

Le tri par tas et les arbres AVL

Algorithmes et structures de données, 2025-2026

P. Albuquerque (B410) et O. Malaspinas (A401), ISC, HEPIA

2026-03-25

En partie inspiré des supports de cours de P. Albuquerque

Le tri par tas

Trier un tableau à l'aide d'un arbre binaire

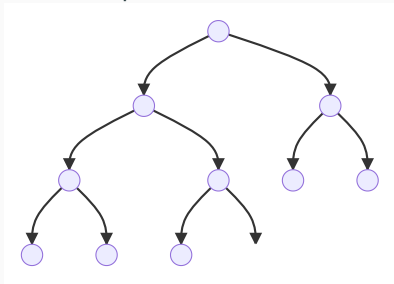
- Tableau représenté comme un arbre binaire.
- Aide à comprendre “comment” trier, mais on ne construit jamais l'arbre.
- Complexité $O(N \log_2 N)$ en moyenne et grande stabilité (pas de cas dégénérés).

Lien entre arbre et tableau

- La racine de l'arbre est le premier élément du tableau.
- Les deux fils d'un nœud d'indice i , ont pour indices $2i + 1$ et $2i + 2$:
 - Les fils du nœud $i = 0$ sont en $2 \cdot 0 + 1 = 1$ et $2 \cdot 0 + 2 = 2$.
 - Les fils du nœud $i = 1$ sont en $2 \cdot 1 + 1 = 3$ et $2 \cdot 1 + 2 = 4$.
 - Les fils du nœud $i = 2$ sont en $2 \cdot 2 + 1 = 5$ et $2 \cdot 2 + 2 = 6$.
 - Les fils du nœud $i = 3$ sont en $2 \cdot 3 + 1 = 7$ et $2 \cdot 3 + 2 = 8$.
- Un élément d'indice i a pour parent l'élément $(i - 1)/2$ (division entière) :
 - Le parent du nœud $i = 8$ est $(8 - 1)/2 = 3$.
 - Le parent du nœud $i = 7$ est $(7 - 1)/2 = 3$.

Visuellement

- Où vont les indices correspondant du tableau ?



- Les flèches de gauche à droite, parent \rightarrow enfants.
- Les flèches de droite à gauche, enfants \rightarrow parent.

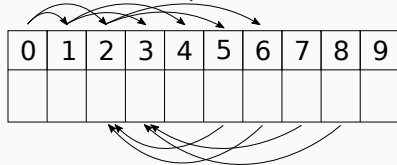


Figure 1 : Dualité tableau arbre binaire.

Propriétés :

1. les feuilles sont toutes sur l'avant dernier ou dernier niveau.
2. les feuilles de profondeur maximale sont "tassées" à gauche.

Le tas (ou heap)

Définition

- Un arbre est un tas, si la valeur de chacun de ses descendants est inférieure ou égale à sa propre valeur.

Exemples (ou pas)

16 8 14 6 2 10 12 4 5 # Tas

16 14 8 6 2 10 12 4 5 # Non-tas, $10 > 8$ et $12 > 8$

Exercices (ou pas)

19 18 12 12 17 1 13 4 5 # Tas ou pas tas?

19 18 16 12 17 1 12 4 5 # Tas ou pas tas?

Le tas (ou heap)

Définition

- Un arbre est un tas, si la valeur de chacun de ses descendants est inférieure ou égale à sa propre valeur.

Exemples (ou pas)

16 8 14 6 2 10 12 4 5 # Tas

16 14 8 6 2 10 12 4 5 # Non-tas, $10 > 8$ et $12 > 8$

Exercices (ou pas)

19 18 12 12 17 1 13 4 5 # Tas ou pas tas?

19 18 16 12 17 1 12 4 5 # Tas ou pas tas?

19 18 12 12 17 1 13 4 5 # Pas tas! $13 > 12$

19 18 16 12 17 1 12 4 5 # Tas!

Exemple de tri par tas (1/13)

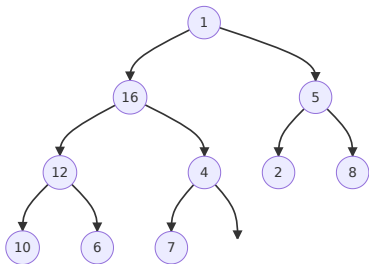
| 1 | 16 | 5 | 12 | 4 | 2 | 8 | 10 | 6 | 7 |

- Quel est l'arbre que cela représente ?

Exemple de tri par tas (1/13)

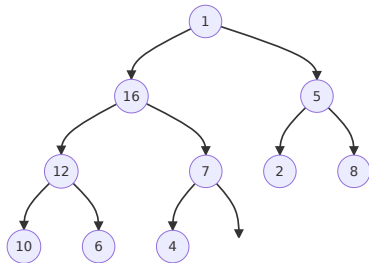
| 1 | 16 | 5 | 12 | 4 | 2 | 8 | 10 | 6 | 7 |

- Quel est l'arbre que cela représente ?



But : Transformer l'arbre en tas.

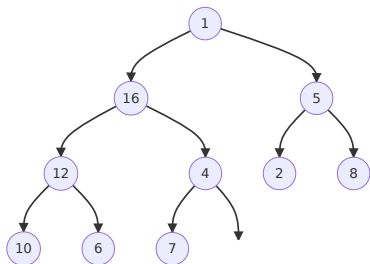
- On commence à l'indice $N/2 - 1 = 4 : 4$.
- $7 > 4$ (enfant > parent).
- intervertir 4 et 7.



Exemple de tri par tas (1/13)

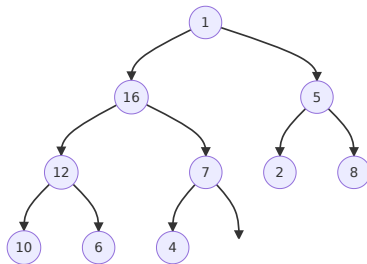
| 1 | 16 | 5 | 12 | 4 | 2 | 8 | 10 | 6 | 7 |

- Quel est l'arbre que cela représente ?



But : Transformer l'arbre en tas.

- On commence à l'indice $N/2 - 1 = 4 : 4$.
- $7 > 4$ (enfant > parent).
- intervertir 4 et 7.



*

*

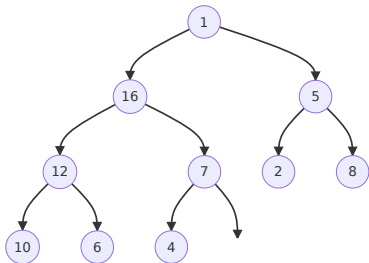
| 1 | 16 | 5 | 12 | 7 | 2 | 8 | 10 | 6 | 4 |

Exemple de tri par tas (2/13)

| 1 | 16 | 5 | 12 | 7 | 2 | 8 | 10 | 6 | 4 |

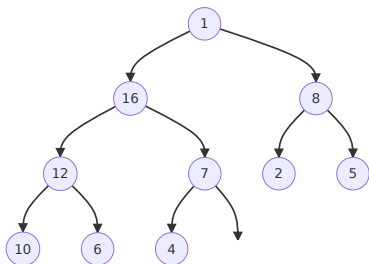
But : Transformer l'arbre en tas.

- On continue à l'indice $N/2 - 2 = 3 : 12$.
- Déjà un tas, rien à faire.



But : Transformer l'arbre en tas.

- On continue à l'indice $N/2 - 3 = 2 : 5$.
- $5 < 8$, échanger 8 et 5 (aka $\max(2, 5, 8)$)

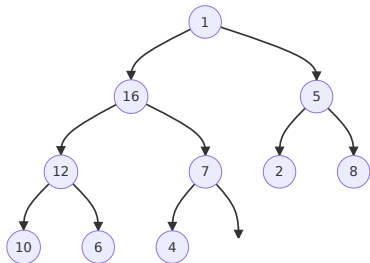


Exemple de tri par tas (2/13)

| 1 | 16 | 5 | 12 | 7 | 2 | 8 | 10 | 6 | 4 |

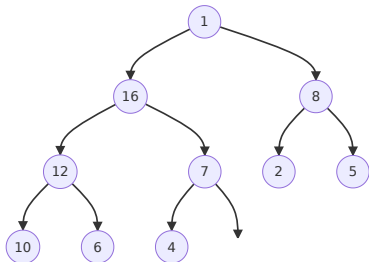
But : Transformer l'arbre en tas.

- On continue à l'indice $N/2 - 2 = 3 : 12$.
- Déjà un tas, rien à faire.



But : Transformer l'arbre en tas.

