



Technische
Universität
Braunschweig



Algorithmen und Datenstrukturen – Übung #6

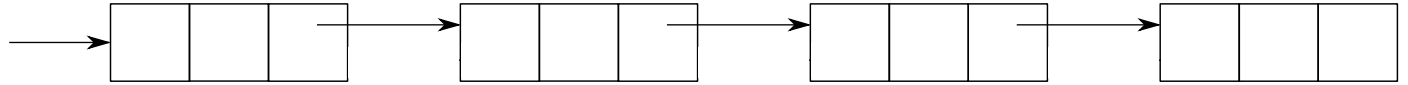
Dynamische Datenstrukturen

Matthias Konitzny, Arne Schmidt
13.01.2021

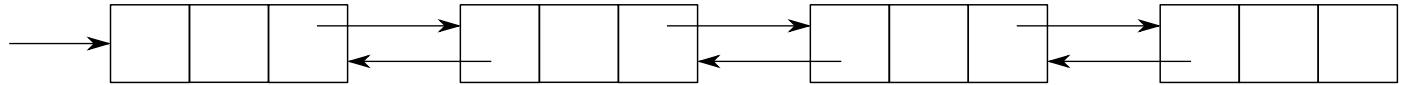
(Zyklisch) Verkettete Listen

Listen

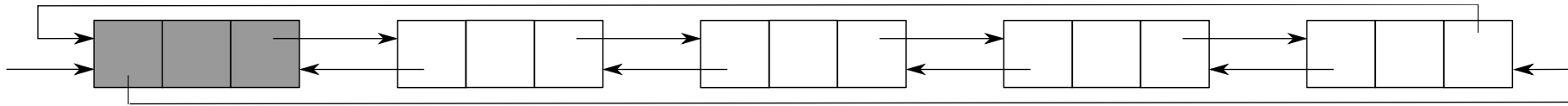
Einfach verkettet:



Doppelt verkettet:



Zyklisch doppelt verkettet (mit Wächter):



Laufzeiten in Listen

Operation	Einfach	Doppelt	Zyklisch
Suchen	$O(n)$	$O(n)$	$O(n)$
Einfügen	$O(1)$	$O(1)$	$O(1)$
Löschen	$O(n)$	$O(1)$	$O(1)$
Merge*	$O(1)^{**}$	$O(1)^{**}$	$O(1)$






*: Verschmelze zwei Listen der Größe n und m .

** : Sofern Adresse des letzten Elements bekannt. Andernfalls $O(\max(n, m))$.


Laufzeit Hierholzer-Algorithmus


Eingabe: Zusammenhängender Graph G mit höchstens 2 ungeraden Knoten


Ausgabe: Ein Eulerweg, bzw. eine Eulertour in G


- 1:  starte in einem Knoten v
(wenn einer mit ungeradem Grad existiert, dort, sonst beliebig)
- 2:  verwende Algorithmus 2.7, um einen Weg W von v aus zu bestimmen
- 3: **while** es existieren unbenutzte Kanten **do**
- 4:  wähle einen Knoten w aus W mit positivem Grad im Restgraphen
- 5:  verwende Algorithmus 2.7, um einen Weg W' von w aus zu bestimmen
- 6:  verschmelze W und W'

Algorithmus 2.8: Hierholzers Algorithmus zum Finden eines Eulerweges oder einer Eulertour

 $O(n + m)$

 $O(m)$?

 $O(n + m)$?

 $O(|W| + |W'|)$?

Laufzeit Hierholzer-Algorithmus

Eingabe: Graph G

Ausgabe: Ein Weg in G

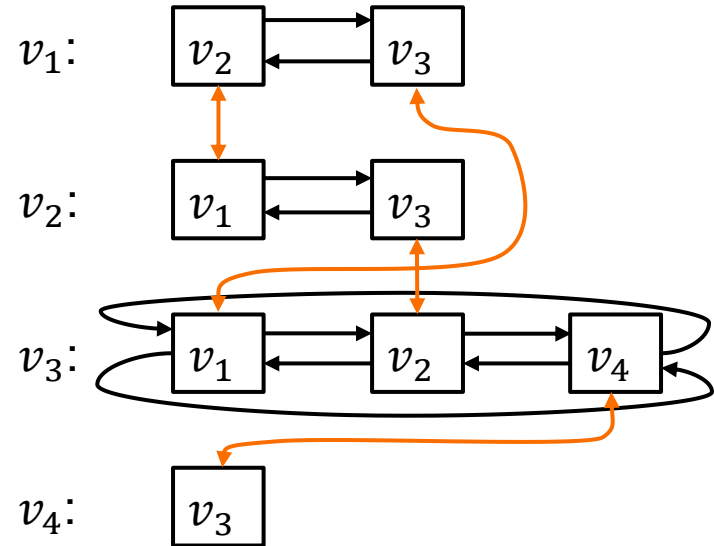
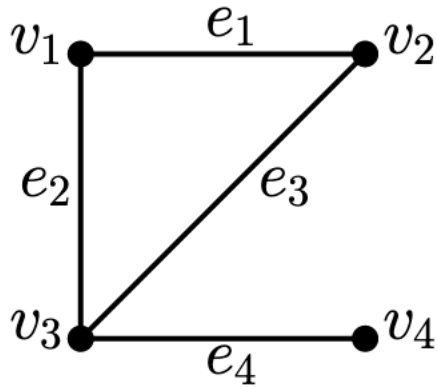
- 1: starte in einem Knoten v_0
(wenn einer mit ungeradem Grad existiert, dort, sonst beliebig)
- 2: $i \leftarrow 0$
- 3: **while** es gibt eine zu v_i inzidente, unbenutzte Kante **do**
- 4: wähle eine zu v_i inzidente, unbenutzte Kante $\{v_i, v_j\}$
- 5: laufe zum Nachbarknoten v_j
- 6: lösche $\{v_i, v_j\}$ aus der Menge der unbenutzten Kanten
- 7: $v_{i+1} \leftarrow v_j$
- 8: $i \leftarrow i + 1$

Algorithmus 2.7: Algorithmus zum Finden eines Weges in einem Graphen

Können wir einen Weg W in $O(|W|)$ Zeit bestimmen? Ideen?

