

Лекция 7.

Бинарные деревья

Рекурсивная функция просмотра списка

```
void prosmotr_2(struct element *tek)
{
    if( tek != NULL )
    {
        printf("%d", tek->d);
        prosmotr_2(tek->link);
    }
}
```

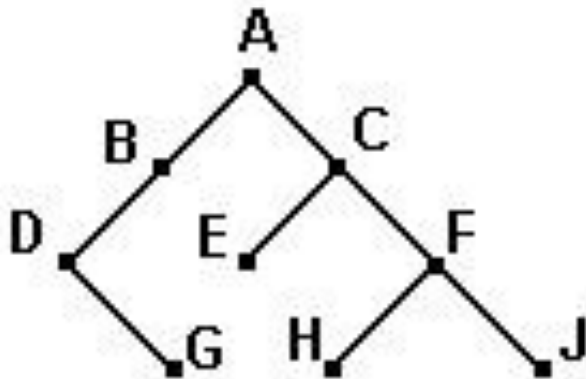
Рекурсивная функция построения списка

```
1. void vvod_2(struct elementy **t)
2. {
3.     int i;
4.     scanf("%d", &i);
5.     if (i != 0)
6.     {
7.         *t=(struct element *)malloc(sizeof(struct element));
8.         (*t)->d = i;
9.         vvod_2(&((*t)->link));
10.    }
11.    else
12.        *t=NULL;
13. }
```

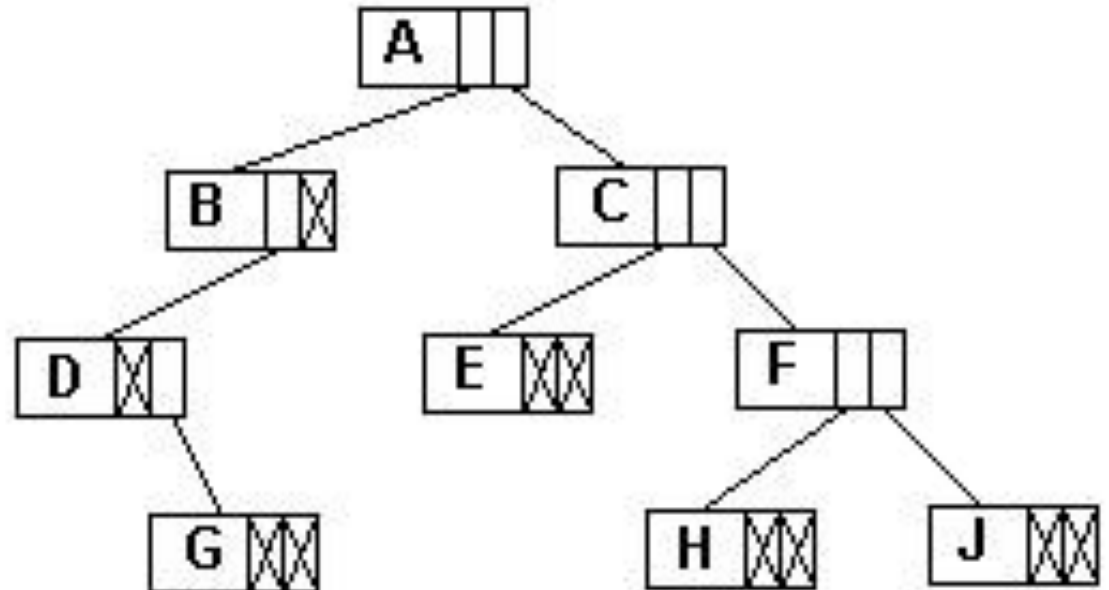
ФУНКЦИЯ main()

```
1.  int main()  
2.  {  
3.      struct element *nach;  
4.      vvod_2(&nach);  
5.      prosmotr_2(nach);  
6.      ...  
7.  
8.  }
```

