

Cours 3

kn@lri.fr
http://www.lri.fr/~kn

On a fait une seconde série de rappels sur la langage OCaml

- ◆ Le polymorphisme : avoir des types avec des variables ('a, 'b, ...)
ex: `fst: 'a * 'b -> 'a`
- ◆ Le type des listes 'a: un type somme prédéfini en OCaml représentant une suite de valeurs d'un type 'a
 - ◆ Listes littérales [1; 2; 3; 4]
 - ◆ Construction `x::l`
 - ◆ Filtrage :

```
match l with
[] -> (* cas de la liste vide *)
| x :: ll -> (* cas d'une liste formée d'un premier
             élément x et une suite ll *)
```
- ◆ Le module `List` et ses fonctions, en particulier des itérateurs (`List.map f l, ...`)
- ◆ Les fonctions récursives et en particulier la récursion terminale

2 / 39

Plan

- 1 PFA (1) : Rappels d'OCaml ✓
- 2 PFA (2) : Rappels d'OCaml (suite et fin) ✓
- 3 PFA (3) : Arbres binaires de recherche
 - 3.1 Arbres binaires de recherches
 - 3.2 Itérateurs et opérations simples
 - 3.3 Opérations ensemblistes
 - 3.4 Stratégies d'équilibrage

Motivations

La structure de liste ne permet pas de représenter efficacement des ensembles

- ◆ Maintenir des éléments ordonnés (insertion en $O(n)$)
- ◆ Rechercher un élément (le plus petit $O(1)$, le plus grand, $O(n)$)
- ◆ Union/Intersection/Différence : $O(n+m)$

La structure d'ensemble ordonnée est très importante en informatique

- ◆ Création de collection sans doublon
- ◆ Recherche efficace d'éléments
- ◆ Implémentation de dictionnaires

Quelle autre structure utiliser

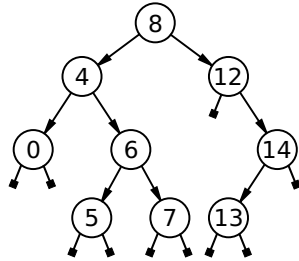
4 / 39

Arbre Binaire de Recherche (ABR)

Un arbre binaire de recherche est un *arbre binaire* stockant des valeurs aux nœuds internes avec la propriété suivante:

Pour tout nœud interne, la valeur du nœud est *supérieure aux valeurs du sous-arbre gauche* et *inférieure aux valeurs du sous-arbre droit*.

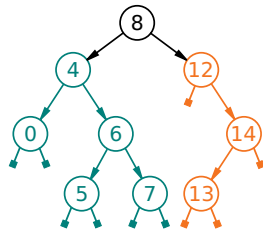
Note: un arbre *binaire* est un arbre ordonné (l'ordre des enfants d'un nœud est significatif) dont les nœuds internes ont exactement 2 enfants.



5 / 39

Exemple

L'arbre :



Est représenté par :

```
let t_ex =  
Node (Node (Node (Leaf, 0, Leaf),  
            4,  
            Node (Node (Leaf, 5, Leaf), 6, Node(Leaf, 7, Leaf))),  
      8,  
      Node (Leaf, 12, Node (Node (Leaf, 13, Leaf), 14, Leaf)))
```

7 / 39

Représentation en OCaml

Un ABR peut être représenté par le type OCaml

```
type 'a tree = Leaf | Node of ('a tree * 'a * 'a tree)
```

Il représente soit une feuille, soit nœud interne contenant une valeur de type 'a et 2 sous-arbres.

Hypothèse : on suppose l'existence d'une fonction:

```
val compare : 'a -> 'a -> int
```

Cette fonction peut comparer deux valeurs x et y d'un même type et renvoie :

- ♦ Un entier négatif si $x < y$
- ♦ 0 si $x = y$
- ♦ Un entier positif si $x > y$

Pour l'instant on suppose qu'elle calcule la comparaison « naturelle » (sur les entiers, les chaînes de caractères, ...). On reviendra dans un autre cours sur cette hypothèse.

