

MAC0323 Algoritmos e Estruturas de Dados II

Edição 2020 – 2

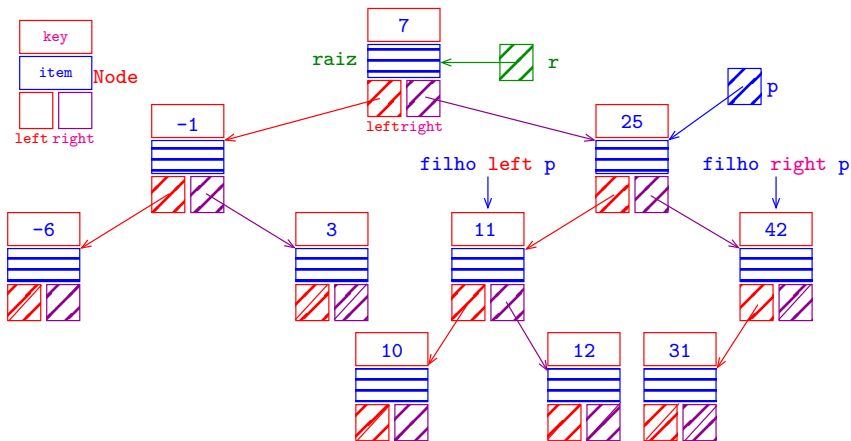


Fonte: ash.atozviews.com

Compacto dos melhores momentos

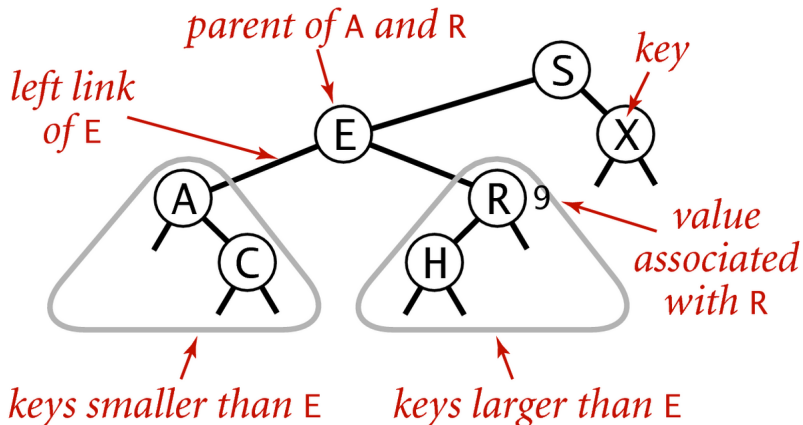
AULA 11

Árvore binárias de busca



in-ordem (e-r-d): -6 -1 3 7 10 11 12 25 31 42

Anatomia de uma árvore binária de busca



Anatomy of a binary search tree

Fonte: [algs4](#)

Consumo de tempo

O consumo de tempo das funções `get()`, `put()` e `delete()` é, no pior caso, proporcional à altura da árvore.

Conclusão: interessa trabalhar com árvores balanceadas: árvores AVL, árvores rubro-negras, árvores . . .

Mais experimentos

Consumo de tempo para se criar uma **ST** em que a **chaves** são as palavras em `les_miserables.txt` e os **valores** o número de ocorrências.

estrutura	ST	tempo
vetor	não-ordenada	59.5
vetor MTF	não-ordenada	7.6
vetor	ordenada	1.5
lista ligada	não-ordenada	147.1
lista ligada MTF	não-ordenada	15.3
lista ligada	ordenada	115.2
skiplist	ordenada	1.1
árvore binária de busca ♥	ordenada	0.7

Tempos em segundos obtidos com **StopWatch**.

AULA 12

BST aumentada

```
static Node r; /* raiz */
static int n;
struct node {
    Key key; Value val;
    int n;
    Node *left, *right;
}
Node newNode(Key key, Value val, int n) {
    Node p = mallocSafe(sizeof(*p));
    p->key = key;    p->val = val;
    p->n = n;
    p->left = NULL;  p->right = NULL;
    return p;
}
```


BST: size()

Retorna o número de pares `key-val` na `BST`.

```
int size() {  
    return sizeTree(r);  
}  
  
/* retorna o número de nós na BST de raiz x */  
static int sizeTree(Node x) {  
    if (x == NULL) return 0;  
    return x->n;  
}
```

BST: rank()

Retorna o número de chaves estritamente menores que `key`.

```
int rank(Key key) {  
    return rankTree(key, r);  
}
```

BST: rank()

Retorna o número de chaves estritamente menores que *key*.

```
static int rankTree(Key key, Node x) {
    if (x == NULL) return 0;
    int cmp = compare(key, x->key);
    if (cmp < 0)
        return rankTree(key, x->left);
    if (cmp > 0)
        return 1 + sizeTree(x->left)
            + rankTree(key, x->right);
    return sizeTree(x->left);
}
```

BST: putTree(key, val) aumentado

```
static Node putTree(Node x, Key key, Value val) {
    if (x == NULL)
        return newNode(key, val, 1);
    int cmp = compare(key, x->key);
    if (cmp < 0)
        x->left = putTree(x->left, key, val);
    else if (cmp > 0)
        x->right = putTree(x->right, key, val);
    else
        x->val = val;
    x->n = 1 + sizeTree(x->left) + sizeTree(x->right);
    return x;
}
```

BST: put(key, val) aumentado

```
static Node deleteMinTree(Node x) {  
    if (x->left == NULL)  
        return x->right;  
    x->left = deleteMinTree(x->left);  
    x->n = sizeTree(x->left) +  
        sizeTree(x->right) + 1;  
    return x;  
}
```

Desempenho esperado

A **ideia** de **BST** é realizarmos uma espécie de "*busca binária dinâmica*".

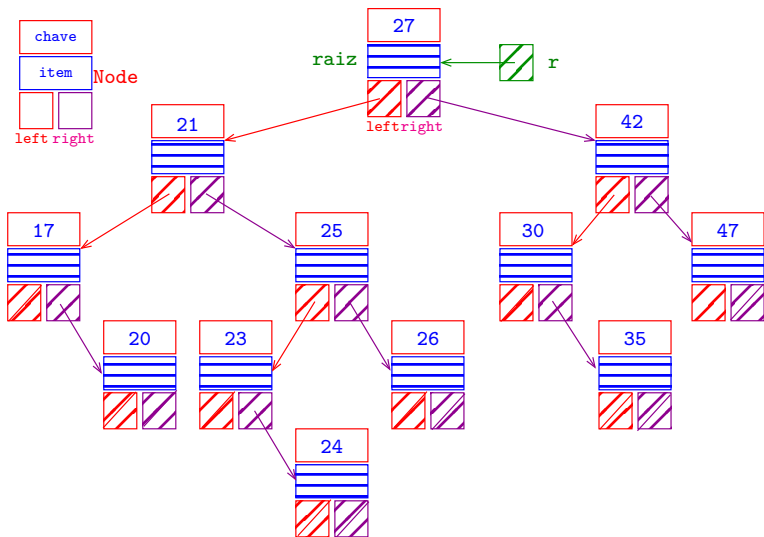
Gostaríamos de combinar a eficiência da busca por chaves ordenadas (`get()`) com a eficiência da inserção (`put()`) e remoção (`delete()`).

Qual é o número de **chaves examinadas/comparadas** em uma busca com sucesso?

Busca com sucesso = busca em que a chave procurada está na **BST**.

Toda operação de busca ou inserção visita $1 + p$ nós, sendo p a **profundidade** do **último nó visitado**.

Desempenho esperado



Desempenho esperado

Na **BST** acima:

- ▶ a busca por 27 requer $1+0$ comparações
- ▶ a busca por 21 requer $1+1$ comparações
- ▶ a busca por 42 requer $1+1$ comparações
- ▶ a busca por 17 requer $1+2$ comparações
- ▶ a busca por 25 requer $1+2$ comparações
- ▶ a busca por 30 requer $1+2$ comparações
- ▶ a busca por 47 requer $1+2$ comparações
- ▶ a busca por 20 requer $1+3$ comparações
- ▶ a busca por 23 requer $1+3$ comparações
- ▶ a busca por 26 requer $1+3$ comparações
- ▶ a busca por 35 requer $1+3$ comparações
- ▶ a busca por 24 requer $1+4$ comparações

Desempenho esperado

Assim, o **número médio** de comparações necessárias para uma **busca com sucesso** na **BST** acima é

$$(1 + 2 + 2 + 3 + 3 + 3 + 3 + 4 + 4 + 4 + 4 + 5) / 12 \approx 3.17$$

O **comprimento interno** (= *internal path length*) de uma **BT** é a soma das profundidades dos seus nós.

O **comprimento interno** da árvore mostrada anteriormente é

$$0 + 1 + 1 + 2 + 2 + 2 + 2 + 3 + 3 + 3 + 3 + 4 = 26$$

BST aleatória

Uma **BST aleatória** é uma **BST** que se obtém inserindo n chaves **distintas** em **ordem aleatória** numa árvore inicialmente vazia.

BST aleatória

Uma **BST aleatória** é uma **BST** que se obtém inserindo n chaves **distintas** em **ordem aleatória** numa árvore inicialmente vazia.

Qual é o **número esperado** de comparações em uma busca com sucesso em uma **BST aleatória** com n chaves?

BST aleatória

Uma **BST aleatória** é uma **BST** que se obtém inserindo n chaves **distintas** em **ordem aleatória** numa árvore inicialmente vazia.

Qual é o **número esperado** de comparações em uma busca com sucesso em uma **BST aleatória** com n chaves?

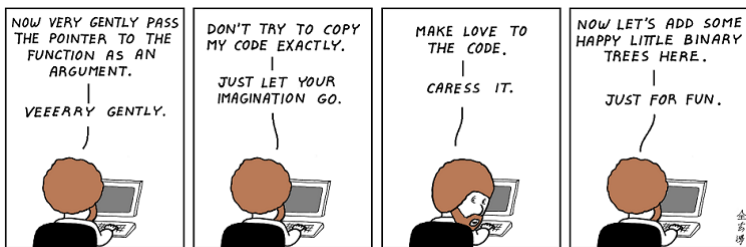
Fato. Buscas com **sucesso** numa **BST aleatória** com n chaves requer cerca de $2 \lg n$ comparações na média.