- On continue à l'indice $N/2 - 3 = 2 : 5$.
- $5 < 8$, échanger 8 et 5 (aka $\max(2, 5, 8)$)



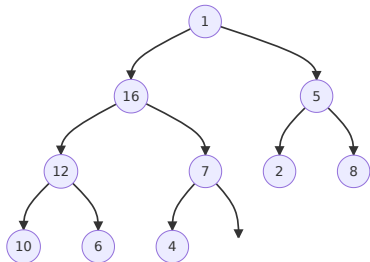
| 1 | 16 | 8 | 12 | 7 | 2 | 5 | 10 | 6 | 4 |

Exemple de tri par tas (3/13)

| 1 | 16 | 5 | 12 | 7 | 2 | 8 | 10 | 6 | 4 |

But : Transformer l'arbre en tas.

- Indice $N/2 - 2 = 3 : 12$.
- Déjà un tas, rien à faire.

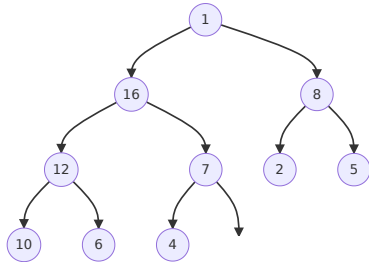


*

| 1 | 16 | 8 | 12 | 7 | 2 | 5 | 10 | 6 | 4 |

But : Transformer l'arbre en tas.

- Indice $N/2 - 3 = 2 : 5$.
- $5 < 8$, $5 \Leftrightarrow \max(2, 5, 8)$



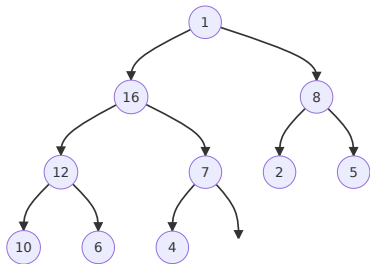
*

Exemple de tri par tas (4/13)

| 1 | 16 | 8 | 12 | 7 | 2 | 5 | 10 | 6 | 4 |

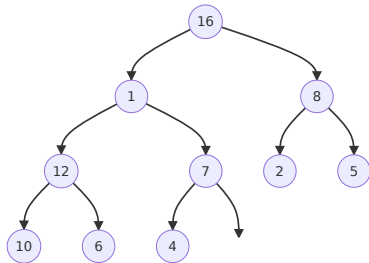
But : Transformer l'arbre en tas.

- Indice $N/2 - 4 = 1 : 16$.
- Déjà un tas, rien à faire.



But : Transformer l'arbre en tas.

- Indice $N/2 - 5 = 0 : 1$.
- $1 < 16 \ \&\& \ 1 < 8, 1 \leq \max(16, 8)$



* *

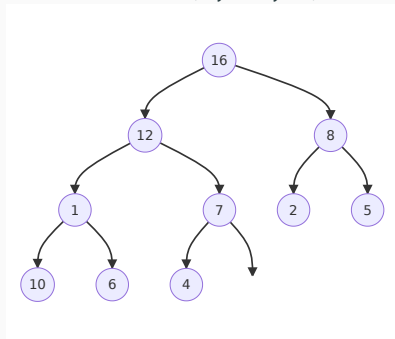
| 16 | 1 | 8 | 12 | 7 | 2 | 5 | 10 | 6 | 4 |

Exemple de tri par tas (5/13)

| 16 | 1 | 8 | 12 | 7 | 2 | 5 | 10 | 6 | 4 |

But : Transformer l'arbre en tas.

- Recommencer avec 1.
- $1 \leq \max(1, 12, 7)$.



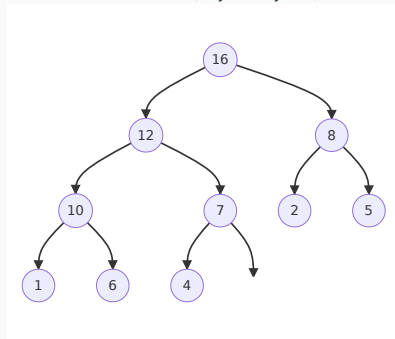
*

*

| 16 | 12 | 8 | 10 | 7 | 2 | 5 | 1 | 6 | 4 |

But : Transformer l'arbre en tas.

- Recommencer avec 1.
- $1 \leq \max(1, 10, 6)$.



*

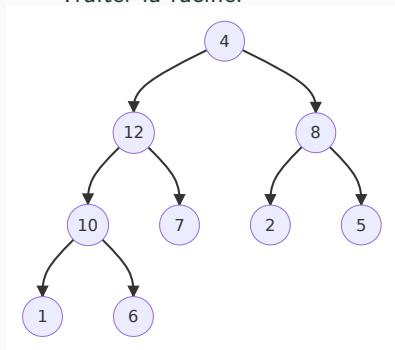
- L'arbre est un tas.

Exemple de tri par tas (6/13)

| 16 | 12 | 8 | 10 | 7 | 2 | 5 | 1 | 6 | 4 |

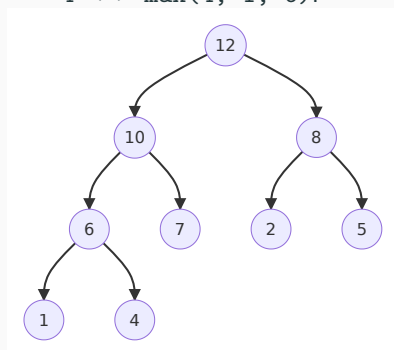
But : Trier les tas.

- Échanger la racine, 16 (max de l'arbre) avec 4.
- Traiter la racine.



But : Trier les tas.

- $4 \leq \max(4, 12, 8)$.
- $4 \leq \max(4, 10, 7)$.
- $4 \leq \max(4, 1, 6)$.



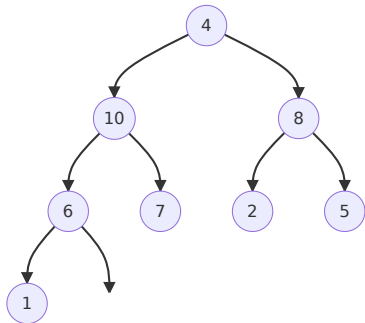
| 12 | 10 | 8 | 6 | 7 | 2 | 5 | 1 | 4 | | 16

Exemple de tri par tas (7/13)

| 12 | 10 | 8 | 6 | 7 | 2 | 5 | 1 | 4 || 16

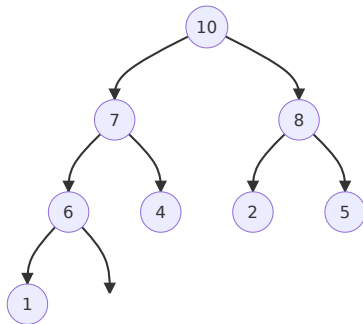
But : Trier les tas.

- Échanger la racine, 12 (max de l'arbre) avec 4.
- Traiter la racine.



But : Trier les tas.

- $4 \Leftrightarrow \max(4, 10, 8)$.
- $4 \Leftrightarrow \max(4, 6, 7)$.



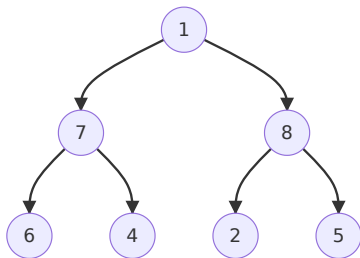
| 10 | 7 | 8 | 6 | 4 | 2 | 5 | 1 || 12 | 16

Exemple de tri par tas (8/13)

| 10 | 7 | 8 | 6 | 4 | 2 | 5 | 1 || 12 | 16

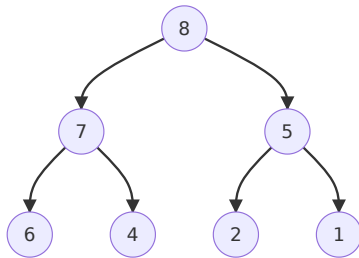
But : Trier les tas.

- Échanger la racine, 10 (max de l'arbre) avec 1.
- Traiter la racine.



But : Trier les tas.

- $1 \leq \max(1, 7, 8)$.
- $5 \leq \max(1, 2, 5)$.



