
27
28 // Consultas auxiliares
29 int grafo_num_vertices(const Graph *G);
30 int grafo_num_arestas(const Graph *G);
31
32 #endif // GRAFO_LISTA_H

```

## Implementação

```

1 // grafo_lista.c
2 #include <stdio.h>
3 #include <stdlib.h>
4 #include "grafo_lista.h"
5
6 static int vertice_valido(const Graph *G, int v) {
7     return (G && v >= 0 && v < G->nV);
8 }
9
10 // cria grafo com listas inicialmente vazias
11 Graph* grafo_criar(int maxV) {
12     if (maxV <= 0) return NULL;
13     Graph *G = (Graph*) malloc(sizeof(Graph));
14     if (!G) return NULL;
15     G->maxV = maxV;
16     G->nV = 0;
17     G->nE = 0;

```

```
18     G->adj = (No**) calloc(maxV, sizeof(No*));
19     if (!G->adj) { free(G); return NULL; }
20     return G;
21 }
22
23 void grafo_destruir(Graph *G) {
24     if (!G) return;
25     for (int i = 0; i < G->nV; ++i) {
26         No *p = G->adj[i];
27         while (p) {
28             No *tmp = p->prox;
29             free(p);
30             p = tmp;
31         }
32     }
33     free(G->adj);
34     free(G);
35 }
36
37 int grafo_num_vertices(const Graph *G) { return G ? G->nV
38 : 0; }
39
40 int grafo_num_arestas (const Graph *G) { return G ? G->nE
41 : 0; }
42
43 // insere novo vértice no final
44 int grafo_inserir_vertice(Graph *G) {
45     if (!G) return -1;
46     if (G->nV == G->maxV) return -1;
47     G->adj[G->nV] = NULL;
48     return G->nV++;
49 }
50
51 // remove todas as arestas incidentes e compacta vetor
52 static void remover_todas_arestas(Graph *G, int v) {
53     // remove arestas que partem de v
54     No *p = G->adj[v];
55     while (p) {
56         grafo_remover_aresta(G, v, p->v);
57         p = G->adj[v];
58     }
59 }
60
61 // remove vértice (com compactação)
```

```
59 int grafo_remover_vertice(Graph *G, int v) {
60     if (!vertice_valido(G, v)) return -1;
61     remover_todas_arestas(G, v);
62     int last = G->nV - 1;
63     if (v != last) {
64         // mover lista do último vértice para a posição v
65         G->adj[v] = G->adj[last];
66         // ajustar todos os ponteiros que apontavam para
67         // 'last'
68         for (int i = 0; i < last; ++i) {
69             No *p = G->adj[i];
70             while (p) {
71                 if (p->v == last) p->v = v;
72                 p = p->prox;
73             }
74         }
75         G->nV--;
76         return 0;
77     }
78
79     static No* criar_no(int v, No *prox) {
80         No *n = (No*) malloc(sizeof(No));
81         n->v = v;
82         n->prox = prox;
83         return n;
84     }
85
86     static int contem(const No *p, int v) {
87         while (p) {
88             if (p->v == v) return 1;
89             p = p->prox;
90         }
91         return 0;
92     }
93
94     int grafo_inserir_aresta(Graph *G, int u, int v) {
95         if (!vertice_valido(G, u) || !vertice_valido(G, v))
96             return -1;
97         if (u == v) return -1; // sem laços
98         if (contem(G->adj[u], v)) return 0; // já existe
99         G->adj[u] = criar_no(v, G->adj[u]);
100        G->adj[v] = criar_no(u, G->adj[v]);
```

```
100     G->nE++;
101     return 0;
102 }
103
104 int grafo_remover_aresta(Graph *G, int u, int v) {
105     if (!vertice_valido(G, u) || !vertice_valido(G, v))
106         return -1;
107     No **pp = &G->adj[u];
108     while (*pp && (*pp)->v != v) pp = &(*pp)->prox;
109     if (*pp) {
110         No *tmp = *pp;
111         *pp = tmp->prox;
112         free(tmp);
113     } else return 0;
114     // simétrico
115     pp = &G->adj[v];
116     while (*pp && (*pp)->v != u) pp = &(*pp)->prox;
117     if (*pp) {
118         No *tmp = *pp;
119         *pp = tmp->prox;
120         free(tmp);
121     }
122     G->nE--;
123     return 0;
124 }
125
126 int grafo_adjacentes(const Graph *G, int u, int *out, int
127 max_out) {
128     if (!vertice_valido(G, u) || !out || max_out <= 0)
129         return -1;
130     int k = 0;
131     No *p = G->adj[u];
132     while (p) {
133         if (k < max_out) out[k] = p->v;
134         k++;
135         p = p->prox;
136     }
137     return k;
138 }
```

## Exemplo de uso do TAD Grafo

Um ponto importante do uso do TAD é que o programa que utiliza o grafo não precisa conhecer sua forma de representação interna. O mesmo código de aplicação funciona tanto para a versão baseada em matriz de adjacência quanto para a versão com listas de adjacência — basta alterar o arquivo de cabeçalho incluído no início do programa.

```
1  #include <stdio.h>
2  // Altere aqui para trocar a implementação:
3  // #include "grafo_matriz.h"
4  #include "grafo_lista.h"
5
6  int main(void) {
7      // cria um grafo com capacidade máxima de 8 vértices
8      Graph *G = grafo_criar(8);
9
10     // insere três vértices (índices 0, 1 e 2)
11     int a = grafo_inserir_vertice(G);
12     int b = grafo_inserir_vertice(G);
13     int c = grafo_inserir_vertice(G);
14
15     // adiciona arestas (a-b) e (b-c)
16     grafo_inserir_aresta(G, a, b);
17     grafo_inserir_aresta(G, b, c);
18
19     // imprime vizinhos do vértice b
20     int viz[8];
21     int k = grafo_adjacentes(G, b, viz, 8);
22     printf("Vizinhos de b: ");
23     for (int i = 0; i < k && i < 8; ++i)
24         printf("%d ", viz[i]);
25     printf("\n|V|=%d |E|=%d\n",
26           grafo_num_vertices(G),
27           grafo_num_arestas(G));
28
29     // remove o vértice b (a estrutura pode compactar os
30     // índices)
31     grafo_remover_vertice(G, b);
32     printf("Depois de remover b: |V|=%d |E|=%d\n",
33           grafo_num_vertices(G),
34           grafo_num_arestas(G));
35
36     grafo_destruir(G);
```