Consumo de tempo

A demonstração do fato anterior
é vista em MAC0338.

O número esperado de nós visitados
durante uma busca em uma BST aleatória
não passa de $2 \lg n$

Árvores 2-3



The Joy of Programming
with Bob Ross

Fonte: <https://br.pinterest.com/>

Referências: Árvores 2-3 (PF); Balanced Search Trees (S&W); slides (S&W)

Árvores 2-3

Como implementar uma **tabela de símbolos** em uma **BST** de modo que a árvore permaneça **aproximadamente balanceada**?

Desejamos que a **BST** tenha altura próxima de $\lg n$, sendo n o número de nós, qualquer que seja a sequência de buscas e inserções aplicada à árvore.

Veremos **árvores 2-3** que resolvem o problema em princípio.

A implementação da ideia, usando **árvores rubro-negras**, ainda será discutida.

Árvore 2-3

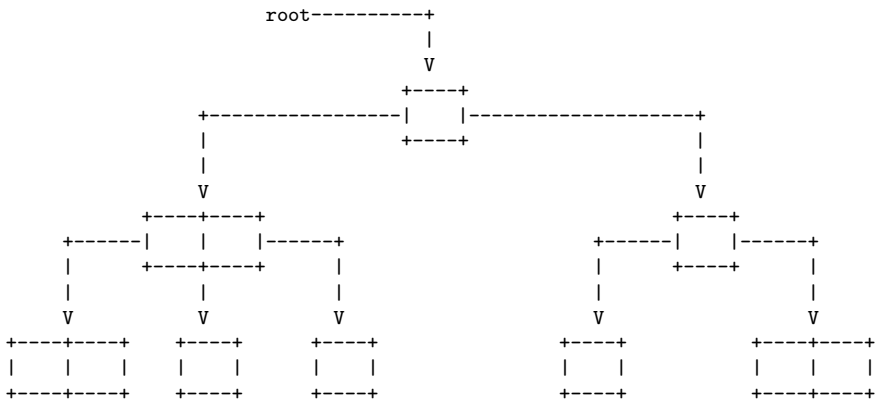
Uma **árvore 2-3** é:

- ▶ uma **árvore vazia**;
- ▶ ou um **nó simples** com **2 links**:
 - ▶ um link **left** para uma árvore 2-3;
 - ▶ um link **right** para uma árvore 2-3;
- ▶ ou um **nó duplo** com **3 links**:
 - ▶ um link **left** para uma árvore 2-3;
 - ▶ um link **mid** para uma árvore 2-3; e
 - ▶ um link **right** para uma árvore 2-3.

Árvores 2-3 têm esse nome porque cada nó tem **2 ou 3 links**.

Árvore 2-3 perfeitamente balanceadas

Nossas **árvores 2-3** são **perfeitamente balanceada**:
todos os links **NULL** estão no **mesmo nível**.



Estrutura

Importante. Para nós, **árvore 2-3** é **sinônimo** de **árvore 2-3 perfeitamente balanceada**.

Fato. Toda **árvore 2-3** de altura **h** tem no **mínimo** $2^{h+1} - 1$ nós e no **máximo** $3^{h+1} - 1$ nós.

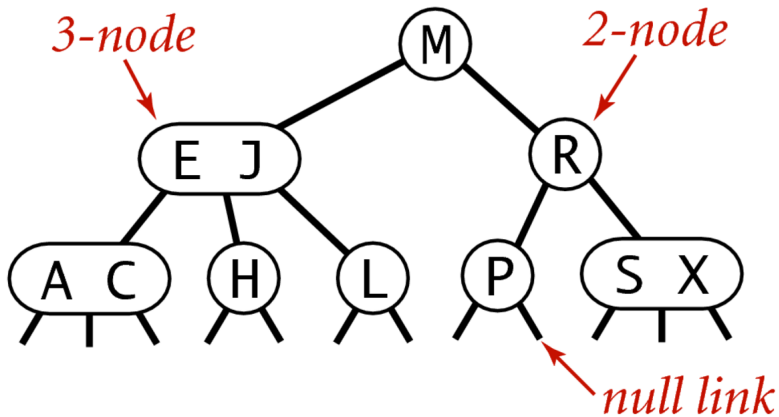
Consequência. Toda **árvore 2-3** com **n** nós tem altura **não superior** a $\lg(n + 1) - 1$ e **não inferior** a $\log_3(n + 1) - 1$.

Árvore 2-3 de busca

Uma árvore 2-3 de busca (2-3 search tree) é:

- ▶ uma árvore vazia;
- ▶ ou um nó simples com uma chave e **2 links**:
 - ▶ um link **left** para uma árvore 2-3 que tem **chaves menores** que a chave do nó e
 - ▶ um link **right** para uma árvore 2-3 que tem **chaves maiores**;
- ▶ ou um **nó duplo** com duas chave e **3 links**:
 - ▶ um link **left** para uma árvore 2-3 que tem **chaves menores**;
 - ▶ um link **mid** para uma árvore 2-3 que tem chaves **entre as duas chaves do nó**; e
 - ▶ um link **right** para uma árvore 2-3 que tem **chaves maiores**.

Anatomia de uma árvore 2-3 de busca

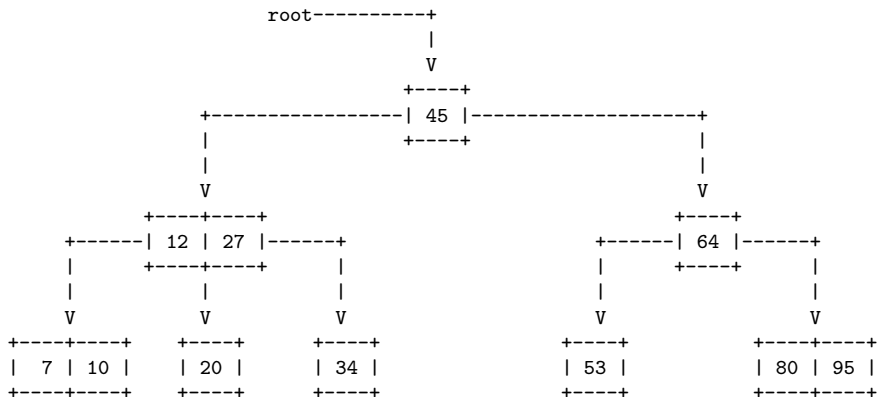


Anatomy of a 2-3 search tree

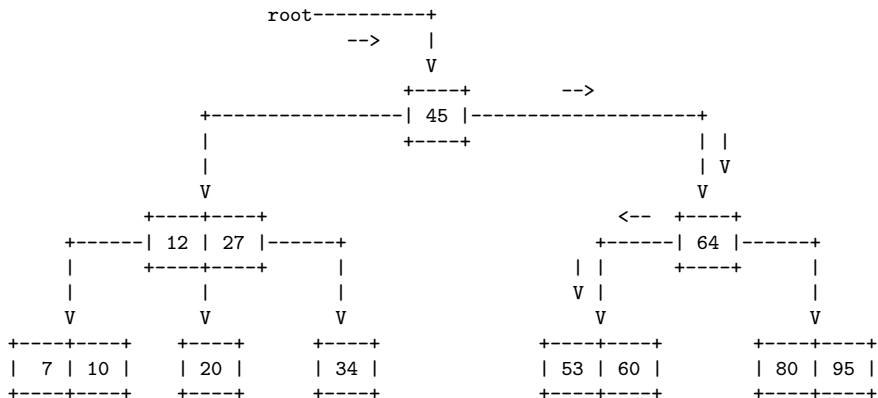
Missão

Missão. Manter uma **árvore 2-3 de busca** sujeita a operações de atualização como `put()`, `deleteMin()`, `delete()`,

put(60)



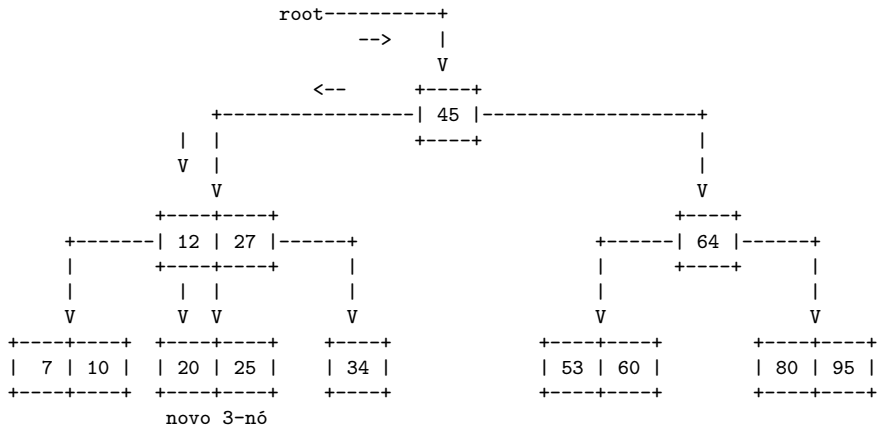
put(60)



Inserção em um nó simples (**não** estraga estrutura):

