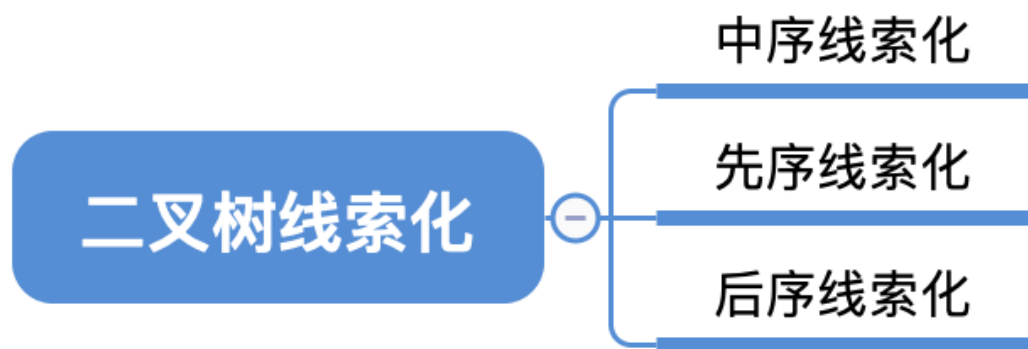


本节内容

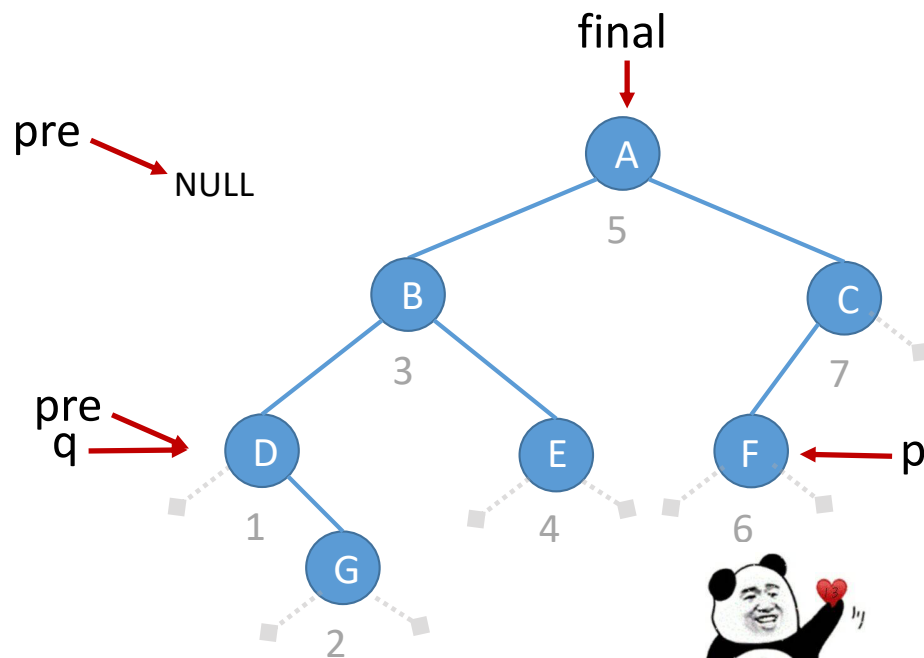
二叉树的 线索化

知识总览



用土办法找到中序前驱

最好改一个函数名，如 findPre



啊找到了

中序遍历序列: D G B E A F C

//中序遍历

```
void InOrder(BiTree T){
```

```
    if(T!=NULL){
```

```
        InOrder(T->lchild);    //递归遍历左子树
```

```
        visit(T);              //访问根结点
```

```
        InOrder(T->rchild);    //递归遍历右子树
```

```
    }
```

```
}
```

//访问结点q

```
void visit(BiTreeNode * q){
```

```
    if (q==p)    //当前访问结点刚好是结点p
```

```
        final = pre;    //找到p的前驱
```

```
    else
```

```
        pre = q;    //pre指向当前访问的结点
```

```
}
```

