



Universität Bremen

Bäume 2

Thomas Röfer

Suchbäume

Suchen, Einfügen, Löschen

Balancierte Bäume (AVL-Bäume)

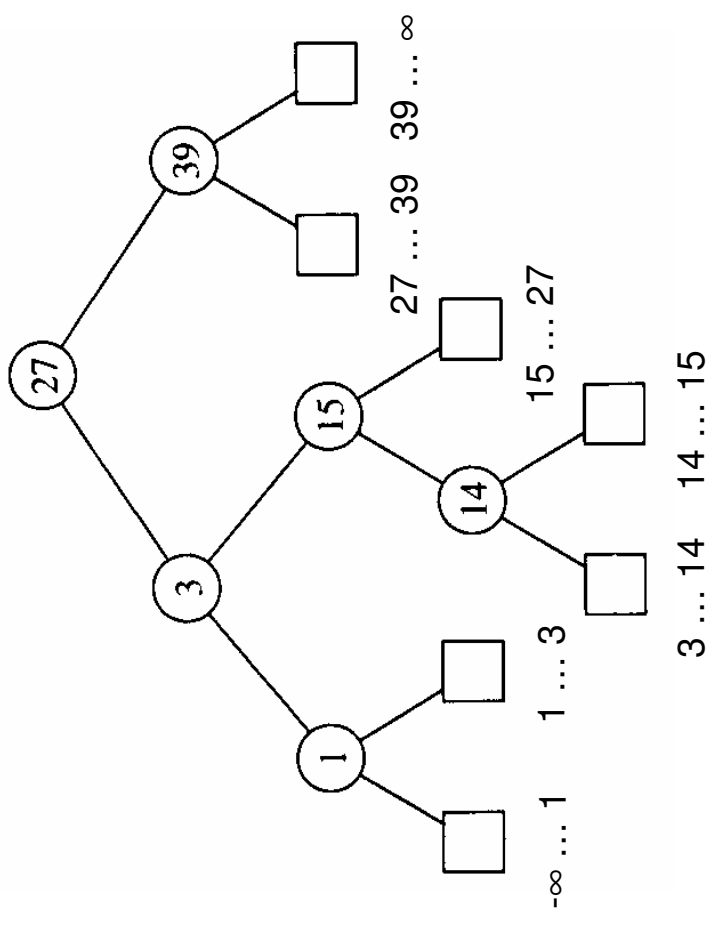
B-Bäume

Auf besonderen Wunsch...

- ▶ **PI-2 Newsgroup**
 - ▶ [news://news.informatik.uni-bremen.de/fb3.lv.pi2](https://news.informatik.uni-bremen.de/fb3.lv.pi2)
 - ▶ Nur innerhalb der Universität zugreifbar
- ▶ **Von außen ins interne Uni-Netz → Tunneln**
- ▶ **Secure Shell (SSH)**
 - ▶ Infos: <http://www-rn.informatik.uni-bremen.de/lehre/ti2/news-via-ssh-tunnel.txt>
 - ▶ Nachteile
 - ▶ Jeder Dienst (IP-Port) muss explizit getunnelt werden
 - ▶ Auf dem eigenen System müssen die Dienste dann als „localhost“ angesprochen werden
- ▶ **Virtual Private Network (VPN)**
 - ▶ Wie Zugang zum WLAN der Uni (Nachteil: WLAN-Passwort erforderlich)
 - ▶ Infos: <http://wlan.informatik.uni-bremen.de>
 - ▶ [pptp.informatik.uni-bremen.de](https://news.informatik.uni-bremen.de) statt [login.fb3.wlan](https://news.informatik.uni-bremen.de)
 - ▶ Nicht gesamten Datenverkehr über die Uni leiten!