```
36     return 0;  
37 }
```

O programa acima compila e executa de forma idêntica para ambas as implementações. A única diferença está na linha de inclusão do cabeçalho: basta escolher `grafo_matriz.h` ou `grafo_lista.h`. Esse exemplo ilustra a principal vantagem do TAD: o código cliente depende apenas da *interface*, e não da *estrutura interna*. Assim, podemos trocar a implementação — buscando mais eficiência em tempo ou em espaço — sem modificar os algoritmos que utilizam o grafo.

# Capítulo 12

## Busca em Grafos

Os algoritmos de busca em grafos são ferramentas fundamentais para explorar, percorrer e descobrir propriedades estruturais de um grafo. Eles permitem visitar todos os vértices e arestas de forma sistemática, servindo de base para diversos problemas clássicos, como o cálculo de *caminhos mínimos*, a identificação de *componentes conexas* e a *ordenação topológica* de vértices em grafos direcionados acíclicos.

### 12.1 Introdução

Muitos problemas em ciência da computação, redes, engenharia e biologia podem ser modelados como grafos. Em todos esses contextos, surge a necessidade de percorrer as conexões entre vértices: verificar se há caminho entre dois pontos, medir distâncias, detectar ciclos, ou simplesmente visitar todos os vértices acessíveis a partir de uma origem.

Para resolver esses problemas, é necessário um método que percorra o grafo de maneira sistemática, garantindo que todos os vértices e arestas sejam eventualmente considerados.

#### 12.1.1 Visitar e Processar Vértices

Durante a execução de uma busca, distinguimos duas ações fundamentais:

- **Visitar um vértice:** marcá-lo como descoberto, reconhecendo que ele existe e que será analisado.
- **Processar um vértice:** executar alguma operação sobre ele, como imprimir, acumular informações ou verificar suas adjacências.

Em geral, cada vértice é visitado exatamente uma vez e processado conforme as necessidades do algoritmo.

### 12.1.2 Percorrendo Grafos Sistemáticamente

O percurso sistemático de um grafo significa escolher uma estratégia que defina a ordem em que os vértices serão visitados. As duas abordagens clássicas são:

- **Busca em Largura (BFS)**: explora primeiro os vértices mais próximos da origem, camada por camada.
- **Busca em Profundidade (DFS)**: segue um caminho o mais fundo possível antes de retroceder.

Ambas as estratégias produzem uma *árvore de busca* que descreve o caminho percorrido e podem ser adaptadas para diversas finalidades.

### 12.1.3 Contexto e Aplicações

Os algoritmos de busca constituem o ponto de partida para uma ampla classe de problemas e técnicas:

- Encontrar caminhos mínimos em grafos não ponderados.
- Determinar componentes conexas em grafos não direcionados.
- Detectar ciclos e identificar subestruturas críticas.
- Realizar ordenação topológica de grafos direcionados acíclicos (DAGs).

A partir dessas ideias básicas, podemos construir algoritmos mais sofisticados, como os de Dijkstra, Bellman-Ford, Kruskal e Prim, todos dependentes da noção de busca sistemática.

### 12.1.4 Estruturas de Apoio

Aqui reunimos apenas as estruturas auxiliares necessárias às buscas. As representações de grafos (matriz e lista de adjacência) já foram tratadas no capítulo anterior. Deste ponto em diante, supomos disponível um operador **adjacentes(u)** que devolve (ou itera) os vizinhos de  $u$ . Com essa suposição, nossa implementação interage com o grafo **via interface**, de modo funcional, como com um **TAD (Tipo Abstrato de Dados)**: os algoritmos de busca dependem apenas das operações expostas pelo TAD, e não dos detalhes de sua representação interna.



**Fila (para Busca em Largura — BFS)**

A **fila** segue a política *FIFO* (*first in, first out*): o primeiro elemento a entrar é o primeiro a sair. Na BFS, a fila preserva a exploração *por camadas* a partir de uma origem  $s$ : primeiro, visitam-se os vizinhos de  $s$ ; depois, os vizinhos desses vizinhos, e assim por diante.

Operações típicas (tempo  $O(1)$  amortizado):

- `enqueue(x)`: insere  $x$  no fim da fila;
- `dequeue()`: remove e retorna o elemento do início;
- `empty()`: indica se a fila está vazia.

Na prática, uma BFS mantém:

- um vetor booleano `visitado[v]` para evitar reprocessar vértices;
- (opcional) um vetor `dist[v]` com a *distância em arestas* a partir de  $s$ ;
- (opcional) um vetor `pai[v]` para reconstruir o caminho.

**Pilha (para Busca em Profundidade — DFS)**

A **pilha** segue a política *LIFO* (*last in, first out*): o último a entrar é o primeiro a sair. Na DFS, a pilha garante a exploração *em profundidade*, seguindo um caminho até não haver mais vizinhos não visitados e então retrocedendo.

Há duas formas equivalentes de usar pilha na DFS:

1. **Recursiva** (pilha implícita): cada chamada recursiva empilha o vértice atual e desempilha no retorno.
2. **Iterativa** (pilha explícita): usamos uma estrutura `stack` com `push/pop`.

Operações típicas (tempo  $O(1)$ ):

- `push(x)`: empilha  $x$ ;
- `pop()`: desempilha e retorna o topo;
- `top()`: consulta o topo sem remover;
- `empty()`: indica se a pilha está vazia.

Assim como na BFS, a DFS usa um vetor `visitado[v]` para impedir revisitas. Em versões mais ricas, podemos usar *cores* (**branco/cinzeno/preto**) para distinguir estados:

- **branco**: não descoberto;
- **cinzeno**: descoberto, ainda em processamento (na pilha);
- **preto**: totalmente processado.

Essa convenção facilita a detecção de ciclos em dígrafos (arestas de retorno para vértices cinzentos).

### 12.1.5 Conjunto de Vértices Visitados (Marcação Booleana)

A marcação de visitados é essencial para garantir que cada vértice seja processado no máximo uma vez, evitando laços infinitos em presença de ciclos. As duas formas mais comuns são:

- **Vetor booleano** `visitado[0..|V|-1]`: acesso  $O(1)$ , baixo overhead;
- **Conjunto/hash set Visitados**: útil quando os identificadores não são inteiros densos, ou quando os vértices são objetos.

**Padrão de uso.** Ao descobrir um vizinho  $v$  de  $u$ , marcamos `visitado[v] = true` no momento em que o enfileiramos/empilhamos, não quando o removemos da fila/pilha. Isso evita múltiplas inserções do mesmo vértice na estrutura de controle.

Com essas três estruturas (fila, pilha e marcação de visitados), estamos prontos para formalizar os algoritmos de **Busca em Largura (BFS)** e **Busca em Profundidade (DFS)** nas próximas seções, com suas garantias e aplicações.

## 12.2 Busca em Largura (BFS)

A **Busca em Largura** explora o grafo em *camadas* a partir de uma origem  $s$ . Primeiro visitamos todos os vizinhos diretos de  $s$  (distância 1), depois os vizinhos desses vizinhos (distância 2), e assim sucessivamente. A analogia mais comum é a de *ondas de propagação*: uma frente de exploração avança uniformemente para fora do vértice inicial.

Como consequência, a BFS computa a **distância mínima em número de arestas** de  $s$  a qualquer vértice alcançável (em grafos não ponderados). Além disso, o conjunto das arestas usadas na descoberta forma uma *árvore de níveis* (ou floresta, se iniciarmos de múltiplas origens).

### 12.2.1 Implementação

A seguir apresentamos uma implementação direta da BFS em C, usando o TAD Grafo e uma fila simples baseada em vetor circular. Assumimos disponíveis as funções `grafo_num_vertices(G)` e `grafo_adjacentes(G, u, viz, max)`, que devolve os vizinhos de  $u$  em um vetor.

