

「アルゴリズムとデータ構造」資料

9. 二分木

奈良女子大学生生活環境学部 鴨浩靖

2009年12月8日 初版

2011年11月21日 第二版

2013年1月7日 第三版

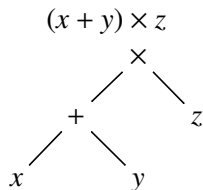
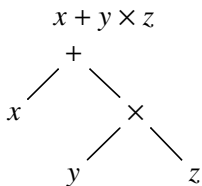
2020年12月14日 第四版

木

たとえば、式を文字列で表現するよりも木で表現したほうが、構造を素直に反映できる。

文字列による表現

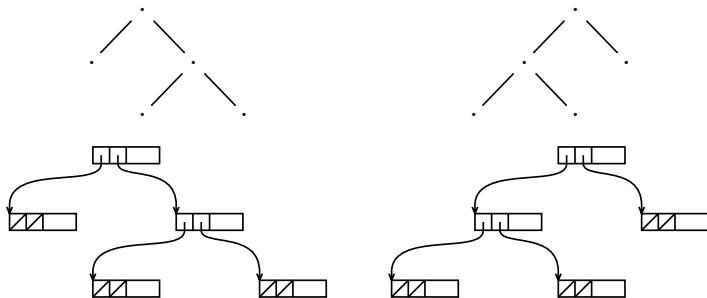
木による表現



二分木

特に、子が高々二個である木を二分木という。

C言語での構造体とポインタを使う二分木の実装



int でラベルづけられた二分木の実装の例

```
struct node {  
    struct node    *left, *right;  
    int            data;  
};
```

```
struct bintree {  
    struct node    *root;  
};
```

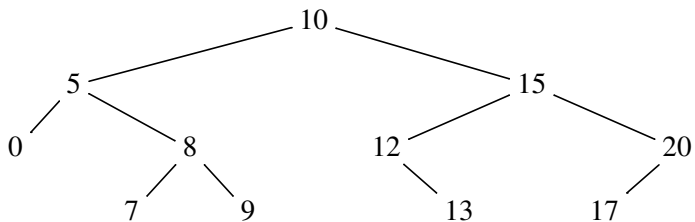
順序づけられた二分木

すべての節点について、

- ▶ その節点のラベルの値は、その左部分木のどの節点のラベルの値よりもそれ以上であり、
- ▶ その節点のラベルの値は、その右部分木のどの節点のラベルの値よりもそれ以下である

二分木を、順序づけられた二分木という。

順序づけられた二分木の例



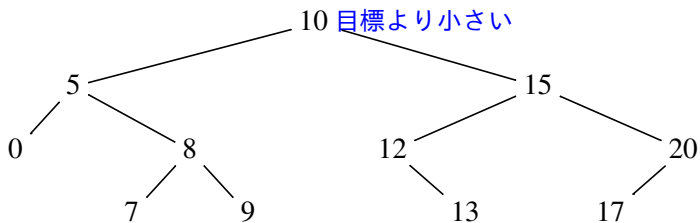
探索

順序づけられた二分木から、特定の値をラベルに持つ節点を見つけるのは、次のアルゴリズムでできる。

1. p を根を指すポインタで初期化する。
2. 以下をくりかえす。
 - 2.1 p がヌルポインタならば、みつからなかったと報告して終了。
 - 2.2 p の指す節点のラベルがみつけない値に等しければ、その節点を返して終了。
 - 2.3 p の指す節点のラベルがみつけない値よりも大きければ、 p をその節点の左子節点へのポインタに変更。
 - 2.4 p の指す節点のラベルがみつけない値よりも小さければ、 p をその節点の右子節点へのポインタに変更。

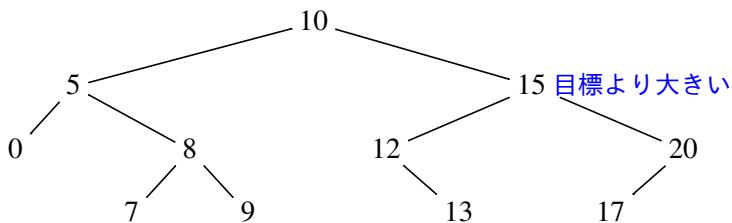
▶ 12 を探す

[1/3]