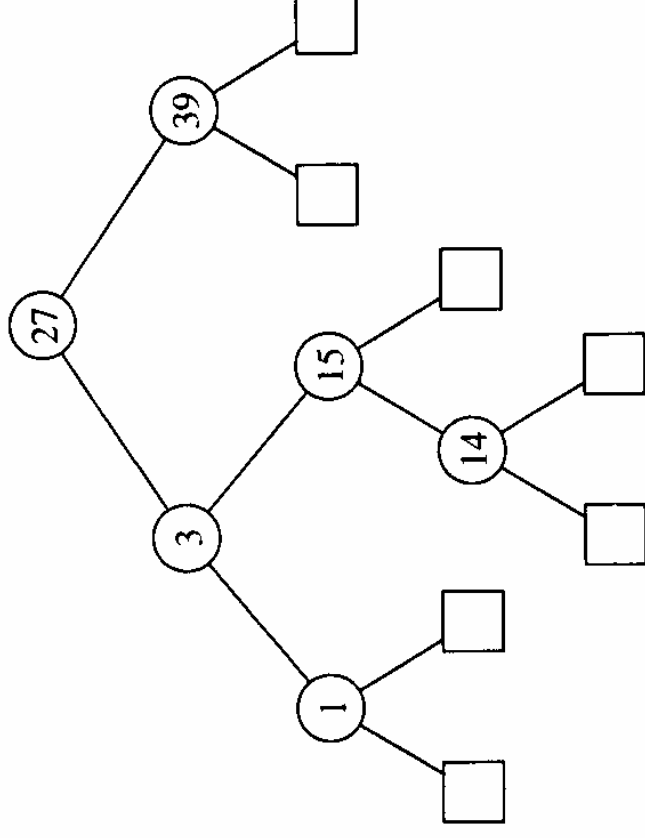
Suchbäume

- ▶ **Motivation**
 - ▶ Ein *Suchbaum* dient zum schnellen Auffinden von Werten, möglichst in $O(\log n)$
- ▶ **Definition**
 - ▶ Die Schlüssel aller linken Nachfolger sind kleiner als der Schlüssel eines Knotens, die Schlüssel aller rechten sind größer (oder gleich)
 - ▶ Ein *natürlicher Baum* wird durch zufälliges Einfügen von Schlüsseln erzeugt und ist nicht notwendigerweise *balanciert*
- ▶ **Alternative Schreibweise**
 - ▶ $((\square 1 \square) 3 ((\square 14 \square) 15 \square)) 27 (\square 39 \square)$
- ▶ **Sichtweise**
 - ▶ Die Blätter repräsentieren Intervalle im Wertebereich der Schlüssel



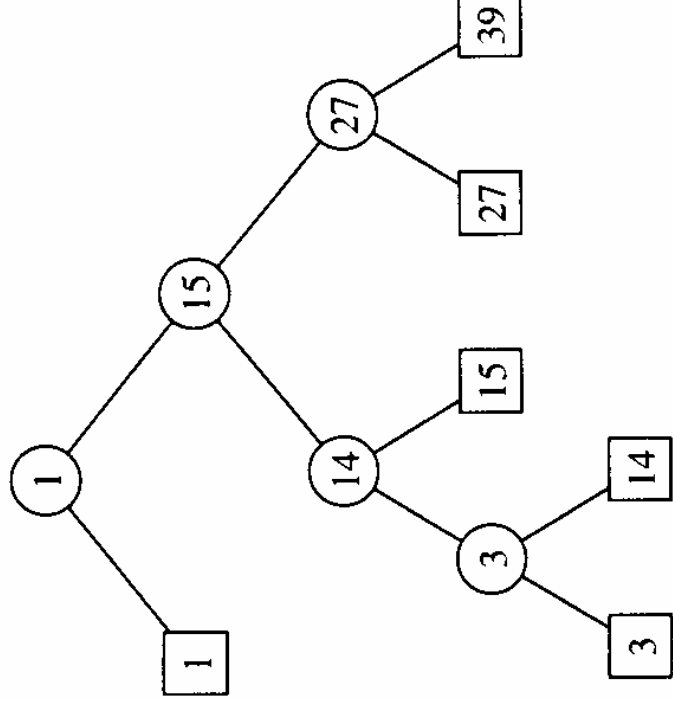
Normaler Suchbaum

- ▶ **Ansatz**
 - ▶ Werte stehen in inneren Knoten
 - ▶ Blätter sind leer
- ▶ **Suchalgorithmus**
 - ▶ Fall 1: Knoten ist innerer Knoten
 - ▶ *Falls Schlüssel gleich gesuchtem Wert, dann gefunden*
 - ▶ *Ansonsten abhängig von Vergleich zwischen Wert und Schlüssel links oder rechts weitersuchen*
 - ▶ Fall 2: Knoten ist Blatt → Wert nicht gefunden
- ▶ **Aufwand**
 - ▶ $O(\text{Höhe des Baumes})$



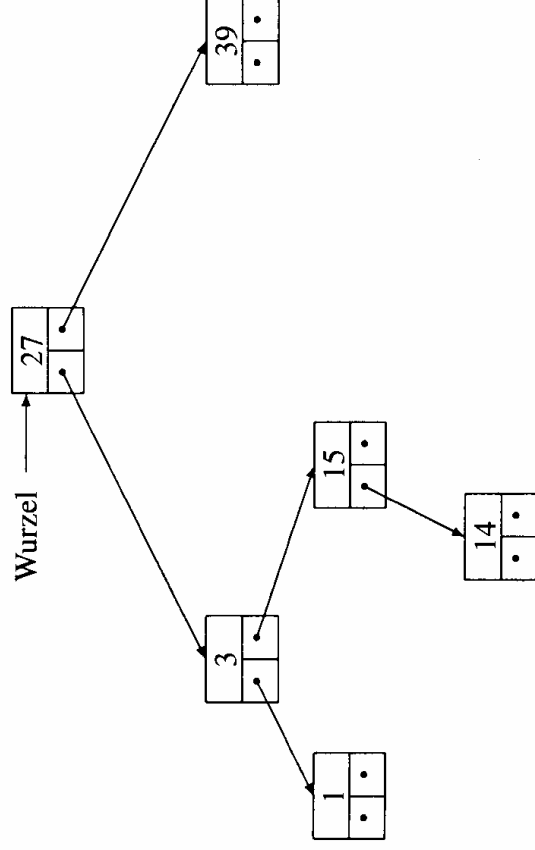
Blattsuchbäume

- ▶ **Ansatz**
 - ▶ Geordnet wie Suchbäume
 - ▶ Werte stehen in Blättern
 - ▶ Innere Knoten enthalten nur „Wegweiser“
 - ▶ z.B. *größten Wert des linken Teilbaums*
- ▶ **Suchalgorithmus**
 - ▶ Fall 1: Knoten ist innerer Knoten
 - ▶ *Abhängig von Vergleich zwischen Wert und Wegweiser links oder rechts weitersuchen*
 - ▶ Fall 2: Knoten ist Blatt
 - ▶ *Wenn Wert gleich Schlüssel, dann gefunden*
 - ▶ *Ansonsten nicht gefunden*



