

ALG 04

VYHLEDÁVÁNÍ (jednorozměrné vyhledávání)

Vyhledávání v poli

naivní, binární, interpolační

Binární vyhledávací strom (BVS)

operace Find, Insert, Delete

Hledání v seřazeném poli — lineární, POMALÉ

Dané pole

Seřazené pole: →

Velikost = N

363	369	388	603	638	693	803	833	836	839	860	863	938	939	966	968	983	993
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

najdi 993 !

Testů: N



363	369	388	603	638	693	803	833	836	839	860	863	938	939	966	968	983	993
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

najdi 363 !

Testů: 1



363	369	388	603	638	693	803	833	836	839	860	863	938	939	966	968	983	993
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

Hledání v seřazeném poli — binární, RYCHLEJŠÍ



najdi 863 !

2 testy

363	369	388	603	638	693	803	833	863	839	860	863	938	939	966	968	983	993
363	369	388	603	638	693	803	833		839	860	863	938	939	966	968	983	993

2 testy

2 testy

839	860	863	938	939	966	968	983	993
839	860	863	938		966	968	983	993

2 testy

839	860	863	938
839		863	938

1 test

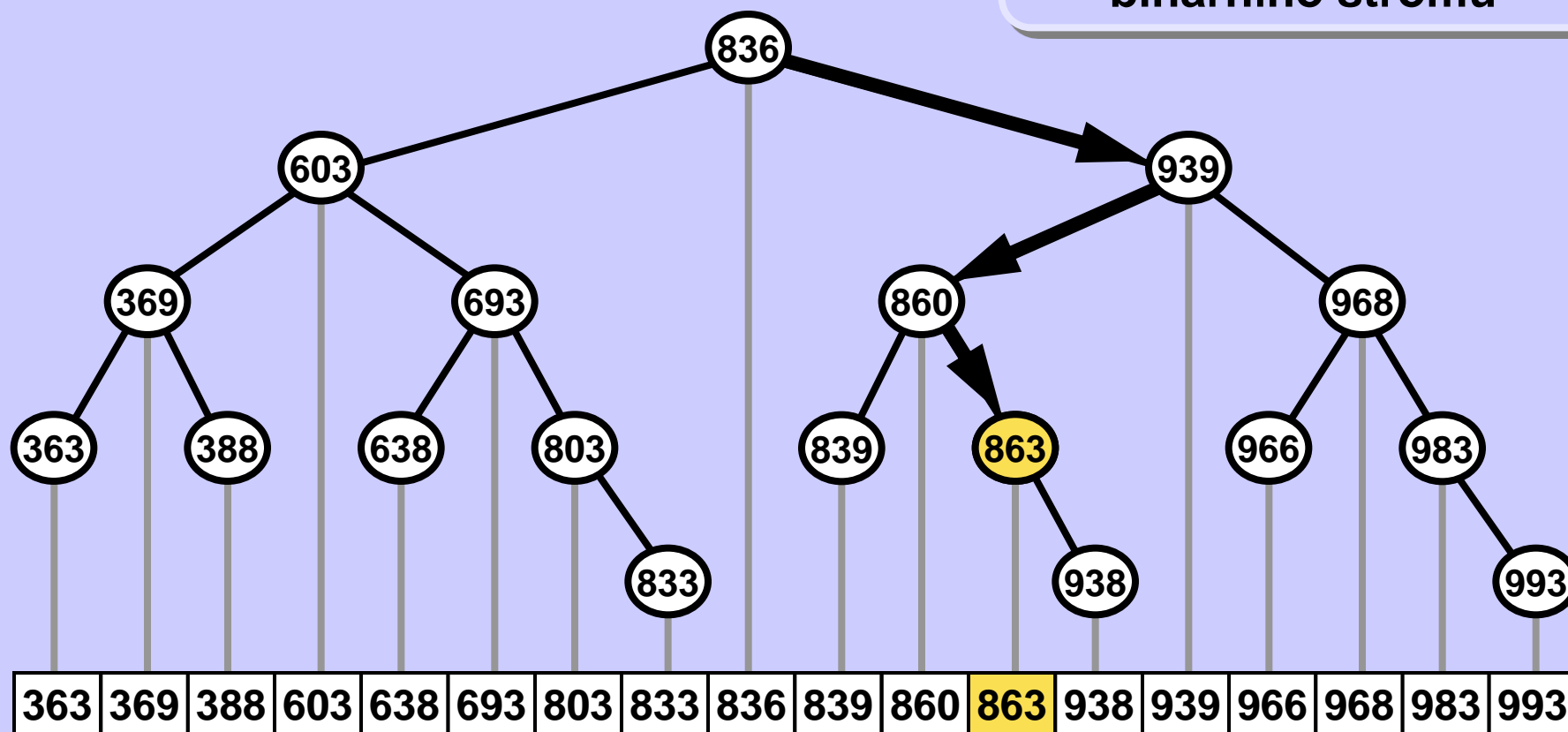
863	938
------------	-----

Hledání v seřazeném poli — binární, RYCHLEJŠÍ

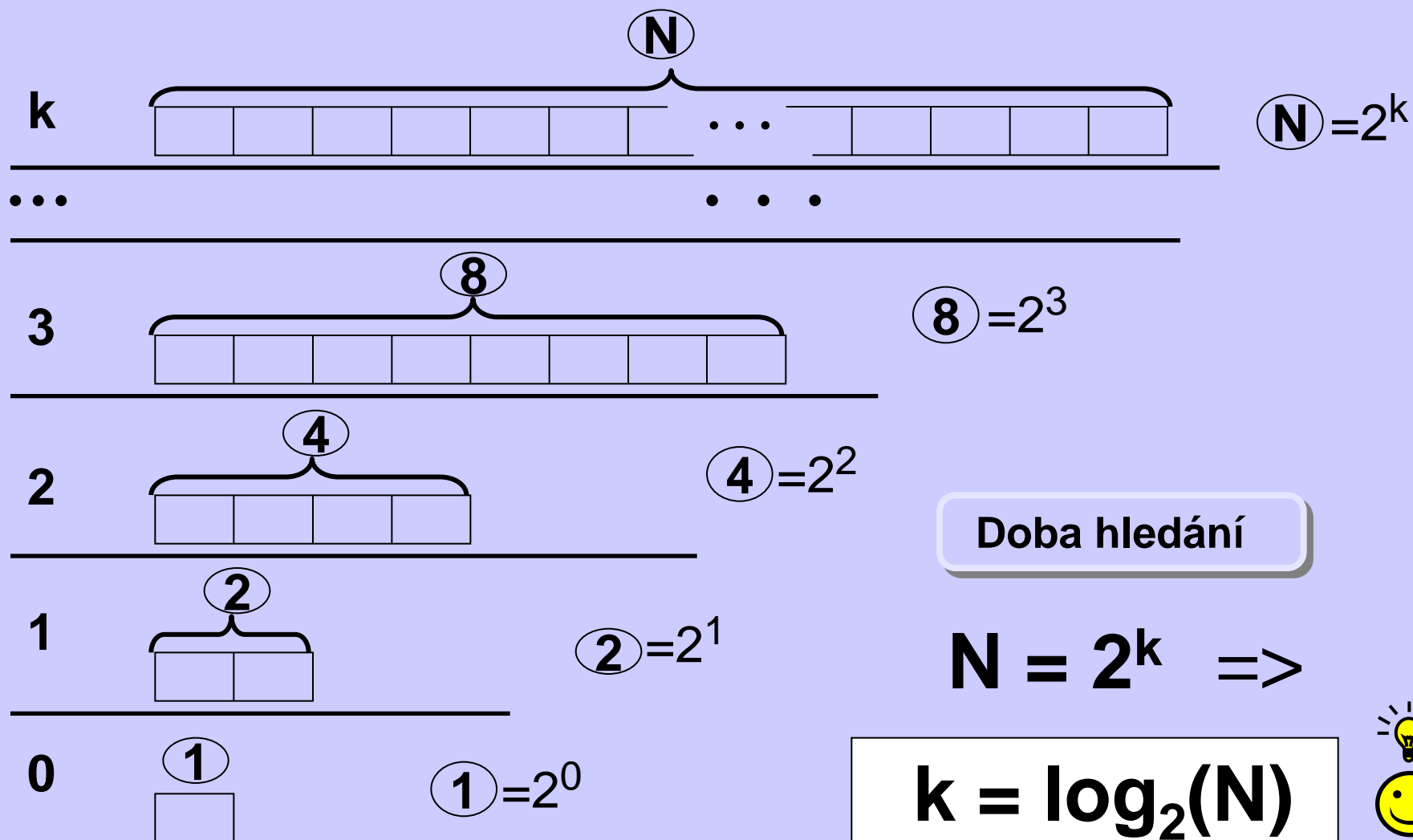


najdi 863 !

Hledání kopíruje strukturu
binárního stromu



Hledání v seřazeném poli — binární, RYCHLEJŠÍ



Interpolační hledání

Pole a[]

Najdi q = 939

363	369	388	603	638	693	803	833	836	839	860	863	938	939	966	968	983	993
0	1	2										13		15			17
first														position			last

Jsou-li hodnoty v poli rozloženy víceméně pravidelně,
je možno použít lineární interpolaci.
Poloha prvku v poli by měla přibližně odpovídat jeho velikosti.

$$\text{position} = \text{first} + \frac{(q - a[\text{first}])}{a[\text{last}] - a[\text{first}]} * (\text{last} - \text{first})$$

