

# Datenstrukturen und Algorithmen

## Vorlesung 10: Binäre Suchbäume

Joost-Pieter Katoen

Lehrstuhl für Informatik 2  
Software Modeling and Verification Group

<http://moves.rwth-aachen.de/teaching/ss-15/dsa1/>

8. Mai 2015

# Übersicht

- 1 Binäre Suchbäume
  - Suche
  - Einfügen
  - Einige Operationen (die das Löschen vereinfachen)
  - Löschen
- 2 Rotationen

# Übersicht

## 1 Binäre Suchbäume

- Suche
- Einfügen
- Einige Operationen (die das Löschen vereinfachen)
- Löschen

## 2 Rotationen

# Motivation

Suchbäume unterstützen Operationen auf **dynamischen** Mengen, wie:

- ▶ Suchen, Einfügen, Löschen, Abfragen (z. B. Nachfolger oder minimales Element)

# Motivation

Suchbäume unterstützen Operationen auf **dynamischen** Mengen, wie:

- ▶ Suchen, Einfügen, Löschen, Abfragen (z. B. Nachfolger oder minimales Element)

Die Basisoperationen auf binären Suchbäumen benötigen eine Laufzeit, die proportional zur Höhe des Baums ist.

# Motivation

Suchbäume unterstützen Operationen auf **dynamischen** Mengen, wie:

- ▶ Suchen, Einfügen, Löschen, Abfragen (z. B. Nachfolger oder minimales Element)

Die Basisoperationen auf binären Suchbäumen benötigen eine Laufzeit, die proportional zur Höhe des Baums ist.

Für vollständige binäre Bäume mit  $n$  Elementen liefert dies eine Laufzeit in  $\Theta(\log(n))$  für eine Basisoperation.

# Motivation

Suchbäume unterstützen Operationen auf **dynamischen** Mengen, wie:

- ▶ Suchen, Einfügen, Löschen, Abfragen (z. B. Nachfolger oder minimales Element)

Die Basisoperationen auf binären Suchbäumen benötigen eine Laufzeit, die proportional zur Höhe des Baums ist.

Für vollständige binäre Bäume mit  $n$  Elementen liefert dies eine Laufzeit in  $\Theta(\log(n))$  für eine Basisoperation.

Für einen Baum, der einer linearen Kette entspricht, ist dies jedoch in  $\Theta(n)$ .

# Motivation

Suchbäume unterstützen Operationen auf **dynamischen** Mengen, wie:

- ▶ Suchen, Einfügen, Löschen, Abfragen (z. B. Nachfolger oder minimales Element)

Die Basisoperationen auf binären Suchbäumen benötigen eine Laufzeit, die proportional zur Höhe des Baums ist.

Für vollständige binäre Bäume mit  $n$  Elementen liefert dies eine Laufzeit in  $\Theta(\log(n))$  für eine Basisoperation.

Für einen Baum, der einer linearen Kette entspricht, ist dies jedoch in  $\Theta(n)$ .

Wir werden später binäre Suchbäume kennen lernen, deren Operationen immer Laufzeiten in  $\Theta(\log(n))$  haben (s. nächste Vorlesung).



# Binäre Suchbäume (I)

## Binärer Suchbaum

Ein **binärer Suchbaum** (BST) ist ein Binärbaum, der Elemente mit Schlüsseln enthält, wobei der Schlüssel jedes Knotens

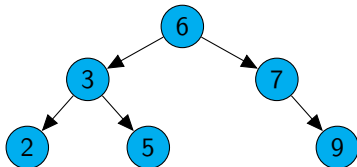
- ▶ **mindestens** so groß wie jeder Schlüssel im **linken** Teilbaum und
- ▶ **höchstens** so groß wie jeder Schlüssel im **rechten** Teilbaum ist.

# Binäre Suchbäume (I)

## Binärer Suchbaum

Ein **binärer Suchbaum** (BST) ist ein Binärbaum, der Elemente mit Schlüsseln enthält, wobei der Schlüssel jedes Knotens

- ▶ **mindestens** so groß wie jeder Schlüssel im **linken** Teilbaum und
- ▶ **höchstens** so groß wie jeder Schlüssel im **rechten** Teilbaum ist.

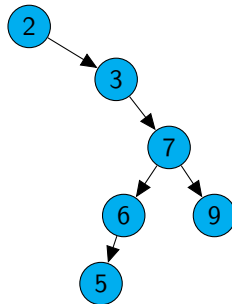
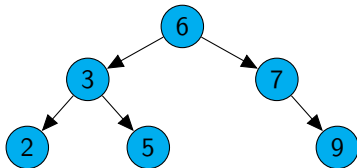


# Binäre Suchbäume (I)

## Binärer Suchbaum

Ein **binärer Suchbaum** (BST) ist ein Binärbaum, der Elemente mit Schlüsseln enthält, wobei der Schlüssel jedes Knotens

- ▶ **mindestens** so groß wie jeder Schlüssel im **linken** Teilbaum und
- ▶ **höchstens** so groß wie jeder Schlüssel im **rechten** Teilbaum ist.



Zwei binäre Suchbäume, die jeweils die Schlüssel 2, 3, 5, 6, 7, 9 enthalten.

# Binäre Suchbäume (II)

**Knoten** in einem binären Suchbaum bestehen aus vier Feldern:

# Binäre Suchbäume (II)

**Knoten** in einem binären Suchbaum bestehen aus vier Feldern:

- ▶ Einem **Schlüssel** – dem „Wert“ des Knotens,

# Binäre Suchbäume (II)

**Knoten** in einem binären Suchbaum bestehen aus vier Feldern:

- ▶ Einem **Schlüssel** – dem „Wert“ des Knotens,
- ▶ einem (möglicherweise leeren) **linken** und **rechten** Teilbaum (bzw. Zeiger darauf) sowie

# Binäre Suchbäume (II)

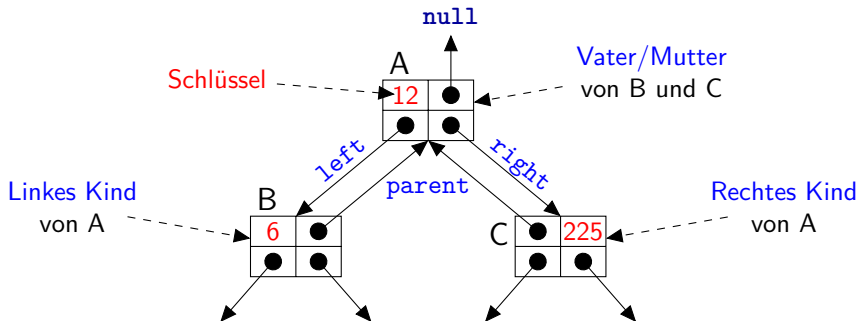
**Knoten** in einem binären Suchbaum bestehen aus vier Feldern:

- ▶ Einem **Schlüssel** – dem „Wert“ des Knotens,
- ▶ einem (möglicherweise leeren) **linken** und **rechten** Teilbaum (bzw. Zeiger darauf) sowie
- ▶ einem Zeiger auf den Vater-/Mutterknoten (bei der Wurzel leer).

# Binäre Suchbäume (II)

**Knoten** in einem binären Suchbaum bestehen aus vier Feldern:

- ▶ Einem **Schlüssel** – dem „Wert“ des Knotens,
- ▶ einem (möglicherweise leeren) **linken** und **rechten** Teilbaum (bzw. Zeiger darauf) sowie
- ▶ einem Zeiger auf den Vater-/Mutterknoten (bei der Wurzel leer).





# Binäre Suchbäume (III)

## Beispiel (Binärer Suchbaum in C/C++)

```
1 typedef struct _node* Node;
2 struct _node {
3     int key;
4     Node left, right;
5     Node parent;
6     // ... evtl. eigene Datenfelder
7 };

9 struct _tree {
10     Node root;
11 };
12 typedef struct _tree* Tree;
```

# Sortieren in linearer Zeit?

## Sortieren

Eine **Inorder** Traversierung eines binären Suchbaumes gibt alle Schlüssel im Suchbaum in **sortierter** Reihenfolge aus.

# Sortieren in linearer Zeit?

## Sortieren

Eine **Inorder** Traversierung eines binären Suchbaumes gibt alle Schlüssel im Suchbaum in **sortierter** Reihenfolge aus.

Die Korrektheit dieses Sortierverfahrens folgt per Induktion direkt aus der BST-Eigenschaft.

