

Algorithmen 1

Übung 5 Suchbäume & Suche in Graphen



Ankündigung: Nachholtutorien im August



imgflip.com

JAKE-CLARK.TUMBLR

Idee

- Wiederholung wichtiger Themen
- Üben für Prüfung

Tutorinnen und Tutoren

- Henriette Färber
- Jonas Seiler
- Kilian Wurm

Termine

| | August | | | | | | |
|------|--------|----|----|----|----|----|----|
| | Mo | Di | Mi | Do | Fr | Sa | So |
| Juli | 31 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| | 28 | 29 | 30 | 31 | | | |

- Montags 9:45 und Mittwochs 9:45
- gesamter August

Ankündigung: Nachholtutorien im August



imgflip.com

JAKE-CLARK.TUMBLR

Idee

- Wiederholung wichtiger Themen
- Üben für Prüfung

Tutorinnen und Tutoren

- Henriette Färber
- Jonas Seiler
- Kilian Wurm

Termine

| | August | | | | | | |
|------|--------|----|----|----|----|----|----|
| | Mo | Di | Mi | Do | Fr | Sa | So |
| Juli | 31 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| | 28 | 29 | 30 | 31 | | | |

- Montags 9:45 und Mittwochs 9:45
- gesamter August

Ankündigung: Nachholtutorien im August



@Petirep
imgflip.com

+ JAKE-CLARK.TUMBLR

Idee

- Wiederholung wichtiger Themen
- Üben für Prüfung

Tutorinnen und Tutoren

- Henriette Färber
- Jonas Seiler
- Kilian Wurm

Termine

| | August | | | | | | |
|------|--------|----|----|----|----|----|----|
| | Mo | Di | Mi | Do | Fr | Sa | So |
| Juli | 31 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| | 28 | 29 | 30 | 31 | | | |

- Montags 9:45 und Mittwochs 9:45
- gesamter August

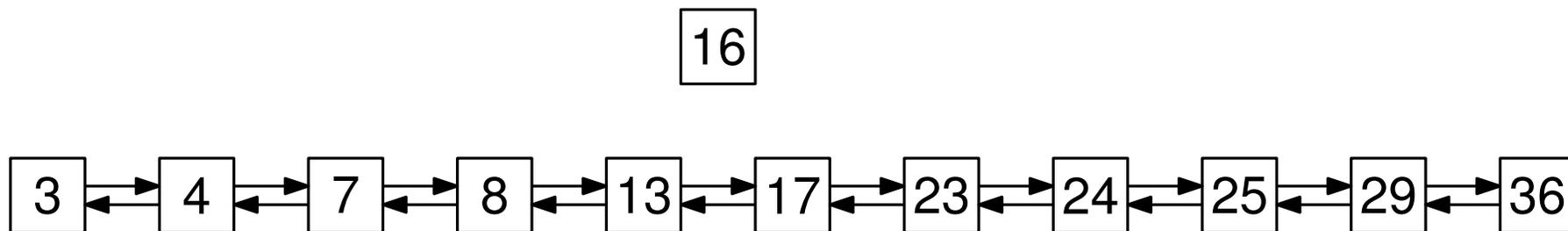
Listen und Binäre Suche

- In Suchbäumen wollen wir die Vorteile von Listen und der binären Suche vereinen



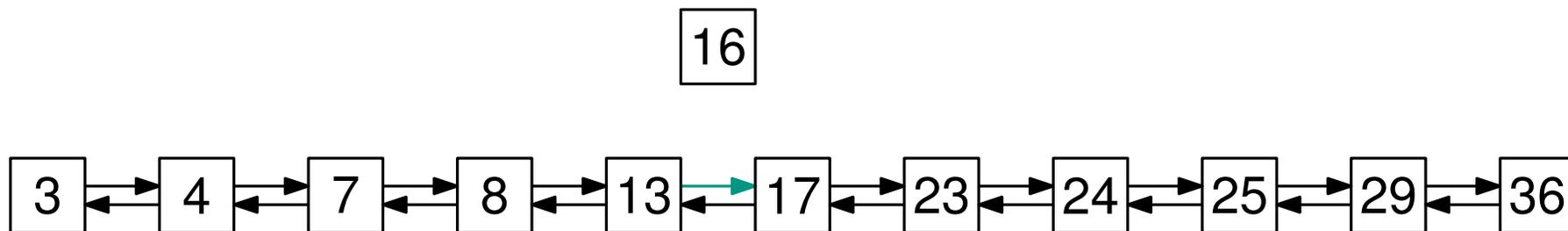
Listen und Binäre Suche

- In Suchbäumen wollen wir die Vorteile von Listen und der binären Suche vereinen
 - Listen erlauben schnelles Einfügen



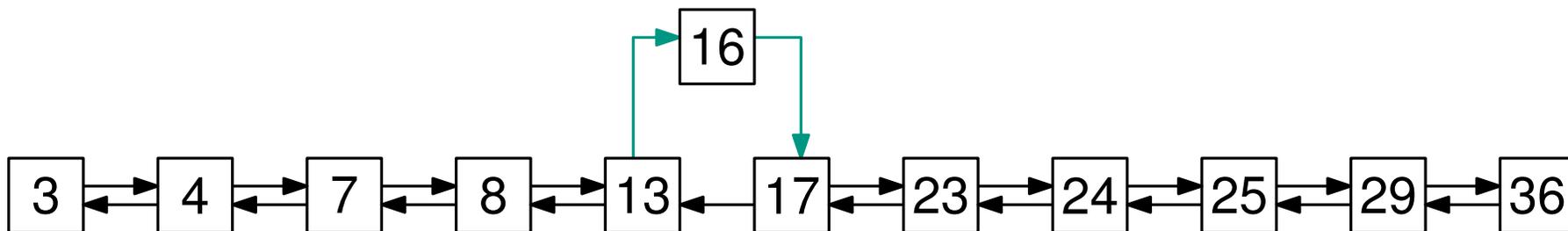
Listen und Binäre Suche

- In Suchbäumen wollen wir die Vorteile von Listen und der binären Suche vereinen
 - Listen erlauben schnelles Einfügen



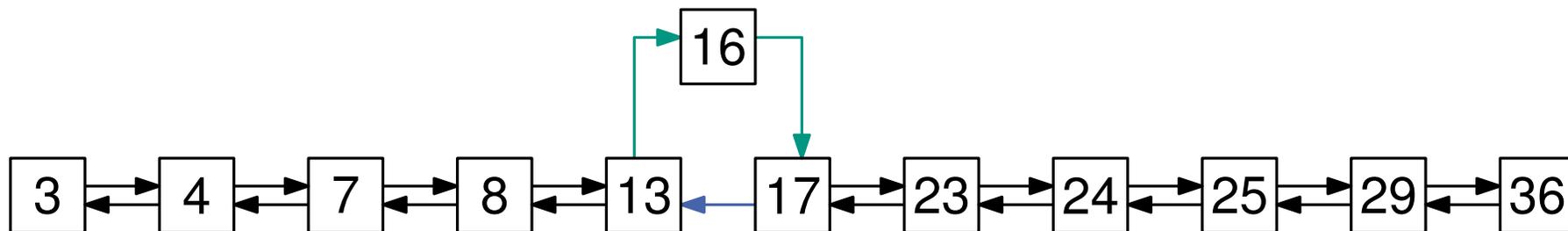
Listen und Binäre Suche

- In Suchbäumen wollen wir die Vorteile von Listen und der binären Suche vereinen
 - Listen erlauben schnelles Einfügen



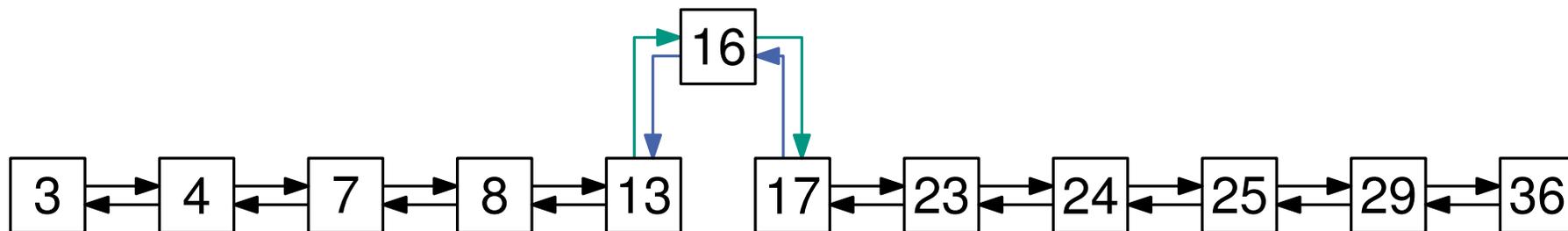
Listen und Binäre Suche

- In Suchbäumen wollen wir die Vorteile von Listen und der binären Suche vereinen
 - Listen erlauben schnelles Einfügen



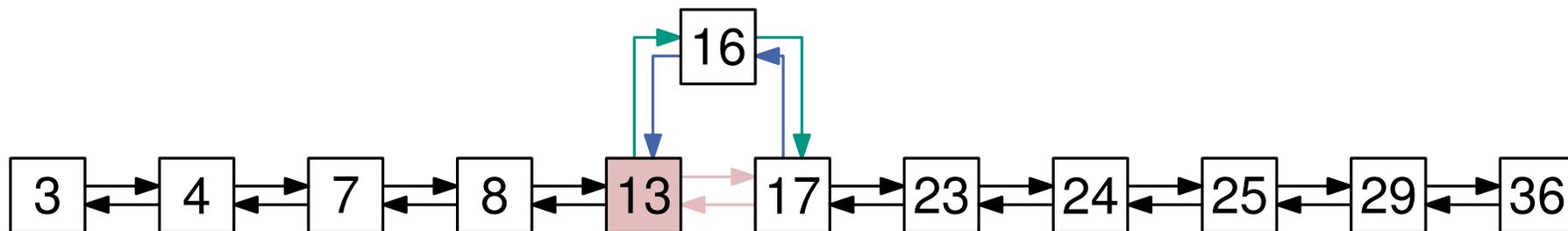
Listen und Binäre Suche

- In Suchbäumen wollen wir die Vorteile von Listen und der binären Suche vereinen
 - Listen erlauben schnelles Einfügen



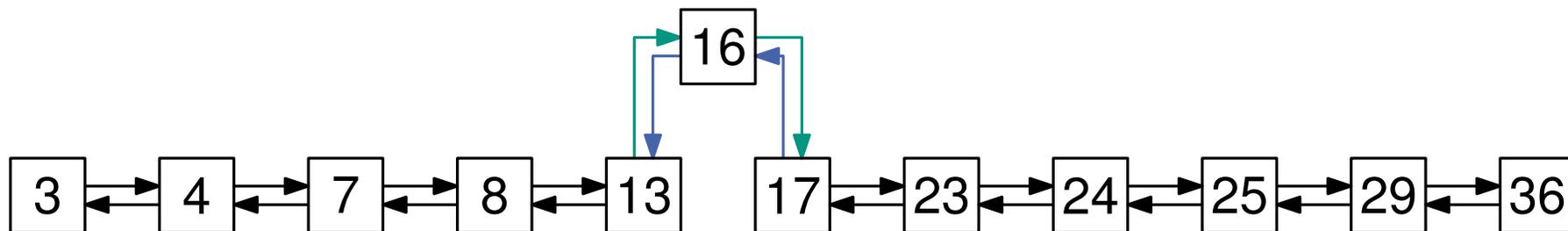
Listen und Binäre Suche

- In Suchbäumen wollen wir die Vorteile von Listen und der binären Suche vereinen
 - Listen erlauben schnelles Einfügen
 - das erfordert Zugang zum **Vorgänger** Element



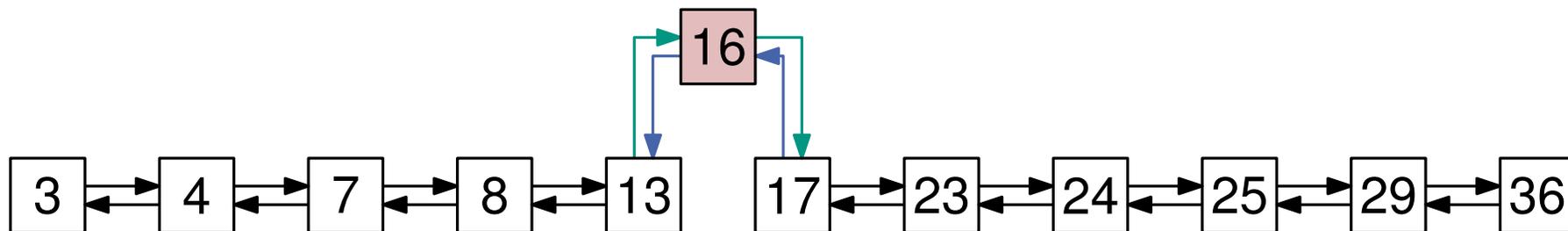
Listen und Binäre Suche

- In Suchbäumen wollen wir die Vorteile von Listen und der binären Suche vereinen
 - Listen erlauben schnelles Einfügen
 - das erfordert Zugang zum Vorgänger Element
 - Listen erlauben einfaches Löschen



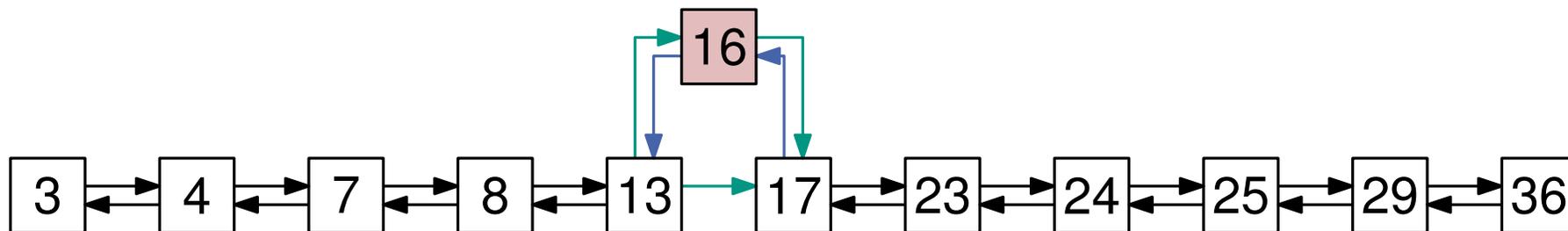
Listen und Binäre Suche

- In Suchbäumen wollen wir die Vorteile von Listen und der binären Suche vereinen
 - Listen erlauben schnelles Einfügen
 - das erfordert Zugang zum Vorgänger Element
 - Listen erlauben einfaches Löschen



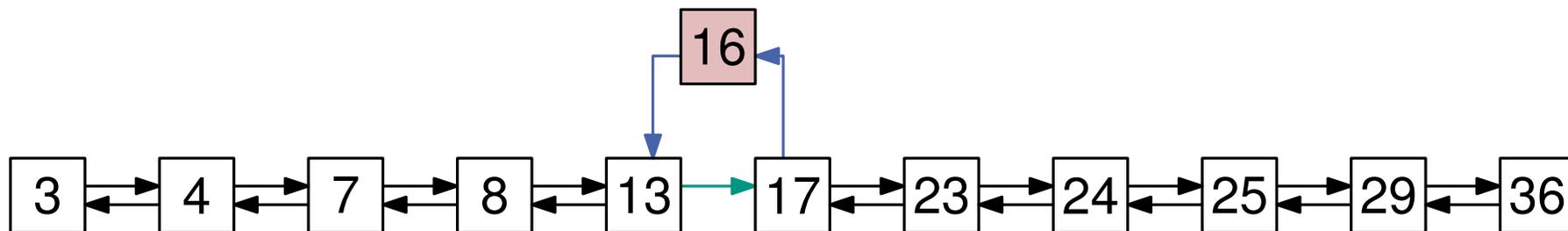
Listen und Binäre Suche

- In Suchbäumen wollen wir die Vorteile von Listen und der binären Suche vereinen
 - Listen erlauben schnelles Einfügen
 - das erfordert Zugang zum Vorgänger Element
 - Listen erlauben einfaches Löschen



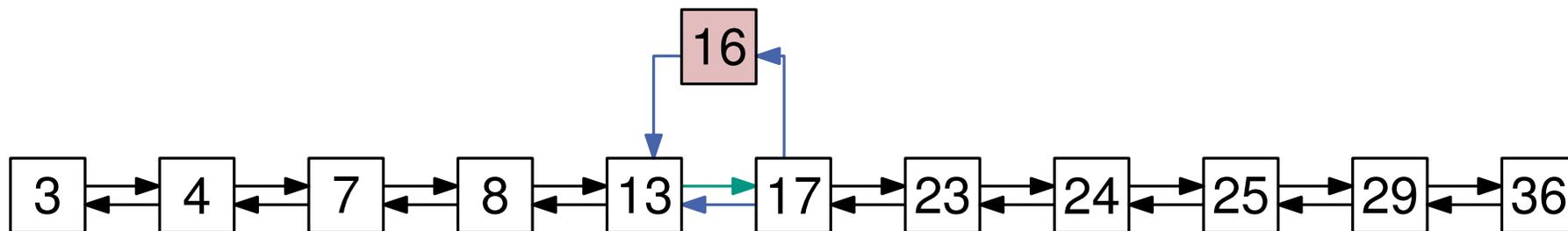
Listen und Binäre Suche

- In Suchbäumen wollen wir die Vorteile von Listen und der binären Suche vereinen
 - Listen erlauben schnelles Einfügen
 - das erfordert Zugang zum Vorgänger Element
 - Listen erlauben einfaches Löschen



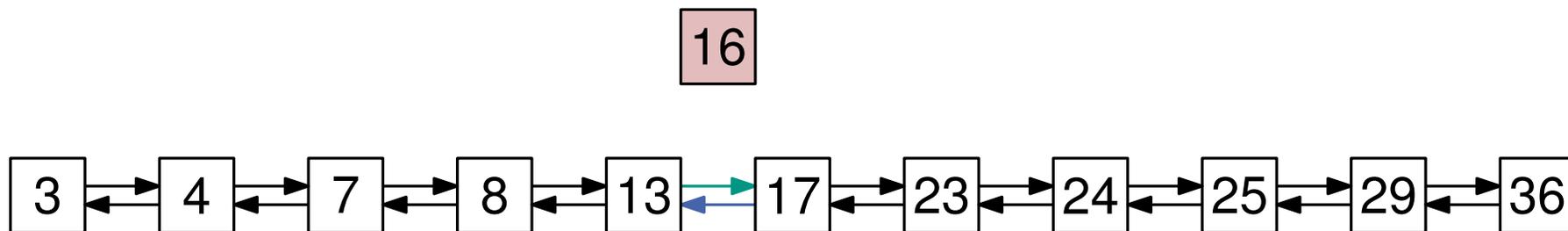
Listen und Binäre Suche

- In Suchbäumen wollen wir die Vorteile von Listen und der binären Suche vereinen
 - Listen erlauben schnelles Einfügen
 - das erfordert Zugang zum Vorgänger Element
 - Listen erlauben einfaches Löschen



Listen und Binäre Suche

- In Suchbäumen wollen wir die Vorteile von Listen und der binären Suche vereinen
 - Listen erlauben schnelles Einfügen
 - das erfordert Zugang zum Vorgänger Element
 - Listen erlauben einfaches Löschen
 - das erfordert Zugang zum zu löschenden Element



Listen und Binäre Suche

- In Suchbäumen wollen wir die Vorteile von Listen und der binären Suche vereinen
 - Listen erlauben schnelles Einfügen
 - das erfordert Zugang zum Vorgänger Element
 - Listen erlauben einfaches Löschen
 - das erfordert Zugang zum zu löschenden Element

In Listen können wir schnell umsortieren, wenn wir die Elemente schon in der Hand haben.



Listen und Binäre Suche

- In Suchbäumen wollen wir die Vorteile von Listen und der binären Suche vereinen
 - Listen erlauben schnelles Einfügen
 - das erfordert Zugang zum Vorgänger Element
 - Listen erlauben einfaches Löschen
 - das erfordert Zugang zum zu löschenden Element

In Listen können wir schnell umsordieren, wenn wir die Elemente schon in der Hand haben.

Wie können wir in Listen **schnell** suchen?



Listen und Binäre Suche

- In Suchbäumen wollen wir die Vorteile von Listen und der binären Suche vereinen
 - Listen erlauben schnelles Einfügen
 - das erfordert Zugang zum Vorgänger Element
 - Listen erlauben einfaches Löschen
 - das erfordert Zugang zum zu löschenden Element

In Listen können wir schnell umsordieren, wenn wir die Elemente schon in der Hand haben.

Wie können wir in Listen **schnell** suchen?

- Finde Elemente mit linearer Suche. Beispiel: Finde 13.



Listen und Binäre Suche

- In Suchbäumen wollen wir die Vorteile von Listen und der binären Suche vereinen
 - Listen erlauben schnelles Einfügen
 - das erfordert Zugang zum Vorgänger Element
 - Listen erlauben einfaches Löschen
 - das erfordert Zugang zum zu löschenden Element

In Listen können wir schnell umsordieren, wenn wir die Elemente schon in der Hand haben.

Wie können wir in Listen **schnell** suchen?

- Finde Elemente mit linearer Suche. Beispiel: Finde 13.



Listen und Binäre Suche

- In Suchbäumen wollen wir die Vorteile von Listen und der binären Suche vereinen
 - Listen erlauben schnelles Einfügen
 - das erfordert Zugang zum Vorgänger Element
 - Listen erlauben einfaches Löschen
 - das erfordert Zugang zum zu löschenden Element

In Listen können wir schnell umsordieren, wenn wir die Elemente schon in der Hand haben.

Wie können wir in Listen **schnell** suchen?

- Finde Elemente mit linearer Suche. Beispiel: Finde 13.



Listen und Binäre Suche

- In Suchbäumen wollen wir die Vorteile von Listen und der binären Suche vereinen
 - Listen erlauben schnelles Einfügen
 - das erfordert Zugang zum Vorgänger Element
 - Listen erlauben einfaches Löschen
 - das erfordert Zugang zum zu löschenden Element

In Listen können wir schnell umsortieren, wenn wir die Elemente schon in der Hand haben.

Wie können wir in Listen **schnell** suchen?

- Finde Elemente mit linearer Suche. Beispiel: Finde 13.



Listen und Binäre Suche

- In Suchbäumen wollen wir die Vorteile von Listen und der binären Suche vereinen
 - Listen erlauben schnelles Einfügen
 - das erfordert Zugang zum Vorgänger Element
 - Listen erlauben einfaches Löschen
 - das erfordert Zugang zum zu löschenden Element

In Listen können wir schnell umsortieren, wenn wir die Elemente schon in der Hand haben.

Wie können wir in Listen **schnell** suchen?

- Finde Elemente mit linearer Suche. Beispiel: Finde 13.



Listen und Binäre Suche

- In Suchbäumen wollen wir die Vorteile von Listen und der binären Suche vereinen
 - Listen erlauben schnelles Einfügen
 - das erfordert Zugang zum Vorgänger Element
 - Listen erlauben einfaches Löschen
 - das erfordert Zugang zum zu löschenden Element

In Listen können wir schnell umsordieren, wenn wir die Elemente schon in der Hand haben.

Wie können wir in Listen **schnell** suchen?

- Finde Elemente mit linearer Suche. Beispiel: Finde 13.



Listen und Binäre Suche

- In Suchbäumen wollen wir die Vorteile von Listen und der binären Suche vereinen
 - Listen erlauben schnelles Einfügen
 - das erfordert Zugang zum Vorgänger Element
 - Listen erlauben einfaches Löschen
 - das erfordert Zugang zum zu löschenden Element

In Listen können wir schnell umsordieren, wenn wir die Elemente schon in der Hand haben.

Wie können wir in Listen **schnell** suchen?

- Finde Elemente mit linearer Suche. Beispiel: Finde 13.

$O(n)$



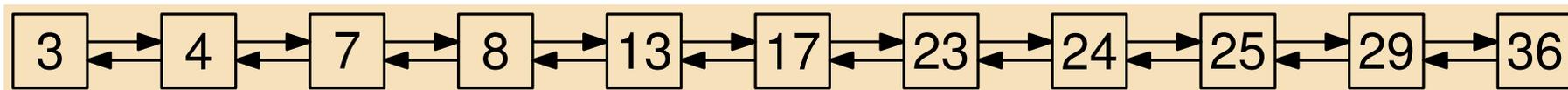
Listen und Binäre Suche

- In Suchbäumen wollen wir die Vorteile von Listen und der binären Suche vereinen
 - Speed-Up der Suche durch Simulation von binärer Suche wie in Arrays
 - Beispiel: Binäre Suche nach 8



Listen und Binäre Suche

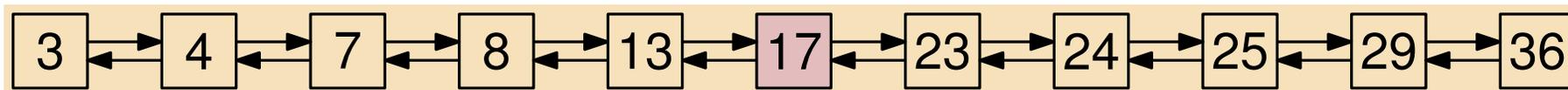
- In Suchbäumen wollen wir die Vorteile von Listen und der binären Suche vereinen
 - Speed-Up der Suche durch Simulation von binärer Suche wie in Arrays
 - Beispiel: Binäre Suche nach 8 Aktueller Suchbereich



Listen und Binäre Suche

- In Suchbäumen wollen wir die Vorteile von Listen und der binären Suche vereinen
 - Speed-Up der Suche durch Simulation von binärer Suche wie in Arrays
 - Beispiel: Binäre Suche nach 8 Aktueller Suchbereich Mittleres Element

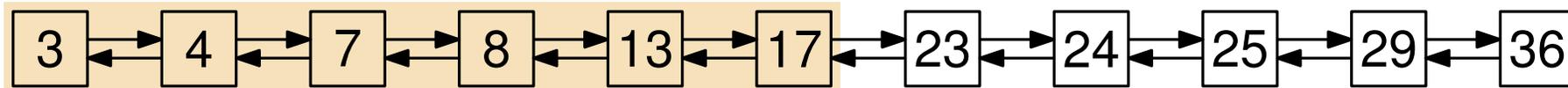
17



Listen und Binäre Suche

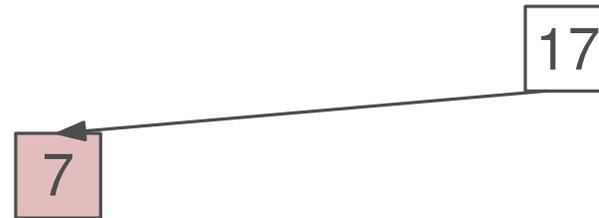
- In Suchbäumen wollen wir die Vorteile von Listen und der binären Suche vereinen
 - Speed-Up der Suche durch Simulation von binärer Suche wie in Arrays
 - Beispiel: Binäre Suche nach 8 Aktueller Suchbereich Mittleres Element

17



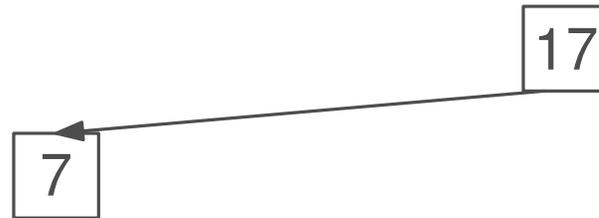
Listen und Binäre Suche

- In Suchbäumen wollen wir die Vorteile von Listen und der binären Suche vereinen
 - Speed-Up der Suche durch Simulation von binärer Suche wie in Arrays
 - Beispiel: Binäre Suche nach 8 Aktueller Suchbereich Mittleres Element



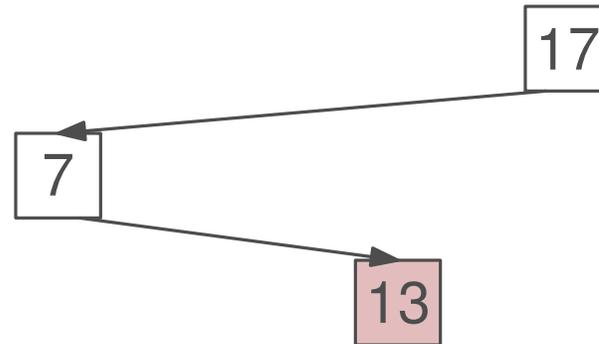
Listen und Binäre Suche

- In Suchbäumen wollen wir die Vorteile von Listen und der binären Suche vereinen
 - Speed-Up der Suche durch Simulation von binärer Suche wie in Arrays
 - Beispiel: Binäre Suche nach 8 Aktueller Suchbereich Mittleres Element



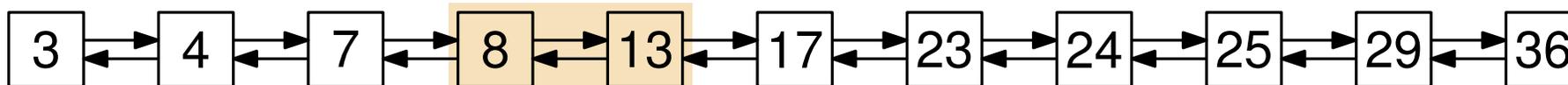
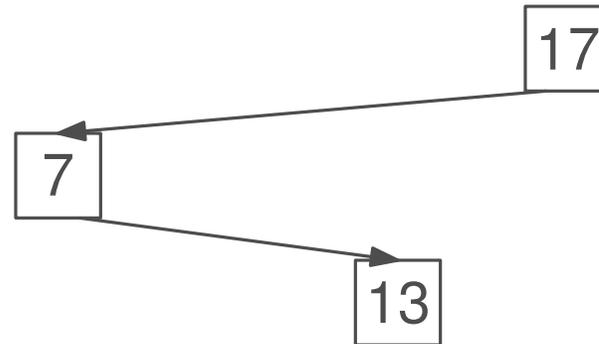
Listen und Binäre Suche

- In Suchbäumen wollen wir die Vorteile von Listen und der binären Suche vereinen
 - Speed-Up der Suche durch Simulation von binärer Suche wie in Arrays
 - Beispiel: Binäre Suche nach 8 Aktueller Suchbereich Mittleres Element



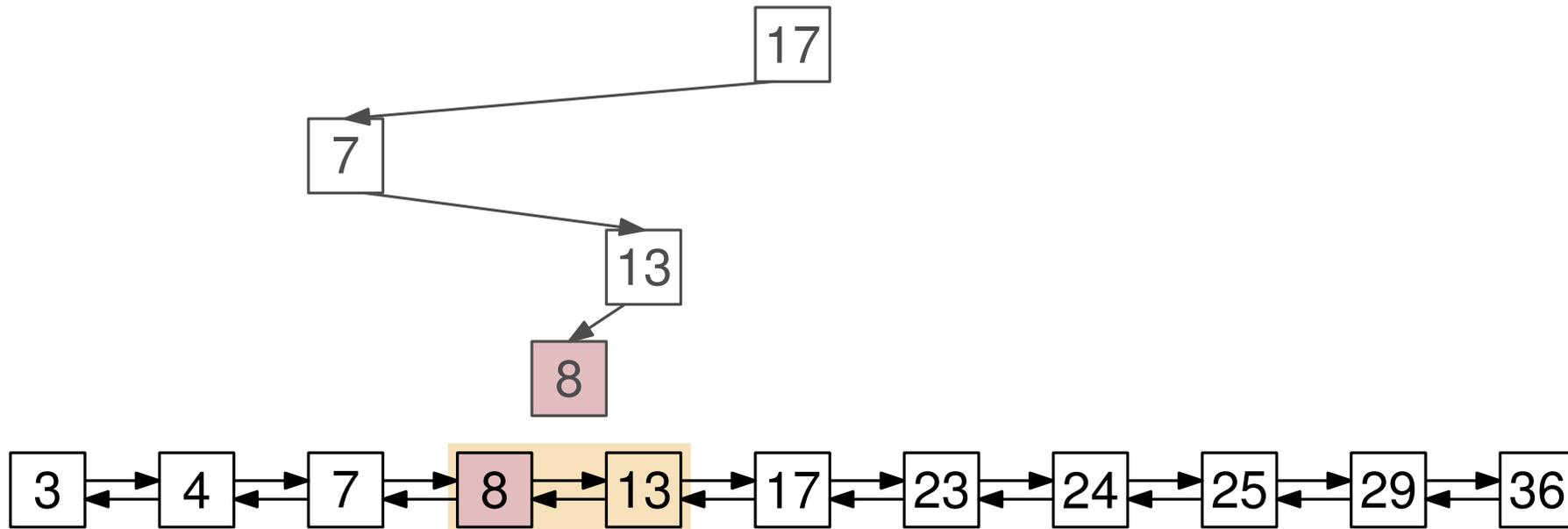
Listen und Binäre Suche

- In Suchbäumen wollen wir die Vorteile von Listen und der binären Suche vereinen
 - Speed-Up der Suche durch Simulation von binärer Suche wie in Arrays
 - Beispiel: Binäre Suche nach 8 Aktueller Suchbereich Mittleres Element



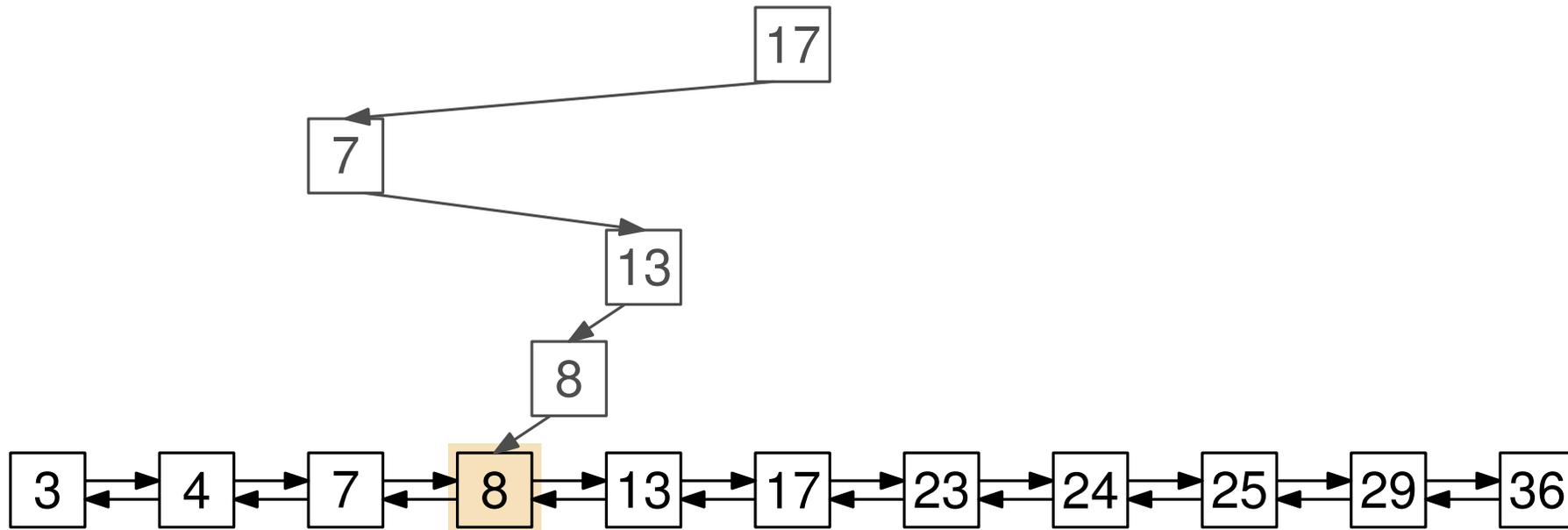
Listen und Binäre Suche

- In Suchbäumen wollen wir die Vorteile von Listen und der binären Suche vereinen
 - Speed-Up der Suche durch Simulation von binärer Suche wie in Arrays
 - Beispiel: Binäre Suche nach 8 Aktueller Suchbereich Mittleres Element



Listen und Binäre Suche

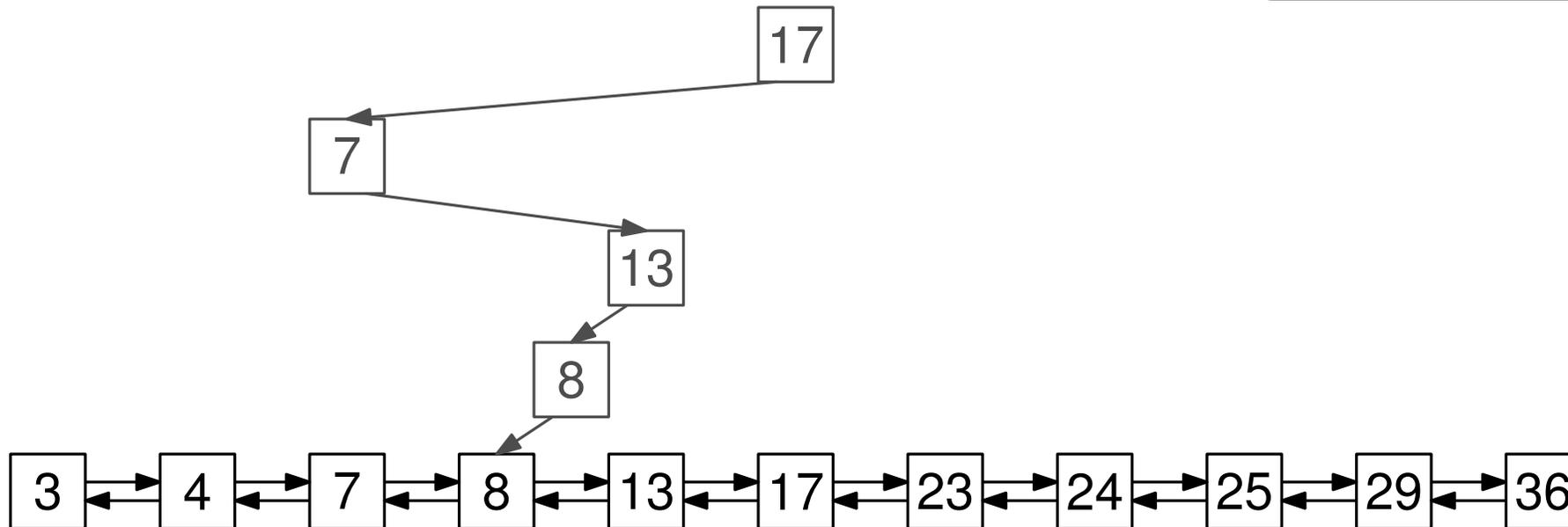
- In Suchbäumen wollen wir die Vorteile von Listen und der binären Suche vereinen
 - Speed-Up der Suche durch Simulation von binärer Suche wie in Arrays
 - Beispiel: Binäre Suche nach 8 Aktueller Suchbereich Mittleres Element



Listen und Binäre Suche

- In Suchbäumen wollen wir die Vorteile von Listen und der binären Suche vereinen
 - Speed-Up der Suche durch Simulation von binärer Suche wie in Arrays
 - Beispiel: Binäre Suche nach 8 Aktueller Suchbereich Mittleres Element

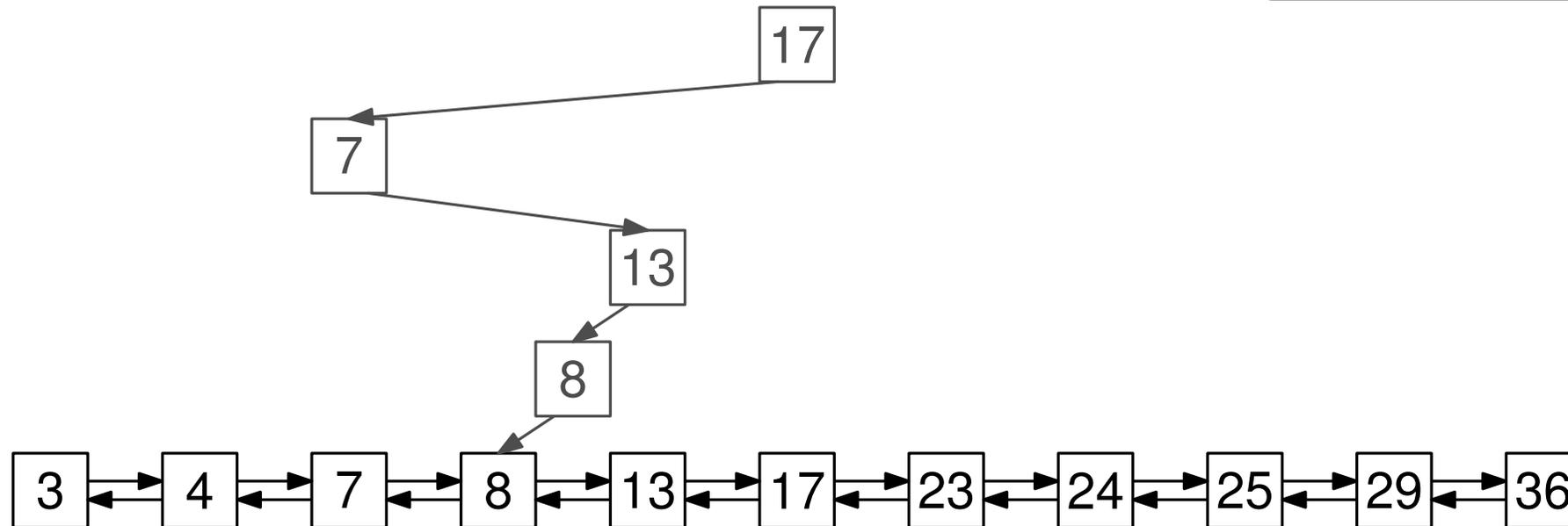
Größe des Suchbereichs halbiert sich in jedem Schritt $\rightarrow O(\log(n))$



Listen und Binäre Suche

- In Suchbäumen wollen wir die Vorteile von Listen und der binären Suche vereinen
 - Speed-Up der Suche durch Simulation von binärer Suche wie in Arrays
 - Beispiel: Binäre Suche nach 8 Aktueller Suchbereich Mittleres Element

Größe des Suchbereichs halbiert sich in jedem Schritt $\rightarrow O(\log(n))$

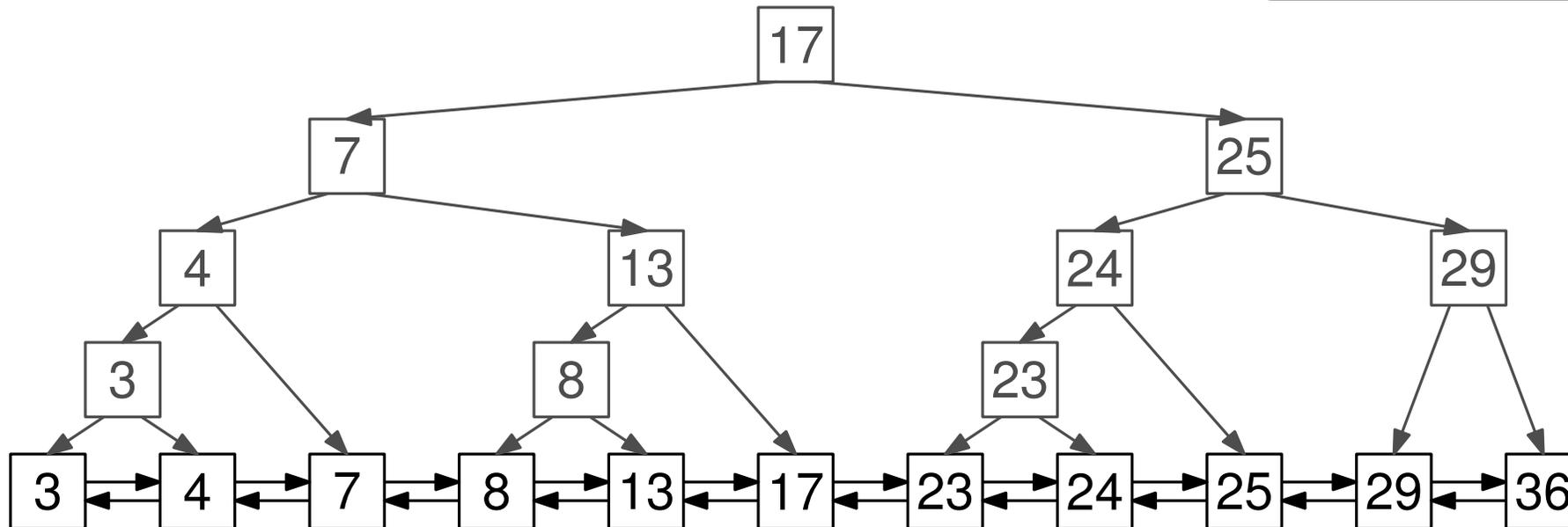


- Idee: Speichere alle möglichen Suchen als Baum ab

Listen und Binäre Suche

- In Suchbäumen wollen wir die Vorteile von Listen und der binären Suche vereinen
 - Speed-Up der Suche durch Simulation von binärer Suche wie in Arrays
 - Beispiel: Binäre Suche nach 8 Aktueller Suchbereich Mittleres Element

Größe des Suchbereichs halbiert sich in jedem Schritt $\rightarrow O(\log(n))$

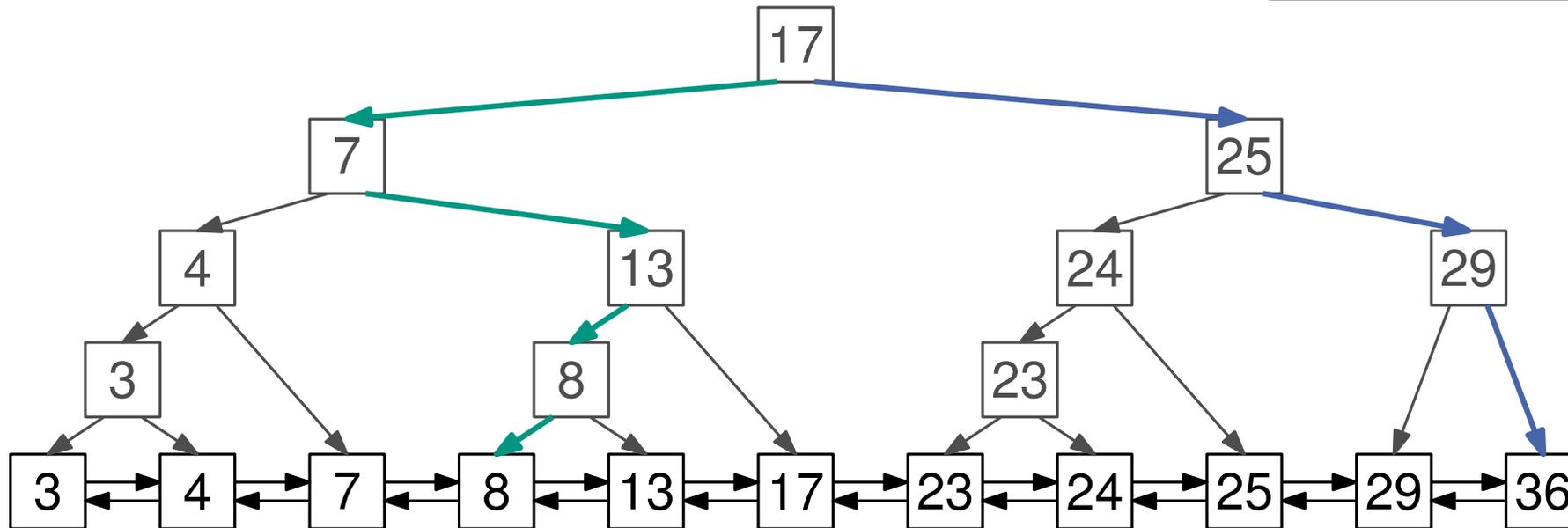


- Idee: Speichere alle möglichen Suchen als Baum ab

Listen und Binäre Suche

- In Suchbäumen wollen wir die Vorteile von Listen und der binären Suche vereinen
 - Speed-Up der Suche durch Simulation von binärer Suche wie in Arrays
 - Beispiel: Binäre Suche nach 8 Aktueller Suchbereich Mittleres Element

Größe des Suchbereichs halbiert sich in jedem Schritt $\rightarrow O(\log(n))$

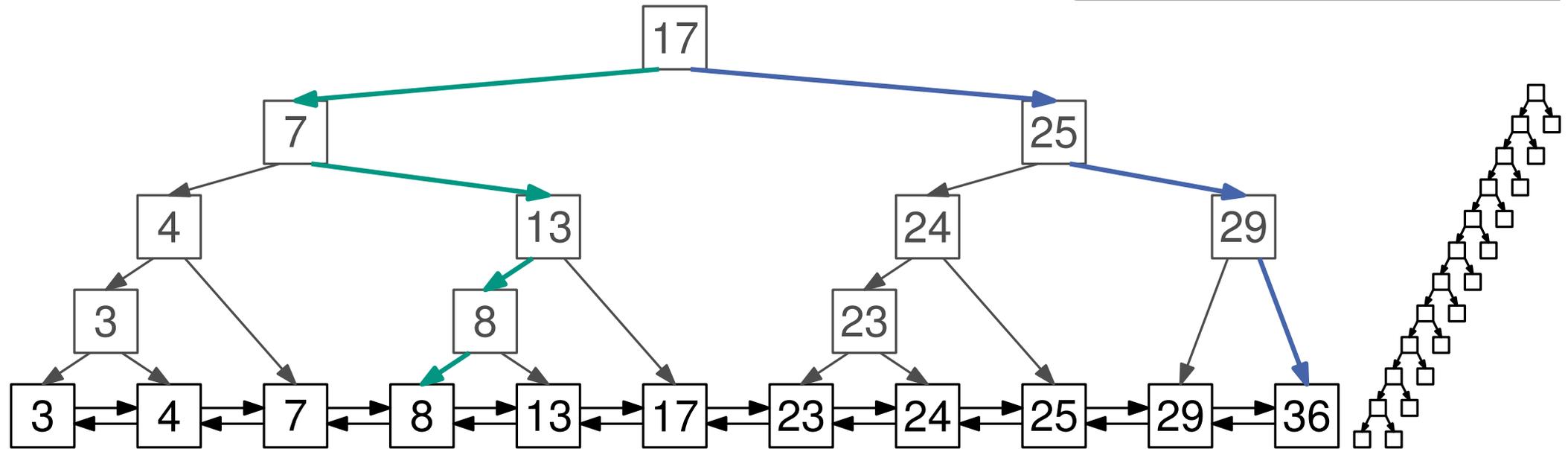


- Idee: Speichere alle möglichen Suchen als Baum ab
- Problem(?): Blätter hängen in unterschiedlicher Tiefe

Listen und Binäre Suche

- In Suchbäumen wollen wir die Vorteile von Listen und der binären Suche vereinen
 - Speed-Up der Suche durch Simulation von binärer Suche wie in Arrays
 - Beispiel: Binäre Suche nach 8 Aktueller Suchbereich Mittleres Element

Größe des Suchbereichs halbiert sich in jedem Schritt $\rightarrow O(\log(n))$

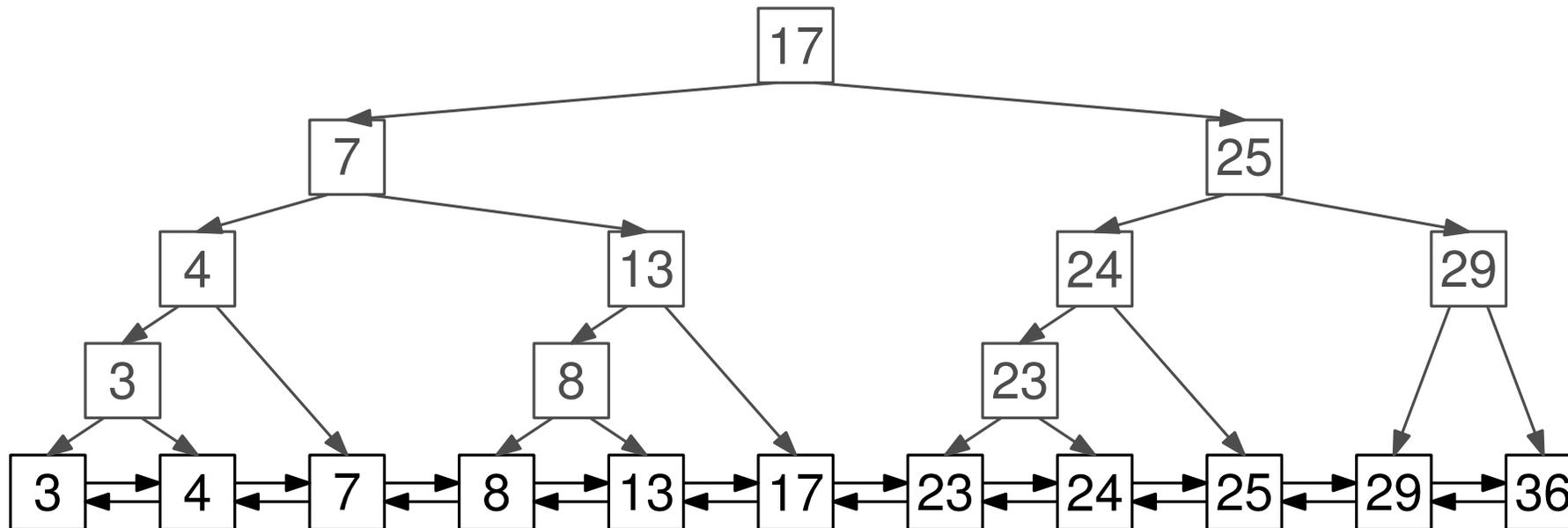


- Idee: Speichere alle möglichen Suchen als Baum ab
- Problem(?): Blätter hängen in unterschiedlicher Tiefe

Kann das beliebig schlimm werden?
 Nicht beim initialen Aufbau...
 ... aber beim Einfügen / Löschen?

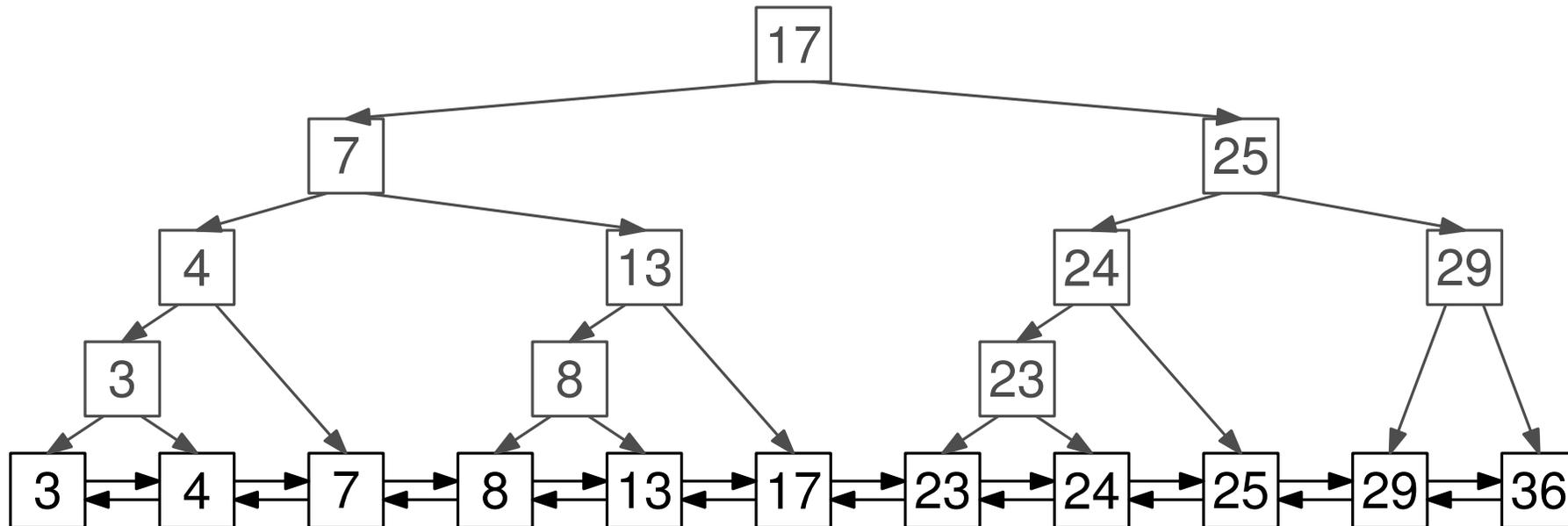
(2, 3)-Bäume

- Idee: **fast** binär und dafür balanciert
 - jeder Knoten hat 2 oder 3 Kinder



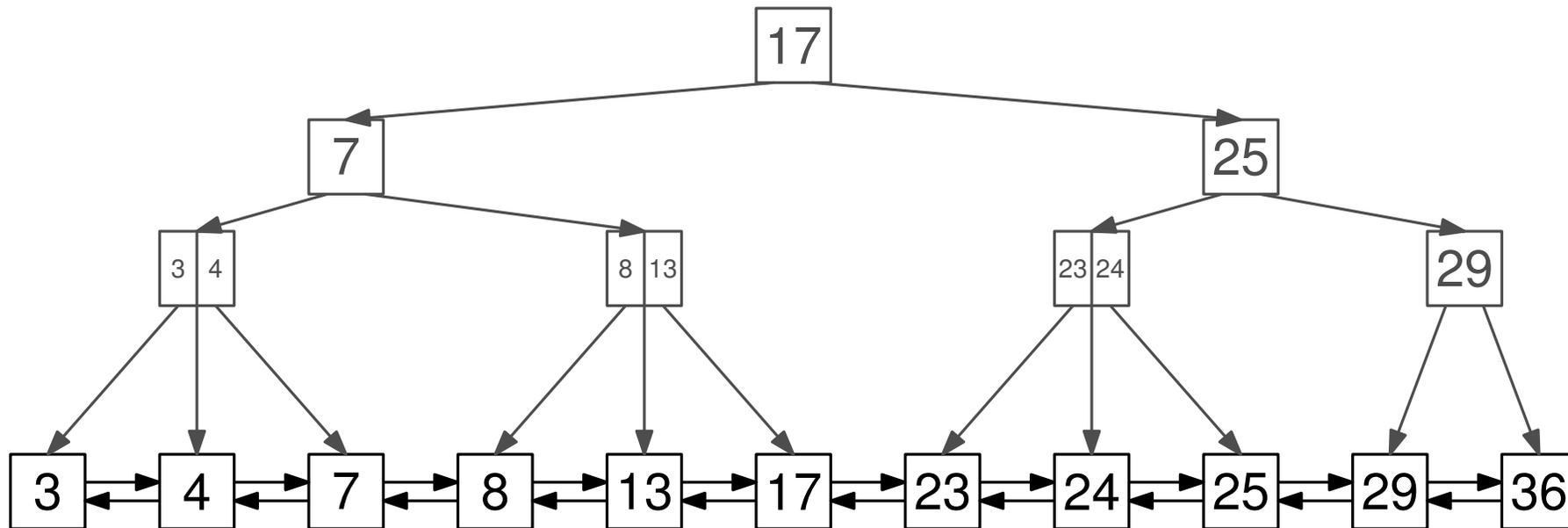
(2, 3)-Bäume

- Idee: **fast** binär und dafür balanciert
 - jeder Knoten hat 2 oder 3 Kinder
 - dadurch können wir dafür sorgen, dass alle Blätter die gleiche Tiefe haben



(2, 3)-Bäume

- Idee: **fast** binär und dafür balanciert
 - jeder Knoten hat 2 oder 3 Kinder
 - dadurch können wir dafür sorgen, dass alle Blätter die gleiche Tiefe haben

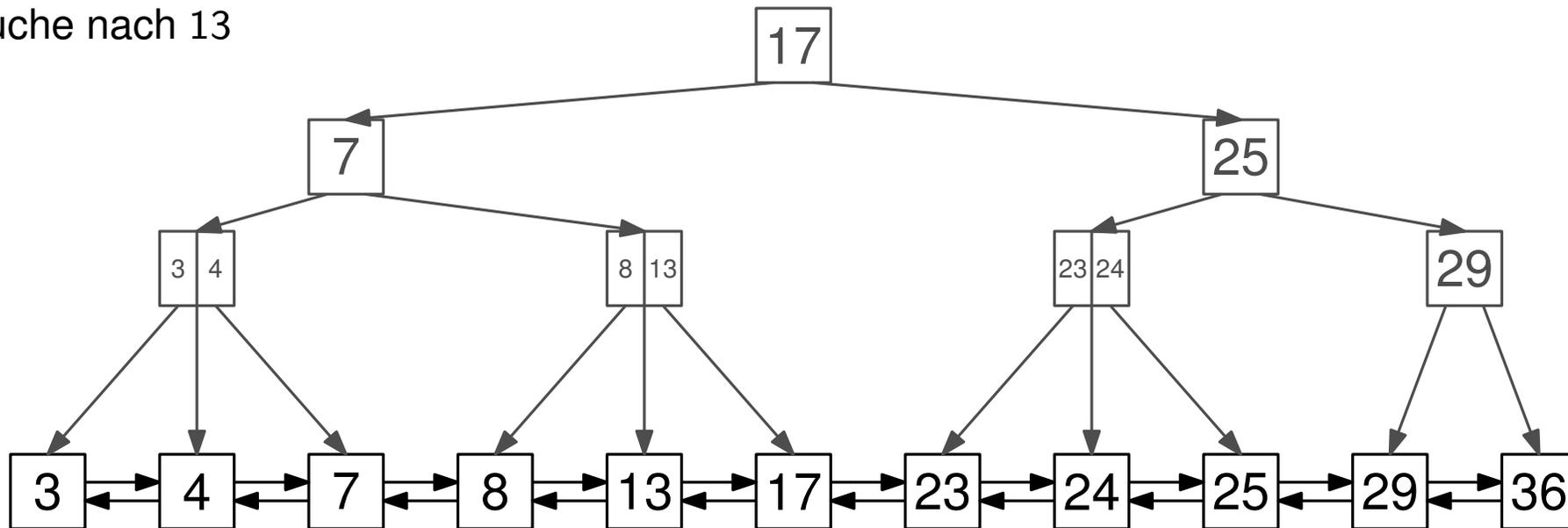


- Knoten halten ggf. zwei Schlüssel k_1, k_2 . Abstieg: Links ($x \leq k_1$), Mitte ($k_1 < x \leq k_2$), Rechts ($k_2 < x$)

(2, 3)-Bäume

- Idee: **fast** binär und dafür balanciert
 - jeder Knoten hat 2 oder 3 Kinder
 - dadurch können wir dafür sorgen, dass alle Blätter die gleiche Tiefe haben

Beispiel: Suche nach 13

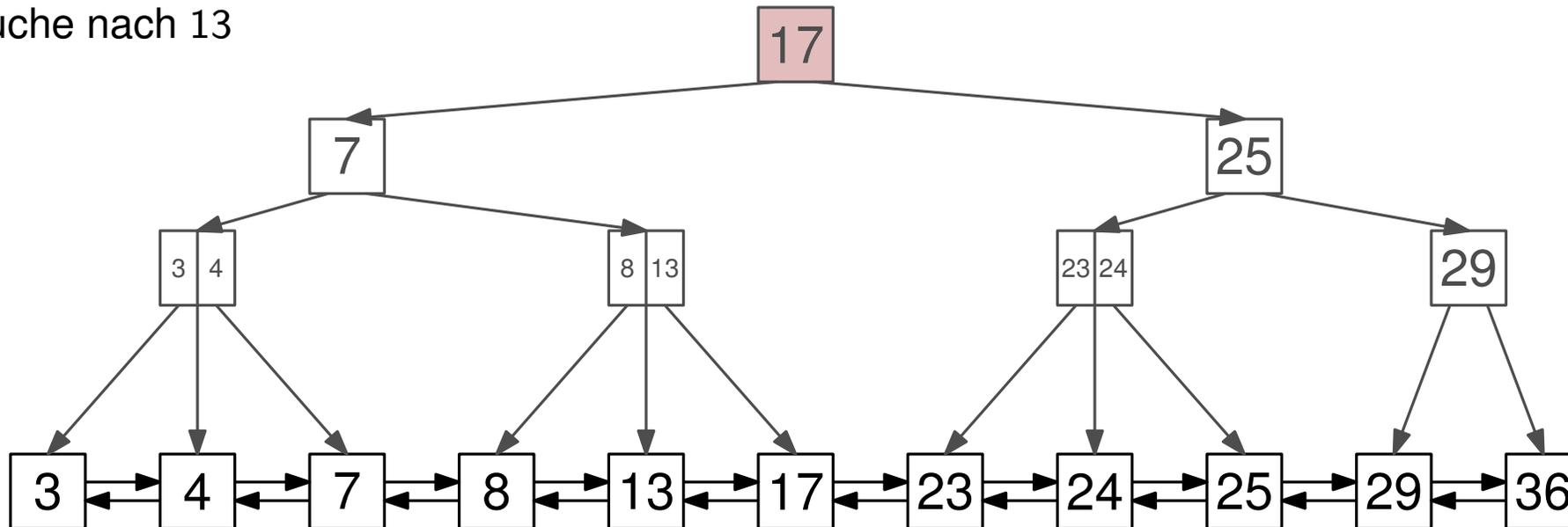


- Knoten halten ggf. zwei Schlüssel k_1, k_2 . Abstieg: Links ($x \leq k_1$), Mitte ($k_1 < x \leq k_2$), Rechts ($k_2 < x$)

(2, 3)-Bäume

- Idee: **fast** binär und dafür balanciert
 - jeder Knoten hat 2 oder 3 Kinder
 - dadurch können wir dafür sorgen, dass alle Blätter die gleiche Tiefe haben

Beispiel: Suche nach 13

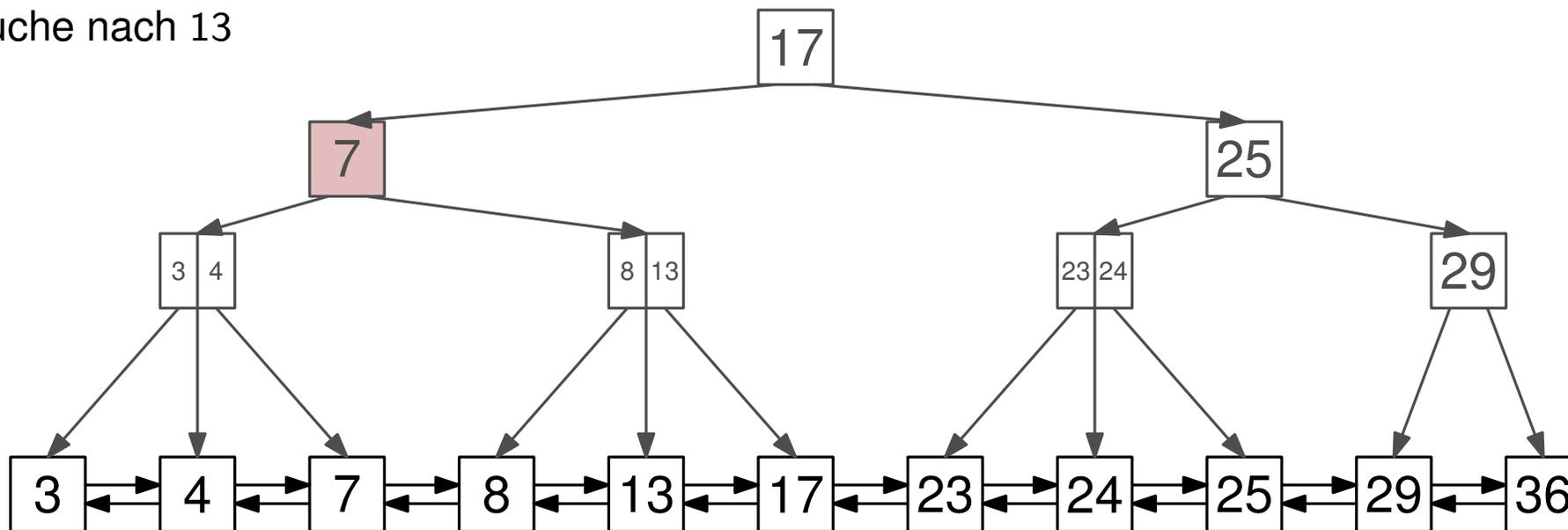


- Knoten halten ggf. zwei Schlüssel k_1, k_2 . Abstieg: Links ($x \leq k_1$), Mitte ($k_1 < x \leq k_2$), Rechts ($k_2 < x$)

(2, 3)-Bäume

- Idee: **fast** binär und dafür balanciert
 - jeder Knoten hat 2 oder 3 Kinder
 - dadurch können wir dafür sorgen, dass alle Blätter die gleiche Tiefe haben

