

Algorithmen 1

Sortierte Folgen und Suchbäume





Best-Fit Bin-Packing

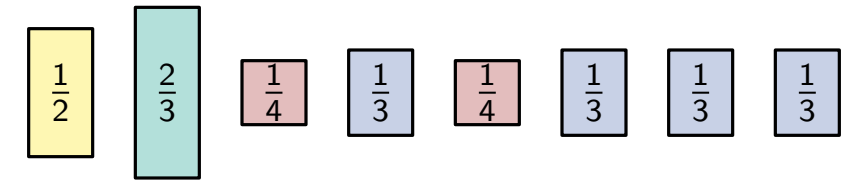
Bin-Packing: Umzugskisten packen

- gegeben: Gegenstände unterschiedlicher Größe
- hier: Größe ist eine Zahl aus $[0, 1]$
- in jede Kiste passen Gegenstände mit Gesamtgröße 1
- Ziel: packe alle Gegenstände in möglichst wenige Kisten

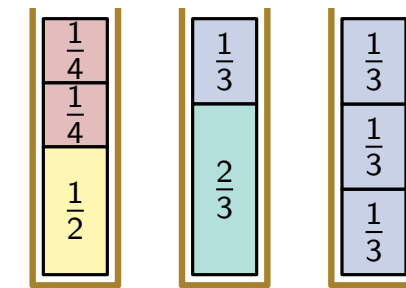
Best-Fit Strategie

- pro Schritt: füge einen Gegenstand in eine Kiste ein
- Freiheitsgrad: Wahl der Kiste
- hier: möglichst volle Kiste, in die der Gegenstand passt
- Anmerkung: nicht optimal, aber brauchbare Approximation
- Ziel heute: $O(\log n)$ pro Schritt

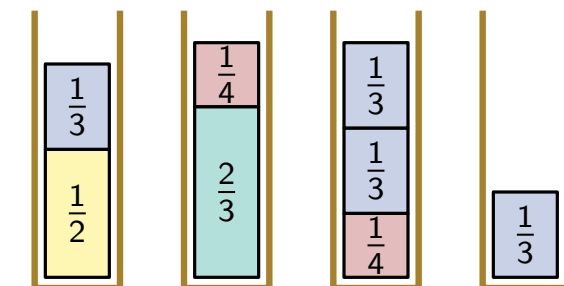
Warum eignen sich unsere bisherigen Datenstrukturen nicht?



Optimale Lösung

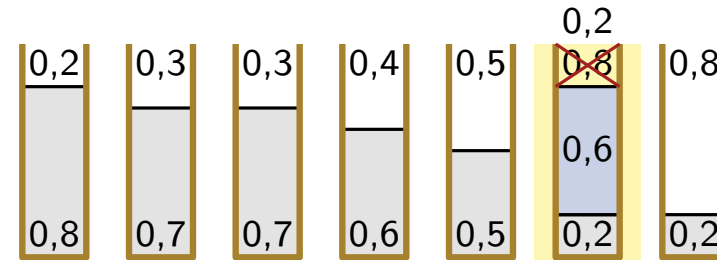


Best-Fit Lösung

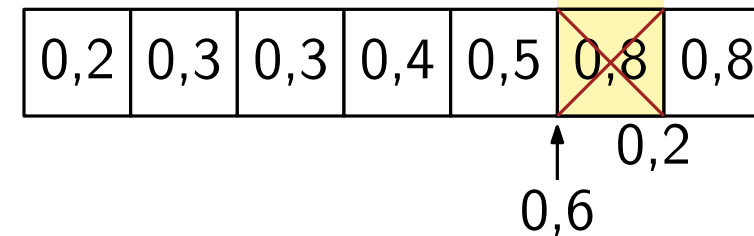


Versuch 1: sortiertes Array

Füllgrad der Bins:



Array sortiert nach freier Kapazität:



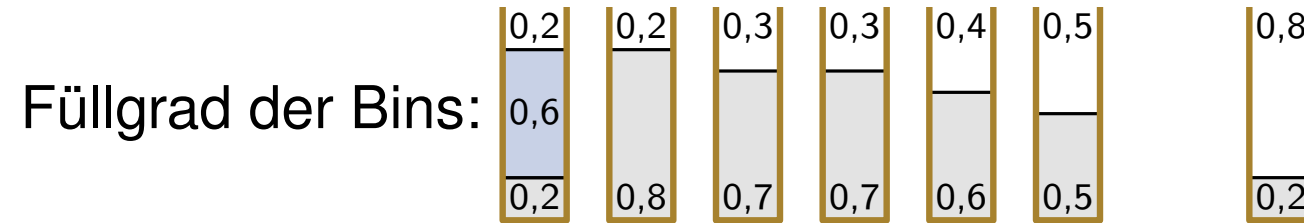
Super: richtigen Bin finden

- Ziel: Gegenstand der Größe x einfügen
- binäre Suche nach $x \rightarrow$ Bin mit kleinster freier Kapazität $\geq x$
- Kosten: $O(\log n)$

