

Trabalho 1 - Árvore de Busca Digital Binária
Detalhamento da E/S requisitada para o Trabalho 1.
Neste documento há exemplos de duas Bitwise Tries

E/S para a entrada do programa

Menu principal de opções

-
- 1 - Inserção,
 - 2 - Remoção,
 - 3 - Busca
 - 4 - Visualização
 - 5 - Fim

Escolha uma opção (1 a 5):

E/S para a Inserção

Observações para a inserção:

As strings de bits têm tamanhos variados.

Considere que a maior string terá até 16 dígitos, incluindo o '\0'.

Não implemente uma árvore de prefixo ou patricia.

>> Digite o binário para inserção: 10010011
>> Chave inserida com sucesso.

>> Digite o binário para inserção: 10010011
>> Chave repetida. Inserção não permitida.

>> Digite o binário para inserção: 12345678
>> Chave inválida. Insira somente números binários (ou -1 retorna ao menu).

>> Digite o binário para inserção: -1
>> Retornando ao menu.

E/S para a Remoção

Observações para a remoção:

Não precisa liberar a memória (free) do nó removido. Apenas remova-o da árvore.

>> Digite o binário para remoção: 00
>> Chave encontrada na árvore: 00
>> Caminho percorrido: raiz, esq, esq
>> Chave removida com sucesso.

>> Digite o binário para remoção: 0
>> Chave não encontrada na árvore: -1.
>> Caminho percorrido: raiz, esq

>> Digite o binário para remoção: 120
>> Chave inválida. Insira somente números binários (ou -1 retorna ao menu).

>> Digite o binário para remoção: -1
>> Retornando ao menu.

E/S para a Busca

>> Digite o binário para busca: 00
>> Chave encontrada na árvore: 00
>> Caminho percorrido: raiz, esq, esq

>> Digite o binário para busca: 1010
>> Chave encontrada na árvore: 1010
>> Caminho percorrido: raiz, dir, esq, dir, esq

>> Digite o binário para busca: 0
>> Chave não encontrada na árvore: -1
>> Caminho percorrido: raiz, esq

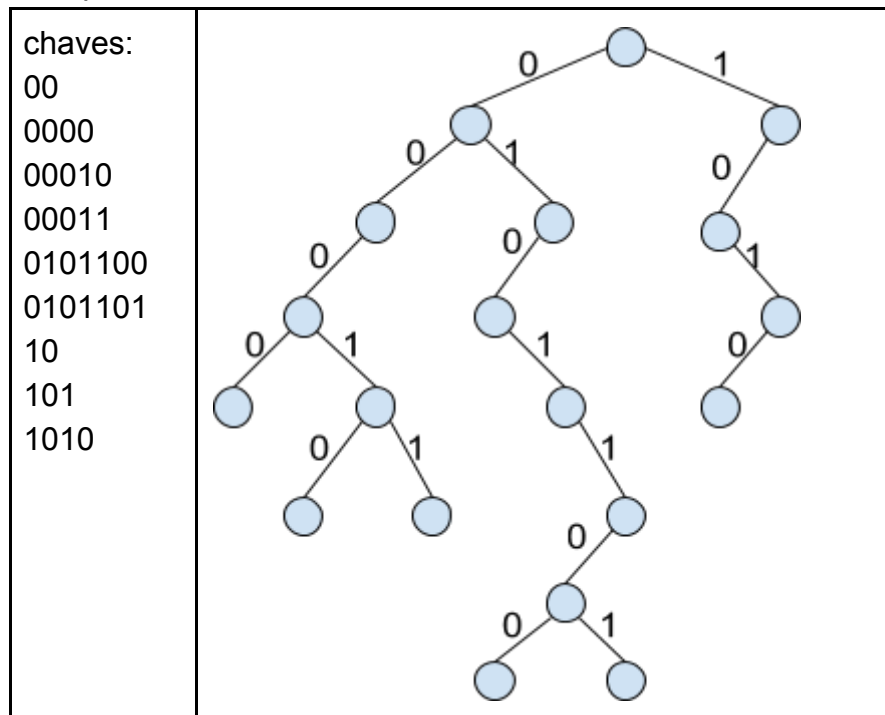
>> Digite o binário para busca: 120
>> Chave inválida. Insira somente números binários (ou -1 retorna ao menu).

>> Digite o binário para busca: -1
>> Retornando ao menu.