Beispiel: Suche nach 13

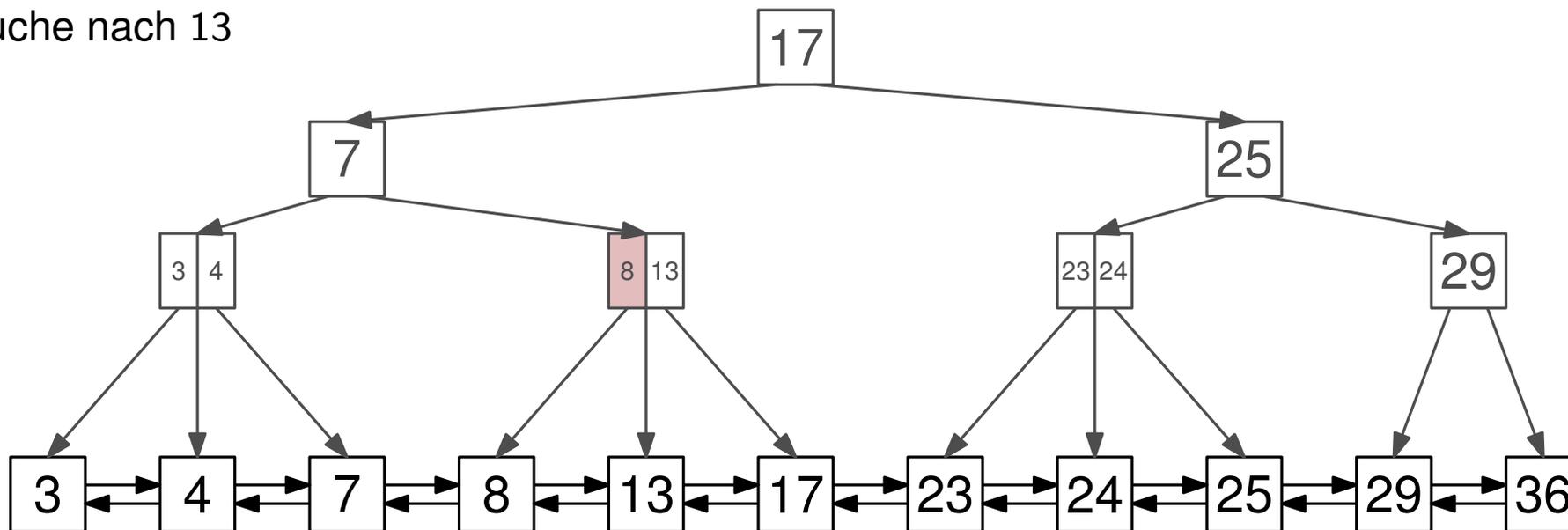


- Knoten halten ggf. zwei Schlüssel k_1, k_2 . Abstieg: Links ($x \leq k_1$), Mitte ($k_1 < x \leq k_2$), Rechts ($k_2 < x$)

(2, 3)-Bäume

- Idee: **fast** binär und dafür balanciert
 - jeder Knoten hat 2 oder 3 Kinder
 - dadurch können wir dafür sorgen, dass alle Blätter die gleiche Tiefe haben

Beispiel: Suche nach 13

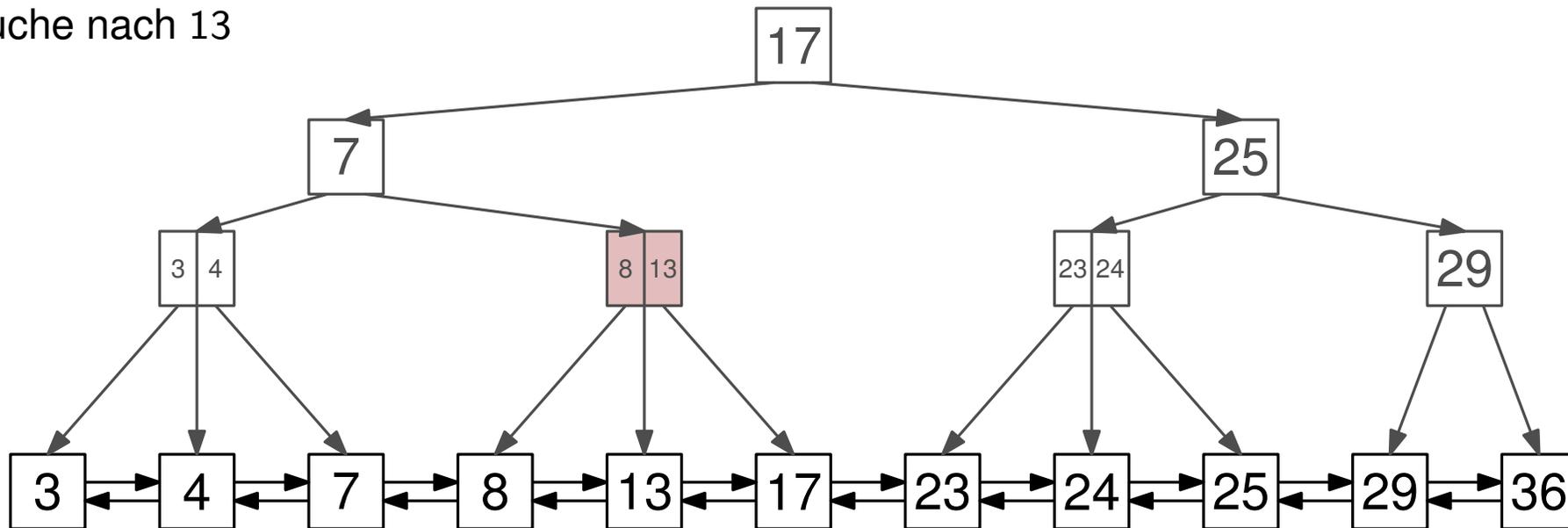


- Knoten halten ggf. zwei Schlüssel k_1, k_2 . Abstieg: Links ($x \leq k_1$), Mitte ($k_1 < x \leq k_2$), Rechts ($k_2 < x$)

(2, 3)-Bäume

- Idee: **fast** binär und dafür balanciert
 - jeder Knoten hat 2 oder 3 Kinder
 - dadurch können wir dafür sorgen, dass alle Blätter die gleiche Tiefe haben

Beispiel: Suche nach 13

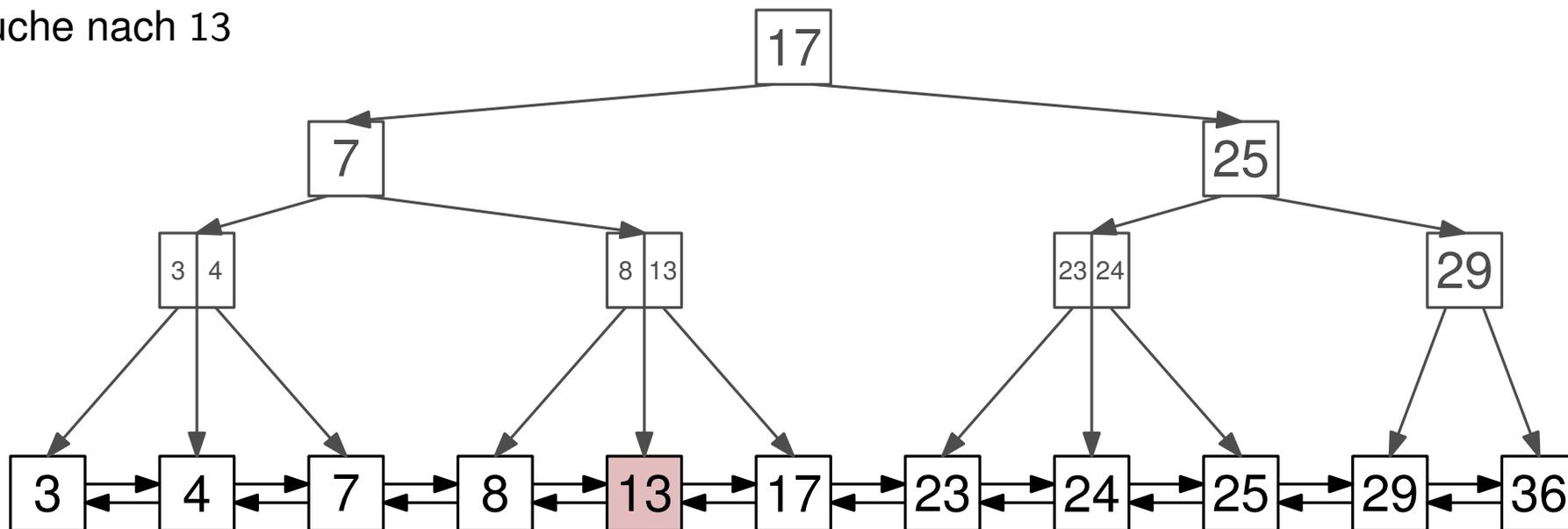


- Knoten halten ggf. zwei Schlüssel k_1, k_2 . Abstieg: Links ($x \leq k_1$), Mitte ($k_1 < x \leq k_2$), Rechts ($k_2 < x$)

(2, 3)-Bäume

- Idee: **fast** binär und dafür balanciert
 - jeder Knoten hat 2 oder 3 Kinder
 - dadurch können wir dafür sorgen, dass alle Blätter die gleiche Tiefe haben

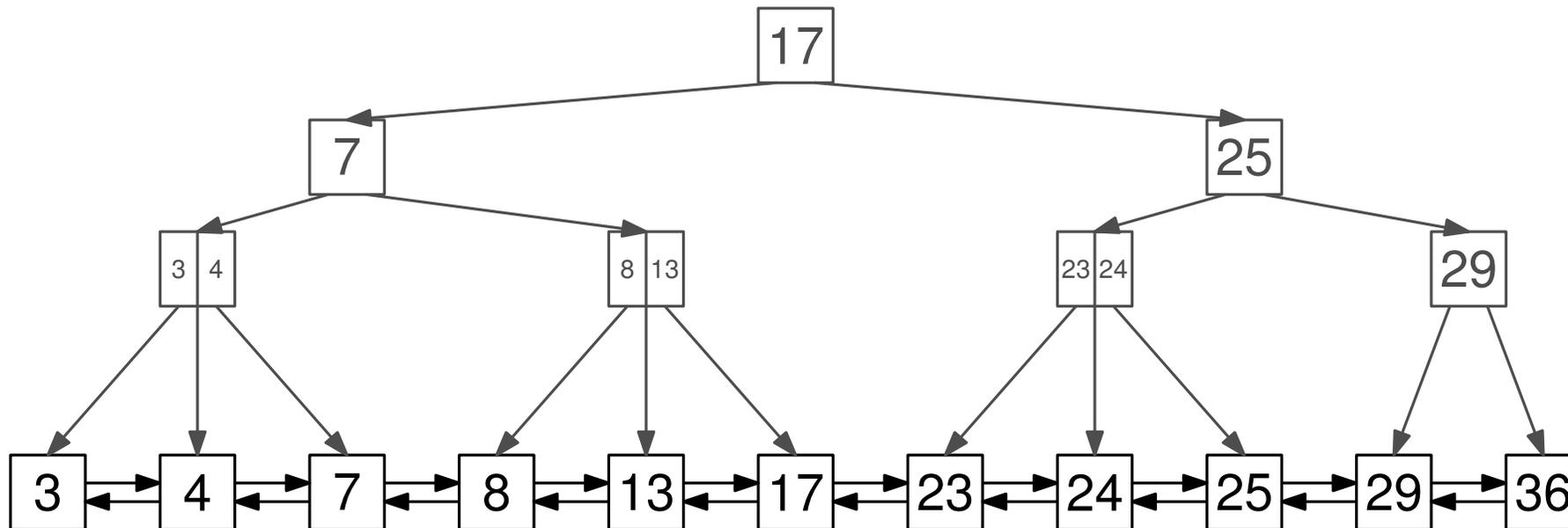
Beispiel: Suche nach 13



- Knoten halten ggf. zwei Schlüssel k_1, k_2 . Abstieg: Links ($x \leq k_1$), Mitte ($k_1 < x \leq k_2$), Rechts ($k_2 < x$)

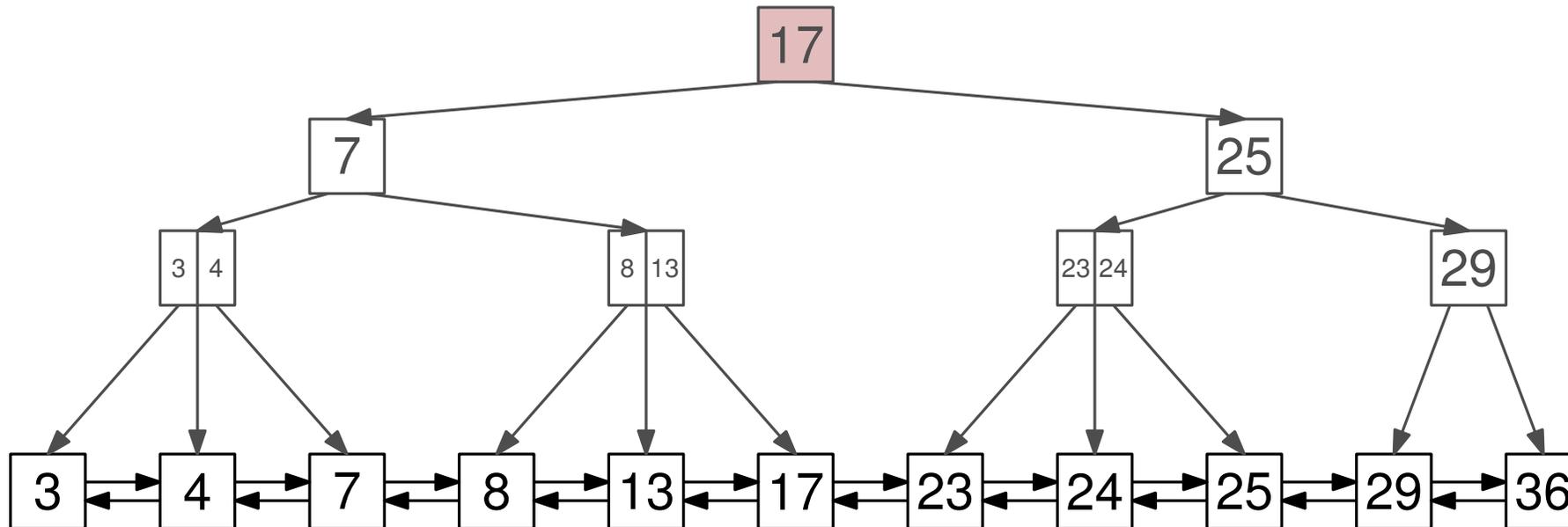
(2, 3)-Bäume – Einfügen & Löschen

- Einfügen: Neues Blatt an Elter vom Nachfolger anhängen und danach (rekursiv) aufspalten wenn nötig Beispiel: 16 Einfügen



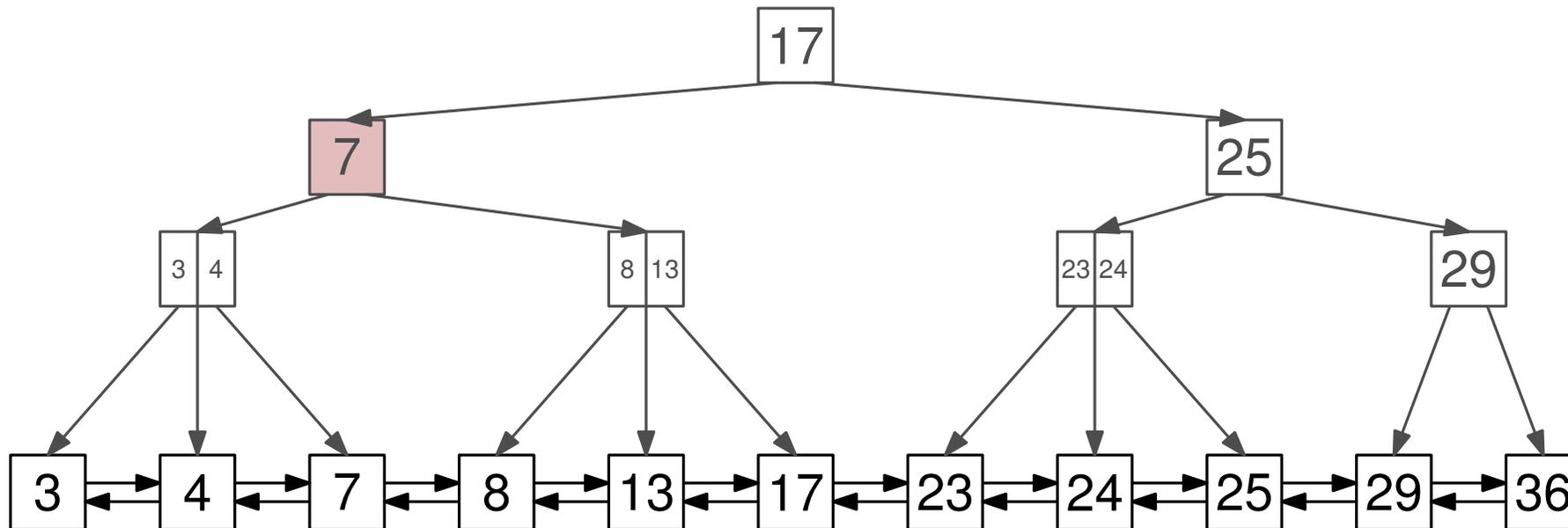
(2, 3)-Bäume – Einfügen & Löschen

- Einfügen: Neues Blatt an Elter vom Nachfolger anhängen und danach (rekursiv) aufspalten wenn nötig Beispiel: 16 Einfügen



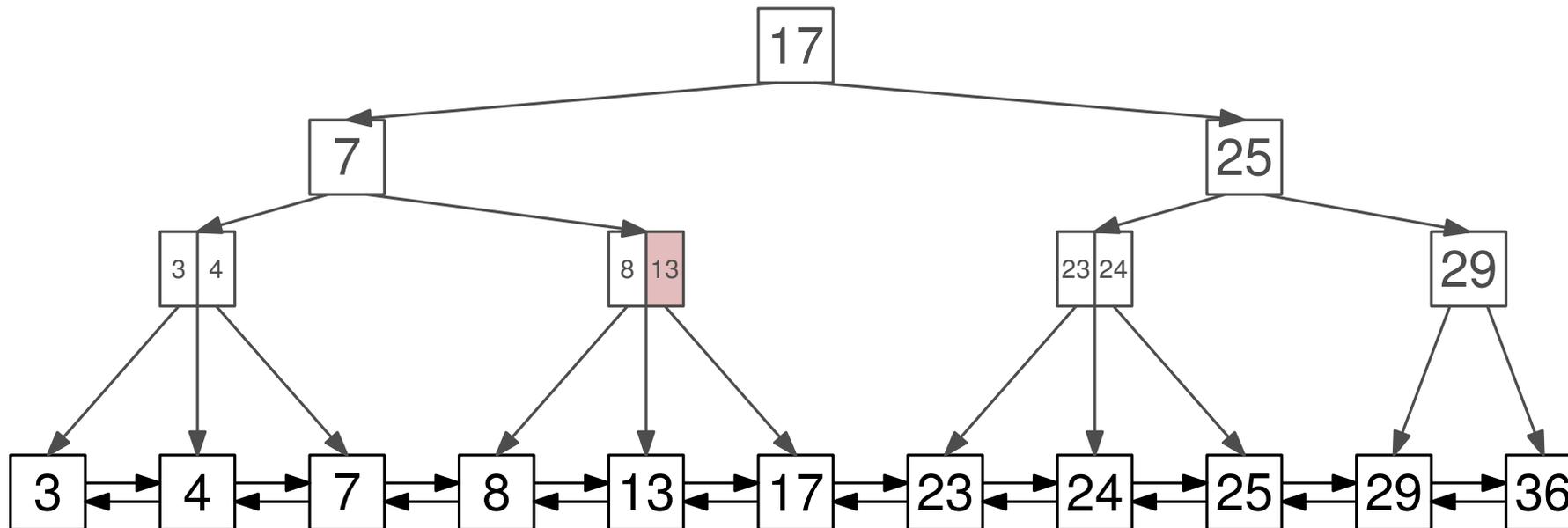
(2, 3)-Bäume – Einfügen & Löschen

- Einfügen: Neues Blatt an Elter vom Nachfolger anhängen und danach (rekursiv) aufspalten wenn nötig Beispiel: 16 Einfügen



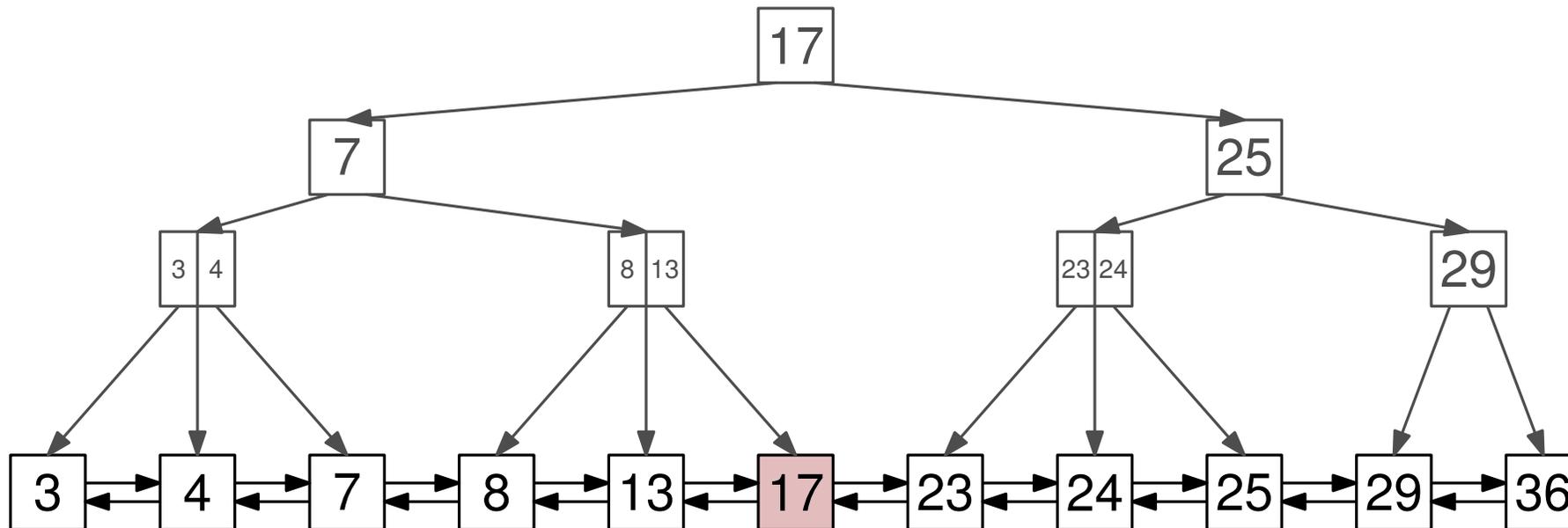
(2, 3)-Bäume – Einfügen & Löschen

- Einfügen: Neues Blatt an Elter vom Nachfolger anhängen und danach (rekursiv) aufspalten wenn nötig Beispiel: 16 Einfügen



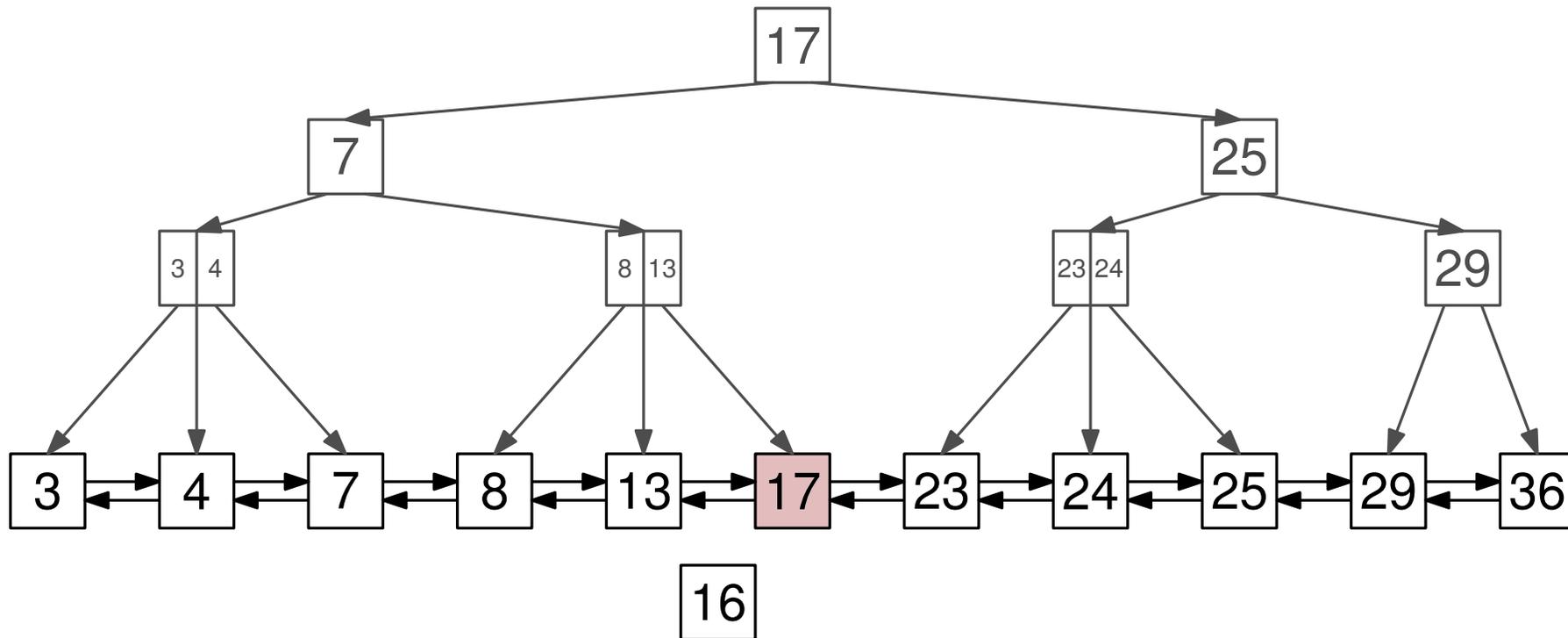
(2, 3)-Bäume – Einfügen & Löschen

- Einfügen: Neues Blatt an Elter vom Nachfolger anhängen und danach (rekursiv) aufspalten wenn nötig Beispiel: 16 Einfügen



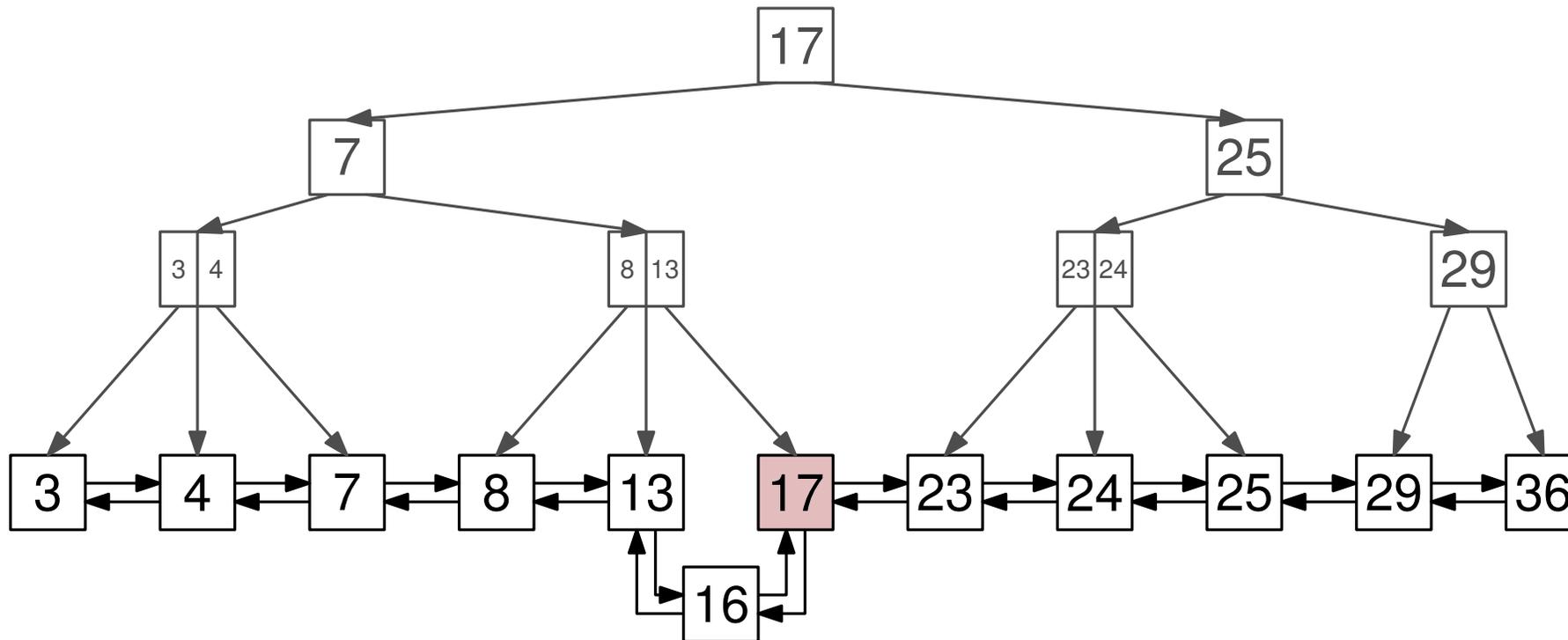
(2, 3)-Bäume – Einfügen & Löschen

- Einfügen: Neues Blatt an Elter vom Nachfolger anhängen und danach (rekursiv) aufspalten wenn nötig Beispiel: 16 Einfügen



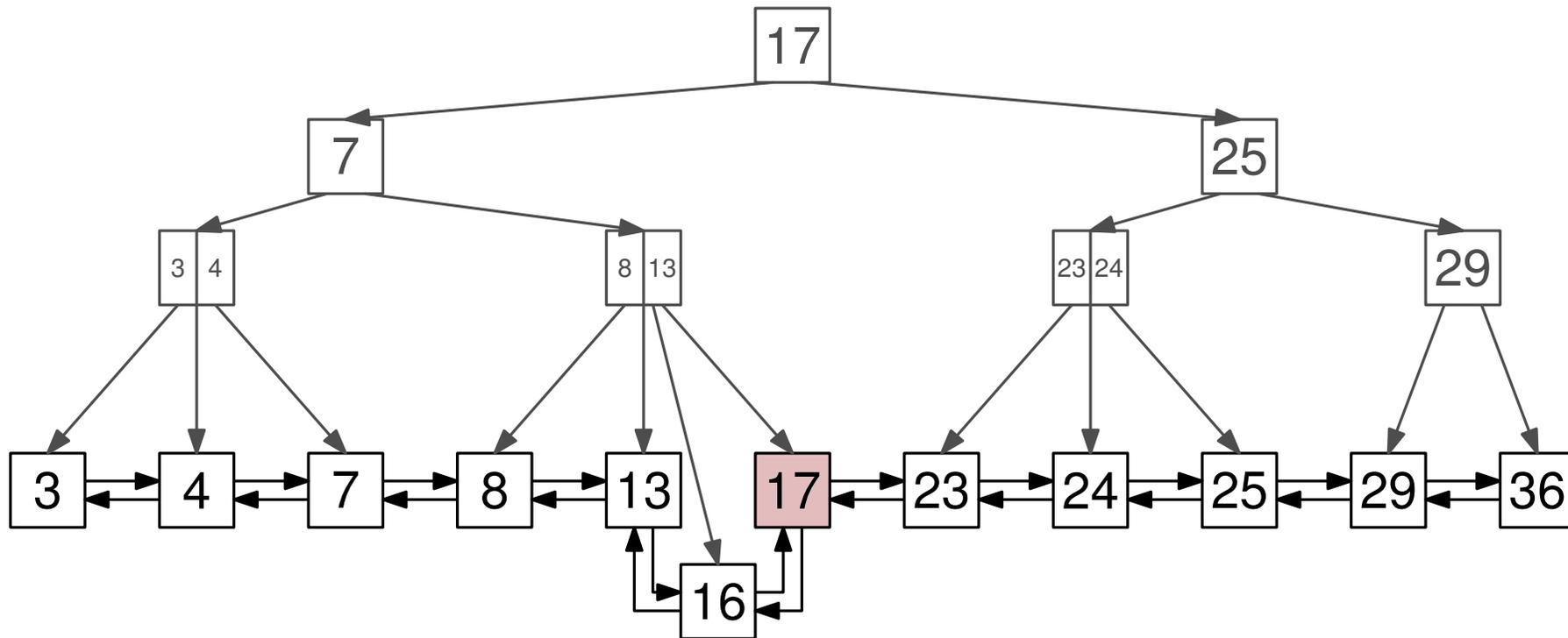
(2, 3)-Bäume – Einfügen & Löschen

- Einfügen: Neues Blatt an Elter vom Nachfolger anhängen und danach (rekursiv) aufspalten wenn nötig Beispiel: 16 Einfügen



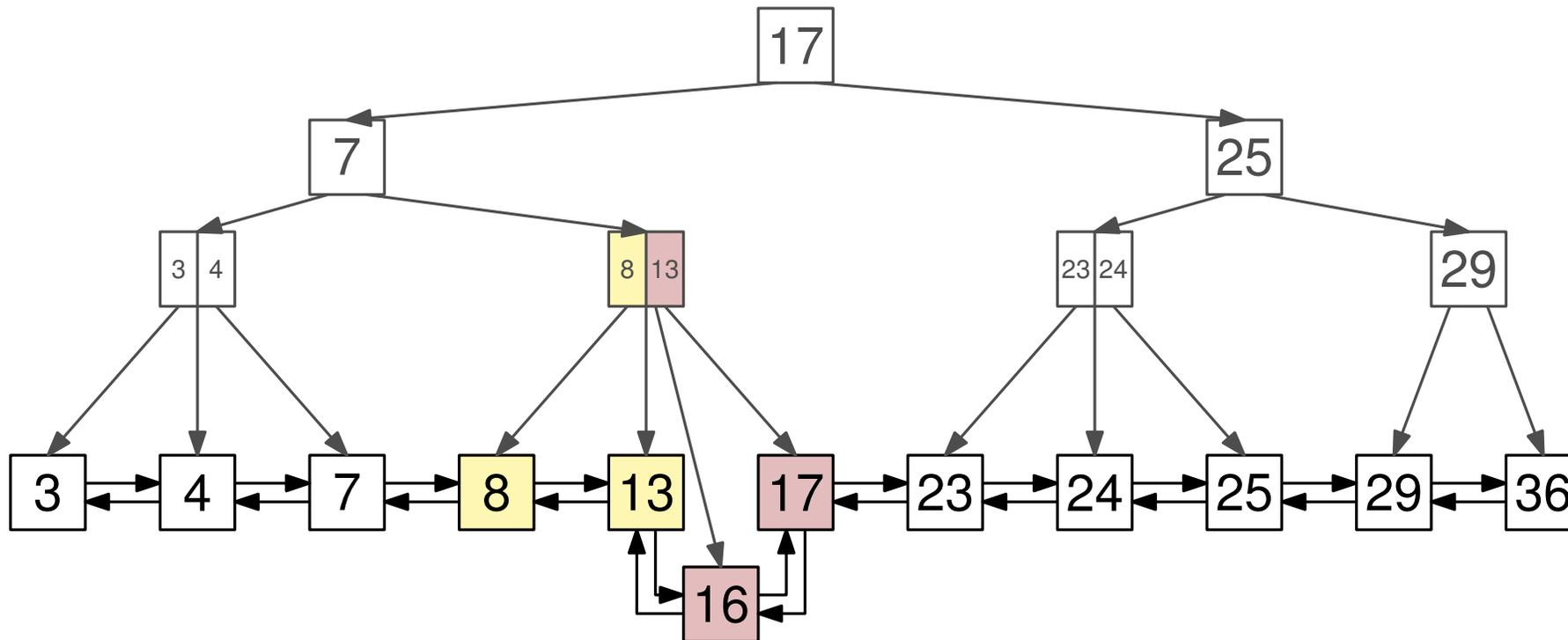
(2, 3)-Bäume – Einfügen & Löschen

- Einfügen: Neues Blatt an Elter vom Nachfolger anhängen und danach (rekursiv) aufspalten wenn nötig Beispiel: 16 Einfügen



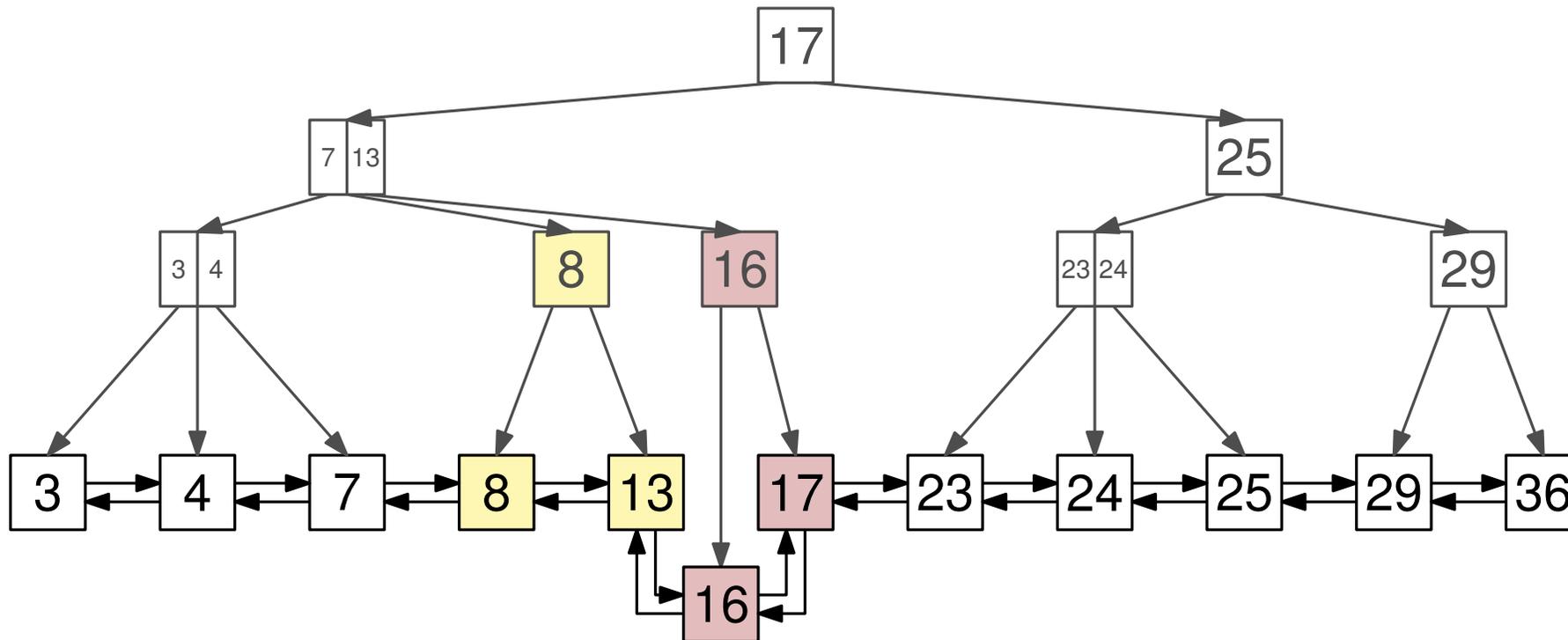
(2, 3)-Bäume – Einfügen & Löschen

- Einfügen: Neues Blatt an Elter vom Nachfolger anhängen und danach (rekursiv) aufspalten wenn nötig Beispiel: 16 Einfügen



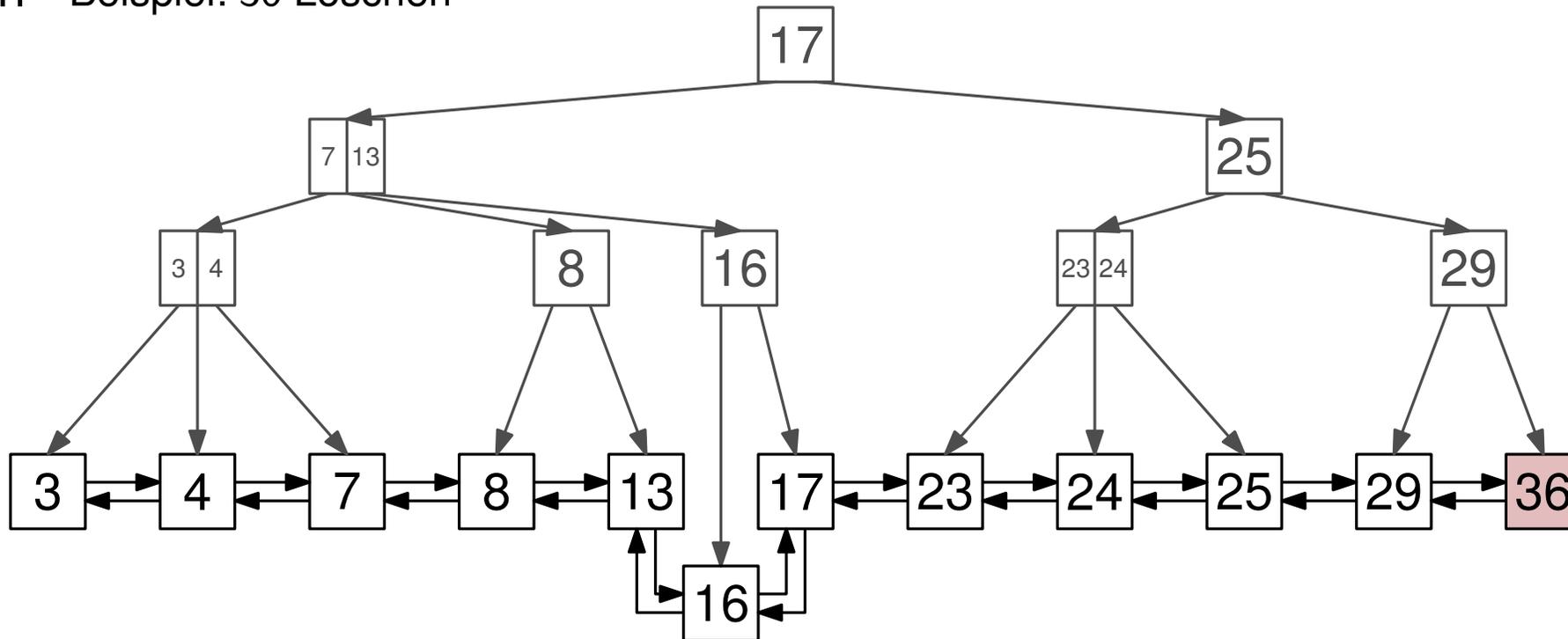
(2, 3)-Bäume – Einfügen & Löschen

- Einfügen: Neues Blatt an Elter vom Nachfolger anhängen und danach (rekursiv) aufspalten wenn nötig Beispiel: 16 Einfügen



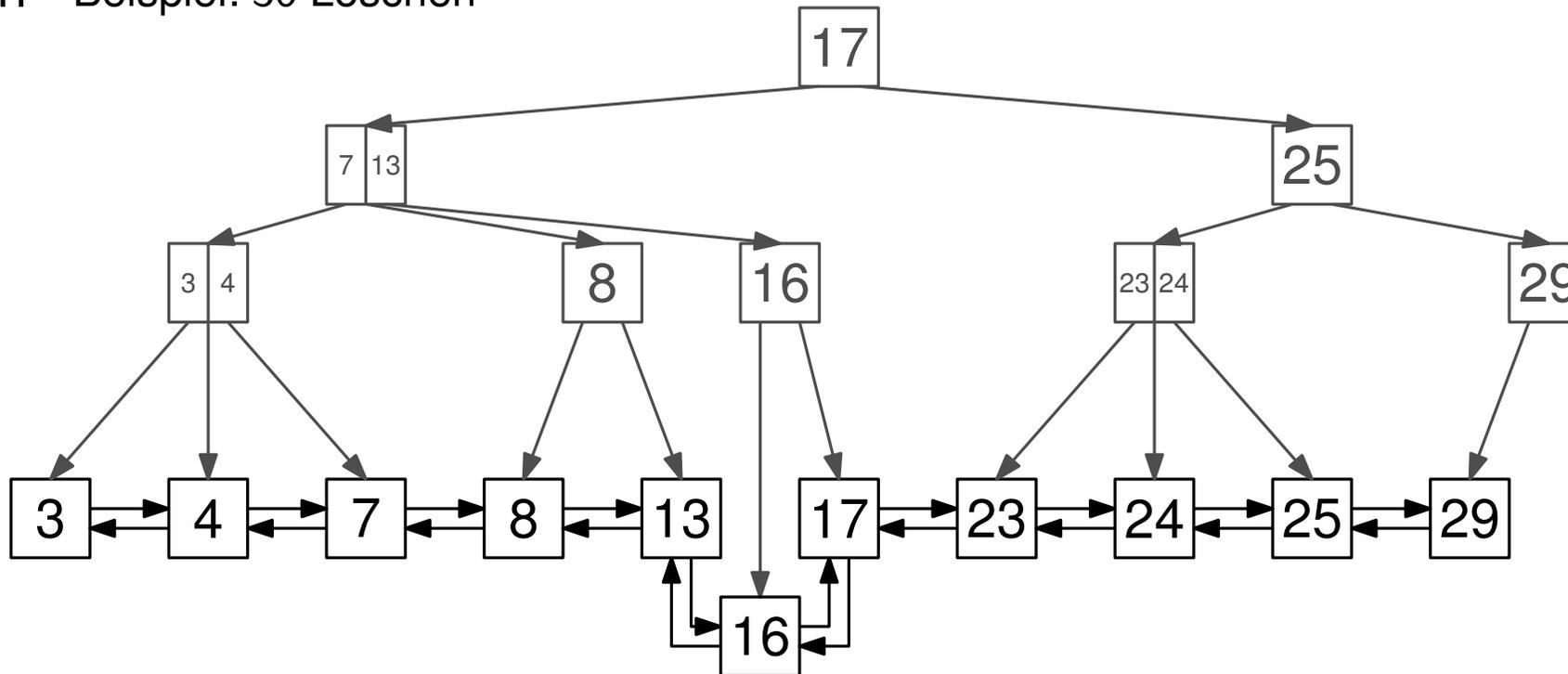
(2, 3)-Bäume – Einfügen & Löschen

- Einfügen: Neues Blatt an Elter vom Nachfolger anhängen und danach (rekursiv) aufspalten wenn nötig Beispiel: 16 Einfügen
- Löschen: Blatt einfach abschneiden und danach (rekursiv) verschmelzen oder ausbalancieren Beispiel: 36 Löschen



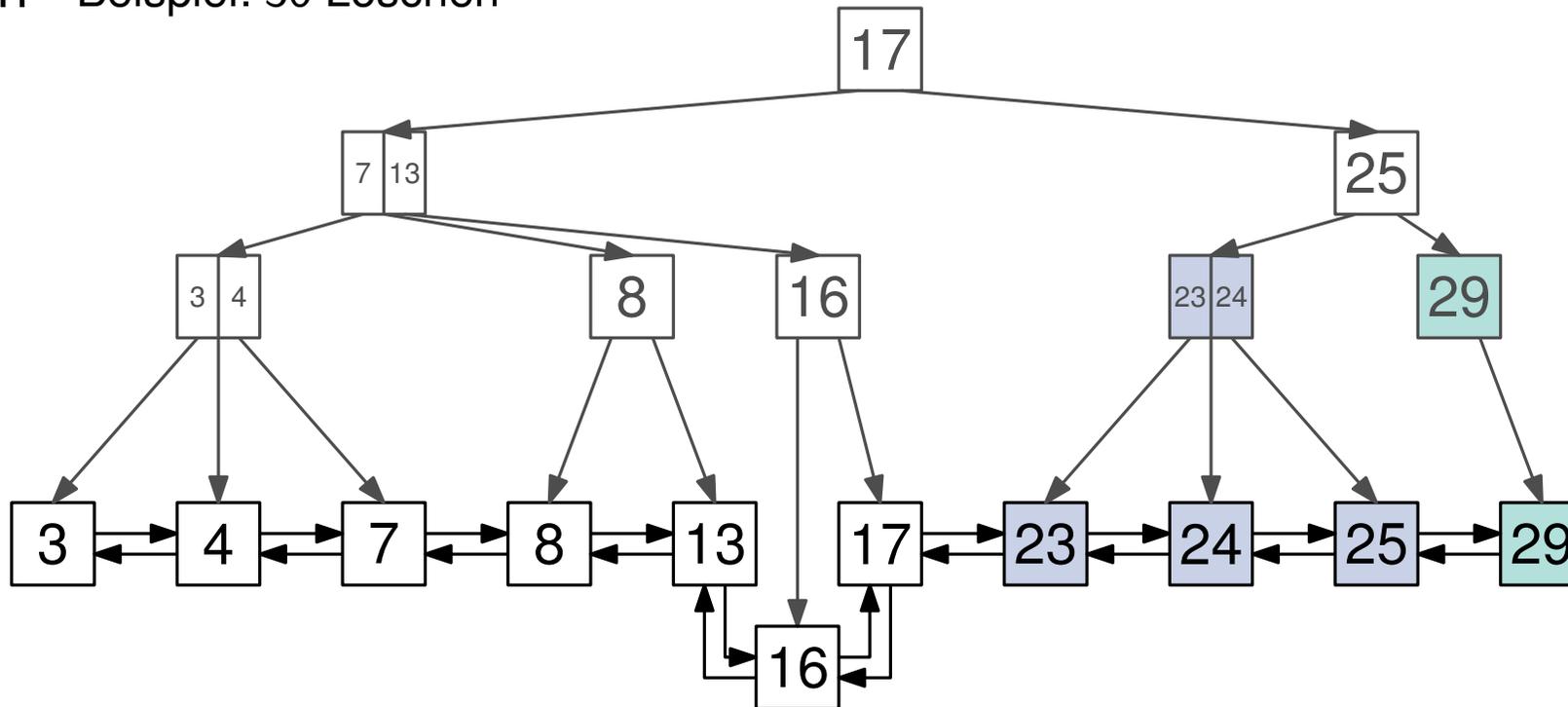
(2, 3)-Bäume – Einfügen & Löschen

- Einfügen: Neues Blatt an Elter vom Nachfolger anhängen und danach (rekursiv) aufspalten wenn nötig Beispiel: 16 Einfügen
- Löschen: Blatt einfach abschneiden und danach (rekursiv) verschmelzen oder ausbalancieren Beispiel: 36 Löschen



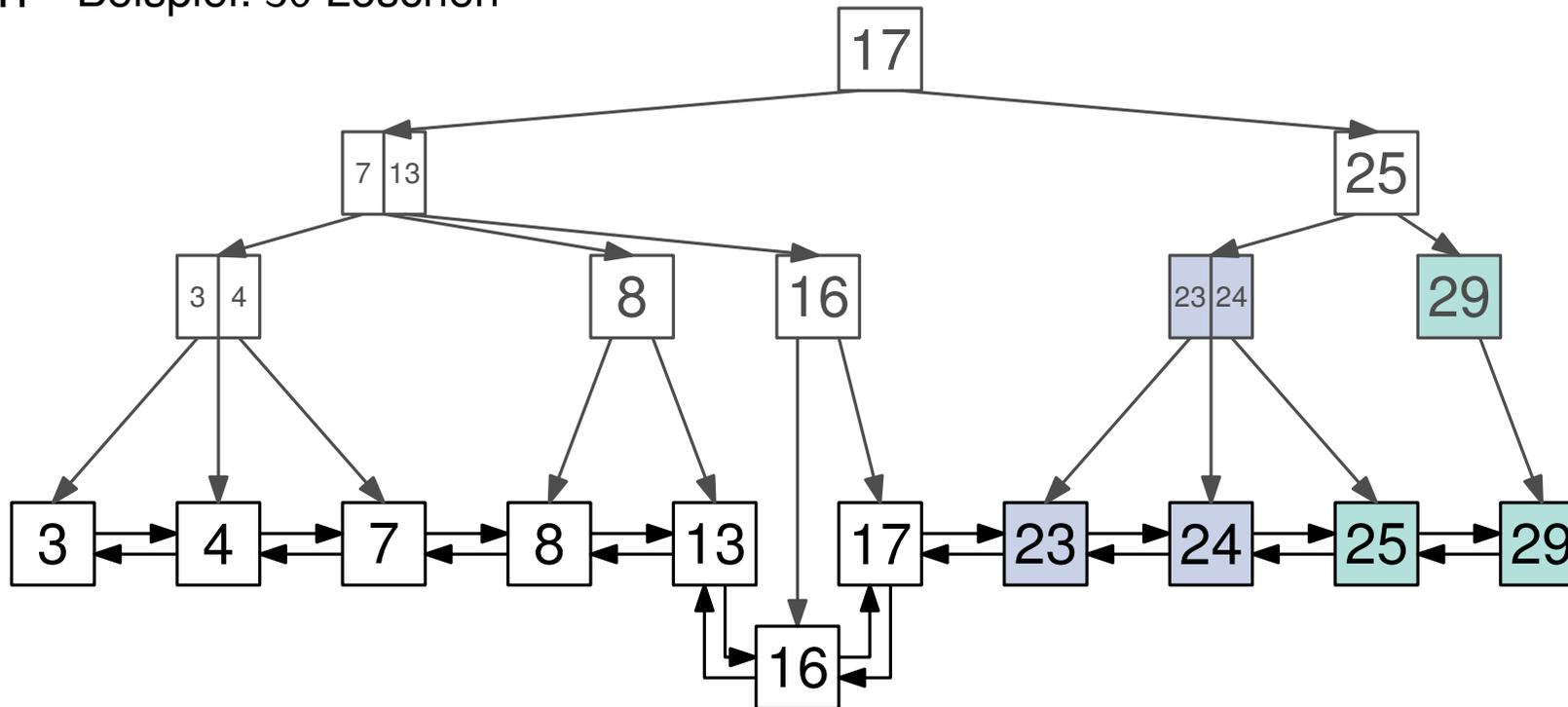
(2, 3)-Bäume – Einfügen & Löschen

- Einfügen: Neues Blatt an Elter vom Nachfolger anhängen und danach (rekursiv) aufspalten wenn nötig Beispiel: 16 Einfügen
- Löschen: Blatt einfach abschneiden und danach (rekursiv) verschmelzen oder ausbalancieren Beispiel: 36 Löschen



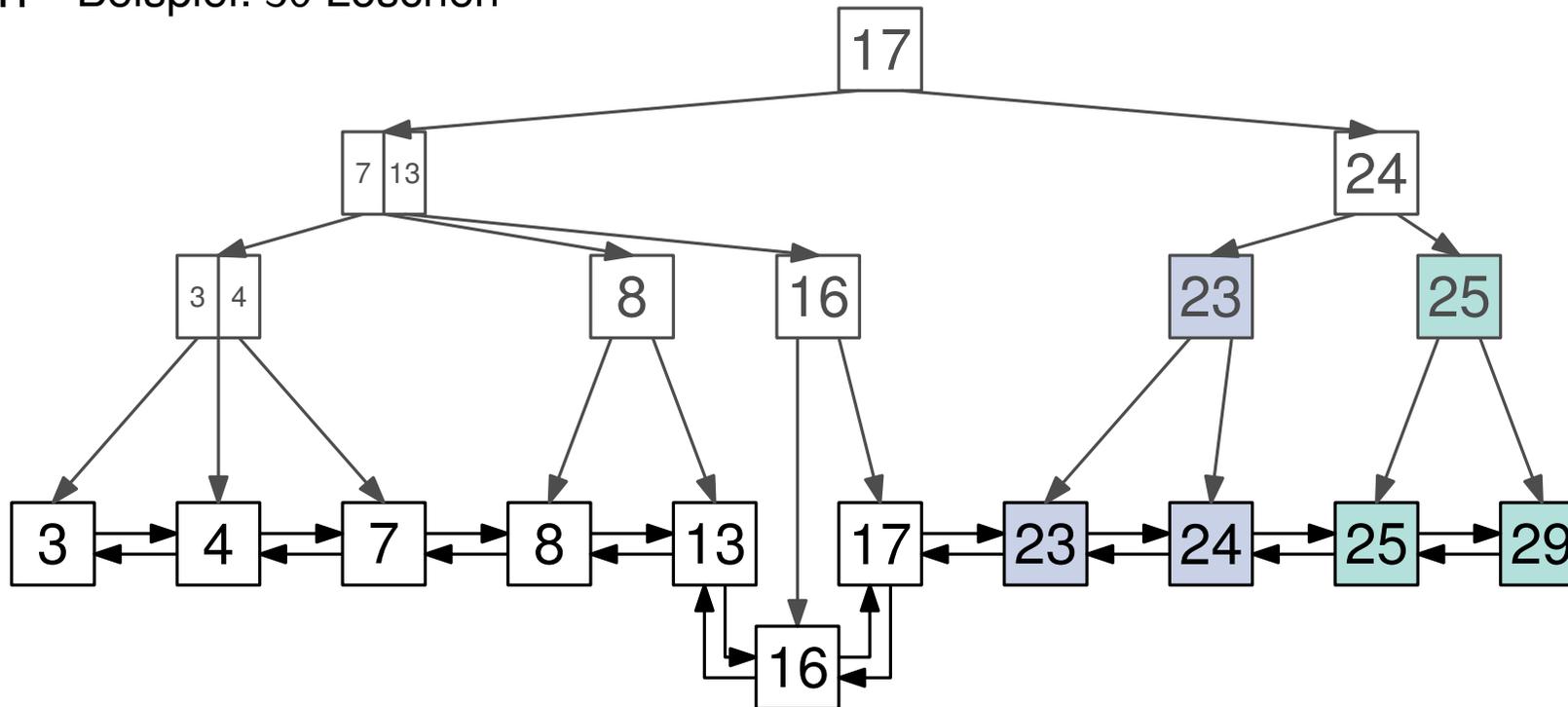
(2, 3)-Bäume – Einfügen & Löschen

- Einfügen: Neues Blatt an Elter vom Nachfolger anhängen und danach (rekursiv) aufspalten wenn nötig Beispiel: 16 Einfügen
- Löschen: Blatt einfach abschneiden und danach (rekursiv) verschmelzen oder ausbalancieren Beispiel: 36 Löschen



(2, 3)-Bäume – Einfügen & Löschen

- Einfügen: Neues Blatt an Elter vom Nachfolger anhängen und danach (rekursiv) aufspalten wenn nötig Beispiel: 16 Einfügen
- Löschen: Blatt einfach abschneiden und danach (rekursiv) verschmelzen oder ausbalancieren Beispiel: 36 Löschen



Rot-Schwarz-Bäume

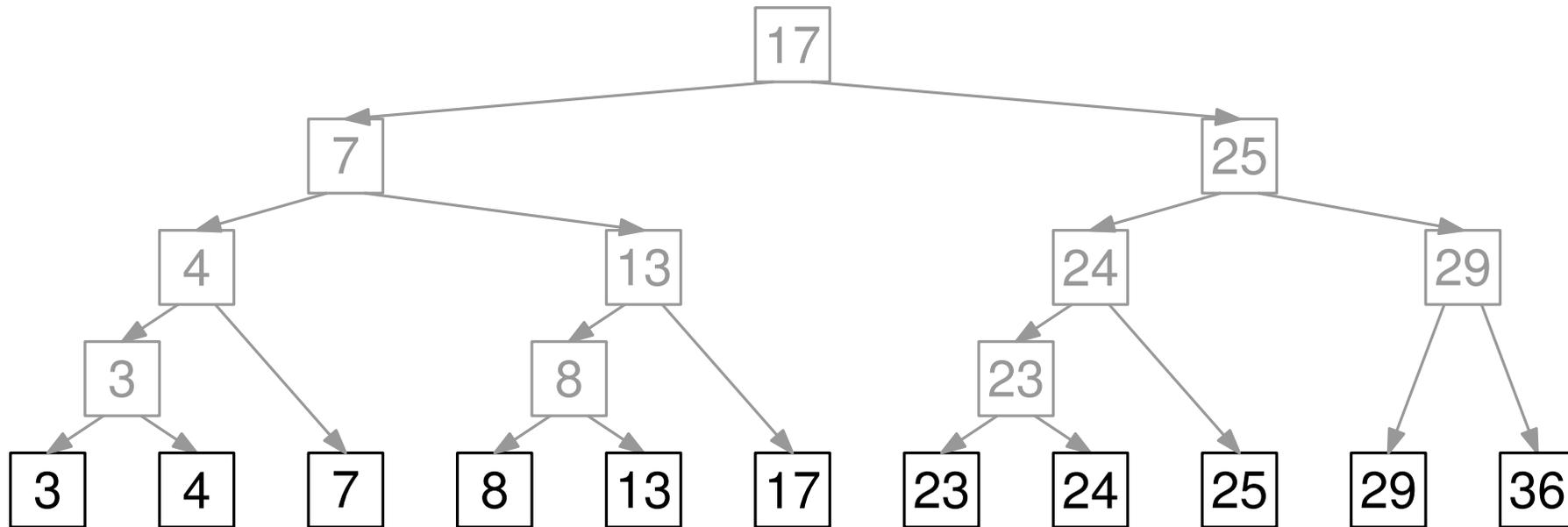
- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.

Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Wichtiger Unterschied: Daten nicht nur in den Blättern

Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Wichtiger Unterschied: Daten nicht nur in den Blättern



Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Wichtiger Unterschied: Daten nicht nur in den Blättern



Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Wichtiger Unterschied: Daten nicht nur in den Blättern



Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Wichtiger Unterschied: Daten nicht nur in den Blättern



Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Wichtiger Unterschied: Daten nicht nur in den Blättern

17

3 4 7 8 13 23 24 25 29 36

Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Wichtiger Unterschied: Daten nicht nur in den Blättern

17

3 4 7 8 13

23 24 25 29 36

Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Wichtiger Unterschied: Daten nicht nur in den Blättern

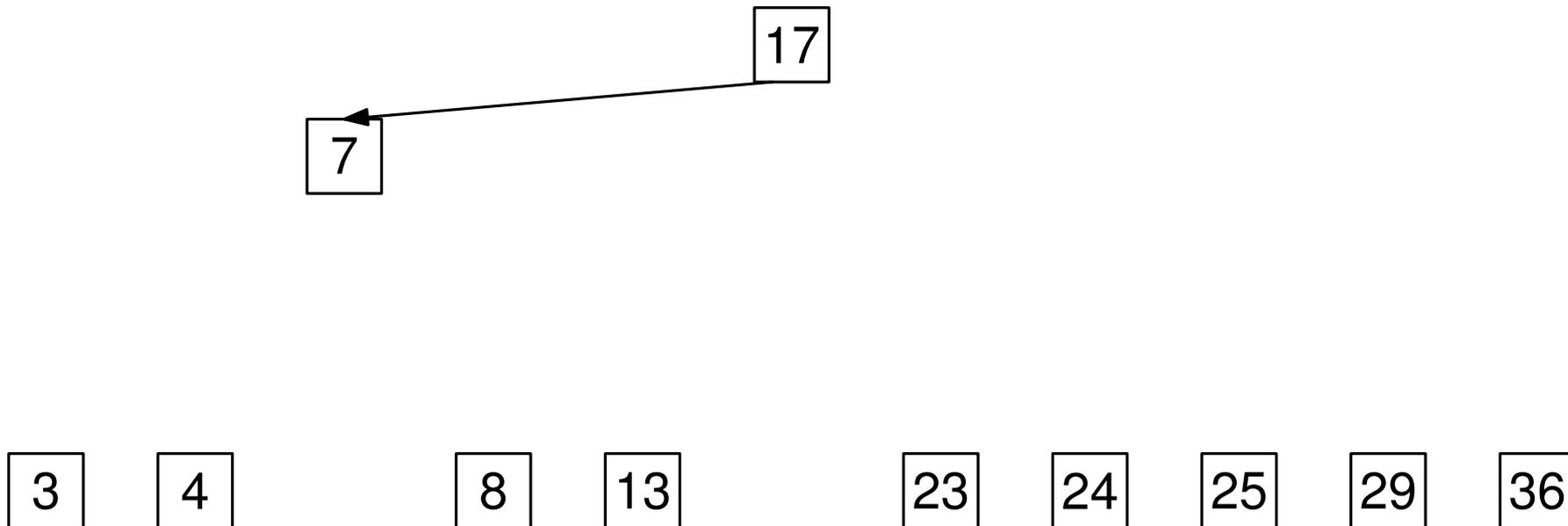
17

3 4 7 8 13

23 24 25 29 36

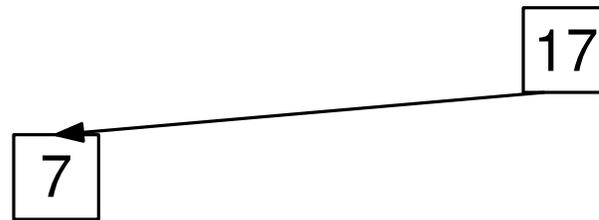
Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Wichtiger Unterschied: Daten nicht nur in den Blättern



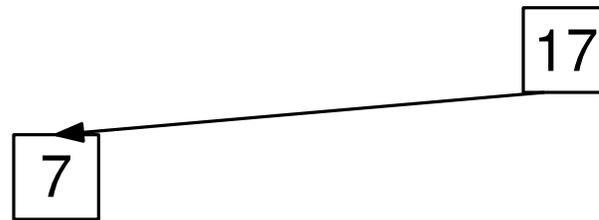
Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Wichtiger Unterschied: Daten nicht nur in den Blättern



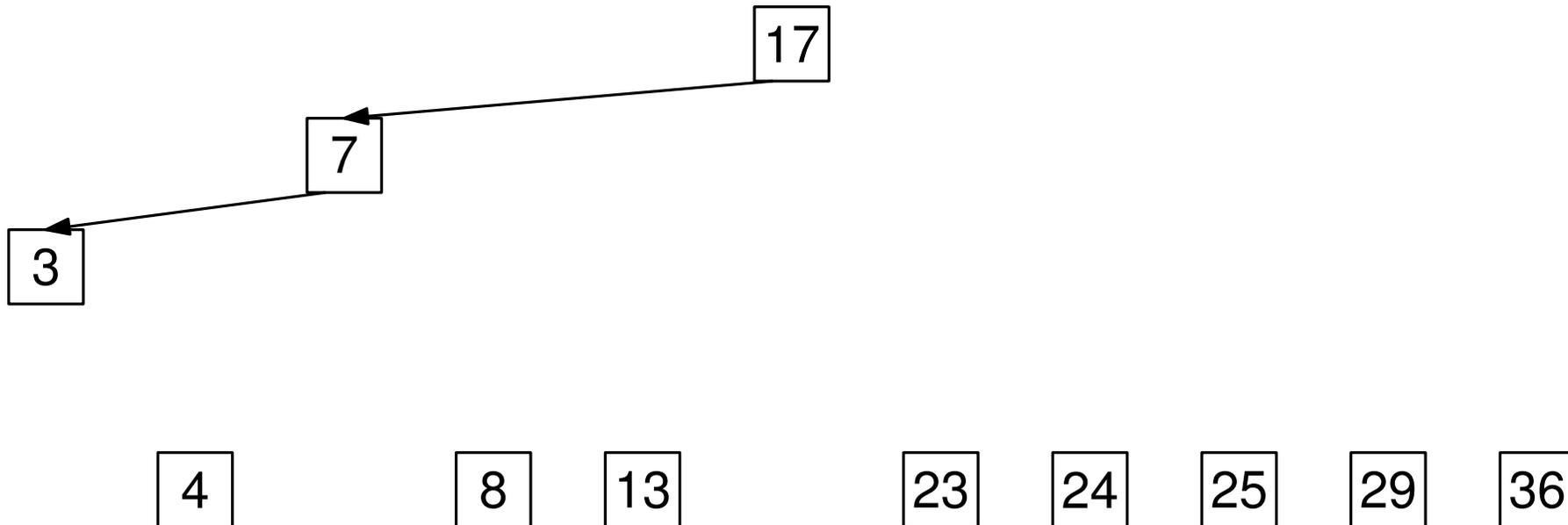
Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Wichtiger Unterschied: Daten nicht nur in den Blättern



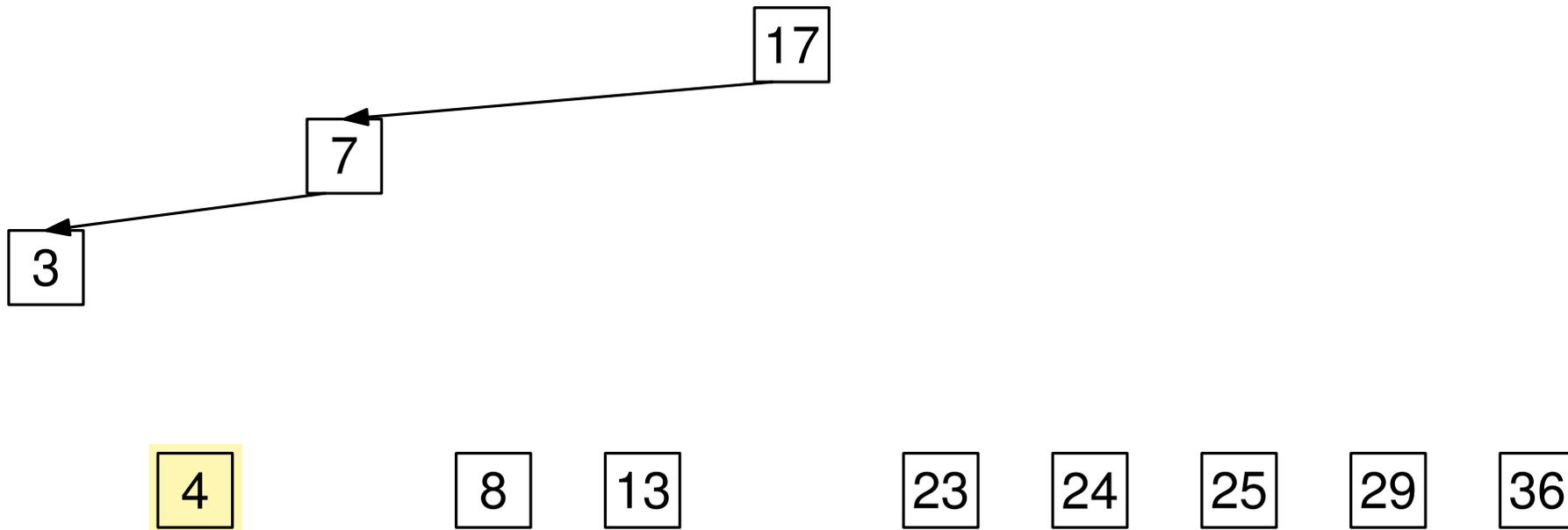
Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Wichtiger Unterschied: Daten nicht nur in den Blättern



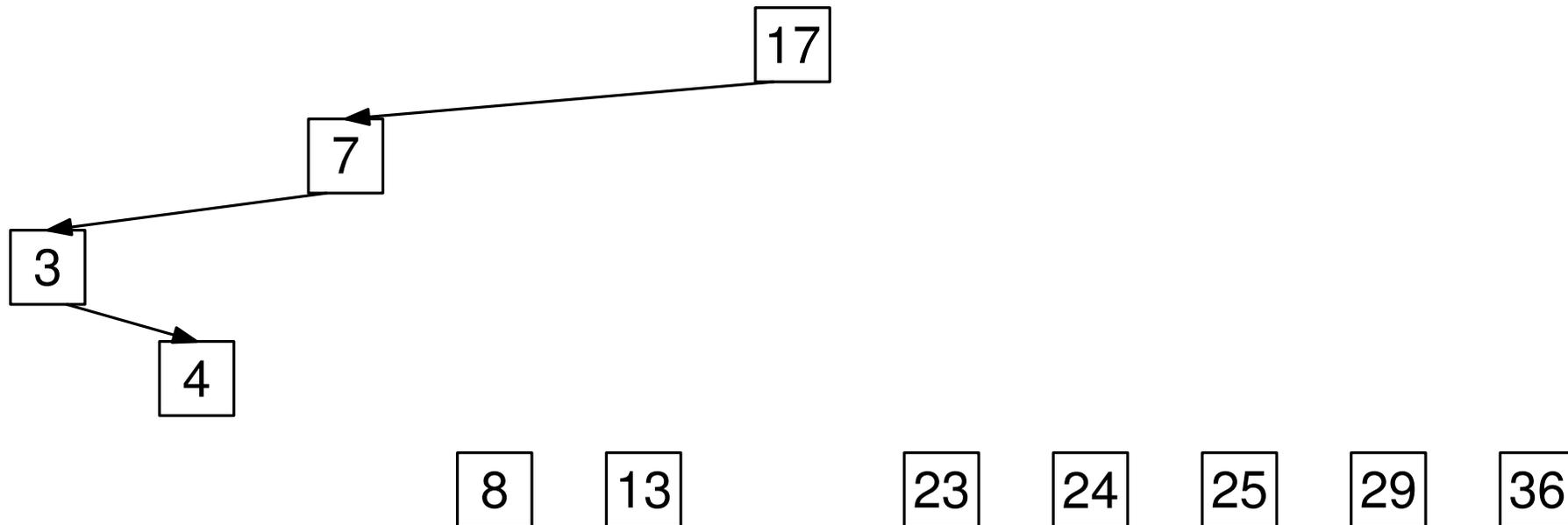
Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Wichtiger Unterschied: Daten nicht nur in den Blättern



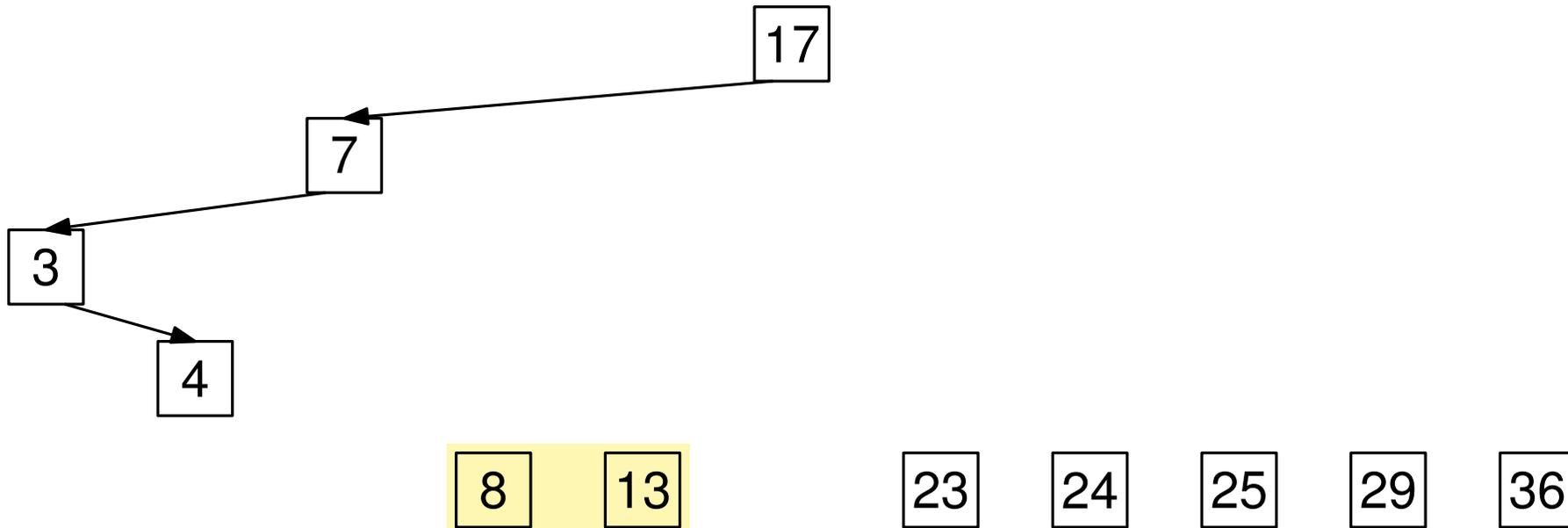
Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Wichtiger Unterschied: Daten nicht nur in den Blättern



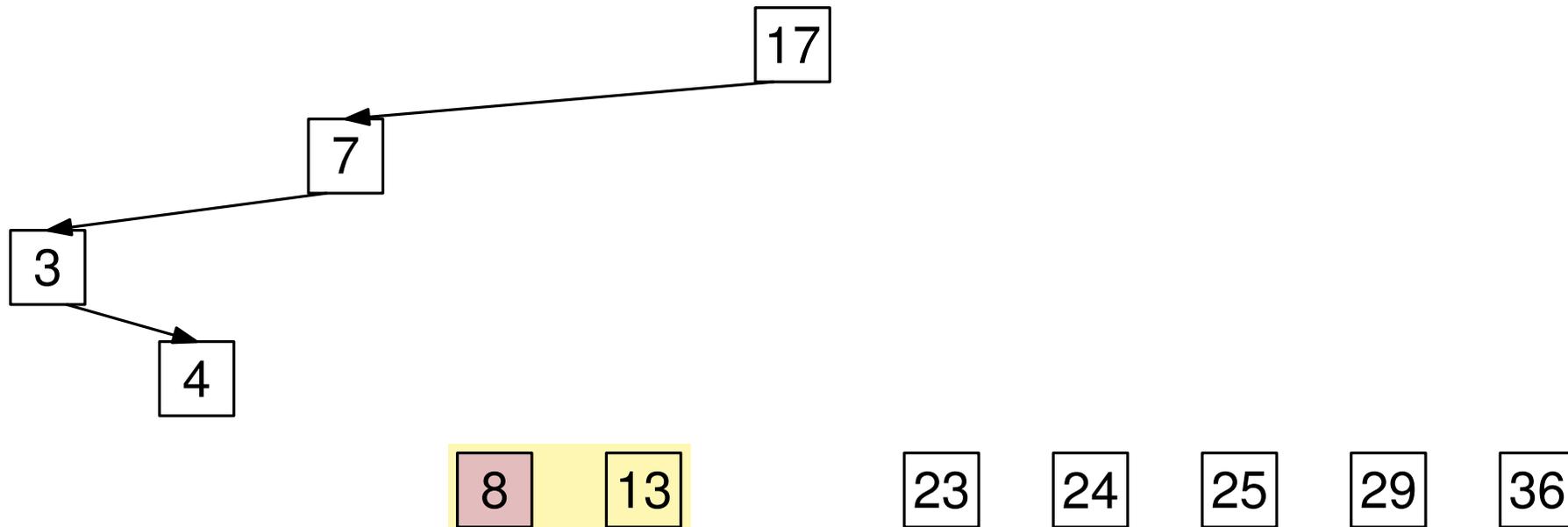
Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Wichtiger Unterschied: Daten nicht nur in den Blättern



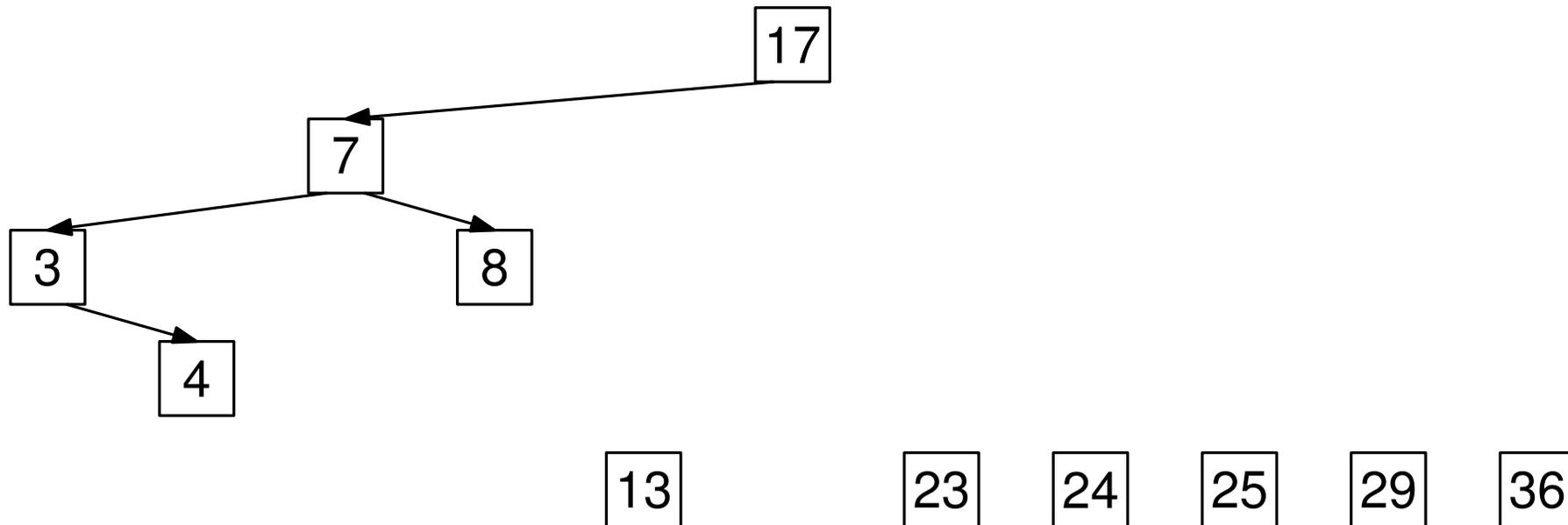
Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Wichtiger Unterschied: Daten nicht nur in den Blättern



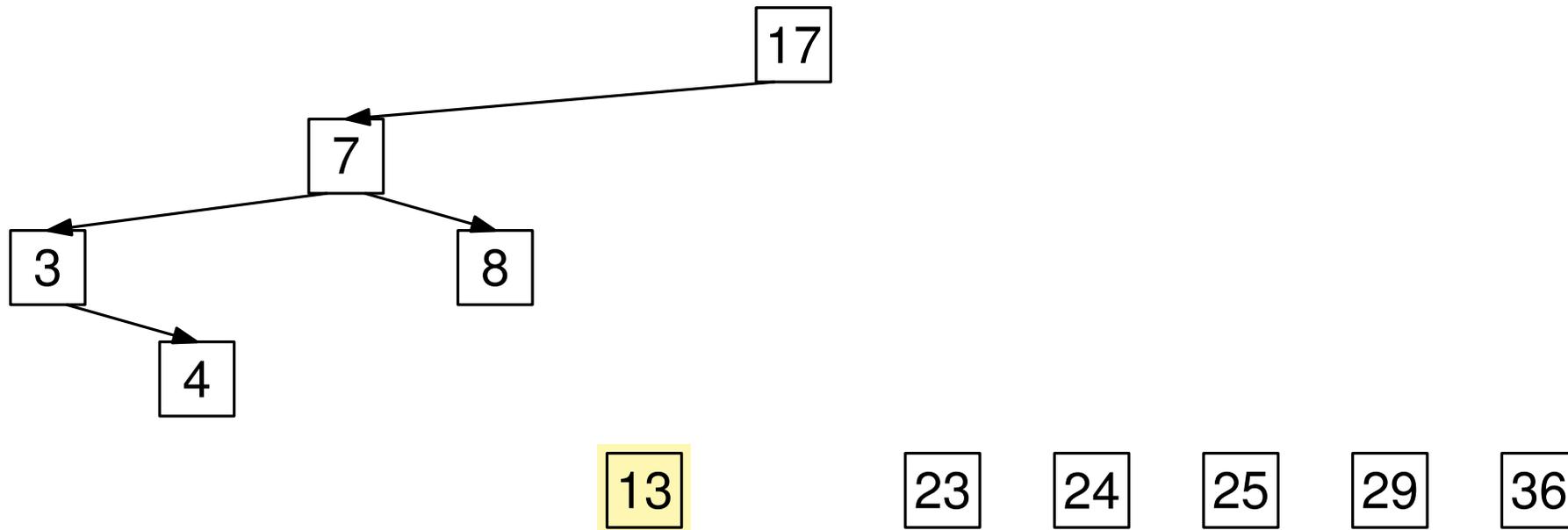
Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Wichtiger Unterschied: Daten nicht nur in den Blättern



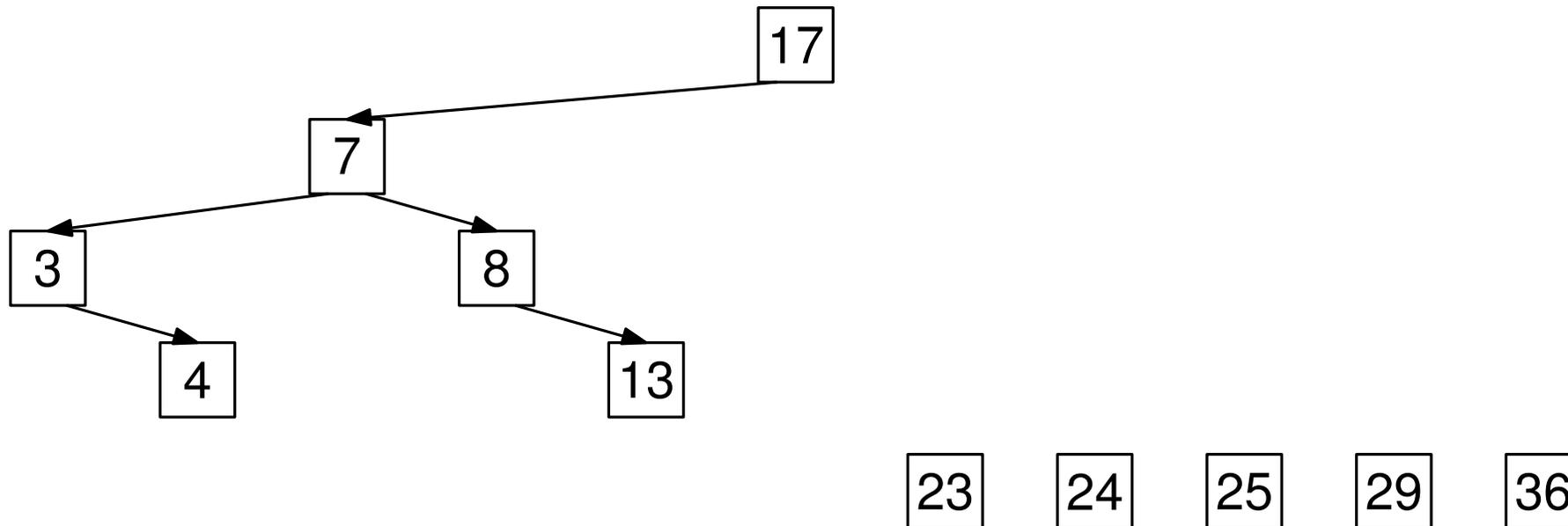
Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Wichtiger Unterschied: Daten nicht nur in den Blättern



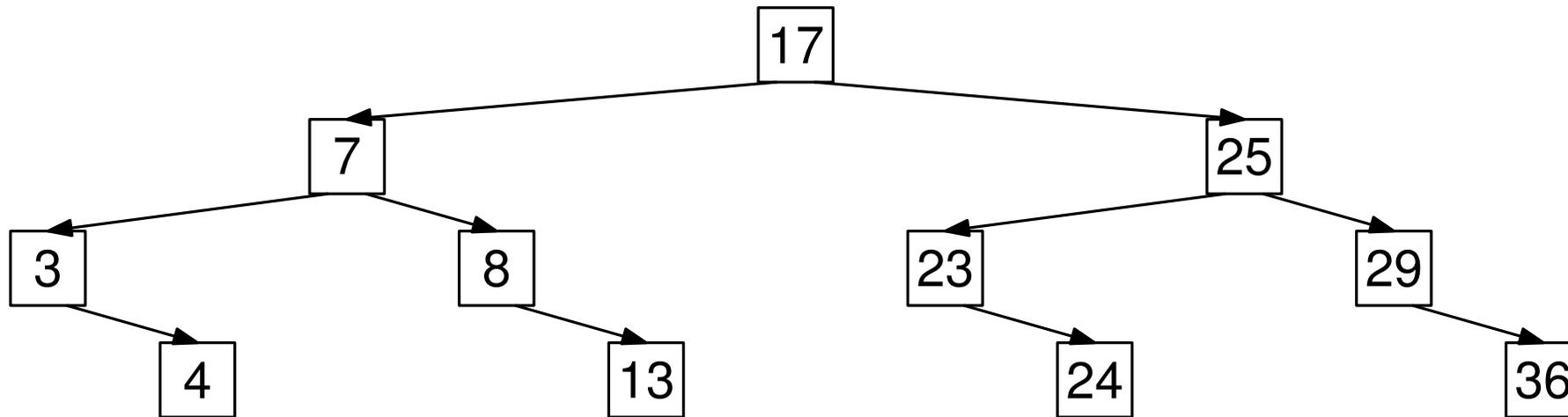
Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Wichtiger Unterschied: Daten nicht nur in den Blättern



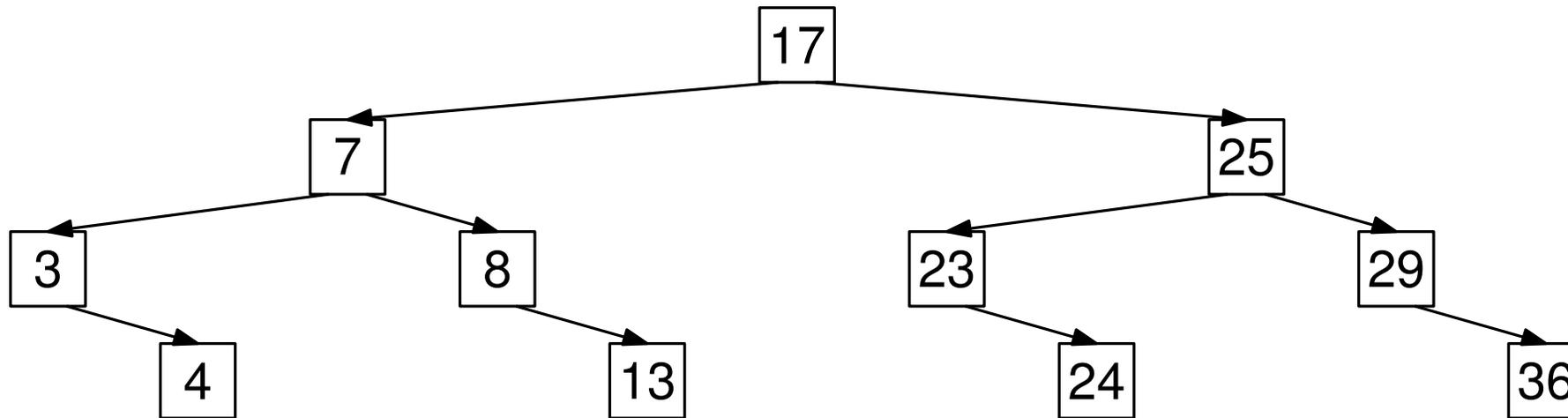
Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Wichtiger Unterschied: Daten nicht nur in den Blättern



Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Wichtiger Unterschied: Daten nicht nur in den Blättern

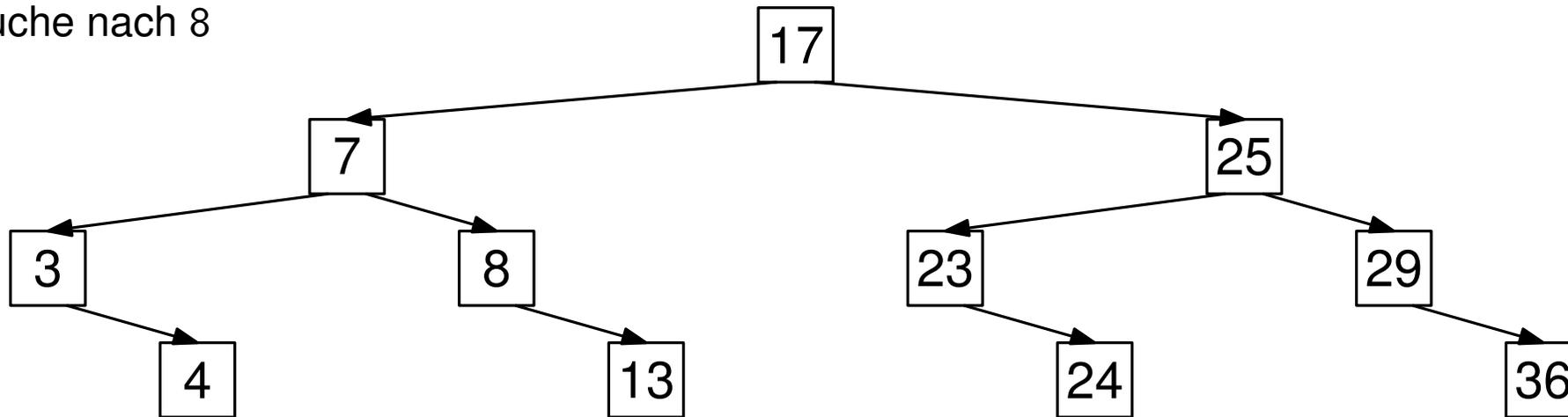


- Suche nach x : Vergleiche x mit Schlüssel k
 - $x < k$: Abstieg in linken Teilbaum
 - $x = k$: Element gefunden
 - $x > k$: Abstieg in rechten Teilbaum

Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Wichtiger Unterschied: Daten nicht nur in den Blättern

Beispiel: Suche nach 8

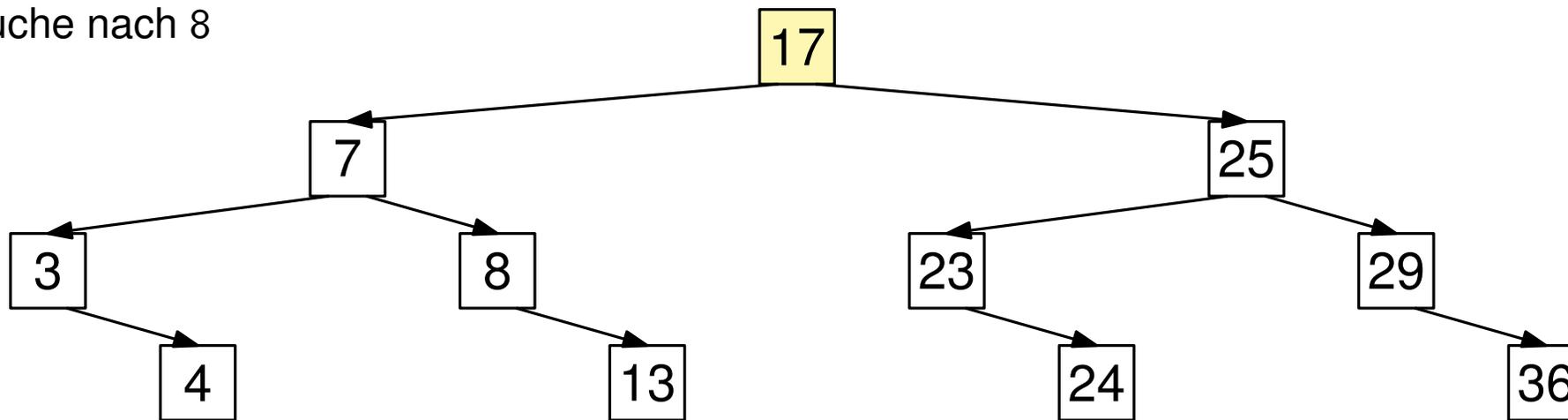


- Suche nach x : Vergleiche x mit Schlüssel k
 - $x < k$: Abstieg in linken Teilbaum
 - $x = k$: Element gefunden
 - $x > k$: Abstieg in rechten Teilbaum

Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Wichtiger Unterschied: Daten nicht nur in den Blättern

Beispiel: Suche nach 8

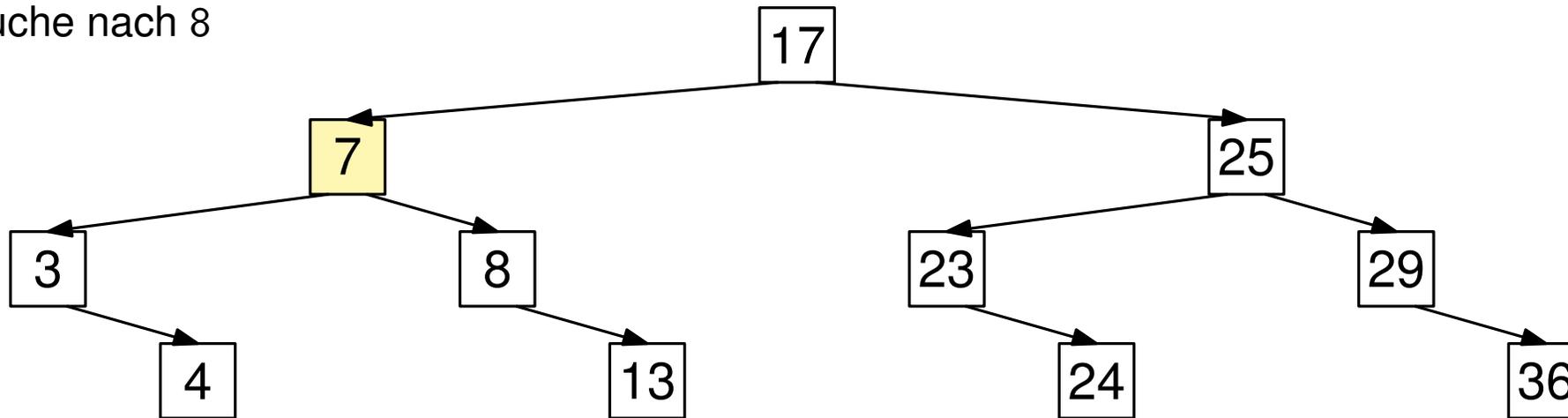


- Suche nach x : Vergleiche x mit Schlüssel k
 - $x < k$: Abstieg in linken Teilbaum
 - $x = k$: Element gefunden
 - $x > k$: Abstieg in rechten Teilbaum

Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Wichtiger Unterschied: Daten nicht nur in den Blättern

Beispiel: Suche nach 8

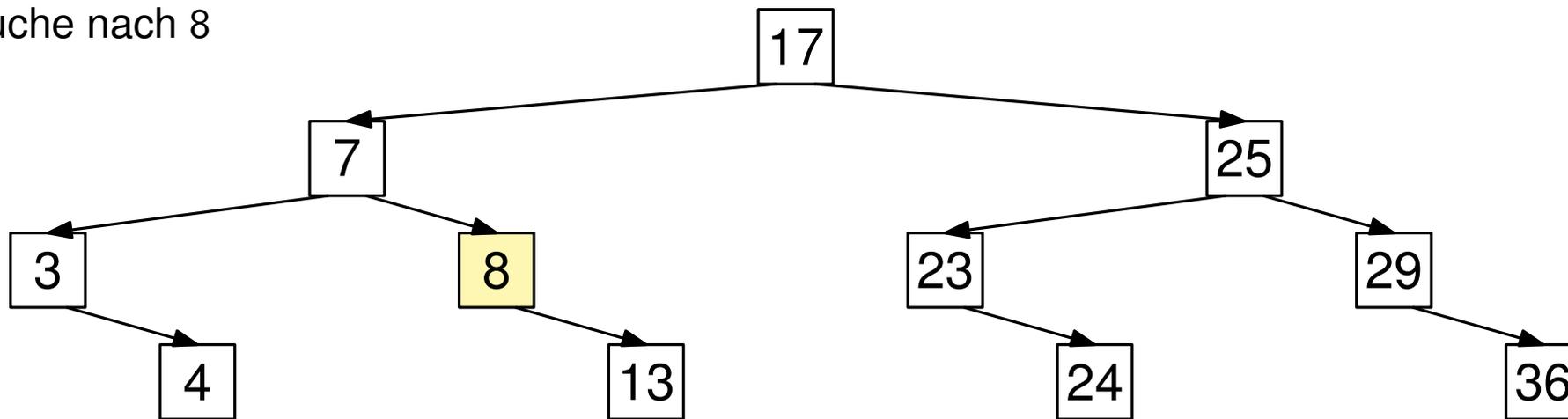


- Suche nach x : Vergleiche x mit Schlüssel k
 - $x < k$: Abstieg in linken Teilbaum
 - $x = k$: Element gefunden
 - $x > k$: Abstieg in rechten Teilbaum

Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Wichtiger Unterschied: Daten nicht nur in den Blättern

Beispiel: Suche nach 8

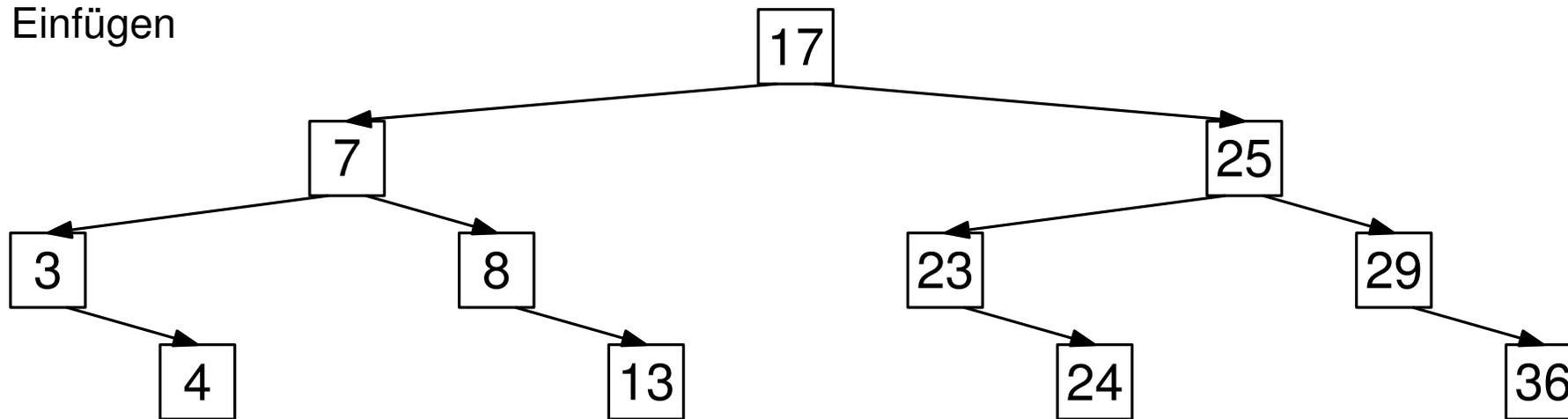


- Suche nach x : Vergleiche x mit Schlüssel k
 - $x < k$: Abstieg in linken Teilbaum
 - $x = k$: Element gefunden
 - $x > k$: Abstieg in rechten Teilbaum

Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Wichtiger Unterschied: Daten nicht nur in den Blättern

Beispiel: 50 Einfügen

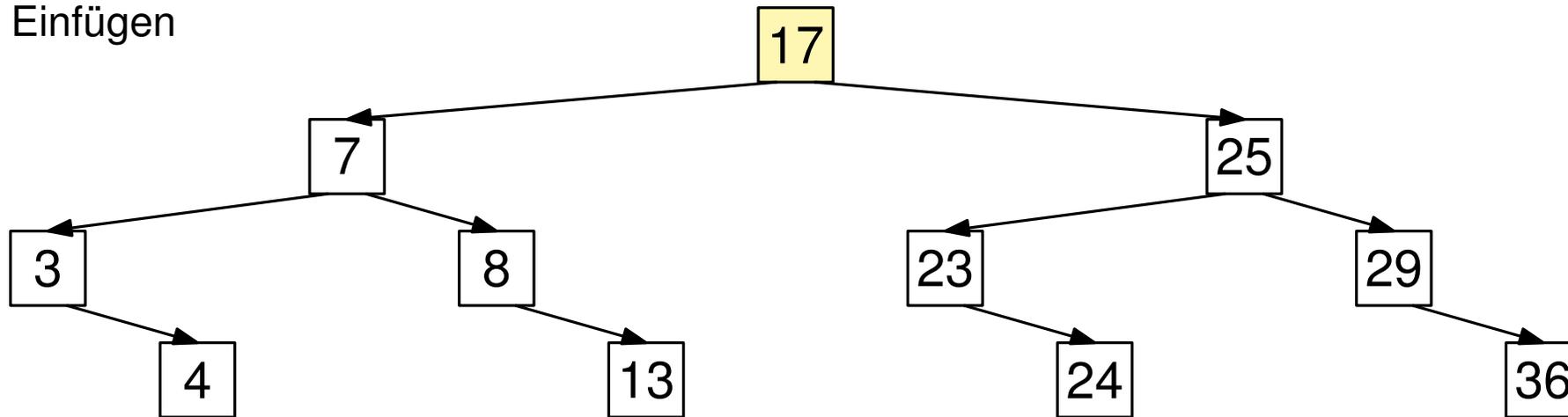


- Einfügen: Füge an richtigen noch nicht existierenden Abstieg ein

Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Wichtiger Unterschied: Daten nicht nur in den Blättern

Beispiel: 50 Einfügen

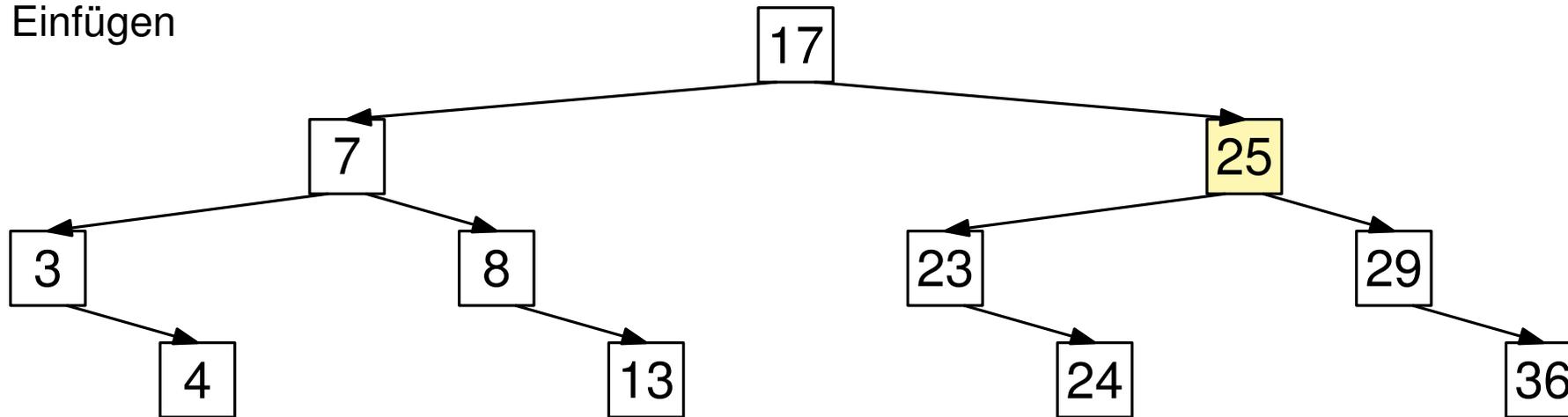


- Einfügen: Füge an richtigen noch nicht existierenden Abstieg ein

Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Wichtiger Unterschied: Daten nicht nur in den Blättern

Beispiel: 50 Einfügen

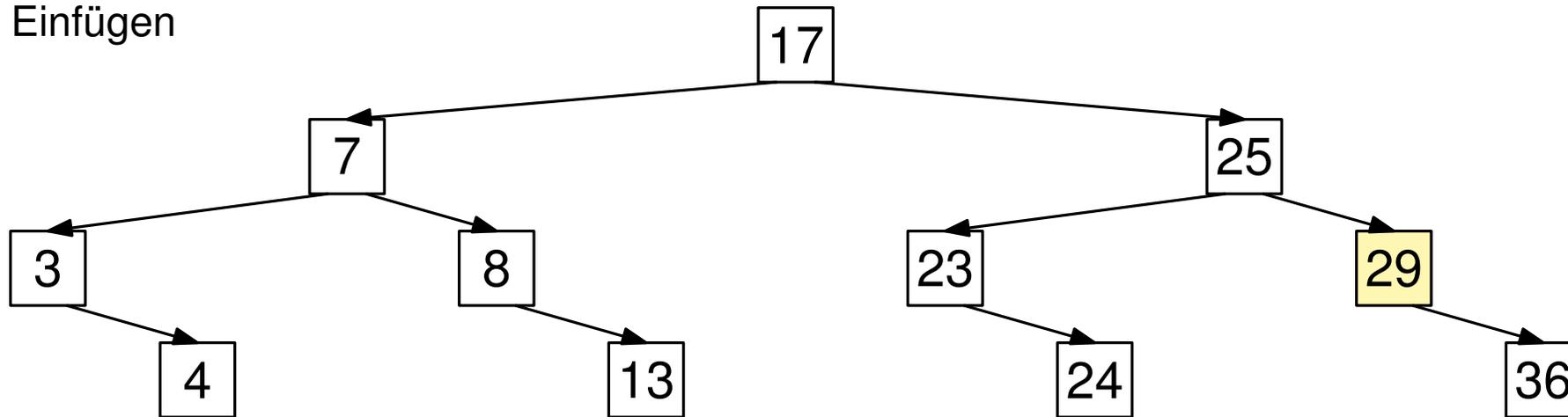


- Einfügen: Füge an richtigen noch nicht existierenden Abstieg ein

Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Wichtiger Unterschied: Daten nicht nur in den Blättern

Beispiel: 50 Einfügen

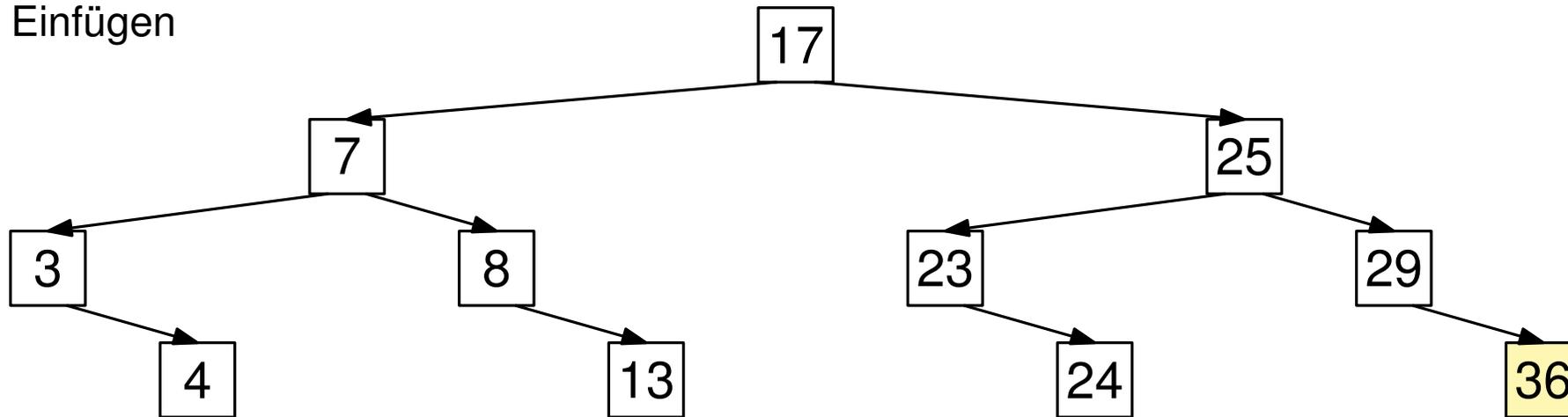


- Einfügen: Füge an richtigen noch nicht existierenden Abstieg ein

Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Wichtiger Unterschied: Daten nicht nur in den Blättern

Beispiel: 50 Einfügen

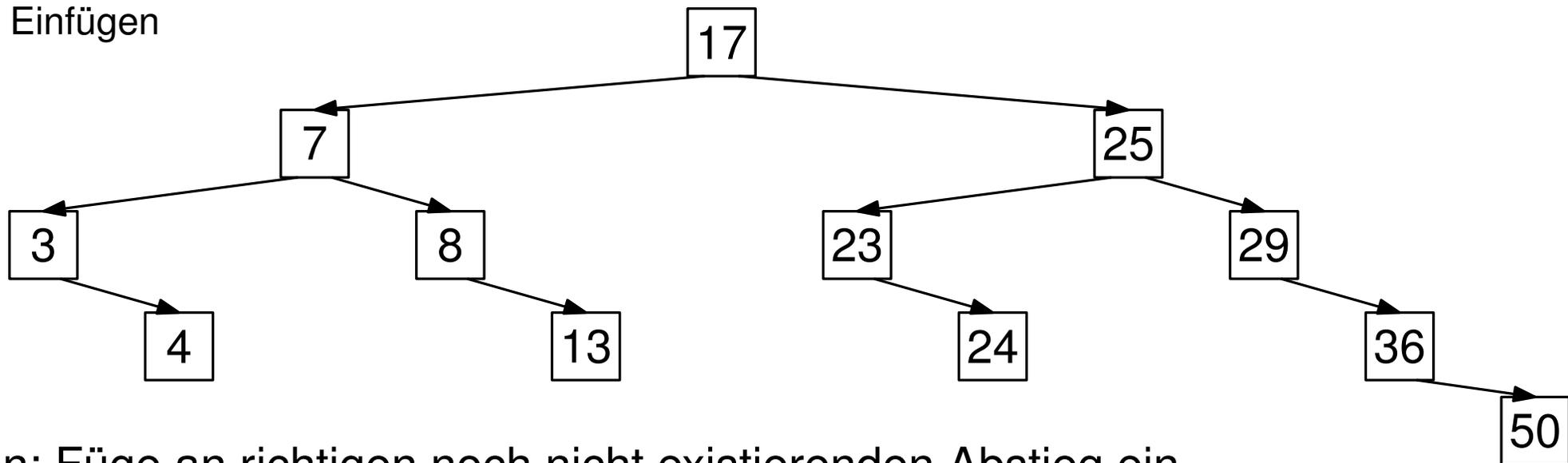


- Einfügen: Füge an richtigen noch nicht existierenden Abstieg ein

Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Wichtiger Unterschied: Daten nicht nur in den Blättern

Beispiel: 50 Einfügen

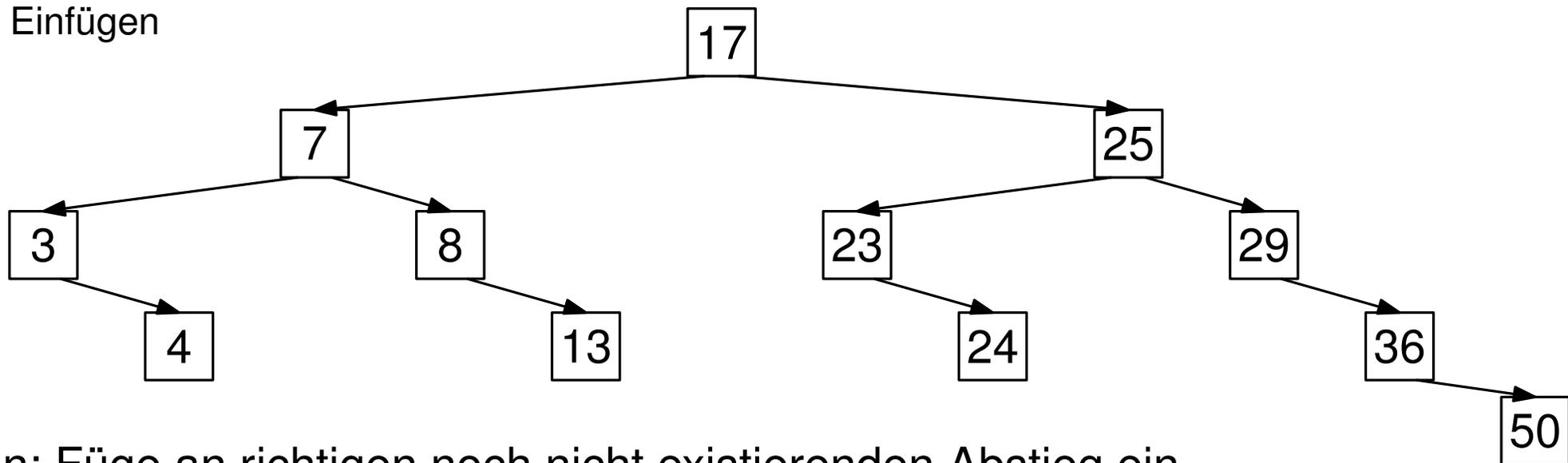


- Einfügen: Füge an richtigen noch nicht existierenden Abstieg ein

Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Wichtiger Unterschied: Daten nicht nur in den Blättern

Beispiel: 37 Einfügen

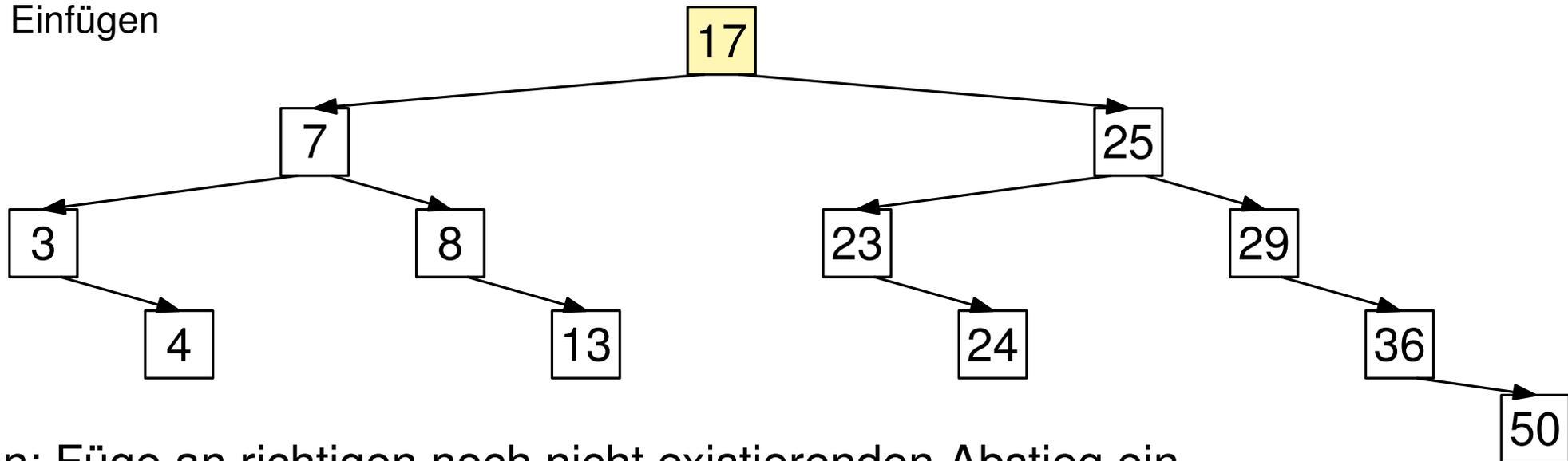


- Einfügen: Füge an richtigen noch nicht existierenden Abstieg ein

Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Wichtiger Unterschied: Daten nicht nur in den Blättern

Beispiel: 37 Einfügen

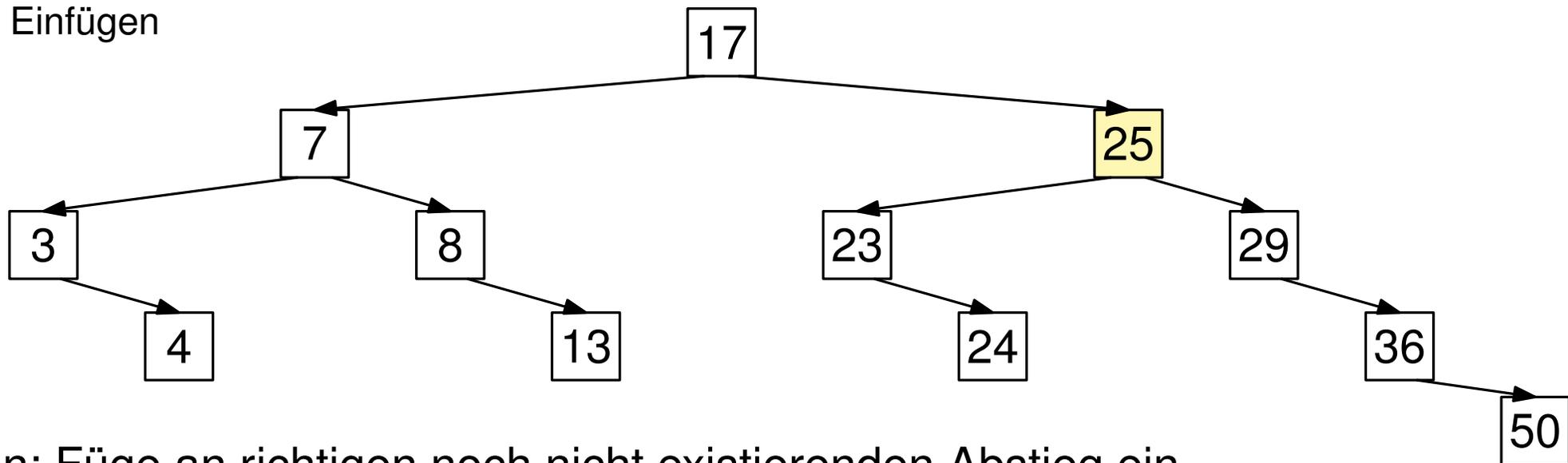


- Einfügen: Füge an richtigen noch nicht existierenden Abstieg ein

Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Wichtiger Unterschied: Daten nicht nur in den Blättern

Beispiel: 37 Einfügen

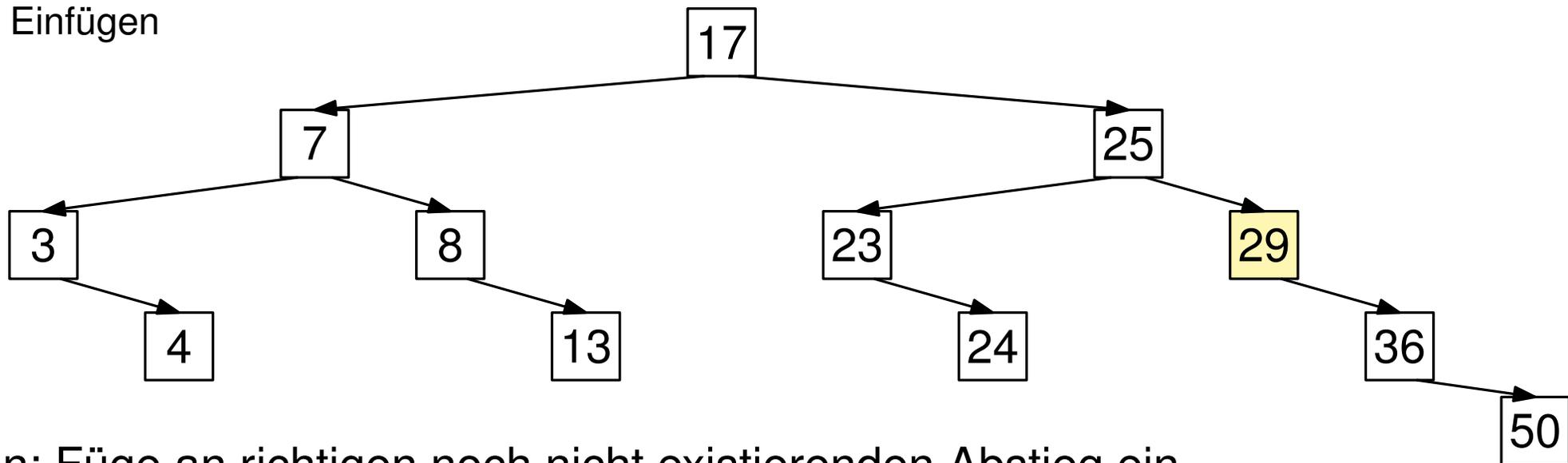


- Einfügen: Füge an richtigen noch nicht existierenden Abstieg ein

Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Wichtiger Unterschied: Daten nicht nur in den Blättern

Beispiel: 37 Einfügen

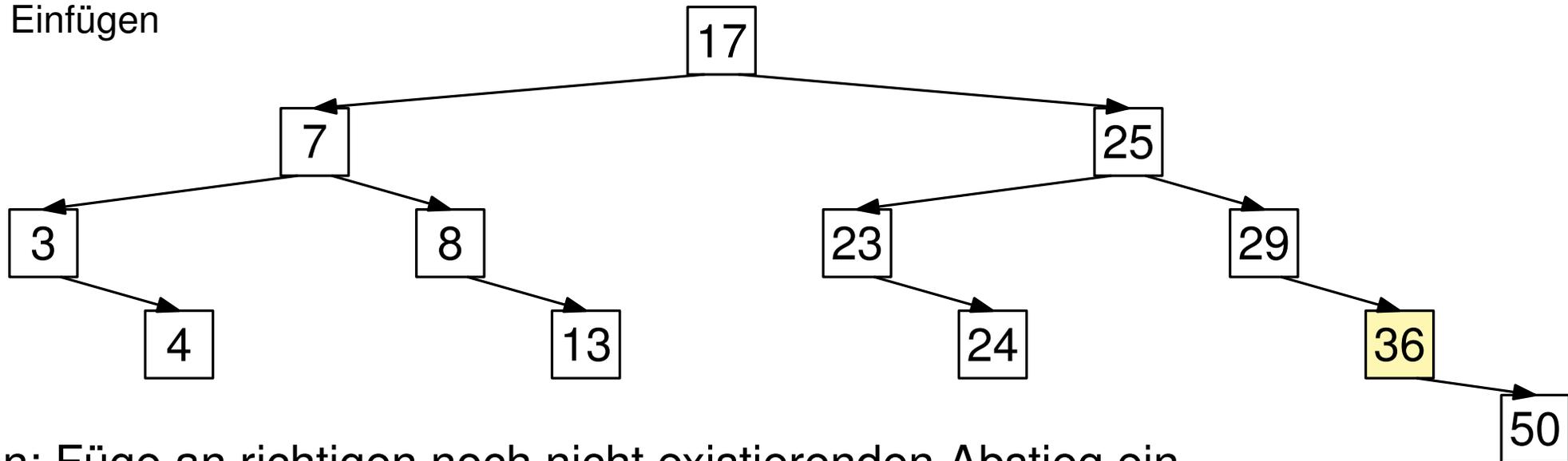


- Einfügen: Füge an richtigen noch nicht existierenden Abstieg ein

Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Wichtiger Unterschied: Daten nicht nur in den Blättern

Beispiel: 37 Einfügen

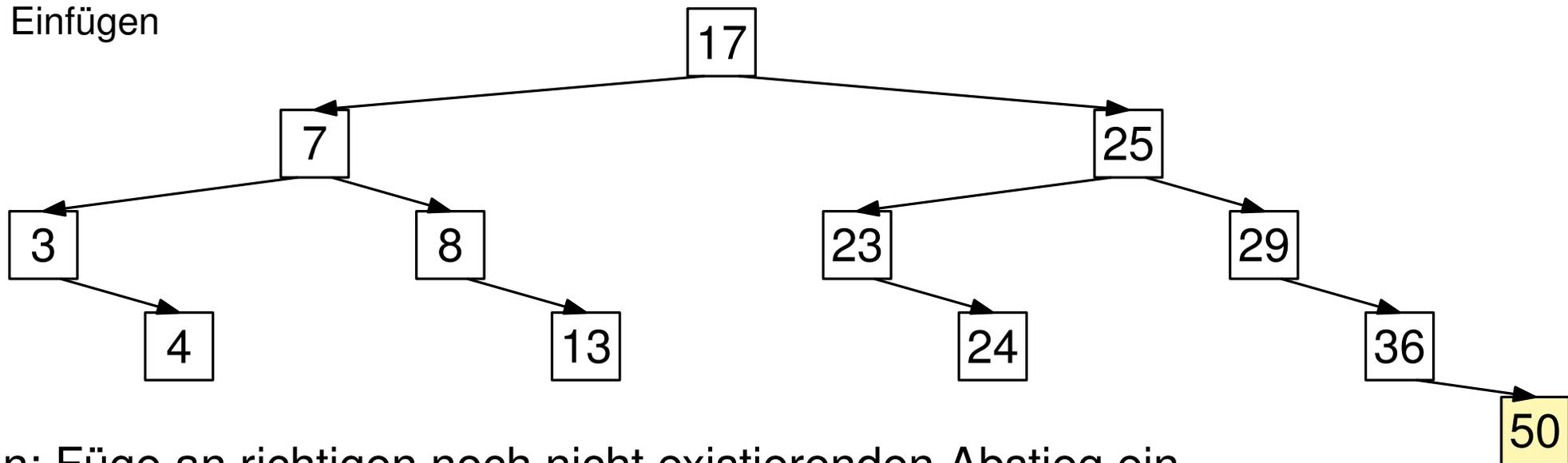


- Einfügen: Füge an richtigen noch nicht existierenden Abstieg ein

Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Wichtiger Unterschied: Daten nicht nur in den Blättern

Beispiel: 37 Einfügen

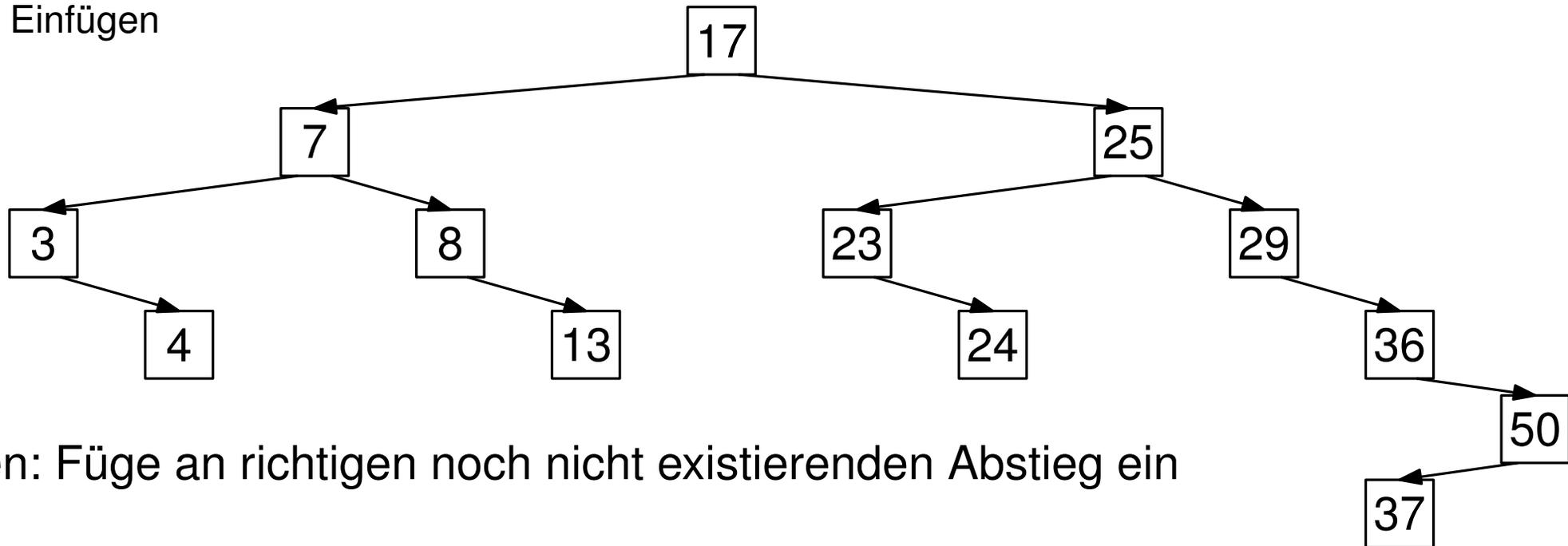


- Einfügen: Füge an richtigen noch nicht existierenden Abstieg ein

Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Wichtiger Unterschied: Daten nicht nur in den Blättern

Beispiel: 37 Einfügen

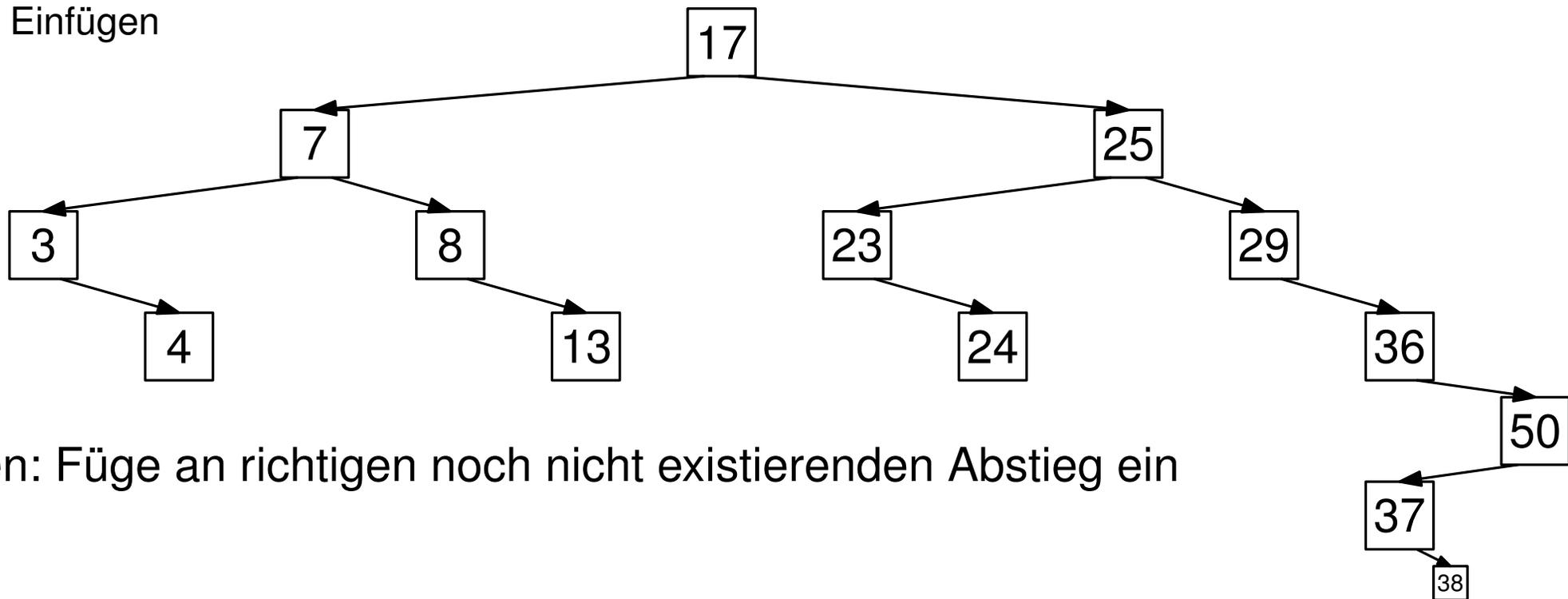


- Einfügen: Füge an richtigen noch nicht existierenden Abstieg ein

Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Wichtiger Unterschied: Daten nicht nur in den Blättern

Beispiel: 38 Einfügen

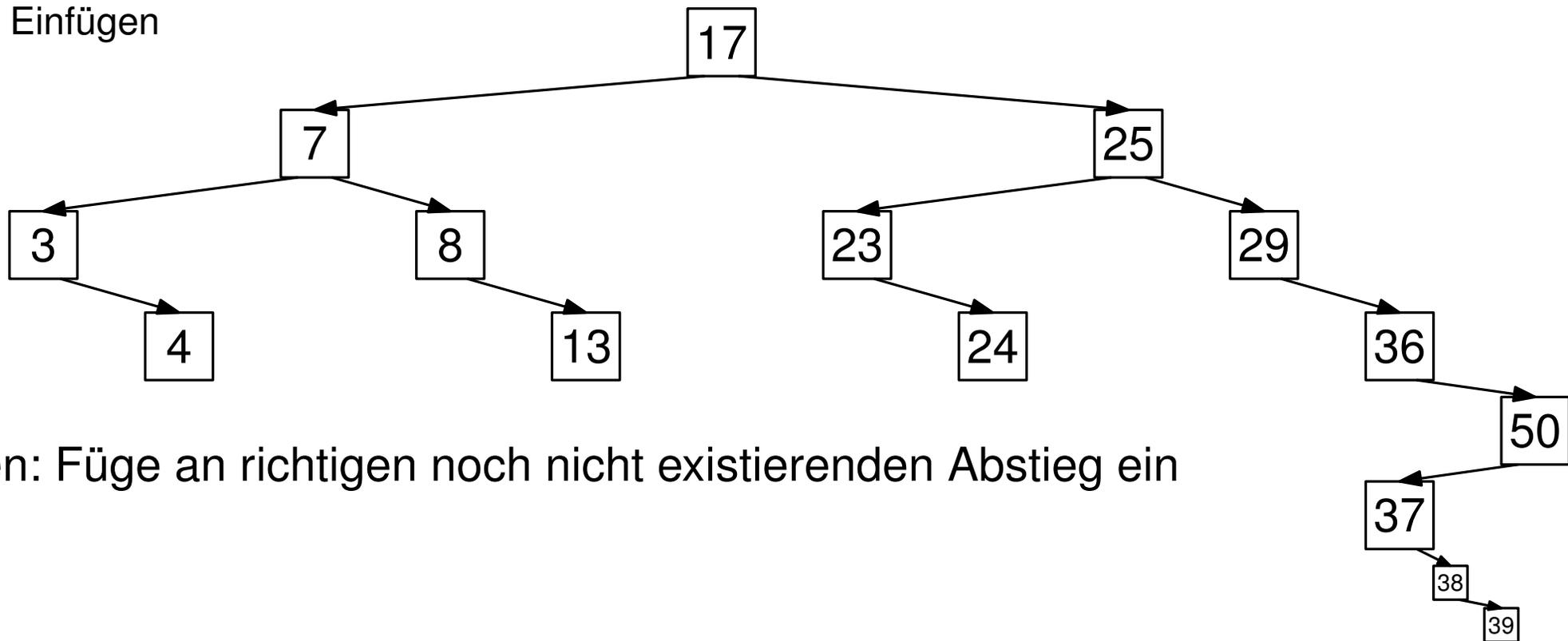


- Einfügen: Füge an richtigen noch nicht existierenden Abstieg ein

Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Wichtiger Unterschied: Daten nicht nur in den Blättern

Beispiel: 39 Einfügen

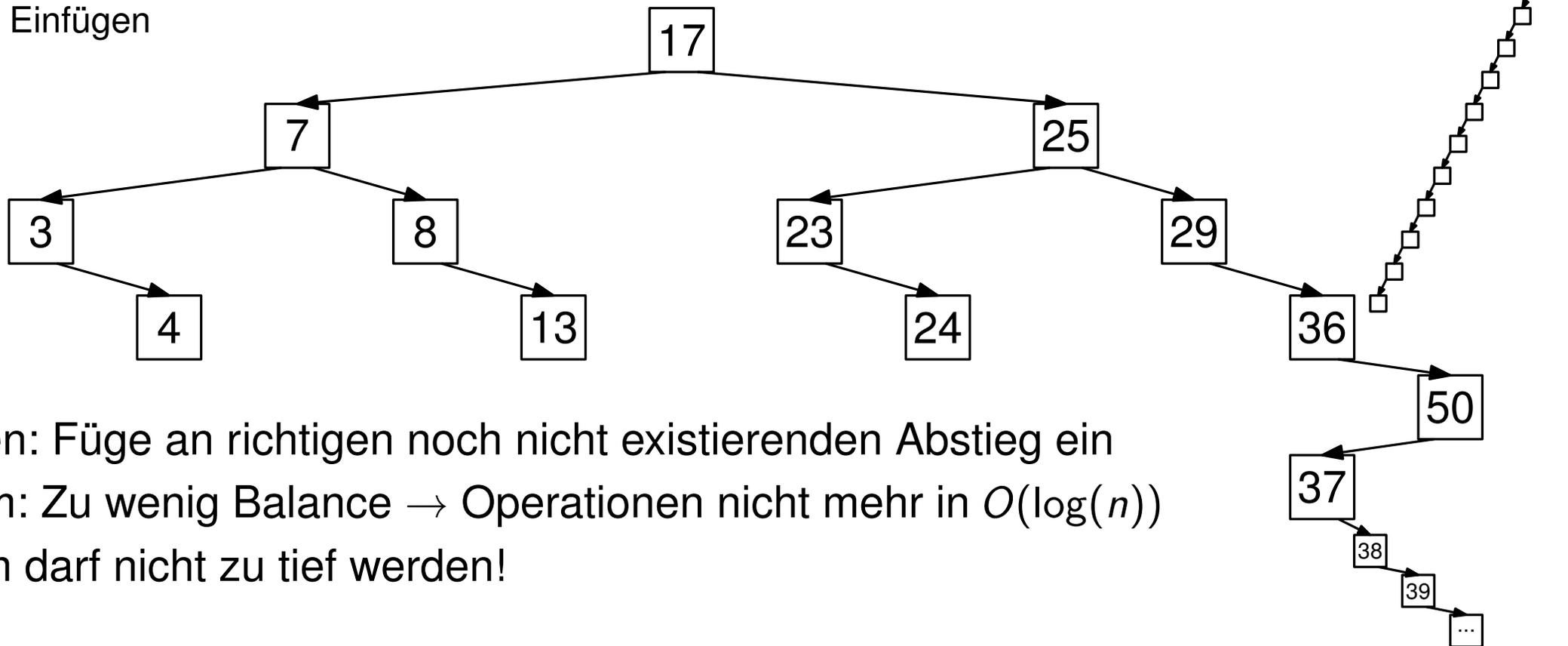


- Einfügen: Füge an richtigen noch nicht existierenden Abstieg ein

Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Wichtiger Unterschied: Daten nicht nur in den Blättern

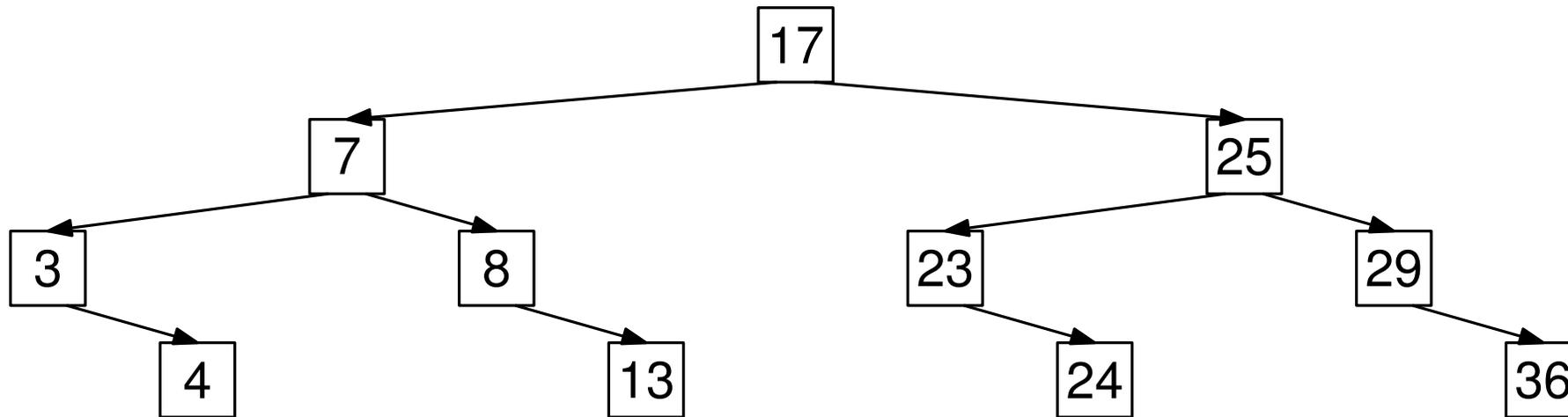
Beispiel: 39 Einfügen



- Einfügen: Füge an richtigen noch nicht existierenden Abstieg ein
- Problem: Zu wenig Balance \rightarrow Operationen nicht mehr in $O(\log(n))$
 - Baum darf nicht zu tief werden!

