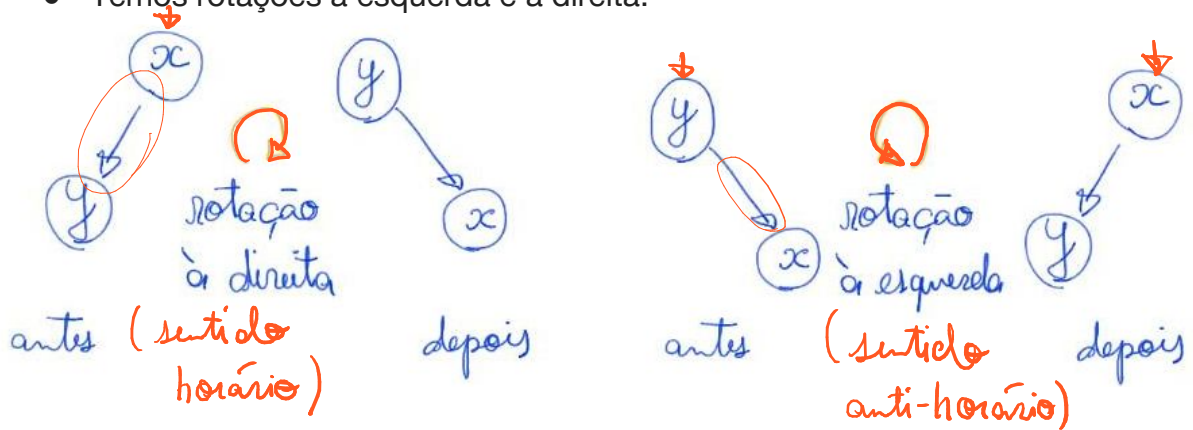


Rotações e árvores AVL: definição e inserção

Rotações

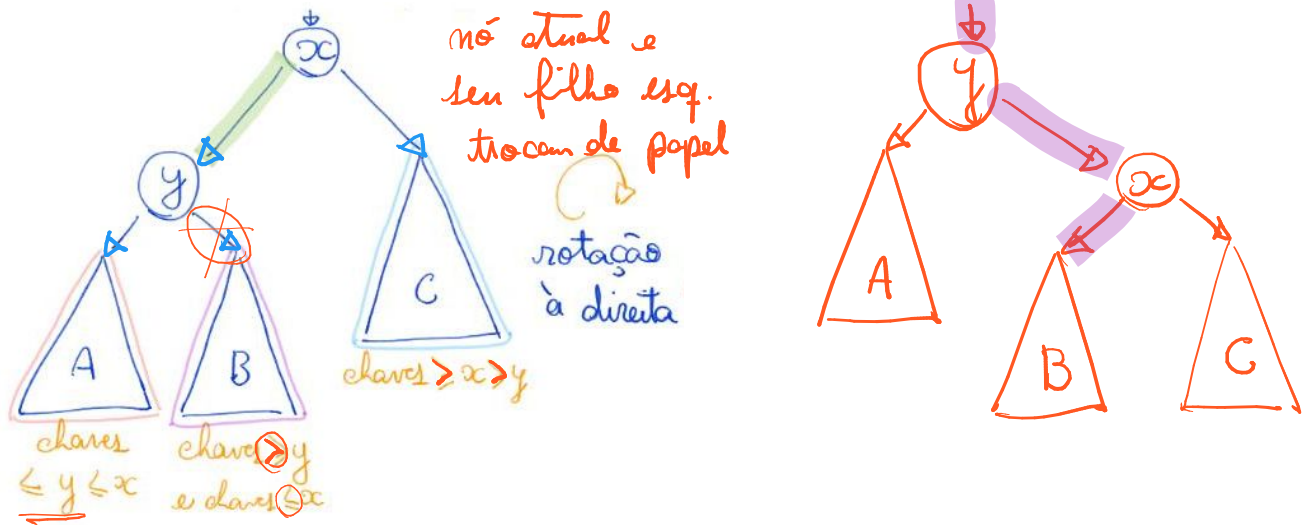
Uma rotação pega um par pai-filho e inverte sua relação.

- Temos rotações à esquerda e à direita.



