



Colas de prioridad



Agenda

- Aplicaciones
- Definición
- Distintas implementaciones
- Heap Binaria
 - Propiedad Estructural
 - Propiedad de Orden
 - Implementación
- Operaciones: Insert, DeleteMin, Operaciones adicionales
- Construcción de una Heap: operación BuildHeap
 - Eficiencia
- HeapSort

Aplicaciones

- Cola de impresión
- Sistema Operativo
- Algoritmos de Ordenación



Definición

Una cola de prioridad es una estructura de datos que permite al menos dos operaciones:

- **Insert**
- **DeleteMin**

Inserta un elemento en la estructura

Encuentra, recupera y elimina el elemento mínimo



Implementaciones

✓ Lista ordenada

- Insert tiene $O(N)$ operaciones
- DeleteMin tiene $O(1)$ operaciones

✓ Lista no ordenada

- Insert tiene $O(1)$ operaciones
- DeleteMin tiene $O(N)$ operaciones

✓ Árbol Binario de Búsqueda

- Insert y DeleteMin tienen en promedio $O(\log N)$ operaciones



Heap Binaria

- Es una implementación de colas de prioridad que no usa punteros y permite implementar ambas operaciones con $O(\log N)$ operaciones en el peor caso
- Cumple con dos propiedades:
 - ✓ Propiedad estructural
 - ✓ Propiedad de orden



Propiedad estructural

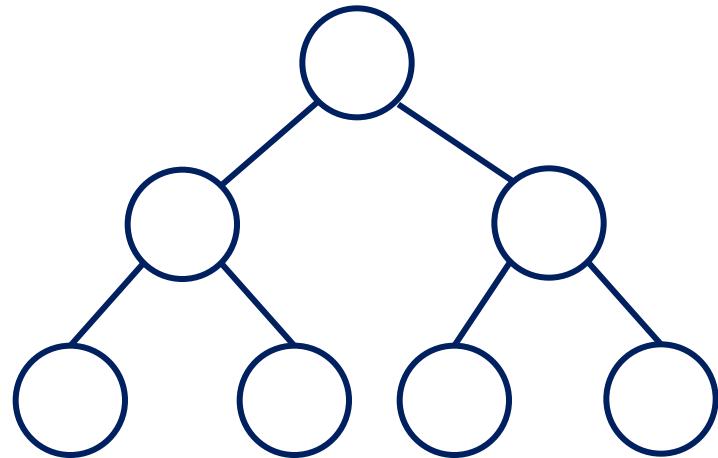
Una heap es un árbol binario completo

- ✓ En un árbol binario lleno de altura h , los nodos internos tienen exactamente 2 hijos y las hojas tienen la misma profundidad
- ✓ Un árbol binario completo de altura h es un árbol binario lleno de altura $h-1$ y en el nivel h , los nodos se completan de izquierda a derecha

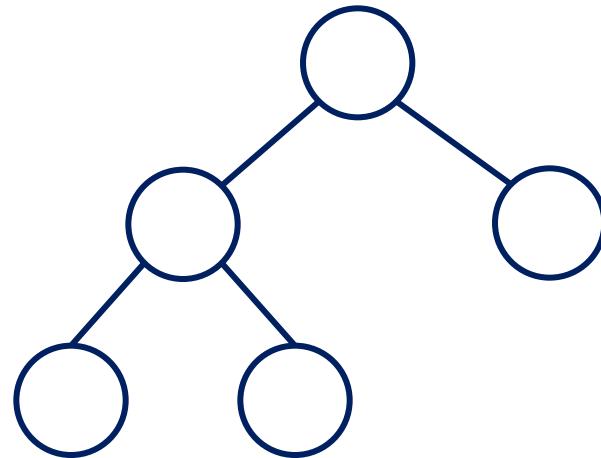


Propiedad estructural (cont.)