Suchen in Suchbaum

- ▶ **Wenn gesuchter Wert**
 - ▶ gleich dem Schlüssel → gefunden
 - ▶ kleiner als Schlüssel →
weitersuchen in linkem Nachfolger
 - ▶ ansonsten → weitersuchen in
rechtem Nachfolger

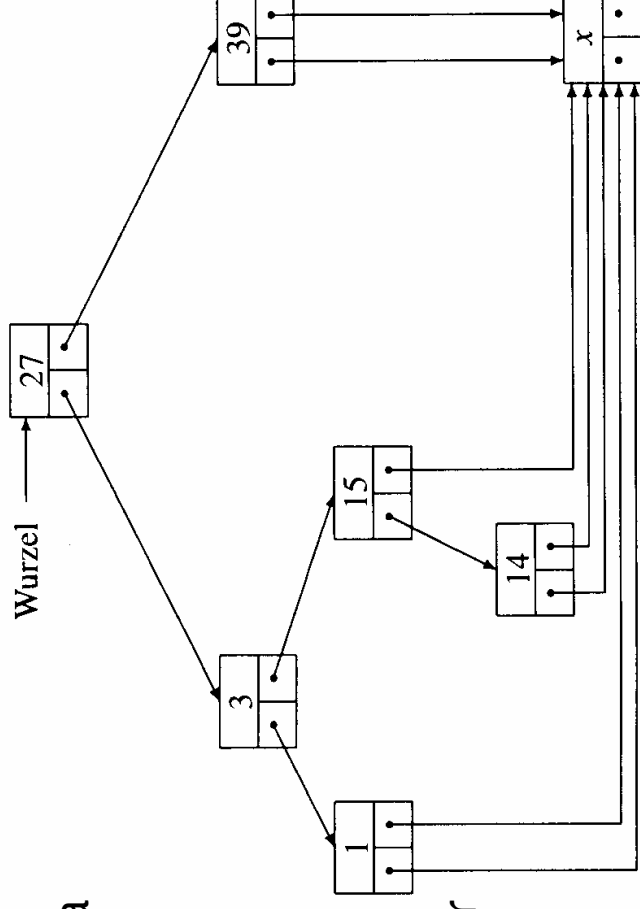


```
Comparable search(Comparable value)
{
    return search2(root, value);
}

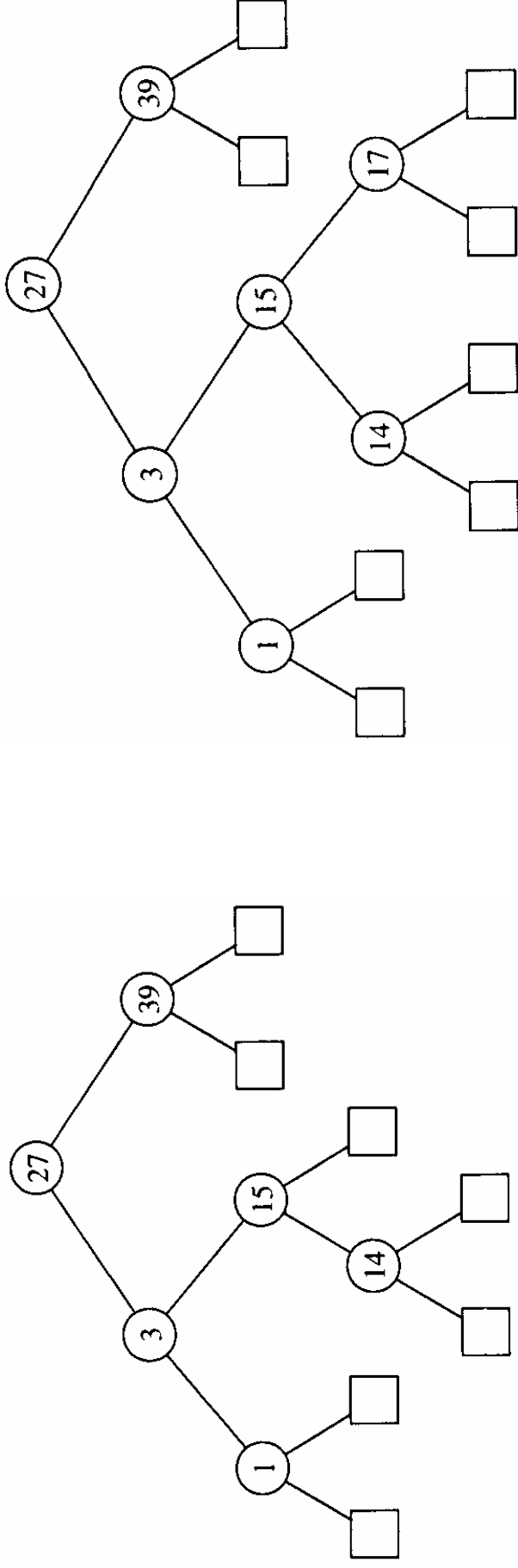
private Comparable search2(
    Node node, Comparable value)
{
    if (node == null)
        return null;
    else
    {
        int c = value.compareTo(node.data);
        if (c < 0)
            return search2(node.left, value);
        else if (c > 0)
            return search2(node.right, value);
        else
            return node.data;
    }
}
```

Suchbaum mit Wächter/Stopper

- ▶ **Ansatz**
 - ▶ Wie beim Suchen in Listen/Arrays mit Wächter/Stopper
 - ▶ Test auf „nicht gefunden“ entfällt, da Wert garantiert gefunden wird
 - ▶ Könnte in Java auch durch Ausnahmebehandlung ersetzt werden
- ▶ **Implementierung**
 - ▶ In einem Suchbaum sind alle Blätter identisch (ist somit eigentlich kein Baum mehr)
 - ▶ In dieses einzige Blatt wird der gesuchte Wert geschrieben



