

Informatik II - SS 2018

(Algorithmen & Datenstrukturen)

Vorlesung 9 (16.5.2018)

Binäre Suchbäume I



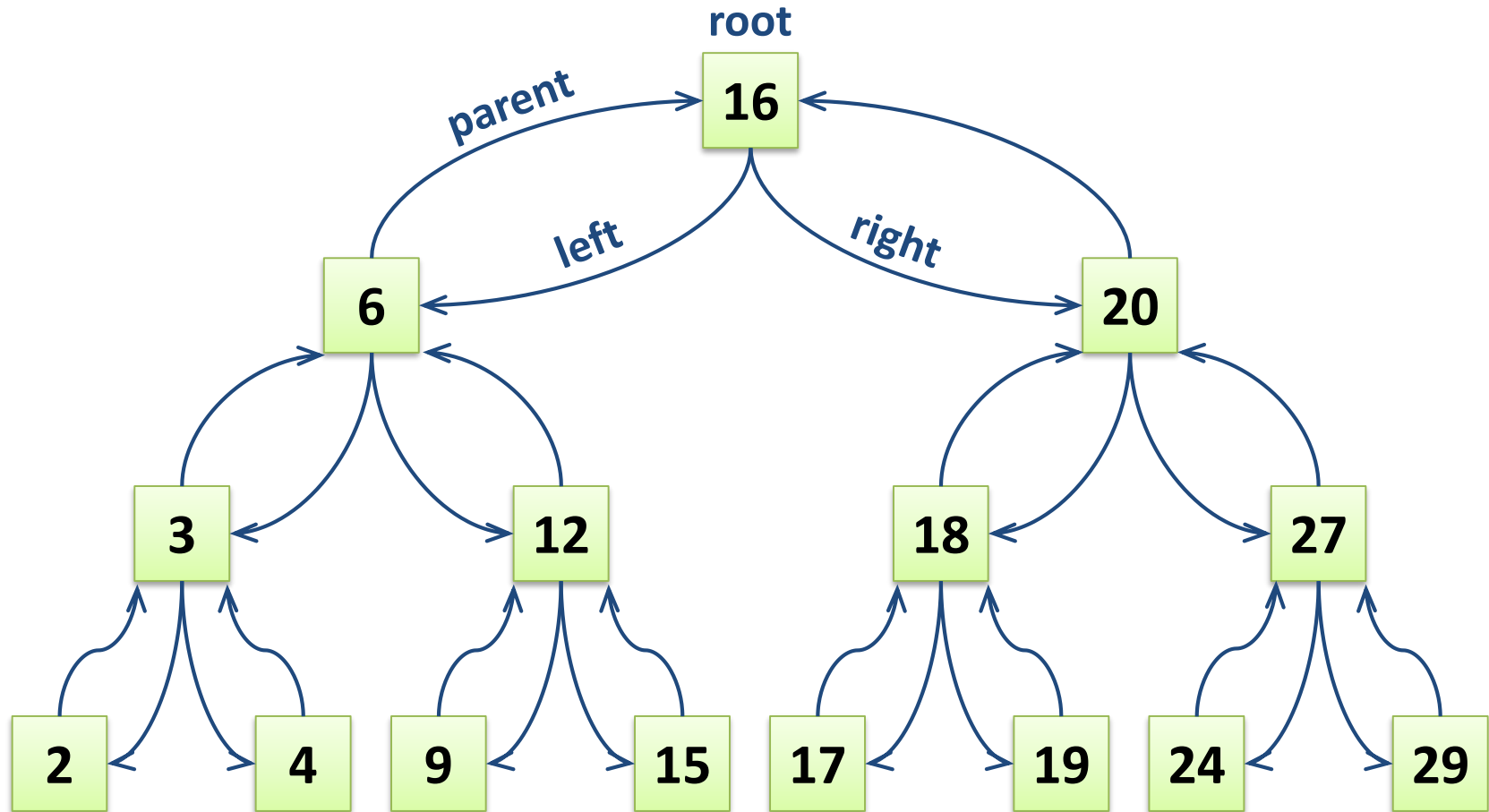
**UNI
FREIBURG**

Fabian Kuhn

Algorithmen und Komplexität

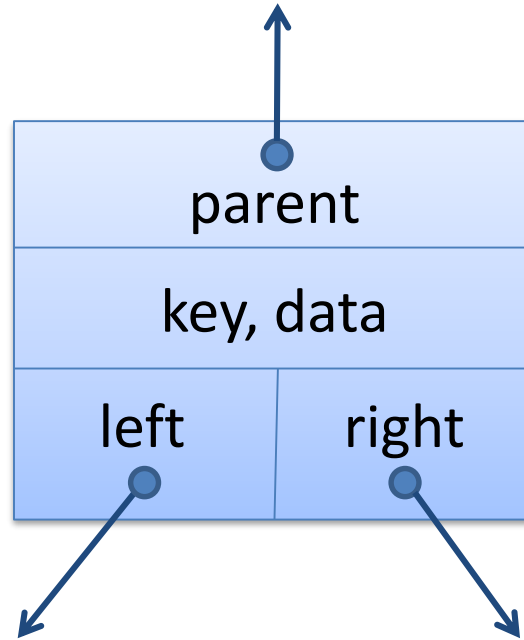
Binäre Suchbäume

- Benutze den Suchbaum der binären Suche als Datenstruktur



