

Алгоритмы и структуры данных

СТЕКИ И ОЧЕРЕДИ

Определения



- ⦿ Массив - это однородный, упорядоченный структурированный тип данных с прямым доступом к элементам. Элементы массива объединяются общим именем и занимают в компьютере определенную конечную область памяти.
- ⦿ Стек —тип данных, представляющий собой список элементов, организованных по принципу LIFO (англ. last in — first out, «последним пришёл — первым вышел»).
- ⦿ Очередь — тип данных, для которых доступ к элементам организован по принципу «первый пришёл — первый вышел» (FIFO, англ. first in, first out).

Ограничение доступа



- Массив – доступ к любому элементу
- стек, очередь – доступ только к одному элементу.

Интерфейс стеков, очередей проектируется с расчетом на поддержку ограничений доступа. Доступ к другим элементам (по крайней мере теоретически) запрещен.

Абстракция

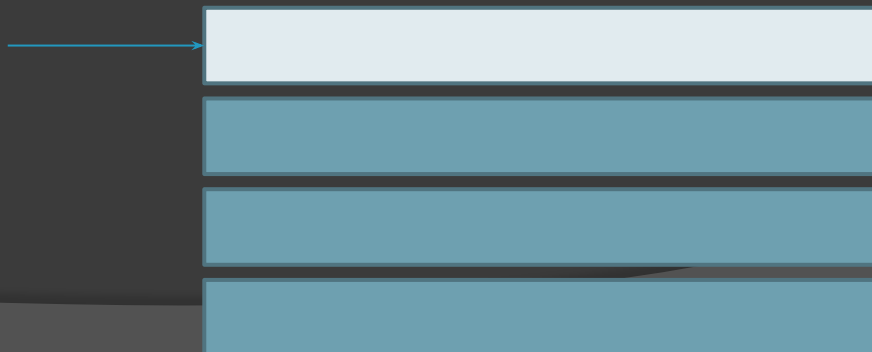


- Стеки, очереди являются более абстрактными сущностями, чем массивы и многие другие структуры данных. Они определяются, прежде всего, своим интерфейсом: набором разрешенных операций, которые могут выполняться с ними. Базовый механизм, используемый для их реализации, обычно остается невидимым для пользователя

Стек



Абстрактный тип данных, представляющий собой множество элементов, организованных по принципу LIFO (last in — first out, «последним пришёл — первым вышел») называется стеком.



Основные методы работы со стеком



- ◎ **push** – добавление нового элемента в стек
- ◎ **pop** – извлечение элемента из вершины стека
- ◎ *peek* – значение верхнего элемента
- ◎ *empty (new)* – создание пустой структуры



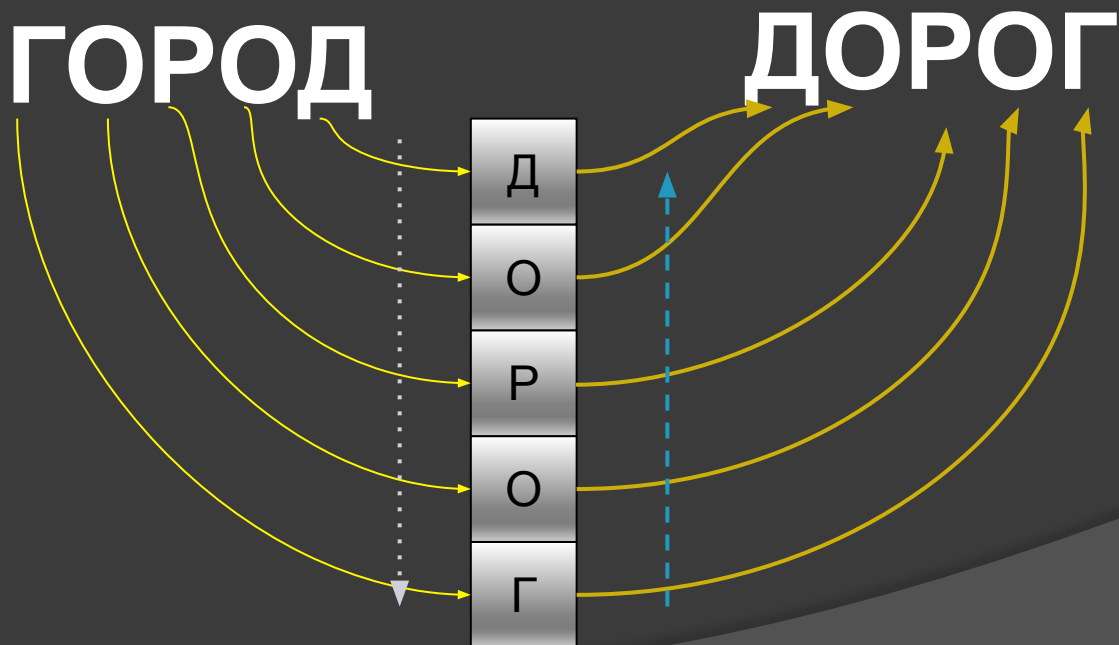
Размер стека

- ⦿ Как правило, стек представляет собой небольшую структуру данных.
- ⦿ Размерность структуры определяется исходя из каких-то практических требований.

