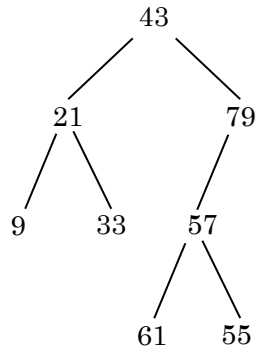
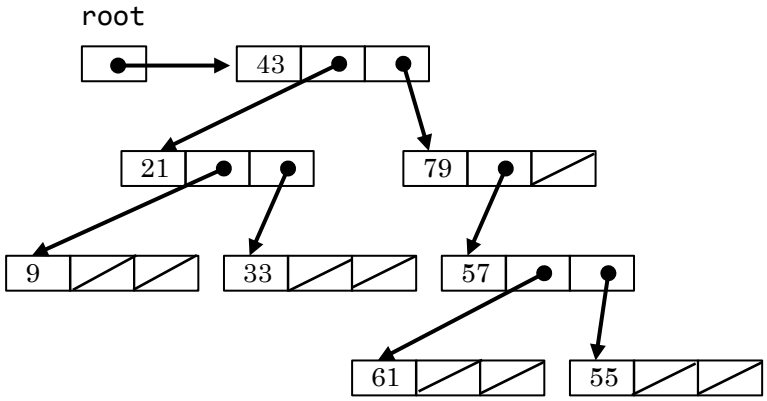
1. 下図のように各要素が 1 つの“親”を持ち，階層的に連結されたデータ構造を**木（ツリー）構造**という。各要素を**ノード（節）**，連結を**リンク（エッジ，枝）**，図では一番上にある親がないノードを**根（ルート）**，子がないノードを**葉（リーフ）**という。特に，木構造の中で子の数が 2 つ以下であるものを**2 分木**と呼ぶ。
   下記のプログラムは 2 分木の構造を理解するためのものである。図に示した 2 分木を構築する処理を main 関数に書け。さらに，全ノードを先行順（行きがけ順），中間順（通りがけ順），後行順（帰りがけ順）のそれぞれで表示させてみよ（★♪◆のそれぞれの位置で要素を表示させればよい）。



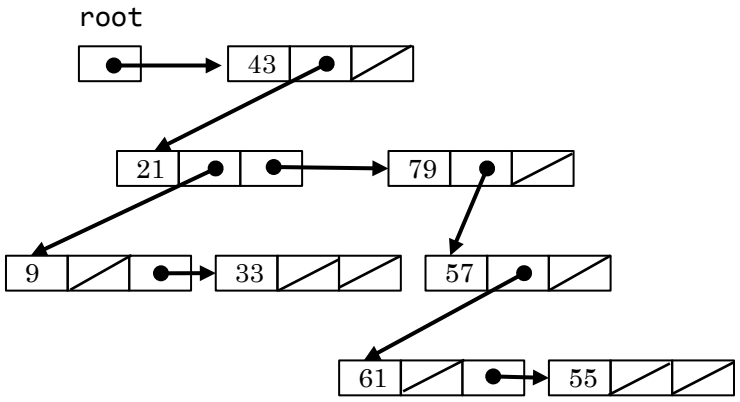


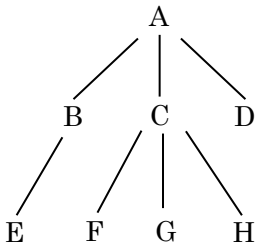

```c
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

struct node {
    int data;
    struct node *left;   /* 左の子 */
    struct node *right;  /* 右の子 */
};

/* 根ノードへのポインタ */
struct node *root = NULL;

/* 新しいノードを作る */
struct node *make_node(int data)
{
    struct node *p;

    p = (struct node*)
        malloc(sizeof(struct node));
    if (p == NULL) exit(1);

    p->data = data;
    p->left = p->right = NULL;
    return p;
}

/* 深さ優先探索で（部分）木を巡回する */
void traverse_tree(struct node *p)
{
    if (p != NULL) {
        /* ★ */
        traverse_tree(p->left);
        /* ♪ */
        traverse_tree(p->right);
        /* ◆ */
    }
}
```

```c
int main(void)
{
    /* 木の構築 */

    traverse_tree(root);
    return 0;
}
```

2. 子の数に制限がない木構造（**多分木**）を実現する方法は，いろいろなものがあるが，ここでは各ノードに「自分の第一子」と「自分の次のきょうだい」へのポインタを持たせる方法を紹介する。この方式では 1.の 2 分木は左下の図のように表すことができる。あるノードに子ノードがいくつあっても内部構造では 2 つのポインタで十分なので，これは多分木を 2 分木で表現しているともいえる。

下記のプログラムの空欄を適当に埋めて右下の図の木を構築するプログラムを作成せよ。さらに，完成した木からノード C を削除する処理も加えよ。その際，C の子は C の親に直接つなげるものとする。






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

struct node {
    char label;
    struct node *first_child;  /* 第一子 */
    struct node *next_sibling; /* 次の弟妹 */
};

struct node *root = NULL;

struct node *make_node(char label)
{
    struct node *p;
    p = (struct node*)
        malloc(sizeof(struct node));
    if (p == NULL) exit(1);

    p->label = label;
    p->first_child = NULL;
    p->next_sibling = NULL;
    return p;
}

/* 2 分木とみなせばすべて再帰で走査可能だが,
   ループを使うほうが，空間計算量が小さい */
void traverse_tree(struct node *p)
{
    struct node *cp;

    printf("%c ", p->label);
    for (cp = p->first_child;

         cp != NULL; cp =                    ) {

        traverse_tree(cp);
    }
}
```

```
int main(void)
{
    struct node *A, *B, *C, *D;
    struct node *E, *F, *G, *H;

    /* 木の構築 */
    A = make_node('A');
    B = make_node('B');
    C = make_node('C');
    D = make_node('D');
    E = make_node('E');
    F = make_node('F');
    G = make_node('G');
    H = make_node('H');









    traverse_tree(root);

    /* ノード C の削除 */









    traverse_tree(root);
    return 0;
}
```