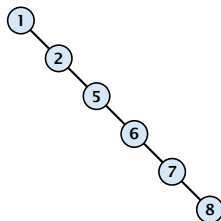
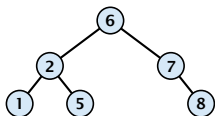


7.4 Binäre Suchbäume

Ein **binärer Suchbaum** speichert Elemente in einem binären Baum. Jeder Baumknoten enthält ein Element. Alle Elemente im linken Teilbaum eines Knotens v haben einen kleineren Schlüssel als $\text{key}[v]$; Elemente im rechten Teilbaum haben einen größeren Schlüssel. (Annahme: alle Schlüssel sind unterschiedlich).

Beispiele:



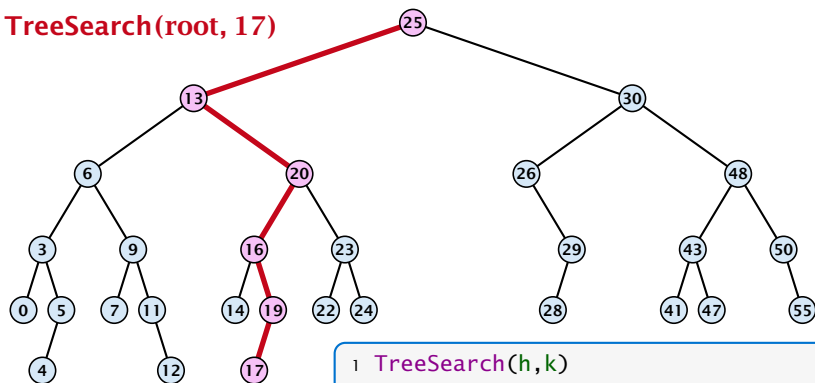
7.4 Binäre Suchbäume

Das `handle` ist üblicherweise ein Zeiger auf den Baumknoten, der das Objekt enthält.

- ▶ **T.insert(x)** Fügt Objekt `x` ein; `T` darf kein Objekt mit Schlüssel `key[x]` enthalten.
- ▶ **T.delete(h)** Entfernt durch handle `h` referenziertes Objekt aus `T`.
- ▶ **T.search(k)** Gibt handle auf in `T` gespeichertes Objekt mit Schlüssel `k` zurück falls existent. Sonst `NULL`.
- ▶ **T.successor(h)** Gibt handle auf Nachfolger von durch `h` referenziertes Objekt zurück; falls existent. Sonst `NULL`.
- ▶ **T.predecessor(h)** Gibt handle auf Vorgänger von durch `h` referenziertes Objekt zurück; falls existent. Sonst `NULL`.
- ▶ **T.minimum()** Gibt handle auf in `T` gespeichertes Objekt mit kleinstem Schlüssel zurück falls existent. Sonst `NULL`.
- ▶ **T.maximum()** Gibt handle auf in `T` gespeichertes Objekt mit größtem Schlüssel zurück falls existent. Sonst `NULL`.

Binäre Suchbäume: Suchen

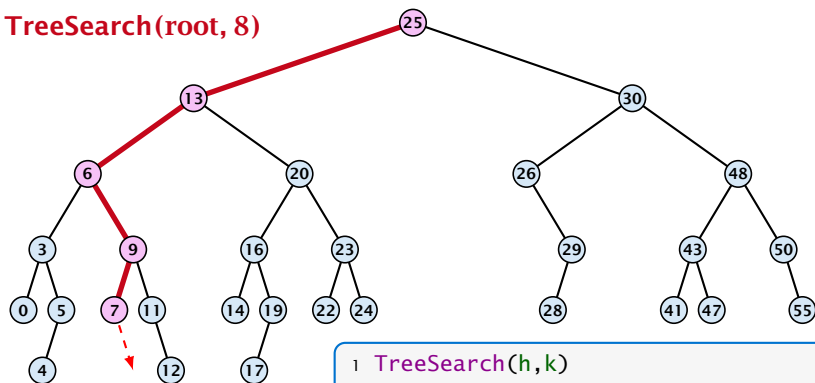
TreeSearch(root, 17)



```
1 TreeSearch(h,k)
2   if (h == NULL || k == h->key)
3     return h;
4   if (k < h->key)
5     return TreeSearch(h->left,k);
6   else
7     return TreeSearch(h->right,k);
```

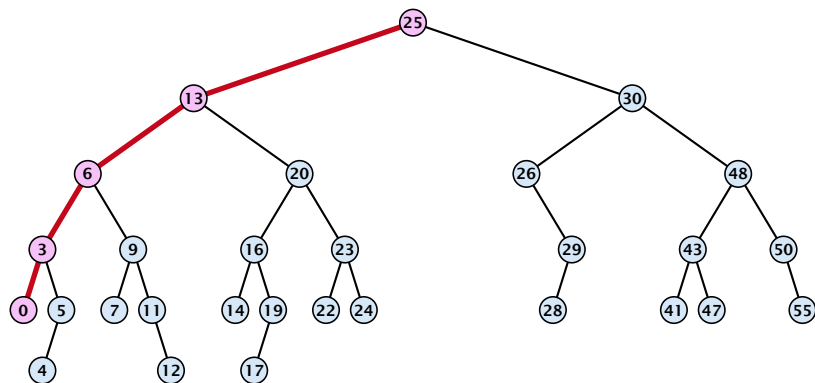
Binäre Suchbäume: Suchen

TreeSearch(root, 8)



