

Drzewo_BST

Wygenerowano za pomocą Doxygen 1.12.0

1 Indeks klas	1
1.1 Lista klas	1
2 Indeks plików	3
2.1 Lista plików	3
3 Dokumentacja klas	5
3.1 Dokumentacja klasy BST	5
4 Dokumentacja plików	7
4.1 BST.h	7
Skorowidz	9

Rozdział 1

Indeks klas

1.1 Lista klas

Tutaj znajdują się klasy, struktury, unie i interfejsy wraz z ich krótkimi opisami:

BST	5
-----	---

Rozdział 2

Indeks plików

2.1 Lista plików

Tutaj znajduje się lista wszystkich udokumentowanych plików wraz z ich krótkimi opisami:

C:/gry/Drzewo__BST/Drzewo__BST/[BST.h](#) 7

Rozdział 3

Dokumentacja klas

3.1 Dokumentacja klasy BST

Metody publiczne

- void **insert** (int value)
- void **remove** (int value)
- void **removeTree** ()
- void **showInorder** () const
- void **showPreorder** () const
- void **showPostorder** () const
- void **displayTree** () const
- void **saveToFile** (const string &filename, int orderType) const

Dokumentacja dla tej klasy została wygenerowana z plików:

- C:/gry/Drzewo__BST/Drzewo__BST/BST.h
- C:/gry/Drzewo__BST/Drzewo__BST/BST.cpp

Rozdział 4

Dokumentacja plików

4.1 BST.h

```
00001 #ifndef BST_H
00002 #define BST_H
00003
00004 #include <iostream>
00005 #include <vector>
00006 #include <fstream>
00007 #include <string>
00008
00009 using namespace std;
00010
00011 class BST {
00012 private:
00013     struct Node {
00014         int data;
00015         Node* left;
00016         Node* right;
00017         Node(int value) : data(value), left(nullptr), right(nullptr) {}
00018     };
00019
00020     Node* root;
00021
00022     void insert(Node*& node, int value);
00023     Node* remove(Node* node, int value);
00024     void removeTree(Node*& node);
00025     void inorder(Node* node, vector<int>& result) const;
00026     void preorder(Node* node, vector<int>& result) const;
00027     void postorder(Node* node, vector<int>& result) const;
00028     void displayTree(Node* node, int indent = 0) const;
00029
00030 public:
00031     BST();
00032     ~BST();
00033
00034     void insert(int value);
00035     void remove(int value);
00036     void removeTree();
00037     void showInorder() const;
00038     void showPreorder() const;
00039     void showPostorder() const;
00040     void displayTree() const;
00041     void saveToFile(const string& filename, int orderType) const;
00042 };
00043
00044 #endif
```


Skorowidz

BST, [5](#)

C:/gry/Drzewo__BST/Drzewo__BST/BST.h, [7](#)