

Unidade VIII:

Árvores Alvinegras



PUC Minas

Instituto de Ciências Exatas e Informática
Departamento de Ciência da Computação

Introdução

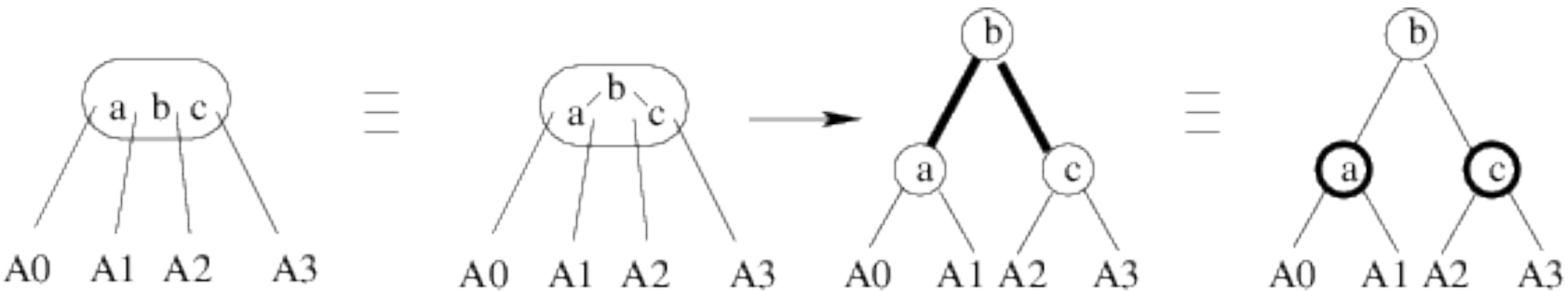
- Estrutura de dados mais eficiente de representar as árvores-2.3.4, evitando o desperdício de memória
- Substitui a representação múltipla de nós por uma representação única contendo os atributos: elemento, apontadores esq e dir e um bit de cor

- Simula a hierarquia 2.3.4, colorindo as ligações entre os nós de duas formas:
 - Se os elementos de dois nós pertencem ao mesmo nó da 2.3.4 (elementos gêmeos), ele será preto (traço grosso)
 - Se eles estiverem em nós diferentes da árvore inicial, ele será branco (traço fino)

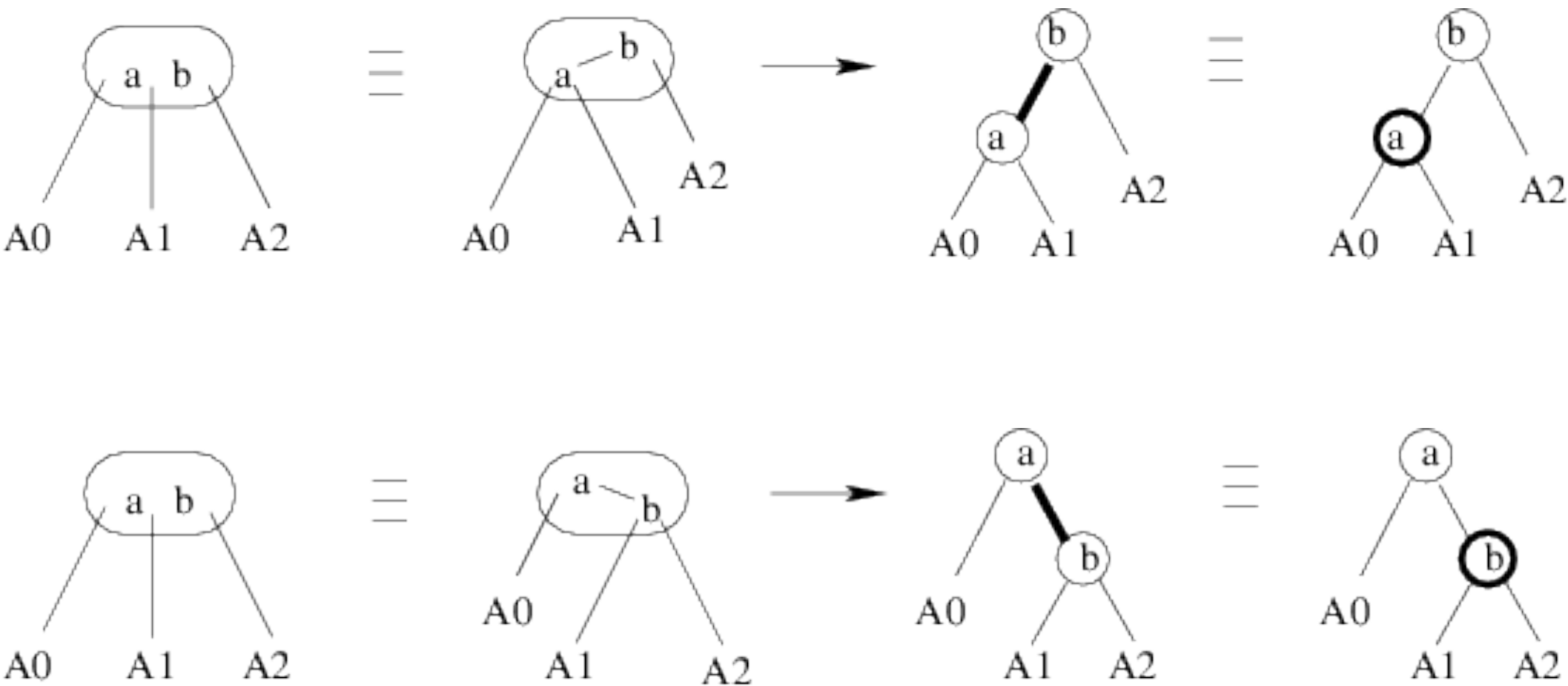
Introdução

- Na verdade, colorimos os nós em vez das arestas
 - A atribuição de cores é feita de forma que cada nó tem a cor da ligação que aponta para ele
 - Assim, um nó será preto se, e somente se, seu elemento for gêmeo ao de seu pai

Exemplo de 4-nó

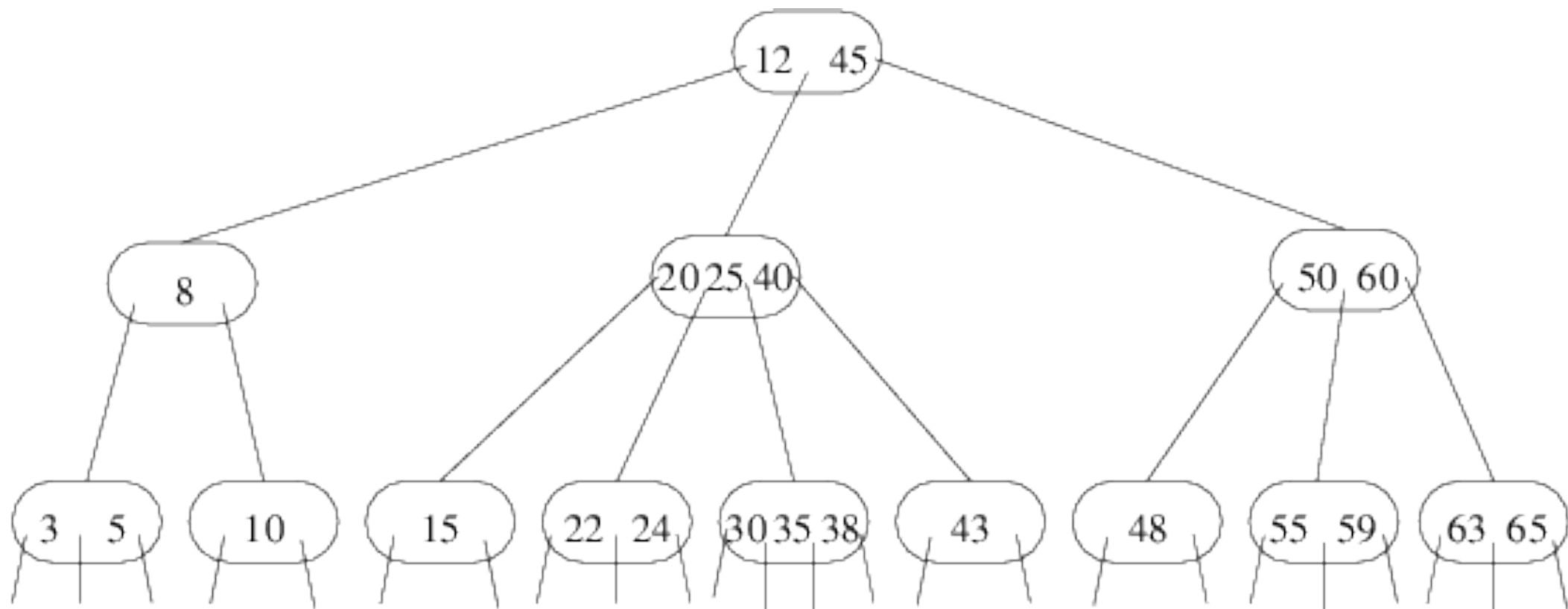


Os Dois Exemplos de 3-nó

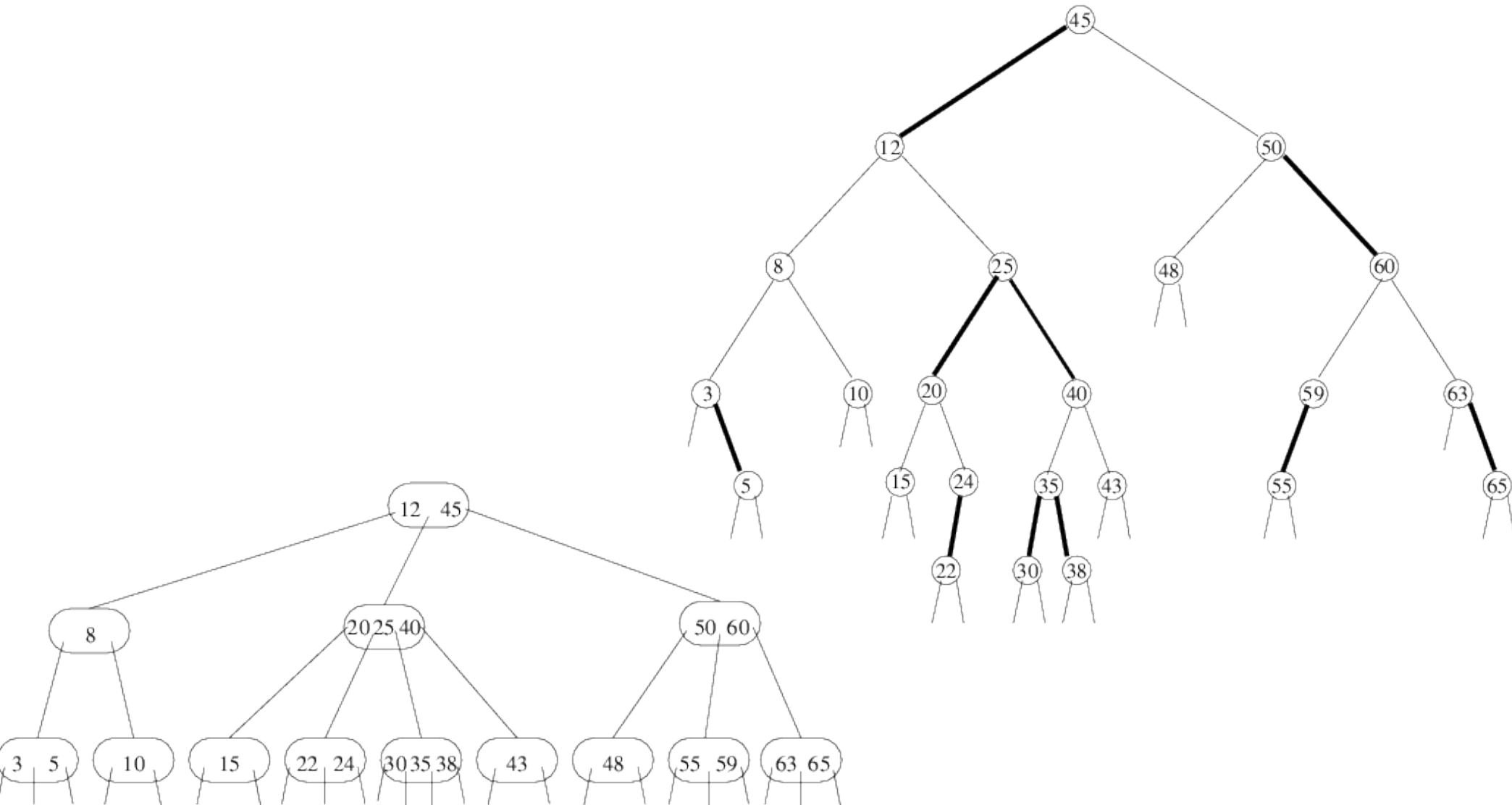


Exercício

- Encontre uma árvore alvinegra equivalente à 2.3.4 abaixo:



- Encontre uma árvore alvinegra equivalente à 2.3.4 abaixo:



Exercício

- Dada uma 2.3.4 qualquer com altura h , qual é a altura máxima da alvinegra correspondente?
- Dada uma 2.3.4 qualquer com altura h , qual é a altura mínima da alvinegra correspondente?