$$\text{position} = 0 + \frac{939 - 363}{993 - 363} * (17 - 0) = 15.54$$

Celá část!

Interpolační hledání

Pole a[]

Najdi q = 939

363	369	388	603	638	693	803	833	836	839	860	863	938	939	966	968	983	993	
0	1	2											13	14	15		17	
first																position	last	

Když se na vypočtené pozici prvek nenalézá, je buď vlevo nebo vpravo od ní a pak lze (rekurzivně) vzít za výchozí interval příslušnou levou nebo pravou část pole a výpočet opakovat.

$$\text{position} = \text{first} + \frac{(q - a[\text{first}])}{a[\text{last}] - a[\text{first}]} * (\text{last} - \text{first})$$

$$\text{position} = 0 + \frac{939 - 363}{968 - 363} * (15 - 0) = 14.12$$

Celá část!

Interpolační hledání

Pole a[]

Najdi q = 939

363	369	388	603	638	693	803	833	836	839	860	863	938	939	966	978	983	993
0	1	2										13	14	15			17
first													position		last		

Když se na vypočtené pozici prvek nenalézá, je buď vlevo nebo vpravo od ní a pak lze (rekurzivně) vzít za výchozí interval příslušnou levou nebo pravou část pole a výpočet opakovat.

$$\text{position} = \text{first} + \frac{(q - a[\text{first}])}{a[\text{last}] - a[\text{first}]} * (\text{last} - \text{first})$$

$$\text{position} = 0 + \frac{939 - 363}{966 - 363} * (14 - 0) = 13.37$$

Celá část!

Hotovo

Interpolační hledání

```
int interpol(int [] arr, int q) {
    int first = 0;
    int last = length(arr);
    do {
        pos = first + round((q-arr[first]) / (arr[last]-arr[first])
                            *(last-first) );

        if (arr[pos] < q)      first = pos+1; // check left side
        else if (arr[pos] > q) last = pos-1; //check right side
    } while ((arr[pos] != q) && (first < last));
    return pos;
}
```

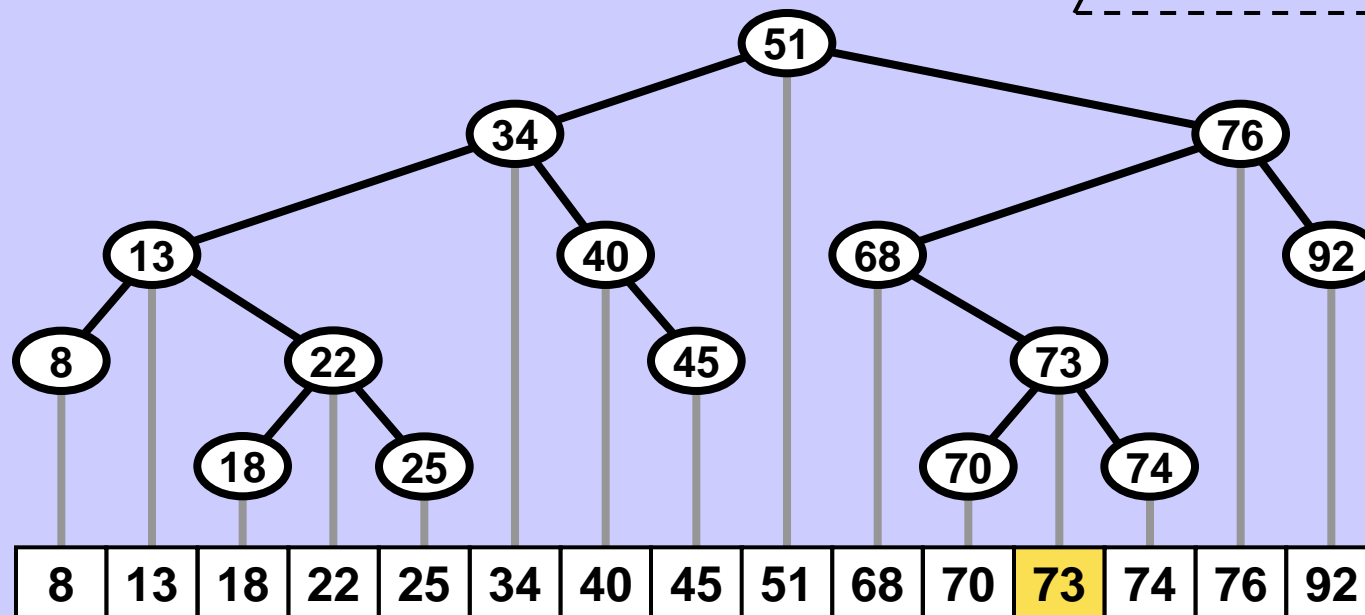
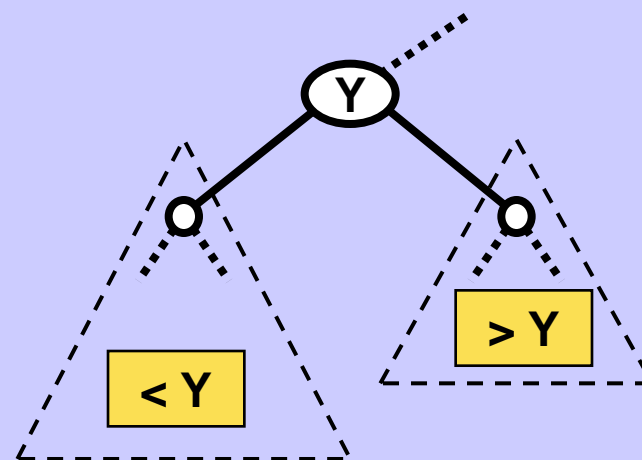
Hledání v seřazeném poli — srovnání rychlostí