Árbol binario lleno

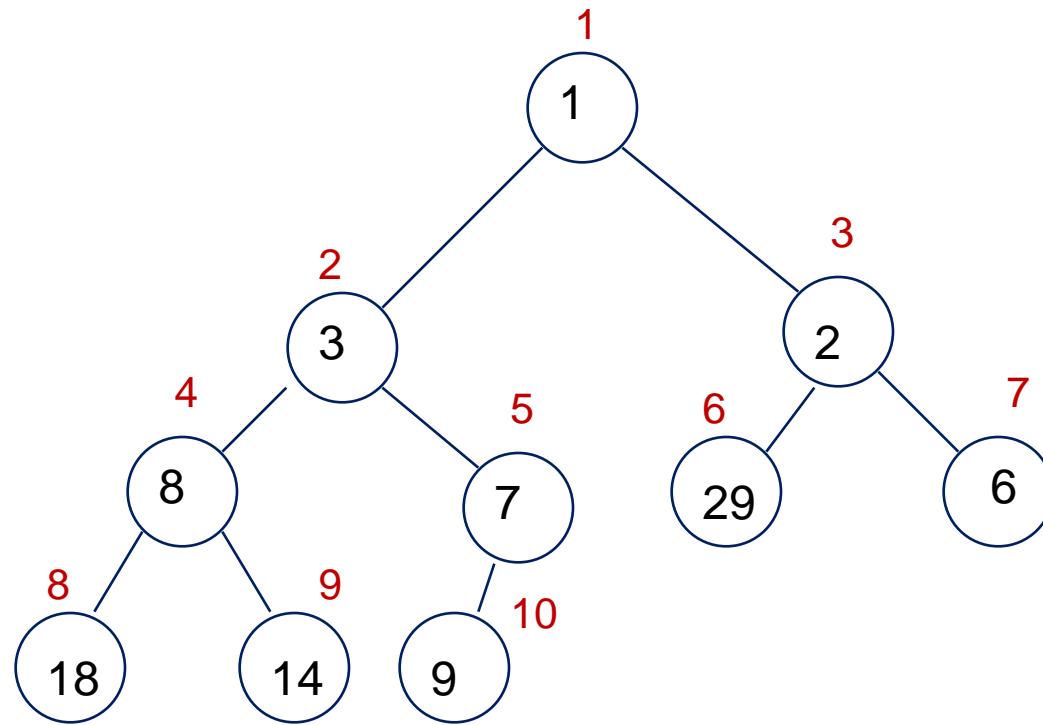


Árbol binario completo



Propiedad estructural (cont.)

Ejemplo:



Propiedad estructural (cont.)

- ✓ El número de nodos n de un árbol binario completo de altura h , satisface:

$$2^h \leq n \leq (2^{h+1}-1)$$

Demostración:

- Si el árbol es lleno, $n = 2^{h+1}-1$
- Si no, el árbol es lleno en la altura $h-1$ y tiene por lo menos un nodo en el nivel h :

$$n = 2^{h-1+1}-1+1 = 2^h$$

La altura h del árbol es de **O(log n)**



Propiedad estructural (cont.)

➤ Dado que un árbol binario completo es una estructura de datos regular, puede almacenarse en un arreglo, tal que:

✓ La raíz está almacenada en la posición 1

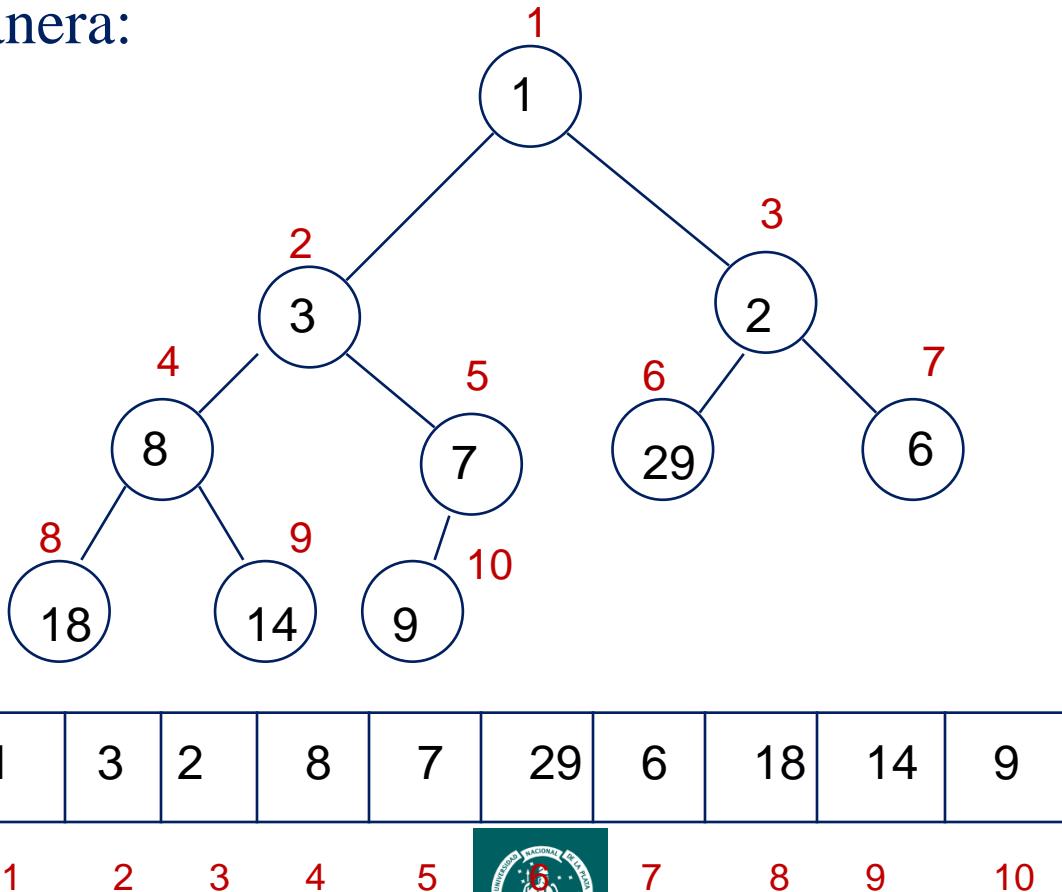
✓ Para un elemento que está en la posición i :