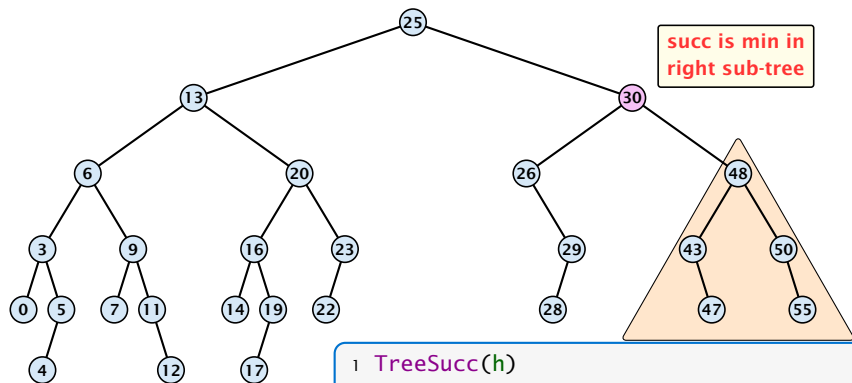
```
1 TreeSearch(h,k)
2   if (h == NULL || k == h->key)
3     return h;
4   if (k < h->key)
5     return TreeSearch(h->left,k);
6   else
7     return TreeSearch(h->right,k);
```

Binäre Suchbäume: Minimum



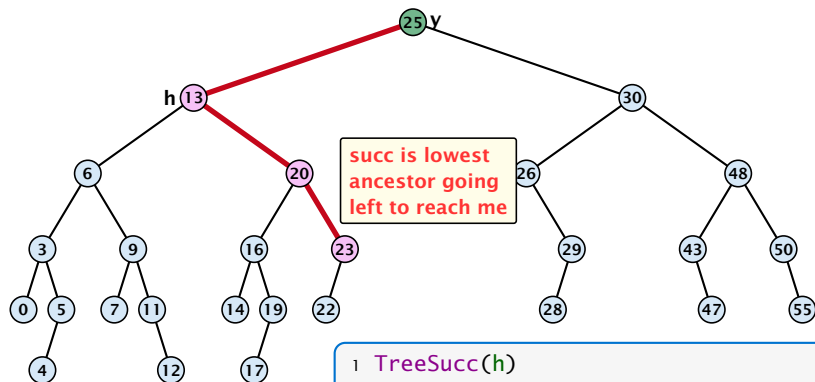
```
1 TreeMin(h)
2   if (h == NULL || h->left == NULL)
3     return h;
4   return TreeMin(h->left);
```

Binäre Suchbäume: Nachfolger



```
1 TreeSucc(h)
2   if (h->right != NULL)
3     return TreeMin(h->right);
4   y = h->parent;
5   while (y != NULL && h == y->right)
6     h = y; y = h->parent;
7   return y;
```

Binäre Suchbäume: Nachfolger



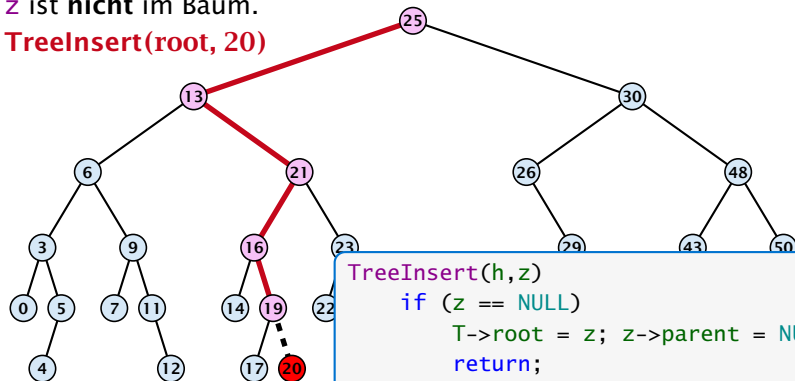
succ is lowest ancestor going left to reach me

```
1 TreeSucc(h)
2   if (h->right != NULL)
3     return TreeMin(h->right);
4   y = h->parent;
5   while (y != NULL && h == y->right)
6     h = y; y = h->parent;
7   return y;
```

Binäre Suchbäume: Einfügen

z ist **nicht** im Baum.