6 / 39

∈ (appartenance)

Une opération basique est de savoir si une valeur v est dans un arbre t:

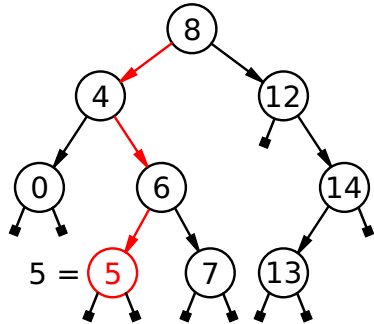
```
let rec mem v t =  
  match t with  
  | Leaf -> false  
  | Node (_, l, w, r) ->  
    let c = compare v w in  
    if c = 0 then true  
    else if c < 0 then mem v l else mem v r
```

La fonction est-elle récursive terminale ? **oui !**

8 / 39

Illustration

On recherche 5 dans l'arbre :



9 / 39

Ajout naïf

```
let rec naive_add v t =  
  match t with  
  | Leaf -> Node (Leaf, v, Leaf)  
  | Node (l, w, r) ->  
    let c = compare v w in  
    if c = 0 then t  
    else if c < 0 then Node (naive_add v l, w, r)  
    else Node (l, w, naive_add v r)
```

♦ Ajout 5, 3, 8, 1, 4, 7, 10 (dans cet ordre) ⇒

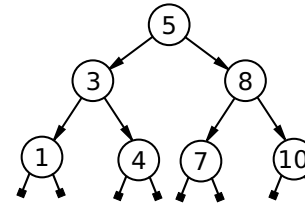
♦ Ajout 1, 3, 4, 5, 7, 8, 10 (dans cet ordre) ⇒

11 / 39

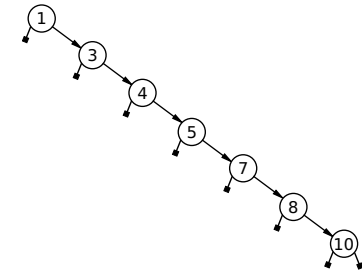
Complexité de la recherche ?

La complexité de la recherche est bornée par la hauteur de l'arbre.

Ce qui nous intéresse est la complexité par rapport au nombre d'éléments. Elle dépend de la forme de l'arbre :



$2^h - 1$ nœuds, hauteur logarithmique



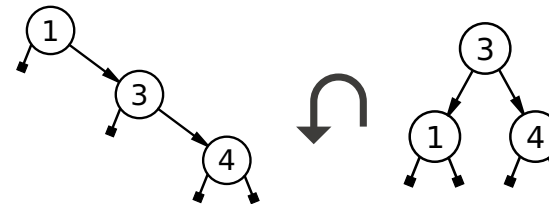
h nœuds, hauteur linéaire

Qu'est-ce qui peut causer ces situations ?

10 / 39

Comment faire ?

On souhaite **ré-équilibrer** l'arbre progressivement :



déséquilibre détecté

réparation

On veut détecter cette situation pour des sous-arbres arbitrairement grands.

On doit donc :

- ♦ Garder de l'information supplémentaire dans les nœuds
- ♦ L'utiliser pour ré-équilibrer l'arbre lors d'opérations élémentaires
- ♦ Exprimer toutes les opérations en termes d'opérations élémentaires

12 / 39

```
type ('a, 'info) tree =
  | Leaf
  | Node of ('info * ('a, 'info) tree * 'a * ('a, 'info) tree)
```

On modifie le type des arbres pour prendre 2 paramètres

- ♦ Le paramètre 'a ne change pas, il indique le type des éléments
- ♦ Le paramètre 'info représente une information supplémentaire qui sera utilisée pour ré-équilibrer l'arbre

Il y a plusieurs sortes d'informations que l'on peut stocker, en fonction des différents arbres binaires de la littérature: arbres AVL, arbres rouges-noirs, arbres à poids équilibrés, treap, ...

Nous verrons pour certains d'entre eux les détails du ré-équilibrage.

