

# HashMap、红黑树与B树

WeGene移动开发团队—邓积艺

# 目录

- **HashMap源码解读**
- 红黑树与B树
- 红黑树特性解析
- 红黑树的实现

# HashMap源码解读（JDK1.8）

- 里面是怎么存储数据的（使用到的数据结构）
- 怎么计算哈希值，怎么解决哈希冲突
- 初始化容量是多少？不断加入数据时，如何进行扩容
- 扩容后数据的存储位置是怎么样的
- 查找数据的时间复杂度
- 为什么要用红黑树？这里的红黑树实现有什么特点

- java.lang.Object
- ↳ java.util.Map<K,V>
- ↳ java.util.AbstractMap<K,V>
- ↳ java.util.HashMap<K,V>
- public class HashMap<K,V> extends AbstractMap<K,V> implements Map<K,V>, Cloneable, Serializable{}

- 构造函数

```
public HashMap() {
    this.loadFactor = DEFAULT_LOAD_FACTOR; // all other fields defaulted
}
public HashMap(int initialCapacity) {
    this(initialCapacity, DEFAULT_LOAD_FACTOR);
}
public HashMap(int initialCapacity, float loadFactor) {
    if (initialCapacity < 0)
        throw new IllegalArgumentException("Illegal initial capacity: " +
                                         initialCapacity);
    if (initialCapacity > MAXIMUM_CAPACITY)
        initialCapacity = MAXIMUM_CAPACITY;
    if (loadFactor <= 0 || Float.isNaN(loadFactor))
        throw new IllegalArgumentException("Illegal load factor: " +
                                         loadFactor);
    this.loadFactor = loadFactor;
    this.threshold = tableSizeFor(initialCapacity);
}
```

- 关键常量和成员变量

static final int DEFAULT\_INITIAL\_CAPACITY = 1 << 4

static final int MAXIMUM\_CAPACITY = 1 << 30

static final float DEFAULT\_LOAD\_FACTOR = 0.75f

static final int TREEIFY\_THRESHOLD = 8

static final int UNTREEIFY\_THRESHOLD = 6

static final int MIN\_TREEIFY\_CAPACITY = 64

transient Node<K,V>[] table

transient int size

transient int modCount

int threshold

# 存入数据关键方法

```
static final int hash(Object key) {  
  
    int h;  
  
    // 如果key为null, 则hash值为0, 否则调用key的hashCode()方法  
  
    // 并让高16位与整个hash异或, 这样做是为了使计算出的hash更分散  
  
    return (key == null) ? 0 : (h = key.hashCode()) ^ (h >>> 16);  
  
}
```

**key的hashCode方法很重要 (为什么一般用String做key?)**

计算key在数组中的位置index

$\text{Index} = (n - 1) \& \text{hash}$

这就是为什么数组的容量n必须是2的幂次方。与运算(&)比模运算(%)高效多了

# Hash

step1:调用key.hashCode()并复制给h

```
11011111 01111110 10101111 11010101 [h = key.hashCode()]
```

-----

step2:将h的高位与低位做异或(与无符号右移的h做异或)

```
11011111 01111110 10101111 11010101 [h]
```

```
00000000 00000000 11011111 01111110 [h >>> 16]
```

```
00100000 10000001 01110000 10101011 ^
```

-----

step3:将结果与n(数组长度)-1做与

```
00100000 10000001 01110000 10101011
```

```
00000000 00000000 00000000 00001111 &
```

-----

```
00000000 00000000 00000000 00001011
```

# 数组中存储的数据（为什么要这么设计数据结构？）

```
static class Node<K,V> implements Map.Entry<K,V> {

    final int hash;

    final K key;

    V value;

    Node<K,V> next;

}

// 位于HashMap中

static final class TreeNode<K,V> extends LinkedHashMap.Entry<K,V> {

    TreeNode<K,V> parent; // 红黑树节点

    TreeNode<K,V> left;

    TreeNode<K,V> right;

    TreeNode<K,V> prev; // 用于在删除元素的时候可以快速找到它的前置节点。

    boolean red;

}

// 位于LinkedHashMap中，双向链表节点

static class Entry<K,V> extends HashMap.Node<K,V> {

    Entry<K,V> before, after;

    Entry(int hash, K key, V value, Node<K,V> next) {

        super(hash, key, value, next);

    }

}
```



# 存入数据关键方法

- put—>hash—>putVal—>resize—>newNode—>TreeNode.putTreeVal—>treeifyBin—>afterNodeInsertion或afterNodeAccess
- 空数组有无初始化，没有的话初始化
- 如果通过 key 的 hash 能够直接找到值，跳转到 6，否则到 3；
- 如果 hash 冲突，两种解决方案：链表 or 红黑树；
- 如果是链表，递归循环，把新元素追加到队尾；
- 如果是红黑树，调用红黑树新增的方法；
- 通过 2、4、5 将新元素追加成功，再根据 onlyIfAbsent 判断是否需要覆盖；
- 判断是否需要扩容，需要扩容进行扩容，结束。

# 通过Key获取数据

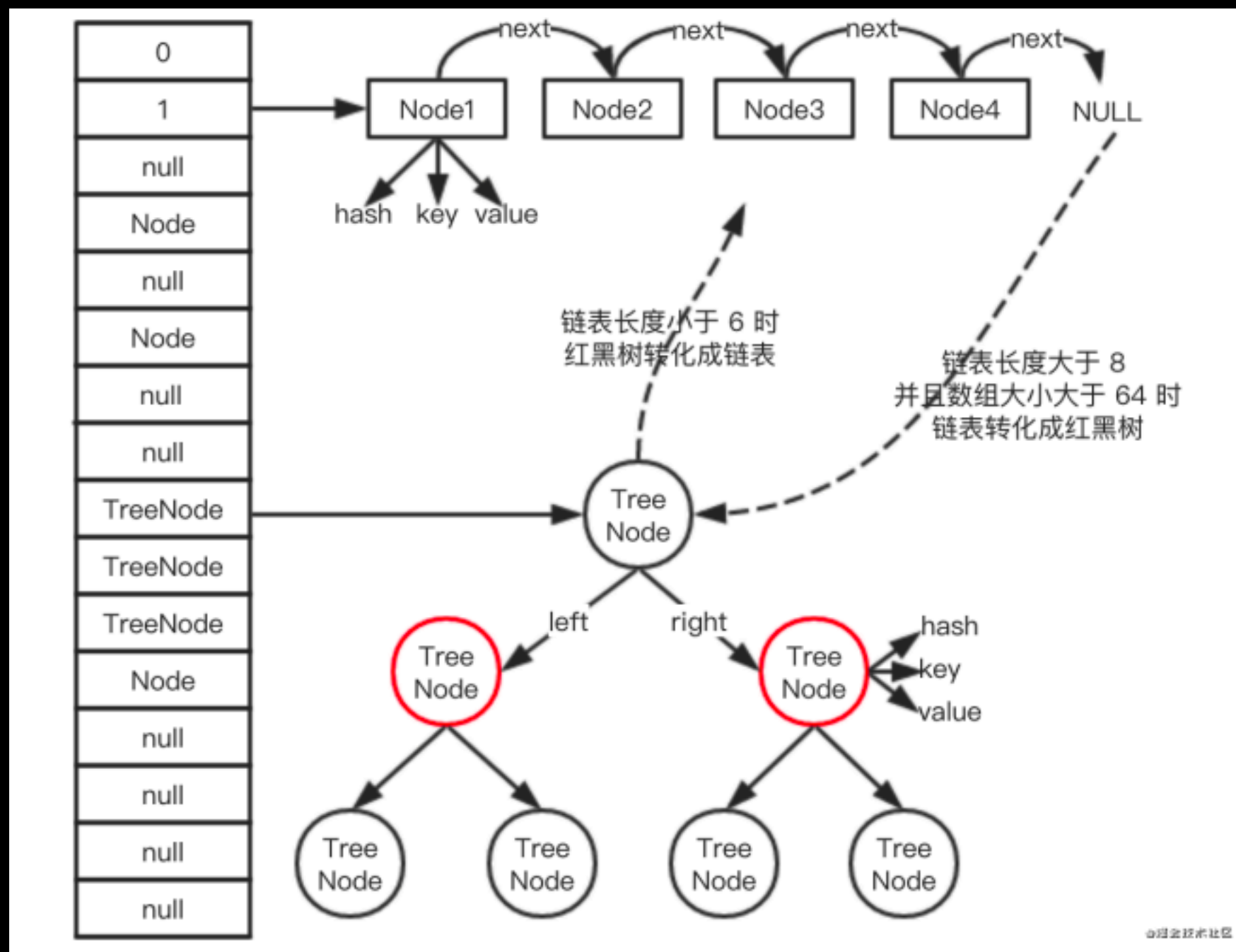
- get—>hash—>getNode—>TreeNode.getTreeNode
- 判断是否要找的数据：hash相等，key相等：(first.hash == hash && (k = first.key) == key || (key != null && key.equals(k))))
- 计算hash得到index, 从index取出数据，不为空，判断key是否相等。不等的情况看该数据是红黑树还是普通链表。链表遍历查找，红黑树查找。
- 最好的情况O(1), 链表情况O(n), 红黑树情况)(logn)

# 删除数据

- remove—>hash—>removeNode—  
>TreeNode.getTreeNode—>TreeNode.removeTreeNode—  
>afterNodeRemoval
- 计算key的hash, 得到index, 找到节点。按照链表删除或者红黑树删除

# 扩容resize

- 如果使用是默认构造方法，则第一次插入元素时初始化为默认值，容量为16，扩容门槛为12（懒初始化）
- 如果使用的是非默认构造方法，则第一次插入元素时初始化容量等于扩容门槛，扩容门槛在构造方法里等于传入容量向上最近的2的n次方（tableSizeFor方法很有意思）
- 如果旧容量大于0，则新容量等于旧容量的2倍，但不超过最大容量2的30次方，新扩容门槛为旧扩容门槛的2倍
- 创建一个新容量的数组
- 搬移元素，普通节点直接搬移。原链表分化成两个链表，低位链表存储在原来桶的位置，高位链表搬移到原来桶的位置加旧容量的位置。红黑树会被拆分两棵树，如果树的大小6，树会被转为链表。



此图关于红黑树的数据结构并不完全正确

# HashMap特性

- hash算法效率好，高低位异或
- 数组长度是2的n次幂，采用&运算来代替模运算
- 采用modCount来实现failFast
- 为LinkHashMap预留方法实现
- 线程不安全。Hashtable是线程安全的，它是经典的哈希表实现（数组+链表），没有红黑树
- 源代码里语句很简洁，经常一行代码包括N多赋值与判断，变量命名过于简单

