# 树

# 一：基本篇

# 层次遍历

这个答案不是，下面的是自己的东西，可以配合下面树的构建一起用。

每一层处理完，每一层的节点个数其实和队列长度是一样的。

int\* LevelTraverse(TREENODE\_T\* root, int\* returnSize)

{

    int\* res = NULL;

    int res\_count = 0;

    int i, levelSize;

    TREENODE\_T\* headNode = NULL;

    QUEUE\_T queue = {0};

    QueueReInit(&queue);

    QueuePush(&queue, root);

    res = (int\*)calloc(QUEUE\_MAX, sizeof(int));

    while (QueueIsEmpty(&queue) != 1) {

        levelSize = QueueSize(&queue);

        for (i = 0;i < levelSize; i++) {

            headNode = QueuePop(&queue);

            if (headNode == NULL) {

                res[res\_count++] = -1;

            } else {

                res[res\_count++] = headNode->val;

                QueuePush(&queue, headNode->left);

                QueuePush(&queue, headNode->right);

            }

        }

    }

    \*returnSize = res\_count;

    return res;

}

#define QUEUE\_MAX 100

typedef struct TreeNode{

    struct TreeNode\* left;

    struct TreeNode\* right;

    int val;

}TREENODE\_T;

typedef struct Queue {

    TREENODE\_T\* nodePool[QUEUE\_MAX];

    int head;

    int tail;

    int size;

}QUEUE\_T;

int QueueReInit(QUEUE\_T\* queue);

int QueueIsFull(QUEUE\_T\* queue);

int QueueIsEmpty(QUEUE\_T\* queue);

TREENODE\_T\* QueuePop(QUEUE\_T\* queue);

int QueueSize(QUEUE\_T\* queue);

int QueueReInit(QUEUE\_T\* queue)

{

    queue->head = 0;

    queue->tail = 0;

    queue->size = 0;

    memset(queue->nodePool, 0, QUEUE\_MAX \* sizeof(TREENODE\_T\*));

}

int QueueIsFull(QUEUE\_T\* queue)

{

    return queue->size >= QUEUE\_MAX ? 1 : 0;//(queue->tail + 1) % QUEUE\_MAX == queue->head;

}

int QueueIsEmpty(QUEUE\_T\* queue)

{

    return queue->size == 0 ? 1 : 0;//queue->head == queue->tail;

}

int QueuePush(QUEUE\_T\* queue, TREENODE\_T\* root)

{

    if (QueueIsFull(queue) == 1) {

        return 0;

    }

    queue->nodePool[queue->tail] = root;

    queue->tail = (++queue->tail) % QUEUE\_MAX;

    queue->size++;

    return 1;

}

TREENODE\_T\* QueuePop(QUEUE\_T\* queue)

{

    TREENODE\_T\* node = NULL;

    if (QueueIsEmpty(queue) == 1) {

        return NULL;

    }

    node = queue->nodePool[queue->head];

    queue->head = (++queue->head) % QUEUE\_MAX;

    queue->size--;

    return node;

}

int QueueSize(QUEUE\_T\* queue)

{

    return queue->size;

}

# 树的构建

写学会先中后序以及层次遍历再到这里看，写在前面是为了可以好构造用例。

## 1.根据完全二叉树数组创建二叉树【非leetcode题但关键】

顺序结构的数组需要恢复成普通的树需要这个数组表示的是完全二叉树，即空节点也要表示。否则树不会唯一确定，有多个匹配.

1. 已知一颗树按层次遍历之后放在数组中，数组中的-1被认为是空节点。请恢复二叉树,并按照先序遍历打印.

例如树   的层次遍历之后肯定是数组[1,2,3,4,5,-1,6,-1,-1,7,8,-1,-1],请利用数组恢复二叉树,并先序遍历.

1  
   / \  
  2   3  
 / \   \  
4   5   6  
   / \  
  7   8

思路：

由表示完全二叉树状的数组我们知道:

当前节点的序号为index，那么：

左孩子序号为2\*index + 1

右孩子序号为2\*index + 2

因此可以通过递归的形式。每遇到一个当前非-1的节点就将其建立为一个父节点，然后递归其左右。

/\*\*树的节点定义\*/

typedef struct TreeNode{

    struct TreeNode\* left;

    struct TreeNode\* right;

    int val;

}TREENODE\_T;

/\*\*从层次遍历出的序列（完全二叉树）恢复原来的树，原来不一定是完全二叉树\*/

TREENODE\_T\* CreateBinaryTreeFromLevelTraverseVec(int\* vec, int start, int vecSize)

{

    TREENODE\_T\* root = NULL;

    /\*\*节点用完了，就不用继续了\*/

    if (start >= vecSize) {

        return NULL;

    }

    /\*\*如果是空节点的话也不进行构造\*/

    if (vec[start] == -1) {

        return NULL;

    }

    root = (TREENODE\_T\*)calloc(1, sizeof(TREENODE\_T));

    root->val = vec[start];

    root->left = CreateBinaryTreeFromLevelTraverseVec(vec, start \* 2 + 1,vecSize);

root->right = CreateBinaryTreeFromLevelTraverseVec(vec, start \* 2 + 2,vecSize);