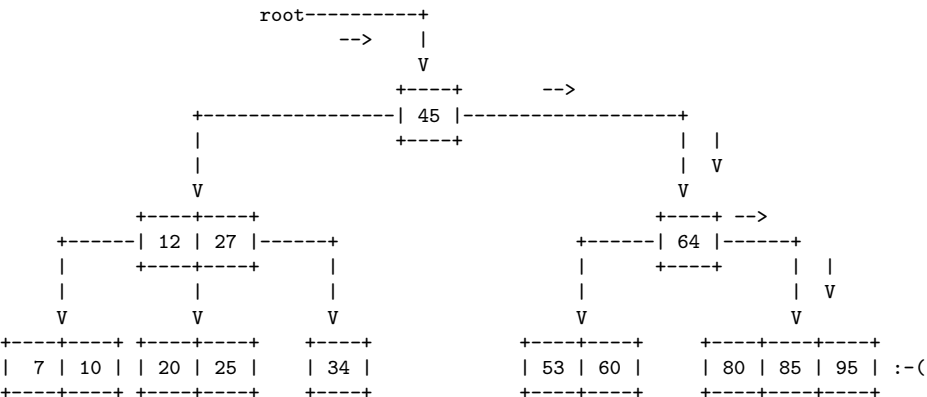
Procura 60 e **transforma** um **2-nó** em **3-nó**.

put(25)



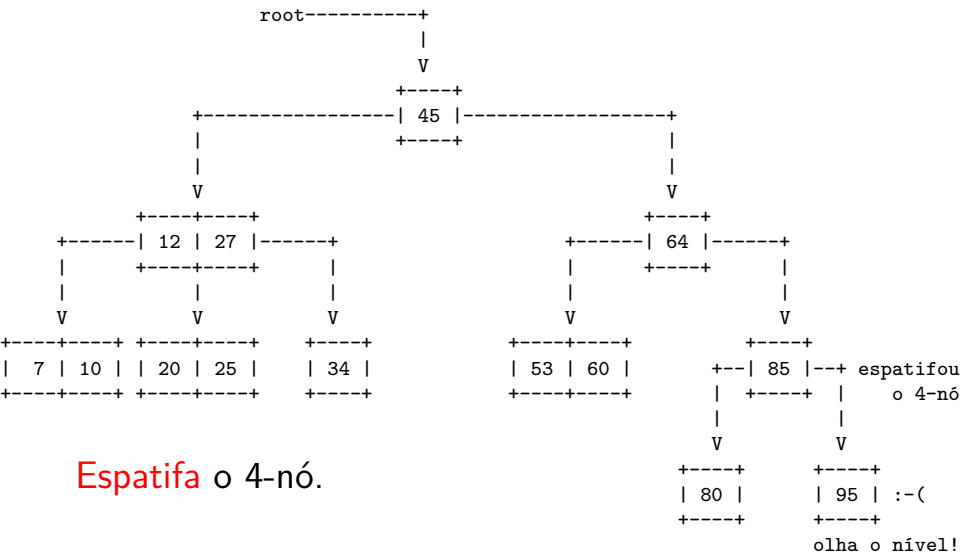
Procura 25 e transforma um 2-nó em 3-nó.

put(85)

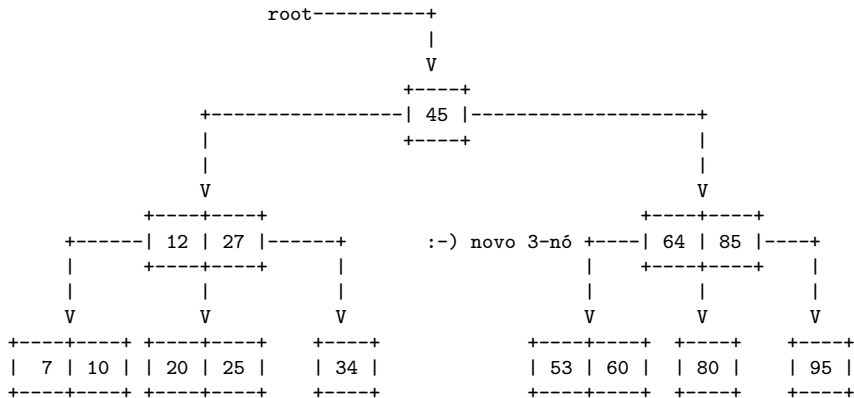


Inserção em um nó duplo (**estraga** estrutura):
procura 85 e **transforma** um 3-nó em 4-nó.

put(85)

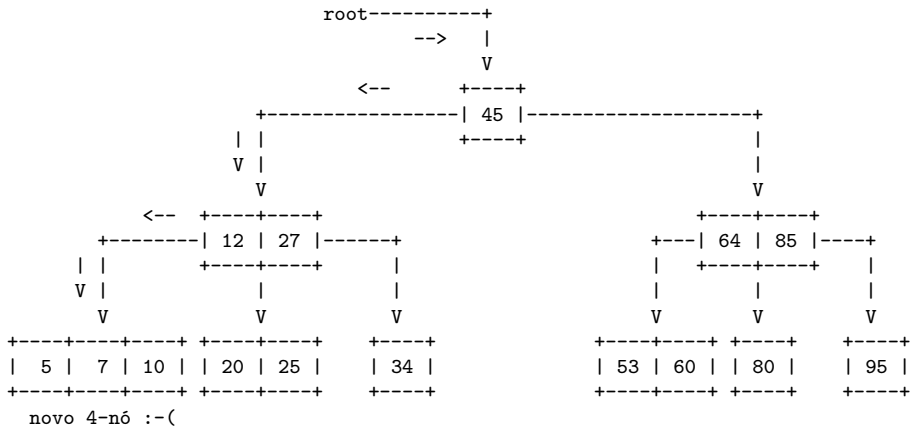


put(85)



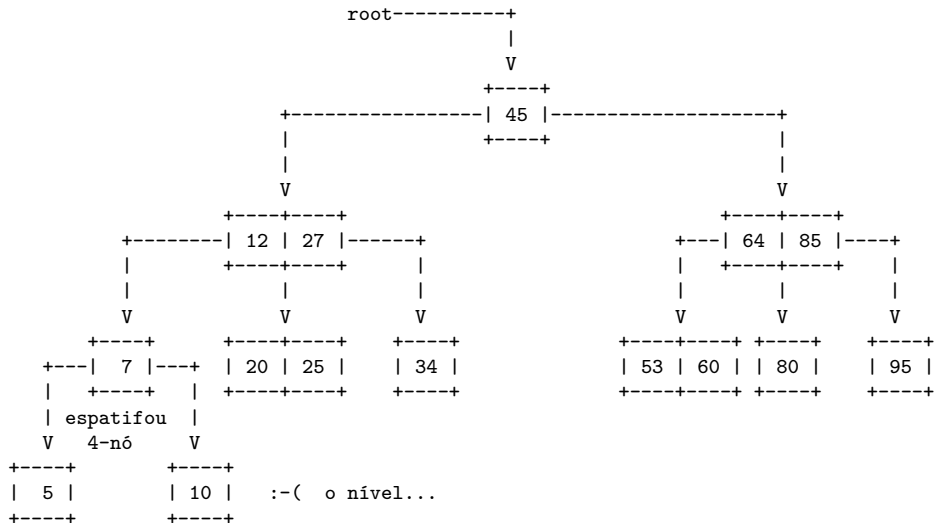
Transforma o 2-nó pai em 3-nó.

put(5)



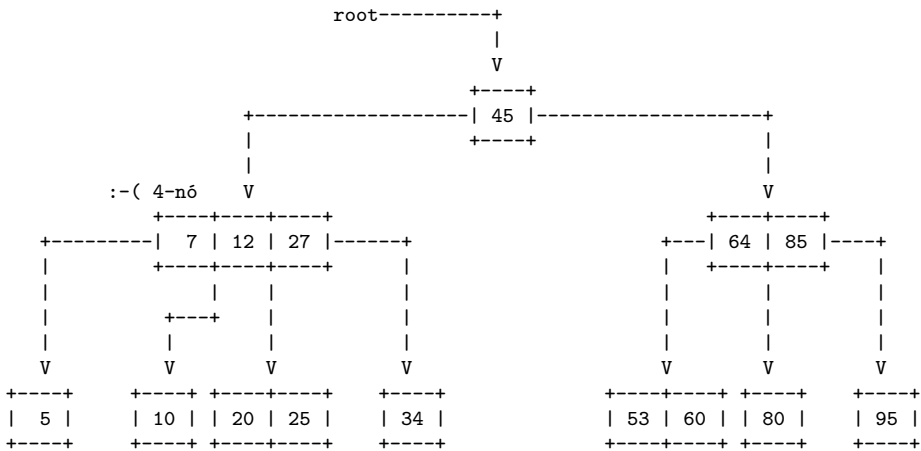
Procura 5 e transforma um 3-nó em 4-nó.

put(5)



Espatifa o 4-nó.

put(5)



Transforma o 3-nó pai em 4-nó.

put(5)

