

# Arbres

En C, ces opérations ayant déjà été travaillées en Caml (ou adaptables à partir de ce qui l'a été).

1. Parcours en profondeur d'un arbre. Nécessite une structure de données 'arbre'. *Parcours en largeur : nécessite une structure de données 'file'*.
2. Implémenter la recherche, l'insertion et la suppression dans un ABR ; et le test `est_ABR` ;
3. Implémenter la recherche, l'insertion et la suppression dans un arbre bicolore ; le test `est_bicolore` ;
4. On cherche à avoir une représentation imagée des arbres en console (utilisant le placement des caractères), telle que chaque noeud occupe seul une colonne. Pour cela, il faut être capable d'anticiper le placement de chaque fils. Commencer avec le cas d'un arbre binaire strict dont toutes les feuilles sont de même profondeur. Généraliser aux arbres binaires quelconques.