
Árvores Binárias

16/11

Representação e Implementação: Encadeada
Dinâmica
O TAD

ED AB, encadeada dinâmica

Para qualquer árvore, cada nó é do tipo



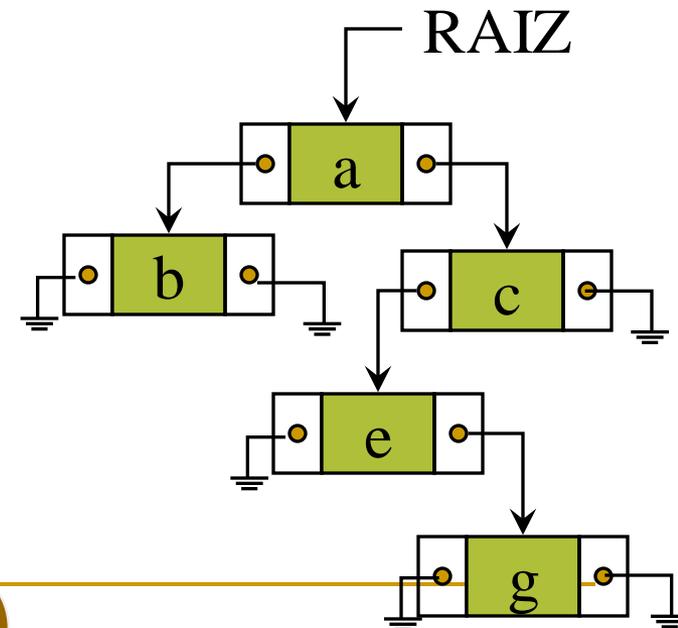
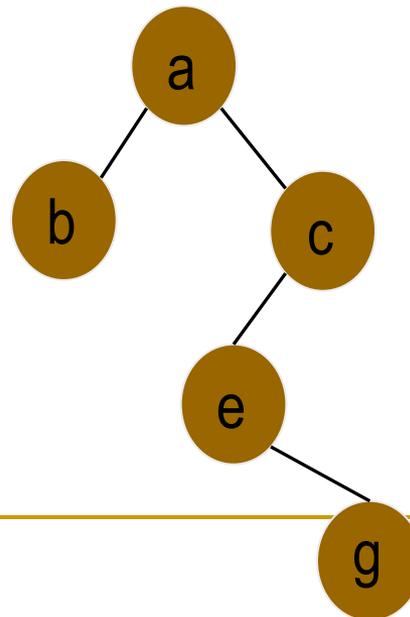
```
typedef int elem;
```

```
typedef struct arv *Arv;
```

```
struct arv {  
    elem info;  
    struct arv* esq;  
    struct arv* dir;  
};
```

AB.h

AB.c



Árvore binária

■ Operações do TAD

1. Criação de uma árvore

Dois casos: seguindo a definição recursiva

1. Criar uma árvore vazia
2. Criar uma árvore com 2 subárvores (e,d): **faz o papel de inserir nó**

2. Verificar se árvore está vazia, mostrar o conteúdo do nó

3. Buscar o pai de um nó, buscar um nó

4. Retornar: nro de nós, nro de folhas, altura

5. Destruir árvore

6. Remover um nó

Dois casos:

1. O nó não tem filhos
2. O nó tem um filho a esq, ou a dir ou os dois

7. Verificar nível de um nó

8. Verificar se é balanceada, se é perfeitamente balanceada

□ Outras?

Operações com resolução similar: usam percursos

■ Operações do TAD

1. Criação de uma árvore

Dois casos: seguindo a definição recursiva

1. Criar uma árvore vazia

2. Criar uma árvore com 2 subárvores (e,d): **faz o papel de inserir nó**

2. Verificar se árvore está vazia, mostrar o conteúdo do nó

3. **Buscar o pai de um nó, buscar um nó**

4. Retornar: nro de nós, nro de folhas, altura

5. **Destruir árvore**

6. Remover um nó

Dois casos:

1. O nó não tem filhos

2. O nó tem um filho a esq, ou a dir ou os dois

7. Verificar nível de um nó

8. Verificar se é balanceada, se é perfeitamente balanceada

□ **Imprime**

Interface para as funções do TAD

- `typedef int elem;`
`// Tipo exportado`
- `typedef struct arv *Arv;`
- `// Cria uma árvore vazia`
`Arv arv_criavazia (void);`
- `// Cria uma árvore com uma raiz e duas subárvores`
`Arv arv_cria (elem c, Arv e, Arv d);`
- `//Libera toda a memória usada na árvore a`
`Arv arv_destroi (Arv a);`
- `// Imprime a lista a`
`void arv_imprime (Arv a);`

- // Verifica se a árvore a é vazia
int arv_vazia (Arv a);
- // Retorna o conteúdo de um nó x na árvore a
elem arv_mostra_no(Arv a, int *erro);
- //Retorna (busca) o endereço de c na árvore a. Se c não está,
retorna NULL
Arv arv_busca (Arv a, elem c);
- // Retorna (busca) o endereço do pai de x na árvore a
Arv arv_busca_pai(Arv a, elem x);
- //Remove um elemento da árvore, caso ele esteja nela. Retorna
erro = 0 se sucesso e erro = 1 se não encontra
void arv_remove(Arv a, elem x, int *erro);

- //Retorna a altura de uma árvore binária a. Considera o nível da raiz = 1
int arv_altura(Arv a);
- // Retorna o número de nós na árvore a
int arv_numero_nos(Arv a);
- //Retorna o número de folhas da árvore a
int arv_nro_folhas(Arv a);
- //função de percurso de pre-ordem na árvore = busca em profundidade
void arv_percurso_pre_ordem(Arv a);
- //função de percurso de em-ordem na árvore
void arv_percurso_em_ordem(Arv a);
- //função de percurso de pos-ordem na árvore
void arv_percurso_pos_ordem(Arv a);

AB - Percursos

- **Objetivo:** Percorrer uma AB 'visitando' cada nó uma única vez.
- Um percurso gera uma seqüência linear de nós, e podemos então falar de nó **predecessor** ou **sucessor** de um nó, segundo um dado percurso.
 - Não existe um percurso único para árvores (binárias ou não): diferentes percursos podem ser realizados, **dependendo da aplicação.**
- **Utilização:** imprimir uma árvore, atualizar um campo de cada nó, buscar um item, destruir uma árvore, etc.