Problem: Array sortiert halten

- Zielposition des Bins kann wieder leicht gefunden werden (binäre Suche)
- Element verschieben: ggf. müssen $\Theta(n)$ Elemente angefasst werden

Versuch 2: sortierte Liste



Super: Einträge umhängen geht schnell

- nur ein paar Zeiger umhängen

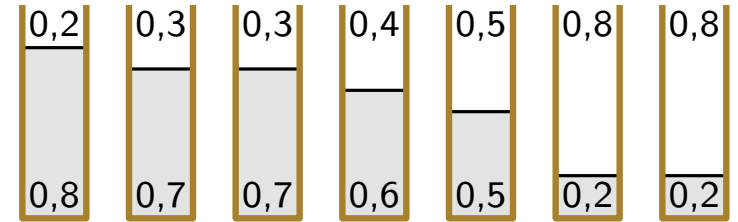
Problem: Richtiges Bin finden

- keine binäre Suche, da kein wahlfreier Zugriff
- kostet ggf. $\Theta(n)$

Versuch 3: Hashing oder Heaps

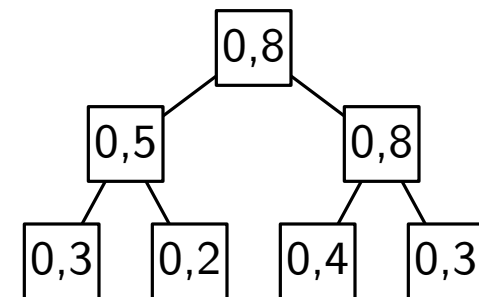
Hashing

- kann nur exakte Anfragen
- wir können schnell rausfinden, ob es einen Bin gibt, in den der neue Gegenstand genau rein passt
- nächstkleinere freie Kapazität finden geht nicht



Heaps

- Maximale freie Kapazität kann schnell gefunden werden
- darüber hinaus können wir nicht effizient suchen



Ziel: dynamische sortierte Folgen

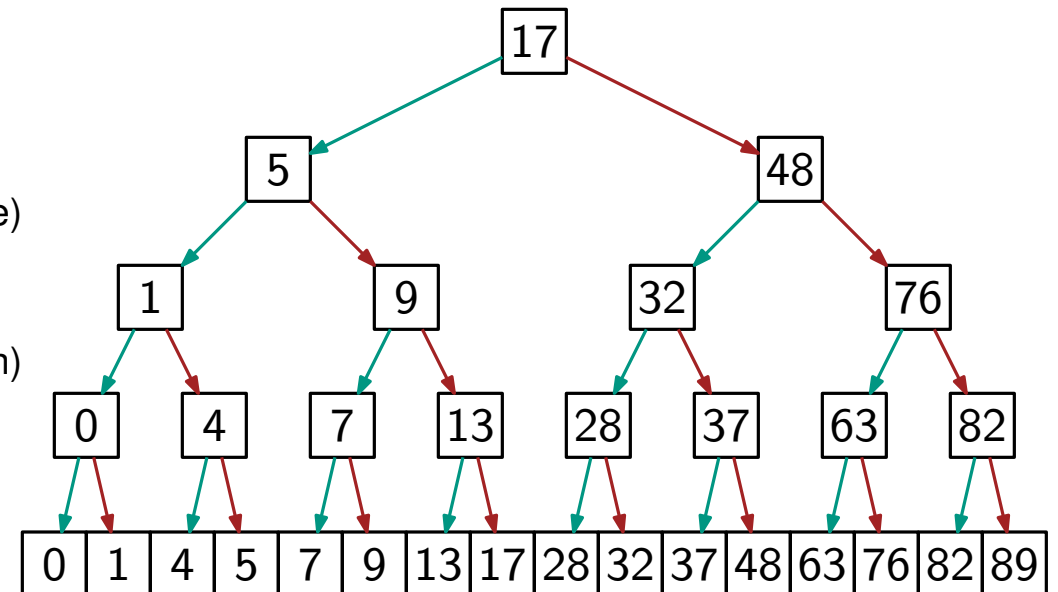
Ziel: kombiniere Vorteile von Listen (Modifizierbarkeit) und Arrays (binäre Suche)

- Problem der Liste: kein wahlfreier Zugriff auf mittleres Element
- Beobachtung: wir fragen im Entscheidungsbaum immer die selben Elemente an
- wir brauchen nicht wirklich wahlfreien Zugriff
- wenn wir den Entscheidungsbaum speichern

Plan: Suchbaum

- speichere sortierte Liste + Baum
- Suche: $O(\log n)$ dank Baum (simuliert eine binäre Suche)
- Einfügen und Löschen:
 - in der Liste selbst schnell ($O(1)$ nach dem Suchen)
 - Hoffnung: Baum kann man schnell updaten

