

# Estructura de datos y algoritmos

Rodrigo Alvarez

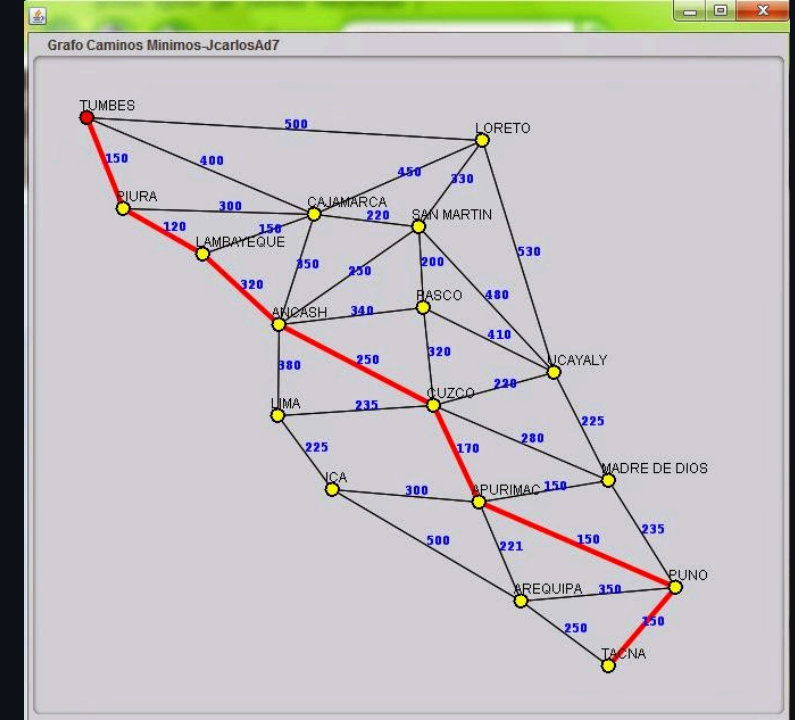
[rodrigo.alvarez2@mail.udp.cl](mailto:rodrigo.alvarez2@mail.udp.cl)

# Priority Queue

- Una cola de prioridad es un tipo de dato abstracto que permite almacenar elementos con una prioridad asociada.
- Tiene tres operaciones básicas:
  - **Insertar (add)**: Insertar un elemento con una prioridad asociada.
  - **Eliminar (poll)**: Eliminar y retornar el elemento con mayor prioridad.
  - **Mirar (peek)**: Mirar el elemento con mayor prioridad.

# Priority Queue

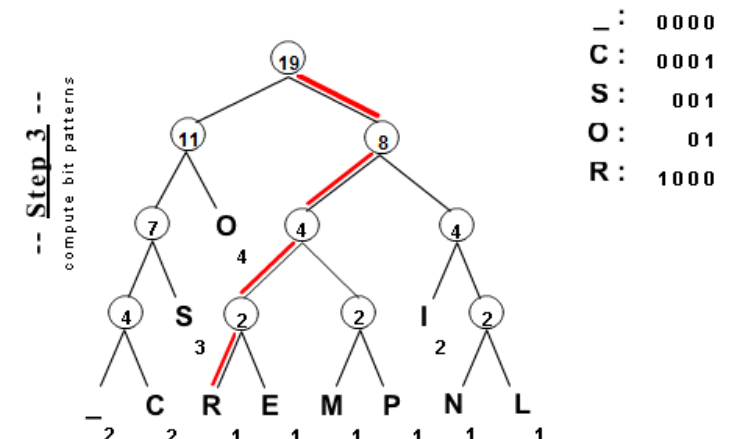
- Ejemplos de uso:
  - Algoritmos de planificación (Scheduling): se utiliza en sistemas operativos para manejar la prioridad de tareas en la planificación de CPU.
  - Algoritmos de búsqueda de caminos (Pathfinding): en el algoritmo de Dijkstra.
  - Algoritmos de compresión: algoritmo de Huffman para la compresión de datos.



## Huffman Coding

**Example:** "COMPRESSION\_IS\_COOL"

To compute the bit pattern for each datum, we go up the tree and note down a "1" (true) if we take the branch to the *left* and a "0" (false) if we take the branch to the *right*, respectively.



