Logică și structuri discrete

Arbori

Marius Minea
marius@cs.upt.ro

http://www.cs.upt.ro/~marius/curs/lsd/

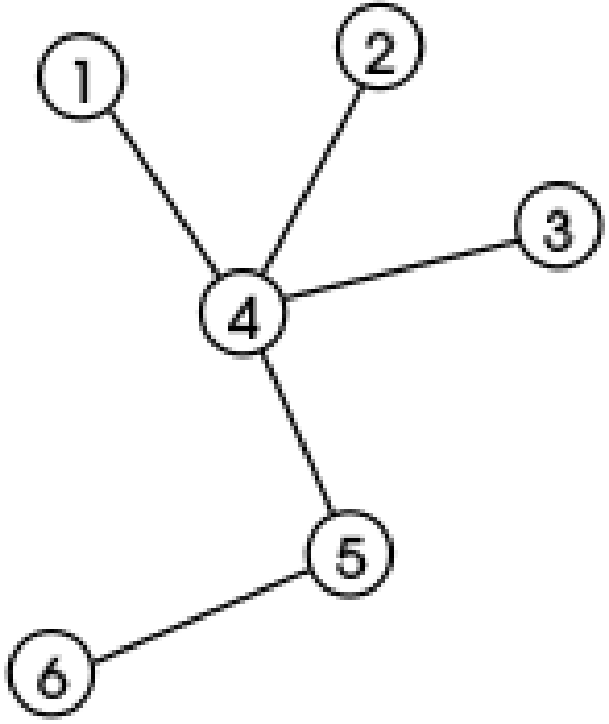
11 decembrie 2013

Arbori

Un arbore e un *graf conex fără cicluri*.

E compus din *noduri* și *ramuri* (muchii).

$\Rightarrow$ un arbore cu n noduri are $n - 1$ ramuri



Imagine: `http://en.wikipedia.org/wiki/File:Tree_graph.svg`

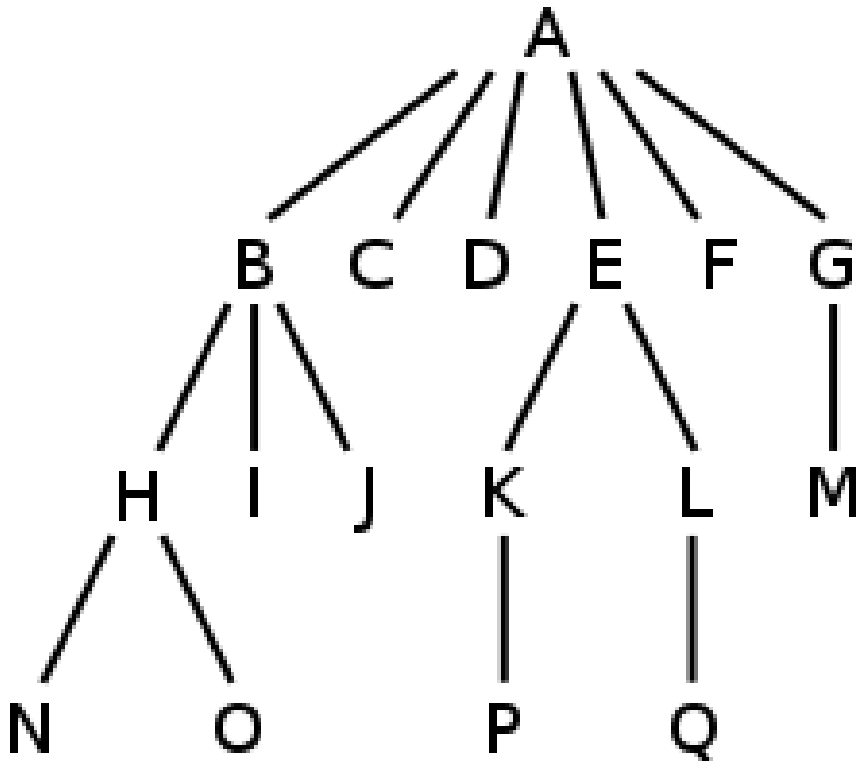
Arbore cu rădăcină

Deobicei identificăm un nod anume numit *rădăcina*, și *orientăm* muchiile în același sens față de rădăcină

Orice nod în afară de rădăcină are un unic *părinte*

Un nod poate avea mai mulți *copii* (*fii*)

Nodurile fără copii se numesc noduri *frunză*



Imagine: http://en.wikipedia.org/wiki/File:N-ary_to_binary.svg

Arborele definit recursiv

Un arbore e fie arborele *vid* sau un *nod* cu mai mulți *subarbori*

⇒ o *listă* de subarbori (frunzele au lista vidă)