root---+

|

+--->+-----+

+-----+-----+ | 45 | -----+

|

+-----+

|

espatifou o 4-nó

V

V

+-----+

+-----+-----+

+---| 12 |---+

+---| 64 | 85 |---+

|

+-----+

|

|

+-----+-----+

|

|

|

|

|

|

|

|

|

|

|

|

|

|

|

|

V

V

V

V

V

+-----+

+-----+

+---| 7 |---+

+---| 27 |---+

|

+-----+

|

|

+-----+

|

|

|

|

+-----+

|

|

|

|

+-----+

|

V

V

V

V

+-----+

+-----+

+-----+

+-----+

| 5 |

| 10 |

| 20 | 25 |

| 34 |

:-(nível

+-----+

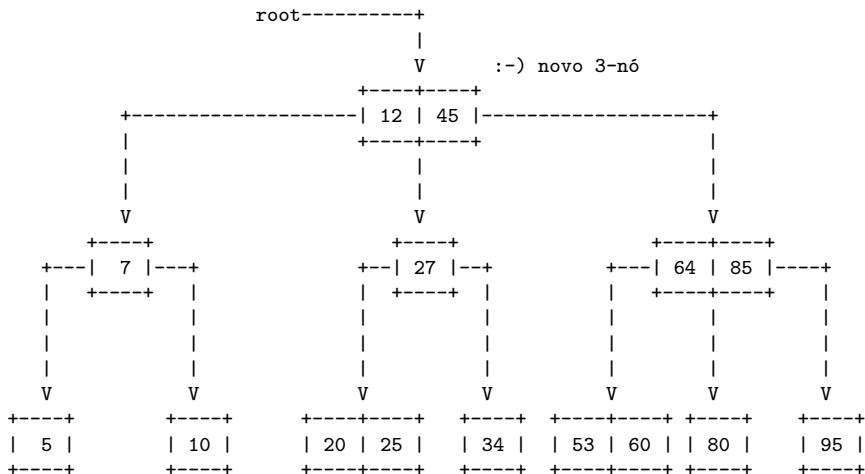
+-----+

+-----+

+-----+

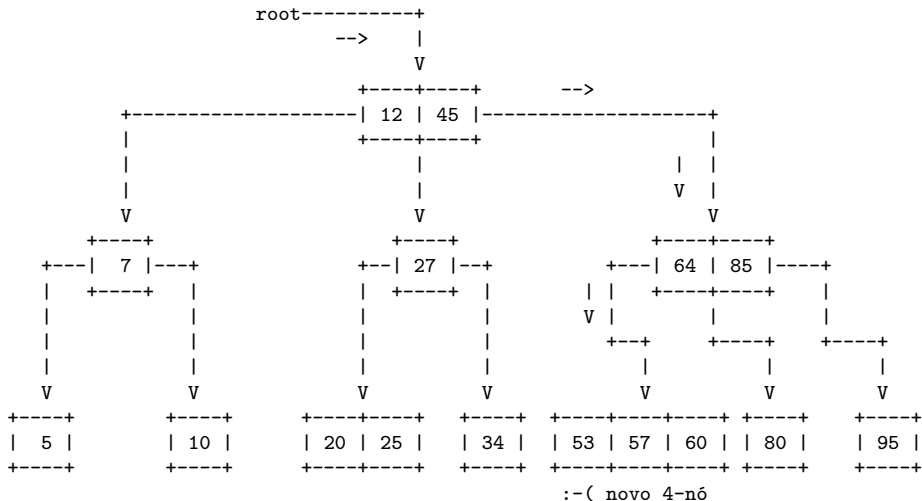
Espatifa 4-nó.

put(5)



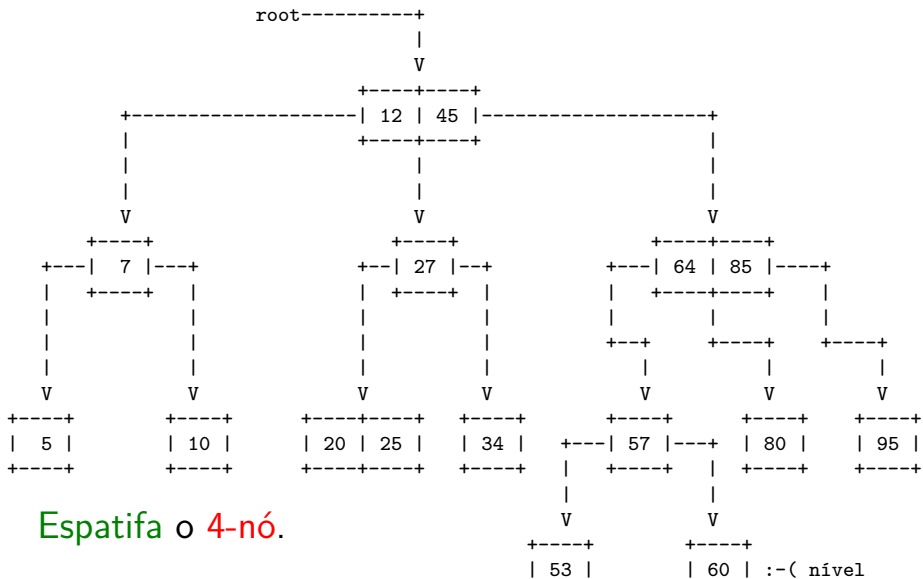
Transforma o 2-nó pai em 3-nó.

put(57)



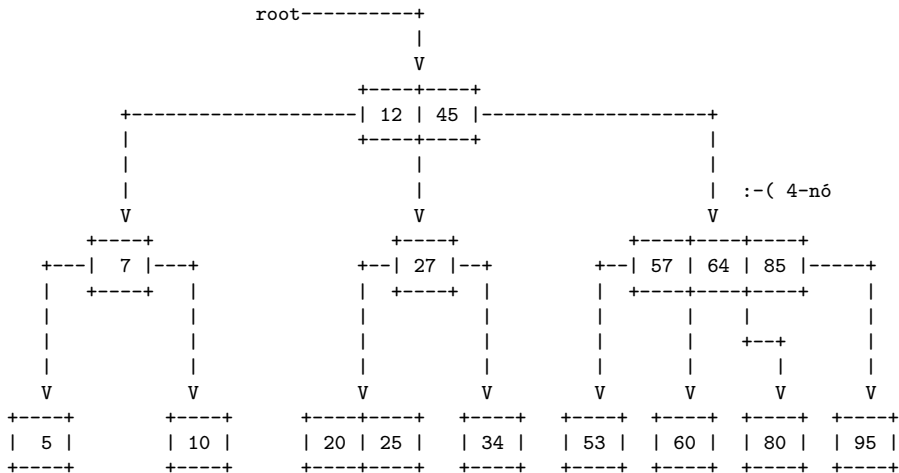
Procura 57 e transforma o 3-nó em 4-nó.

put(57)



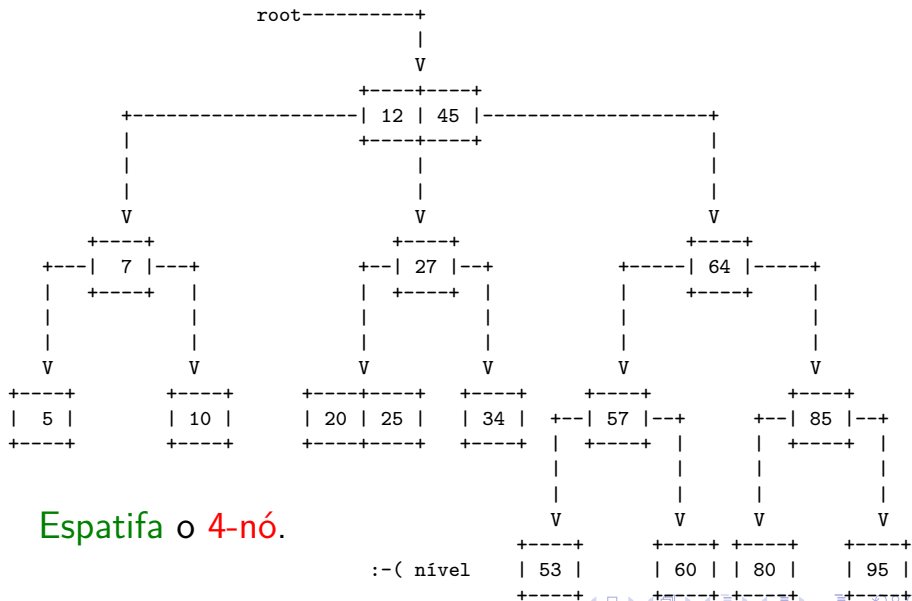
Espatifa o 4-nó.

put(57)



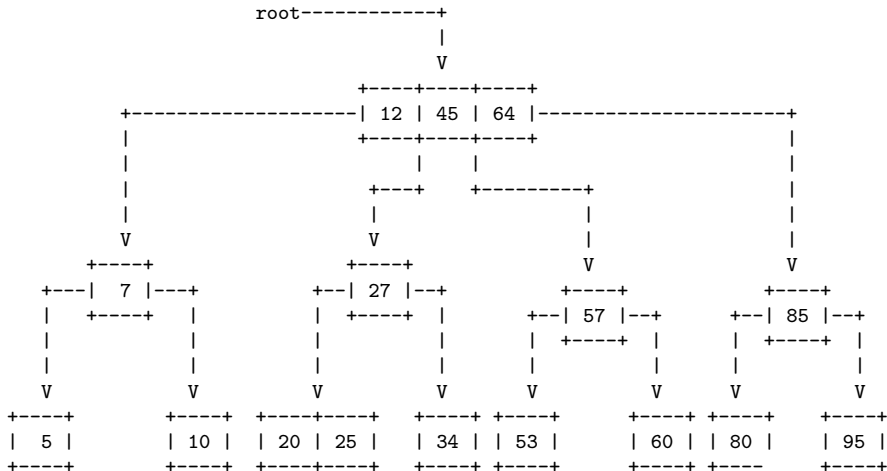
Transforma o 3-nó pai em 4-nó.

put(57)



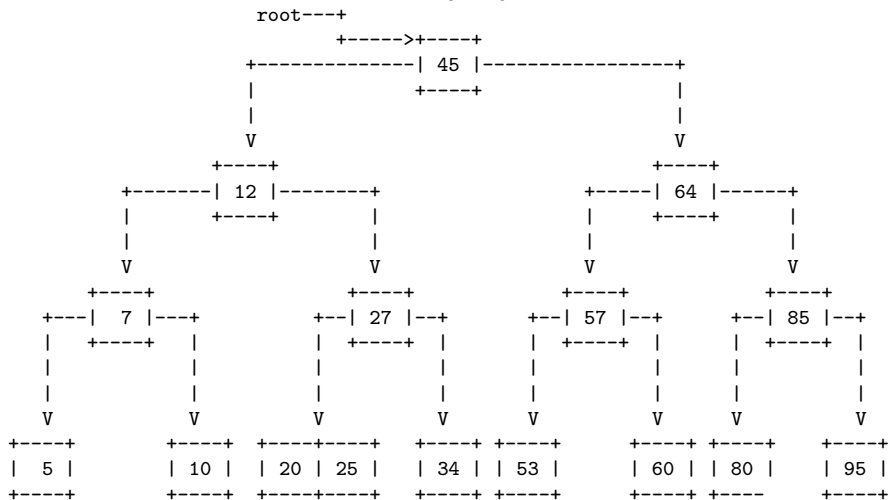
Espatifa o 4-nó.

put(57)



Transforma o 3-nó pai em um 4-nó.

