

ED2: Filas com Prioridades e “Heaps”

[Copiar link](#)

[Projecto Codeboard de suporte a esta aula: <https://codeboard.io/projects/10165>]

O tipo abstracto de dados

Recorde-se que os tipos abstractos de dados (*Abstract Data Types*, ADTs) constituem um instrumento fundamental de abstracção, separando a **interface** de uma estrutura de dados (o conjunto de operações disponíveis sobre ela) da sua **implementação** concreta.

Uma *fila com prioridades* (*priority queue*) é um destes ADTs. Em particular, trata-se de uma estrutura do género *Buffer*, uma vez que disponibiliza uma operação de **inserção** e outra de **extracção** de elementos, sendo a relação entre as duas operações regida por uma estratégia específica.

No caso das filas com prioridades a estratégia é mais complexa do que as bem conhecidas estratégias *Last-In, First-Out* (LIFO) e *First-In, First-Out* (FIFO) características dos buffers mais comuns, as **pilhas** e as **filas de espera**.

Numa fila com prioridades são associados valores numéricos aos elementos inseridos, que correspondem a valores de prioridade.

Arbitremos que as prioridades são dadas por números inteiros, correspondendo números pequenos a prioridades mais elevadas. Consideremos a seguinte sequência de inserções:

```
1 insert("AA", 10);
2 insert("BB", 20);
3 insert("CC", 5);
4 insert("DD", 15);
```

Se esta sequência for seguida de uma sequência de extracções (operação `pull`), os elementos serão extraídos pela seguinte ordem:

```
1 "CC"
2 "AA"
3 "DD"
4 "BB"
```

Tratando-se de uma estrutura de dados definida a um nível abstracto, será necessário conceber uma implementação concreta.

Heaps

Uma *heap* é uma árvore binária, caracterizada por duas propriedades (invariantes de tipo):

- Invariante de **ordem**:
O valor associado a cada nó é *inferior ou igual* aos valores de todos os seus descendentes
- Invariante de **forma**:
 - A árvore binária é *completa* (apenas o último nível pode não estar totalmente preenchido), e
 - último nível é preenchido da esquerda para a direita, sem “lacunas”

Estas propriedades de forma implicam que a altura é necessariamente *logarítmica* no número de nós da árvore, logo as operações de inserção e de extracção de elementos podem ambas ser executadas em tempo $\mathcal{O}(\log n)$.

Note-se que este invariante de ordem implica que o mínimo da estrutura se encontra na raiz da árvore, e por isso uma *heap* com esta propriedade designa-se por *min-heap*. Substituindo *inferior ou igual* por *superior ou igual* obtém-se uma *max-heap*.

A extracção devolve sempre o menor (resp. maior) elemento na *heap*, pelo que esta estrutura é adequada para a implementação de filas com prioridades.

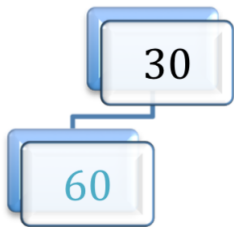
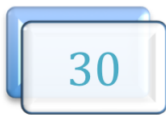
Algoritmo de Inserção:

1. Insere-se o novo elemento na primeira posição livre da *heap*, i.e. na posição mais à esquerda do último nível da *heap*;
2. Faz-se uma operação de **bubble-up**:
Enquanto o elemento inserido for de valor inferior o seu pai na árvore, troca-se sucessivamente (ao longo de um caminho ascendente da *heap*) estes dois elementos.