42epyjru6

JAVA ▼

RUN ▶

1

STDIN

Input for the program ( Optional )

Output:

10

10

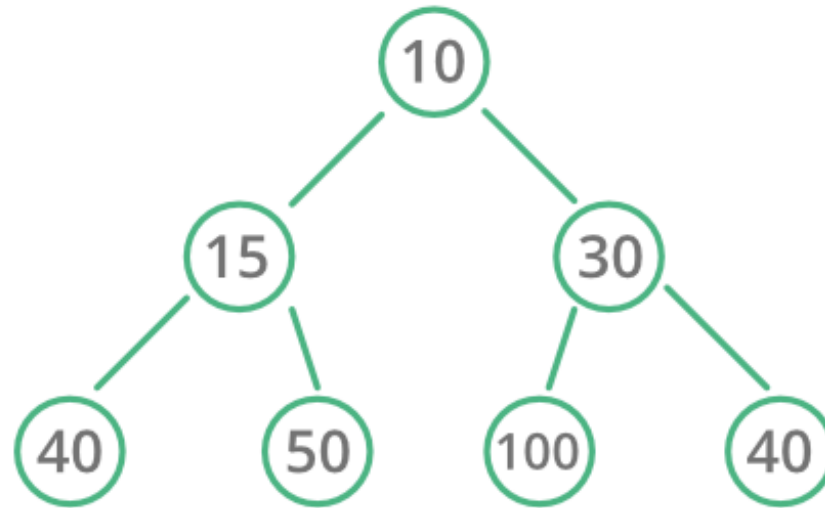
15

# Heap

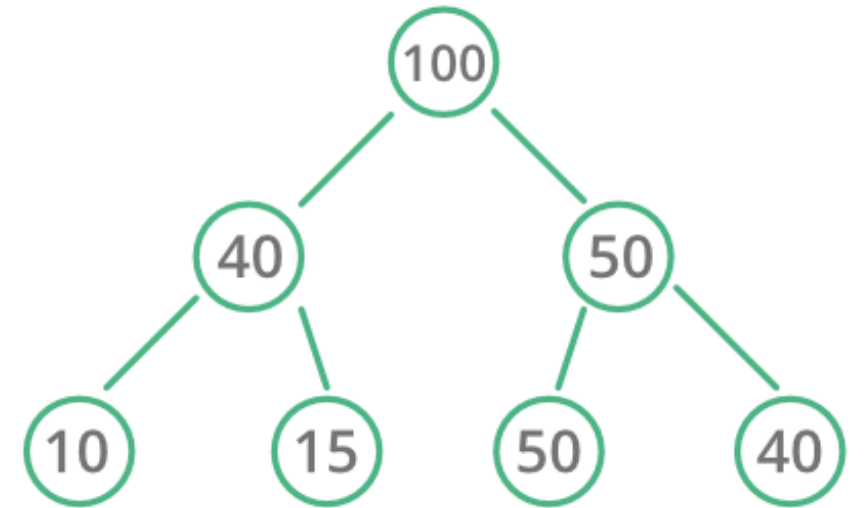
- Un heap es un árbol binario completo que cumple con la propiedad de heap.
- Un heap puede ser de dos tipos:
  - **Min heap:** El valor de cada nodo es menor o igual que el valor de sus hijos.
  - **Max heap:** El valor de cada nodo es mayor o igual que el valor de sus hijos.
  - En ambos casos, el nodo raíz tiene el valor más pequeño o más grande, respectivamente.
  - Es decir la raíz de un heap es el elemento con mayor prioridad.