Velikost pole N	Lineární hledání průměrný případ	Interpolační hledání průměrný případ	Binární hledání	
			cca průměrný /nejhorší případ	
10	5.5	1.60	7	9
30	15.5	2.12	9	11
100	50.5	2.56	13	15
300	150.5	2.89	17	19
1 000	500.5	3.18	19	21
3 000	1 500.5	3.41	23	25
10 000	5 000.5	3.63	27	29
30 000	15 000.5	3.80	29	31
100 000	50 000.5	3.96	33	35
300 000	150 000.5	4.11	37	39
1 000 000	500 000.5	4.24	39	41
Zřejmě $\Theta(n)$		Na náhodném rovnoměrném rozdělení, teoreticky $\Theta(\log(\log(N)))$	Podle struktury binárního stromu $\Theta(\log(n))$	

Binární vyhledávací strom

V levém podstromu každého uzlu jsou všechny klíče menší.

V pravém podstromu každého uzlu jsou všechny klíče větší.

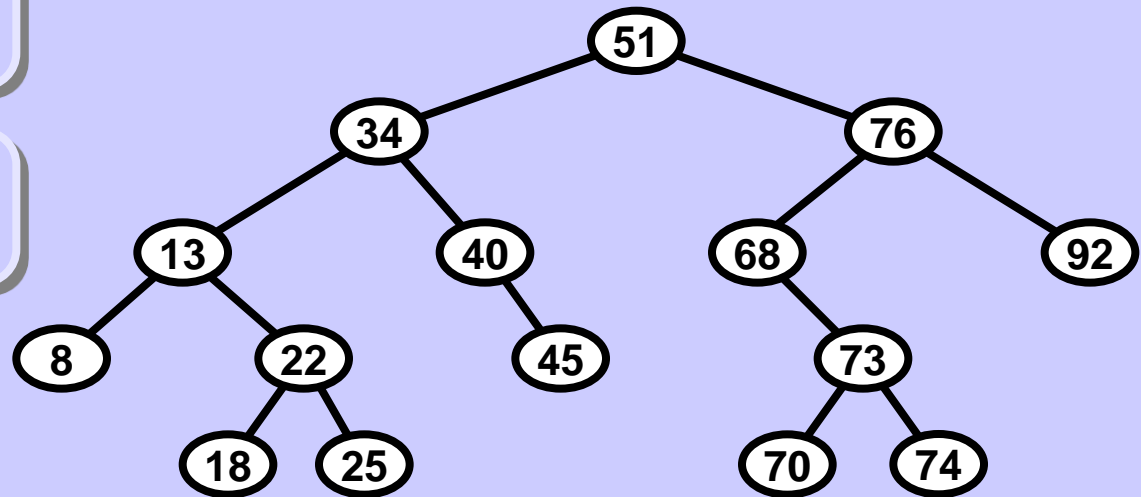


Binární vyhledávací strom

**BVS nemusí být
a nebývá vyvážený.**

**BVS nemusí být
a nebývá pravidelný.**

**Výpisem prvků BVS
v pořadí INORDER
získáme uspořádané
hodnoty klíčů.**



BVS je flexibilní díky operacím:

Find – najdi prvek s daným klíčem

Insert – vlož prvek s daným klíčem

Delete – (najdi a) odstraň prvek s daným klíčem

Implementace binárního stromu -- C

Strom

Uzel

Reprezentace uzlu

key

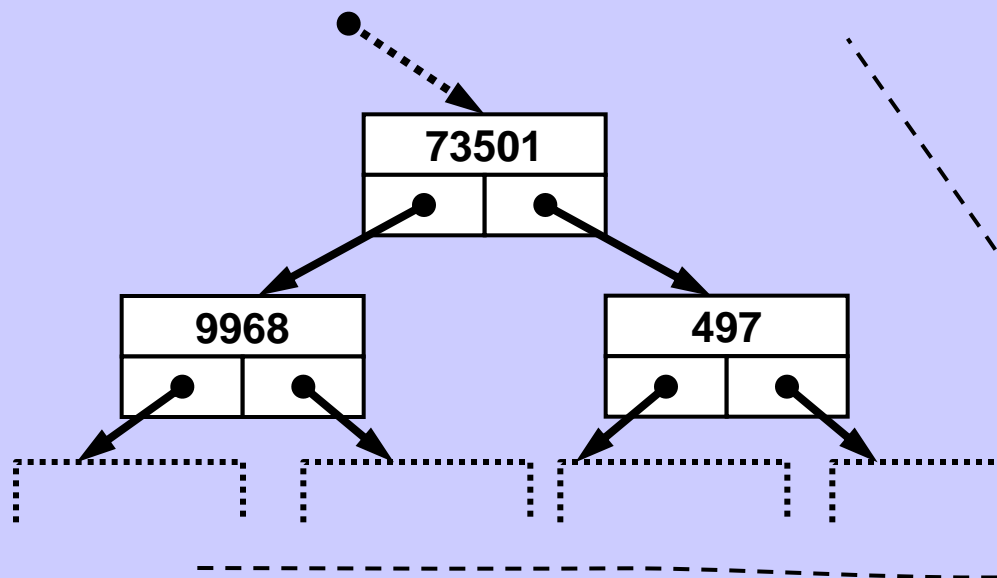
left

right

```

typedef struct Node {
    int key;
    struct Node *left;
    struct Node *right;
} NODE;

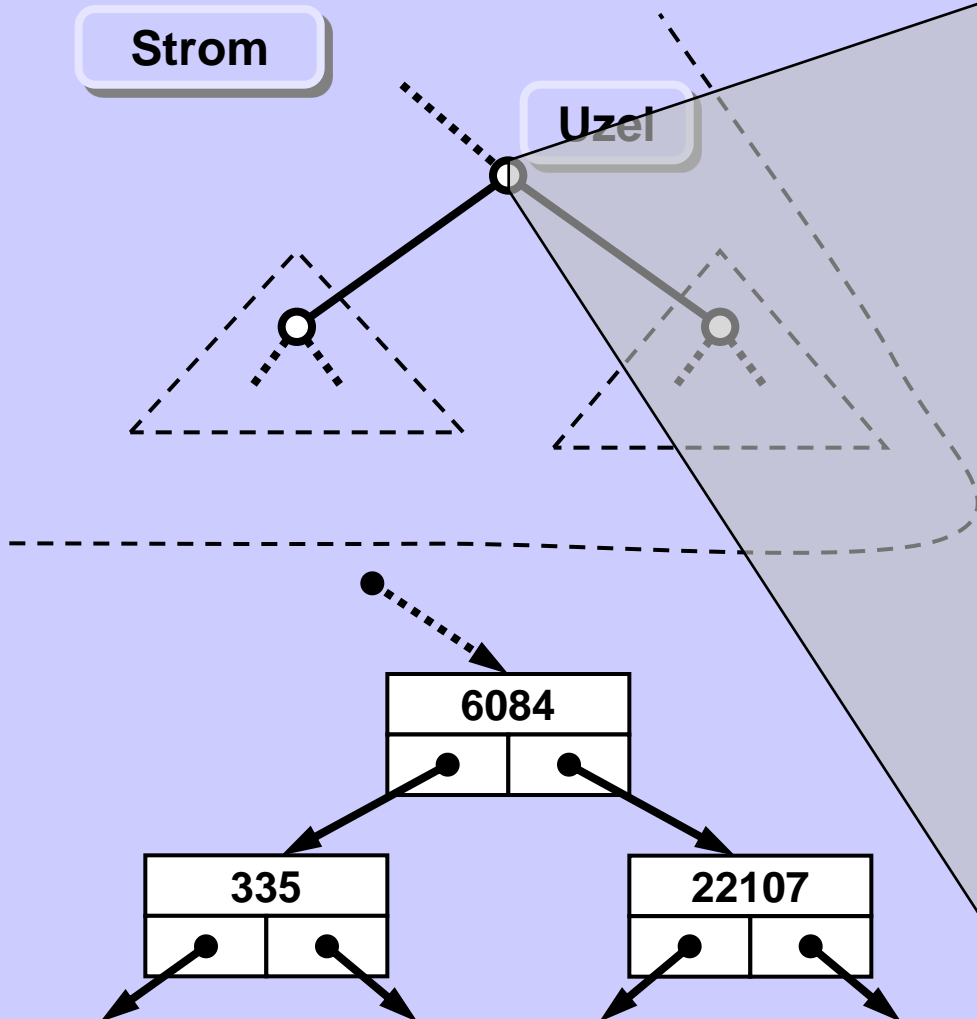
```



Implementace binárního stromu -- java

Strom

Uzel



```

public class Node {
    public Node left;
    public Node right;
    public int key;
    public Node(int k) {
        key = k;
        left = null;
        right = null;
    }
}

```

```

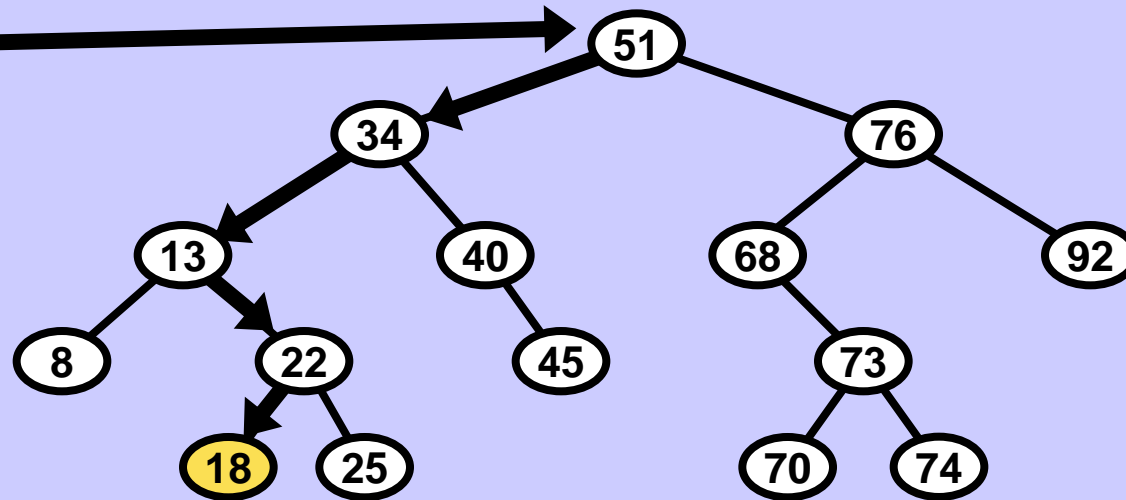
public class Tree {
    public Node root;
    public Tree() {
        root = null;
    }
}

```

Operace Find v BVS

Najdi 18

Každá operace se stromem začíná v kořeni.



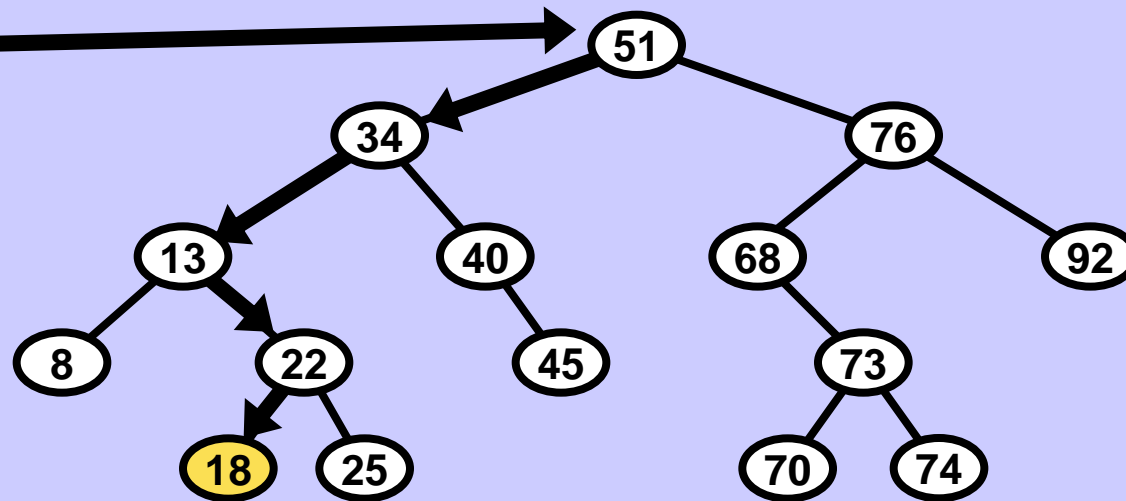
Iterativně

```
Node find(int k, Node node) {
    while (true) {
        if (node == null) return null;
        if (node->key == k) return node;
        if (k < node->key) node = node->left;
        else node = node->right;
    }
}
```

Operace Find v BVS

Najdi 18

Každá operace se stromem začíná v kořeni.