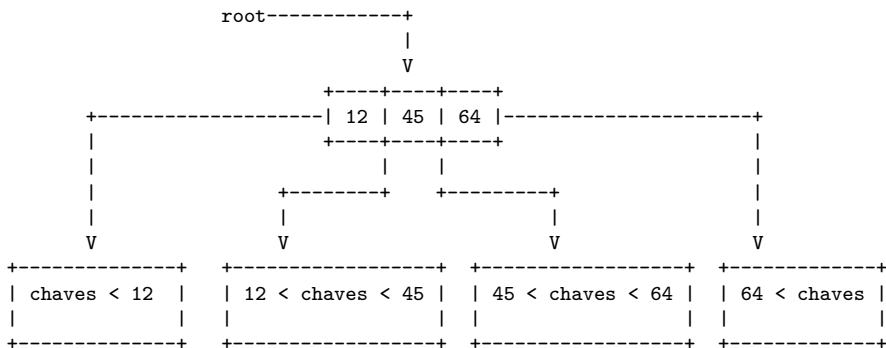
put(57)



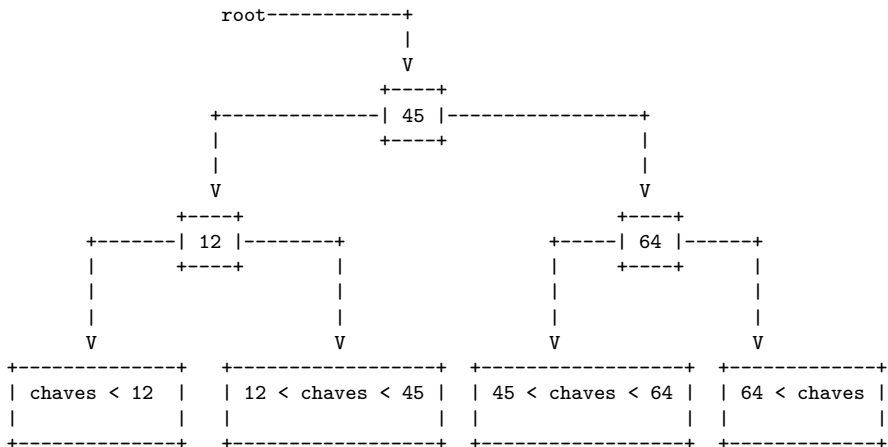
Espatifa o 4-nó.

Altura foi incrementada!

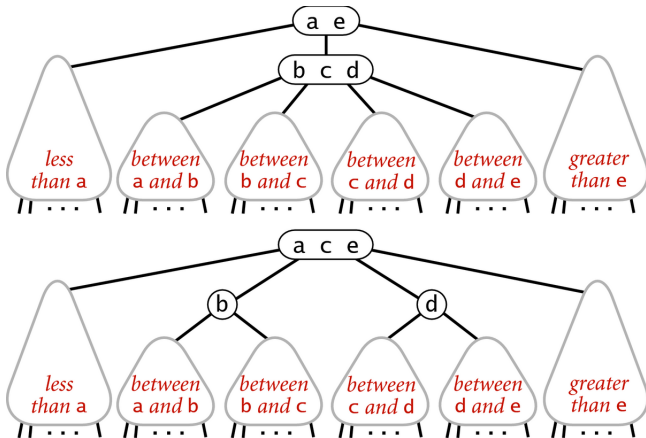
Transformações preservam propriedades



Transformações preservam propriedades



Transformações preservam propriedades



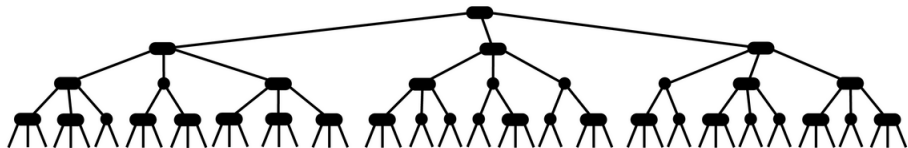
Splitting a 4-node is a local transformation that preserves order and perfect balance

Fonte: [algs4](#)

Consumo de tempo

Numa **árvore 2-3** com **n** nós, **busca** e **inserção** nunca visitam mais que $\lg(n+1)$. Cada visita faz no **máximo 2 comparações** de chaves.

Árvore 2-3 aleatória



Typical 2-3 tree built from random keys

Fonte: [algs4](#)

Implementação

Usaremos **BSTs** (**árvores binária de busca**)
para simular **árvores 2-3**.

BSTs rubro-negras



Fonte: <http://scottlobdell.me/>

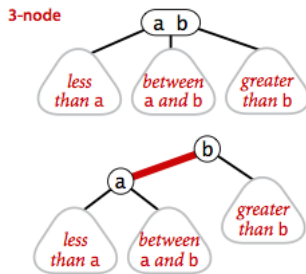
Referências: BSTs rubro-negras (PF); Balanced Search Trees (S&W); slides (S&W) Hashing Functions (S&W)

BSTs rubro-negras

Uma **BST rubro-negra** (*red-black BST*) é uma **BST** que **simula** uma **árvores 2-3**.

Cada **3-nó** da **árvore 2-3** é representado por dois **2-nós** ligados por um **link rubro**.

Nossas BSTs são **esquerdistas** (*left-leaning*), pois os **links rubros** são **sempre** inclinados para a esquerda.



BSTs rubro-negras

Uma **BST rubro-negra** é

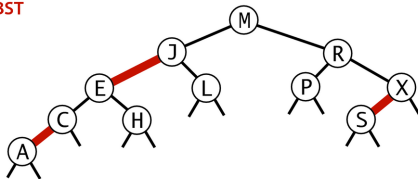
uma **BST** cujos links são negros e **rubros** e:

- ▶ **links rubros** se inclinam para a **esquerda**;
- ▶ nenhum nó incide em dois **links rubros**;
- ▶ **balanceamento negro perfeito**: todo caminho da raiz até um link **NULL** tem o mesmo número de links negros.

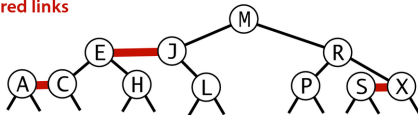
Se os **links rubros** forem desenhados horizontalmente e depois contraídos, teremos uma **árvore 2-3**.

Anatomia de uma árvore **rubro**-negra

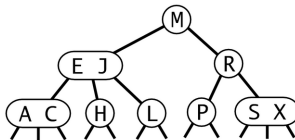
red-black BST



horizontal red links



2-3 tree

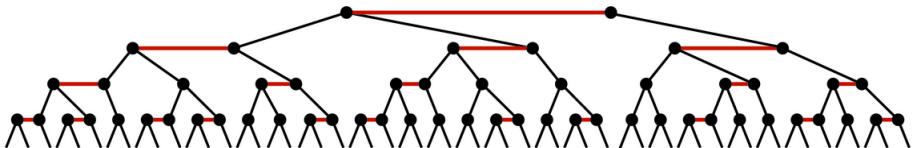


Fonte: [algs4](#)

1-1 correspondence between red-black BSTs and 2-3 trees

Árvore 2-3 para rubro-negra

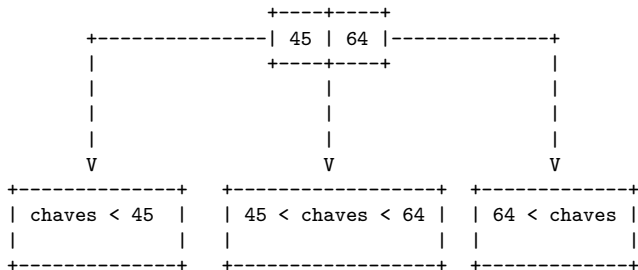
Se os **links rubros** forem desenhados horizontalmente e depois contraídos, teremos uma **árvore 2-3**:



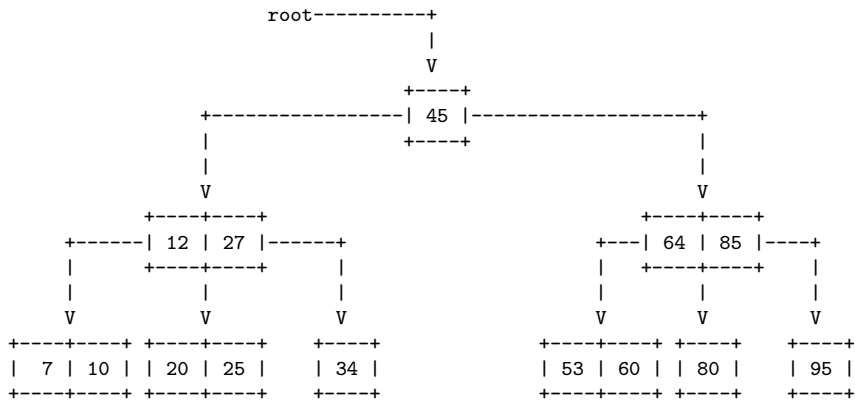
A red-black tree with horizontal red links is a 2-3 tree

Fonte: [algs4](#)

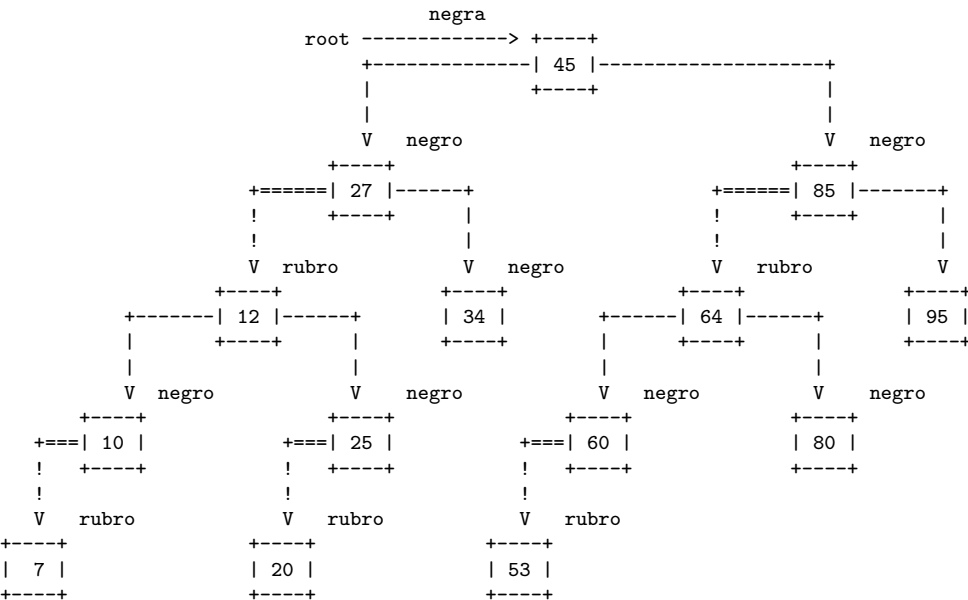
Árvore 2-3 para rubro-negra



Árvore 2-3



Árvore rubro-negra



Balanço e profundidade

O **balanço negro perfeito** vem do fato de que os links negros correspondem aos links da **árvore 2-3**.

