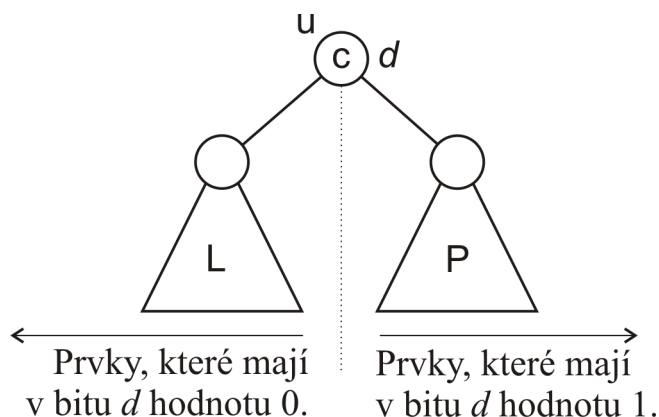


Číslicové vyhledávací stromy (*Digital Search Trees*)

Číslicové vyhledávací stromy lze použít pro prvky, které jsou reprezentovány v binárním tvaru (celá čísla, řetězce).

Nejjednodušší způsob číslicového vyhledávání vychází z obecných binárních vyhledávacích stromů. Větvení v číslicovém vyhledávacím stromu je založeno na hodnotě bitu, jehož pořadí v prvku odpovídá úrovni daného uzlu ve stromu. Větvení v prvním (kořenovém uzlu) je dle prvního bitu prvku. Následník vlevo obsahuje prvek, který v prvním bitu má hodnotu 0, zatímco následník vpravo obsahuje prvek, který v prvním bitu má hodnotu 1. Větvení v uzlu, který je následníkem kořenového uzlu, je dle druhého bitu prvku atd.



Ve stromu opět platí, že v každém uzlu je právě jeden prvek.

Vyhledání prvku

1. Počáteční krok

Uzel, který je v daném okamžiku vyhledávání aktuální, budeme označovat u .

Na začátku jím bude kořen stromu.

Hledaný prvek necht' je x .

Aktuální číslo (pořadí) bitu označíme d , první bit má číslo 0.

2. Průběžný krok

Vezmeme prvek obsažený v aktuálním uzlu u , označme ho c .

- Nejprve srovnáme, zda je $x = c$.

Pokud ano, hledaný prvek je nalezen a vyhledávání tím úspěšně končí.

- Jestliže $x \neq c$, zjistíme hodnotu bitu d prvku x .

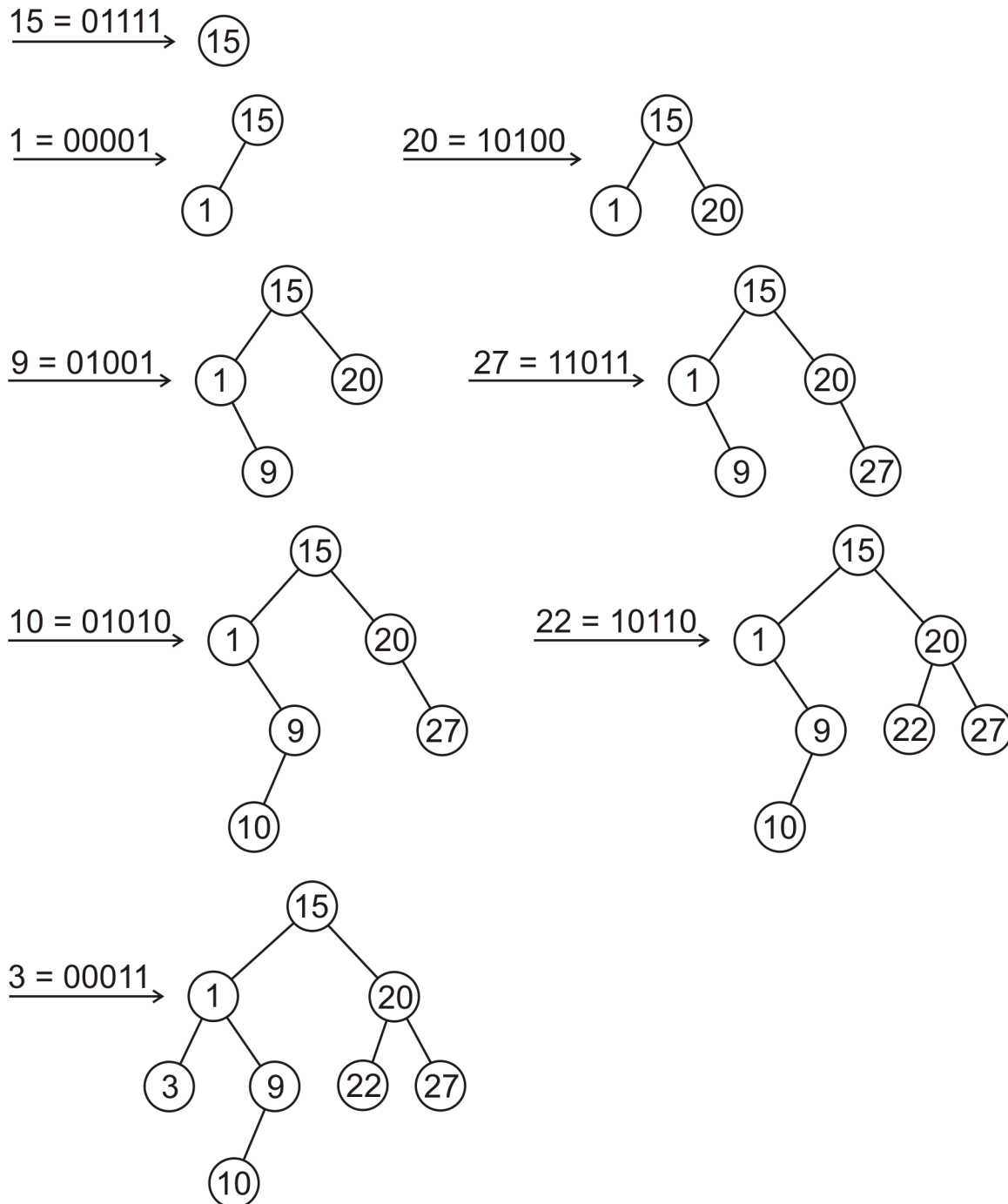
Pokud je hodnota 0, je nutné v hledání pokračovat v levém podstromu. Jako nový aktuální uzel u položíme levého následníka současného aktuálního uzlu, zvýšíme hodnotu d o 1 a opět provedeme krok 2. Pokud uzel nemá levého následníka, vyhledávání končí – hledaný prvek není ve stromu obsažen.