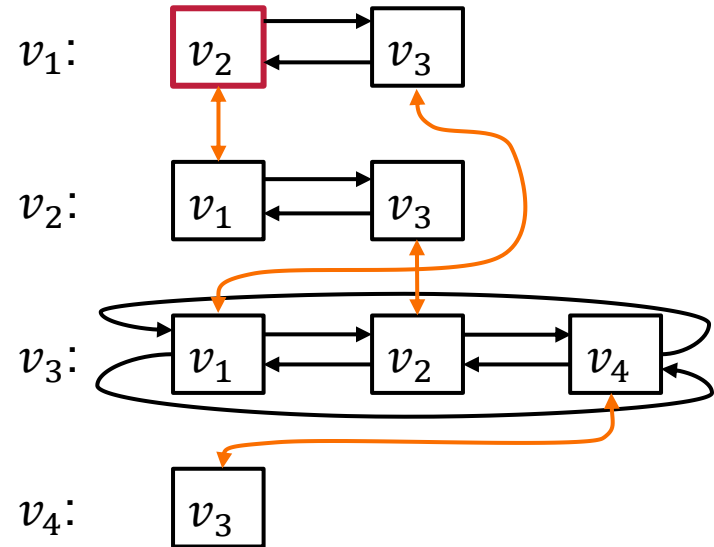
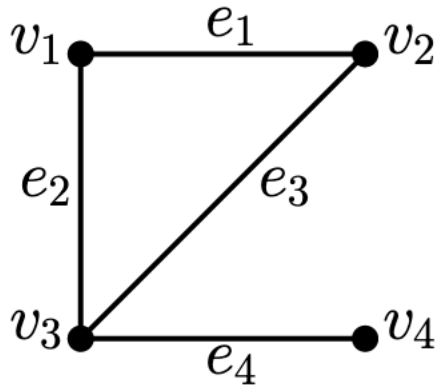
Laufzeit Hierholzer-Algorithmus

Benutze Adjazenzliste und Doppelt-Verkettete Listen.
Verwende zusätzliche **Pointer** für gleiche Kante.



Laufzeit Hierholzer-Algorithmus






Starte bei v_1 und gehe zum nächsten Knoten.
Lösche die Kante aus der Adjazenzliste.
Alle Operationen kosten $O(1)$ Zeit.




Laufzeit Hierholzer-Algorithmus


Eingabe: Zusammenhängender Graph G mit höchstens 2 ungeraden Knoten


Ausgabe: Ein Eulerweg, bzw. eine Eulertour in G


- 1:  starte in einem Knoten v
(wenn einer mit ungeradem Grad existiert, dort, sonst beliebig)
- 2:  verwende Algorithmus 2.7, um einen Weg W von v aus zu bestimmen
- 3: **while** es existieren unbenutzte Kanten **do**
- 4:  wähle einen Knoten w aus W mit positivem Grad im Restgraphen
- 5:  verwende Algorithmus 2.7, um einen Weg W' von w aus zu bestimmen
- 6:  verschmelze W und W'

Algorithmus 2.8: Hierholzers Algorithmus zum Finden eines Eulerweges oder einer Eulertour

 $O(n + m)$

 $O(|W|)$

 $O(n + m)?$

 $O(|W| + |W'|)?$

Laufzeit Hierholzer-Algorithmus

Nutze für die Eulertour/den Eulerweg auch eine zyklische doppelt-verkettete Liste.

Damit:

- Kosten für das Verschmelzen: $O(1)$
- Nächsten Startknoten suchen: $O(m)$ über alle Iterationen

Damit ist die Laufzeit also:

$$O(n + m) + O(m) + \sum_{\text{Wege } W} O(|W|) = O(n + m) + O(m) + O(m) = O(m)$$

Ersten Startknoten suchen Weitere Startknoten suchen Finden und Verschmelzen aller Wege Da Graph zusammenhängend (also $n \leq m$)

Vergleich zu Fleury

Algorithmus	Hierholzer	Fleury	Fleury (mit Optimierungen) ¹
Laufzeit	$O(m)$	$O(m^2)$	$O(m(\log m)^3 \log \log m)$

1. <https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/335305.335345>

Binäre Suchbäume

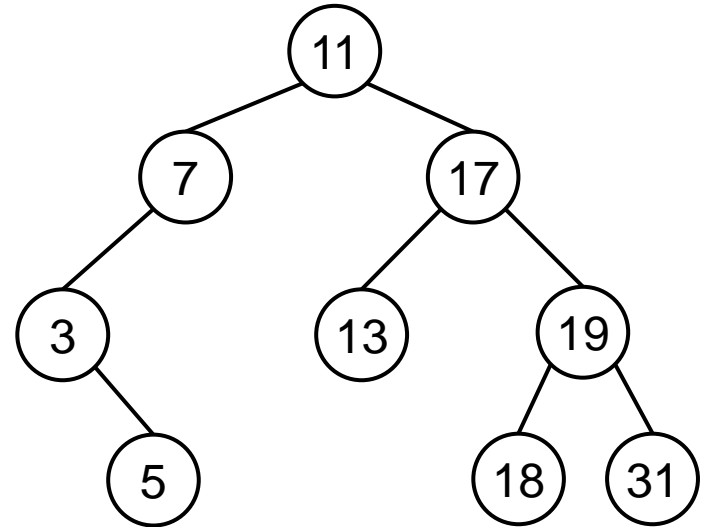
Bin. Suchbäume

Anstatt einen Nachfolger (Liste), benutze zwei:

- Ein linkes Kind ($l[v]$)
- Ein rechtes Kind ($r[v]$)

Verwalte zudem eine Totalordnung der Elemente:

- Schlüssel im linken Teilbaum sind kleiner
- Schlüssel im rechten Teilbaum sind größer