- El hijo izquierdo está en la posición $2*i$
- El hijo derecho está en la posición $2*i + 1$
- El padre está en la posición $\lfloor i/2 \rfloor$



Propiedad estructural (cont.)

El árbol que vimos como ejemplo, puede almacenarse de la siguiente manera:



Propiedad de orden

➤ MinHeap

- El elemento mínimo está almacenado en la raíz
- El dato almacenado en cada nodo es menor o igual al de sus hijos

➤ MaxHeap

- Se usa la propiedad inversa



Implementación de Heap

Una heap H consta de:

- *Un arreglo que contiene los datos*
- *Un valor que me indica el número de elementos almacenados*

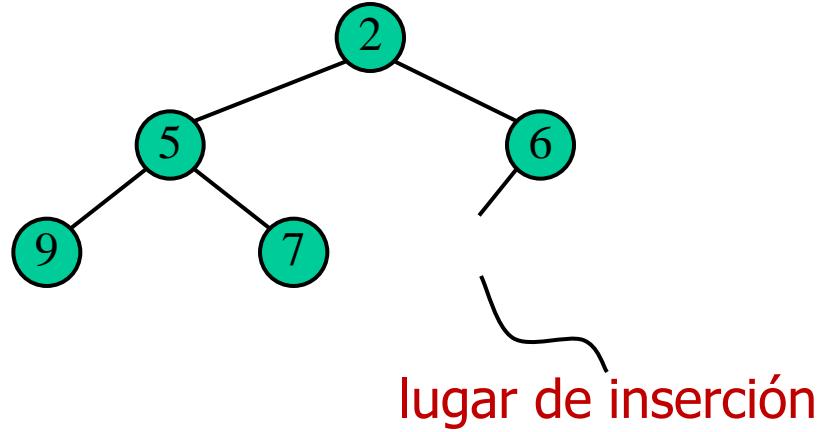
Ventaja:

- ✓ No se necesita usar punteros
- ✓ Fácil implementación de las operaciones

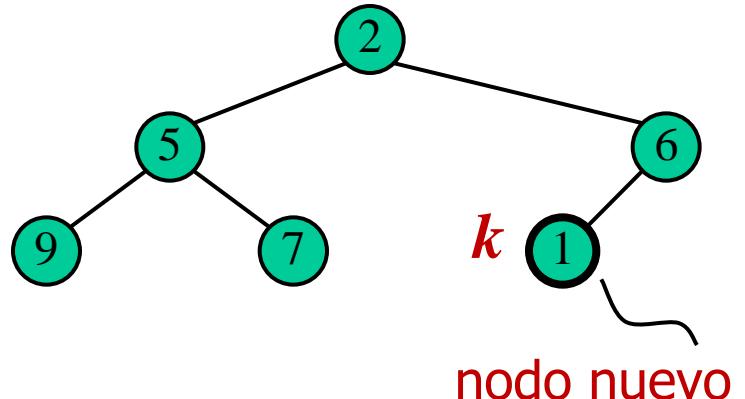


Operación: Insert

- El dato se inserta como último ítem en la heap
 - La propiedad de la heap puede ser violada
- Se debe hacer un filtrado hacia arriba para restaurar la propiedad de orden