## Heap

# Heap Data Structure



Min Heap



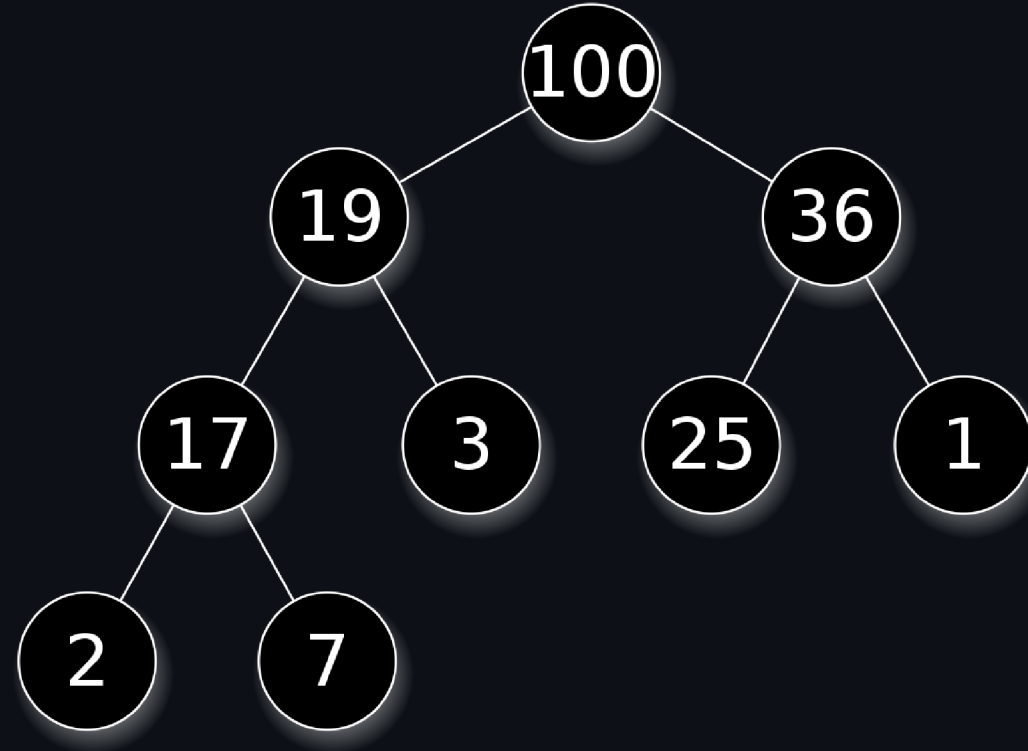
Max Heap



# Heap

- Un heap a pesar de ser un árbol binario, se puede representar como un arreglo.
- La relación entre los índices de los nodos y sus padres e hijos es la siguiente:
  - El hijo izquierdo de un nodo en la posición  $i$  está en la posición  $2i + 1$ .
  - El hijo derecho de un nodo en la posición  $i$  está en la posición  $2i + 2$ .
  - El padre de un nodo en la posición  $i$  está en la posición  $\left\lfloor \frac{i-1}{2} \right\rfloor$ .
- Esta representación permite realizar operaciones de inserción y eliminación en tiempo logarítmico.
- La altura de un heap es  $O(\log n)$ , donde  $n$  es la cantidad de elementos.

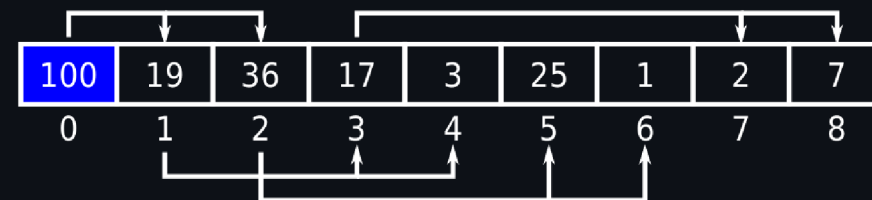
## Tree representation



## Heap

- left:  $2i + 1$
- right:  $2i + 2$
- parent:  $\left\lfloor \frac{i-1}{2} \right\rfloor$