# Sortieren in linearer Zeit?

## Sortieren

Eine **Inorder** Traversierung eines binären Suchbaumes gibt alle Schlüssel im Suchbaum in **sortierter** Reihenfolge aus.

Die Korrektheit dieses Sortierverfahrens folgt per Induktion direkt aus der BST-Eigenschaft.

## Beispiel

Beispiel Inorder Traversierung BST am Overheadprojektor.

# Sortieren in linearer Zeit?

## Sortieren

Eine **Inorder** Traversierung eines binären Suchbaumes gibt alle Schlüssel im Suchbaum in **sortierter** Reihenfolge aus.

Die Korrektheit dieses Sortierverfahrens folgt per Induktion direkt aus der BST-Eigenschaft.

## Beispiel

Beispiel Inorder Traversierung BST am Overheadprojektor.

## Zeitkomplexität

Da die Zeitkomplexität einer Inorder Traversierung eines Baumes mit  $n$  Knoten  $\Theta(n)$  ist, liefert uns dies einen Sortieralgorithmus in  $\Theta(n)$ .

# Sortieren in linearer Zeit?

## Sortieren

Eine **Inorder** Traversierung eines binären Suchbaumes gibt alle Schlüssel im Suchbaum in **sortierter** Reihenfolge aus.

Die Korrektheit dieses Sortierverfahrens folgt per Induktion direkt aus der BST-Eigenschaft.

## Beispiel

Beispiel Inorder Traversierung BST am Overheadprojektor.

## Zeitkomplexität

Da die Zeitkomplexität einer Inorder Traversierung eines Baumes mit  $n$  Knoten  $\Theta(n)$  ist, liefert uns dies einen Sortieralgorithmus in  $\Theta(n)$ .

Dies setzt jedoch voraus, dass alle Daten als ein BST gespeichert sind.

# Suche nach Schlüssel $k$ im BST

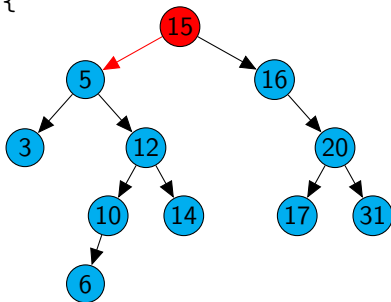
---

```
1 Node bstSearch(Node root, int k) {
2   while (root) {
3     if (k < root.key) {
4       root = root.left;
5     } else if (k > root.key) {
6       root = root.right;
7     } else { // k == root.key
8       return root;
9     }
10  }
11  return null; // nicht gefunden
12 }
```

---

# Suche nach Schlüssel $k$ im BST – $k = 10$

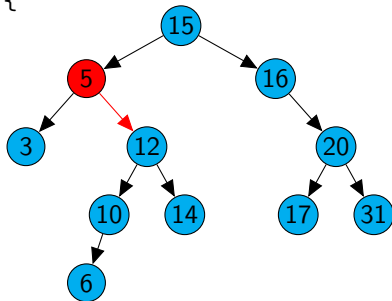
```
1 Node bstSearch(Node root, int k) {  
2   while (root) {  
3     if (k < root.key) {  
4       root = root.left;  
5     } else if (k > root.key) {  
6       root = root.right;  
7     } else { //  $k == \text{root.key}$   
8       return root;  
9     }  
10  }  
11  return null; // nicht gefunden  
12 }
```





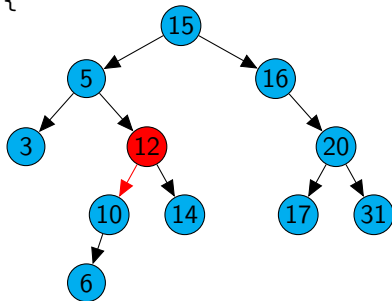
# Suche nach Schlüssel $k$ im BST – $k = 10$

```
1 Node bstSearch(Node root, int k) {  
2   while (root) {  
3     if (k < root.key) {  
4       root = root.left;  
5     } else if (k > root.key) {  
6       root = root.right;  
7     } else { //  $k == \text{root.key}$   
8       return root;  
9     }  
10  }  
11  return null; // nicht gefunden  
12 }
```



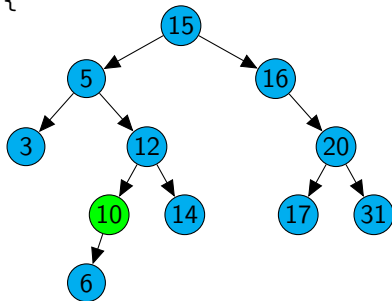
# Suche nach Schlüssel $k$ im BST – $k = 10$

```
1 Node bstSearch(Node root, int k) {  
2   while (root) {  
3     if (k < root.key) {  
4       root = root.left;  
5     } else if (k > root.key) {  
6       root = root.right;  
7     } else { //  $k == \text{root.key}$   
8       return root;  
9     }  
10  }  
11  return null; // nicht gefunden  
12 }
```



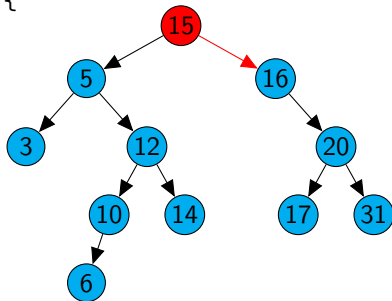
# Suche nach Schlüssel $k$ im BST – $k = 10$

```
1 Node bstSearch(Node root, int k) {  
2   while (root) {  
3     if (k < root.key) {  
4       root = root.left;  
5     } else if (k > root.key) {  
6       root = root.right;  
7     } else { //  $k == \text{root.key}$   
8       return root;  
9     }  
10  }  
11  return null; // nicht gefunden  
12 }
```



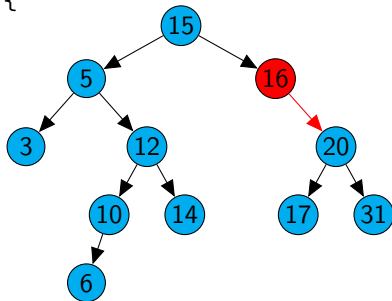
# Suche nach Schlüssel $k$ im BST – $k = 18$ (erfolglos)

```
1 Node bstSearch(Node root, int k) {
2   while (root) {
3     if (k < root.key) {
4       root = root.left;
5     } else if (k > root.key) {
6       root = root.right;
7     } else { // k == root.key
8       return root;
9     }
10  }
11  return null; // nicht gefunden
12 }
```



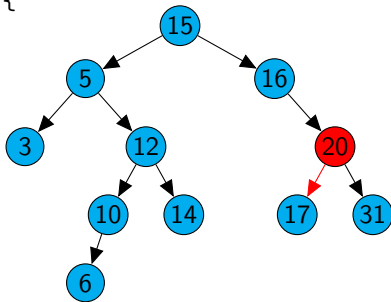
# Suche nach Schlüssel $k$ im BST – $k = 18$ (erfolglos)

```
1 Node bstSearch(Node root, int k) {  
2   while (root) {  
3     if (k < root.key) {  
4       root = root.left;  
5     } else if (k > root.key) {  
6       root = root.right;  
7     } else { //  $k == root.key$   
8       return root;  
9     }  
10  }  
11  return null; // nicht gefunden  
12 }
```



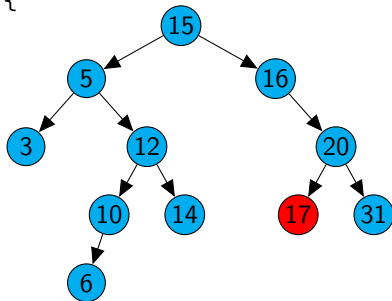
# Suche nach Schlüssel $k$ im BST – $k = 18$ (erfolglos)

```
1 Node bstSearch(Node root, int k) {  
2   while (root) {  
3     if (k < root.key) {  
4       root = root.left;  
5     } else if (k > root.key) {  
6       root = root.right;  
7     } else { //  $k == \text{root.key}$   
8       return root;  
9     }  
10  }  
11  return null; // nicht gefunden  
12 }
```



# Suche nach Schlüssel $k$ im BST – $k = 18$ (erfolglos)

```
1 Node bstSearch(Node root, int k) {  
2   while (root) {  
3     if (k < root.key) {  
4       root = root.left;  
5     } else if (k > root.key) {  
6       root = root.right;  
7     } else { //  $k == root.key$   
8       return root;  
9     }  
10  }  
11  return null; // nicht gefunden  
12 }
```



## Suche nach Schlüssel $k$ im BST – $k = 18$ (erfolglos)

```
1 Node bstSearch(Node root, int k) {
2   while (root) {
3     if (k < root.key) {
4       root = root.left;
5     } else if (k > root.key) {
6       root = root.right;
7     } else { // k == root.key
8       return root;
9     }
10  }
11  return null; // nicht gefunden
12 }
```

Die Worst-Case Komplexität ist **linear** in der Höhe  $h$  des Baumes:  $\Theta(h)$ .