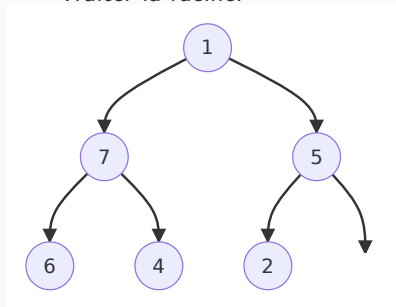
| 8 | 7 | 5 | 6 | 4 | 2 | 1 || 10 | 12 | 16

Exemple de tri par tas (9/13)

| 8 | 7 | 5 | 6 | 4 | 2 | 1 || 10 | 12 | 16

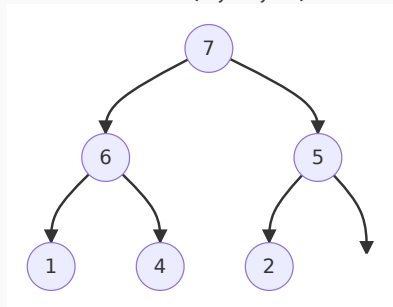
But : Trier les tas.

- Échanger la racine, 8 (max de l'arbre) avec 1.
- Traiter la racine.



But : Trier les tas.

- $1 \Leftrightarrow \max(1, 7, 5)$.
- $1 \Leftrightarrow \max(1, 6, 4)$.



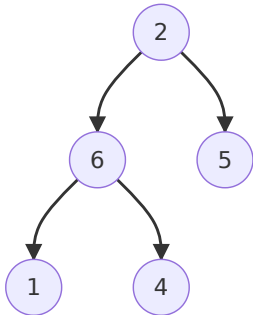
| 7 | 6 | 5 | 1 | 4 | 2 || 8 | 10 | 12 | 16

Exemple de tri par tas (10/13)

| 7 | 6 | 5 | 1 | 4 | 2 || 8 | 10 | 12 | 16

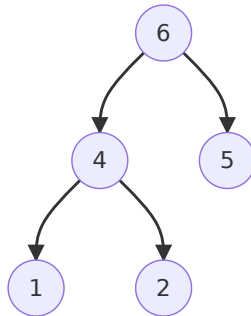
But : Trier les tas.

- Échanger la racine, 7 (max de l'arbre) avec 2.
- Traiter la racine.



But : Trier les tas.

- $2 \leq \max(2, 6, 5)$.
- $2 \leq \max(2, 1, 4)$.

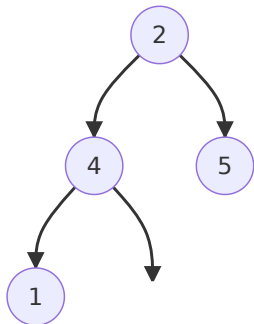


Exemple de tri par tas (11/13)

| 6 | 4 | 5 | 1 | 2 || 8 | 10 | 12 | 16

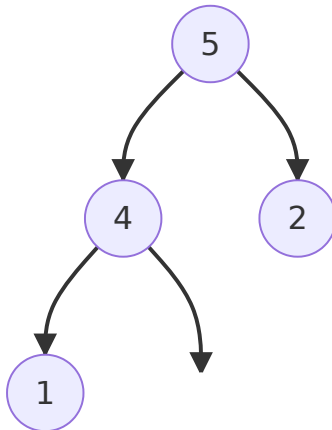
But : Trier les tas.

- Échanger la racine, 6 (max de l'arbre) avec 2.
- Traiter la racine.



But : Trier les tas.

- $2 \leq \max(2, 4, 5)$.
- $2 \leq \max(2, 1, 4)$.

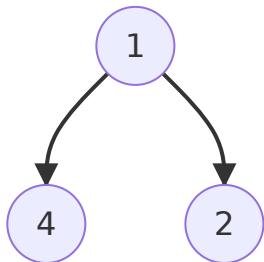


Exemple de tri par tas (12/13)

| 5 | 4 | 2 | 1 || 6 | 8 | 10 | 12 | 16

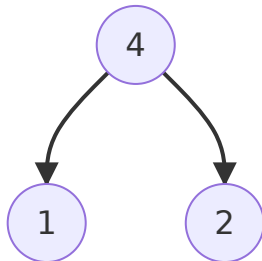
But : Trier les tas.

- Échanger la racine, 5 (max de l'arbre) avec 1.
- Traiter la racine.



But : Trier les tas.

- $1 \leq \max(1, 4, 2)$.



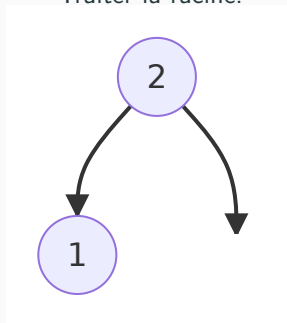
| 4 | 1 | 2 || 5 | 6 | 8 | 10 | 12 | 16

Exemple de tri par tas (13/13)

| 4 | 1 | 2 | | 5 | 6 | 8 | 10 | 12 | 16

But : Trier les tas.

- Échanger la racine, 4 (max de l'arbre) avec 2.
- Traiter la racine.



| 1 | 2 | 4 | 5 | 6 | 8 | 10 | 12 | 16

But : Trier les tas. Plus rien à trier

- On fait les 2 dernières étapes en vitesse.
- Échange 2 avec 1.
- Il reste que 1. GGWP !

Exercice (10min)

- Trier par tas le tableau

| 1 | 2 | 4 | 5 | 6 | 8 | 10 | 12 | 16

- Mettez autant de détails que possible.
- Que constatez-vous ?
- Postez le résultat sur matrix.

L'algorithme du tri par tas (1/2)

Deux étapes

1. Entassement : transformer l'arbre en tas.
2. Échanger la racine avec le dernier élément et entasser la racine.

Pseudo-code d'entassement de l'arbre (15 min, matrix)

L'algorithme du tri par tas (1/2)

Deux étapes

1. Entassement : transformer l'arbre en tas.
2. Échanger la racine avec le dernier élément et entasser la racine.

Pseudo-code d'entassement de l'arbre (15 min, matrix)

```
rien tri_par_tas(tab)
    entassement(tab)
    échanger(tab[0], tab[size(tab)-1])
    pour i de size(tab)-1 à 2
        tamisage(tab, 0)
        échanger(tab[0], tab[i-1])

rien entassement(tab)
    pour i de size(tab)/2-1 à 0
        tamisage(tab, i)

rien tamisage(tab, i)
    ind_max = ind_max(tab, i, gauche(i), droite(i))
    si i != ind_max
        échanger(tab[i], tab[ind_max])
        tamisage(tab, ind_max)
```

L'algorithme du tri par tas (2/2)

- Fonctions utilitaires

```
entier ind_max(tab, i, g, d)
    ind_max = i
    si g < size(tab) && tab[ind_max] < tab[g]
        ind_max = g
    si d < size(tab) > d && tab[ind_max] < tab[d]
        ind_max = d
    retourne ind_max

entier gauche(i)
    retourne 2 * i + 1

entier droite(i)
    retourne 2 * i + 2
```

Les arbres AVL

Un meilleur arbre

- Quelle propriété doit satisfaire un arbre pour que la recherche soit $O(\log_2(N))$?

Un meilleur arbre

- Quelle propriété doit satisfaire un arbre pour que la recherche soit $O(\log_2(N))$?
- Si on a environ le même nombre de nœuds dans les sous-arbres.

Définition

Un arbre binaire est parfaitement équilibré si, pour chaque nœud, la différence entre les nombres de nœuds des sous- arbres gauche et droit vaut au plus 1.

- Si l'arbre est **parfaitement équilibré**, alors tout ira bien.
- Quelle est la hauteur (profondeur) d'un arbre parfaitement équilibré ?

Un meilleur arbre

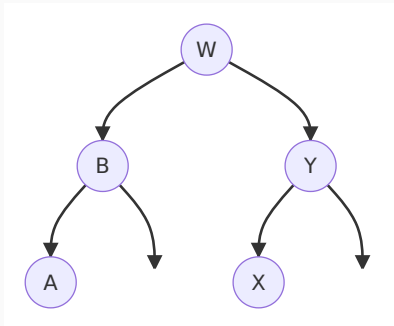
- Quelle propriété doit satisfaire un arbre pour que la recherche soit $O(\log_2(N))$?
- Si on a environ le même nombre de nœuds dans les sous-arbres.

Définition

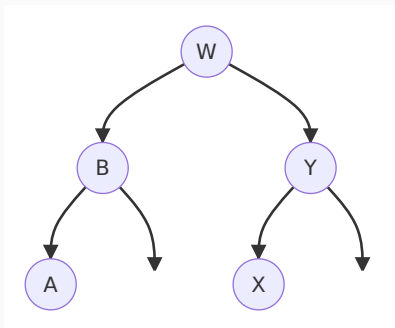
Un arbre binaire est parfaitement équilibré si, pour chaque nœud, la différence entre les nombres de nœuds des sous- arbres gauche et droit vaut au plus 1.

- Si l'arbre est **parfaitement équilibré**, alors tout ira bien.
- Quelle est la hauteur (profondeur) d'un arbre parfaitement équilibré ?
- $O(\log_2(N))$.