//辅助全局变量，用于查找结点p的前驱

```
BiTreeNode *p;    //p指向目标结点
```

```
BiTreeNode * pre=NULL;    //指向当前访问结点的前驱
```

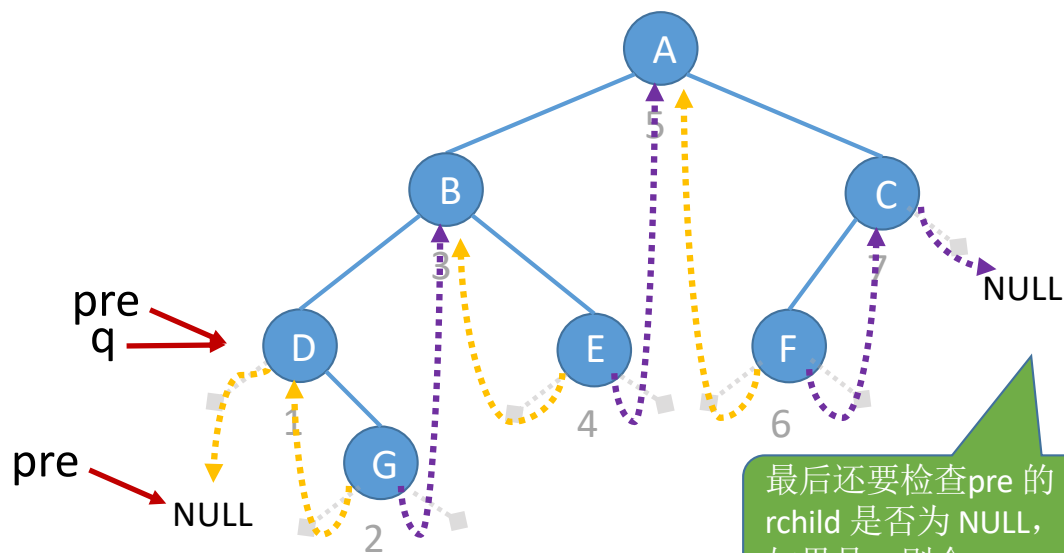
```
BiTreeNode * final=NULL;    //用于记录最终结果
```

王道考研/CSKAOYAN.COM

初步建成的树，
ltag、rtag=0

中序线索化

* lchild	ltag	data	rtag	* rchild
----------	------	------	------	----------



最后还要检查pre的
rchild 是否为 NULL，
如果是，则令 rtag=1

//线索二叉树结点

```
typedef struct ThreadNode{
    ElemType data;
    struct ThreadNode *lchild,*rchild;
    int ltag,rtag;    //左、右线索标志
}ThreadNode,* ThreadTree;
```

//中序遍历二叉树，一边遍历一边线索化

```
void InThread(ThreadTree T){
    if(T!=NULL){
        InThread(T->lchild);    //中序遍历左子树
        visit(T);                //访问根节点
        InThread(T->rchild);    //中序遍历右子树
    }
}

void visit(ThreadNode *q) {
    if(q->lchild==NULL){ //左子树为空，建立前驱线索
        q->lchild=pre;
        q->ltag=1;
    }
    if(pre!=NULL&&pre->rchild==NULL){
        pre->rchild=q;    //建立前驱结点的后继线索
        pre->rtag=1;
    }
    pre=q;
}

//全局变量 pre，指向当前访问结点的前驱
ThreadNode *pre=NULL;
```