# 目录

- HashMap源码解读
- **红黑树与B树**
- 红黑树特性解析
- 红黑树的实现

# 红黑树的由来

- 树》二叉树》二叉排序树》自平衡二叉树》2-3树和2-3-4树  
(B树)》红黑树



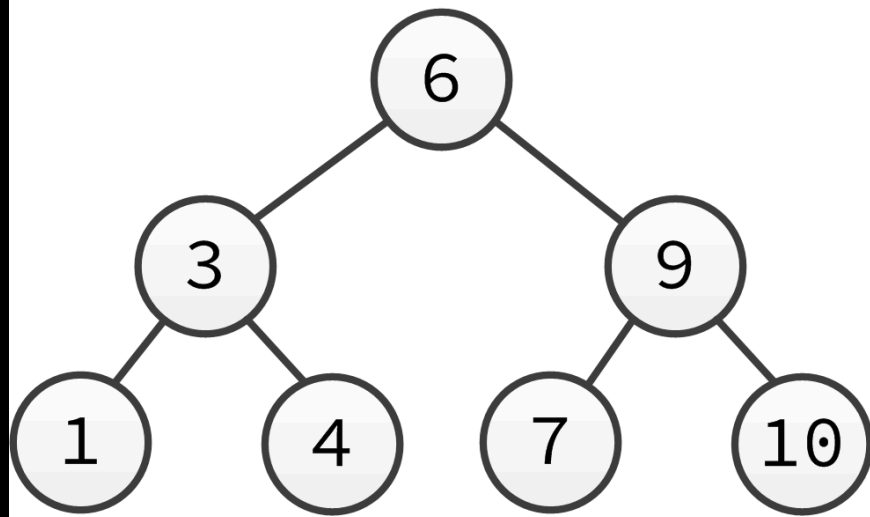
# 二叉排序树

- 二叉排序树（Binary Sort Tree），又称二叉查找树（Binary Search Tree），又称 二叉搜索树。

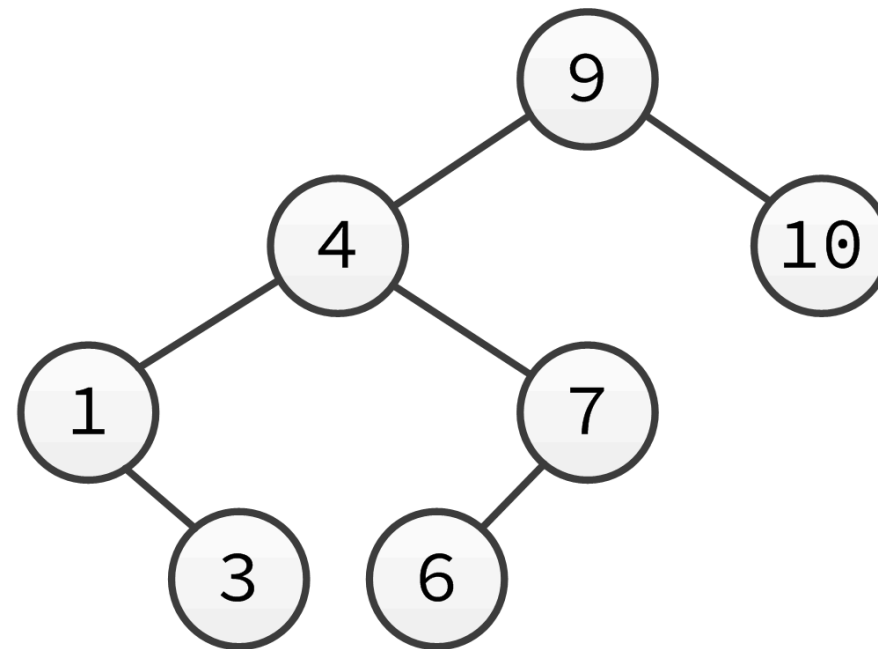
一棵空树，或者是具有下列性质的二叉树：

- （1）若左子树不空，则左子树上所有结点的值均小于它的根结点的值；
- （2）若右子树不空，则右子树上所有结点的值均大于它的根结点的值；
- （3）左、右子树也分别为二叉排序树；
- （4）没有键值相等的结点。

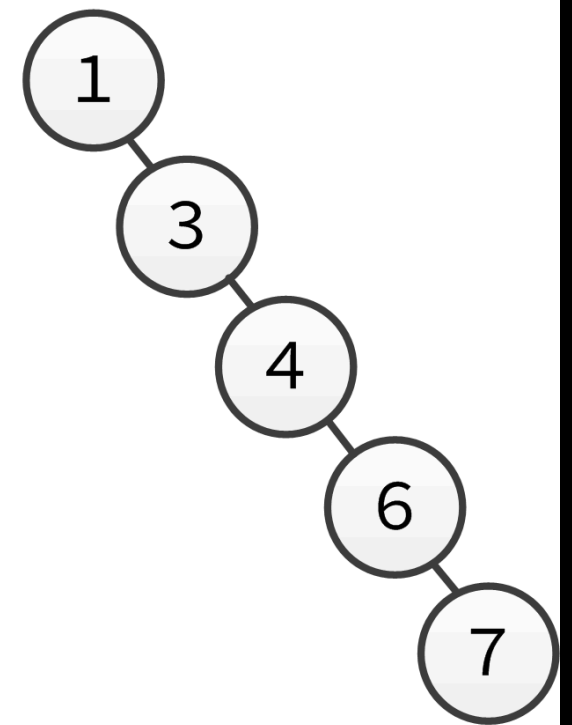
最好情况



一般情况



最坏情况



二叉查找树可能形状

最好的情况下，查找效率 $O(\log n)$

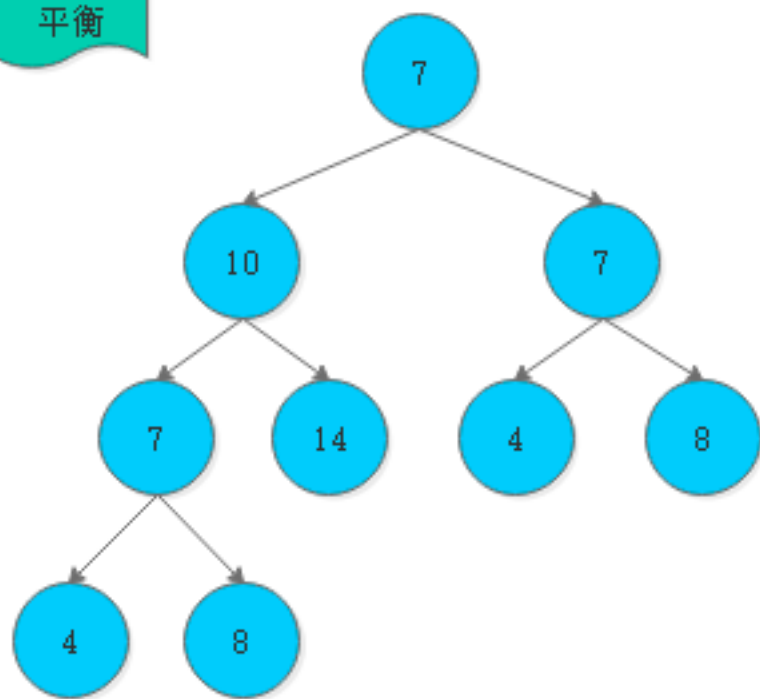
最差的情况下，查找效率 $O(n)$

一般情况下，二叉排序树查询效率比链表结构要高

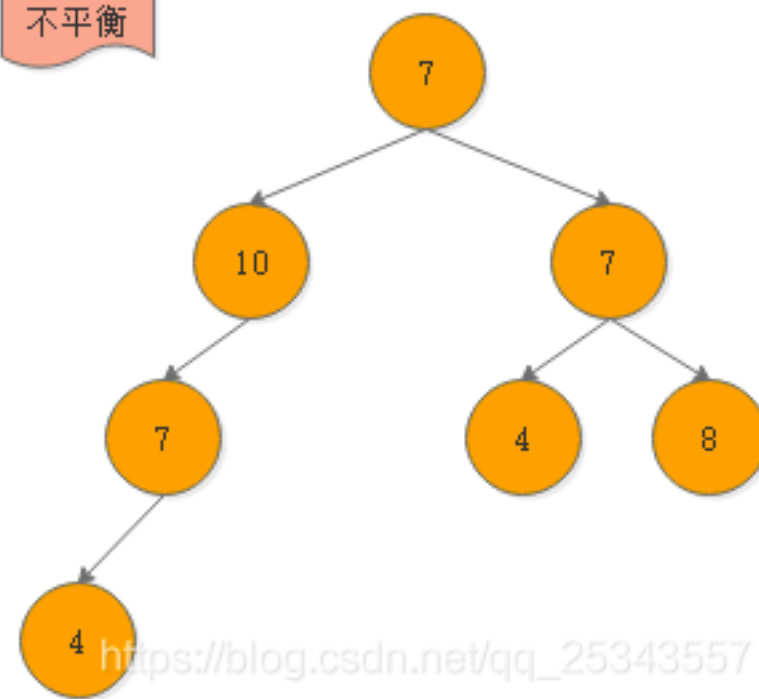
# 平衡二叉树

- 平衡二叉树，又叫AVL树。AVL是它的发明者的名字缩写（G. M. Adelson-Velsky和E. M. Landis）
- 首先是一棵二叉搜索树
- 每个结点的左右子树的高度之差的绝对值（平衡因子）最多为1
- 为了能让树保持平衡，插入或删除节点后经常要对树进行左旋或者右旋操作