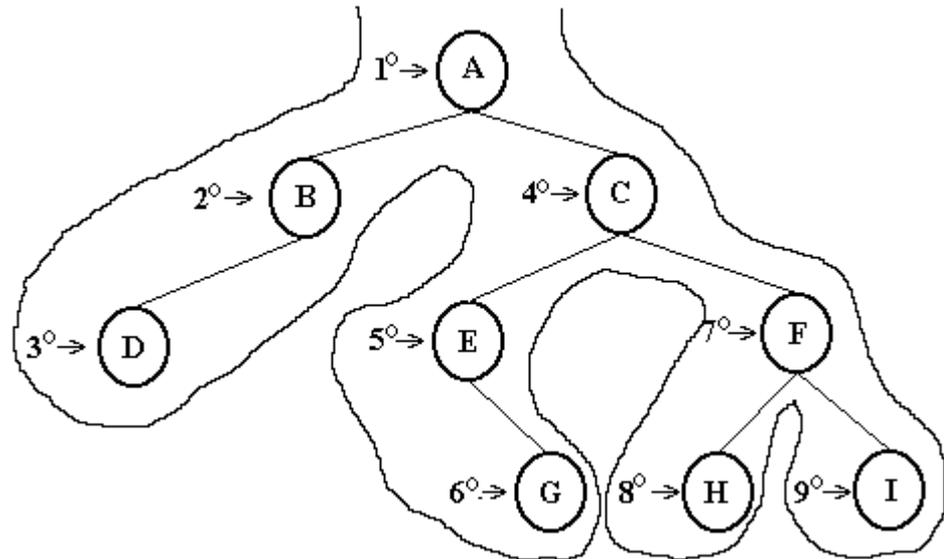
AB – Percursos em Árvores

- 3 percursos básicos para AB's:
 - pré-ordem (Pre-order)
 - in-ordem (In-order)
 - pós-ordem (Post-order)
- A diferença entre eles está, basicamente, na ordem em que cada nó é alcançado pelo percurso
 - “Visitar” um nó pode ser:
 - Mostrar (imprimir) o seu valor;
 - Modificar o valor do nó;
 - Verificar se o valor pertence a árvore (membro)

Pré-ordem

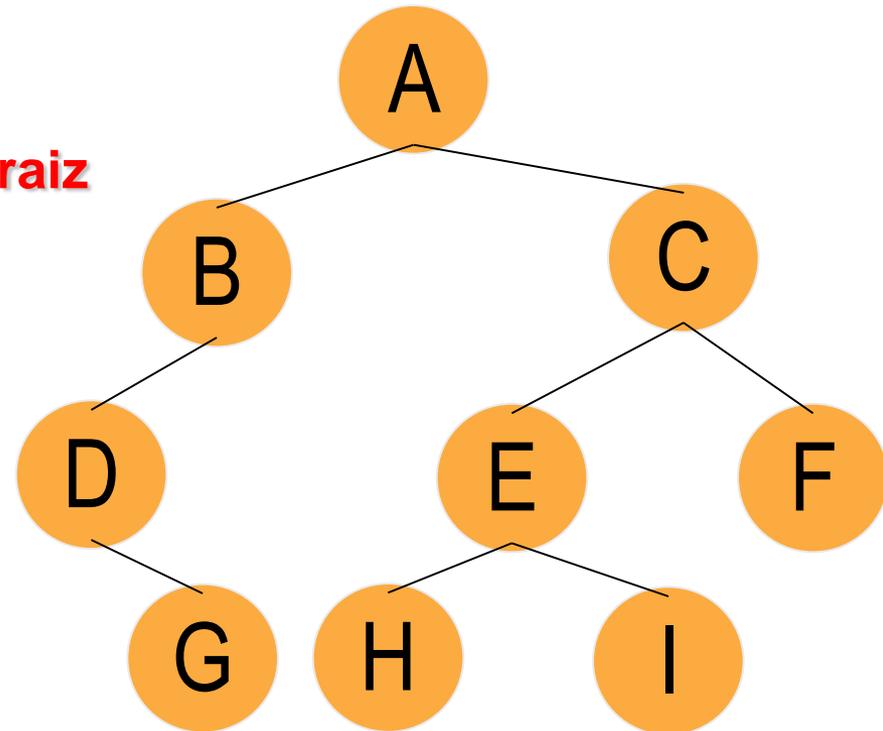
se árvore vazia; fim

1. visitar o nó raiz
2. percorrer em pré-ordem a subárvore esquerda
3. percorrer em pré-ordem a subárvore direita



AB - Percurso Pré-Ordem

```
void arv_percurso_pre_ordem(Arv a) {  
    if (!arv_vazia(a)) {  
        printf("%d\n",a->info); // processa raiz  
        arv_percurso_pre_ordem(a->esq);  
        arv_percurso_pre_ordem(a->dir);  
    }  
}
```



Resultado: ABDGCEHIF

E se invertermos as chamadas recursivas?

Trocar

```
pre_orden(a->esq) ;
```

```
pre_orden(a->dir) ;
```

POR:

```
pre_orden(a->dir) ;
```

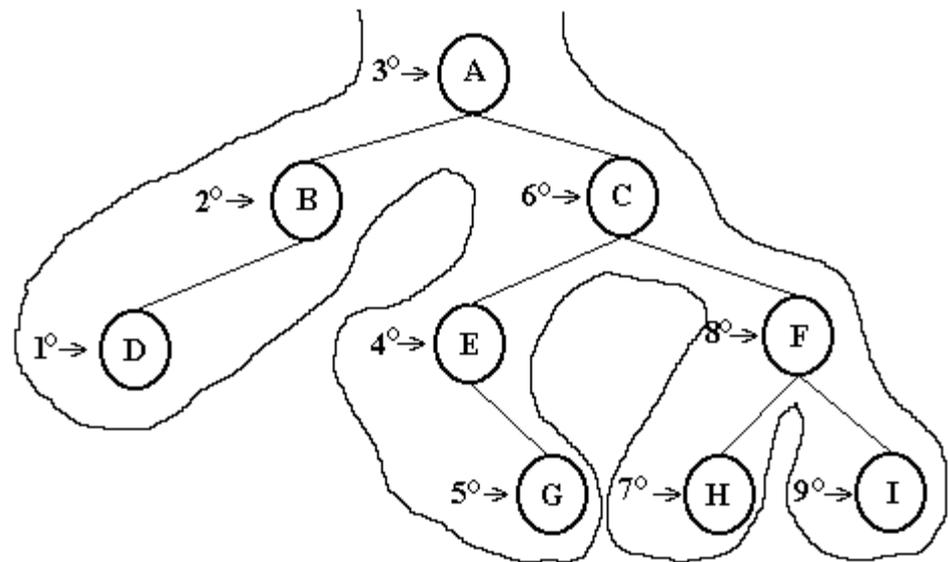
```
pre_orden(a->esq) ;
```

Ainda é pré-ordenado??

