

Amortisierte Analyse – Wiederholung

Eine Datenstruktur werde durch n Operationen verändert:

$$D_0 \xrightarrow{t_1} D_1 \xrightarrow{t_2} D_2 \xrightarrow{t_3} \dots \xrightarrow{t_n} D_n$$

Die Zeit dafür ist $\sum_{k=1}^n t_k$.

Klassische Analyse:

- Jede Operation benötigt höchstens $f(n)$ Schritte
- Die Gesamtzeit ist $O(f(n)n)$.

Problematisch, wenn t_k sehr schwankend.

Amortisierte Analyse – Wiederholung

$$D_0 \xrightarrow{t_1} D_1 \xrightarrow{t_2} D_2 \xrightarrow{t_3} \dots \xrightarrow{t_n} D_n$$

Wir definieren uns eine Potentialfunktion Φ mit:

- 1 $\Phi(D_0) = 0$
- 2 $\Phi(D_i) \geq 0$
- 3 $a_i := t_i + \Phi(D_i) - \Phi(D_{i-1})$ für $i > 0$
- 4 a_i **nicht** sehr schwankend

Amortisierte Analyse:

- Zeige, daß $a_i \leq g(n)$
- Gesamtzeit höchstens $O(ng(n))$

$$ng(n) \geq \sum_{i=1}^n a_i = \sum_{i=1}^n t_i + \Phi(D_n) + \Phi(D_0) \geq \sum_{i=1}^n t_i$$

Splay-Bäume – Beispiel

Die Schlüssel von 1 bis 40 werden zufällig eingefügt und gelöscht.



Splaytrees und Optimale Suchbäume

Theorem

Gegeben sei ein Suchbaum T für n Schlüssel. Eine bestimmte Folge von m Suchoperationen in T benötige Zeit t .

Wenn wir die n Schlüssel in einen Splay-Baum einfügen und dann dieselbe Folge von Suchoperationen ausführen, dauert dies $O(n^2 + t)$.

Bedeutung:

Asymptotisch verhalten sich Splay-Bäume ebensogut wie optimale Suchbäume.

Der Splay-Baum benötigt aber Zeit, um die Zugriffshäufigkeiten zu „lernen“.

Beweis.

Sei $d(k)$ die Tiefe des Knotens mit Schlüssel k in T und d die Gesamttiefe von T . Wir definieren $g(k) = 3^{d-d(k)}$ als Gewichtsfunktion.

Die amortisierten Kosten einer Suche nach k sind:

$$O\left(\log\left(\frac{\bar{g}(w)}{\bar{g}(k)}\right)\right)$$

Es gilt $\bar{g}(w) \leq \sum_{i=1}^n 3^{d-d(k_i)} \leq \sum_{j=0}^d 2^j 3^{d-j} \leq 3^{d+1}$ und $\bar{g}(k) \geq g(k) = 3^{d-d(k)}$.

Die Kosten sind daher höchstens $O(\log(3^{d+1}/3^{d-d(k)})) = O(d(k))$.

Die Suche in T benötigt aber $\Omega(d(k))$ Zeit.

Das Aufbauen des Splaytrees geht in $O(n^2)$.



```
private void splay(Searchtreenode<K, D> t) {  
    while(t.parent != null) {  
        if(t.parent.parent == null) {  
            if(t == t.parent.left) t.parent.rotateright(); // Zig  
            else t.parent.rotateleft(); } // Zag  
        else if(t == t.parent.left && t.parent == t.parent.parent.left) {  
            t.parent.parent.rotateright(); // Zig-zig  
            t.parent.rotateright(); }  
        else if(t == t.parent.left && t.parent == t.parent.parent.right) {  
            t.parent.rotateright(); // Zig-zag  
            t.parent.rotateleft(); }  
        else if(t == t.parent.right && t.parent == t.parent.parent.right) {  
            t.parent.parent.rotateleft(); // Zag-zag  
            t.parent.rotateleft(); }  
        else if(t == t.parent.right && t.parent == t.parent.parent.left) {  
            t.parent.rotateleft(); // Zag-zig  
            t.parent.rotateright(); }  
    }  
    root = t;  
}
```

Java

```
public boolean containsKey(K k) {  
    if(root == null) return false;  
    Searchtreenode<K, D> n = root, last = root;  
    int c;  
    while(n != null) {  
        last = n;  
        c = k.compareTo(n.key);  
        if(c < 0) n = n.left;  
        else if(c > 0) n = n.right;  
        else { splay(n); return true; }  
    }  
    splay(last); return false;  
}
```

Java

```
public void insert(K k, D d) {  
    super.insert(k, d);  
    containsKey(k);  
}
```

Java

```
public D find(K k) {  
    containsKey(k);  
    if(root  $\neq$  null && root.key.equals(k)) return root.data;  
    return null;  
}
```


Java

```
public void delete(K k) {  
    if(!containsKey(k)) return;  
    if(root.left  $\neq$  null) {  
        Searchtreenode<K, D> max = root.left;  
        while(max.right  $\neq$  null) max = max.right;  
        splay(max);  
    }  
    super.delete(k);  
}
```

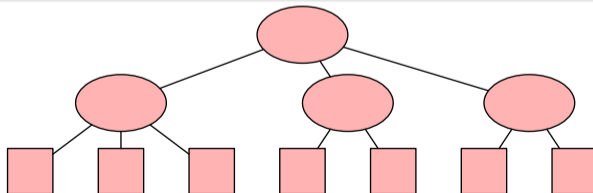
(a, b) -Bäume

Es sei $a \geq 2$ und $b \geq 2a - 1$.