```
1  #include <stdio.h>
2  #include <stdlib.h>
3  #include <limits.h>
4  #include "grafo_lista.h" // ou grafo_matriz.h
5  #include "fila.h"
6
7  void bfs(Graph *G, int s) {
8      int n = grafo_num_vertices(G);
9      int *visitado = calloc(n, sizeof(int));
10     int *dist = malloc(sizeof(int) * n);
11     int *pai = malloc(sizeof(int) * n);
12
13     for (int i = 0; i < n; ++i) {
14         dist[i] = INT_MAX;
15         pai[i] = -1;
16     }
17
18     Fila *Q = fila_criar(n);
19     visitado[s] = 1;
20     dist[s] = 0;
21     pai[s] = s;
22     fila_enfileirar(Q, s);
23
24     while (!fila_vazia(Q)) {
25         int u = fila_desenfileirar(Q);
26         int viz[64]; // limite arbitrário
27         int k = grafo_adjacentes(G, u, viz, 64);
28
29         for (int i = 0; i < k; ++i) {
30             int v = viz[i];
31             if (!visitado[v]) {
```

```

32         visitado[v] = 1;
33         dist[v] = dist[u] + 1;
34         pai[v] = u;
35         fila_enfileirar(Q, v);
36     }
37 }
38 }
39
40 // Exemplo de saída
41 for (int v = 0; v < n; ++v) {
42     if (dist[v] < INT_MAX)
43         printf("dist[%d] = %d (pai=%d)\n", v, dist[v],
44               pai[v]);
45     else
46         printf("dist[%d] = INF\n", v);
47 }
48 free(visitado);
49 free(dist);
50 free(pai);
51 fila_destruir(Q);
52 }

```

Programa 12.1: Busca em Largura (BFS)

**Explicação da fila.** A fila mantém a ordem *por camadas*:

1. Inicialmente,  $s$  é enfileirado com  $\text{dist}[s] = 0$ .
2. Ao desenfileirar  $s$ , examinamos seus vizinhos; todo vizinho ainda não visitado recebe  $\text{dist} = 1$ ,  $\text{pai} = s$  e é enfileirado.
3. Em seguida, processamos os vértices com  $\text{dist} = 1$ ; ao visitar seus vizinhos ainda não descobertos, eles passam a ter  $\text{dist} = 2$ , e assim por diante.

O ato de *marcar*  $\text{visitado}[v] := \text{verdadeiro}$  no momento em que  $v$  é *enfileirado* evita inserções duplicadas do mesmo vértice.

**Reconstrução de caminhos.** Após a BFS, se  $\text{visitado}[t]$  for verdadeiro, um caminho mínimo de  $s$  até  $t$  pode ser reconstruído recuando pelos ponteiros  $\text{pai}$ :  $t, \text{pai}[t], \text{pai}[\text{pai}[t]], \dots, s$  (e depois invertendo a ordem).

### 12.2.2 Complexidade

Com representação por **listas de adjacência**, cada vértice entra e sai da fila no máximo uma vez, e cada aresta é examinada no máximo uma vez. Assim, o tempo é:

$$T(|V|, |E|) = O(|V| + |E|).$$

O espaço auxiliar é  $O(|V|)$  para **visitado**, **dist**, **pai** e a fila.

Em grafos **densos**, quando se usa **matriz de adjacência**, percorrer todos os vizinhos de um vértice custa  $O(|V|)$ , logo o custo total pode chegar a  $O(|V|^2)$ , mesmo que  $|E|$  seja grande. Em contrapartida, a matriz permite testar adjacência em  $O(1)$ . Para buscas, listas de adjacência costumam ser preferíveis.

### 12.2.3 Aplicações

- **Distância mínima (não ponderado):** **dist[v]** fornece o menor número de arestas de  $s$  a  $v$ .
- **Conectividade:** iniciar BFS em  $s$  e verificar quais vértices ficaram visitados.
- **Bipartição (grafo bipartido):** colorir níveis alternadamente durante a BFS; um conflito de cores indica ímpar-ciclo.
- **Árvore de níveis:** as arestas (**pai[v]**,  $v$ ) formam uma árvore (ou floresta) que estratifica  $V$  por distância a  $s$ .

**Observação prática (múltiplas origens).** Para múltiplas fontes  $S \subseteq V$ , basta enfileirar todas as origens com **dist=0** no início. A BFS calculará, para cada vértice, a distância até a *origem mais próxima* em  $S$ .

## 12.3 Busca em Profundidade (DFS)

A **Busca em Profundidade** explora o grafo seguindo um caminho o mais longe possível antes de retroceder (*backtracking*). A analogia clássica é a de um *labirinto*: avançamos pelas bifurcações até não haver saída; então voltamos e tentamos outro caminho. Diferentemente da BFS (camadas), a DFS prioriza a *profundidade*.

### 12.3.1 Implementação

**Versão recursiva.** Usa a pilha implícita de chamadas. Mantemos `visitado`, `pai` e (opcionalmente) tempos de descoberta/fecho.

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <stdlib.h>
3 #include "grafo_lista.h" // ou grafo_matriz.h
4 #include "pilha.h"
5
6 static void dfs_visita(Graph *G, int u, int *visitado,
7     int *pai) {
8     visitado[u] = 1;
9     int viz[64];
10    int k = grafo_adjacentes(G, u, viz, 64);
11    for (int i = 0; i < k; ++i) {
12        int v = viz[i];
13        if (!visitado[v]) {
14            pai[v] = u;
15            dfs_visita(G, v, visitado, pai);
16        }
17    }
18 }
19
20 void dfs(Graph *G) {
21     int n = grafo_num_vertices(G);
22     int *visitado = calloc(n, sizeof(int));
23     int *pai = malloc(sizeof(int) * n);
24     for (int i = 0; i < n; ++i) pai[i] = -1;
25
26     for (int s = 0; s < n; ++s)
27         if (!visitado[s]) {
28             pai[s] = s;
29             dfs_visita(G, s, visitado, pai);
30         }
31
32     // Exemplo de saída
33     for (int v = 0; v < n; ++v)
34         printf("pai[%d] = %d\n", v, pai[v]);
35
36     free(visitado);
37     free(pai);
38 }
```

---

Programa 12.2: DFS recursiva genérica em C

---

**Versão iterativa (pilha explícita).** Equivale à recursiva, mas controla a pilha manualmente. Para simular o *estado* da iteração sobre os vizinhos de cada  $u$ , podemos guardar o índice do próximo vizinho a explorar.

```
1 typedef struct { int u, idx; } Frame; // u = vértice
   atual; idx = próximo vizinho a explorar
2
3 void dfs_iterativa(Graph *G) {
4     int n = grafo_num_vertices(G);
5     int *visitado = calloc(n, sizeof(int));
6     int *pai = malloc(sizeof(int) * n);
7
8     for (int s = 0; s < n; ++s) if (!visitado[s]) {
9         Pilha *P = pilha_criar(n);
10        pai[s] = s;
11        visitado[s] = 1;
12        pilha_push(P, (Frame){s, 0});
13
14        while (!pilha_vazia(P)) {
15            Frame *fr = pilha_top(P);
16            int u = fr->u;
17
18            int viz[64], k = grafo_adjacentes(G, u, viz,
19                                           64);
20
21            if (fr->idx >= k) { // acabou vizinhos de u
22                pilha_pop(P);
23                continue;
24            }
25
26            int v = viz[fr->idx++];
27            if (!visitado[v]) {
28                visitado[v] = 1;
29                pai[v] = u;
30                pilha_push(P, (Frame){v, 0});
31            }
32        }
33        pilha_destruir(P);
34    }
```

```

35     for (int v = 0; v < n; ++v)
36         printf("pai[%d] = %d\n", v, pai[v]);
37
38     free(visitado);
39     free(pai);
40 }

```

Programa 12.3: DFS iterativa com pilha explícita

**Controle de visitados e cores.** Além do booleano `visitado`, é comum usar *cores* para estados: **branco** (não descoberto), **cinzento** (descoberto/em processamento), **preto** (finalizado). Em dígrafos, encontrar aresta para um vértice **cinzento** indica *ciclo*.

### 12.3.2 Complexidade

Com listas de adjacência, cada vértice é processado uma vez e cada aresta é examinada no máximo uma vez. Portanto,

$$T(|V|, |E|) = O(|V| + |E|),$$

e o espaço auxiliar é  $O(|V|)$  (para `visitado`, `pai` e pilha). Com matriz de adjacência, a DFS custa  $O(|V|^2)$ .