TreeInsert(root, 20)



Suche nach z . Suche endet an NULL-Zeiger. Hier wird z eingefügt.

```
TreeInsert(h,z)
```

```
  if (z == NULL)
```

```
    T->root = z; z->parent = NULL;
```

```
    return;
```

```
  if (h->key > z->key)
```

```
    if (h->left == NULL)
```

```
      h->left = z; z->parent = h;
```

```
    else TreeInsert(h->left,z);
```

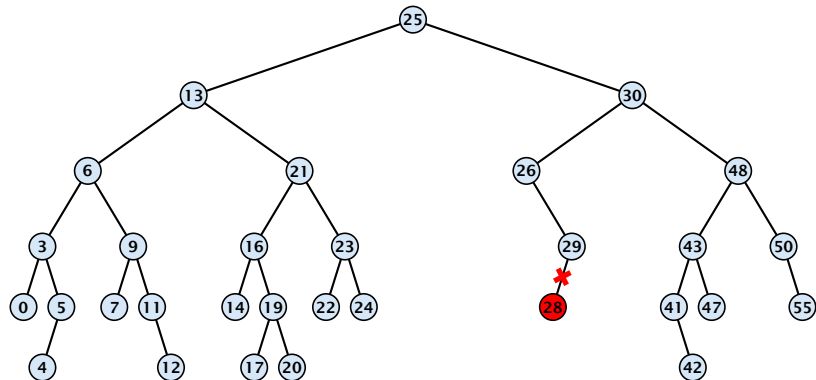
```
  else
```

```
    if (h->right == NULL)
```

```
      h->right = z; z->parent = h;
```

```
    else TreeInsert(h->right,z);
```


Binäre Suchbäume: Löschen

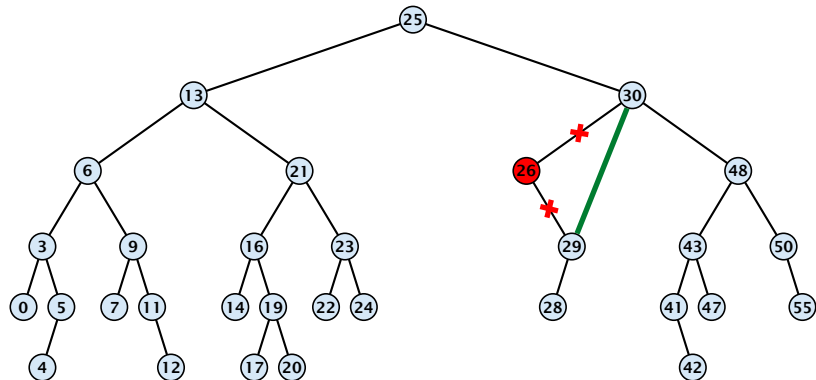


Fall 1:

Element hat keine Kinder

- ▶ Der Kindzeiger am Elternknoten wird auf **NULL** gesetzt.

Binäre Suchbäume: Löschen

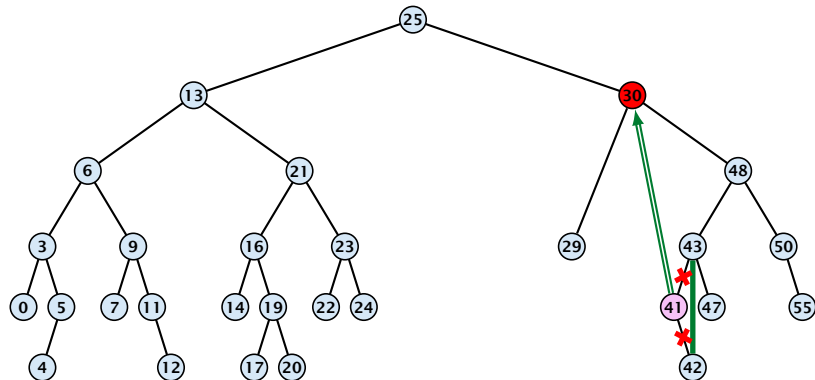


Fall 2:

Element hat genau ein Kind

- ▶ Überbrücke Element indem man Elternknoten mit Kind verbindet.

Binäre Suchbäume: Löschen



Case 3:

Element hat zwei Kinder

- ▶ Finde Nachfolger
- ▶ Überbrücke den Nachfolger
- ▶ Ersetze Element durch Nachfolger

Binäre Suchbäume: Löschen

```
1 TreeDelete(z)
2   if (z->left == NULL || z->right == NULL)
3     y = z;
4   else y = TreeSucc(z);
5   if (y->left != NULL)
6     x = y->left;
7   else x = y->right;
8   if (x != NULL)
9     x->parent = y->parent;
10  if (y->parent == NULL)
11    T->root = x;
12  else
13    if (y->parent->left == y)
14      y->parent->left = x;
15    else
16      y->parent->right = x;
17  if (y != z) replace z with y
```

Balancierte Suchbäume

Alle Operationen auf einem Binärbaum benötigen Zeit $\mathcal{O}(h)$, wobei h die Höhe des Baumes ist.

Die Höhe kann aber $\Theta(n)$ werden.

Balancierte Suchbäume

Bei jeder insert- oder delete-Operation werden zusätzlich lokale Änderungen durchgeführt, die garantieren dass die Höhe immer in $\mathcal{O}(\log n)$ ist.

AVL-trees, Red-black trees, Scapegoat trees, 2-3 trees, B-trees, AA trees, Treaps

ähnlich: SPLAY trees.