EXEMPLO

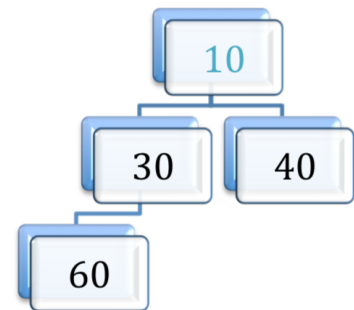
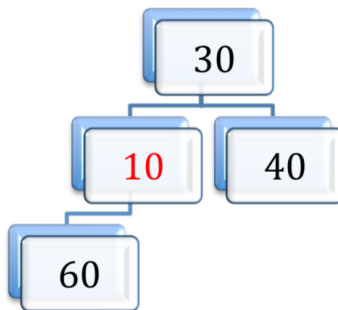
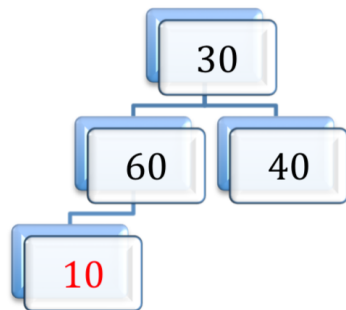
Consideremos uma sequência de inserções numa *min-heap*, começando com uma estrutura vazia.

```
1 Insert 30;  
2 Insert 60;  
3 Insert 40;
```



Nestes primeiros passos o invariante de ordem foi respeitado, pelo que não foi necessário executar *bubble-up*. No próximo passo isso já não será assim.

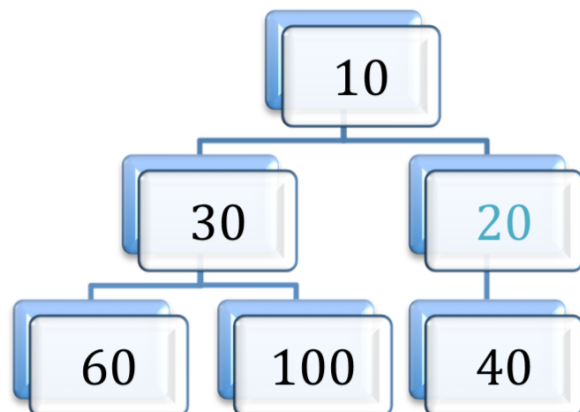
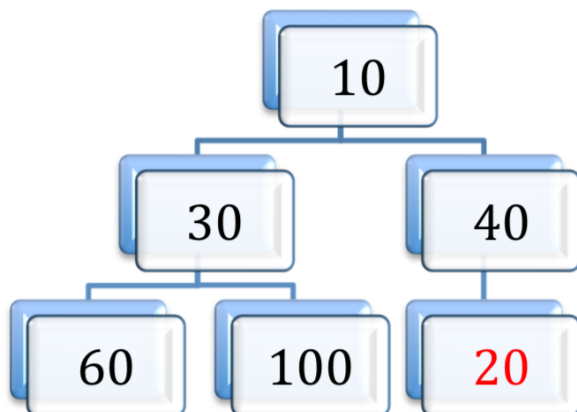
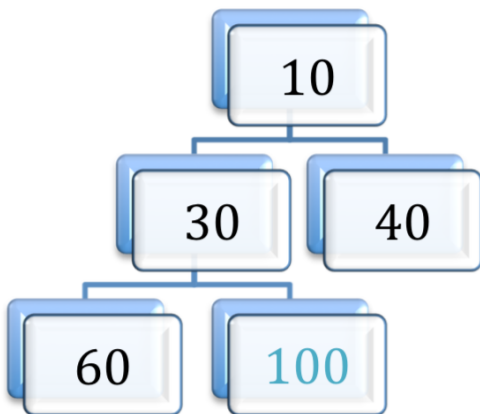
```
Insert 10;
```



```

1 Insert 100;
2 Insert 20;

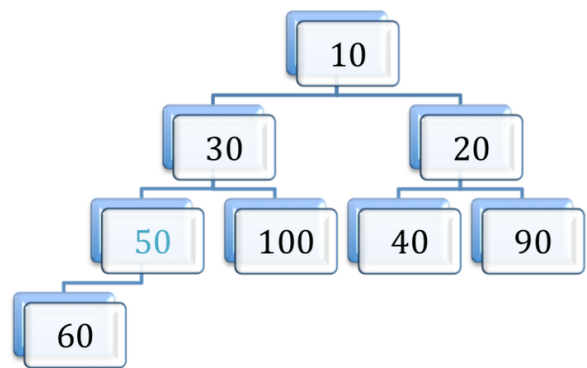
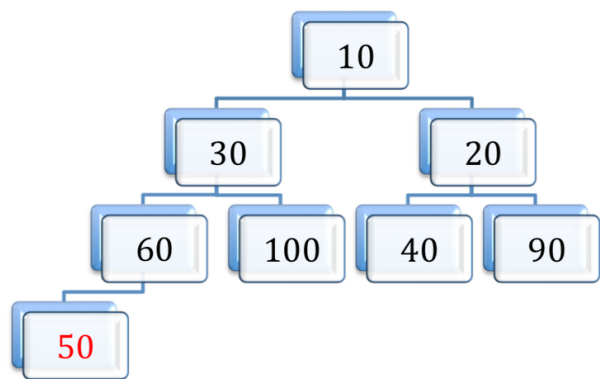
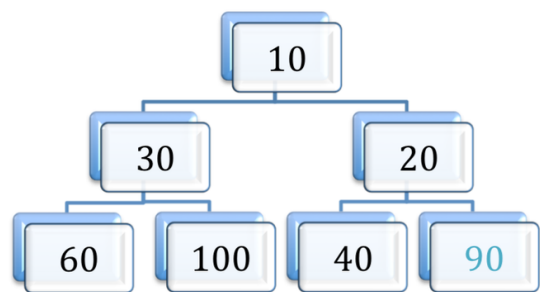
```