Vamos analisar como uma rotação pode ser realizada

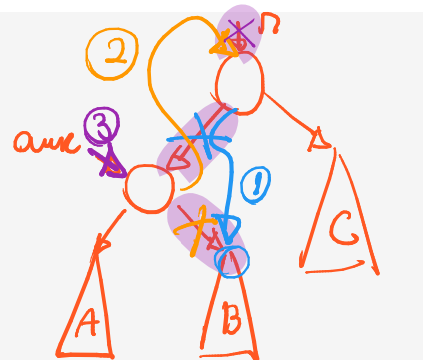
- utilizando um número pequeno de operações — *eficiência*
- e preservando a propriedade de busca. — *corretude*



A seguir o código da operação de rotação à direita:

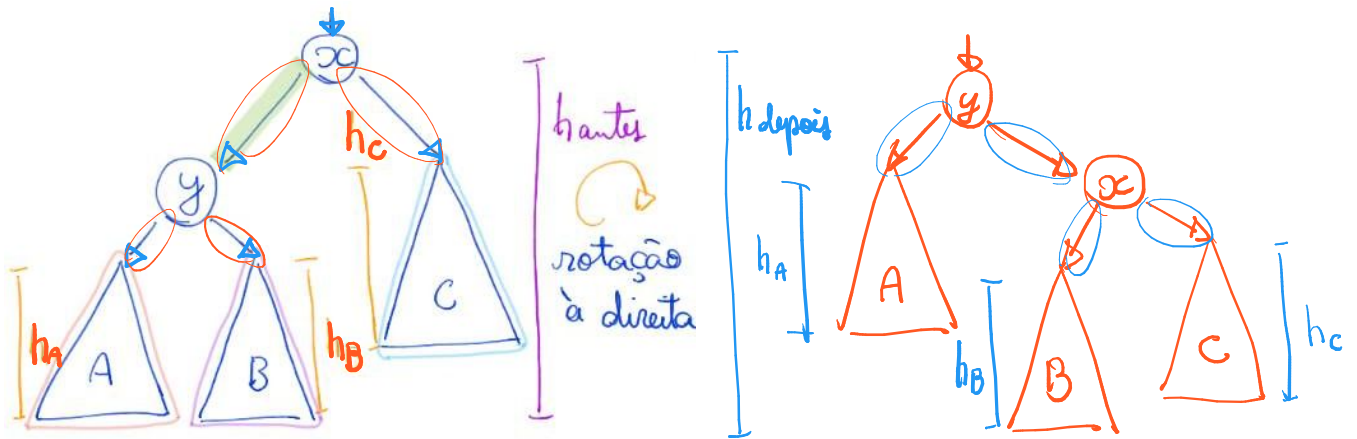
```

Arvore rotacaoDir(Arvore r) {
    Noh *aux;
    aux = r->esq;
    ① r->esq = aux->dir;
    if (aux->dir != NULL) aux->dir->pai = r;
    ② aux->dir = r;
    r->pai = aux;
    ③ return aux; // nova raiz da subárvore
}
    
```



Quiz: faça o esquema e código da rotação à esquerda.

Vamos analisar o impacto de uma rotação na altura da subárvore.



$$h_{\text{antes}} = \max \{ \underline{2+h_A}, \underline{2+h_B}, \underline{1+h_c} \}$$