Binärer Suchbaum : Elemente

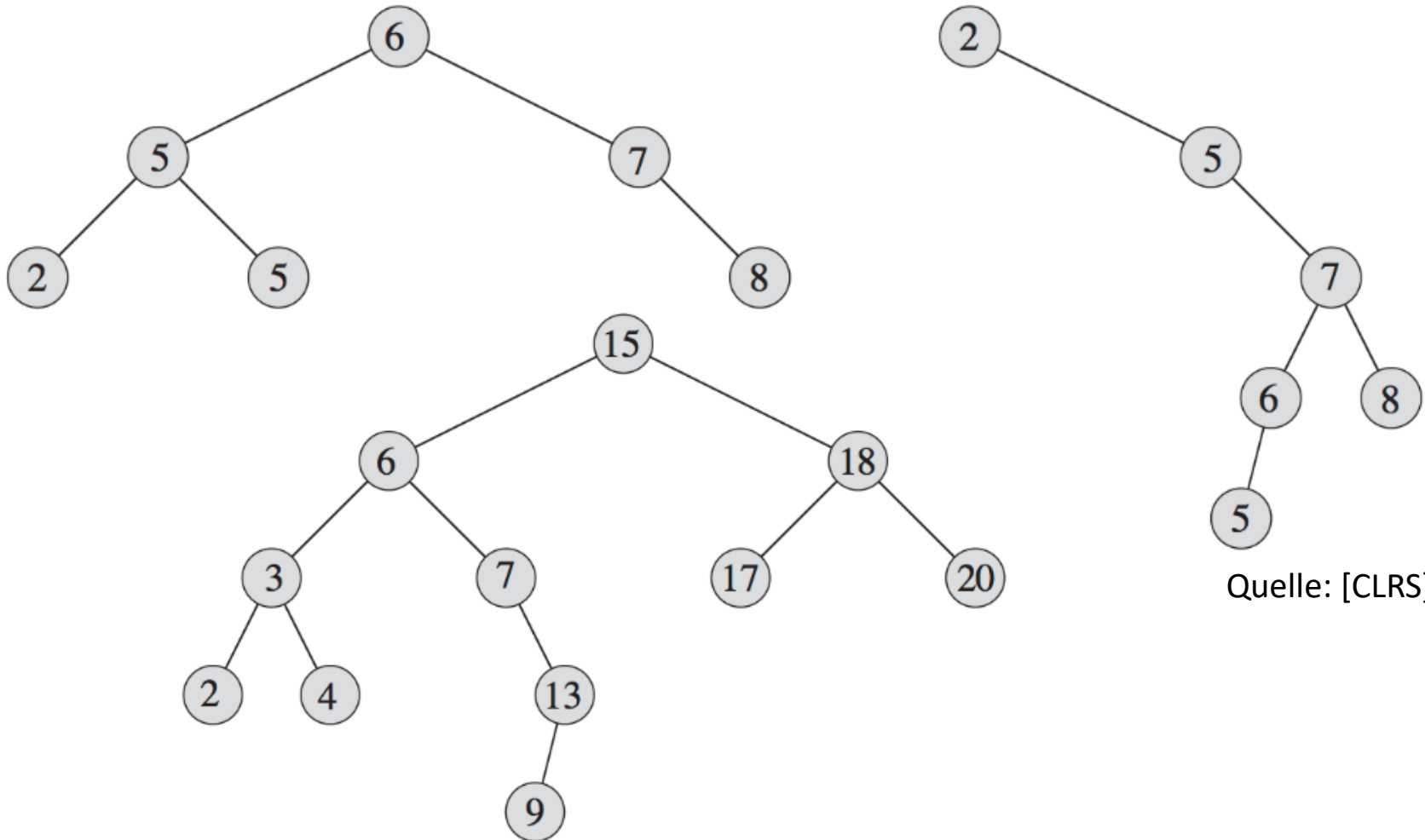
TreeElement:



Implementierung: gleich wie bei den Listen-Elementen

Binäre Suchbäume

- Binäre Suchbäume müssen nicht immer so schön symmetrisch sein...

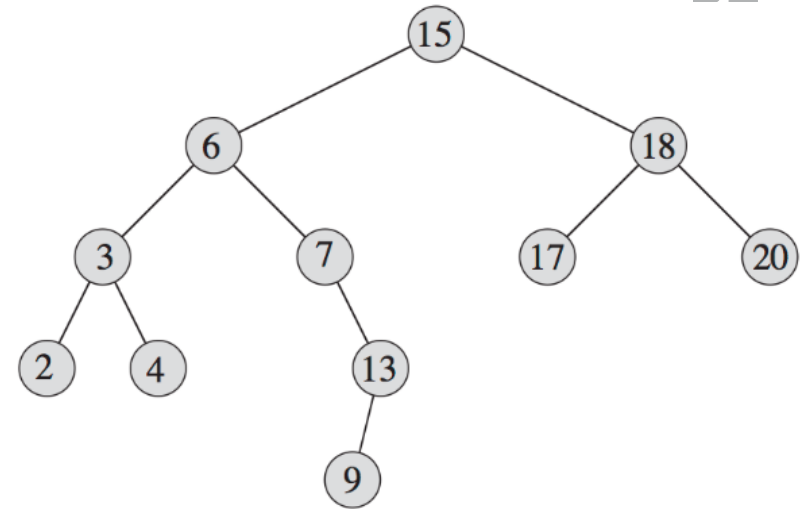


Quelle: [CLRS]