# Suche nach Schlüssel $k$ im BST – $k = 18$ (erfolglos)

```
1 Node bstSearch(Node root, int k) {
2   while (root) {
3     if (k < root.key) {
4       root = root.left;
5     } else if (k > root.key) {
6       root = root.right;
7     } else { // k == root.key
8       return root;
9     }
10  }
11  return null; // nicht gefunden
12 }
```

Die Worst-Case Komplexität ist **linear** in der Höhe  $h$  des Baumes:  $\Theta(h)$ .

- ▶ Für einen kettenartigen Baum mit  $n$  Knoten ergibt das  $\Theta(n)$ .

# Suche nach Schlüssel $k$ im BST – $k = 18$ (erfolglos)

```
1 Node bstSearch(Node root, int k) {
2   while (root) {
3     if (k < root.key) {
4       root = root.left;
5     } else if (k > root.key) {
6       root = root.right;
7     } else { // k == root.key
8       return root;
9     }
10  }
11  return null; // nicht gefunden
12 }
```

Die Worst-Case Komplexität ist **linear** in der Höhe  $h$  des Baumes:  $\Theta(h)$ .

- ▶ Für einen kettenartigen Baum mit  $n$  Knoten ergibt das  $\Theta(n)$ .
- ▶ Ist der BST so balanciert wie möglich, erhält man  $\Theta(\log(n))$ .

# Suche nach Schlüssel $k$ im BST – $k = 18$ (erfolglos)

```
1 Node bstSearch(Node root, int k) {
2   while (root) {
3     if (k < root.key) {
4       root = root.left;
5     } else if (k > root.key) {
6       root = root.right;
7     } else { // k == root.key
8       return root;
9     }
10  }
11  return null; // nicht gefunden
12 }
```

Die Worst-Case Komplexität ist **linear** in der Höhe  $h$  des Baumes:  $\Theta(h)$ .

- ▶ Für einen kettenartigen Baum mit  $n$  Knoten ergibt das  $\Theta(n)$ .
- ▶ Ist der BST so balanciert wie möglich, erhält man  $\Theta(\log(n))$ .

Funktioniert dieses Suchverfahren auch bei Heaps?

# Suche nach Schlüssel $k$ im BST – $k = 18$ (erfolglos)

```
1 Node bstSearch(Node root, int k) {
2   while (root) {
3     if (k < root.key) {
4       root = root.left;
5     } else if (k > root.key) {
6       root = root.right;
7     } else { // k == root.key
8       return root;
9     }
10  }
11  return null; // nicht gefunden
12 }
```

Die Worst-Case Komplexität ist **linear** in der Höhe  $h$  des Baumes:  $\Theta(h)$ .

- ▶ Für einen kettenartigen Baum mit  $n$  Knoten ergibt das  $\Theta(n)$ .
- ▶ Ist der BST so balanciert wie möglich, erhält man  $\Theta(\log(n))$ .

Funktioniert dieses Suchverfahren auch bei Heaps? **Nein.**

# Einfügen eines Knotens mit Schlüssel $k$ – Strategie

# Einfügen eines Knotens mit Schlüssel $k$ – Strategie

## Einfügen

Man kann einen neuen Knoten mit Schlüssel  $k$  in den BST  $t$  einfügen, ohne die BST-Eigenschaft zu zerstören:

# Einfügen eines Knotens mit Schlüssel $k$ – Strategie

## Einfügen

Man kann einen neuen Knoten mit Schlüssel  $k$  in den BST  $t$  einfügen, ohne die BST-Eigenschaft zu zerstören:

Suche einen geeigneten, freien Platz:

# Einfügen eines Knotens mit Schlüssel $k$ – Strategie

## Einfügen

Man kann einen neuen Knoten mit Schlüssel  $k$  in den BST  $t$  einfügen, ohne die BST-Eigenschaft zu zerstören:

Suche einen geeigneten, freien Platz:

Wie bei der regulären Suche, außer dass, **selbst bei gefundenem Schlüssel**, weiter abgestiegen wird, bis ein Knoten ohne entsprechendes Kind erreicht ist.



# Einfügen eines Knotens mit Schlüssel $k$ – Strategie

## Einfügen

Man kann einen neuen Knoten mit Schlüssel  $k$  in den BST  $t$  einfügen, ohne die BST-Eigenschaft zu zerstören:

Suche einen geeigneten, freien Platz:

Wie bei der regulären Suche, außer dass, **selbst bei gefundenem Schlüssel**, weiter abgestiegen wird, bis ein Knoten ohne entsprechendes Kind erreicht ist.

Hänge den neuen Knoten an:

Verbinde den neuen Knoten mit dem gefundenen Vaterknoten.

# Einfügen eines Knotens mit Schlüssel $k$ – Strategie

## Einfügen

Man kann einen neuen Knoten mit Schlüssel  $k$  in den BST  $t$  einfügen, ohne die BST-Eigenschaft zu zerstören:

Suche einen geeigneten, freien Platz:

Wie bei der regulären Suche, außer dass, **selbst bei gefundenem Schlüssel**, weiter abgestiegen wird, bis ein Knoten ohne entsprechendes Kind erreicht ist.

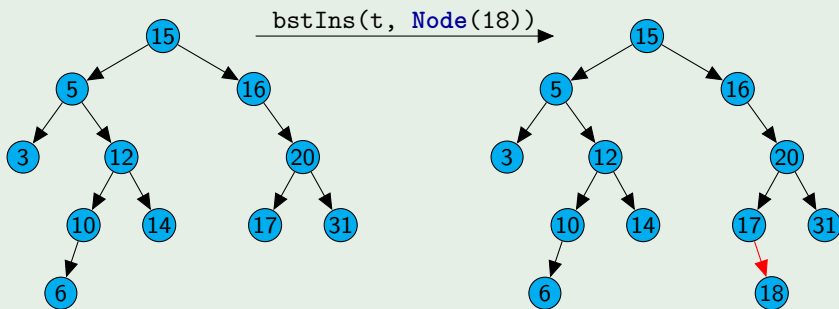
Hänge den neuen Knoten an:

Verbinde den neuen Knoten mit dem gefundenen Vaterknoten.

- ▶ Komplexität:  $\Theta(h)$ , wegen der Suche.

# Einfügen von 18 in den BST $t$ – Beispiel

## Beispiel



# Einfügen in einen BST – Algorithmus

```
1 void bstIns(Tree t, Node node) { // Füge node in den Baum t ein
2 // Suche freien Platz
3 Node root = t.root, parent = null;
4 while (root) {
5     parent = root;
6     if (node.key < root.key) {
7         root = root.left;
8     } else {
9         root = root.right;
10    }
11 } // Einfügen
12 node.parent = parent;
13 if (!parent) { // t war leer => neue Wurzel
14     t.root = node;
15 } else if (node.key < parent.key) { // richtige Seite ...
16     parent.left = node;
17 } else {
18     parent.right = node;
19 }
20 }
```

# Abfragen im BST: Minimum

## Problem

Wir suchen den Knoten mit **kleinstem Schlüssel** im durch `root` gegebenen (Teil-)Baum.

## Lösung

```
1 Node bstMin(Node root) { // root != null
2   while (root.left) {
3     root = root.left;
4   }
5   return root;
6 }
```

- ▶ Komplexität:  $\Theta(h)$  bei Baumhöhe  $h$ .
- ▶ Analog kann das Maximum gefunden werden.

# Abfragen im BST: Nachfolger (I)

## Problem

Wir suchen den **Nachfolger**-Knoten von `node`, also den bei Inorder-Traversierung als nächstes zu besuchenden Knoten.

# Abfragen im BST: Nachfolger (I)

## Problem

Wir suchen den **Nachfolger**-Knoten von `node`, also den bei Inorder-Traversierung als nächstes zu besuchenden Knoten. Dessen Schlüssel ist mindestens so groß wie `node.key`.