平衡

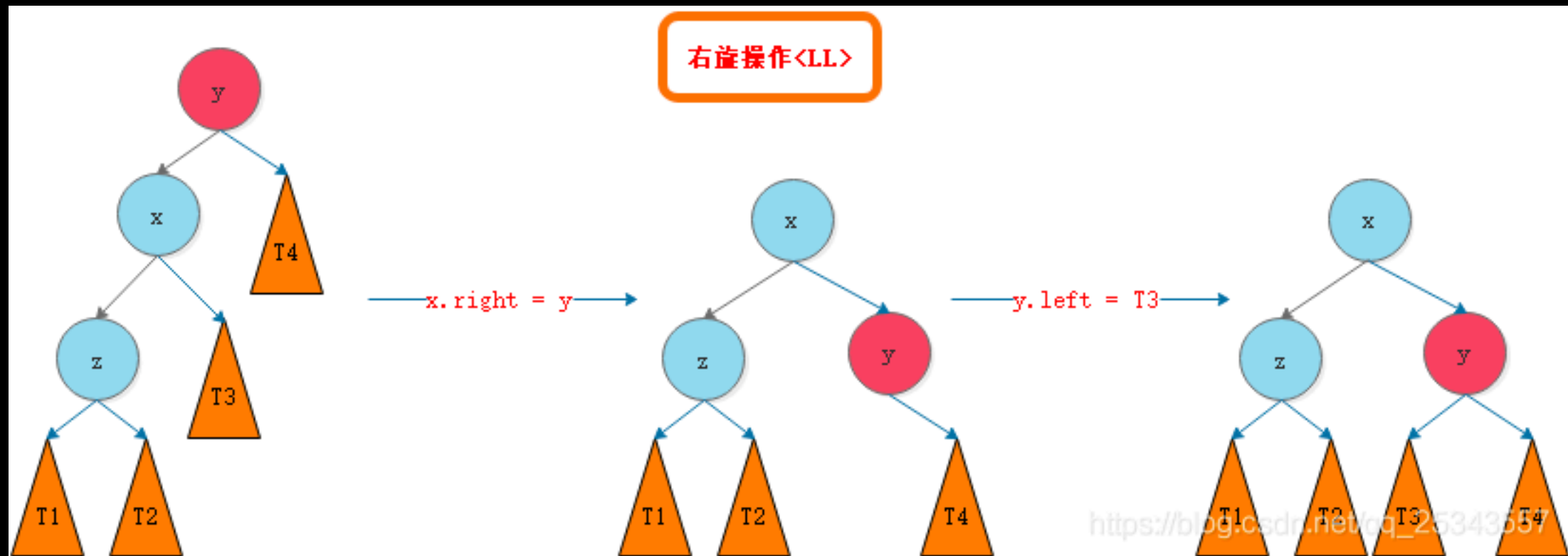
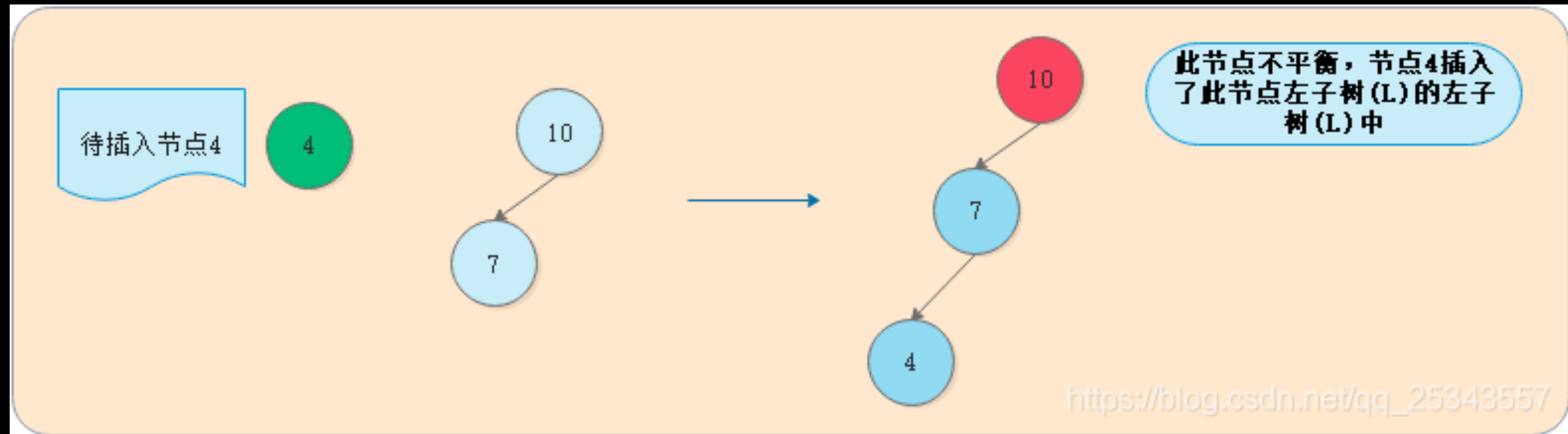


不平衡

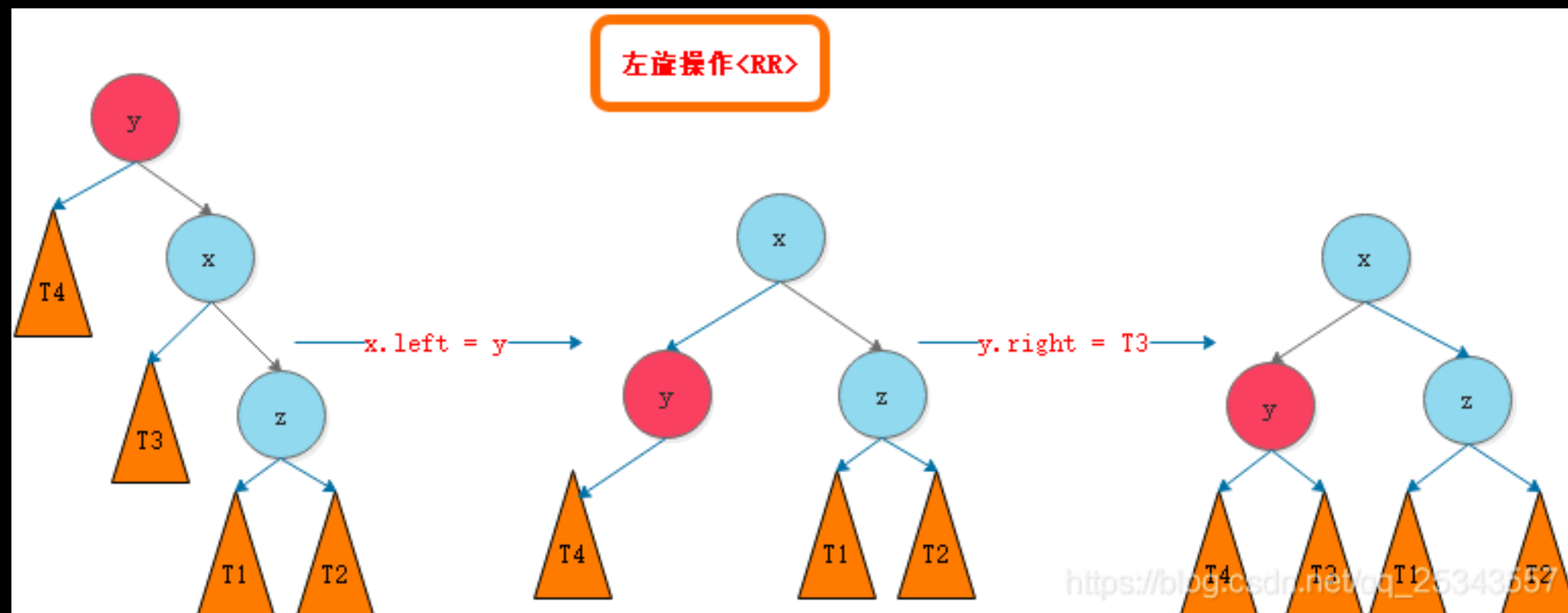
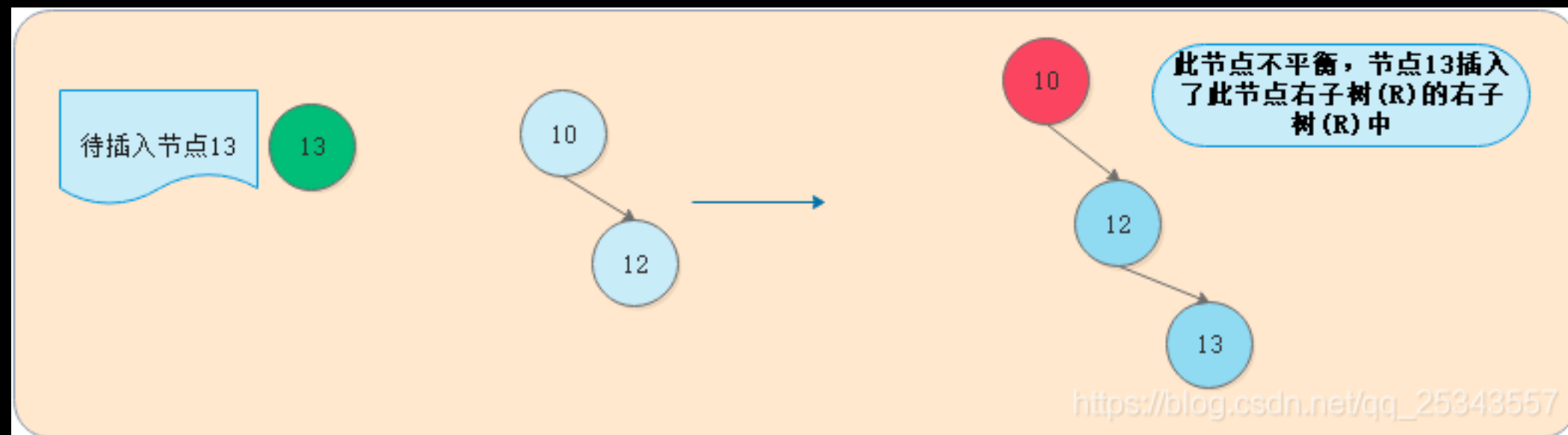


[https://blog.csdn.net/qq\\_25343557](https://blog.csdn.net/qq_25343557)