王道考研/CSKAOYAN.COM

初步建成的树,
ltag、rtag=0

中序线索化

* lchild	ltag	data	rtag	* rchild
----------	------	------	------	----------

```
//全局变量 pre, 指向当前访问结点的前驱
ThreadNode *pre=NULL;

//中序线索化二叉树T
void CreateInThread(ThreadTree T){
    pre=NULL;                //pre初始为NULL
    if(T!=NULL){              //非空二叉树才能线索化
        InThread(T);           //中序线索化二叉树
        if (pre->rchild==NULL)
            pre->rtag=1;        //处理遍历的最后一个结点
    }
}

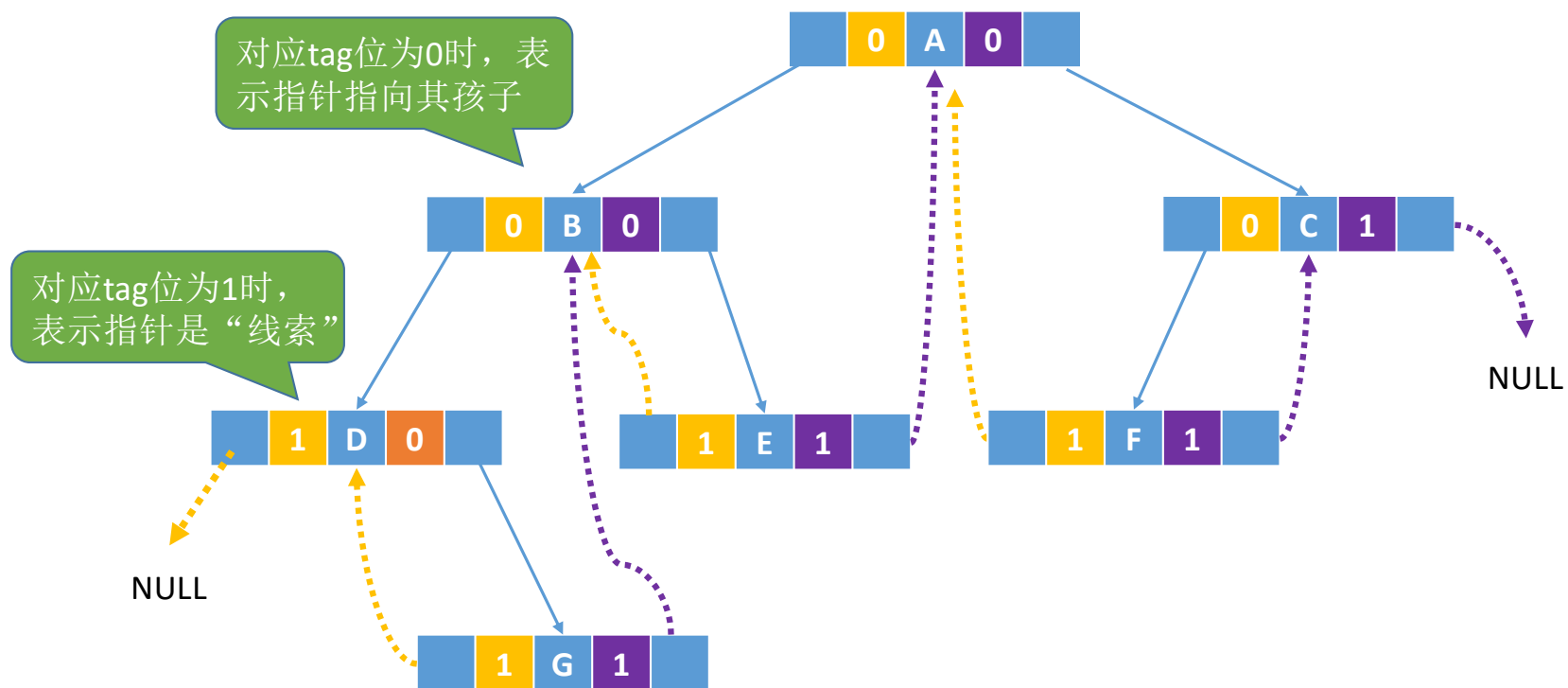
//线索二叉树结点
typedef struct ThreadNode{
    ElemType data;
    struct ThreadNode *lchild,*rchild;
    int ltag,rtag;           //左、右线索标志
}ThreadNode,* ThreadTree;
```