Бинарное дерево и структура в динамической памяти



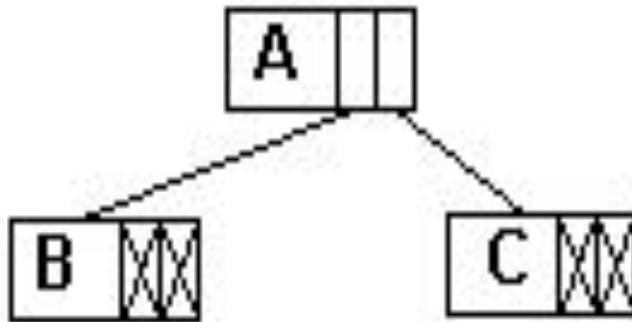
a



б

Способы обхода деревьев

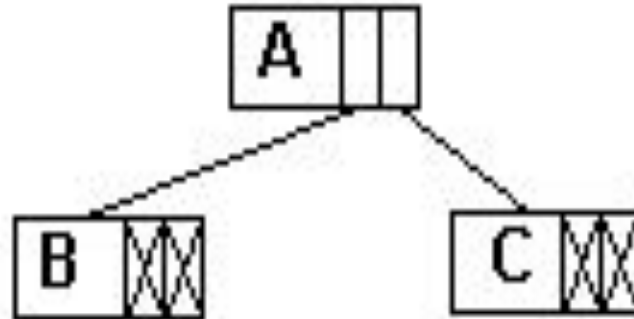
1. Сверху (прямой порядок прохождения дерева);
2. Слева направо (обратный порядок);
3. Снизу (концевой порядок прохождения).



Алгоритм 1. Прямой порядок.

1. Попасть в корень.
2. Пройти левое поддерево.
3. Пройти правое поддерево

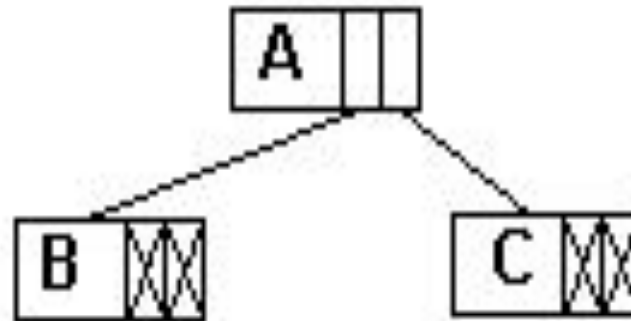
A B C



Алгоритм 2. Обратный порядок.

1. Пройти левое поддереву.
2. Попасть в корень.
3. Пройти правое поддереву.

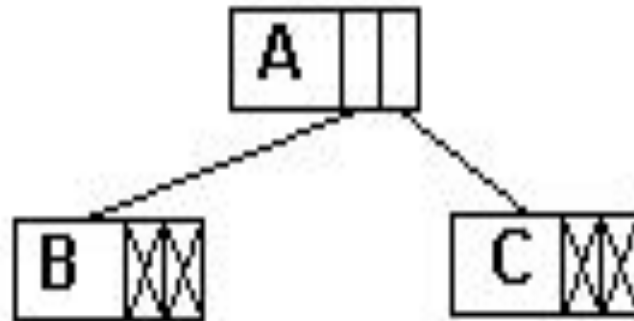
В А С



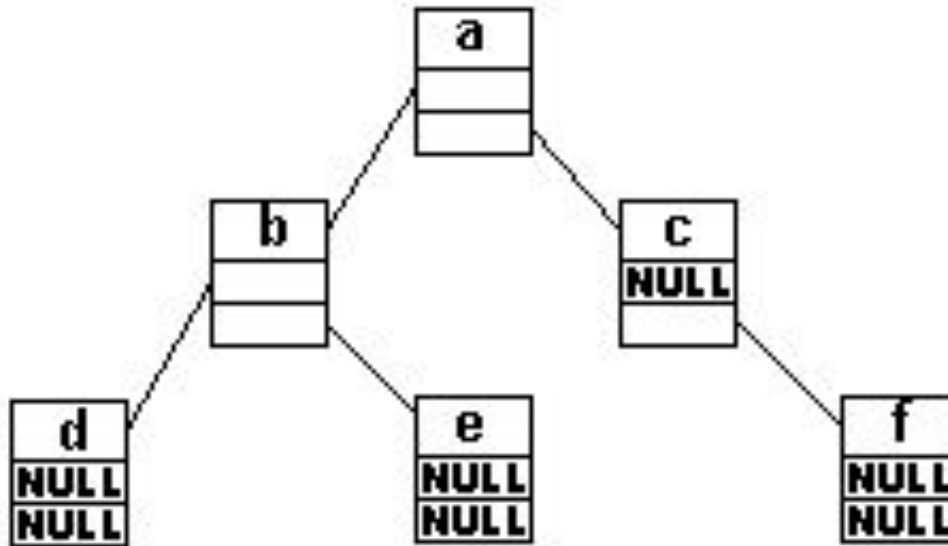
Алгоритм 3. Концевой порядок.