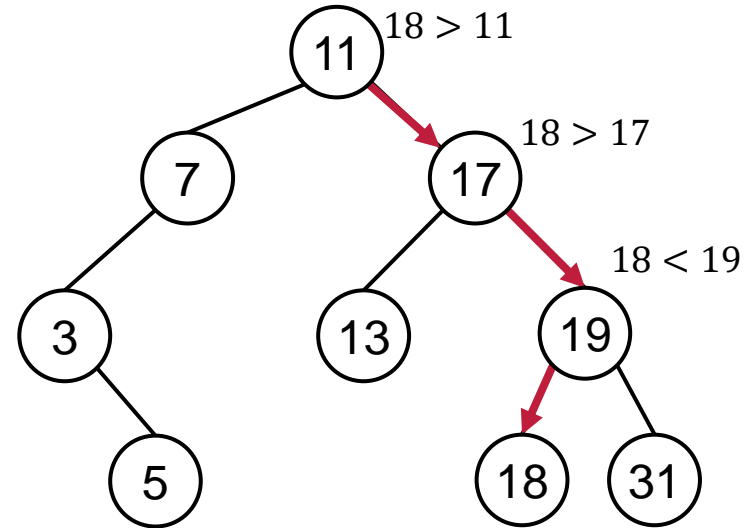
Beispiel:

Füge folgende Sequenz von Zahlen in einen bin. Suchbaum ein:

11, 17, 13, 19, 7, 3, 31, 23, 5, 29

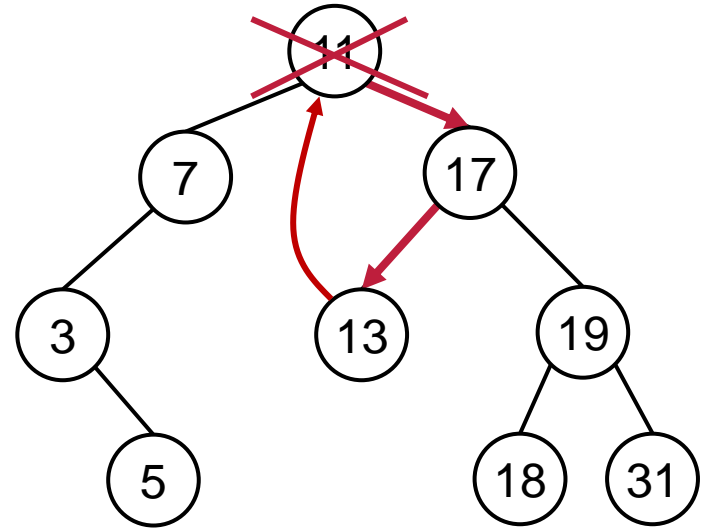
Operationen

- Insert (eben gesehen)
- Search
 - search(18)



Operationen

- Insert (eben gesehen)
- Search
 - `search(18)`
- Vorgänger (pred)/Nachfolger (succ)
 - `pred(5) =`
 - `pred(17) =`
 - `succ(11) =`
 - `succ(5) =`
- Delete
 - `delete (11)`

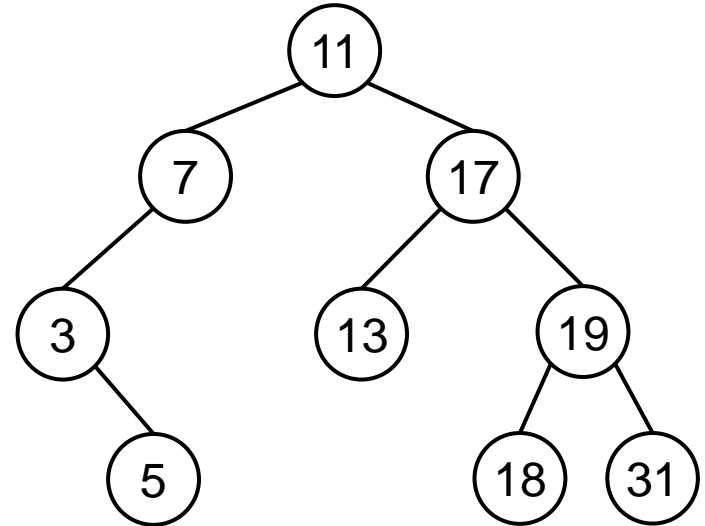


Traversierung

Wie durchläuft man einen binären Suchbaum?

Man unterscheidet unter anderem drei Möglichkeiten

- **Inorder** (Links, Wurzel, Rechts)
 - 3, 5, 7, 11, 13, 17, 18, 19, 31
- **Preorder** (Wurzel, Links, Rechts)
 - 11, 7, 3, 5, 17, 13, 19, 18, 31
- **Postorder** (Links, Rechts, Wurzel)
 - 5, 3, 7, 13, 18, 31, 19, 17, 11



Traversierung

Dank der Baumstruktur kann man das ganz einfach als Algorithmus aufschreiben.

<pre>function INORDER(v) if ($v \neq \text{NIL}$) INORDER($l(v)$) print $S(v)$ INORDER($r(v)$)</pre>	<pre>function POSTORDER(v) if ($v \neq \text{NIL}$) POSTORDER($l(v)$) POSTORDER($r(v)$) print $S(v)$</pre>	<pre>function PREORDER(v) if ($v \neq \text{NIL}$) print $S(v)$ PREORDER($l(v)$) PREORDER($r(v)$)</pre>
Inorder	Postorder	Preorder