In-Ordem

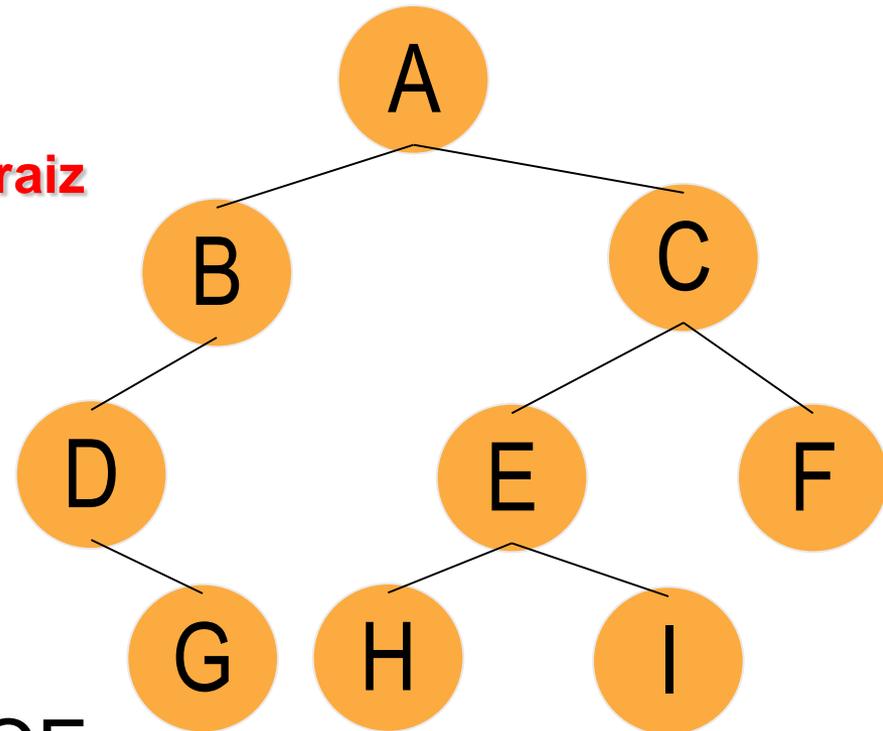
se árvore vazia, fim

1. percorrer em in-ordem a subárvore esquerda
2. visitar o nó raiz
3. percorrer em in-ordem a subárvore direita



AB - Percurso In-Ordem

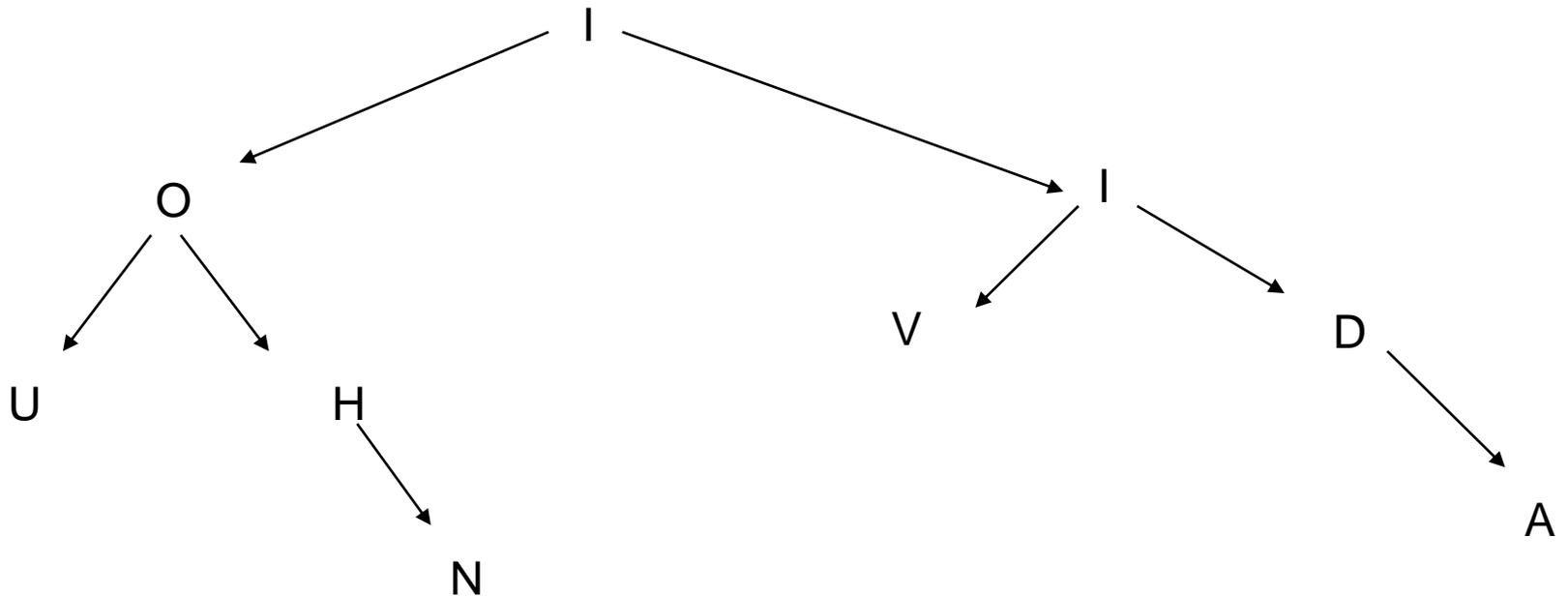
```
void arv_percurso_em_ordem(Arv a) {  
    if (!arv_vazia(a)) {  
        arv_percurso_em_ordem(a->esq);  
        printf("%d\n",a->info); // processa raiz  
        arv_percurso_em_ordem(a->dir);  
    }  
}
```



Resultado: DGBAHEICF

E se invertermos as chamadas recursivas?

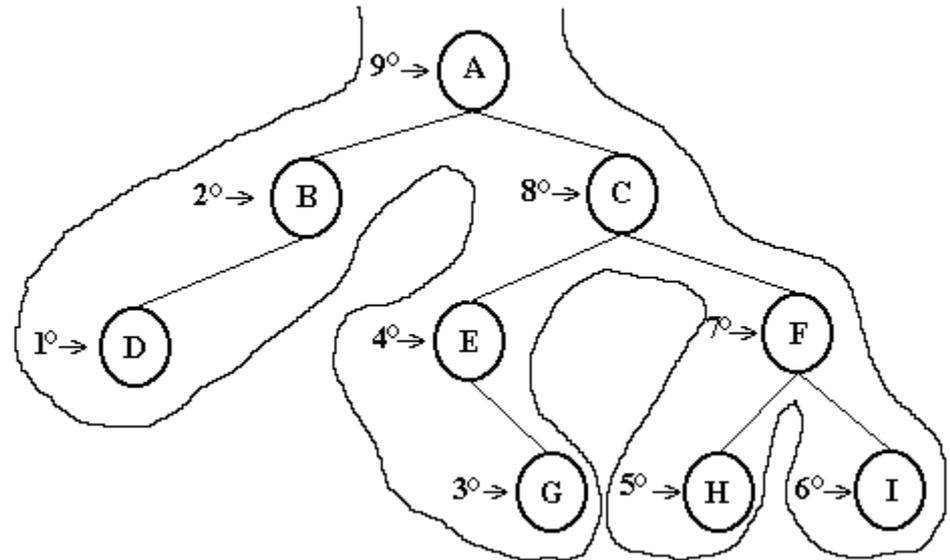
- Ainda é in-ordem? Qual o resultado para a árvore abaixo?



