

# Rot-Schwarz-Baum (Red-Black Tree)

## 1 Grundidee

Ein Rot-Schwarz-Baum ist ein **selbstbalancierender binärer Suchbaum**, der durch **Farben (rot/schwarz)** bestimmte Eigenschaften einhält, um die Baumhöhe zu begrenzen.

Ziel ist es, den Baum **annähernd balanciert** zu halten und dadurch **garantierte logarithmische Laufzeiten** zu erreichen – mit weniger Rotationen als beim AVL-Baum.

---

## 2 Voraussetzungen

- Elemente müssen **vergleichbar** sein (Ordnung  $<$ ,  $>$ )
  - Duplikate nur mit klarer Regel (oder verbieten)
  - Jeder Knoten besitzt eine **Farbe**: rot oder schwarz
- 

## 3 Laufzeiten & Eigenschaften

Eigenschaft	Wert
Suche	$O(\log n)$
Einfügen	$O(\log n)$
Löschen	$O(\log n)$
Speicherbedarf	$O(n)$
In-place	nein
Stabil	nein

**Hinweis:** Die Höhe eines Rot-Schwarz-Baums ist höchstens  $2 \cdot \log_2(n + 1)$ .

---

## Rot-Schwarz-Eigenschaften (klassischer Prüfungsstoff)

Ein Rot-Schwarz-Baum erfüllt **immer** folgende Regeln:

1. Jeder Knoten ist **rot oder schwarz**
2. Die **Wurzel ist schwarz**
3. Alle **Blätter (NIL-Knoten)** sind schwarz

4. **Keine zwei roten Knoten** stehen direkt hintereinander
5. Jeder Pfad von einem Knoten zu seinen NIL-Blättern enthält **gleich viele schwarze Knoten**

→ Diese Regeln garantieren die logarithmische Höhe.

---

## 5 Schritt-für-Schritt-Beispiel

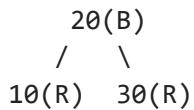
Wir fügen ein:

[10, 20, 30]

Nach normalem BST-Insert



Rebalancing (Rotation + Umfärben)



Baum ist wieder gültig.

---

## 6 Besonderheiten / Prüfungsrelevante Hinweise

- Weniger strikt balanciert als AVL
- Dafür **weniger Rotationen**
- Sehr häufig in **Standardbibliotheken**
  - z. B. Java `TreeMap`, `TreeSet`
- Fokus in Prüfungen liegt oft auf **Regeln**, nicht auf Code

## 7 Vor- und Nachteile

### Vorteile

- garantierte Laufzeiten  $O(\log n)$
- weniger Rotationen als AVL

- gut für häufige Einfüge- und Löschoperationen

## Nachteile

- komplexe Regeln
  - schwierige Implementierung
  - schlechtere Suchperformance als AVL (konstanten Faktor)
- 



## Merksatz für die Prüfung

*Rot-Schwarz-Bäume balancieren sich über Farbregeln statt Höhen und garantieren logarithmische Laufzeiten mit weniger Rotationen als AVL.*

---

## 8 Python-Implementierung (vereinfachtes Lehrbeispiel)

In [1]:

```
RED = True
BLACK = False

class Node:
    def __init__(self, value, color=RED):
        self.value = value
        self.color = color
        self.left = None
        self.right = None
        self.parent = None

class RedBlackTree:
    def __init__(self):
        self.NIL = Node(None, BLACK)
        self.root = self.NIL

    def insert(self, value):
        node = Node(value)
        node.left = self.NIL
        node.right = self.NIL

        parent = None
        current = self.root

        while current != self.NIL:
            parent = current
            if value < current.value:
                current = current.left
            else:
                current = current.right
```

```

        node.parent = parent
    if parent is None:
        self.root = node
    elif value < parent.value:
        parent.left = node
    else:
        parent.right = node

    node.color = RED
    self.fix_insert(node)

def fix_insert(self, node):
    while node.parent and node.parent.color == RED:
        if node.parent == node.parent.parent.left:
            uncle = node.parent.parent.right
            if uncle.color == RED:
                node.parent.color = BLACK
                uncle.color = BLACK
                node.parent.parent.color = RED
                node = node.parent.parent
            else:
                if node == node.parent.right:
                    node = node.parent
                    self.rotate_left(node)
                node.parent.color = BLACK
                node.parent.parent.color = RED
                self.rotate_right(node.parent.parent)
        else:
            uncle = node.parent.parent.left
            if uncle.color == RED:
                node.parent.color = BLACK
                uncle.color = BLACK
                node.parent.parent.color = RED
                node = node.parent.parent
            else:
                if node == node.parent.left:
                    node = node.parent
                    self.rotate_right(node)
                node.parent.color = BLACK
                node.parent.parent.color = RED
                self.rotate_left(node.parent.parent)

    self.root.color = BLACK

def rotate_left(self, x):
    y = x.right
    x.right = y.left
    if y.left != self.NIL:
        y.left.parent = x
    y.parent = x.parent
    if x.parent is None:
        self.root = y
    elif x == x.parent.left:
        x.parent.left = y
    else:
        x.parent.right = y

```

```
y.left = x
x.parent = y

def rotate_right(self, y):
    x = y.left
    y.left = x.right
    if x.right != self.NIL:
        x.right.parent = y
    x.parent = y.parent
    if y.parent is None:
        self.root = x
    elif y == y.parent.right:
        y.parent.right = x
    else:
        y.parent.left = x
    x.right = y
    y.parent = x
```