### 12.3.3 Aplicações

- **Detecção de ciclos:** em dígrafos, detectar arestas para vértices **cinzentos**; em grafos não direcionados, detectar arestas para vértices **visitados** que não sejam o `pai`.
- **Componentes conexas (não direcionado):** iniciar DFS de todos os vértices não visitados; cada árvore é uma componente.
- **Ordenação topológica (DAG):** empilhar o vértice ao terminar sua exploração; ao final, desempilhar em ordem fornece o topo.
- **Pontes e articulações (não direcionado):** usar tempos de descoberta  $disc[v]$  e o menor alcance  $low[v]$  (algoritmo de Tarjan):  $low[v] = \min(disc[v], low[filhos], disc[retornos])$ . Uma aresta  $(u, v)$  é *ponte* se  $low[v] > disc[u]$ ;  $u$  é *articulação* por condições análogas.

**Topos práticos.** Para grafos grandes e profundos, prefira a versão iterativa para evitar **stack overflow**. Se os IDs de vértices não forem inteiros densos, substitua `visitado[]` por um `HashSet`.



# Capítulo 13

## Caminhos Mínimos em Grafos

O problema dos **caminhos mínimos** busca determinar o caminho de menor custo entre dois vértices em um grafo ponderado. Em outras palavras, dado um grafo  $G = (V, E)$ , com pesos  $w(u, v)$  associados a cada aresta  $(u, v)$ , queremos encontrar o caminho de custo mínimo entre um vértice de origem e um vértice de destino.

Esse tipo de problema aparece em diversas situações práticas, como:

- **Rotas de transporte:** determinar o trajeto mais curto entre duas cidades, ou o caminho mais rápido em um mapa (por exemplo, em sistemas de navegação como GPS ou Google Maps).
- **Redes de computadores:** definir rotas eficientes para o envio de pacotes de dados, minimizando o número de saltos ou o tempo total de transmissão.
- **Planejamento de tarefas e projetos:** encontrar a sequência de atividades que leva ao menor custo ou duração total, considerando dependências entre etapas.

Podemos classificar os problemas de caminhos mínimos em diferentes categorias, de acordo com o tipo de consulta desejada:

- **Caminho mínimo a partir de uma origem** (*single-source shortest path*): determinar o caminho de menor custo do vértice de origem  $s$  a todos os demais vértices do grafo.
- **Caminho mínimo entre todos os pares de vértices** (*all-pairs shortest paths*): determinar o menor custo entre cada par  $(u, v)$  de vértices do grafo.

- **Caminho mínimo entre dois vértices específicos:** problema particular onde se deseja apenas o menor caminho entre  $s$  e  $t$ .

Esses problemas têm grande importância em aplicações reais e servem de base para diversos outros algoritmos em teoria dos grafos e otimização.

## 13.1 Conceitos Fundamentais

Nesta seção apresentamos os conceitos básicos necessários para o estudo dos algoritmos de caminhos mínimos.

### Grafos Ponderados

Um **grafo ponderado** é um grafo  $G = (V, E)$  no qual cada aresta  $(u, v) \in E$  está associada a um número real  $w(u, v)$ , chamado **peso** ou **custo** da aresta. Esse peso pode representar, por exemplo, uma distância, um tempo de percurso, um custo financeiro ou uma capacidade de transmissão.

$$w : E \rightarrow \mathbb{R}$$

Dizemos que o grafo é **não direcionado** quando as arestas são bidirecionais (isto é,  $(u, v)$  implica  $(v, u)$  com o mesmo peso) e **direcionado** quando o sentido importa, isto é,  $(u, v)$  e  $(v, u)$  são arestas distintas, possivelmente com pesos diferentes.

### Caminho, Custo e Distância Mínima

Um **caminho** entre dois vértices  $u$  e  $v$  é uma sequência de vértices

$$P = (v_0, v_1, v_2, \dots, v_k)$$

tal que  $v_0 = u$ ,  $v_k = v$  e  $(v_{i-1}, v_i) \in E$  para todo  $1 \leq i \leq k$ .

O **custo do caminho**  $P$  é definido como a soma dos pesos de suas arestas:

$$w(P) = \sum_{i=1}^k w(v_{i-1}, v_i)$$

A **distância mínima** (ou **caminho mínimo**) entre  $u$  e  $v$  é o menor custo entre todos os caminhos que ligam  $u$  a  $v$ , denotada por  $dist(u, v)$ :

$$dist(u, v) = \min_{P: u \rightsquigarrow v} w(P)$$

## Ciclos e Pesos Negativos

Se todas as arestas possuem pesos não negativos, então a distância mínima entre dois vértices é sempre bem definida.

Por outro lado, a presença de **pesos negativos** pode causar situações problemáticas: se existir um **ciclo de custo negativo** (ou seja, um caminho fechado cuja soma dos pesos é menor que zero), então é possível reduzir indefinidamente o custo de um caminho passando várias vezes por esse ciclo. Nesse caso, a noção de caminho mínimo deixa de fazer sentido, pois o custo pode tender a  $-\infty$ .

## Propriedade de Otimalidade

Uma propriedade fundamental dos caminhos mínimos é a chamada **propriedade de otimalidade**:

Qualquer subcaminho de um caminho mínimo também é um caminho mínimo entre os vértices que o delimitam.

Essa propriedade é a base de todos os algoritmos de caminhos mínimos, pois garante que podemos construir soluções ótimas de forma incremental, a partir de subproblemas menores.

## 13.2 O Princípio do Relaxamento

A ideia central dos algoritmos de caminhos mínimos é o **relaxamento de arestas**. Cada vértice mantém uma **estimativa** do custo necessário para ser alcançado a partir da origem. O processo de relaxamento utiliza as arestas adjacentes para tentar **melhorar** essa estimativa.

### Ideia Central

Suponha que temos uma aresta  $(u, v)$  com peso  $w(u, v)$ . Se o caminho passando por  $u$  permite chegar a  $v$  com um custo menor do que o atualmente conhecido, atualizamos a estimativa de distância de  $v$ . Formalmente, a operação de relaxamento é definida como:

se  $dist[v] > dist[u] + w(u, v)$  então:

$$dist[v] := dist[u] + w(u, v)$$

$$pai[v] := u$$

Essa simples operação é o **coração** de todos os algoritmos de caminhos mínimos, desde o Dijkstra até o Bellman–Ford e Floyd–Warshall.

## Propriedades

- As estimativas armazenadas em `dist[]` são sempre **maiores ou iguais** ao valor ótimo real da distância mínima.
- Quando nenhum relaxamento é mais possível, o algoritmo **convergiu**, isto é, todas as distâncias armazenadas são ótimas.
- O vetor `pai[]` armazena a estrutura da árvore de caminhos mínimos, permitindo reconstruir o caminho a partir da origem.

## Exemplo Numérico

Considere o grafo ponderado da Figura 13.1, com quatro vértices e cinco arestas. Inicialmente, temos  $dist[s] = 0$  e  $dist[v] = \infty$  para todos os outros vértices. Ao relaxar as arestas que saem de  $s$ , obtemos novas estimativas de custo. Após algumas iterações, os valores de  $dist[v]$  estabilizam, representando o menor custo possível a partir de  $s$ .