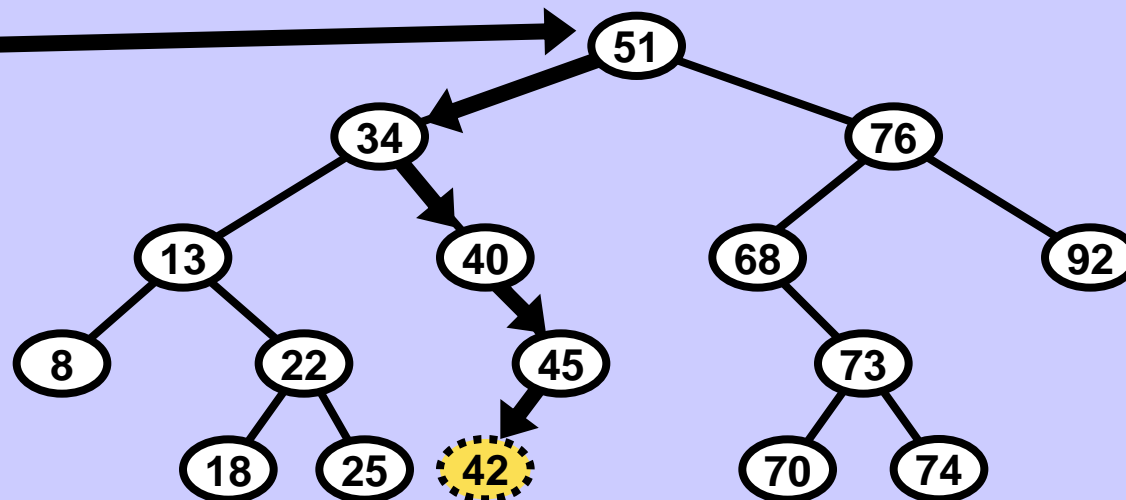
Rekurzivně

```

Node findRec(int k, Node node){
    if (node == null) return null;
    if (node.key == k) return node;
    if (k < node->key) return findRec(k, node->left);
        else return findRec(k, node->right) ;
} }
  
```


Operace Insert v BVS

Vlož 42



Sem patří 42

Insert

1. Najdi místo (jako ve Find) pro list, kam patří uzel s daným klíčem.
2. Vytvoř tento uzel a vlož jej do stromu.

Operace Insert v BVS iterativně

```

Node insert (int k, Node node) {
    if (node == null) { // empty tree
        Node newNode = ...; // create node with key k
        return newNode;
    }
    while (true)
        if (node->key == k) return null; //can't insert a duplicate
        if (node->key > k)
            if (node->left == null) {
                Node newNode = ...; // create node with key k
                node->left = newNode;
                return newNode; }
            else node = node->left;
        else // similarly to the right
            if(node->right == null){
                Node newNode = ...;
                node->right = newNode;
                return newNode; }
            else node = node->right; }
} }

```

Operace Insert v BVS rekurzivně

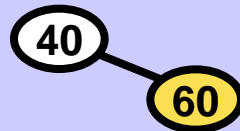
```
Node insertRec (int k, Node node, Node parentNode) {
    if (node == null) { // empty tree
        Node newNode = ...; // create node with key k
        if(parentNode != null) {
            if(parentNode->key > k)
                parentNode->left = newNode;
            else
                parentNode->right = newNode;
        }
        return newNode;
    }
    if (node->key == k) return null; //can't insert a duplicate
    if (node->key > k) // chose direction
        return insertRec(k, node->left, node);
    else
        return insertRec(k, node->right, node);
}
```

Stavba BVS operací Insert

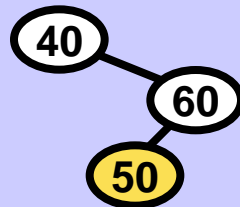
insert 40



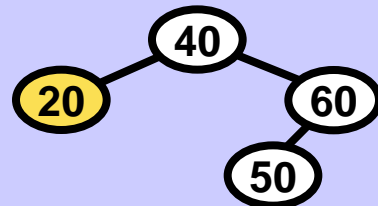
insert 60



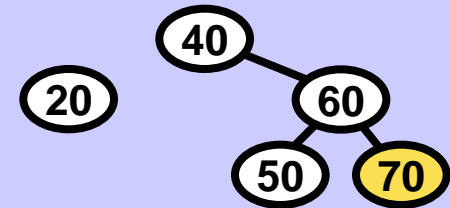
insert 50



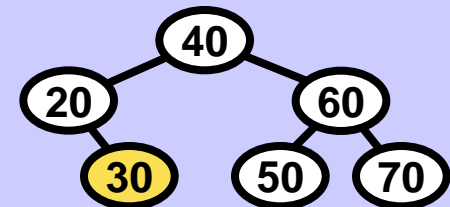
insert 20



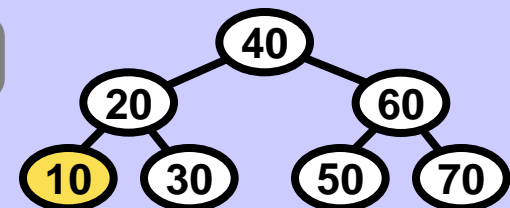
insert 70



insert 30



insert 10

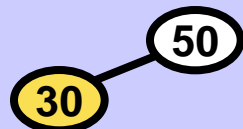


Tvar budovaného BVS závisí na pořadí vkládání dat.