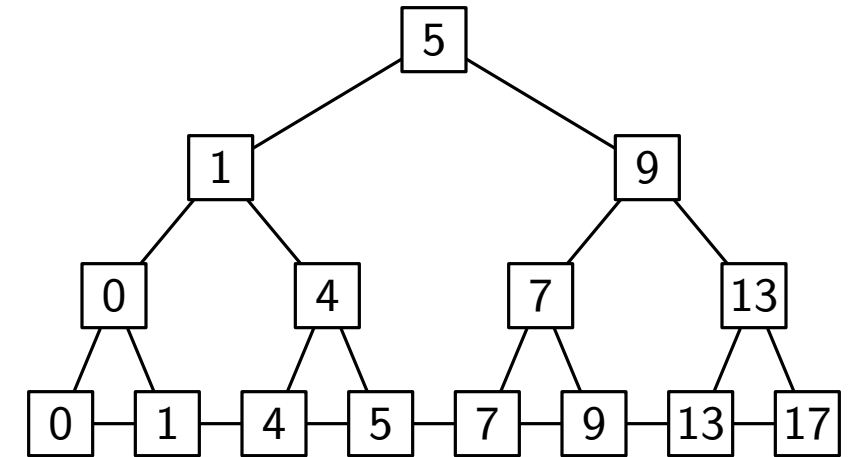
binäre Suche nach $x = 25$
 (bzw. nach nächst-größerem Eintrag, falls x nicht existiert)



Suchbaum: Vorüberlegungen zum Update

Binärer Suchbaum – Eigenschaften

- **binär:** jeder innere Knoten hat genau zwei Kinder
- **balanciert:** jedes Blatt hat gleiche Tiefe (Distanz zur Wurzel)
- **Suchbaum:** für Knoten mit Schlüssel k gilt:
 - Knoten in linkem Teilbaum: $\leq k$
 - Knoten in rechtem Teilbaum: $> k$



Suchbaum-Eigenschaft

- essentiell, da Suche sonst nicht funktioniert → müssen wir beim Update sicherstellen

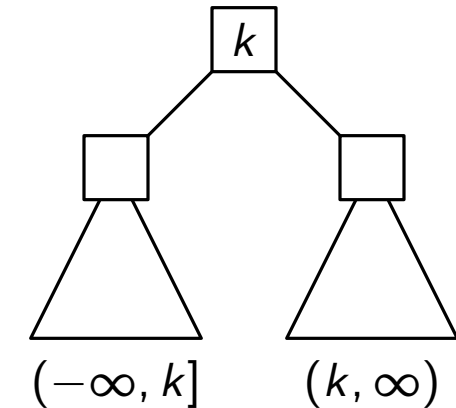
Binär und balanciert

- sorgt für logarithmische Höhe → schnelle Suche
- etwas Unordnung ist ok: wir brauchen nicht beides exakt
- binär und halbwegs balanciert: rot-schwarz Baum
- halbwegs binär und perfekt balanciert: (a, b) -Baum → heute

Nicht-Binär: Suchbaum mit höherem Verzweigungsgrad

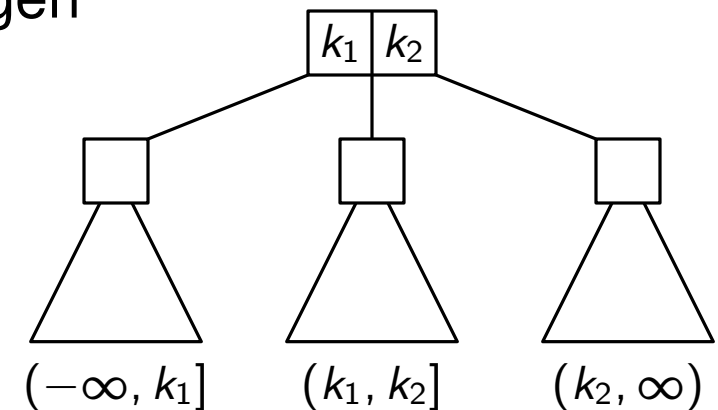
Suche nach x in binärem Suchbaum

- pro Knoten: in linken oder rechten Teilbaum absteigen
- Knoten speichert einen Schlüssel k
- Fall 1: $x \leq k \rightarrow$ linker Teilbaum
- Fall 2: $k < x \rightarrow$ rechter Teilbaum



Suche nach x in Suchbaum mit 3 Kindern pro Knoten

- pro Knoten: in linken, mittleren oder rechten Teilbaum absteigen
- Knoten speichert zwei Schlüssel k_1 und k_2
- Fall 1: $x \leq k_1 \rightarrow$ linker Teilbaum
- Fall 2: $k_1 < x \leq k_2 \rightarrow$ mittlerer Teilbaum
- Fall 3: $k_2 < x \rightarrow$ rechter Teilbaum