# 右旋

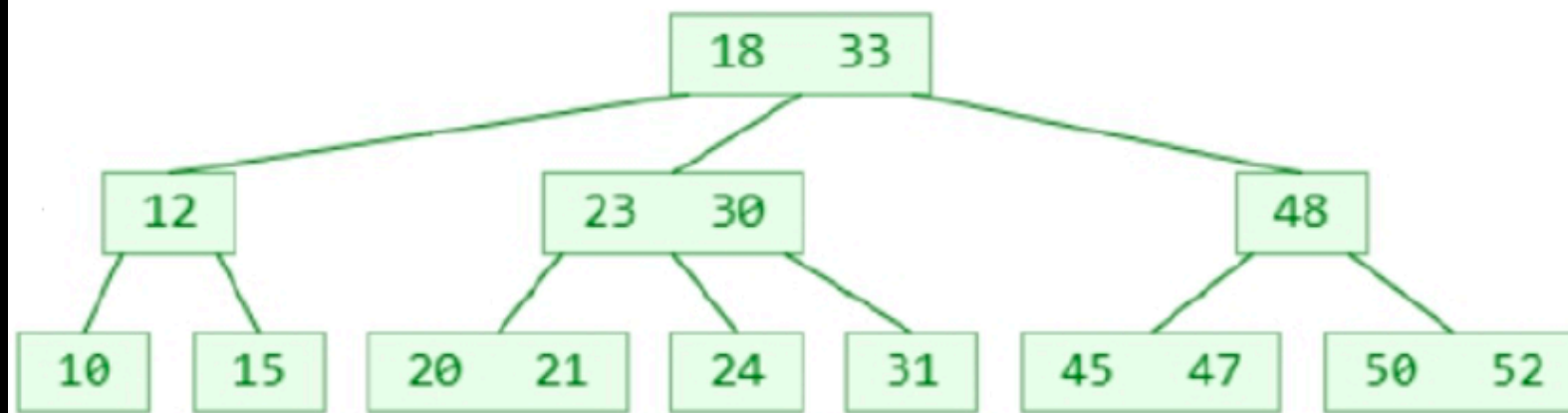


# 左旋



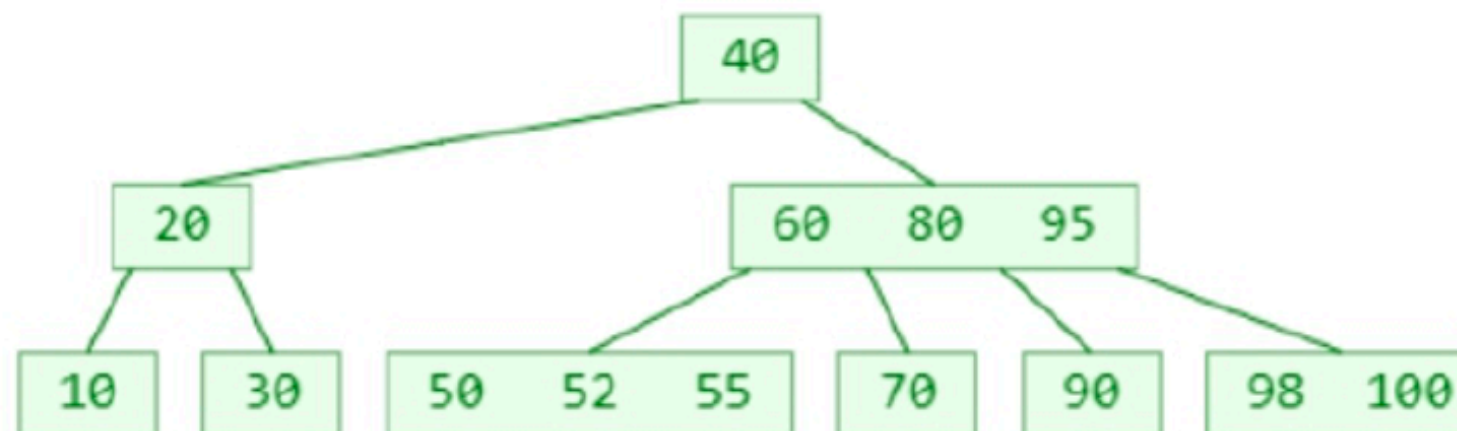
# B树

- B树是一种平衡的多路搜索树
- 1 个节点可以存储超过 2 个元素（多个元素从小到大排列）、可以拥有超过 2 个子节点。一个节点存储的元素个数是它的儿子个数减1
- 拥有二叉搜索树的一些性质
- 绝对平衡：每个节点的所有子树高度一致
- 2-3树和2-3-4树是B树的特例，2-3树是最简单的B树