Pós-ordem

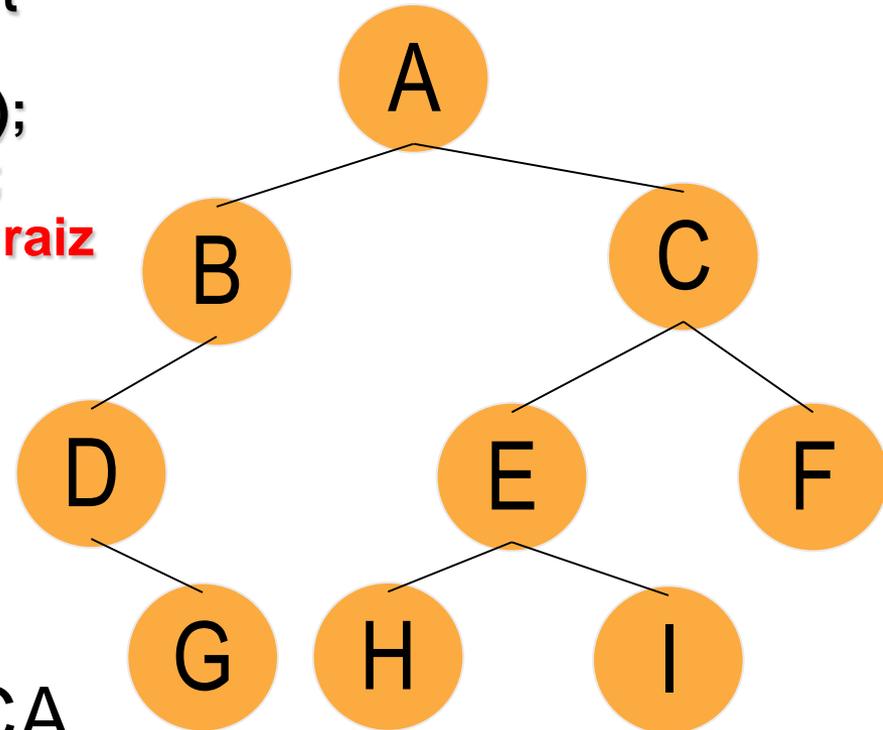
se árvore vazia, fim

1. percorrer em Pós-Ordem a subárvore esquerda
2. percorrer em Pós-Ordem a subárvore direita
3. visitar o nó raiz



AB - Percurso Pós-Ordem

```
void arv_percurso_pos_ordem(Arv a) {  
    if (!arv_vazia(a)) {  
        arv_percurso_pos_ordem(a->esq);  
        arv_percurso_pos_ordem(a->dir);  
        printf("%d\n",a->info); //processa raiz  
    }  
}
```



Resultado: GDBHIEFCA

E se invertermos as chamadas recursivas?

- Ainda é pós-ordem?

-
- Procedimento recursivo p/ destruir árvore, liberando o espaço alocado
 - Usar percurso em pós-ordem

 - Arv arv_destroi (Arv a)

Procedimento recursivo p/ destruir árvore, liberando o espaço alocado (percurso em pós-ordem)

Porque não usamos pré ou in-ordem para esta tarefa???

```
Arv arv_destroi (Arv a) {  
  if (!arv_vazia(a)) {  
    arv_destroi(a->esq); /* libera sae */  
    arv_destroi(a->dir); /* libera sad */  
    free(a);           /* libera raiz */  
  }  
  return NULL;  
}
```

Função para verificar se valor está na árvore

//Retorna (busca) o endereço de c na árvore a. Se c não está retorna NULL

Arv arv_busca (Arv a, elem c)

Função para verificar se valor está na árvore

```
Arv arv_busca (Arv a, elem c) {
  Arv aux;

  if (arv_vazia(a))
    return NULL; /* árvore vazia: não encontrou */
  else if (a->info==c)
    return a;
  else {
    aux = arv_busca(a->esq,c); /* busca na sae */
    if (aux == NULL)
      aux = arv_busca(a->dir,c); /* busca na sad */
    return aux;
  }
}
```

Função para retornar o endereço do pai de um nó com elemento x

- // Retorna (busca) o endereço do pai de x na árvore a. Retorna NULL se for nula, tiver só raiz ou não achou o elemento x
- Casos:
 1. Se a árvore é nula ou só tem raiz devolve NULL
 2. Se tem filho à esquerda e é x devolve raiz
 3. Se tem filho à direita e é x devolve raiz
 4. Senão chama recursivamente à esquerda e se não achou chama recursivamente à direita
- Arv arv_busca_pai(Arv a, elem x);

```
Arv arv_busca_pai(Arv a, elem x) {  
    Arv aux;
```

```
    if (arv_vazia(a)) // árvore vazia
```

```
        return(NULL);
```

```
    else if (a->esq == NULL && a->dir == NULL) // só tem raiz
```

```
        return(NULL);
```

```
    else if ((a->esq!=NULL) && (a->esq->info==x))
```

```
        return(a);
```

```
    else if ((a->dir!=NULL) && (a->dir->info==x))
```

```
        return(a);
```

```
    else {
```

```
        aux=arv_busca_pai(a->esq,x);
```

```
        if (aux==NULL)
```

```
            aux=arv_busca_pai(a->dir,x);
```

```
        return(aux);
```

```
    }
```

```
}
```

TAD

```
Arv arv_criavazia (void)
```

```
{  
return NULL;  
}
```

```
Arv arv_cria (elem c, Arv sae, Arv sad)
```

```
{  
Arv p=(Arv)malloc(sizeof(struct arv));  
p->info = c;  
p->esq = sae;  
p->dir = sad;  
return p;  
}
```

```
int arv_vazia (Arv a)
{
return a==NULL;
}
```

Exercício

- Mostra o conteúdo do nó
- Retornar o nro de nós
- Retornar o nro de folhas

Mostra o conteúdo do nó

```
elem arv_mostra_no(Arv a, int *erro){  
    *erro = 0;  
    if (!arv_vazia(a))  
        return a->info;  
    else *erro = 1;  
}
```

Função para retornar o número de nós

```
int arv_numero_nos(Arv a){  
    if (arv_vazia(a))  
        return 0;  
    return 1 + arv_numero_nos(a->esq) +  
           arv_numero_nos(a->dir);  
}
```

Função para retornar o nro de folhas

```
int arv_nro_folhas(Arv a){
if (arv_vazia(a))
return 0;
else
    if ((a->esq == NULL) && (a->dir == NULL))
        return 1; // definição de nó folha
    else
        return arv_nro_folhas(a->esq) +
arv_nro_folhas(a->dir);
}
```

Altura (considerando que o nível da raiz é 0)

- *pré-condição*: Árvore binária já tenha sido criada
- *pós-condição*: retorna a altura da árvore

A definição de altura de uma árvore nos leva aos seguintes casos:

- Caso base: a altura de uma árvore vazia é -1 (por definição a altura das folhas é 0; portanto parece natural adotar -1 como a altura de uma árvore vazia)
- Caso recursivo: a altura de uma árvore que contém um nó (não nulo) é determinada como sendo a maior altura entre as subárvores esquerda e direita deste nó adicionado a um (uma unidade a mais de altura devido ao próprio nó)

Altura – considerando o nível da raiz = 0

```
int arv_altura(Arv a) {
    int alt_esq, alt_dir;
    /*altura = max(altE, altD) + 1*/

    if (arv_vazia(a))
        return -1;
    else {
        alt_esq = 1+ arv_altura(a->esq);
        alt_dir = 1+ arv_altura(a->dir);
        if (alt_esq > alt_dir)
            return(alt_esq);
        else return(alt_dir);
    }
}
```

Altura – considerando o nível da raiz = 1

// segue as nossas definições

```
int arv_altura(Arv a) {
  int alt_esq, alt_dir;
  /* altura = max(altE, altD) + 1 */

  if (arv_vazia(a))
    return 0;
  else {
    alt_esq = 1+ arv_altura(a->esq);
    alt_dir = 1+ arv_altura(a->dir);
    if (alt_esq > alt_dir)
      return(alt_esq);
    else return(alt_dir);
  }
}
```

