

Бинарное дерево

```
#include <stdio.h>
#include <malloc.h>
#include <stdlib.h>

typedef int T;
typedef struct Item* Link_Item;
typedef Link_Item Tree;

struct Item { T Key; Link_Item Left; Link_Item Right; };
T Item_get_Key(const Link_Item a) { return a->Key; }
Link_Item Item_get_Left(const Link_Item a) {return a->Left; }
Link_Item Item_get_Right(const Link_Item a) {return a->Right; }
Link_Item Create_Item(T K, Link_Item L, Link_Item R) {
    Link_Item r = (Link_Item)calloc(1,sizeof(struct Item)); r->Key=K; r->Left=L; r->Right=R; return r; }
```

Печать ключей бинарного дерева

```
void Tree_print(const Tree a) {
    int i; static int k=0;
    k++; if(Item_get_Right(a)) Tree_print(Item_get_Right(a)); k--;
    for(i=0;i<k;i++) putchar('\t'); printf("%d\n",Item_get_Key(a));
    k++; if(Item_get_Left(a)) Tree_print(Item_get_Left(a)); k--;
}
```

Компаратор ключей (для их сортировки)

```
int cmp(const void* a, const void* b) { return *(T*)a-*(T*)b; }
```

Построение дерева поиска

```
Tree Tree_Insert(Tree a, T K) {
    if(a==NULL) return a = Create_Item(K,NULL,NULL);
    int r=Item_get_Key(a)-K;
    if(r<0) a->Right = Tree_Insert(Item_get_Right(a),K);
    else if(r>0) a->Left = Tree_Insert(Item_get_Left(a),K);
    return a; }
```

Построение идеально сбалансированного дерева

```
Tree Tree_Define(Tree a, T b[], int n) {
    int nl=n/2, nr=n-nl-1;
    if(n) a = Tree_Insert(a,b[n/2]); else return a;
    a=Tree_Define(a,b,nl); a=Tree_Define(a,&b[n/2+1],nr);
    return a;
}
```

Пример построения дерева поиска и идеально сбалансированного дерева поиска

```
int main() {
    Tree a1=NULL; Tree a2=NULL;
    const int N=63;
    int i,k,b[N];
    for(i=0;i<N;i++) { a1 = Tree_Insert(a1,k=rand()%100); b[i]=k; }
    qsort(b,N,sizeof(T),cmp);
    a2=Tree_Define(a2,b,N);
    Tree_print(a1);
    Tree_print(a2);
    return 0;
}
```