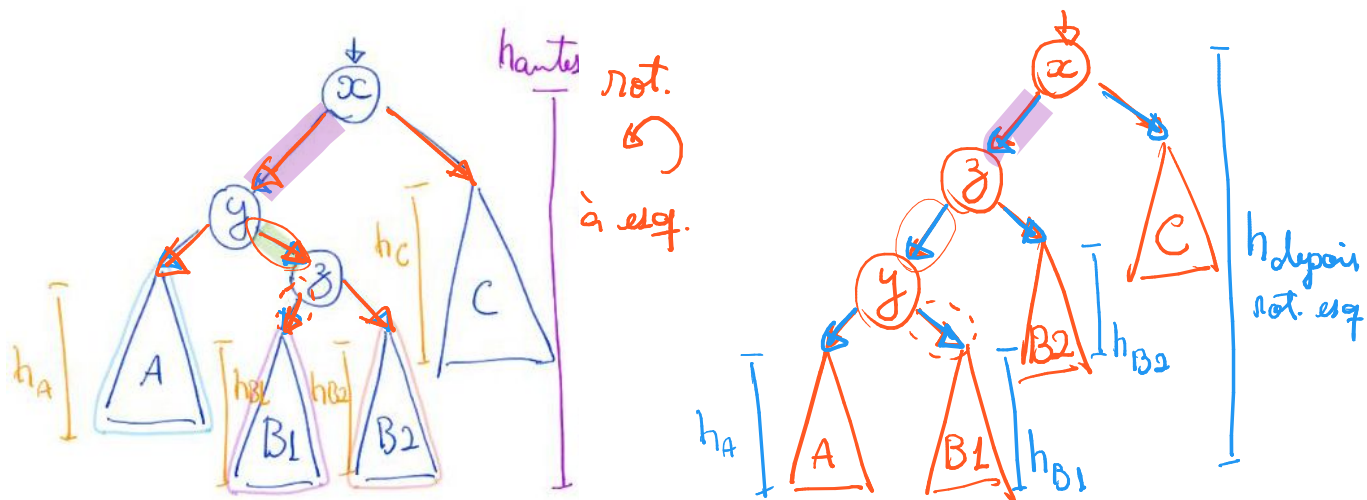
$$h_{\text{depois}} = \max \{ \underline{1+h_A}, \underline{2+h_B}, \underline{2+h_c} \}$$

- Note que, a rotação parece interessante se $h_a > h_c$,
 - pois diminui o impacto de h_a na altura final,
 - mas aumenta o impacto de h_c .
- Observe que, o impacto de h_b na altura não é alterado pela rotação.
 - para tanto precisaremos fazer uma **rotação dupla**, i.e.,
 - uma rotação à esquerda seguida de uma rotação à direita.

Quiz: faça o esquema e calcule a altura após uma rotação à esquerda.

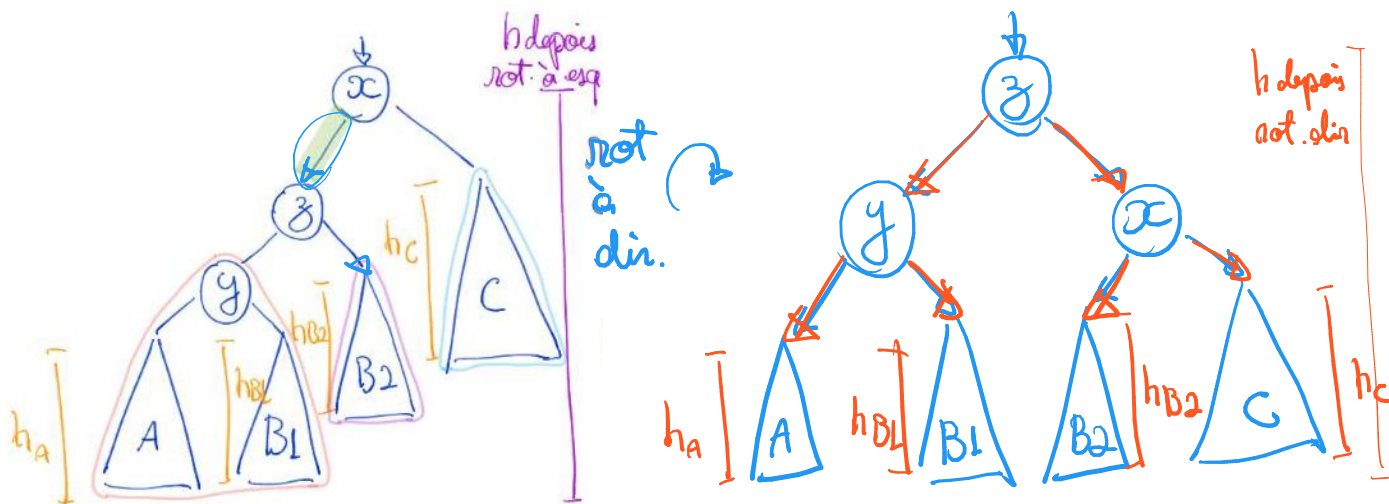
Vamos analisar o impacto de uma rotação dupla na altura da subárvore.