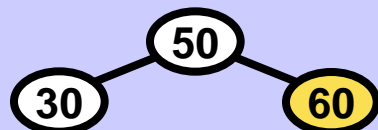
insert 50



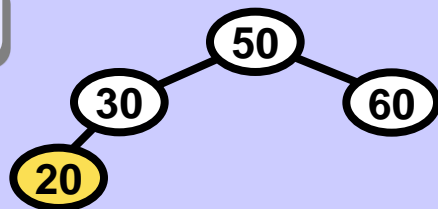
insert 30



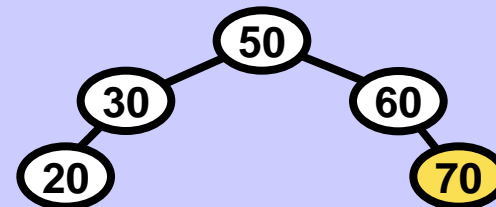
insert 60



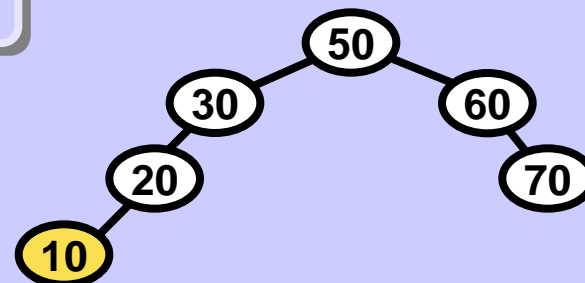
insert 20



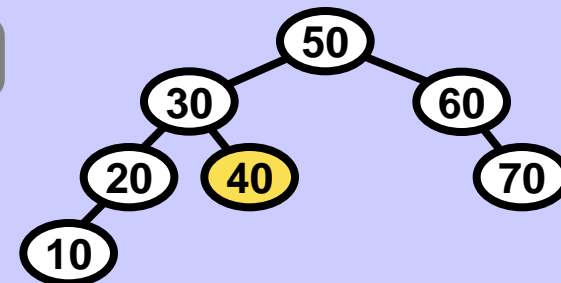
insert 70



insert 10



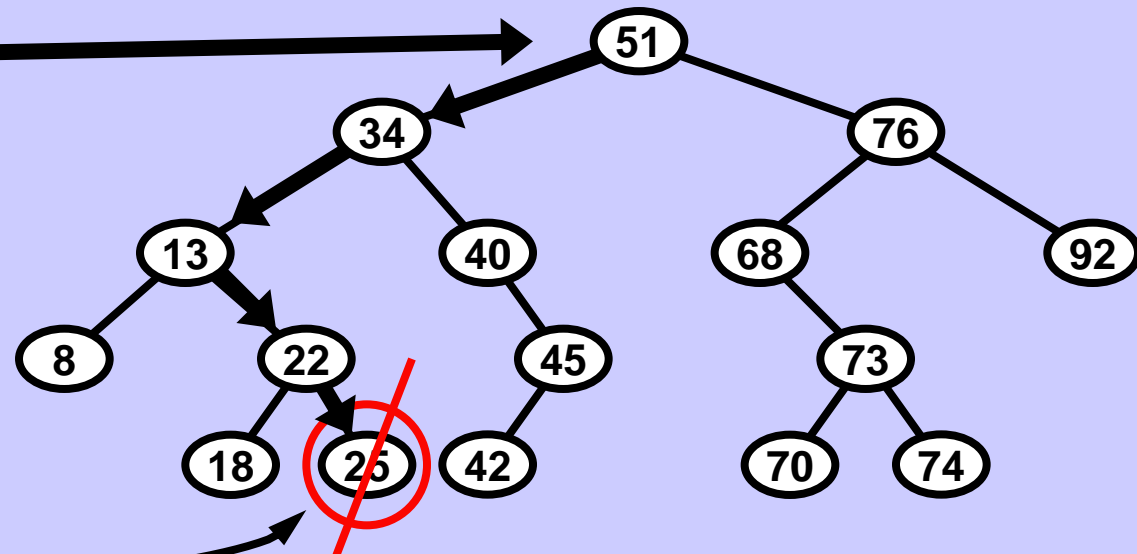
insert 40



Operace Delete v BVS (I.)

Smazání uzlu s 0 potomky (= listu)

Smaž 25



Odsud 25 zmizí.

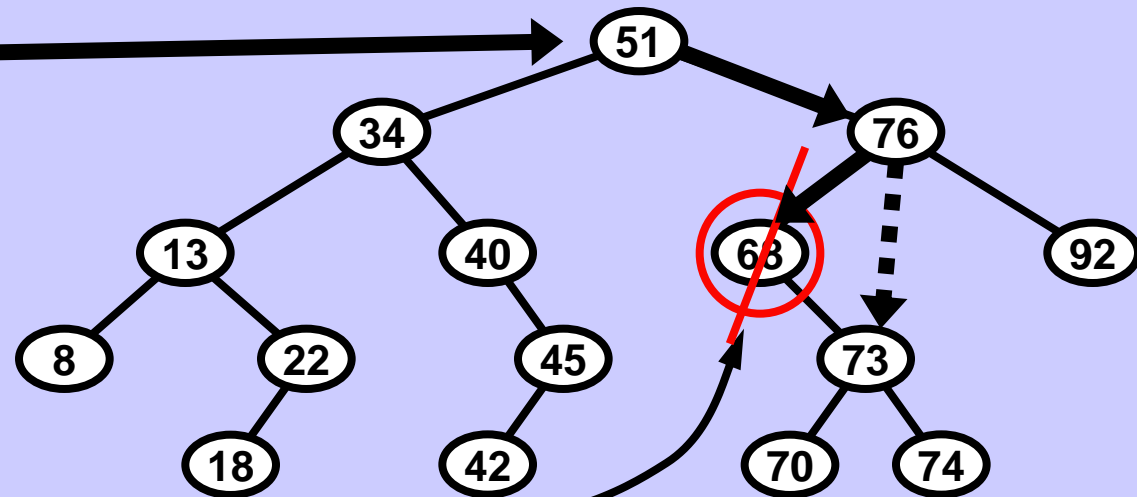
Delete I.

Najdi daný uzel (jako ve Find) a odstraň ukazatel na něj z jeho rodiče.

Operace Delete v BVS (II.)

Smazání uzlu s 1 potomkem

Smaž 68



Odsud 25 zmizí.

Z ukazatele 76 --> 68 se stane ukazatel 76 --> 73.

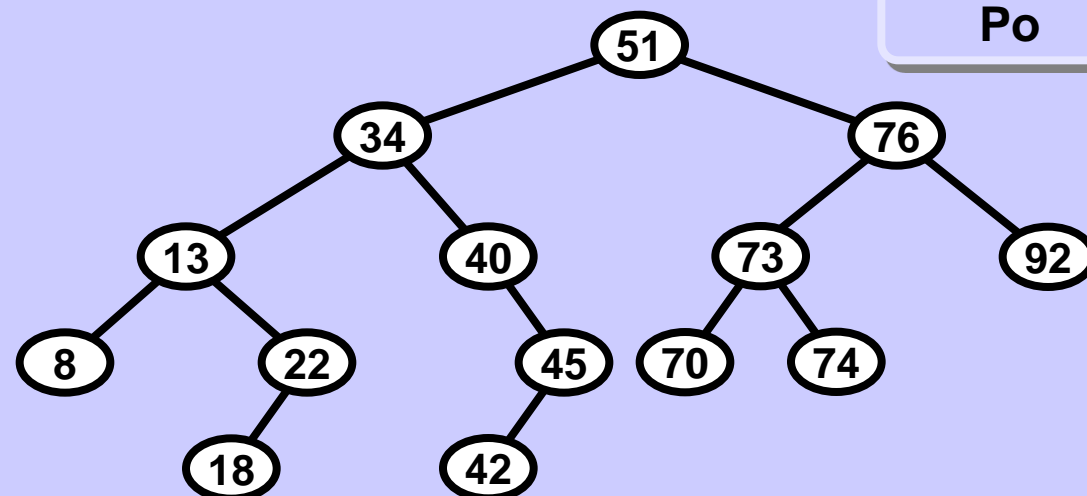
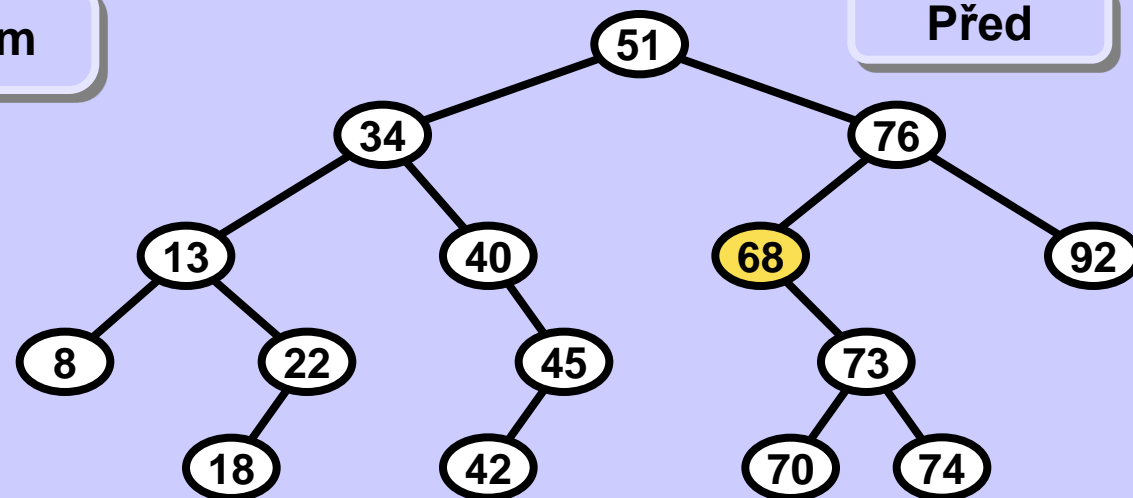
Delete II.