1. Пройти левое поддерево.
2. Пройти правое поддерево.
3. Попасть в корень.

В С А

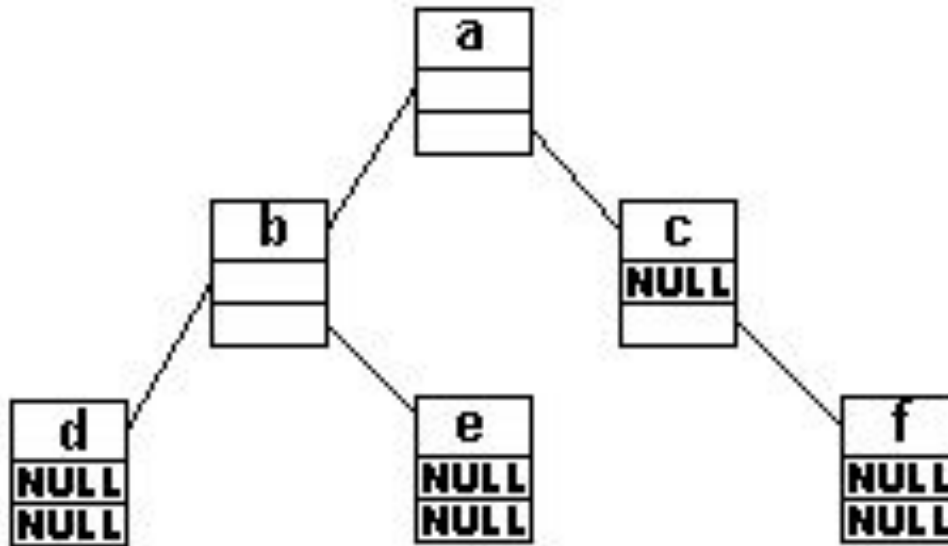


Обход дерева в прямом порядке



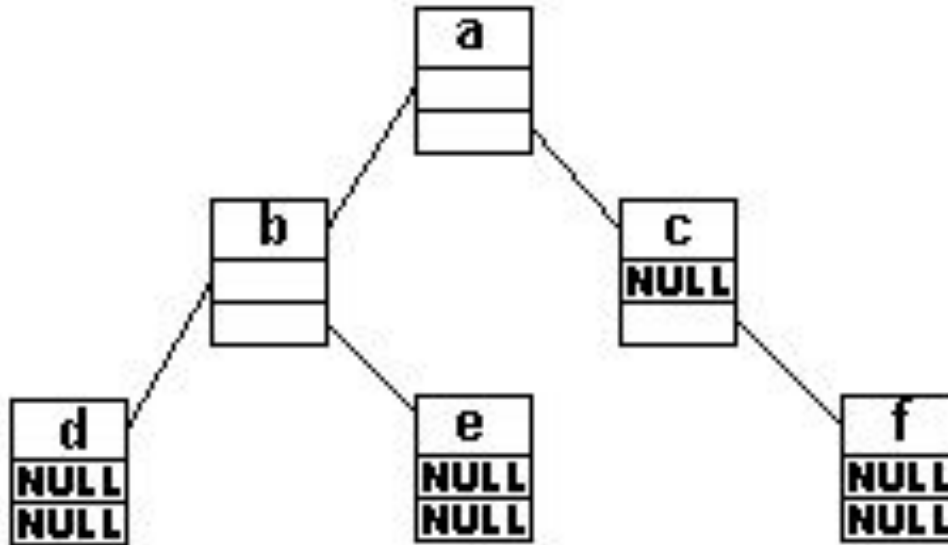
a b d e c f

Обход дерева в обратном порядке



d b e a c f

Обход дерева в концевом порядке



d e b f c a

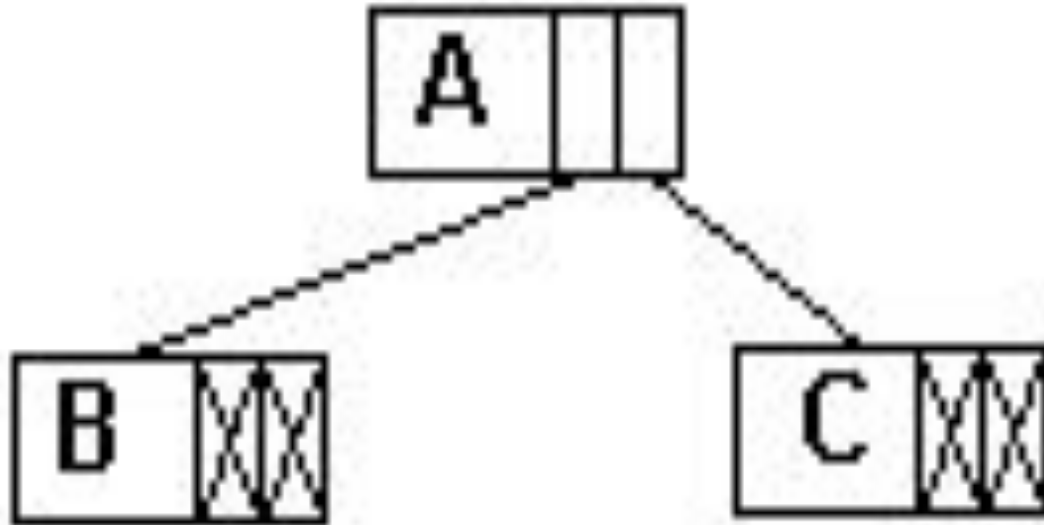