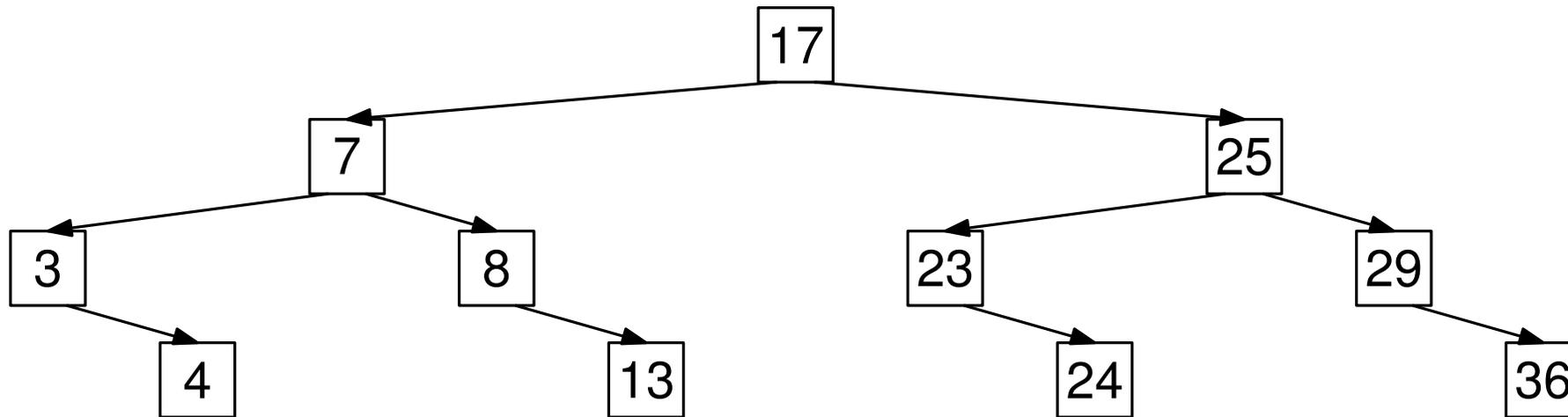
Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Kriterium: Das tiefste Blatt hängt höchstens **doppelt** so tief wie das flachste Blatt.



Rot-Schwarz-Bäume

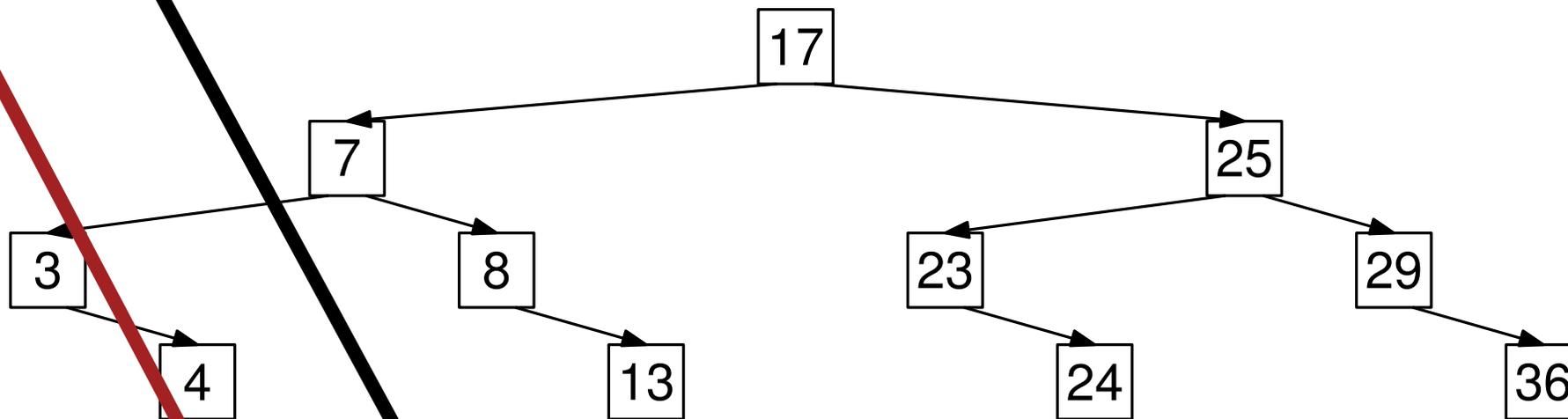
- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Kriterium: Das tiefste Blatt hängt höchstens **doppelt** so tief wie das flachste Blatt.



- Knoten werden **rot** oder **blau** gefärbt

Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Kriterium: Das tiefste Blatt hängt höchstens **doppelt** so tief wie das flachste Blatt.

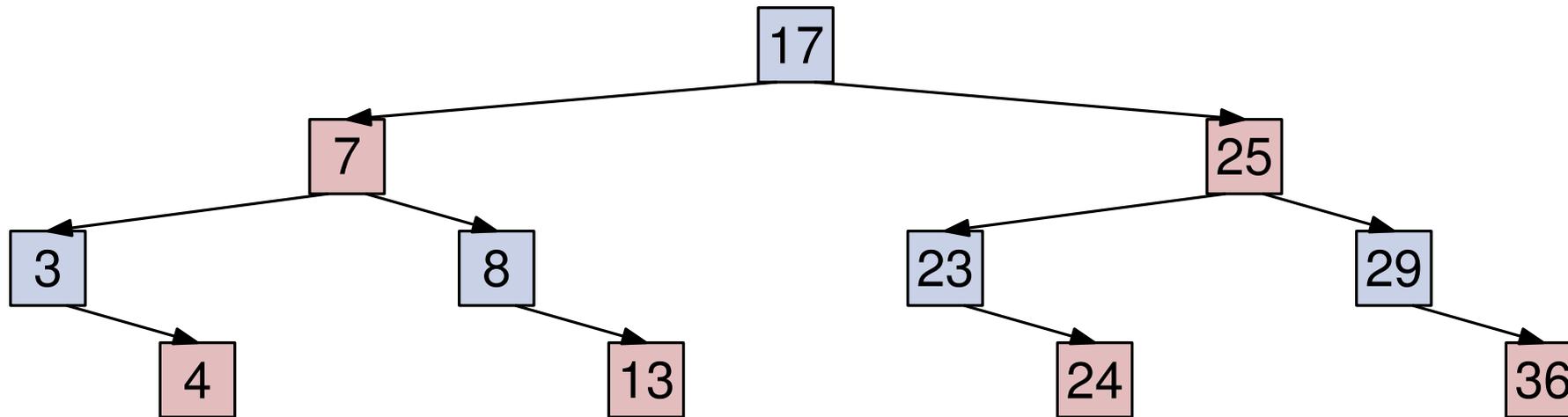


- Knoten werden rot oder blau gefärbt

?

Rot-Schwarz-Bäume

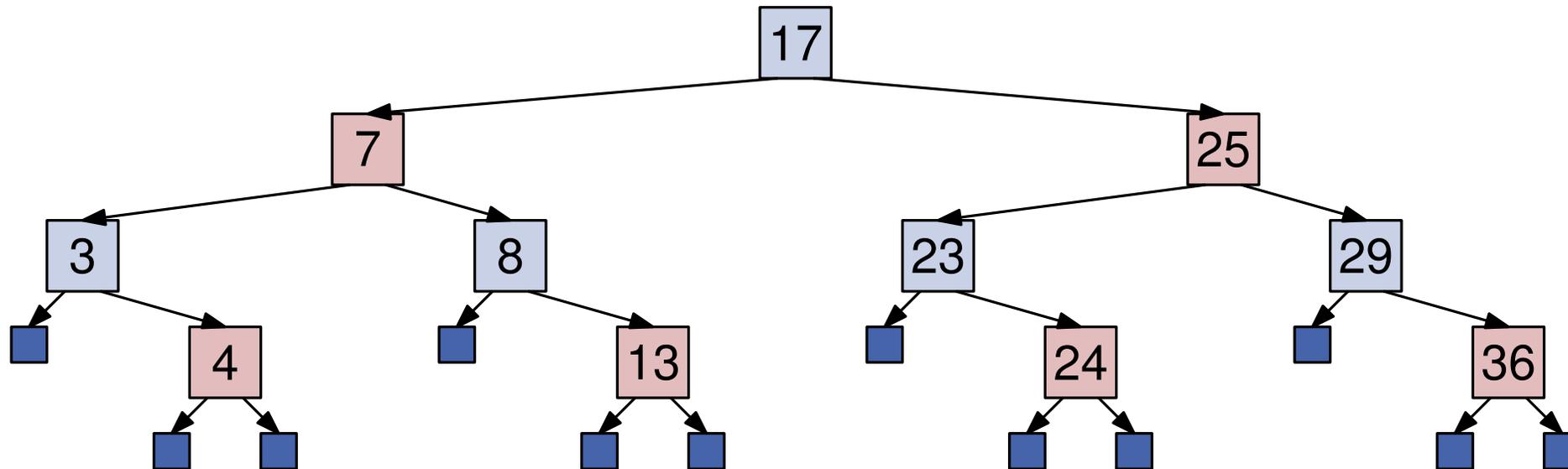
- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Kriterium: Das tiefste Blatt hängt höchstens **doppelt** so tief wie das flachste Blatt.



- Knoten werden **rot** oder **blau** gefärbt

Rot-Schwarz-Bäume

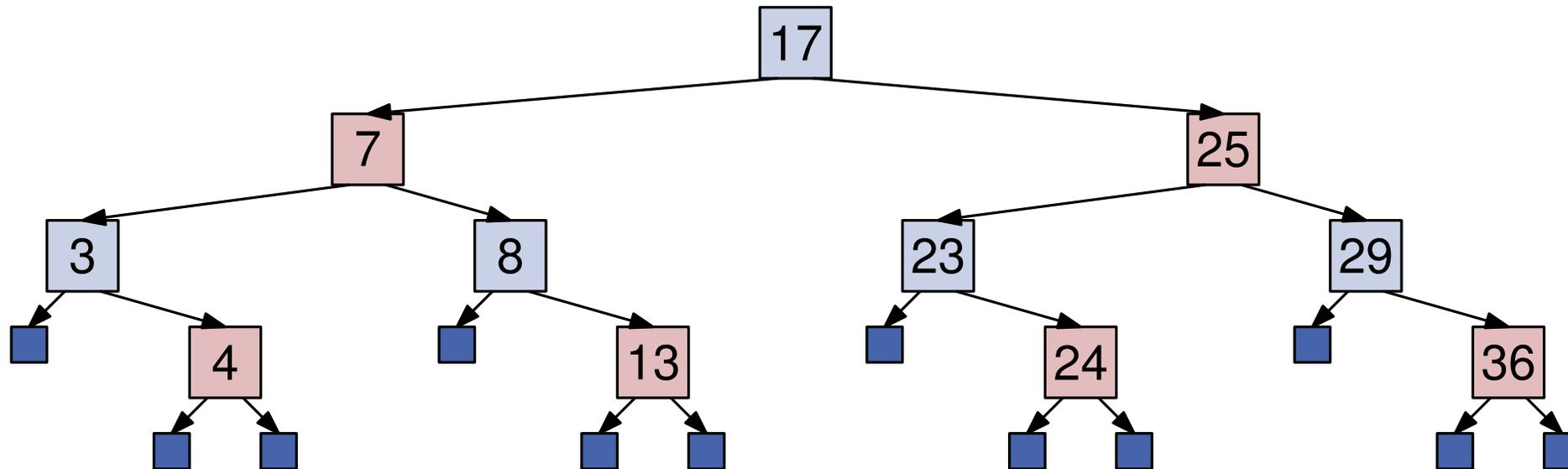
- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Kriterium: Das tiefste Blatt hängt höchstens **doppelt** so tief wie das flachste Blatt.



- Knoten werden **rot** oder **blau** gefärbt und **blaue** Dummy-Blätter eingefügt

Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Kriterium: Das tiefste Blatt hängt höchstens **doppelt** so tief wie das flachste Blatt.

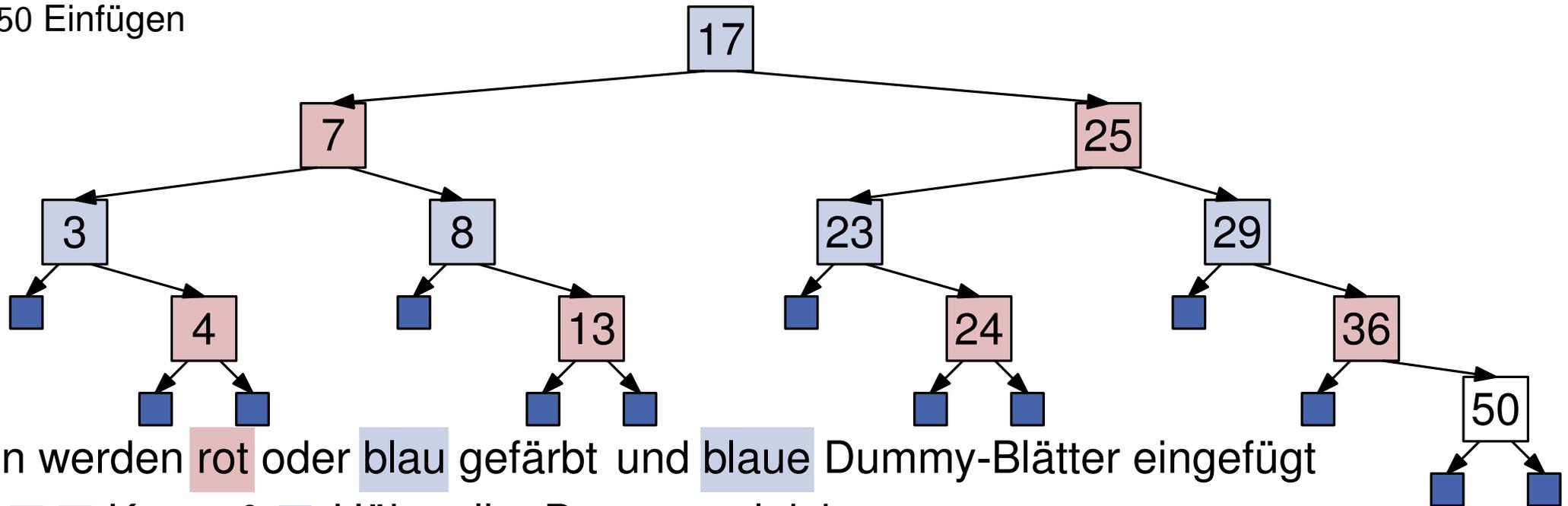


- Knoten werden rot oder blau gefärbt und blaue Dummy-Blätter eingefügt
- Keine - Kante & -Höhe aller Dummies gleich.

Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Kriterium: Das tiefste Blatt hängt höchstens **doppelt** so tief wie das flachste Blatt.

Beispiel: 50 Einfügen

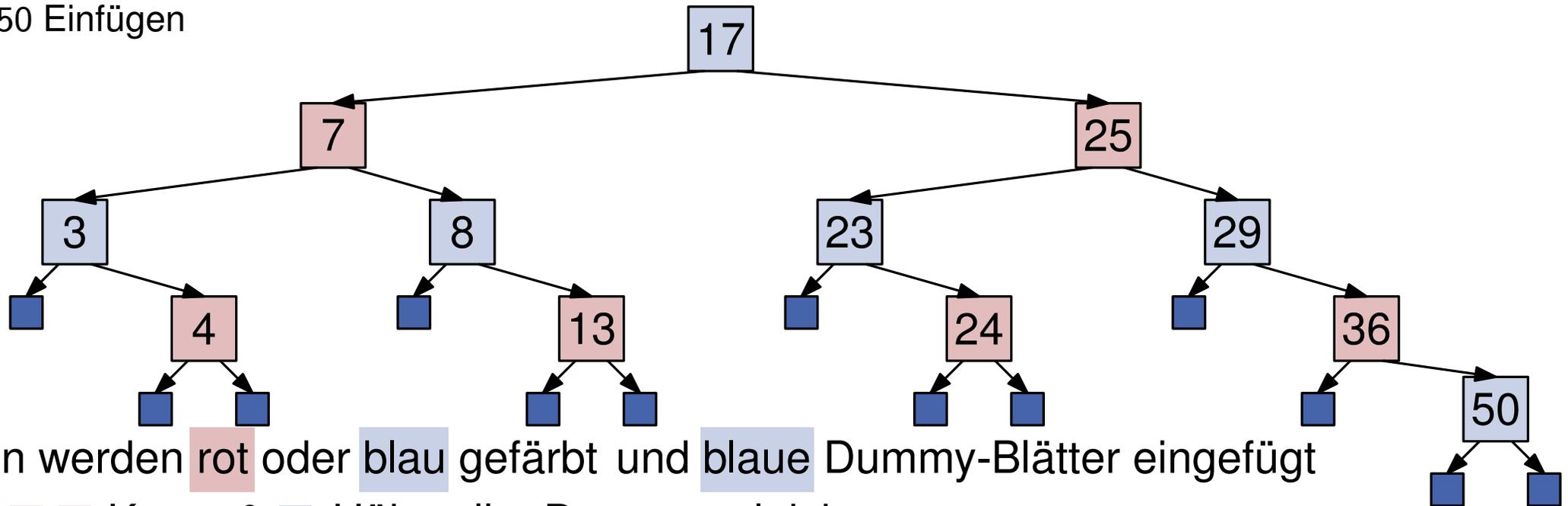


- Knoten werden rot oder blau gefärbt und blaue Dummy-Blätter eingefügt
- Keine - Kante & -Höhe aller Dummies gleich.

Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Kriterium: Das tiefste Blatt hängt höchstens **doppelt** so tief wie das flachste Blatt.

Beispiel: 50 Einfügen

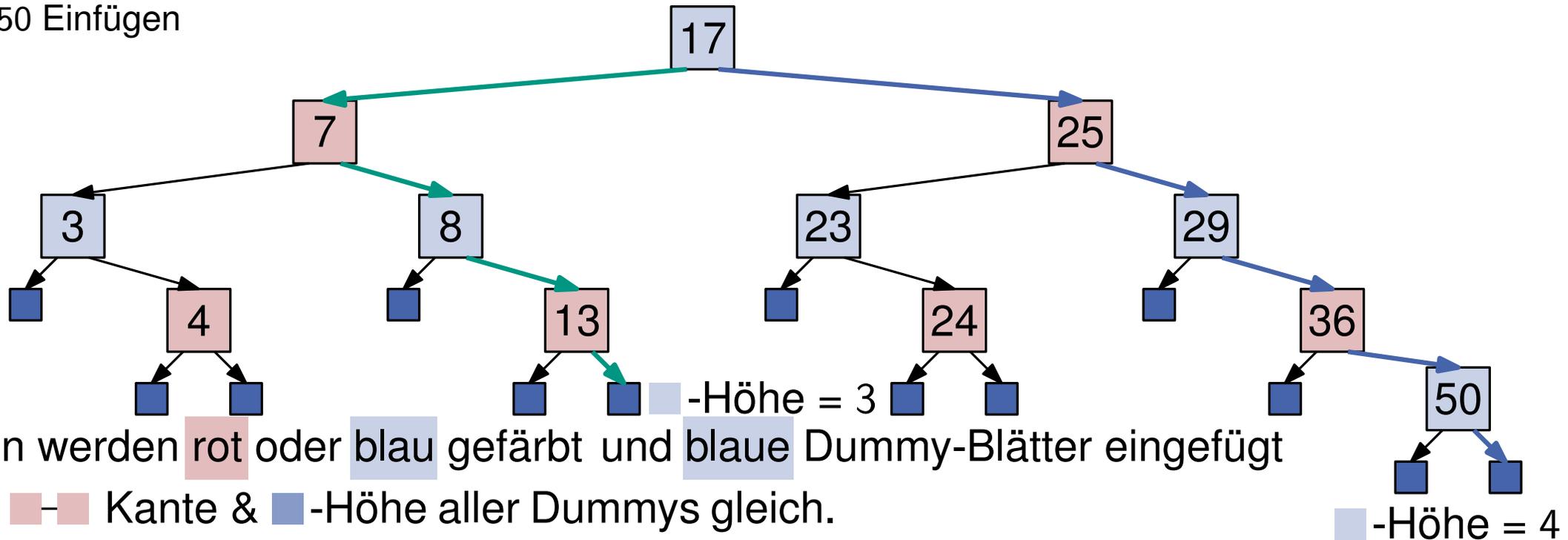


- Knoten werden rot oder blau gefärbt und blaue Dummy-Blätter eingefügt
- Keine — Kante & — -Höhe aller Dummies gleich.

Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Kriterium: Das tiefste Blatt hängt höchstens **doppelt** so tief wie das flachste Blatt.

Beispiel: 50 Einfügen

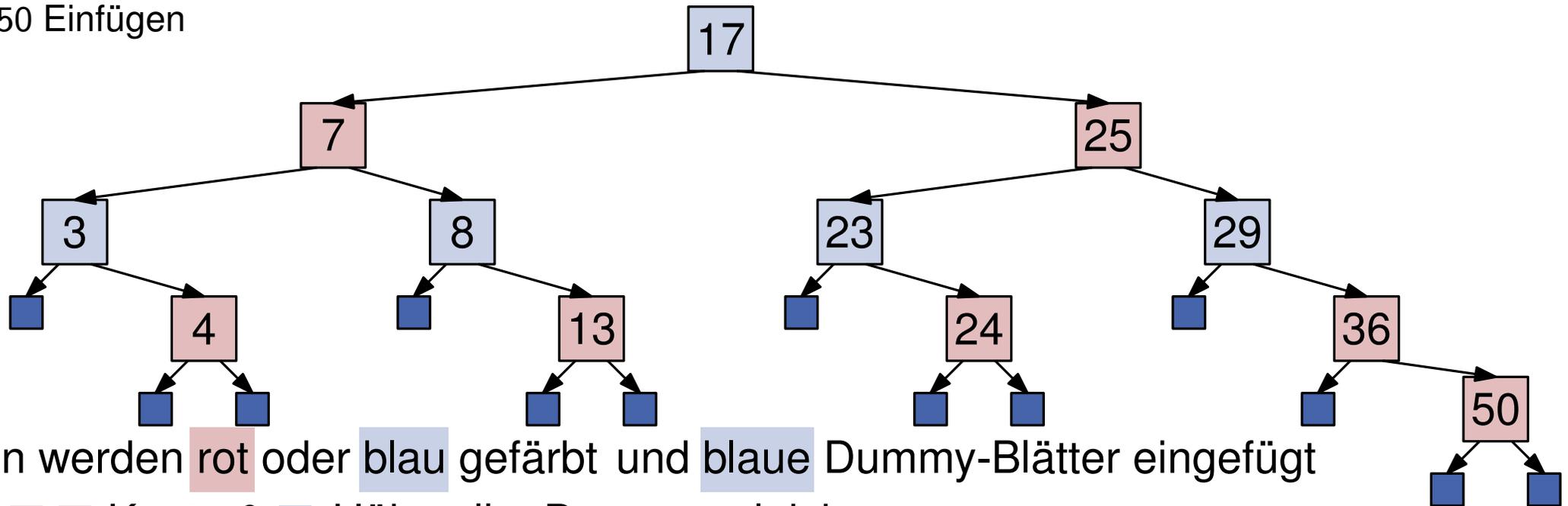


- Knoten werden rot oder blau gefärbt und blaue Dummy-Blätter eingefügt
- Keine red-red Kante & blue -Höhe aller Dummies gleich.

Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Kriterium: Das tiefste Blatt hängt höchstens **doppelt** so tief wie das flachste Blatt.

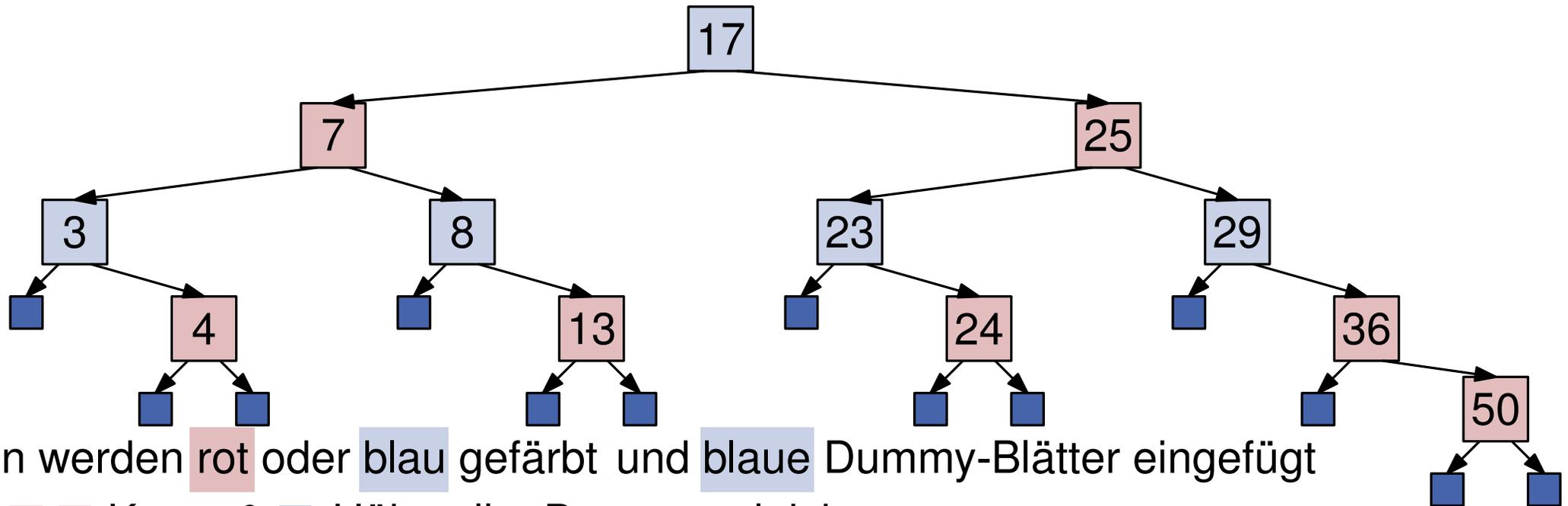
Beispiel: 50 Einfügen



- Knoten werden rot oder blau gefärbt und blaue Dummy-Blätter eingefügt
- Keine — Kante & — -Höhe aller Dummies gleich.

Rot-Schwarz-Bäume

- Idee: Suchbaum, bei dem wir weniger Wert auf Balance legen, dafür bitte immer binär.
- Kriterium: Das tiefste Blatt hängt höchstens **doppelt** so tief wie das flachste Blatt.

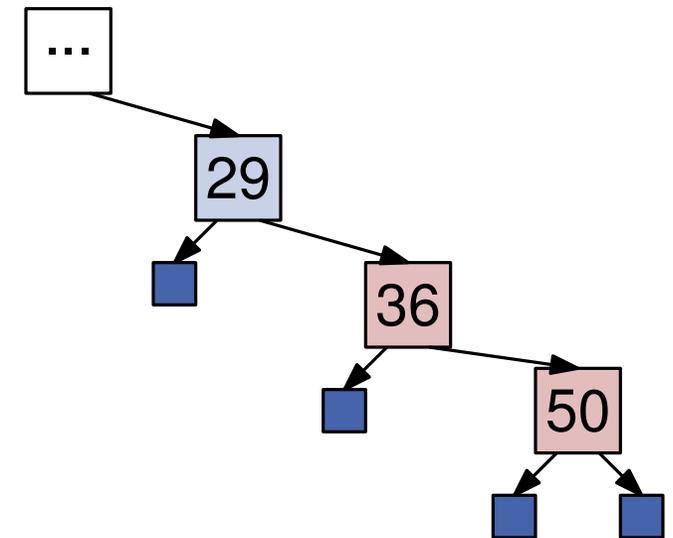


- Knoten werden rot oder blau gefärbt und blaue Dummy-Blätter eingefügt
- Keine - Kante & -Höhe aller Dummies gleich.
- Wir können 50 nicht einfügen ohne die Kriterien zu verletzen
- Es muss ausbalanciert werden!

Rot-Schwarz-Bäume – Einfügen

- Idee: Neues Element als **rotes** Blatt an richtiger Stelle einfügen und gegebenenfalls ausbalancieren.

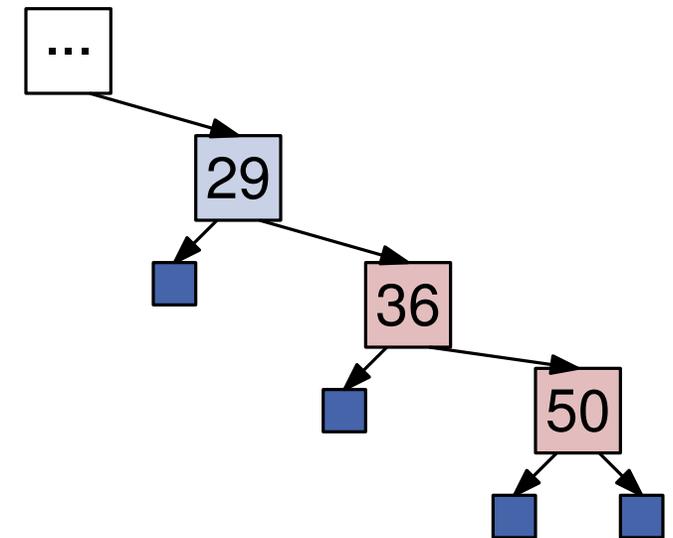
keine  –  Kante
 Blätter gleiche  -Höhe
 Suchbaumeigenschaft



Rot-Schwarz-Bäume – Einfügen

- Idee: Neues Element als **rotes** Blatt an richtiger Stelle einfügen und gegebenenfalls ausbalancieren.
- Fall 1: Elter ist **rot**
 - dann ist Großelter **blau** (Warum?)

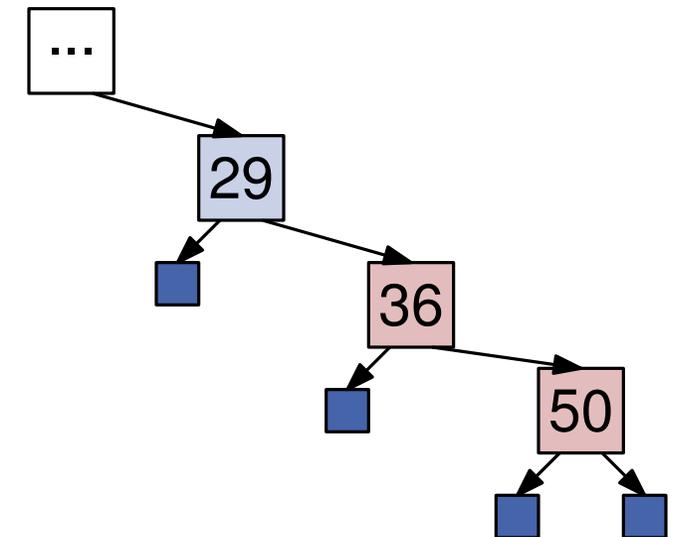
keine – Kante
 Blätter gleiche -Höhe
 Suchbaumeigenschaft



Rot-Schwarz-Bäume – Einfügen

- Idee: Neues Element als **rotes** Blatt an richtiger Stelle einfügen und gegebenenfalls ausbalancieren.
- Fall 1: Elter ist **rot**
 - dann ist Großelter **blau** (Warum?)
 - Fall 1a: Eltergeschwister ist **blau**
trimagische Umstrukturierung

keine – Kante
 Blätter gleiche -Höhe
 Suchbaumeigenschaft



Rot-Schwarz-Bäume – Einfügen

- Idee: Neues Element als **rotes** Blatt an richtiger Stelle einfügen und gegebenenfalls ausbalancieren.
- Fall 1: Elter ist **rot**
 - dann ist Großelter **blau** (Warum?)
 - Fall 1a: Eltergeschwister ist **blau**
Drei-Knoten-Umstrukturierung

keine **—** Kante
 Blätter gleiche **-**Höhe
 Suchbaumeigenschaft

...

29

36

50

Rot-Schwarz-Bäume – Einfügen

- Idee: Neues Element als rotes Blatt an richtiger Stelle einfügen und gegebenenfalls ausbalancieren.
- Fall 1: Elter ist rot
 - dann ist Großelter blau (Warum?)
 - Fall 1a: Eltergeschwister ist blau
 - Kind, Elter, und Großelter in die richtige Reihenfolge bringen



29

36

50

keine – Kante
 Blätter gleiche -Höhe
 Suchbaumeigenschaft

Rot-Schwarz-Bäume – Einfügen

- Idee: Neues Element als **rotes** Blatt an richtiger Stelle einfügen und gegebenenfalls ausbalancieren.
- Fall 1: Elter ist **rot**
 - dann ist Großelter **blau** (Warum?)
 - Fall 1a: Eltergeschwister ist **blau**
 - **Kind**, **Elter**, und **Großelter** in die richtige Reihenfolge bringen



keine – Kante
 Blätter gleiche -Höhe
 Suchbaumeigenschaft

29

36

50

Rot-Schwarz-Bäume – Einfügen

- Idee: Neues Element als **rotes** Blatt an richtiger Stelle einfügen und gegebenenfalls ausbalancieren.
- Fall 1: Elter ist **rot**
 - dann ist Großelter **blau** (Warum?)
 - Fall 1a: Eltergeschwister ist **blau**

...

Drei-Knoten-Umstrukturierung

 - **Kind**, **Elter**, und **Großelter** in die richtige Reihenfolge bringen
 - Mittlerer Knoten wird Elter der anderen beiden

keine – Kante
 Blätter gleiche -Höhe
 Suchbaumeigenschaft

29

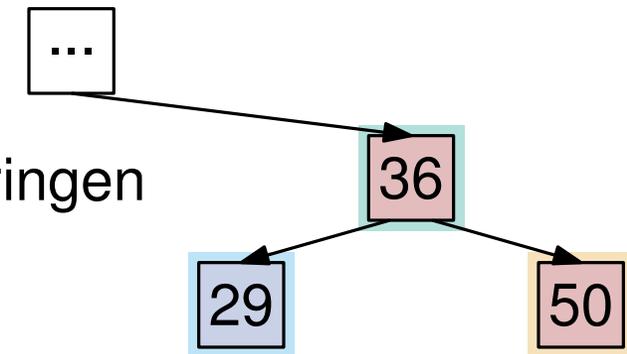
36

50

Rot-Schwarz-Bäume – Einfügen

- Idee: Neues Element als **rotes** Blatt an richtiger Stelle einfügen und gegebenenfalls ausbalancieren.
- Fall 1: Elter ist **rot**
 - dann ist Großelter **blau** (Warum?)
 - Fall 1a: Eltergeschwister ist **blau**
 - Drei-Knoten-Umstrukturierung
 - **Kind**, **Elter**, und **Großelter** in die richtige Reihenfolge bringen
 - Mittlerer Knoten wird Elter der anderen beiden

keine – Kante
 Blätter gleiche -Höhe
 Suchbaumeigenschaft



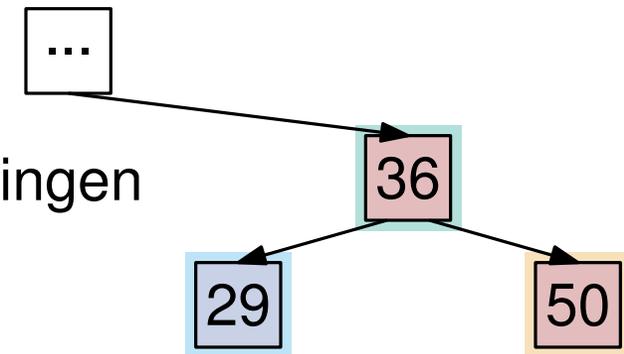
Rot-Schwarz-Bäume – Einfügen

- Idee: Neues Element als **rotes** Blatt an richtiger Stelle einfügen und gegebenenfalls ausbalancieren.
- Fall 1: Elter ist **rot**
 - dann ist Großelter **blau** (Warum?)
 - Fall 1a: Eltergeschwister ist **blau**

Drei-Knoten-Umstrukturierung

 - **Kind**, **Elter**, und **Großelter** in die richtige Reihenfolge bringen
 - Mittlerer Knoten wird Elter der anderen beiden
 - Mittlerer Knoten wird **blau**, die anderen **rot**

keine – Kante
 Blätter gleiche -Höhe
 Suchbaumeigenschaft



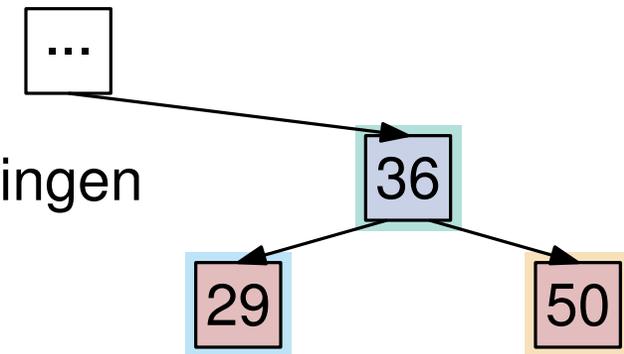
Rot-Schwarz-Bäume – Einfügen

- Idee: Neues Element als **rotes** Blatt an richtiger Stelle einfügen und gegebenenfalls ausbalancieren.
- Fall 1: Elter ist **rot**
 - dann ist Großelter **blau** (Warum?)
 - Fall 1a: Eltergeschwister ist **blau**

Drei-Knoten-Umstrukturierung

 - Kind, Elter, und Großelter in die richtige Reihenfolge bringen
 - Mittlerer Knoten wird Elter der anderen beiden
 - Mittlerer Knoten wird **blau**, die anderen **rot**

keine – Kante
 Blätter gleiche -Höhe
 Suchbaumeigenschaft



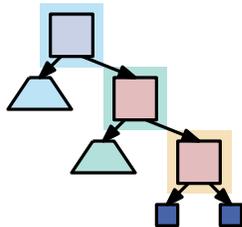
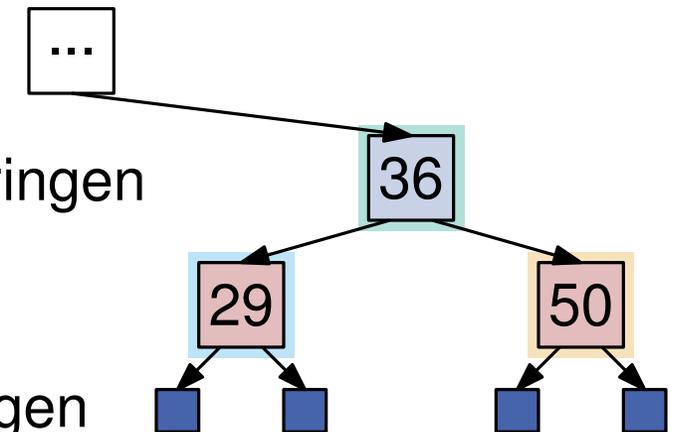
Rot-Schwarz-Bäume – Einfügen

- Idee: Neues Element als **rotes** Blatt an richtiger Stelle einfügen und gegebenenfalls ausbalancieren.
- Fall 1: Elter ist **rot**
 - dann ist Großelter **blau** (Warum?)
 - Fall 1a: Eltergeschwister ist **blau**

Drei-Knoten-Umstrukturierung

 - Kind, Elter, und Großelter in die richtige Reihenfolge bringen
 - Mittlerer Knoten wird Elter der anderen beiden
 - Mittlerer Knoten wird **blau**, die anderen **rot**
 - Teilbäume die unter den Knoten hingen korrekt umhängen

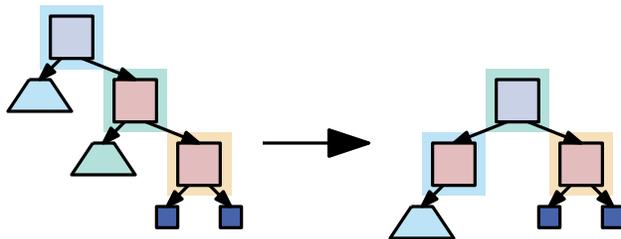
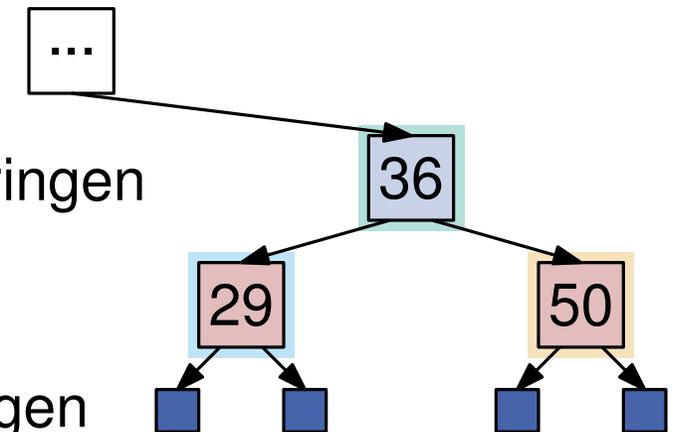
keine **rot-rot** Kante
 Blätter gleiche **blau**-Höhe
 Suchbaumeigenschaft



Rot-Schwarz-Bäume – Einfügen

- Idee: Neues Element als **rotes** Blatt an richtiger Stelle einfügen und gegebenenfalls ausbalancieren.
- Fall 1: Elter ist **rot**
 - dann ist Großelter **blau** (Warum?)
 - Fall 1a: Eltergeschwister ist **blau**
 - Drei-Knoten-Umstrukturierung
 - Kind, Elter, und Großelter in die richtige Reihenfolge bringen
 - Mittlerer Knoten wird Elter der anderen beiden
 - Mittlerer Knoten wird **blau**, die anderen **rot**
 - Teilbäume die unter den Knoten hingen korrekt umhängen

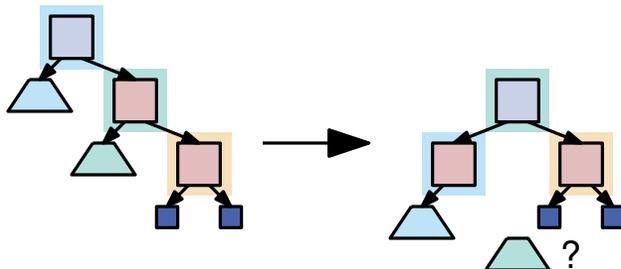
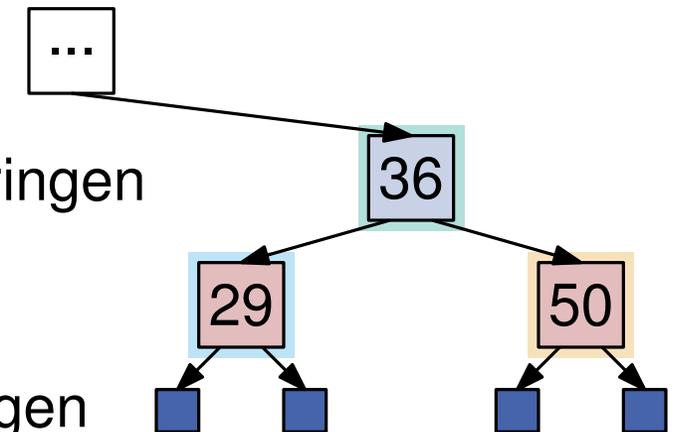
keine **—** Kante
 Blätter gleiche **■**-Höhe
 Suchbaumeigenschaft



Rot-Schwarz-Bäume – Einfügen

- Idee: Neues Element als **rotes** Blatt an richtiger Stelle einfügen und gegebenenfalls ausbalancieren.
- Fall 1: Elter ist **rot**
 - dann ist Großelter **blau** (Warum?)
 - Fall 1a: Eltergeschwister ist **blau**
 - Drei-Knoten-Umstrukturierung
 - Kind, Elter, und Großelter in die richtige Reihenfolge bringen
 - Mittlerer Knoten wird Elter der anderen beiden
 - Mittlerer Knoten wird **blau**, die anderen **rot**
 - Teilbäume die unter den Knoten hingen korrekt umhängen

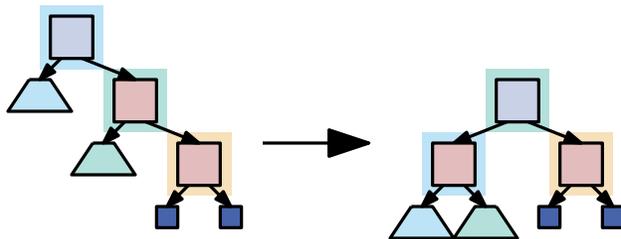
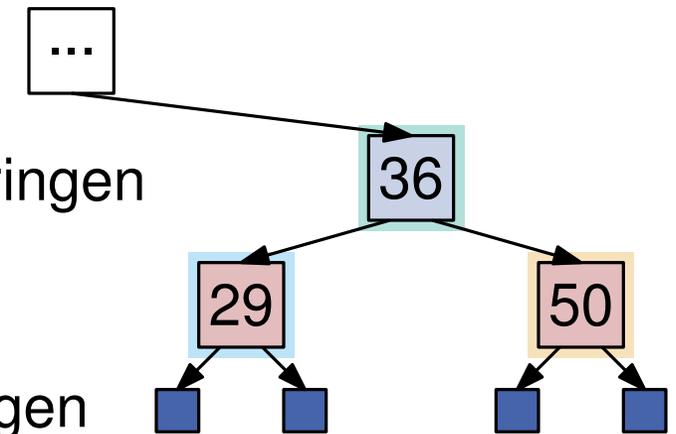
keine **—** Kante
 Blätter gleiche **■**-Höhe
 Suchbaumeigenschaft



Rot-Schwarz-Bäume – Einfügen

- Idee: Neues Element als **rotes** Blatt an richtiger Stelle einfügen und gegebenenfalls ausbalancieren.
- Fall 1: Elter ist **rot**
 - dann ist Großelter **blau** (Warum?)
 - Fall 1a: Eltergeschwister ist **blau**
 - Drei-Knoten-Umstrukturierung
 - Kind, Elter, und Großelter in die richtige Reihenfolge bringen
 - Mittlerer Knoten wird Elter der anderen beiden
 - Mittlerer Knoten wird **blau**, die anderen **rot**
 - Teilbäume die unter den Knoten hingen korrekt umhängen

keine **rot-rot** Kante
 Blätter gleiche **blau**-Höhe
 Suchbaumeigenschaft



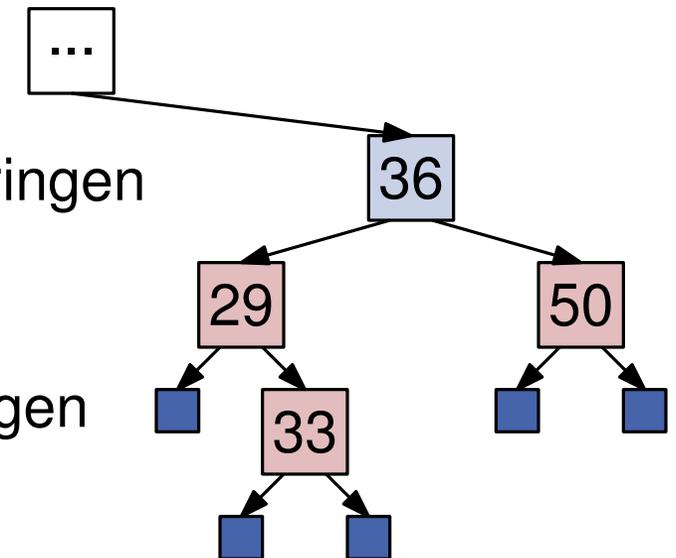
Rot-Schwarz-Bäume – Einfügen

- Idee: Neues Element als **rotes** Blatt an richtiger Stelle einfügen und gegebenenfalls ausbalancieren.
- Fall 1: Elter ist **rot**
 - dann ist Großelter **blau** (Warum?)
 - Fall 1a: Eltergeschwister ist **blau**

Drei-Knoten-Umstrukturierung

 - Kind, Elter, und Großelter in die richtige Reihenfolge bringen
 - Mittlerer Knoten wird Elter der anderen beiden
 - Mittlerer Knoten wird **blau**, die anderen **rot**
 - Teilbäume die unter den Knoten hingen korrekt umhängen
 - Fall 1b: Eltergeschwister ist **rot**

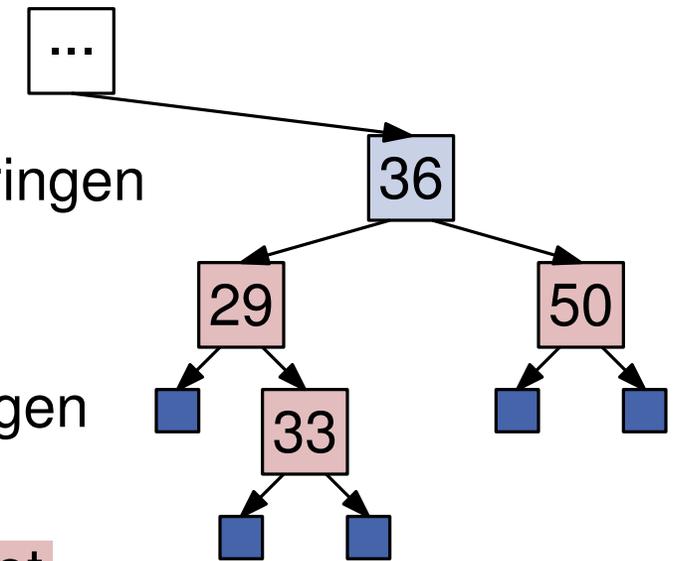
keine – Kante
 Blätter gleiche -Höhe
 Suchbaumeigenschaft



Rot-Schwarz-Bäume – Einfügen

- Idee: Neues Element als **rotes** Blatt an richtiger Stelle einfügen und gegebenenfalls ausbalancieren.
- Fall 1: Elter ist **rot**
 - dann ist Großelter **blau** (Warum?)
 - Fall 1a: Eltergeschwister ist **blau**
 - Drei-Knoten-Umstrukturierung
 - Kind, Elter, und Großelter in die richtige Reihenfolge bringen
 - Mittlerer Knoten wird Elter der anderen beiden
 - Mittlerer Knoten wird **blau**, die anderen **rot**
 - Teilbäume die unter den Knoten hingen korrekt umhängen
 - Fall 1b: Eltergeschwister ist **rot**
 - Umfärben: Elter und Eltergeschwister **blau**, Großelter **rot**

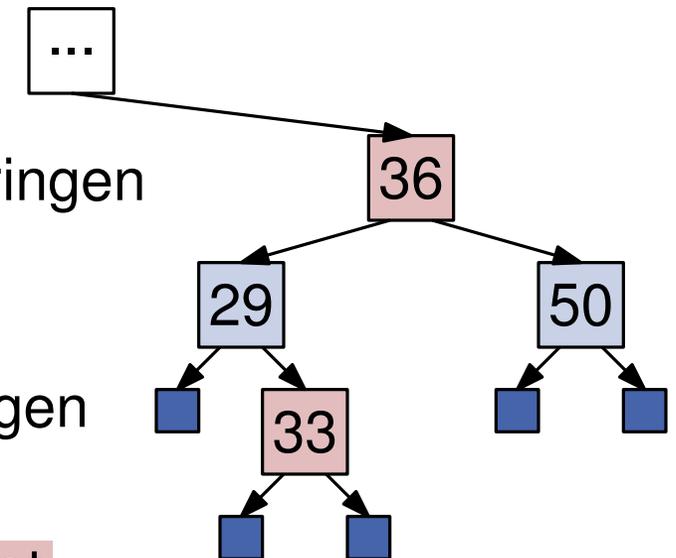
keine – Kante
 Blätter gleiche -Höhe
 Suchbaumeigenschaft



Rot-Schwarz-Bäume – Einfügen

- Idee: Neues Element als **rotes** Blatt an richtiger Stelle einfügen und gegebenenfalls ausbalancieren.
- Fall 1: Elter ist **rot**
 - dann ist Großelter **blau** (Warum?)
 - Fall 1a: Eltergeschwister ist **blau**
 - Drei-Knoten-Umstrukturierung
 - Kind, Elter, und Großelter in die richtige Reihenfolge bringen
 - Mittlerer Knoten wird Elter der anderen beiden
 - Mittlerer Knoten wird **blau**, die anderen **rot**
 - Teilbäume die unter den Knoten hingen korrekt umhängen
 - Fall 1b: Eltergeschwister ist **rot**
 - Umfärben: Elter und Eltergeschwister **blau**, Großelter **rot**

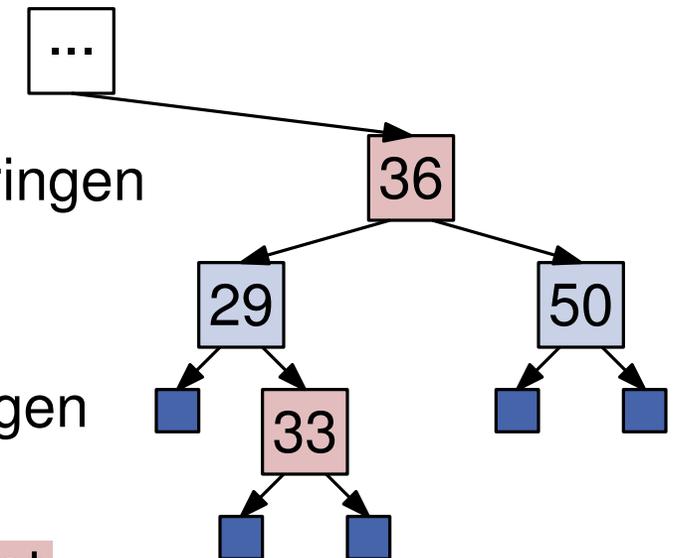
keine **rot** – **rot** Kante
 Blätter gleiche **blau**-Höhe
 Suchbaumeigenschaft



Rot-Schwarz-Bäume – Einfügen

- Idee: Neues Element als **rotes** Blatt an richtiger Stelle einfügen und gegebenenfalls ausbalancieren.
- Fall 1: Elter ist **rot**
 - dann ist Großelter **blau** (Warum?)
 - Fall 1a: Eltergeschwister ist **blau**
 - Drei-Knoten-Umstrukturierung
 - Kind, Elter, und Großelter in die richtige Reihenfolge bringen
 - Mittlerer Knoten wird Elter der anderen beiden
 - Mittlerer Knoten wird **blau**, die anderen **rot**
 - Teilbäume die unter den Knoten hingen korrekt umhängen
 - Fall 1b: Eltergeschwister ist **rot**
 - Umfärben: Elter und Eltergeschwister **blau**, Großelter **rot**
 - Sind wir jetzt fertig?

keine – Kante
 Blätter gleiche -Höhe
 Suchbaumeigenschaft



Rot-Schwarz-Bäume – Einfügen

- Idee: Neues Element als **rotes** Blatt an richtiger Stelle einfügen und gegebenenfalls ausbalancieren.

- Fall 1: Elter ist **rot**

- dann ist Großelter **blau** (Warum?)

- Fall 1a: Eltergeschwister ist **blau**

Drei-Knoten-Umstrukturierung

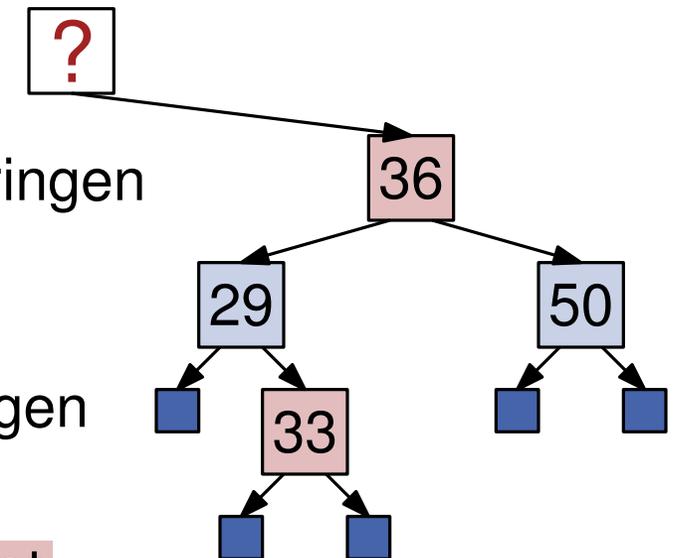
- Kind**, **Elter**, und **Großelter** in die richtige Reihenfolge bringen
- Mittlerer Knoten wird Elter der anderen beiden
- Mittlerer Knoten wird **blau**, die anderen **rot**
- Teilbäume die unter den Knoten hingen korrekt umhängen

- Fall 1b: Eltergeschwister ist **rot**

- Umfärben: Elter und Eltergeschwister **blau**, Großelter **rot**

Sind wir jetzt fertig? **blau**-Höhe und Suchbaumeigenschaft erhalten, ggf. **rot-rot** Kante erzeugt!

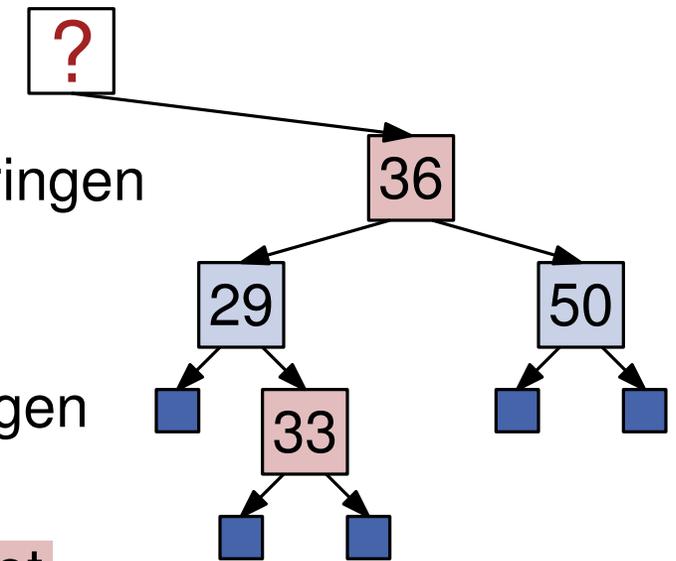
keine **rot-rot** Kante
 Blätter gleiche **blau**-Höhe
 Suchbaumeigenschaft



Rot-Schwarz-Bäume – Einfügen

- Idee: Neues Element als **rotes** Blatt an richtiger Stelle einfügen und gegebenenfalls ausbalancieren.
 - Fall 1: Elter ist **rot**
 - dann ist Großelter **blau** (Warum?)
 - Fall 1a: Eltergeschwister ist **blau**
 - Drei-Knoten-Umstrukturierung
 - Kind, Elter, und Großelter in die richtige Reihenfolge bringen
 - Mittlerer Knoten wird Elter der anderen beiden
 - Mittlerer Knoten wird **blau**, die anderen **rot**
 - Teilbäume die unter den Knoten hingen korrekt umhängen
 - Fall 1b: Eltergeschwister ist **rot**
 - Umfärben: Elter und Eltergeschwister **blau**, Großelter **rot**
- Sind wir jetzt fertig? ■-Höhe und Suchbaumeigenschaft erhalten, ggf. ■-Kante erzeugt! **Rekursion**

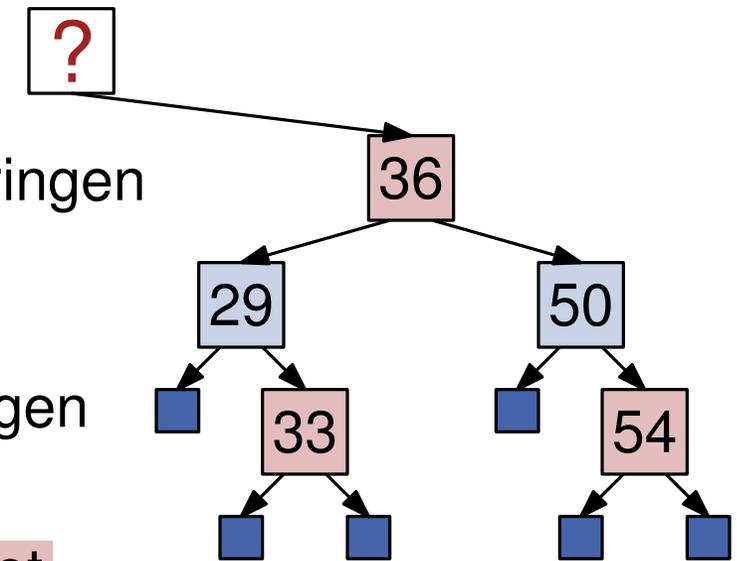
keine ■-■ Kante
 Blätter gleiche ■-Höhe
 Suchbaumeigenschaft



Rot-Schwarz-Bäume – Einfügen

- Idee: Neues Element als **rotes** Blatt an richtiger Stelle einfügen und gegebenenfalls ausbalancieren.
- Fall 1: Elter ist **rot**
 - dann ist Großelter **blau** (Warum?)
 - Fall 1a: Eltergeschwister ist **blau**
 - Drei-Knoten-Umstrukturierung
 - Kind, Elter, und Großelter in die richtige Reihenfolge bringen
 - Mittlerer Knoten wird Elter der anderen beiden
 - Mittlerer Knoten wird **blau**, die anderen **rot**
 - Teilbäume die unter den Knoten hingen korrekt umhängen
 - Fall 1b: Eltergeschwister ist **rot**
 - Umfärben: Elter und Eltergeschwister **blau**, Großelter **rot**
- Fall 2: Elter ist **blau**

keine **rot-rot** Kante
 Blätter gleiche **blau**-Höhe
 Suchbaumeigenschaft

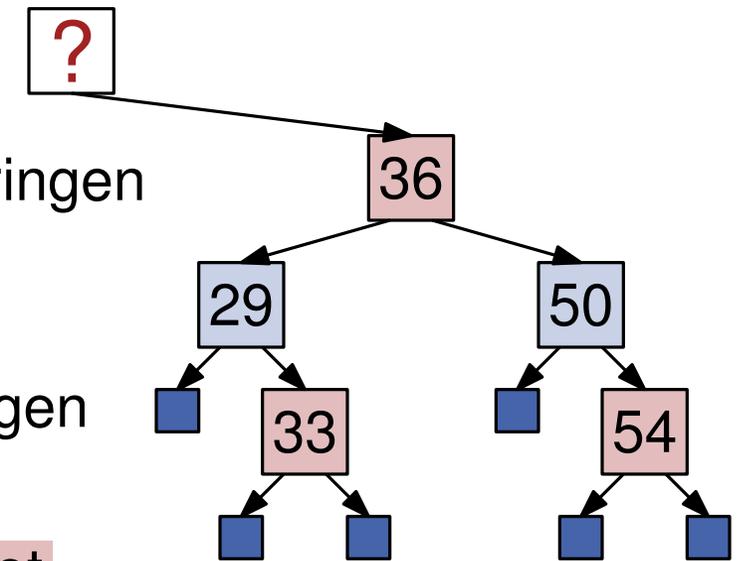


Rekursion

Rot-Schwarz-Bäume – Einfügen

- Idee: Neues Element als **rotes** Blatt an richtiger Stelle einfügen und gegebenenfalls ausbalancieren.
- Fall 1: Elter ist **rot**
 - dann ist Großelter **blau** (Warum?)
 - Fall 1a: Eltergeschwister ist **blau**
 - Drei-Knoten-Umstrukturierung
 - Kind, Elter, und Großelter in die richtige Reihenfolge bringen
 - Mittlerer Knoten wird Elter der anderen beiden
 - Mittlerer Knoten wird **blau**, die anderen **rot**
 - Teilbäume die unter den Knoten hingen korrekt umhängen
 - Fall 1b: Eltergeschwister ist **rot**
 - Umfärben: Elter und Eltergeschwister **blau**, Großelter **rot**
- Fall 2: Elter ist **blau** → fertig

keine **rot-rot** Kante
 Blätter gleiche **blau**-Höhe
 Suchbaumeigenschaft



Rekursion

Rot-Schwarz-Bäume – Einfügen

- Diverse Fallunterscheidungen (Welche Eltergeschwister existieren? Wie werden zugehörige Teilbäume umgegangen? etc.)

