

Московский Авиационный Институт
(Национальный Исследовательский Университет)
Институт № 8 информационных технологий и прикладной математики
Кафедра вычислительной математики и программирования

**Лабораторная работа №3 по курсу
«Дискретный анализ»**

Словарь

Студент: Пермяков Никита Александрович
Группа: М80 – 208Б-19
Вариант: 1

Преподаватель: *Кухтичев Антон Алексеевич*
Оценка: _____
Дата: _____
Подпись: _____

Москва, 2020

Содержание

1. Постановка задачи
2. Метод и алгоритм решения
3. Описание программы
4. Тесты производительности
5. Вывод

Постановка задачи

Необходимо создать программную библиотеку, реализующую указанную структуру данных, на основе которой разработать программу словарь. В словаре каждому ключу, представляющему из себя регистронезависимую последовательность букв английского алфавита длиной не более 256 символов, поставлен в соответствие некоторый номер, от 0 до 264.

Тип дерева: AVL-дерево.

Метод и алгоритм решения

AVL-дерево — сбалансированное двоичное дерево поиска, в котором справедливо свойство:

- Для любой вершины высота двух поддеревьев различается не более чем на 1.

Данное дерево представлено на основе двух структур *TAvl* и *TAvlNode*.

В структуре дерева хранится только указатель на корень дерева.

Структура узла:

1. Ключ
2. Значение
3. Высоту узла
4. Указатель на левого сына
5. Указатель на правого сына

Балансировка вершины - операция, которая в случае разницы высоты левого и правого поддеревьев $abs(h(L) - h(R)) = 2$, изменяет связи предок-потомок в поддереве данной вершины так, чтобы восстановилось свойство дерева $abs(h(L) - h(R)) < 1$, иначе — связи не меняет.

Типы вращений для балансировки:

1. Малое левое вращение.
2. Малое правое вращение.
3. Большое левое вращение.
4. Большое правое вращение.

Вставка элемента

Добавим ключ t . Спускаемся по дереву в поиске ключа t . Если мы стоим в вершине a и нам надо идти в поддерево, которого нет, то делаем ключ t листом, а вершину a его корнем.

Далее поднимаемся вверх по пути поиска и пересчитываем баланс вершин. Если мы поднялись в вершину i из левого поддерева, то $diff[i]$ увеличивается на единицу, если из правого, то уменьшается на единицу. Если пришли в вершину и её баланс стал равным $+2$ или -2 , то делаем одно из четырёх вращений.

Так как в процессе добавления вершины мы рассматриваем не более, чем $O(h)$ вершин дерева, и для каждой делаем балансировку один раз, то суммарное количество операций при включении новой вершины в дерево будет $O(\log n)$.

Удаление элемента (рекурсивный алгоритм удаления)

Если вершина — лист, то удалим её, иначе найдём самую близкую по значению вершину a , переместим её на место удаляемой вершины и удалим вершину a . От удалённой вершины будем подниматься вверх к корню и пересчитывать баланс у вершин. Если мы поднялись в вершину i из левого поддерева, то $diff[i]$ уменьшается на единицу, если из правого, то увеличивается на единицу. Если баланс стал равным $+2$ или -2 , следует выполнить одно из четырёх вращений.

Удаление вершины и балансировка - $O(h)$ операций.

Требуемое количество действий - $O(\log n)$.

Также был реализован тип *TVector* для удобной работы с ключами.

Описание программы

Проект состоит из 4 файлов:

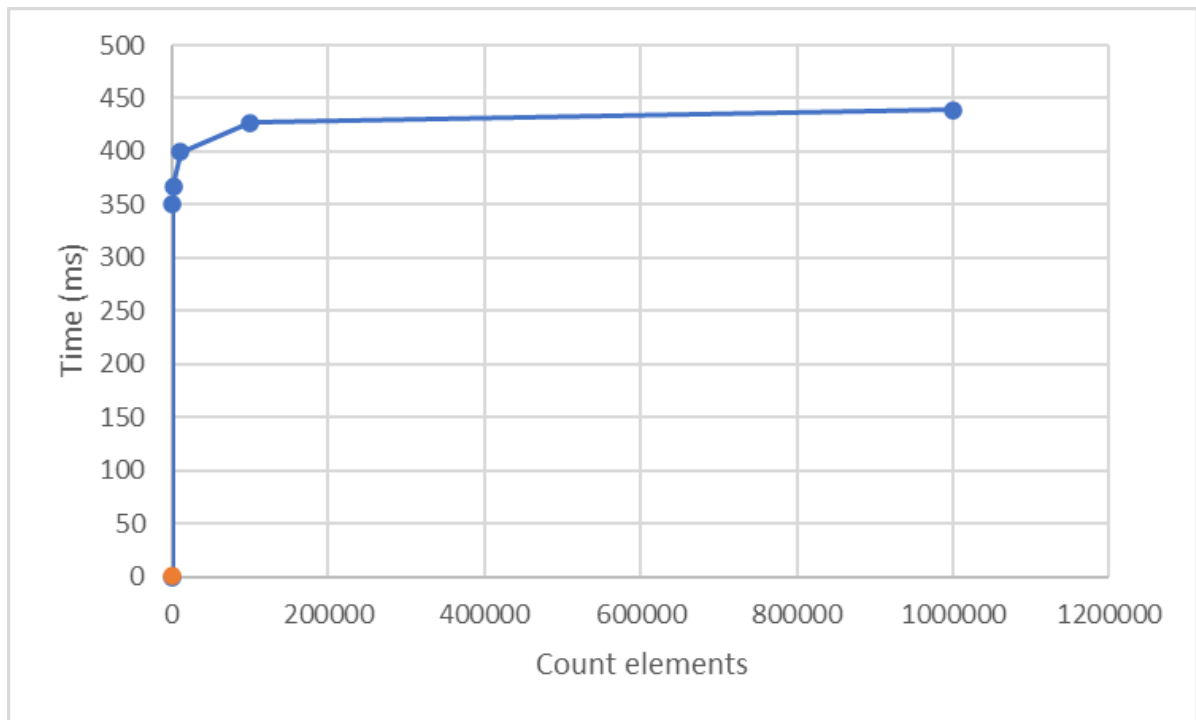
- main.cpp
- TAvl.h - само AVL-дерево
- ActionTAvl.h - операции с AVL-деревом
- TVector.h - реализация строкового типа данных.

Дневник отладки

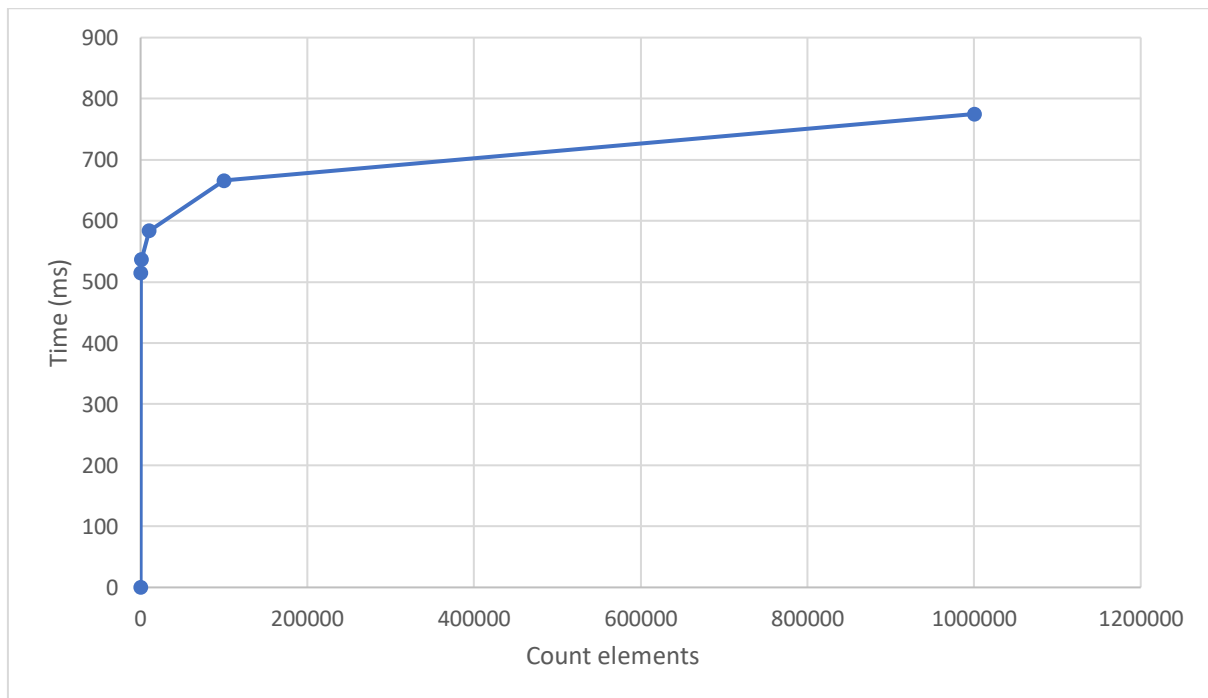
№	Время	Проблема	Описание
1	23:10		Тест принимающей системы
2-6		Утечка ?	Неправильно работали функции вставки и удаления
7		Выход за границу (отрицательное число)	Исправлены типы данных
8			Написание тестов производительности

