

# Algorithmen und Datenstrukturen

## B5. Symboltabellen<sup>1</sup>

Marcel Lüthi and Gabriele Röger

Universität Basel

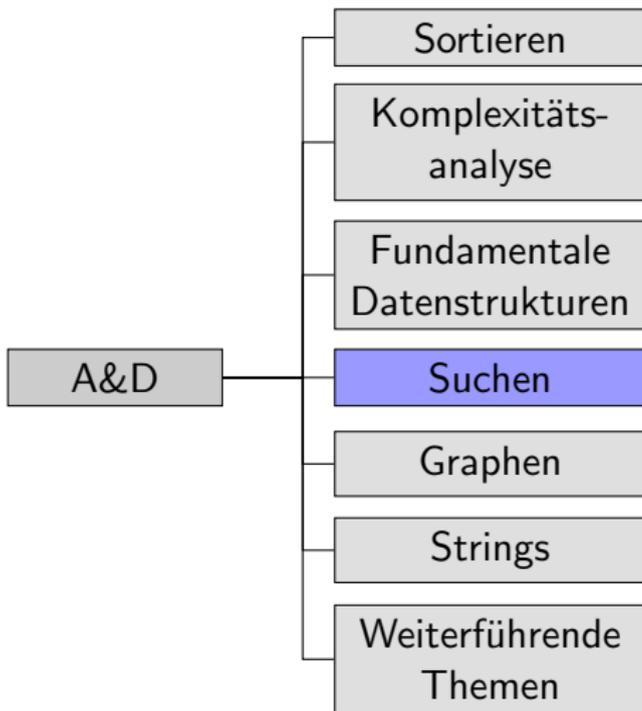
19. April 2023

---

<sup>1</sup>Folien basieren teilweise auf Vorlesungsfolien von Sedgewick & Wayne  
<https://algs4.cs.princeton.edu/lectures/31ElementarySymbolTables-2x2.pdf>

# Einführung

# Übersicht



# Übersicht über nächsten Vorlesungen

## Thema: Symboltabellen

- Einführung und einfache Implementationen (Diese Woche)
- Binäre Suchbäume (Diese Woche)
- 2-3-Bäume und Rot-Schwarz Bäume (Nächste Woche)
- Hashtabellen (Nächste Woche)

# Symoltabellen

# Symboltabellen

## Abstraktion für Schlüssel/Werte Paar

### Grundlegende Operationen

- Speichere Schlüssel mit dazugehörendem Wert.
- Suche zu Schlüssel gehörenden Wert.
- Schlüssel und Wert löschen.

## Beispiel: DNS

- Einfügen von Domainname (Schlüssel) mit gegebener IP Adresse (Wert)
- Gegeben Domainname, finde IP Adresse

Domainname	IP Adresse
informatik.cs.unibas.ch	131.152.227.35
www.unibas.ch	131.152.228.33
www.cs.princeton.edu	128.112.136.11
www.fsf.org	208.118.235.174

## Andere Beispiele

Anwendung	Zweck der Suche	Schlüssel	Wert
Wörterbuch	Definition finden	Wort	Definition
Websuche	Finde Webseite	Suchbegriff	Liste von Webseiten
Compiler	Eigenschaften von Variablen	Variablenname	Typ / Wert
Dateisystem	Finde Datei auf Disk	Dateiname	Ort auf Disk
Log	Finde Events	Timestamp	Logeintrag

# Annahmen

- Jeder Schlüssel ist eindeutig.
    - Werte mit gleichem Schlüssel werden ersetzt.
  - Schlüssel sind vergleichbar.
  - Schlüsselgleichheit (Equality) ist definiert.
  - Schlüssel sollen nicht mutierbar sein.
- Entspricht verallgemeinerung von Array (mit Schlüssel  $\neq$  Index).
  - Wird als **Assoziatives Array** bezeichnet.

# Umsetzung in Programmiersprachen

Symboltabelle werden auch als **Map**, **Assoziatives Array** oder **Dictionary** bezeichnet.