- 1 PFA (1) : Rappels d'OCaml ✓
- 2 PFA (2) : Rappels d'OCaml (suite et fin) ✓
- 3 PFA (3) : Arbres binaires de recherche
 - 3.1 Arbres binaires de recherches ✓
 - 3.2 Itérateurs et opérations simples
 - 3.3 Opérations ensemblistes
 - 3.4 Stratégies d'équilibrage

13 / 39

Les itérateurs doivent (par définition) parcourir toutes les valeurs de la collection une à une \Rightarrow au mieux $O(n)$.

La complexité ne dépend pas de la forme de l'arbre.

```
let rec iter f t =
  match t with
  | Leaf -> ()
  | Node (_, l, v, r) ->
    iter f l; (* parcours sous-arbre gauche *)
    f v;      (* puis nœud courant *)
    iter f r  (* puis sous-arbre droit *)

let pr_int_tree t = iter (fun i -> Printf.printf "%d " i) t
let () = pr_int_tree t_ex (* exemple du slide t *)
(* affiche 0 4 5 6 7 8 12 13 14 *)
```

15 / 39

L'itérateur `fold` permet de calculer une opération d'agrégat sur les valeurs stockées dans l'arbre

```
let rec fold f t acc =
  match t with
  | Leaf -> acc
  | Node (_, l, v, r) ->
    let acc_l = fold f l acc in
    let acc_v = f v acc_l in
    fold f r acc_v

let size t = fold (fun _ acc -> 1 + acc) t 0
let sum_int_tree t = fold (fun x acc -> x + acc) t 0
let prod_float_tree t = fold (fun x acc -> x *. acc) t 1.0
let to_list_rev t = fold (fun x acc -> x :: acc) t []
let l = to_list_rev t_ex
(* l = [ 14; 13; 12; 8; 7; 6; 5; 4; 0 ] *)
```

16 / 39

Valeur minimale/maximale

On peut implémenter le min avec fold :

```
let min_opt x y =  
  match (x, y) with  
  | None, _ -> y  
  | _, None -> x  
  | Some xx, Some yy ->  
    (* fonction min d'OCaml qui utilise compare *)  
    Some (min xx yy)
```

```
let naive_min_tree_opt t = fold min_opt t None  
let n = naive_min_tree_opt t_ex  
(* renvoie Some 0 *)
```



: est-ce vraiment raisonnable ?

Complexité linéaire, on peut faire mieux.

17 / 39

Autres itérateurs

forall, exists :

```
let rec exists p t =  
  match t with  
  | Leaf -> true  
  | Node (_, l, v, r) -> exists p l || p v || exists p r
```

```
let forall p t = not (exists (fun v -> not (p v)) t)
```

La fonction exists explore-t-elle tout le temps tout l'arbre ?

⇒ non car l'opérateur || est paresseux:

```
(* équivalent à *)  
| Node (_, l, v, r) ->  
  let c = exists p l in  
  if c then true (* on s'arrête si vérifié dans l'arbre gauche *)  
  else  
    let c = p v in  
    if c then true (* on s'arrête si vérifié dans le nœud *)  
    else exists p r (* sinon on cherche dans l'arbre droit *)
```

19 / 39

Valeur minimale/maximale

```
let rec min_elt_opt t =  
  match t with  
  | Leaf -> None (* arbre vide *)  
  | Node (_, Leaf, v, _) -> Some v (* valeur la plus à gauche *)  
  | Node (_, l, _, _) -> min_elt_opt l
```

Complexité : hauteur de l'arbre

Remarque : on renvoie une option pour avoir quelque chose à renvoyer dans le cas de l'arbre vide.

Une définition alternative lève une exception dans le cas vide et renvoie directement la valeur.

```
let rec min_elt t =  
  match t with  
  | Leaf -> failwith "arbre vide" (* lève une exception *)  
  | Node (_, Leaf, v, _) -> v  
  | Node (_, l, _, _) -> min_elt l
```

Valeur maximale : symétrique, on renvoie la valeur la plus à droite.

18 / 39

map ?