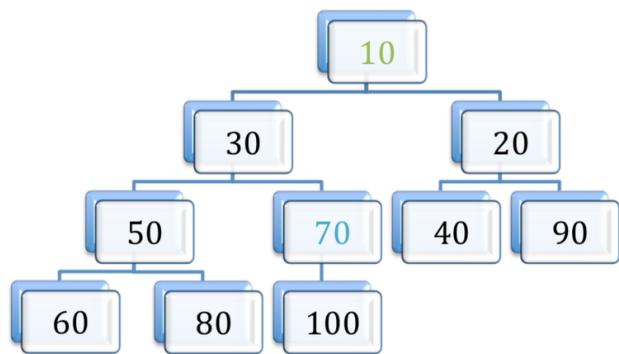
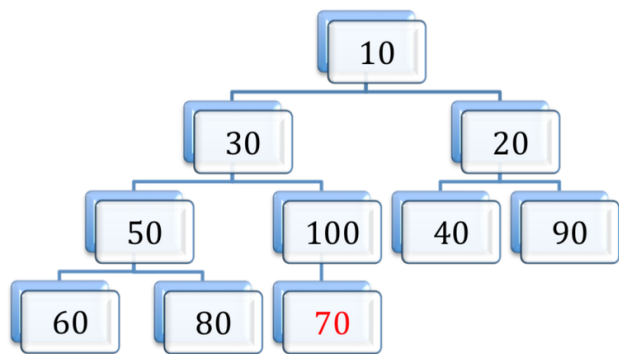
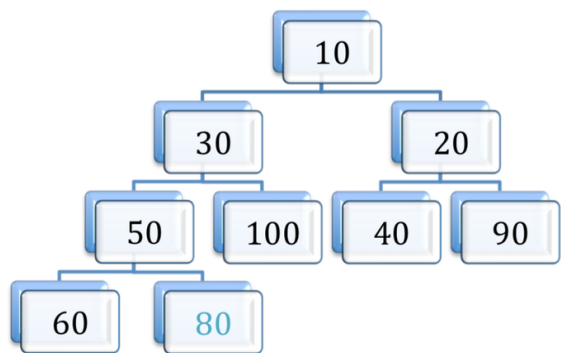
```

1 Insert 90;
2 Insert 50;

```



```
1 Insert 80;  
2 Insert 70;
```



Observe-se que:

Se for possível o acesso directo ao pai de cada elemento da heap, o algoritmo de inserção (incluindo a op. de bubble-up) executará em tempo $\mathcal{O}(\log N)$, uma vez que a altura da árvore é logarítmica em N

Algoritmo de Extracção (operação *pull*):

Naturalmente, o elemento a extrair será sempre a raiz da árvore (quer se trate de uma *min-heap* quer se trate de uma *max-heap*). A questão que se coloca é como reajustar a estrutura para eliminar a lacuna gerada na raiz, respeitando ainda todos os invariantes.