# Abfragen im BST: Nachfolger (I)

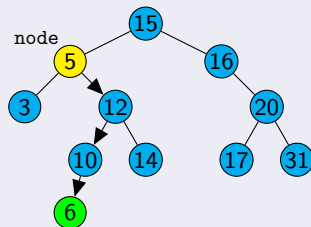
## Problem

Wir suchen den **Nachfolger**-Knoten von `node`, also den bei Inorder-Traversierung als nächstes zu besuchenden Knoten. Dessen Schlüssel ist mindestens so groß wie `node.key`.

## Lösung

Der rechte Teilbaum existiert:

*Der Nachfolger ist der kleinste Knoten im rechten Teilbaum.*





# Abfragen im BST: Nachfolger (I)

## Problem

Wir suchen den **Nachfolger**-Knoten von `node`, also den bei Inorder-Traversierung als nächstes zu besuchenden Knoten. Dessen Schlüssel ist mindestens so groß wie `node.key`.

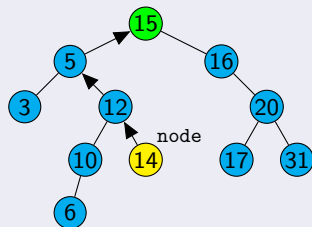
## Lösung

Der rechte Teilbaum existiert:

*Der Nachfolger ist der kleinste Knoten im rechten Teilbaum.*

Andernfalls:

*Der Nachfolger ist der jüngste Vorfahre, dessen **linker** Teilbaum `node` enthält.*



# Abfragen im BST: Nachfolger (I)

## Problem

Wir suchen den **Nachfolger**-Knoten von `node`, also den bei Inorder-Traversierung als nächstes zu besuchenden Knoten. Dessen Schlüssel ist mindestens so groß wie `node.key`.

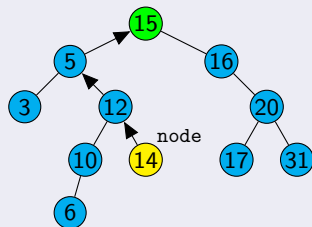
## Lösung

Der rechte Teilbaum existiert:

*Der Nachfolger ist der kleinste Knoten im rechten Teilbaum.*

Andernfalls:

*Der Nachfolger ist der jüngste Vorfahre, dessen **linker** Teilbaum `node` enthält.*



- Komplexität:  $\Theta(h)$  bei Baumhöhe  $h$ .

# Abfragen im BST: Nachfolger (I)

## Problem

Wir suchen den **Nachfolger**-Knoten von `node`, also den bei Inorder-Traversierung als nächstes zu besuchenden Knoten. Dessen Schlüssel ist mindestens so groß wie `node.key`.

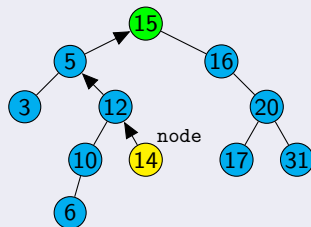
## Lösung

Der rechte Teilbaum existiert:

*Der Nachfolger ist der kleinste Knoten im rechten Teilbaum.*

Andernfalls:

*Der Nachfolger ist der jüngste Vorfahre, dessen **linker** Teilbaum `node` enthält.*



- ▶ Komplexität:  $\Theta(h)$  bei Baumhöhe  $h$ .
- ▶ Analog kann der Vorgänger gefunden werden.

# Abfragen im BST: Nachfolger (II)

Der rechte Teilbaum existiert:

Der Nachfolger ist der kleinste Knoten im rechten Teilbaum.

Andernfalls:

Der Nachfolger ist der jüngste Vorfahre, dessen **linker** Teilbaum `node` enthält.

```
1 Node bstSucc(Node node) { // node != null
2   if (node.right) {
3     return bstMin(node.right);
4   }
5   // Abbruch, wenn node nicht mehr rechtes Kind ist (also linkes!)
6   // oder node.parent leer ist (also kein Nachfolger existiert).
7   while (node.parent && node.parent.right == node) {
8     node = node.parent;
9   }
10  return node.parent;
11 }
```

# Ersetzen von Teilbäumen im BST

```
1 // Ersetzt im Baum t den Teilbaum old durch
2 // den Teilbaum node (ohne Sortierung!)
3 void bstReplace(Tree t, Node old, Node node) {
4     if (node) { // erlaube node == null!
5         node.parent = old.parent;
6     }
7     if (!old.parent) { // war die Wurzel
8         t.root = node;
9     } else if (old == old.parent.left) {
10        // war linkes Kind
11        old.parent.left = node;
12    } else { // rechtes Kind
13        old.parent.right = node;
14    }
15 }
```

Das Ersetzen eines Teilbaums hat die Zeitkomplexität  $\Theta(1)$ .

# Austauschen von Knoten im BST

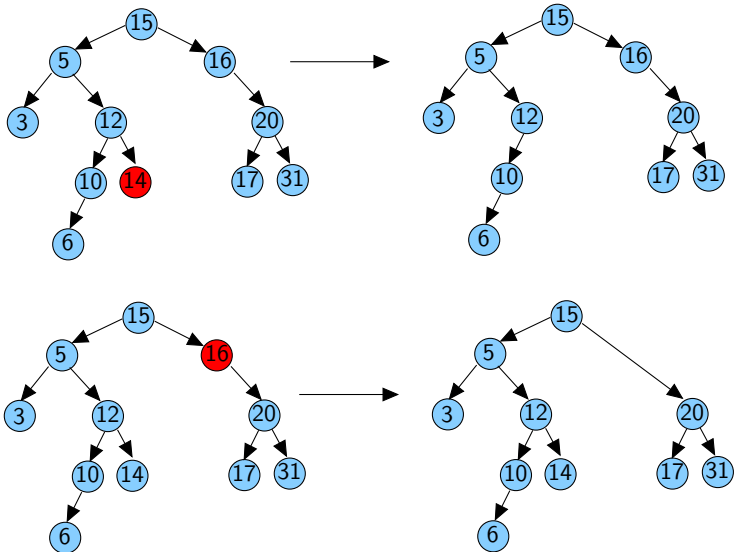
---

```
1 // Tauscht den Knoten old gegen node aus;
2 // die Kinder von old sind weiter im BST!
3 void bstSwap(Tree t, Node old, Node node) {
4     // übernehm linken Teilbaum
5     node.left = old.left; // auch möglich: swap()
6     if (node.left) {
7         node.left.parent = node;
8     }
9     // rechten Teilbaum
10    node.right = old.right;
11    if (node.right) {
12        node.right.parent = node;
13    }
14    // füge den Knoten ein
15    bstReplace(t, old, node);
16 }
```

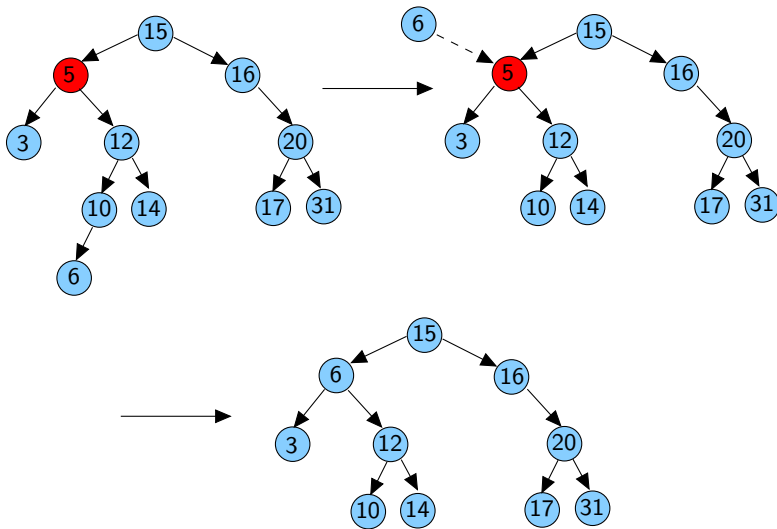
---

Das Austauschen eines Knotens hat die Zeitkomplexität  $\Theta(1)$ .

# Löschen im BST: Die beiden einfachen Fälle



# Löschen im BST: Der aufwändigere Fall





# Löschen im BST – Strategie

## Löschen

Um Knoten `node` aus dem BST zu löschen, verfahren wir folgendermaßen:

# Löschen im BST – Strategie

## Löschen

Um Knoten `node` aus dem BST zu löschen, verfahren wir folgendermaßen:

`node` hat keine Kinder:

Ersetze im Vaterknoten von `node` den Zeiger auf `node` durch `null`.