//中序遍历二叉树, 一边遍历一边线索化

```
void InThread(ThreadTree T){
    if(T!=NULL){
        InThread(T->lchild);    //中序遍历左子树
        visit(T);               //访问根节点
        InThread(T->rchild);    //中序遍历右子树
    }
}

void visit(ThreadNode *q) {
    if(q->lchild==NULL){ //左子树为空, 建立前驱线索
        q->lchild=pre;
        q->ltag=1;
    }
    if(pre!=NULL&&pre->rchild==NULL){
        pre->rchild=q; //建立前驱结点的后继线索
        pre->rtag=1;
    }
    pre=q;
}
```

中序线索二叉树



中序线索化（王道教材版）

```
//中序线索化
void InThread(ThreadTree p, ThreadTree &pre){
    if(p!=NULL){
        InThread(p->lchild, pre);    //递归，线索化左子树
        if(p->lchild==NULL){        //左子树为空，建立前驱线索
            p->lchild=pre;
            p->ltag=1;
        }
        if(pre!=NULL && pre->rchild==NULL){
            pre->rchild=p;          //建立前驱结点的后继线索
            pre->rtag=1;
        }
        pre=p;
        InThread(p->rchild, pre);
    } //if(p!=NULL)
}
```

思考：为什么 pre 参数是引用类型？

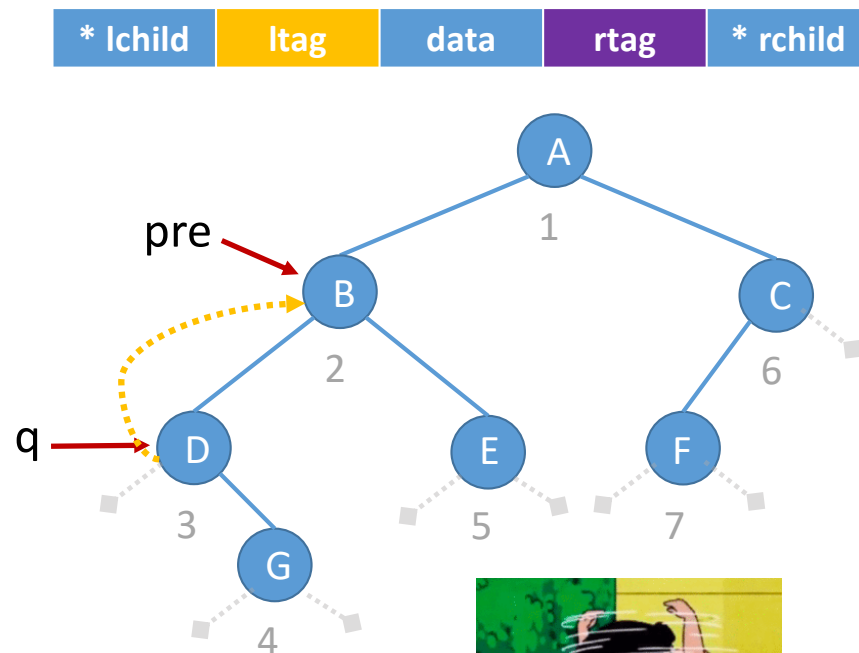
思考：处理遍历的最后一个结点时，为什么没有判断 rchild 是否为NULL？

答：中序遍历的最后一个结点右孩子指针必为空。

```
//中序线索化二叉树T
void CreateInThread(ThreadTree T){
    ThreadTree pre=NULL;
    if(T!=NULL){
        InThread(T, pre);    //非空二叉树，线索化
        pre->rchild=NULL;    //线索化二叉树
        pre->rtag=1;         //处理遍历的最后一个结点
    }
}
```