A intuição aponta no sentido de fazer subir o menor dos filhos da raiz, repetindo sucessivamente este passo. No entanto, é imediato constatar (por exemplo na *heap* construída acima) que este algoritmo não preserva os invariantes de forma de uma *heap*.

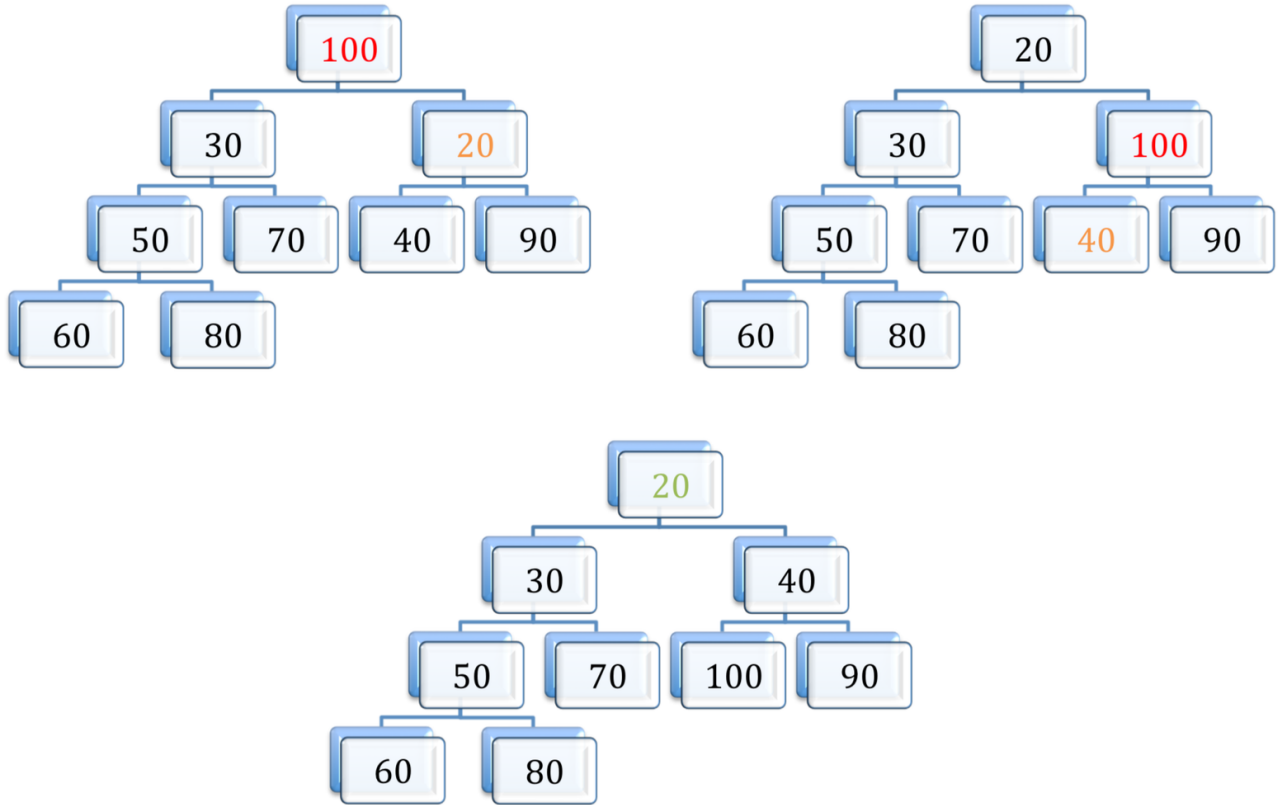
O algoritmo correcto é o seguinte:

1. Remove-se o elemento inserido na última posição da heap, i.e. na posição mais à direita do último nível da heap, e inscreve-se este mesmo elemento na raiz da *heap*, em substituição da raiz extraída.
2. Faz-se uma operação de **bubble-down** desta nova raiz:
Enquanto o nó actual for de valor superior a pelo menos um dos seus filhos, troca-se sucessivamente (ao longo de um caminho descendente da *heap*) o valor do nó com o do menor dos seus filhos

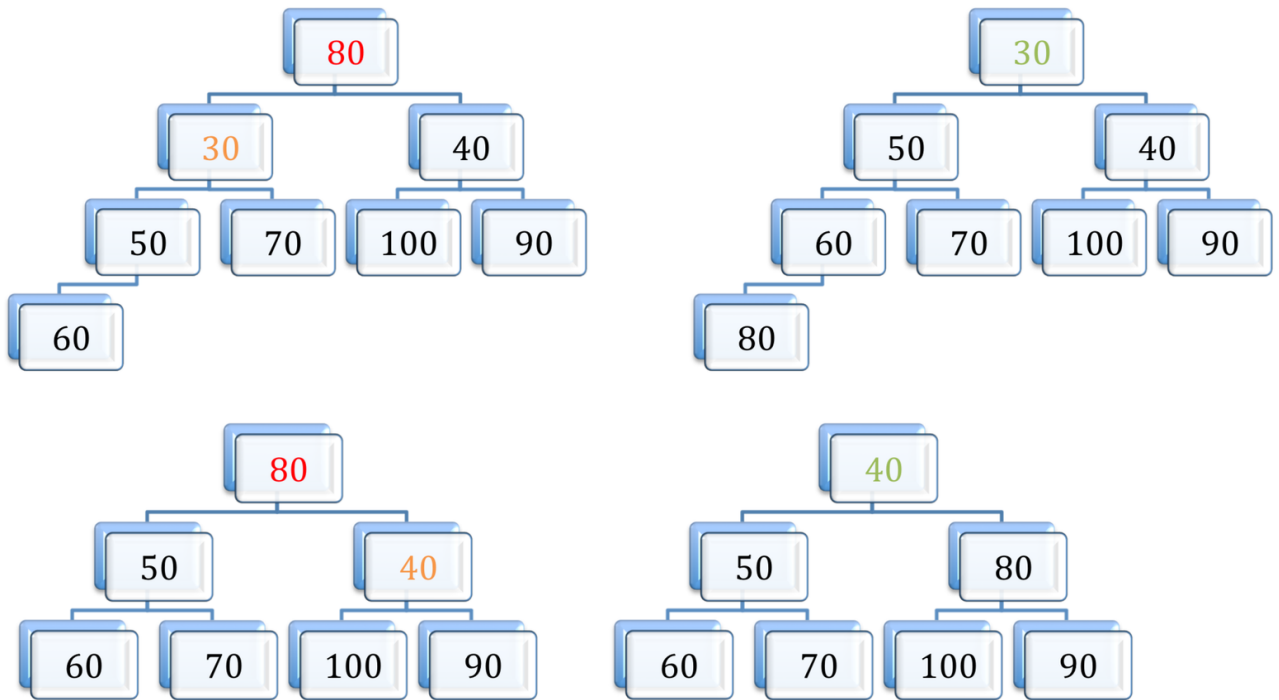
EXEMPLO

Executemos uma sequência de extracções a partir da *heap* do exemplo anterior.