Exercício

- Dada uma 2.3.4 qualquer com altura h , qual é a altura máxima da alvinegra correspondente?
 - Resposta: Quando todos os nós da 2.3.4 são 4 ou 3-nó, temos $2h$
- Dada uma 2.3.4 qualquer com altura h , qual é a altura mínima da alvinegra correspondente?
 - Resposta: Quando todos os nós da 2.3.4 são 2-nó, temos h

- Qual é o número máximo de ligações pretas consecutivas?
- Qual é a relação entre as arestas da 2.3.4 com as brancas da alvinegra

- Qual é o número máximo de ligações pretas consecutivas?
 - Resposta: Não existem ligações pretas consecutivas
- Qual é a relação entre as arestas da 2.3.4 com as brancas da alvinegra
 - Resposta: As brancas da alvinegra são exatamente as arestas da 2.3.4

- Desconsidera as cores e utiliza o mesmo procedimento das árvores binárias
- No pior caso, tem-se $\Theta(\lg n)$ comparações

Inserção

- Pode ser feita simulando a inserção com fragmentação na descida em uma 2.3.4
- Ideia básica: Fragmentar um 4-nó é o mesmo que inverter as cores dos elementos gêmeos desse nó



- Algum efeito colateral?

Inserção

- Pode ser feita simulando a inserção com fragmentação na descida em uma 2.3.4
- Ideia básica: Fragmentar um 4-nó é o mesmo que inverter as cores dos elementos gêmeos desse nó



- Algum efeito colateral? **Sim, podemos ter dois nós pretos consecutivos**

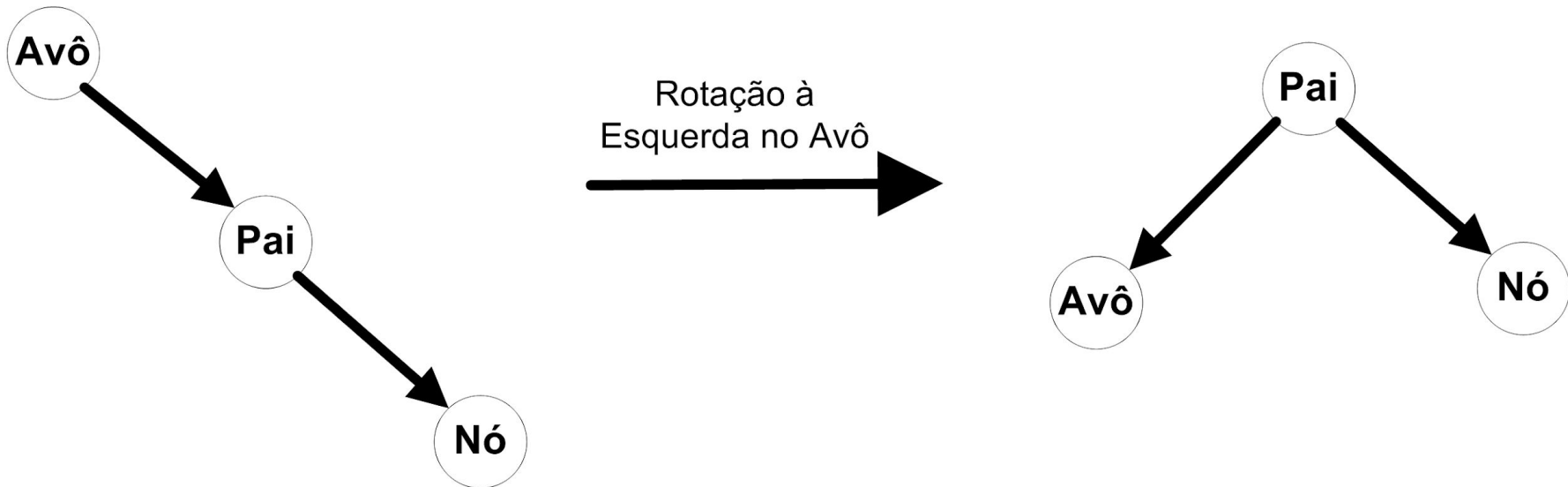
E agora José?

Inserção

- Após a inversão de cores, se o pai do nó também for preto, rotacionamos o avô considerando o alinhamento entre avô, pai e nó

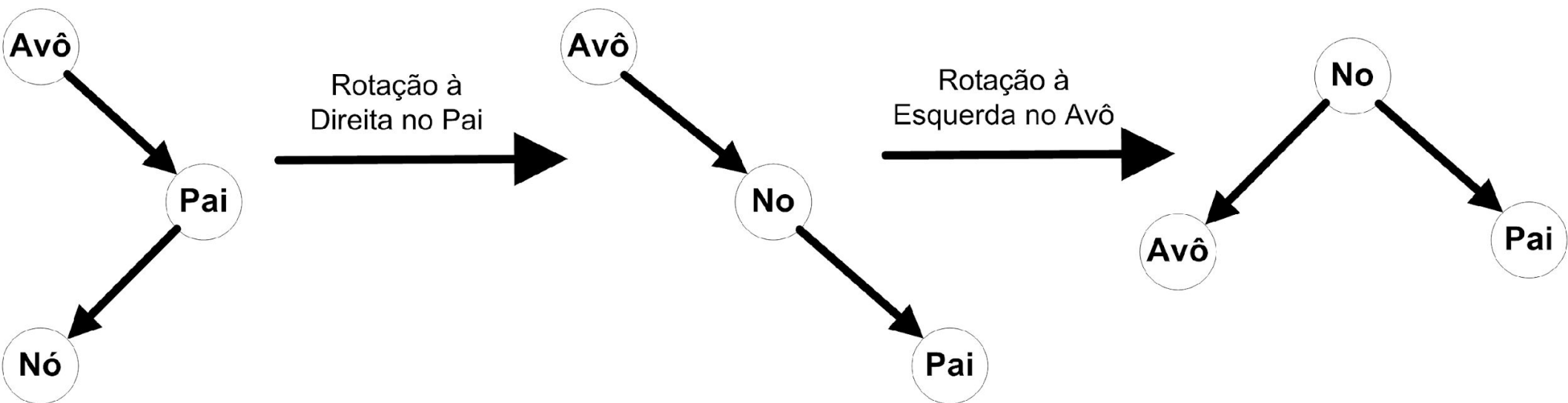
Inserção

- Após a inversão de cores, se o pai do nó também for preto, rotacionamos o avô considerando o alinhamento entre avô, pai e nó
- Se $\text{avô} < \text{pai}$ **and** $\text{pai} < \text{nó}$, rotação à esquerda (avô)



Inserção

- Após a inversão de cores, se o pai do nó também for preto, rotacionamos o avô considerando o alinhamento entre avô, pai e nó
- Se $\text{avô} < \text{pai}$ **and** $\text{pai} > \text{nó}$, rotação direita (pai) – esquerda (avô)



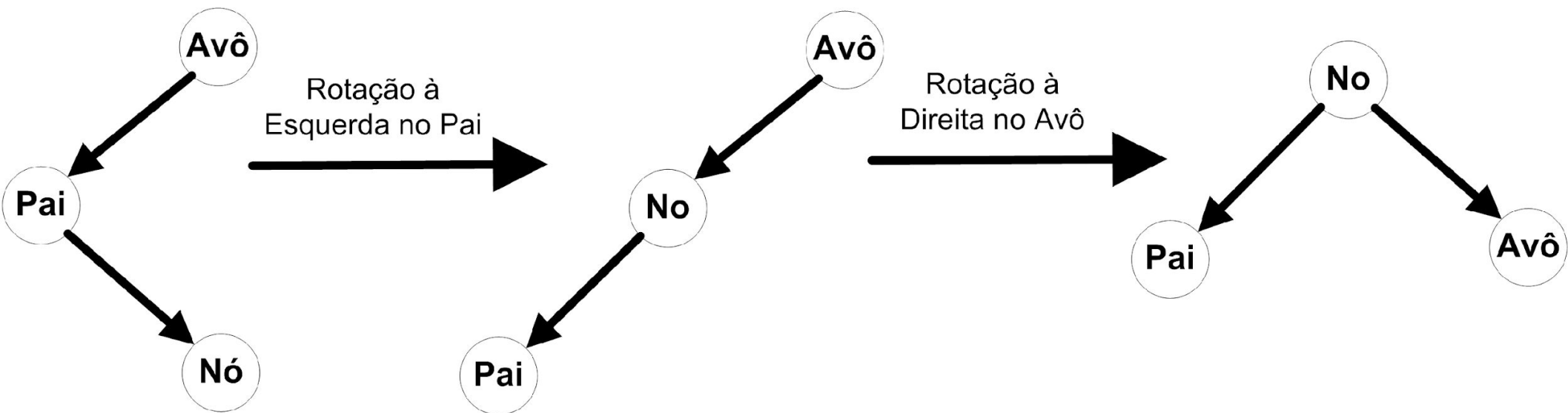
Inserção

- Após a inversão de cores, se o pai do nó também for preto, rotacionamos o avô considerando o alinhamento entre avô, pai e nó
- Se $\text{avô} > \text{pai}$ **and** $\text{pai} > \text{nó}$, rotação à direita (avô)



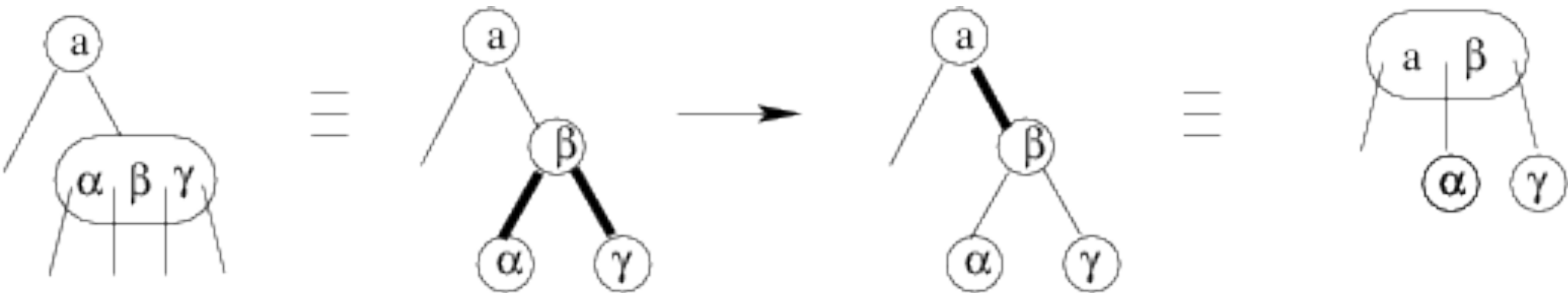
Inserção

- Após a inversão de cores, se o pai do nó também for preto, rotacionamos o avô considerando o alinhamento entre avô, pai e nó
- Se $\text{avô} > \text{pai}$ **and** $\text{pai} < \text{nó}$, rotação esquerda (pai) – direita (avô)



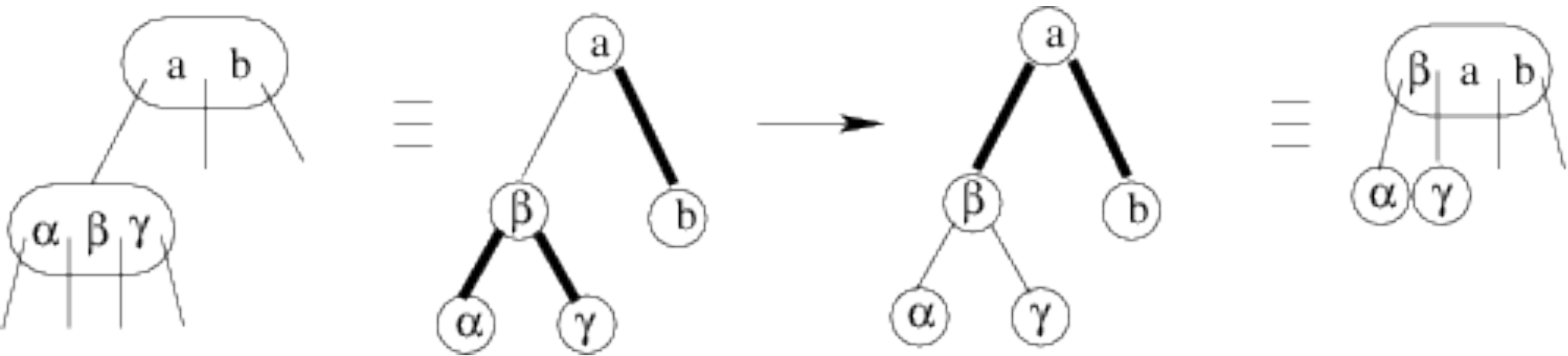
Inserção

- Após a inversão de cores, se o pai do nó for branco, não temos problemas como, por exemplo:



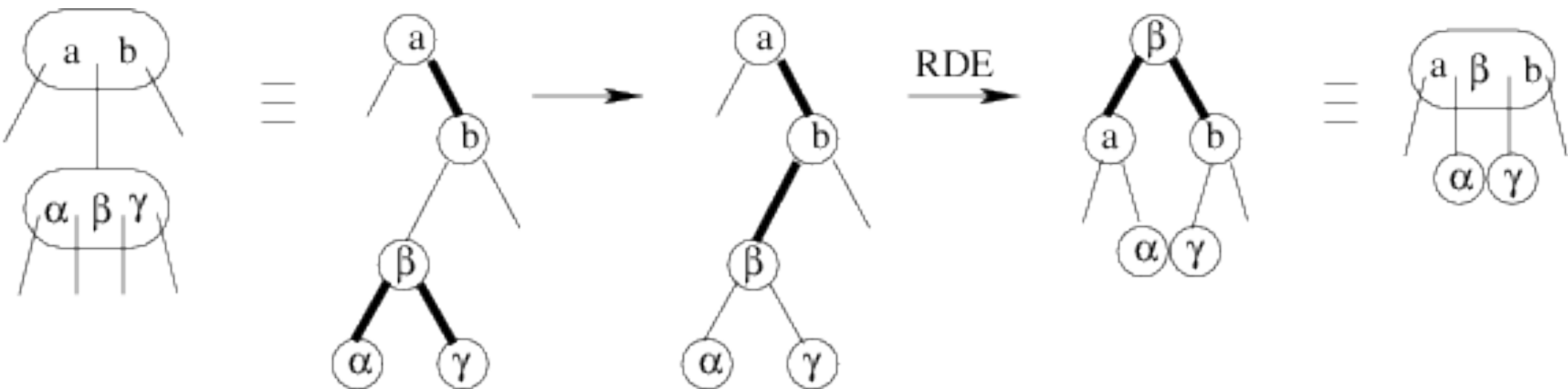
Inserção

- Após a inversão de cores, se o pai do nó for branco, não temos problemas como, por exemplo:



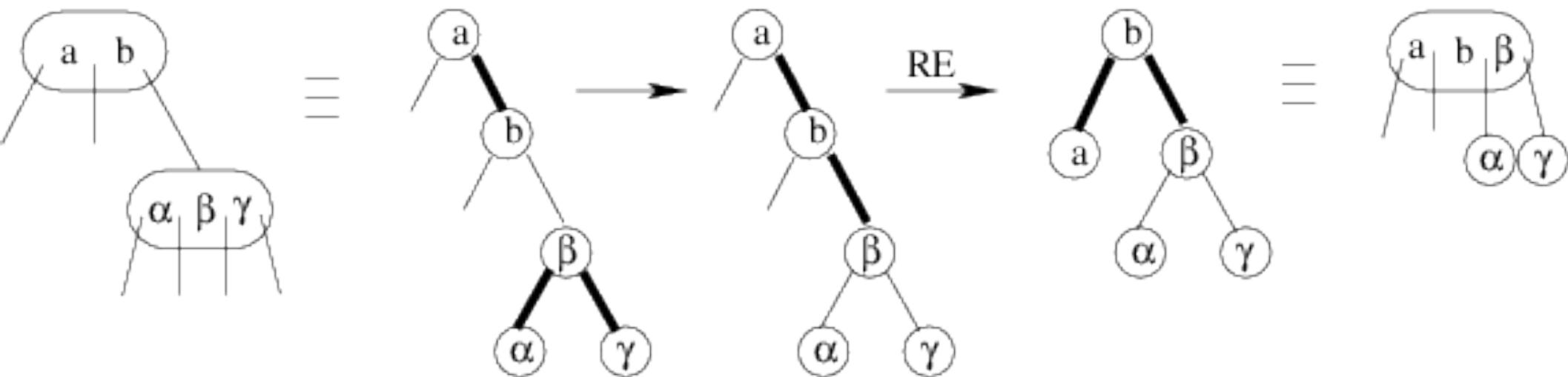
Inserção

- No exemplo abaixo, após a inversão de cores, como avô $\langle \text{pai and pai} \rangle$ nó, temos uma rotação direita (pai) – esquerda (avô)



Inserção

- No exemplo abaixo, após a inversão de cores, como $avô < pai$ and $pai < nó$, temos uma rotação para a esquerda (avô)



Ideia Básica da Inserção

- Consiste em procurar a folha em que o novo elemento será inserido
- Se um nó tiver dois filhos pretos (4-nó na 2.3.4), invertemos as cores desse nó e de seus filhos (exceto a raiz que continuará branca porque ela não tem pai para ser gêmeo)
- Após a inversão de cores, se o pai também for preto, rotacionamos o avô considerando o alinhamento entre avô, pai e nó
- Após a rotação, o elemento central fica branco e seus novos filhos, pretos

Ideia Básica da Inserção

- Continuar a descida até chegar em uma folha
- A inserção sempre acontece em uma folha que ficará preta porque o novo elemento é gêmeo (na 2.3.4) do pai e do irmão (se esse existir)

Exemplo de Inserção

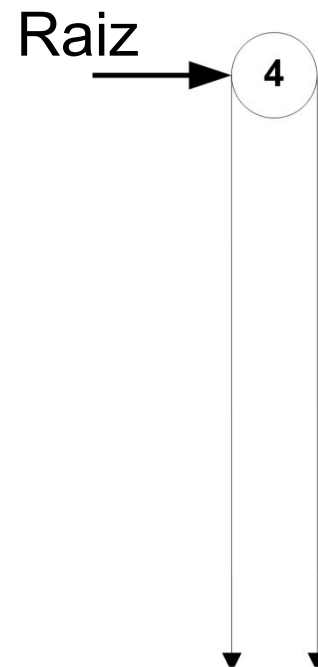
- Crie uma árvore alvinegra através de inserções sucessivas do 4, 35, 10, 13, 3, 30, 15, 12, 7, 40 e 20 respectivamente

Exemplo de Inserção

- Inserindo o 4

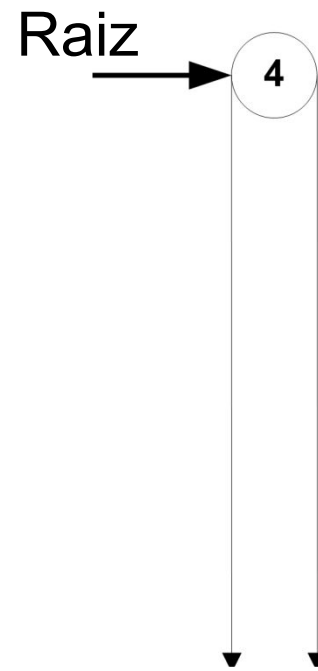
Exemplo de Inserção

- Inserido 4 que será branco pois é o da ``raiz``



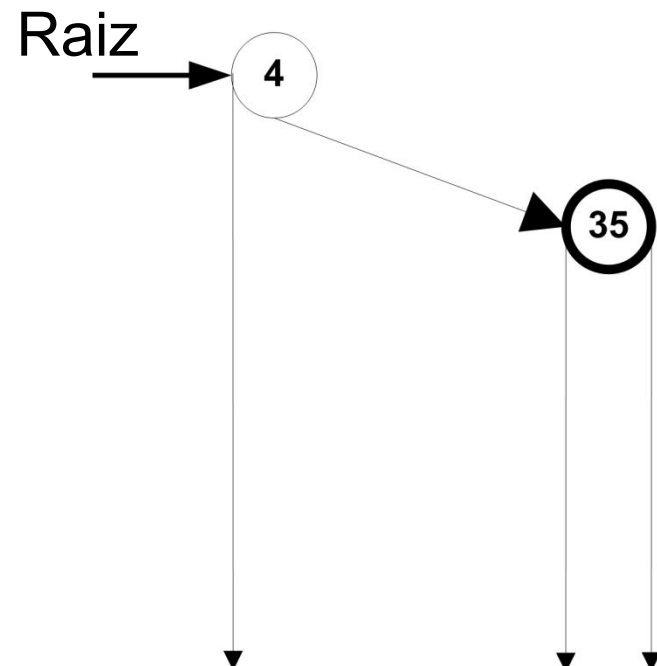
Exemplo de Inserção

- Inserindo o 35



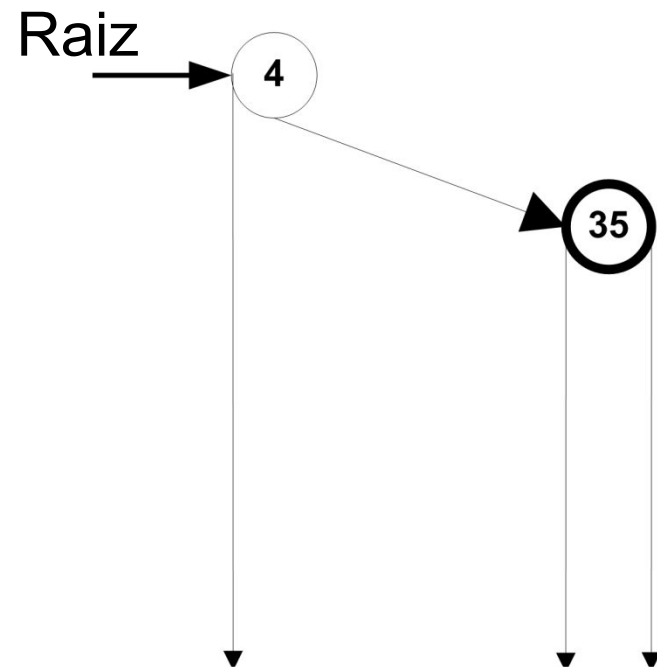
Exemplo de Inserção

- Inserido o 35 (que será preto como todas as folhas)



