

ASD, 2022.05.05

Drewna AVL (Adelson, Velsky, Landis)

Zalety drzew BST

- mamy średni czas działania operacji stawianych $O(\log_2 n)$, gdzie n - wielkość drzewa
- łatwa implementacja.

Wada

nie mamy gwarancji czasu $O(\log_2 n)$.
(~~nie~~) nierównoważonych drzewach możemy mieć list liniowy.

Remedium drzewa AVL .

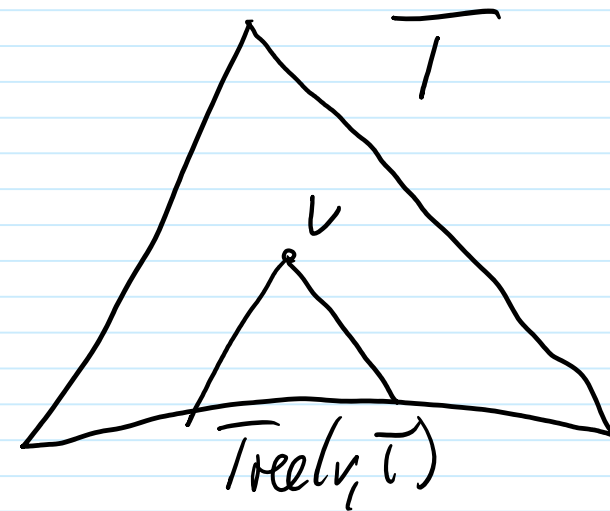
drzewo te gwarantuje pesymistyczny
czas $O(\log_2 n)$ operacji standardowych
insert
find
delete.

Definicje

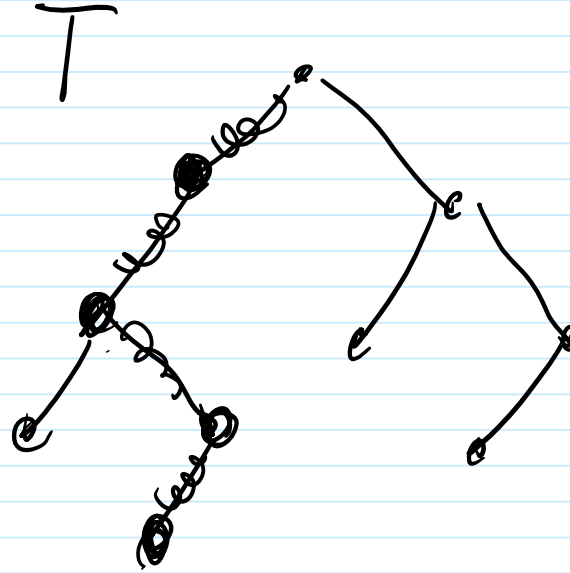
Niech T -drzewo.

Niech $v \in T$.

$\text{Tree}(v, T)$ - poddrzewo T o korzeniu v .



Wysokość drzewa to długość najdłuższej
ścieżki od korzenia do liścia.

$$\text{height}(T) = 4$$


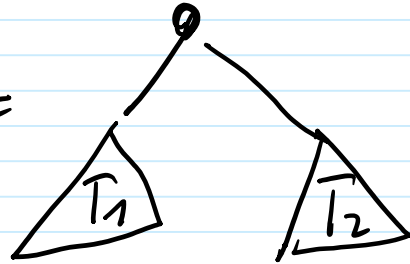
$\text{height}(\text{root}) = \underline{1}$

$$\text{height}(\bullet) = 0$$

height(\emptyset) = -1 (przyjmujemy, żeby było wygodnie z rekursją).

Fakt

Niech $T =$



$$\text{height}(T) = \max(\text{height}(T_1), \text{height}(T_2)) + 1$$

Wysokość wierzchołka $v \in T$ w drzewie T ,
to wysokość $\text{Tree}(v, T)$.

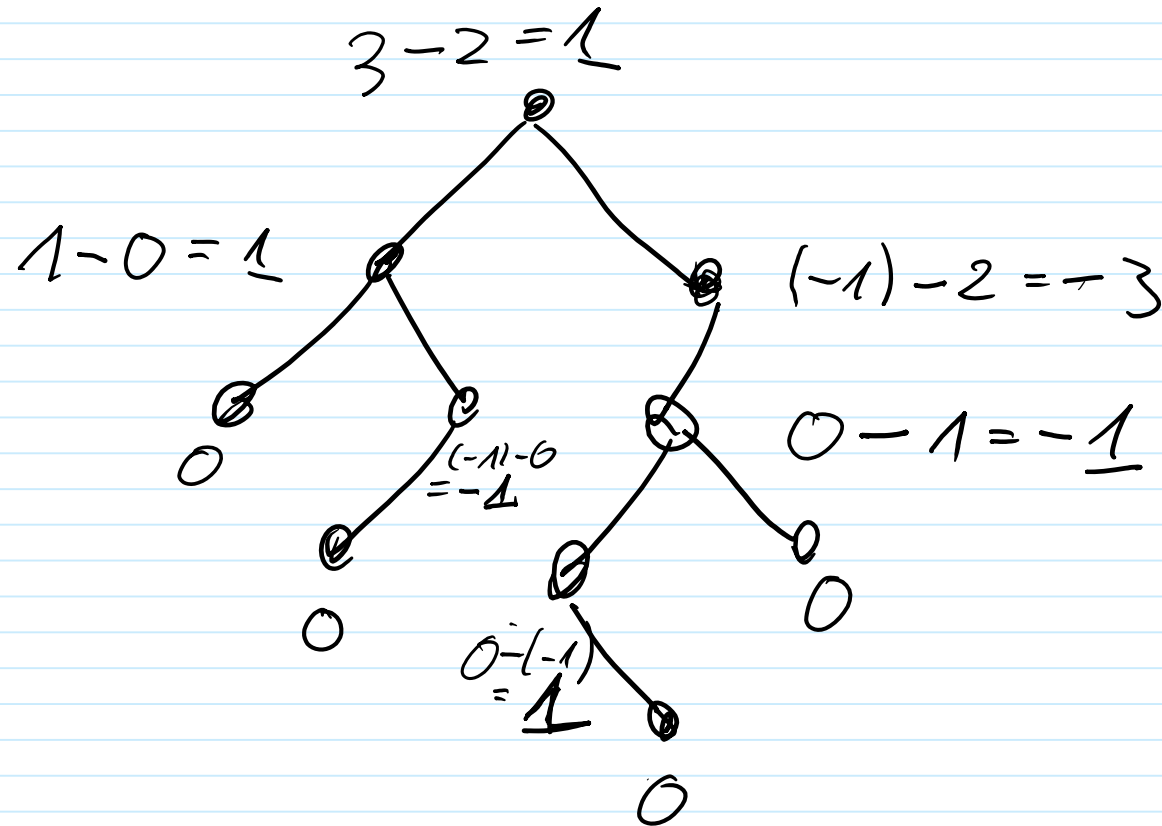
Fakt

Wysokość v w T to długość najdłuższej
ścieżki od v do liścia w T .

Def Wyważenie wierzchołka v w drzewie T to różnica
wysokości prawego i lewego poddrzewa v

$$\text{balance}(v) = \text{height}(v \rightarrow \text{right}, T) - \text{height}(v \rightarrow \text{left}, T)$$

$\text{balance}(v, T) = \text{height}(v \rightarrow \text{right}, T) - \text{height}(v \rightarrow \text{left}, T).$



Def (drewo AVL)

Niech T - binarnym drewem BST.