初步建成的树，
ltag、rtag=0

先序线索化



//先序遍历二叉树，一边遍历一边线索化

```
void PreThread(ThreadTree T){
    if(T!=NULL){
        visit(T);           //先处理根节点
        PreThread(T->lchild);
        PreThread(T->rchild);
    }
}

void visit(ThreadNode *q) {
    if(q->lchild==NULL){ //左子树为空，建立前驱线索
        q->lchild=pre;
        q->ltag=1;
    }
    if(pre!=NULL&&pre->rchild==NULL){
        pre->rchild=q; //建立前驱结点的后继线索
        pre->rtag=1;
    }
    pre=q;
}
```

//全局变量 pre，指向当前访问结点的前驱

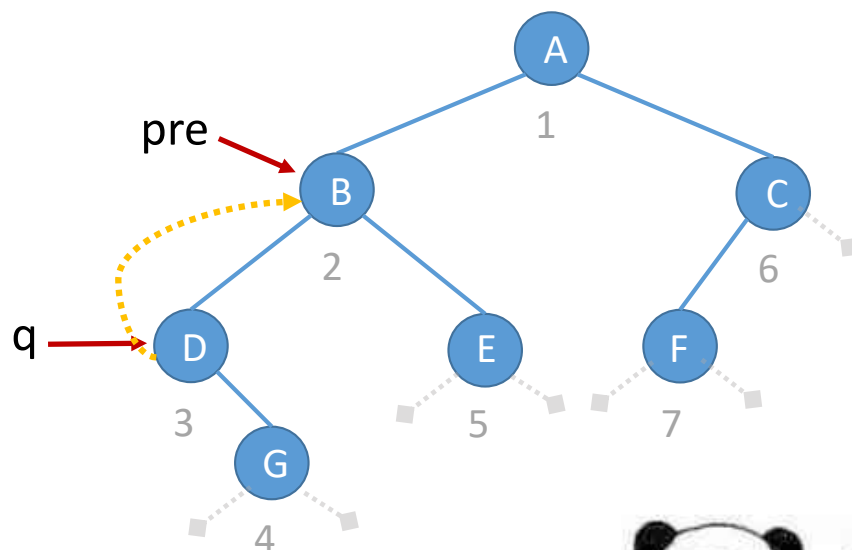
ThreadNode *pre=NULL;

王道考研/CSKAOYAN.COM

初步建成的树，
ltag、rtag=0

先序线索化

* lchild	ltag	data	rtag	* rchild
----------	------	------	------	----------



可以

//先序遍历二叉树，一边遍历一边线索化

```
void PreThread(ThreadTree T){
    if(T!=NULL){
        visit(T);           //先处理根节点
        PreThread(T->lchild);
        PreThread(T->rchild);
    }
}
```

//先序遍历二叉树，一边遍历一边线索化

```
void PreThread(ThreadTree T){
    if(T!=NULL){
        visit(T);           //先处理根节点
        if (T->ltag==0) //lchild不是前驱线索
            PreThread(T->lchild);
        PreThread(T->rchild);
    }
}
```

先序线索化

初步建成的树，
ltag、rtag=0

* lchild	ltag	data	rtag	* rchild
----------	------	------	------	----------

//全局变量 pre, 指向当前访问结点的前驱
ThreadNode *pre=NULL;

//先序线索化二叉树T

```
void CreatePreThread(ThreadTree T){
    pre=NULL;           //pre初始为NULL
    if(T!=NULL){        //非空二叉树才能线索化
        PreThread(T);    //先序线索化二叉树
        if (pre->rchild==NULL)
            pre->rtag=1; //处理遍历的最后一个结点
    }
}
```

//先序遍历二叉树，一边遍历一边线索化

```
void PreThread(ThreadTree T){
    if(T!=NULL){
        visit(T);        //先处理根节点
        if (T->ltag==0) //lchild不是前驱线索
            PreThread(T->lchild);
        PreThread(T->rchild);
    }
}

void visit(ThreadNode *q) {
    if(q->lchild==NULL){ //左子树为空，建立前驱线索
        q->lchild=pre;
        q->ltag=1;
    }
    if(pre!=NULL&&pre->rchild==NULL){
        pre->rchild=q; //建立前驱结点的后继线索
        pre->rtag=1;
    }
    pre=q;
}
```