In Java: Teil der Standardbibliothek

- **AbstractMap** mit Subklassen **HashMap** und **TreeMap**

```
Map<String, Integer> st = new TreeMap<>();  
st.put("aKey", 42);;  
st.put("anotherKey", 17)  
Integer value = st.get("aKey");
```

In Python: Teil der Sprache:

```
st = {"aKey" : 42, "anotherKey" : 17}  
value = st["aKey"]
```

# Symboltabellen: API

```
class ST[Key, Value]:  
  
  def put(key : Key, value : Value) -> None  
  def get(key : Key) -> Value  
  def contains(key : Key) -> Boolean  
  def delete(key : Key) -> None  
  def isEmpty() -> Boolean  
  def size() -> Int  
  def keys() : Iterator[Key]
```

# Geordnete Symboltabellen: API

	<i>Schlüssel</i>	<i>Werte</i>
<code>min()</code> →	09:00:00	Chicago
	09:00:03	Phoenix
	09:00:13	Houston
<code>get(09:00:13)</code> →	09:00:59	Chicago
	09:01:10	Houston
<code>floor(09:05:00)</code> →	09:03:13	Chicago
	09:10:11	Seattle
<code>select(7)</code> →	09:10:25	Seattle
	09:14:25	Phoenix
	09:19:32	Chicago
	09:19:46	Chicago
<code>keys(09:15:00, 09:25:00)</code> →	09:21:05	Chicago
	09:22:43	Seattle
	09:22:54	Seattle
	09:25:52	Chicago
<code>ceiling(09:30:00)</code> →	09:35:21	Chicago
	09:36:14	Seattle
<code>max()</code> →	09:37:44	Phoenix
<code>size(09:15:00, 09:25:00)</code> ist	5	
<code>rank(09:10:25)</code> ist	7	

Quelle: Abbildung 3.1, Algorithmen, Wayne & Sedgwick

## Geordnete Symboltabellen: API

- Wenn die Schlüssel geordnet werden können, lassen sich viele weitere Operationen definieren:

```
class ST[Key, Value]:  
    ...  
    def min() -> Key  
    def max() -> Key  
  
    def floor(key : Key) -> Key  
    def ceiling(key : Key) -> Key  
  
    def rank(key : Key) : Int  
    def select(k : Int) -> None  
  
    def deleteMin() -> None  
    def deleteMax() -> None  
  
    def size(lo : Key, hi : Key) -> Int  
  
    def keys() : Iterator[Key]  
    def keys(lo : Key, hi : Key) -> Iterator[Key]
```

## Warnung: Gleichheit von Objekten

- Zwei Arten von Gleichheit in OO Sprachen:
  - Referenzgleichheit (`==`) Referenzen sind gleich  
(gleiches Objekt)
  - Objektgleichheit (`equals`) Inhalt ist gleich

### Achtung!

Implementation von benutzerdefinierten Klassen in Java und Python vergleicht per Default nur Objekt-Id und nicht Inhalt.

- Methoden `equals` (Java) und `__eq__` (Python) müssen implementiert werden.

# Einfache Implementationen

# Standard Testbeispiel

Bilde eine Symboltabelle bei der der  $i$ -te Input mit dem Wert  $i$  assoziiert ist

Input:

Schlüssel	S	E	A	R	C	H	E	X	A	M	P	L	E
Werte	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Symboltabelle:

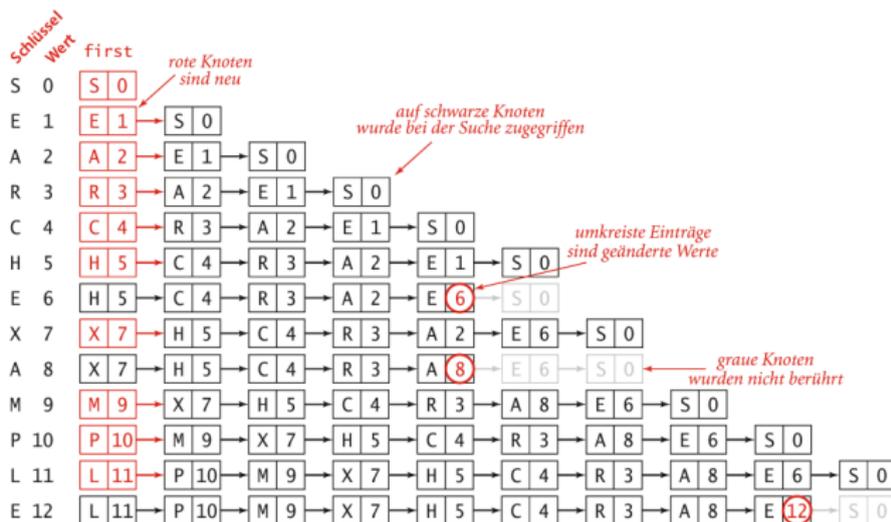
Schlüssel	A	C	E	H	L	M	P	R	S	X
Werte	8	4	12	5	11	9	10	3	0	7