- Uma rotação dupla esquerda-direita corresponde a
 - uma rotação simples à esquerda
 - que inverte a relação entre y e z,
 - seguida de uma rotação simples à direita entre x e z.



$$h \text{ antes} = \max \{ \underline{2+h_A}, \underline{3+h_{B1}}, \underline{3+h_{B2}}, \underline{1+h_C} \}$$

$$h \text{ depois rot. esq.} = \max \{ 3+h_A, 3+h_{B1}, 2+h_{B2}, 1+h_C \}$$



$$h \text{ depois rot. dir.} = \max \{ 2+h_A, 2+h_{B1}, 2+h_{B2}, \underline{2+h_C} \}$$

- Note que, z foi promovido à raiz da subárvore.
- Verifique que a propriedade de busca é preservada
 - e que o impacto de h_{B1} e h_{B2} na altura final é reduzido,
 - enquanto o impacto de h_C aumenta.

Quiz: faça o esquema e calcule a altura após uma rotação dupla direita-esquerda.

Árvores AVL

Árvores Binárias de Busca Balanceadas

AVL vem dos sobrenomes dos seus inventores: Adelson-Velsky and Landis.

Definições:

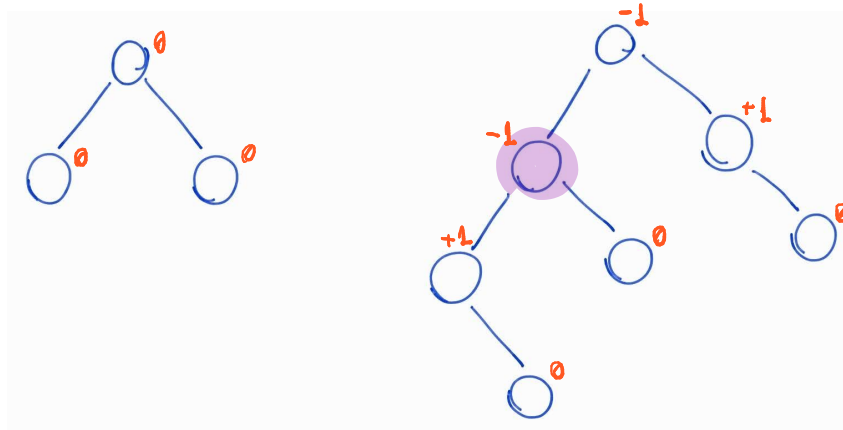
- O **fator de balanceamento** de um nó é a diferença entre
 - a altura de sua subárvore direita e a altura de sua subárvore esquerda.
- Uma árvore é dita AVL se todos os seus nós tem
 - **fator de balanceamento entre -1 e +1**.
- Intuitivamente, essa propriedade garante que
 - uma árvore AVL é pouco desbalanceada.
- Veremos que, de fato, tal propriedade
 - limita o pior caso do desbalanceamento dessas árvores.

A seguir o código para a estrutura de um nó de árvore AVL:

```
typedef int Cont;  
typedef int Chave;  
  
typedef struct noh {  
    int bal;  
    Chave chave;  
    Cont conteudo;  
    struct noh *pai;  
    struct noh *esq;  
    struct noh *dir;  
} Noh;  
  
typedef Noh *Arvore;
```

- Note que, não precisamos armazenar a altura, apenas o fator.
 - Além disso, para tanto bastam 2 bits.

Exemplos de árvores AVL:



Lembramos que a organização de uma árvore só muda quando

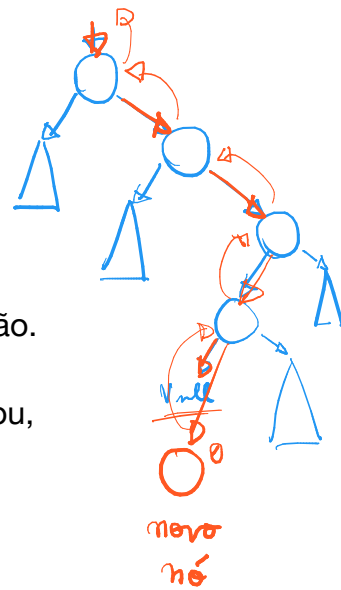
- ocorrem operações de **inserção** e **remoção**.

A seguir vemos como tratar as mudanças decorrentes de uma inserção.