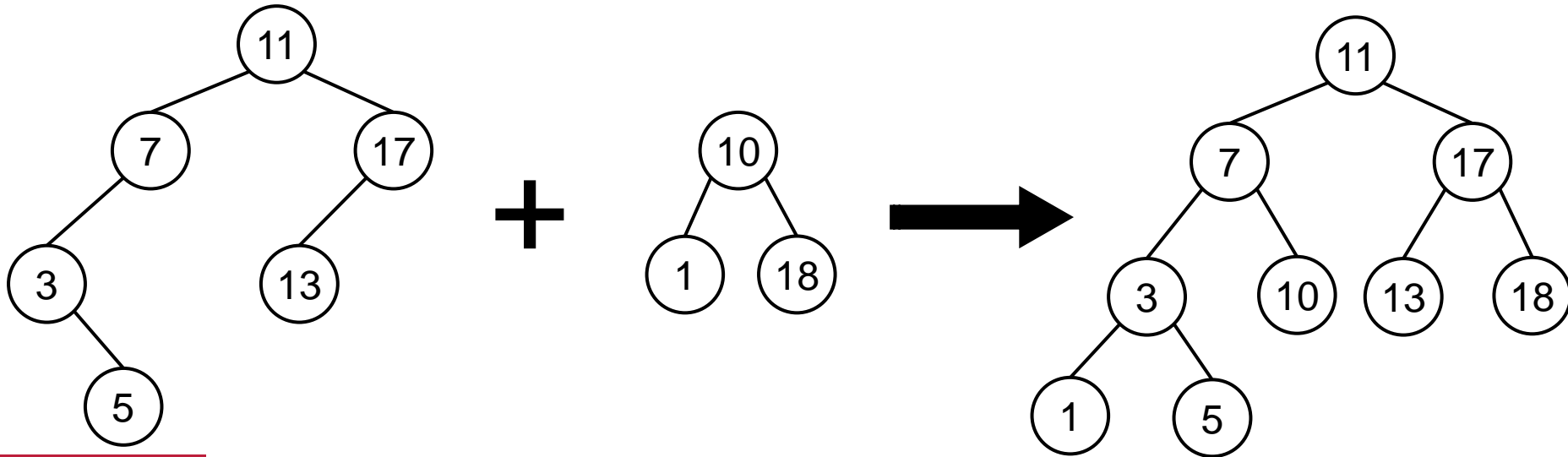
Verschmelzen von Binären Suchbäumen

Merge – Das Problem

Gegeben: Zwei binäre Suchbäume mit n bzw. m Elementen.

Aufgabe: Konstruiere daraus einen Suchbaum mit $n + m$ Elementen.

Wie schnell geht das?



Merge – Ideen und Schranken

Idee

Für jeden Schlüssel S im ersten Suchbaum: Füge S in den zweiten Suchbaum ein.

Laufzeit

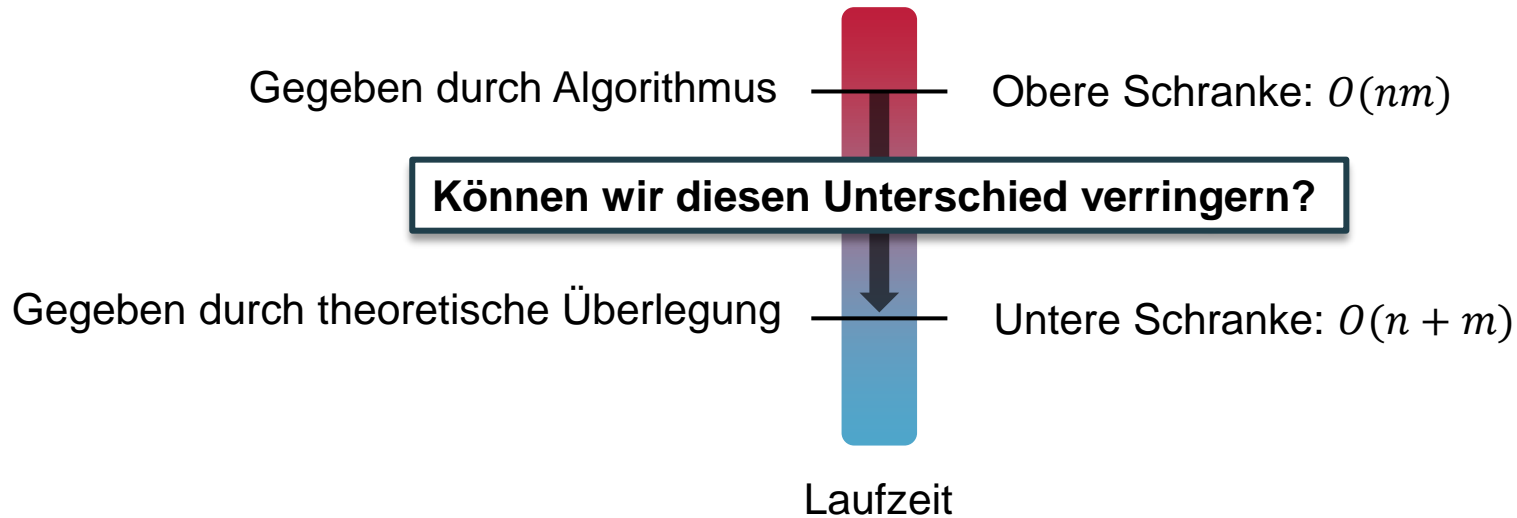
Jeder Schlüssel n muss in den zweiten Suchbaum der Höhe h_m eingefügt werden. Entsprechend erhalten wir $O(nh_m)$, sowie $O(nm)$ im Worst-Case

Ist das eine gute Laufzeit?

Merge – Ideen und Schranken

Wie lange braucht man mindestens?