// 最后返回根节点

    return root;

}

/\*\*销毁二叉树，其实是后续遍历\*/

void DestroyBinaryTree(TREENODE\_T\*\* root)

{

    if (\*root == NULL) {

        return;

    }

    DestroyBinaryTree(&((\*root)->left));

    DestroyBinaryTree(&((\*root)->right));

    free(\*root);

    \*root = NULL;

}

## 2. [105. 从前序与中序遍历序列构造二叉树](https://leetcode-cn.com/problems/construct-binary-tree-from-preorder-and-inorder-traversal/)



思路：从前序和中序可以唯一确定一颗树。

前序：根左右

中序：左根右。

那么对于2个当前树的序列，我们可以根据当前树的前序序列的首元素知道根结点，再根据当前树的中序序列知道根的左树中有哪些元素，右树中有那些元素。

于是其实这里的每一次递归都可以理解为将2个序列分别拆为左树的前序和中序，以及右树的前序和中序。

比如：第一步知道preorder[0]为根节点。

那么inorder中可以知道3左边9是左树的中序序列，右边15，20，7是右树的中序序列。

进而知道preorder中的9是左树的前序序列，20，15，7是右树的前序序列。

代码：

struct TreeNode\* BuildreeByPreAndInorder(int\* preOrder, int preLeft, int preRight,

                                         int\* inOrder, int inLeft, int inRight)

{

    int iRoot;

    int lenLeft;

    int lenRight;

    struct TreeNode\* root = NULL;

    if (preLeft >= preRight || inLeft >= inRight) {

        return NULL;

    }

    /\*\*1.创建根结点\*/

    root = (struct TreeNode\*)calloc(1, sizeof(struct TreeNode));

    root->val = preOrder[preLeft];

    /\*\*2.寻找根节点在inorder中的位置,试图找到找出当前根节点的左树的中序序列以及右树的中序序列\*/

    for (iRoot = inLeft; iRoot < inRight; iRoot++) {

        if (inOrder[iRoot] == root->val) {

            break;

        }

    }

    /\*\*3.根据iRoot切分序列,体现在参数上\*/

    lenLeft = iRoot - inLeft;

    /\*\*4.左树的前序和中序序列继续递归构造左树\*/

    root->left = BuildreeByPreAndInorder(preOrder, preLeft + 1, preLeft + 1 + lenLeft,

                                         inOrder, inLeft, iRoot);/\*\*iRoot没有减1是因为开区间\*/

    /\*\*5.右树的前序和中序序列继续递归构造右树\*/

    root->right = BuildreeByPreAndInorder(preOrder, preLeft + 1 + lenLeft, preRight,

                                          inOrder, iRoot + 1, inRight);

    return root;

}

struct TreeNode\* buildTree(int\* preorder, int preorderSize, int\* inorder, int inorderSize)

{

    struct TreeNode\* root = NULL;

    root = BuildreeByPreAndInorder(preorder, 0, preorderSize,

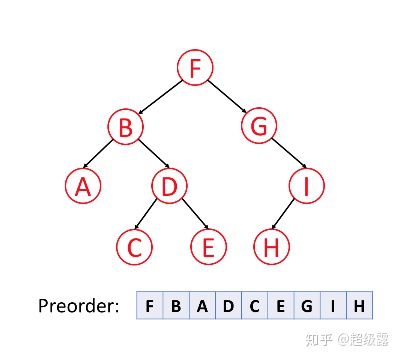
                                   inorder, 0, inorderSize);

    return root;

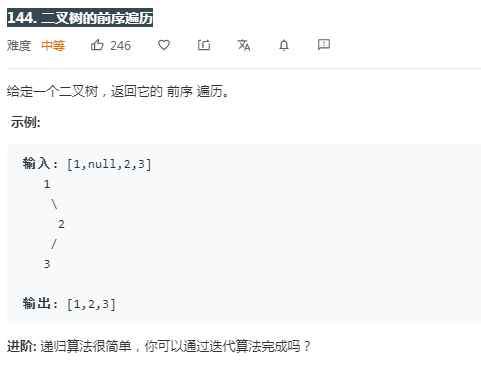
}

# 先序遍历preorder

遍历的顺序是先root、left、right,对于每个节点也是如此。



## [144. 二叉树的前序遍历](https://leetcode-cn.com/problems/binary-tree-preorder-traversal/)



方法一递归：

#define NODE\_MAX\_NUM 100

int g\_count = 0;

void PreOrderDfs(struct TreeNode\* root, int\* res)

{

    if (root == NULL) {

        return;

}

// 1.访问根节点

    res[g\_count++] = root->val;

    // 2.分别递归访问左右

PreOrderDfs(root->left, res);

    PreOrderDfs(root->right, res);

}

int\* preorderTraversal(struct TreeNode\* root, int\* returnSize)

{

    int\* res = NULL;

    res = (int\*)calloc(NODE\_MAX\_NUM, sizeof(int));

    g\_count = 0;