Rot-Schwarz-Bäume – Einfügen

- Diverse Fallunterscheidungen (Welche Eltergeschwister existieren? Wie werden zugehörige Teilbäume umgegangen? etc.)
- Laufzeit
 - Blatt an richtiger Stelle anhängen

Rot-Schwarz-Bäume – Einfügen

- Diverse Fallunterscheidungen (Welche Eltergeschwister existieren? Wie werden zugehörige Teilbäume umgehungen? etc.)
- Laufzeit
 - Blatt an richtiger Stelle anhängen

$O(\text{Höhe des Baumes})$

Rot-Schwarz-Bäume – Einfügen

- Diverse Fallunterscheidungen (Welche Eltergeschwister existieren? Wie werden zugehörige Teilbäume umgegangen? etc.)
- Laufzeit
 - Blatt an richtiger Stelle anhängen
 - Umstrukturieren **oder** Umfärben
 - Umstrukturieren (höchstens 1x)

$O(\text{Höhe des Baumes})$

Rot-Schwarz-Bäume – Einfügen

- Diverse Fallunterscheidungen (Welche Eltergeschwister existieren? Wie werden zugehörige Teilbäume umgehungen? etc.)
- Laufzeit
 - Blatt an richtiger Stelle anhängen $O(\text{Höhe des Baumes})$
 - Umstrukturieren **oder** Umfärben
 - Umstrukturieren (höchstens 1x) $O(1)$

Rot-Schwarz-Bäume – Einfügen

- Diverse Fallunterscheidungen (Welche Eltergeschwister existieren? Wie werden zugehörige Teilbäume umgegangen? etc.)
- Laufzeit
 - Blatt an richtiger Stelle anhängen $O(\text{Höhe des Baumes})$
 - Umstrukturieren **oder** Umfärben
 - Umstrukturieren (höchstens 1x) $O(1)$
 - Umfärben (höchstens $O(\text{Höhe des Baumes})$)

Rot-Schwarz-Bäume – Einfügen

- Diverse Fallunterscheidungen (Welche Eltergeschwister existieren? Wie werden zugehörige Teilbäume umgegangen? etc.)
- Laufzeit
 - Blatt an richtiger Stelle anhängen $O(\text{Höhe des Baumes})$
 - Umstrukturieren **oder** Umfärben
 - Umstrukturieren (höchstens 1x) $O(1)$
 - Umfärben (höchstens $O(\text{Höhe des Baumes})$) $O(\text{Höhe des Baumes})$

Rot-Schwarz-Bäume – Einfügen

- Diverse Fallunterscheidungen (Welche Eltergeschwister existieren? Wie werden zugehörige Teilbäume umgegangen? etc.)
 - Laufzeit
 - Blatt an richtiger Stelle anhängen $O(\text{Höhe des Baumes})$
 - Umstrukturieren **oder** Umfärben
 - Umstrukturieren (höchstens 1x) $O(1)$
 - Umfärben (höchstens $O(\text{Höhe des Baumes})$) $O(\text{Höhe des Baumes})$
-
- $O(\text{Höhe des Baumes})$

Rot-Schwarz-Bäume – Einfügen

- Diverse Fallunterscheidungen (Welche Eltergeschwister existieren? Wie werden zugehörige Teilbäume umgegangen? etc.)
 - Laufzeit
 - Blatt an richtiger Stelle anhängen $O(\text{Höhe des Baumes})$
 - Umstrukturieren **oder** Umfärben
 - Umstrukturieren (höchstens 1x) $O(1)$
 - Umfärben (höchstens $O(\text{Höhe des Baumes})$) $O(\text{Höhe des Baumes})$
-
- $O(\text{Höhe des Baumes})$
- Löschen auch in $O(\text{Höhe des Baumes})$

Rot-Schwarz-Bäume – Einfügen

- Diverse Fallunterscheidungen (Welche Eltergeschwister existieren? Wie werden zugehörige Teilbäume umgegangen? etc.)
 - Laufzeit
 - Blatt an richtiger Stelle anhängen $O(\text{Höhe des Baumes})$
 - Umstrukturieren **oder** Umfärben
 - Umstrukturieren (höchstens 1x) $O(1)$
 - Umfärben (höchstens $O(\text{Höhe des Baumes})$) $O(\text{Höhe des Baumes})$
-
- Löschen auch in $O(\text{Höhe des Baumes})$
 noch umständlicher

Rot-Schwarz-Bäume – Einfügen

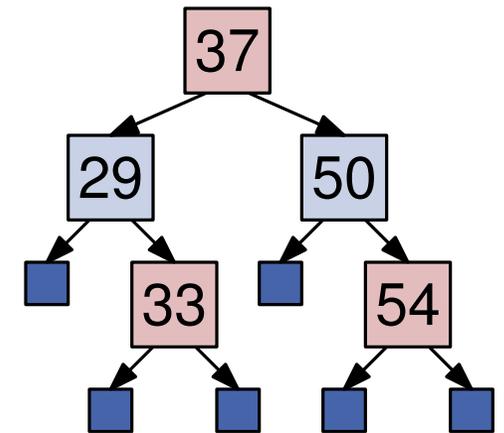
- Diverse Fallunterscheidungen (Welche Eltergeschwister existieren? Wie werden zugehörige Teilbäume umgegangen? etc.)
- Laufzeit
 - Blatt an richtiger Stelle anhängen $O(\text{Höhe des Baumes})$
 - Umstrukturieren **oder** Umfärben
 - Umstrukturieren (höchstens 1x) $O(1)$
 - Umfärben (höchstens $O(\text{Höhe des Baumes})$) $O(\text{Höhe des Baumes})$

 $O(\text{Höhe des Baumes})$
- Löschen auch in $O(\text{Höhe des Baumes})$
noch umständlicher
- Aber was ist denn nun die Höhe des Baumes?
- Hat das mit den Farben überhaupt funktioniert?

Rot-Schwarz-Bäume – Höhe

- Beobachtung 1: Der Teilbaum eines Knotens in einem Rot-Schwarz-Baum ist wieder ein Rot-Schwarz-Baum.

keine  –  Kante
 Blätter gleiche  -Höhe
 Suchbaumeigenschaft



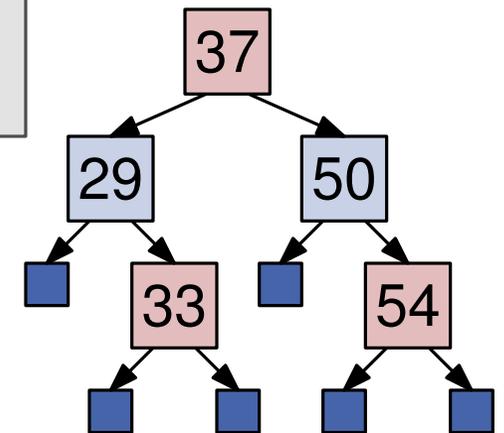
Rot-Schwarz-Bäume – Höhe

- Beobachtung 1: Der Teilbaum eines Knotens in einem Rot-Schwarz-Baum ist wieder ein Rot-Schwarz-Baum.

Lemma *Rot-Schwarz-Baum – Anzahl Knoten*

Sei T ein Rot-Schwarz-Baum mit ■-Höhe h . Dann hat T mindestens $n \geq 2^h - 1$ Knoten.

keine ■ – ■ Kante
 Blätter gleiche ■-Höhe
 Suchbaumeigenschaft



Rot-Schwarz-Bäume – Höhe

- Beobachtung 1: Der Teilbaum eines Knotens in einem Rot-Schwarz-Baum ist wieder ein Rot-Schwarz-Baum.

Lemma *Rot-Schwarz-Baum – Anzahl Knoten*

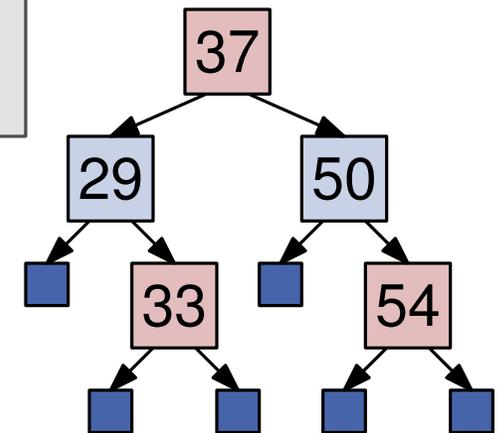
Sei T ein Rot-Schwarz-Baum mit ■-Höhe h . Dann hat T mindestens $n \geq 2^h - 1$ Knoten.

Beweis über Induktion

- Anfang: $h = 1$ ■

$$n = 1 \geq 2^1 - 1 = 1$$

keine ■–■ Kante
 Blätter gleiche ■-Höhe
 Suchbaumeigenschaft



Rot-Schwarz-Bäume – Höhe

- Beobachtung 1: Der Teilbaum eines Knotens in einem Rot-Schwarz-Baum ist wieder ein Rot-Schwarz-Baum.

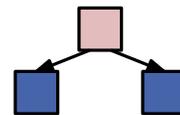
Lemma *Rot-Schwarz-Baum – Anzahl Knoten*

Sei T ein Rot-Schwarz-Baum mit \blacksquare -Höhe h . Dann hat T mindestens $n \geq 2^h - 1$ Knoten.

Beweis über Induktion

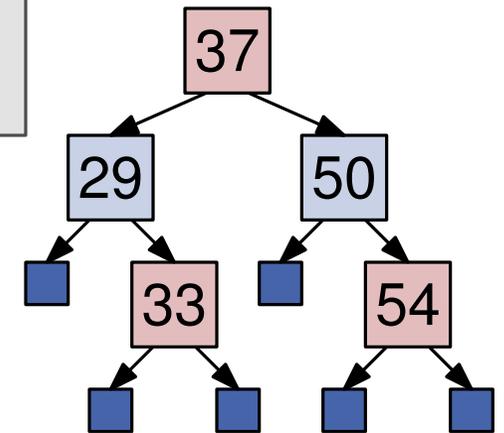
- Anfang: $h = 1$ \blacksquare

$$n = 1 \geq 2^1 - 1 = 1$$



$$n = 3 \geq 2^2 - 1 = 3$$

keine $\blacksquare - \blacksquare$ Kante
 Blätter gleiche \blacksquare -Höhe
 Suchbaumeigenschaft



Rot-Schwarz-Bäume – Höhe

- Beobachtung 1: Der Teilbaum eines Knotens in einem Rot-Schwarz-Baum ist wieder ein Rot-Schwarz-Baum.

Lemma *Rot-Schwarz-Baum – Anzahl Knoten*

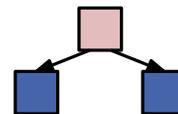
Sei T ein Rot-Schwarz-Baum mit \blacksquare -Höhe h . Dann hat T mindestens $n \geq 2^h - 1$ Knoten.

keine \blacksquare – \blacksquare Kante
 Blätter gleiche \blacksquare -Höhe
 Suchbaumeigenschaft

Beweis über Induktion

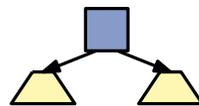
- Anfang: $h = 1$ \blacksquare

$$n = 1 \geq 2^1 - 1 = 1$$

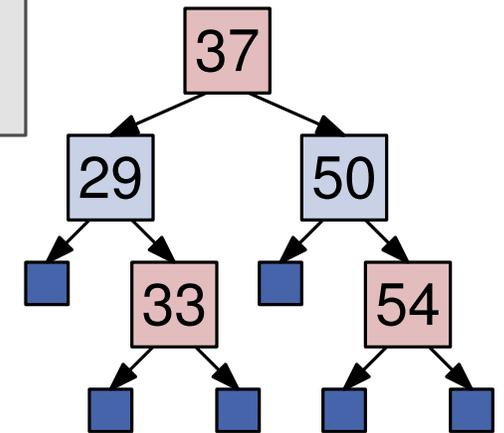


$$n = 3 \geq 2^1 - 1 = 1$$

- Schritt: $h + 1$



Teilbäume mit
 \blacksquare -Höhe h



Rot-Schwarz-Bäume – Höhe

- Beobachtung 1: Der Teilbaum eines Knotens in einem Rot-Schwarz-Baum ist wieder ein Rot-Schwarz-Baum.

Lemma *Rot-Schwarz-Baum – Anzahl Knoten*

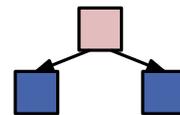
Sei T ein Rot-Schwarz-Baum mit \blacksquare -Höhe h . Dann hat T mindestens $n \geq 2^h - 1$ Knoten.

keine $\blacksquare - \blacksquare$ Kante
 Blätter gleiche \blacksquare -Höhe
 Suchbaumeigenschaft

Beweis über Induktion

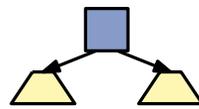
- Anfang: $h = 1$ \blacksquare

$$n = 1 \geq 2^1 - 1 = 1$$



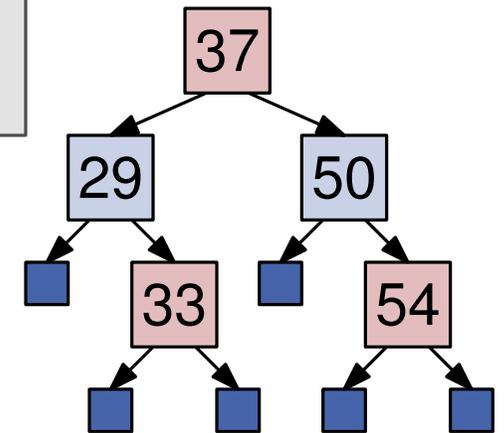
$$n = 3 \geq 2^1 - 1 = 1$$

- Schritt: $h + 1$



Teilbäume mit
 \blacksquare -Höhe h

$$n \geq 2 \cdot (2^h - 1) + 1$$



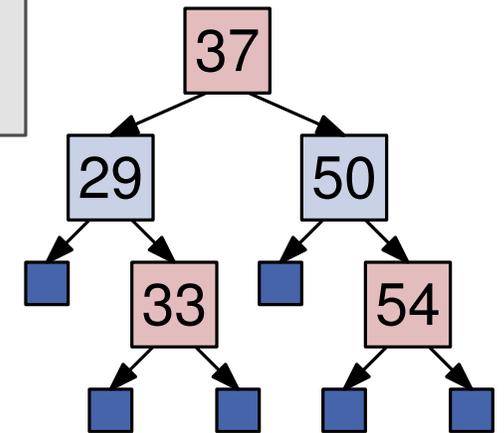
Rot-Schwarz-Bäume – Höhe

- Beobachtung 1: Der Teilbaum eines Knotens in einem Rot-Schwarz-Baum ist wieder ein Rot-Schwarz-Baum.

Lemma *Rot-Schwarz-Baum – Anzahl Knoten*

Sei T ein Rot-Schwarz-Baum mit \blacksquare -Höhe h . Dann hat T mindestens $n \geq 2^h - 1$ Knoten.

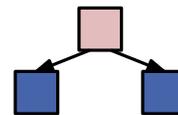
keine \blacksquare – \blacksquare Kante
 Blätter gleiche \blacksquare -Höhe
 Suchbaumeigenschaft



Beweis über Induktion

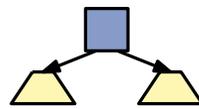
- Anfang: $h = 1$ \blacksquare

$$n = 1 \geq 2^1 - 1 = 1$$



$$n = 3 \geq 2^1 - 1 = 1$$

- Schritt: $h + 1$



Teilbäume mit
 \blacksquare -Höhe h

$$n \geq 2 \cdot (2^h - 1) + 1$$

$$= 2^{h+1} - 1$$

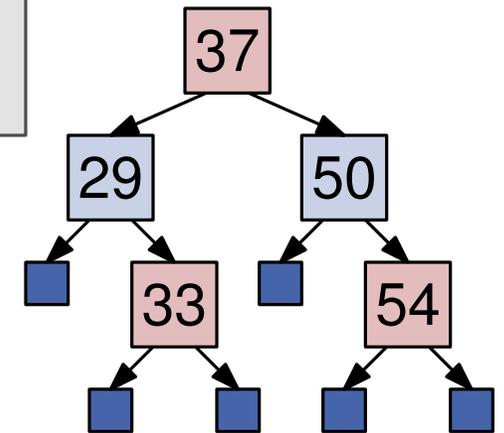
Rot-Schwarz-Bäume – Höhe

- Beobachtung 1: Der Teilbaum eines Knotens in einem Rot-Schwarz-Baum ist wieder ein Rot-Schwarz-Baum.

Lemma *Rot-Schwarz-Baum – Anzahl Knoten*

Sei T ein Rot-Schwarz-Baum mit \blacksquare -Höhe h . Dann hat T mindestens $n \geq 2^h - 1$ Knoten.

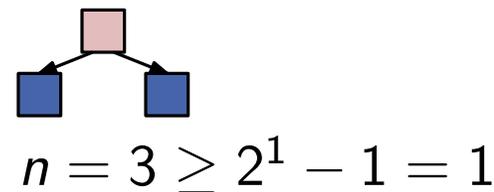
keine \blacksquare – \blacksquare Kante
 Blätter gleiche \blacksquare -Höhe
 Suchbaumeigenschaft



Beweis über Induktion

- Anfang: $h = 1$ \blacksquare

$$n = 1 \geq 2^1 - 1 = 1$$



- Schritt: $h + 1$



$$n \geq 2 \cdot (2^h - 1) + 1$$

$$= 2^{h+1} - 1$$

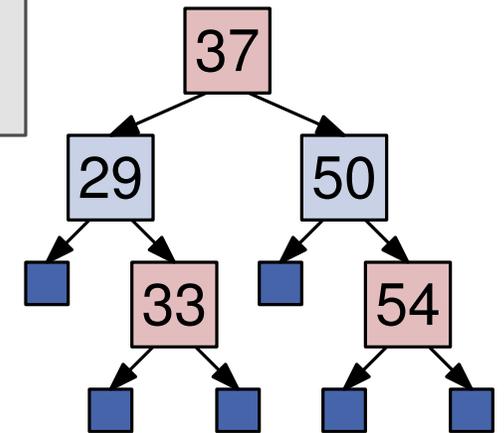
Rot-Schwarz-Bäume – Höhe

- Beobachtung 1: Der Teilbaum eines Knotens in einem Rot-Schwarz-Baum ist wieder ein Rot-Schwarz-Baum.

Lemma *Rot-Schwarz-Baum – Anzahl Knoten*

Sei T ein Rot-Schwarz-Baum mit \blacksquare -Höhe h . Dann hat T mindestens $n \geq 2^h - 1$ Knoten.

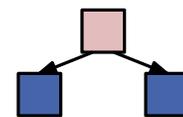
keine \blacksquare – \blacksquare Kante
 Blätter gleiche \blacksquare -Höhe
 Suchbaumeigenschaft



Beweis über Induktion

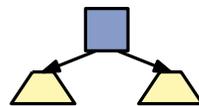
- Anfang: $h = 1$ \blacksquare

$$n = 1 \geq 2^1 - 1 = 1$$



$$n = 3 \geq 2^1 - 1 = 1$$

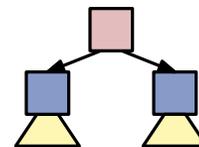
- Schritt: $h + 1$



Teilbäume mit
 \blacksquare -Höhe h

$$n \geq 2 \cdot (2^h - 1) + 1$$

$$= 2^{h+1} - 1$$



$$n \geq 2 \cdot (2^h - 1) + 2 + 1$$

Rot-Schwarz-Bäume – Höhe

- Beobachtung 1: Der Teilbaum eines Knotens in einem Rot-Schwarz-Baum ist wieder ein Rot-Schwarz-Baum.

Lemma *Rot-Schwarz-Baum – Anzahl Knoten*

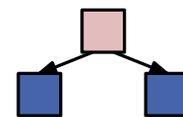
Sei T ein Rot-Schwarz-Baum mit \blacksquare -Höhe h . Dann hat T mindestens $n \geq 2^h - 1$ Knoten.

keine $\blacksquare - \blacksquare$ Kante
 Blätter gleiche \blacksquare -Höhe
 Suchbaumeigenschaft

Beweis über Induktion

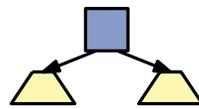
- Anfang: $h = 1$ \blacksquare

$$n = 1 \geq 2^1 - 1 = 1$$



$$n = 3 \geq 2^1 - 1 = 1$$

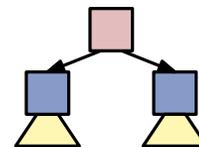
- Schritt: $h + 1$



Teilbäume mit
 \blacksquare -Höhe h

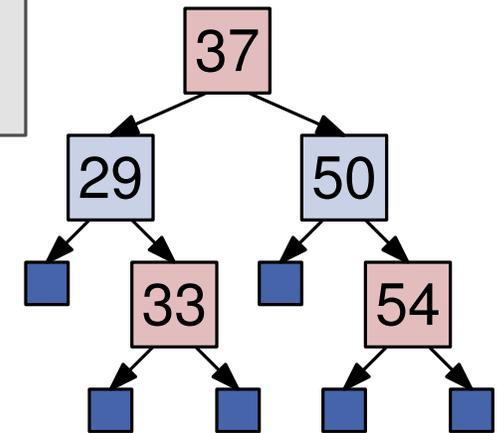
$$n \geq 2 \cdot (2^h - 1) + 1$$

$$= 2^{h+1} - 1$$



$$n \geq 2 \cdot (2^h - 1) + 2 + 1$$

$$= 2^{h+1} + 1$$



Rot-Schwarz-Bäume – Höhe

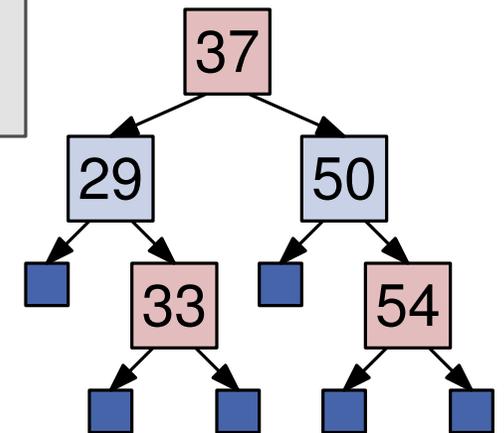
- Beobachtung 1: Der Teilbaum eines Knotens in einem Rot-Schwarz-Baum ist wieder ein Rot-Schwarz-Baum.

Lemma *Rot-Schwarz-Baum – Anzahl Knoten*

Sei T ein Rot-Schwarz-Baum mit ■-Höhe h . Dann hat T mindestens $n \geq 2^h - 1$ Knoten.

$$2^h - 1 \leq n$$

keine ■ – ■ Kante
 Blätter gleiche ■-Höhe
 Suchbaumeigenschaft



Rot-Schwarz-Bäume – Höhe

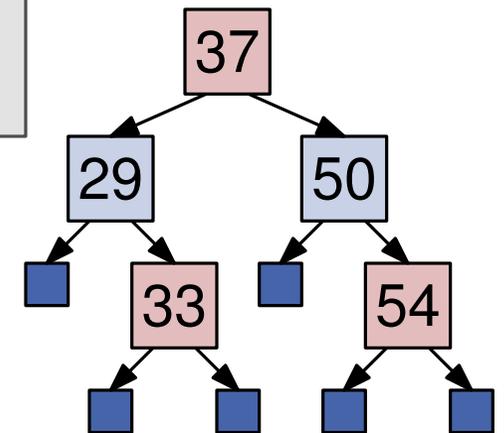
- Beobachtung 1: Der Teilbaum eines Knotens in einem Rot-Schwarz-Baum ist wieder ein Rot-Schwarz-Baum.

Lemma *Rot-Schwarz-Baum – Anzahl Knoten*

Sei T ein Rot-Schwarz-Baum mit ■-Höhe h . Dann hat T mindestens $n \geq 2^h - 1$ Knoten.

$$2^h - 1 \leq n \rightarrow 2^h \leq n + 1$$

keine ■ – ■ Kante
 Blätter gleiche ■-Höhe
 Suchbaumeigenschaft



Rot-Schwarz-Bäume – Höhe

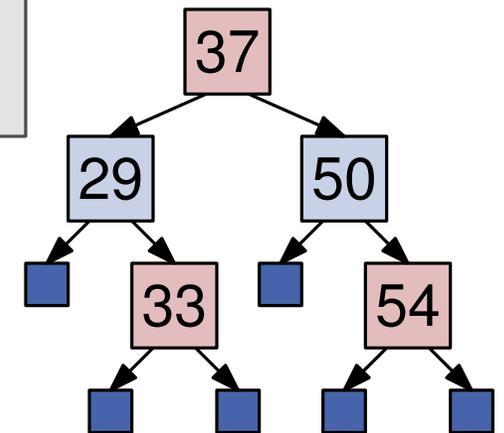
- Beobachtung 1: Der Teilbaum eines Knotens in einem Rot-Schwarz-Baum ist wieder ein Rot-Schwarz-Baum.

Lemma *Rot-Schwarz-Baum – Anzahl Knoten*

Sei T ein Rot-Schwarz-Baum mit ■-Höhe h . Dann hat T mindestens $n \geq 2^h - 1$ Knoten.

$$2^h - 1 \leq n \rightarrow 2^h \leq n + 1 \rightarrow h \leq \log(n + 1)$$

keine ■ – ■ Kante
 Blätter gleiche ■-Höhe
 Suchbaumeigenschaft



Rot-Schwarz-Bäume – Höhe

- Beobachtung 1: Der Teilbaum eines Knotens in einem Rot-Schwarz-Baum ist wieder ein Rot-Schwarz-Baum.

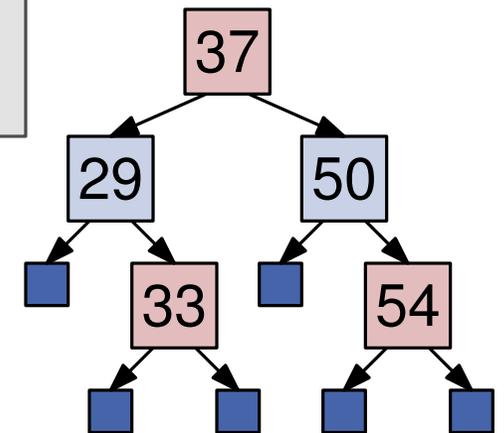
Lemma *Rot-Schwarz-Baum – Anzahl Knoten*

Sei T ein Rot-Schwarz-Baum mit \blacksquare -Höhe h . Dann hat T mindestens $n \geq 2^h - 1$ Knoten.

$$2^h - 1 \leq n \rightarrow 2^h \leq n + 1 \rightarrow h \leq \log(n + 1)$$

- Beobachtung 2: Auf jedem Wurzel-Dummy-Pfad ist mindestens die Hälfte der Knoten blau. (Dummy ist blau & keine \blacksquare -Kante)

keine \blacksquare -Kante
 Blätter gleiche \blacksquare -Höhe
 Suchbaumeigenschaft



Rot-Schwarz-Bäume – Höhe

- Beobachtung 1: Der Teilbaum eines Knotens in einem Rot-Schwarz-Baum ist wieder ein Rot-Schwarz-Baum.

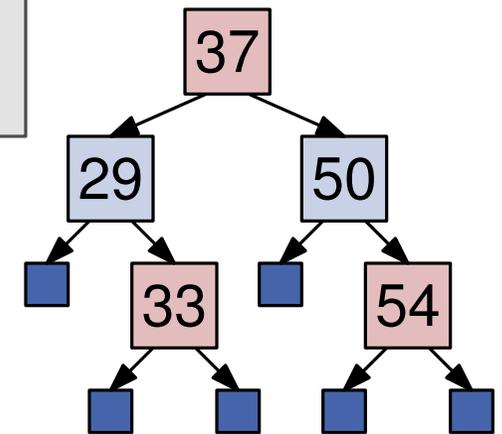
Lemma *Rot-Schwarz-Baum – Anzahl Knoten*

Sei T ein Rot-Schwarz-Baum mit \blacksquare -Höhe h . Dann hat T mindestens $n \geq 2^h - 1$ Knoten.

$$2^h - 1 \leq n \rightarrow 2^h \leq n + 1 \rightarrow h \leq \log(n + 1)$$

- Beobachtung 2: Auf jedem Wurzel-Dummy-Pfad ist mindestens die Hälfte der Knoten blau. (Dummy ist blau & keine \blacksquare -Kante)
 - Für die Höhe H des Baumes gilt: $H \leq 2 \cdot h$

keine \blacksquare -Kante
 Blätter gleiche \blacksquare -Höhe
 Suchbaumeigenschaft



Rot-Schwarz-Bäume – Höhe

- Beobachtung 1: Der Teilbaum eines Knotens in einem Rot-Schwarz-Baum ist wieder ein Rot-Schwarz-Baum.

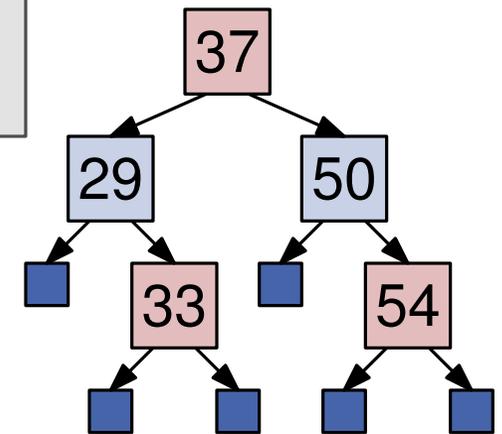
Lemma *Rot-Schwarz-Baum – Anzahl Knoten*

Sei T ein Rot-Schwarz-Baum mit h -Höhe. Dann hat T mindestens $n \geq 2^h - 1$ Knoten.

$$2^h - 1 \leq n \rightarrow 2^h \leq n + 1 \rightarrow h \leq \log(n + 1)$$

- Beobachtung 2: Auf jedem Wurzel-Dummy-Pfad ist mindestens die Hälfte der Knoten blau. (Dummy ist blau & keine --- Kante)
 - Für die Höhe H des Baumes gilt: $H \leq 2 \cdot h$

keine --- Kante
 Blätter gleiche h -Höhe
 Suchbaumeigenschaft



Rot-Schwarz-Bäume – Höhe

- Beobachtung 1: Der Teilbaum eines Knotens in einem Rot-Schwarz-Baum ist wieder ein Rot-Schwarz-Baum.

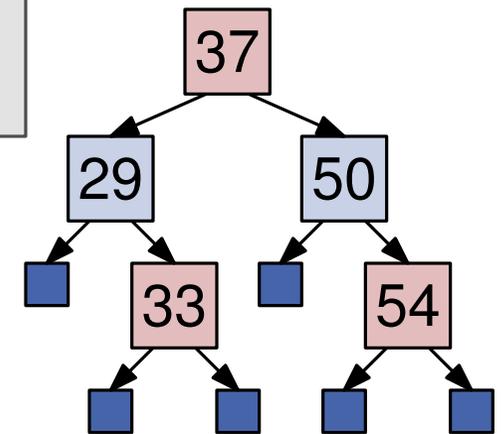
Lemma *Rot-Schwarz-Baum – Anzahl Knoten*

Sei T ein Rot-Schwarz-Baum mit \blacksquare -Höhe h . Dann hat T mindestens $n \geq 2^h - 1$ Knoten.

$$2^h - 1 \leq n \rightarrow 2^h \leq n + 1 \rightarrow h \leq \log(n + 1)$$

- Beobachtung 2: Auf jedem Wurzel-Dummy-Pfad ist mindestens die Hälfte der Knoten blau. (Dummy ist blau & keine \blacksquare -Kante)
 - Für die Höhe H des Baumes gilt: $H \leq 2 \cdot h \leq 2 \cdot \log(n + 1)$

keine \blacksquare -Kante
 Blätter gleiche \blacksquare -Höhe
 Suchbaumeigenschaft



Rot-Schwarz-Bäume – Höhe

- Beobachtung 1: Der Teilbaum eines Knotens in einem Rot-Schwarz-Baum ist wieder ein Rot-Schwarz-Baum.

Lemma Rot-Schwarz-Baum – Anzahl Knoten

Sei T ein Rot-Schwarz-Baum mit \blacksquare -Höhe h . Dann hat T mindestens $n \geq 2^h - 1$ Knoten.

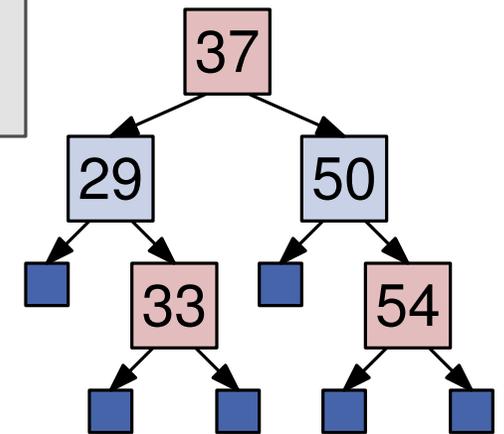
$$2^h - 1 \leq n \rightarrow 2^h \leq n + 1 \rightarrow h \leq \log(n + 1)$$

- Beobachtung 2: Auf jedem Wurzel-Dummy-Pfad ist mindestens die Hälfte der Knoten blau. (Dummy ist blau & keine \blacksquare -Kante)
 - Für die Höhe H des Baumes gilt: $H \leq 2 \cdot h \leq 2 \cdot \log(n + 1)$

Lemma Rot-Schwarz-Baum – Höhe

Sei T ein Rot-Schwarz-Baum mit n Knoten. Dann hat T eine Höhe von $H \leq 2 \log(n + 1)$.

keine \blacksquare -Kante
 Blätter gleiche \blacksquare -Höhe
 Suchbaumeigenschaft



Suchbäume – Höhe

- Wir wünschen uns binäre und balancierte Suchbäume

Suchbäume – Höhe

- Wir wünschen uns binäre und balancierte Suchbäume
- je eins der Kriterien kann etwas aufgeweicht werden

Suchbäume – Höhe

- Wir wünschen uns binäre und balancierte Suchbäume
- je eins der Kriterien kann etwas aufgeweicht werden
 - (a, b) -Bäume: **fast** binär, dafür perfekt balanciert

Suchbäume – Höhe

- Wir wünschen uns binäre und balancierte Suchbäume
- je eins der Kriterien kann etwas aufgeweicht werden
 - (a, b) -Bäume: **fast** binär, dafür perfekt balanciert



marvel-filme.fandom.com/de/wiki/Thanos

Suchbäume – Höhe

- Wir wünschen uns binäre und balancierte Suchbäume
- je eins der Kriterien kann etwas aufgeweicht werden
 - (a, b) -Bäume: **fast** binär, dafür perfekt balanciert
 - Rot-Schwarz-Bäume: binär, dafür **ausreichend** balanciert

Suchbäume – Höhe

- Wir wünschen uns binäre und balancierte Suchbäume
- je eins der Kriterien kann etwas aufgeweicht werden
 - (a, b) -Bäume: **fast** binär, dafür perfekt balanciert
 - Rot-Schwarz-Bäume: binär, dafür **ausreichend** balanciert

std::set

Defined in header `<set>`

```

template<
  class Key,
  class Compare = std::less<Key>,
  class Allocator = std::allocator<Key>
> class set;
(1)

namespace pmr {
template<
  class Key,
  class Compare = std::less<Key>
> using set = std::set<Key, Compare, std::pmr::polymorphic_allocator<Key>>;
(2) (since C++17)
}
  
```

`std::set` is an associative container that contains a sorted set of unique objects of type `Key`. Sorting is done using the key comparison function `Compare`. Search, removal, and insertion operations have logarithmic complexity. Sets are usually implemented as [Red-black trees](#).

Suchbäume – Höhe

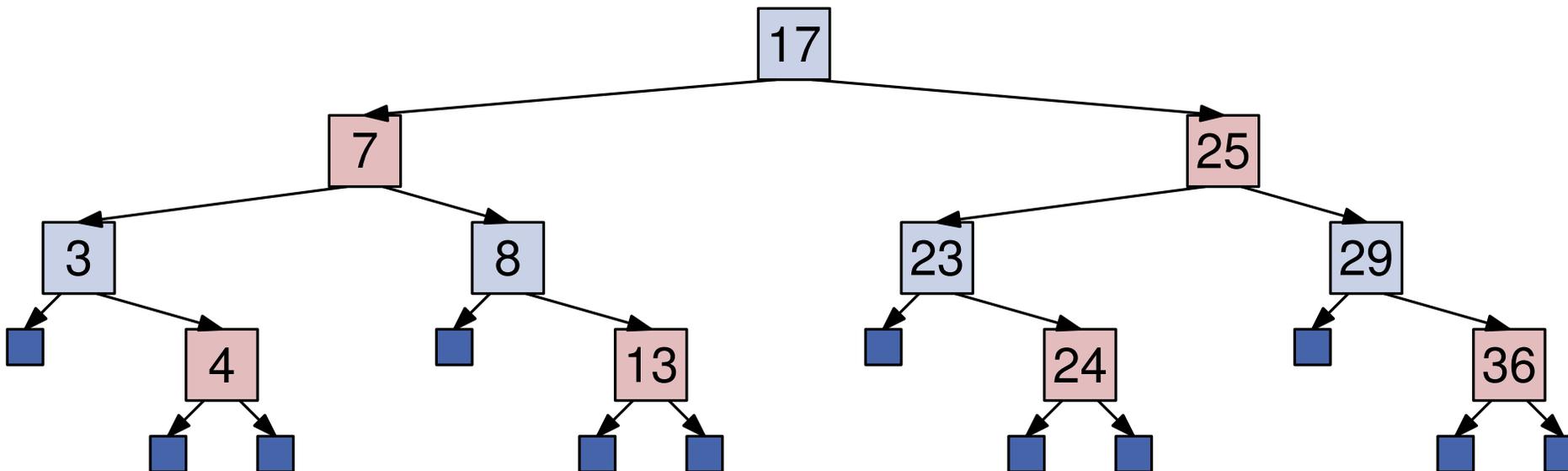
- Wir wünschen uns binäre und balancierte Suchbäume
- je eins der Kriterien kann etwas aufgeweicht werden
 - (a, b) -Bäume: **fast** binär, dafür perfekt balanciert
 - Rot-Schwarz-Bäume: binär, dafür **ausreichend** balanciert
- in beiden Fällen konnten wir logarithmische Höhe erreichen

Zufall?

Suchbäume – Höhe

- Wir wünschen uns binäre und balancierte Suchbäume
- je eins der Kriterien kann etwas aufgeweicht werden
 - (a, b) -Bäume: **fast** binär, dafür perfekt balanciert
 - Rot-Schwarz-Bäume: binär, dafür **ausreichend** balanciert
- in beiden Fällen konnten wir logarithmische Höhe erreichen
- Ziehe im Rot-Schwarz-Baum die **roten** Knoten zu ihren Eltern

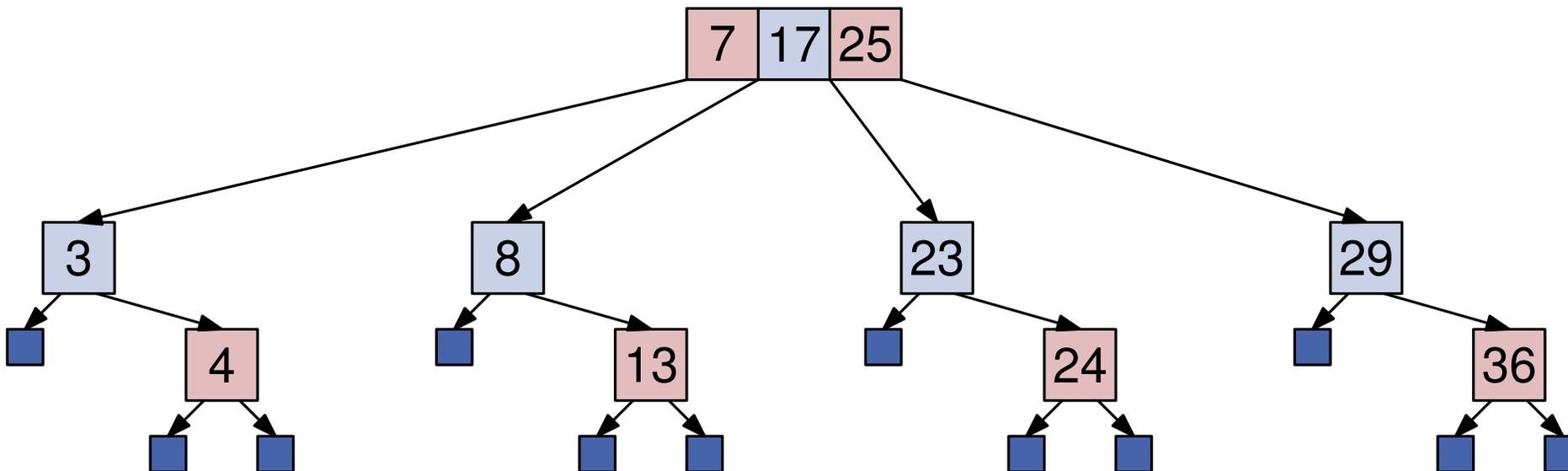
Zufall?



Suchbäume – Höhe

- Wir wünschen uns binäre und balancierte Suchbäume
- je eins der Kriterien kann etwas aufgeweicht werden
 - (a, b) -Bäume: **fast** binär, dafür perfekt balanciert
 - Rot-Schwarz-Bäume: binär, dafür **ausreichend** balanciert
- in beiden Fällen konnten wir logarithmische Höhe erreichen
- Ziehe im Rot-Schwarz-Baum die roten Knoten zu ihren Eltern

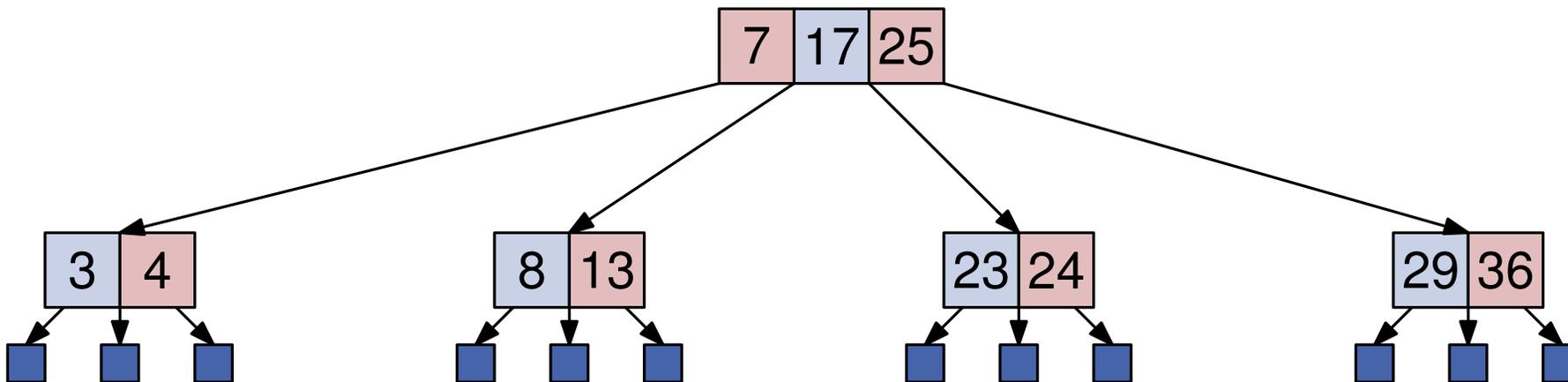
Zufall?



Suchbäume – Höhe

- Wir wünschen uns binäre und balancierte Suchbäume
- je eins der Kriterien kann etwas aufgeweicht werden
 - (a, b) -Bäume: **fast** binär, dafür perfekt balanciert
 - Rot-Schwarz-Bäume: binär, dafür **ausreichend** balanciert
- in beiden Fällen konnten wir logarithmische Höhe erreichen
- Ziehe im Rot-Schwarz-Baum die roten Knoten zu ihren Eltern

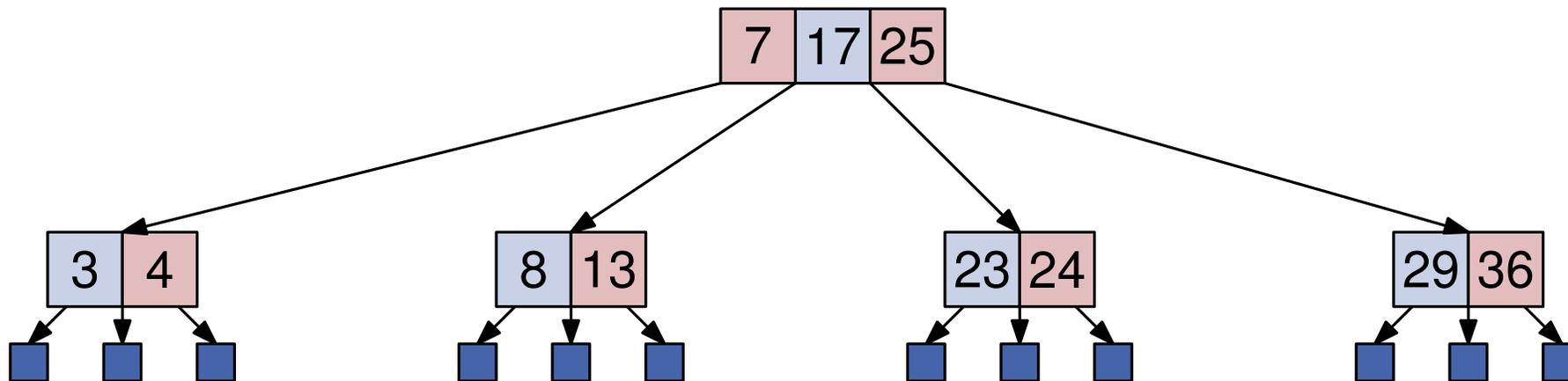
Zufall?



Suchbäume – Höhe

- Wir wünschen uns binäre und balancierte Suchbäume
- je eins der Kriterien kann etwas aufgeweicht werden
 - (a, b) -Bäume: **fast** binär, dafür perfekt balanciert
 - Rot-Schwarz-Bäume: binär, dafür **ausreichend** balanciert
- in beiden Fällen konnten wir logarithmische Höhe erreichen
- Ziehe im Rot-Schwarz-Baum die roten Knoten zu ihren Eltern

Zufall?

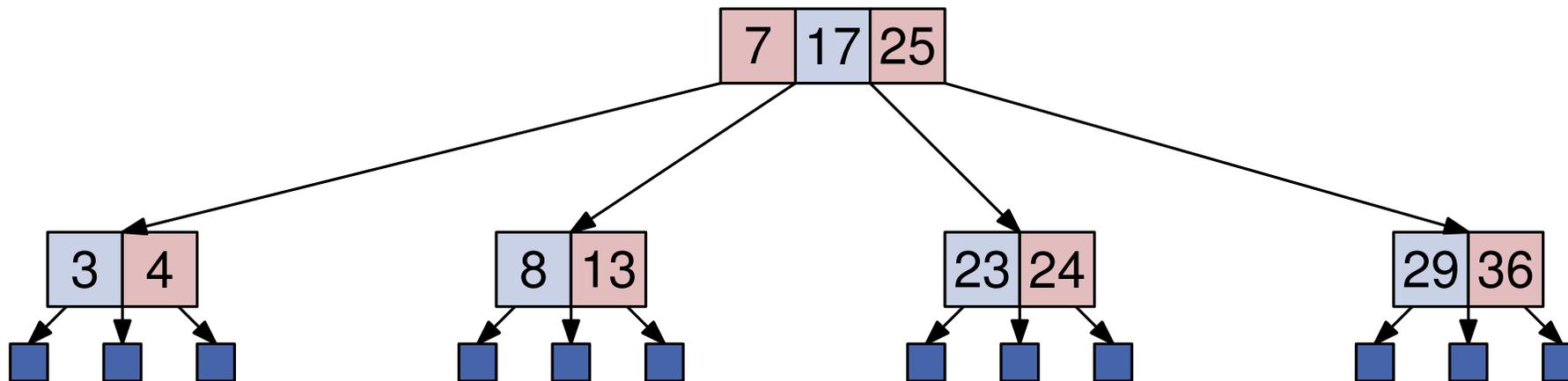


- Rot-Schwarz-Bäume haben quasi die gleiche Struktur wie $(2, 4)$ -Bäume!

Suchbäume – Höhe

- Wir wünschen uns binäre und balancierte Suchbäume
- je eins der Kriterien kann etwas aufgeweicht werden
 - (a, b) -Bäume: **fast** binär, dafür perfekt balanciert
 - Rot-Schwarz-Bäume: binär, dafür **ausreichend** balanciert
- in beiden Fällen konnten wir logarithmische Höhe erreichen
- Ziehe im Rot-Schwarz-Baum die roten Knoten zu ihren Eltern

Zufall?



- Rot-Schwarz-Bäume haben quasi die gleiche Struktur wie $(2, 4)$ -Bäume!

Aber irgendwie ist uns die Listenstruktur in den Blättern verloren gegangen...

Tiefensuche

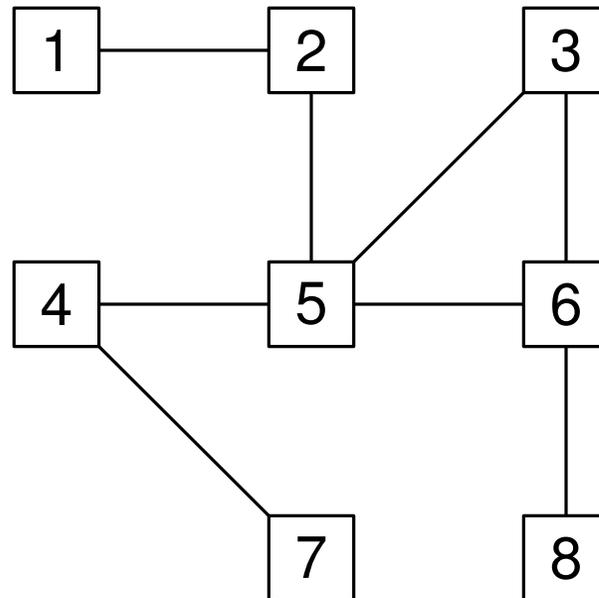
- Starte bei einem Knoten s
- Gehe in jedem Schritt zu einem neuen Nachbarn
- Sackgasse: (kein neuer Nachbar) \rightarrow Backtracking: zurück zum Vorgänger

Tiefensuche

- Starte bei einem Knoten s
- Gehe in jedem Schritt zu einem neuen Nachbarn
- Sackgasse: (kein neuer Nachbar) \rightarrow Backtracking: zurück zum Vorgänger
- Während einer Tiefensuche kann sich ein Knoten in 3 Zuständen befinden
 - ungesehen
 - gesehen
 - fertig

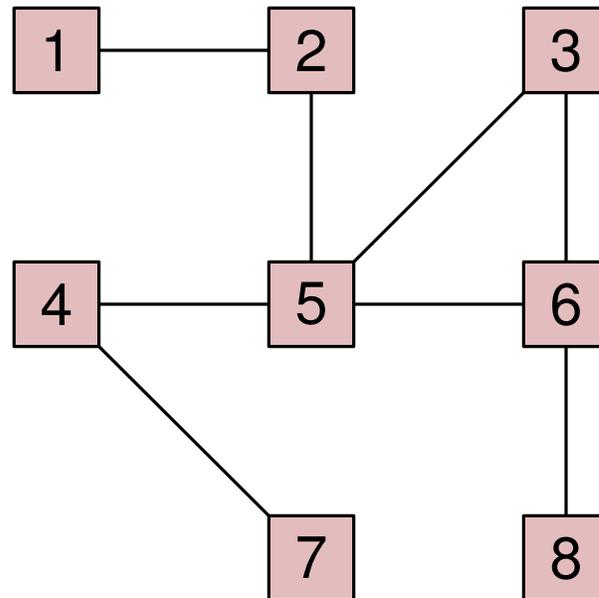
Tiefensuche

- Starte bei einem Knoten s
- Gehe in jedem Schritt zu einem neuen Nachbarn
- Sackgasse: (kein neuer Nachbar) \rightarrow Backtracking: zurück zum Vorgänger
- Während einer Tiefensuche kann sich ein Knoten in 3 Zuständen befinden
 - ungesehen
 - gesehen
 - fertig



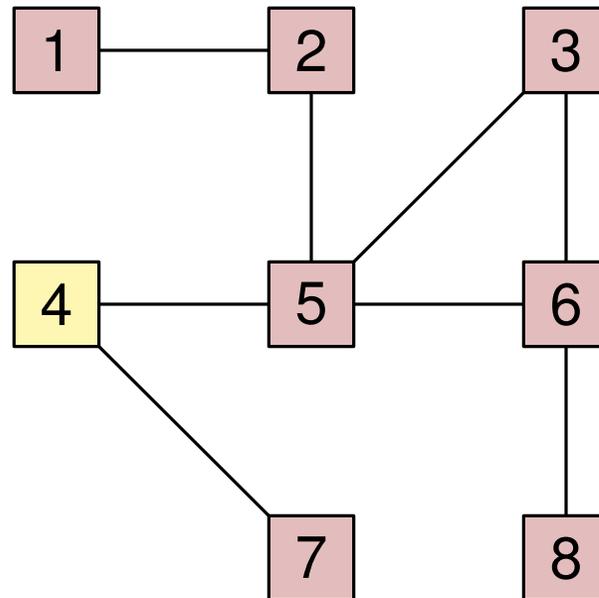
Tiefensuche

- Starte bei einem Knoten s
- Gehe in jedem Schritt zu einem neuen Nachbarn
- Sackgasse: (kein neuer Nachbar) \rightarrow Backtracking: zurück zum Vorgänger
- Während einer Tiefensuche kann sich ein Knoten in 3 Zuständen befinden
 - ungesehen
 - gesehen
 - fertig



Tiefensuche

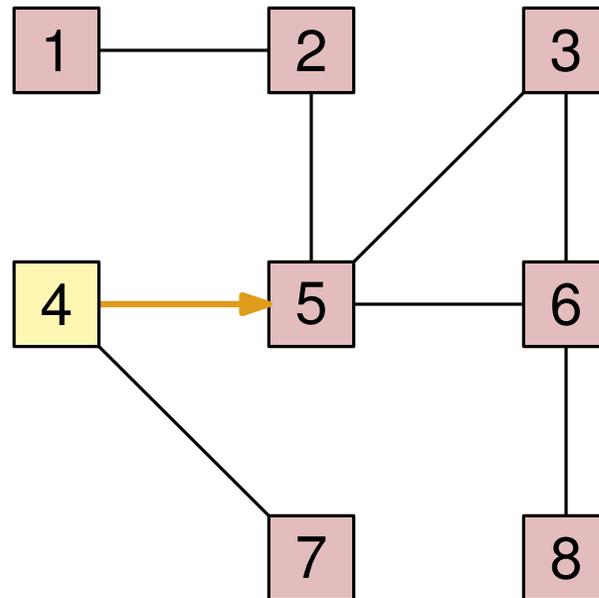
- Starte bei einem Knoten s
- Gehe in jedem Schritt zu einem neuen Nachbarn
- Sackgasse: (kein neuer Nachbar) \rightarrow Backtracking: zurück zum Vorgänger
- Während einer Tiefensuche kann sich ein Knoten in 3 Zuständen befinden
 - ungesehen
 - gesehen
 - fertig



Beispiel: Startknoten 4

Tiefensuche

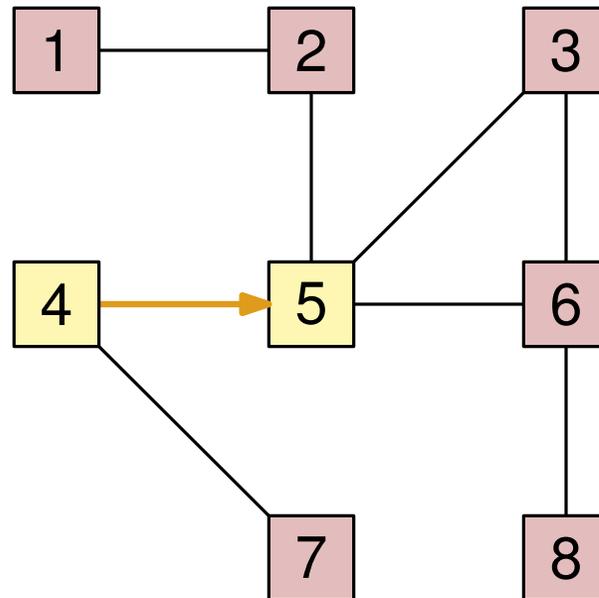
- Starte bei einem Knoten s
- Gehe in jedem Schritt zu einem **ungesehenen** neuen Nachbarn
- Sackgasse: (kein neuer Nachbar) \rightarrow Backtracking: zurück zum Vorgänger
- Während einer Tiefensuche kann sich ein Knoten in 3 Zuständen befinden
 - **ungesehen**
 - **gesehen**
 - **fertig**



Beispiel: Startknoten 4

Tiefensuche

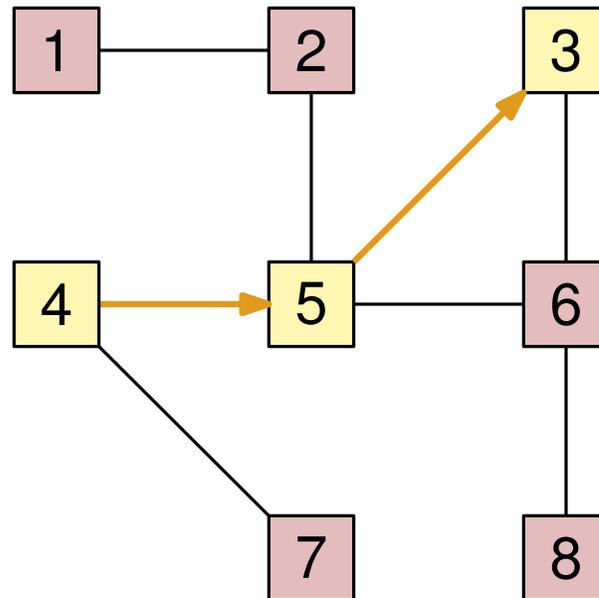
- Starte bei einem Knoten s
- Gehe in jedem Schritt zu einem **ungesehenen** neuen Nachbarn
- Sackgasse: (kein neuer Nachbar) → Backtracking: zurück zum Vorgänger
- Während einer Tiefensuche kann sich ein Knoten in 3 Zuständen befinden
 - **ungesehen**
 - **gesehen**
 - **fertig**



Beispiel: Startknoten 4

Tiefensuche

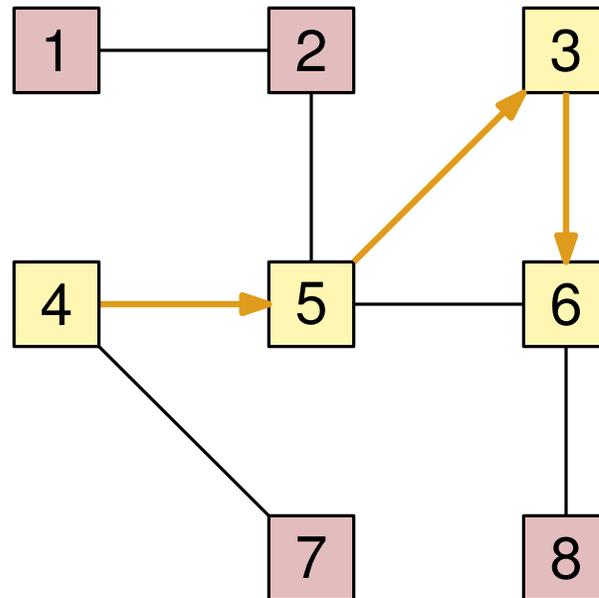
- Starte bei einem Knoten s
- Gehe in jedem Schritt zu einem **ungesehenen** neuen Nachbarn
- Sackgasse: (kein neuer Nachbar) → Backtracking: zurück zum Vorgänger
- Während einer Tiefensuche kann sich ein Knoten in 3 Zuständen befinden
 - **ungesehen**
 - **gesehen**
 - **fertig**



Beispiel: Startknoten 4

Tiefensuche

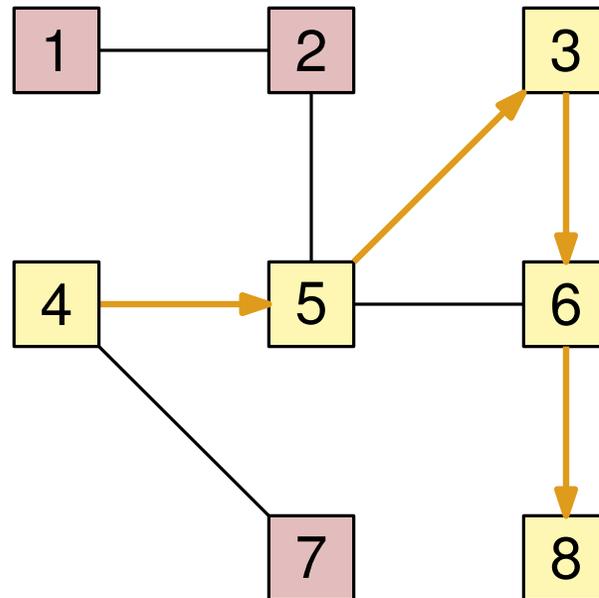
- Starte bei einem Knoten s
- Gehe in jedem Schritt zu einem neuen ungesehenen Nachbarn
- Sackgasse: (kein neuer Nachbar) \rightarrow Backtracking: zurück zum Vorgänger
- Während einer Tiefensuche kann sich ein Knoten in 3 Zuständen befinden
 - ungesehen
 - gesehen
 - fertig



Beispiel: Startknoten 4

Tiefensuche

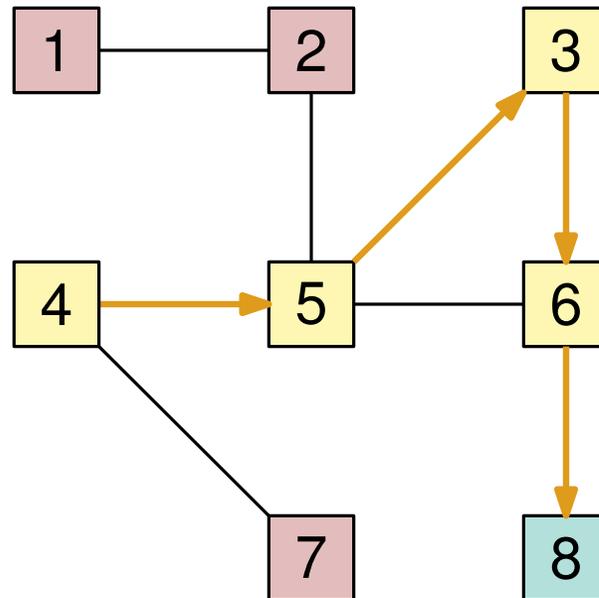
- Starte bei einem Knoten s
- Gehe in jedem Schritt zu einem neuen ungesehenen Nachbarn
- Sackgasse: (kein neuer Nachbar) \rightarrow Backtracking: zurück zum Vorgänger
- Während einer Tiefensuche kann sich ein Knoten in 3 Zuständen befinden
 - ungesehen
 - gesehen
 - fertig



Beispiel: Startknoten 4

Tiefensuche

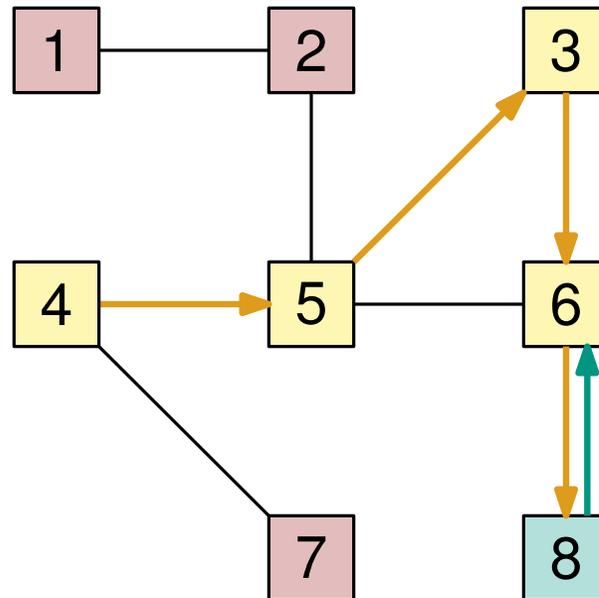
- Starte bei einem Knoten s
- Gehe in jedem Schritt zu einem **ungesehenen** neuen Nachbarn
- Sackgasse: **(kein neuer Nachbar)** → Backtracking: zurück zum Vorgänger
- Während einer Tiefensuche kann sich ein Knoten in 3 Zuständen befinden
 - **ungesehen**
 - **gesehen**
 - **fertig**



Beispiel: Startknoten 4

Tiefensuche

- Starte bei einem Knoten s
- Gehe in jedem Schritt zu einem ungesehenen neuen Nachbarn
- Sackgasse: (kein neuer Nachbar) → Backtracking: zurück zum Vorgänger
- Während einer Tiefensuche kann sich ein Knoten in 3 Zuständen befinden
 - ungesehen
 - gesehen
 - fertig

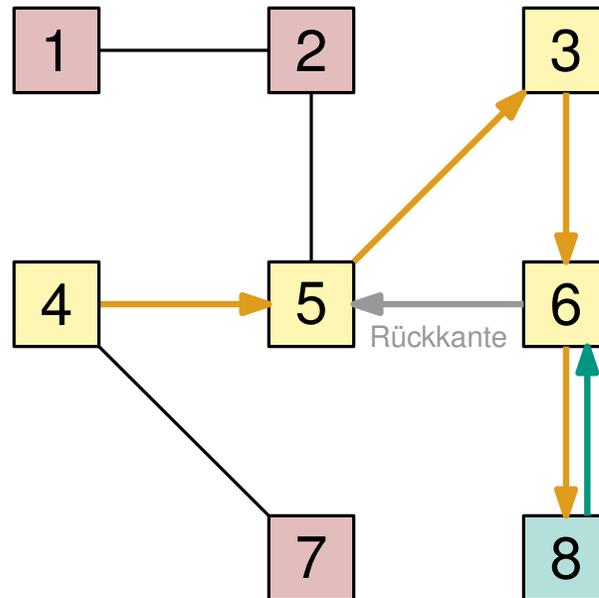


Beispiel: Startknoten 4

Tiefensuche

- Starte bei einem Knoten s
- Gehe in jedem Schritt zu einem neuen ^{ungesehenen} Nachbarn
- Sackgasse: (kein neuer Nachbar) → Backtracking: zurück zum Vorgänger
- Während einer Tiefensuche kann sich ein Knoten in 3 Zuständen befinden
 - ungesehen
 - gesehen
 - fertig

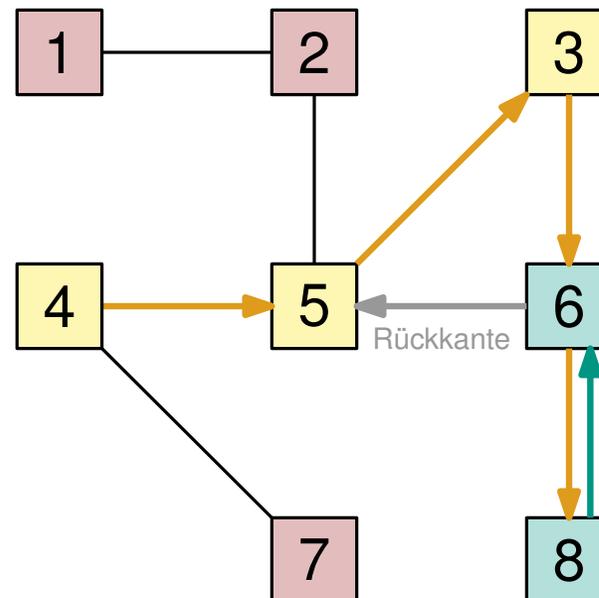
Beispiel: Startknoten 4



Tiefensuche

- Starte bei einem Knoten s
- Gehe in jedem Schritt zu einem neuen ^{ungesehenen} Nachbarn
- Sackgasse: (kein neuer Nachbar) → Backtracking: zurück zum Vorgänger
- Während einer Tiefensuche kann sich ein Knoten in 3 Zuständen befinden

- ungesehen
- gesehen
- fertig

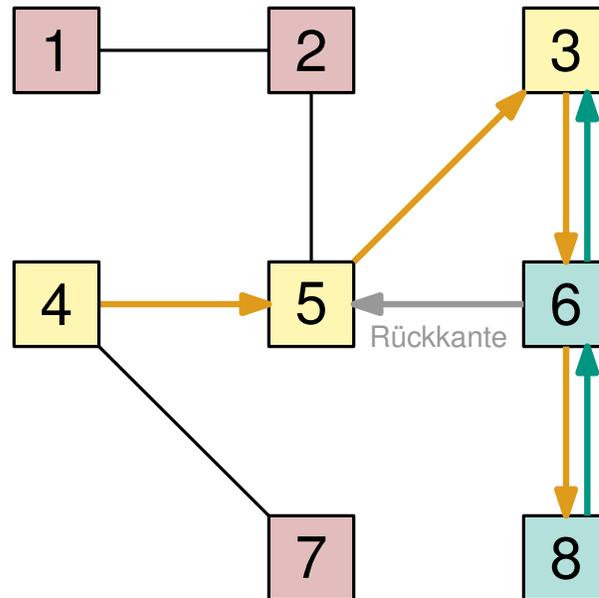


Beispiel: Startknoten 4

Tiefensuche

- Starte bei einem Knoten s
- Gehe in jedem Schritt zu einem neuen ^{ungesehenen} Nachbarn
- Sackgasse: (kein neuer Nachbar) → Backtracking: zurück zum Vorgänger
- Während einer Tiefensuche kann sich ein Knoten in 3 Zuständen befinden
 - ungesehen
 - gesehen
 - fertig