Jeder Schlüssel muss mindestens einmal betrachtet werden. $\rightarrow \Omega(n + m)$



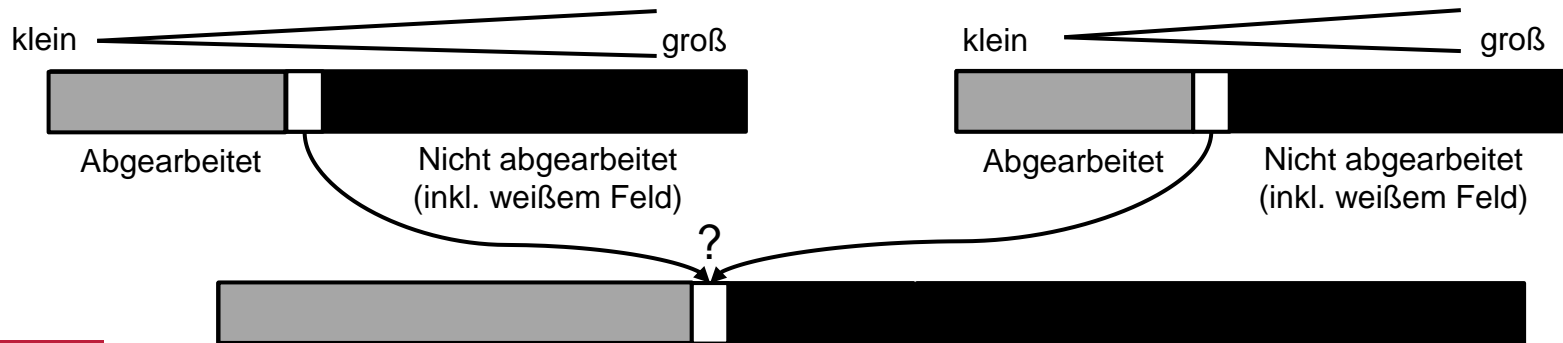
Merge – Alternative

Probieren wir folgende Strategie:

1. Transformiere beide Suchbäume in sortierte Arrays (durch inorder Traversierung).
2. Verschmelze beide Arrays in ein sortiertes Array.
3. Konstruiere aus dem sortierten Array einen Suchbaum.

Punkt 1 benötigt offensichtlich $O(n + m)$ Zeit.

Für Punkt 2 benötigen wir $O(n + m)$ Zeit:

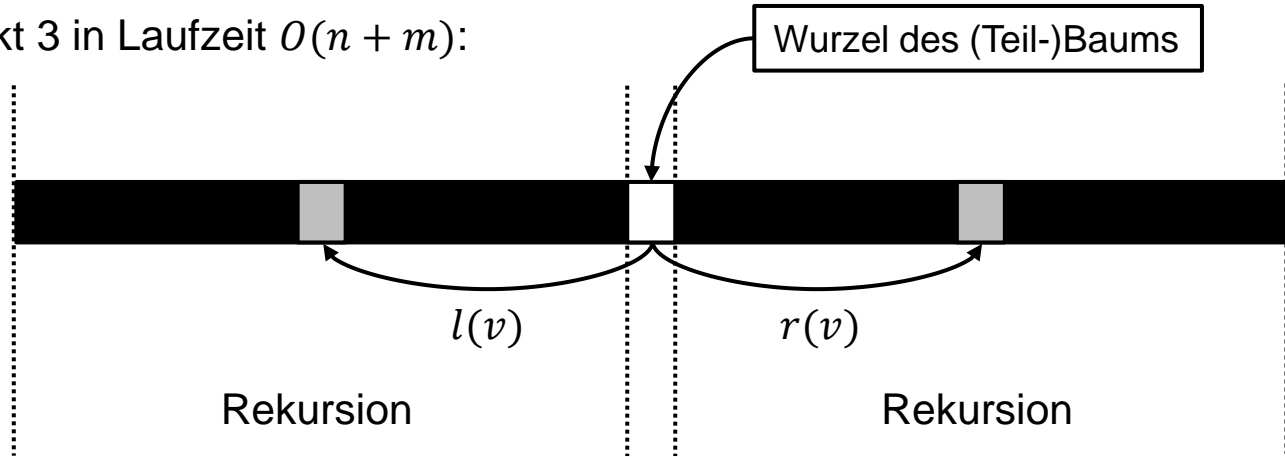


Merge – Alternative

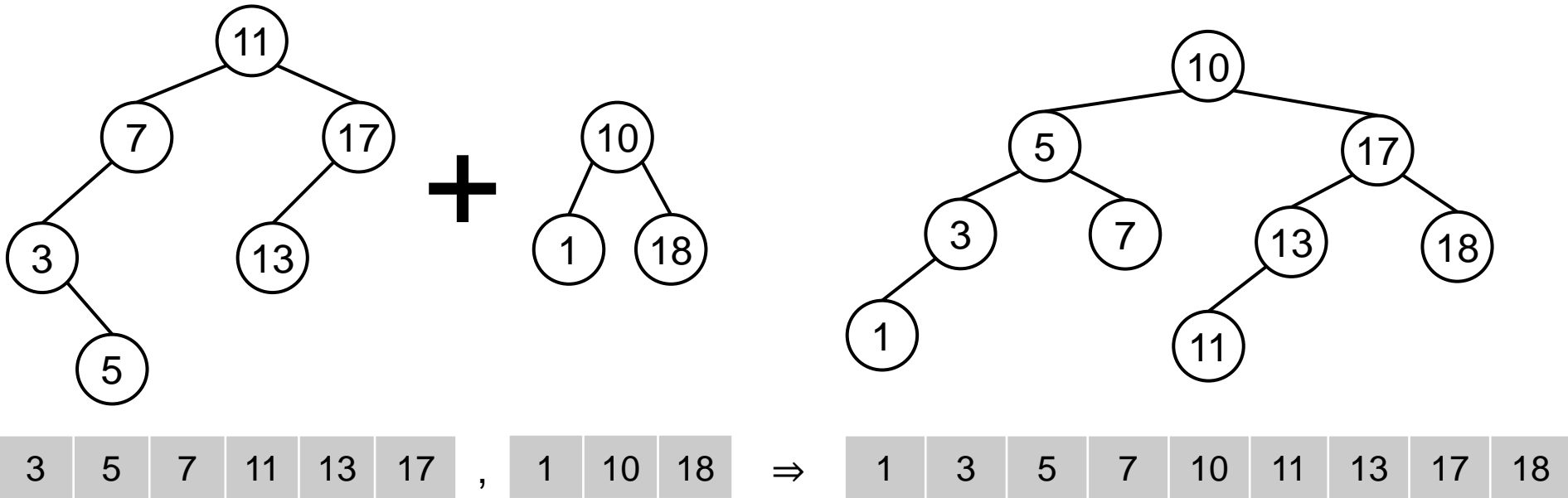
Probieren wir folgende Strategie:

1. Transformiere beide Suchbäume in sortierte Arrays (durch inorder Traversierung).
2. Verschmelze beide Arrays in ein sortiertes Array.
3. Konstruiere aus dem sortierten Array einen Suchbaum.