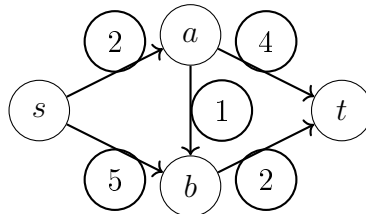


Figura 13.1: Exemplo de relaxamento em um grafo ponderado.

## Implementação

A seguir, apresentamos uma função simples que implementa o relaxamento de uma aresta:

```
1 void relax(int u, int v, int w) {  
2     if (dist[v] > dist[u] + w) {  
3         dist[v] = dist[u] + w;  
4         pai[v] = u;  
5     }  
6 }
```

Programa 13.1: Função de relaxamento de aresta.

A operação `relax()` é usada repetidas vezes nos algoritmos de Dijkstra e Bellman–Ford, com diferentes estratégias de escolha e repetição das arestas a serem relaxadas.

### 13.3 Estratégias de Aplicação do Relaxamento

Os algoritmos de caminhos mínimos diferem essencialmente na forma como aplicam o **princípio do relaxamento**. Todos realizam a mesma operação básica — tentar melhorar as estimativas de custo usando as arestas —, mas adotam estratégias distintas quanto a:

- **Quantas vezes** cada aresta é relaxada;
- **Em que ordem** as arestas são percorridas;
- **Quando parar** o processo de relaxamento.

Essas três decisões caracterizam o comportamento e a eficiência de cada algoritmo. O Dijkstra, por exemplo, escolhe sempre o vértice com a menor distância estimada e o considera *finalizado*, enquanto o Bellman–Ford percorre todas as arestas várias vezes, até garantir que nenhuma melhora adicional é possível.

Tabela 13.1: Estratégias de aplicação do relaxamento nos principais algoritmos.

Estratégia	Exemplo de Algoritmo
Relaxa apenas as arestas que saem do vértice mais próximo ainda não processado	Dijkstra
Relaxa todas as arestas repetidamente, por até $ V  - 1$ iterações	Bellman–Ford

Dessa forma, podemos ver o Dijkstra como uma abordagem **gananciosa** (*greedy*), que escolhe sempre a melhor opção local, e o Bellman–Ford como uma abordagem **iterativa**, baseada em **programação dinâmica**, que refina gradualmente as estimativas até atingir a solução ótima.

### 13.4 Algoritmo de Dijkstra

O **algoritmo de Dijkstra** resolve o problema do caminho mínimo a partir de uma origem  $s$  em um grafo com pesos não negativos. A ideia é expandir,

passo a passo, o conjunto dos vértices cuja distância mínima já é conhecida, sempre escolhendo o vértice com a menor distância estimada até o momento.

A cada iteração, o algoritmo:

1. escolhe o vértice  $u$  com menor valor de `dist[u]` ainda não processado;
2. marca  $u$  como visitado;
3. relaxa todas as arestas que saem de  $u$ .

Essa estratégia garante que, quando um vértice é escolhido, sua distância já é definitiva — nenhuma atualização posterior poderá melhorá-la.

## Implementação

A seguir apresentamos uma versão simplificada do algoritmo de Dijkstra, usando lista de adjacência e uma fila de prioridade baseada em heap binário.

```
1  #define INF 1000000000
2
3  void dijkstra(Grafo *G, int s) {
4      int n = G->n;
5      int dist[n], visitado[n], pai[n];
6      for (int i = 0; i < n; i++) {
7          dist[i] = INF;
8          visitado[i] = 0;
9          pai[i] = -1;
10     }
11
12     dist[s] = 0;
13     MinHeap *Q = criarHeap(n);
14     inserir(Q, s, 0);
15
16     while (!vazio(Q)) {
17         int u = extrairMin(Q);
18         if (visitado[u]) continue;
19         visitado[u] = 1;
20
21         for (Aresta *a = G->adj[u]; a != NULL; a = a->
22             prox) {
23             int v = a->destino;
24             int w = a->peso;
25             if (dist[v] > dist[u] + w) {
26                 dist[v] = dist[u] + w;
```

```

26         pai[v] = u;
27         inserir(Q, v, dist[v]);
28     }
29 }
30 }
31 }
```

Programa 13.2: Implementação simplificada do algoritmo de Dijkstra.

Essa implementação assume que o grafo está representado por listas de adjacência, e que existe uma estrutura de heap mínimo com operações `inserir()` e `extrairMin()`.

## Exemplo de Execução

Considere um grafo com cinco vértices e as seguintes arestas:

$$A \xrightarrow{2} B, \quad A \xrightarrow{4} C, \quad B \xrightarrow{1} C, \quad B \xrightarrow{7} D, \quad C \xrightarrow{3} D$$

Inicialmente  $dist[A] = 0$  e  $dist[B] = dist[C] = dist[D] = \infty$ . Após a primeira iteração,  $dist[B] = 2$  e  $dist[C] = 4$ . Em seguida, o vértice  $B$  é expandido e atualiza  $dist[C] = 3$  e  $dist[D] = 9$ . Depois  $C$  é processado, atualizando  $dist[D] = 6$ . Nenhum valor é mais alterado, e o algoritmo termina.

## Complexidade

A complexidade do algoritmo depende da estrutura de dados usada na fila de prioridade:

- $O(|E| \log |V|)$  usando um **heap binário**;
- $O(|V|^2)$  se a fila for implementada com um vetor simples.

## Observações

- O algoritmo de Dijkstra **não funciona** corretamente se houver arestas com pesos negativos.
- Em grafos densos, a implementação com matriz e laço duplo pode ser mais simples e ainda eficiente.
- A estrutura `pai[]` permite reconstruir o caminho mínimo percorrendo os vértices de trás para frente.

## Estrutura de Dados: Fila de Prioridade (Heap)

O desempenho do algoritmo de Dijkstra depende fortemente da estrutura de dados usada para escolher o vértice com a menor distância ainda não processado. Essa escolha é feita por meio de uma **fila de prioridade**, uma estrutura que permite inserir elementos e extrair rapidamente aquele com a menor (ou maior) prioridade.

### Definição de Heap

Um **heap mínimo** é uma árvore binária quase completa que satisfaz a **propriedade do heap**:

$$\text{para todo nó } i, \quad \text{chave}(i) \leq \text{chave}(\text{filhos}(i))$$

Em um heap mínimo, o elemento de menor valor (menor prioridade) está sempre na raiz, o que permite removê-lo em tempo  $O(\log n)$ .

### Principais Operações

- **inserir(elemento, prioridade)** — insere um novo elemento na fila, reorganizando o heap para manter a propriedade. Complexidade:  $O(\log n)$
- **extrairMin()** — remove e retorna o elemento com menor prioridade (a raiz do heap). Complexidade:  $O(\log n)$
- **diminuirChave(elemento, novaPrioridade)** — reduz o valor da prioridade de um elemento já presente, reposicionando-o na árvore. Complexidade:  $O(\log n)$

Essas operações são implementadas de forma eficiente sobre um vetor, sem necessidade de ponteiros explícitos. Os índices dos filhos e do pai de um elemento armazenado na posição  $i$  são calculados da seguinte forma:

$$\text{pai}(i) = \lfloor i/2 \rfloor, \quad \text{filhoEsq}(i) = 2i, \quad \text{filhoDir}(i) = 2i + 1$$

### Uso do Heap no Dijkstra

No algoritmo de Dijkstra, o heap mantém os vértices do grafo organizados pela distância estimada `dist[v]`. A cada iteração:

1. O vértice  $u$  com menor `dist[u]` é removido do heap usando `extrairMin()`;



2. As distâncias dos vértices adjacentes são atualizadas e, quando diminuem, o heap é ajustado com `inserir()` ou `diminuirChave()`.