Suche in einem binären Suchbaum

Suche nach Schlüssel x

- Benutze binäre Suche
(darum heißt's binärer Suchbaum...)



current = root

while current **is not** None and current.key **!=** x:

if current.key > x:

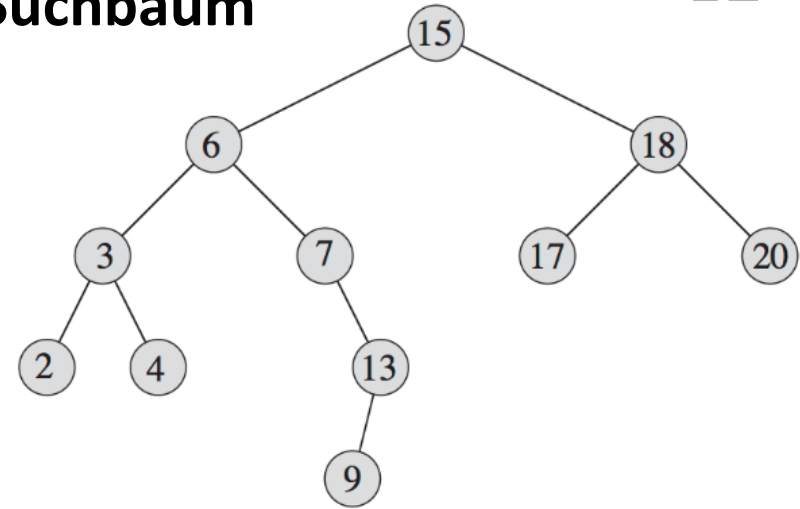
 current = current.left

else:

 current = current.right

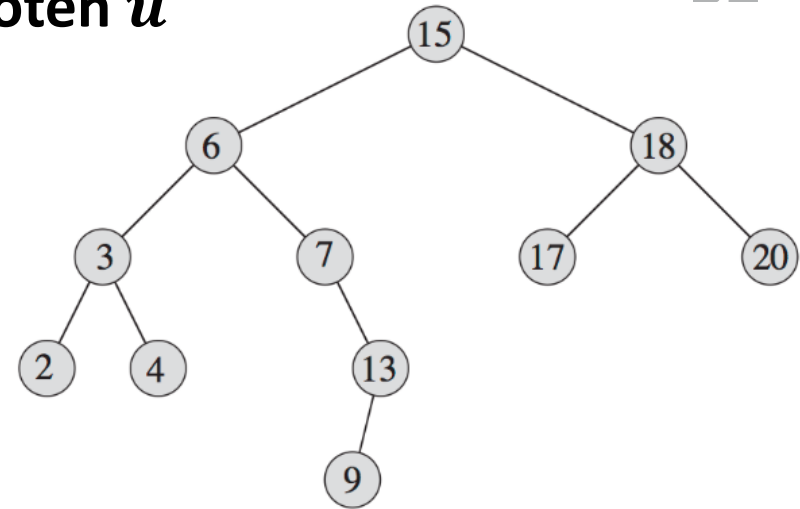
Suche Minimum / Maximum

Finde kleinstes Element in einem bin. Suchbaum



Suche Vorgänger / Nachfolger

Finde Vorgänger / Nachfolger eines Knoten u



Suche Vorgänger / Nachfolger

Finde Nachfolger eines Knoten u (Annahme: $u \neq \text{None}$)

```
if u.right is not None:
```

```
    // min in right subtree
```

```
    current = u.right
```

```
    while current.left is not None:
```

```
        current = current.left
```

```
    return current
```

```
else
```

```
    // find first pred. s.t. u is in left subtree
```

```
    current = u
```

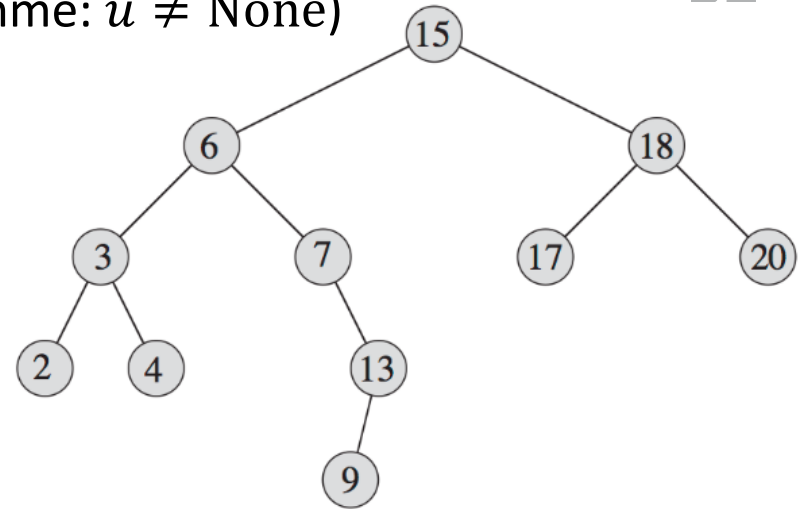
```
    parent = current.parent
```

```
    while parent is not None and parent.left != current:
```

```
        current = parent
```