Описание типа

```
struct node
{
    char info;
    struct node *llink;
    struct node *rlink;
};
```

ФУНКЦИЯ main()

```
1.  int main()  
2.  {  
3.      struct node *root;  
4.      vtree(&root);  
5.      btree(root);  
6.      btree2();  
7.      return 0;  
8.  }
```

Как вводить дерево



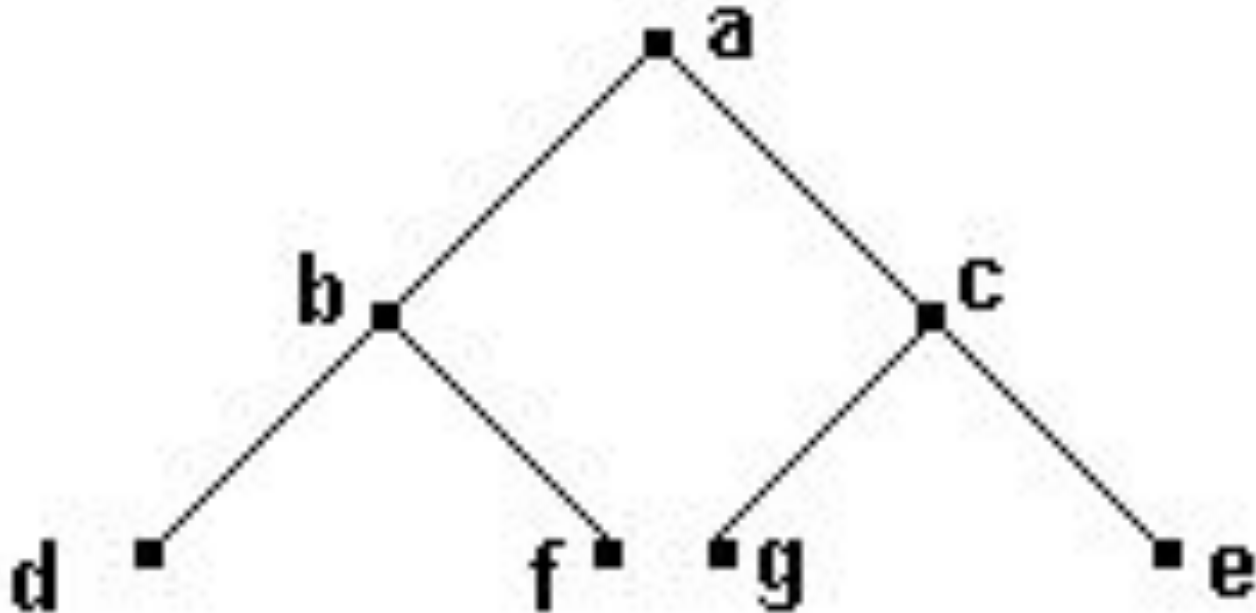
A B .. C ..