Attention, la version naïve est incorrecte:

```
let rec wrong_map f t =  
  match t with  
  | Leaf -> Leaf  
  | Node (i, l, v, r) ->  
    Node (i, wrong_map f l,  
          f v,  
          wrong_map f r)
```



: la fonction f ne préserve pas l'ordre (a priori)

Si on suppose qu'on a une fonction

```
val add : 'a -> ('a, 'info) tree -> ('a, 'info) tree
```

qui ajoute un élément (correctement) dans l'arbre alors

```
let map f t = fold (fun x acc -> add (f x) acc) t Leaf
```

Complexité : n opérations add (**attention** add n'est a priori pas en temps constant).

20 / 39

- 1 PFA (1) : Rappels d'OCaml ✓
- 2 PFA (2) : Rappels d'OCaml (suite et fin) ✓
- 3 PFA (3) : Arbres binaires de recherche
 - 3.1 Arbres binaires de recherches ✓
 - 3.2 Itérateurs et opérations simples ✓
 - 3.3 Opérations ensemblistes
 - 3.4 Stratégies d'équilibrage

On n'a pas encore vu comment *construire* un ABR équilibré, ni comment maintenir l'équilibre.

- ♦ Les opérations qui construisent un arbre *on l'air* dépendante de la stratégie (en part. des informations stockées)
- ♦ On aimerait cependant éviter de ré-écrire toutes les fonctions ensemblistes pour chaque type d'ABR.

⇒ on présente une méthode générique, qu'on appliquera à au moins 3 types d'arbres différents (AVL, arbres rouges-noirs, arbres à poids équilibrés)

⇒ cette méthode donne la complexité optimale pour la structure d'ABR pour les opérations que l'on va définir.

22 / 39

Quelles opérations (2)

On souhaite définir les opérations ensemblistes suivantes

- ♦ `val union : ('a, 'info) tree -> ('a, 'info) tree -> ('a, 'info) tree`
- ♦ `val inter : ('a, 'info) tree -> ('a, 'info) tree -> ('a, 'info) tree`
- ♦ `val diff : ('a, 'info) tree -> ('a, 'info) tree -> ('a, 'info) tree`

Remarque : si `union` a une complexité optimale, alors on peut définir `add`:

```
let add v t = union t (Node(Leaf, v, Leaf))
  (* on fait l'union de t et de l'arbre représentant
   l'ensemble singleton { v } *)
```

On va supposer l'existence d'une opération élémentaire qui va nous permettre d'exprimer toutes les autres.

23 / 39

join

On suppose l'existence d'une fonction `join` :

```
val join : ('a, 'info) tree -> 'a -> ('a, 'info) tree -> ('a, 'info) tree
```

Telle que : `join l v r` renvoie la valeur de l'arbre formé par `l`, `v` et `r` et correctement ré-équilibré, en faisant l'hypothèse que toutes les valeurs de `l` sont plus petite que `v` et toutes les valeurs de `r` sont plus grandes que `v`.

En particulier, `l` et `r` peuvent être de forme quelconque, `join` s'occupe de ré-équilibrer l'arbre final.

En quoi ça nous aide ?

24 / 39

Opérations dérivées de join (1) : split

```
let rec split join t v =
  match t with
  | Leaf -> (Leaf, false, Leaf)
  | Node (i, l, w, r) ->
    let c = compare v w in
    if c = 0 then (l, true, r)
    else if c < 0 then
      let ll, b, lr = split join l v in
      (ll, b, join lr w r)
    else
      let rl, b, rr = split join r v in
      (join l w rl, b, rr)
```

- ♦ `split t v` prend un arbre `t` et une valeur `v` et renvoie un triplet `l, b, r` où `l` (resp. `r`) est l'arbre de toutes les valeurs plus petites (resp. plus grandes) que `v`, et `b` vaut `true` ssi `v` est dans `t`
- ♦ `join` est prise en argument car on ne connaît pas encore son code

Autrement dit, `split t v` partage `t` en deux arbres selon la valeur pivot `v`.