    PreOrderDfs(root, res);

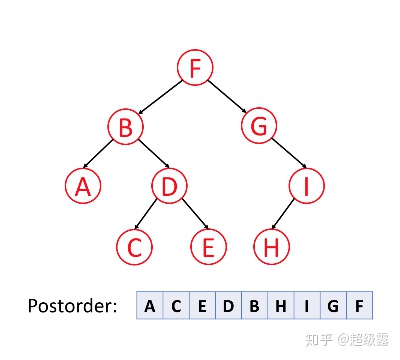
    \*returnSize = g\_count;

    return res;

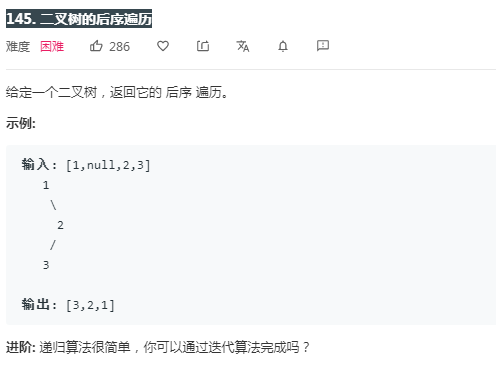
}

方法二非递归（迭代，栈）：

# 后序遍历



## 1.[145. 二叉树的后序遍历](https://leetcode-cn.com/problems/binary-tree-postorder-traversal/)



方法一递归：

/\*\*

 \* Definition for a binary tree node.

 \* struct TreeNode {

 \*     int val;

 \*     struct TreeNode \*left;

 \*     struct TreeNode \*right;

 \* };

 \*/

/\*\*

 \* Note: The returned array must be malloced, assume caller calls free().

 \*/

#define MAX\_NODE\_NUM 100

int g\_count = 0;

void PostOrderDfs(struct TreeNode\* root, int\* res)

{

    if (root == NULL) {

        return;

    }

    PostOrderDfs(root->left, res);

    PostOrderDfs(root->right, res);

    res[g\_count++] = root->val;

}

int\* postorderTraversal(struct TreeNode\* root, int\* returnSize)

{

    int\* res = NULL;

    res = (int\*)calloc(MAX\_NODE\_NUM, sizeof(int));

    g\_count = 0;

    PostOrderDfs(root, res);

    \*returnSize = g\_count;

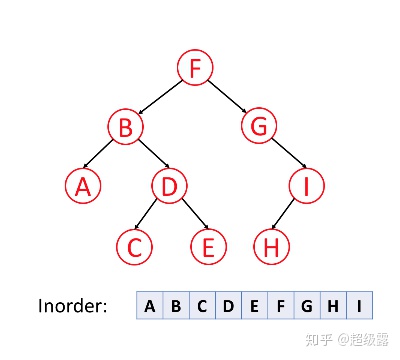
    return res;

}

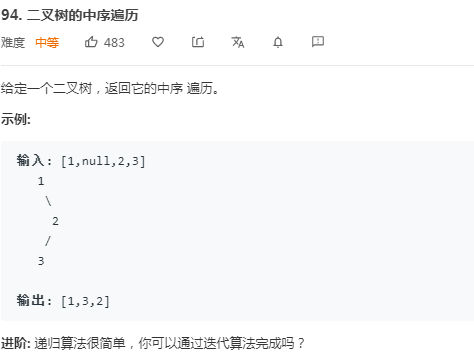
方法二非递归（迭代）

# 中序遍历

遍历的顺序是先left、root、right,对于每个节点也是如此。



## 1..[94. 二叉树的中序遍历](https://leetcode-cn.com/problems/binary-tree-inorder-traversal/)



方法一：递归

#define MAX\_NODE\_NUM 100

int g\_count = 0;

void InorderDfs(struct TreeNode\* root, int\* res)

{

    if (root == NULL) {

        return;

    }

    InorderDfs(root->left, res);

    res[g\_count++] = root->val;

    InorderDfs(root->right, res);

}

int\* inorderTraversal(struct TreeNode\* root, int\* returnSize)

{

    int\* res = NULL;

    g\_count = 0;

    res = (int\*)calloc(MAX\_NODE\_NUM, sizeof(int));

    InorderDfs(root, res);

    \*returnSize = g\_count;

    return res;

}

方法二非递归（迭代）

# 解决问题的思想

## 自顶向上（被认为先序）

## 自底向上（被认为后序）

# 二：树的自身特性问题

参考链接：

https://zhuanlan.zhihu.com/p/59505888?utm\_source=qq&utm\_medium=social&utm\_oi=1180477396925583360

## 基本特性

包括对称，翻转，打印，合并、剪枝、右视图、深度和宽度

## 构造问题

参见一基本篇的“树的构建”

## 节点问题

包括祖先、父子、兄弟等亲戚关系；选取符合要求的节点子集；查找、添加、修改、删除节点。

## 路径问题

前中后序遍历；层次遍历；特殊定义的顺序遍历；路径和

# 三：树的类型