Exercício: Remover um nó

//Remove um elemento da árvore, caso ele esteja nela. Retorna erro = 0 se sucesso e erro = 1 se não encontra

```
void arv_remove(Arv a, elem x, int *erro);
```

Dois casos:

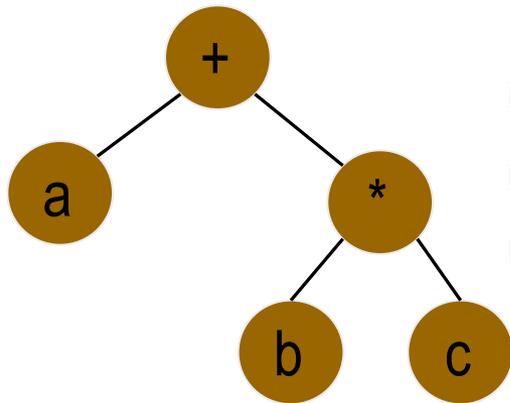
1. O nó não tem filhos
2. O nó tem um filho a esq, ou a dir ou os dois

Passos

- 1) Localize o pai do nó p (que contém x)
 - ❑ // caso 1: só tem raiz e o x está nela
 - ❑ // caso 2: não tem pai: árvore nula ou x não está na árvore
 - ❑ // caso 3: o x está a esquerda do pai
 - ❑ // caso 4: o x está a direita do pai
- 2) O nó não tem filhos:
 - ❑ Remova o nó
- 3) O nó tem um filho a esq, ou a dir ou os dois:
Troque o conteúdo de p com o do seu filho a esquerda/direita e chame novamente a função para trazer o x para as folhas

AB – Percursos

- Percurso para expressões aritméticas



- Pré-ordem: $+a*bc$
- In-ordem: $a+(b*c)$
- Pós-ordem: $abc*+$

- Em algoritmos iterativos utiliza-se uma pilha ou um campo a mais em cada nó para guardar o nó anterior (pai)

Conclusões

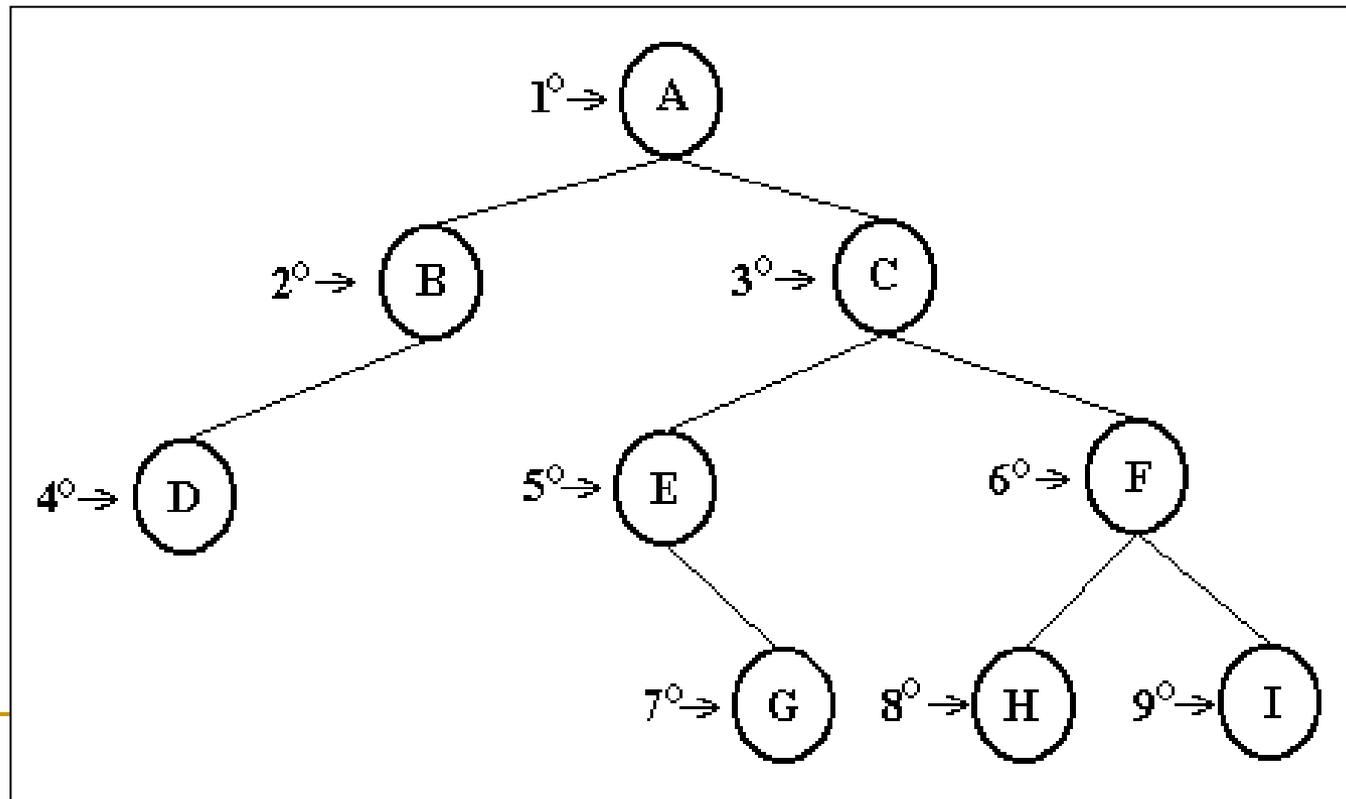
- O processo de busca de informação em uma árvore binária como vimos até agora é caro.
 - Se as chaves não estão em uma ordem pré-estabelecida, toda a estrutura precisa ser percorrida para encontrar uma determinada chave (**no pior caso**), o que não seria eficiente
- Veremos uma forma de melhorar o tempo de busca, utilizando **Árvores Binárias de Busca**

Percurso em árvores

- Outras formas/nomenclaturas
 - Busca/percurso em largura
 - Busca/percurso em profundidade
 - Independente do tipo de árvore
 - Tradicionalmente da esquerda para a direita
-