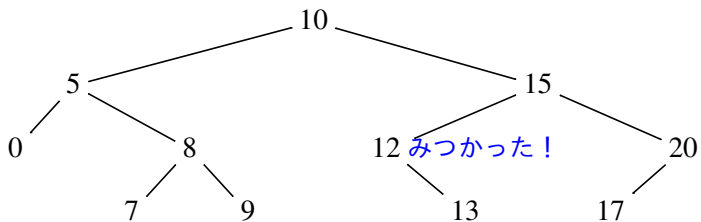
▶ 12 を探す

[2/3]



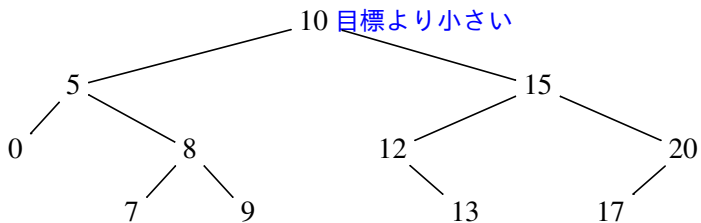
▶ 12 を探す

[3/3]



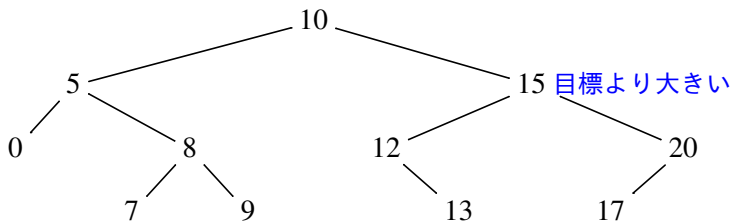
▶ 11 を探す

[1/4]



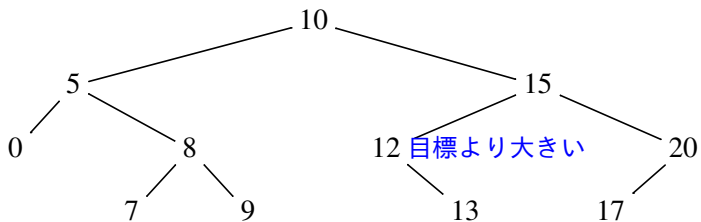
▶ 11 を探す

[2/4]



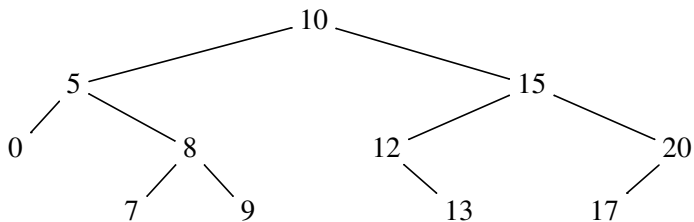
▶ 11 を探す

[3/4]



▶ 11 を探す

[4/4]



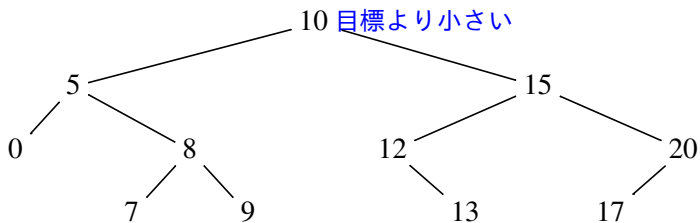
なかった!

挿入

挿入は、探索で見つからなかったときの処理を、最後の候補の左右適当な側に子を挿入するだけで可能。

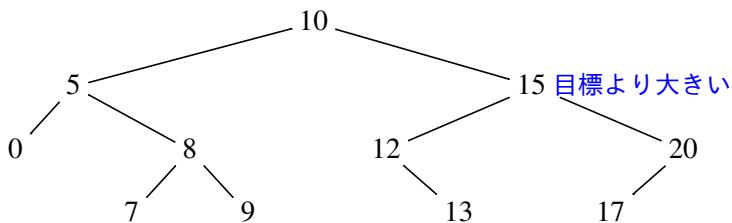
▶ 12 を挿入する

[1/4]