Nota. No CLRS, as árvores **rubro-negras** têm **nós rubros** e negros:

- ▶ **nós rubros** são os referenciados por **links rubros**.
- ▶ **nós negros** são os referenciados por **links negros**.

A **profundidade negra** de um nó **x** é o número de **links negros** no caminho da **raiz** até **x**.

A **altura negra** da árvore é o máximo da **profundidade negra** de todos os nós.

Nós de uma **BST rubro-negra**

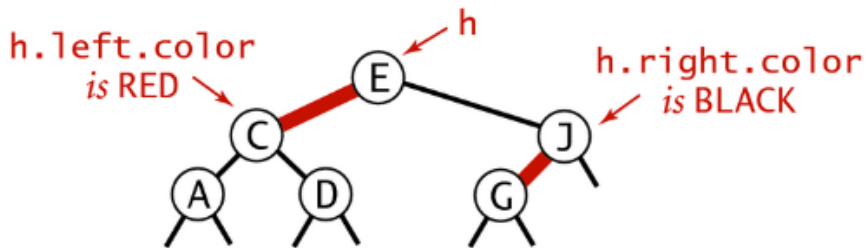
É inconveniente armazenar a **cor** de um link na estrutura de dados; é mais simples armazenar essa informação nos nós.

A cor de um nó é a cor do **único link** que **entra nele**.

A raiz é considerada **negra**.

```
static bool RED = true;  
static bool BLACK = false;
```

Nós de uma **BST rubro-negra**



Nós de uma BST rubro-negra

```
typedef struct node *Node;

struct node {
    Key key;    Value val;
    int n; /* número de nós nesta subárvore */
    bool color; /* cor do link para este nó */
    Node left, right;
}

Node newNode(Key key, Value val,
              int n, bool color) {
    Node p = mallocSafe(sizeof(*p));
    p->key = key;    p->val = val;
    p->n = n;        p->color = color;
    p->left = NULL;  p->right = NULL;
    return p;
}
```

Nós de uma BST rubro-negra

```
typedef struct node *Node;

struct node {
    Key key;    Value val;
    int n; /* número de nós nesta subárvore */
    bool color; /* cor do link para este nó */
    Node left, right;
}

static bool isRed(Node x) {
    if (x == NULL) return false;
    return x->color == RED;
}
```

get(key)

O código de busca (= `get()`) para **BSTs rubro-negras** é **exatamente igual** ao das **BSTs comuns**!

```
Value get(Key key) {  
    Node x = getTree(r, key);  
    if (x == NULL) return NULL;  
    return x->val;  
}
```

get(key)

O código de busca (= `get()`) para **BSTs rubro-negras** é **exatamente igual** ao das **BSTs comuns**!

```
static Node getTree(Node x, Key key) {
    /* Considera subárvore que tem raiz x */
    if (x == NULL) return NULL;
    int cmp = compare(key, x->key);
    if (cmp < 0)
        return getTree(x->left, key);
    else if (cmp > 0)
        return getTree(x->right, key);
    else return x;
}
```

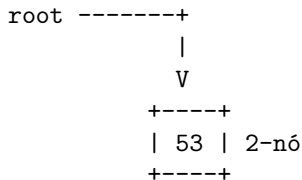
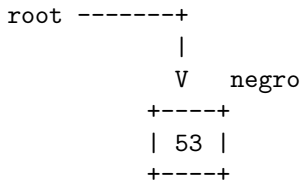
get(key) versão iterativa

Recebe uma chave `key` e retorna o valor `val` associado a `key`; se `key` não está na `BST`, retorna `NULL`.

```
static Node getTree(Node x, Key key) {
    if (x == NULL) return NULL;
    while (x != NULL && compare(key, x->key) != 0)
        int cmp = compare(key, x->key);
        if (cmp > k)
            x = x->left;
        else
            x = x->right;
    return x;
}
```

Inserção em um 2-nó

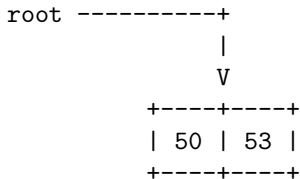
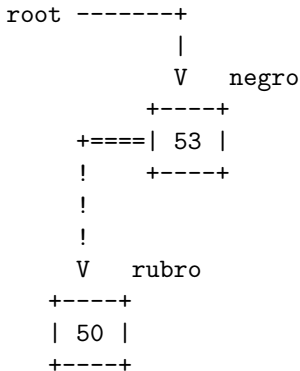
Árvore formada por apenas um 2-nó



Inserção em um 2-nó

Árvore formada por apenas um 2-nó

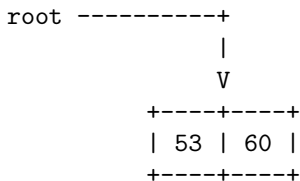
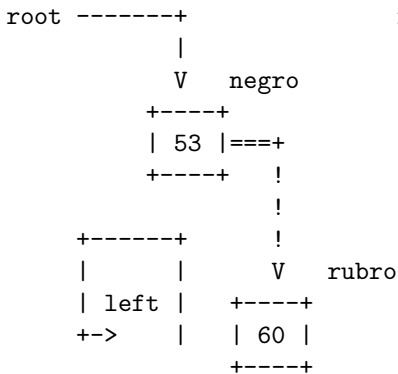
```
put(50)
```



Inserção em um 2-nó

Árvore formada por apenas um 2-nó

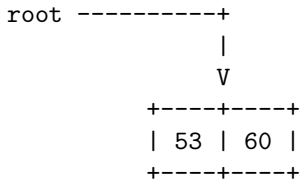
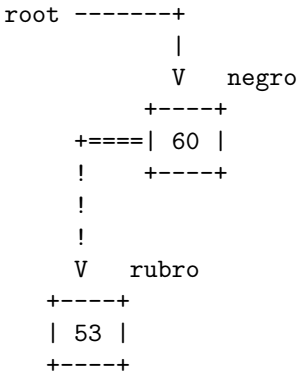
put(60)



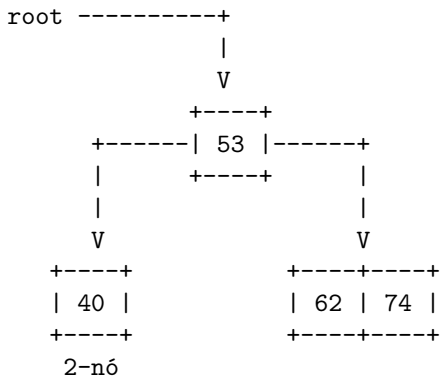
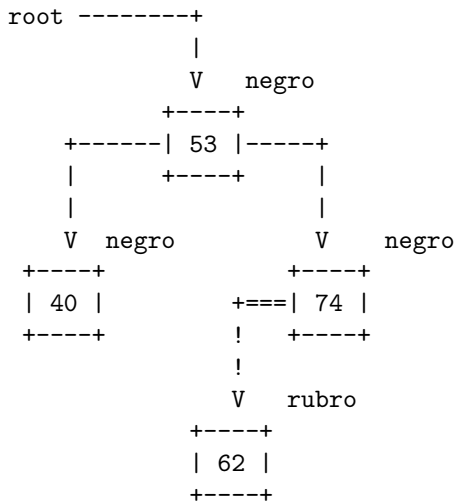
Inserção em um 2-nó

Árvore formada por apenas um 2-nó

```
root = rotateLeft(root);
```

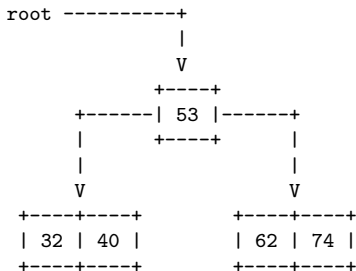
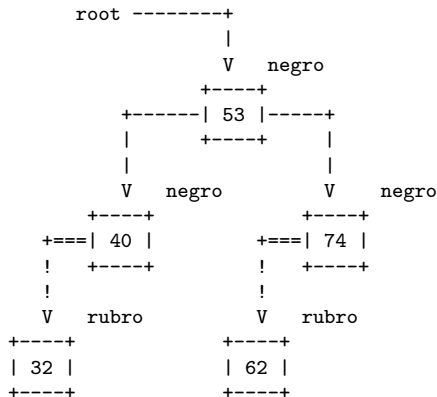