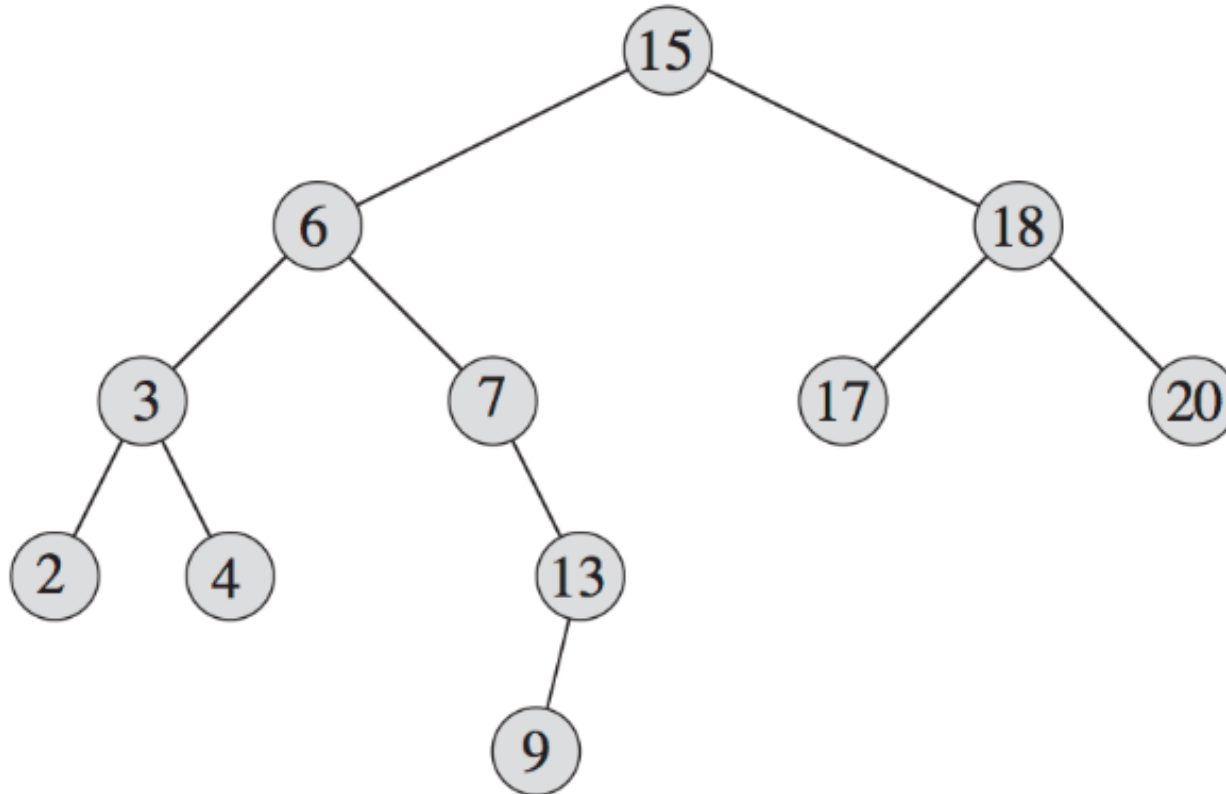
```
        parent = current.parent
```

```
    return parent
```



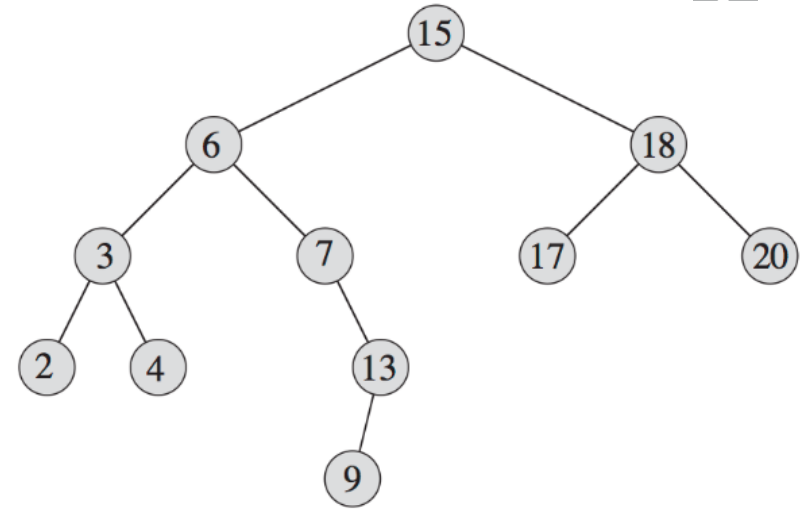
Einfügen eines Schlüssels

Füge Schlüssel 1, 5, 14, 6.5, 19 ein...