Einfügen in einen Suchbaum



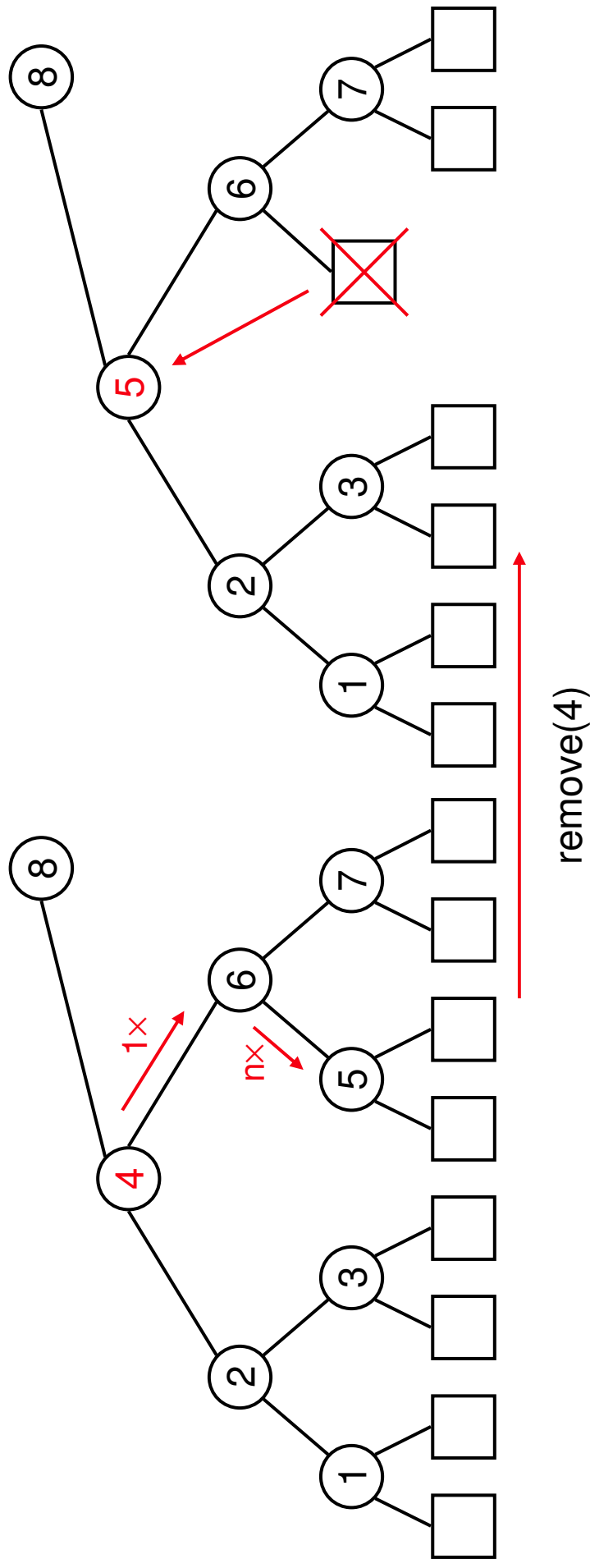
Einfügen in einen Suchbaum

- ▶ **Algorithmus**
 - ▶ Suche nach dem einzufügenden Wert, wobei selbst dann weitergesucht wird, wenn er gefunden wurde
 - ▶ *Es sei denn, man will jeden Wert nur einmal im Suchbaum repräsentieren*
 - ▶ Dadurch wird auf jeden Fall ein externer Knoten gefunden
 - ▶ Dieser wird durch ein neues Blatt mit dem einzufügenden Wert ersetzt

```
void insert(Comparable value)
{
    if (root == null)
        root = new Node(value);
    else
        insert2(root, value);
}

private void insert2(Node node,
                     Comparable value)
{
    if (value.compareTo(node.data) < 0)
        if (node.left == null)
            node.left = new Node(value);
        else
            insert2(node.left, value);
    else
        if (node.right == null)
            node.right = new Node(value);
        else
            insert2(node.right, value);
}
```

Löschen aus einem Suchbaum



Löschen aus einem Suchbaum

- ▶ **Suche den zu löschenden Knoten**
 - ▶ Merke unterwegs jeweils den Elternknoten
- ▶ **Wenn er gefunden wurde**
 - ▶ Falls einer seiner Nachfolger leer ist, ersetze ihn in seinem Elternknoten durch den jeweils anderen Nachfolger
 - ▶ Ansonsten suche den Knoten k mit dem nächst größeren Wert, überschreibe im zu löschenden Knoten den Wert mit dem Wert von k und lösche danach k

```
void remove(Comparable value)
{
    remove2(root, null, value);
}

private void remove2(Node node,
                      Node parent,
                      Comparable value)
{
    if (node != null)
    {
        int c = value.compareTo(node.data);
        if (c < 0)
            remove2(node.left, node, value);
        else if (c > 0)
            remove2(node.right, node, value);
        else
            removeNode(node, parent);
    }
}
```