T jest drewem AVL jeśli dla każdego

$v \in T$

$\text{balance}(v) \in \{-1, 0, 1\}$.

Co zyskujemy pracując z drzewami AVL?

Niech $\{F_n\}_{n \in \mathbb{N}}$ ciąg Fibonacciego.

$$F_0 = 1$$

$$F_1 = 1$$

$$F_{n+2} = F_{n+1} + F_n, \quad F_n \text{ rośnie wykładniczo wzgl. } n$$

Fakt

Niech T będzie drzewem AVL o n wierzchołkach.

Wysokość T jest mniejsza bądź równa $1,45 \cdot (\log_2 n)$.

Dow

Lemat

Drewo AVL o wysokości h ma przynajmniej F_h węzłów.

Dow

(minimalne)
Niech T_h - najmniejsze (w sensie liczby węzłów)
drewo AVL o wysokości h .

"Pokazujemy", że

$$\forall h \text{ card}(T_h) \geq F_{h+1}$$

Pomajamy rekursi

$$h=0$$

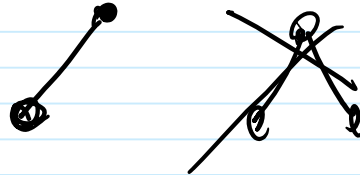
$$=1$$

$$=2$$

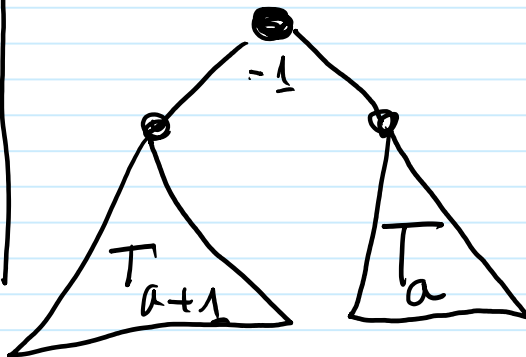
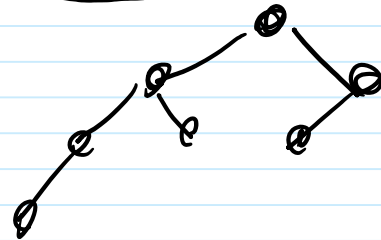
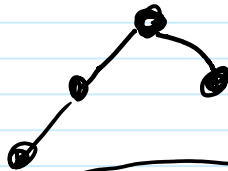
$$=3$$

$$h=a+2$$

T_0



T_2



$$\text{card}(T_h) = 1$$

$$2$$

$$4$$

$$7$$

$$\text{card}(T_{a+2}) = \text{card}(T_{a+1}) + \text{card}(T_a) + 1.$$

Tato pokazuje, że

$$\forall n \text{ card}(T_n) \geq F_n.$$

dla $n=0, 1$ - na palcach

krótki indukcyjny z postaci minimalnego
drzewa o wysokości $a+2$. \square Lemat.

Pojęcie lemat musimy numerować oszacować
wielkości

$$\varphi = \frac{1+\sqrt{5}}{2}$$

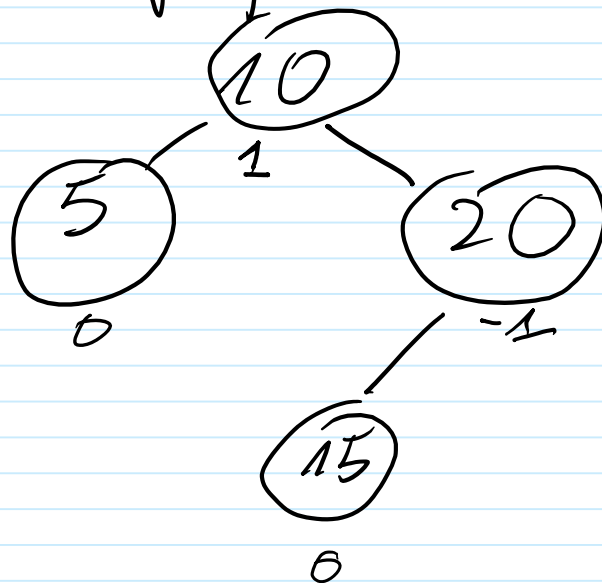
$$\varphi = 1 - \varphi = \frac{1-\sqrt{5}}{2}$$

$$F_n = \frac{\varphi^n - \varphi^n}{\sqrt{5}}$$

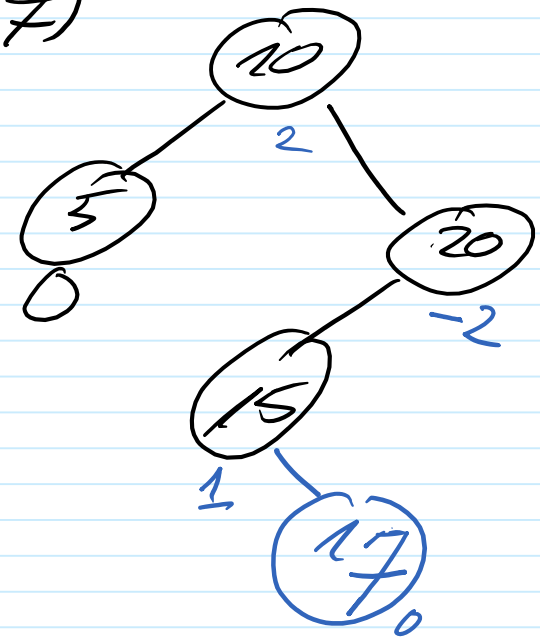
$$= \left\lfloor \frac{\varphi^n}{\sqrt{5}} + \frac{1}{2} \right\rfloor, \text{ dla dużych } n.$$

Problem: jak zaimplementować
insert, delete tak, aby nie
zaburzały nam struktury drzewa AVL.

Ce mrie pójší zle?



insert(17)



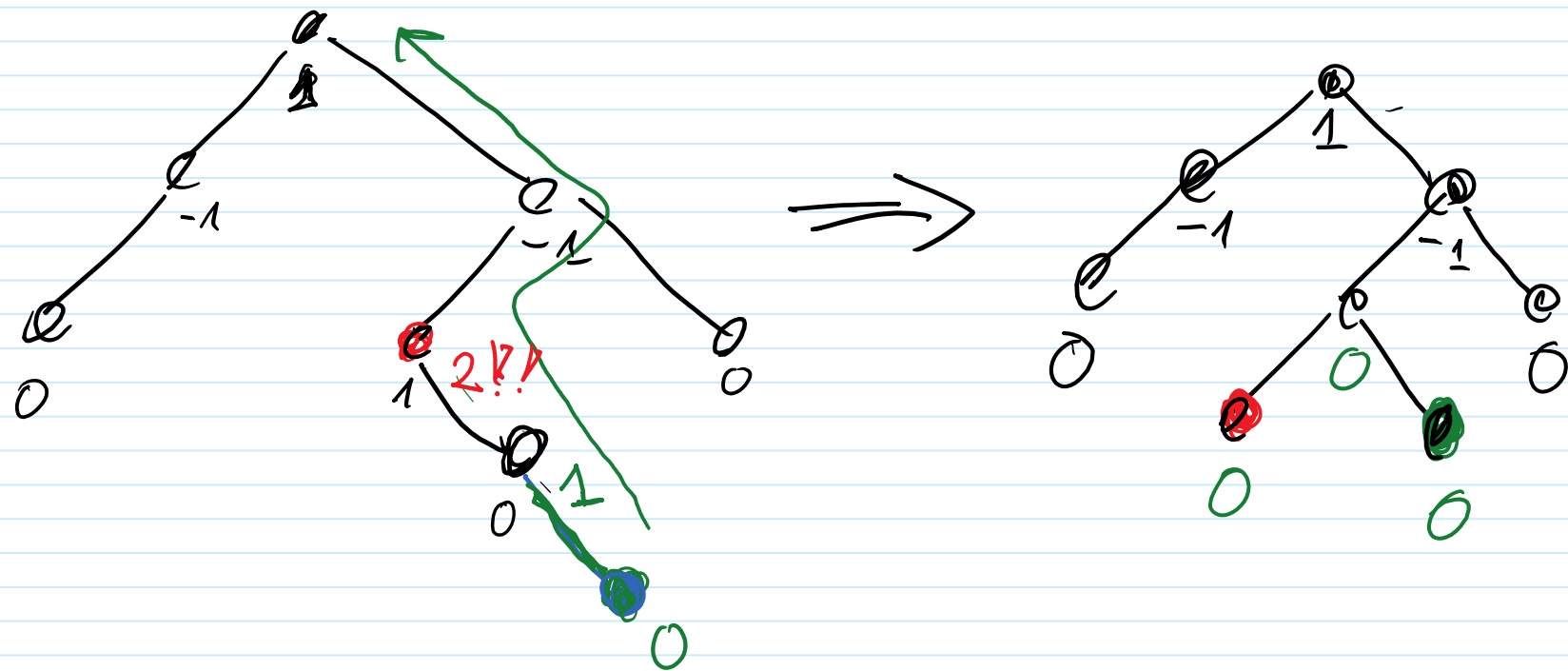
Analogiczny problem pojawia się
przy usuwaniu elementu.