Équilibre parfait ou pas ?

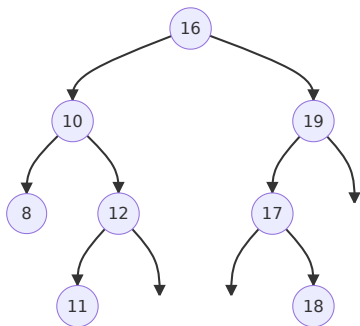


Équilibre parfait ou pas ?

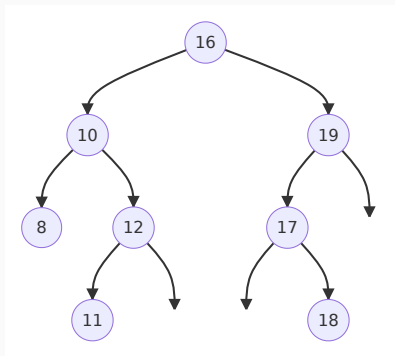


É
Q
U
I
L
I
B
R
É

Équilibre parfait ou pas ?



Équilibre parfait ou pas ?



P
A
S

É
Q
U
I
L
I
B
R
É

Arbres AVL

- Quand est-ce qu'on équilibre un arbre ?

- Quand est-ce qu'on équilibre un arbre ?
- A l'insertion/suppression.
- Maintenir un arbre en état d'équilibre parfait : cher (insertion, suppression).
- On peut “relaxer” la condition d'équilibre : profondeur (hauteur) au lieu du nombre de nœuds :
 - La hauteur $\sim \log_2(N)$.

Définition

Un arbre AVL (Adelson-Velskii et Landis) est un arbre binaire de recherche dans lequel, pour chaque nœud, la différence de hauteur entre le sous-arbre gauche et droit vaut au plus 1.

- Relation entre nœuds et hauteur :

$$\log_2(1 + N) \leq 1 + H \leq 1.44 \cdot \log_2(2 + N), \quad N = 10^5, \quad 17 \leq H \leq 25.$$

- Permet l'équilibrage en temps constant : insertion/suppression $O(\log_2(N))$.

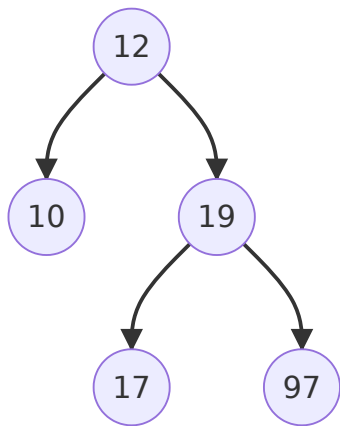
Notation

- hg : hauteur du sous-arbre gauche.
- hd : hauteur du sous-arbre droit.
- facteur d'équilibre = $fe = hd - hg$
- Que vaut fe si l'arbre est AVL ?

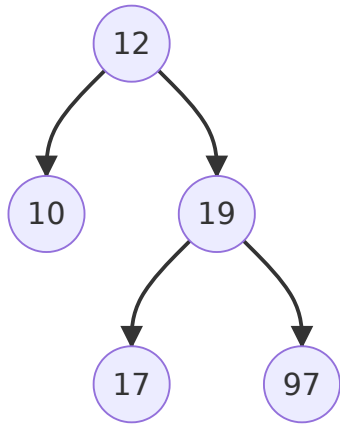
Notation

- hg : hauteur du sous-arbre gauche.
- hd : hauteur du sous-arbre droit.
- facteur d'équilibre = $fe = hd - hg$
- Que vaut fe si l'arbre est AVL ?
- $fe = \{-1, 0, 1\}$

AVL ou pas ?

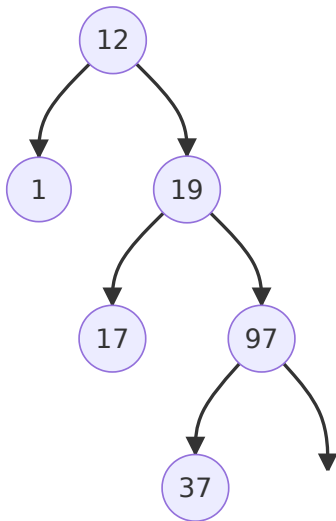


AVL ou pas ?

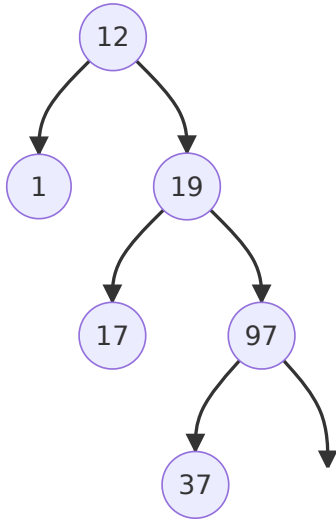


A
V
L

AVL ou pas ?



AVL ou pas ?

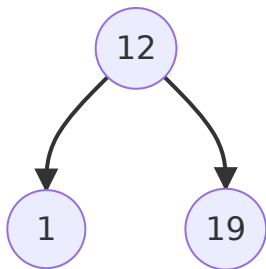


P
A
S

A
V
L

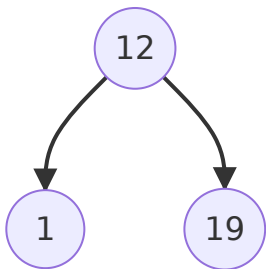
Insertion dans un arbre AVL (1/N)

1. On part d'un arbre AVL.
 2. On insère un nouvel élément.
- hd ? hg.
 - Insertion de 4 ?

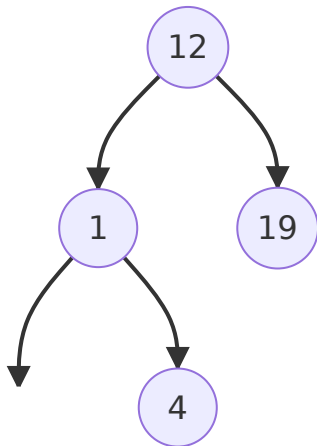


Insertion dans un arbre AVL (1/N)

1. On part d'un arbre AVL.
 2. On insère un nouvel élément.
- $hd \neq hg$.
 - Insertion de 4 ?

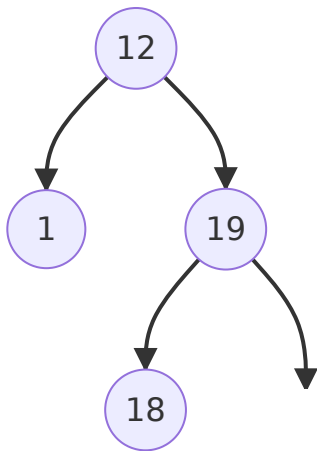


- $hd = hg$



Insertion dans un arbre AVL (2/N)

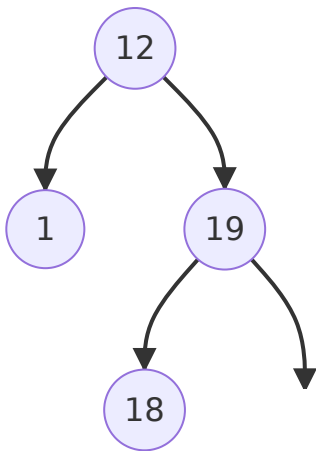
1. On part d'un arbre AVL.
 2. On insère un nouvel élément.
- hd ? hg.
 - Insertion de 4 ?



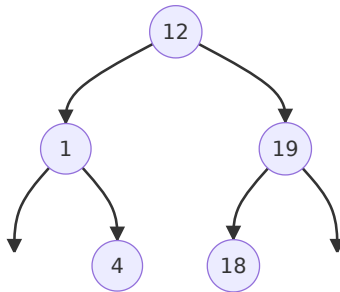
Insertion dans un arbre AVL (2/N)

1. On part d'un arbre AVL.
2. On insère un nouvel élément.

- $hd \neq hg$.
- Insertion de 4 ?



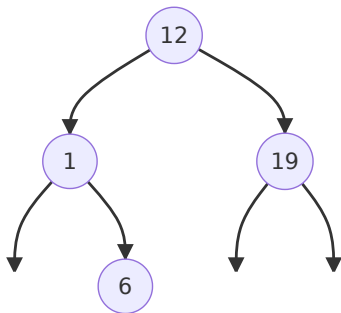
- $hd < hg$



- $fe = 0$

Insertion dans un arbre AVL (3/N)

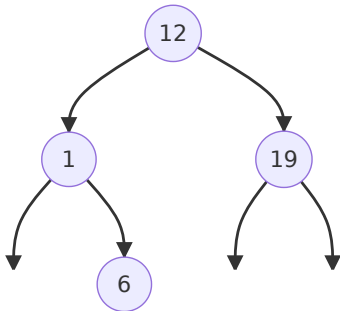
1. On part d'un arbre AVL.
 2. On insère un nouvel élément.
- $hd \neq hg$.
 - Insertion de 4 ?