先序线索化（王道教材Style）

```
//先序线索化
void PreThread(ThreadTree p, ThreadTree &pre){
    if(p!=NULL){
        if(p->lchild==NULL){           //左子树为空，建立前驱线索
            p->lchild=pre;
            p->ltag=1;
        }
        if(pre!=NULL && pre->rchild==NULL){
            pre->rchild=p;             //建立前驱结点的后继线索
            pre->rtag=1;
        }
        pre=p;
        if(p->ltag==0)
            PreThread(p->lchild, pre); //递归，先序遍历左子树
        PreThread(p->rchild, pre);     //递归，先序遍历右子树
    }
}
```



爱滴魔力转圈圈

```
//先序线索化二叉树T
void CreatePreThread(ThreadTree T){
    ThreadTree pre=NULL;
    if(T!=NULL){
        PreThread(T, pre);           //非空二叉树，线索化
        if(pre->rchild==NULL)        //线索化二叉树
            pre->rchild=T;            //处理遍历的最后一个结点
            pre->rtag=1;
    }
}
```

后序线索化

初步建成的树，
ltag、rtag=0

* lchild	ltag	data	rtag	* rchild
----------	------	------	------	----------

//全局变量 pre, 指向当前访问结点的前驱
ThreadNode *pre=NULL;

//后序线索化二叉树T

```
void CreatePostThread(ThreadTree T){
    pre=NULL;           //pre初始为NULL
    if(T!=NULL){        //非空二叉树才能线索化
        PostThread(T);  //后序线索化二叉树
        if (pre->rchild==NULL)
            pre->rtag=1; //处理遍历的最后一个结点
    }
}
```

//后遍历二叉树，一边遍历一边线索化

```
void PostThread(ThreadTree T){
    if(T!=NULL){
        PostThread(T->lchild); //后序遍历左子树
        PostThread(T->rchild); //后序遍历右子树
        visit(T);             //访问根节点
    }
}

void visit(ThreadNode *q) {
    if(q->lchild==NULL){ //左子树为空，建立前驱线索
        q->lchild=pre;
        q->ltag=1;
    }
    if(pre!=NULL&&pre->rchild==NULL){
        pre->rchild=q; //建立前驱结点的后继线索
        pre->rtag=1;
    }
    pre=q;
}
```

后序线索化（王道教材Style）

//后序线索化

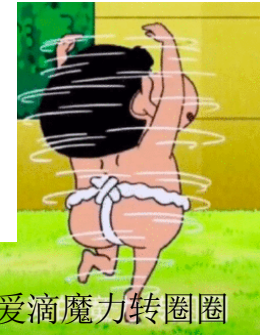
```
void PostThread(ThreadTree p, ThreadTree &pre){
    if(p!=NULL){
        PostThread(p->lchild, pre); //递归，线索化左子树
        PostThread(p->rchild, pre); //递归，线索化右子树
        if(p->lchild==NULL){ //左子树为空，建立前驱线索
            p->lchild=pre;
            p->ltag=1;
        }
        if(pre!=NULL&&pre->rchild==NULL){
            pre->rchild=p;
            pre->rtag=1;
        }
        pre=p;
    } //if(p!=NULL)
}
```

//后序线索化二叉树T

```
void CreatePostThread(ThreadTree T){
    ThreadTree pre=NULL;
    if(T!=NULL){ //非空二叉树，线索化
        PostThread(T, pre); //线索化二叉树
        if(pre->rchild==NULL) //处理遍历的最后一个结点
            pre->rtag=1;
    }
}
```



不存在的



爱滴魔力转圈圈

知识回顾与重要考点