# Einfache Implementierung 1

**Datenstruktur** Verkettete Liste von Schlüssel/Werte-Paaren

**Suchen** Elemente durchlaufen bis gefunden oder Listeneende

**Einfügen** Element in Liste? Wert ändern. Ansonsten: Am Anfang einfügen.



# Intermezzo: Binary search

- Klassischer Algorithmus zum Suchen in geordnetem Array
  - Vergleiche Element mit mittlerem Element des Arrays
  - Wiederhole in Teilarray, bis Element gefunden oder Teilarray leer.

		keys[]												
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
erfolgreiche Suche nach P		lo	hi	mid	A	C	E	H	L	M	P	R	S	X
	0	9	4	A	C	E	H	L	M	P	R	S	X	<i>schwarze Einträge sind a[lo..hi]</i>
	5	9	7	A	C	E	H	L	M	P	R	S	X	<i>roter Eintrag ist a[mid]</i>
	5	6	5	A	C	E	H	L	M	P	R	S	X	
	6	6	6	A	C	E	H	L	M	P	R	S	X	
erfolglose Suche nach Q		lo	hi	mid	A	C	E	H	L	M	P	R	S	X
	0	9	4	A	C	E	H	L	M	P	R	S	X	
	5	9	7	A	C	E	H	L	M	P	R	S	X	
	5	6	5	A	C	E	H	L	M	P	R	S	X	
	7	6	6	A	C	E	H	L	M	P	R	S	X	

*Schleife beendet bei keys[mid] = P: liefert 6 zurück*

*Schleife beendet bei lo > hi: liefert 7 zurück*

```
def binarysearch(a, value):
    lo, hi = 0, len(a) - 1
    while lo <= hi:
        mid = (lo + hi) // 2
        if a[mid] < value:
            lo = mid + 1
        elif value < a[mid]:
            hi = mid - 1
        else:
            return mid
    return None
```

Quelle: Abbildung 1.9, Algorithmen, Wayne & Sedgewick

# Die Rank Funktion

- Gibt Anzahl Elemente zurück die kleiner als Schlüssel sind
  - Entspricht genau Index in Array

			keys[]												
			0	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
erfolgreiche Suche nach P			lo	hi	mid										
	0	9	4	A	C	E	H	L	M	P	R	S	X	<i>schwarze Einträge sind a[lo..hi]</i>	
	5	9	7	A	C	E	H	L	M	P	R	S	X	<i>roter Eintrag ist a[mid]</i>	
	5	6	5	A	C	E	H	L	M	P	R	S	X		
	6	6	6	A	C	E	H	L	M	P	R	S	X		
erfolglose Suche nach Q			lo	hi	mid										
	0	9	4	A	C	E	H	L	M	P	R	S	X		
	5	9	7	A	C	E	H	L	M	P	R	S	X		
	5	6	5	A	C	E	H	L	M	P	R	S	X		
	7	6	6	A	C	E	H	L	M	P	R	S	X	<i>Schleife beendet bei lo &gt; hi: liefert 7 zurück</i>	

*Schleife beendet bei keys[mid] = P: liefert 6 zurück*

```
def _rank(a, value):
    lo = 0
    hi = len(a) - 1
    while lo <= hi:
        mid = (lo + hi) // 2
        if a[mid] < value:
            lo = mid + 1
        elif value < a[mid]:
            hi = mid - 1
        else:
            return mid
    return lo
```

Quelle: Abbildung 3.6, Algorithmen  
Wayne & Sedgwick

## Einfache Implementation 2

**Datenstruktur** Geordnetes Array von Schlüssel/Werte-Paaren

**Hilfsfunktion** `rank` Anzahl Elemente  $< k$  (index in Array)

Operationen:

**get**: Nutze `rank` um direkt auf richtiges Element zuzugreifen.

- Teste ob wirklich richtiges Element an dieser Stelle ist

**put**: Nutze `rank` um Stelle zu finden wo eingefügt/ersetzt werden muss.

Details: Jupyter Notebook: `Symboltable.ipynb`

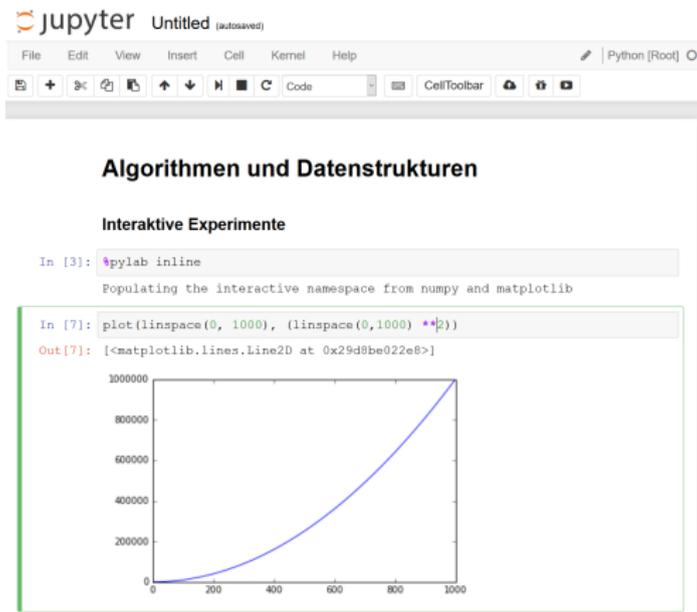
# Komplexität

Implementation	Worst-case		Average-case	
	suchen	einfügen	suchen	einfügen
Verkettete Liste				
Binäre suche				

# Geordnete Symboltabellen: Komplexität

	Verkettete Liste	Binärsuche
suche		
einfügen / löschen		
min / max		
floor / ceiling		
rank		
select		
iteration (geordnet)		

# Implementation



The screenshot shows a Jupyter Notebook window titled "Untitled (autosaved)". The interface includes a menu bar (File, Edit, View, Insert, Cell, Kernel, Help) and a toolbar with various icons. The notebook content is as follows:

## Algorithmen und Datenstrukturen

### Interaktive Experimente

```
In [3]: %pylab inline
Populating the interactive namespace from numpy and matplotlib
```

```
In [7]: plot(linspace(0, 1000), (linspace(0,1000) **2))
Out[7]: [ <matplotlib.lines.Line2D at 0x29d8be022e8> ]
```

The plot displays a blue curve representing the function  $y = x^2$  for  $x$  in the range  $[0, 1000]$ . The x-axis is labeled from 0 to 1000 in increments of 200. The y-axis is labeled from 0 to 1,000,000 in increments of 200,000. The curve starts at the origin (0,0) and rises to approximately (1000, 1,000,000).

- Ausführliche Diskussion und Implementation  
Jupyter-Notebook: `bsts.ipynb`

# Binäre Suchbäume

# Binäre Suchbäume

Ein Binärer Suchbaum ist ein **Binärbaum** mit **symmetrischer Ordnung**

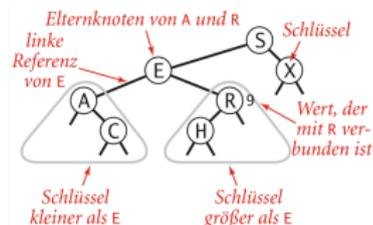
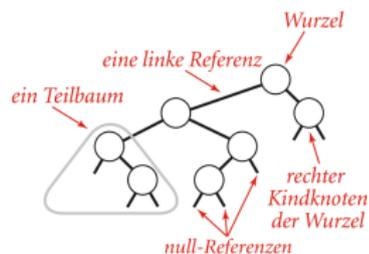
Ein **Binärbaum** ist

- der leere Baum, oder
- eine Wurzel mit einem linken und einem rechten Unterbaum

**Symmetrische Ordnung**

Der Schlüssel jedes Knotens ist

- grösser als alle Schlüssel im linken Teilbaum
- kleiner als alle Schlüssel im rechten Teilbaum



Quelle: Abb. 3.8 / 3.9, Algorithmen, Wayne & Sedgewick

# Implementation

```
class Node[Key, Value]:  
  
    # Auf Key muss Ordnungsrelation  
    # definiert sein  
  
    Node(key : Key, value : Value)  
  
    key : Key  
    value : Value  
    left : Node[Key, Value]  
    right : Node[Key, Value]
```

- Implementation Symboltabelle: Referenz zu Wurzel Knoten

## Repräsentation in Code (mit Zähler)

- Attribute Count zählt die Anzahl Knoten im Unterbaum
- Erlaubt effiziente Implementation von Operation size
  - Kein Traversieren vom Baum nötig.

```
class Node[Key, Value]:  
  
    # Auf Key muss Ordnungsrelation  
    # definiert sein  
  
    Node(key : Key, value : Value)  
  
    key : Key  
    value : Value  
    left : Node[Key, Value]  
    right : Node[Key, Value]  
    count : Int
```

# Suche in Binärbaum

- Um `get` zu implementieren, müssen wir effizient suchen können.