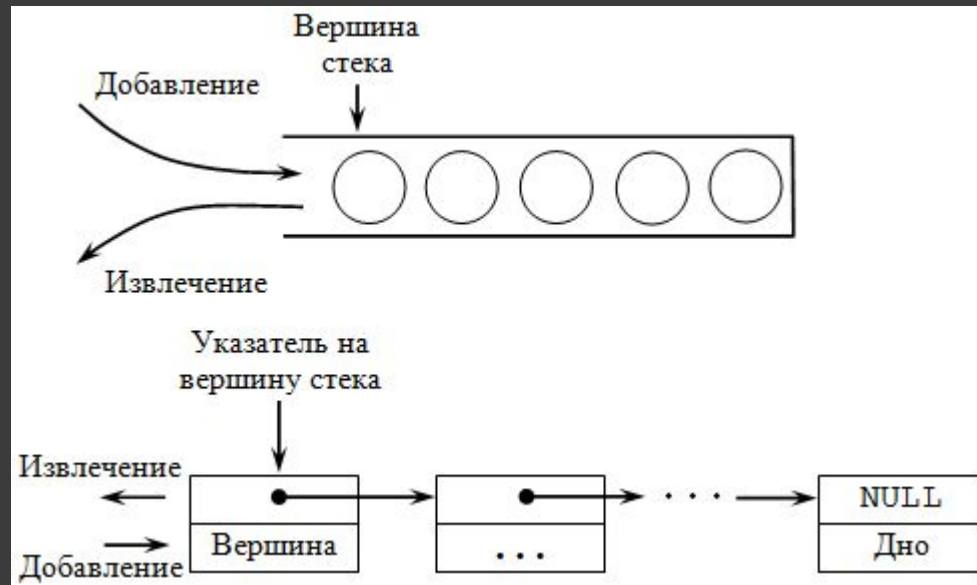
Пример применения стека



- Перестановка букв в слове:
 - Дано слово
 - Надо вывести в наоборот



Стек. Формальное представление



- Но в Java мы не можем пользоваться указателями



Реализация стека в Java

```
public StackX(int s) {  
    maxSize = s;  
    stackArray = new long[maxSize];  
    top = -1;}  
}
```

```
public void push(long j) {  
    stackArray[++top] = j; }  
}
```

```
public long pop(){  
    return stackArray[top--];  
}  
}
```

Реализация стека в Java



(2)

```
public long peek(){  
    return stackArray[top];}
```

```
public boolean isEmpty(){  
    return (top == -1);}
```

```
public boolean isFull(){  
    return (top == maxSize-1);}
```

Обработка ошибок



```
if( !theStack.isFull() )  
    push(item);  
else  
    System.out.print("Can't insert, stack is  
full");
```

Эффективность стеков



Занесение и извлечение элементов из стека выполняется за время $O(1)$.

Иначе говоря, время выполнения операции не зависит от количества элементов в стеке. Следовательно, операция выполняется очень быстро, не требуя ни сравнений, ни перемещений.

Очереди



Структура данных, называемая в информатике очередью, напоминает стек, но в очереди первым извлекается элемент, вставленный первым (FIFO, First-In-First-Out), тогда как в стеке, как мы видели, первым извлекается элемент, вставленный последним (LIFO).



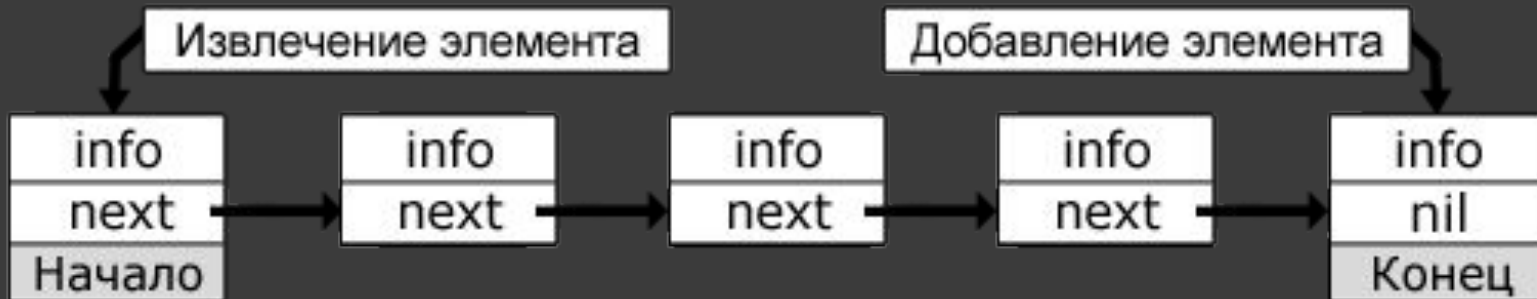
*Изображение взято с сайта:
<https://www.code-brew.com>



Методы очереди

- ◎ `enqueue` — добавление элемента в очередь;
- ◎ `dequeue` — удаления элемента из очереди
- ◎ `new` — создание пустой очереди
- ◎ `peek` - получение элемента без удаления

Очередь. Формальное представление



Выделяют два способа программной реализации очереди. Первый из них основан на базе массива, а второй на базе указателей (связного списка). Первый способ – статический, т. к. очередь представляется в виде простого статического массива, второй – динамический.