Inserção em um 2-nó qualquer



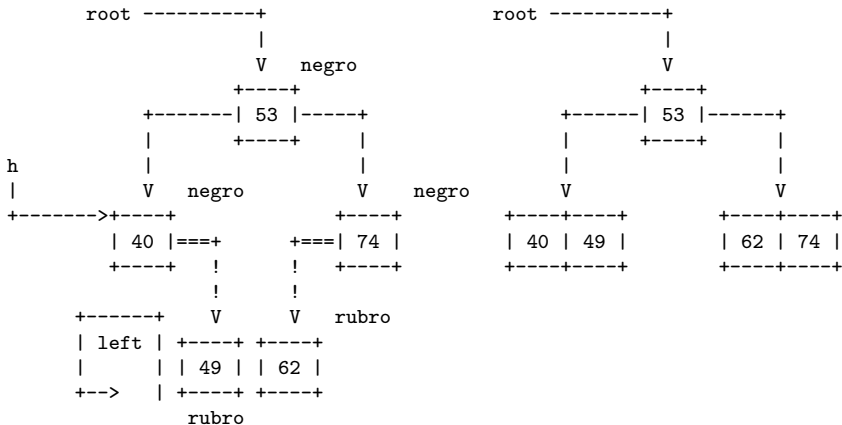
Inserção em um 2-nó qualquer

put(32)



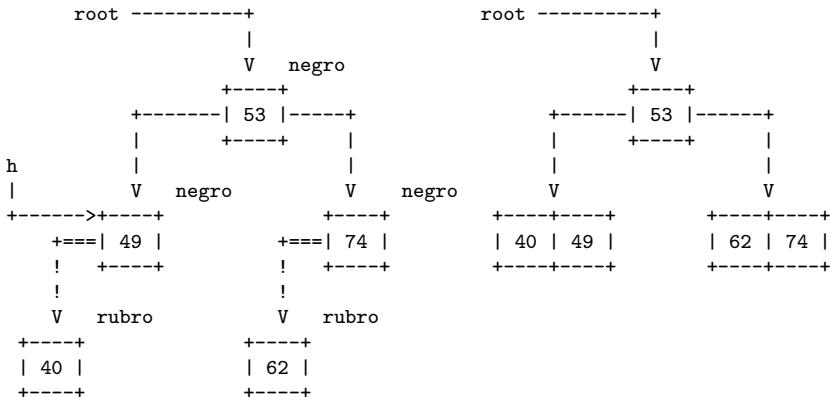
Inserção em um 2-nó qualquer

put(49)

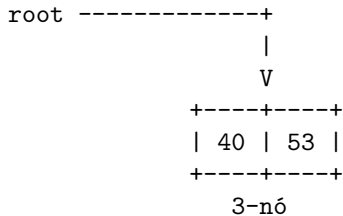
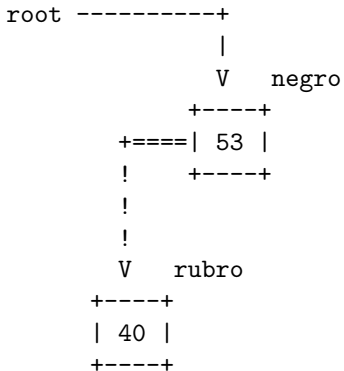


Inserção em um 2-nó qualquer

h = rotateLeft(h);

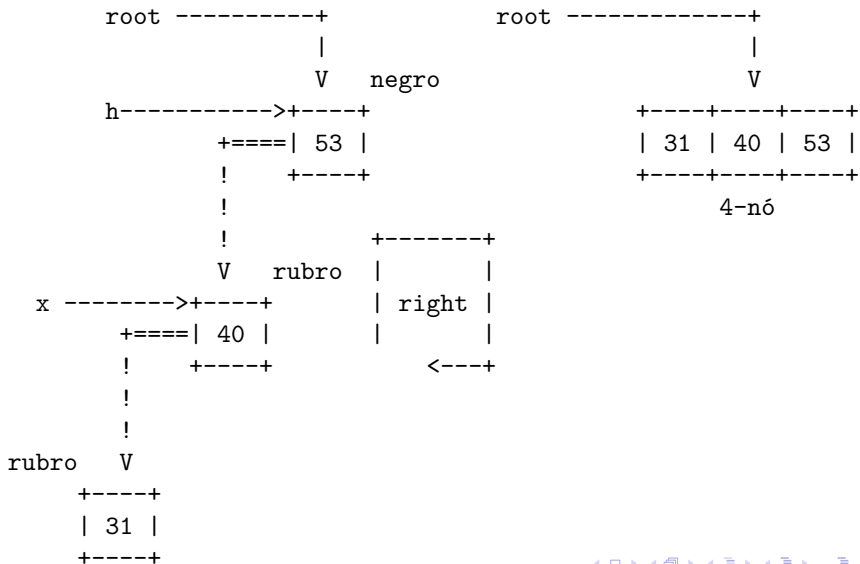


Inserção em um 3-nó



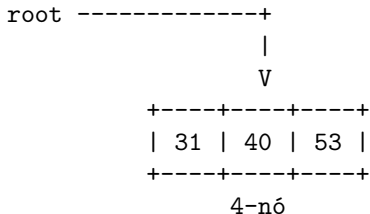
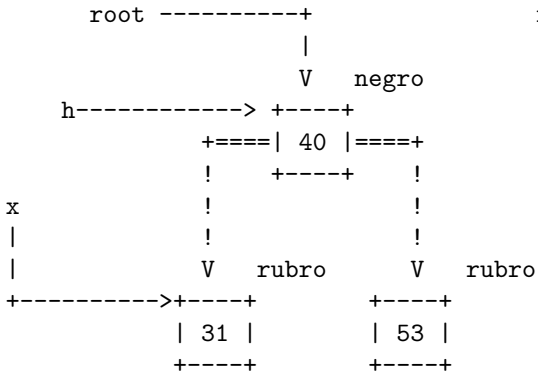
chave inserida é a menor do 3-nó

put(31)



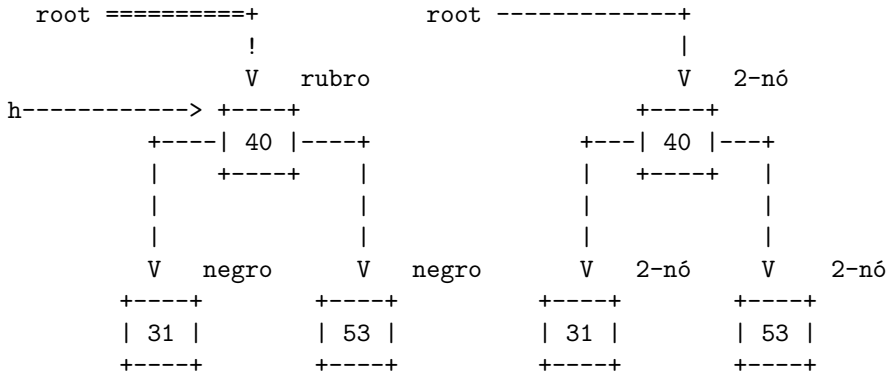
chave inserida é a menor do 3-nó

```
x = rotateRight(x);
```



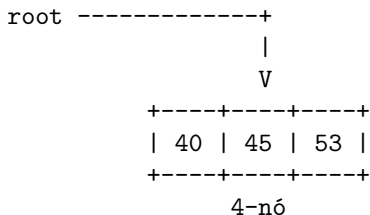
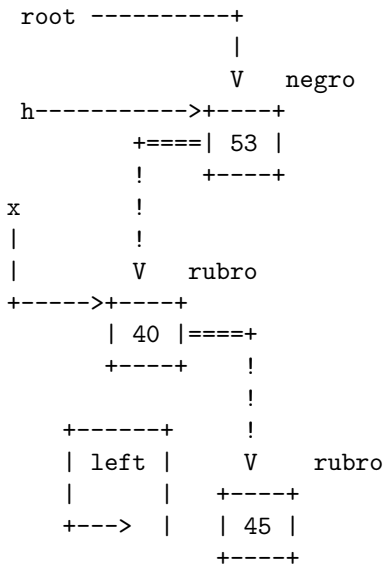
chave inserida é a menor do 3-nó

```
flipColors(h);
```



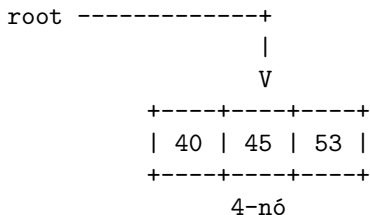
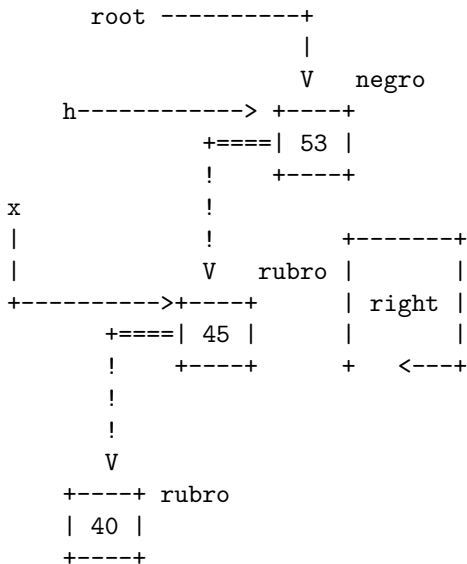
chave é inserida entre as chaves do 3-nó

put(45)



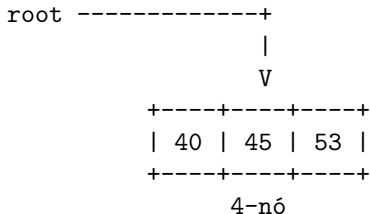
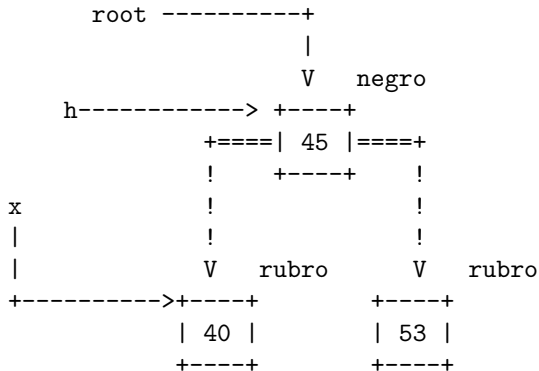
chave é inserida entre as chaves do 3-nó

x = rotateLeft(x);