Рекурсивная функция построения бинарного дерева

- Параметр функции – указатель на указатель на корень дерева
- Вершины дерева – символьные данные

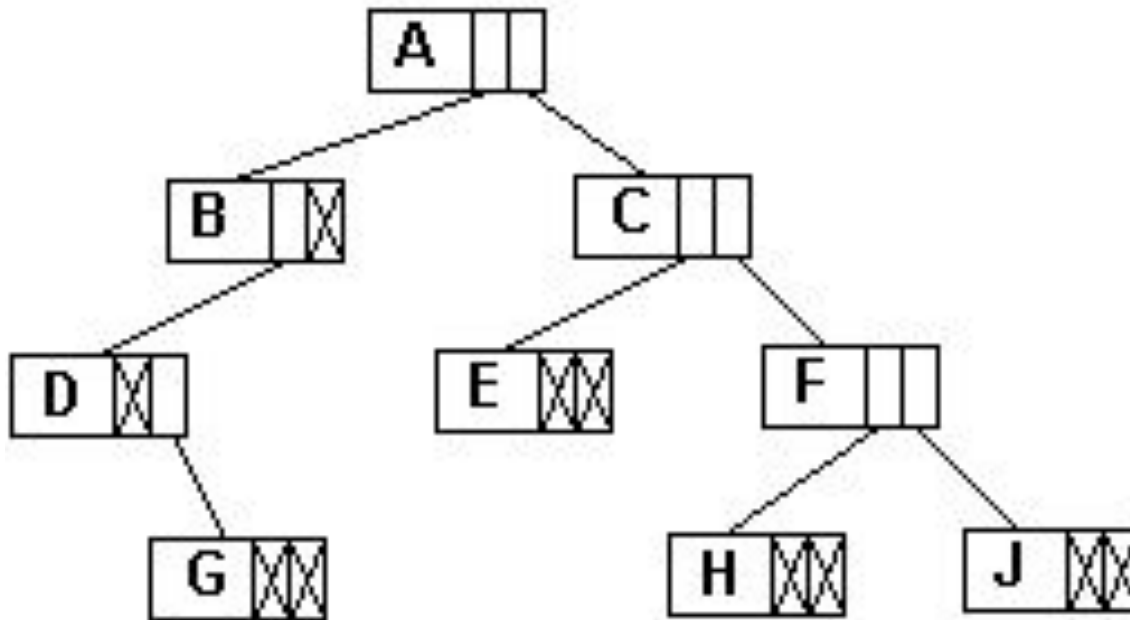

```
1. void vtree(struct node **t)
2. {
3.     char c;
4.     scanf("%c", &c);
5.     if (c != '.')
6.     {
7.         *t=(struct node *)malloc(sizeof(struct node ));
8.         (*t)->info=c;
9.         vtree(&((*t)->llink));
10.        vtree(&((*t)->rlink));
11.    }
12.    else
13.        *t=NULL;
14. }
```

Как вводить дерево



a b d .. f .. c g .. e ..

Как вводить дерево



A B D . G . . . C E . . F H . . J . .

Функция рекурсивного обхода дерева

```
1. void btree(struct node *t)
2. {
3.     if (t != NULL)
4.     {
5.         btree(t->llink); // обойти левое поддеревево
6.         printf("%c ", t->info); // попасть в корень
7.         btree(t->rlink); // обойти правое поддеревево
8.     }
9. }
```

Алгоритм стекового обхода дерева

ROOT – указатель на бинарное дерево;

A – стек, в который заносятся адреса еще не пройденных вершин;