Instruções para a visualização:

- 1) Exiba a árvore diretamente ao entrar nesta opção.
- 2) Cada linha indica um **Nível**, começando do zero (raiz).
- 3) Os nós devem ser exibidos como **(dígito, info, esq, dir)**, onde:
 - dígito**: indica se este nó representa **raiz**, dígito **0** ou dígito **1**;
 - info**: determina se o nó é terminal (**T**) ou Não Terminal (**NT**) a uma chave;
 - esq**: ponteiro (**end de memória**) do filho da esquerda para o **dígito zero**;
 - dir**: ponteiro (**end de memória**) do filho da direita para o **dígito um**.

A título de exemplo, considere uma *bitwise trie* com estas chaves inseridas:

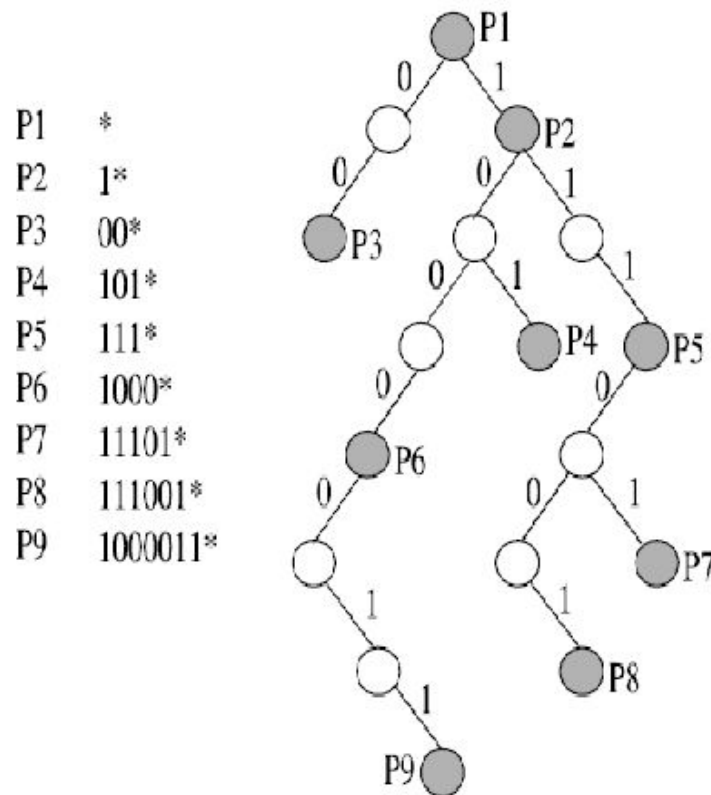


Referência para a Figura: Jaime Szwarcfiter; Lilian Markenzon "Estruturas de Dados e Seus Algoritmos", LTC, 2014.

Saída esperada para a visualização da árvore do primeiro exemplo (**&esq** e **&dir** devem exibir o número do endereço de memória):

```
>> N0 (raiz, NT, &esq, &dir)
>> N1 (0, NT, &esq, &dir) (1, NT, &esq, null)
>> N2 (0, T, &esq, null) (1, NT, &esq, null) (0, T, null, &dir)
>> N3 (0, NT, &esq, &dir) (0, NT, null, &dir) (1, T, &esq, null)
>> N4 (0, T, null, null) (1, NT, &esq, &dir) (1, NT, null, &dir) (0, T, null, null)
>> N5 (0, T, null, null) (1, T, null, null), (1, NT, &esq, null)
>> N6 (0, NT, &esq, &dir)
>> N7 (0,T, null, null) (1, T, null, null)
```

Pode-se considerar como outro exemplo a *bitwise trie* representada pela Figura abaixo. O nó denominado P1 representa a raiz da árvore e os nós P2, P3, P4, P5, P6, P7, P8 e P9 os finais das chaves inseridas.



Referência para a Figura: Huang, Kun et al. "Memory-efficient IP lookup using trie merging for scalable virtual routers." *J. Network and Computer Applications* 51 (2015): 47-58.

Saída esperada para a visualização da árvore do segundo exemplo (**&esq** e **&dir** devem exibir o número do endereço de memória):

```
>> N0 (raiz, NT, &esq, &dir)
>> N1 (0, NT, &esq, null) (1, T, &esq, &dir)
>> N2 (0, T, null, null) (0, NT, &esq, &dir) (1, NT, null, &dir)
>> N3 (0, NT, &esq, null) (1, T, null, null) (1, T, &esq, null)
>> N4 (0, T, &esq, null) (0, NT, &esq, &dir)
>> N5 (0, NT, null, &dir) (0, NT, null, &dir), (1, T, null, null)
>> N6 (1, NT, null, &dir) (1, T, null, null)
>> N7 (1, T, null, null)
```