Löschen aus einem Suchbaum

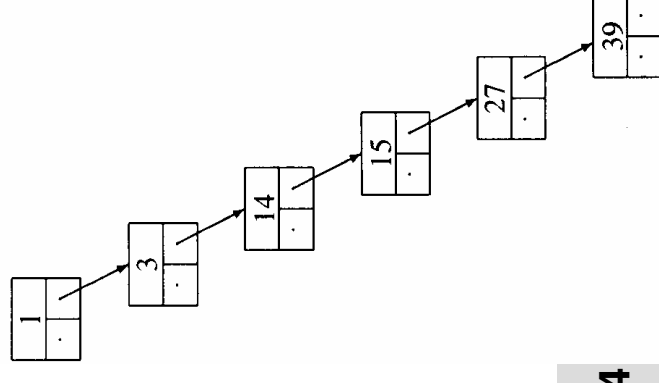
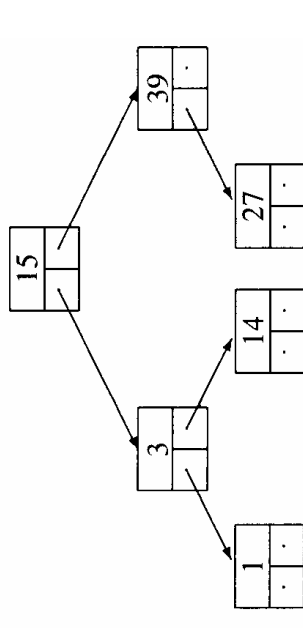
```
private void removeNode(Node node,
                        Node parent)
{
    if (node.right == null)
        replaceChild(parent, node,
                    node.left);
    else if (node.left == null)
        replaceChild(parent, node,
                    node.right);
    else if (node.right.left == null)
    {
        node.right.left = node.left;
        replaceChild(parent, node,
                    node.right);
    }
    else
    {
        Node pon = getParentOfNext(node);
        node.data = pon.left.data;
        pon.left = pon.left.right;
    }
}
```

```
private void replaceChild(Node node,
                          Node oldNode, Node newNode)
{
    if (node == null)
        root = newNode;
    else if (node.left == oldNode)
        node.left = newNode;
    else
        node.right = newNode;
}

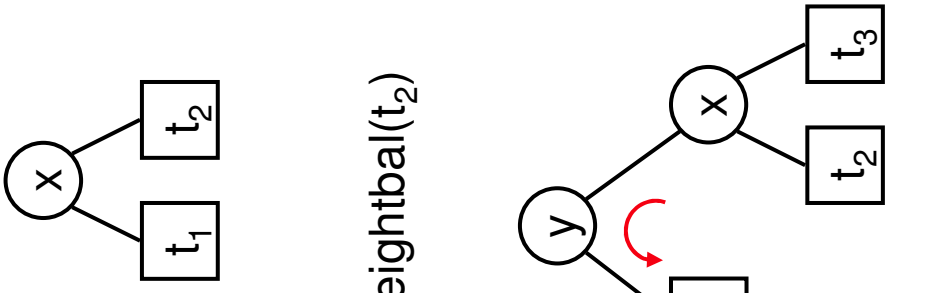
private Node getParentOfNext(Node node)
{
    node = node.right;
    while (node.left.left != null)
        node = node.left;
    return node;
}
```

Balancierte Bäume

- ▶ **Motivation**
 - ▶ Durch degenerierte Bäume kann die Suchdauer stark ansteigen
- ▶ **AVL-Baum (Adelson-Velskij und Landis)**
- ▶ **Definition**
 - ▶ Ein Baum ist *AVL-ausgeglichen* oder *höhenbalanciert*, wenn für jeden Knoten des Baumes gilt, dass sich die Höhe seines linken Teilbaums von der des rechten Teilbaums um maximal 1 unterscheidet
- ▶ **Algorithmus-Idee**
 - ▶ Jedes Einfügen oder Löschen kann die Balanciertheit des Baumes zerstören.
 - ▶ Daher wird der Baum jeweils *rebalanciert*, sobald die Höhen des linken und rechten Teilbaums um zwei auseinander liegen



Balanciertheit, Höhe, Rotieren

- ▶ **Baum**
 - ▶ Leerer Baum: \square
 - ▶ Sonst: (t_1, x, t_2)
 - ▶ **Balanciertheit**
 - ▶ $\text{heightbal}(\square) = \text{true}$
 - ▶ $\text{heightbal}((t_1, x, t_2)) = |\text{height}(t_1) - \text{height}(t_2)| \leq 1 \wedge \text{heightbal}(t_1) \wedge \text{heightbal}(t_2)$
 - ▶ **Höhe**
 - ▶ $\text{height}(\square) = 0$
 - ▶ $\text{height}((t_1, x, t_2)) = \max(\text{height}(t_1), \text{height}(t_2)) + 1$
 - ▶ **Baum rotieren**
 - ▶ $\text{rotr}(((t_1, y, t_2), x, t_3)) = (t_1, y, (t_2, x, t_3))$
 - ▶ $\text{rotl}((t_1, y, (t_2, x, t_3))) = ((t_1, y, t_2), x, t_3)$
- 