# Löschen im BST – Strategie

## Löschen

Um Knoten `node` aus dem BST zu löschen, verfahren wir folgendermaßen:

`node` hat keine Kinder:

Ersetze im Vaterknoten von `node` den Zeiger auf `node` durch `null`.

`node` hat ein Kind:

Wir schneiden `node` aus, indem wir den Vater und das Kind direkt miteinander verbinden (den Teilbaum `ersetzen`).

# Löschen im BST – Strategie

## Löschen

Um Knoten `node` aus dem BST zu löschen, verfahren wir folgendermaßen:

`node` hat keine Kinder:

Ersetze im Vaterknoten von `node` den Zeiger auf `node` durch `null`.

`node` hat ein Kind:

Wir schneiden `node` aus, indem wir den Vater und das Kind direkt miteinander verbinden (den Teilbaum `ersetzen`).

`node` hat zwei Kinder:

Wir finden den `Nachfolger` von `node`, entfernen ihn aus seiner ursprünglichen Position und `tauschen` `node` gegen den Nachfolger.

# Löschen im BST – Strategie

## Löschen

Um Knoten `node` aus dem BST zu löschen, verfahren wir folgendermaßen:

`node` hat keine Kinder:

Ersetze im Vaterknoten von `node` den Zeiger auf `node` durch `null`.

`node` hat ein Kind:

Wir schneiden `node` aus, indem wir den Vater und das Kind direkt miteinander verbinden (den Teilbaum `ersetzen`).

`node` hat zwei Kinder:

Wir finden den `Nachfolger` von `node`, entfernen ihn aus seiner ursprünglichen Position und `tauschen` `node` gegen den Nachfolger.

- ▶ Es tritt nur der erste Fall (`bstMin(node.right)`) aus `bstSucc` auf.

# Löschen im BST – Strategie

## Löschen

Um Knoten `node` aus dem BST zu löschen, verfahren wir folgendermaßen:

`node` hat keine Kinder:

Ersetze im Vaterknoten von `node` den Zeiger auf `node` durch `null`.

`node` hat ein Kind:

Wir schneiden `node` aus, indem wir den Vater und das Kind direkt miteinander verbinden (den Teilbaum `ersetzen`).

`node` hat zwei Kinder:

Wir finden den `Nachfolger` von `node`, entfernen ihn aus seiner ursprünglichen Position und `tauschen` `node` gegen den Nachfolger.

- ▶ Es tritt nur der erste Fall (`bstMin(node.right)`) aus `bstSucc` auf.
- ▶ Der gesuchte Nachfolger hat `kein linkes Kind`.

# Löschen im BST – Algorithmus

---

```
1 // Entfernt node aus dem Baum.
2 // Danach kann node ggf. auch aus dem Speicher entfernt werden.
3 void bstDel(Tree t, Node node) {
4     if (node.left && node.right) { // zwei Kinder
5         Node tmp = bstMin(node.right);
6         bstDel(t, tmp); // höchstens ein Kind, rechts
7         bstSwap(t, node, tmp);
8     } else if (node.left) { // ein Kind, links
9         bstReplace(t, node, node.left);
10    } else { // ein Kind, oder kein Kind (node.right == null)
11        bstReplace(t, node, node.right);
12    }
13 }
```

---

# Komplexität der Operationen auf BSTs

Operation	Zeit
bstSearch	$\Theta(h)$
bstSucc	$\Theta(h)$
bstMin	$\Theta(h)$
bstIns	$\Theta(h)$
bstDel	$\Theta(h)$

- ▶ Alle Operationen sind **linear** in der Höhe  $h$  des BSTs.



# Komplexität der Operationen auf BSTs

Operation	Zeit
bstSearch	$\Theta(h)$
bstSucc	$\Theta(h)$
bstMin	$\Theta(h)$
bstIns	$\Theta(h)$
bstDel	$\Theta(h)$

- ▶ Alle Operationen sind **linear** in der Höhe  $h$  des BSTs.
- ▶ Die Höhe ist  $\log_2(n)$ , wenn der Baum nicht zu „unbalanciert“ ist.

# Komplexität der Operationen auf BSTs

Operation	Zeit
bstSearch	$\Theta(h)$
bstSucc	$\Theta(h)$
bstMin	$\Theta(h)$
bstIns	$\Theta(h)$
bstDel	$\Theta(h)$

- ▶ Alle Operationen sind **linear** in der Höhe  $h$  des BSTs.
- ▶ Die Höhe ist  $\log_2(n)$ , wenn der Baum nicht zu „unbalanciert“ ist.
- ▶ Man kann einen binären Baum mittels **Rotationen** wieder balancieren.

# Zufällig erzeugte binäre Suchbäume

# Zufällig erzeugte binäre Suchbäume

## Zufällig erzeugter BST

Ein zufällig erzeugter BST mit  $n$  Elementen ist ein BST, der durch das Einfügen von  $n$  (unterschiedlichen) Schlüsseln in zufälliger Reihenfolge in einen anfangs leeren Baum entsteht.

# Zufällig erzeugte binäre Suchbäume

## Zufällig erzeugter BST

Ein zufällig erzeugter BST mit  $n$  Elementen ist ein BST, der durch das Einfügen von  $n$  (unterschiedlichen) Schlüsseln in zufälliger Reihenfolge in einen anfangs leeren Baum entsteht.

Annahme: jede der  $n!$  möglichen Einfügensordnungen hat die gleiche Wahrscheinlichkeit.

# Zufällig erzeugte binäre Suchbäume

## Zufällig erzeugter BST

Ein zufällig erzeugter BST mit  $n$  Elementen ist ein BST, der durch das Einfügen von  $n$  (unterschiedlichen) Schlüsseln in zufälliger Reihenfolge in einen anfangs leeren Baum entsteht.

Annahme: jede der  $n!$  möglichen Einfügensordnungen hat die gleiche Wahrscheinlichkeit.

## Theorem (ohne Beweis)

Die erwartete Höhe eines zufällig erzeugten BSTs mit  $n$  Elementen ist  $\mathcal{O}(\log(n))$ .

# Zufällig erzeugte binäre Suchbäume

## Zufällig erzeugter BST

Ein zufällig erzeugter BST mit  $n$  Elementen ist ein BST, der durch das Einfügen von  $n$  (unterschiedlichen) Schlüsseln in zufälliger Reihenfolge in einen anfangs leeren Baum entsteht.

Annahme: jede der  $n!$  möglichen Einfügensordnungen hat die gleiche Wahrscheinlichkeit.

## Theorem (ohne Beweis)

Die erwartete Höhe eines zufällig erzeugten BSTs mit  $n$  Elementen ist  $\mathcal{O}(\log(n))$ .

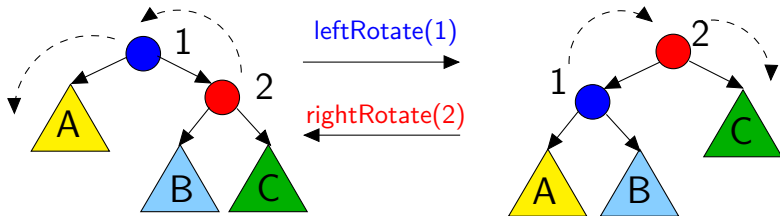
**Fazit:** Im Schnitt verhält sich eine binäre Suchbaum wie ein (fast) balancierter Suchbaum.