Como cada aresta pode provocar uma atualização de prioridade e cada extração custa  $O(\log |V|)$ , a complexidade total é:

$$O(|E| \log |V|)$$

Essa é a principal razão pela qual o algoritmo de Dijkstra é tão eficiente em grafos grandes e esparsos.

## 13.5 Algoritmo de Bellman-Ford

O **algoritmo de Bellman-Ford** também resolve o problema do caminho mínimo a partir de uma origem  $s$ , mas, ao contrário do Dijkstra, ele permite a existência de arestas com pesos negativos. Sua ideia é simples e elegante: repetir o processo de relaxamento de todas as arestas do grafo várias vezes, até que todas as estimativas de distância se estabilizem.

Como o caminho mínimo simples (sem ciclos) entre dois vértices tem, no máximo,  $|V| - 1$  arestas, basta realizar  $|V| - 1$  iterações de relaxamento sobre todas as arestas do grafo.

Em cada iteração, o algoritmo tenta melhorar as distâncias conhecidas aplicando o mesmo princípio do relaxamento:

$$\text{se } dist[v] > dist[u] + w(u, v) \text{ então } dist[v] := dist[u] + w(u, v)$$

### Implementação

A seguir, uma implementação simplificada do algoritmo de Bellman-Ford usando uma lista de arestas:

```

1  #define INF 1000000000
2
3  typedef struct {
4      int u, v, w;
5  } Aresta;
6
7  void bellmanFord(Aresta E[], int V, int Etotal, int s) {
8      int dist[V], pai[V];
9
10     for (int i = 0; i < V; i++) {
```

```
11         dist[i] = INF;
12         pai[i] = -1;
13     }
14     dist[s] = 0;
15
16     for (int i = 1; i < V; i++) {
17         for (int j = 0; j < Etotal; j++) {
18             int u = E[j].u;
19             int v = E[j].v;
20             int w = E[j].w;
21             if (dist[u] + w < dist[v]) {
22                 dist[v] = dist[u] + w;
23                 pai[v] = u;
24             }
25         }
26     }
27
28     // detecção de ciclo negativo
29     for (int j = 0; j < Etotal; j++) {
30         int u = E[j].u;
31         int v = E[j].v;
32         int w = E[j].w;
33         if (dist[u] + w < dist[v]) {
34             printf("Ciclo negativo detectado!\n");
35             return;
36         }
37     }
38 }
```

Programa 13.3: Implementação simplificada do algoritmo de Bellman-Ford.

## Detecção de Ciclos Negativos

A etapa final verifica se ainda é possível reduzir alguma distância após as  $|V| - 1$  iterações. Se alguma aresta  $(u, v)$  ainda satisfaz  $dist[v] > dist[u] + w(u, v)$ , isso significa que existe um **ciclo de custo negativo** acessível a partir da origem — e, portanto, não há solução finita para o problema do caminho mínimo.

## Complexidade

O algoritmo realiza  $|V| - 1$  passagens sobre todas as  $|E|$  arestas do grafo. Assim, sua complexidade é:

$$O(|V| \times |E|)$$

Embora mais lento que o Dijkstra em grafos sem pesos negativos, o Bellman–Ford é mais geral e confiável quando há possibilidade de pesos negativos nas arestas.

## 13.6 Comparação e Discussão

Os algoritmos de Dijkstra e Bellman–Ford resolvem o mesmo problema — o cálculo dos caminhos mínimos a partir de uma origem —, mas adotam estratégias bastante diferentes. Enquanto o Dijkstra é mais eficiente e utiliza uma abordagem gananciosa (*greedy*), o Bellman–Ford é mais geral e se baseia em uma abordagem iterativa de programação dinâmica.

A Tabela 13.2 resume as principais diferenças entre os dois algoritmos.

Tabela 13.2: Comparação entre os algoritmos de Dijkstra e Bellman–Ford.

Característica	Dijkstra	Bellman–Ford
Pesos negativos	<b>X</b>	<b>✓</b>
Complexidade	$O( E  \log  V )$	$O( V  \times  E )$
Estrutura	Fila de prioridade (heap)	Lista de arestas
Estratégia	Gananciosa ( <i>greedy</i> )	Iterativa (dinâmica)

O algoritmo de Dijkstra é, portanto, a escolha natural para grafos com pesos não negativos e grande número de vértices, sendo amplamente usado em sistemas de roteamento e navegação. Já o Bellman–Ford, embora mais custoso, é indispensável quando há possibilidade de pesos negativos, pois consegue detectar ciclos de custo negativo e lidar corretamente com essas situações.

Ambos os algoritmos são aplicações diretas do **princípio do relaxamento**, o qual constitui a base de quase todos os métodos modernos de otimização em grafos. Compreender esse princípio é essencial para entender não apenas Dijkstra e Bellman–Ford, mas também algoritmos mais avançados como Floyd–Warshall e Johnson.



## Capítulo 14

# Árvores Geradoras Mínimas

Uma **árvore geradora** (*spanning tree*) de um grafo conexo e não-direcionado  $G = (V, E)$  é um subgrafo que contém todos os vértices de  $G$ , é conexo e não possui ciclos. Em outras palavras, uma árvore geradora conecta todos os vértices de  $G$  utilizando exatamente  $|V| - 1$  arestas.

Dado que um grafo pode possuir diversas árvores geradoras distintas, surge naturalmente o problema de selecionar, entre todas elas, aquela cujo *custo total* seja mínimo. Para isso, supõe-se que cada aresta  $(u, v)$  de  $G$  possui um *peso*  $w(u, v)$  associado, representando, por exemplo, a distância, o custo ou o tempo de ligação entre os vértices  $u$  e  $v$ .

Uma **árvore geradora mínima** (*Minimal Spanning Tree* ou *MST*) é, portanto, uma árvore geradora  $T \subseteq G$  que minimiza a soma dos pesos de suas arestas:

$$w(T) = \sum_{(u,v) \in T} w(u, v)$$

de modo que  $w(T)$  seja o menor possível entre todas as árvores geradoras de  $G$ .

## Aplicações

O problema da árvore geradora mínima aparece em diversas situações práticas, como:

- **Redes de comunicação:** conectar computadores, roteadores ou cidades com o menor custo possível de cabeamento.
- **Circuitos elétricos:** minimizar o uso de material condutor em uma malha de conexões.

- **Transporte e logística:** planejar estradas, oleodutos ou rotas que conectem pontos de interesse com menor custo total.
- **Agrupamento (clustering):** em aprendizado de máquina, as MSTs podem ser usadas para identificar grupos em conjuntos de dados, eliminando as arestas mais longas.

## Unicidade da MST

Em geral, um grafo pode possuir mais de uma árvore geradora mínima, especialmente quando existem arestas com pesos iguais. No entanto, se todos os pesos das arestas forem distintos, então a MST é **única**.

Essa propriedade decorre do fato de que, com pesos distintos, qualquer escolha de aresta mínima que respeite as condições de conectividade e ausência de ciclos é forçada – ou seja, não há empates na decisão de quais arestas pertencem à MST.

## 14.1 Teorema do Corte

Para compreender os algoritmos de Kruskal e Prim, é essencial entender a propriedade que fundamenta sua correção: o **Teorema do Corte**. Esse teorema fornece uma condição segura para decidir quando uma aresta pode ser incluída em uma árvore geradora mínima.

### Enunciado e Intuição

Considere um grafo conexo e ponderado  $G = (V, E)$  e um *corte*  $(S, V - S)$ , isto é, uma partição do conjunto de vértices  $V$  em dois subconjuntos disjuntos  $S$  e  $V - S$ .