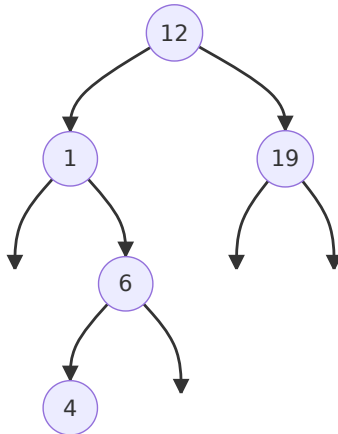
Insertion dans un arbre AVL (3/N)

1. On part d'un arbre AVL.
2. On insère un nouvel élément.

- $hd \neq hg$.
- Insertion de 4 ?



- $hd < hg$

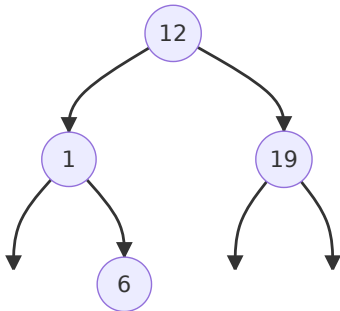


Déséquilibre ! Que vaut fe ?

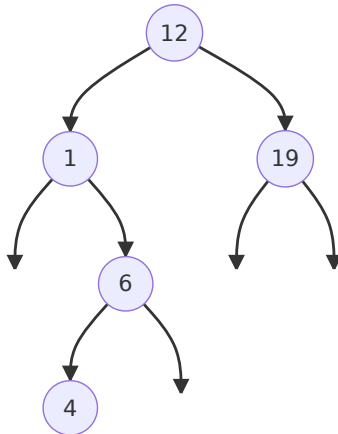
Insertion dans un arbre AVL (3/N)

1. On part d'un arbre AVL.
2. On insère un nouvel élément.

- $hd \neq hg$.
- Insertion de 4 ?



- $hd < hg$

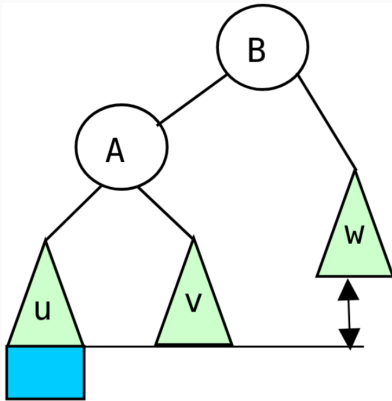


Déséquilibre ! Que vaut fe ?

Les cas de déséquilibre

Cas 1a

- u , v , w même hauteur.
- déséquilibre en B après insertion dans u



Cas 1a

- Comment rééquilibrer ?

Figure 2 : Après insertion

Les cas de déséquilibre

Cas 1a

- u, v, w même hauteur.
- déséquilibre en B après insertion dans u

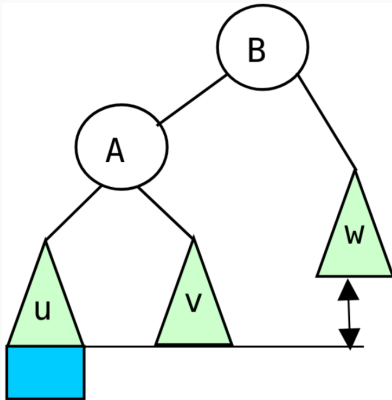


Figure 2 : Après insertion

Cas 1a

- Comment rééquilibrer ?
- ramène u, v w à la même hauteur.
- v à droite de A (gauche de B)

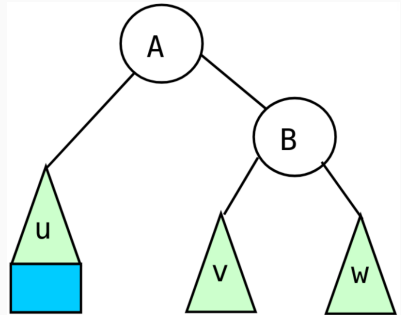


Figure 3 : Après équilibrage

Les cas de déséquilibre

Cas 1b (symétrique 1a)

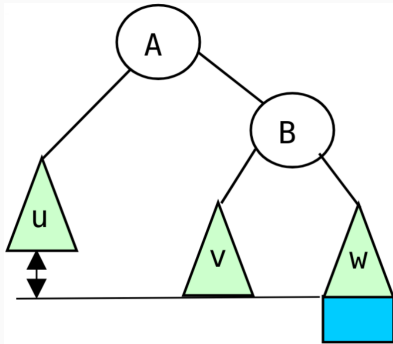


Figure 4 : Après insertion

Cas 1b (symétrique 1a)

- Comment rééquilibrer ?

Les cas de déséquilibre

Cas 1b (symétrique 1a)

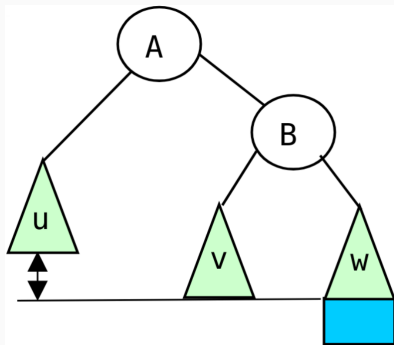


Figure 4 : Après insertion

Cas 1b (symétrique 1a)

- Comment rééquilibrer ?

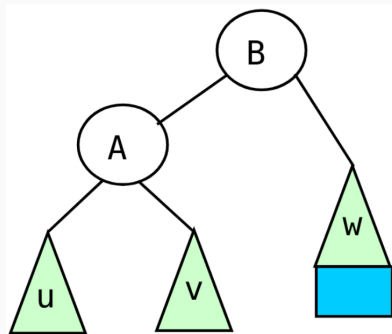
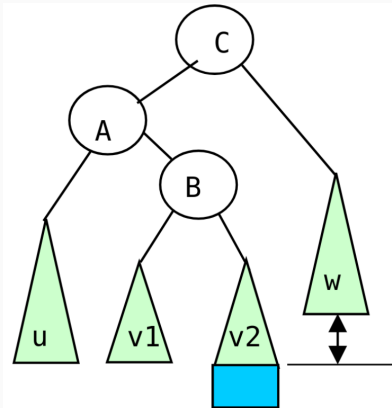


Figure 5 : Après équilibrage

Les cas de déséquilibre

Cas 2a

- $h(v1)=h(v2)$, $h(u)=h(w)$.
- déséquilibre en C après insertion dans v2



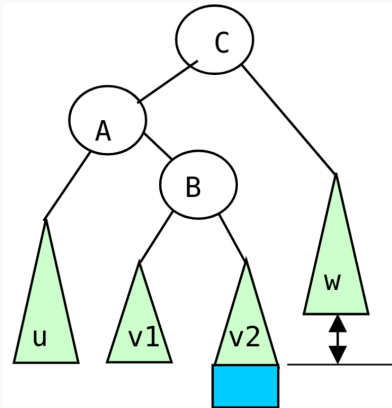
Cas 2a

- Comment rééquilibrer ?

Les cas de déséquilibre

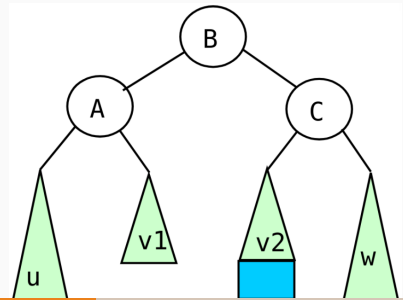
Cas 2a

- $h(v1)=h(v2)$, $h(u)=h(w)$.
- déséquilibre en C après insertion dans v2



Cas 2a

- Comment rééquilibrer ?
- ramène u, v2, w à la même hauteur (v1 pas tout à fait).
- v2 à droite de B (gauche de C)
- B à droite de A (gauche de C)
- v1 à droite de A (gauche de B)



Les cas de déséquilibre

Cas 2b (symétrique 2a)

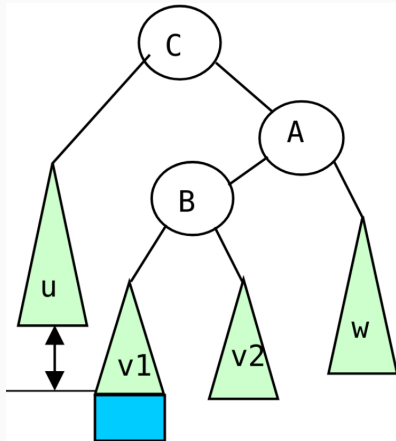


Figure 8 : Après insertion

Cas 2b (symétrique 2a)

- Comment rééquilibrer ?