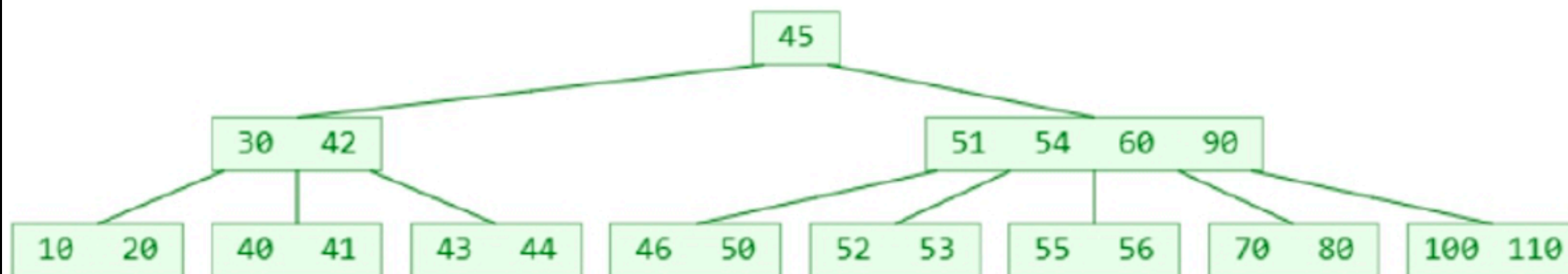
3阶B树

©掘金技术社区



4阶B树

©掘金技术社区

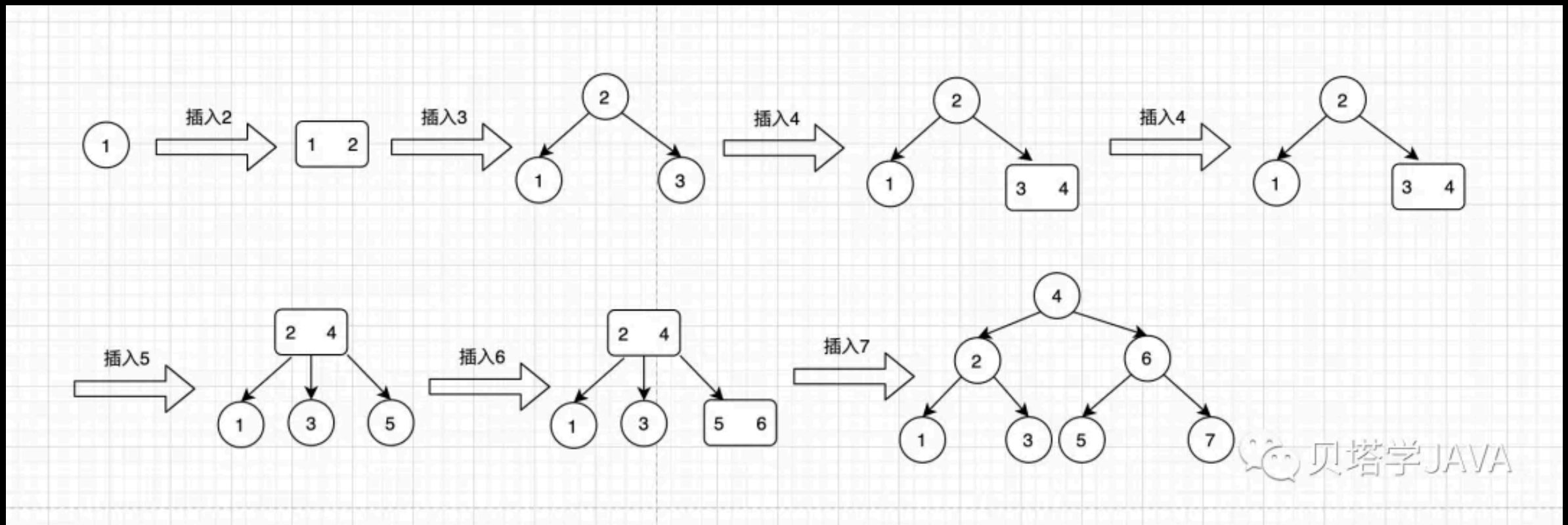


5阶B树

©掘金技术社区



# 2-3树的插入

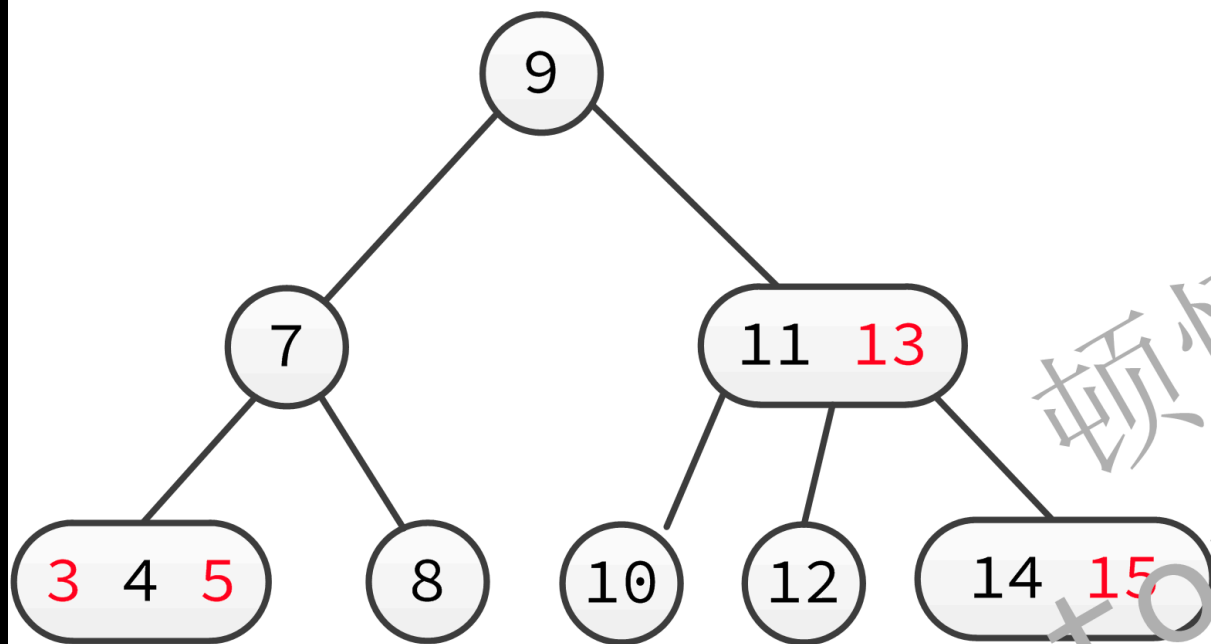


- 2-3树的插入会导致树向上生长，并保持绝对平衡
- 2-3树的删除节点会导致节点合并，让树保持绝对平衡

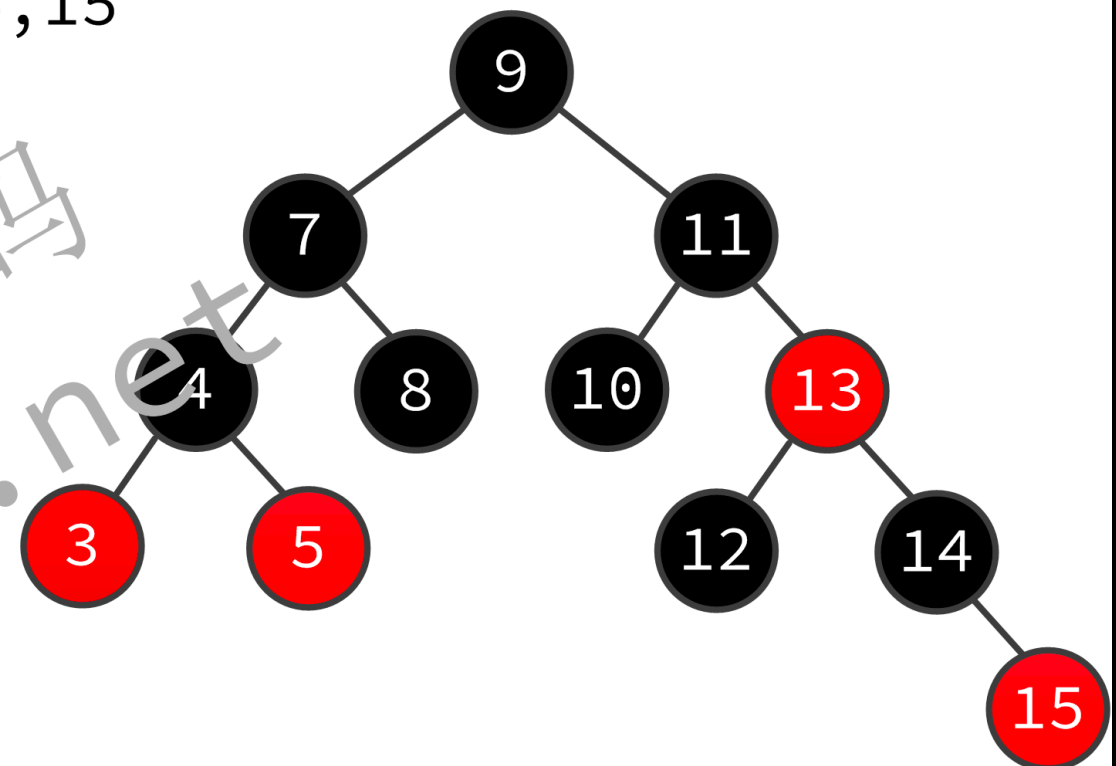
# 2-3树、2-3-4树与红黑树

- 2-3树、2-3-4树虽然能保持平衡，但是计算机不好实现
- 红黑树（Red Black Tree）是一种自平衡二叉查找树。红黑树是近似平衡的二叉树，左右子树高差有可能大于1，但是他的平均性能要好于AVL树
- 红黑树对应的理论模型可以是2-3树，也可以是2-3-4树。普遍红黑树的实现是采用2-3-4树模型

输入序列：7, 5, 9, 3, 4, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15



2-3-4 树



红黑树

# 目录

- HashMap源码解读
- 红黑树与B树
- **红黑树特性解析**
- 红黑树的实现

# 红黑树5个特性 (Why)

- 1) 节点是红色或黑色
- 2) 根节点是黑色
- 3) 空节点 (NIL节点, 有些文章也叫叶子节点) 是黑色的
- 4) 每个红色节点的两个子节点都是黑色。(从每个叶子到根的所有路径上不能有两个连续的红色节点)
- 5) 从任一节点到其每个叶子的路径上包含的黑色节点数量都相同
- 附加特性: 插入的节点设为红色

# 红黑树5个特性 (Why)

- 1) 红色在2-3-4树模型中代表要跟父节点合并成一个节点
- 2) 根节点没有父节点，没有办法合并，所以根节点不能是红色的
- 3) 由于根据特性1任何节点都有颜色，空节点也应该有颜色，被定义为黑色在代码实现上比较方便（看TreeMap的实现就很明显）。
- 第4和第5特性要结合一起来看，第5点规定从根到叶子节点的路径上只算黑色节点数，而第4点规定红色节点不能连续，这两点保证了红黑树的左右两个子树的高度差不会太大。这也是它性能不错的原因。
- 附加特性：在代码实现红黑树的时候，插入的代码设为红色，红色的节点不影响平衡（第5点特性），这样可以减少对树的旋转操作

# 节点插入与删除涉及操作

- 为了保持红黑树的平衡（即符合红黑树的5个特性），节点插入或删除需要做一些操作：
- 变色
- 左旋转或右旋转，或者将两种旋转组合
- 涉及到的节点：当前插入的节点，当前节点的父节点，爷爷节点，叔叔节点

# 插入节点

- 先查找到位置，插入，再进行相关操作

这里假设待插入结点为 **N(node)**，**P** (parent)是 **N** 的父结点，**G** (grandparent)是 **N** 的祖父结点，**U** (uncle)是 **N** 的叔叔结点（即父结点的兄弟结点），那么红黑树有以下几种插入情况：

- (1)N 是根结点，即红黑树的第一个结点
- (2)N 的父结点 (P) 为黑色
- (3)P 是红色的（不是根结点），它的兄弟结点 U 也是红色的
- (4)P 为红色，而 U 为黑色(注意空节点是黑色的)

## 2-3-4 树

## 红黑树

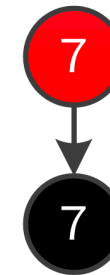
插入 7

情况1-N 根结点



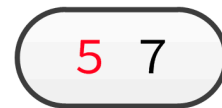
直接插入  
2-结点

颜色翻转  
成黑色



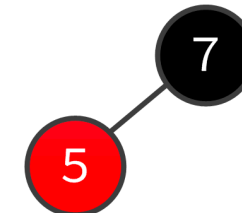
插入 5

情况2-P 为黑



插入变成  
3-结点

直接插入

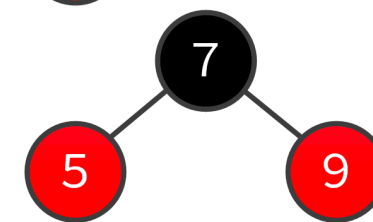


插入 9



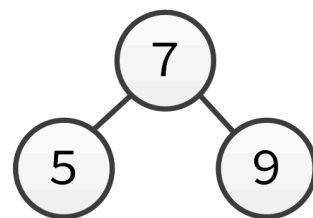
插入变成  
4-结点

直接插入



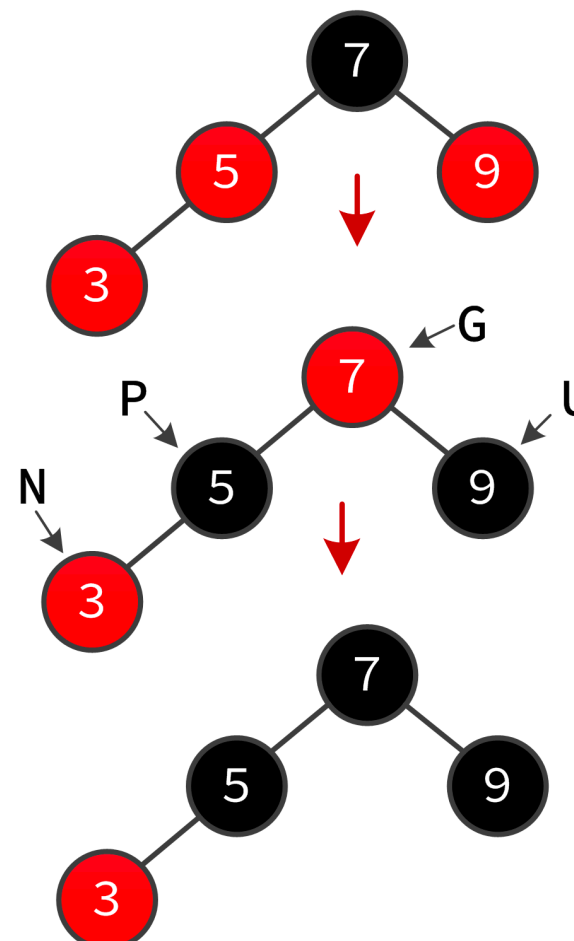
插入 3

情况3-P 为红, U 为红

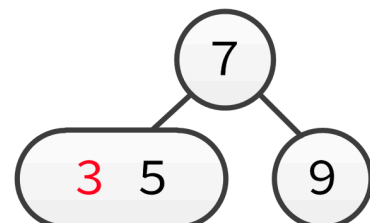


先拆分, 4-结点  
变成 2-结点

插入 3



先将 P 和 U  
变成黑色, 再  
将 G 变成红色



插入 3

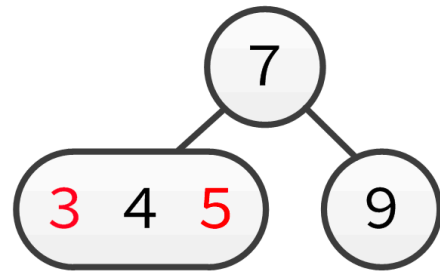
最后将 G 变成  
黑色, 不是根  
结点可能会递  
归向上调整



- 情况1，直接插入，根据规则2，将节点变黑即可
- 情况 2，不影响红黑树的性质，不会打破平衡，直接插入即可
- 情况 3，P 和 U 变成黑色，G 变成红色（即将他们的颜色翻转）。若 G 是根结点，直接变黑，否则递归向上检查是否造成不平衡