Für Punkt 3 in Laufzeit $O(n + m)$:



Merge - Beispiel



Laufzeiten der Operationen

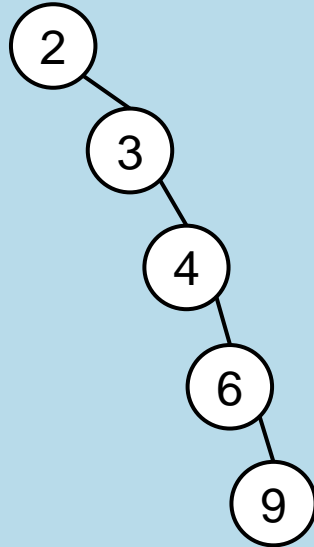
Operation	Einfach
Suchen	$O(h)$
Einfügen	$O(h)$
Löschen	$O(h)$
Traversierung	$O(n)$
Merge	$O(n + m)$

Balancierte Suchbäume - Motivation

Wir wissen: Einfügen, Entfernen und Suchen in binären Suchbäumen geht in $O(h)$.

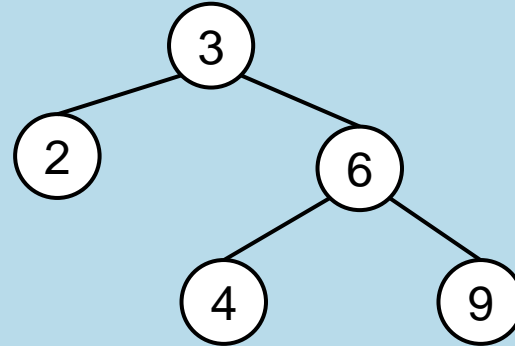
Konstruiere den folgenden Suchbaum durch Einfügen von 2, 3, 4, 6, 9:

Naive Konstruktion



Problem: Da $h = n$ ist,
liegen Einfügen,
Entfernen und Suchen
in $O(n)$

Balancierter Suchbaum



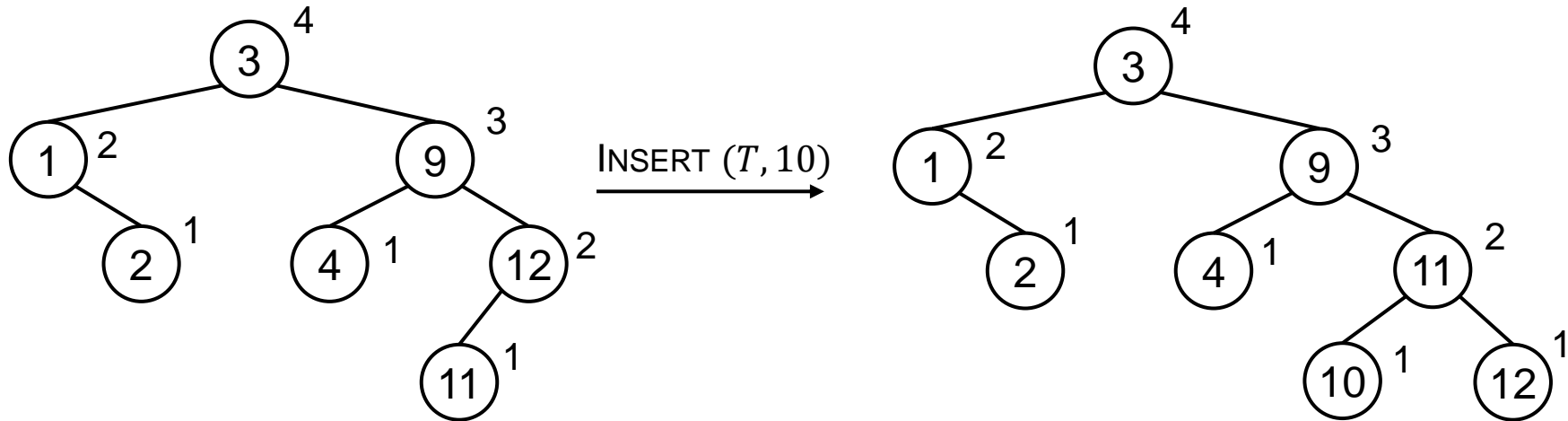
$h = \log(n)$:
Einfügen,
Suchen,
Entfernen in
 $O(\log(n))$

AVL-Bäume

AVL-Bäume – Definition

Ein AVL-Baum besitzt folgenden Eigenschaften:

- Er ist ein binärer Suchbaum.
- Höhe des linken und rechten Teilbaums eines Knotens unterscheidet sich um maximal 1.



AVL-Bäume – Operationen

Operationen für binäre Suchbäume funktionieren auch für AVL-Bäume, d.h. wir können:

- Insert
- Delete
- Minimum/Maximum
- Predecessor/Successor
- ...

ausführen.

Um die Balancierung zu erhalten, müssen nur Operationen verändert werden, die die Struktur des Baumes verändern.

Das sind nur *Insert* und *Delete*.