Einfügen eines Schlüssels

Füge Schlüssel x ein



Lösche Schlüssel x , einfache Fälle:

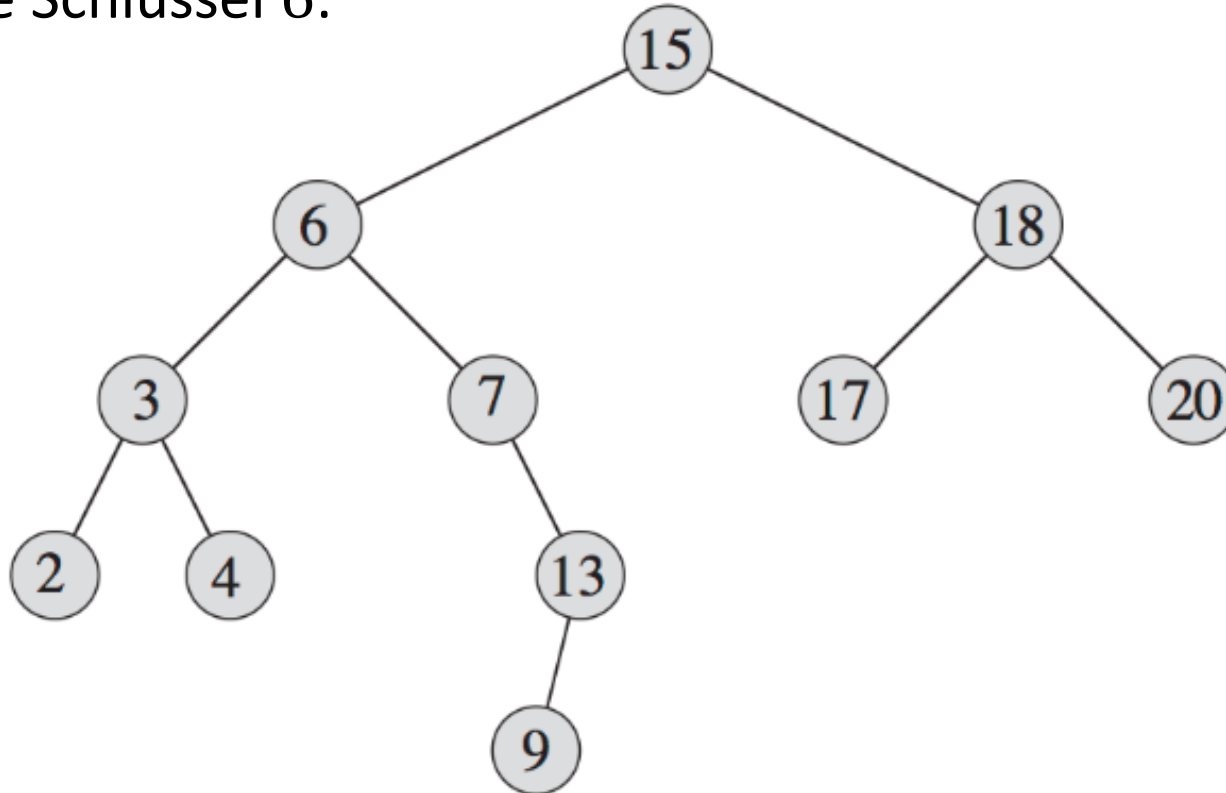
- Schlüssel x ist in einem Blatt des Baums
 - Blatt = Knoten hat keine Kinder

- Knoten mit Schlüssel x hat nur 1 Kind

Löschen eines Schlüssels II

Lösche Schlüssel x , Knoten hat zwei Kinder:

- Lösche Schlüssel 6:



Lösche Schlüssel x , Knoten hat zwei Kinder:

- Vorgänger ist grösster Knoten im linken Teilbaum
 - Vorgänger hat kein rechtes Kind
- Nachfolger ist kleinster Knoten im rechten Teilbaum
 - Nachfolger hat kein linkes Kind
- Schreibe Schlüssel und Daten des Vorgängers (oder alternativ Nachfolgers) in den Knoten von x
- Lösche Vorgänger/Nachfolger-Knoten
 - Vorgänger/Nachfolger ist entweder ein Blatt oder hat nur ein Kind

Lösche Schlüssel x :

1. Finde Knoten u mit $u.key = x$
 - wie üblich mit binärer Suche
2. Falls u nicht 2 Kinder hat, lösche Knoten u
 - Annahme: v ist Parent von u , u ist linkes Kind von v (anderer Fall analog)
 - Fall u ein Blatt ist, wird $v.parent.left = None$
 - Falls u ein Kind w hat, wird $v.parent.left = w$
3. Falls u zwei Kinder hat, dann bestimme Vorgängerknoten v
 - Funktioniert auch mit Nachfolgerknoten
4. Setze $u.key = v.key$ und $u.data = v.data$
5. Lösche Knoten v (gleich, wie oben u gelöscht wird)
 - Knoten v hat höchstens 1 Kind!

Die Operationen

find, min, max, predecessor, successor, insert, delete

haben alle **Laufzeit $O(\text{Tiefe des Baums})$** .

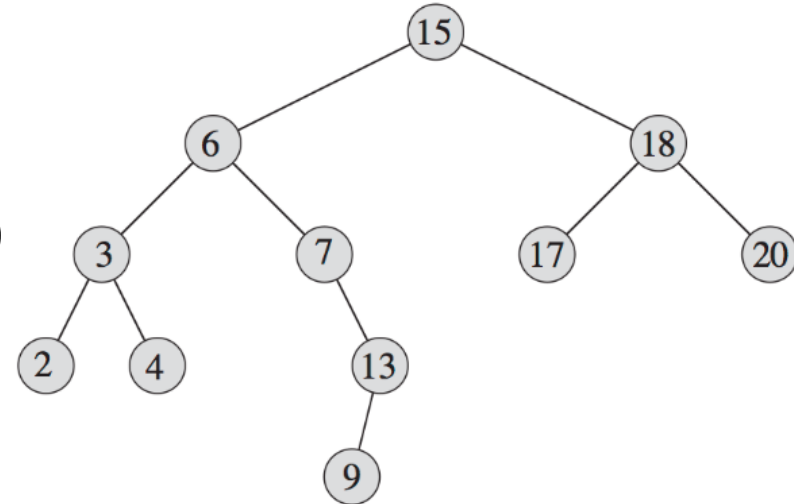
Was ist die Tiefe eines binären Suchbaums?

