

AVL-Baum (AVL Tree)

Grundidee

Ein AVL-Baum ist ein **selbstbalancierender binärer Suchbaum**. Er hält die Baumhöhe klein, indem er nach jedem Einfügen/Löschen die **Balance** überprüft und bei Bedarf **Rotationen** ausführt.

Balance-Faktor (BF):

- $BF = \text{Höhe}(\text{linker Teilbaum}) - \text{Höhe}(\text{rechter Teilbaum})$
- In einem AVL-Baum gilt für jeden Knoten: $BF \in \{-1, 0, +1\}$

➔ Ziel: garantiert **$O(\log n)$** für Suche/Insert/Delete.

Voraussetzungen

- Elemente müssen **vergleichbar** sein (Ordnung $<$, $>$)
 - Wie beim BST: Duplikate nur mit klarer Regel (oder verbieten)
-

Laufzeiten & Eigenschaften

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

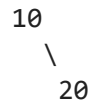
Hinweis: Der große Vorteil gegenüber einem normalen BST: **kein Worst Case $O(n)$** , weil die Höhe kontrolliert bleibt.

Schritt-für-Schritt-Beispiel

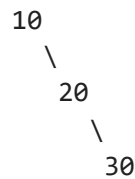
Wir fügen ein:

[10, 20, 30]

Nach Einfügen von 10 und 20

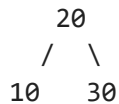


Einfügen von 30 → Baum kippt (RR-Fall)



Balance bei 10 ist -2 → Rotation nötig.

Linksrotation (RR-Fall)



Ergebnis: wieder AVL-balanciert.

5 Besonderheiten / Prüfungsrelevante Hinweise

Warum AVL?

- garantiert logarithmische Höhe → garantiert schnelle Operationen

Die 4 Rotationsfälle (klassischer Prüfungsstoff)

1. **LL-Fall** → Rechtsrotation
2. **RR-Fall** → Linksrotation
3. **LR-Fall** → Linksrotation auf linkes Kind, dann Rechtsrotation
4. **RL-Fall** → Rechtsrotation auf rechtes Kind, dann Linksrotation

Merke:

- LL/RR = einfache Rotation
 - LR/RL = doppelte Rotation
-

6 Vor- und Nachteile

Vorteile

- garantierte Laufzeiten $O(\log n)$
- sehr gute Suchperformance
- verhindert degenerierte Bäume

Nachteile

- komplexer als BST
- Rotationen verursachen Overhead
- Implementierung fehleranfälliger

Merksatz für die Prüfung

AVL-Bäume sind selbstbalancierende BSTs mit Balance-Faktor $-1..+1$ und garantieren $O(\log n)$ durch Rotationen.

7 Python-Implementierung

```
In [1]: class AVLNode:
    def __init__(self, value):
        self.value = value
        self.left = None
        self.right = None
        self.height = 1 # Blatt: Höhe 1

class AVLTree:
    def insert(self, root, value):
        # 1) Normaler BST-Insert
        if root is None:
            return AVLNode(value)

        if value < root.value:
            root.left = self.insert(root.left, value)
        else:
            root.right = self.insert(root.right, value)

        # 2) Höhe updaten
        root.height = 1 + max(self.get_height(root.left), self.get_height(root.right))

        # 3) Balance prüfen
        balance = self.get_balance(root)

        # 4) Rotationen (4 Fälle)
```

```

# LL
if balance > 1 and value < root.left.value:
    return self.rotate_right(root)

# RR
if balance < -1 and value > root.right.value:
    return self.rotate_left(root)

# LR
if balance > 1 and value > root.left.value:
    root.left = self.rotate_left(root.left)
    return self.rotate_right(root)

# RL
if balance < -1 and value < root.right.value:
    root.right = self.rotate_right(root.right)
    return self.rotate_left(root)

return root

def get_height(self, node):
    return node.height if node else 0

def get_balance(self, node):
    if not node:
        return 0
    return self.get_height(node.left) - self.get_height(node.right)

def rotate_left(self, z):
    y = z.right
    T2 = y.left

    # Rotation
    y.left = z
    z.right = T2

    # Höhen aktualisieren
    z.height = 1 + max(self.get_height(z.left), self.get_height(z.right))
    y.height = 1 + max(self.get_height(y.left), self.get_height(y.right))

    return y

def rotate_right(self, z):
    y = z.left
    T3 = y.right

    # Rotation
    y.right = z
    z.left = T3

    # Höhen aktualisieren
    z.height = 1 + max(self.get_height(z.left), self.get_height(z.right))
    y.height = 1 + max(self.get_height(y.left), self.get_height(y.right))

    return y

```

```
def inorder(self, node, result):
    if node:
        self.inorder(node.left, result)
        result.append(node.value)
        self.inorder(node.right, result)

# Beispiel
avl = AVLTree()
root = None
for v in [10, 20, 30, 40, 50, 25]:
    root = avl.insert(root, v)

res = []
avl.inorder(root, res)
print(res) # sortierte Ausgabe
```

[10, 20, 25, 30, 40, 50]