Suche nach Schlüssel  $k$ : Prinzip:

Fall 1:  $k <$  Schlüssel in Knoten

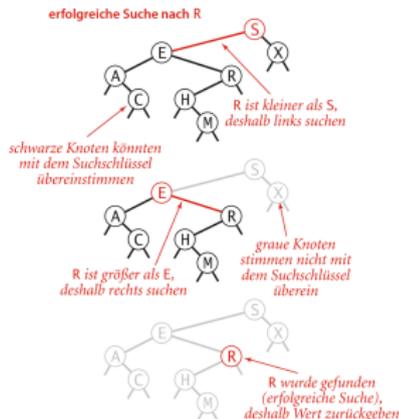
- Gehe nach links

Fall 2:  $k >$  Schlüssel in Knoten

- Gehe nach rechts

Fall 3:  $k =$  Schlüssel in Knoten

- Gefunden



Quelle: Abb. 3.11, Algorithmen, Wayne & Sedgewick

# Suche in Binärbaum

- Um `get` zu implementieren, müssen wir effizient suchen können.

Suche nach Schlüssel  $k$ : Prinzip:

Fall 1:  $k <$  Schlüssel in Knoten

- Gehe nach links

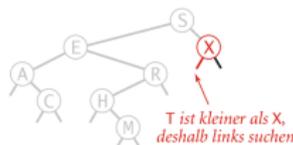
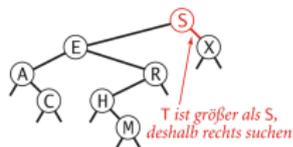
Fall 2:  $k >$  Schlüssel in Knoten

- Gehe nach rechts

Fall 3:  $k =$  Schlüssel in Knoten

- Gefunden

erfolglose Suche nach T



Referenz ist null, deshalb ist T nicht im Baum (erfolglose Suche)

Quelle: Abb. 3.11, Algorithmen, Wayne & Sedgewick

# Suche in Binärbaum

- Die Suche, ausgehend von Knoten `root` kann einfach rekursiv implementiert werden.
  - Suche wird einfach in "richtigem" Teilbaum fortgesetzt.

```
def get(key, root):  
    if root == None:  
        return None  
    elif key < root.key:  
        return get(key, root.left)  
    elif key > root.key:  
        return get(key, root.right)  
    elif key == root.key:  
        return root.value
```

# Einfügen in Binärbaum

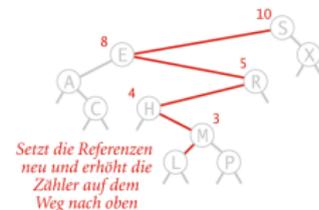
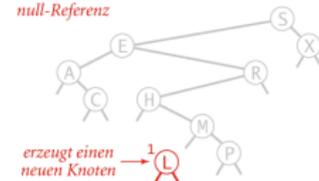
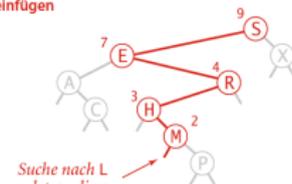
- `put` lässt sich fast so einfach wie `get` implementieren.

Suche nach Schlüssel.

Zwei Fälle:

- Schlüssel gefunden → Wert neu setzen
- Schlüssel nicht in Baum → Neuen Knoten hinzufügen.

L einfügen



# Einfügen in Binärbaum

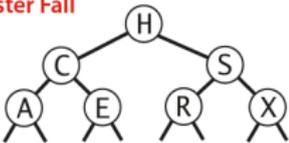
- Die Operation `put` ausgehen von Knoten `root` kann einfach rekursiv implementiert werden.
  - Auf dem "Rückweg" wird der Zähler für die Anzahl Knoten im Unterbaum aktualisiert.
- Beachte: Teilbaum wird in jeder Rekursion neu gesetzt.

```
def put(key, value, root):  
    if (root == None):  
        return Node(key, value, count = 1)  
    elif key < root.key:  
        root.left = put(key, value, root.left)  
    elif key > root.key:  
        root.right = put(key, value, root.right)  
    elif key == root.key:  
        root.value = value  
    root.count = 1 + size(root.left) + size(root.right)  
    return root
```

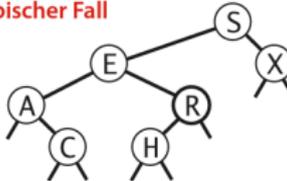
# Ausprägung des Binärbaums

- Selbe Menge von Schlüsseln führt zu verschiedene Bäumen
  - hängt von Einfügereihenfolge ab.