Definition

Ein (a, b) -Baum ist ein Baum mit folgenden Eigenschaften:

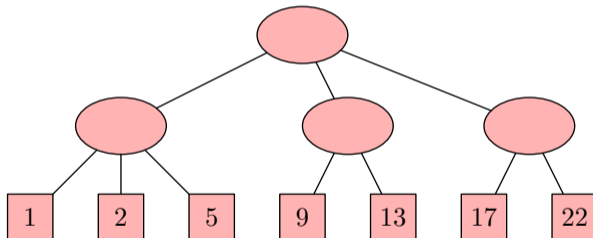
- 1 Jeder Knoten hat höchstens b Kinder.
- 2 Jeder innere Knoten außer der Wurzel hat mindestens a Kinder.
- 3 Alle Blätter haben die gleiche Tiefe.



Ein $(2, 3)$ -Baum.

(a, b) -Bäume als assoziatives Array

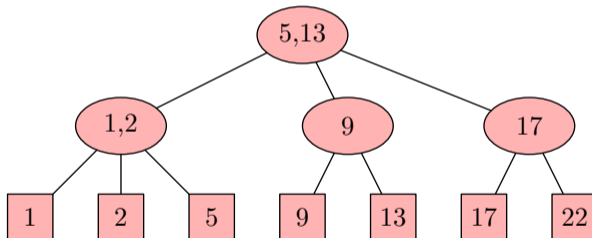
Wir speichern Schlüssel und Datenelemente nur in den Blättern:



Die Schlüssel sind von links nach rechts geordnet.

(a, b) -Bäume als assoziatives Array

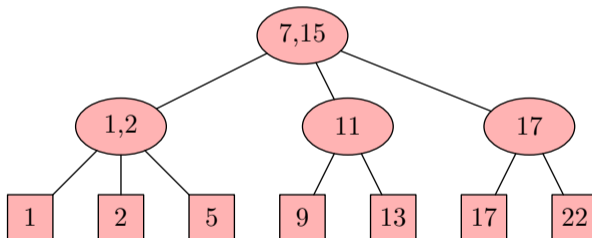
Als Suchhilfe enthält ein innerer Knoten mit m Kindern genau $m - 1$ Schlüssel.



Jetzt kann effizient nach einem Element gesucht werden.

(a, b) -Bäume als assoziatives Array

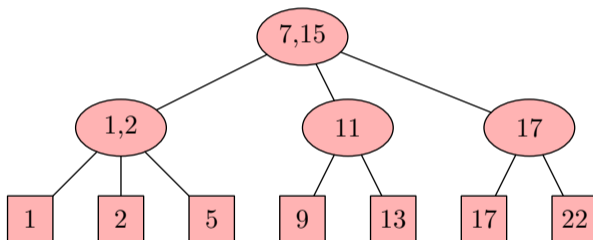
Wir bestehen nicht darauf, daß die Hilfsschlüssel in inneren Knoten in den Blättern vorkommen:



→ etwas flexibler

(a, b) -Bäume – Einfügen

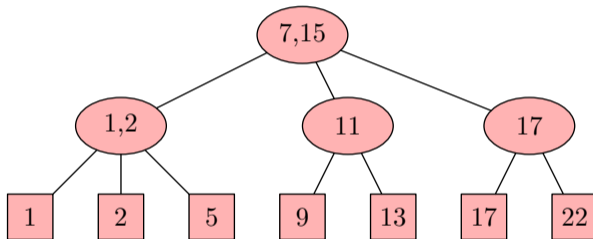
Die Blätter enthalten die Schlüssel in aufsteigender Reihenfolge.



- Neues Blatt an richtiger Stelle einfügen
- Problem, falls Elternknoten mehr als b Kinder hat
- \rightarrow in zwei Knoten mit $\lfloor (b+1)/2 \rfloor$ und $\lceil (b+1)/2 \rceil$ Kindern teilen
- Jetzt kann Vater überfüllt sein etc.

(a, b) -Bäume – Löschen

Die Blätter enthalten die Schlüssel in aufsteigender Reihenfolge.



- Blatt mit Schlüssel entfernen
- Problem, falls Elternknoten weniger als a Kinder hat
- → mit einem Geschwisterknoten vereinigen
- Dieser muß vielleicht wieder geteilt werden
- Der nächste Elternknoten kann nun wieder unterbelegt sein

(a, b) -Bäume als assoziatives Array



- $(2, 3)$ -Bäume sind als assoziatives Array geeignet
- Löschen, Suchen, Einfügen in $O(\log n)$
- Welche anderen (a, b) sind interessant?

Bei großen Datenmengen, die nicht mehr im Hauptspeicher Platz haben, sind die bisher betrachteten Datenstrukturen nicht gut geeignet.

Verwende $(m, 2m)$ -Bäume mit großem m

(2,3)-Bäume: Beispiel



(2,4)-Bäume: Beispiel



(3,6)-Bäume: Beispiel



B-Bäume und Datenbanken

Ein B-Baum ist ein $(m, 2m)$ -Baum.

Wir wählen m so groß, daß ein Knoten soviel Platz wie eine Seite im Hintergrundspeicher benötigt (z.B. 4096 Byte).

Blätter eines Elternknotens gemeinsam speichern.

Zugriffszeit:

Nur $O(\log_m(n))$ Zugriffe auf den Hintergrundspeicher.

Wurzel kann immer im RAM gehalten werden.

Falls $m \approx 500$, dann enthält ein B-Baum der Höhe 3 bereits mindestens $500 \cdot 500 \cdot 500 = 125\,000\,000$ Schlüssel und Datenelemente.

Jede Suche greift auf nur zwei Seiten zu!