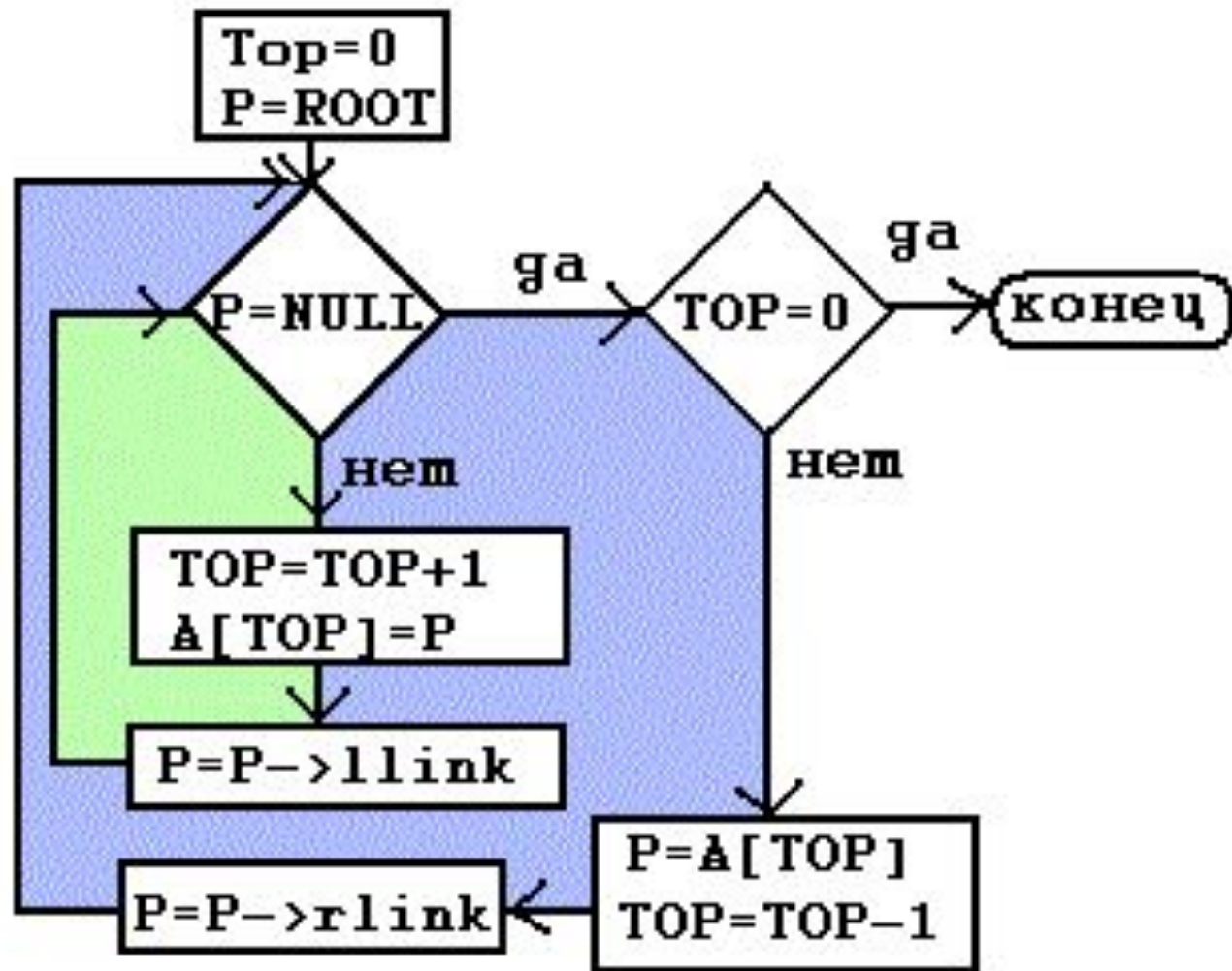
TOP – вершина стека;

P – рабочая переменная-указатель.

Алгоритм стекового обхода дерева

1. Начальная установка:
TOP = 0; P = ROOT;
2. Если P = NULL, то перейти на 4 (конец ветви).
3. Вершину заносим в стек:
TOP = TOP+1; A[TOP] = P;
шаг по левой ветви: P = P->llink;
перейти на 2 (идем по левой ветви).
4. Если TOP = 0, то КОНЕЦ.
5. Достаем вершину из стека:
P = A[TOP]; TOP = TOP-1;
Шаг по правой связи: P = P->rlink;
перейти на 2.

Блок-схема алгоритма обхода бинарного дерева



Обход бинарного дерева

A: [a] [a,b] [a,b,c] [a,b,f]
[a,b,f,g] [a,b,f,g,m]
[a,b,f,g,n] [a,b,f,g]
[a,b,f,n] [a,b,f] [a,b]
[a,d] [a] [r] [s] []