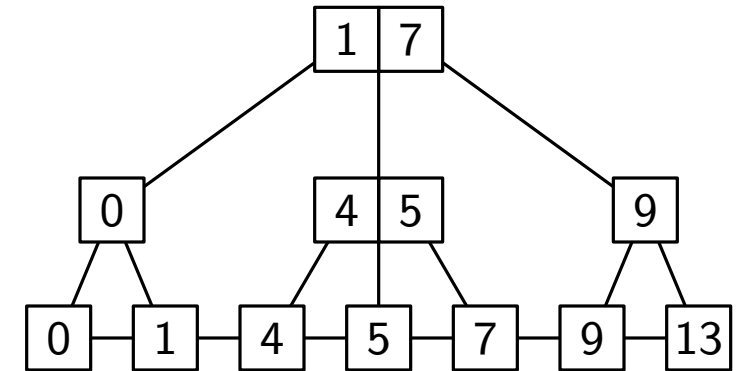


noch mehr Kinder: analog

(2, 3)-Baum

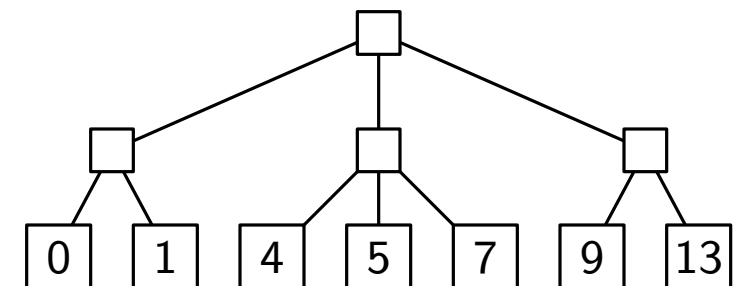
Gewünschte Eigenschaften

- **fast binär:** jeder innere Knoten hat 2 oder 3 Kinder
- **balanciert:** jedes Blatt hat gleiche Tiefe (Distanz zur Wurzel)



Beobachtungen & Anmerkungen

- Höhe ist logarithmisch:
 - die Anzahl Knoten pro Lage wachsen exponentiell (mindestens Faktor 2)
 - daher: nur logarithmisch viele Lagen
- Möglichkeit für 2 oder 3 Kinder gibt Flexibilität beim Einfügen und Löschen
- im Folgenden: vereinfachte Darstellung
 - Fokus auf die Baumstruktur
 - Schlüssel in den Knoten erstmal ignorieren
(wenn die Baumstruktur passt, dann bekommt man die Schlüssel sicher auch noch hin)