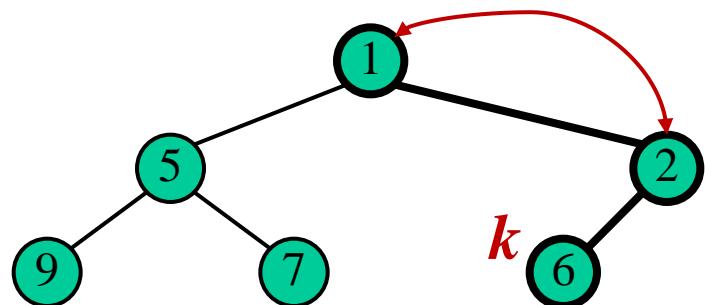
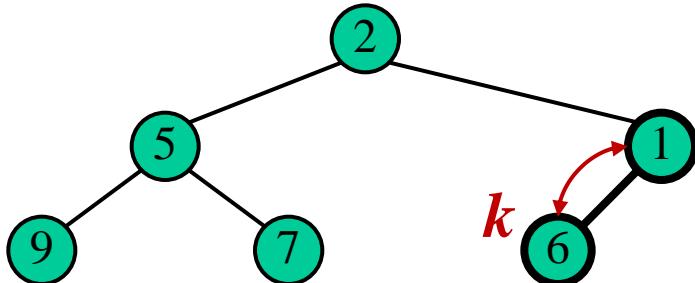


Inserto el 1



Insert: Filtrado hacia arriba (Percolate Up)

- El filtrado hacia arriba restaura la propiedad de orden intercambiando k a lo largo del camino hacia arriba desde el lugar de inserción
- El filtrado termina cuando la clave k alcanza la raíz o un nodo cuyo padre tiene una clave menor
- Ya que el algoritmo recorre la altura de la heap, tiene $O(\log n)$ intercambios



Operación: insert (Versión 1)

```
insert (Heap h, Comparable x) {  
    h.tamaño = h.tamaño + 1;  
    n = h.tamaño;  
  
    while ( n / 2 > 0 & h.dato[n/2] > x ) {  
        h.dato[n] = h.dato[n/2];  
        n = n/2;  
    }  
    h.dato[n] = x; // ubicación correcta de “x”  
}  
} // end del insert
```

*Filtrado hacia arriba
o Percolate_up*



Operación: percolate_up

```
percolate_up (Heap h, Integer i) {  
  
    temp = h.dato[i];  
    while (i/2 > 0 & h.dato[i/2] > temp ) {  
        h.dato[i] = h.dato[i/2];  
        i = i/2;  
    }  
    h.dato[ i ] = temp; // ubicación correcta del elemento a filtrar  
  
} // end del percolate_up
```