25 / 39

Opérations dérivées de join (2) : remove_max_elt

```
let rec remove_max_elt join t =
  match t with
  | Leaf -> failwith "arbre vide"
  | Node (_, l, v, Leaf) -> (l, v)
  | Node (_, l, v, r) ->
    let rr, w = remove_max_elt join r in
    (join l v rr, w)
```

- ♦ `remove_max_elt t` renvoie le plus grand élément de `t` et l'arbre privé de cet élément
- ♦ Suppose que `t` n'est pas vide
- ♦ `join` est prise en argument car on ne connaît pas encore son code

26 / 39

Opérations dérivées de join (3) : merge

```
let rec merge join l r =
  match l with
  | Leaf -> r
  | _ ->
    let ll, v = remove_max_elt l in
    join ll v r
```

- ♦ `merge l r` fusionne deux arbres `l` et `r`
- ♦ Suppose que toutes les valeurs de `l` sont inférieures aux valeurs de `r`
- ♦ `join` est prise en argument car on ne connaît pas encore son code

Alors avec ça on fait quoi ?

27 / 39

add

```
let rec add join v t =
  let l, b, r = split join t v in
  if b then t else join l v r
```

- ♦ `add v t` ajoute `v` à `t`
- ♦ Garde l'arbre initial si `v` est dans `t`
- ♦ Est optimale si `join` est optimal (car `split` dépend de `join`)
- ♦ `join` est prise en argument car on ne connaît pas encore son code

28 / 39

remove

```
let rec remove join v t =
  let l, b, r = split join t v in
  if b then merge l r else t
```

- ♦ remove v t supprime v à t
- ♦ Garde l'arbre initial si v n'est pas dans t
- ♦ Est optimale si join est optimal (car split dépend de join)
- ♦ join est prise en argument car on ne connaît pas encore son code

29 / 39

inter

```
let rec inter join t1 t2 =
  match (t1, t2) with
  | Leaf, _ | _, Leaf -> Leaf
  | _, Node (_, l2, v2, r2) ->
    let l1, _, r1 = split join t1 v2 in
    let ll = inter join l1 l2 in (* inter des plus petits que v2 *)
    let rr = inter join r1 r2 in (* inter des plus grands que v2 *)
    if b then (* v2 était aussi dans t1 *)
      join ll v2 rr
    else (* v2 pas dans t1, il n'est pas dans l'intersection *)
      merge ll rr
```

- ♦ intersection t1 t2 renvoie l'intersection de t1 et t2
- ♦ Est optimale si join est optimal (preuve compliquée)
- ♦ join est prise en argument car on ne connaît pas encore son code

31 / 39

union

```
let rec union join t1 t2 =
  match (t1, t2) with
  | Leaf, _ -> t2
  | _, Leaf -> t1
  | _, Node (_, l2, v2, r2) ->
    let l1, _, r1 = split join t1 v2 in
    let ll = union join l1 l2 in (* union des plus petits que v2 *)
    let rr = union join r1 r2 in (* union des plus grands que v2 *)
    join ll v2 rr (* on reconstruit l'arbre *)
```

- ♦ union t1 t2 renvoie l'union de t1 et t2
- ♦ Est optimale si join est optimal (preuve compliquée)
- ♦ join est prise en argument car on ne connaît pas encore son code

30 / 39

diff

```
let rec diff join t1 t2 =
  match (t1, t2) with
  | Leaf, _ -> Leaf
  | _, Leaf -> t1
  | _, Node (_, l2, v2, r2) ->
    let l1, _, r1 = split join t1 v2 in
    let ll = diff join l1 l2 in (* retire de l1 les plus petits que v2 *)
    let rr = diff join r1 r2 in (* retire de r1 le plus grand que v2 *)
    merge join ll rr (* fusionne sans remettre v2 *)
```

- ♦ intersection t1 t2 renvoie l'intersection de t1 et t2
- ♦ Est optimale si join est optimal (preuve compliquée)
- ♦ join est prise en argument car on ne connaît pas encore son code

32 / 39

- 1 PFA (1) : Rappels d'OCaml ✓
- 2 PFA (2) : Rappels d'OCaml (suite et fin) ✓
- 3 PFA (3) : Arbres binaires de recherche
 - 3.1 Arbres binaires de recherches ✓
 - 3.2 Itérateurs et opérations simples ✓
 - 3.3 Opérations ensemblistes ✓
 - 3.4 Stratégies d'équilibrage

Il existe dans la littérature plusieurs types d'ABR. Ils ont été découverts indépendamment il y a longtemps, mais le fait qu'ils sont exprimables uniquement avec `join` dans un cadre fonctionnel est récent (1993, Adams, *Efficient sets--a balancing act*, JFP) et la preuve d'optimalité est plus récente encore (2016, *Just Join for Parallel Ordered Sets*, Belloch, Ferizovic, Sun, SPAA'16).