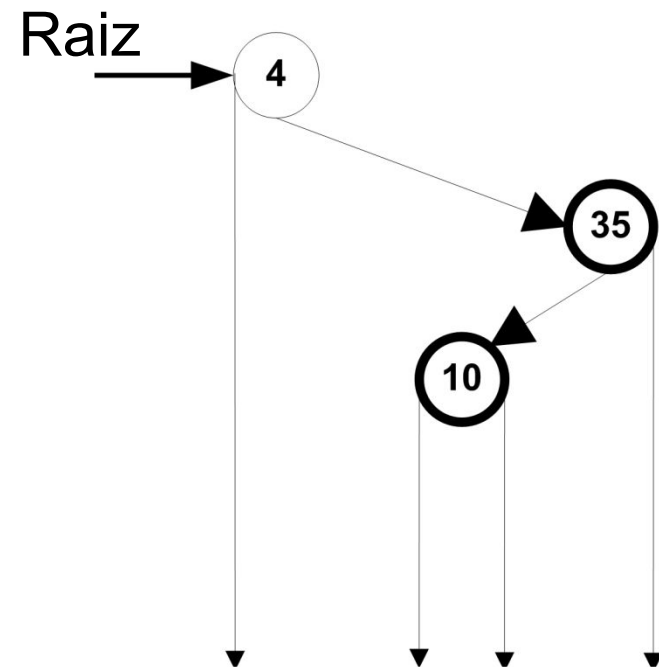
Exemplo de Inserção

- Inserindo o 10



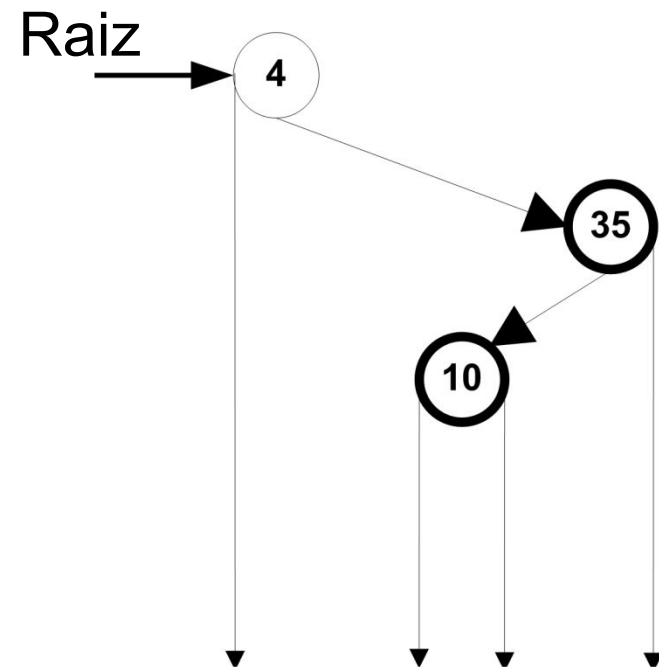
Exemplo de Inserção

- Inserido o 10



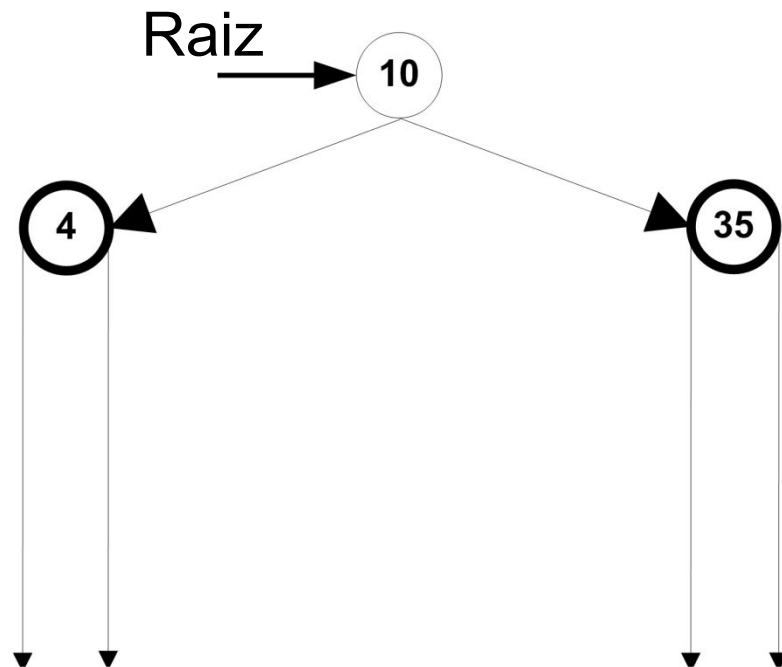
Exemplo de Inserção

- Rotação Direita - Esquerda no 4



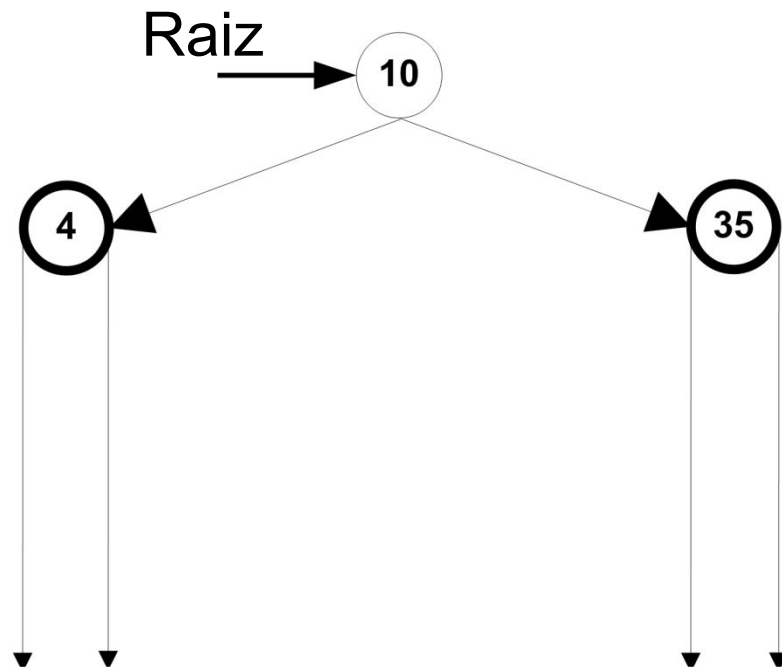
Exemplo de Inserção

- Efetuada a Rotação Direita - Esquerda no 4



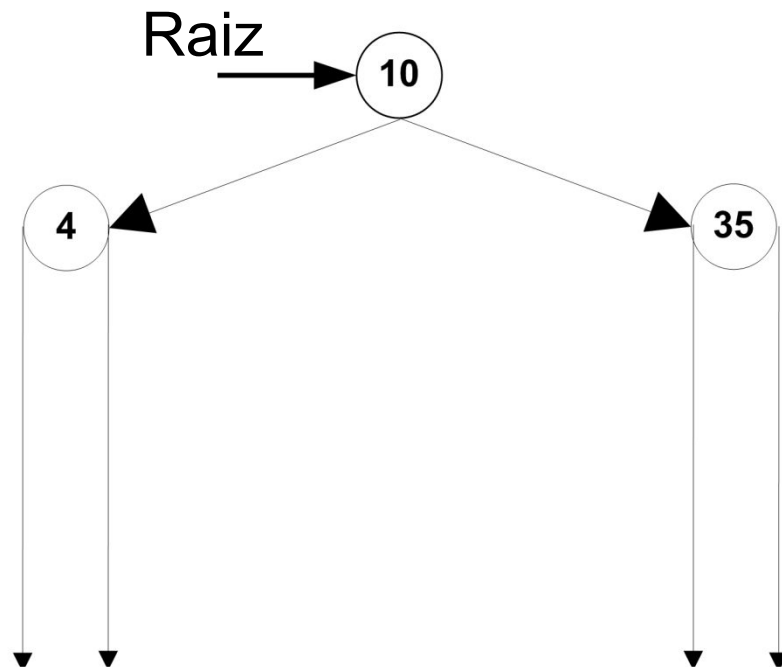
Exemplo de Inserção

- Inserindo o 13



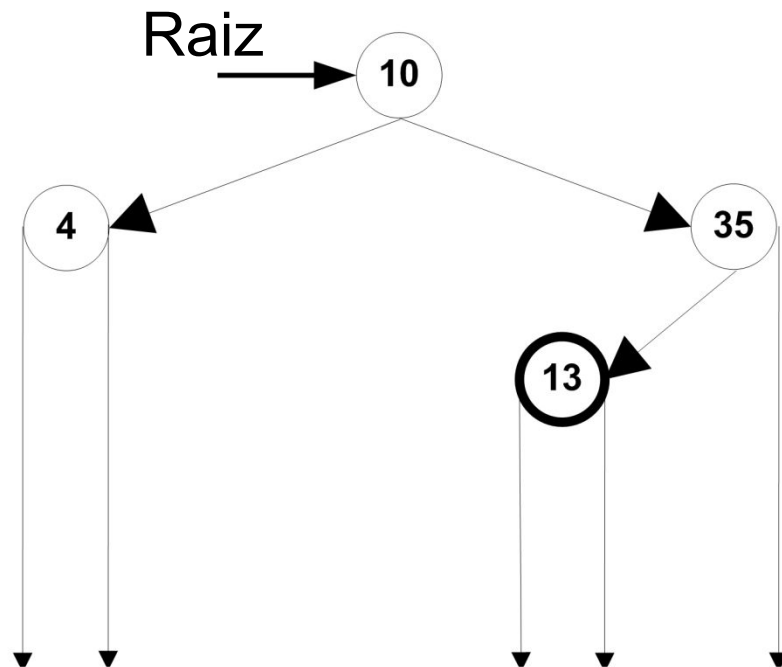
Exemplo de Inserção

- Antes de inserir o 13, como o 10 tem dois filhos pretos, invertamos as cores do 4, 10 e 35 (10 continua branco porque é raiz)