Inserção em árvores AVL

Supomos que o algoritmo recursivo de inserção começa

- inserindo o novo nó como uma folha,
 - como ocorre nas árvores binárias de busca comuns.
- Então, analisamos o que precisa ser feito na volta da recursão,
 - conforme subimos na árvore,
 - se a altura de uma das subárvores aumentou após a inserção.



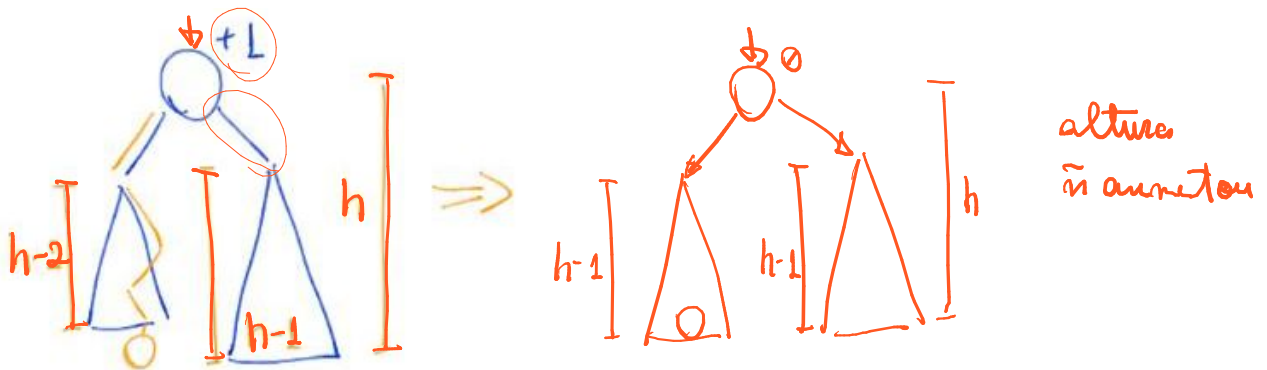
Caso 0: se a altura da subárvore em que ocorreu a inserção não aumentou,

- o algoritmo não precisa realizar correções
- e devolve que a altura da sua árvore não aumentou.

Caso 1: se a sua árvore era vazia,

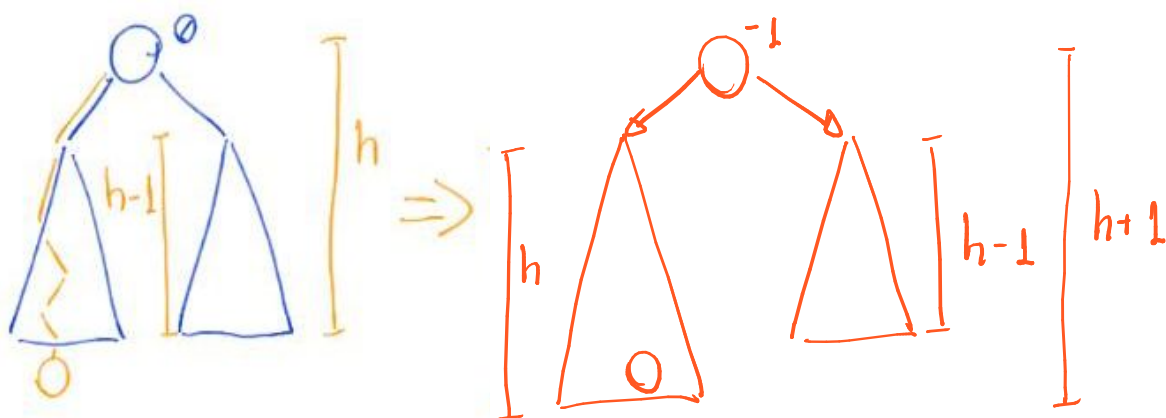
- crie um nó com dois filhos NULL e balanceamento 0,
- e devolva que a altura da sua árvore aumentou.