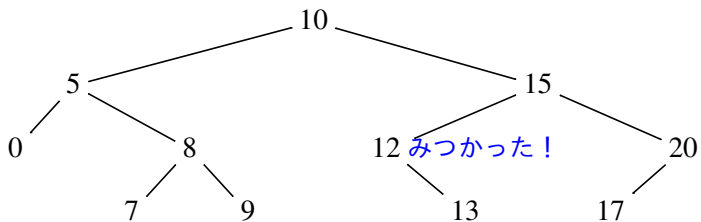
▶ 12 を挿入する

[2/4]



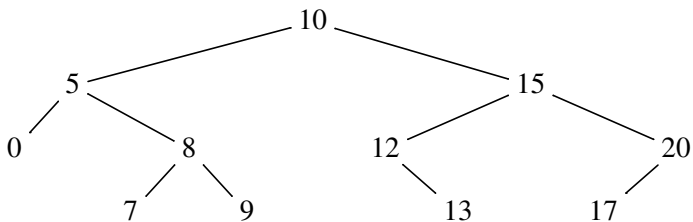
▶ 12 を挿入する

[3/4]



▶ 12 を挿入する

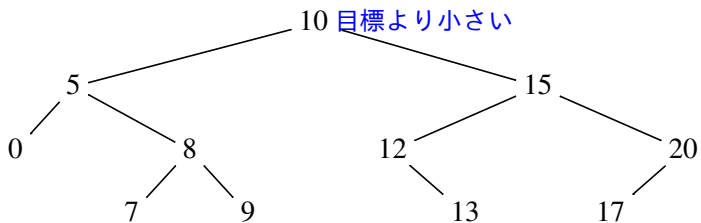
[4/4]



何もしない

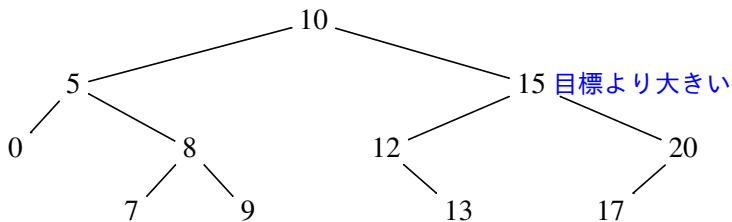
▶ 11 を挿入する

[1/4]



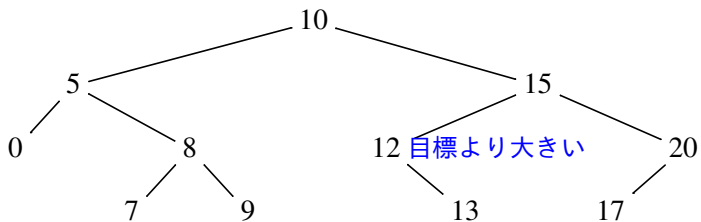
▶ 11 を挿入する

[2/4]



▶ 11 を挿入する

[3/4]



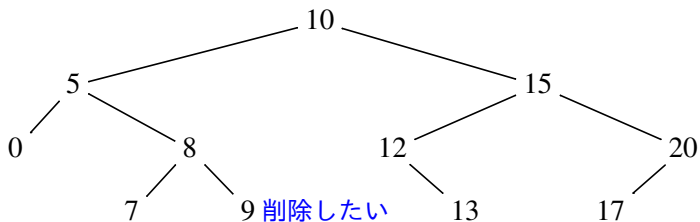
削除

削除は、ちょっと手間がかかる。

- ▶ 削除する節が葉の場合
そのまま削除する。
- ▶ 削除する節が左右のうち片方の子のみを持つ場合
子節を、部分木ごと、削除する節の位置に移動する。
- ▶ 削除する節が左右の両方の子を持つ場合
右部分木の最小なラベルを持つ節を探す。見つかった節を再帰的に木から削除して、削除する節の位置に移動する。

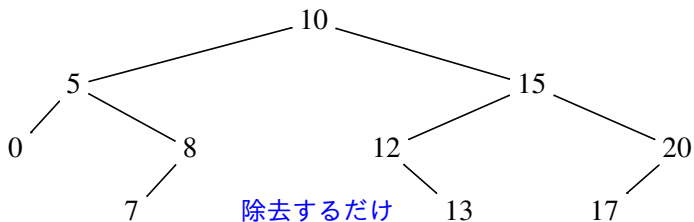
▶ 9 を削除する

[1/2]