- Je-li hodnota bitu d rovna 1, pokračujeme obdobně ve vyhledávání v pravém podstromu, pokud aktuální uzel u má pravého následovníka.

Přidání prvku

Přidání prvku probíhá obdobně jako v binárním vyhledávací stromu. Přidávaný prvek x nejprve vyhledáme. Pokud nebyl nalezen, vytvoříme příslušného následovníka v uzlu, ve kterém vyhledávání skončilo, a přidávaný prvek x do něho vložíme.

Příklad. Do stromu budeme ukládat pětibitová čísla.



Pseudokód vyhledání:

```
Search(T, x)
  u ← T.root
  d ← 0
  while u ≠ NIL
    if x = u.item
      return u
    if Bit(x,d) = 0
      u ← u.left
    else
      u ← u.right
    d ← d+1
  return NIL
```

Pseudokód přidání:

```
NewNode(x)
  u ← new Node
  u.item ← x
  u.left ← u.right ← NIL
  return u

Insert(T, x)
  if T.root = NIL
    T.root ← NewNode(x)
    return true
  u ← T.root
  d ← 0
  while true
    if x = u.item
      return false
    if Bit(x,d) = 0
      if u.left = NIL
        u.left ← NewNode(x)
        return true
      u ← u.left
```

```

else
    if u.right = NIL
        u.right ← NewNode(x)
        return true
    u ← u.right
d ← d+1

```

Odstranění prvku

Prvek nejprve vyhledáme. Pokud byl nalezen, pak se rozlišují dva případy:

- Prvek je v uzlu, který nemá více než jednoho následníka. Tento uzel odstraníme.
- Prvek je v uzlu, který má dva následníky – je nahrazen kterýmkoliv prvkem z levého nebo pravého podstromu, jehož uzel lze odstranit (má nejvýše jednoho následníka).

Pseudokód:

```

Delete(T, x)
    u ← T.root
    if u = NIL
        return false
    if u.item = x
        T.root ← DeleteNode(u)
        return true
    d ← 0
    while true
        if Bit(x,d) = 0
            if u.left = NIL
                return false
            if u.left.item = x
                u.left ← DeleteNode(u.left)
                return true
            u ← u.left
        else
            if u.right = NIL
                return false
            if u.right.item = x

```

```
        u.right ← DeleteNode(u.right)
        return true
    u ← u.right
    d ← d+1
```

DeleteNode(u)

```
    if u.left = NIL
        return u.right
    if u.right = NIL
        return u.left
    v ← u
    w ← u.left
    while w.right ≠ NIL
        v ← w
        w ← w.right
    u.item ← w.item
    v.right ← w.left
    return u
```