

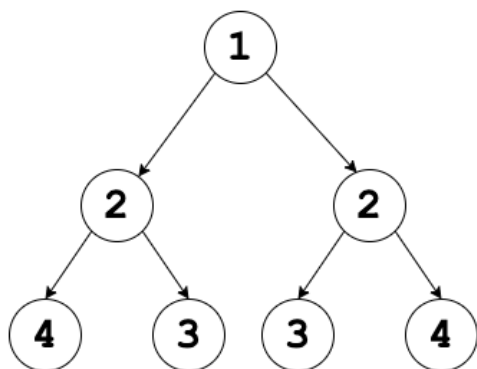
Яндекс.Практикум, Python-разработчик: Спринт 15. Деревья.

D. Дерево - анаграмма

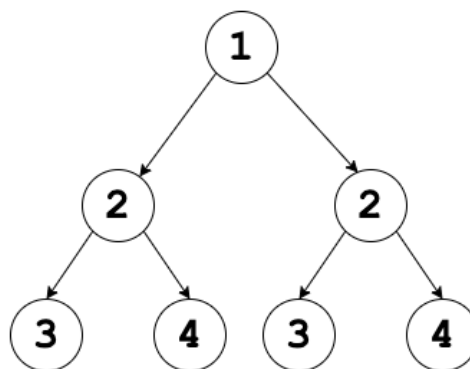
Ограничение времени	1 секунда
Ограничение памяти	64Mb
Ввод	стандартный ввод или input.txt
Вывод	стандартный вывод или output.txt

Кондратий приказал найти в его лесу дерево - анаграмму. Гоша и Алла отправились на поиски. Помогите ребятам определить, является ли дерево, которое они нашли деревом - анаграммой?

Дерево является анаграммой, если оно симметрично относительно своего центра.



TRUE



FALSE

Формат ввода

Напишите функцию, которая определяет, является ли дерево анаграммой.

На вход подается корень дерева.

Python:

class Node:

```

def __init__(self, value, left=None, right=None):
    self.value = value
    self.right = right
    self.left = left
  
```

Ваша функция должна иметь сигнатуру `solution(root: Node) -> bool`.

C++:

```

struct Node{
    int value;
    const Node* left = nullptr;
    const Node* right = nullptr;
};
bool Solution(const Node* root);
  
```

Нужно подключить `solution_tree.h`

Go:

```

type TNode struct {
    value int
  
```

```
left *TNode
right *TNode
}
```

Ваша функция должна иметь сигнатуру `Solution(root *TNode) bool`.

JS:

```
class CNode {
  constructor(value) {
    this.value = value;
    this.left = null;
    this.right = null;
  }
}
```

Ваша функция должна иметь сигнатуру `Solution :: CNode -> bool`.

Java:

```
Файл должен содержать public class Solution с
public static boolean treeSolution(Node head)
class Node {
  int value;
  Node left;
  Node right;

  Node(int value) {
    this.value = value;
    right = null;
    left = null;
  }
}
```

Формат вывода

Функция должна вернуть True если дерево является анаграммой. Иначе - False.

Примечания

Решение нужно отправлять в виде файла с расширением соответствующем вашему языку программирования. Нужно выбирать компилятор make.

Для Java файл должен называться `Solution.java`

Для остальных языков программирования это имя использовать нельзя (имя `solution` тоже).