## Array representation





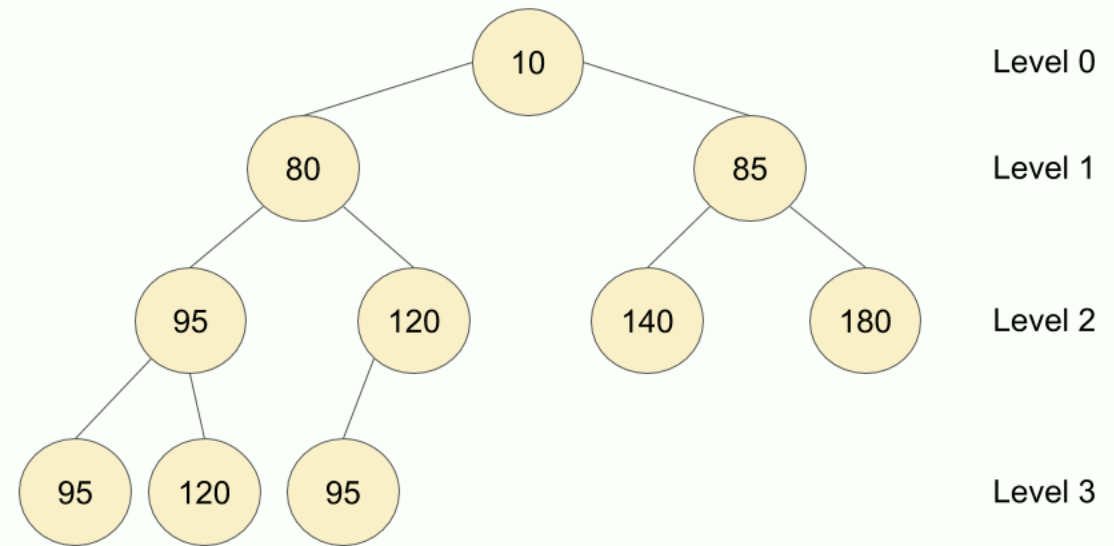
```
class MaxHeap {  
    int[] heap;  
    int size;  
    MaxHeap(int capacity) {  
        heap = new int[capacity];  
        size = 0;  
    }  
}
```

# Heap: Reheapify

- Para poder mantener las invariantes del Heap, cada vez que este es modificado por una inserción o eliminación, es necesario recuperar el orden del heap, también llamado “reheapify”
- Existen dos casos cuando es necesario esta operación:
  - Cuando se inserta un elemento en un heap y su valor es mayor que el de su padre:
    - Se realiza un “bottom-up heapify” o “swim up”.
  - Cuando se hace eliminamos el nodo raíz y se reemplaza por el último elemento del heap:
    - Se realiza un “top-down heapify” o “sink down”.

# Heap: insertar

- Para insertar un elemento en un heap, se agrega el elemento al final del arreglo y se realiza un reheapify hacia arriba.
- En un max heap, se compara el elemento con su padre y si es mayor, se intercambian.
- En un min heap, se compara el elemento con su padre y si es menor, se intercambian.
- Se repite el proceso hasta que el elemento llegue a la raíz o su padre sea mayor o menor, según sea el caso.
- La complejidad de esta operación es  $O(\log n)$ .



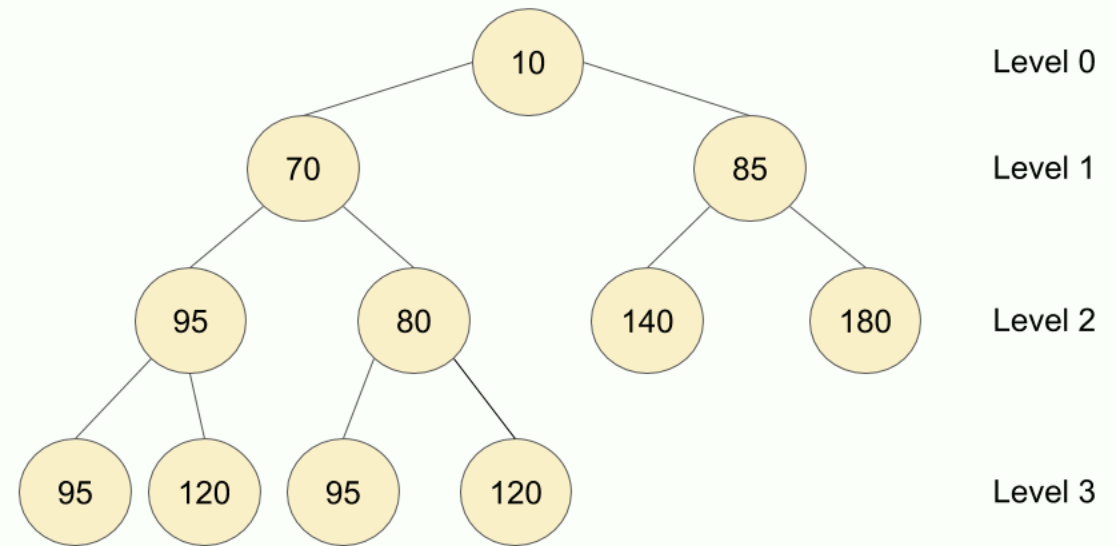
```

...
void swap(int i, int j) {
    int temp = heap[i];
    heap[i] = heap[j];
    heap[j] = temp;
}
void insert(int value) {
    heap[size] = value;
    swim(size);
    size++;
}
void swim(int index) {
    int parent = (index - 1) / 2;
    while (index > 0 && arr[index] > arr[parent]) {
        swap(index, parent);
        index = parent;
        parent = (index - 1) / 2;
    }
}