# Übersicht

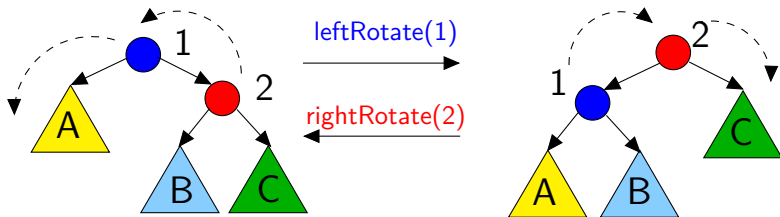
- 1 Binäre Suchbäume
  - Suche
  - Einfügen
  - Einige Operationen (die das Löschen vereinfachen)
  - Löschen
- 2 Rotationen



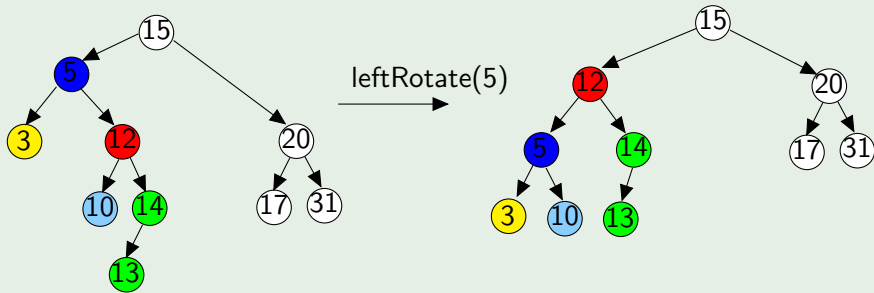
# leftRotate – Konzept und Beispiel



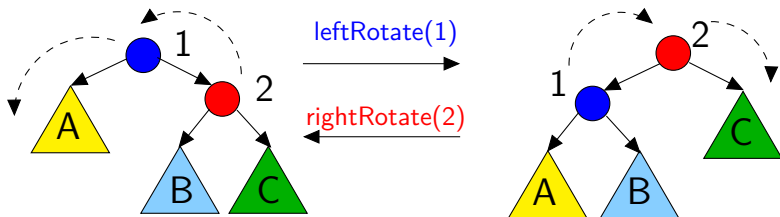
# leftRotate – Konzept und Beispiel



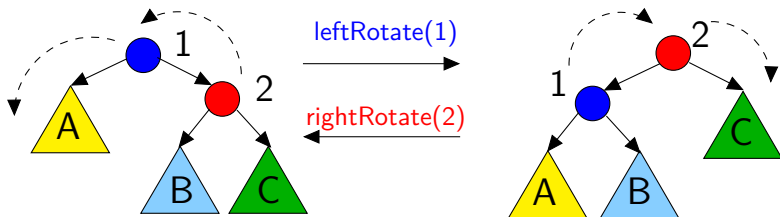
## Beispiel



# Rotationen: Eigenschaften und Komplexität



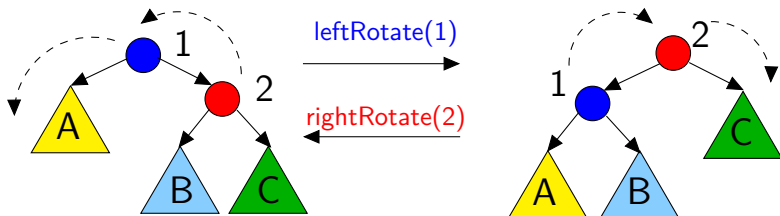
# Rotationen: Eigenschaften und Komplexität



## Lemma

- ▶ Ein rotierter BST ist ein BST

# Rotationen: Eigenschaften und Komplexität



## Lemma

- ▶ Ein rotierter BST ist ein BST
- ▶ Die Inorder-Traversierung beider Bäume bleibt **unverändert**.

## Zeitkomplexität

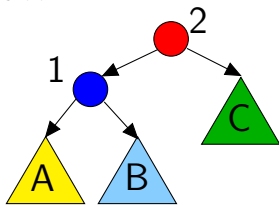
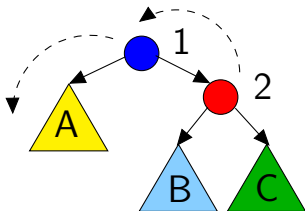
Die Zeitkomplexität von Links- oder Rechtsrotieren ist in  $\Theta(1)$ .

# leftRotate – Algorithmus

```

1 void leftRotate(Tree t, Node node1) { // analog: rightRotate()
2   Node node2 = node1.right;
3   // Baum B verschieben
4   node1.right = node2.left;
5   if (node1.right) {
6     node1.right.parent = node1;
7   }
8   // node2 wieder einhängen
9   node2.parent = node1.parent;
10  if (!node1.parent) { // node1 war die Wurzel
11    t.root = node2;
12  } else if (node1 == node1.parent.left) { // war linkes Kind
13    node2.parent.left = node2;
14  } else { // war rechtes Kind
15    node2.parent.right = node2;
16  }
17  // node1 einhängen
18  node2.left = node1;
19  node1.parent = node2;
20 }

```



# Rotationen – AVL-Baum

An welchen Knoten müssen die Rotationen durchgeführt werden?

# Rotationen – AVL-Baum

An welchen Knoten müssen die Rotationen durchgeführt werden?

## AVL-Baum

- ▶ Ein **AVL-Baum** ist ein balancierter BST, bei dem für jeden Knoten die Höhe der beiden Teilbäume höchstens um 1 differiert.



# Rotationen – AVL-Baum

An welchen Knoten müssen die Rotationen durchgeführt werden?

## AVL-Baum

- ▶ Ein **AVL-Baum** ist ein balancierter BST, bei dem für jeden Knoten die Höhe der beiden Teilbäume höchstens um 1 differiert.
- ▶ Bei **AVL-Bäumen** wird die **Höhe** der Teilbäume der Knoten **balanciert**.

# Rotationen – AVL-Baum

An welchen Knoten müssen die Rotationen durchgeführt werden?

## AVL-Baum

- ▶ Ein **AVL-Baum** ist ein balancierter BST, bei dem für jeden Knoten die Höhe der beiden Teilbäume höchstens um 1 differiert.
- ▶ Bei **AVL-Bäumen** wird die **Höhe** der Teilbäume der Knoten **balanciert**.
- ▶ Dazu wird (in einem zusätzlichem Datenfeld) an jedem Knoten über die Höhe dieses Unterbaums Buch geführt.

# Rotationen – AVL-Baum

An welchen Knoten müssen die Rotationen durchgeführt werden?

## AVL-Baum

- ▶ Ein **AVL-Baum** ist ein balancierter BST, bei dem für jeden Knoten die Höhe der beiden Teilbäume höchstens um 1 differiert.
- ▶ Bei **AVL-Bäumen** wird die **Höhe** der Teilbäume der Knoten **balanciert**.
- ▶ Dazu wird (in einem zusätzlichem Datenfeld) an jedem Knoten über die Höhe dieses Unterbaums Buch geführt.
- ▶ Nach jeder (kritischen) Operation wird die Balance wiederhergestellt.

# Rotationen – AVL-Baum

An welchen Knoten müssen die Rotationen durchgeführt werden?

## AVL-Baum

- ▶ Ein **AVL-Baum** ist ein balancierter BST, bei dem für jeden Knoten die Höhe der beiden Teilbäume höchstens um 1 differiert.
- ▶ Bei **AVL-Bäumen** wird die **Höhe** der Teilbäume der Knoten **balanciert**.
- ▶ Dazu wird (in einem zusätzlichem Datenfeld) an jedem Knoten über die Höhe dieses Unterbaums Buch geführt.
- ▶ Nach jeder (kritischen) Operation wird die Balance wiederhergestellt.  
**Dies ist in  $\Theta(h)$  möglich!**

# Rotationen – AVL-Baum

An welchen Knoten müssen die Rotationen durchgeführt werden?

## AVL-Baum

- ▶ Ein **AVL-Baum** ist ein balancierter BST, bei dem für jeden Knoten die Höhe der beiden Teilbäume höchstens um 1 differiert.
- ▶ Bei **AVL-Bäumen** wird die **Höhe** der Teilbäume der Knoten **balanciert**.
- ▶ Dazu wird (in einem zusätzlichem Datenfeld) an jedem Knoten über die Höhe dieses Unterbaums Buch geführt.
- ▶ Nach jeder (kritischen) Operation wird die Balance wiederhergestellt. **Dies ist in  $\Theta(h)$  möglich!**
- ▶ Dadurch bleibt stets  $h \in \Theta(\log(n))$  und  $\Theta(\log(n))$  kann für die Operationen auf dem BST **garantiert** werden.

# Rotationen – AVL-Baum

An welchen Knoten müssen die Rotationen durchgeführt werden?

## AVL-Baum

- ▶ Ein **AVL-Baum** ist ein balancierter BST, bei dem für jeden Knoten die Höhe der beiden Teilbäume höchstens um 1 differiert.
  - ▶ Bei **AVL-Bäumen** wird die **Höhe** der Teilbäume der Knoten **balanciert**.
  - ▶ Dazu wird (in einem zusätzlichem Datenfeld) an jedem Knoten über die Höhe dieses Unterbaums Buch geführt.
  - ▶ Nach jeder (kritischen) Operation wird die Balance wiederhergestellt. **Dies ist in  $\Theta(h)$  möglich!**
  - ▶ Dadurch bleibt stets  $h \in \Theta(\log(n))$  und  $\Theta(\log(n))$  kann für die Operationen auf dem BST **garantiert** werden.
- 
- ▶ Eine andere Möglichkeit, um Bäume zu balancieren, sind **Rot-Schwarz-Bäume** (nächste Vorlesung).