插入 4

情况4-P 为红, U 为黑



直接插入变成 4-结点

U 为叶子节点黑色

P 是 G 的左孩子, N 是 P 的右孩子, 那么 P 先左旋转, 然后再将祖父结点 G 右旋转

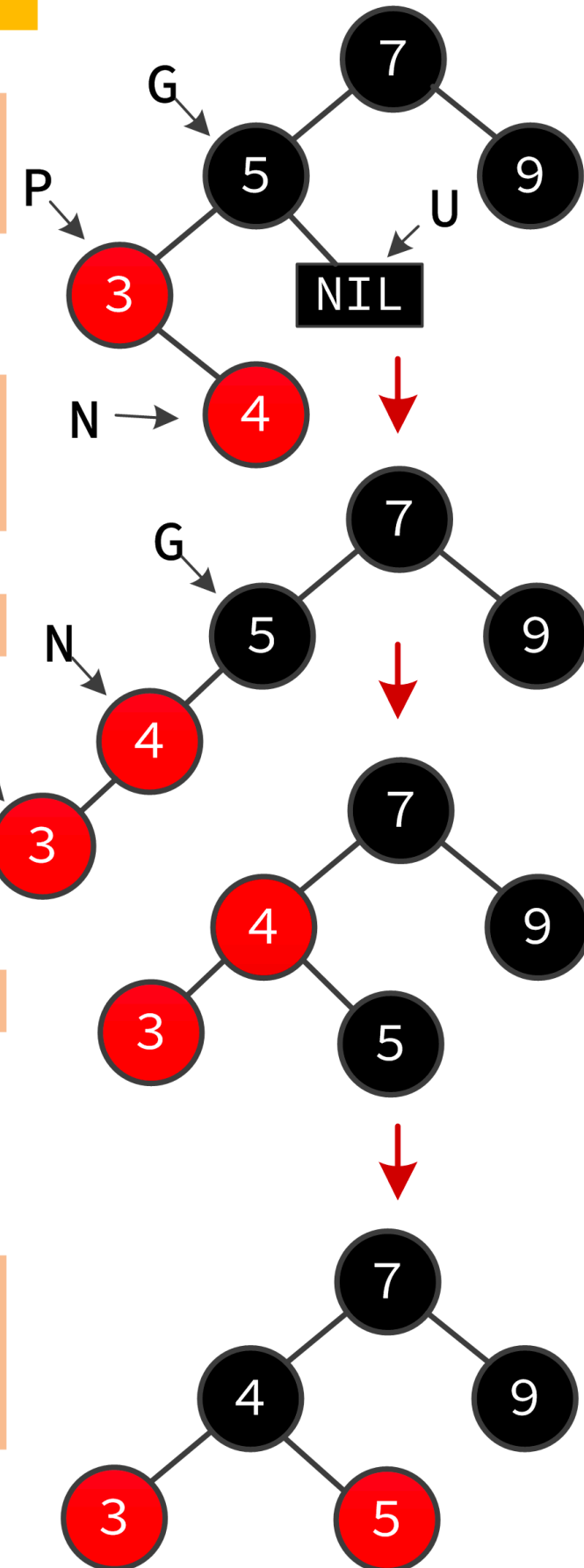
如果 N 是左孩子, 直接将 G 右旋转即可

对应情况的旋转都是固定的, 因为最终都会像 2-4 树那样变成一个 4-结点的结构

P 先左旋转

G 再右旋转

N 和 G 调整位置, 并互换颜色



# 情况 4, P 为红色, 而 U 为黑色

- P 是 G 的左孩子, 若 N 是 P 的左孩子, 那么将祖父结点 G 右旋转 即可 (/)
- P 是 G 的左孩子, 若 N 是 P 的右孩子, 那么 P 先左旋转, 然后再将祖父结点 G 右旋转 (< To /)
- P 是 G 的右孩子, 若 N 是 P 的右孩子, 那么将祖父结点 G 左旋转 即可 (\)
- P 是 G 的右孩子, 若 N 是 P 的左孩子, 那么 P 先右旋转, 然后再将祖父结点 G 左旋转(> to \)

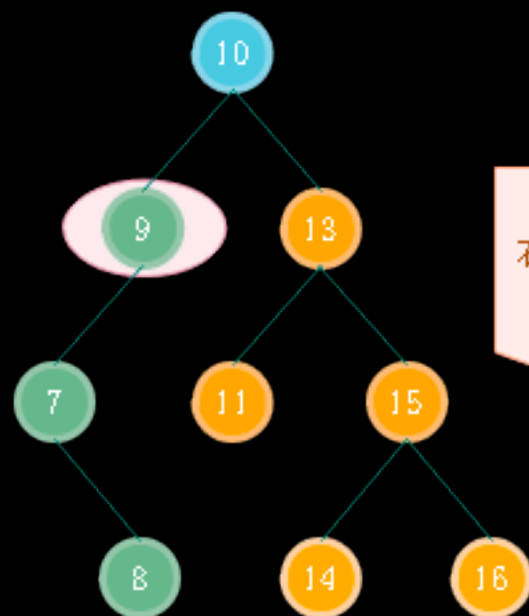
# 插入总结

- 先看父，再看兄，然后看爷爷。若爷孙三代不在直线，先父转，再变色，再爷转

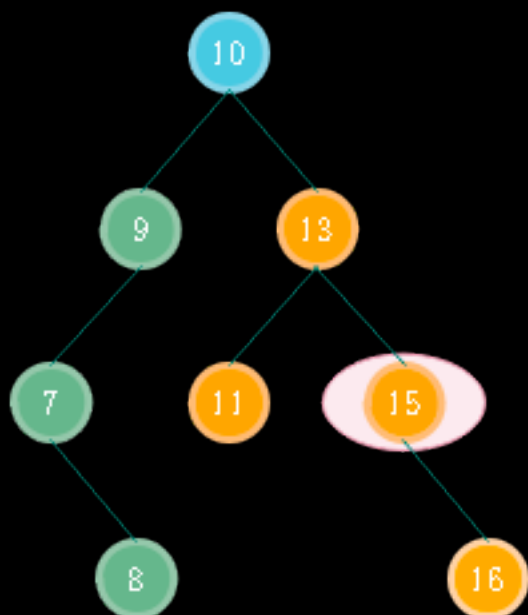
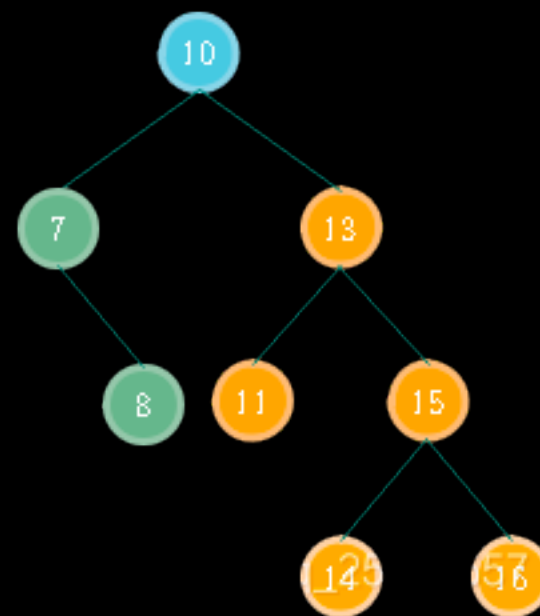
# 二叉查找树删除节点

- 二叉查找树的结点无非是有两个子结点，有一个子结点和叶子结点三种，其中有两个子结点的 M 结点的删除逻辑是：
- 首先寻找 M 结点左子树最大或右子树最小的结点 X
- 然后把 X 结点的值复制到 M 结点
- 最后删除 X 结点，而这个结点要么是叶子结点，要么就只有一个孩子

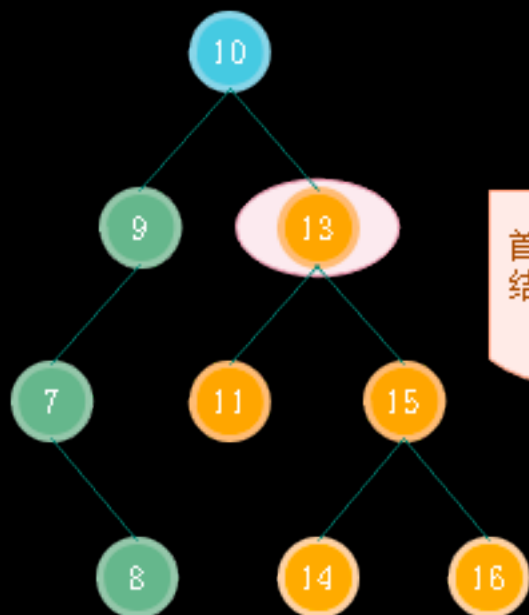
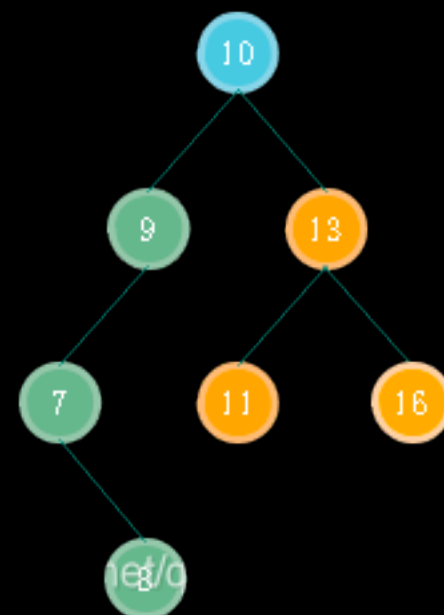
所以，删除任一结点的问题就简化成了：删除一个最多只有一个孩子的结点的情况（要么没有孩子，要么只有一个孩子）



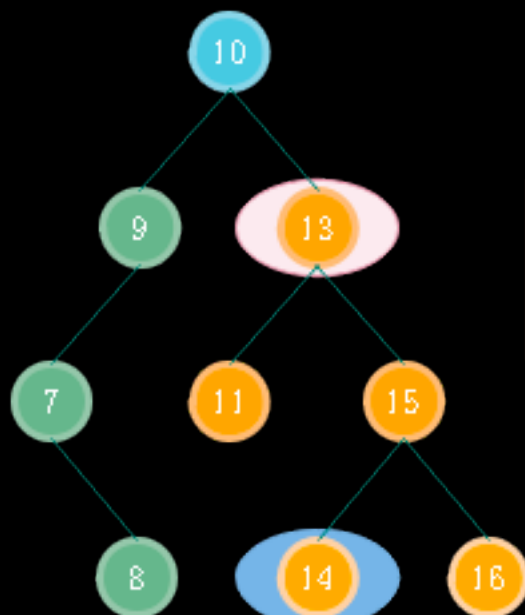
右孩子为空，直接让它的左孩子接替即可，依旧是二叉搜索树



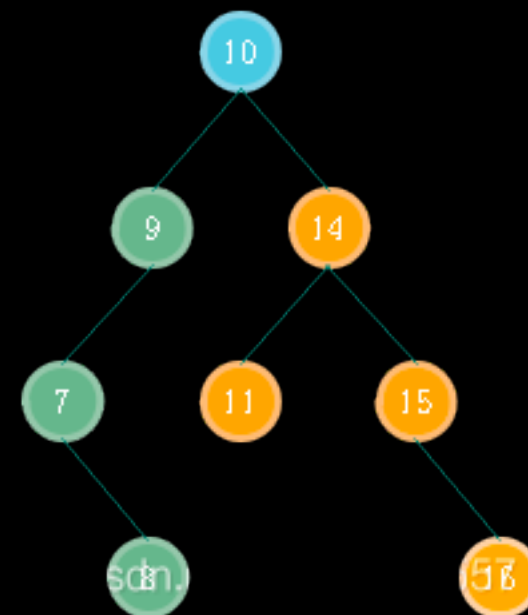
左孩子为空，直接让它的右孩子接替即可，依旧是二叉搜索树



首先寻找待删除结点右子树中的最小值



将最小值的结点替换待删除的结点，依旧保持二叉搜索树



# 红黑树删除节点要领

- 删除红色叶子节点不影响平衡
- 删除黑色节点会影响树的平衡，所以想办法从孩子节点，或者兄弟节点，或者父节点借一个红色节点过来，并把它变黑，这样树就恢复平衡了。
- 如果没办法借到红色节点，只能将平衡交给父节点处理