Les cas de déséquilibre

Cas 2b (symétrique 2a)

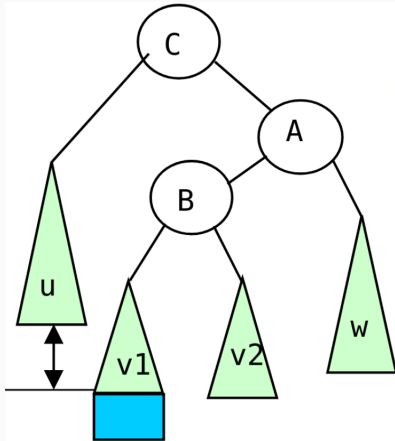


Figure 8 : Après insertion

Cas 2b (symétrique 2a)

- Comment rééquilibrer ?

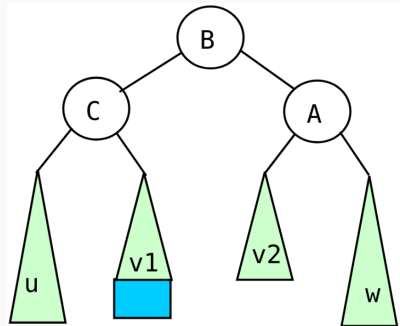


Figure 9 : Après équilibrage

Le facteur d'équilibre (balance factor)

Définition

$fe(arbre) = hauteur(droite(arbre)) - hauteur(gauche(arbre))$

Valeurs possibles ?

Le facteur d'équilibre (balance factor)

Définition

$fe(arbre) = hauteur(droite(arbre)) - hauteur(gauche(arbre))$

Valeurs possibles ?

$fe = \{-1, 0, 1\}$ // arbre AVL

$fe = \{-2, 2\}$ // arbre déséquilibré

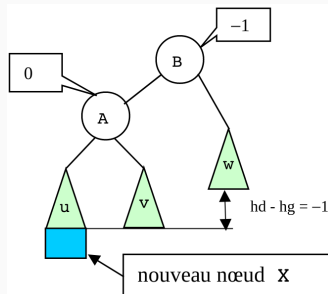


Figure 10 : Illustration du fe

Algorithme d'insertion

- Insérer le noeud comme d'habitude.
- Mettre à jour les facteurs d'équilibre jusqu'à la racine (ou au premier noeud déséquilibré).
- Rééquilibrer le noeud si nécessaire.

Cas possibles

Sous-arbre gauche (avant)

$$fe(P) = 1$$

$$fe(P) = 0$$

$$fe(P) = -1$$

Sous-arbre gauche (après)

Algorithme d'insertion

- Insérer le noeud comme d'habitude.
- Mettre à jour les facteurs d'équilibre jusqu'à la racine (ou au premier noeud déséquilibré).
- Rééquilibrer le noeud si nécessaire.

Cas possibles

Sous-arbre gauche (avant)

$$fe(P) = 1$$

$$fe(P) = 0$$

$$fe(P) = -1$$

Sous-arbre gauche (après)

$$\Rightarrow fe(P) = 0$$

$$\Rightarrow fe(P) = -1$$

$$\Rightarrow fe(P) = -2 \text{ // Rééquilibrer P}$$

Algorithme d'insertion

- Insérer le noeud comme d'habitude.
- Mettre à jour les facteurs d'équilibre jusqu'à la racine (ou au premier noeud déséquilibré).
- Rééquilibrer le noeud si nécessaire.

Cas possibles

Sous-arbre droit (avant)

$$fe(P) = 1$$

$$fe(P) = 0$$

$$fe(P) = -1$$

Sous-arbre droit (après)

Algorithme d'insertion

- Insérer le noeud comme d'habitude.
- Mettre à jour les facteurs d'équilibre jusqu'à la racine (ou au premier noeud déséquilibré).
- Rééquilibrer le noeud si nécessaire.

Cas possibles

Sous-arbre droit (avant)

$$fe(P) = 1$$

$$fe(P) = 0$$

$$fe(P) = -1$$

Sous-arbre droit (après)

$$\Rightarrow fe(P) = 0$$

$$\Rightarrow fe(P) = +1$$

$$\Rightarrow fe(P) = +2 \text{ // Rééquilibrer P}$$

Rééquilibrage

Lien avec les cas vus plus tôt

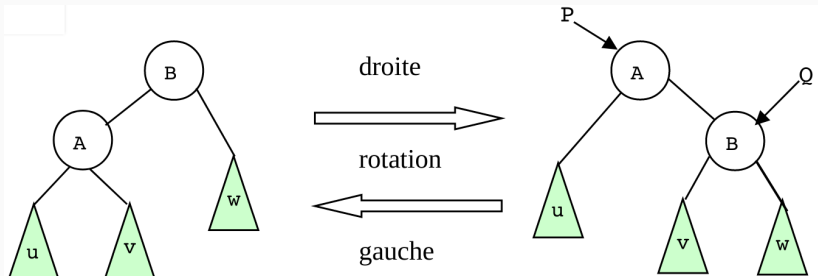
$fe(P) = -2 \ \&\& \ fe(gauche(P)) = -1 \Rightarrow$ cas 1a

$fe(P) = -2 \ \&\& \ fe(gauche(P)) = +1 \Rightarrow$ cas 2a

$fe(P) = +2 \ \&\& \ fe(droite(P)) = -1 \Rightarrow$ cas 2b

$fe(P) = +2 \ \&\& \ fe(droite(P)) = +1 \Rightarrow$ cas 1b

Dessiner les différents cas, sur le dessin ci-dessous



La rotation

La rotation gauche (5min, matrix)

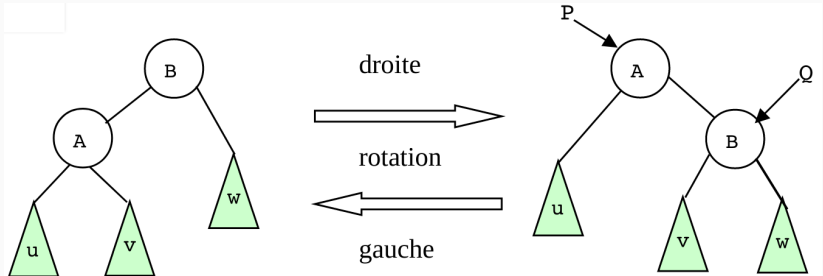


Figure 12 : L'arbre de droite devient celui de gauche. Comment ?

La rotation

La rotation gauche (5min, matrix)

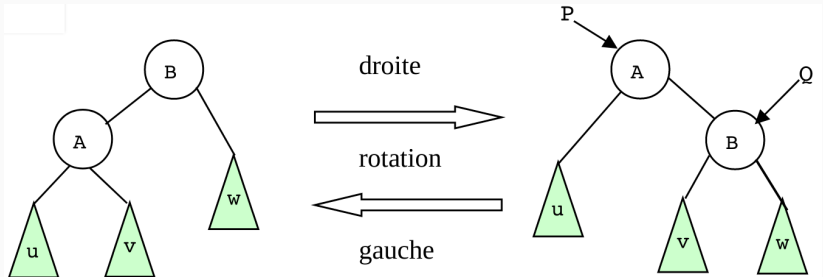


Figure 12 : L'arbre de droite devient celui de gauche. Comment ?

```
arbre rotation_gauche(arbre P)
  si est_non_vide(P)
    Q = droite(P)
    droite(P) = gauche(Q)
    gauche(Q) = P
    retourne Q
```

La rotation en C (1/2)

La rotation gauche

```
arbre rotation_gauche(arbre P)
    si est_non_vide(P)
        Q = droite(P)
        droite(P) = gauche(Q)
        gauche(Q) = P
        retourne Q
    retourne P
```

Écrire le code C correspondant (5min, matrix)

1. Structure de données
2. Fonction `tree_t rotation_left(tree_t tree)`

La rotation en C (1/2)

La rotation gauche

```
arbre rotation_gauche(arbre P)
    si est_non_vide(P)
        Q = droite(P)
        droite(P) = gauche(Q)
        gauche(Q) = P
        retourne Q
    retourne P
```

Écrire le code C correspondant (5min, matrix)

1. Structure de données
2. Fonction `tree_t rotation_left(tree_t tree)`

```
typedef struct _node {
    int key;
    struct _node *left, *right;
    int bf; // balance factor
} node;
```

La rotation en C (2/2)

```
node* rotation_left(node* tree) {  
    node* subtree = NULL;  
    if (NULL != tree) {  
        subtree = tree->right;  
        tree->right = subtree->left;  
        subtree->left = tree;  
    }  
    return subtree;  
}
```

La rotation en C (2/2)

```
node* rotation_left(node* tree) {  
    node* subtree = NULL;  
    if (NULL != tree) {  
        subtree = tree->right;  
        tree->right = subtree->left;  
        subtree->left = tree;  
    }  
    return subtree;  
}
```

- Et la rotation à droite, pseudo-code (5min) ?