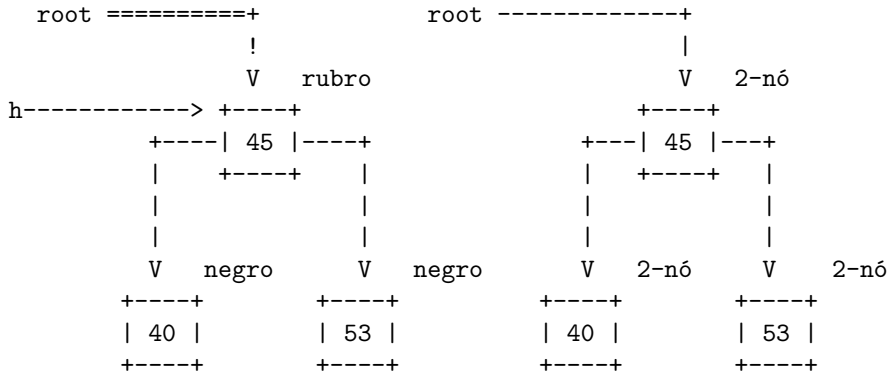
chave é inserida entre as chaves do 3-nó

```
h = rotateRight(h);
```



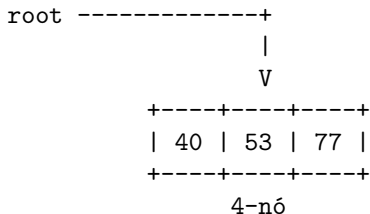
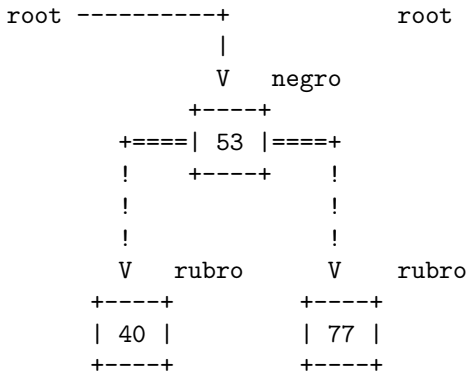
chave é inserida entre as chaves do 3-nó

flipColors(h); hmmm. raiz deve ser negra



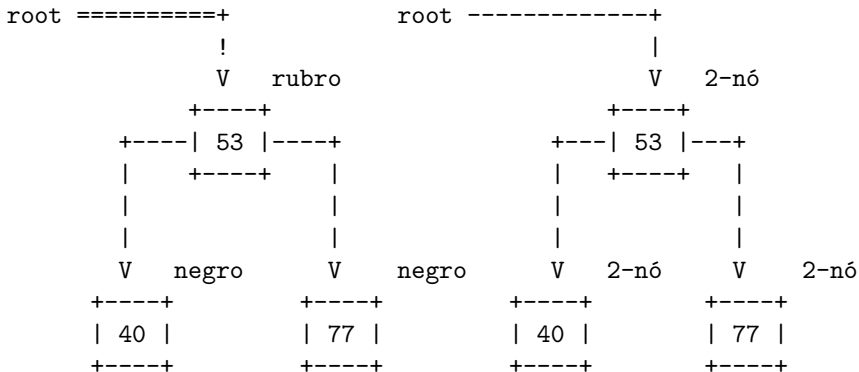
chave inserida é maior que todas do 3-nó

put(77)

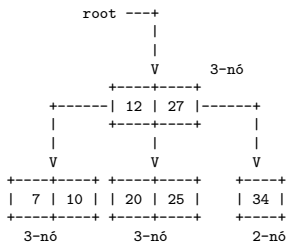
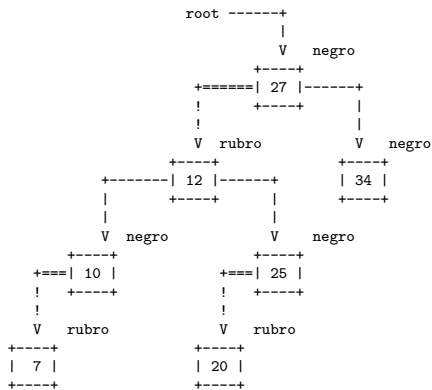


chave inserida é maior que todas do 3-nó

`flipColors(root);` hmmm. raiz deve ser negra

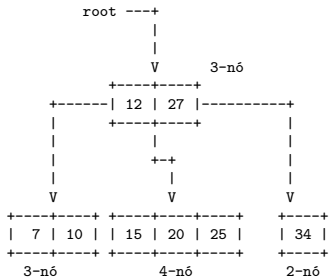
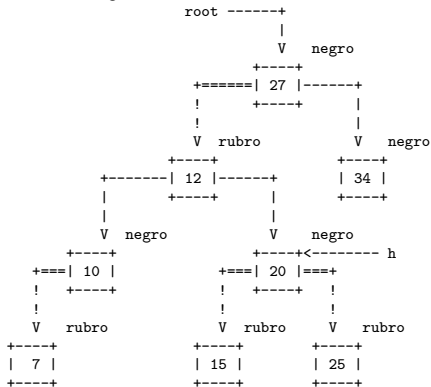


chave é inserida em um 3-nó qualquer



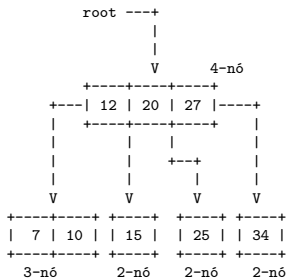
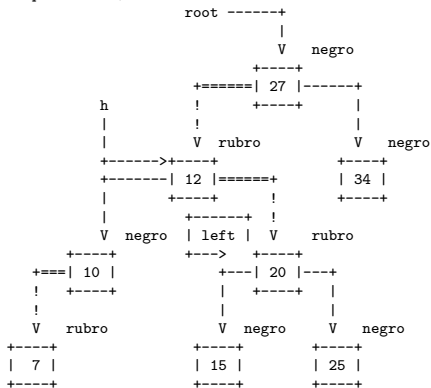
chave é inserida em um 3-nó qualquer

h = rotateRight(h);



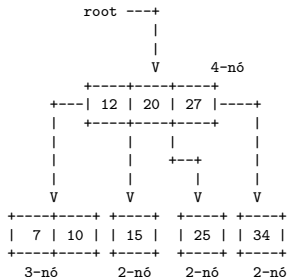
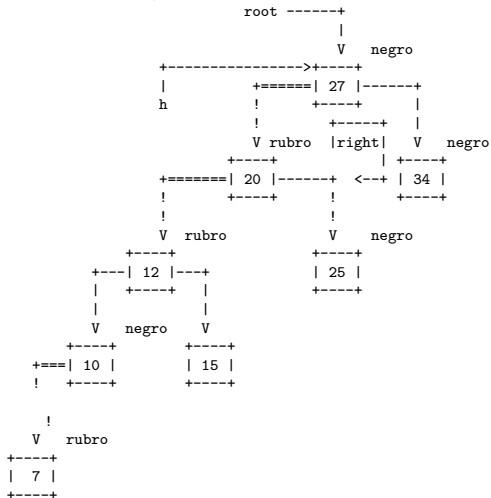
chave é inserida em um 3-nó qualquer

```
flipColors(h);
```



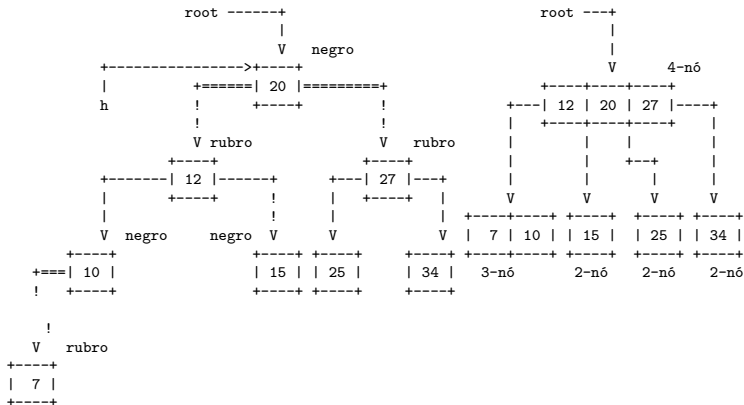
chave é inserida em um 3-nó qualquer

```
h = rotateLeft(h);
```



chave é inserida em um 3-nó qualquer

```
h = rotateRight(h);
```



chave é inserida em um 3-nó qualquer

```
flipColors(h);
```

```

                root =====+
                    |
                    V   rubro
+-----+-----+-----+
|         +-----+ 20 |-----+
h         |         +-----+ |
         |         |         |
         V negro     V negro
         +-----+     +-----+
+-----+ 12 |-----+   +---| 27 |---+
|         +-----+   |   +-----+ |
|         |         !   |         |
V negro   negro V   V negro negroV
+-----+     +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+
+==|= 10 |     | 15 | | 25 |     | 34 | | 7 | 10 | | 15 | | 25 | | 34 |
! +-----+     +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+
!
V   rubro
+-----+
| 7 |
+-----+
root.color = BLACK; /* manter BLACK o link para a raiz. */
```


Rotações

O código de **inserção** (= `put()`) é complicado; ele depende de operações de **rotação**.

Durante uma operação de inserção, podemos ter, temporariamente, um **link rubro inclinado para a direita** ou **dois links rubros incidindo no mesmo nó**.

Para corrigir isso, usamos rotações e *flipping colors*.

Rotação esquerda (ou anti-horária) em torno de um nó **h**: o **filho direito** de **h** "sobe" e adota **h** como seu **filho esquerdo**.

Continuamos tendo uma **BST** com os mesmos nós, mas raiz diferente.