⇒ considerăm *sub*arbori nevizi, doar *tot* arborele poate fi vid

```
type 'a tree = T of 'a * 'a tree list
```

ML are tipul parametrizat `'a option` pentru valori care pot lipsi

```
type 'a option = None | Some of 'a
```

Putem reprezenta un arbore eventual vid cu tipul `tree option`

⇒ folosim `None` pentru arborele vid

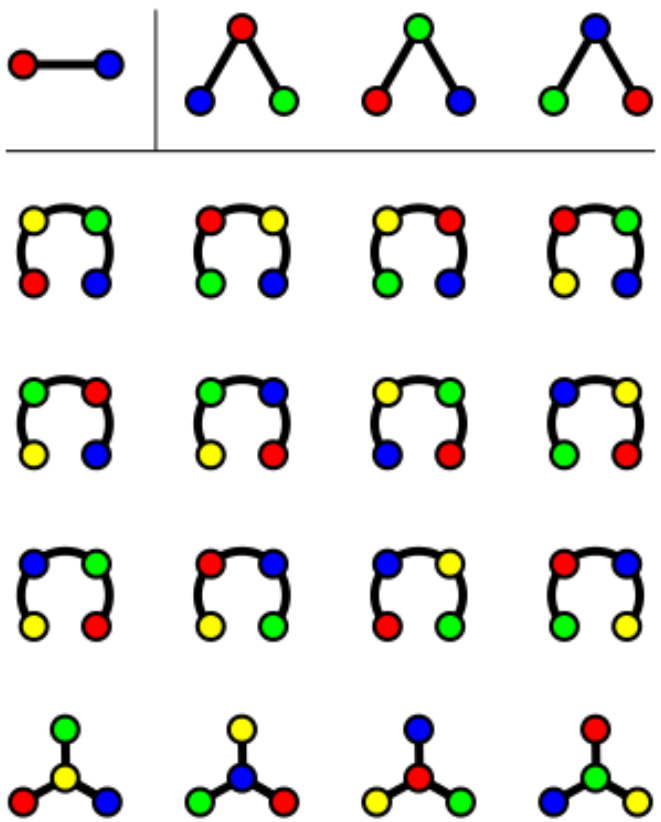
altfel `Some t`, cu `t` o valoare de tipul `tree`

Arbori ordonați și neordonați

Ordinea dintre copii unui nod poate să conteze sau nu
într-un arbore sintactic, deobicei contează

Există n^{n-2} arbori neordonați cu n noduri (*formula lui Cayley*)

$\Rightarrow$ Un arbore cu n noduri poate fi reprezentat unic
ca șir de $n-2$ numere de la 1 la n: *codul Prüfer*



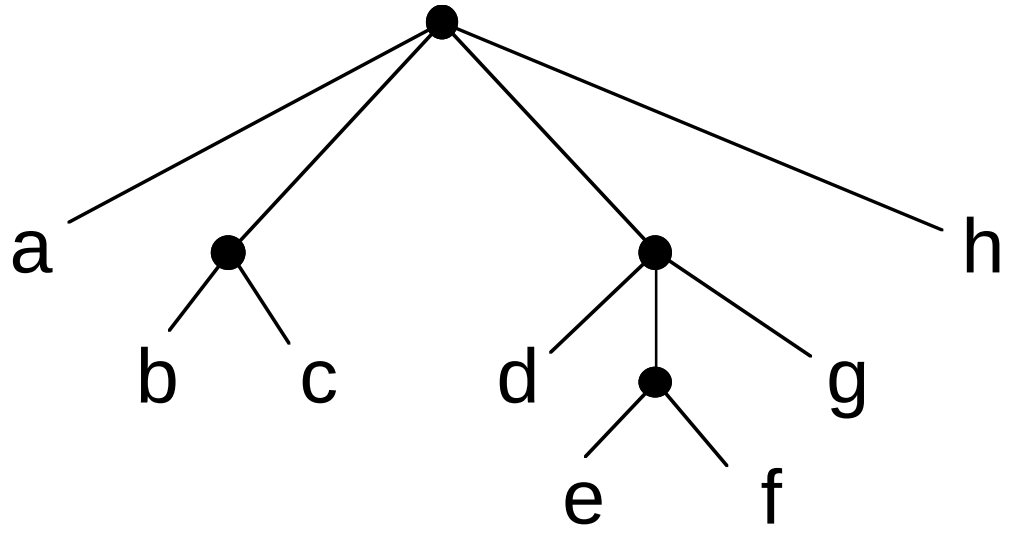
Imagine: `http://en.wikipedia.org/wiki/File:Cayley's_formula_2-4.svg`