La rotation en C (2/2)

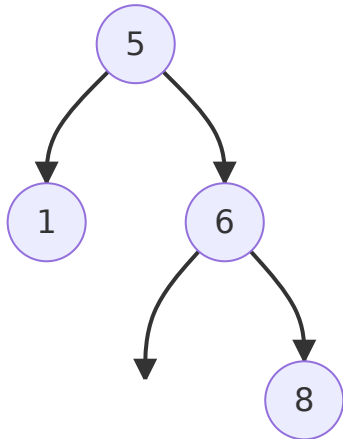
```
node* rotation_left(node* tree) {  
    node* subtree = NULL;  
    if (NULL != tree) {  
        subtree = tree->right;  
        tree->right = subtree->left;  
        subtree->left = tree;  
    }  
    return subtree;  
}
```

- Et la rotation à droite, pseudo-code (5min) ?

```
arbre rotation_droite(arbre P)  
    si est_non_vide(P)  
        Q = gauche(P)  
        gauche(P) = droite(Q)  
        droite(Q) = P  
        retourne Q  
    retourne P
```

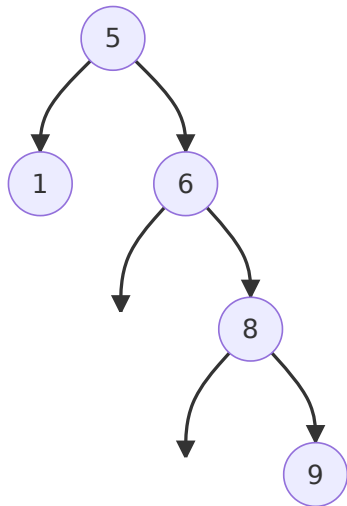

Exemple de rotation (1/2)

Insertion de 9 ?



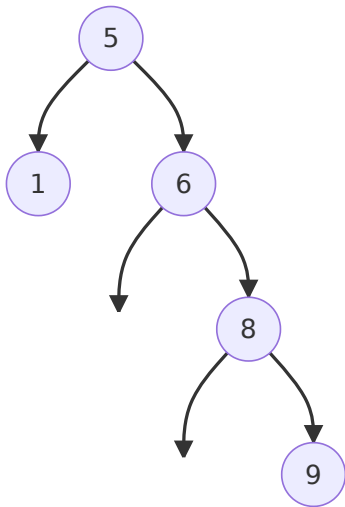
Exemple de rotation (2/2)

Quelle rotation et sur quel noeud (5 ou 6) ?

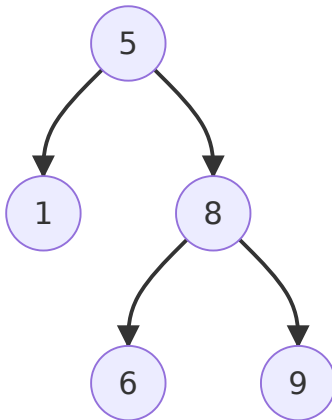


Exemple de rotation (2/2)

Quelle rotation et sur quel noeud (5 ou 6) ?

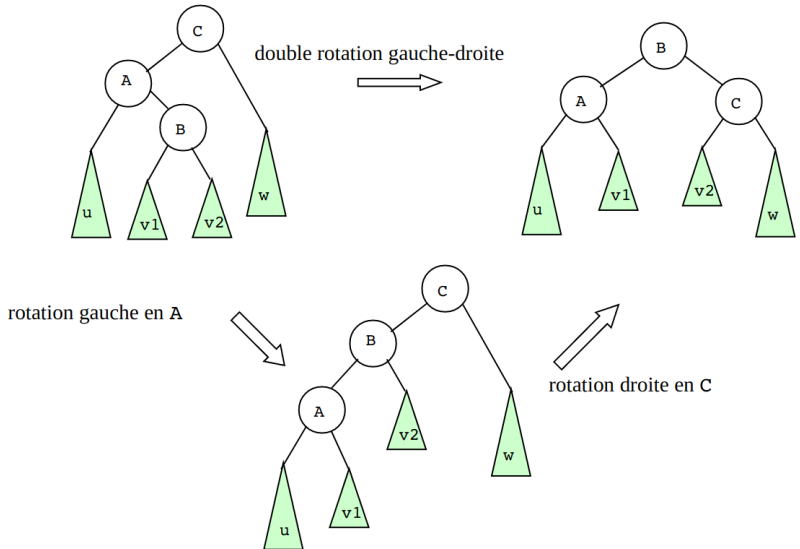


Sur le plus jeune évidemment !



La rotation gauche-droite

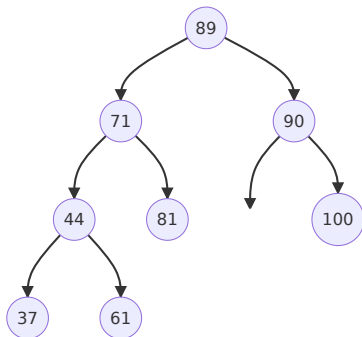
Là c'est plus difficile (cas 2a/b)



Faire l'implémentation de la double rotation (pas corrigé, 5min)

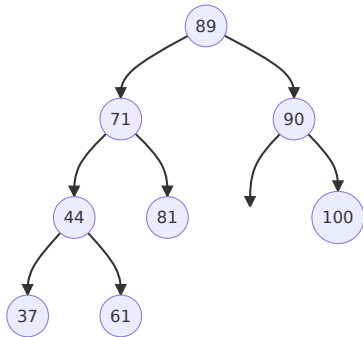
Exercices

Insérer 50, ex 10min (matrix)

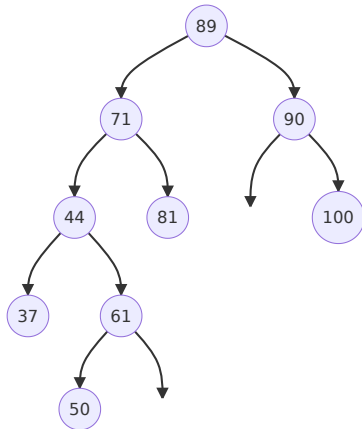


Exercices

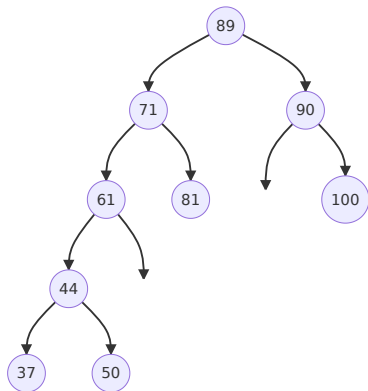
Insérer 50, ex 10min (matrix)



Où se fait la rotation ?

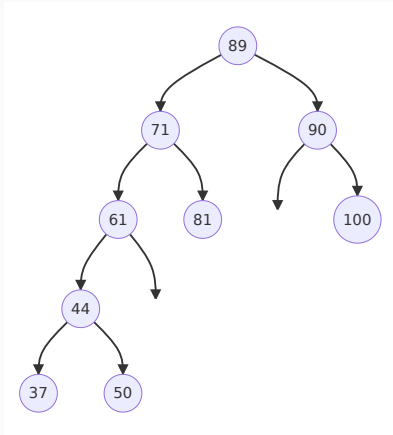


Rotation gauche en 44

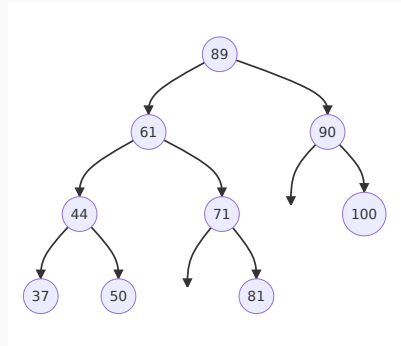


Exercices

Rotation gauche en 44

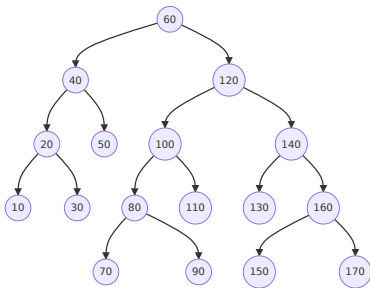


Rotation à droite en 71



Exercice de la mort

Soit l'arbre AVL suivant :



1. Montrer les positions des insertions de feuille qui conduiront à un arbre déséquilibré.
2. Donner les facteurs d'équilibre.
3. Dessiner et expliquer les modifications de l'arbre lors de l'insertion de la valeur 65. On mentionnera les modifications des facteurs d'équilibre.