Parmi les stratégies possibles

- ♦ Arbres AVL: l'information gardée est la hauteur de l'arbre (`int`)
- ♦ Arbres Rouges-Noirs : l'information gardée est la couleur du nœud (`type color = Red | Black`)
- ♦ Arbres à poids équilibrés (Weight Balanced binary trees) : l'information gardée est la taille de l'arbre (`int`)

34 / 39

- ♦ Plus ancienne structure connue d'ABR équilibré
- ♦ découverte en 1962 par Georgy Adelson-Velsky et Evgenii Landis (URSS)

Principe : on conserve la hauteur de l'arbre dans le nœud. On ré-équilibre les arbres dès que le la hauteur de 2 **sous-arbres diffère de plus de 1**.

35 / 39

```

type 'a avl = ('a, int) tree
(* équivalent à :
   type 'a avl = Leaf | Node of (int * 'a tree * 'a * 'a tree) *)

let height t =
  match t with
  | Leaf -> 0
  | Node (h, _, _, _) -> h

let empty = Leaf
let node l v r =
  let hl = height l in
  let hr = height r in
  Node (1 + max hl hr, l, v, r)

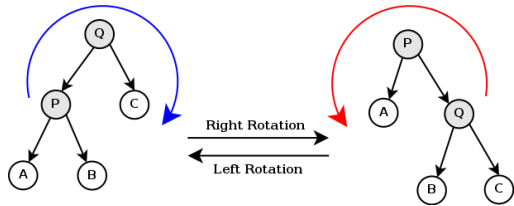
let rotate_left t =
  match t with
  | Node (_, l, v, Node (_, lr, vr, rr)) -> node (node l v lr) vr rr
  | _ -> failwith "erreur rotate_left"

let rotate_right t = (* code symétrique *)
  match t with

```

36 / 39

- ♦ On stocke la hauteur dans l'arbre
- ♦ La fonction `height` permet de renvoyer la hauteur
- ♦ La fonction `node` permet de construire un nœud en calculant la nouvelle hauteur
- ♦ Les fonctions de rotation (gauche ou droite) sont les primitives pour ré-équilibrer :



37 / 39

join_avl

```
let join_avl_right l v r =
let join_val l v r =
  if height l > height r + 1 then join_avl_right l v r
  else if height r > height l + 1 then join_avl_left l v r
  else
    node l v r
```

```
let add_avl v t = add join_avl v t
let remove_avl v t = remove join_avl v t
let union_val t1 t2 = union join_avl t1 t2
let inter_val t1 t2 = inter join_avl t1 t2
let diff_val t1 t2 = diff join_avl t1 t2
```

Toute la difficulté du code est concentrée dans 1 fonction (et son symétrique).

Le but du TP sera de comprendre en détail ce qui se passe lors de la rotation (graphiquement).

La semaine prochaine : d'autres types d'arbres (donc d'autres fonctions `join`) et des considérations sur l'occupation mémoire.

39 / 39

(* suppose que l est trop grand par rapport à r
 ⇒ hauteurs différent de plus que 1 *)

```
let join_avl_right l v r =
  match l with
  | Leaf -> failwith "impossible"
  | Node (_, ll, vl, rl) ->
    if height rl <= height r + 1 then
      let new_r = node rl v r in
      if height ll <= height new_r + 1 then
        node ll vl new_r
      else
        rotate_left (node ll vl (rotate_right new_r))
    else
      let new_r = node rl v r in
      let new_t = node ll vl new_r in
      if height new_r <= height ll + 1 then new_t
      else
        rotate_left new_t
```

```
let join_avl_left l v r = (* symétrique *)
```

38 / 39