Arbori neetichetați

Uneori, nu avem informație utilă decât în nodurile frunză:

$\Rightarrow$ reprezentăm explicit varianta de nod frunză

```
type 'a tree = L of 'a | T of 'a tree list
```



în acest caz, arborele e echivalent cu o *listă ierarhică*
(listă de liste)

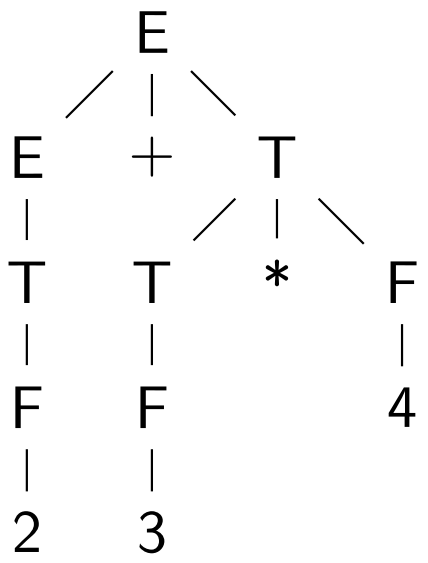
[a, [b, c], [d, [e, f], g], h]

Imagine: R. M. Keller: Computer Science: Abstraction to Implementation

Arbori în informatică

Arborii sunt un mod natural de a reprezenta structuri *ierarhice*

- organigrama într-o instituție
- arborele sintactic într-o gramatică (ex. expresie)
- sistemul de fișiere (subarborii sunt cataloagele)
- fișierele XML




```
<order>
  <item>
    <title="Data Structures"/>
    <price="24.99"/>
  </item>
  <item>
    <title="Mathematical Logic"/>
    <price="39.99"/>
  </item>
<order>
```

Arbori binari

Într-un arbore binar, fiecare nod are cel mult doi copii

$\Rightarrow$ un arbore binar e fie

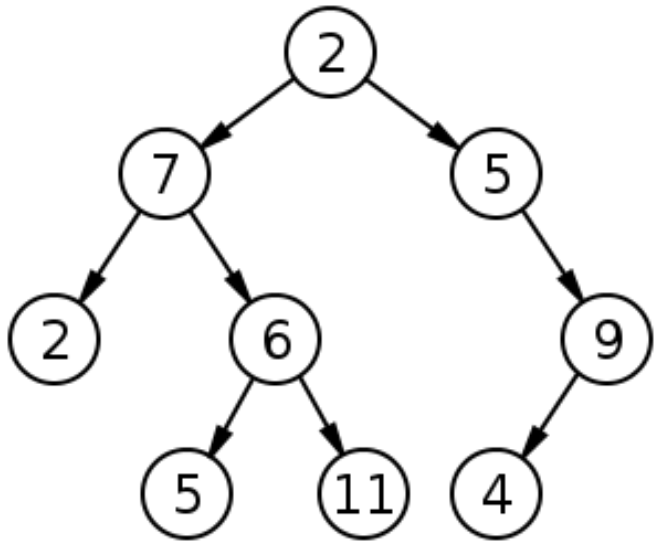
- arborele vid
- un nod cu cel mult doi subarbori

```
type 'a bintree = Nil | T of 'a bintree * a * 'a bintree
```

Exemplu de tip, instanțiat pentru noduri întregi:

```
type inttree = Nil | T of inttree * int * inttree
```

Un arbore binar de înălțime n are cel mult $2^{n+1} - 1$ noduri



Imagine: http://en.wikipedia.org/wiki/File:Binary_tree.svg

Arbori binari compleți

Fiecare nod care nu e frunză are *exact* doi copii

de exemplu, un arbore pentru expresii cu operanzi binari

```
type 'a bintree = L of 'a | T of 'a bintree * a * 'a bintree
```

dacă avem același tip în frunze și celelalte noduri

Arbore binar complet cu n frunze $\Rightarrow n-1$ noduri ce nu sunt frunze

Un arbore binar complet de înălțime n are cel mult 2^n frunze

Parcurgerea arborilor

în *preordine*: întâi rădăcina, apoi subarborii

în *inordine*: arborele stâng, apoi rădăcina, apoi arborele drept

în *postordine*: întâi subarborii, apoi rădăcina

Pentru expresii, obținem astfel formele prefix, infix și postfix

Parcurgerea în pre- și post-ordine se definește la fel pentru orice arbori (nu doar binari)