Rozwiązanie

Funkcje insert, delete działają
dwuetapowo.

W pierwszej fazie działają jak ich
odpowiedniki dla drzew BST.

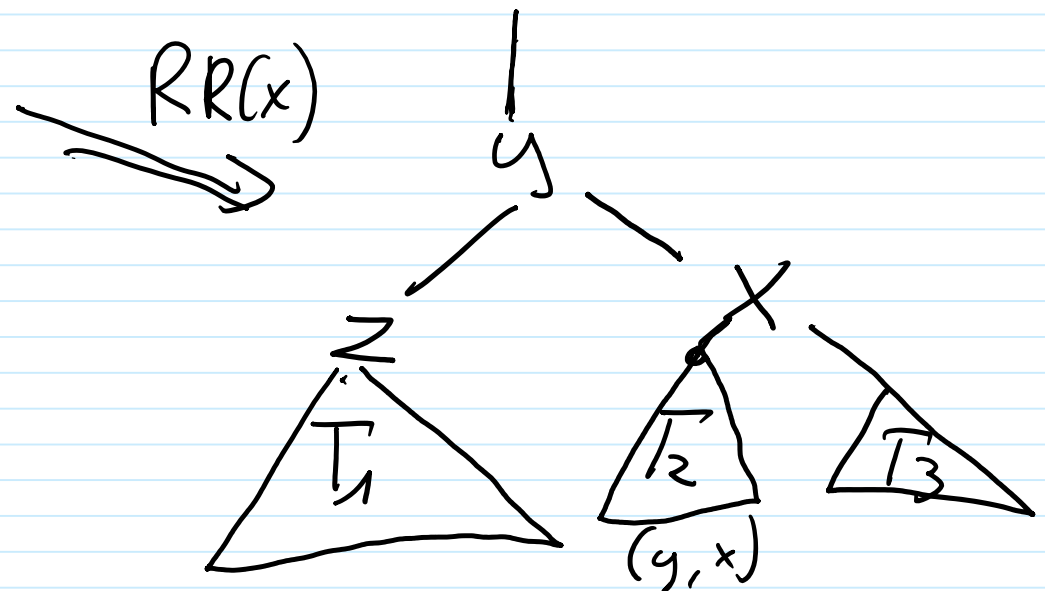
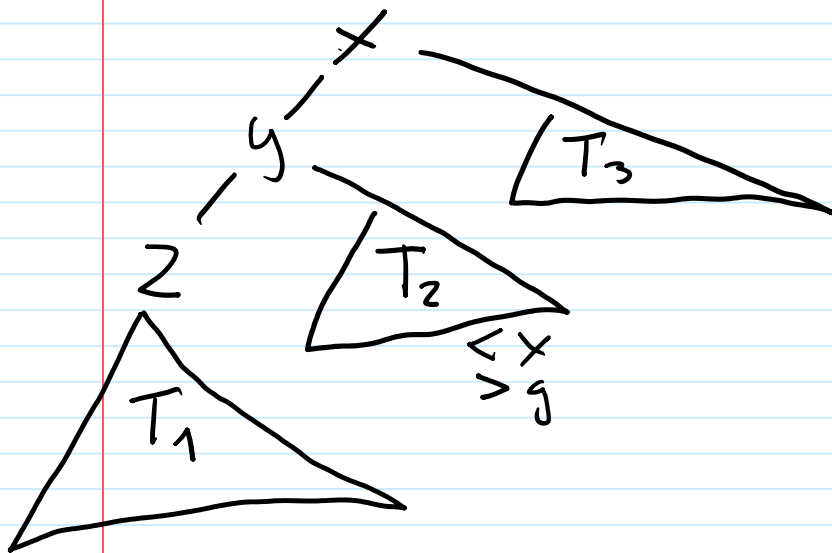
W drugiej fazie, "związując rekursję" po ścieżce
do miejsca gdzie nastąpiła zmiana struktury
drzewa wybieramy nowe wyrażenie i jeśli trzeba poprawiamy
drzewo.

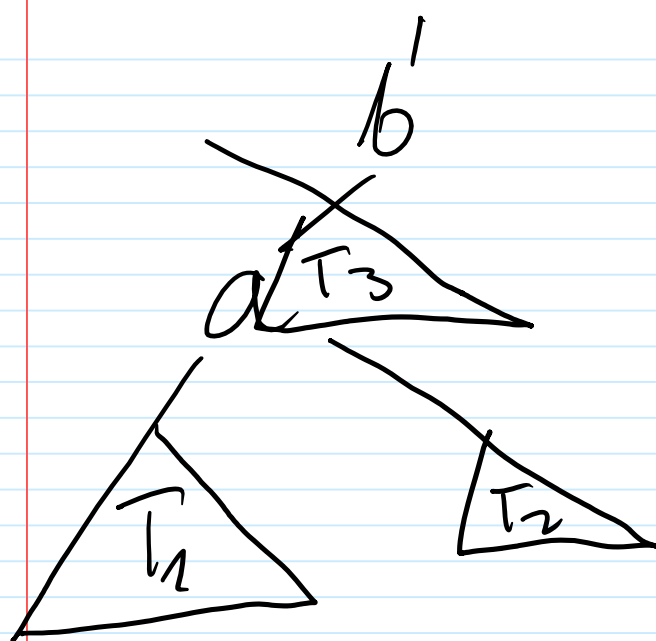


Jakich operacji używamy poprawiając strukturę drzewa?

Rotacje w lewo i w prawo wienchałków.