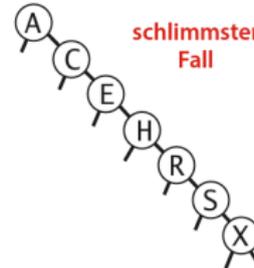
**bester Fall**



**typischer Fall**



**schlimmster Fall**



Quelle: Abb. 3.14, Algorithmen, Wayne & Sedgwick

# Geordnete Symboltabellen: API

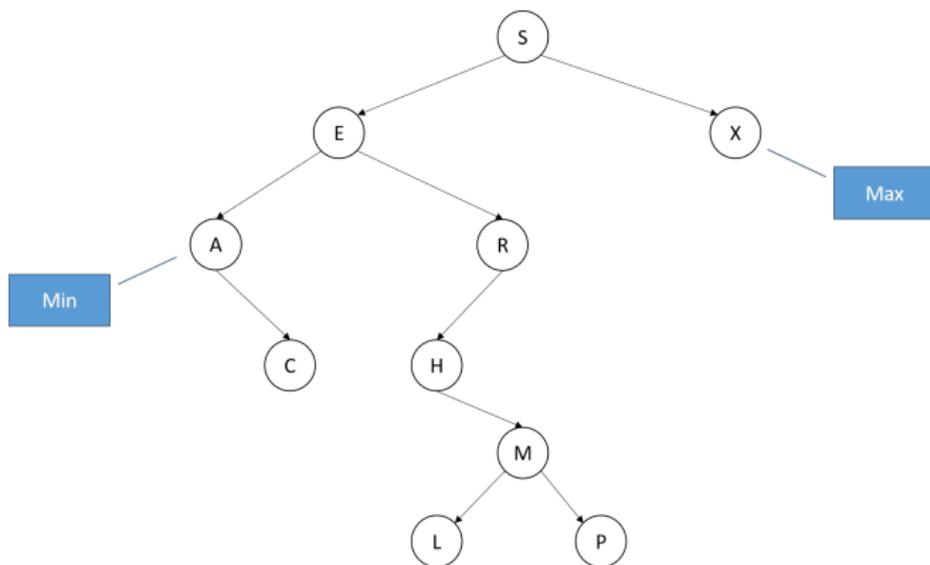
	<i>Schlüssel</i>	<i>Werte</i>
<code>min()</code> →	09:00:00	Chicago
	09:00:03	Phoenix
	09:00:13 →	Houston
<code>get(09:00:13)</code> →	09:00:59	Chicago
	09:01:10	Houston
<code>floor(09:05:00)</code> →	09:03:13	Chicago
	09:10:11	Seattle
<code>select(7)</code> →	09:10:25	Seattle
	09:14:25	Phoenix
	09:19:32	Chicago
	09:19:46	Chicago
<code>keys(09:15:00, 09:25:00)</code> →	09:21:05	Chicago
	09:22:43	Seattle
	09:22:54	Seattle
	09:25:52	Chicago
<code>ceiling(09:30:00)</code> →	09:35:21	Chicago
	09:36:14	Seattle
<code>max()</code> →	09:37:44	Phoenix
<code>size(09:15:00, 09:25:00)</code> ist	5	
<code>rank(09:10:25)</code> ist	7	