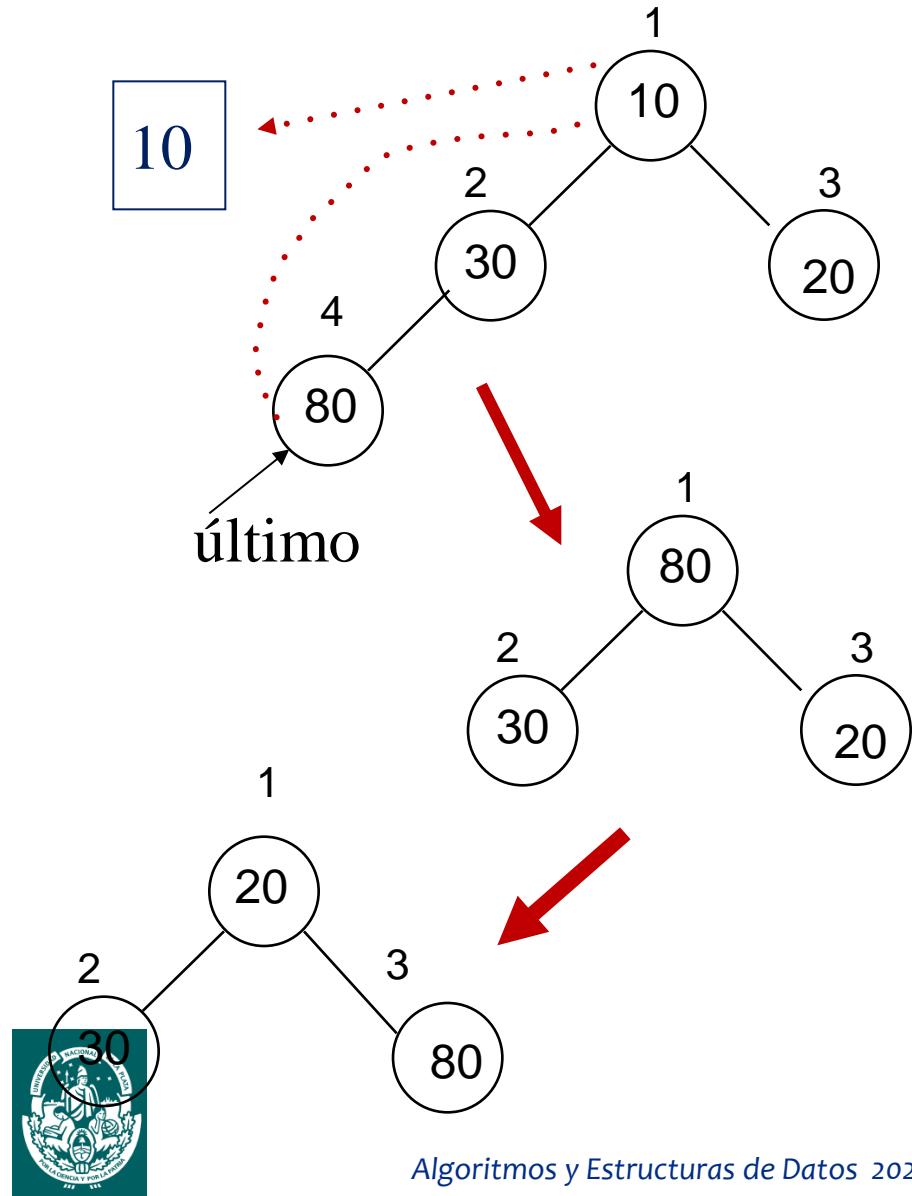
Operación: insert (Versión 2)

```
insert (Heap h, Comparable x) {  
  
    h.tamaño = h.tamaño + 1;  
    h.dato[h.tamaño] = x;  
    percolate_up ( h , h.tamaño )  
  
} // end del insert
```



Operación: DeleteMin

- Guardo el dato de la raíz
- Elimino el último elemento y lo almaceno en la raíz
- Se debe hacer un filtrado hacia abajo para restaurar la propiedad de orden



DeleteMin: Filtrado hacia abajo (Percolate Down)

- Es similar al filtrado hacia arriba
- El filtrado hacia abajo restaura la propiedad de orden intercambiando el dato de la raíz hacia abajo a lo largo del camino que contiene los hijos mínimos
- El filtrado termina cuando se encuentra el lugar correcto dónde insertarlo
- Ya que el algoritmo recorre la altura de la heap, tiene $O(\log n)$ operaciones de intercambio.



Operación: delete_min (Versión 1)

```
delete_min ( Heap h, Comparable e) {  
    if (not esVacia(h) ) {  
        e := h.dato[1];  
        candidato := h.dato[ h.tamaño ];  
        h.tamaño := h.tamaño - 1;  
        p := 1;  
        stop_perc := false;  
        while ( 2* p <= h.tamaño ) and ( not stop_perc) {  
            h_min := 2 * p; // buscar el hijo con clave menor  
            if h_min <> h.tamaño //como existe el hijo derecho comparo a ambos  
                if ( h.dato[h_min +1] < h.dato[h_min] )  
                    h_min := h_min + 1  
                if candidato > h.dato [h_min] { // percolate_down  
                    h.dato [p] := h.dato[ h_min ];  
                    p := h_min;  
                }  
                else stop_perc := true;  
            }  
            h.dato[p] := candidato;  
        }  
    } // end del delete_min
```

*Filtrado hacia abajo o
Percolate_down*



Operación: percolate_down

```
percolate_down ( Heap h, int p) {  
  
    candidato := h.dato[ p ]  
    stop_perc := false;  
    while ( 2* p <= h.tamaño ) and ( not stop_perc) {  
        h_min := 2 * p; // buscar el hijo con clave menor  
        if h_min <> h.tamaño then  
            if ( h.dato[h_min +1] < h.dato[h_min] )  
                h_min := h_min + 1  
            if candidato > h.dato [h_min] { //percolate_down  
                h.dato [p] := h.dato[ h_min ]  
                p := h_min;  
            }  
            else stop_perc := true;  
    } // end { while }  
    h.dato[p] := candidato;  
} // end {percolate_down }
```



Operación: delete_min (Versión 2)