Einfügen in AVL-Baum

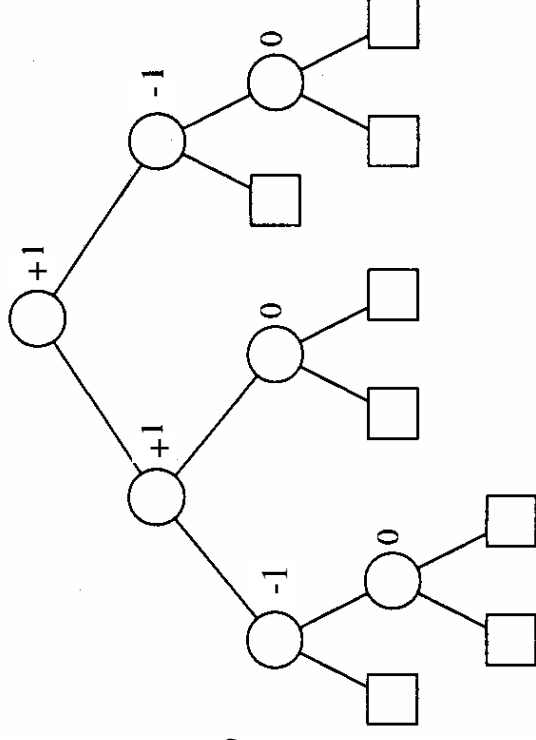
- ▶ **Einfügen**
- ▶ $\text{insert}(x, \square) = (\square, x, \square)$
- ▶ $\text{insert}(x, (t_1, y, t_2)) = \begin{cases} \text{rebal}(\text{insert}(x, t_1), y, t_2) & \text{falls } x < y \\ \text{rebal}(\text{insert}(x, t_2), y, t_1) & \text{sonst} \end{cases}$

- ▶ **Neigung eines Knotens**

- ▶ $\text{slope}(\square) = 0$
- ▶ $\text{slope}((t_1, x, t_2)) = \text{height}(t_1) - \text{height}(t_2)$
- ▶ *Kann im Baum gespeichert werden und braucht nicht immer wieder neu ausgerechnet zu werden*

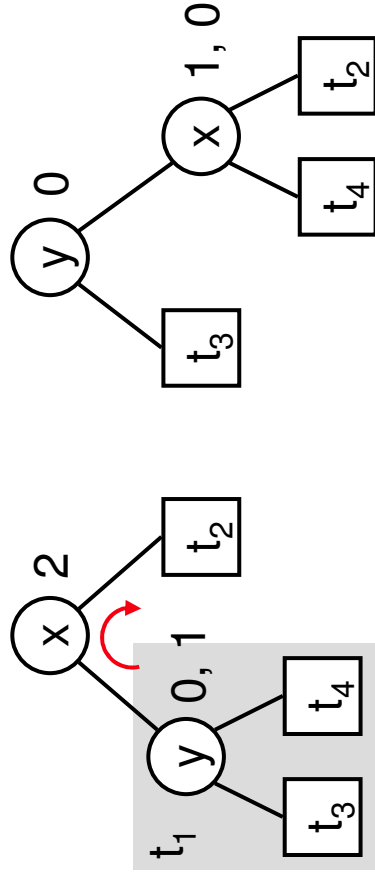
- ▶ **Rebalancieren**

- ▶ $\text{rebal}(t) = \begin{cases} \text{shiftr}(t) & \text{falls } \text{slope}(t) = 2 \\ \text{shiftl}(t) & \text{falls } \text{slope}(t) = -2 \\ t & \text{sonst} \end{cases}$



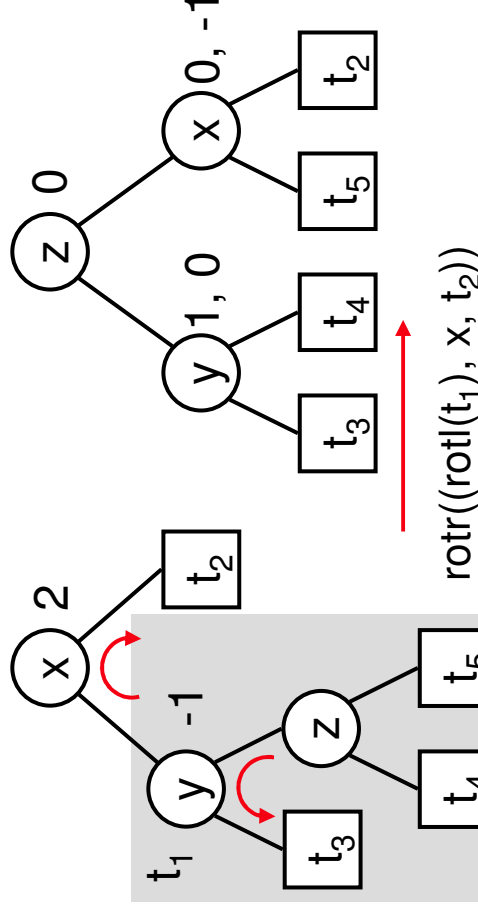
(Doppel-)Rotieren in AVL-Baum

- ▶ $\text{shiftr}((t_1, x, t_2)) = \begin{cases} \text{rotr}(\text{rotr}(t_1, x, t_2)) & \text{falls } \text{slope}(t_1) = -1 \\ \text{rotr}((t_1, x, t_2)) & \text{sonst} \end{cases}$



$\text{rotr}((t_1, x, t_2))$

- ▶ $\text{shiffl}((t_1, x, t_2)) = \begin{cases} \text{rotr}((t_1, x, \text{rotr}(t_2))) & \text{falls } \text{slope}(t_2) = 1 \\ \text{rotr}((t_1, x, t_2)) & \text{sonst} \end{cases}$