Quelle: Abbildung 3.1, Algorithmen, Wayne & Sedgwick

## Quiz: Minimum und Maximum

**Minimum** Kleinster Schlüssel in Symboltabelle

**Maximum** Grösster Schlüssel in Symboltabelle

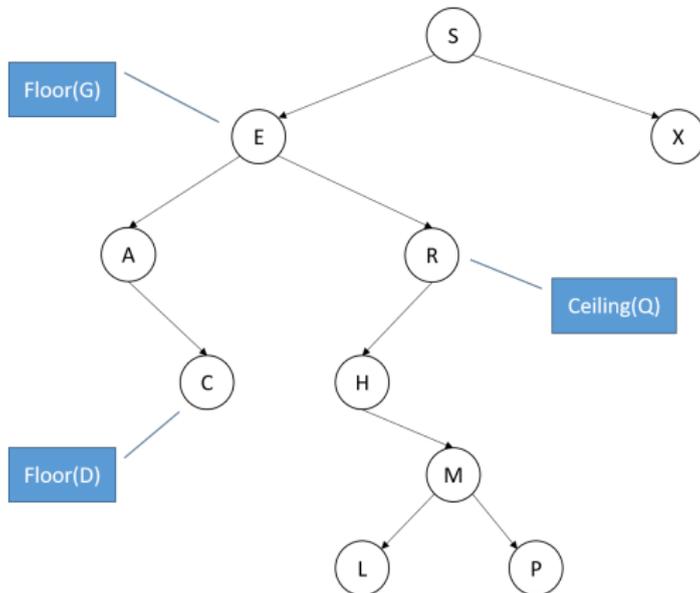


- Wie finden wir Minimum und Maximum?

# Quiz: Floor und Ceiling

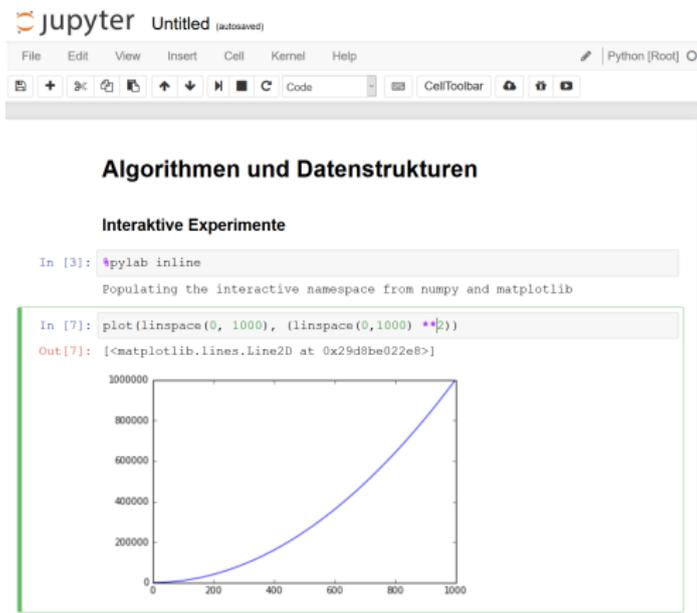
**Floor** Grösster Schlüssel  $\leq$  gegebener Schlüssel

**Ceiling** Kleinster Schlüssel  $\geq$  gegebener Schlüssel



- Wie finden wir Floor und Ceiling?

# Ordnungsbasierte Operationen

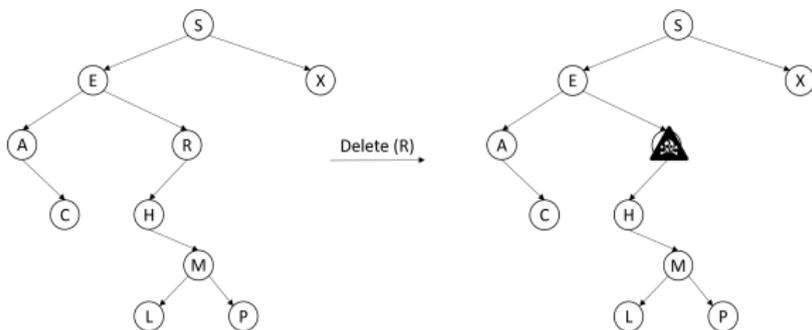


- Ordnungsbasierten Operationen sind einfach zu implementieren.
- Ausführliche Diskussion und Implementation  
Jupyter-Notebook: `bsts-order-ops.ipynb`

# Löschen von Knoten: Einfache Methode

## Einfachste Methode zum Löschen: Tombstone

- Finde Knoten
- Markiere diesen als gelöscht (z.B. indem Wert auf null gesetzt wird).
  - Schlüssel bleibt im Baum



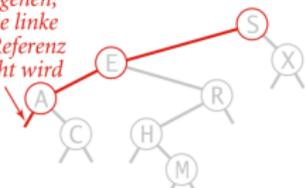
**Problem:** Speicherverschwendung bei vielen gelöschten Elementen.