```

# Heap: eliminar

- Para eliminar un elemento en un heap, se elimina el nodo raíz y se reemplaza por el último elemento del arreglo y se realiza un reheapify hacia abajo.
- En un max heap, se compara el elemento con sus hijos y se intercambia con el mayor.
- En un min heap, se compara el elemento con sus hijos y se intercambia con el menor.
- Se repite el proceso hasta que el elemento llegue a una hoja o sus hijos sean menores o mayores, según sea el caso.
- La complejidad de esta operación es  $O(\log n)$ .




```

...
void remove() {
    heap[0] = heap[size-1];
    size--;
    sink(0);
}
void sink(int index) {
    while (2 * index + 1 < size) {
        int left = 2 * index + 1;
        int right = 2 * index + 2;
        int largest = left;
        if (right < size && arr[right] > arr[left]) {
            largest = right;
        }
        if (arr[index] >= arr[largest]) {
            break;
        }
        swap(index, largest);
        index = largest;
    }
}

```

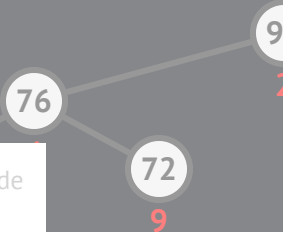
<https://visualgo.net/en/heap>

 VISUALGO.NET / en / heap

BINARY HEAP

e-Lecture Mode [LOGIN](#)

1. Binary (Max) Heap





-> Compact Array Mode  
Create(A) -  $O(N \log N)$   
Create(A) -  $O(N)$   
Insert(v)  
ExtractMax()  
HeapSort()  
UpdateKey(i, newv)  
Delete(i)

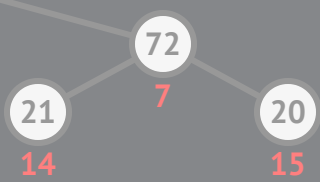
A Binary (Max) Heap is a complete binary tree that maintains the Max Heap property.

Binary Heap is one possible data structure to model an efficient Priority Queue (PQ) Abstract Data Type (ADT). In a PQ, each element has a "priority" and an element with higher priority is served before an element with lower priority (ties are either simply resolved arbitrarily or broken with standard First-In First-Out (FIFO) rule as with a normal Queue). Try clicking ExtractMax() for a sample animation on extracting the max value of random Binary Heap above.

To focus the discussion scope, this visualization show a Binary **Max** Heap of integers where duplicates are allowed. See this for an easy conversion to Binary **Min** Heap. Generally, any other objects that can be compared can be stored in a Binary Max Heap, e.g., Binary Max Heap of floating points, etc.

**Remarks:** By default, we show e-Lecture Mode for first time (or non logged-in) visitor. If you are an NUS student and a repeat visitor, please login.

slide 1 (2%)  



1.0x ■ 1x

[About](#) [Team](#) [Terms of use](#) [Privacy Policy](#)

# Heap sort

- Heap sort es un algoritmo de ordenamiento basado en la estructura de un heap.
- La idea es construir un heap a partir de los elementos y luego ir eliminando el nodo raíz y reemplazándolo por el último elemento del heap.
- La complejidad de este algoritmo es  $O(n \log n)$  en el peor caso.
- A pesar de tener la misma complejidad que quicksort y mergesort, heap sort es menos eficiente en la práctica.
- Sin embargo, heap sort es un algoritmo in-place y no necesita memoria adicional.