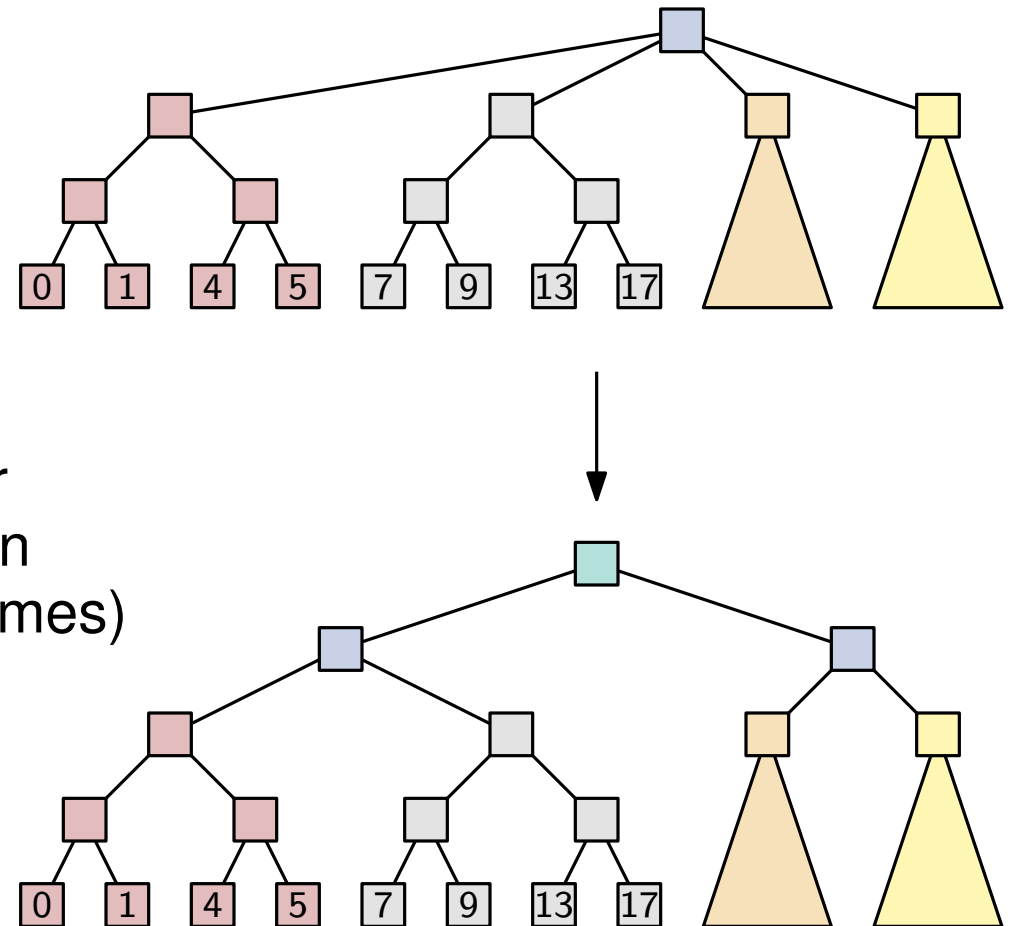
(2, 3)-Baum: Einfügen am Beispiel

Plan

- richtige Stelle zum Einfügen finden
→ Elter b des Nachfolgers
- füge neues Blatt einfach als Kind von b ein
- Fall 1: b hat danach 3 Kinder → alles gut
- Fall 2: b hat danach 4 Kinder → aufspalten
 - erzeugt 2 Knoten mit je 2 Kindern
 - Elter a von b hat dann ein Kind mehr als vorher
 - verschiebt Problem Schritt für Schritt nach oben
 - kann nur $O(\log n)$ oft passieren (Höhe des Baumes)

Anmerkung

- Aufspaltung der Wurzel → neue Wurzel



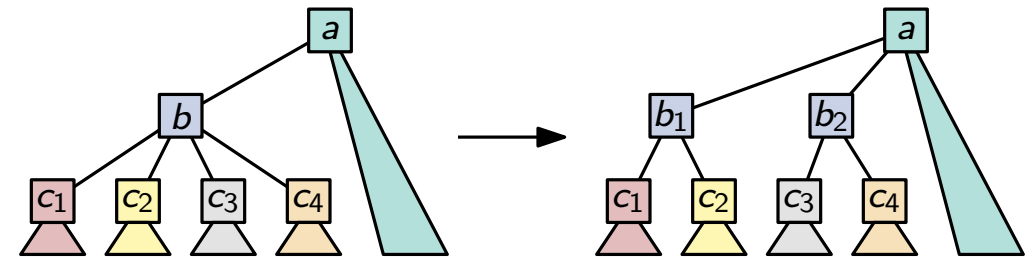
(2, 3)-Baum: Einfügen

Neues Blatt einfügen

- Schritt 1: erstmal einfach neues Blatt an der richtigen Stelle einfügen
- Schritt 2: Knoten mit 4 Kindern aufspalten

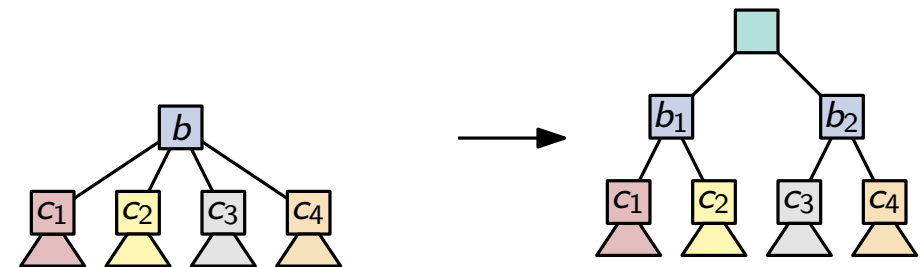
Aufspalten

- ersetze b durch b_1 mit Kindern c_1 und c_2 , sowie b_2 mit Kindern c_3 und c_4
- a hat ein Kind mehr \rightarrow ggf. rekursiv aufspalten



Aufspalten (Wurzel)

- wie sonst: aufspalten von b in b_1 und b_2
- neue Wurzel mit Kindern b_1 und b_2



Invarianten

- jedes Blatt hat die gleiche Tiefe
- höchstens ein Knoten hat nicht 2 oder 3 Kinder

(und dieser wandert mit jeder Aufspaltung nach oben)

(2, 3)-Baum: Löschen

Existierendes Blatt entfernen

- Schritt 1: erstmal entsprechendes Blatt einfach löschen
- Schritt 2: Knoten mit nur einem Kind aufräumen

Geschwister mit 2 Kindern: Verschmelzen

- verschmelze mit Geschwisterknoten
- Elter hat ein Kind weniger → ggf. rekursiv aufräumen

Geschwister mit 3 Kindern: Ausbalancieren

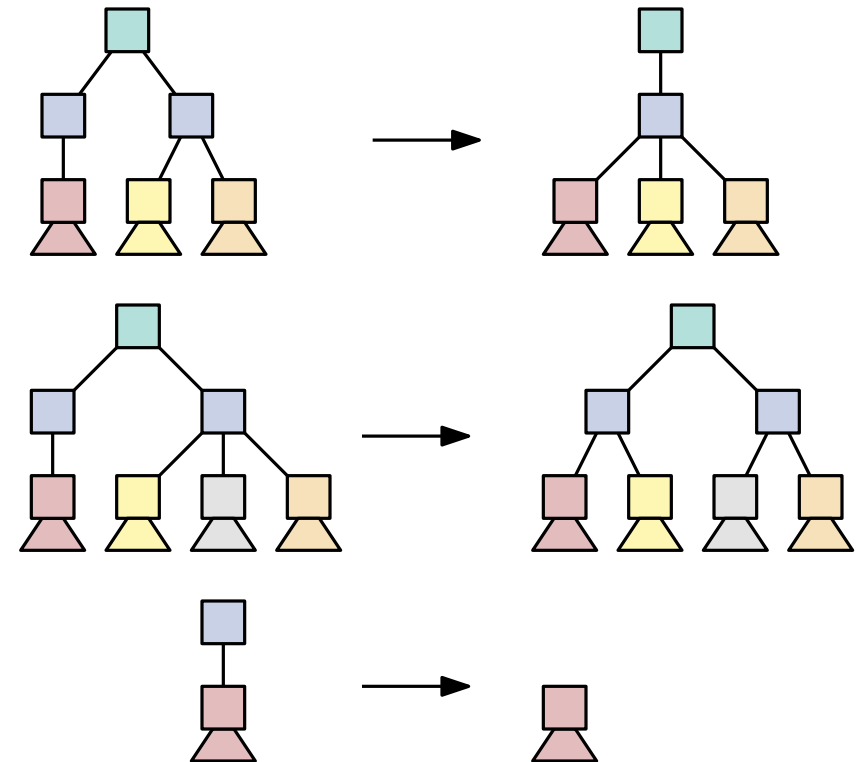
- verschiebe eins der Kinder (inklusive Teilbaum)

Wurzel hat nur 1 Kind

- lösche die Wurzel (Höhe des Baums sinkt um 1)

Invarianten

- jedes Blatt hat die gleiche Tiefe
- höchstens ein Knoten hat nicht 2 oder 3 Kinder

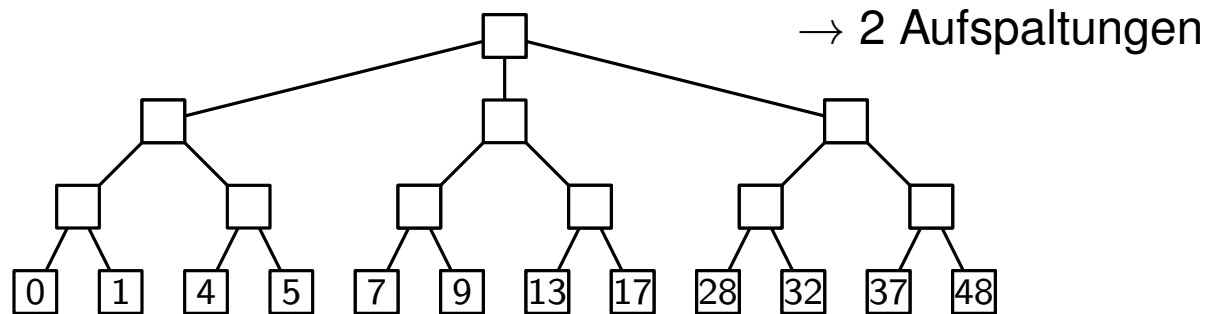


(und dieser wandert mit jeder Aufspaltung nach oben)



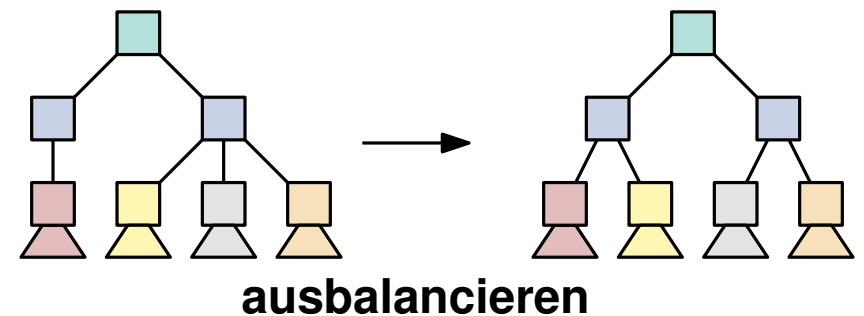
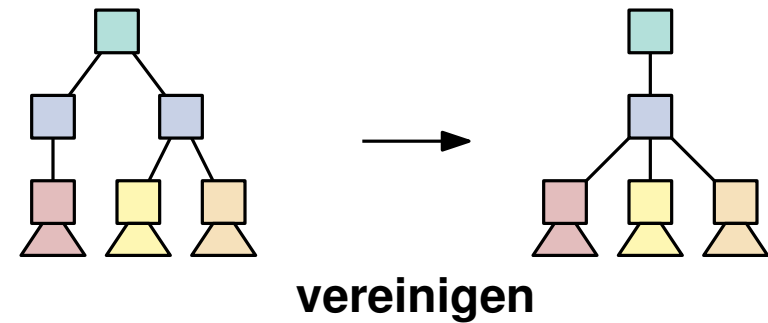
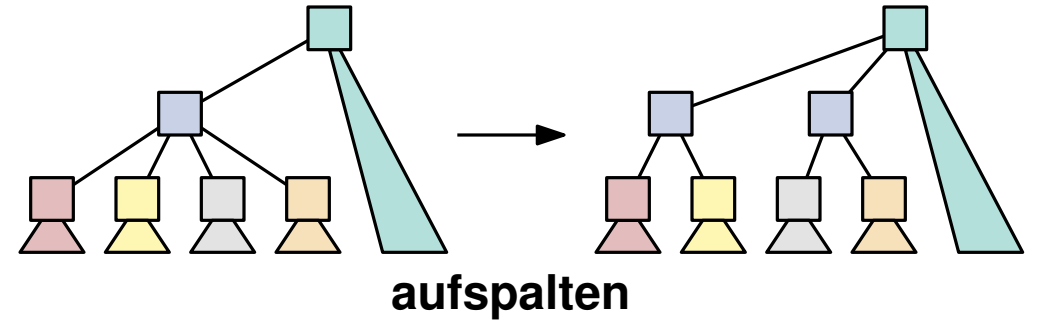
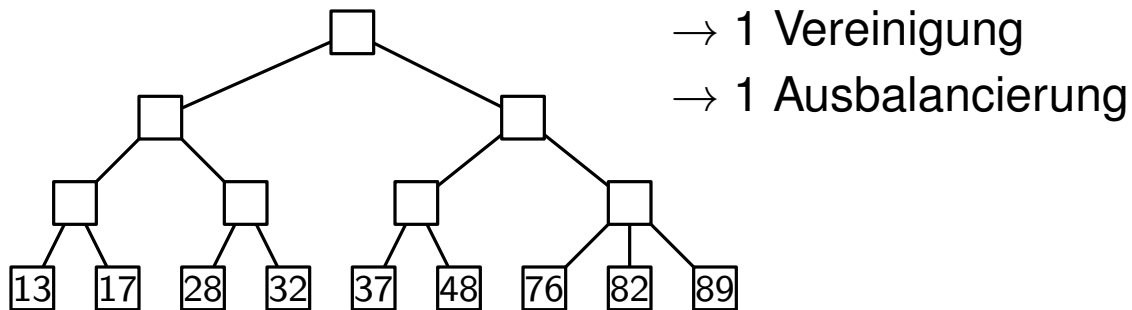
Wie viel müssen wir Arbeiten?

Wie oft müssen wir aufspalten, wenn wir 1 einfügen?



Wie oft müssen wir vereinigen, wenn wir 63 löschen?

Wie oft ausbalancieren?



(2, 3)-Baum: Überblick

Lemma

Ein (2, 3)-Baum hat logarithmische Tiefe.

Erinnerung: (2, 3)-Baum

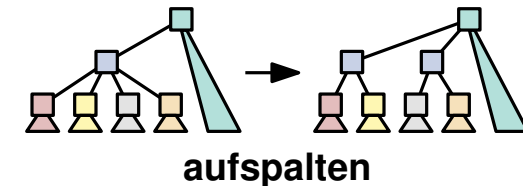
- **fast binär:** jeder innere Knoten hat 2 oder 3 Kinder
- **balanciert:** jedes Blatt hat gleiche Tiefe

Lemma

Sei T ein Baum der die (2, 3)-Baum Eigenschaften erfüllt, abgesehen für einen Knoten mit 4 Kindern. T kann mit $O(\log n)$ Aufspaltungen in einen (2, 3)-Baum überführt werden.

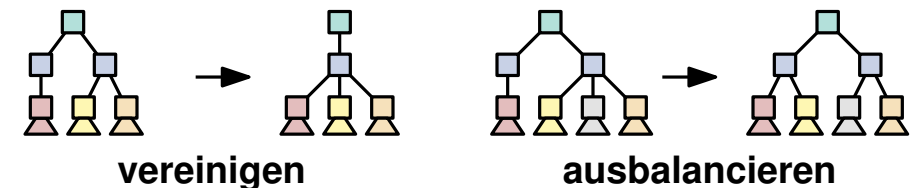
Folgerung

Wir können in $O(\log n)$ in einen (2, 3)-Baum einfügen.



Analoge Folgerung

Wir können in $O(\log n)$ in einem (2, 3)-Baum löschen.



Achtung: Wir müssen uns eigentlich noch um die Schlüssel in den Knoten kümmern!

Suchbäume in der Wildnis

Java

<https://docs.oracle.com/en/java/javase/17/docs/api/java.base/java/util/TreeMap.html>

Class `TreeMap<K,V>`

A Red-Black tree based `NavigableMap` implementation. The map is sorted according to the `natural ordering` of its keys, or by a `Comparator` provided at map creation time, depending on which constructor is used.

This implementation provides guaranteed $\log(n)$ time cost for the `containsKey`, `get`, `put` and `remove` operations.

Method Summary

Modifier and Type	Method	Description
<code>K</code>	<code>ceilingKey(K key)</code>	Returns the least key greater than or equal to the given key, or null if there is no such key.
<code>K</code>	<code>floorKey(K key)</code>	Returns the greatest key less than or equal to the given key, or null if there is no such key.
<code>V</code>	<code>get(Object key)</code>	Returns the value to which the specified key is mapped, or null if this map contains no mapping for the key.
<code>V</code>	<code>put(K key, V value)</code>	Associates the specified value with the specified key in this map.
<code>V</code>	<code>remove(Object key)</code>	Removes the mapping for this key from this <code>TreeMap</code> if present.

Überblick Datenstrukturen

Unbeschränkte Arrays

pushBack (x)	Element x hinten einfügen
popBack ()	letztes Element löschen
at (i)	Zugriff auf Element mit Index i
find (x)	binäre Suche nach x , wenn sortiert
C++: vector	Java: ArrayList

Prioritätswarteschlange (Heap)

push (x, p)	Element x mit Priorität p einfügen
popMin ()	Element mit minimaler Priorität extrahieren
decPrio (a, p)	Priorität von Knoten a auf p verkleinern
C++: priority_queue	Java: PriorityQueue (Prioritätsänderungen muss man sich ggf. selbst bauen: Lazy Evaluation)

Listen

insertAfter (a, x)	Element x nach Knoten a einfügen
remove (a)	Knoten a löschen
splice (a, b, c)	Teillisten $\langle a, \dots, b \rangle$ hinter c einfügen
C++: list	Java: LinkedList

Sortierte Folge (Suchbaum)

set (k, v)	setze Wert für Schlüssel k auf v
find (k)	Suche nach Schlüssel k
remove (k)	Eintrag mit Schlüssel k löschen
C++: map	Java: TreeMap

Hashtabelle

set (k, v)	setze Wert für Schlüssel k auf v
get (k)	Zugriff auf Wert von Schlüssel k
remove (k)	Eintrag für Schlüssel k löschen
C++: unordered_map	Java: HashMap

Anmerkung

- hier sind jeweils nur die wichtigsten Operationen aufgeführt (die Datenstrukturen können meist noch mehr)
- Faustregel: wähle einfachste DS, die benötigte Operationen effizient kann

Zusammenfassung

Die eierlegende Wollmilchsau

- Suchbäume können im Prinzip alles, was das Herz begehrt
- einfügen, suchen, löschen, Min/Max extrahieren, Bereichsanfragen, jeweils in $O(\log n)$

Allgemeiner: (a, b) -Bäume

- Knoten haben mindestens a und höchstens b Kinder
- funktioniert analog, wenn $2 \leq a \leq (b + 1)/2$

Lernziel

- wissen, wie Suchbäume funktionieren
- können für eine Anwendung die passende Datenstruktur wählen
- Fähigkeit zur Ausarbeitung der Details: Wissen über die Funktionsweise (Kenntnisstand heute; hohe Abstraktionsebene) → Implementierung (Pseudocode)
(Pseudocode auswendig können ist nicht hilfreich)

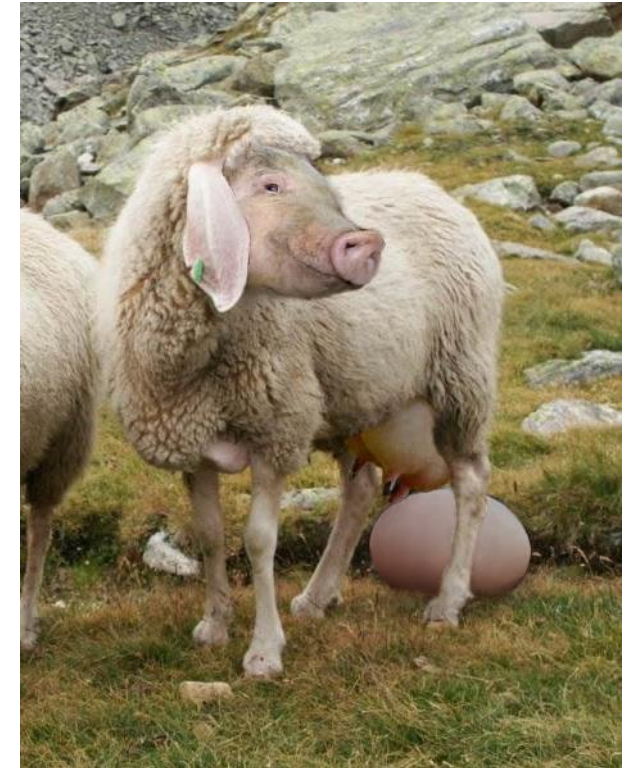


Bild: Wollmilchsau / Georg Mittenecker / Creative Commons

Ankündigung

Digitale Sprechstunde

- Donnerstag 29.6. (nächste Woche)
- online Fragerunde auf Twitch
- stellt eure Fragen (gerne vorab via Discord oder auch live im Twitch Chat)
- genauere Infos demnächst auf der Homepage und via Discord