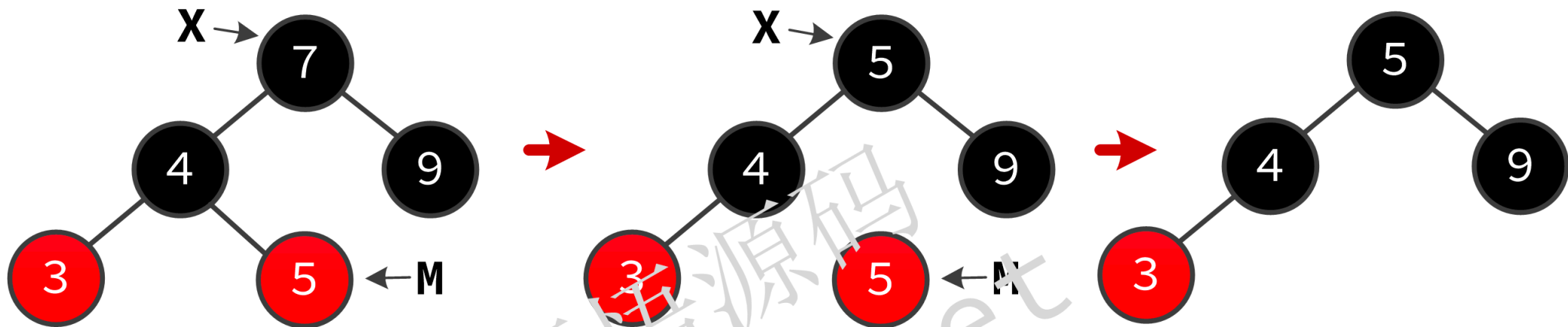
## 删除结点 7

M 是一个红色结点

首先找到要删除的结点  
**X**，然后查找到左子树  
值最大的结点 **M**

将 **M** 的值复制给 **X**，  
最后删除 **M** 结点

实际删除的其实是一个红色叶子结点



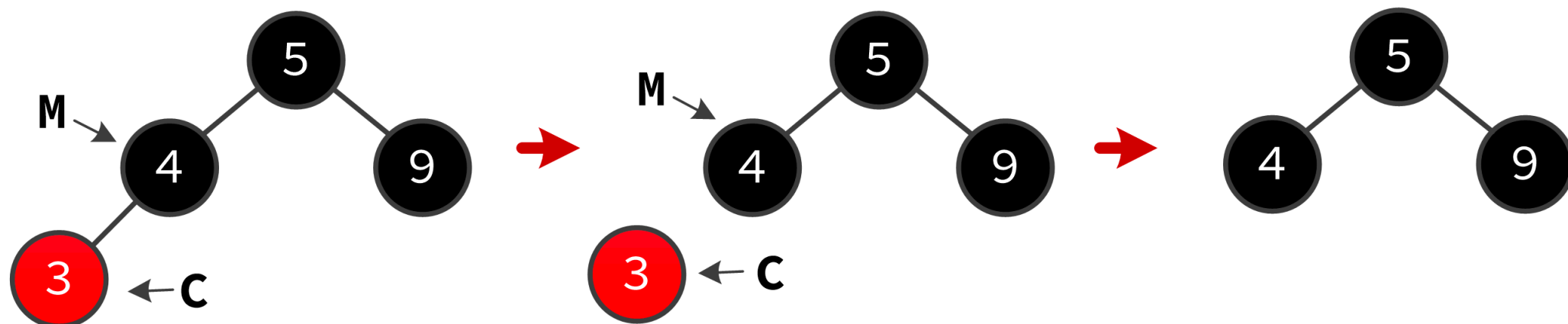
## 删除结点 4

M 是黑色而 C 是红色 (左或右孩子)

首先找到要删除的结点  
**M**，然后查找左子树值  
最大的结点 **C**

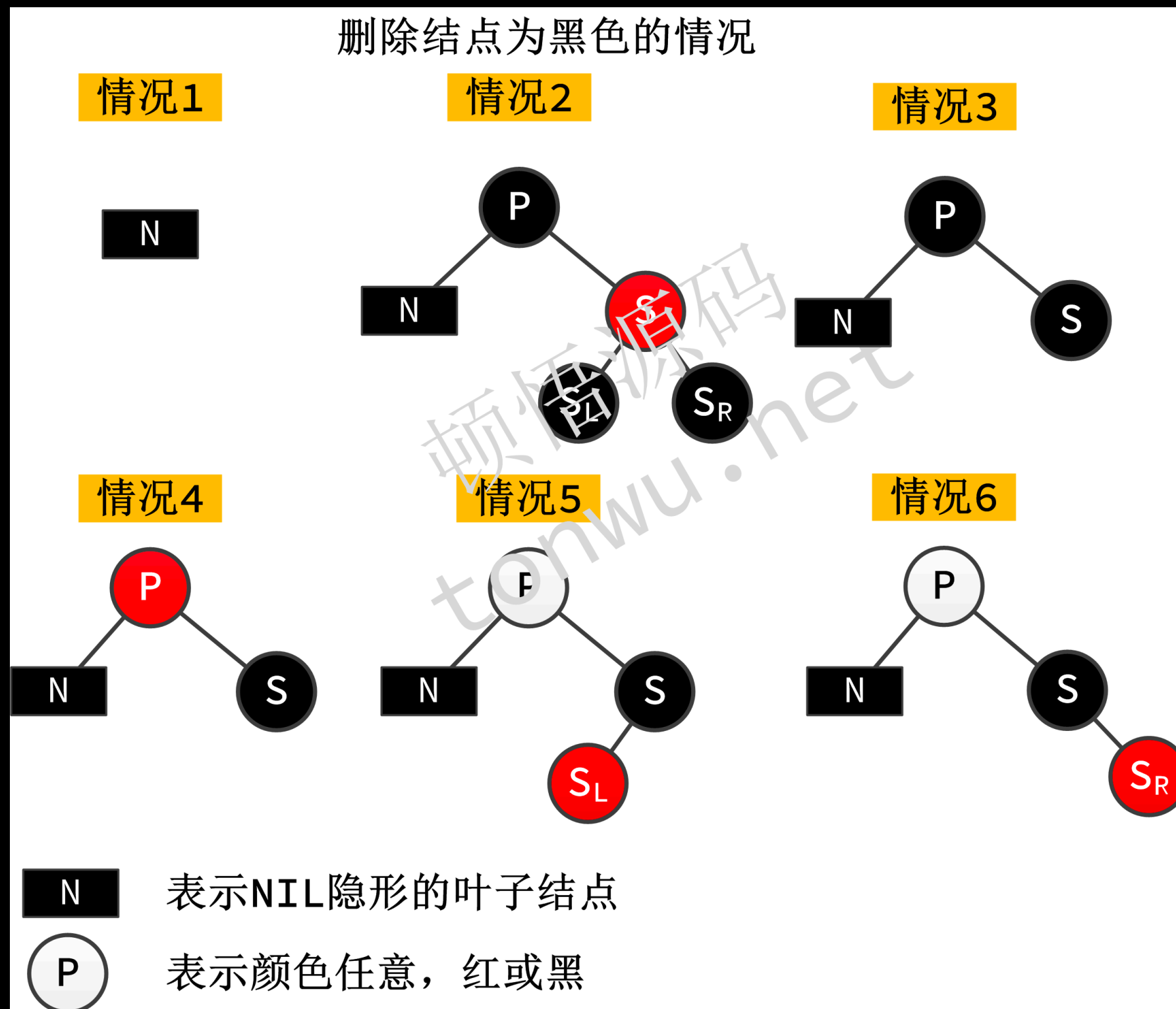
将 **C** 的值复制给 **M**，  
最后删除 **C** 结点

实际删除的其实是一个红色结点





待删除结点为 **M**，且为黑色，且为叶子节点（没有非空子节点）。一个黑色节点被删除，平衡被打破，需要找一个结点填补这个空缺。M被删除后，它的位置上就变成了 **NIL** 结点，为了方便描述，这个结点记为 **N**，**P** 表示 **N** 的父结点，**S** 表示 **N** 兄弟结点，**S** 如果存在左右孩子，分别使用 **SL** 和 **SR** 表示，那么删除就有以下几种情况：



# 情况 2 - P 黑 S 红

- P 黑 S 红。S 是红色，那么它必有两个孩子结点，且都为黑色，而且 P 也肯定是黑色。此时，交换 P 和 S 的颜色，然后对 P 左旋转
- 结点 N 的父结点变成了红色，兄弟结点变成了  $S_L$ ，此时就可以按照情况 4

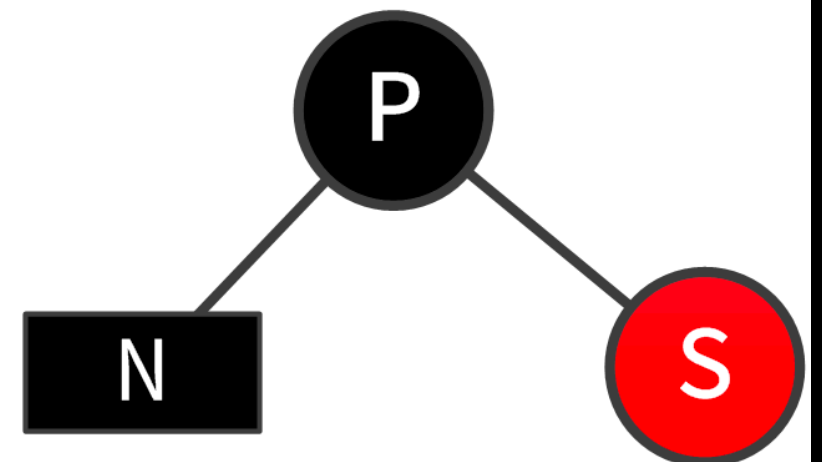
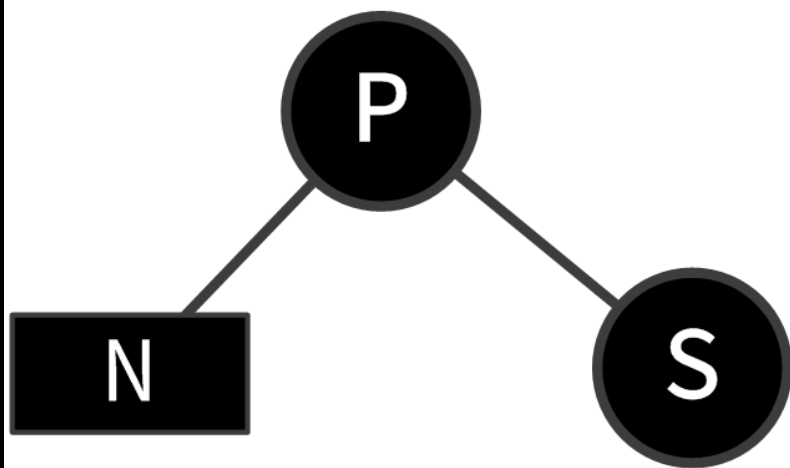
情况 2 - P 黑 S 红



# 情况 3 - P 黑 S 黑

- P 是黑色，S 也是黑色，并且 S 也没有非空的孩子结点
- 直接将 S 变成红色，那么经过 S 的路径也就少了一个黑色结点，不平衡状态从结点 N 转移到了结点 P。把 P 当做好平衡的节点，向上做平衡