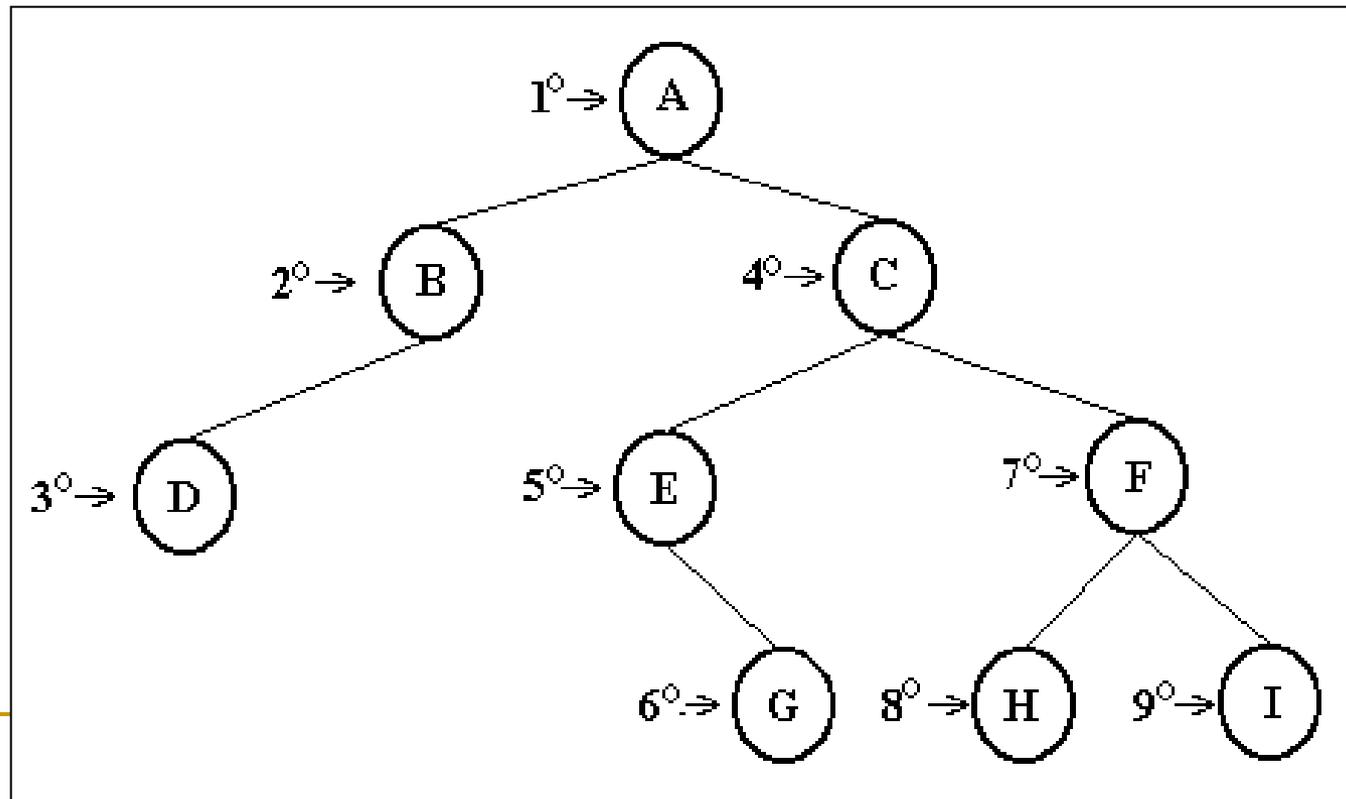
Percurso em árvores

- Em largura
 - Um nível de cada vez



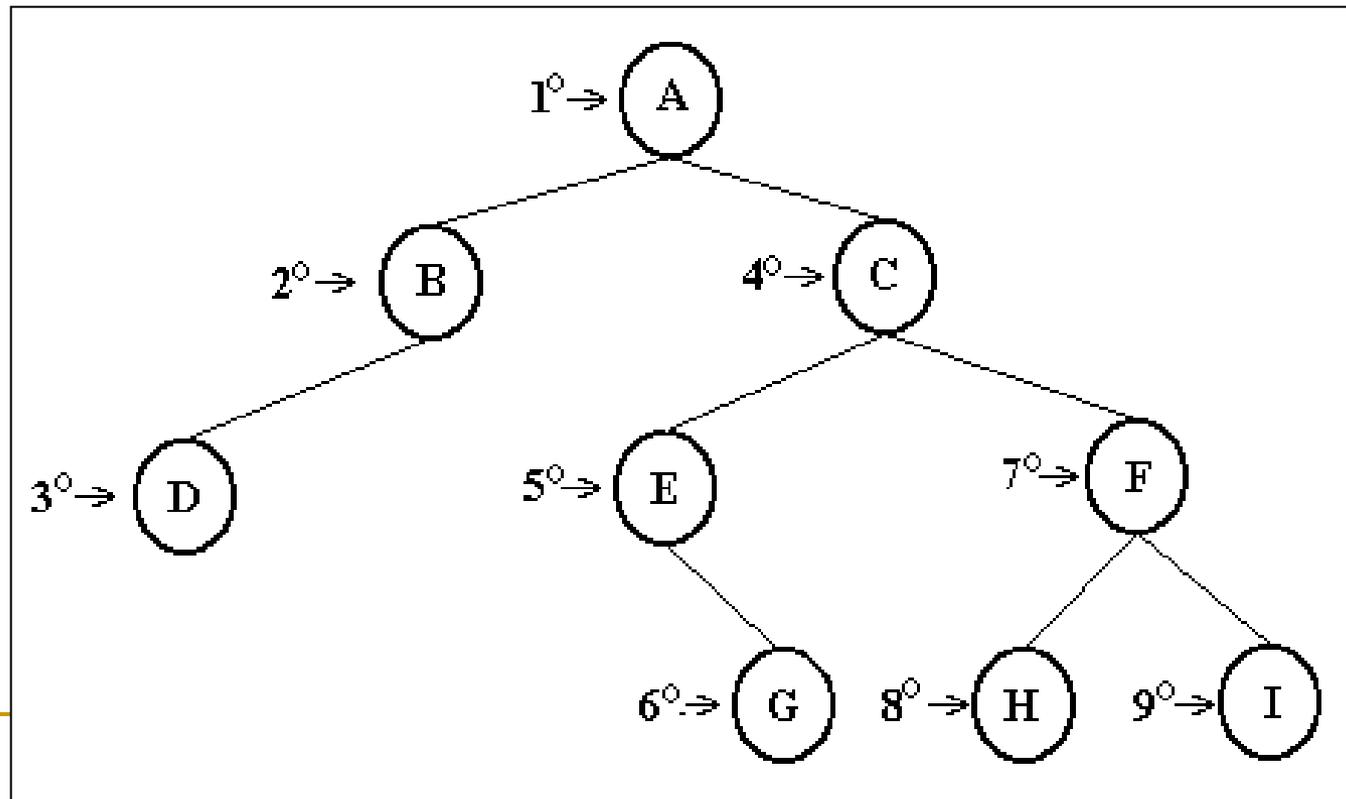
Percurso em árvores

- Em profundidade
 - Um ramo da árvore de cada vez (= ???)