# AVL-Bäume: Balancieren nach Einfügen

# AVL-Bäume: Balancieren nach Einfügen

- ▶ Betrachten wir einen AVL-Baum.
- ▶ Jeder AVL-Baum ist (höhen-)balanciert, d. h., für alle Knoten  $x$ :

$$\underbrace{|\textit{rechte Teilbaumhöhe} - \textit{linke Teilbaumhöhe}|}_{\textit{balance}(x)} \leq 1.$$



# AVL-Bäume: Balancieren nach Einfügen

- ▶ Betrachten wir einen AVL-Baum.
- ▶ Jeder AVL-Baum ist (höhen-)balanciert, d. h., für alle Knoten  $x$ :

$$\underbrace{|\text{rechte Teilbaumhöhe} - \text{linke Teilbaumhöhe}|}_{\text{balance}(x)} \leq 1.$$

- ▶ Wir fügen einen neuen Knoten in den Baum ein.

# AVL-Bäume: Balancieren nach Einfügen

- ▶ Betrachten wir einen AVL-Baum.
- ▶ Jeder AVL-Baum ist (höhen-)balanciert, d. h., für alle Knoten  $x$ :

$$\underbrace{|\text{rechte Teilbaumhöhe} - \text{linke Teilbaumhöhe}|}_{\text{balance}(x)} \leq 1.$$

- ▶ Wir fügen einen neuen Knoten in den Baum ein.
- ▶ Dadurch kann der Baum unbalanciert werden.

# AVL-Bäume: Balancieren nach Einfügen

- ▶ Betrachten wir einen **AVL-Baum**.
- ▶ Jeder AVL-Baum ist **(höhen-)balanciert**, d. h., für alle Knoten  $x$ :

$$\underbrace{|\text{rechte Teilbaumhöhe} - \text{linke Teilbaumhöhe}|}_{\text{balance}(x)} \leq 1.$$

- ▶ Wir fügen einen neuen Knoten in den Baum ein.
- ▶ Dadurch kann der Baum **unbalanciert** werden.
  
- ▶ Balancierung durch **Rotation**.
- ▶ **Einfachrotation**, wenn die tieferen Blätter “außen” liegen.
- ▶ **Doppelrotation**, wenn die tieferen Blätter “innen” liegen.

# AVL-Bäume: Balancieren nach Einfügen

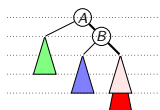
Sei  $A$  der tiefste unbalancierte Knoten auf dem Pfad von der Wurzel zum neu eingefügten Knoten (unbalanciert: *linke Teilbaumhöhe* – *rechte Teilbaumhöhe* =  $\pm 2$ ).



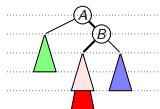
Rechter Teilbaum ist  
größer:  
Zwei Fälle RR und RL

# AVL-Bäume: Balancieren nach Einfügen

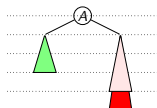
Sei  $A$  der tiefste unbalancierte Knoten auf dem Pfad von der Wurzel zum neu eingefügten Knoten (unbalanciert: *linke Teilbaumhöhe* – *rechte Teilbaumhöhe* =  $\pm 2$ ).



RR: Linksrotation auf  $A$ :



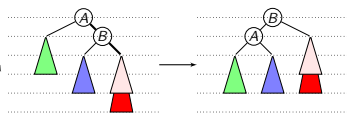
RL: Zwei analoge Fälle:



Rechter Teilbaum ist größer:  
Zwei Fälle RR und RL

# AVL-Bäume: Balancieren nach Einfügen

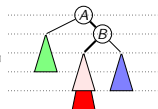
Sei  $A$  der tiefste unbalancierte Knoten auf dem Pfad von der Wurzel zum neu eingefügten Knoten (unbalanciert: *linke Teilbaumhöhe* – *rechte Teilbaumhöhe* =  $\pm 2$ ).



RR: Linksrotation auf  $A$ :



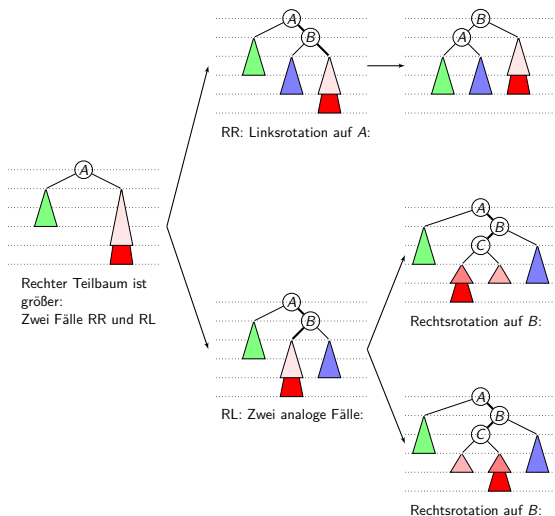
Rechter Teilbaum ist größer:  
Zwei Fälle RR und RL



RL: Zwei analoge Fälle:

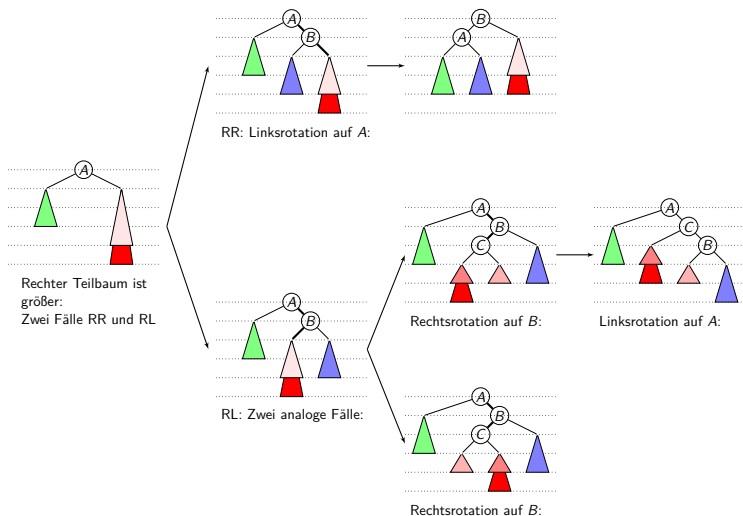
# AVL-Bäume: Balancieren nach Einfügen

Sei  $A$  der tiefste unbalancierte Knoten auf dem Pfad von der Wurzel zum neu eingefügten Knoten (unbalanciert: *linke Teilbaumhöhe* – *rechte Teilbaumhöhe* =  $\pm 2$ ).



# AVL-Bäume: Balancieren nach Einfügen

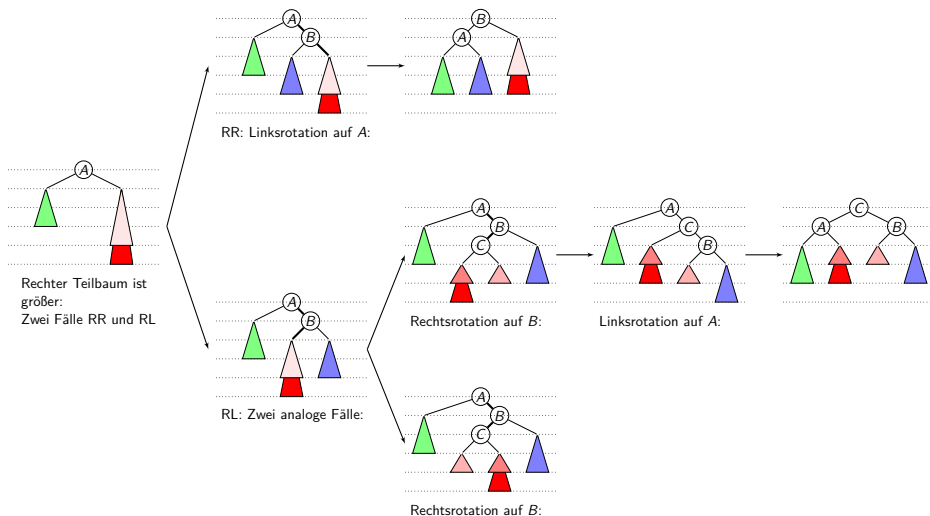
Sei  $A$  der tiefste unbalancierte Knoten auf dem Pfad von der Wurzel zum neu eingefügten Knoten (unbalanciert: *linke Teilbaumhöhe* – *rechte Teilbaumhöhe* =  $\pm 2$ ).