Najdi daný uzel (jako ve Find) a ukazatelem z jeho rodiče na něj ukaž na jeho (jediného!) potomka.

Operace Delete v BVS (II.)

Smazání uzlu s 1 potomkem

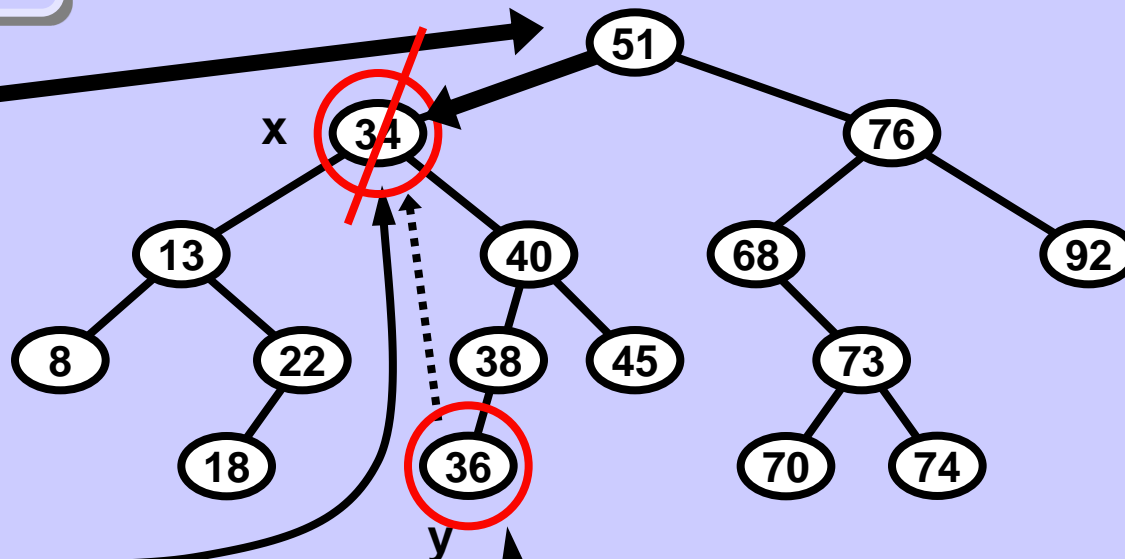
Smaž 68



Operace Delete v BVS (IIIa.)

Smazání uzlu s 2 potomky

Smaž 34



Odsud 34 zmizí.

Na jeho místo nastoupí 36.

Delete IIIa.

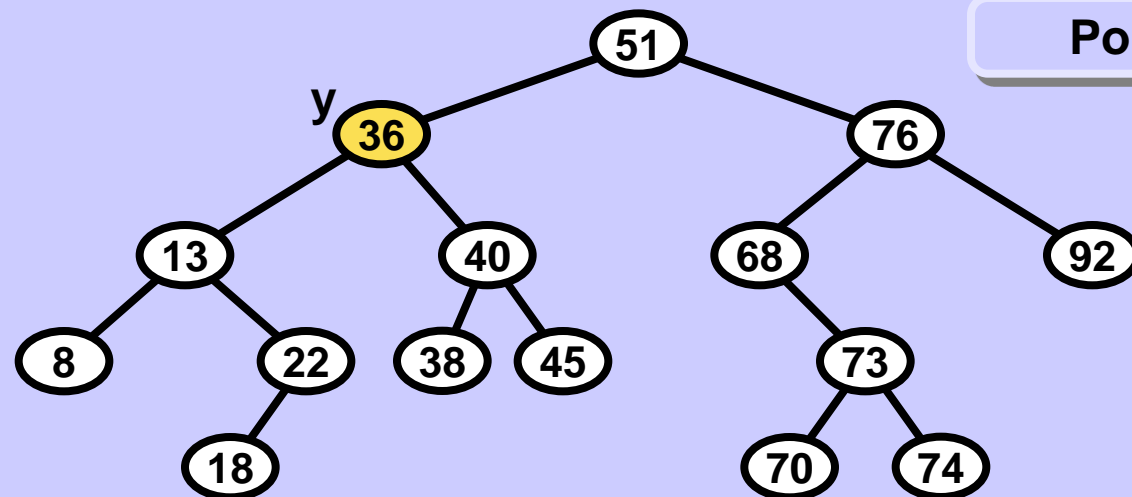
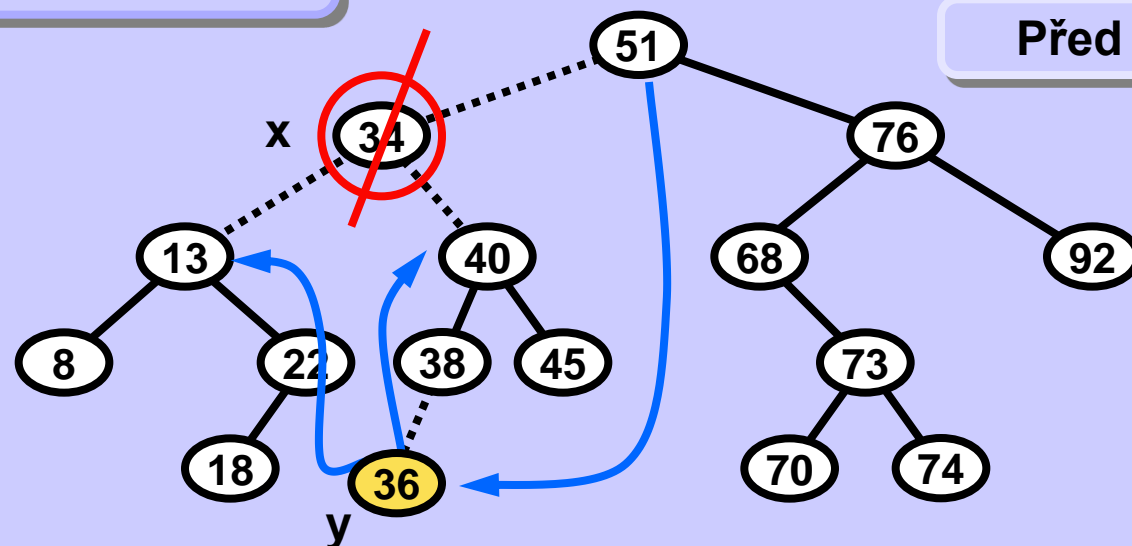
1. Najdi daný uzel x (jako ve Find) a dále najdi nejlevější (=nejmenší klíč) uzel y v pravém podstromu x .
2. Z uzlu y ukaž na potomky uzlu x , z rodiče y ukaž na potomka y místo y , z rodiče x ukaž na y .

Operace Delete v BVS (IIIa.)