Dizemos que uma aresta *cruza o corte* se ela tem uma extremidade em  $S$  e outra em  $V - S$ . Um corte é dito *seguro* para uma árvore parcial  $T$  se nenhuma das arestas de  $T$  cruza o corte — ou seja, se  $T$  está contido inteiramente em um dos lados da partição.

**Teorema 14.1.1** (Teorema do Corte). *Seja  $(S, V - S)$  um corte em  $G$  que respeita uma árvore parcial  $T$  (isto é, nenhuma aresta de  $T$  cruza o corte). Então, a aresta de menor peso que cruza esse corte é **segura**, ou seja, pertence a alguma árvore geradora mínima de  $G$ .*

A intuição é simples: se dividirmos o grafo em dois grupos de vértices, a melhor maneira de conectá-los sem criar ciclos é escolhendo a aresta mais

leve que liga esses dois grupos. Qualquer outra escolha aumentaria o custo total da árvore.

## Demonstração Intuitiva

Suponha que a aresta  $(u, v)$  seja a de menor peso que cruza o corte  $(S, V - S)$ , e que  $T^*$  seja uma árvore geradora mínima que não contém  $(u, v)$ .

Como  $T^*$  é uma árvore, há exatamente um caminho entre  $u$  e  $v$  em  $T^*$ . Esse caminho deve cruzar o corte em alguma outra aresta  $(x, y)$ , que conecta  $S$  e  $V - S$ .

Como  $(u, v)$  é a aresta de menor peso que cruza o corte, temos  $w(u, v) \leq w(x, y)$ . Se substituirmos  $(x, y)$  por  $(u, v)$  em  $T^*$ , obtemos uma nova árvore  $T'$  cujo peso total não é maior que o de  $T^*$ . Logo,  $T'$  também é uma árvore geradora mínima e contém  $(u, v)$ .

Portanto, a aresta de menor peso que cruza um corte seguro sempre pertence a alguma MST.

## Importância do Teorema

O Teorema do Corte é a base teórica que garante a correção dos dois principais algoritmos de obtenção da árvore geradora mínima:

- **Algoritmo de Kruskal:** em cada passo, escolhe a aresta de menor peso que conecta dois componentes distintos da floresta atual (ou seja, cruza um corte seguro). O teorema garante que essa escolha é sempre válida.
- **Algoritmo de Prim:** cresce uma árvore a partir de um vértice inicial, sempre adicionando a aresta de menor peso que liga um vértice fora da árvore a um vértice dentro dela. Essa aresta também cruza um corte seguro.

Assim, tanto Kruskal quanto Prim podem ser vistos como aplicações diretas do Teorema do Corte: em cada passo, eles identificam um corte e escolhem a aresta mais leve que o cruza, garantindo que o resultado final será uma árvore geradora mínima.

## Exemplo Gráfico

A Figura 14.1 ilustra o conceito de corte e a escolha de uma aresta segura.

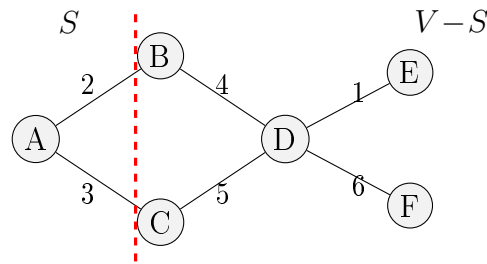


Figura 14.1: A aresta de menor peso que cruza o corte (em vermelho) é segura e pertence a alguma MST.

## 14.2 Algoritmo de Kruskal

O algoritmo de Kruskal é uma das abordagens clássicas para encontrar a **árvore geradora mínima (MST)** de um grafo ponderado. Ele segue uma estratégia *gananciosa* (greedy), escolhendo em cada passo a aresta de menor peso que não forme ciclo com as arestas já selecionadas.

### Ideia Intuitiva

A ideia é simples: comece com uma *floresta* (um conjunto de vértices desconectados) e, a cada passo, una dois componentes distintos por meio da aresta de menor peso que os conecta. O processo continua até que todos os vértices estejam conectados em uma única árvore.

Esse crescimento por união de componentes justifica a necessidade de uma estrutura eficiente para verificar se dois vértices pertencem ao mesmo componente – essa é a função da estrutura de dados **união-busca** (*disjoint-set union*, DSU), também chamada de *union-find*.

### Estrutura de Dados: União-Busca

A estrutura de união-busca mantém uma partição dos vértices em conjuntos disjuntos e oferece duas operações básicas:

- **find(u)**: retorna o representante (raiz) do conjunto ao qual o vértice  $u$  pertence;
- **union(u, v)**: une os conjuntos que contêm  $u$  e  $v$ , caso sejam distintos.

As implementações eficientes de **union-find** utilizam **compressão de caminho** e **união por rank**, garantindo tempo praticamente constante para cada operação:  $O(\alpha(V))$ , onde  $\alpha$  é a *função inversa de Ackermann*, que cresce muito lentamente.



## Implementação

A seguir, apresentamos uma implementação simplificada do algoritmo de Kruskal em linguagem C, utilizando a estrutura de dados união-busca.

```

1  #include <stdio.h>
2  #include <stdlib.h>
3  #include "union-find.h"    // TAD de conjuntos disjuntos
4
5  typedef struct {
6      int u, v;
7      int peso;
8  } Aresta;
9
10 int compara(const void* a, const void* b) {
11     Aresta* A = (Aresta*)a;
12     Aresta* B = (Aresta*)b;
13     return A->peso - B->peso;
14 }
15
16 void kruskal(Aresta arestas[], int nVertices, int
17     nArestas) {
18     UF* uf = uf_criar(nVertices);
19     qsort(arestas, nArestas, sizeof(Aresta), compara);
20
21     printf("Arestas da MST:\n");
22     int total = 0;
23
24     for (int i = 0; i < nArestas; i++) {
25         int u = arestas[i].u;
26         int v = arestas[i].v;
27
28         if (uf_find(uf, u) != uf_find(uf, v)) {
29             uf_unir(uf, u, v);
30             printf("(%d, %d) peso=%d\n", u, v, arestas[i]
31                 .peso);
32             total += arestas[i].peso;
33         }
34     }
35
36     printf("Custo total da MST = %d\n", total);
37     uf_destruir(uf);
38 }

```

Programa 14.1: Implementação do algoritmo de Kruskal utilizando o TAD

União–Busca

## Exemplo Passo a Passo

Considere o grafo a seguir com pesos nas arestas:

$$A - B(1), \quad B - C(3), \quad A - C(2), \quad C - D(4)$$

1. Ordenamos as arestas por peso:  $(A, B)$ ,  $(A, C)$ ,  $(B, C)$ ,  $(C, D)$ .
2. Inicialmente, cada vértice é seu próprio conjunto.
3. Adicionamos  $(A, B) \rightarrow$  une  $A$  e  $B$ .
4. Adicionamos  $(A, C) \rightarrow$  une  $(A, B)$  com  $C$ .
5. Aresta  $(B, C)$  é descartada, pois criaria um ciclo.
6. Adicionamos  $(C, D) \rightarrow$  une  $D$  ao conjunto.

Resultado:  $\text{MST} = \{(A, B), (A, C), (C, D)\}$ , custo total =  $1 + 2 + 4 = 7$ .