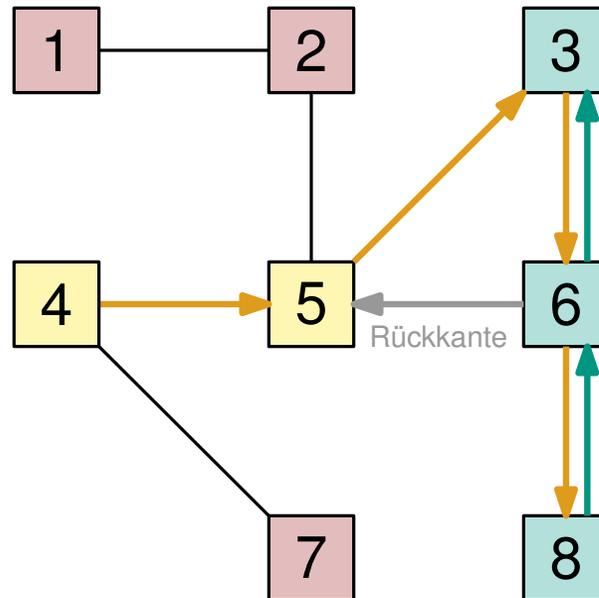
Beispiel: Startknoten 4



Tiefensuche

- Starte bei einem Knoten s
- Gehe in jedem Schritt zu einem neuen ^{ungesehenen} Nachbarn
- Sackgasse: (kein neuer Nachbar) → Backtracking: zurück zum Vorgänger
- Während einer Tiefensuche kann sich ein Knoten in 3 Zuständen befinden
 - ungesehen
 - gesehen
 - fertig

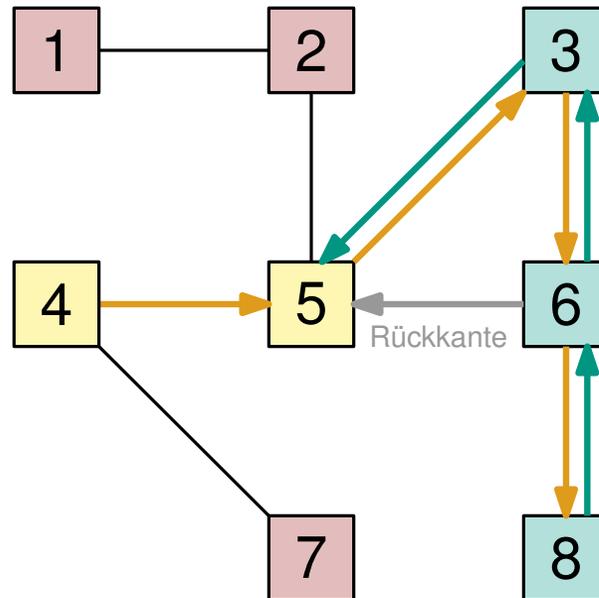
Beispiel: Startknoten 4



Tiefensuche

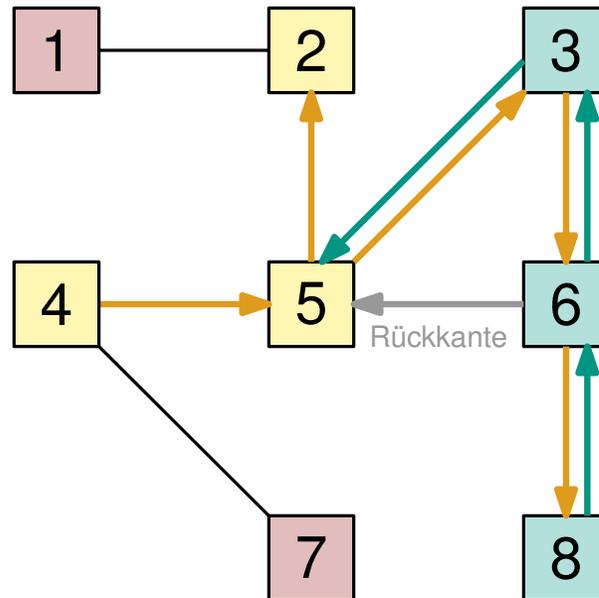
- Starte bei einem Knoten s
- Gehe in jedem Schritt zu einem neuen ^{ungesehenen} Nachbarn
- Sackgasse: (kein neuer Nachbar) → Backtracking: zurück zum Vorgänger
- Während einer Tiefensuche kann sich ein Knoten in 3 Zuständen befinden
 - ungesehen
 - gesehen
 - fertig

Beispiel: Startknoten 4



Tiefensuche

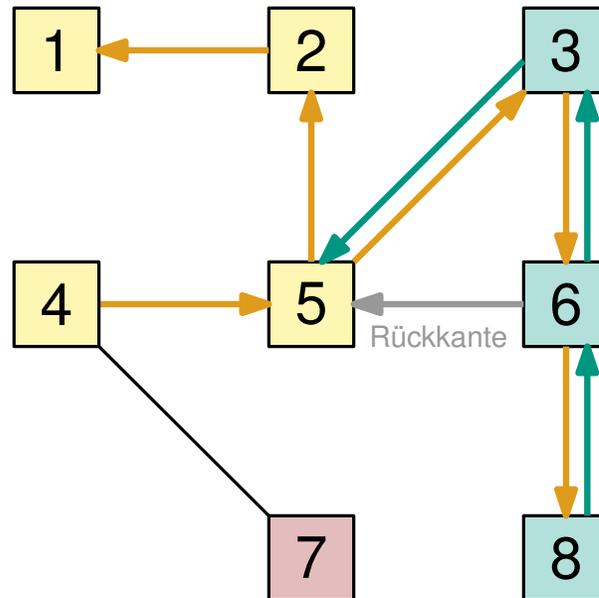
- Starte bei einem Knoten s
- Gehe in jedem Schritt zu einem neuen ^{ungesehenen} Nachbarn
- Sackgasse: (kein neuer Nachbar) → Backtracking: zurück zum Vorgänger
- Während einer Tiefensuche kann sich ein Knoten in 3 Zuständen befinden
 - ungesehen
 - gesehen
 - fertig



Beispiel: Startknoten 4

Tiefensuche

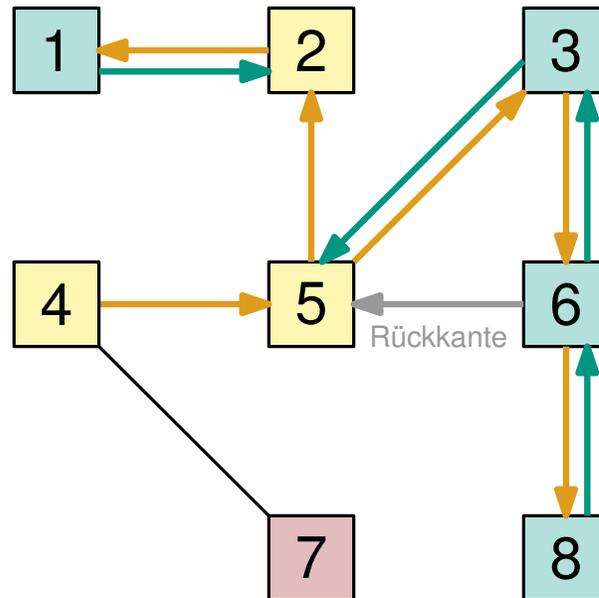
- Starte bei einem Knoten s
- Gehe in jedem Schritt zu einem neuen ^{ungesehenen} Nachbarn
- Sackgasse: (kein neuer Nachbar) → Backtracking: zurück zum Vorgänger
- Während einer Tiefensuche kann sich ein Knoten in 3 Zuständen befinden
 - ungesehen
 - gesehen
 - fertig



Beispiel: Startknoten 4

Tiefensuche

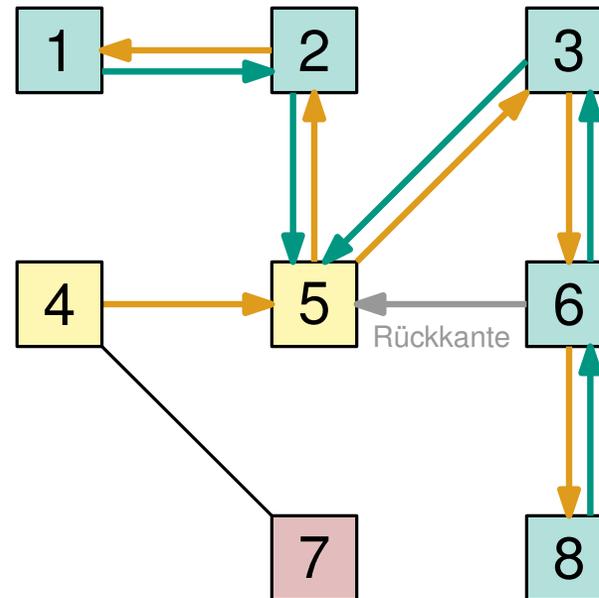
- Starte bei einem Knoten s
- Gehe in jedem Schritt zu einem neuen ^{ungesehenen} Nachbarn
- Sackgasse: (kein neuer Nachbar) → Backtracking: zurück zum Vorgänger
- Während einer Tiefensuche kann sich ein Knoten in 3 Zuständen befinden
 - ungesehen
 - gesehen
 - fertig



Beispiel: Startknoten 4

Tiefensuche

- Starte bei einem Knoten s
- Gehe in jedem Schritt zu einem neuen ^{ungesehenen} Nachbarn
- Sackgasse: (kein neuer Nachbar) → Backtracking: zurück zum Vorgänger
- Während einer Tiefensuche kann sich ein Knoten in 3 Zuständen befinden
 - ungesehen
 - gesehen
 - fertig

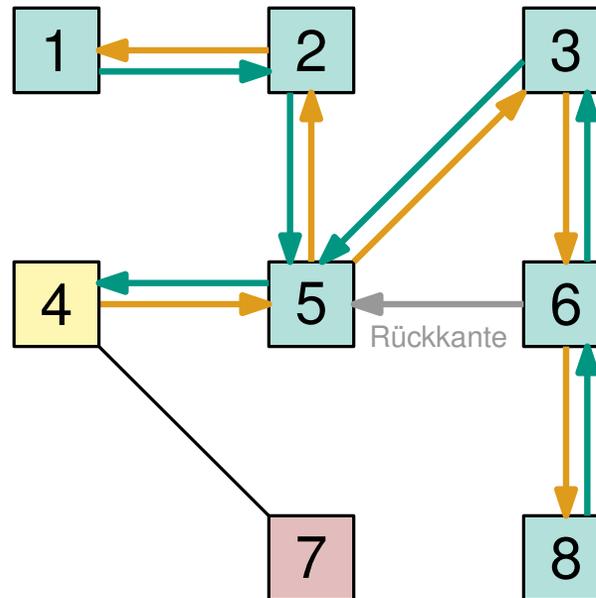


Beispiel: Startknoten 4

Tiefensuche

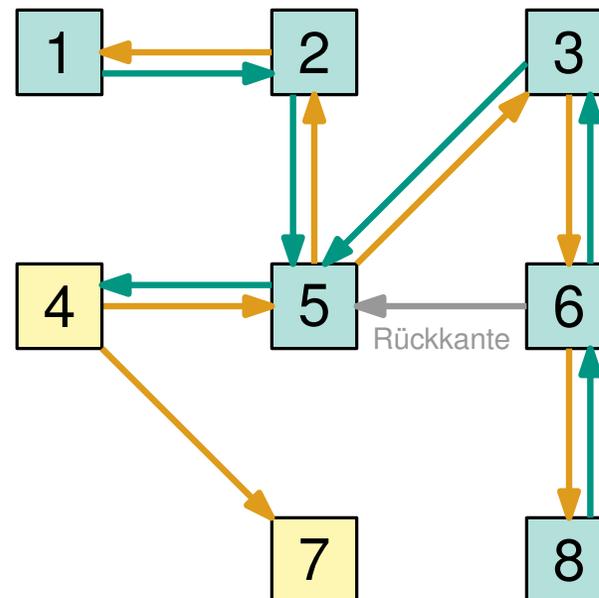
- Starte bei einem Knoten s
- Gehe in jedem Schritt zu einem neuen ^{ungesehenen} Nachbarn
- Sackgasse: (kein neuer Nachbar) → Backtracking: zurück zum Vorgänger
- Während einer Tiefensuche kann sich ein Knoten in 3 Zuständen befinden
 - ungesehen
 - gesehen
 - fertig

Beispiel: Startknoten 4



Tiefensuche

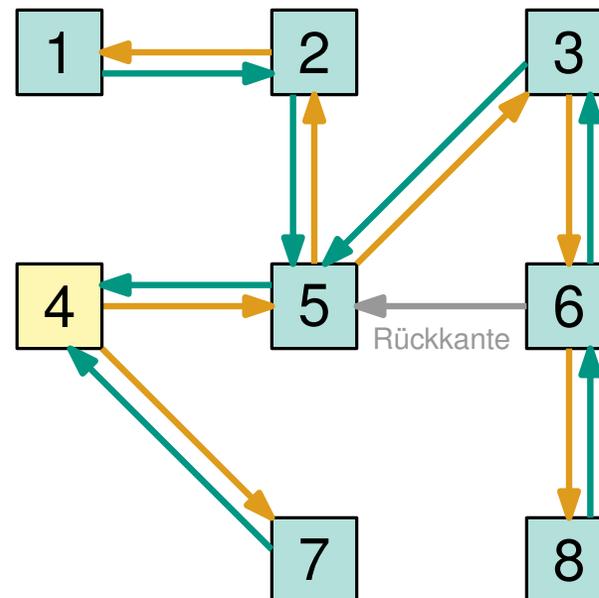
- Starte bei einem Knoten s
- Gehe in jedem Schritt zu einem **ungesehenen** neuen Nachbarn
- Sackgasse: **(kein neuer Nachbar)** → Backtracking: zurück zum Vorgänger
- Während einer Tiefensuche kann sich ein Knoten in 3 Zuständen befinden
 - **ungesehen**
 - **gesehen**
 - **fertig**



Beispiel: Startknoten 4

Tiefensuche

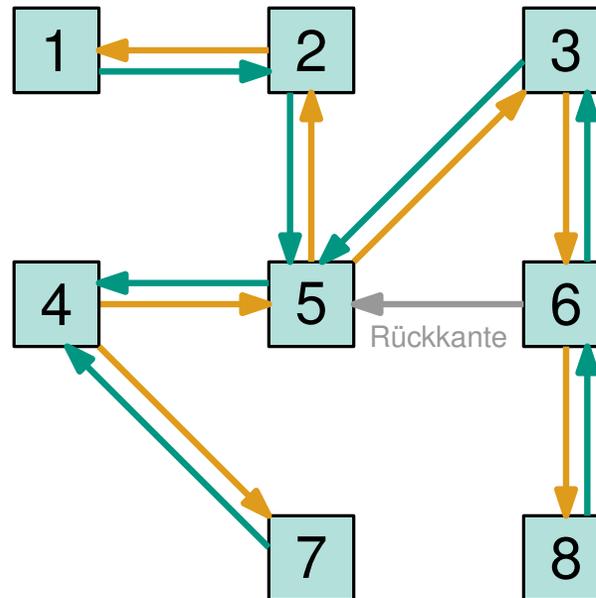
- Starte bei einem Knoten s
- Gehe in jedem Schritt zu einem **ungesehenen** neuen Nachbarn
- Sackgasse: **(kein neuer Nachbar)** → Backtracking: zurück zum Vorgänger
- Während einer Tiefensuche kann sich ein Knoten in 3 Zuständen befinden
 - **ungesehen**
 - **gesehen**
 - **fertig**



Beispiel: Startknoten 4

Tiefensuche

- Starte bei einem Knoten s
- Gehe in jedem Schritt zu einem **ungesehenen** neuen Nachbarn
- Sackgasse: **(kein neuer Nachbar)** → Backtracking: zurück zum Vorgänger
- Während einer Tiefensuche kann sich ein Knoten in 3 Zuständen befinden
 - **ungesehen**
 - **gesehen**
 - **fertig**

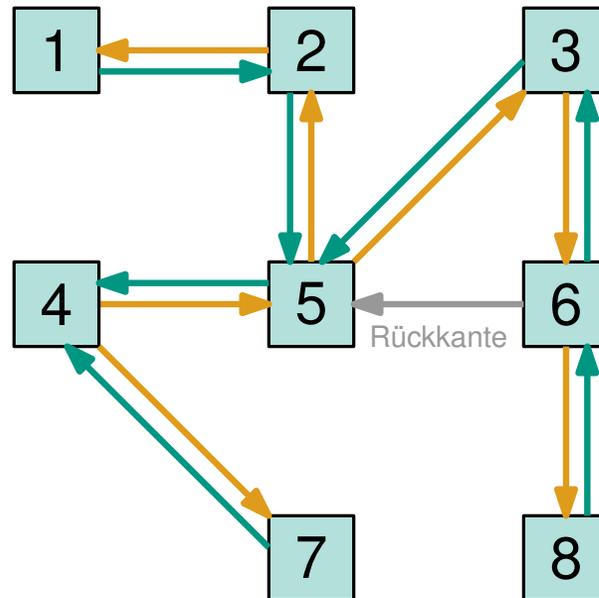


Beispiel: Startknoten 4

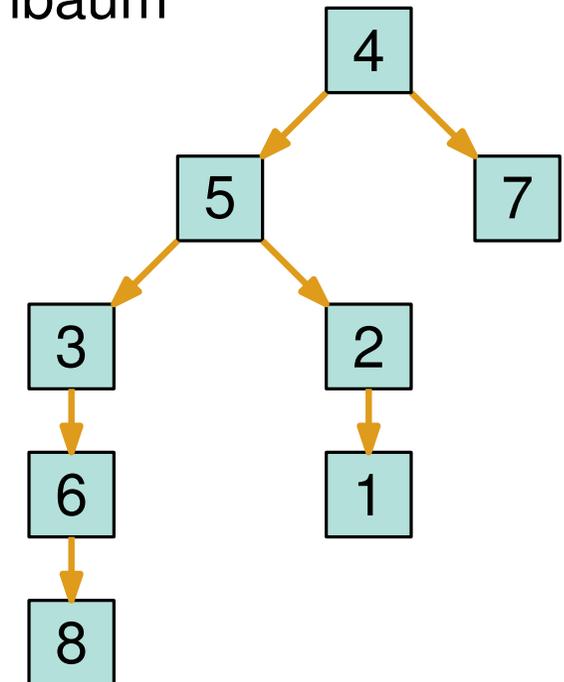
Tiefensuche

- Starte bei einem Knoten s
- Gehe in jedem Schritt zu einem neuen ^{ungesehenen} Nachbarn
- Sackgasse: (kein neuer Nachbar) → Backtracking: zurück zum Vorgänger
- Während einer Tiefensuche kann sich ein Knoten in 3 Zuständen befinden
 - ungesehen
 - gesehen
 - fertig

Beispiel: Startknoten 4



- Tiefensuchbaum

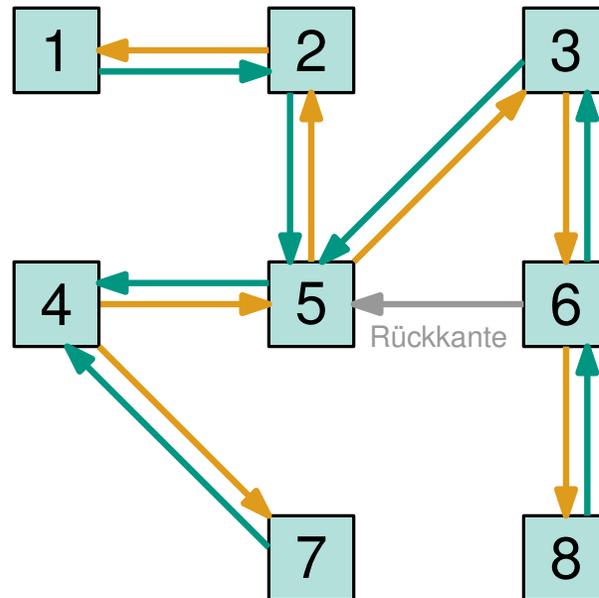


Tiefensuche

- Starte bei einem Knoten s
- Gehe in jedem Schritt zu einem **ungesehenen** neuen Nachbarn
- Sackgasse: **(kein neuer Nachbar)** → Backtracking: zurück zum Vorgänger
- Während einer Tiefensuche kann sich ein Knoten in 3 Zuständen befinden

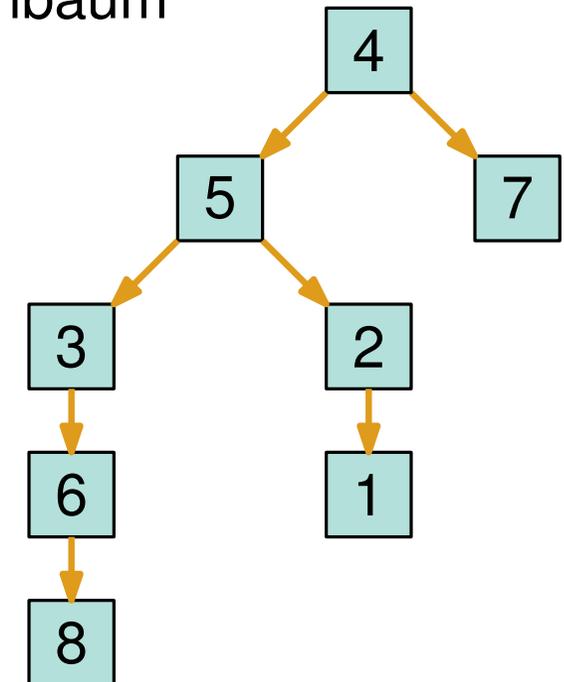
- **ungesehen**
- **gesehen**
- **fertig**

Beispiel: Startknoten 4



- Tiefensuchbaum

Warum?

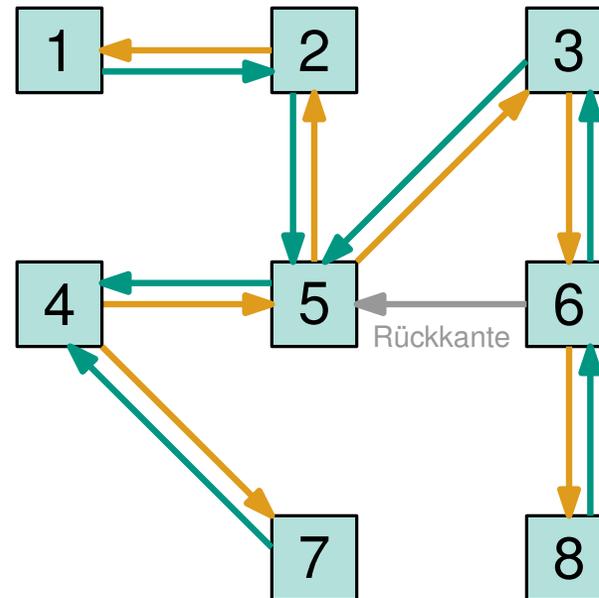


Tiefensuche

- Starte bei einem Knoten s
- Gehe in jedem Schritt zu einem **ungesehenen** neuen Nachbarn
- Sackgasse: (kein neuer Nachbar) → Backtracking: zurück zum Vorgänger
- Während einer Tiefensuche kann sich ein Knoten in 3 Zuständen befinden

- ungesehen
- gesehen
- fertig

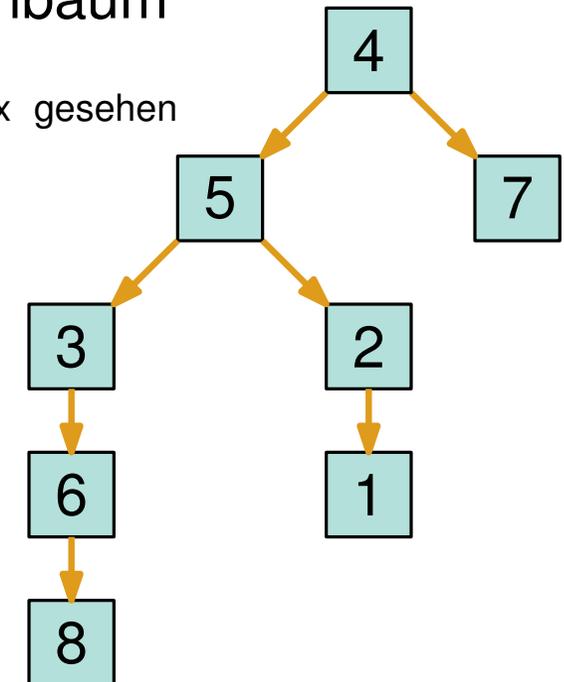
Beispiel: Startknoten 4



Tiefensuchbaum

Warum?

- jeder Knoten 1x gesehen (außer Wurzel)
- $n - 1$ Kanten

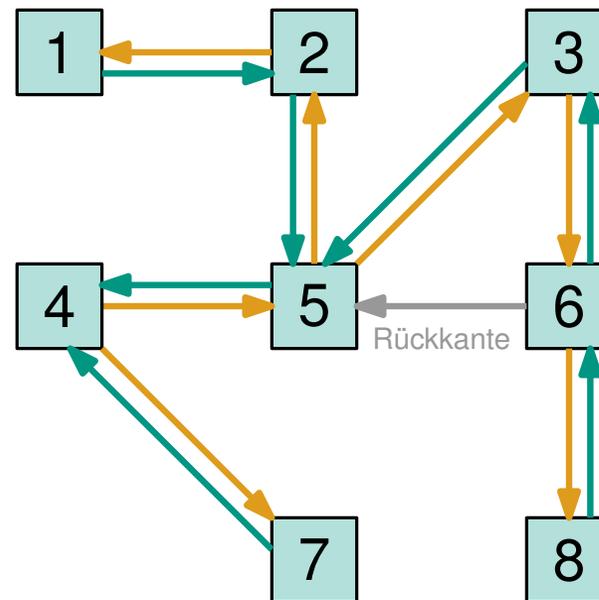


Tiefensuche

- Starte bei einem Knoten s
- Gehe in jedem Schritt zu einem neuen ^{ungesehenen} Nachbarn
- Sackgasse: (kein neuer Nachbar) → Backtracking: zurück zum Vorgänger
- Während einer Tiefensuche kann sich ein Knoten in 3 Zuständen befinden

- **ungesehen**
- **gesehen**
- **fertig**

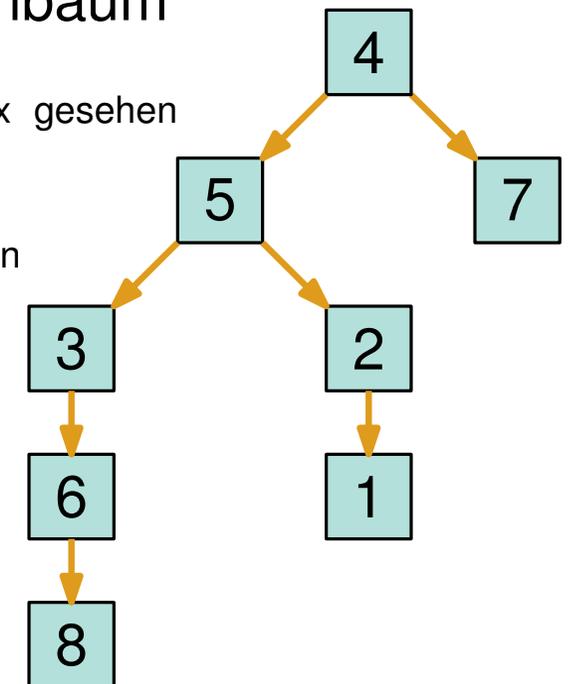
Beispiel: Startknoten 4



■ Tiefensuchbaum

Warum?

- jeder Knoten 1x gesehen (außer Wurzel)
→ $n - 1$ Kanten
- keine Rückkanten
→ keine Kreise

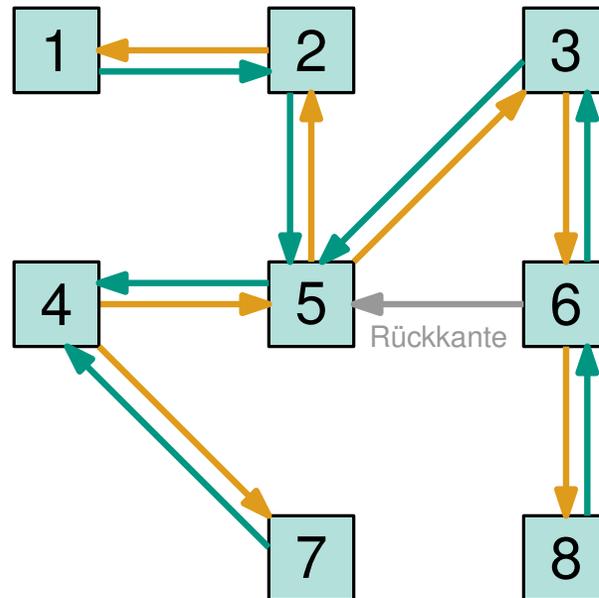


Tiefensuche

- Starte bei einem Knoten s
- Gehe in jedem Schritt zu einem neuen ^{ungesehenen} Nachbarn
- Sackgasse: (kein neuer Nachbar) → Backtracking: zurück zum Vorgänger
- Während einer Tiefensuche kann sich ein Knoten in 3 Zuständen befinden

- **ungesehen**
- **gesehen**
- **fertig**

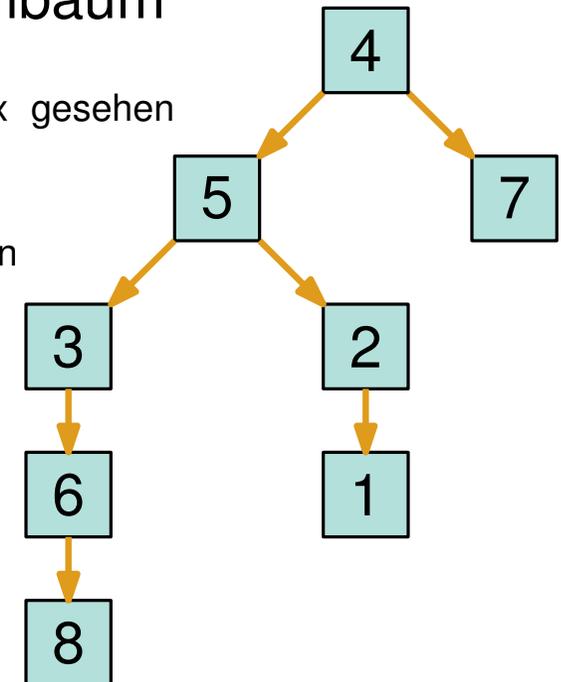
Beispiel: Startknoten 4



■ Tiefensuchbaum

Warum?

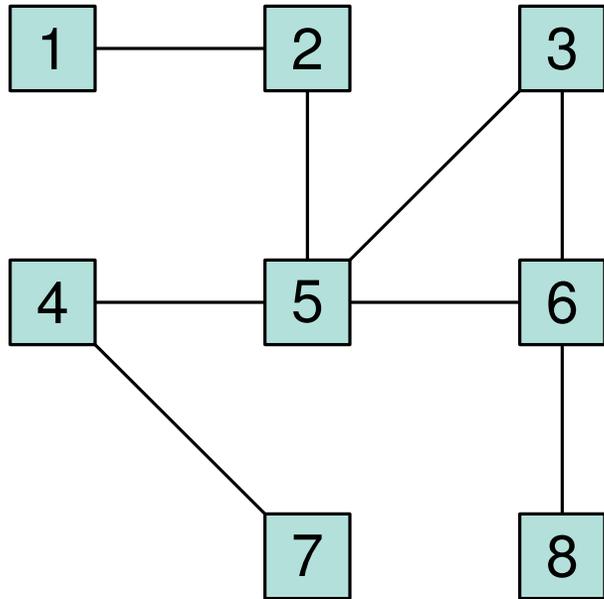
- jeder Knoten 1x gesehen (außer Wurzel)
→ $n - 1$ Kanten
- keine Rückkanten
→ keine Kreise



- Freiheitsgrad: Knotenreihenfolge

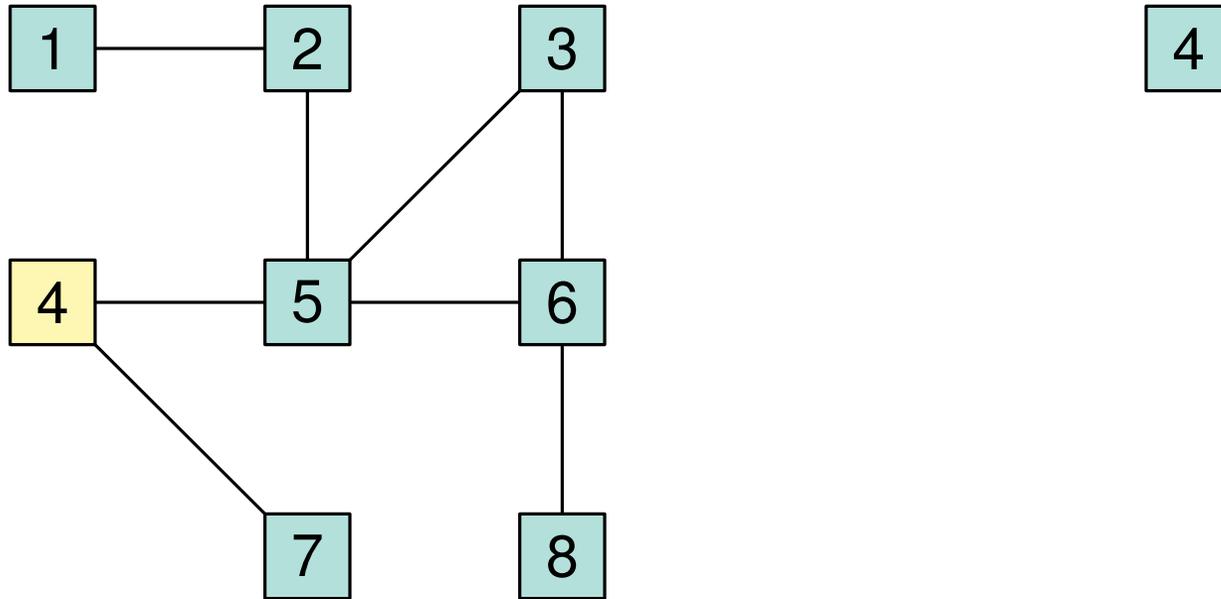
Tiefensuche – Knotenreihenfolge

- Freiheitsgrad: Knotenreihenfolge



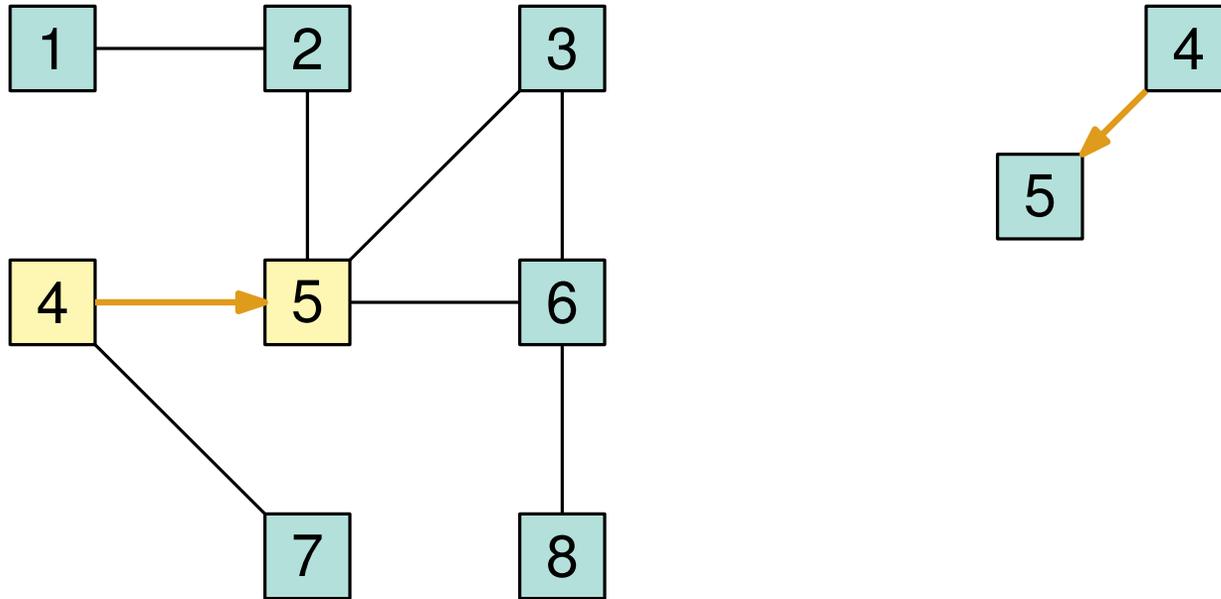
Tiefensuche – Knotenreihenfolge

- Freiheitsgrad: Knotenreihenfolge



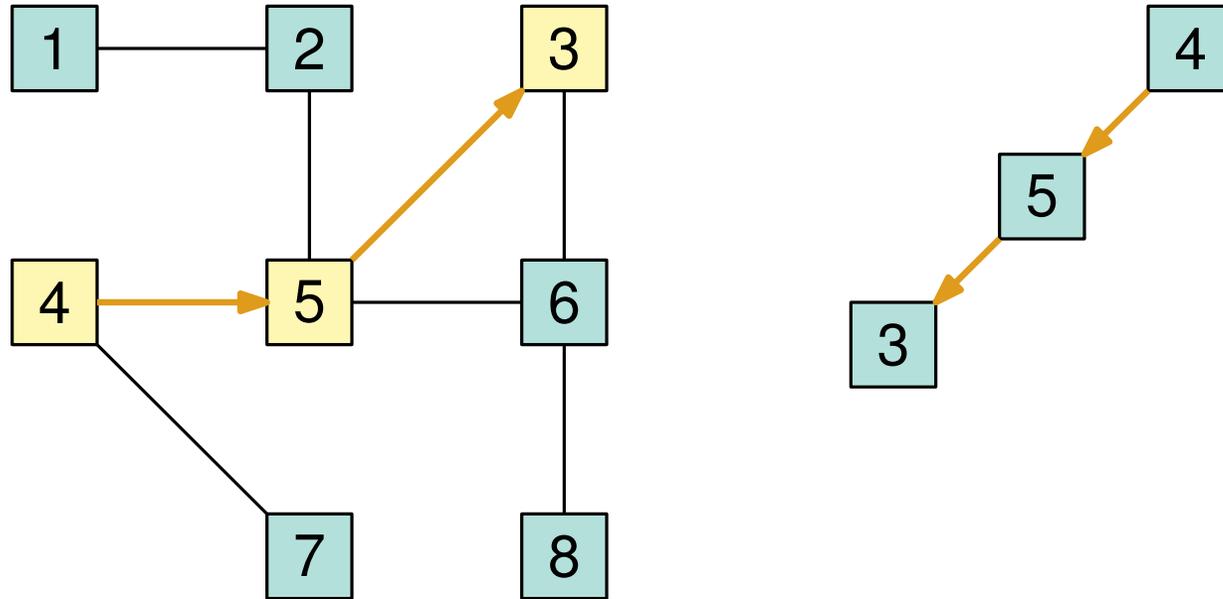
Tiefensuche – Knotenreihenfolge

- Freiheitsgrad: Knotenreihenfolge



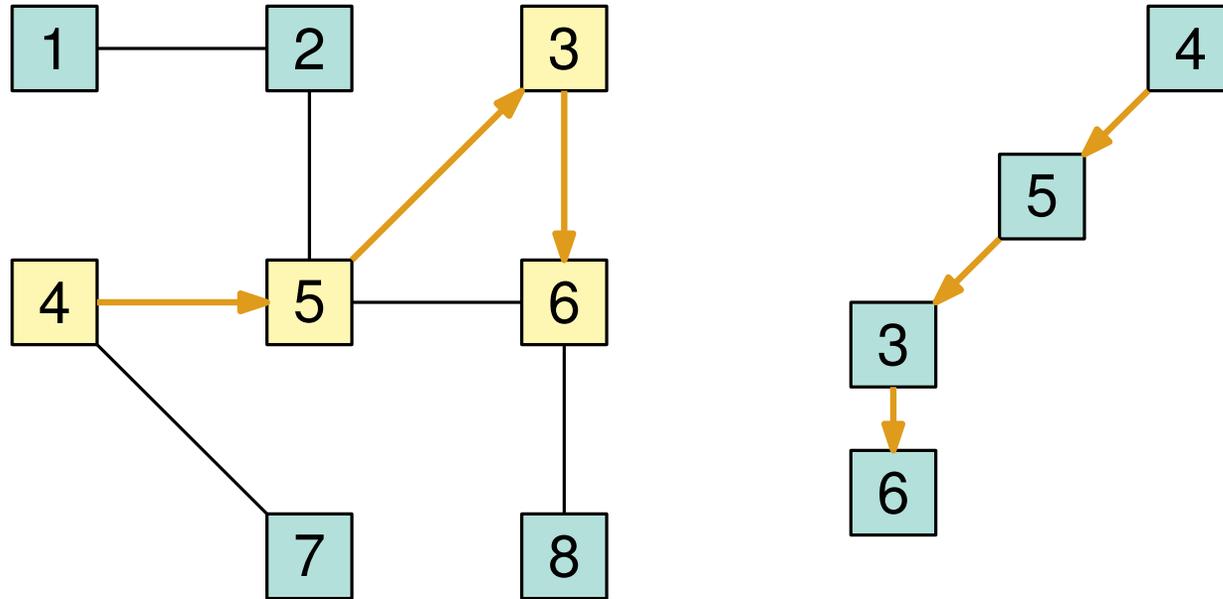
Tiefensuche – Knotenreihenfolge

- Freiheitsgrad: Knotenreihenfolge



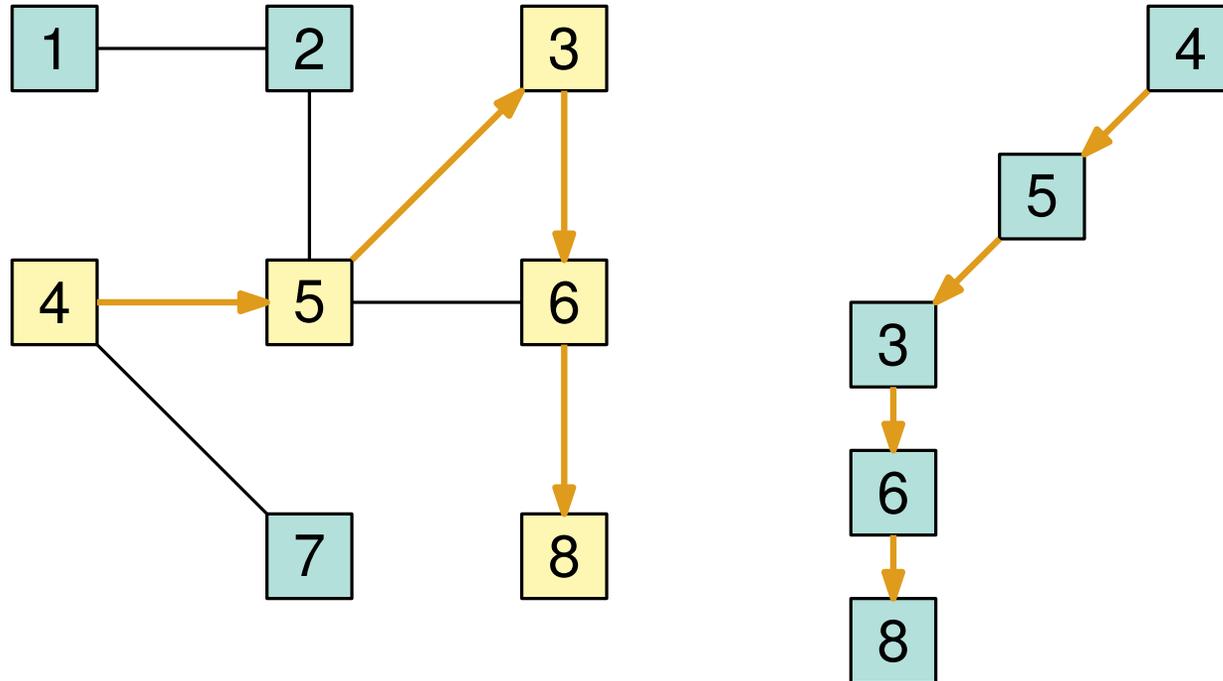
Tiefensuche – Knotenreihenfolge

- Freiheitsgrad: Knotenreihenfolge



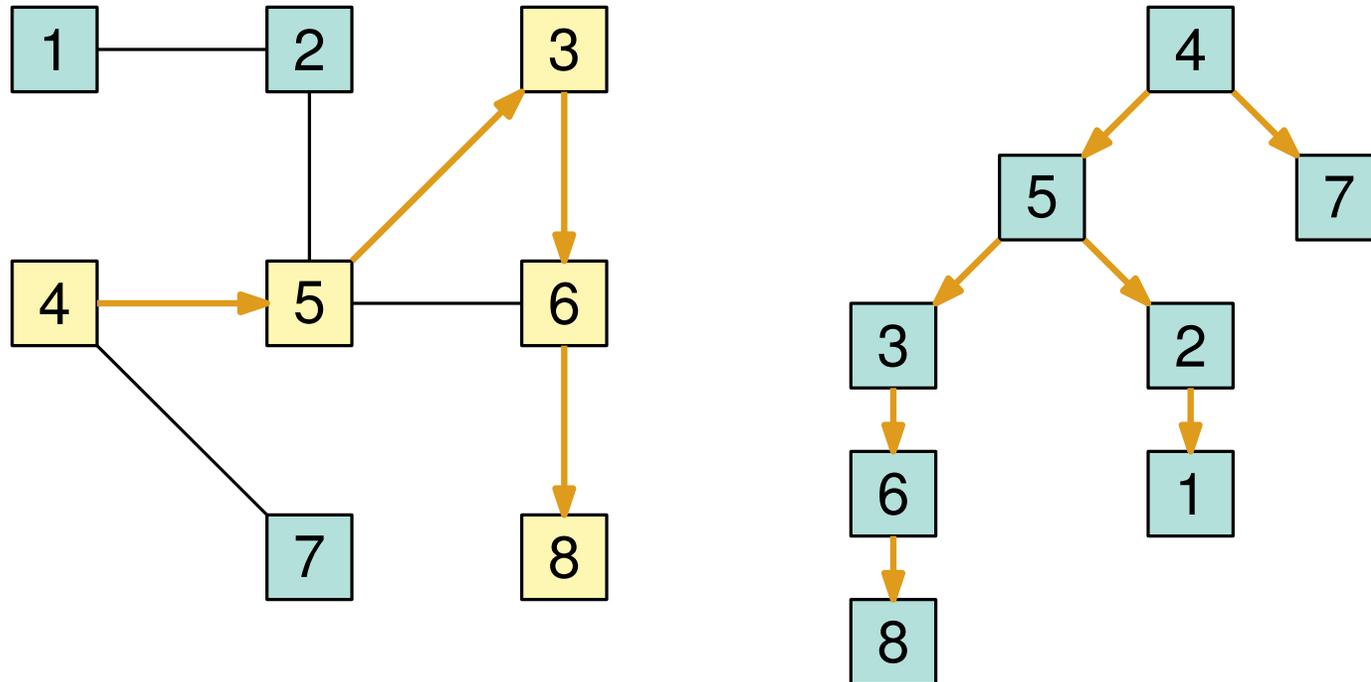
Tiefensuche – Knotenreihenfolge

- Freiheitsgrad: Knotenreihenfolge



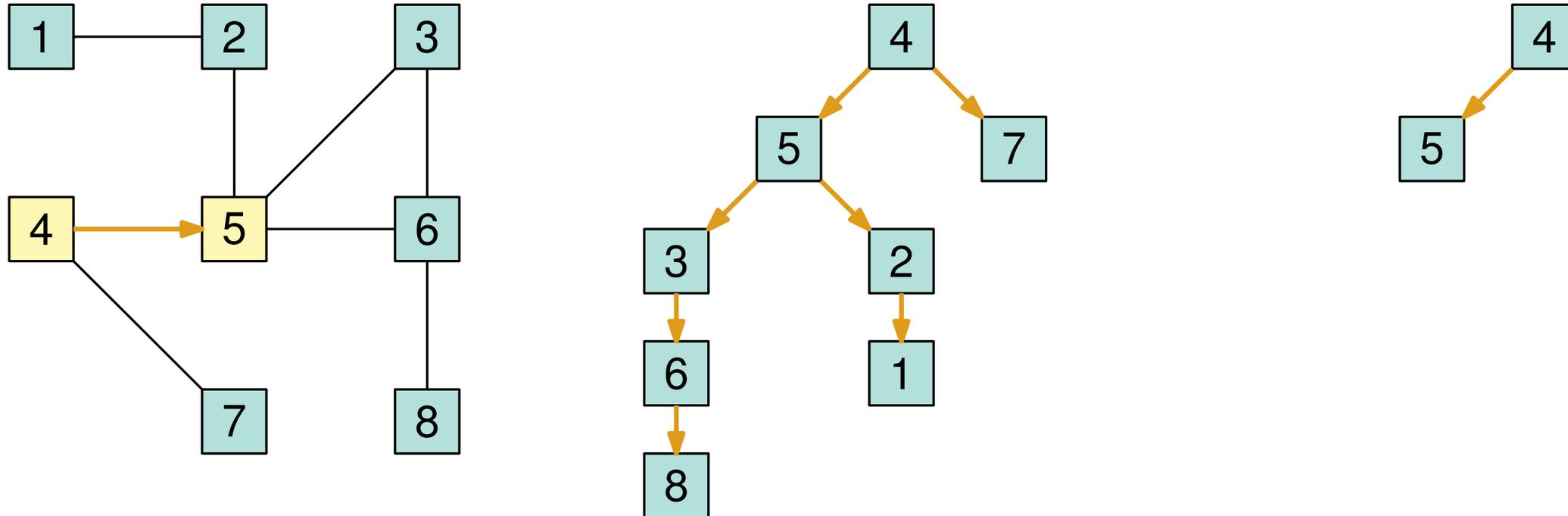
Tiefensuche – Knotenreihenfolge

- Freiheitsgrad: Knotenreihenfolge



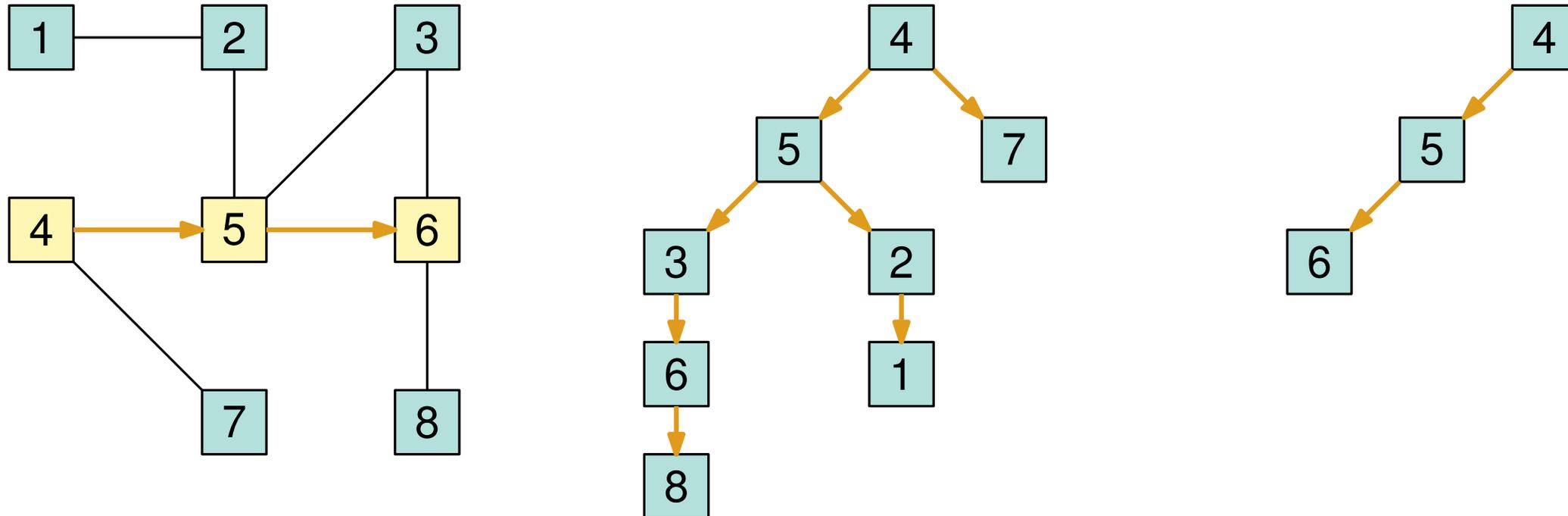
Tiefensuche – Knotenreihenfolge

■ Freiheitsgrad: Knotenreihenfolge



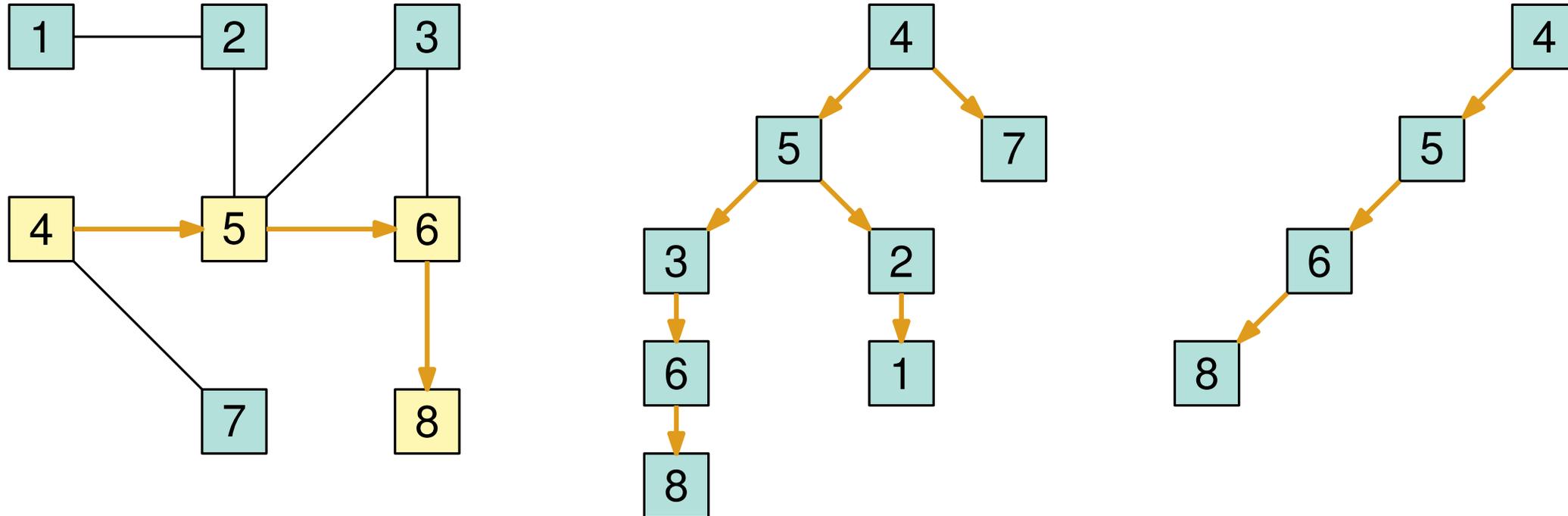
Tiefensuche – Knotenreihenfolge

■ Freiheitsgrad: Knotenreihenfolge



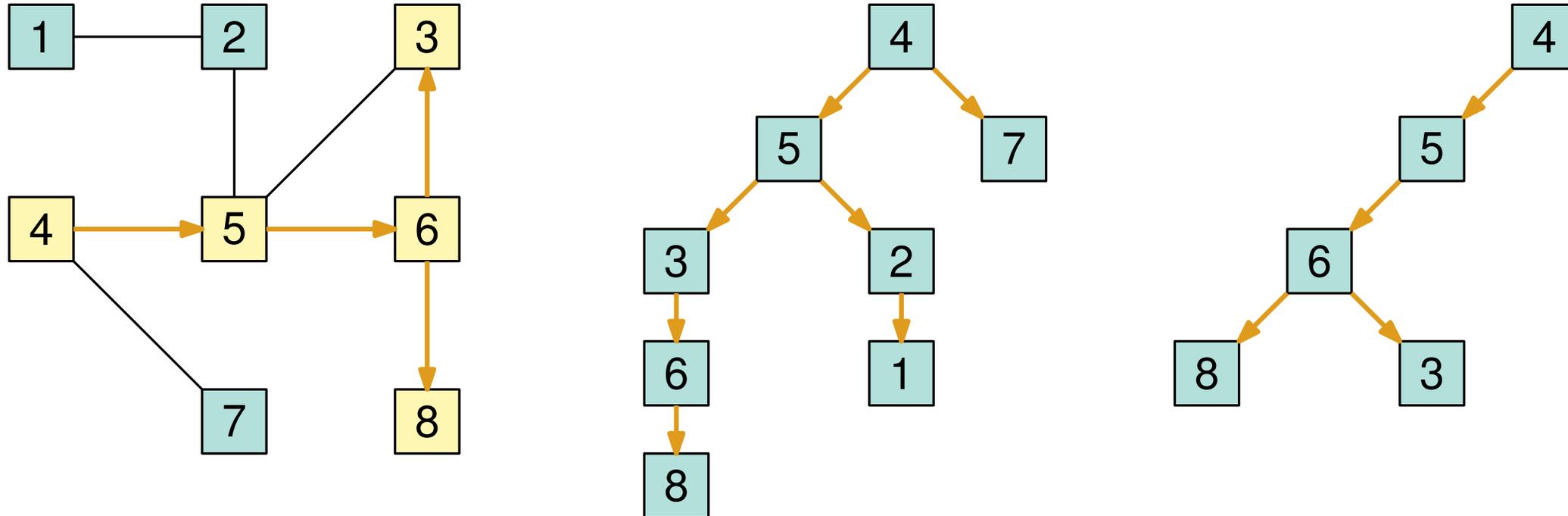
Tiefensuche – Knotenreihenfolge

■ Freiheitsgrad: Knotenreihenfolge



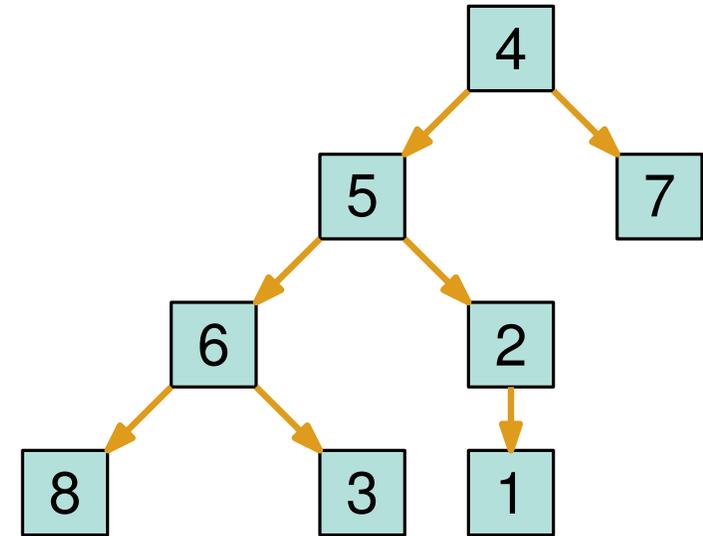
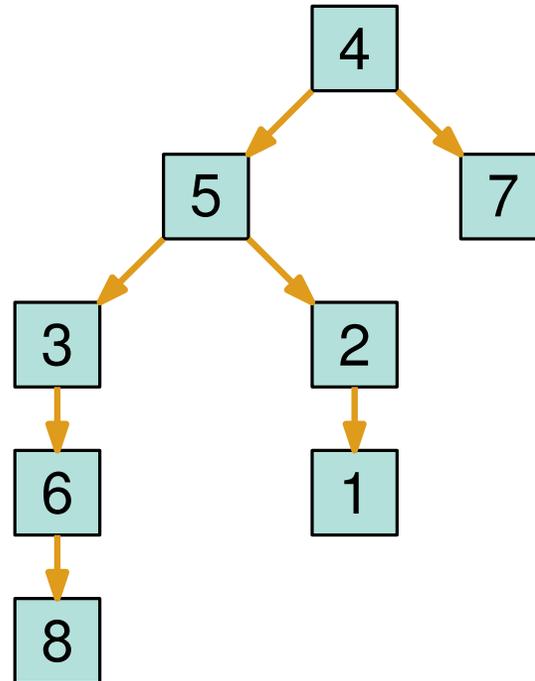
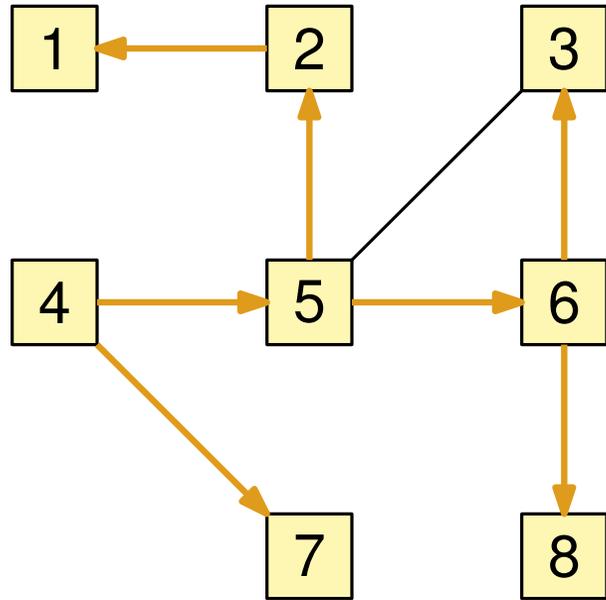
Tiefensuche – Knotenreihenfolge

■ Freiheitsgrad: Knotenreihenfolge



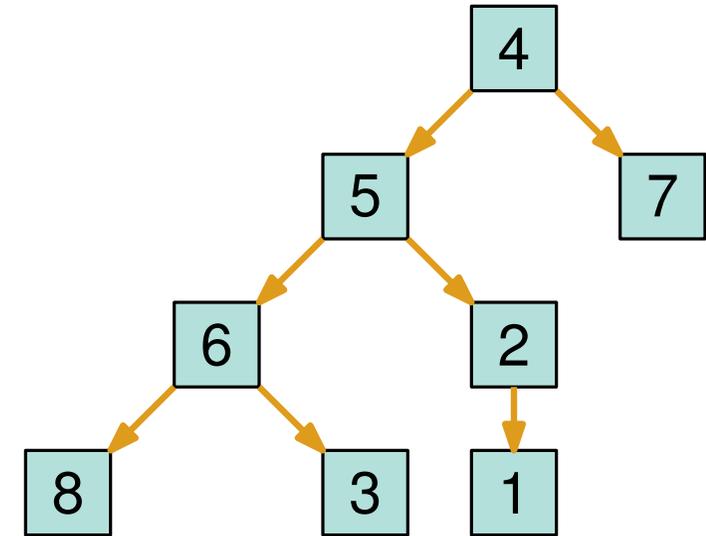
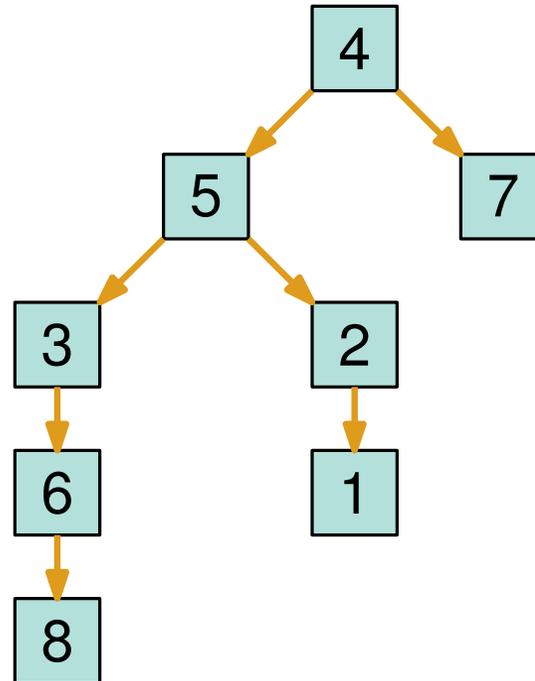
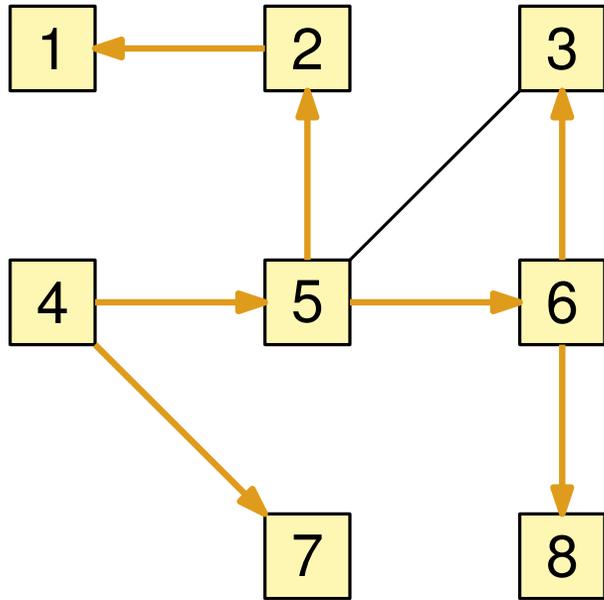
Tiefensuche – Knotenreihenfolge

■ Freiheitsgrad: Knotenreihenfolge



Tiefensuche – Knotenreihenfolge

- Freiheitsgrad: Knotenreihenfolge



- Die Knotenreihenfolge bestimmt die Struktur des Tiefensuchbaums.
- Wir können uns die Reihenfolge zu Nutze machen...

Rot-Schwarz-Bäume – Traversieren

Tiefensuche: **In-Order-Traversierung**

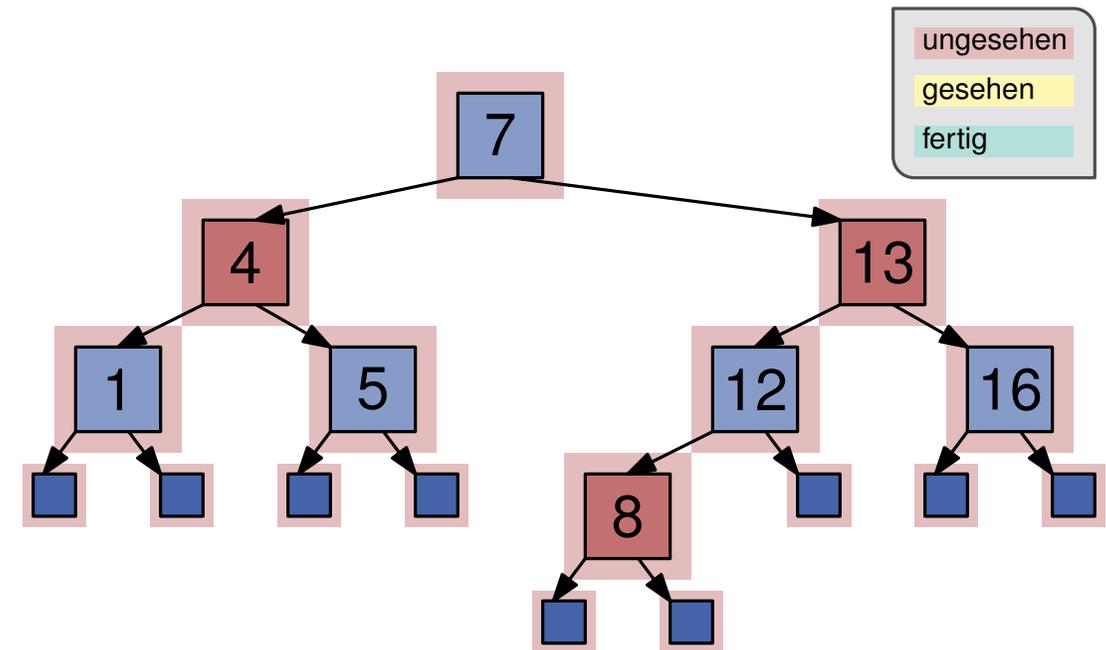
- Knotenreihenfolge: Kleineres Kind zuerst



Rot-Schwarz-Bäume – Traversieren

Tiefensuche: In-Order-Traversierung

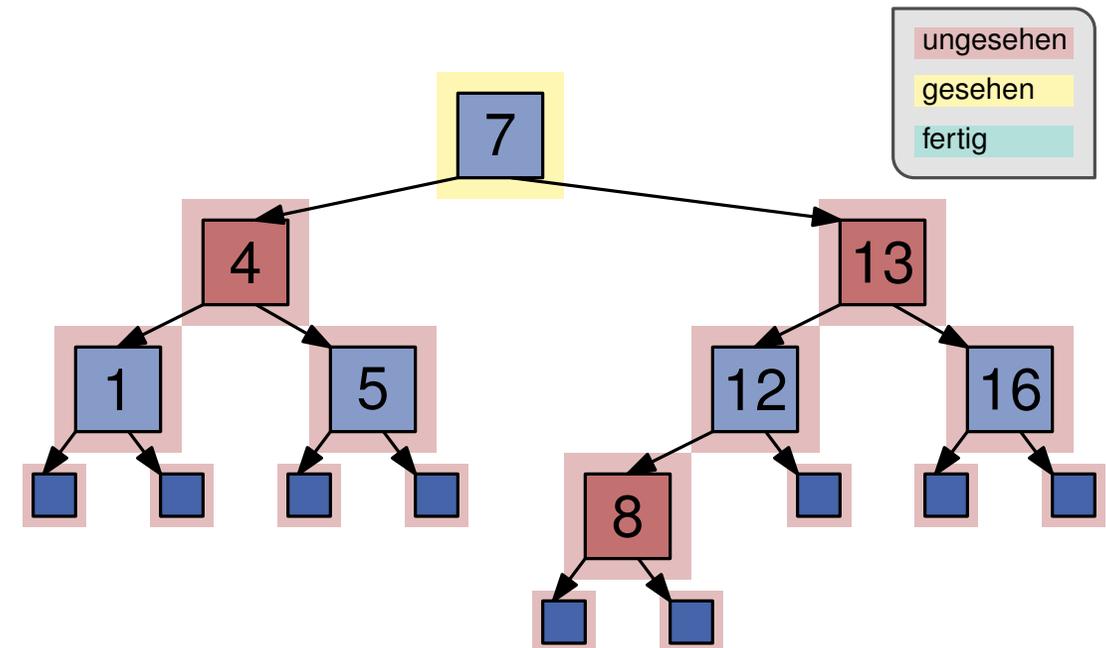
- Knotenreihenfolge: Kleineres Kind zuerst



Rot-Schwarz-Bäume – Traversieren

Tiefensuche: In-Order-Traversierung

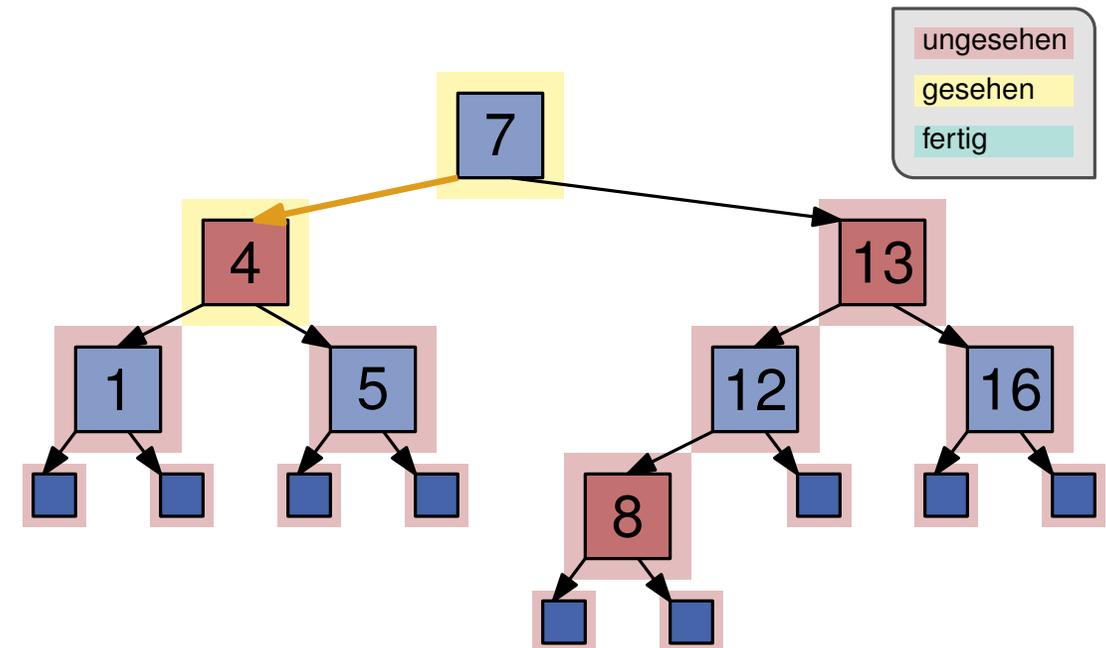
- Knotenreihenfolge: Kleineres Kind zuerst
- Startknoten: Wurzel



Rot-Schwarz-Bäume – Traversieren

Tiefensuche: In-Order-Traversierung

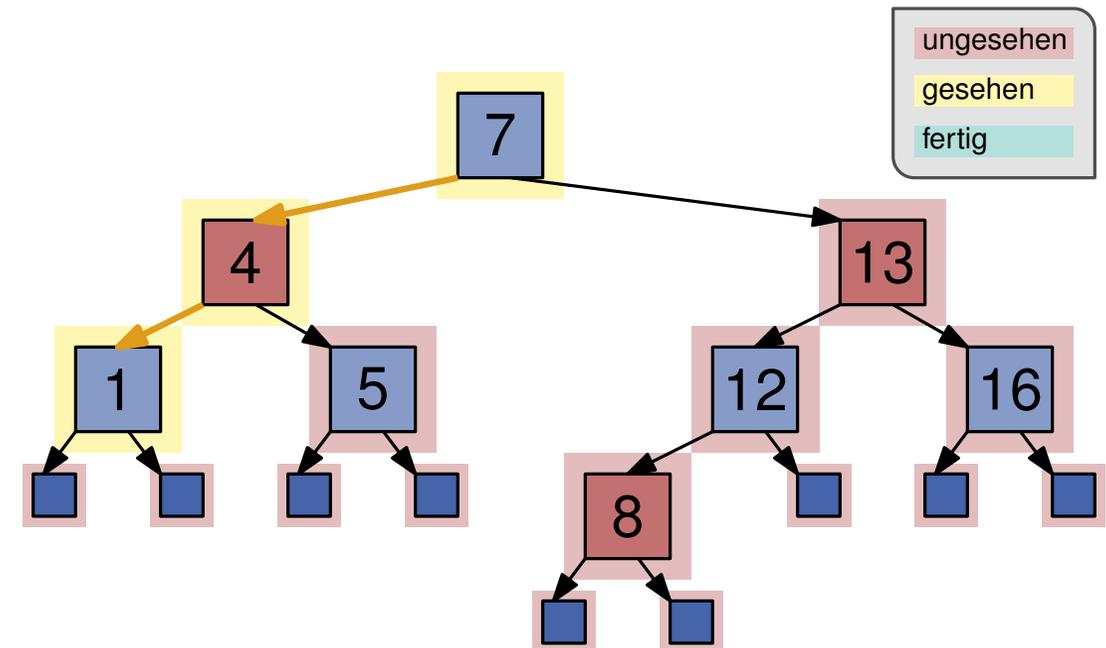
- Knotenreihenfolge: Kleineres Kind zuerst
- Startknoten: Wurzel



Rot-Schwarz-Bäume – Traversieren

Tiefensuche: In-Order-Traversierung

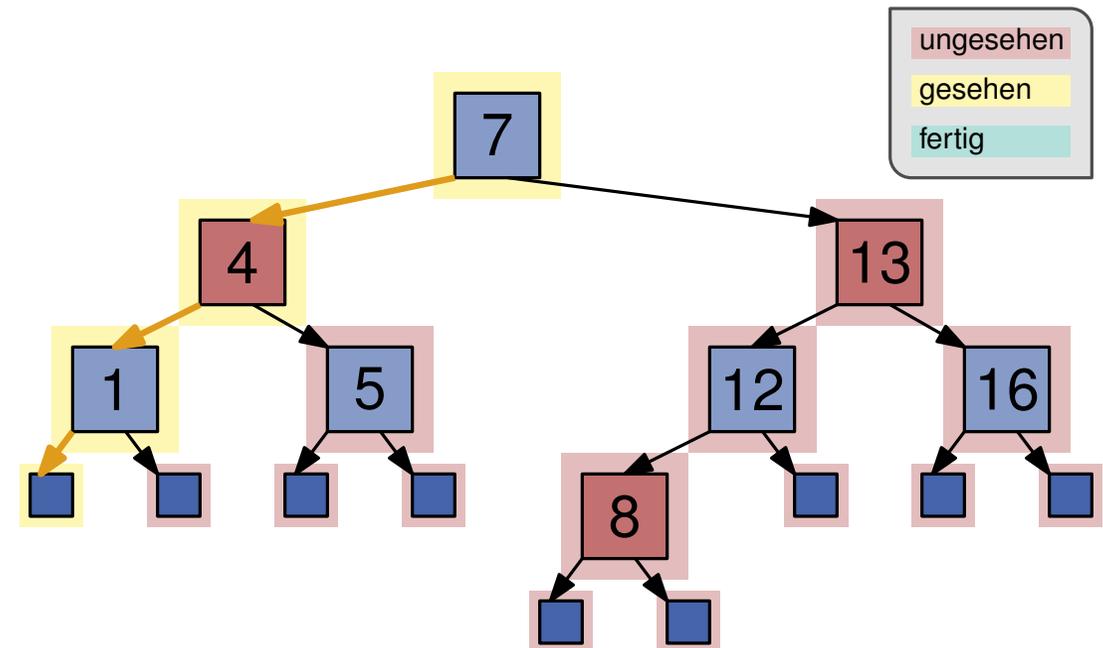
- Knotenreihenfolge: Kleineres Kind zuerst
- Startknoten: Wurzel



Rot-Schwarz-Bäume – Traversieren

Tiefensuche: In-Order-Traversierung

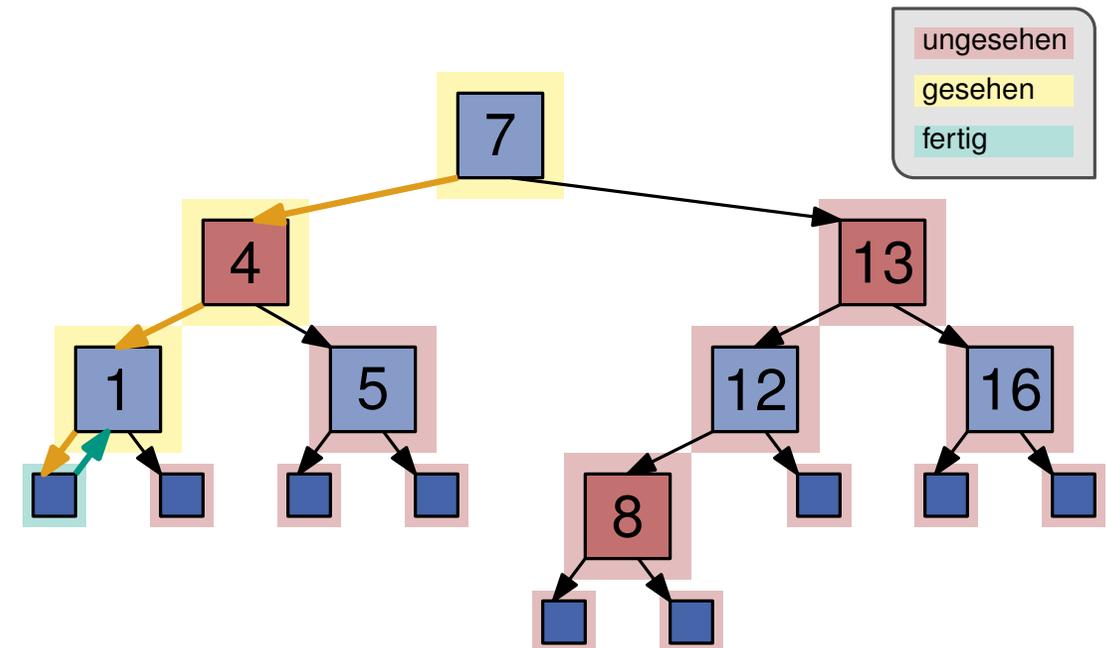
- Knotenreihenfolge: Kleineres Kind zuerst
- Startknoten: Wurzel



Rot-Schwarz-Bäume – Traversieren

Tiefensuche: In-Order-Traversierung

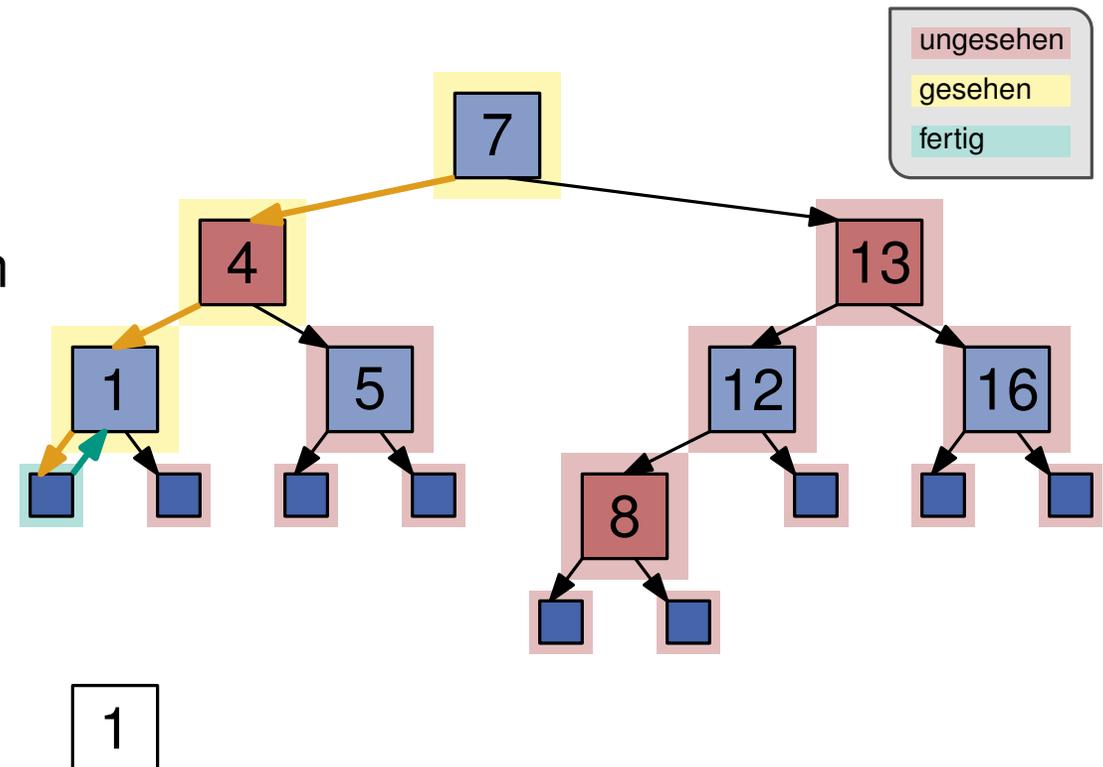
- Knotenreihenfolge: Kleineres Kind zuerst
- Startknoten: Wurzel



Rot-Schwarz-Bäume – Traversieren

Tiefensuche: In-Order-Traversierung

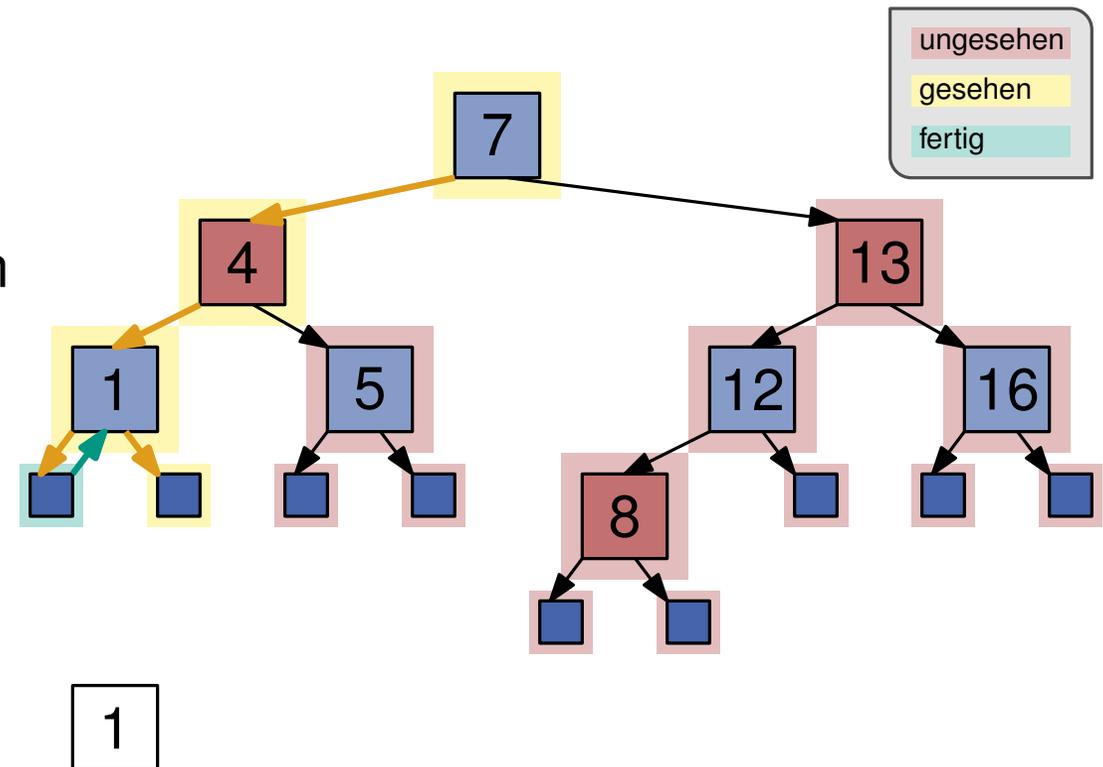
- Knotenreihenfolge: Kleineres Kind zuerst
- Startknoten: Wurzel
- Linker Teilbaum fertig? → Schlüssel ausgeben



Rot-Schwarz-Bäume – Traversieren

Tiefensuche: In-Order-Traversierung

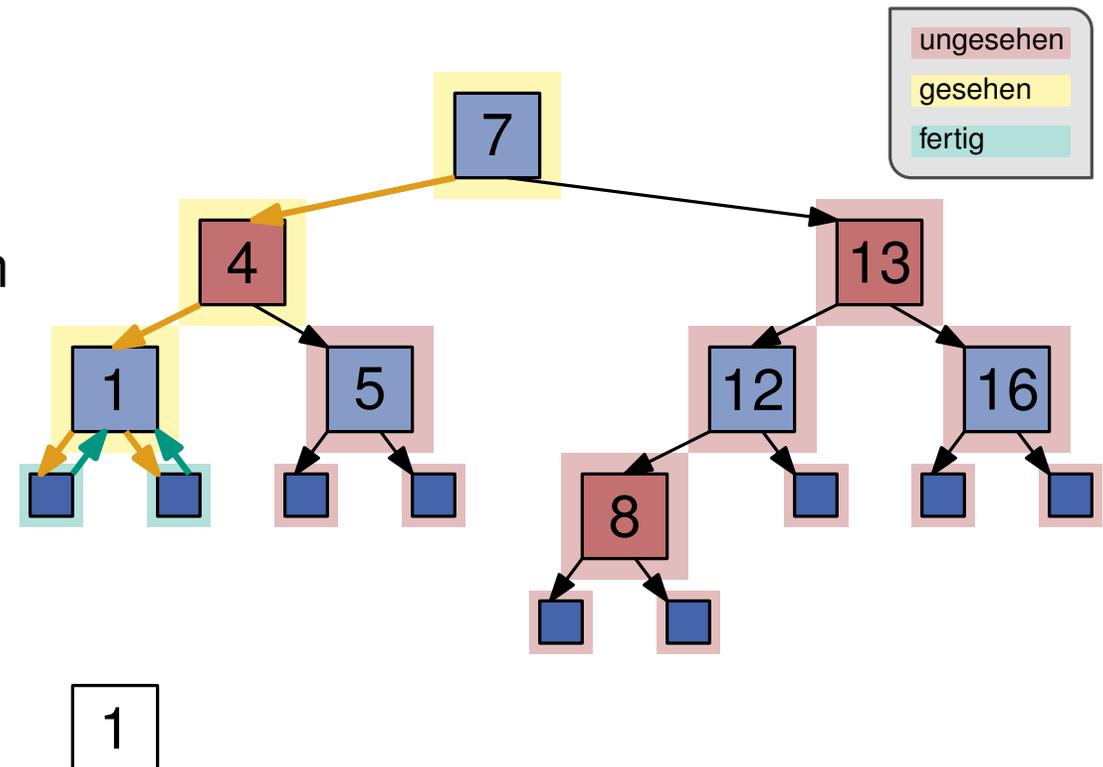
- Knotenreihenfolge: Kleineres Kind zuerst
- Startknoten: Wurzel
- Linker Teilbaum fertig? → Schlüssel ausgeben



Rot-Schwarz-Bäume – Traversieren

Tiefensuche: In-Order-Traversierung

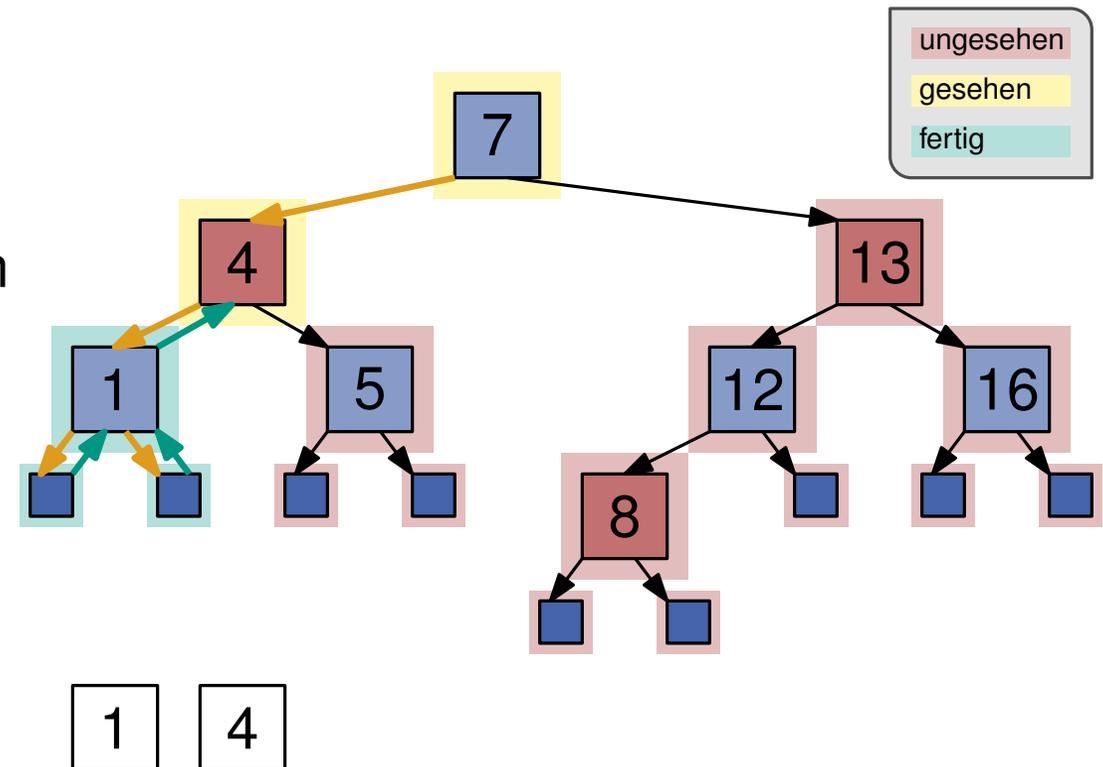
- Knotenreihenfolge: Kleineres Kind zuerst
- Startknoten: Wurzel
- Linker Teilbaum fertig? → Schlüssel ausgeben



Rot-Schwarz-Bäume – Traversieren

Tiefensuche: In-Order-Traversierung

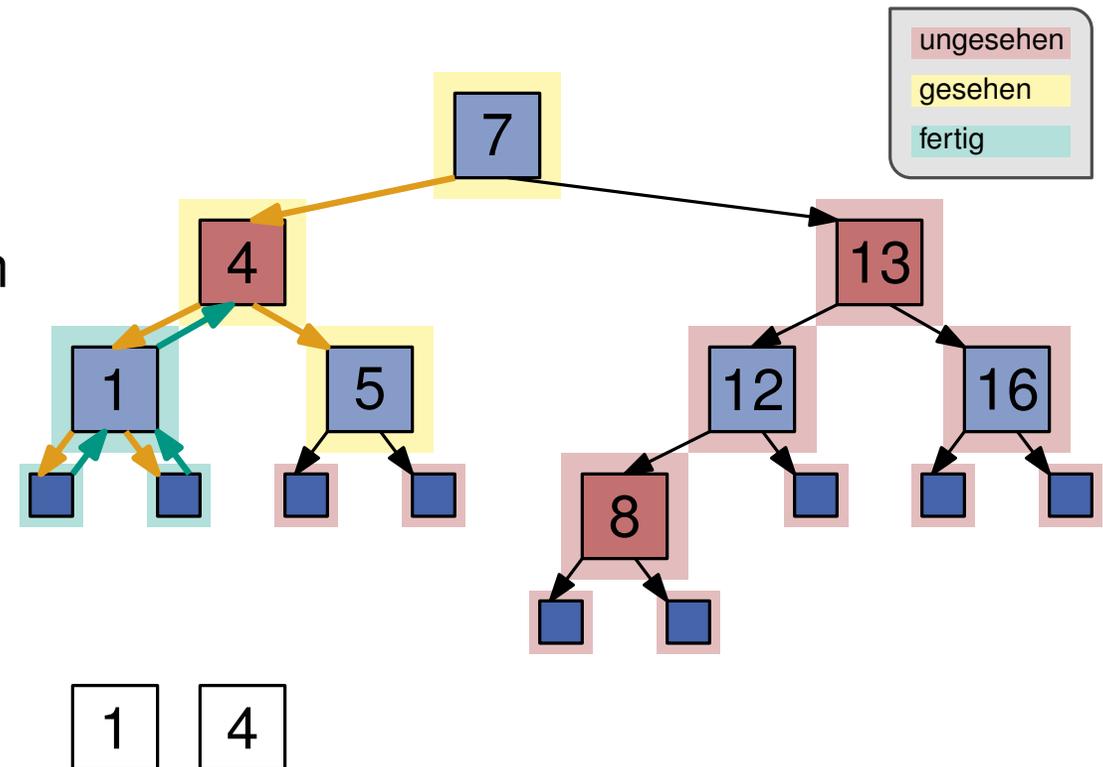
- Knotenreihenfolge: Kleineres Kind zuerst
- Startknoten: Wurzel
- Linker Teilbaum fertig? → Schlüssel ausgeben



Rot-Schwarz-Bäume – Traversieren

Tiefensuche: In-Order-Traversierung

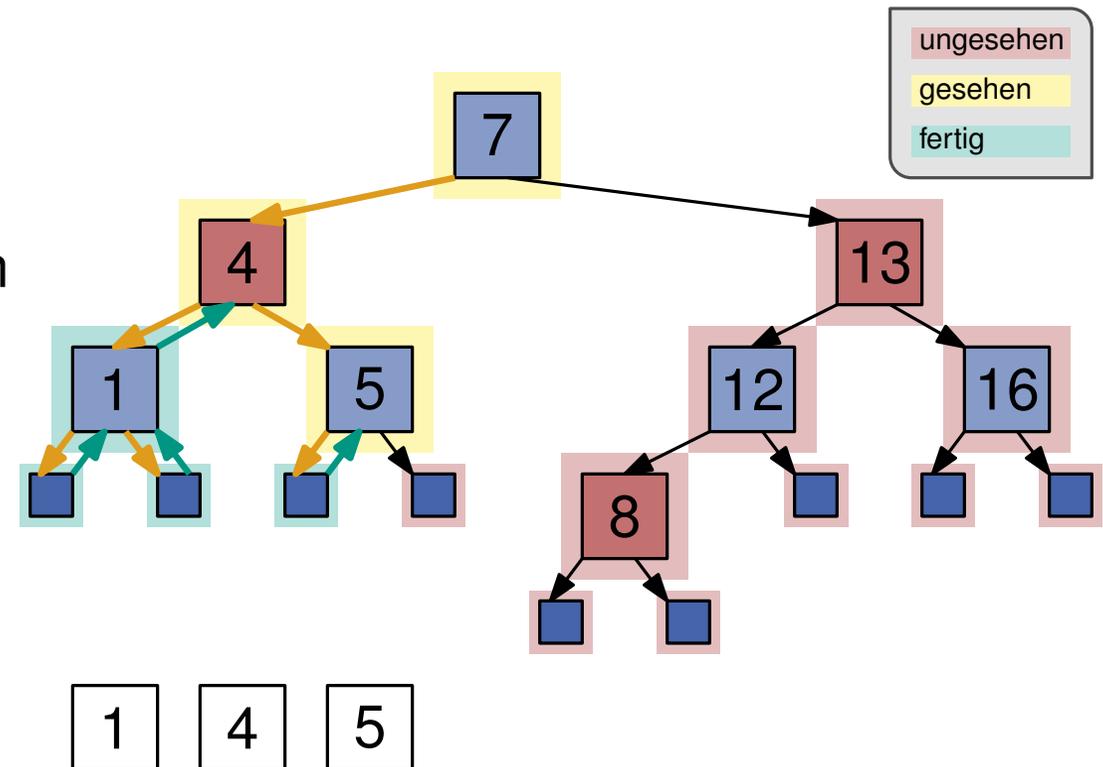
- Knotenreihenfolge: Kleineres Kind zuerst
- Startknoten: Wurzel
- Linker Teilbaum fertig? → Schlüssel ausgeben



Rot-Schwarz-Bäume – Traversieren

Tiefensuche: In-Order-Traversierung

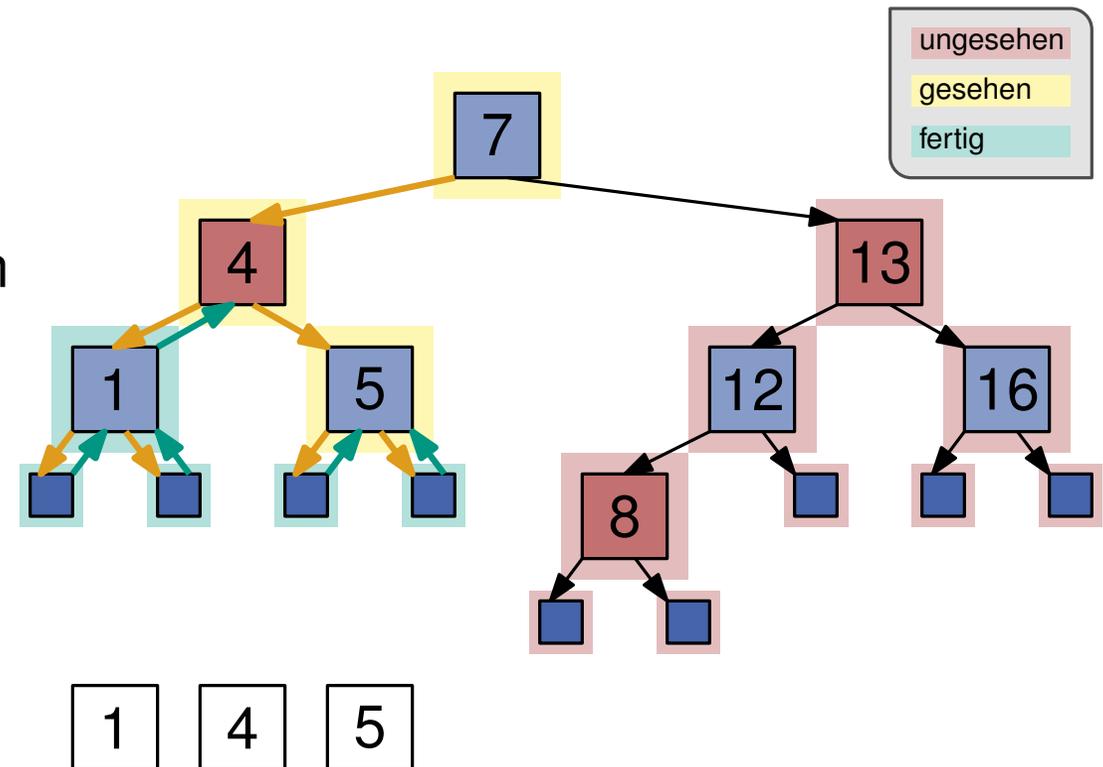
- Knotenreihenfolge: Kleineres Kind zuerst
- Startknoten: Wurzel
- Linker Teilbaum fertig? → Schlüssel ausgeben



Rot-Schwarz-Bäume – Traversieren

Tiefensuche: In-Order-Traversierung

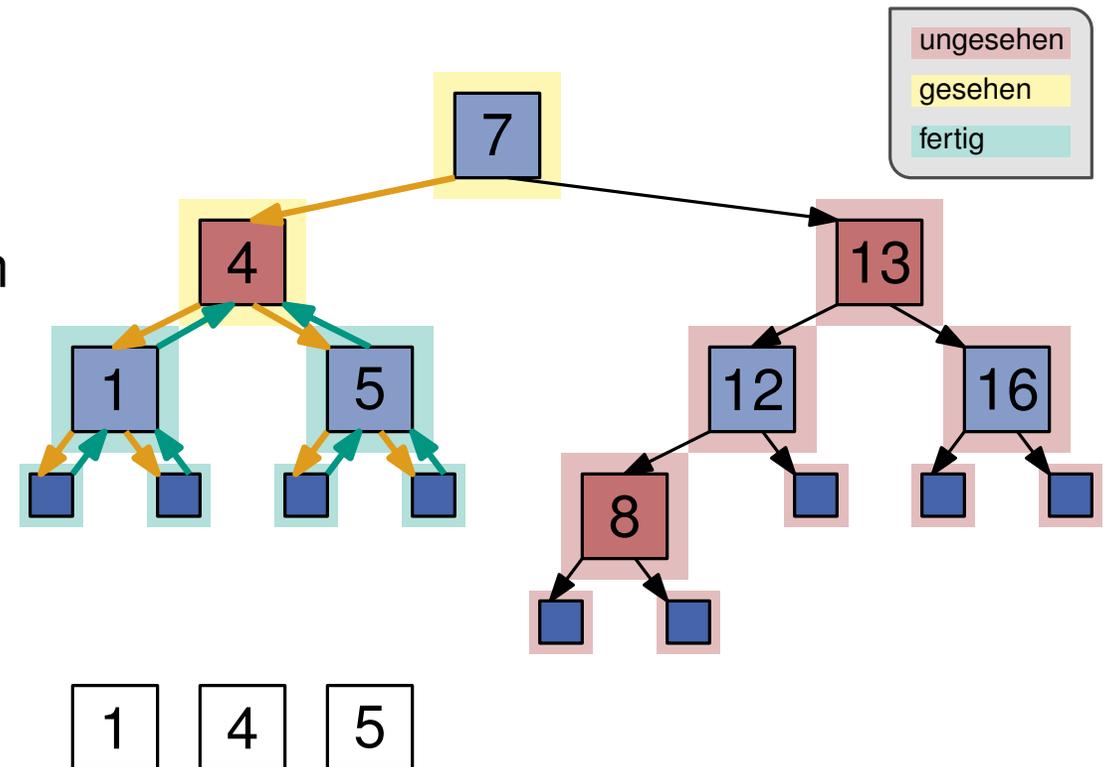
- Knotenreihenfolge: Kleineres Kind zuerst
- Startknoten: Wurzel
- Linker Teilbaum fertig? → Schlüssel ausgeben



Rot-Schwarz-Bäume – Traversieren

Tiefensuche: In-Order-Traversierung

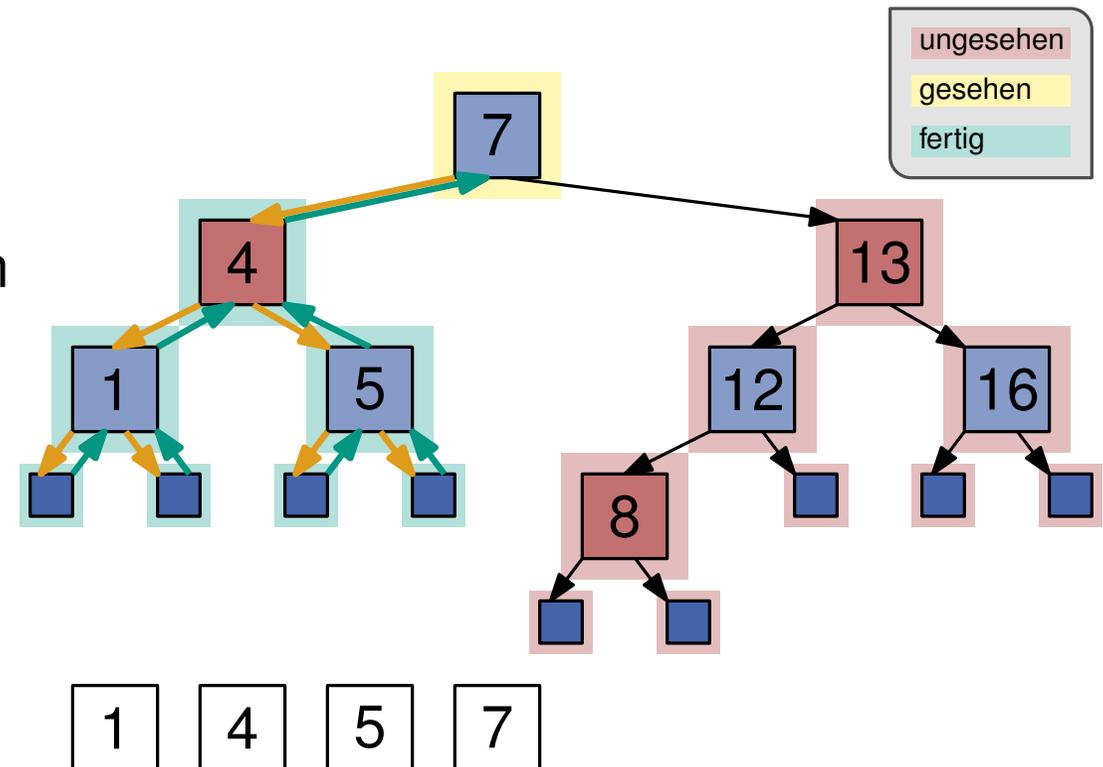
- Knotenreihenfolge: Kleineres Kind zuerst
- Startknoten: Wurzel
- Linker Teilbaum fertig? → Schlüssel ausgeben



Rot-Schwarz-Bäume – Traversieren

Tiefensuche: In-Order-Traversierung

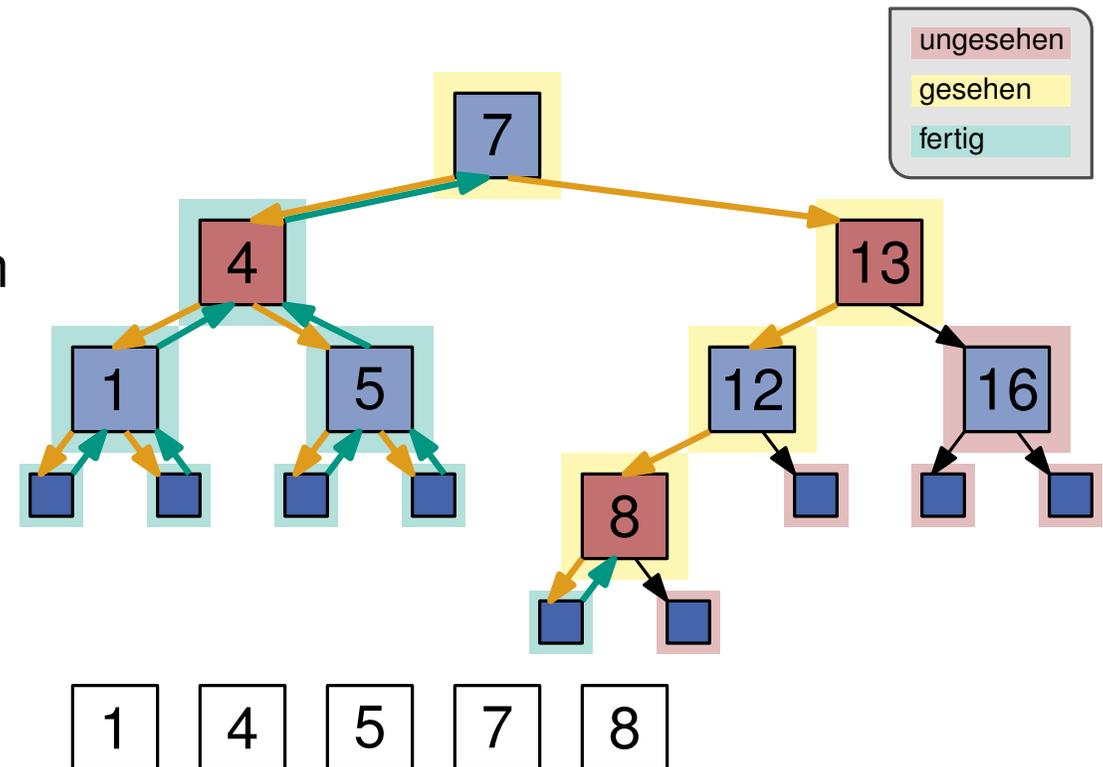
- Knotenreihenfolge: Kleineres Kind zuerst
- Startknoten: Wurzel
- Linker Teilbaum fertig? → Schlüssel ausgeben



Rot-Schwarz-Bäume – Traversieren

Tiefensuche: In-Order-Traversierung

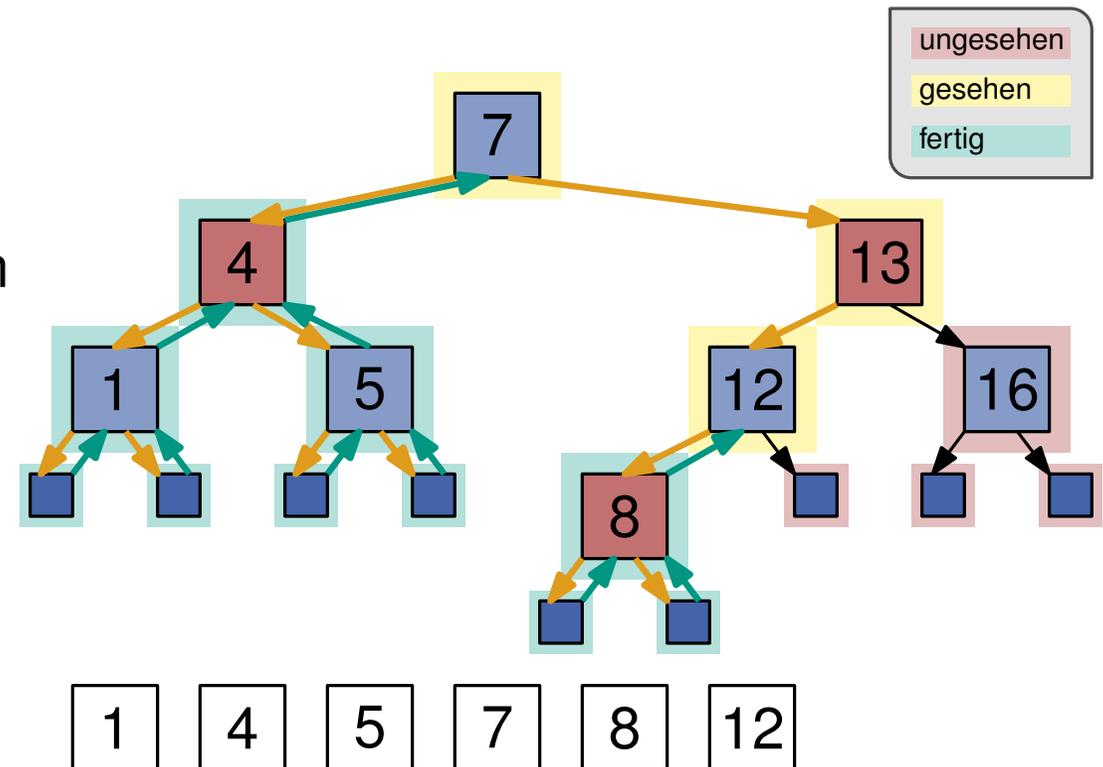
- Knotenreihenfolge: Kleineres Kind zuerst
- Startknoten: Wurzel
- Linker Teilbaum fertig? → Schlüssel ausgeben



Rot-Schwarz-Bäume – Traversieren

Tiefensuche: In-Order-Traversierung

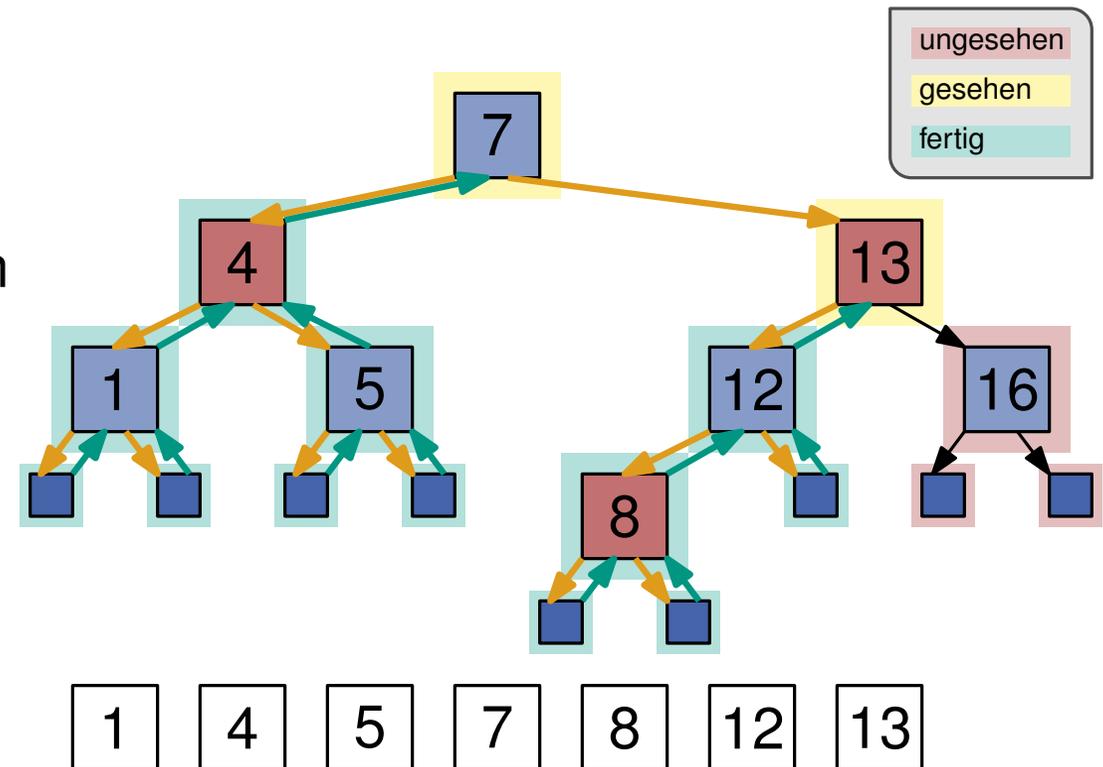
- Knotenreihenfolge: Kleineres Kind zuerst
- Startknoten: Wurzel
- Linker Teilbaum fertig? → Schlüssel ausgeben



Rot-Schwarz-Bäume – Traversieren

Tiefensuche: In-Order-Traversierung

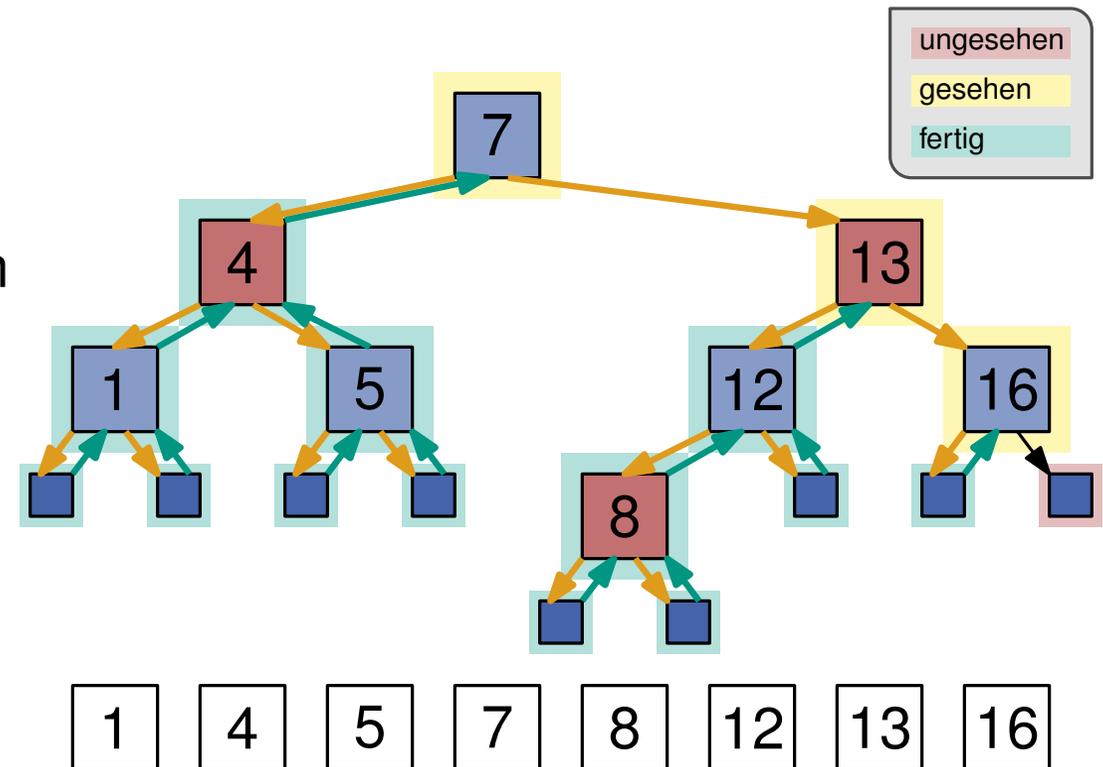
- Knotenreihenfolge: Kleineres Kind zuerst
- Startknoten: Wurzel
- Linker Teilbaum fertig? → Schlüssel ausgeben



Rot-Schwarz-Bäume – Traversieren

Tiefensuche: In-Order-Traversierung

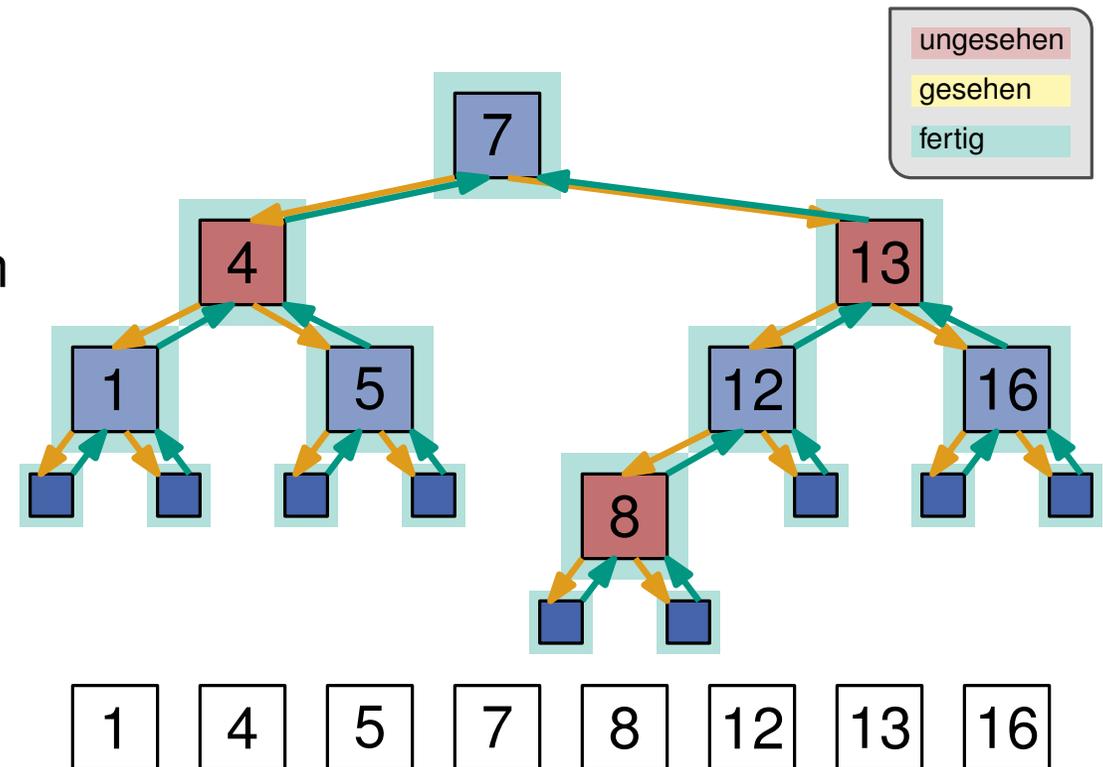
- Knotenreihenfolge: Kleineres Kind zuerst
- Startknoten: Wurzel
- Linker Teilbaum fertig? → Schlüssel ausgeben



Rot-Schwarz-Bäume – Traversieren

Tiefensuche: In-Order-Traversierung

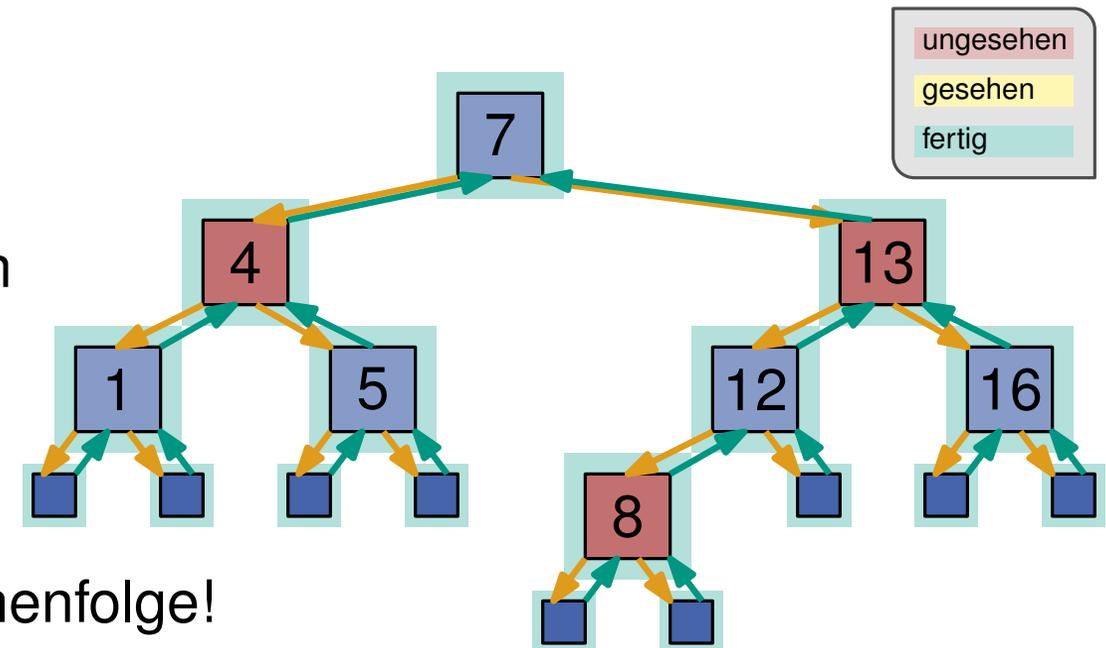
- Knotenreihenfolge: Kleineres Kind zuerst
- Startknoten: Wurzel
- Linker Teilbaum fertig? → Schlüssel ausgeben



Rot-Schwarz-Bäume – Traversieren

Tiefensuche: In-Order-Traversierung

- Knotenreihenfolge: Kleineres Kind zuerst
- Startknoten: Wurzel
- Linker Teilbaum fertig? → Schlüssel ausgeben



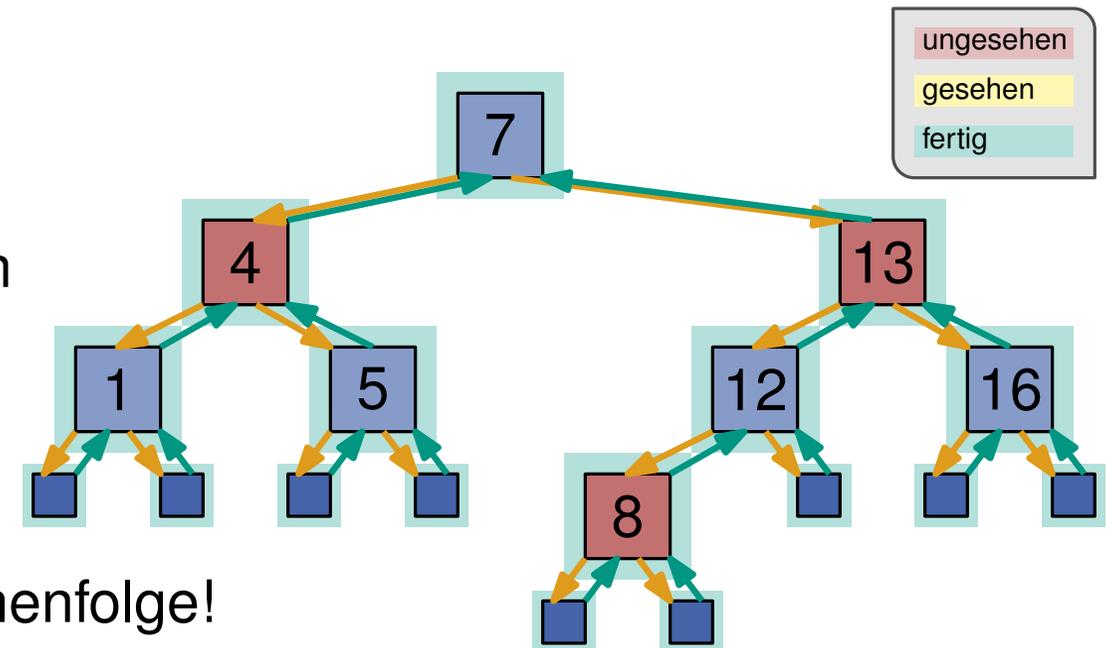
Wir erhalten die Schlüssel in aufsteigender Reihenfolge!

1 4 5 7 8 12 13 16

Rot-Schwarz-Bäume – Traversieren

Tiefensuche: In-Order-Traversierung

- Knotenreihenfolge: Kleineres Kind zuerst
- Startknoten: Wurzel
- Linker Teilbaum fertig? → Schlüssel ausgeben



Wir erhalten die Schlüssel in aufsteigender Reihenfolge!

Laufzeit?

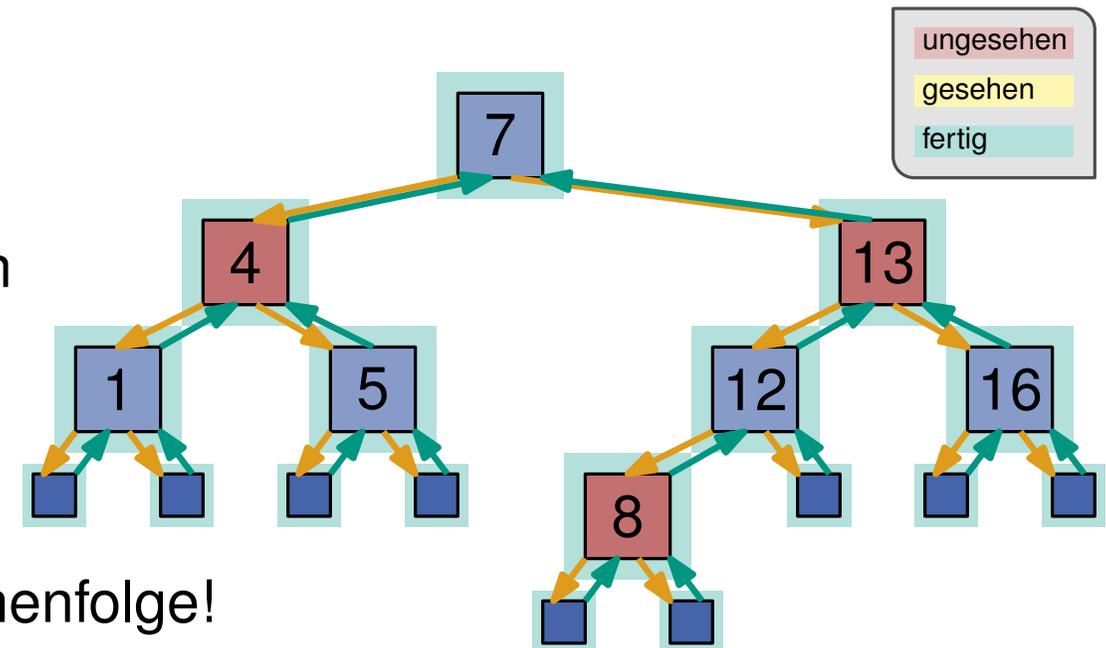
- Jede Kante wird genau **zwei Mal** abgelaufen



Rot-Schwarz-Bäume – Traversieren

Tiefensuche: In-Order-Traversierung

- Knotenreihenfolge: Kleineres Kind zuerst
- Startknoten: Wurzel
- Linker Teilbaum fertig? → Schlüssel ausgeben



Wir erhalten die Schlüssel in aufsteigender Reihenfolge!

Laufzeit?

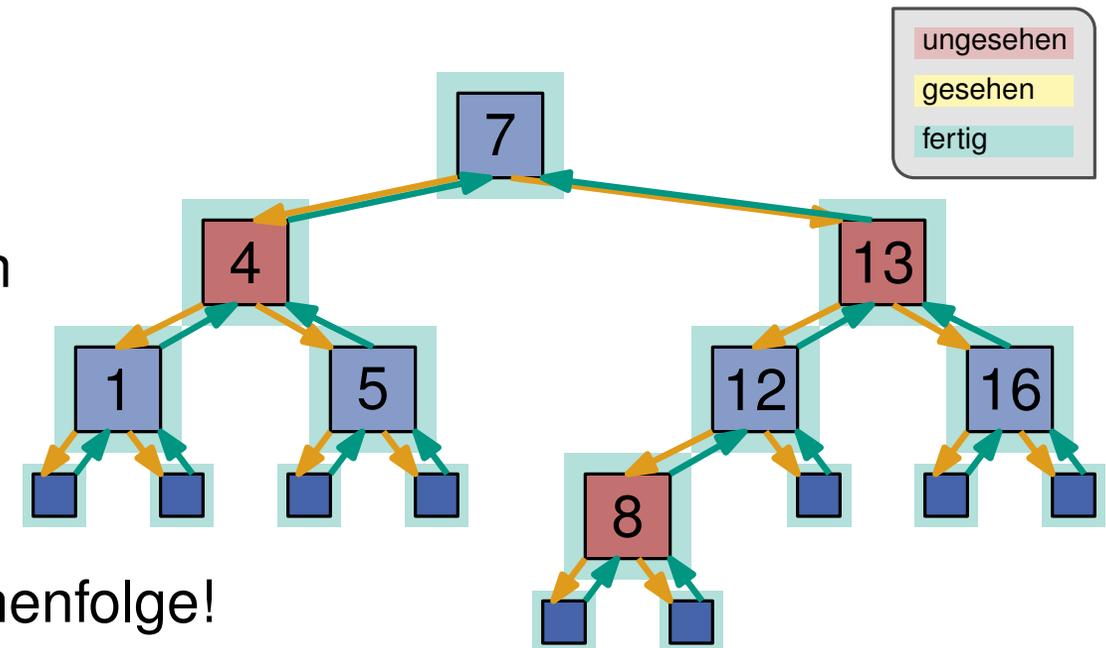
- Jede Kante wird genau **zwei Mal** abgelaufen
- Der Baum hat $n - 1$ Kanten



Rot-Schwarz-Bäume – Traversieren

Tiefensuche: In-Order-Traversierung

- Knotenreihenfolge: Kleineres Kind zuerst
- Startknoten: Wurzel
- Linker Teilbaum fertig? → Schlüssel ausgeben



Wir erhalten die Schlüssel in aufsteigender Reihenfolge!

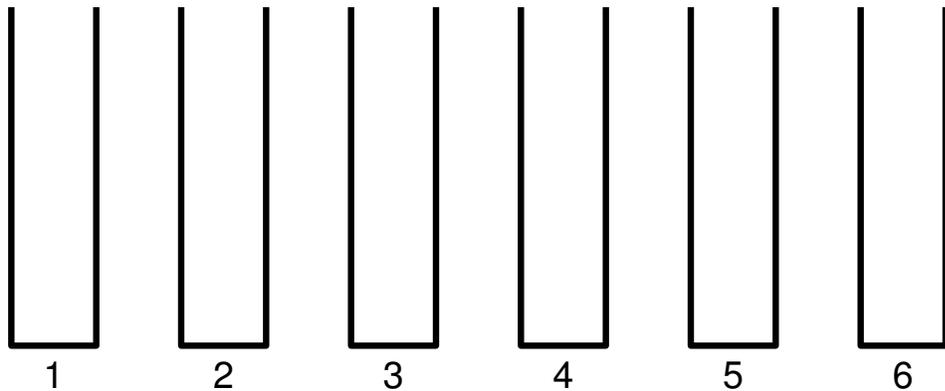
Laufzeit?

- Jede Kante wird genau **zwei Mal** abgelaufen
- Der Baum hat $n - 1$ Kanten
- Die sortierte Folge kann in Linearzeit aus dem Baum abgelesen werden.