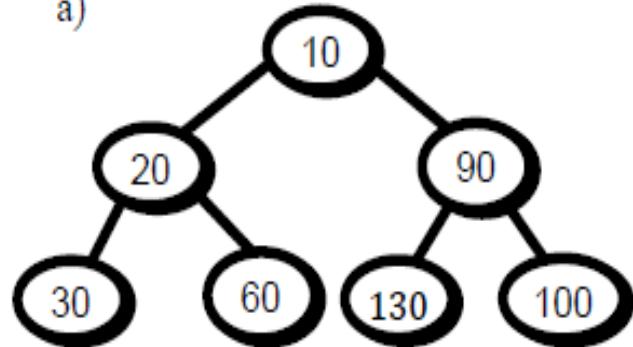
```
delete_min ( Heap h; Comparable e ) {  
  
    if (h.tamaño > 0 ) { // la heap no está vacía  
        e := h.dato[1] ;  
        h.dato[1] := h.dato[h.tamaño] ;  
        h.tamaño := h.tamaño - 1;  
        percolate_down ( h ; 1);  
    }  
} // end del delete_min
```



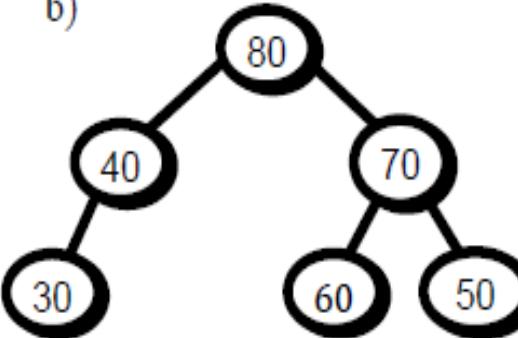
Ejercitación

1.- Indique para cada uno de los siguientes árboles binarios si son un árbol parcialmente ordenado. En caso negativo, explique por qué.

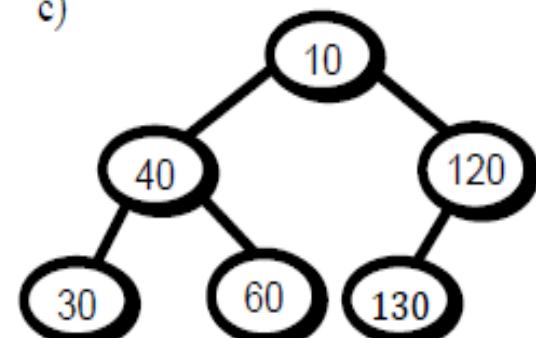
a)



b)

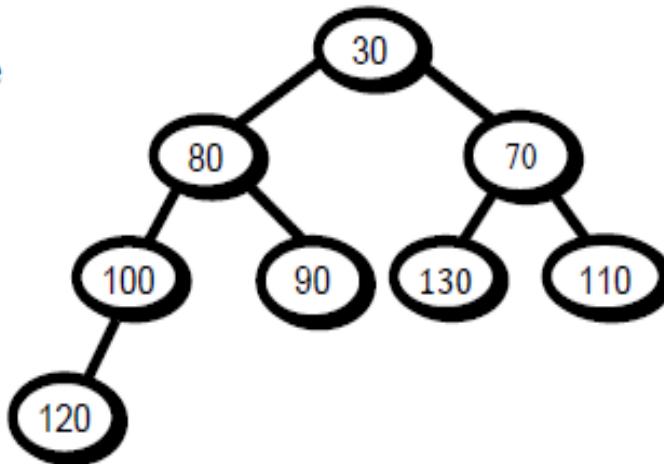


c)



2.- ¿Cuál de las siguientes opciones corresponde al almacenamiento lineal del siguiente árbol parcialmente ordenado o Heap binaria?

- a) 30,70, 80 90,100, 110,120, 130
- b) 30,80, 70,100, 90,130, 110, 120
- c) 30,80, 100,120, 90,70, 130, 110
- d) 120, 100, 90, 80, 130, 110, 70, 30



3.- Inserte los valores 60,75 y 10 a la heap anterior. Dibuje la heap resultante después de cada operación.

Otras operaciones

➤ DecreaseKey(x, Δ, H)

- Decrementa la clave que está en la posición x de la heap H , en una cantidad Δ

➤ IncreaseKey(x, Δ, H)

- Incrementa la clave que está en la posición x de la heap H , en una cantidad Δ

➤ DeleteKey(x)

- Elimina la clave que está en la posición x

- Puede realizarse:

