

operace ... nejhorší čas  $T$

$k$  operací ... čas  $\leq kT$

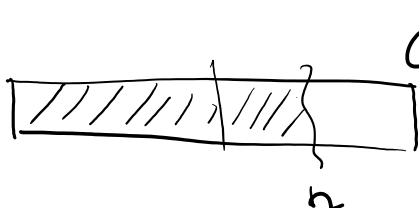
chceme lepší odhad ... amortizovaný čas operace  $A$

$k$  operací  $\leq kA \leq kT \rightarrow$  "předplacený"

$\mathbb{F}$ : natehová pole  $k$  operací  $\leq 3k$

$\rightarrow$  amortizovaný čas  $A = 3$ .

skutečný čas  $R_1, R_2, \dots, R_k$



$$R_i = \begin{cases} 1 \\ i+1 \end{cases} \text{ pro } i = 2^j$$

Jak počítat amortizovaný čas

- 1) přímo po spočtení u každé operace
- 2) pomocí "potenciálů"

naspořij čas ... potenciál  $\Phi$  ... odvození ze stavu d.s., neztrácí na op's

amortizovaný čas  $i$  té operace  $A_i = R_i + \Delta \Phi$

natehová pole:  $\Phi = 2i - c = 2(i - \frac{c}{2})$

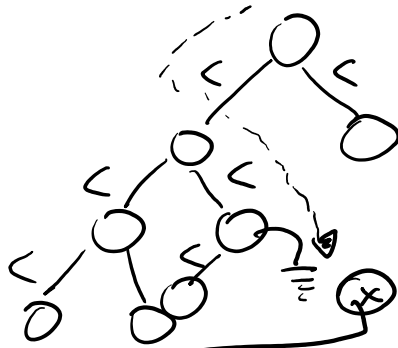
počet vložených  
prvků od poslední  
reakce

$$A = \begin{cases} 1 + 2 = 3 \\ c + 1 + (2 - c) = 3 \end{cases}$$

$\uparrow$  po operaci       $\uparrow$  před operací

úloha vyváženosti stromů

binární vyhledávací strom ... prvky z množiny  $\{1, \dots, 4\}$



• FIND ✓

• INSERT ... hledaj, když nenajdeš  
jdi na poslední místo,  
kam si se koutal

⇒ hloubka stromu může být libovolná, ideálně  $O(\log n)$

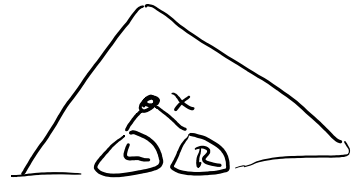
• AVL stromy - vyváženost (pomocí notací)



hloubka levího L a pravého podstromu R  
se liší maximálně o 1.

• lineární vyváženost

$s(x)$ ... velikost podstromu  $x$   
(# uzlů)



$\forall x$

$$\frac{1}{2} s(x) \leq s(L), s(R) \leq \frac{2}{3} s(x) \quad (I)$$

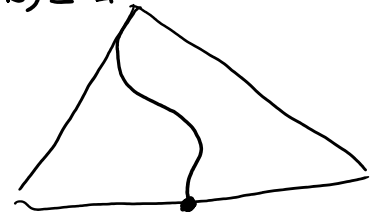
nebo  $s(L), s(R) \leq 1$

$\Rightarrow$  hloubka  $O(\lg n)$ :

přijdu-li po lavoce!

cestě z kořene, velikost aktuálního podstromu

se zmenší v každém kroku na  $\frac{2}{3}$  aktuálního

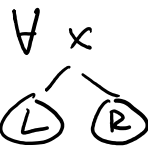


$\Rightarrow$  hloubka  $\leq \log_{3/2} n$ .

$\rightarrow$  INSERT děláme naivně, pokud se poruší (I),

pak přebudují celý podstrom, kde je to porušeno (ten výjimeční)

a to tak, že v rámech podstromu



$$s(L) = s(R) \pm 1$$

$\rightarrow$  lze udělat v čase  $O(s(x))$ . (WIS)

• aby došlo k přebudování stromu  $x$ , musí

do něj být přidáno  $\geq \frac{s(x)}{2}$  prvků.

$$\bar{n} = \lfloor \frac{s(x)}{2} \rfloor$$

$$r(x) = \int |s(L_x) - s(R_x)| \text{ počet je alespoň 1}$$

$$\Phi = C \sum_x r(x) \quad r(x) = \begin{cases} |s(L_x) - s(R_x)| & \text{první dělost} \\ 0 & \text{další} \end{cases}$$