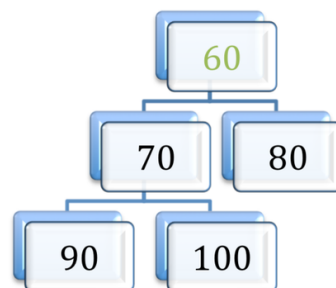
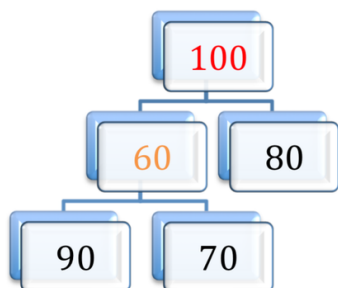
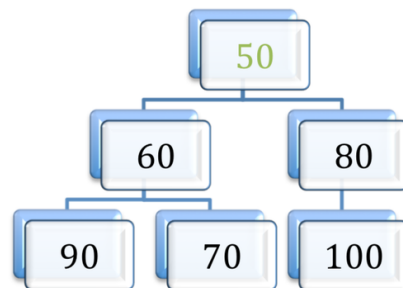
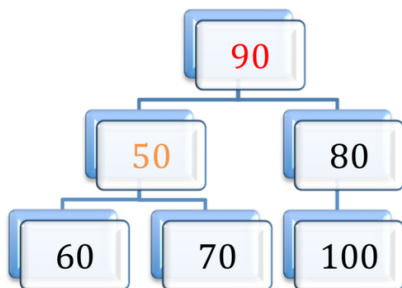
```
1 Pull;  
2 > 10
```



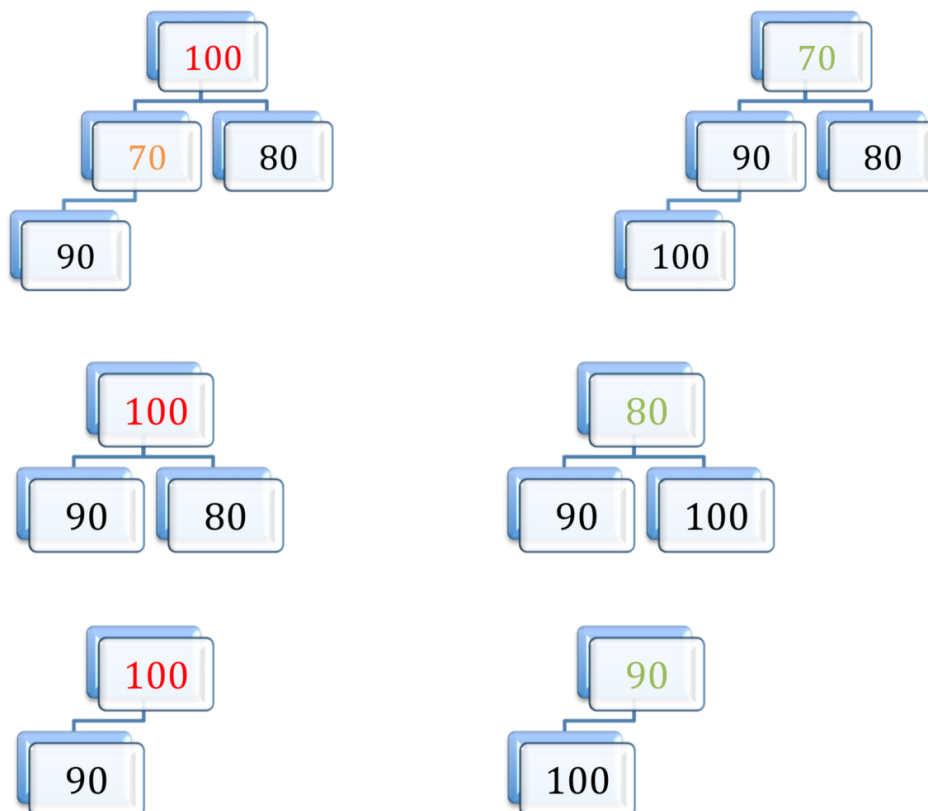
```
1 Pull;
2 > 20
3 Pull;
4 > 30
```



```
1 Pull;  
2 > 40  
3 Pull;  
4 > 50
```



```
1 Pull;  
2 > 60  
3 Pull;  
4 > 70  
5 Pull;  
6 > 80  
7 Pull;  
8 > 90
```



