

替罪羊树

算法简介

一种平衡树，思维简单，码量少，速度还行，而且没有旋转操作。

算法思想

首先替罪羊树的插入类似普通的二叉搜索树，删除操作就是打上删除标记。

但只有这样显然不能保证替罪羊树的平衡度。

替罪羊树的核心操作是重构操作，当树的不平衡度大于一个范围时就考虑对一棵子树进行重构。

重构方法为中序遍历子树，将没有打上删除标记的结点加入序列。得到一个有序序列，然后用类似线段树建树的方法重新建树。

重构操作虽然单次复杂度为 $O(n)$ 但可以证明均摊复杂度为 $O(\log n)$ 证明方法自行百度。

问题在于何时考虑重构。

考虑维护每个结点所在子树的未被删除的结点个数 cnt 和结点总数 tot

引入一个平衡因子 α 值，当 $\alpha \ast \text{cnt} \leq \max(\text{cnt}_{\text{Lson}}, \text{cnt}_{\text{Rson}})$ 时考虑重构。

α 过大将导致树的平衡度较差，查询效率低； α 过小将导致树的重构次数过多，插入、删除效率低。

因此 α 值通常会设置成 $0.7 \sim 0.8$ 可以根据题目要求自行调整。

同时，如果一棵树上被删除的无效结点过多，也会影响查找效率，所以也需要重构。

这里设置为当 $\alpha \ast \text{tot} \leq \text{cnt}$ 时考虑重构。

代码模板

洛谷p3369

From:
<https://wiki.cvbbacm.com/> - CVBB ACM Team

Permanent link:
https://wiki.cvbbacm.com/doku.php?id=2020-2021:teams:legal_string:jxm2001:%E6%9B%BF%E7%BD%AA%E7%BE%8A%E6%A0%91&rev=1592877254

Last update: 2020/06/23 09:54