↑  
vhodná konstanta

- (1) pokud nedojde k přebalování žádného stromu, potenciální úrovně  $O(\lg n)$
- (2) pokud dojde k přebalování stromu s kořenem  $x$ , pak potenciální úrovně  $O\left(\frac{s(x)}{3}\right)$

$$s(x) = s(R) + s(L) + 1$$

$$s(R) > \frac{2}{3} (s(R) + s(L) + 1)$$

$$\Rightarrow \frac{1}{3} s(R) > \frac{2}{3} s(L) + \frac{2}{3}$$

$$\Rightarrow s(R) > 2s(L) + 2$$

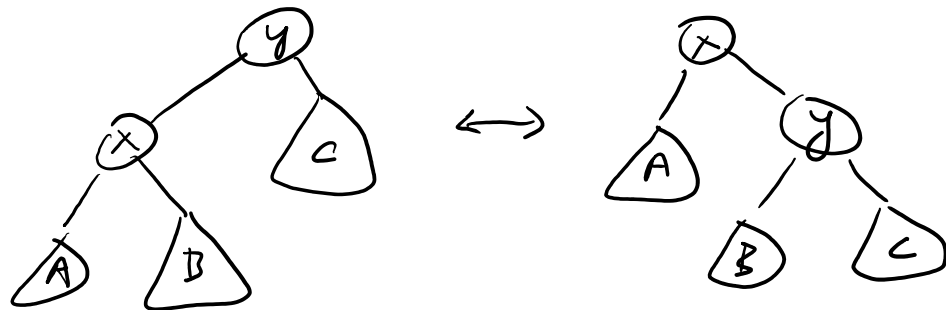
$$\Rightarrow s(R) - s(L) > \frac{1}{2} s(R) > \frac{1}{3} s(R)$$

$$A_i = R_i + \Delta \Phi \begin{cases} O(\lg n) + O(\lg n) & (1) \\ O\left(\frac{s(x)}{3}\right) - C \frac{s(x)}{3} & (2) \end{cases}$$

$$= O(\lg n)$$

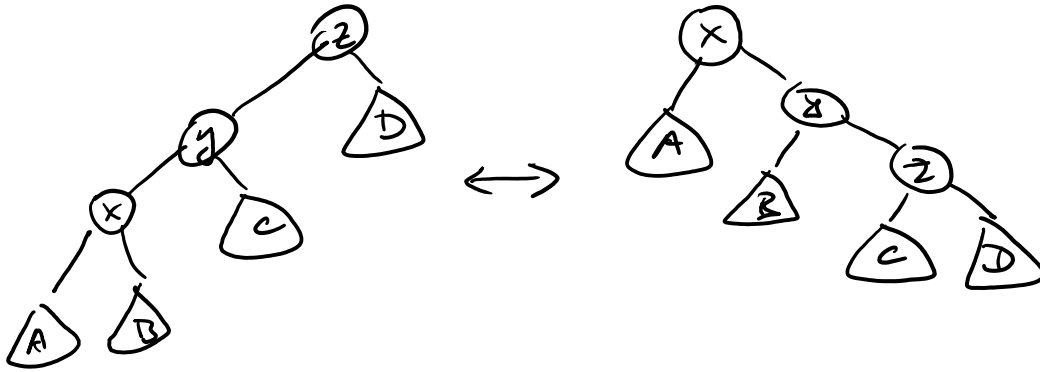
Splay stromy

rotace

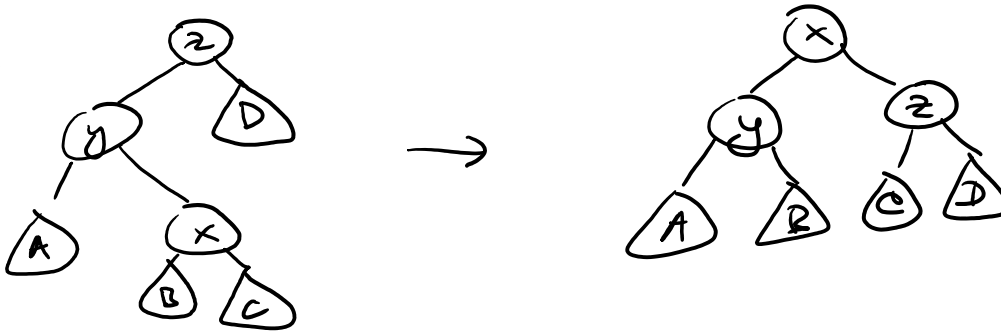


dvajti rotace

zig-zig



zig-zag



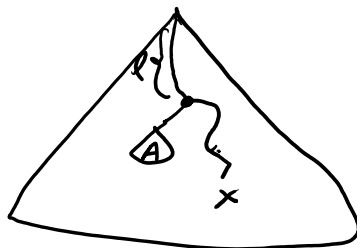
+symetrie

Splay(x) - operace přenesl vrchol x do kořene pomocí dvojitého rotací (a případně jedné jednoduché rotací)

Operace: FIND(x), INSERT(x), DELETE(x)

→ prováděn vždy nejprve operace Splay(x)

potom všichni:



po splay(x), se dělá cesta k A z kódu  $o \approx l/2$ .

amortizace! cena  $\log$  --  $O(\log n)$