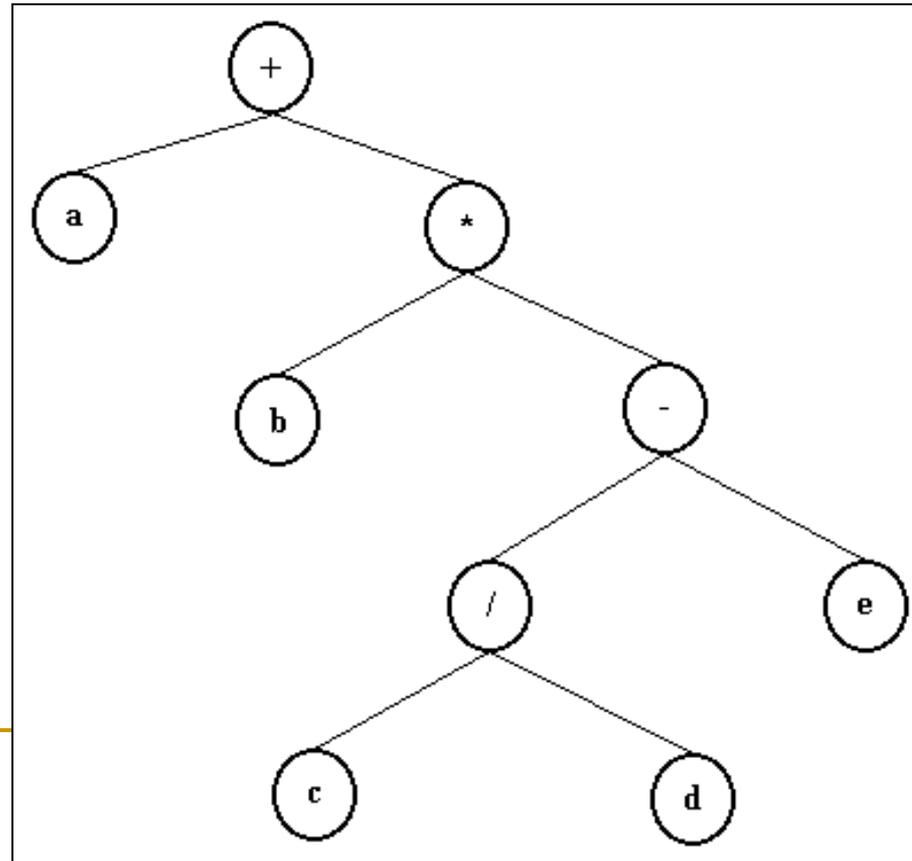
Percurso em árvores

- Em profundidade
 - Um ramo da árvore de cada vez (= pré-ordem)



Exercício: percurso em árvores

- Para a árvore abaixo, mostre quais seriam as saídas para os percursos em largura, profundidade (pré-ordem), em-ordem e pós-ordem



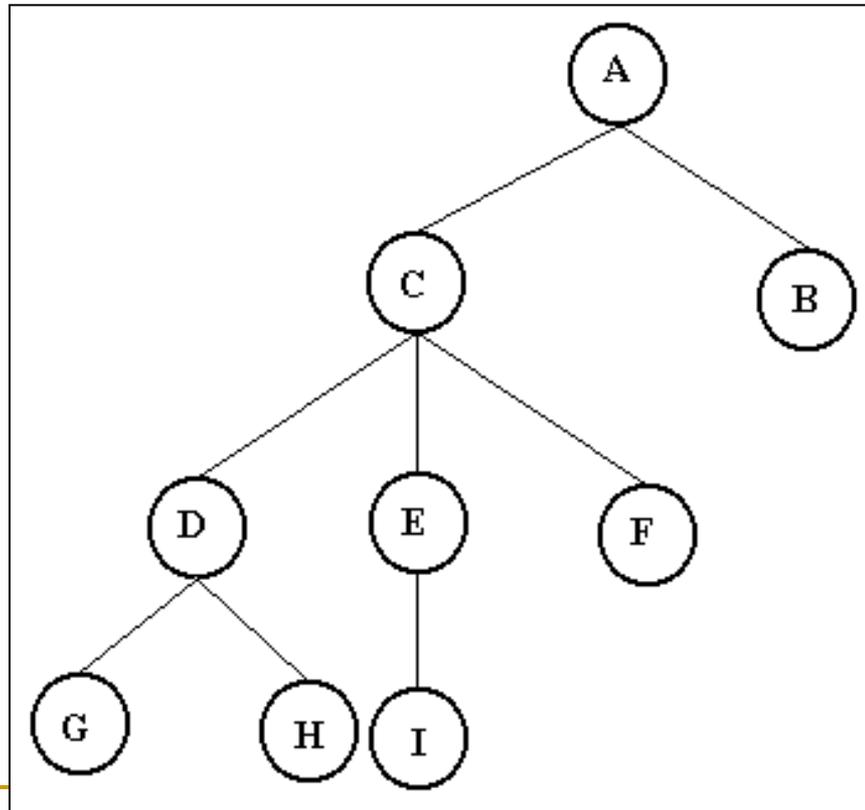
Percurso em árvores

- Em **profundidade** = pré-ordem
 - Usa **pilha** (explícita ou implicitamente)



Percurso em árvores

- Teste a estratégia com a pilha explícita



Percurso em árvores

- Em largura
 - Como implementar?



Percurso em árvores

- Em largura

- FILA

- Se o nó raiz for diferente de NULL, ele entra na fila

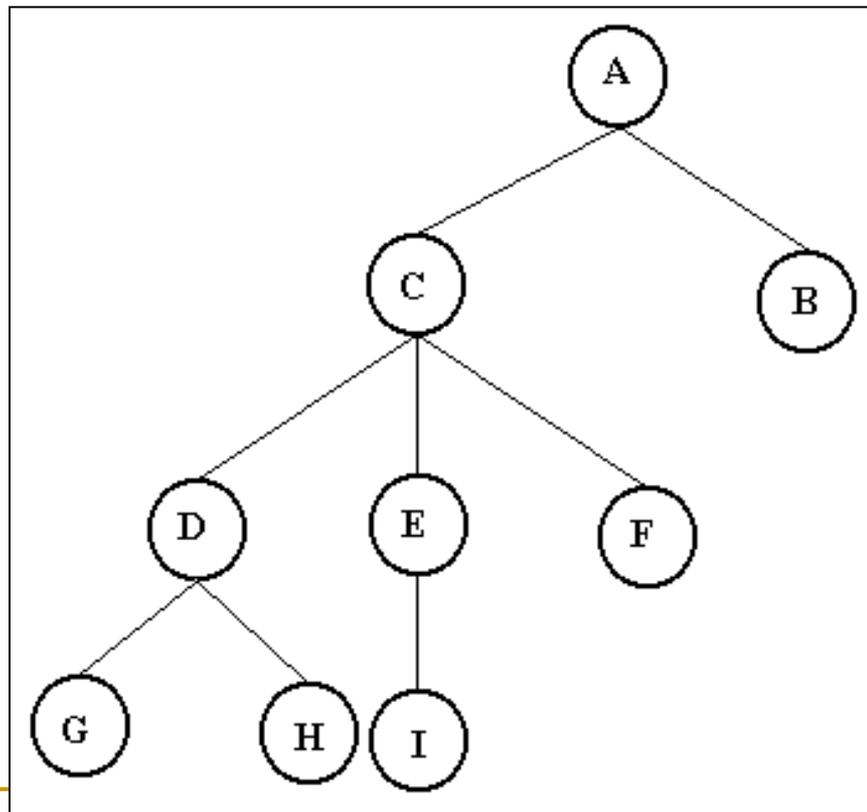
- Enquanto fila não vazia

- Retira-se/visita-se o primeiro da fila

- Se houver filhos desse nó, eles entram na fila

Percurso em árvores

- Teste a estratégia



Largura vs. profundidade

- Ao buscar um elemento

- **Profundidade**

- Vantagens?
 - Desvantagens?
-

Largura vs. profundidade

- Ao buscar um elemento

- **Profundidade**

- Menos memória para guardar nós não visitados
 - Pode buscar “para sempre”, demorando mais para achar o elemento
-

Largura vs. profundidade

- Ao buscar um elemento
 - **Largura**
 - Vantagens?
 - Desvantagens?