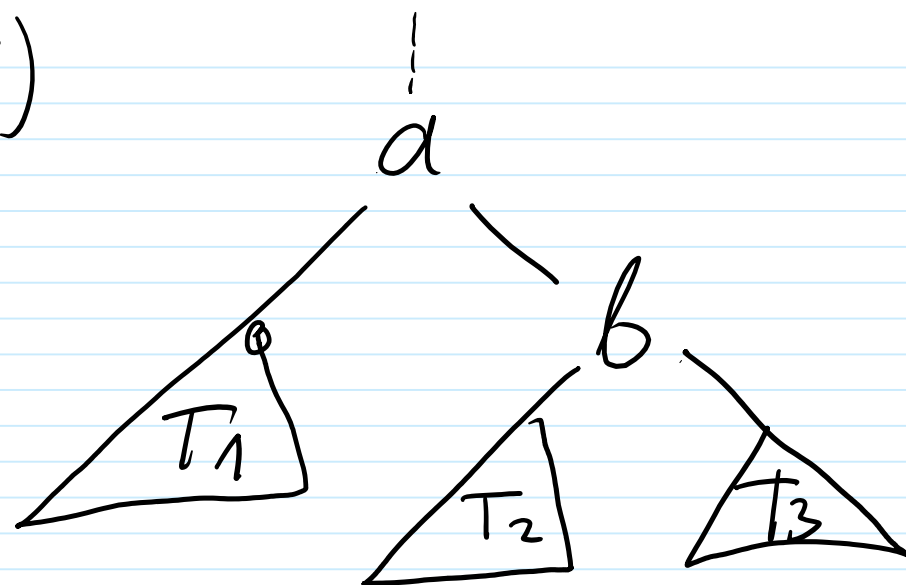
$RR(x)$ - rotacja w prawo



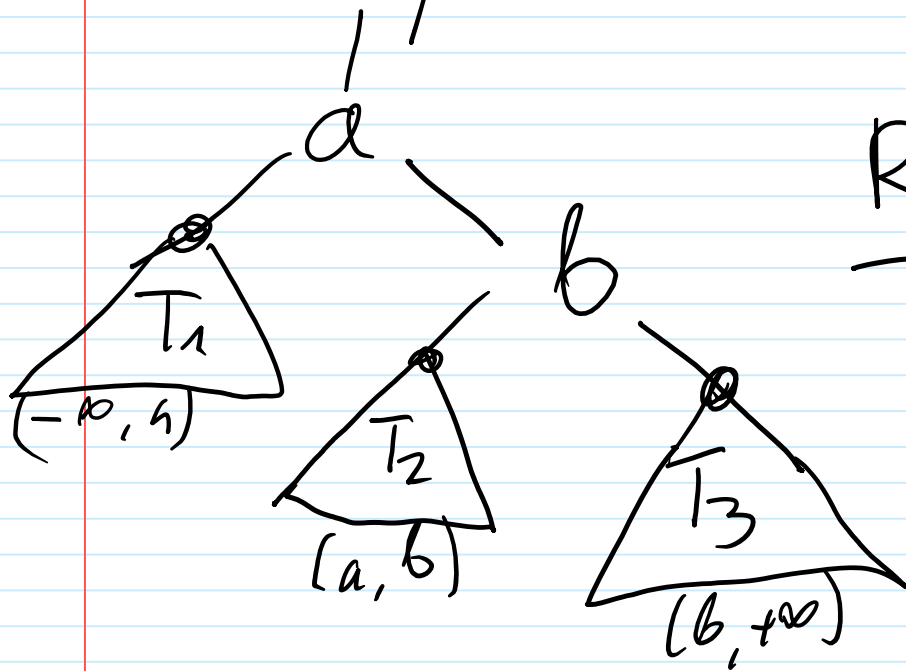


$RR(b)$

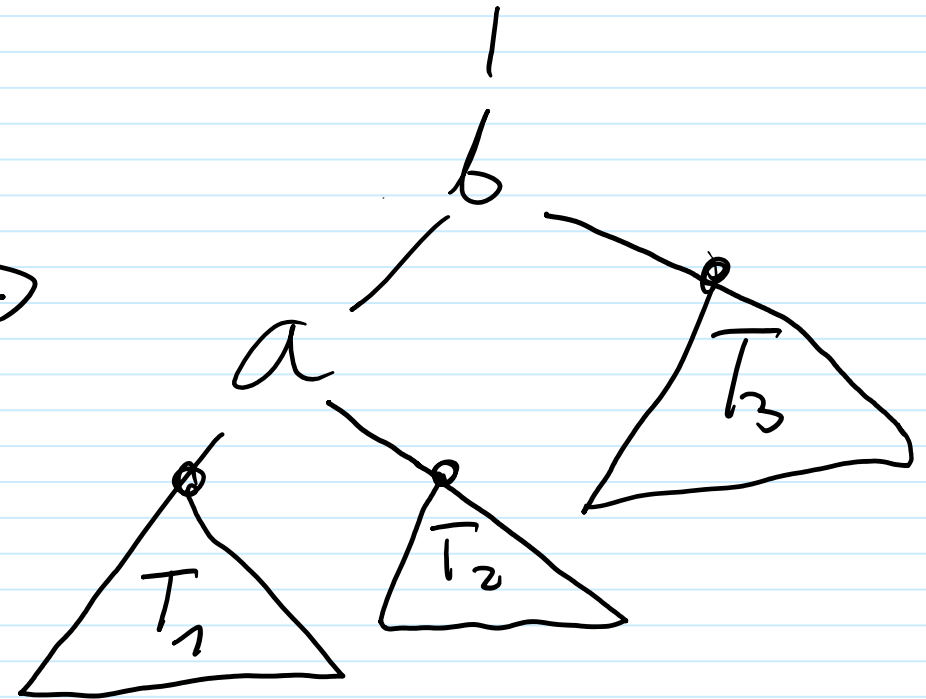
→



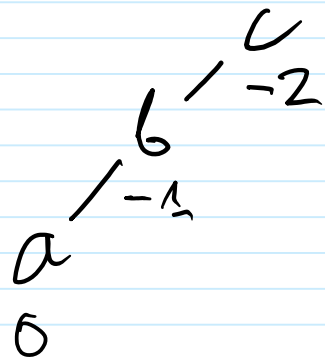
Rotacja w Lewo



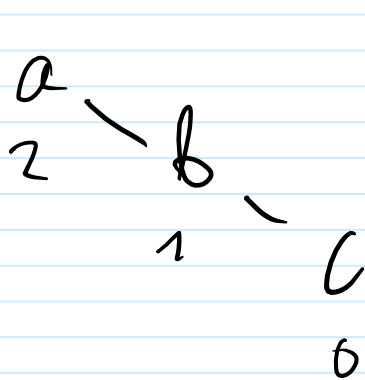
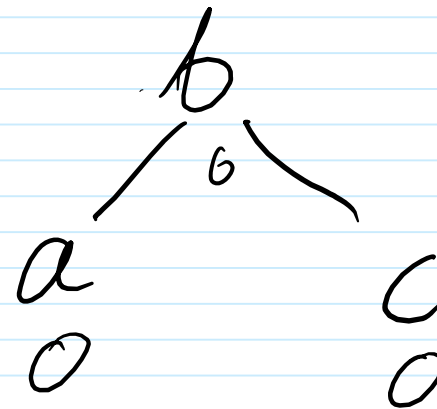
$RL(a)$



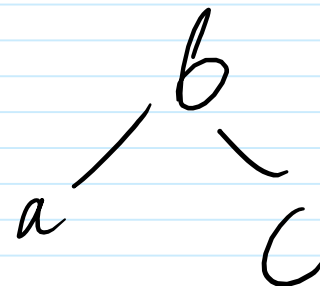
CO poprawiaja rotacje?