Sortieren mit binärem Suchbaum

1. Füge alle Elemente in einen binären Suchbaum ein
2. Lese die Elemente in sortierter Reihenfolge aus
 - Einfachste Lösung: suche und entferne das Minimum
 - Oder: suche Minimum und dann $n - 1$ Mal *getSuccessor*

Bessere Lösung: Auslesen aller Elemente:

- Rekursiv:
 1. Lese linken Teilbaum aus (rekursiv)
 2. Lese Wurzel aus
 3. Lese rechten Teilbaum aus (rekursiv)



Auslesen eines Teils der Elemente

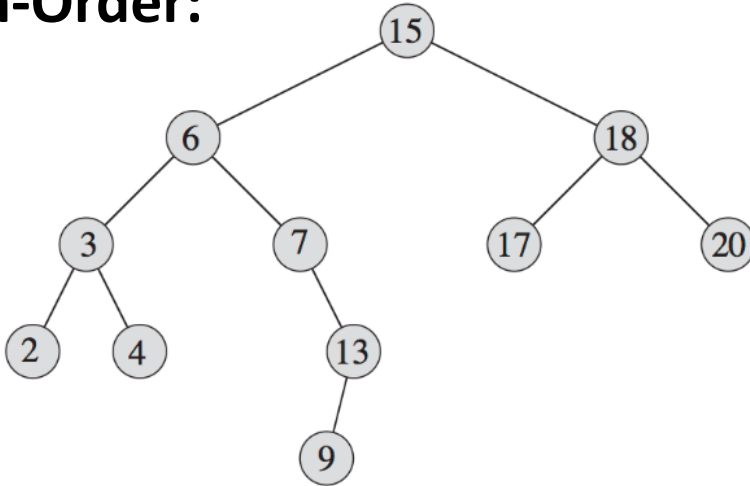
Gegeben: Schlüssel x_{\min} und x_{\max} ($x_{\min} \leq x_{\max}$)

Ziel: Gebe **alle Schlüssel x , $x_{\min} \leq x \leq x_{\max}$** aus.

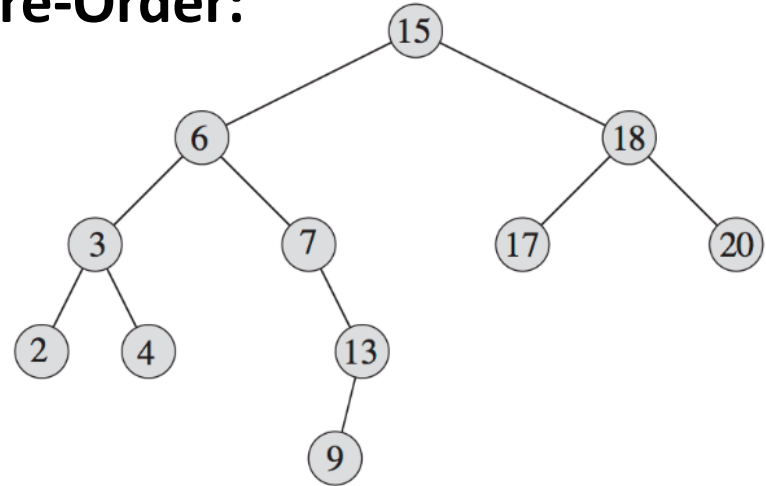
Traversieren eines binären Suchbaums

Ziel: Besuche alle Knoten eines binären Suchbaums einmal

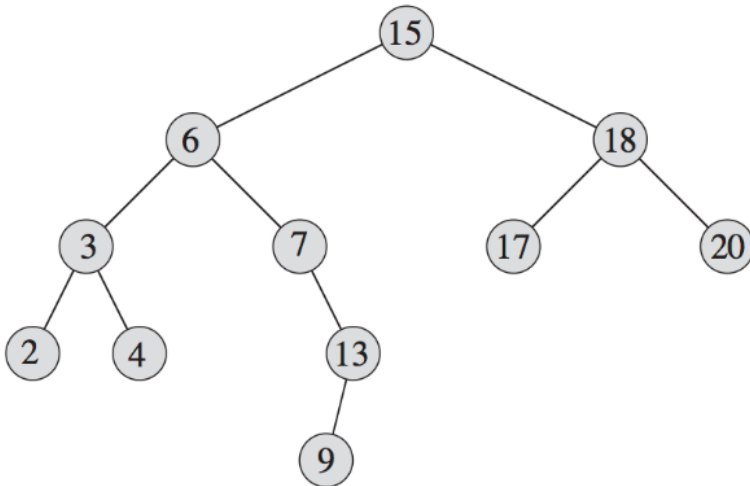
In-Order:



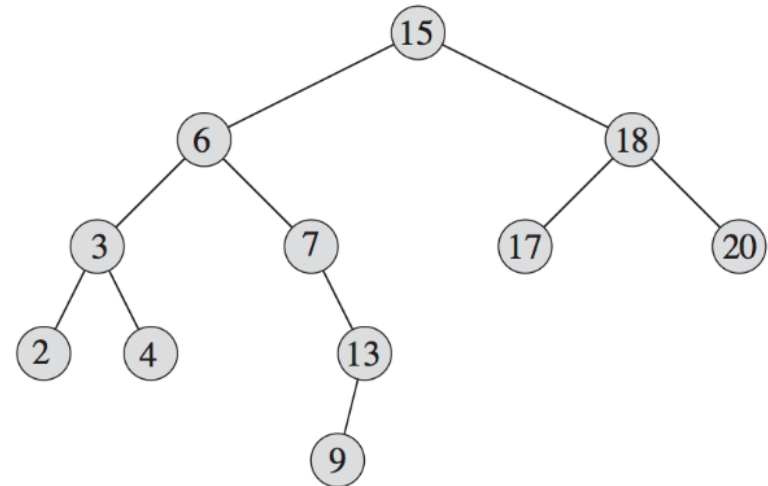
Pre-Order:



Post-Order:



Level-Order:



Traversieren eines binären Suchbaums

Tiefensuche (Depth First Search / DFS Traversal)

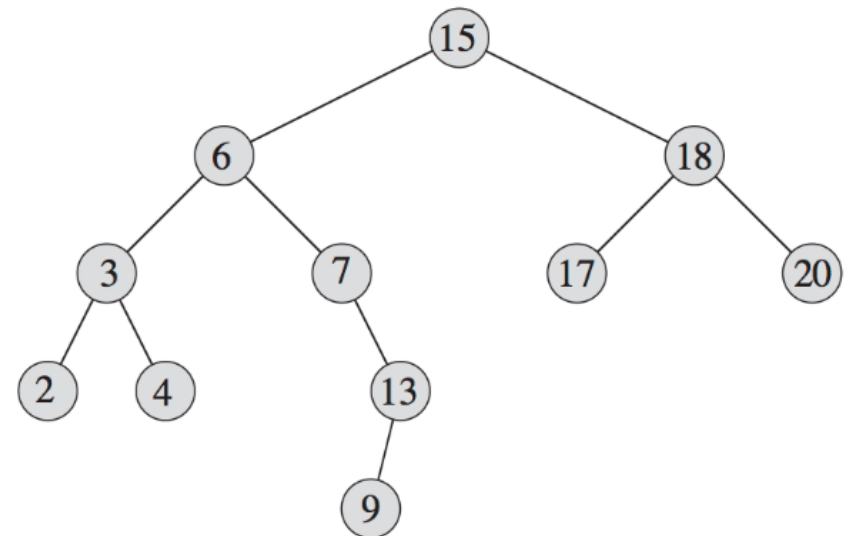
Pre-Order:

In-Order:

Post-Order:

Breitensuche (Breadth First Search / BFS Traversal)

Level-Order:



preorder(node):

```
if node != None
    visit(node)
    preorder(node.left)
    preorder(node.right)
```

inorder(node):

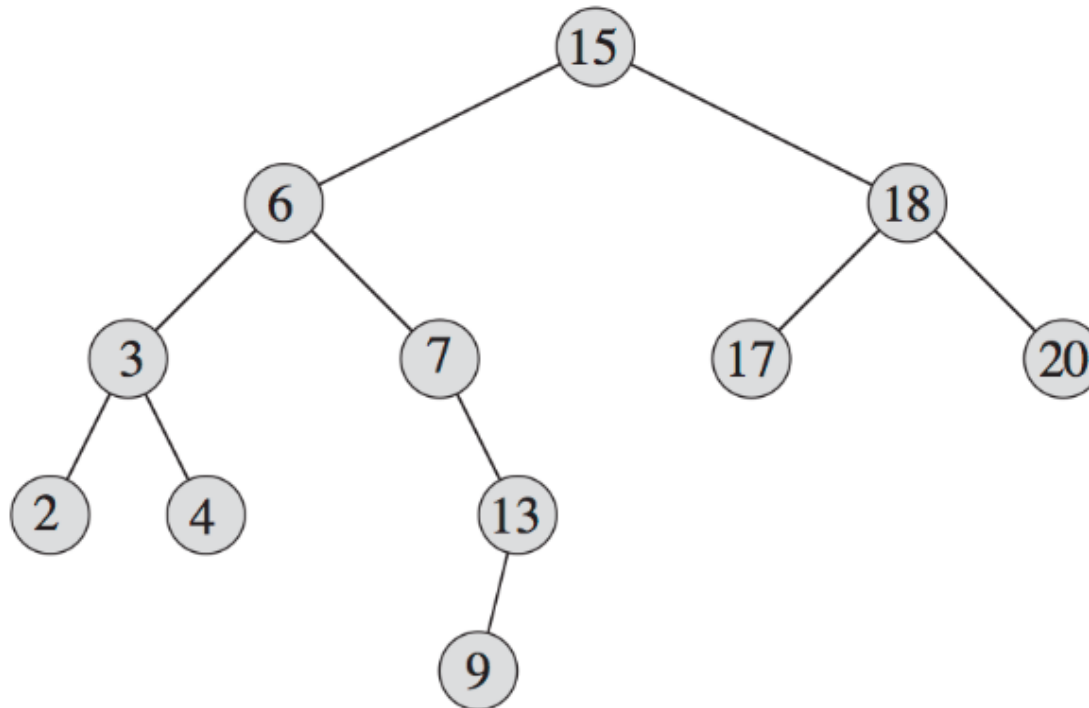
```
if node != None
    inorder(node.left)
    visit(node)
    inorder(node.right)
```

postorder(node):

```
if node != None
    postorder(node.left)
    postorder(node.right)
    visit(node)
```