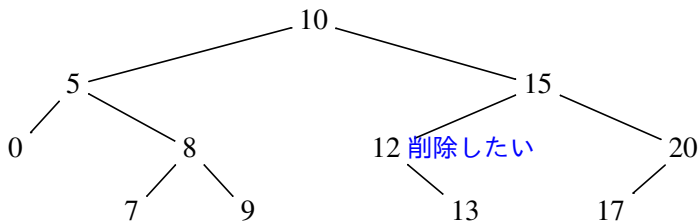
▶ 9 を削除する

[2/2]



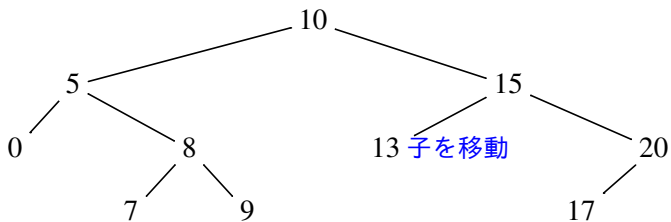
▶ 12 を削除する

[1/2]



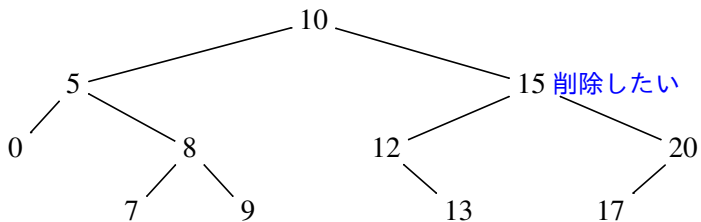
▶ 12 を削除する

[2/2]



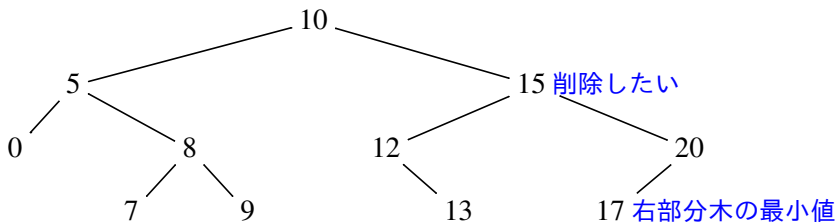
▶ 15 を削除する

[1/4]



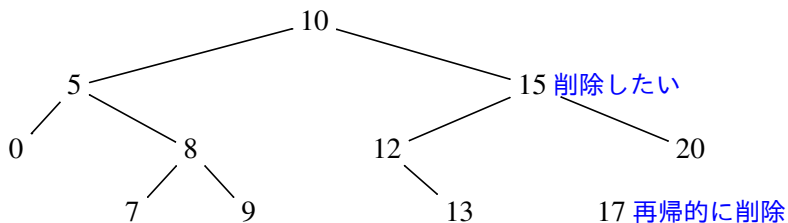
▶ 15 を削除する

[2/4]



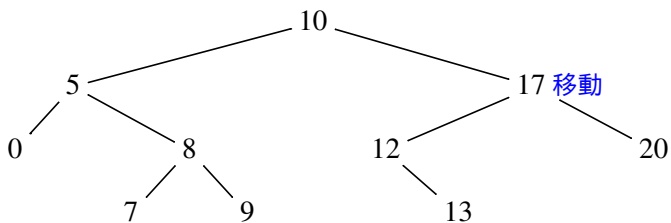
▶ 15 を削除する

[3/4]



▶ 15 を削除する

[4/4]



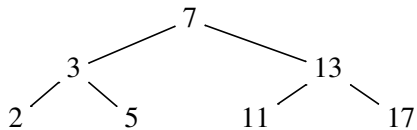
「使用中」フラグ

あまり削除が頻繁でない時は、ラベルに「使用中」フラグを追加して、削除のかわりに「使用中」フラグをオフにする手もある。その場合、「使用中」フラグを取り扱うために探索・挿入も対応して変更を加える必要がある。

計算量

二分木の左右が都合よく釣りあっていれば、探索・挿入・削除は $O(\log n)$ の時間で実行できる。しかし、偏っていると、最悪で $O(n)$ の時間がかかる。

最良の場合の例



最悪の場合の例