Caso 2: se inseriu na subárvore mais baixa e a altura desta aumentou



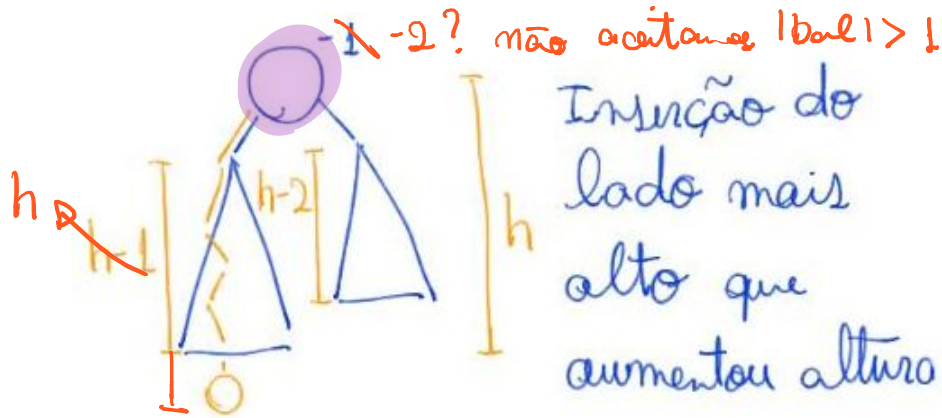
- mude o balanceamento da raiz para zero
- e devolva que a altura da sua árvore não aumentou.

Caso 3: se inseriu em qualquer das subárvores quando as alturas eram iguais (i.e., balanceamento da raiz era 0) e a altura da subárvore aumentou,



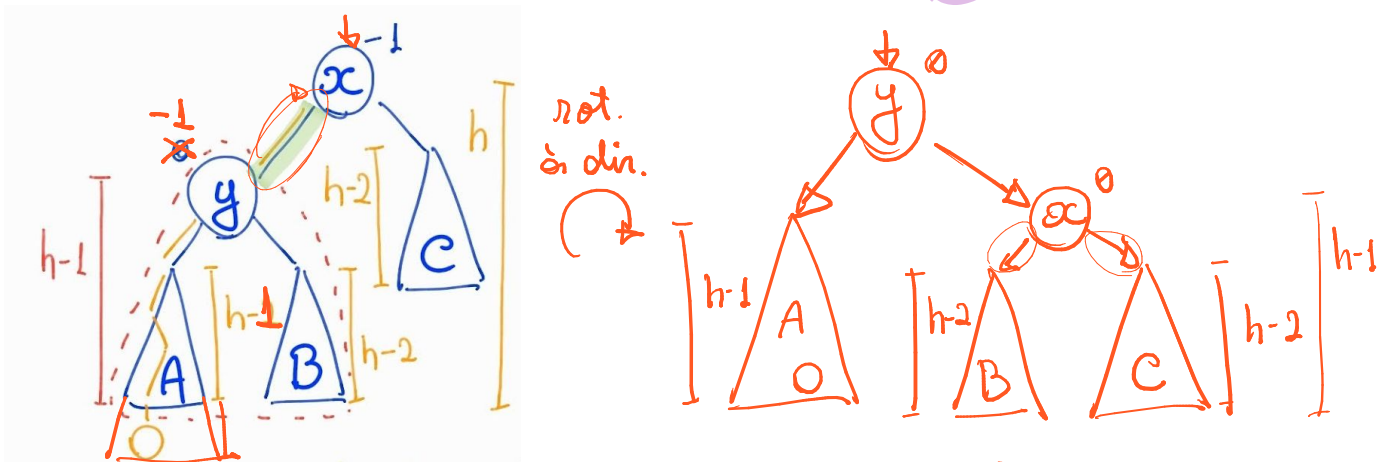
- atualize o balanceamento para -1 ou +1 (dependendo do lado da inserção)
- e devolva que a altura da sua árvore aumentou.