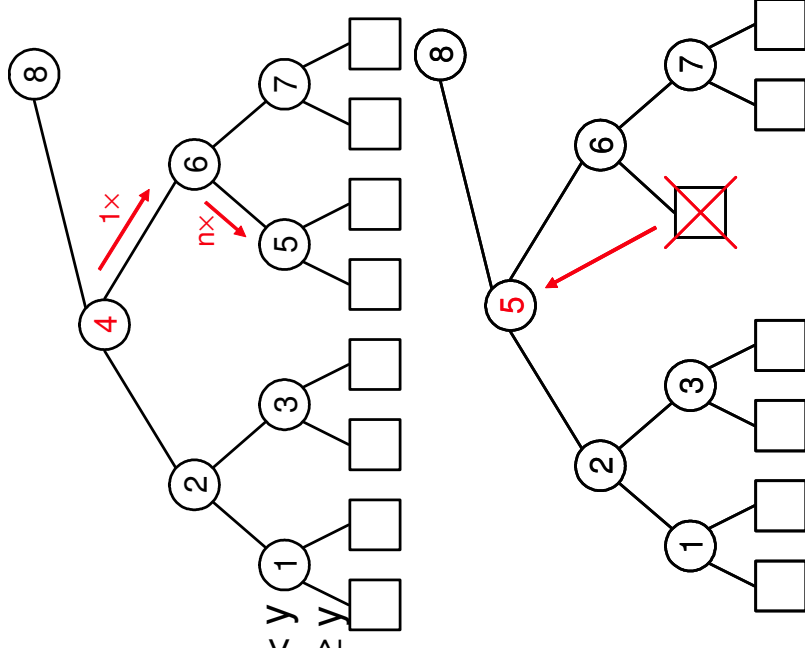
$\text{rotr}(\text{rotr}(t_1, x, t_2))$

Löschen aus einem AVL-Baum

- ▶ **Löschen**
 - ▶ $\text{remove}(x, \square) = \square$
 - ▶ $\text{remove}(x, (t_1, x, \square)) = t_1$
 - ▶ $\text{remove}(x, (\square, x, t_2)) = t_2$
 - ▶ $\text{remove}(x, (t_1, x, t_2)) = \text{rebal}(t_1, y, t)$
wobei $(y, t) = \text{leftest}(t_2)$
 - ▶ $\text{remove}(x, (t_1, y, t_2)) = \text{rebal}((\text{remove}(x, t_1), y, t_2))$ falls $x < y$
 - ▶ $\text{remove}(x, (t_1, y, t_2)) = \text{rebal}((t_1, y, \text{remove}(x, t_2)))$ falls $x \geq y$
- ▶ **Finden des nächsten Elements**
 - ▶ $\text{leftest}((\square, x, t)) = (x, t)$
 - ▶ $\text{leftest}((t_1, x, t_2)) = (y, \text{rebal}((t, x, t_2)))$
wobei $(y, t) = \text{leftest}(t_1)$

- ▶ **Aufwand**

- ▶ Rebalancieren eines Knotens passiert in konstanter Zeit
- ▶ Bei Einfügen und Löschen wird auf dem Pfad von der Wurzel zu einem Knoten pro Knoten einmal rebalanciert
- ▶ Also ist der Aufwand $O(\text{Höhe des Baumes})$
- ▶ Da der Baum balanciert ist, ist der Aufwand also $O(\log n)$, auch im schlechtesten Fall

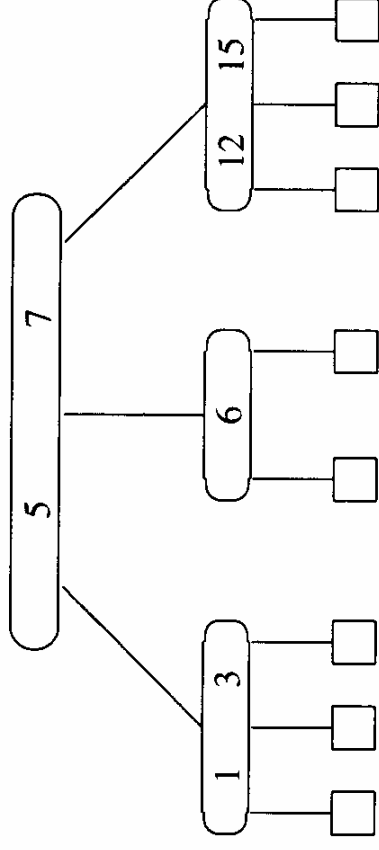


B-Bäume

- ▶ **Motivation**
- ▶ AVL-Bäume eignen sich nicht gut für die Verwaltung von Daten auf Massenspeichern (Festplatten)
- ▶ Auf Daten auf Festplatten wird in Form von Sektoren zugegriffen
- ▶ Der Wechsel zwischen Sektoren kostet Zeit (Kopfbewegung)
- ▶ Daher: Daten linear, Baumstruktur als Index (ein Blattsuchbaum)
- ▶ Index ist auch ein Baum, aber ein B-Baum, bei dem ein Knoten in einen Sektor passt