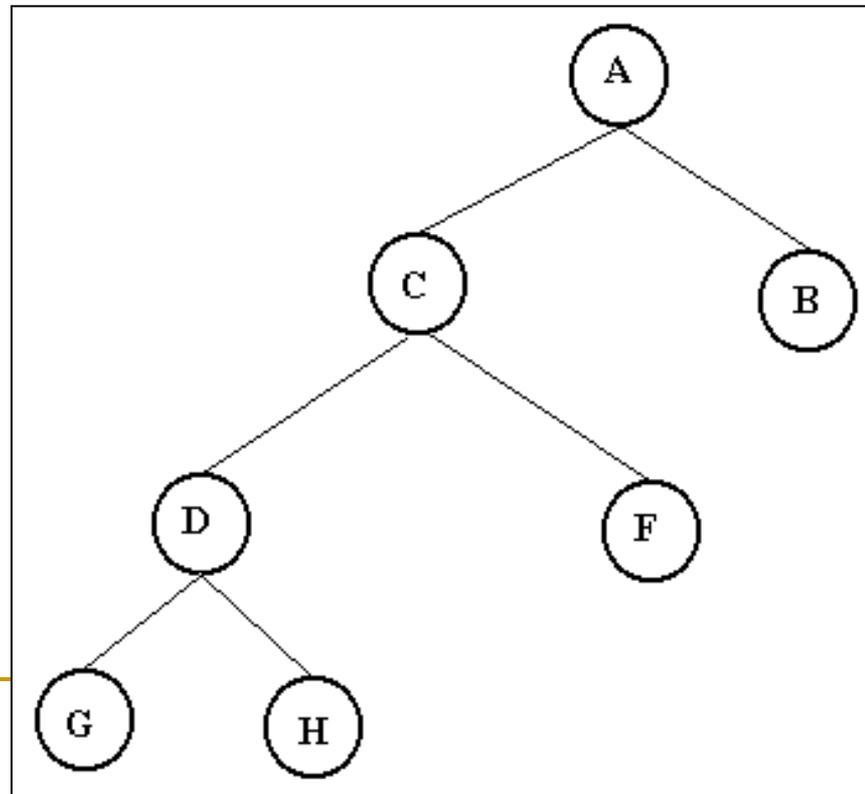
Largura vs. profundidade

- Ao buscar um elemento
 - **Largura**
 - Acha o elemento mais rapidamente
 - Mais memória para guardar nós não visitados



Largura vs. profundidade

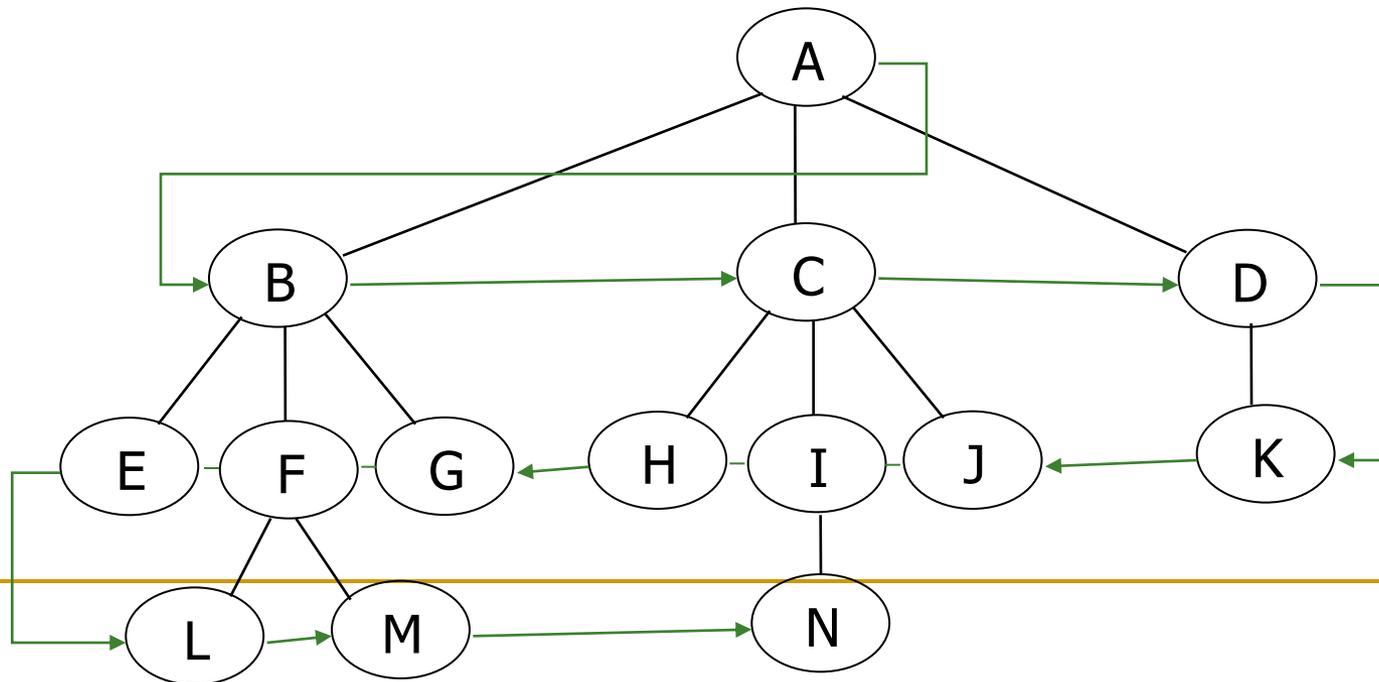
- Use as estratégias para buscar o nó F
 - Quem se sai melhor em termos de nós visitados e de memória?



Percurso em árvores

■ Árvores encadeadas

- Mais ponteiros, mas pode facilitar busca e outras operações
 - Ponteiros podem ser configurados para qualquer tipo de busca
 - Filhos podem apontar para pais, para irmãos, para avôs, etc.



Exercícios

1) Função recursiva para verificar se uma AB é balanceada (usa a função altura)

2 Casos:

1) Se for nula: Balanceada

2) Se a diferença entre altura esq e dir for (0 ou 1 ou -1) e a sae for Balanceada e a sad for Balanceada

Exercícios

2) Função recursiva para verificar se uma AB é perfeitamente balanceada (usa a função `nro_nós`)

2 Casos:

- 1) Se for nula: perf. Balanceada
- 2) Se a diferença entre `nro_nós` esq e dir for (0 ou 1 ou -1) e a sae for perf. balanceada e a sad for perf. Balanceada

Exercícios

3) Função para calcular o nível de um nó.

/* Dado o valor de um elemento, se ele está na árvore, retorna seu nível, retorna NULL c.c.

OBS.: Nivel da raiz = 1*/

Faça uma função para realizar a travessia em pré-ordem para achar o elemento e chame esta na função nível; nível cuida das inicializações de um parâmetro que vai retornar o nível