Caso 4: se inseriu na subárvore mais alta e a altura desta aumentou,



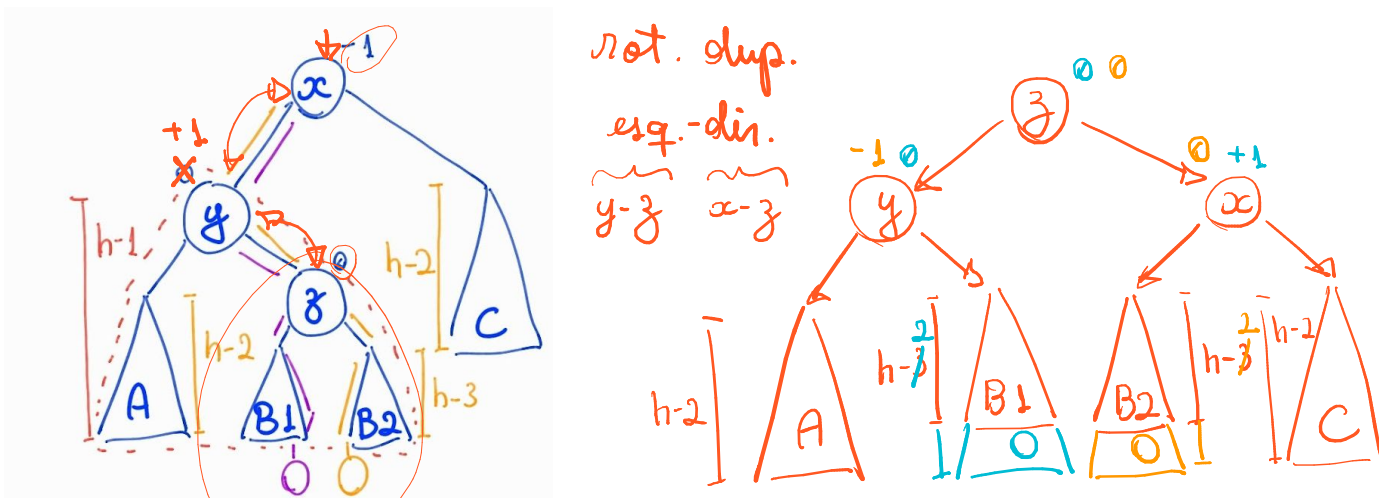
- não basta apenas corrigir o fator de balanceamento.
- É preciso realizar uma ou mais rotações para restaurar a propriedade AVL.

- Caso 4.1: após inserção na subárvore esquerda
 - o fator de balanceamento da raiz desta subárvore é -1.



Quiz: p.g. y não poderia ser uma folha?

- Caso 4.2: após inserção na subárvore esquerda
 - o fator de balanceamento da raiz desta subárvore é +1



der. alt. n aumentou

A seguir o código para inserção em uma árvore AVL:

```
Noh *novoNoh(Chave chave, Cont conteudo) {
```

```

    Noh *novo;
    novo = (Noh *)malloc(sizeof(Noh));
    novo->bal = 0;
    novo->chave = chave;
    novo->conteudo = conteudo;
    novo->esq = NULL;
    novo->dir = NULL;
    novo->pai = NULL;
    return novo;
}

```

```
Arvore insereAVL(Noh *r, Noh *novo, int (*aumentou_altura) {
```

```

    if (r == NULL) { // Caso 1: subárvore era vazia
        novo->pai = NULL;
        (*aumentou_altura) = 1;
        return novo;
    }

```

```

    if (novo->chave <= r->chave) { // desce à esquerda
        r->esq = insereAVL(r->esq, novo, aumentou_altura);
        r->esq->pai = r;

```

if (*aumentou_altura == 1) { // altura da subárvore esquerda aumentou após inserção

```

        if (r->bal == +1) { // Caso 2: inseriu do lado mais baixo
            r->bal = 0;
            *aumentou_altura = 0;
        }

```

else if (r->bal == 0) { // Caso 3: dois lados tinham a mesma altura

```

        r->bal = -1;
        *aumentou_altura = 1;

```

```

        else if (r->bal == -1) { // inseriu do lado mais alto
            if (r->esq->bal == -1) { // Caso 4.1: inseriu à