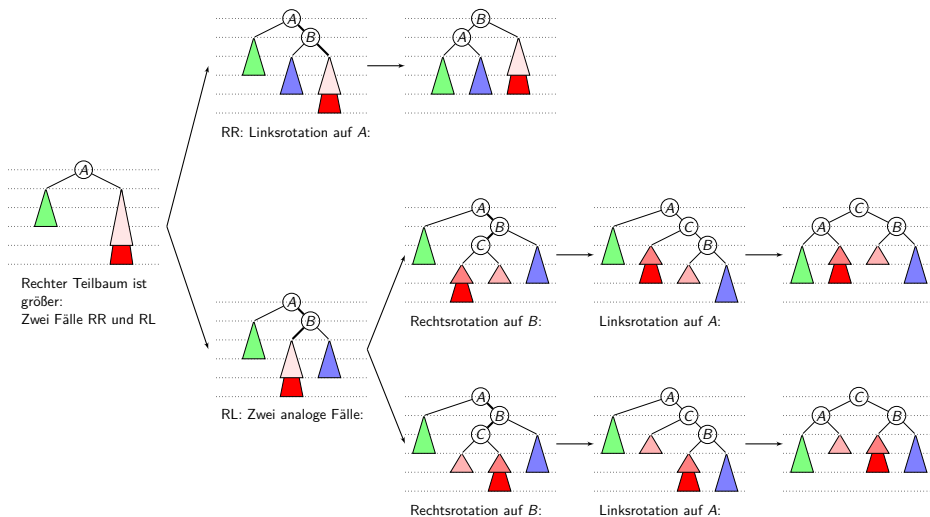
# AVL-Bäume: Balancieren nach Einfügen

Sei  $A$  der tiefste unbalancierte Knoten auf dem Pfad von der Wurzel zum neu eingefügten Knoten (unbalanciert: *linke Teilbaumhöhe* – *rechte Teilbaumhöhe* =  $\pm 2$ ).



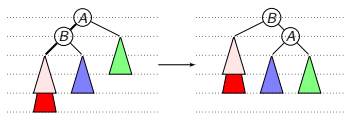
# AVL-Bäume: Balancieren nach Einfügen

Sei  $A$  der tiefste unbalancierte Knoten auf dem Pfad von der Wurzel zum neu eingefügten Knoten (unbalanciert:  $\text{linke Teilbaumhöhe} - \text{rechte Teilbaumhöhe} = \pm 2$ ).

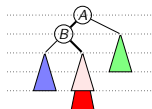
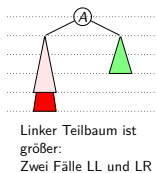


# AVL-Bäume: Balancieren nach Einfügen

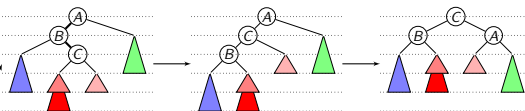
Sei  $A$  der tiefste unbalancierte Knoten auf dem Pfad von der Wurzel zum neu eingefügten Knoten (unbalanciert: *linke Teilbaumhöhe* – *rechte Teilbaumhöhe* =  $\pm 2$ ).



LL: Rechtsrotation auf A:

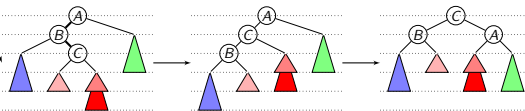


LR: Zwei analoge Fälle:



Linksrotation auf B:

Rechtsrotation auf A:



Linksrotation auf B:

Rechtsrotation auf A:

# AVL-Bäume: Balancieren nach Einfügen

```
1 void AVLIns(Tree t, Node node) {
2     bstIns(t,node);
3     //Node deepestUnbalancedNode(Tree t, Node node)
4     //gibt null zurück wenn t balanciert ist
5     //und den tiefsten unbalancierten Knoten in t sonst
6      //(der Parameter node wird zur effizienten Implementierung
7      //verwendet)
8     Node A = deepestUnbalancedNode(t,node);
9     if (A != null) balance(t, A);
10 }
```

# AVL-Bäume: Balancieren nach Einfügen

```
1 void balance(Tree t, Node A){
2   //A ist tiefster unbalancierter Knoten in t
3   if (height(A.left) > height(A.right)) {
4     if (height(A.left.left) >= height(A.left.right)) { //LL
5       rightRotate(t,A);
6     } else { //LR
7       leftRotate(A.left); rightRotate(A);
8     }
9   } else {
10    if (height(A.right.right) >= height(A.right.left)) { //RR
11      leftRotate(t,A);
12    } else { //RL
13      rightRotate(A.right); leftRotate(A);
14    }
15  }
16 }
```

# AVL-Bäume: Balancieren nach Löschen

# AVL-Bäume: Balancieren nach Löschen

- ▶ Baumhöhe von  $A$  nach der Rotation ist **wieder die gleiche** wie vor dem Einfügen des neuen Knotens.
- ▶ Das heißt, nach dem Balancieren von  $A$  ist der **gesamte** Baum wieder balanciert.

## AVL-Bäume: Balancieren nach Löschen

- ▶ Baumhöhe von  $A$  nach der Rotation ist **wieder die gleiche** wie vor dem Einfügen des neuen Knotens.
- ▶ Das heißt, nach dem Balancieren von  $A$  ist der **gesamte** Baum wieder balanciert.
- ▶ Die zweite Operation, die Unbalanciertheit verursachen kann, ist das **Löschen** eines Knotens.
- ▶ Die Balancierung des tiefsten unbalancierten Knotens kann auf die gleiche Weise erreicht werden wie beim Einfügen.



## AVL-Bäume: Balancieren nach Löschen

- ▶ Baumhöhe von  $A$  nach der Rotation ist **wieder die gleiche** wie vor dem Einfügen des neuen Knotens.
- ▶ Das heißt, nach dem Balancieren von  $A$  ist der **gesamte** Baum wieder balanciert.
- ▶ Die zweite Operation, die Unbalanciertheit verursachen kann, ist das **Löschen** eines Knotens.
- ▶ Die Balancierung des tiefsten unbalancierten Knotens kann auf die gleiche Weise erreicht werden wie beim Einfügen.
- ▶ **Aber:** der Teilbaum hat **nicht** die gleiche Höhe wie vor dem Löschen (sie ist um 1 kleiner)!

## AVL-Bäume: Balancieren nach Löschen

- ▶ Baumhöhe von  $A$  nach der Rotation ist **wieder die gleiche** wie vor dem Einfügen des neuen Knotens.
- ▶ Das heißt, nach dem Balancieren von  $A$  ist der **gesamte** Baum wieder balanciert.
- ▶ Die zweite Operation, die Unbalanciertheit verursachen kann, ist das **Löschen** eines Knotens.
- ▶ Die Balancierung des tiefsten unbalancierten Knotens kann auf die gleiche Weise erreicht werden wie beim Einfügen.
- ▶ **Aber:** der Teilbaum hat **nicht** die gleiche Höhe wie vor dem Löschen (sie ist um 1 kleiner)!
- ▶ Im schlimmsten Fall müssen **alle** unbalancierten Knoten einzeln balanciert werden.
- ▶ Da aber die Balancierung eines Knotens nur einen konstanten Aufwand erfordert und es nur  $\mathcal{O}(\log(n))$  unbalancierte Knoten geben kann, ist der Aufwand immer noch **logarithmisch**.

# AVL-Bäume: Balancieren nach Löschen

```
1 void AVLDel(Tree t, Node node) {
2     bstDel(t,node);
3     //Node deepestUnbalancedNode(Tree t, Node node)
4     //gibt null zurück wenn t balanciert ist
5     //und den tiefsten unbalancierten Knoten in t sonst
6      //(der Parameter node wird zur effizienten Implementierung
7      //verwendet)
8     Node A = deepestUnbalancedNode(t,node);
9     while (A != null) {
10        //bool balanced(Tree t, Node A)
11        //gibt true zurück wenn A balanciert ist in t
12        //und false sonst
13        if (!balanced(t, A)) {
14            balance(t, A);
15            A = A.parent.parent;
16        } else {
17            A = A.parent;
18        }
19    }
20 }
```