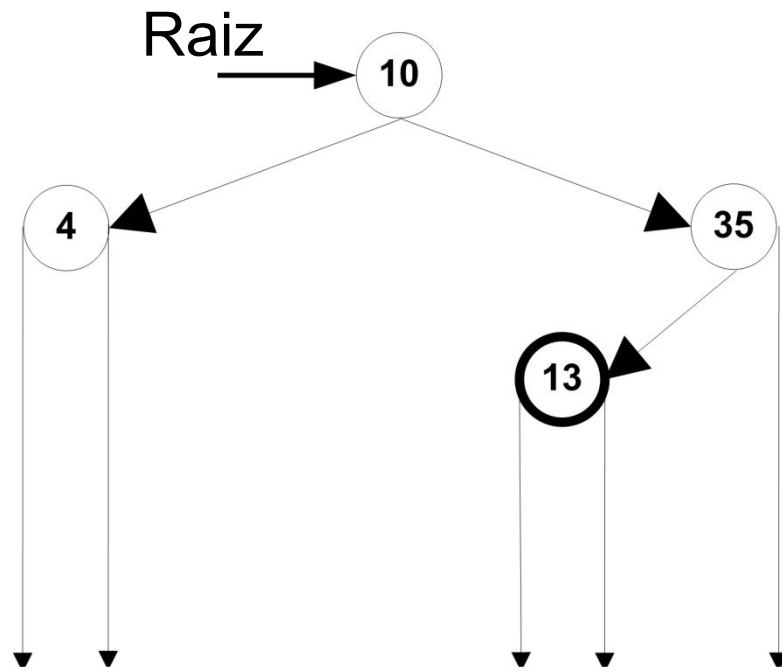
Exemplo de Inserção

- Inserido o 13



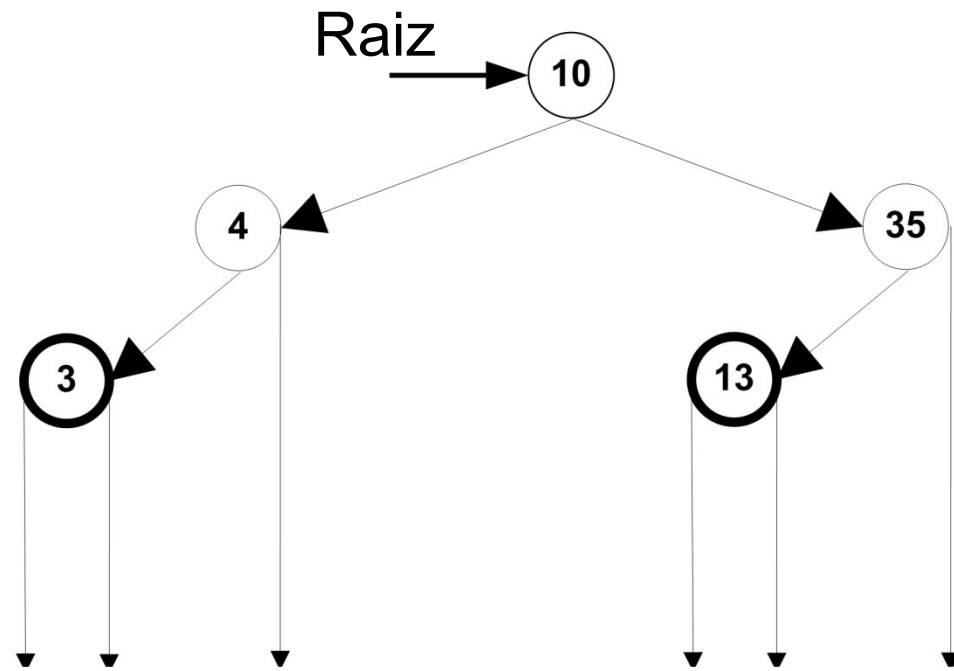
Exemplo de Inserção

- Inserindo o 3



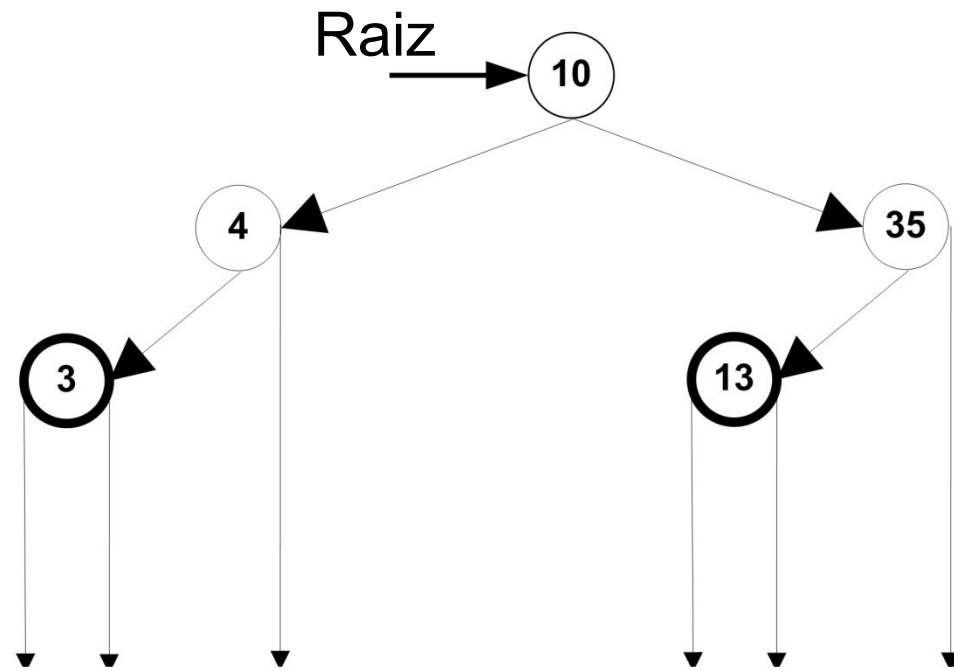
Exemplo de Inserção

- Inserido o 3



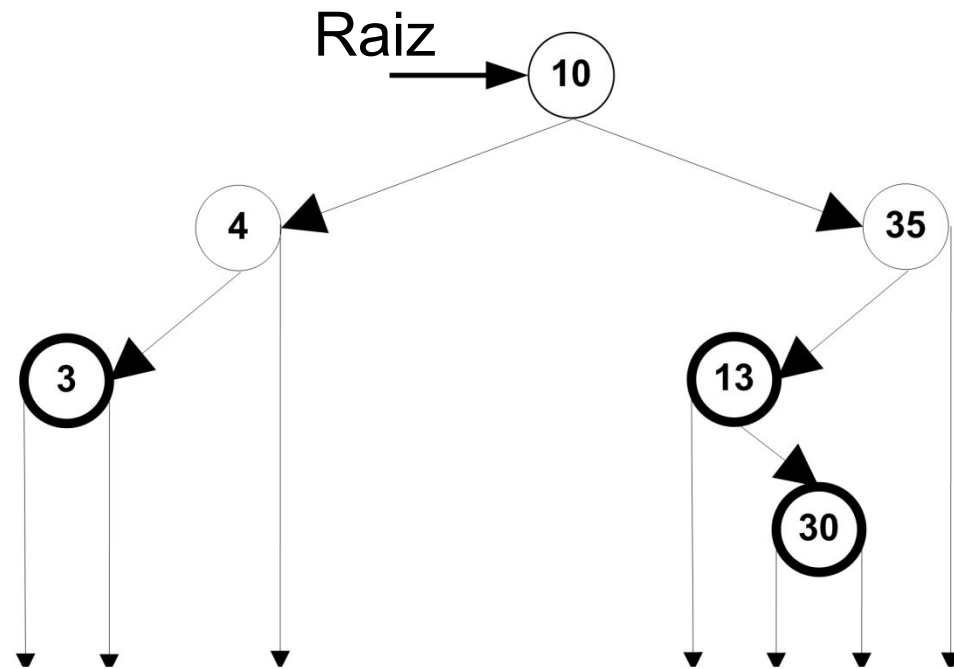
Exemplo de Inserção

- Inserindo o 30



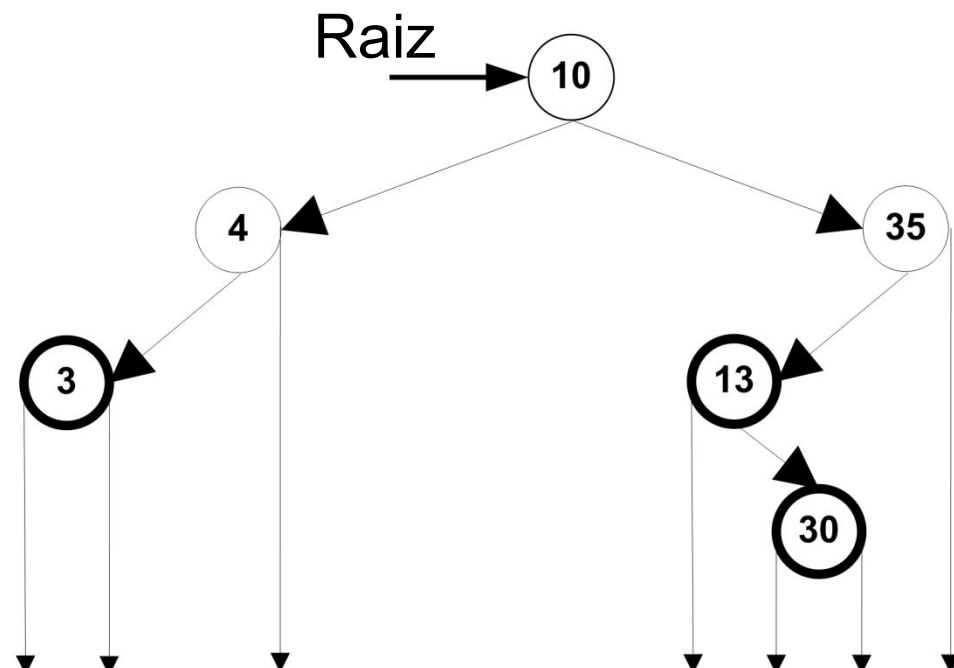
Exemplo de Inserção

- Inserido o 30



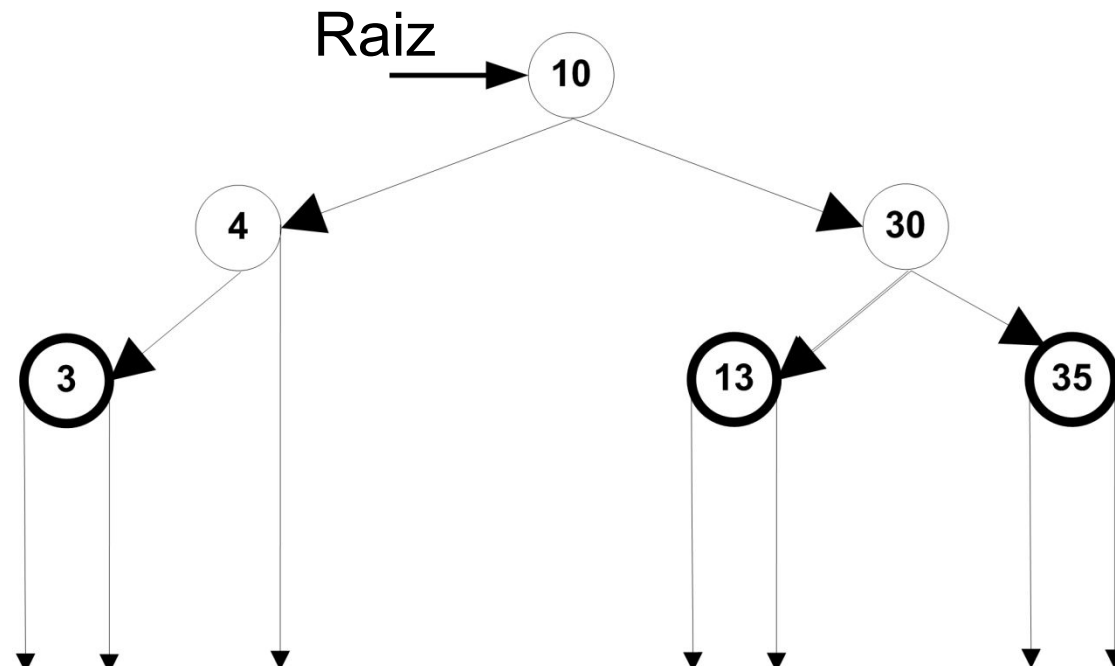
Exemplo de Inserção

- Como temos dois nós pretos, rotacionamos o 13 para a direita e o 35 para a esquerda



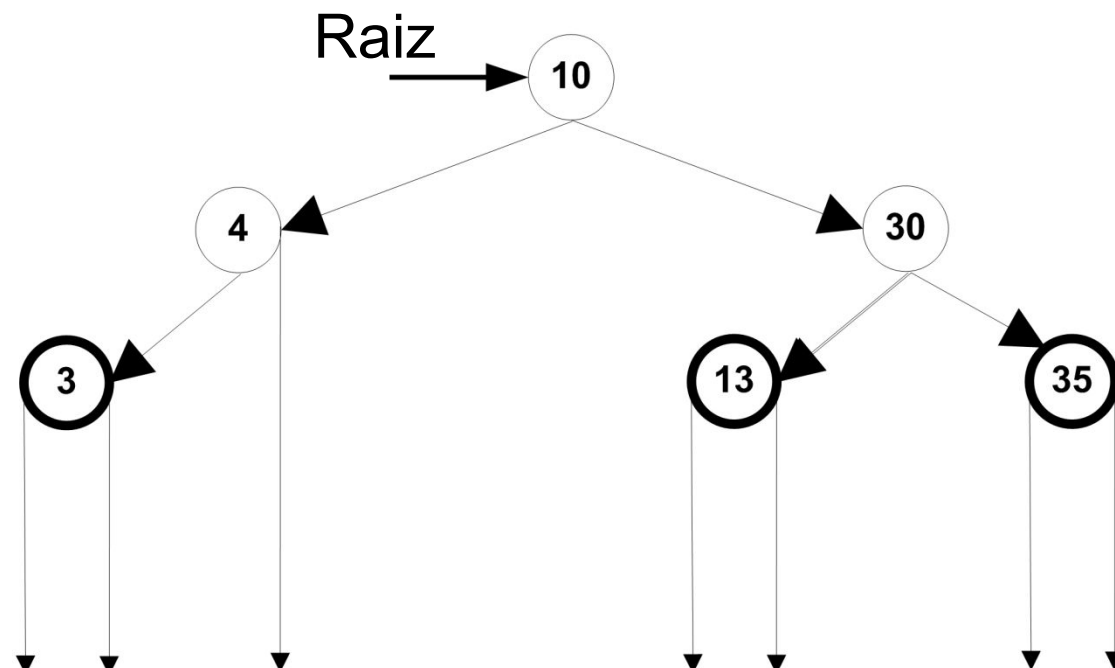
Exemplo de Inserção

- Como temos dois nós pretos, rotacionamos o 13 para a direita e o 35 para a esquerda e, em seguida, vamos reorganizar as cores