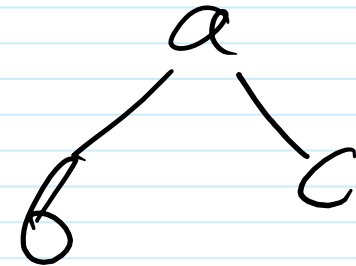
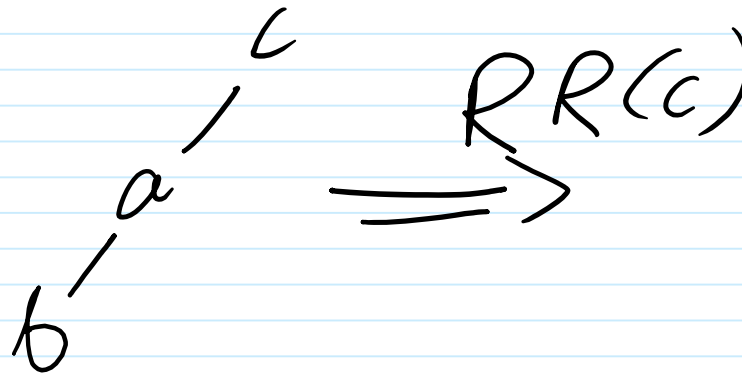
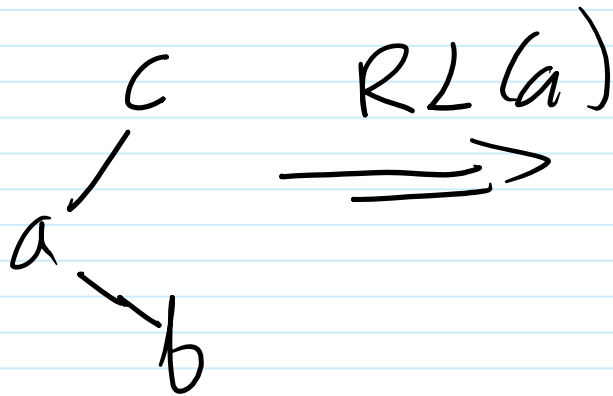
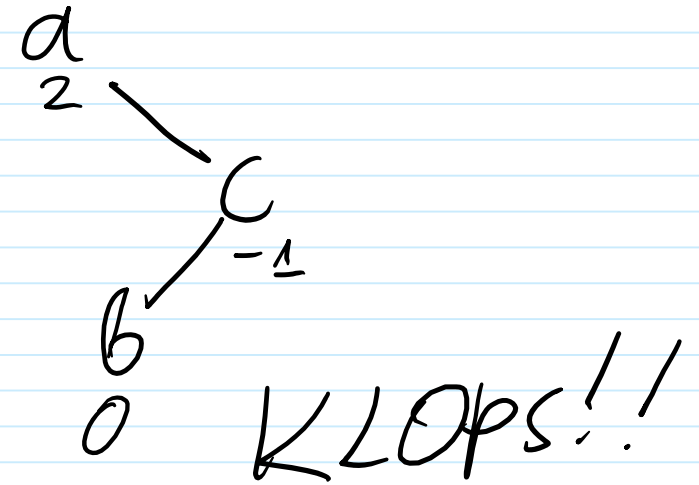
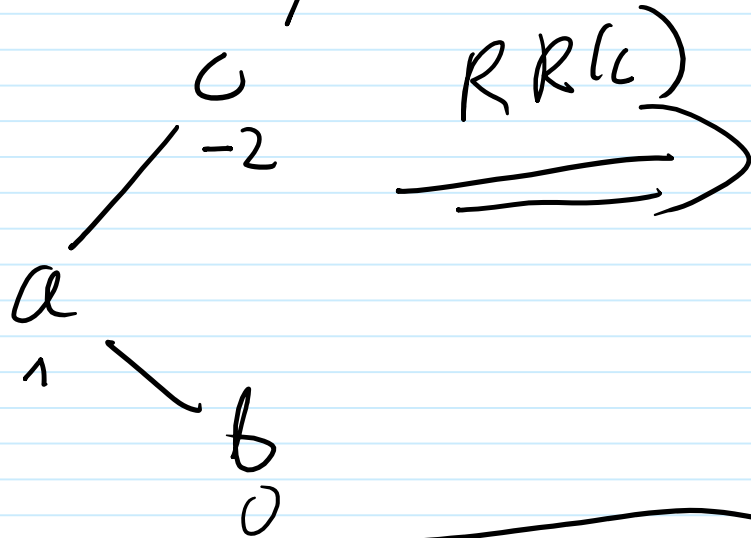
$RR(c)$
 \Rightarrow

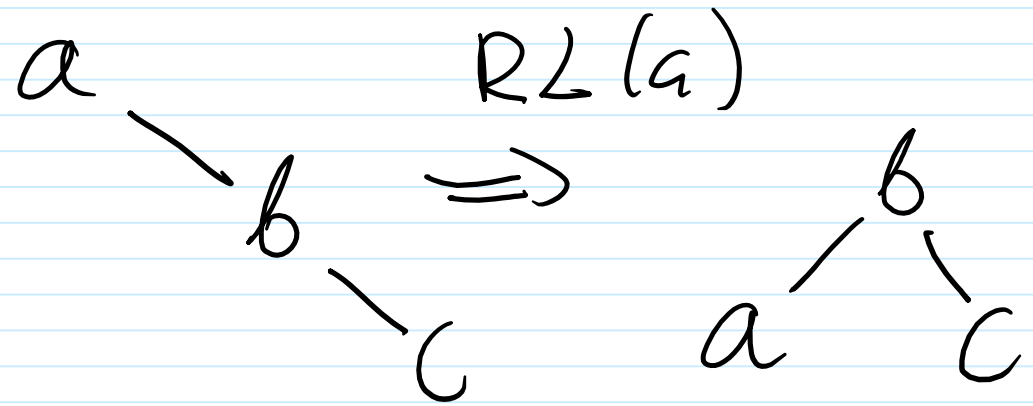
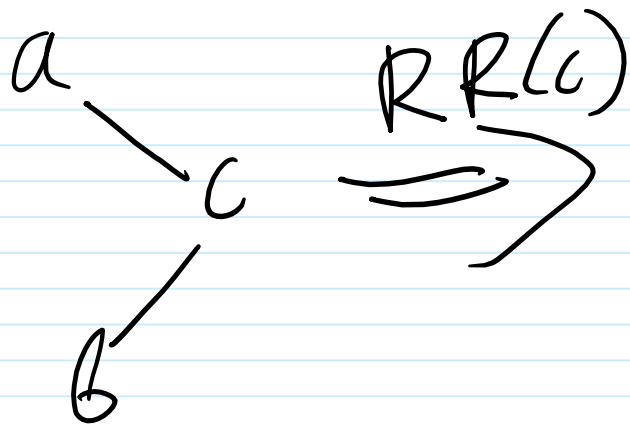