1 4 5 7 8 12 13 16

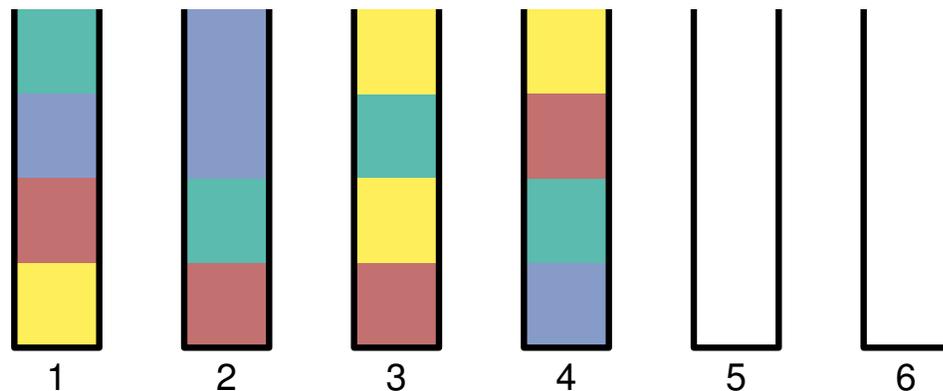
Suche in Graphen – Ein Spiel

- wir haben eine Menge von Gläsern



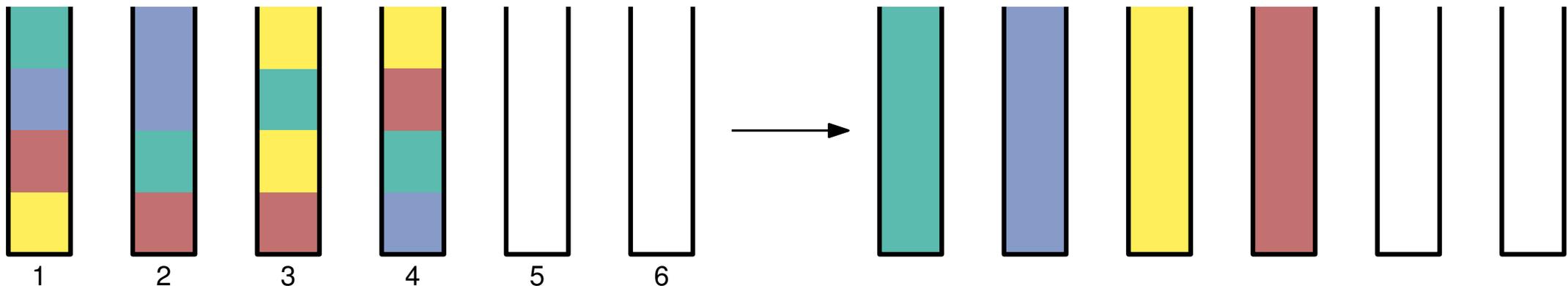
Suche in Graphen – Ein Spiel

- wir haben eine Menge von Gläsern
- darin sind (alkoholfreie) Cocktails bestehend aus verschiedenen Säften



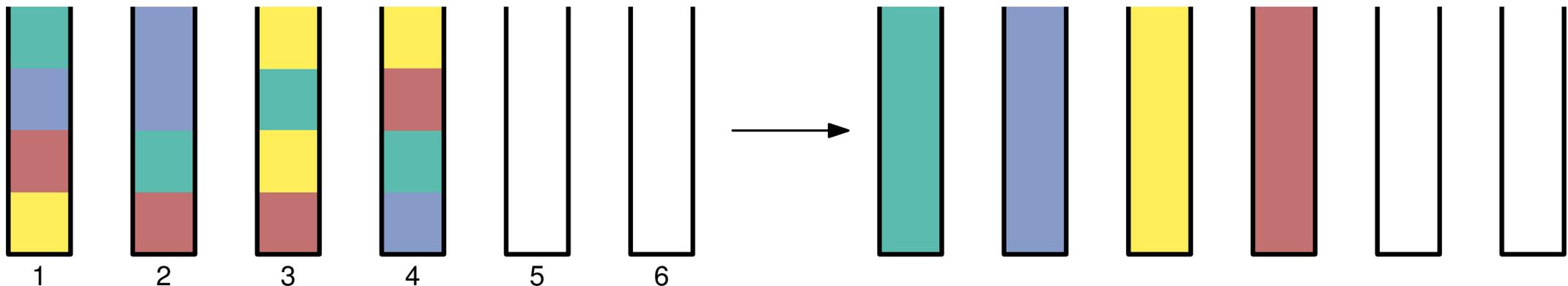
Suche in Graphen – Ein Spiel

- wir haben eine Menge von Gläsern
- darin sind (alkoholfreie) Cocktails bestehend aus verschiedenen Säften
- **Ziel:** Entmischen (jeder Saft für sich in einem Glas)
 - Gesucht: Abfolge von erlaubten Umfüll-Operationen



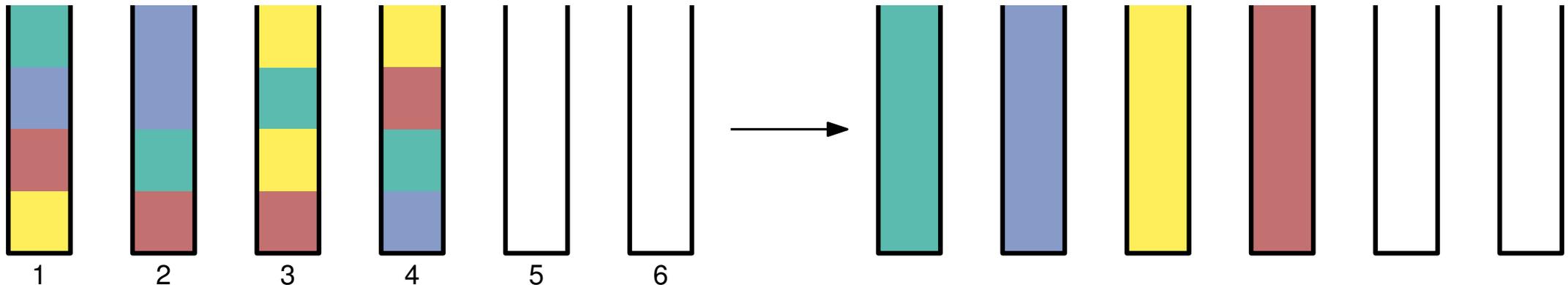
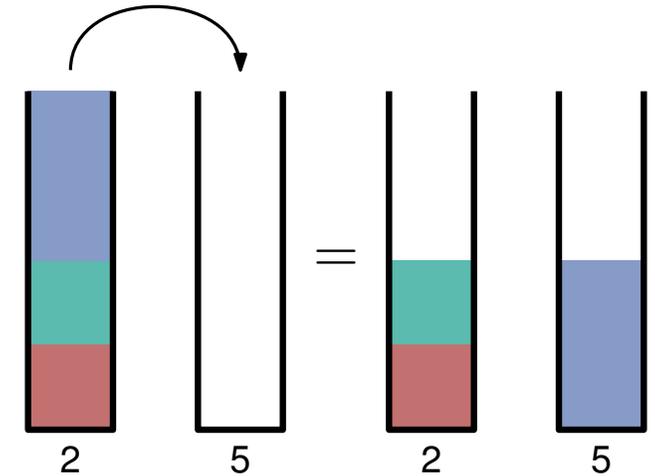
Suche in Graphen – Ein Spiel

- wir haben eine Menge von Gläsern
- darin sind (alkoholfreie) Cocktails bestehend aus verschiedenen Säften
- **Ziel:** Entmischen (jeder Saft für sich in einem Glas)
 - Gesucht: Abfolge von erlaubten Umfüll-Operationen
- Regeln
 - ein Glas hält ≤ 4 Einheiten, es gibt 4 Einheiten pro Saft



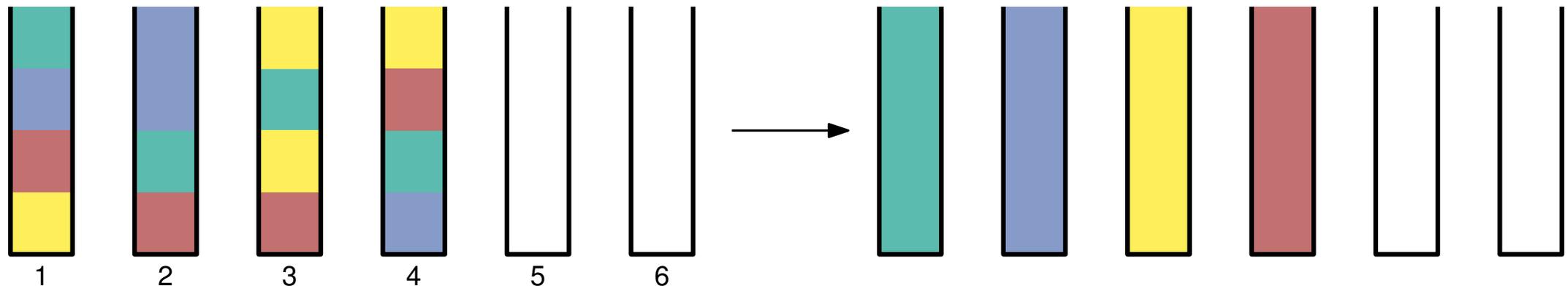
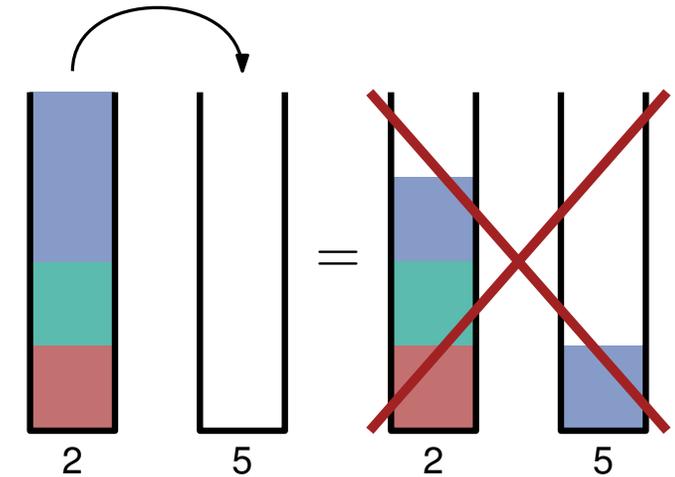
Suche in Graphen – Ein Spiel

- wir haben eine Menge von Gläsern
- darin sind (alkoholfreie) Cocktails bestehend aus verschiedenen Säften
- **Ziel:** Entmischen (jeder Saft für sich in einem Glas)
 - Gesucht: Abfolge von erlaubten Umfüll-Operationen
- Regeln
 - ein Glas hält ≤ 4 Einheiten, es gibt 4 Einheiten pro Saft
 - ein Saft wird immer in Gänze umgefüllt



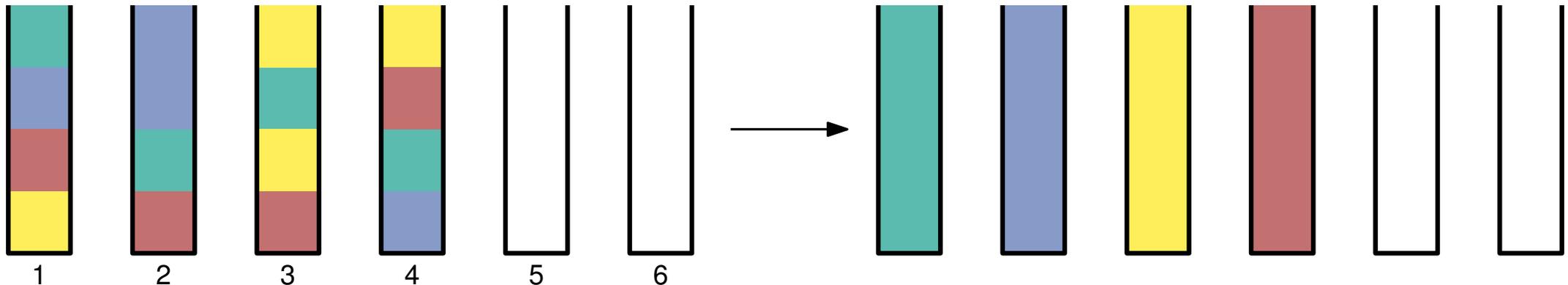
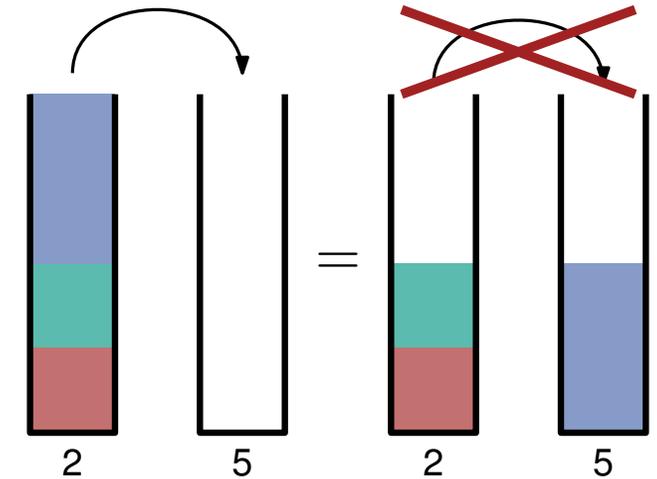
Suche in Graphen – Ein Spiel

- wir haben eine Menge von Gläsern
- darin sind (alkoholfreie) Cocktails bestehend aus verschiedenen Säften
- **Ziel:** Entmischen (jeder Saft für sich in einem Glas)
 - Gesucht: Abfolge von erlaubten Umfüll-Operationen
- Regeln
 - ein Glas hält ≤ 4 Einheiten, es gibt 4 Einheiten pro Saft
 - ein Saft wird immer in Gänze umgefüllt

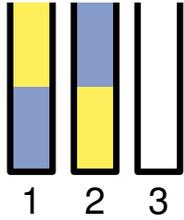


Suche in Graphen – Ein Spiel

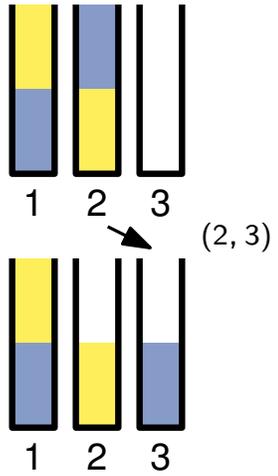
- wir haben eine Menge von Gläsern
- darin sind (alkoholfreie) Cocktails bestehend aus verschiedenen Säften
- **Ziel:** Entmischen (jeder Saft für sich in einem Glas)
 - Gesucht: Abfolge von erlaubten Umfüll-Operationen
- Regeln
 - ein Glas hält ≤ 4 Einheiten, es gibt 4 Einheiten pro Saft
 - ein Saft wird immer in Gänze umgefüllt
 - keinen Saft auf einen anderen kippen



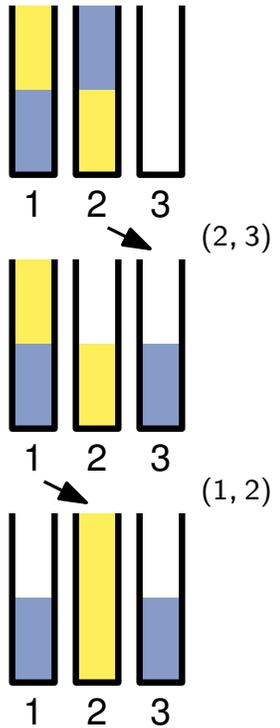
Cocktails – Beispiel & Modellierung



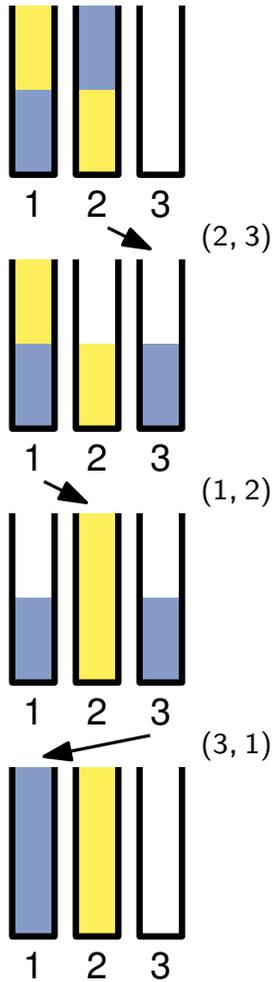
Cocktails – Beispiel & Modellierung



Cocktails – Beispiel & Modellierung

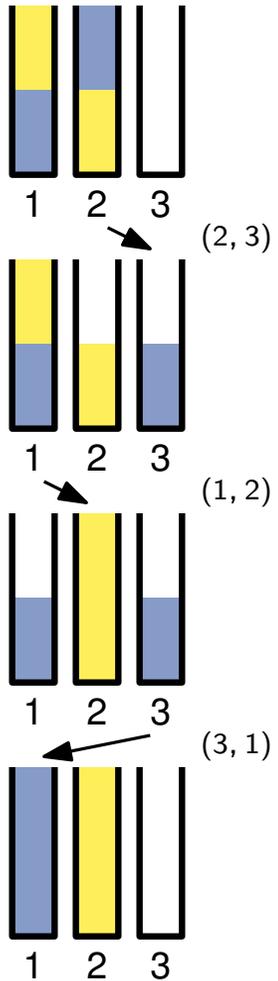


Cocktails – Beispiel & Modellierung

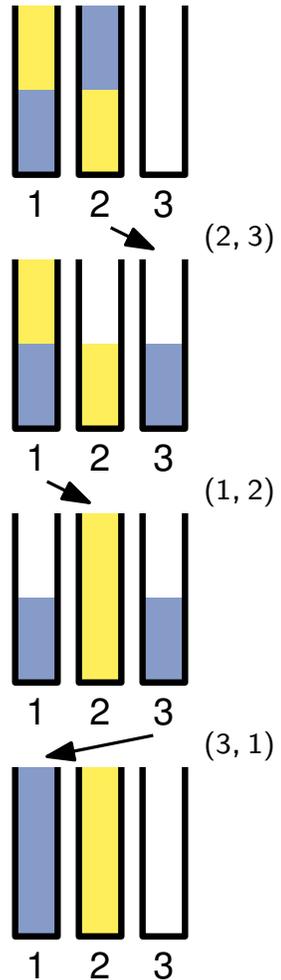


Cocktails – Beispiel & Modellierung

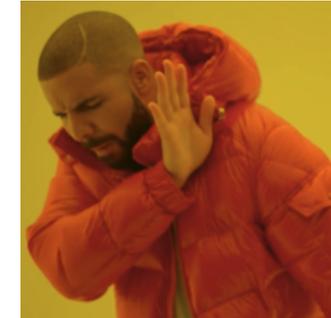
- Wie lösen wir dieses Problem algorithmisch?



Cocktails – Beispiel & Modellierung



- Wie lösen wir dieses Problem algorithmisch?



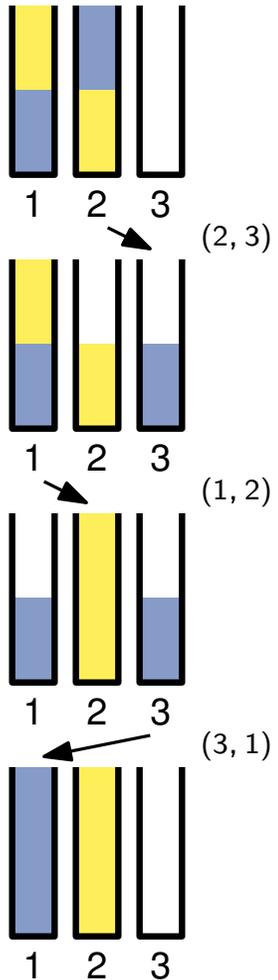
Einfach
rumprobieren



Systematisch
rumprobieren

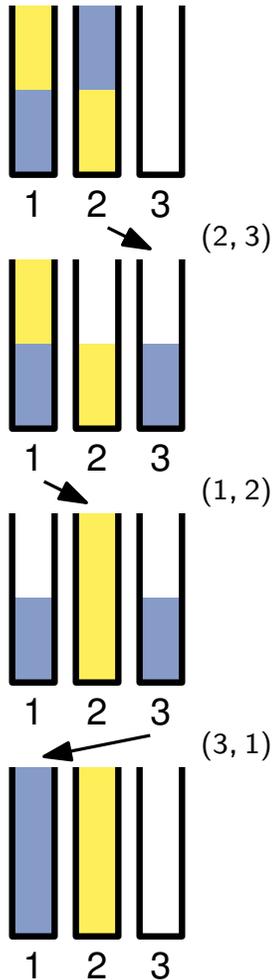
<https://imgflip.com/memegenerator>

Cocktails – Beispiel & Modellierung



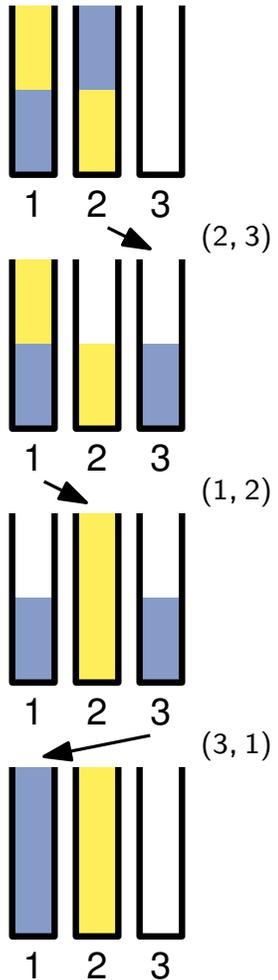
- Wie lösen wir dieses Problem algorithmisch?
 - Beginne mit Startkonfiguration

Cocktails – Beispiel & Modellierung



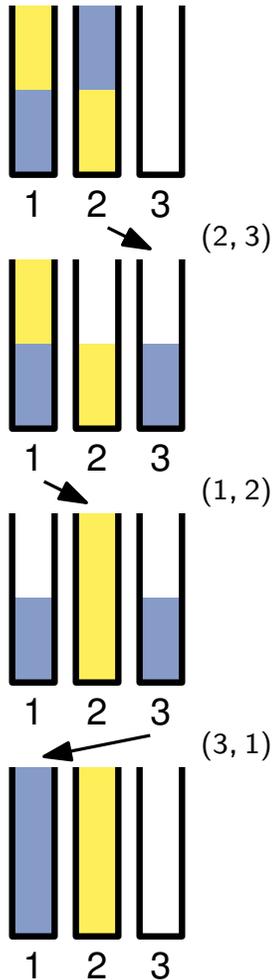
- Wie lösen wir dieses Problem algorithmisch?
 - Beginne mit Startkonfiguration
 - Führe irgendeine erlaubte Umfüll-Operation durch

Cocktails – Beispiel & Modellierung



- Wie lösen wir dieses Problem algorithmisch?
 - Beginne mit Startkonfiguration
 - Führe irgendeine erlaubte Umfüll-Operation durch
 - ... wiederholt ...
 - ... bis entmischte Konfiguration erreicht

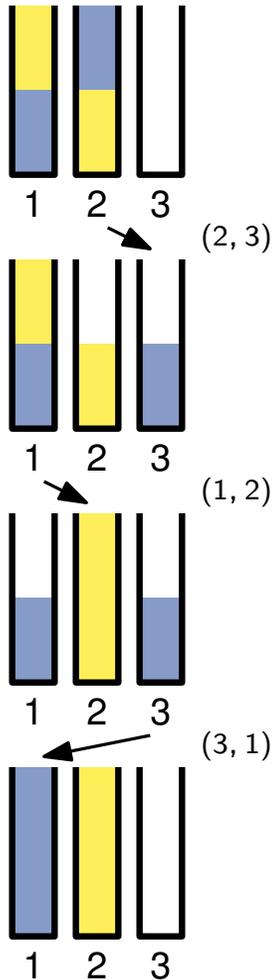
Cocktails – Beispiel & Modellierung



- Wie lösen wir dieses Problem algorithmisch?
 - Beginne mit Startkonfiguration
 - Führe irgendeine erlaubte Umfüll-Operation durch
 - ... wiederholt ...
 - ... bis entmischte Konfiguration erreicht

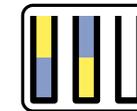
Wie verwaltet man das sinnvoll?

Cocktails – Beispiel & Modellierung

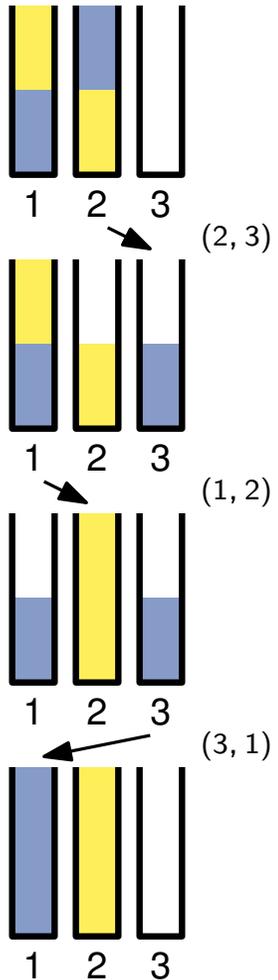


- Wie lösen wir dieses Problem algorithmisch?
 - Beginne mit Startkonfiguration
 - Führe irgendeine erlaubte Umfüll-Operation durch
 - ... wiederholt ...
 - ... bis entmischte Konfiguration erreicht
- Modellierung als Graph
 - eine Konfiguration ist ein Knoten

Wie verwaltet man das sinnvoll?



Cocktails – Beispiel & Modellierung

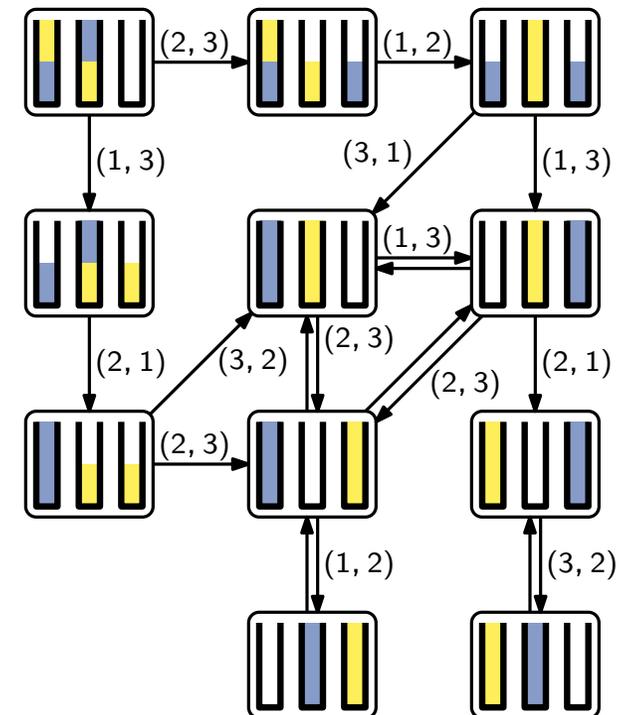


- Wie lösen wir dieses Problem algorithmisch?
 - Beginne mit Startkonfiguration
 - Führe irgendeine erlaubte Umfüll-Operation durch
 - ... wiederholt ...
 - ... bis entmischte Konfiguration erreicht

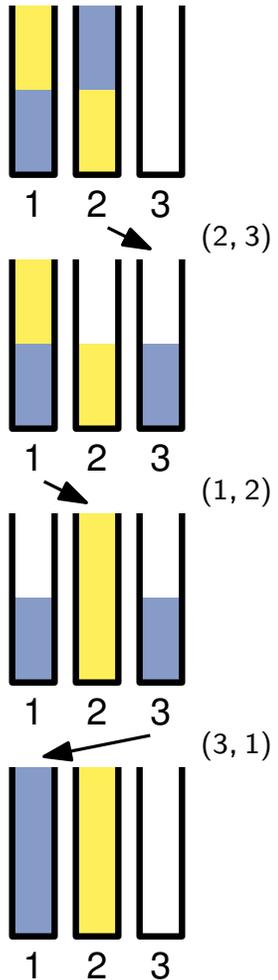
■ Modellierung als Graph

- eine Konfiguration ist ein Knoten
- Kanten zwischen Konfigurationen die man mit erlaubten Operationen ineinander überführen kann

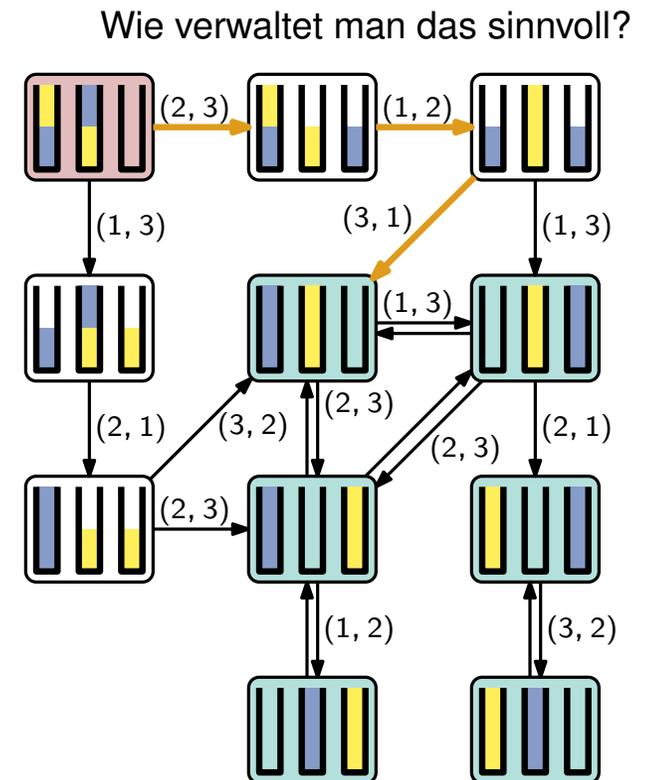
Wie verwaltet man das sinnvoll?



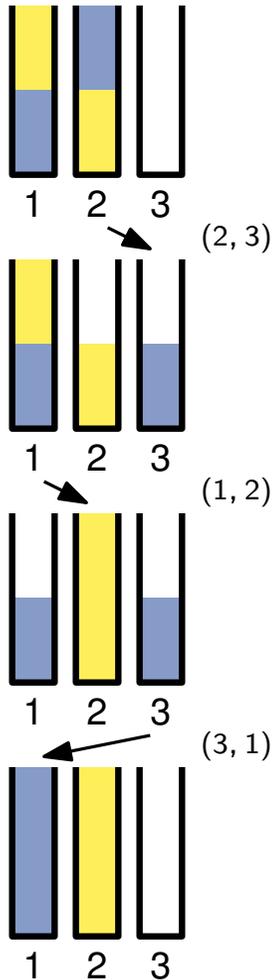
Cocktails – Beispiel & Modellierung



- Wie lösen wir dieses Problem algorithmisch?
 - Beginne mit Startkonfiguration
 - Führe irgendeine erlaubte Umfüll-Operation durch
 - ... wiederholt ...
 - ... bis entmischte Konfiguration erreicht
- Modellierung als Graph
 - eine Konfiguration ist ein Knoten
 - Kanten zwischen Konfigurationen die man mit erlaubten Operationen ineinander überführen kann
 - Eine Lösung ist ein Pfad von der Startkonfiguration zu einer entmischten Zielkonfiguration



Cocktails – Beispiel & Modellierung



- Wie lösen wir dieses Problem algorithmisch?
 - Beginne mit Startkonfiguration
 - Führe irgendeine erlaubte Umfüll-Operation durch
 - ... wiederholt ...
 - ... bis entmischte Konfiguration erreicht

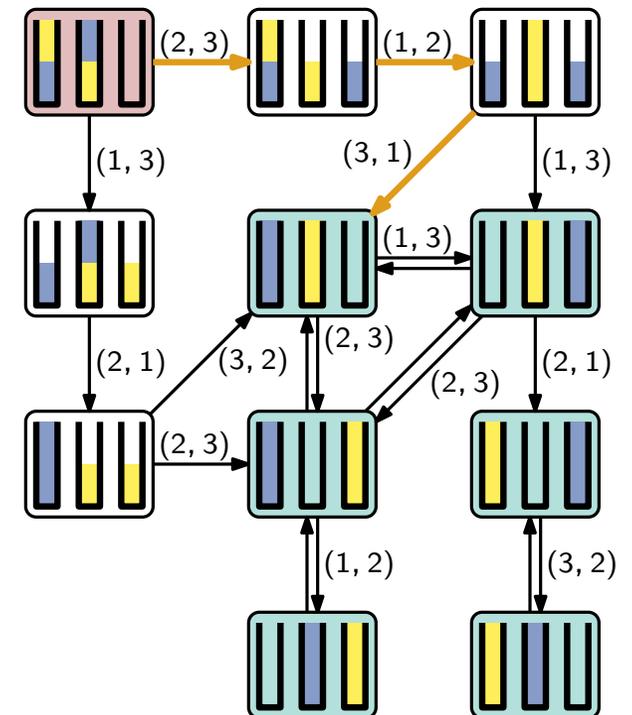
■ Modellierung als Graph

- eine Konfiguration ist ein Knoten
- Kanten zwischen Konfigurationen die man mit erlaubten Operationen ineinander überführen kann
- Eine Lösung ist ein Pfad von der Startkonfiguration zu einer entmischten Zielkonfiguration

Wir wissen schon, wie man Wege in Graphen sucht!

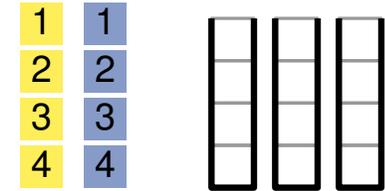
... aber es gibt da ein Problem...

Wie verwaltet man das sinnvoll?



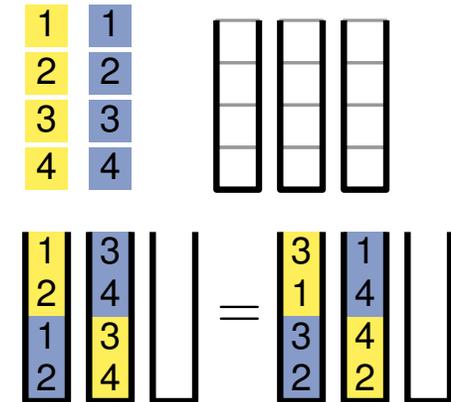
Cocktails – Das Problem

- k Säfte, ℓ Gläser
 - $4k$ Safteneinheiten, 4ℓ Glaseinheiten
 - $\binom{4\ell}{4k}$ Möglichkeiten Safteneinheiten auf Gläser aufzuteilen



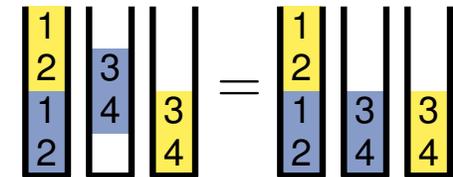
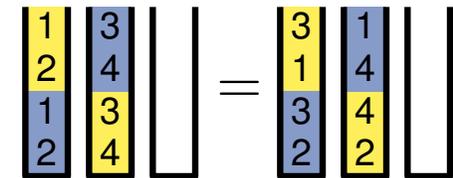
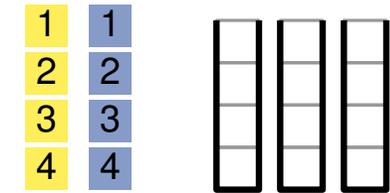
Cocktails – Das Problem

- k Säfte, ℓ Gläser
 - $4k$ Safteneinheiten, 4ℓ Glaseinheiten
 - $\binom{4\ell}{4k}$ Möglichkeiten Safteneinheiten auf Gläser aufzuteilen
 - $k \cdot 4!$ Möglichkeiten Safteneinheiten gleicher Säfte zu vertauschen



Cocktails – Das Problem

- k Säfte, ℓ Gläser
 - $4k$ Safteneinheiten, 4ℓ Glaseinheiten
 - $\binom{4\ell}{4k}$ Möglichkeiten Safteneinheiten auf Gläser aufzuteilen
 - $k \cdot 4!$ Möglichkeiten Safteneinheiten gleicher Säfte zu vertauschen
 - Schwerkraft: Pro Glas $2^4 - 5$ Füllungen mit Luftblasen

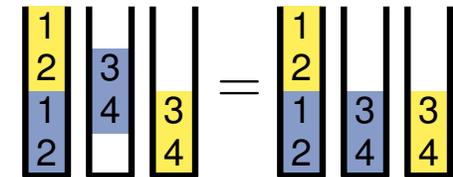
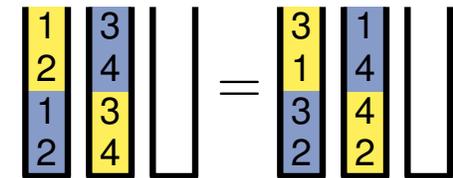
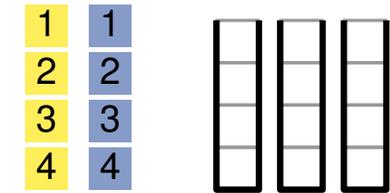


Cocktails – Das Problem

- k Säfte, ℓ Gläser
 - $4k$ Safteneinheiten, 4ℓ Glaseinheiten
 - $\binom{4\ell}{4k}$ Möglichkeiten Safteneinheiten auf Gläser aufzuteilen
 - $k \cdot 4!$ Möglichkeiten Safteneinheiten gleicher Säfte zu vertauschen
 - **Schwerkraft:** Pro Glas $2^4 - 5$ Füllungen mit Luftblasen

Anzahl Konfigurationen:

$$\approx \frac{\binom{4\ell}{4k}}{k \cdot 4! \cdot k \cdot (2^4 - 5)}$$



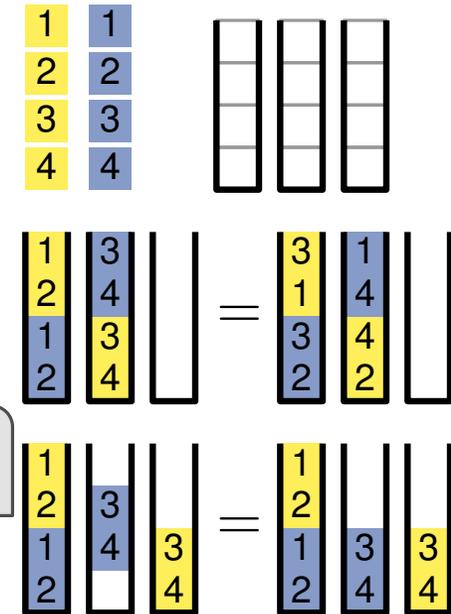
Cocktails – Das Problem

- k Säfte, ℓ Gläser
 - $4k$ Safteneinheiten, 4ℓ Glaseinheiten
 - $\binom{4\ell}{4k}$ Möglichkeiten Safteneinheiten auf Gläser aufzuteilen
 - $k \cdot 4!$ Möglichkeiten Safteneinheiten gleicher Säfte zu vertauschen
 - **Schwerkraft:** Pro Glas $2^4 - 5$ Füllungen mit Luftblasen

Anzahl Konfigurationen:

$$\approx \frac{\binom{4\ell}{4k}}{k \cdot 4! \cdot k \cdot (2^4 - 5)} \approx \frac{(4\ell)^{4k}}{k^2 \cdot (4k)!}$$

$$\binom{\ell}{k} \approx \frac{\ell^k}{k!}$$



Cocktails – Das Problem

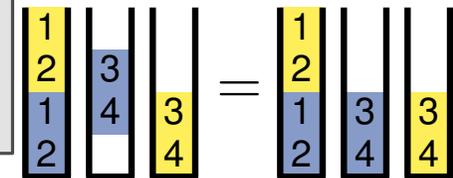
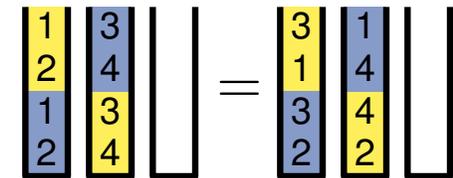
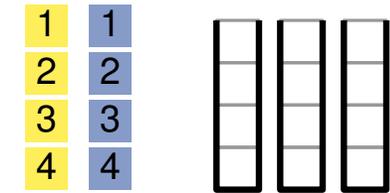
- k Säfte, ℓ Gläser
 - $4k$ Safteneinheiten, 4ℓ Glaseinheiten
 - $\binom{4\ell}{4k}$ Möglichkeiten Safteneinheiten auf Gläser aufzuteilen
 - $k \cdot 4!$ Möglichkeiten Safteneinheiten gleicher Säfte zu vertauschen
 - Schwerkraft: Pro Glas $2^4 - 5$ Füllungen mit Luftblasen

Anzahl Konfigurationen:

$$\approx \frac{\binom{4\ell}{4k}}{k \cdot 4! \cdot k \cdot (2^4 - 5)} \approx \frac{(4\ell)^{4k}}{k^2 \cdot (4k)!} \approx \frac{\left(e \frac{4\ell}{4k}\right)^{4k}}{k^2}$$

$$\binom{\ell}{k} \approx \frac{\ell^k}{k!}$$

$$k! \approx \left(\frac{k}{e}\right)^k$$



Cocktails – Das Problem

- k Säfte, ℓ Gläser
 - $4k$ Safteneinheiten, 4ℓ Glaseinheiten
 - $\binom{4\ell}{4k}$ Möglichkeiten Safteneinheiten auf Gläser aufzuteilen
 - $k \cdot 4!$ Möglichkeiten Safteneinheiten gleicher Säfte zu vertauschen
 - **Schwerkraft:** Pro Glas $2^4 - 5$ Füllungen mit Luftblasen

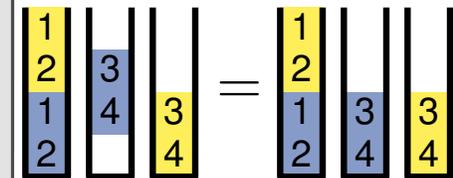
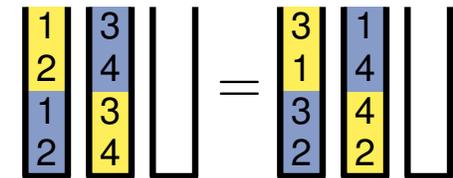
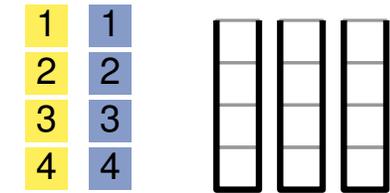
Anzahl Konfigurationen:

$$\approx \frac{\binom{4\ell}{4k}}{k \cdot 4! \cdot k \cdot (2^4 - 5)} \approx \frac{(4\ell)^{4k}}{k^2 \cdot (4k)!} \approx \frac{\left(e \frac{4\ell}{4k}\right)^{4k}}{k^2} \geq \frac{e^{4k}}{k^2}$$

$$\binom{\ell}{k} \approx \frac{\ell^k}{k!}$$

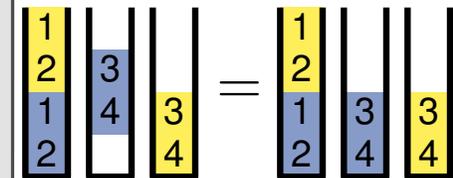
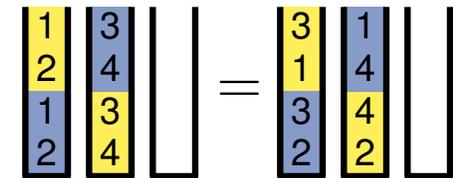
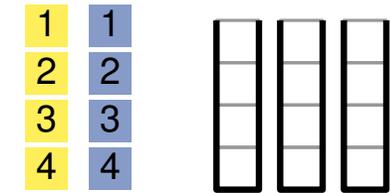
$$k! \approx \left(\frac{k}{e}\right)^k$$

$$\ell \geq k$$



Cocktails – Das Problem

- k Säfte, ℓ Gläser
 - $4k$ Safteneinheiten, 4ℓ Glaseinheiten
 - $\binom{4\ell}{4k}$ Möglichkeiten Safteneinheiten auf Gläser aufzuteilen
 - $k \cdot 4!$ Möglichkeiten Safteneinheiten gleicher Säfte zu vertauschen
 - **Schwerkraft:** Pro Glas $2^4 - 5$ Füllungen mit Luftblasen



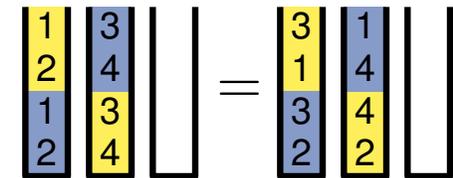
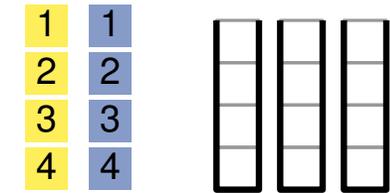
Anzahl Konfigurationen:

$$\approx \frac{\binom{4\ell}{4k}}{k \cdot 4! \cdot k \cdot (2^4 - 5)} \approx \frac{(4\ell)^{4k}}{k^2 \cdot (4k)!} \approx \frac{\left(e \frac{4\ell}{4k}\right)^{4k}}{k^2} \geq \frac{e^{4k}}{k^2} \geq e^{3k}$$

$$\begin{aligned} \binom{\ell}{k} &\approx \frac{\ell^k}{k!} \\ k! &\approx \left(\frac{k}{e}\right)^k \\ \ell &\geq k \\ e^k &\geq k^2 \end{aligned}$$

Cocktails – Das Problem

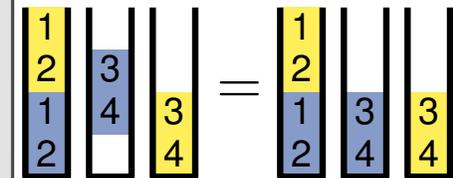
- k Säfte, ℓ Gläser
 - $4k$ Safteneinheiten, 4ℓ Glaseinheiten
 - $\binom{4\ell}{4k}$ Möglichkeiten Safteneinheiten auf Gläser aufzuteilen
 - $k \cdot 4!$ Möglichkeiten Safteneinheiten gleicher Säfte zu vertauschen
 - Schwerkraft: Pro Glas $2^4 - 5$ Füllungen mit Luftblasen



Anzahl Konfigurationen:

$$\approx \frac{\binom{4\ell}{4k}}{k \cdot 4! \cdot k \cdot (2^4 - 5)} \approx \frac{(4\ell)^{4k}}{k^2 \cdot (4k)!} \approx \frac{\left(e \frac{4\ell}{4k}\right)^{4k}}{k^2} \geq \frac{e^{4k}}{k^2} \geq e^{3k}$$

$$\begin{aligned} \binom{\ell}{k} &\approx \frac{\ell^k}{k!} \\ k! &\approx \left(\frac{k}{e}\right)^k \\ \ell &\geq k \\ e^k &\geq k^2 \end{aligned}$$



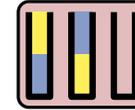
- Die Anzahl möglicher Konfigurationen ist **exponentiell** in der Anzahl Säfte.
 - Anzahl Knoten im Graph viel zu hoch
 - Graph aufbauen benötigt zu viel Zeit / Speicher
 - Und dann müssen wir in dem Graphen auch noch Pfade finden...

Cocktails – Die Lösung

- Idee: Graph aufbauen während wir ihn explorieren

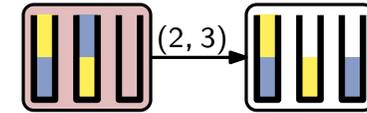
Cocktails – Die Lösung

- Idee: Graph aufbauen während wir ihn explorieren
 - Startknoten erzeugen



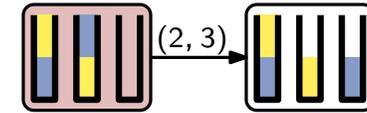
Cocktails – Die Lösung

- Idee: Graph aufbauen während wir ihn explorieren
 - Startknoten erzeugen
 - eine erlaubte Umfüll-Operationen bestimmen und zugehörige Kante / Knoten in den Graph einfügen



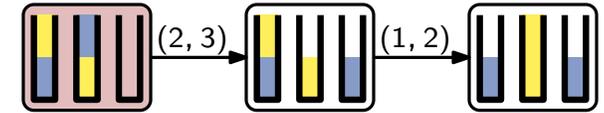
Cocktails – Die Lösung

- Idee: Graph aufbauen während wir ihn explorieren
 - Startknoten erzeugen
 - eine erlaubte Umfüll-Operationen bestimmen und zugehörige Kante / Knoten in den Graph einfügen
 - Testen ob neuer Knoten eine Zielkonfiguration repräsentiert



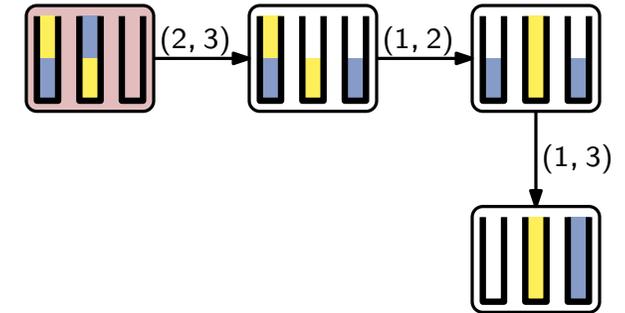
Cocktails – Die Lösung

- Idee: Graph aufbauen während wir ihn explorieren
 - Startknoten erzeugen
 - eine erlaubte Umfüll-Operationen bestimmen und zugehörige Kante / Knoten in den Graph einfügen
 - Testen ob neuer Knoten eine Zielkonfiguration repräsentiert



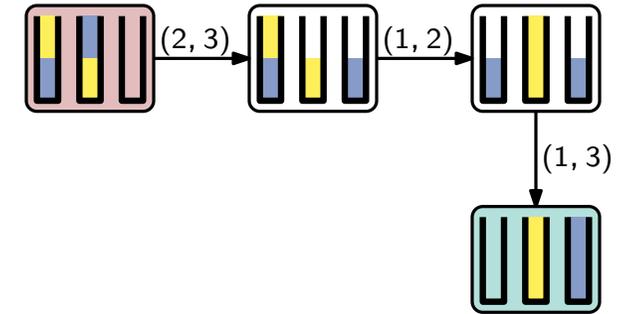
Cocktails – Die Lösung

- Idee: Graph aufbauen während wir ihn explorieren
 - Startknoten erzeugen
 - eine erlaubte Umfüll-Operationen bestimmen und zugehörige Kante / Knoten in den Graph einfügen
 - Testen ob neuer Knoten eine Zielkonfiguration repräsentiert



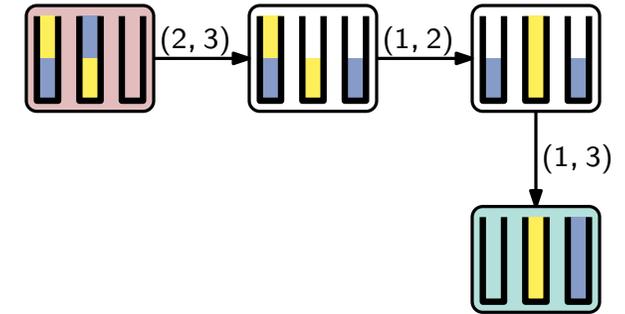
Cocktails – Die Lösung

- Idee: Graph aufbauen während wir ihn explorieren
 - Startknoten erzeugen
 - eine erlaubte Umfüll-Operationen bestimmen und zugehörige Kante / Knoten in den Graph einfügen
 - Testen ob neuer Knoten eine Zielkonfiguration repräsentiert



Cocktails – Die Lösung

- Idee: Graph aufbauen während wir ihn explorieren
 - Startknoten erzeugen
 - eine erlaubte Umfüll-Operationen bestimmen und zugehörige Kante / Knoten in den Graph einfügen
 - Testen ob neuer Knoten eine Zielkonfiguration repräsentiert



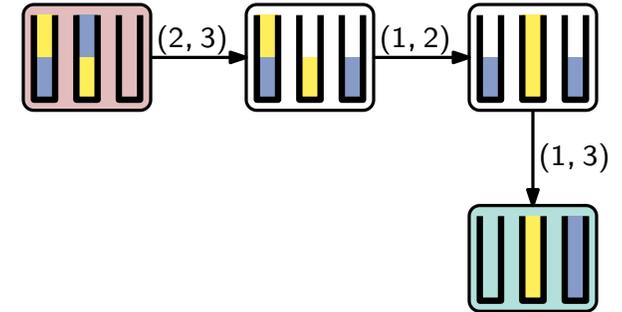
Dieses Verfahren entspricht einer Tiefensuche im Konfigurationsgraphen!

Cocktails – Die Lösung

- Idee: Graph aufbauen während wir ihn explorieren
 - Startknoten erzeugen
 - eine erlaubte Umfüll-Operationen bestimmen und zugehörige Kante / Knoten in den Graph einfügen
 - Testen ob neuer Knoten eine Zielkonfiguration repräsentiert

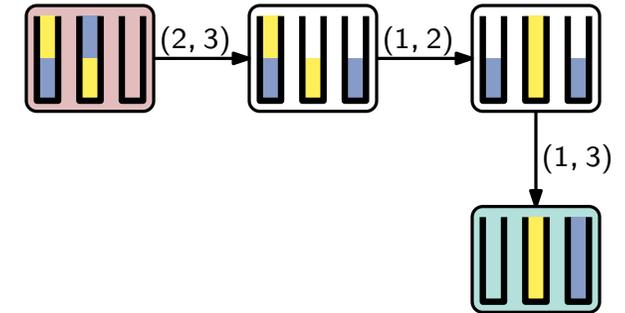
Dieses Verfahren entspricht einer Tiefensuche im Konfigurationsgraphen!

- Sackgasse: In einer Konfiguration kann nicht mehr umgefüllt werden



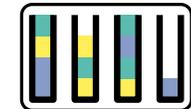
Cocktails – Die Lösung

- Idee: Graph aufbauen während wir ihn explorieren
 - Startknoten erzeugen
 - eine erlaubte Umfüll-Operationen bestimmen und zugehörige Kante / Knoten in den Graph einfügen
 - Testen ob neuer Knoten eine Zielkonfiguration repräsentiert



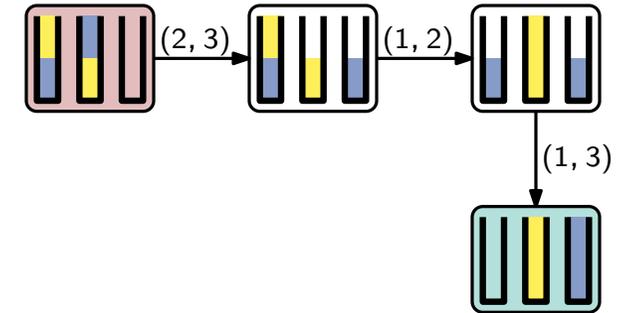
Dieses Verfahren entspricht einer Tiefensuche im Konfigurationsgraphen!

- Sackgasse: In einer Konfiguration kann nicht mehr umgefüllt werden
- Woher wissen wir, wann eine Kante die wir in den Graphen einfügen eine Rückkante ist?



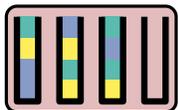
Cocktails – Die Lösung

- Idee: Graph aufbauen während wir ihn explorieren
 - Startknoten erzeugen
 - eine erlaubte Umfüll-Operationen bestimmen und zugehörige Kante / Knoten in den Graph einfügen
 - Testen ob neuer Knoten eine Zielkonfiguration repräsentiert



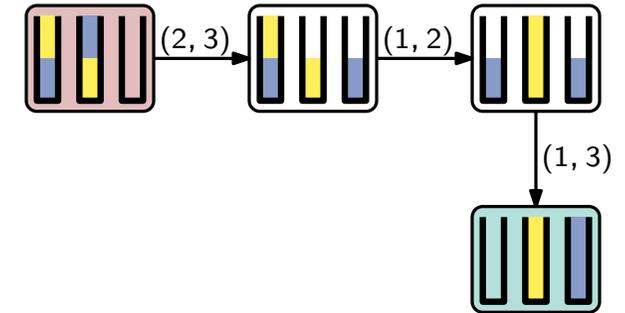
Dieses Verfahren entspricht einer Tiefensuche im Konfigurationsgraphen!

- Sackgasse: In einer Konfiguration kann nicht mehr umgefüllt werden
- Woher wissen wir, wann eine Kante die wir in den Graphen einfügen eine Rückkante ist?



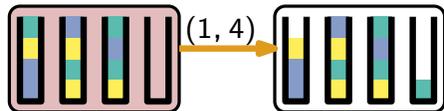
Cocktails – Die Lösung

- Idee: Graph aufbauen während wir ihn explorieren
 - Startknoten erzeugen
 - eine erlaubte Umfüll-Operationen bestimmen und zugehörige Kante / Knoten in den Graph einfügen
 - Testen ob neuer Knoten eine Zielkonfiguration repräsentiert



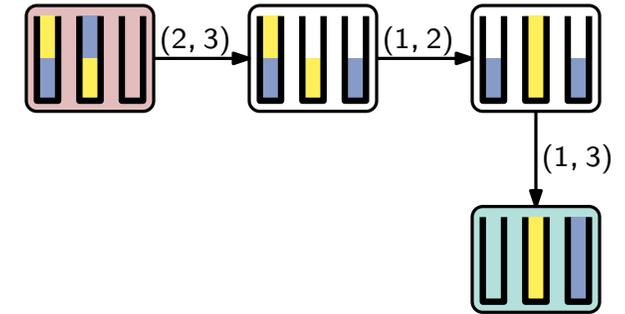
Dieses Verfahren entspricht einer Tiefensuche im Konfigurationsgraphen!

- Sackgasse: In einer Konfiguration kann nicht mehr umgefüllt werden
- Woher wissen wir, wann eine Kante die wir in den Graphen einfügen eine Rückkante ist?



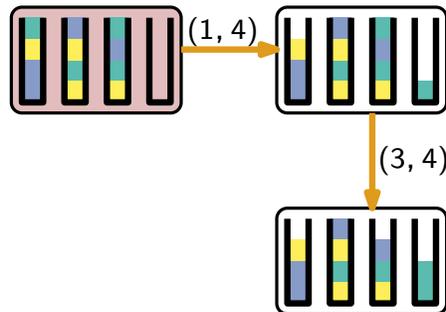
Cocktails – Die Lösung

- Idee: Graph aufbauen während wir ihn explorieren
 - Startknoten erzeugen
 - eine erlaubte Umfüll-Operationen bestimmen und zugehörige Kante / Knoten in den Graph einfügen
 - Testen ob neuer Knoten eine Zielkonfiguration repräsentiert



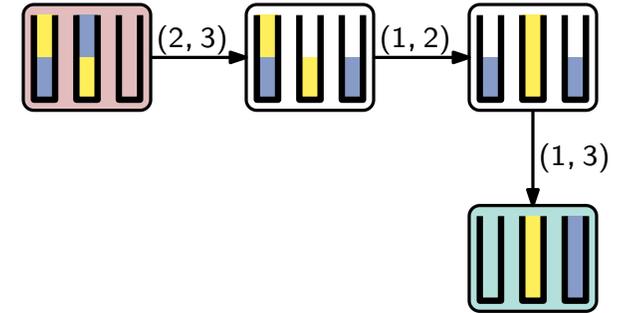
Dieses Verfahren entspricht einer Tiefensuche im Konfigurationsgraphen!

- Sackgasse: In einer Konfiguration kann nicht mehr umgefüllt werden
- Woher wissen wir, wann eine Kante die wir in den Graphen einfügen eine Rückkante ist?

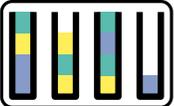


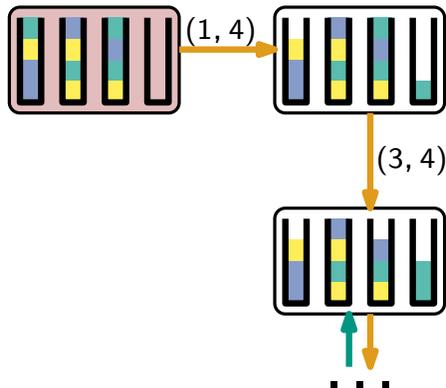
Cocktails – Die Lösung

- Idee: Graph aufbauen während wir ihn explorieren
 - Startknoten erzeugen
 - eine erlaubte Umfüll-Operationen bestimmen und zugehörige Kante / Knoten in den Graph einfügen
 - Testen ob neuer Knoten eine Zielkonfiguration repräsentiert



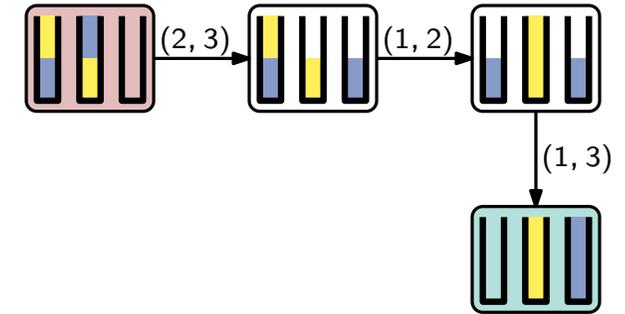
Dieses Verfahren entspricht einer Tiefensuche im Konfigurationsgraphen!

- Sackgasse: In einer Konfiguration kann nicht mehr umgefüllt werden 
- Woher wissen wir, wann eine Kante die wir in den Graphen einfügen eine Rückkante ist?



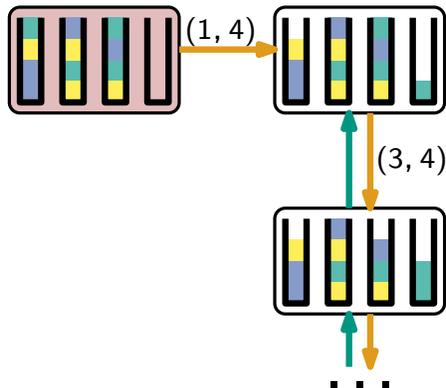
Cocktails – Die Lösung

- Idee: Graph aufbauen während wir ihn explorieren
 - Startknoten erzeugen
 - eine erlaubte Umfüll-Operationen bestimmen und zugehörige Kante / Knoten in den Graph einfügen
 - Testen ob neuer Knoten eine Zielkonfiguration repräsentiert



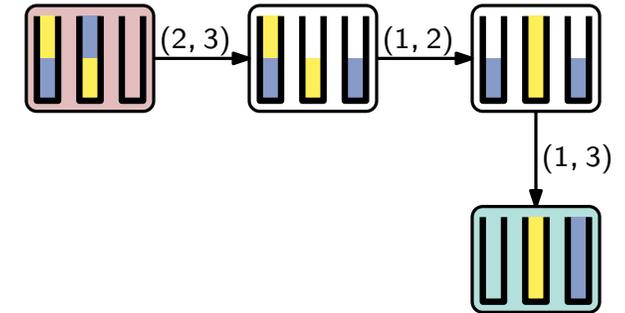
Dieses Verfahren entspricht einer Tiefensuche im Konfigurationsgraphen!

- Sackgasse: In einer Konfiguration kann nicht mehr umgefüllt werden
- Woher wissen wir, wann eine Kante die wir in den Graphen einfügen eine Rückkante ist?



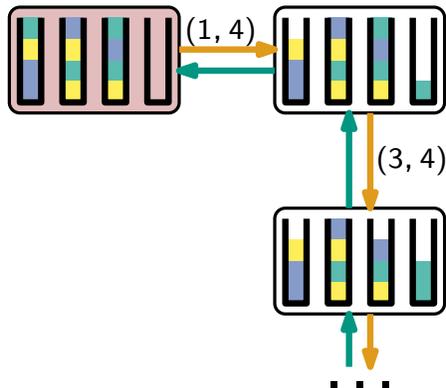
Cocktails – Die Lösung

- Idee: Graph aufbauen während wir ihn explorieren
 - Startknoten erzeugen
 - eine erlaubte Umfüll-Operationen bestimmen und zugehörige Kante / Knoten in den Graph einfügen
 - Testen ob neuer Knoten eine Zielkonfiguration repräsentiert



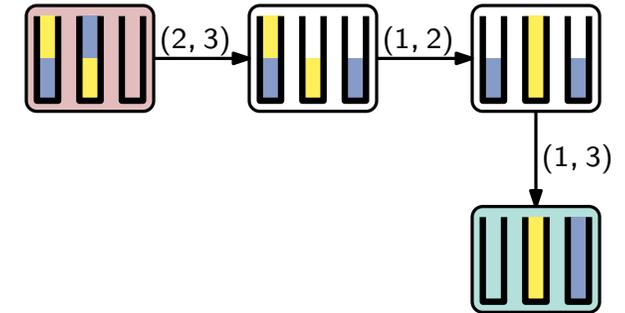
Dieses Verfahren entspricht einer Tiefensuche im Konfigurationsgraphen!

- Sackgasse: In einer Konfiguration kann nicht mehr umgefüllt werden
- Woher wissen wir, wann eine Kante die wir in den Graphen einfügen eine Rückkante ist?

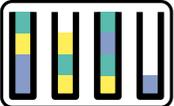


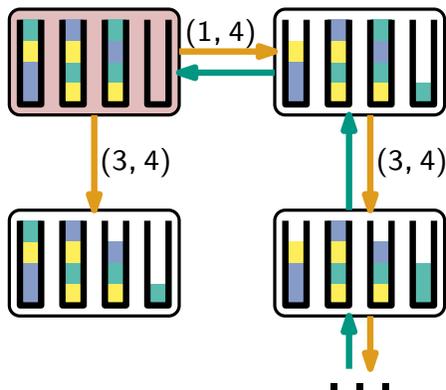
Cocktails – Die Lösung

- Idee: Graph aufbauen während wir ihn explorieren
 - Startknoten erzeugen
 - eine erlaubte Umfüll-Operationen bestimmen und zugehörige Kante / Knoten in den Graph einfügen
 - Testen ob neuer Knoten eine Zielkonfiguration repräsentiert



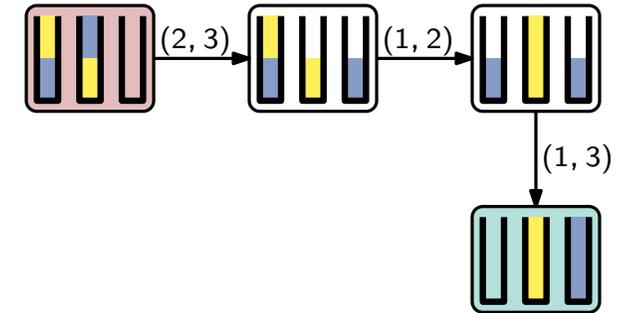
Dieses Verfahren entspricht einer Tiefensuche im Konfigurationsgraphen!

- Sackgasse: In einer Konfiguration kann nicht mehr umgefüllt werden 
- Woher wissen wir, wann eine Kante die wir in den Graphen einfügen eine Rückkante ist?

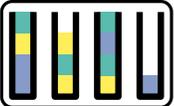


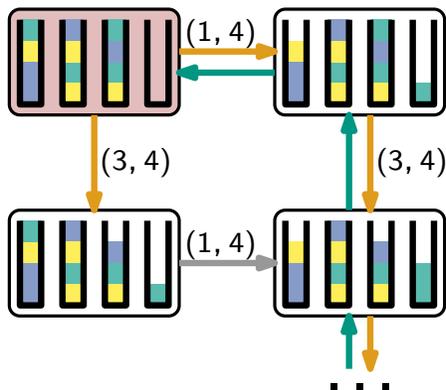
Cocktails – Die Lösung

- Idee: Graph aufbauen während wir ihn explorieren
 - Startknoten erzeugen
 - eine erlaubte Umfüll-Operationen bestimmen und zugehörige Kante / Knoten in den Graph einfügen
 - Testen ob neuer Knoten eine Zielkonfiguration repräsentiert



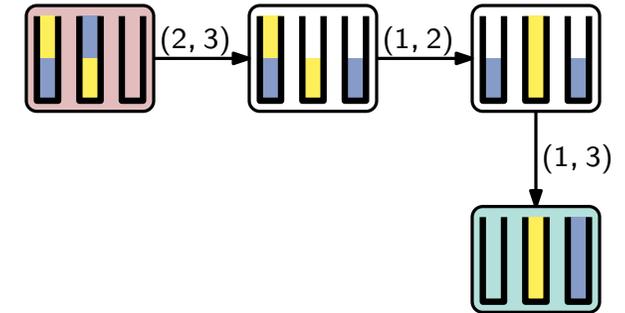
Dieses Verfahren entspricht einer Tiefensuche im Konfigurationsgraphen!

- Sackgasse: In einer Konfiguration kann nicht mehr umgefüllt werden 
- Woher wissen wir, wann eine Kante die wir in den Graphen einfügen eine Rückkante ist?

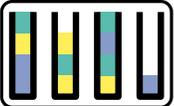


Cocktails – Die Lösung

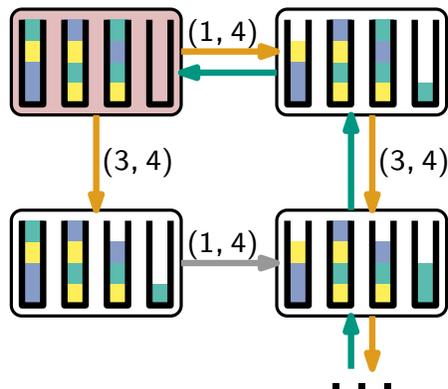
- Idee: Graph aufbauen während wir ihn explorieren
 - Startknoten erzeugen
 - eine erlaubte Umfüll-Operationen bestimmen und zugehörige Kante / Knoten in den Graph einfügen
 - Testen ob neuer Knoten eine Zielkonfiguration repräsentiert



Dieses Verfahren entspricht einer Tiefensuche im Konfigurationsgraphen!

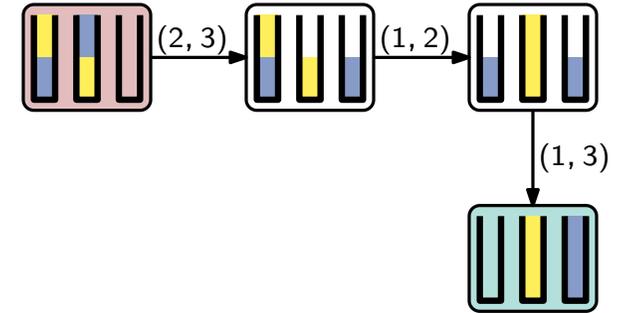
- Sackgasse: In einer Konfiguration kann nicht mehr umgefüllt werden 
- Woher wissen wir, wann eine Kante die wir in den Graphen einfügen eine Rückkante ist?

- Verwalte Hashtabelle von bereits gesehenen Konfigurationen!

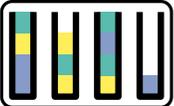


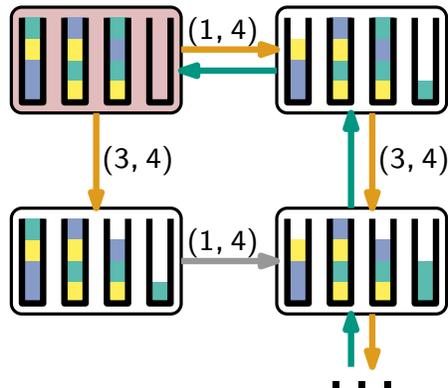
Cocktails – Die Lösung

- Idee: Graph aufbauen während wir ihn explorieren
 - Startknoten erzeugen
 - eine erlaubte Umfüll-Operationen bestimmen und zugehörige Kante / Knoten in den Graph einfügen
 - Testen ob neuer Knoten eine Zielkonfiguration repräsentiert



Dieses Verfahren entspricht einer Tiefensuche im Konfigurationsgraphen!

- Sackgasse: In einer Konfiguration kann nicht mehr umgefüllt werden 
- Woher wissen wir, wann eine Kante die wir in den Graphen einfügen eine Rückkante ist?



- Verwalte Hashtabelle von bereits gesehenen Konfigurationen!
- Breitensuche?
- Wie sieht eine Breitensuche in dem Graphen aus?
 - Warum ist eine Breitensuche ggf. nicht so gut geeignet wie eine Tiefensuche?

Zusammenfassung

Suchbäume

- Einfügen, Suchen, Löschen in logarithmischer Zeit
- Beschränkte Höhe des Suchbaums durch Ausgleich von Binarität und Balanciertheit
- (2, 3)-Bäume vs. Rot-Schwarz-Bäume

Zusammenfassung

Suchbäume

- Einfügen, Suchen, Löschen in logarithmischer Zeit
- Beschränkte Höhe des Suchbaums durch Ausgleich von Binarität und Balanciertheit
- (2, 3)-Bäume vs. Rot-Schwarz-Bäume

Tiefensuche

- Freiheitsgrad: Reihenfolge der Knoten
- In-Order-Traversierung zum Auslesen von Rot-Schwarz-Bäumen

Zusammenfassung

Suchbäume

- Einfügen, Suchen, Löschen in logarithmischer Zeit
- Beschränkte Höhe des Suchbaums durch Ausgleich von Binarität und Balanciertheit
- (2, 3)-Bäume vs. Rot-Schwarz-Bäume

Tiefensuche

- Freiheitsgrad: Reihenfolge der Knoten
- In-Order-Traversierung zum Auslesen von Rot-Schwarz-Bäumen

Modellierung als Graphproblem

- Mittels Tiefensuche den Graph möglicher Konfigurationen Schritt für Schritt generieren und durchsuchen
- Das funktioniert auch mit Konfigurationen anderer Spiele
 - Schach, Dame, Sudoku, ...
- Graphen als Framework für Spiele-Solver!