Breitensuche (BFS Traversierung)

- Funktioniert nicht so einfach rekursiv wie die Tiefensuche



Breitensuche (BFS Traversierung)

- Funktioniert nicht so einfach rekursiv wie die Tiefensuche
- Lösung mit einer Warteschlange:
 - Wenn ein Knoten besucht wird, werden seine Kinder in die Queue eingereiht

BFS-Traversal:

```
Q = new Queue()
Q.enqueue(root)
while not Q.empty() do
    node = Q.dequeue()
    visit(node)
    if node.left != None
        Q.enqueue(node.left)
    if node.right != None
        Q.enqueue(node.right)
```

Tiefensuche:

- Jeder Knoten wird genau einmal besucht
- Kosten pro Knoten: $O(1)$
- **Gesamtzeit** für DFS Traversierung: $O(n)$

Breitensuche:

- Jeder Knoten wird genau einmal besucht
 - Kosten pro Knoten ist linear in der Anzahl Kinder
 - Aber: Jeder Knoten wird genau einmal in die FIFO-Queue eingefügt
- Kosten pro Knoten (amortisiert): $O(1)$
- **Gesamtzeit** für BFS Traversierung: $O(n)$

In-Order Traversierung:

- Besucht die Elemente eines binären Suchbaums in sortierter Reihenfolge
- Sortieren:
 1. Einfügen aller Elemente
 2. In-Order Traversierung
- Beobachtung: Reihenfolge hängt nur von der Menge der Elemente (Schlüssel) ab, nicht aber von der Struktur des Baums

Pre-Order Traversierung:

- Aus der Pre-Order-Reihenfolge lässt sich der Baum in eindeutiger (und effizienter) Weise rekonstruieren
- Geeignet, um den Baum z.B. in einer Datei zu speichern

Beispiel: Pre-Order 8, 5, 4, 2, 1, 3, 7, 6, 10, 9, 13, 11, 12, 14

Post-Order Traversierung:

- Löschen eines ganzen binären Suchbaums
- Zuerst muss der Speicher der Teilbäume freigegeben werden, dann kommt die Wurzel

```
delete-tree(node)
```

```
    if (node != None)
```

```
        delete-tree(node.left)
```

```
        delete-tree(node.right)
```

```
    delete node
```

Tiefe eines binären Suchbaums

Worst-Case Laufzeit der Operationen

find, min, max, predecessor, successor, insert, delete:

$O(\text{Tiefe des Baums})$

- Im **besten Fall** ist die Tiefe $\log_2 n$
 - Definition Tiefe: Länge des längsten Pfades von der Wurzel zu einem Blatt
- Im **schlechtesten Fall** ist die Tiefe $n - 1$

Was ist die **Tiefe in einem typischen Fall**?

- Was ist ein typischer Fall?

Ist es möglich, in einem **binären Suchbaum immer Tiefe $O(\log n)$** zu garantieren?

“Typischer” Fall

Zufälliger binärer Suchbaum:

- n Schlüssel werden in zufälliger Reihenfolge eingefügt

Beobachtung:

- Mit Wahrscheinlichkeit $1/3$ haben beide Teilbäume der Wurzel mindestens $n/3$ Knoten.

Zufälliger binärer Suchbaum:

- n Schlüssel werden in zufälliger Reihenfolge eingefügt

Beobachtung:

- Mit Wahrscheinlichkeit $1/3$ haben beide Teilbäume der Wurzel mindestens $n/3$ Knoten.
- Analoges gilt auch für alle Teilbäume
- Im Durchschnitt wird deshalb auf jedem 3. Schritt von der Wurzel Richtung eines Blattes, der Teilbaum um einen Faktor $2/3$ kleiner!
- Verkleinern um einen Faktor $2/3$ geht nur $O(\log n)$ oft.
- Tiefe eines zufälligen binären Suchbaums ist deshalb $O(\log n)$
- Genaue Rechnung ergibt:

Erwartete Tiefe eines zufälligen bin. Suchbaums: $4.311 \cdot \ln n$

“Typischen” Fall erzwingen?

“Typischer” Fall:

- Falls die Schlüssel in zufälliger Reihenfolge eingefügt werden, hat der Baum Tiefe $O(\log n)$
- Operationen haben Laufzeit $O(\log n)$

Problem:

- Zufällige Reihenfolge ist nicht unbedingt der typische Fall!
- Vorsortierte Werte kann genau so typisch sein
 - Das ergibt einen sehr schlechten binären Suchbaum

Idee:

- Können wir zufällige Reihenfolge erzwingen?
- Schlüssel werden in beliebiger Reihenfolge eingefügt, aber Struktur soll immer wie bei zufälliger Reihenfolge sein!