Тесты производительности

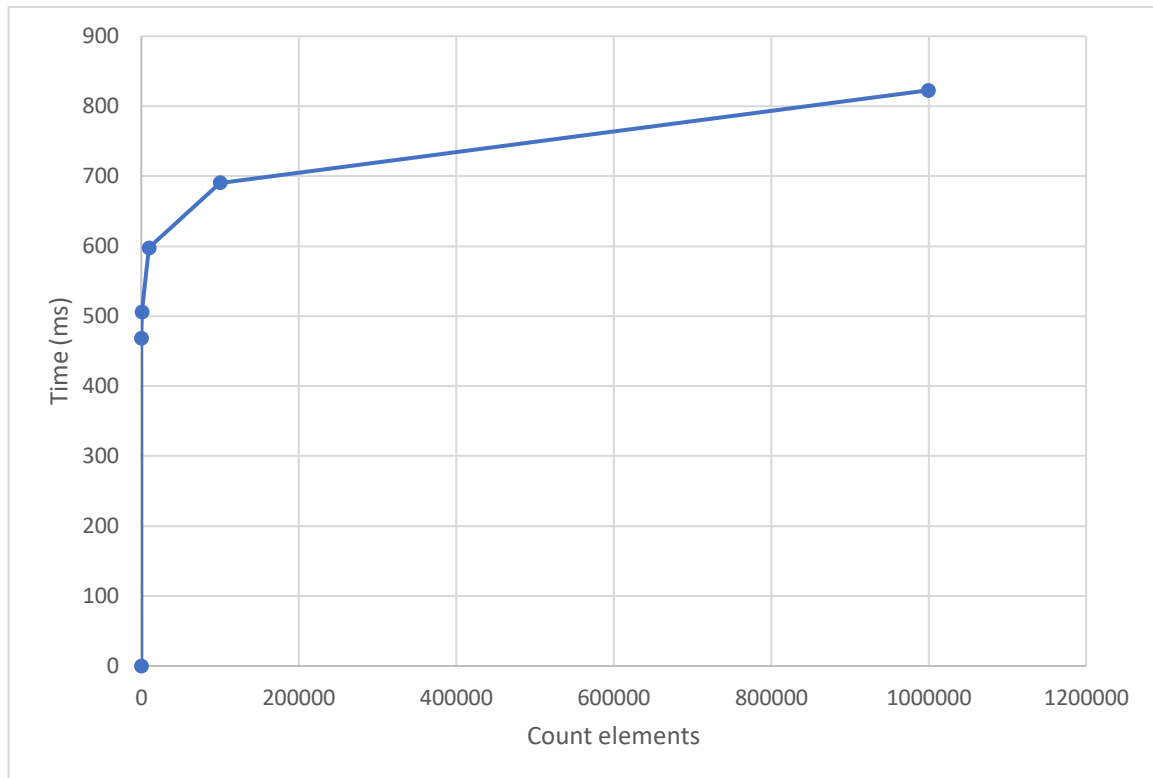
testFind.cpp – тестирование функции поиска



testInsert.cpp – тестирование функции вставки



testRemove.cpp – тестирование функции удаления



Выводы

В лабораторной работе была реализована структура данных AVL-дерево.

Сложность вставки, поиска и удаления $O(\log(n))$.

AVL-дерево применяется реже, чем хэш-таблица, где те же операции работают за $O(1)$. Они требуют дополнительных затрат на поддержание сбалансированности при вставке или удалении узлов. Если в дереве постоянно происходят вставки и удаления элементов, эти операции могут значительно снизить быстродействие. С другой стороны, если данные превращают бинарное дерево поиска в вырожденное, то теряется поисковая эффективность и тогда используется AVL-дерево.

Для AVL-дерева не существует наихудшего случая, так как оно является почти полным бинарным деревом.