AVL-Bäume – Restructure

Bei Insert und Delete stellen sich nun folgende Fragen:

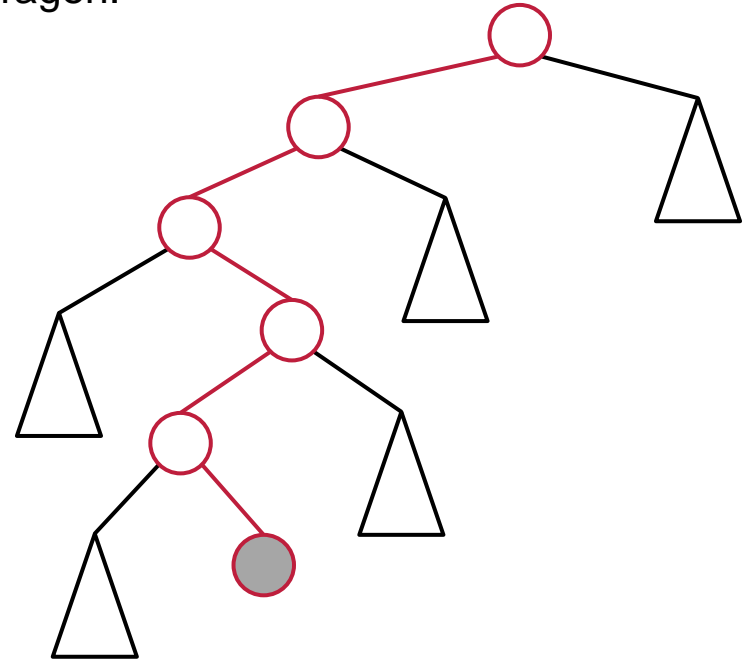
1. Welche Knoten werden unbalanciert?
2. Wie stellt man die Balance wieder her?
3. Welche Regeln sollte man berücksichtigen?

AVL-Bäume – Restructure

Bei Insert und Delete stellen sich nun folgende Fragen:

1. Welche Knoten werden unbalanciert?
2. Wie stellt man die Balance wieder her?
3. Welche Regeln sollte man berücksichtigen?

Nur Knoten, die auf dem Pfad von der Wurzel zum eingefügten/gelöschten Knoten liegen können unbalanciert werden.



AVL-Bäume – Restructure

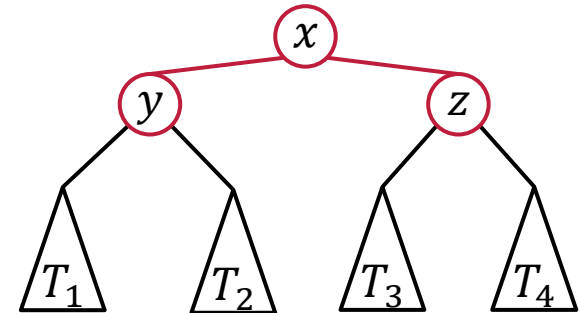
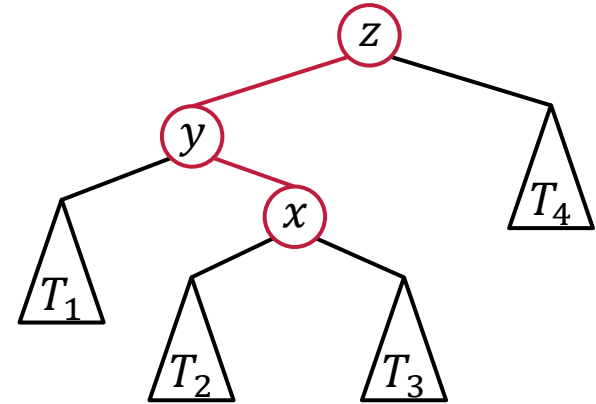
Bei Insert und Delete stellen sich nun folgende Fragen:

1. Welche Knoten werden unbalanciert?
2. Wie stellt man die Balance wieder her?
3. Welche Regeln sollte man berücksichtigen?

Betrachte den unbalancierten Knoten z ,
sein Kind y und dessen Kind x .

Sortiere Elemente aufsteigend und rotiere entsprechend:

1. $x \leq y \leq z$
2. $y \leq x \leq z$
3. $z \leq x \leq y$
4. $z \leq y \leq x$

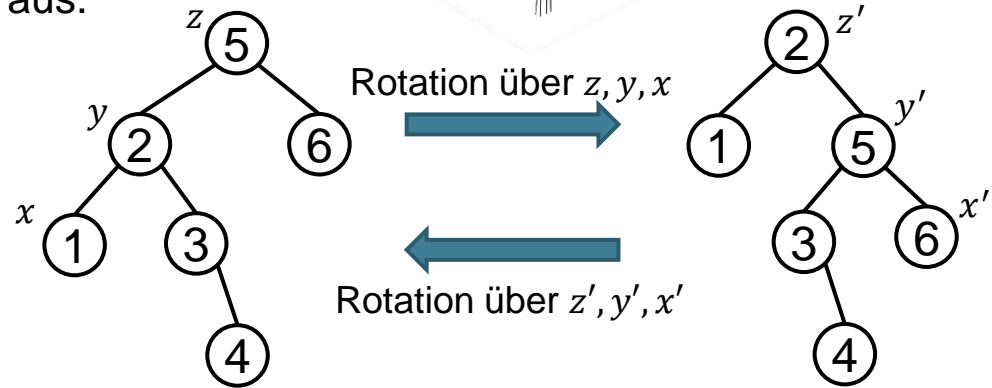
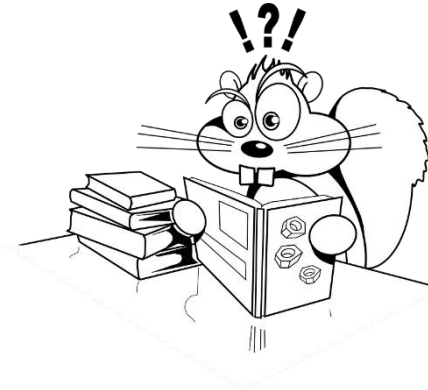


AVL-Bäume – Restructure

Bei Insert und Delete stellen sich nun folgende Fragen:

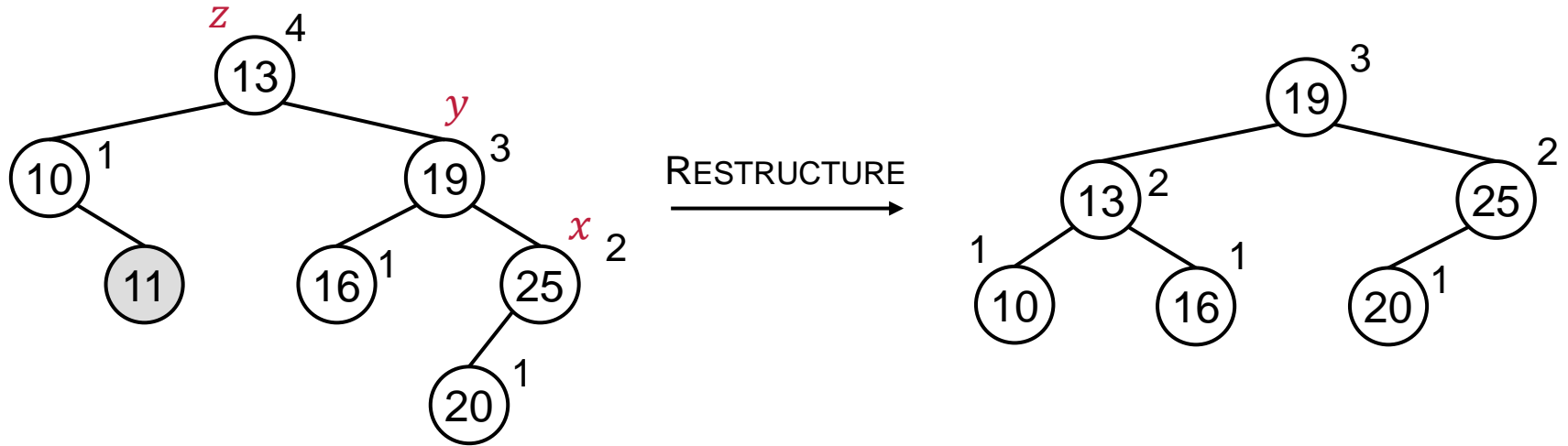
1. Welche Knoten werden unbalanciert?
2. Wie stellt man die Balance wieder her?
3. Welche Regeln sollte man berücksichtigen?

1. Starte bei tiefstem unbalancierten Knoten.
2. Wähle Kinder (x, y) nach deren Höhe aus.



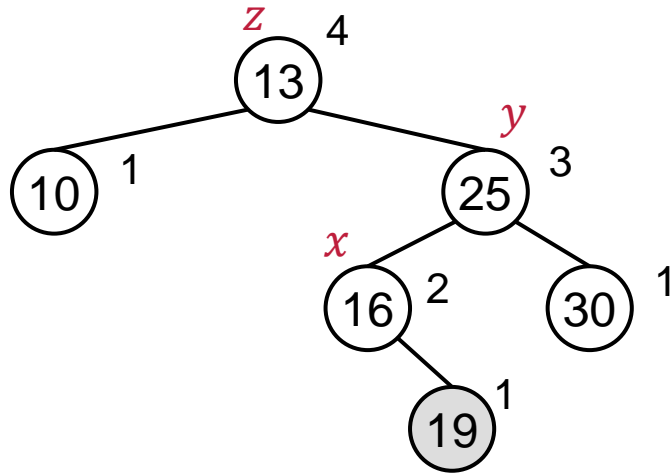
AVL-Bäume – Beispiele

DELETE($T, 11$)

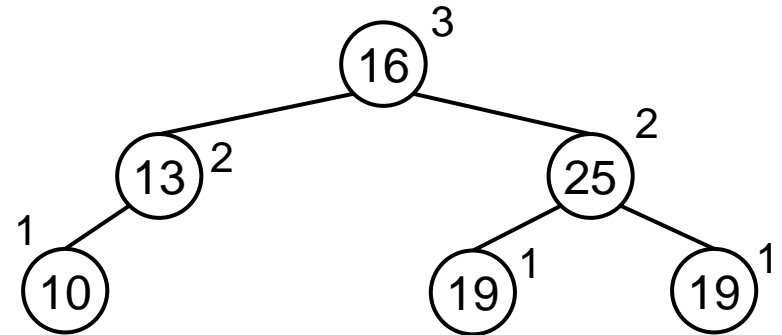


AVL-Bäume – Beispiele

INSERT($T, 19$)

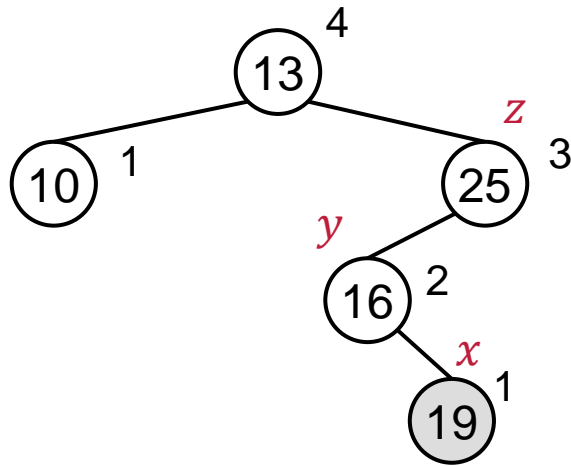


RESTRUCTURE
→

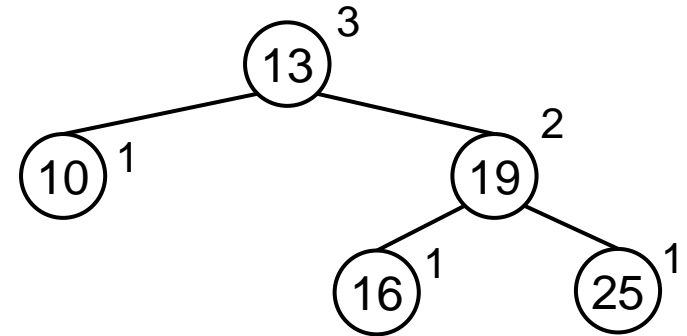


AVL-Bäume – Beispiele

INSERT($T, 19$)



RESTRUCTURE
→



Fragen?