Smaž 34

zanikající
hrany/ukazatele/reference

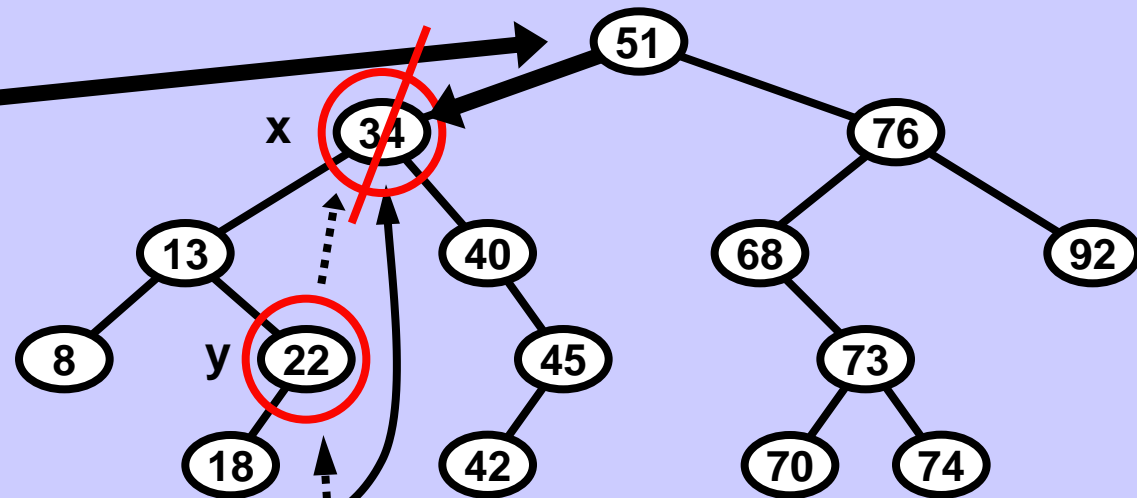
.....

vznikající
hrany/ukazatele/reference

Operace Delete v BVS (IIIb.) je ekvivalentní Delete IIIa.

Smazání uzlu s 2 potomky

Smaž 34



Odsud 34 zmizí.

Na jeho místo nastoupí 22.

Delete IIIb.

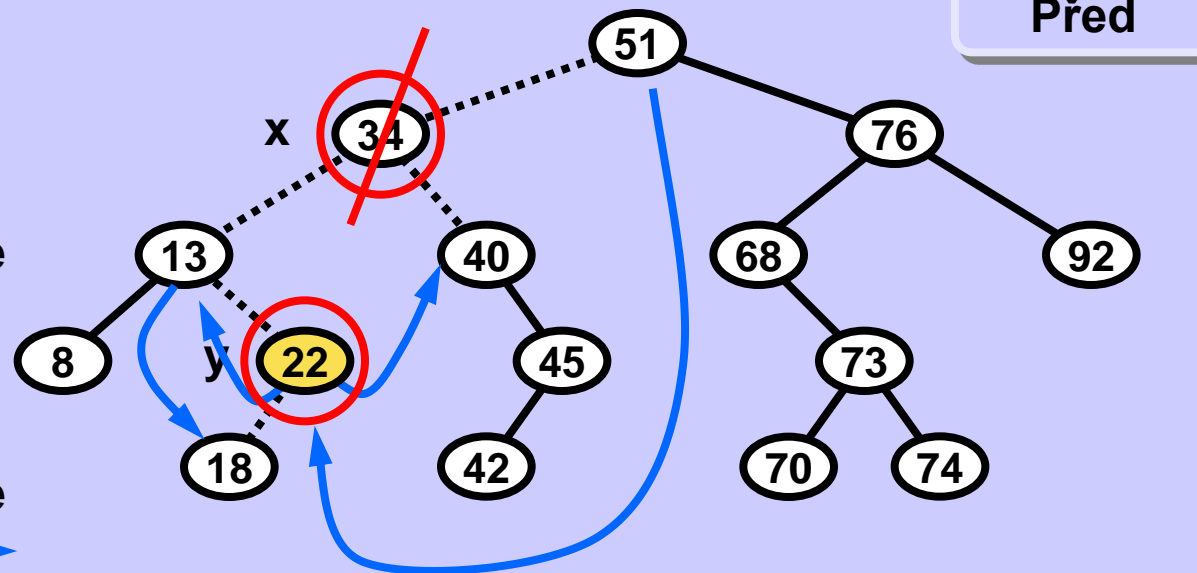
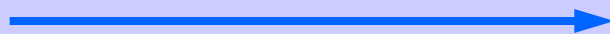
1. Najdi daný uzel x (jako ve Find) a dále najdi nepravější (=největší klíč) uzel y v levém podstromu x .
2. Z uzlu y ukaž na potomky uzlu x , z rodiče y ukaž na potomka y místo y , z rodiče x ukaž na y .

Operace Delete v BVS (IIIb.) je ekvivalentní Delete IIIa.

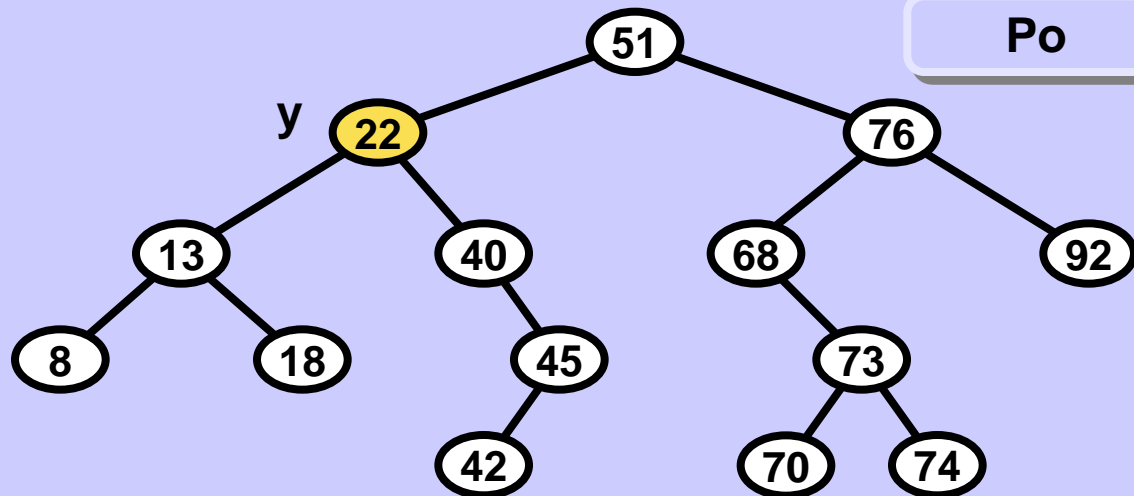
Smaž 34

zanikající
hrany/ukazatele/reference
.....

vznikající
hrany/ukazatele/reference



Je nutno ošetřit případ,
kdy přesouvaný uzel y
má sám následníka,
tedy je na něj nutno
aplikovat variantu Delete II.



Operace Delete v BVS

```
Node delete (int k, Node node) {
    ... // homework...
}
```

Asymptotické složitosti operací Find, Insert, Delete v BVS

Operace	BVS s n uzly	
	Vyvážený	Možná nevyvážený
Find	$O(\log(n))$	$O(n)$
Insert	$\Theta(\log(n))$	$O(n)$
Delete	$\Theta(\log(n))$	$O(n)$

ALG 05

Fin