# Löschen von minimalem Key

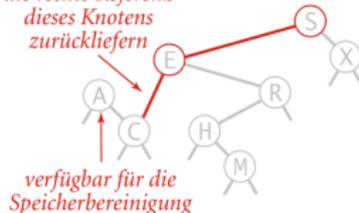
- Nach Links bis linker Knoten null ist
- Diesen Knoten durch rechten Knoten ersetzen
- Knotenzähler count aktualisieren.

```
def deleteMin(root):
    if root.left == None:
        return root.right
    else:
        root.left = deleteMin(x.left);
        root.count = 1 + size(root.left) + size(root.right);
        return root
```

links gehen,  
bis die linke  
null-Referenz  
erreicht wird

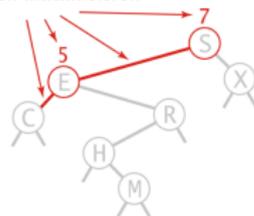


die rechte Referenz  
dieses Knotens  
zurückliefern



verfügbar für die  
Speicherbereinigung

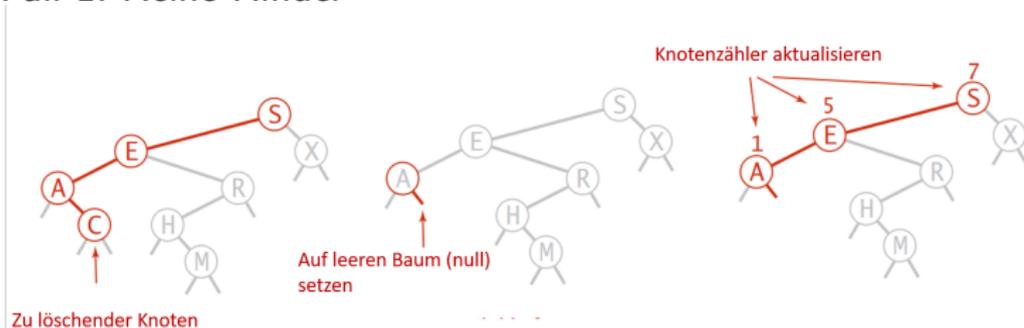
Referenzen und Knotenzählung  
nach den rekursiven  
Aufrufen aktualisieren



# Löschen nach Hibbard

- Knoten  $t$  mit zu löschendem Schlüssel suchen.

## Fall 1: Keine Kinder



- Parent von  $t$  auf leeren Baum (null) setzen.
- Knotenzähler `count` aktualisieren.

# Löschen nach Hibbard

- Knoten  $t$  mit zu löschendem Schlüssel suchen.

Fall 2: 1 Kind

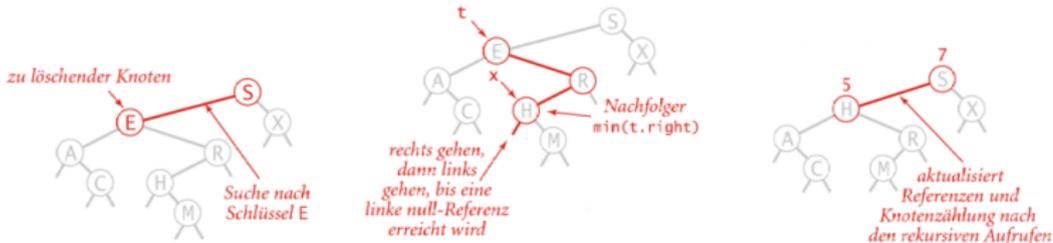


- Parent von  $t$  neu setzen
- Knotenzähler `count` aktualisieren.

# Löschen nach Hibbard

- Knoten  $t$  mit zu löschendem Schlüssel suchen.

Fall 3: 2 Kinder



- Kleinster Knoten  $x$  im rechten Unterbaum von  $t$  suchen
- Kleinster Knoten im Unterbaum löschen (`deleteMin`)
- $x$  anstelle von  $t$  setzen
- Knotenzähler `count` aktualisieren.

# Löschen nach Hibbard: Probleme

- Warum wird durch Nachfolger und nicht Vorgänger ersetzt?
- Entscheidung willkürlich und unsymmetrisch.
- Konsequenz: Bäume nicht zufällig  $\Rightarrow$  Performanceeinbussen
  - Praxis: Manchmal Vorgänger und manchmal Nachfolger verwenden.

Offenes Problem!

Elegante und effiziente Lösung für Löschen in Binärbaum.

# Komplexität

Implementation	suchen	Worst-case			Average-case		
		einfügen	löschen	suchen (hit)	einfügen	löschen	
Verkettete Liste	$N$	$N$	$N$	$N/2$	$N$	$N/2$	
Binäre suche	$\log_2(N)$	$N$	$N$	$\log_2(N)$	$N/2$	$N$	
Binärer Suchbaum	$N$	$N$	$N$	$\log_2(N)$	$\log_2(N)$	$\sqrt{N}$	