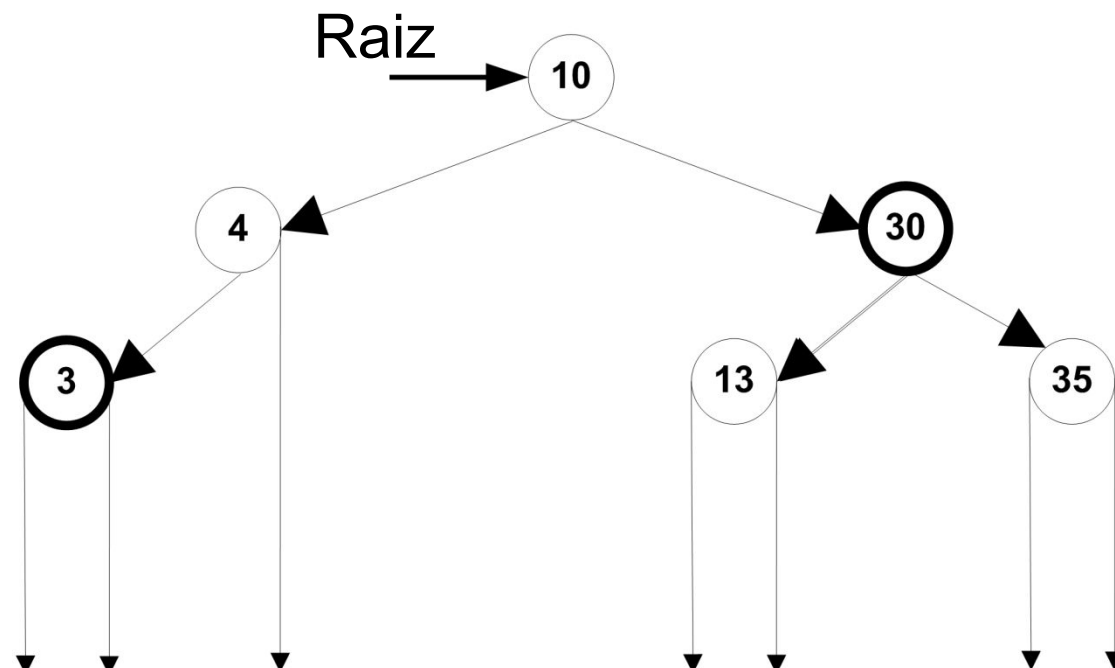
Exemplo de Inserção

- Inserindo o 15, temos um nó (30) com dois filhos pretos



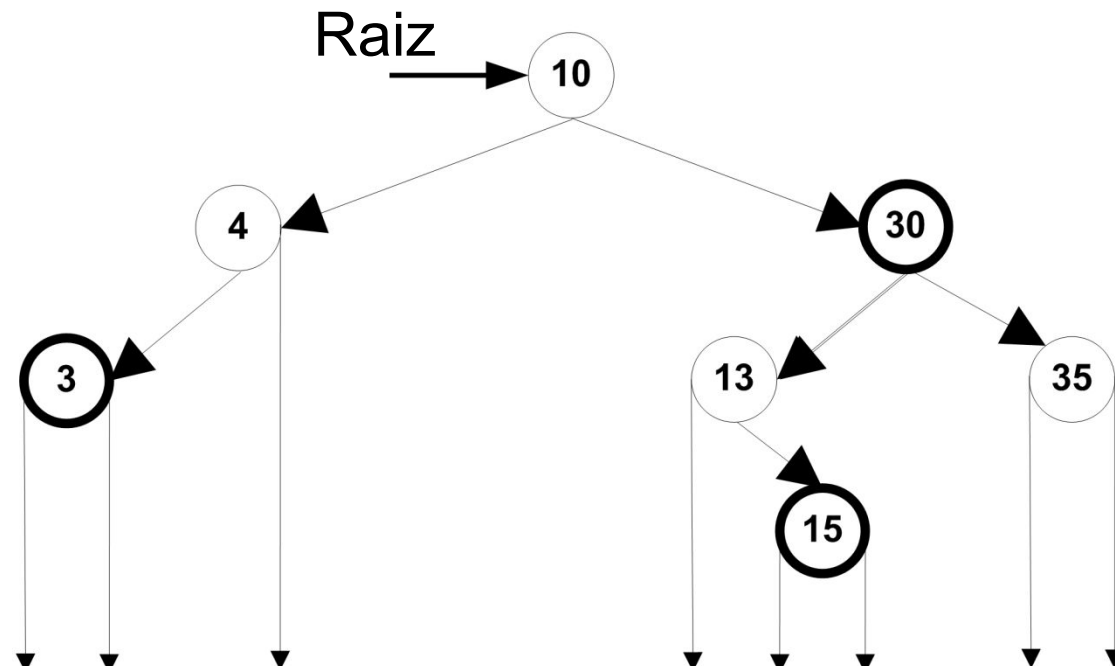
Exemplo de Inserção

- Inserindo o 15, temos um nó (30) com dois filhos pretos



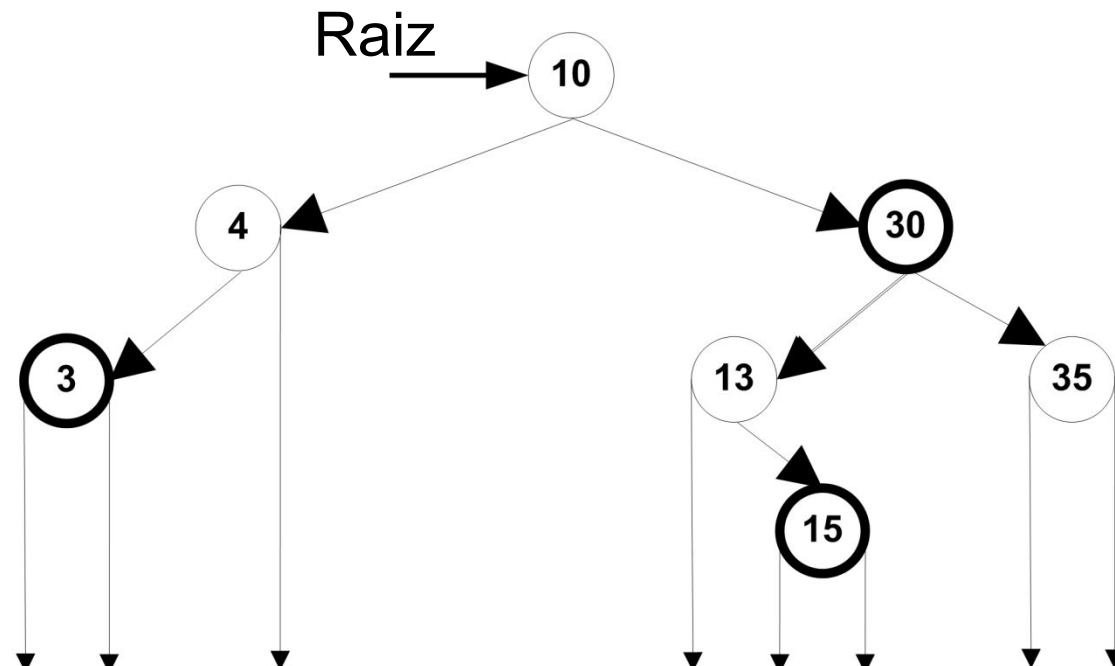
Exemplo de Inserção

- Inserido o 15



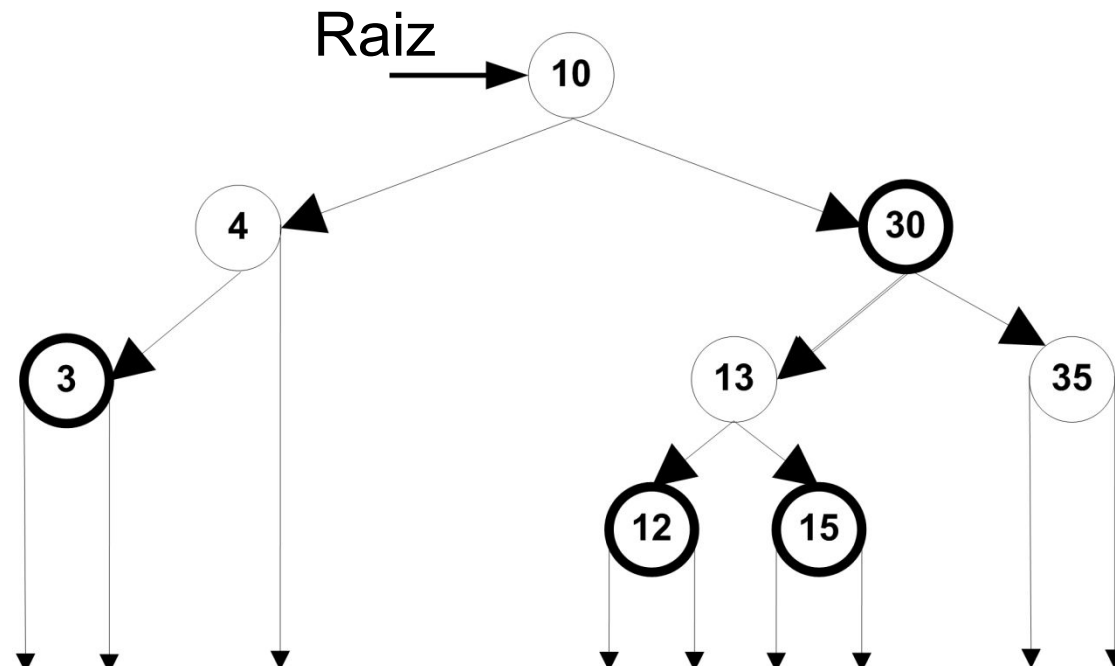
Exemplo de Inserção

- Inserindo o 12



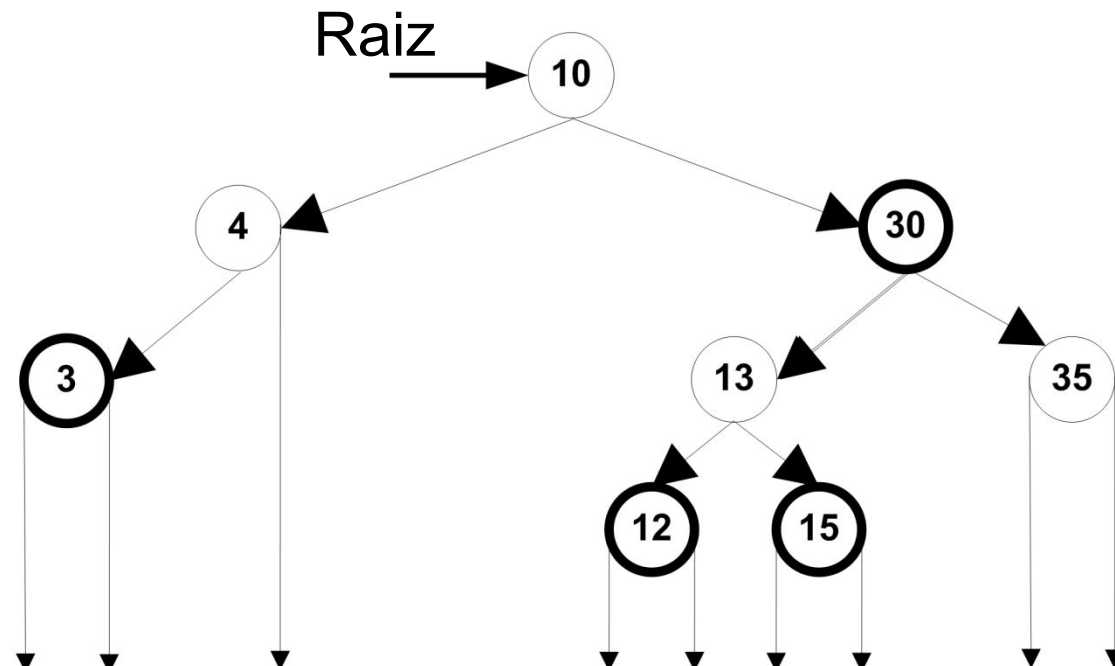
Exemplo de Inserção

- Inserido o 12



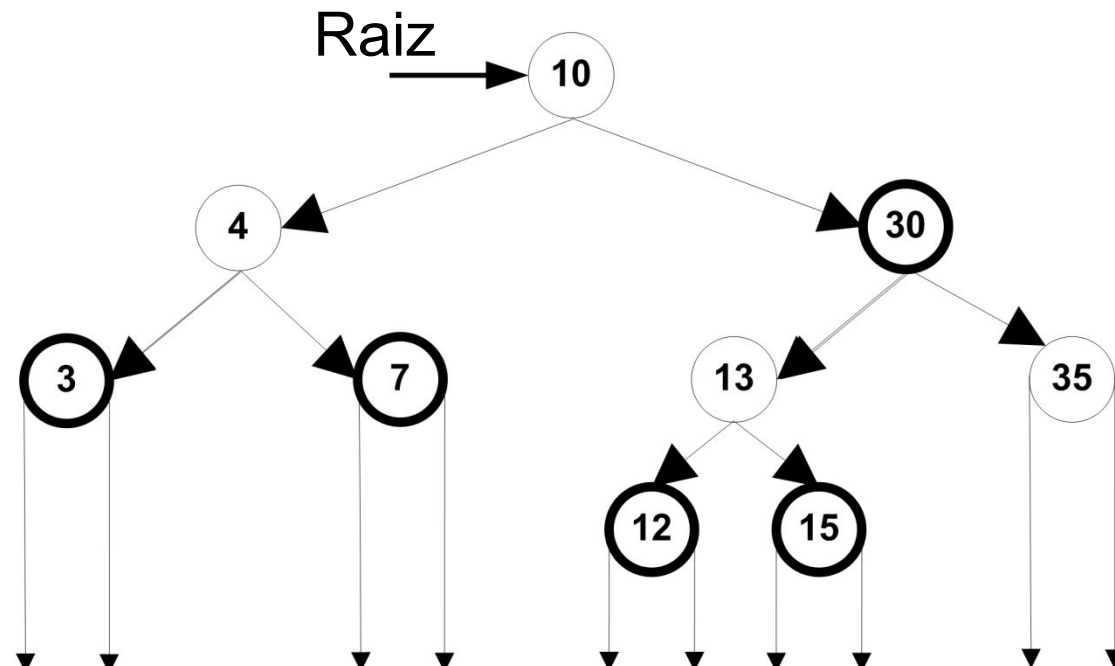
Exemplo de Inserção