$RL(a)$
 \Rightarrow



Drugs sytuacje

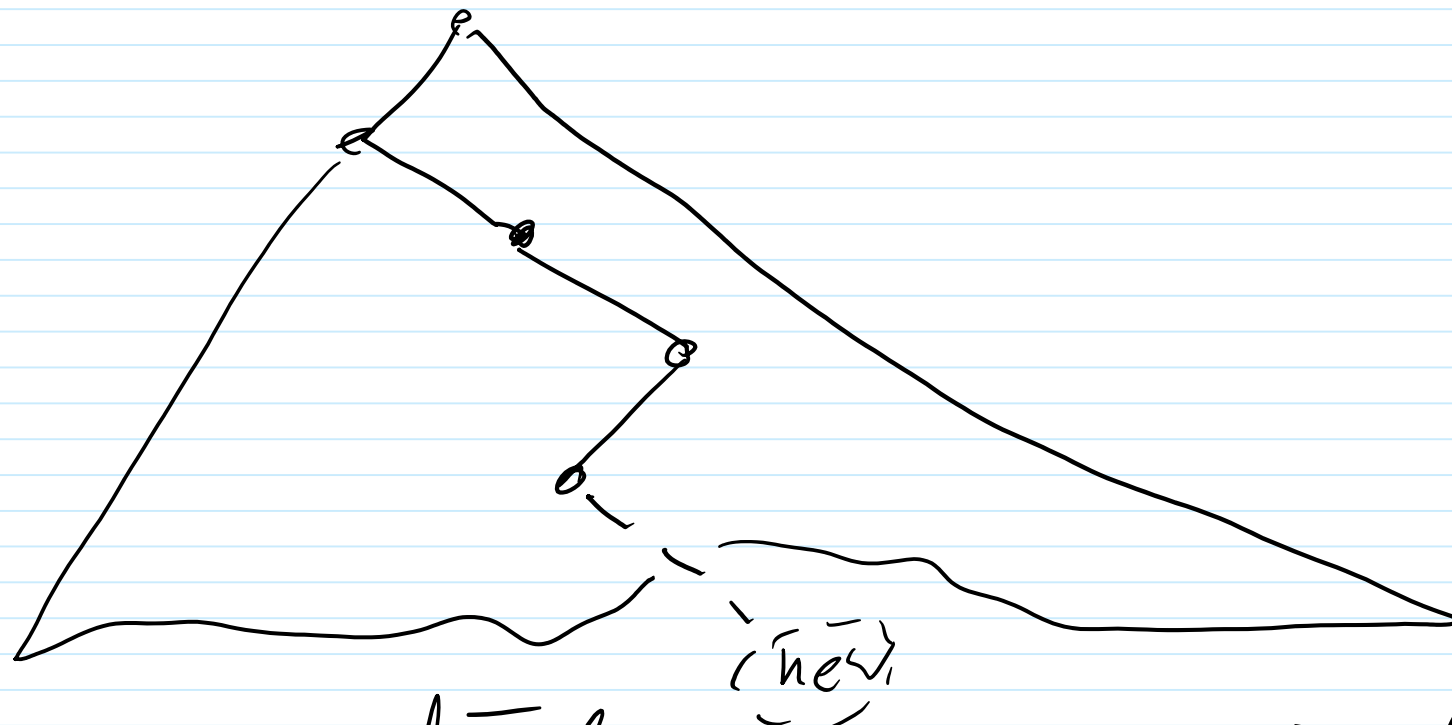




Wstawianie do drzew AVL

✓ implementacji musimy założyć
jedno pole ✓ drzewie

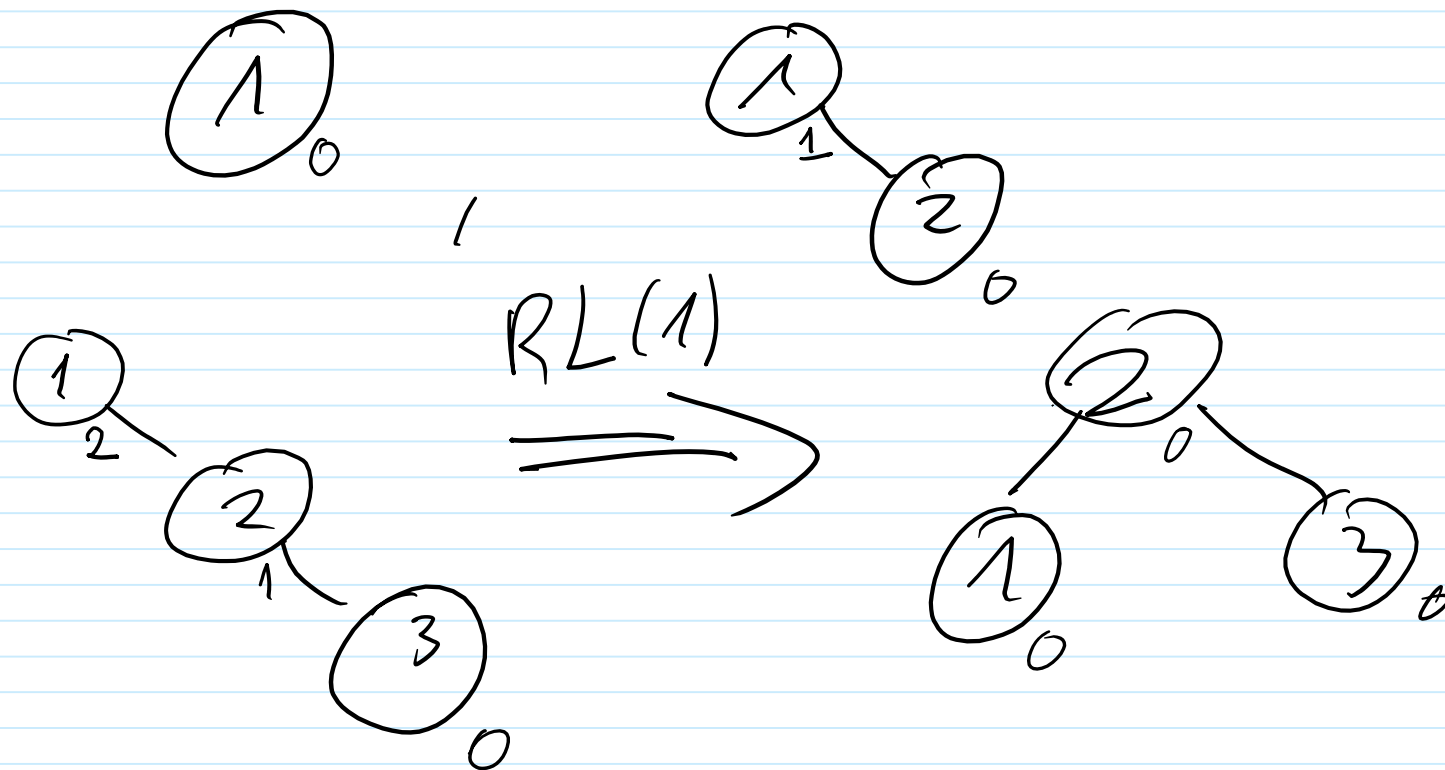
int balance - to pole przechowuje
wynik wyliczenia różnicy.