## Análise de Complexidade

- A ordenação das arestas requer  $O(E \log E)$ .
- Cada operação de união ou busca custa  $O(\alpha(V))$ , o que é praticamente constante.
- Assim, a complexidade total é:

$$O(E \log E + E\alpha(V)) = O(E \log V)$$

## Discussão

O algoritmo de Kruskal é particularmente eficiente para **grafos esparsos**, nos quais o número de arestas  $E$  é próximo de  $V$ . Por usar uma estrutura baseada em conjuntos disjuntos, é simples de implementar e fácil de adaptar a diferentes representações de grafos (lista de arestas, arquivos, etc.). Seu comportamento se degrada apenas em grafos muito densos, onde o custo de ordenar todas as arestas passa a dominar.

## 14.3 Algoritmo de Prim

O algoritmo de Prim é outra estratégia clássica para encontrar a **árvore geradora mínima (MST)** em um grafo ponderado e conexo. Assim como o algoritmo de Kruskal, ele segue uma abordagem *gananciosa* (greedy), mas adota uma perspectiva diferente: em vez de unir componentes desconexos, o algoritmo **cresce uma única árvore** a partir de um vértice inicial, adicionando sempre a aresta de menor peso que conecta a árvore a um novo vértice.

### Ideia Intuitiva

O algoritmo parte de um vértice arbitrário e constrói a MST de forma incremental. A cada iteração:

1. Considera todas as arestas que ligam um vértice já incluído na árvore a um vértice ainda fora dela;
2. Escolhe a aresta de menor peso entre essas;
3. Adiciona o novo vértice e a aresta correspondente à árvore.

O processo termina quando todos os vértices foram incluídos. O conjunto das arestas escolhidas forma a árvore geradora mínima.

### Estrutura de Dados: Fila de Prioridade

Para selecionar eficientemente a próxima aresta de menor peso, o algoritmo de Prim utiliza uma **fila de prioridade mínima** (geralmente implementada como um *heap binário*).

Cada vértice  $v$  mantém um valor `chave[v]`, que representa o menor peso de uma aresta que conecta  $v$  a algum vértice já pertencente à árvore. A fila de prioridade permite extrair o vértice de menor `chave` em  $O(\log V)$  e atualizar o valor das chaves de seus vizinhos em  $O(\log V)$ .

### Implementação

Abaixo está uma versão simplificada do algoritmo de Prim em C, utilizando uma representação de grafo por matriz de adjacência e uma fila de prioridade implementada com busca linear (para clareza didática).

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <limits.h>
```

```
3 #include <stdbool.h>
4
5 #define V 5 // número máximo de vértices
6
7 int menorChave(int chave[], bool incluído[]) {
8     int min = INT_MAX, min_index;
9     for (int v = 0; v < V; v++)
10         if (!incluído[v] && chave[v] < min)
11             min = chave[v], min_index = v;
12     return min_index;
13 }
14
15 void prim(int grafo[V][V]) {
16     int pai[V]; // para armazenar a MST
17     int chave[V]; // menor peso até cada vértice
18     bool incluído[V]; // se o vértice já foi incluído
19
20     for (int i = 0; i < V; i++) {
21         chave[i] = INT_MAX;
22         incluído[i] = false;
23     }
24
25     chave[0] = 0; // começa do vértice 0
26     pai[0] = -1; // raiz da MST
27
28     for (int cont = 0; cont < V - 1; cont++) {
29         int u = menorChave(chave, incluído);
30         incluído[u] = true;
31
32         for (int v = 0; v < V; v++)
33             if (grafo[u][v] && !incluído[v] && grafo[u][v]
34                 < chave[v]) {
35                 pai[v] = u;
36                 chave[v] = grafo[u][v];
37             }
38
39         printf("Arestas da MST:\n");
40         int total = 0;
41         for (int i = 1; i < V; i++) {
42             printf("%d - %d peso=%d\n", pai[i], i, grafo[i][
43                 pai[i]]);
44             total += grafo[i][pai[i]];
45         }
46     }
```

```
44     }  
45     printf("Custo total da MST = %d\n", total);  
46 }
```

Programa 14.2: Implementação do algoritmo de Prim em C

## Exemplo Passo a Passo

Considerando o grafo da Figura 14.2, o algoritmo de Prim parte do vértice  $A$  e segue o seguinte processo:

1. Começa em  $A$ , define  $\text{chave}[A] = 0$ .
2. Escolhe  $(A, B)$  como a aresta mais leve conectando a árvore a um novo vértice.
3. Escolhe  $(B, C)$ , depois  $(A, D)$ , e finalmente  $(B, E)$ .

Ao final, temos a MST formada pelas arestas  $\{(A, B), (B, C), (A, D), (B, E)\}$ .

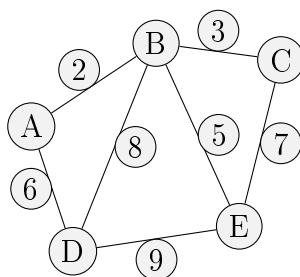


Figura 14.2: Exemplo de grafo usado no algoritmo de Prim.

## Análise de Complexidade

A complexidade depende da estrutura usada para a fila de prioridade:

- Com **heap binário**: cada inserção ou atualização custa  $O(\log V)$ , resultando em  $O(E \log V)$ .
- Com **heap de Fibonacci**: a operação `decrease_key` é  $O(1)$  amortizado, reduzindo a complexidade total para  $O(E + V \log V)$ .

## Discussão

O algoritmo de Prim tende a ser mais eficiente em **grafos densos**, pois evita a ordenação global de arestas. Ele é especialmente adequado para grafos representados por **matriz de adjacência**, enquanto o algoritmo de Kruskal é preferível em grafos esparsos representados por **lista de arestas**.

Ambos os algoritmos são corretos e produzem o mesmo resultado – mas Prim costuma apresentar melhor desempenho quando o número de arestas é grande em relação ao número de vértices.

## 14.4 Comparação e Discussão

Os algoritmos de Kruskal e Prim resolvem o mesmo problema – encontrar a árvore geradora mínima – e produzem resultados idênticos para qualquer grafo conexo e ponderado. No entanto, suas estratégias e estruturas de dados são distintas, o que faz com que cada um apresente vantagens em contextos diferentes.

O algoritmo de **Kruskal** é baseado na ideia de crescer uma *floresta*, unindo componentes desconexos com a aresta de menor peso que não forma ciclo. Já o algoritmo de **Prim** cresce uma *única árvore*, expandindo-a a partir de um vértice inicial.

A seguir, resumimos as principais diferenças entre os dois métodos:

Característica	Kruskal	Prim
Estrutura principal	União-busca	Fila de prioridade
Estratégia	Cresce floresta	Cresce árvore
Complexidade	$O(E \log V)$	$O(E \log V)$
Grafos ideais	Esparsos	Densos
Implementação	Mais simples	Mais eficiente em alguns casos

Tabela 14.1: Comparação entre os algoritmos de Kruskal e Prim.

Ambos são algoritmos *gananciosos* (*greedy*) e fundamentam-se no **Teorema do Corte**, que garante que a escolha local da menor aresta que cruza um corte seguro leva a uma solução global ótima.

Em termos práticos:

- Kruskal é preferido quando o grafo é **esparso** e representado por uma lista de arestas, pois exige apenas a ordenação inicial e operações simples de união-busca.

- Prim tende a ser mais eficiente em **grafos densos** e quando o grafo é representado por uma matriz de adjacência, especialmente se for implementado com um heap.

Ambos os métodos ilustram bem a filosofia dos algoritmos gananciosos: construir a solução passo a passo, tomando sempre a decisão local que parece melhor, e ainda assim alcançar o ótimo global.