- Inserindo o 7



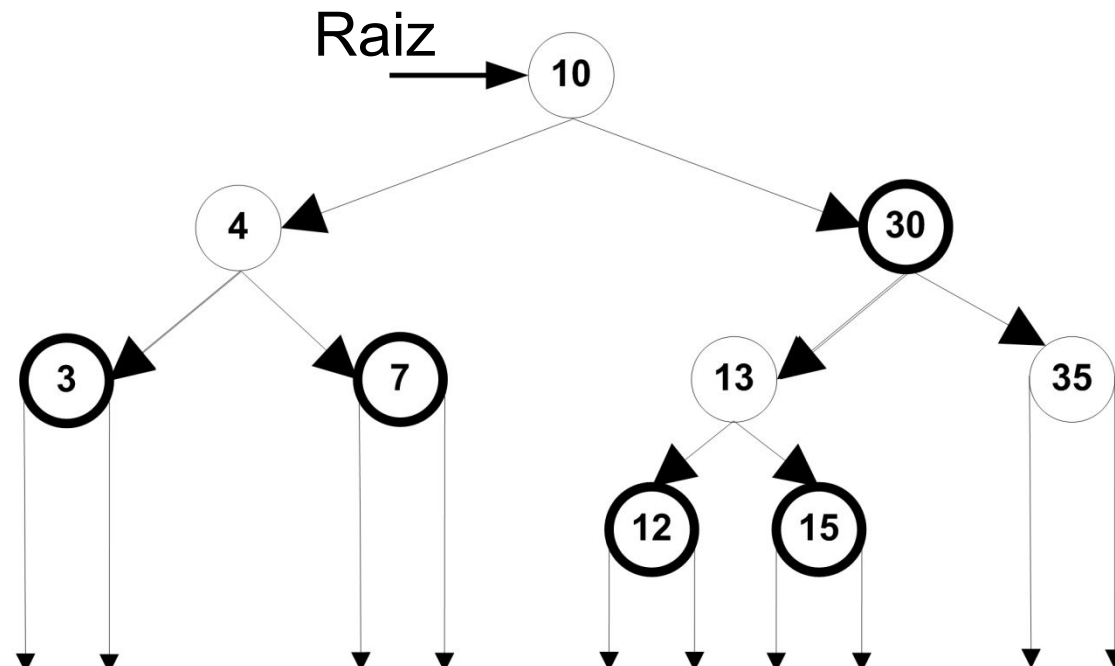
Exemplo de Inserção

- Inserido o 7



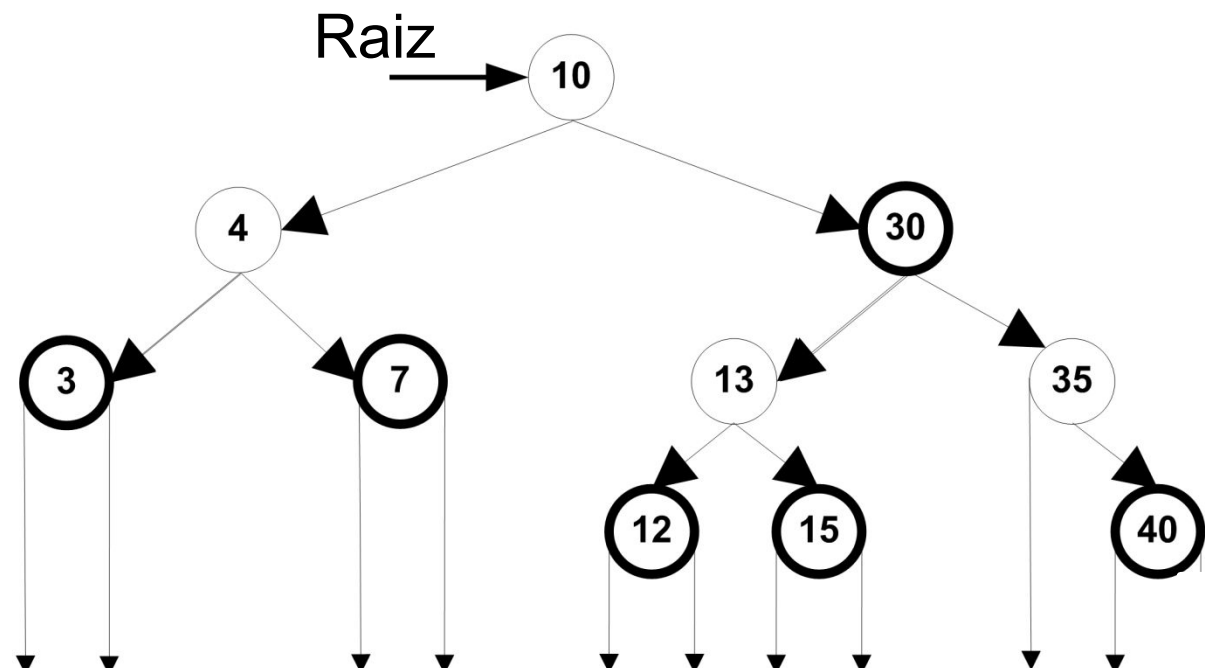
Exemplo de Inserção

- Inserindo o 40



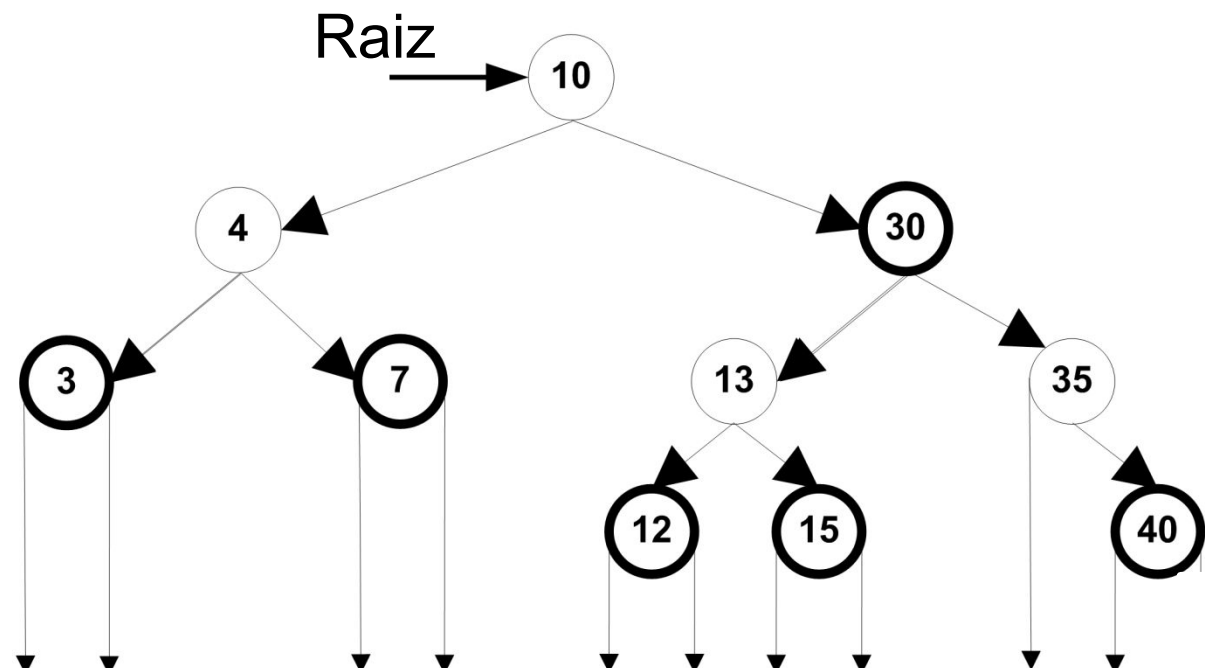
Exemplo de Inserção

- Inserido o 40



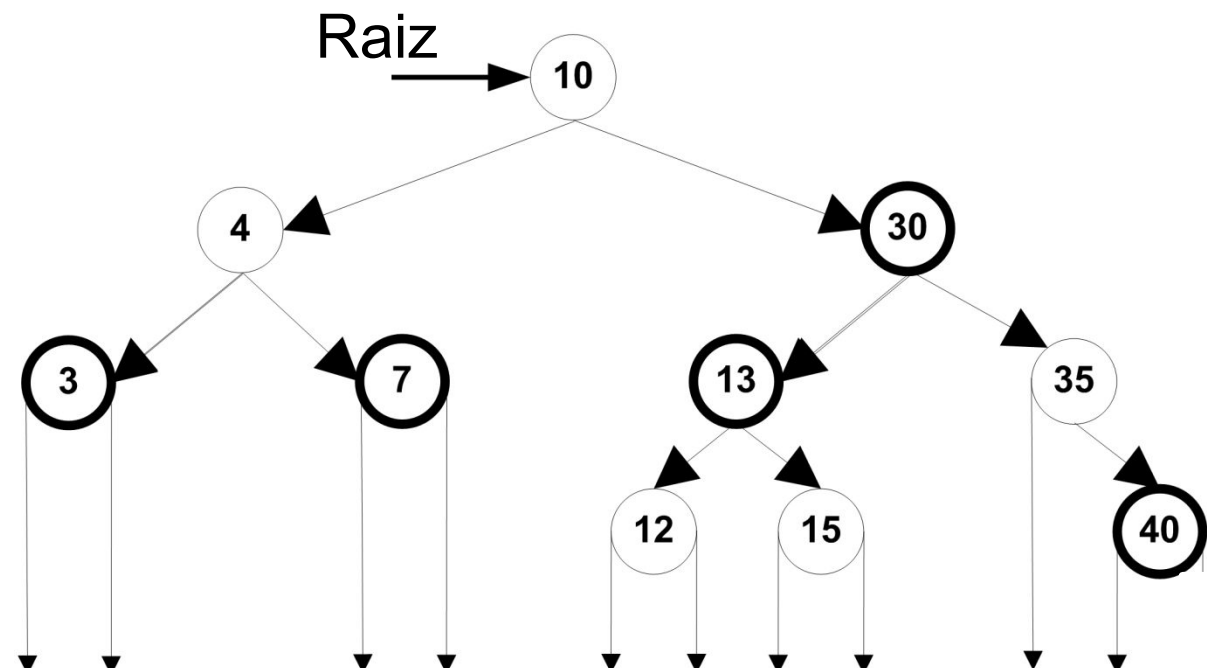
Exemplo de Inserção

- Inserindo o 20, temos o 13 com dois filhos pretos



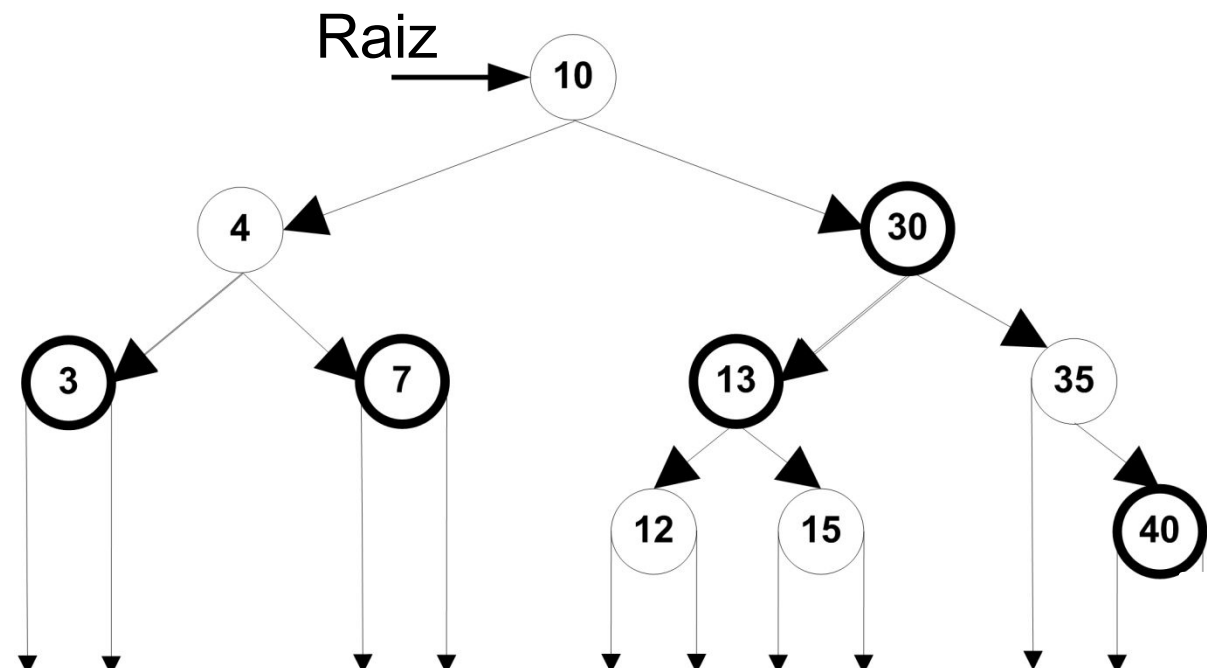
Exemplo de Inserção

- Invertemos as cores do nó 13 e, conseqüentemente, ficamos como dois nós pretos consecutivos