```

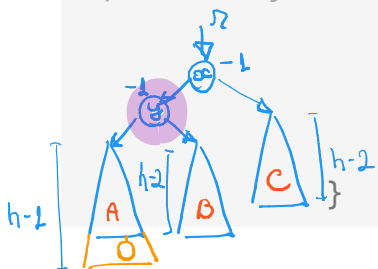
esquerda do filho esquerdo

// rotação simples à direita

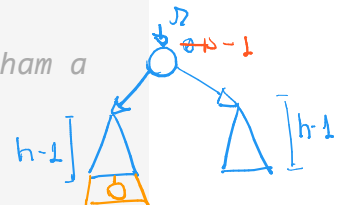
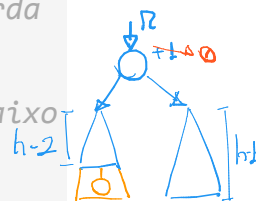
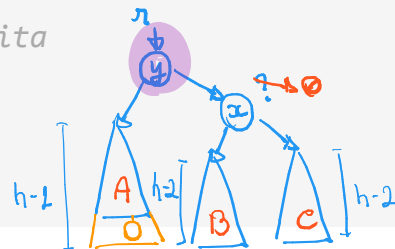
```

        r = rotacaoDir(r);
        r->dir->bal = 0;

```



rot. à dir.



```
else { // r->esq->bal == +1 - Caso 4.2: inseriu à
direita do filho esquerdo
```

```
// rotação dupla esquerda-direita
```

```
r->esq = rotacaoEsq(r->esq);
```

```
r = rotacaoDir(r);
```

```
if (r->bal == 0) {
```

```
    r->esq->bal = 0;
```

```
    r->dir->bal = 0;
```

```
}
```

```
else if (r->bal == -1) {
```

```
    r->esq->bal = 0;
```

```
    r->dir->bal = +1;
```

```
}
```

```
else { // r->bal == +1
```

```
    r->esq->bal = -1;
```

```
    r->dir->bal = 0;
```

```
}
```

```
r->bal = 0;
```

```
*aumentou_altura = 0;
```

```
}
```

```
}
```

```
}
```

```
else { // desce à direita
```

```
    // complementar a inserção à esquerda (preencher essa parte é
um bom exercício)
```

```
}
```

```
return r;
```

```
}
```

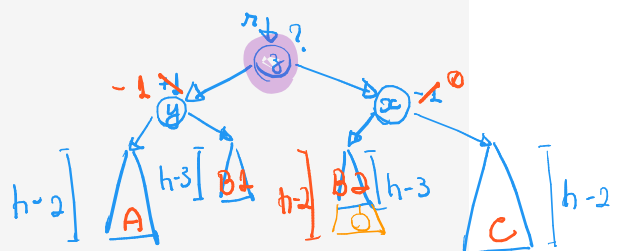
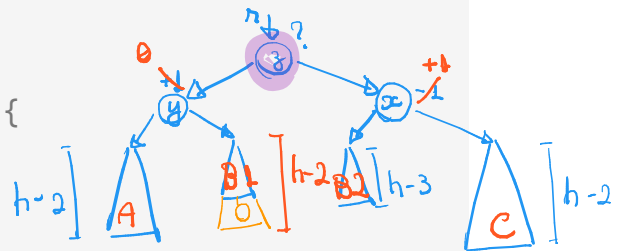
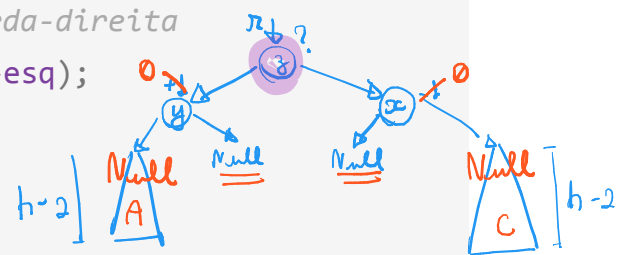
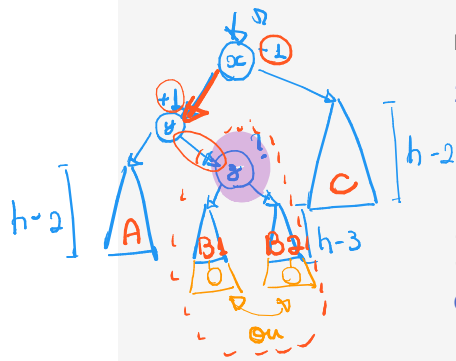
```
Arvore inserir(Arvore r, Chave chave, Cont conteudo) {
```

```
    int aumentou_altura;
```

```
    Noh *novo = novoNoh(chave, conteudo);
```

```
    return insereAVL(r, novo, &aumentou_altura);
```

```
}
```



- Eficiência da inserção continua proporcional à altura da árvore, i.e., $O(\text{altura})$.