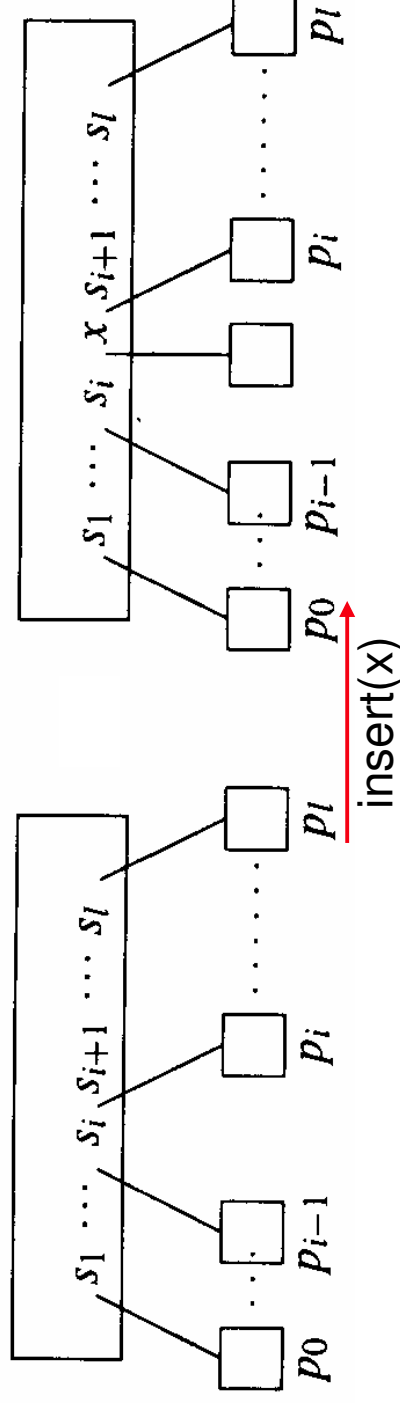
- ▶ **B-Baum der Ordnung m**

- ▶ Alle Blätter habe die gleiche Tiefe
- ▶ Jeder Knoten mit Ausnahme der Wurzel und der Blätter hat wenigstens $\lceil m/2 \rceil$ Kinder
- ▶ Die Wurzel hat mindestens 2 Kinder
- ▶ Jeder Knoten hat höchstens m Kinder
- ▶ Jeder Knoten mit i Kindern hat $i-1$ Schlüssel



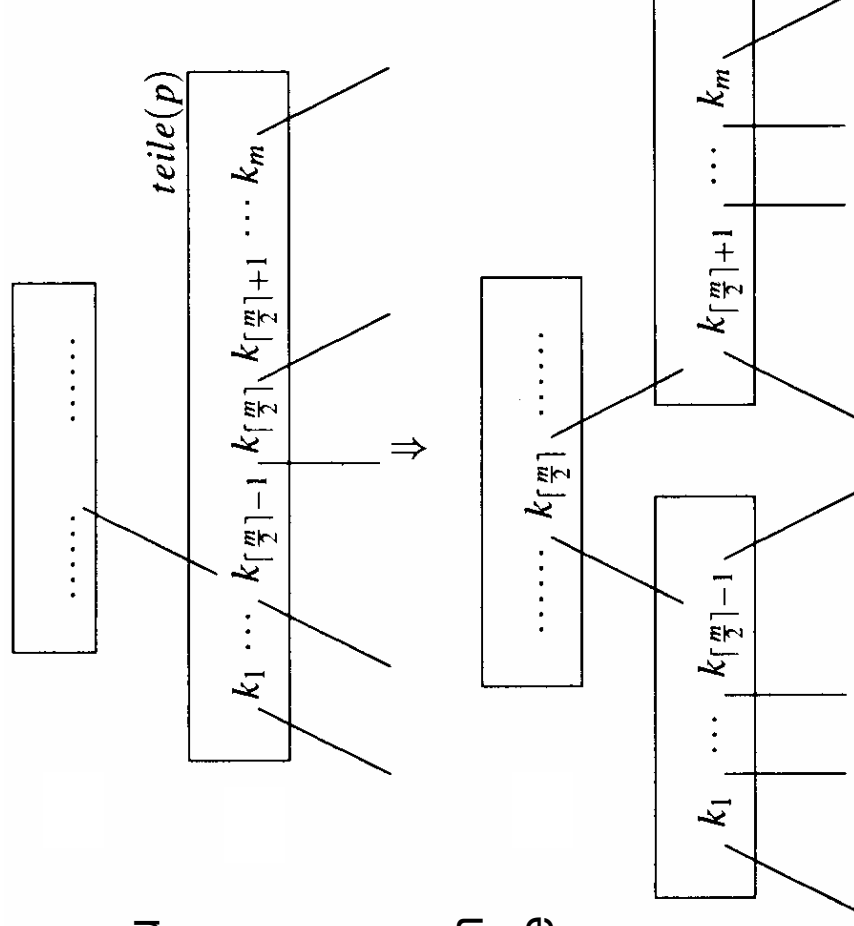
Einfügen und Suchen in B-Baum

- ▶ **Suchen**
 - ▶ Binäre Suche in den Schlüsseln eines Knotens
 - ▶ Dann zum nächsten Knoten, so lange, bis Blatt erreicht
- ▶ **Einfügen**
 - ▶ Suche nach Einfügeposition (ein Blatt)
 - ▶ Fall 1: Übergeordneter Knoten ist noch nicht voll
 - ▶ Füge Schlüssel in Knoten ein
 - ▶ Erzeuge neues Blatt und referenziere dieses aus dem Knoten



Einfügen in einen B-Baum

- ▶ **Fall 2: Übergeordneter Knoten ist voll**
 - ▶ Füge Schlüssel in Knoten ein (ist zu groß)
 - ▶ Teile Knoten in der Mitte
 - ▶ Füge hinzugekommenen Knoten dem Elternknoten hinzu
 - ▶ Falls dieser zu voll ist, teile ihn auch
 - ▶ Falls die Wurzel geteilt wird, schaffe eine neue Wurzel und hänge die beiden Hälften der alten Wurzel als Nachfolger daran



Beispiel: Einfügen in B-Baum

insert(14)