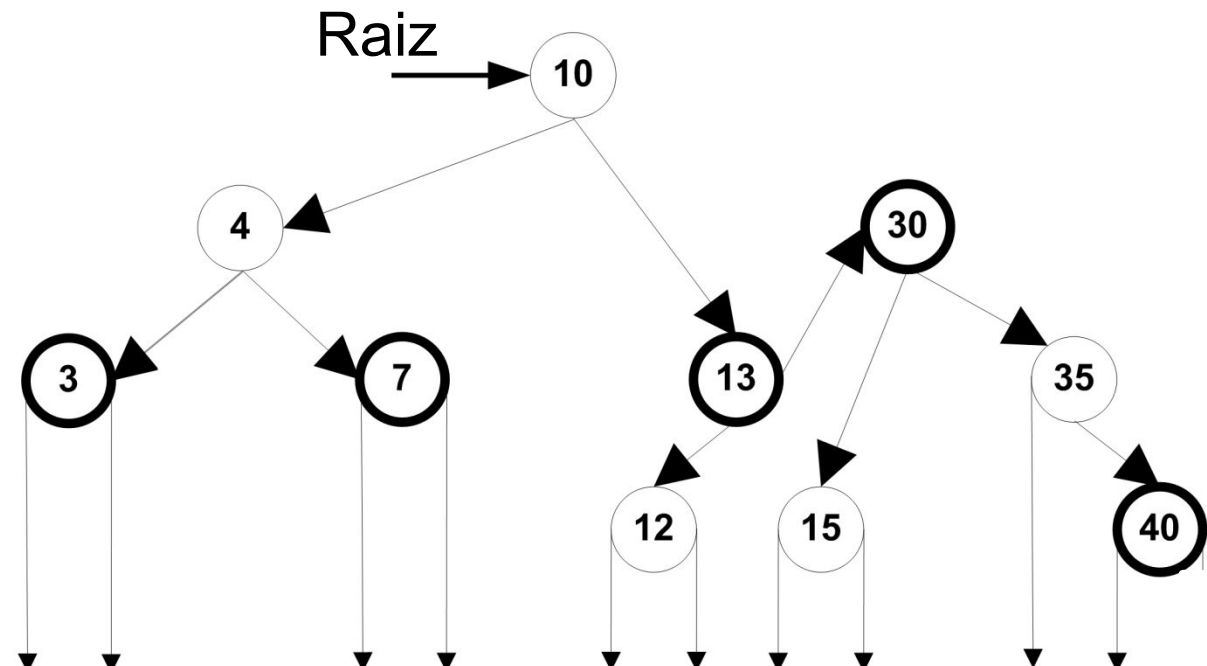
Exemplo de Inserção

- Por isso, dado o alinhamento dos nós 10, 30 e 13, rotacionamos o 30 para a direita e o 10 para a esquerda



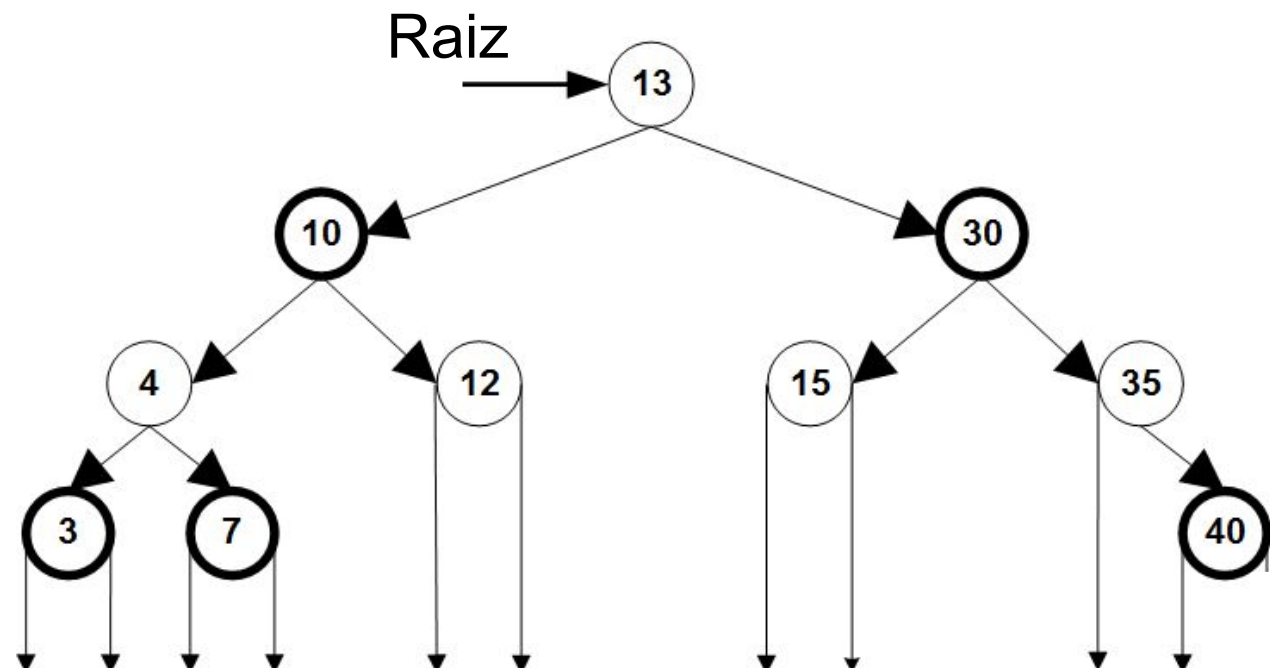
Exemplo de Inserção

- Por isso, dado o alinhamento dos nós 10, 30 e 13, rotacionamos o 30 para a direita e o 10 para a esquerda



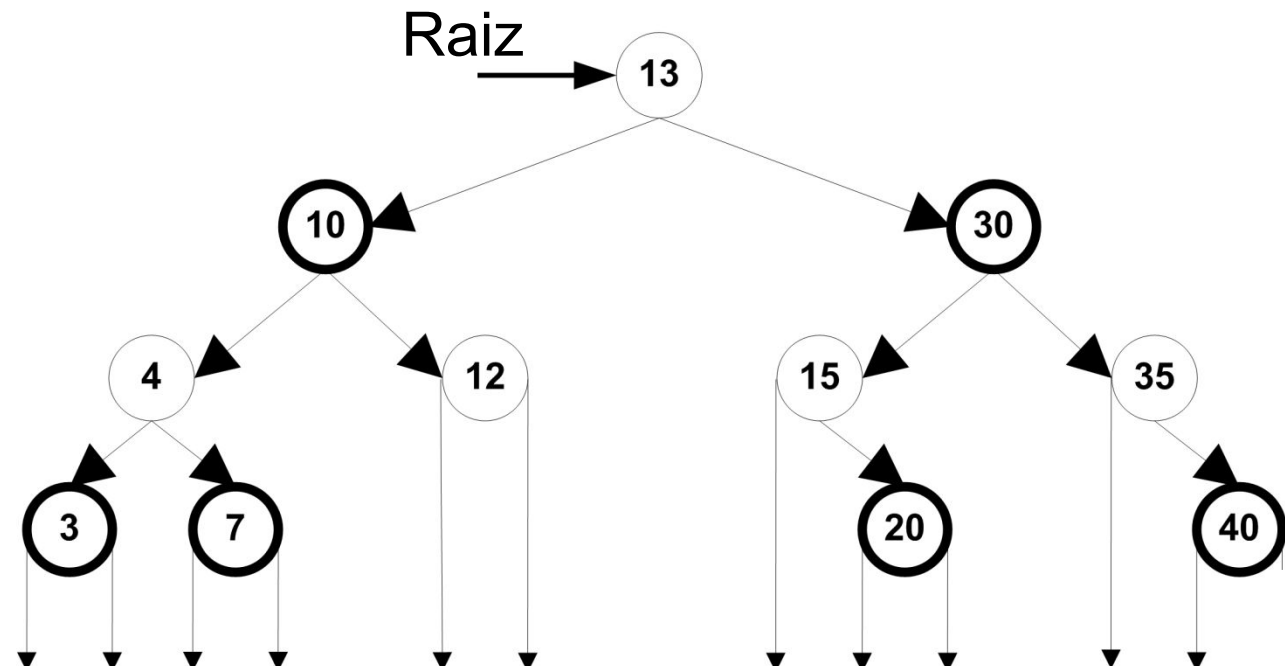
Exemplo de Inserção

- Por isso, dado o alinhamento dos nós 10, 30 e 13, rotacionamos o 30 para a direita e o 10 para a esquerda



Exemplo de Inserção

- Finalmente, inserimos o 20

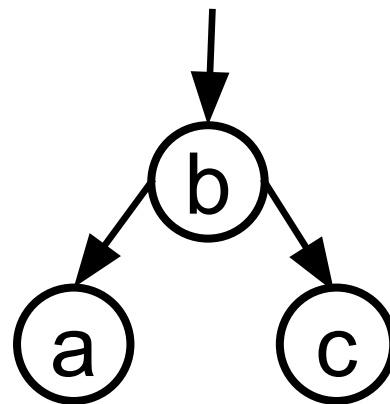


Exercício

- Crie uma árvore alvinegra através de inserções sucessivas dos números 1 a 20, respectivamente
- Crie uma árvore alvinegra através de inserções sucessivas dos números 20 a 1, respectivamente
- Para cada um dos três exercícios anteriores, verifique sua resposta usando nosso código para a árvore alvinegra

Algoritmo em C-like

- A técnica de inserção proposta será aplicada quando tivermos mais do que três elementos, pois ela depende de teste no pai e no avô do elemento inserido
- A técnica na inserção do terceiro elemento garante que a árvore ficará da forma abaixo



Algoritmo em C-like

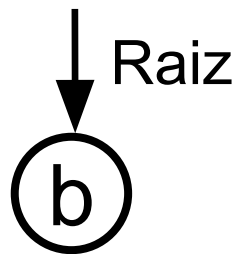
- Se tivermos zero elementos ($\text{raiz} == \text{null}$), inserimos o novo elemento na raiz



Algoritmo em C-like

- Se tivermos um elemento ($\text{raiz.esq} == \text{null}$ AND $\text{raiz.dir} == \text{null}$), inserimos o novo elemento à esquerda / direita da raiz

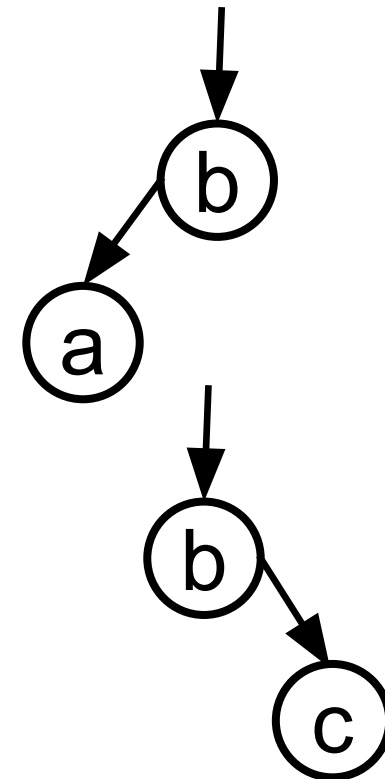
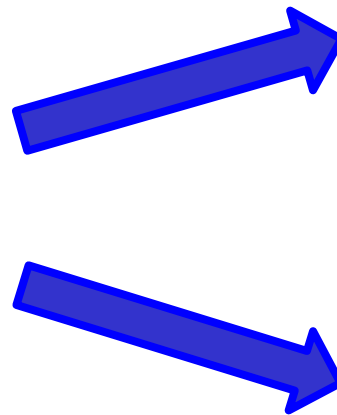
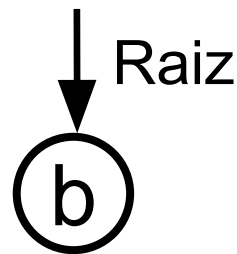
Quando o novo elemento
fica à esquerda / direita?



Algoritmo em C-like

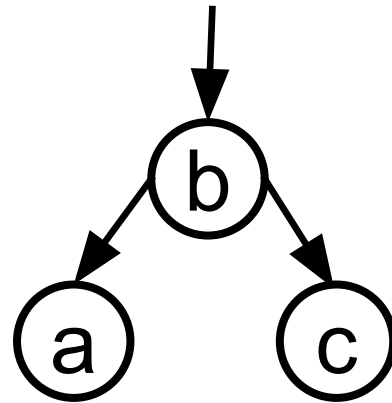
- Se tivermos um elemento ($\text{raiz.esq} == \text{null}$ AND $\text{raiz.dir} == \text{null}$), inserimos o novo elemento à esquerda / direita da raiz

Quando o novo elemento
fica à esquerda / direita?



Algoritmo em C-like

- Se tivermos dois elementos ($\text{raiz.esq} == \text{null}$ OR $\text{raiz.dir} == \text{null}$), inserimos o novo elemento garantindo o alinhamento ($a < b$ and $b < c$). Para isso, eventualmente, trocamos os valores existentes de nó



Algoritmo em C-like

Ver código em: [fonte/unidade06/alvinegra/](#)