Heaps: Implementação Física

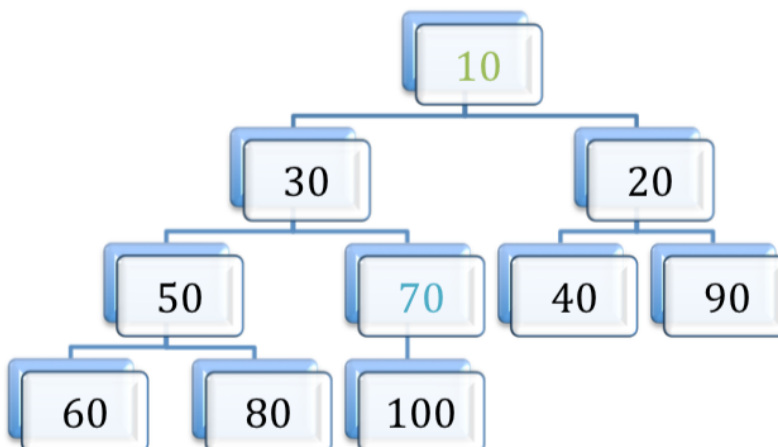
Tal como descrita acima, uma *heap* é uma estrutura de dados ao nível *lógico*.

Ao contrário do que acontece com uma árvore binária de pesquisa, que é tipicamente implementada por uma estrutura física ligada em memória dinâmica, as *heap* são tipicamente implementadas sobre *arrays* (podendo ser alocadas estática ou dinamicamente).

Basta dispor os elementos por ordem da raiz de árvore para as folhas, e percorrendo os níveis da esquerda para a direita

EXEMPLO

A *heap*:



pode ser implementada ao nível físico pelo seguinte vector:

	2	3	4	5	6
	20	50	70	40	90
	2	3	3	3	3

Observe-se que a implementação sobre um *array* permite o acesso directo (em tempo constante) não só aos filhos de um determinado nó, como também ao seu pai. Além disso, possibilita também o acesso em tempo constante ao último elemento da *heap*, o que é relevante para a execução dos algoritmos vistos atrás.

Uma consequência deste facto é que no melhor caso os algoritmos executam em tempo constante, o que não seria possível numa implementação ligada típica em que seria necessário localizar o último nó.

Os algoritmos de inserção e extracção numa *heap* executam em tempo $\Omega(1)$, $\mathcal{O}(\log N)$.

EXERCÍCIOS

[a resolver em <https://codeboard.io/projects/10165>]

Para a implementação de uma *min-heap* sobre um *array* dinâmico consideraremos as seguintes definições de tipos e protótipos de funções, em que `used` é o tamanho actual da *heap*, e `size` é a sua capacidade máxima (correspondente ao comprimento do *array* alocado).

```

1 typedef int Elem; // elementos da heap.
2 typedef struct {
3     int    size;
4     int    used;
5     Elem  *value;
6 } Heap;
7
8 void initHeap (Heap *h, int size);
9 int insertHeap (Heap *h, Elem x);
10 int extractMin (Heap *h, Elem *x);
11 int minHeapOK (Heap h);

```

Implemente as 4 funções com os protótipos dados, notando o seguinte:

- A função `initHeap` inicializa uma *heap* (passada por referência), alocando para isso um *array* de comprimento `size`
- Se preferir, poderá começar por implementar a *heap* sobre um *array* estático
- Na implementação dinâmica, o comprimento do *array* deverá ser *duplicado* quando a capacidade se encontra completamente preenchida, por forma a assegurar que, em termos amortizados esta operação executa em tempo $\Omega(1)$, $\mathcal{O}(\log N)$
- Os valores de retorno podem ser utilizados para um código de erro

O projecto Codeboard inclui uma função `main` que executa a sequência de inserções e extracções exemplificada acima.



Criado com o Dropbox Paper. [Saiba mais](#)