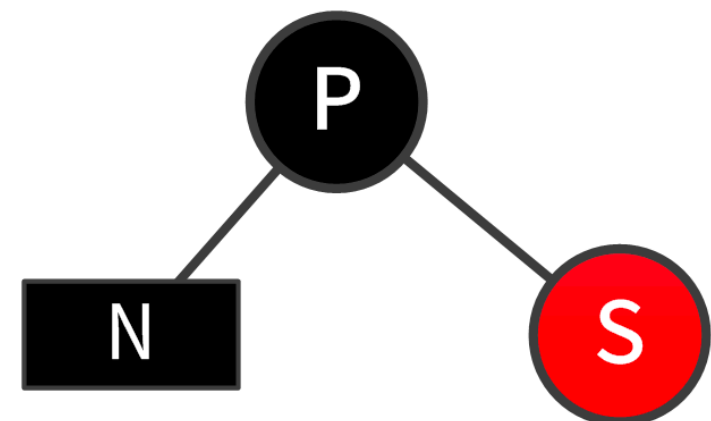
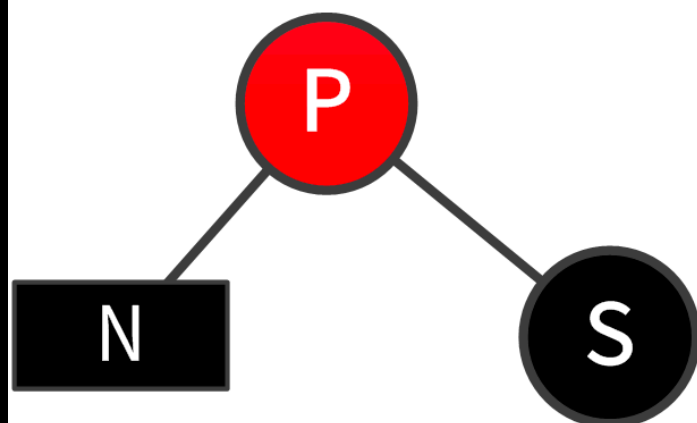
## 情况 3 - P 黑 S 黑



# 情况 4 - P 红 S 黑

- P 是红色，S 是黑色，并且 S 也没有非空的孩子结点
- 交换 P 和 S 的颜色，正好填补了少一个黑色结点的空缺，也就是恢复了平衡的状态

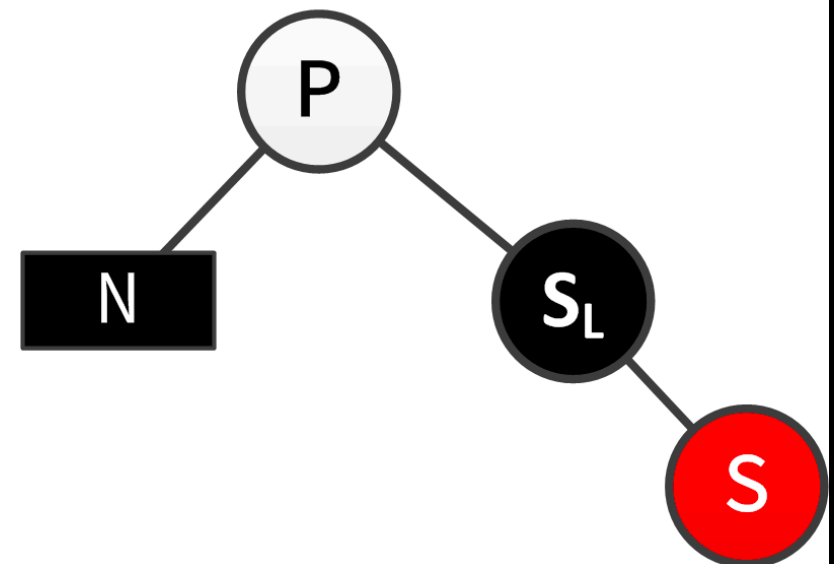
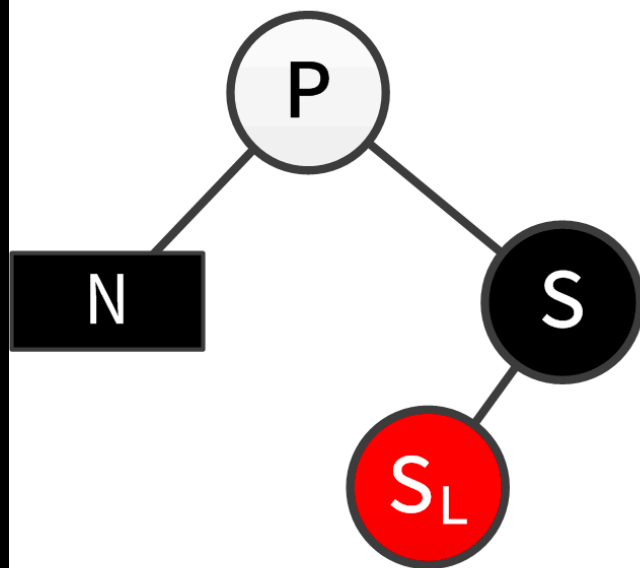
情况 4 - P 红 S 黑



# 情况 5 - P 任意 S 黑 SL 红

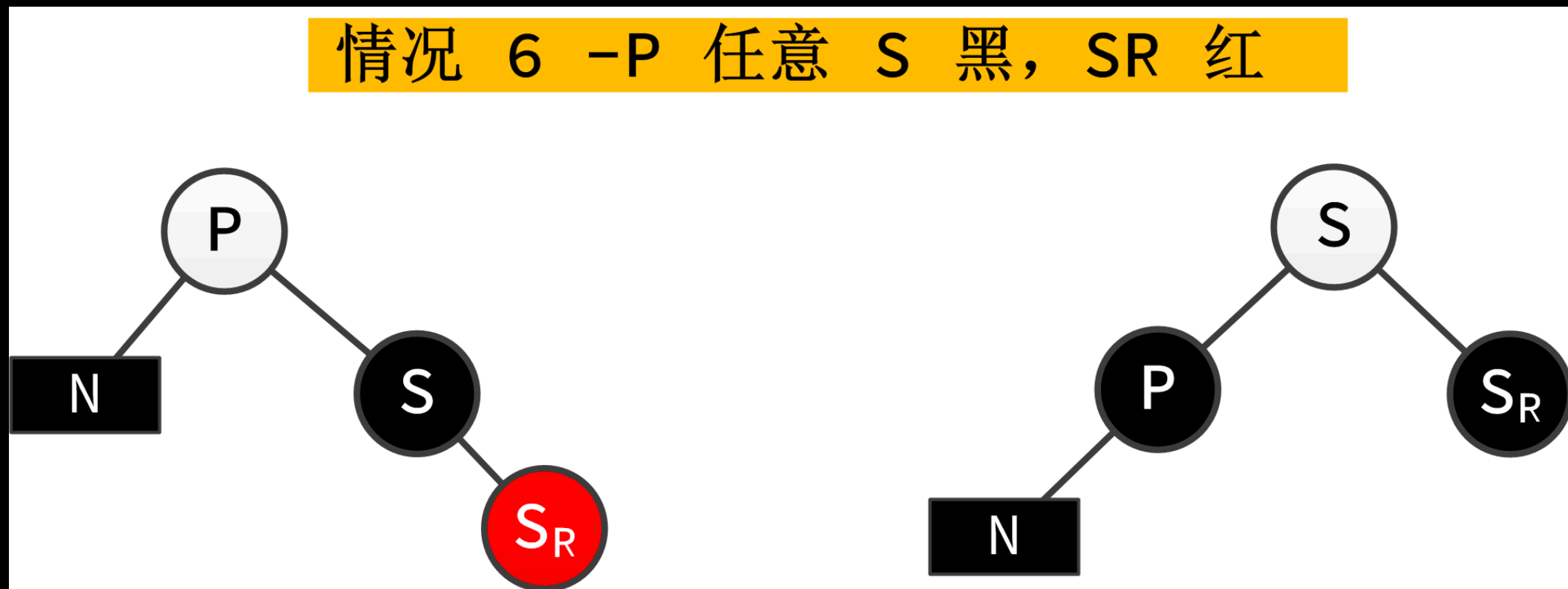
- P 任意颜色, S 黑色, S 的左孩子红色, S 只有左孩子
- 对 S 右旋转, 并交换 S 和 SL 的颜色, 转成了 情况 6 进行处理

情况 5 - P 任意 S 黑 SL 红



# 情况 6 - P 任意 S 黑, SR 红

- P 任意颜色, S 黑色, S 的右孩子红色, (S 有左孩子也是必然是红色, 并且不影响处理)
- 对 P 左旋转, 交换 P 和 S 的颜色, 并将 SR 变成黑色。此时已恢复平衡的状态



# 目录

- HashMap源码解读
- 红黑树与B树
- 红黑树特性解析
- 红黑树的实现

# 红黑树的实现

- HashMap中的红黑树特性：代码复杂，成员变量多，包含双向链表结构，空间冗余
- TreeMap：按照2-3-4树模型实现，代码可读性强
- 重复造轮子：手动实现一个红黑树



# 终极疑问

- 红黑树最差情况是怎样的？
- 基于2-3树和基于2-3-4树模型实现的红黑树有什么区别？
- HashMap里的红黑树什么搞那么复杂？（包含双向链表，空间冗余）

# 参考资料

- <https://juejin.cn/post/6959100025423003684> 全网最硬核的源码分析之一——HashMap源码分析
- <https://juejin.cn/post/6933491739651112967> HashMap源码分析
- <https://juejin.cn/post/6844904154385629198> 漫画：什么是红黑树？
- <https://www.cnblogs.com/yinbiao/p/10732600.html> 目前最详细的红黑树原理分析（大量图片+过程推导！！！！）
- <https://www.cnblogs.com/chuonye/p/11236136.html> 红黑树这个数据结构，让你又爱又恨？看了这篇，妥妥的征服它
- [https://blog.csdn.net/qq\\_25343557/article/details/89110319](https://blog.csdn.net/qq_25343557/article/details/89110319) 详细图文——AVL树（递归法）
- <https://juejin.cn/post/6956589890062516237> B树
- [https://blog.csdn.net/m0\\_46864744/article/details/113924234](https://blog.csdn.net/m0_46864744/article/details/113924234) 红黑树与TreeMap详细解析
- <https://mp.weixin.qq.com/s/HdSuV8jzMwKvxfaiTPUMPQ> 硬核图解红黑树并手写实现
- <https://www.cs.usfca.edu/~galles/visualization/RedBlack.html> 红黑树插入删除节点可视化

# 对网上参考资料吐槽

- 没有把红黑树规则3说清楚（说叶子节点是黑色的很容易让人误解）
- 大部分没有讲红黑树怎么来的，有什么用
- 没有讲解红黑树的删除操作（删除比插入更复杂）
- 对代码的解读只是简单的代码注释，估计作者也是半懂不懂的