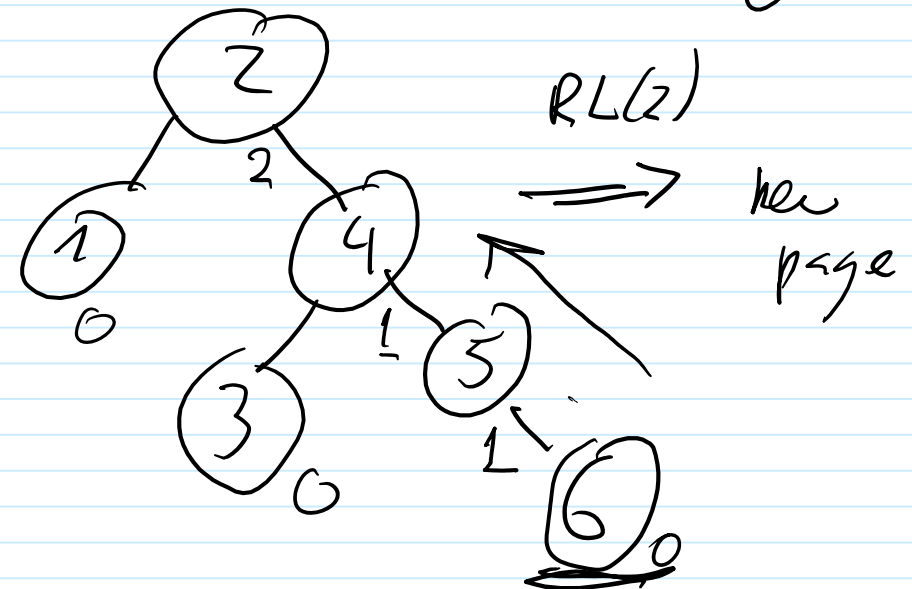
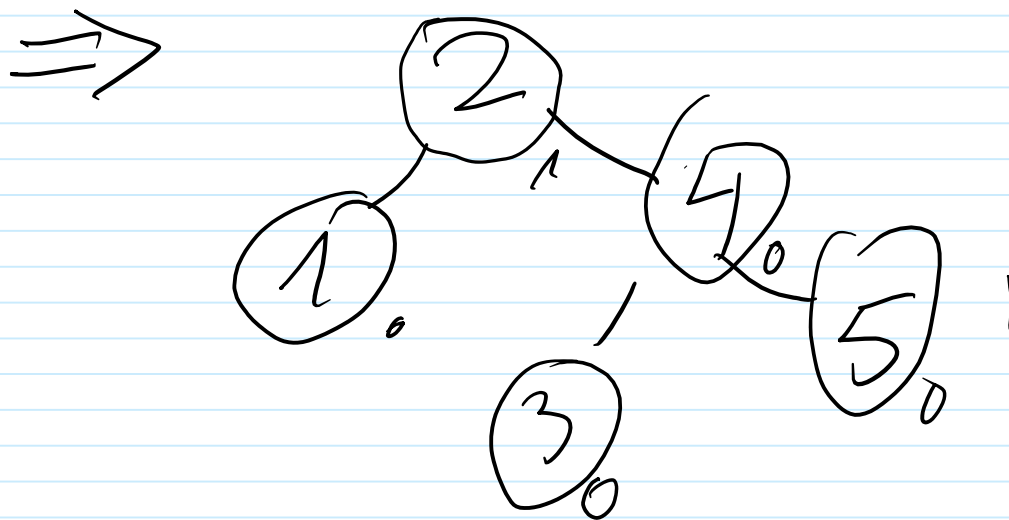
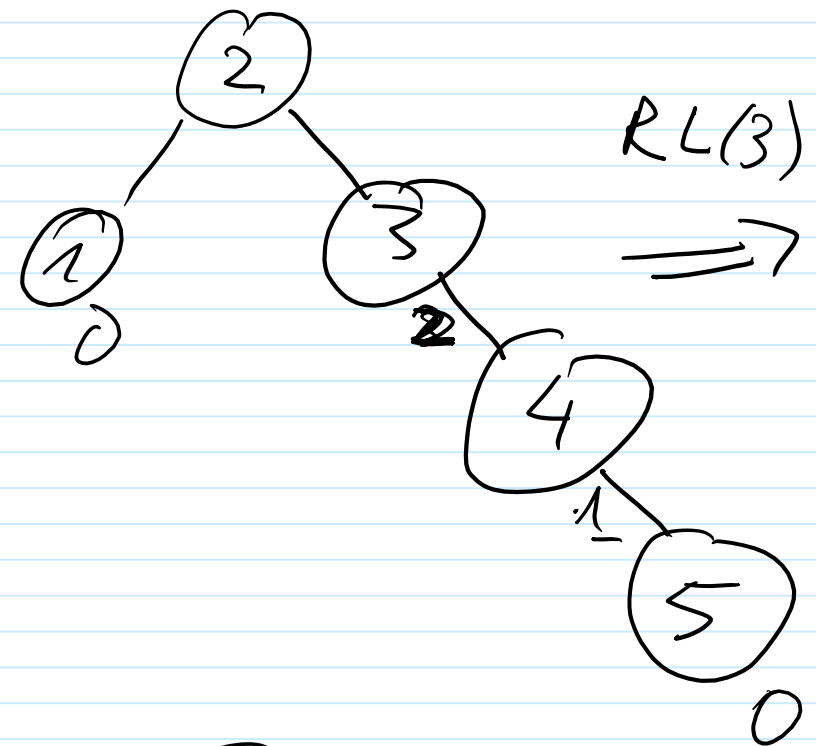
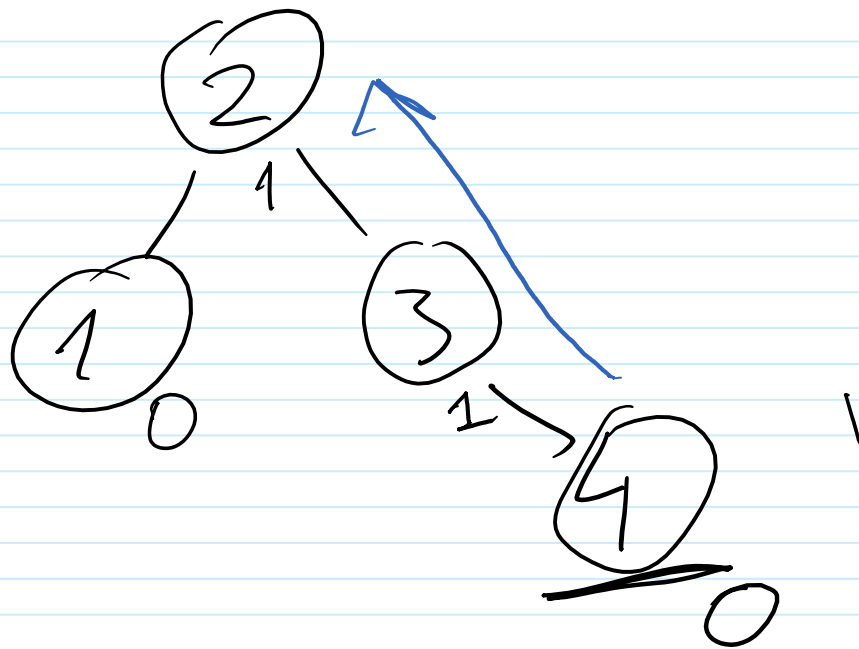


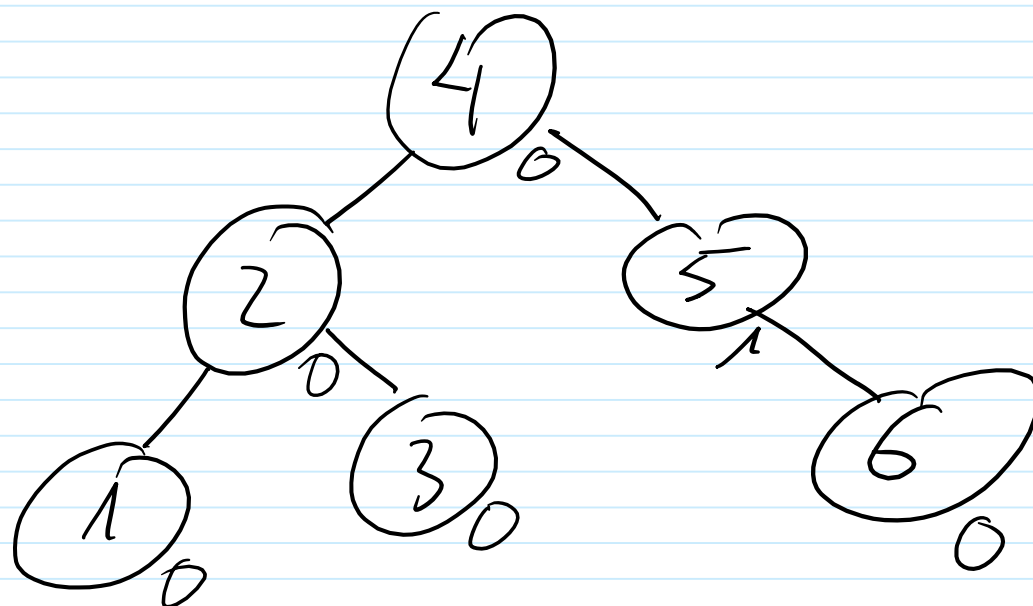
1 etap - dojazd do punktu nowego wierzchołka
 2 etap - wracanie ścieżką do górnej drzewa
 (np. podczas mijania rezerwuaru)
 i aktualizowanie wyznaczonego wierzchołka,
 jeśli trzeba to je poprawiamy.