Encore un petit exercice

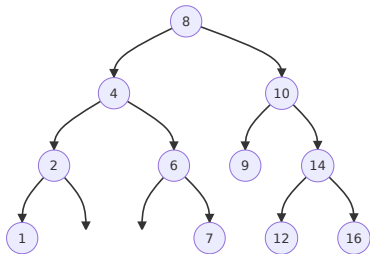
- Insérer les nœuds suivants dans un arbre AVL

25 | 60 | 35 | 10 | 5 | 20 | 65 | 45 | 70 | 40
| 50 | 55 | 30 | 15

Un à un et le/la premier/ère qui poste la bonne réponse sur matrix a un point

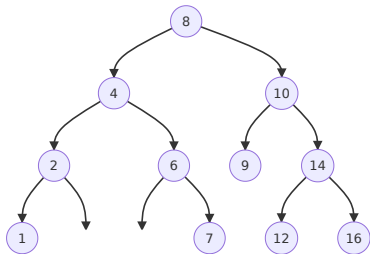
Suppression dans un arbre AVL

Algorithme par problème :
supprimer 10

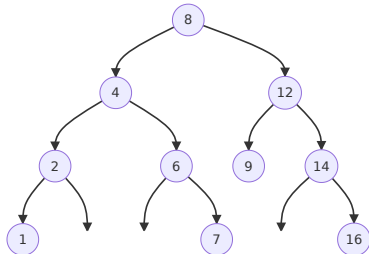


Suppression dans un arbre AVL

Algorithme par problème :
supprimer 10

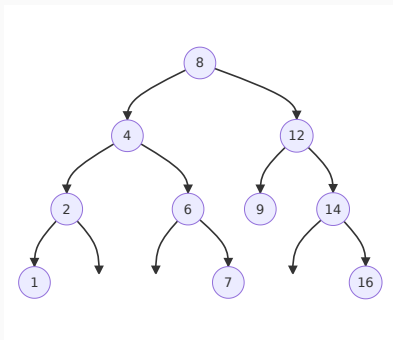


Algorithme par problème :
supprimer 10



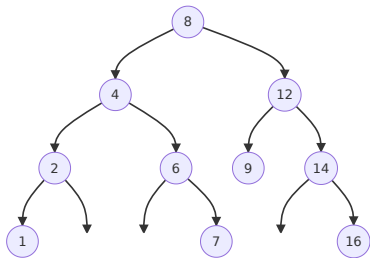
Suppression dans un arbre AVL

Algorithme par problème :
supprimer 8

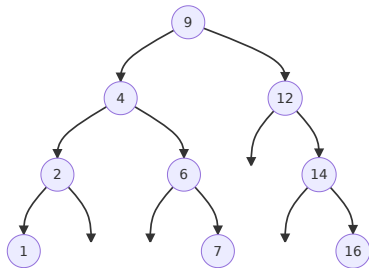


Suppression dans un arbre AVL

Algorithme par problème :
supprimer 8

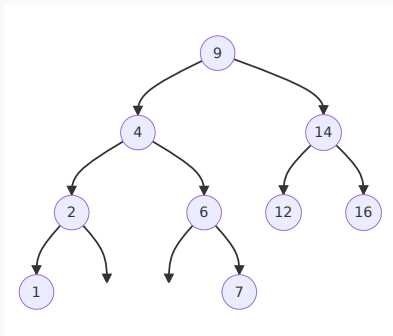


Algorithme par problème :
rotation de 12



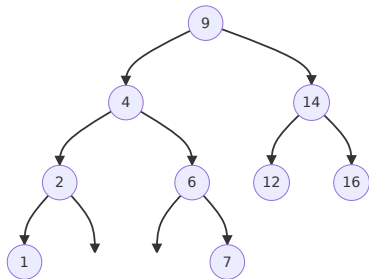
Suppression dans un arbre AVL

Algorithme par problème :
rotation de 12



Suppression dans un arbre AVL

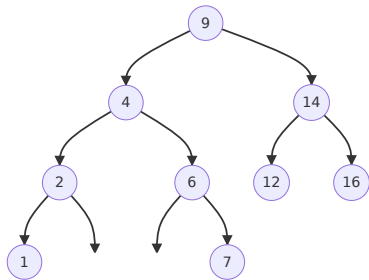
Algorithme par problème :
rotation de 12



1. On supprime comme d'habitude.
2. On rééquilibre si besoin à l'endroit de la suppression.
 - Facile non ?

Suppression dans un arbre AVL

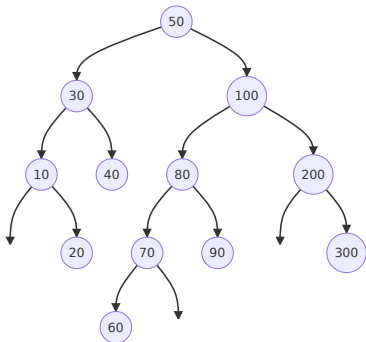
Algorithme par problème :
rotation de 12



1. On supprime comme d'habitude.
2. On rééquilibre si besoin à l'endroit de la suppression.
 - Facile non ?
 - Plus dur....

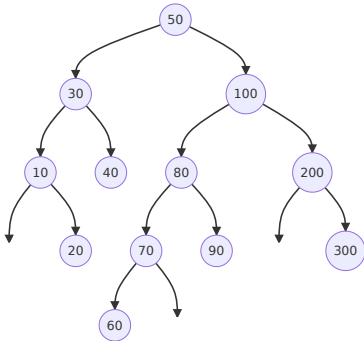
Suppression dans un arbre AVL 2.0

Algorithme par problème :
suppression de 30

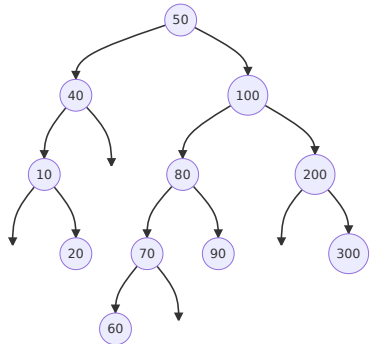


Suppression dans un arbre AVL 2.0

Algorithme par problème :
suppression de 30

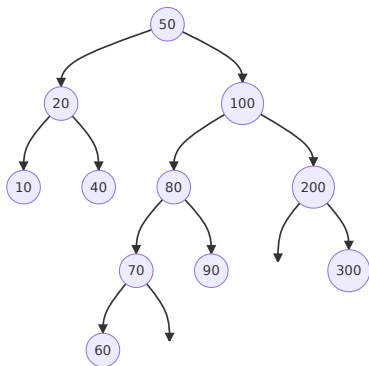


Algorithme par problème :
rotation GD autour de 40



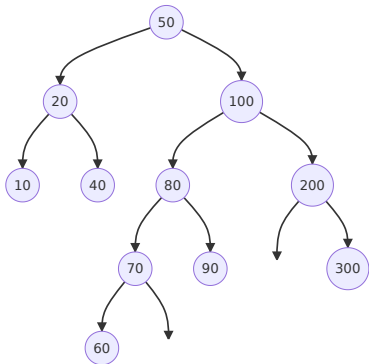
Suppression dans un arbre AVL 2.0

Arg! 50 est déséquilibré !

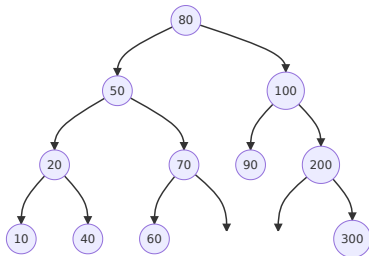


Suppression dans un arbre AVL 2.0

Arg! 50 est déséquilibré !



Algorithme par problème :
rotation DG autour de 50



Résumé de la suppression

1. On supprime comme pour un arbre binaire de recherche.
2. Si un nœud est déséquilibré, on le rééquilibre.
 - Cette opération peut déséquilibrer un autre nœud.
3. On continue à rééquilibrer tant qu'il y a des nœuds à équilibrer.