Przykład

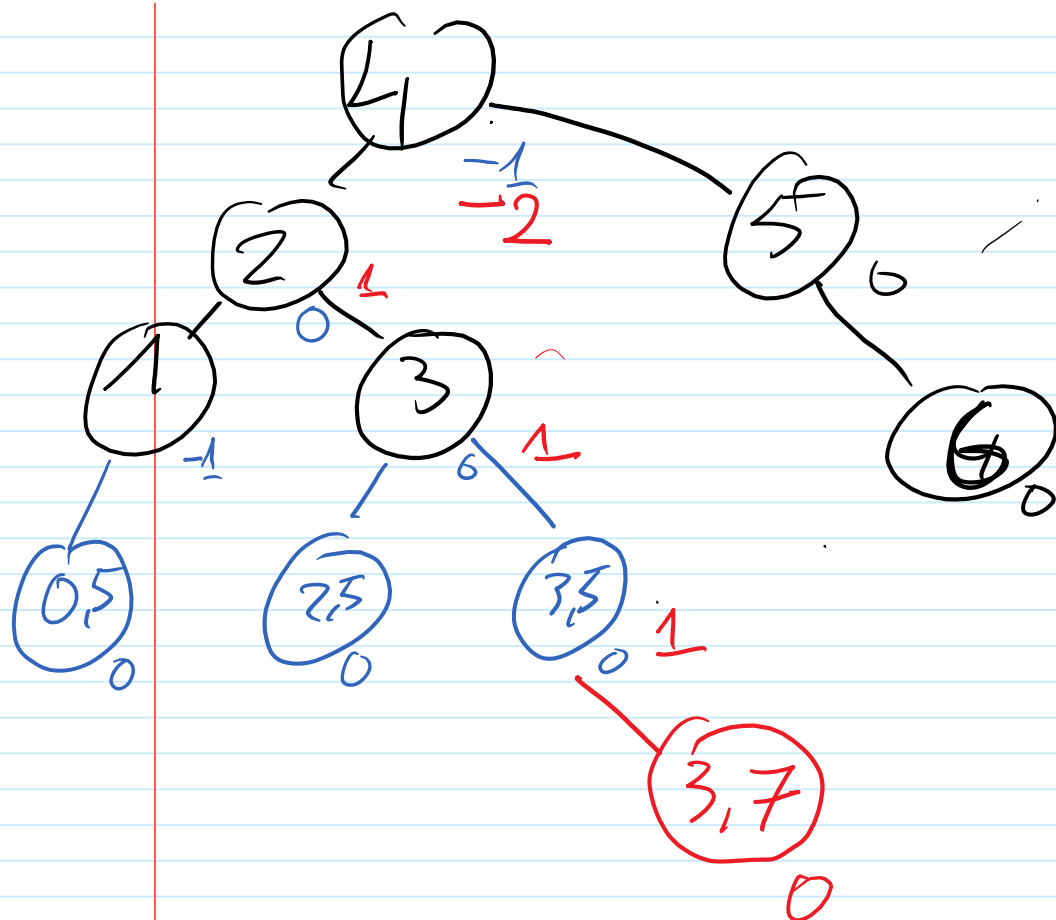
Wstawiamy do Max AVL elementy
w kolejności: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.



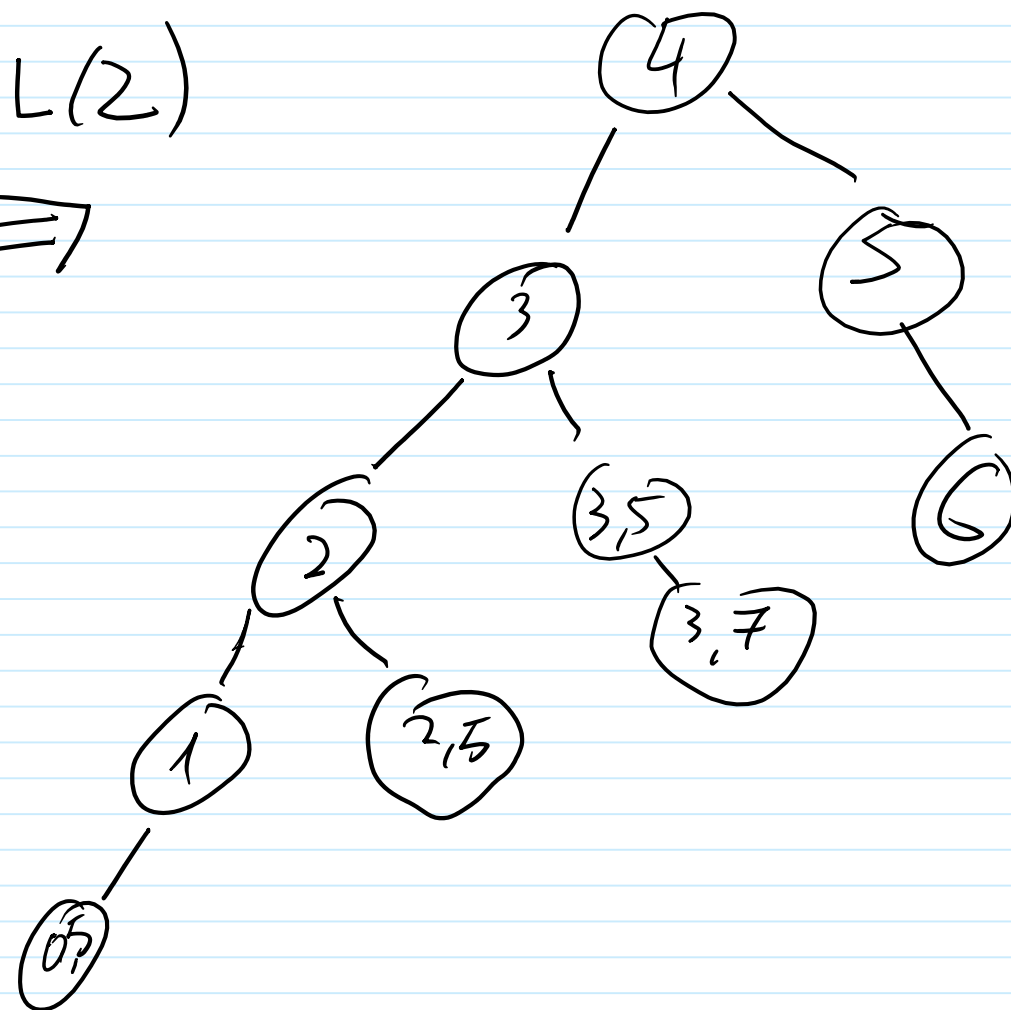




insert (2,5), (3,5), (0,5), (3,7)



RL(2)



RR(4)