Реализация очереди в Java 1*

```
private int maxSize;  
private long[] queArray;  
private int front;  
private int rear;  
private int nItems;  
  
public Queue(int s){  
    maxSize = s;  
    queArray = new long[maxSize];  
    front = 0;  
    rear = -1;  
    nItems = 0;}
```

Реализация очереди в Java 2*

```
public void insert(long j){  
    if(rear == maxSize-1)  
        rear = -1;  
    queArray[++rear] = j;  
    nItems++;}
```

```
public long remove(){  
    long temp = queArray[front++];  
    if(front == maxSize)  
        front = 0;  
    nItems--;  
    return temp;}
```

Реализация очереди в Java 3*

```
public long peekFront() {  
    return queArray[front];}
```

```
public boolean isEmpty(){  
    return (nItems==0);}
```

```
public boolean isFull() {  
    return (nItems==maxSize);}
```

```
public int size(){  
    return nItems;}
```

Реализация очереди без счетчика элементов 1*

```
private int maxSize;  
private long[] queArray;  
private int front;  
private int rear;
```

```
public Queue(int s) {  
    maxSize = s+1;  
    queArray = new long[maxSize];  
    front = 0;  
    rear = -1;}  
}
```

Реализация очереди без счетчика элементов 2*

```
public void insert(long j) {  
    if(rear == maxSize-1)  
        rear = -1;  
    queArray[++rear] = j;}  
}
```

```
public long remove(){  
    long temp = queArray[front++];  
    if(front == maxSize)  
        front = 0;  
    return temp;}  
}
```

Реализация очереди без счетчика элементов 3*

```
public long peek(){  
    return queArray[front];}
```

```
public boolean isEmpty(){  
    return ( rear+1==front || (front+maxSize-1==rear) );}
```

```
public boolean isFull() {  
    return ( rear+2==front || (front+maxSize-2==rear) )  
}
```

```
public int size() {  
    if(rear >= front)  
        return rear-front+1;  
    else  
        return (maxSize-front) + (rear+1);}
```

Эффективность очередей



Вставка и извлечение элементов очереди, как и элементов стека, выполняются за время $O(1)$.

Дек



Дек (deque) представляет собой двустороннюю очередь.

И вставка, и удаление элементов могут производиться с **обоих** концов.



Приоритетные очереди

Очередь с приоритетом (Priority queue) – очередь, в которой элементы имеют приоритет (вес)

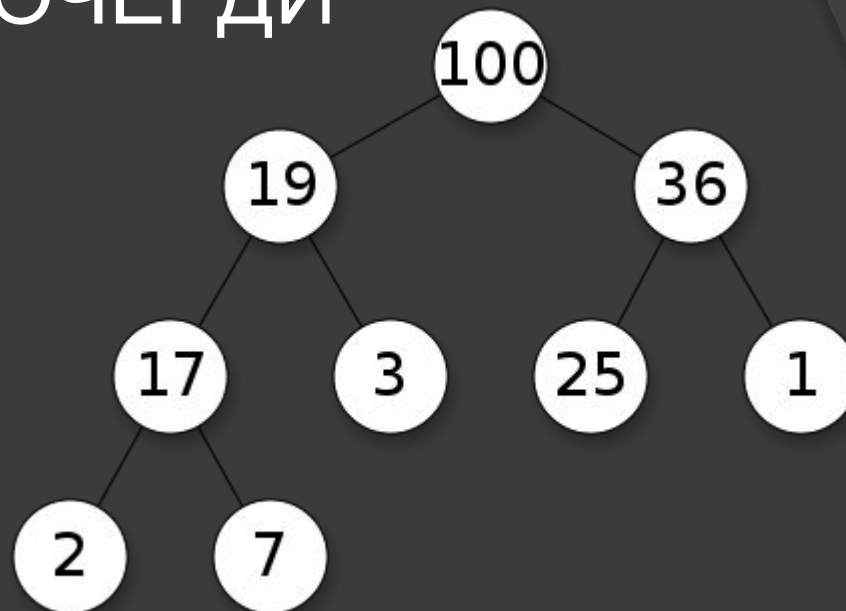
Поддерживаемые операции:

- `Insert(key, value)` – добавление элемента в очередь
- `DeleteMin/DeleteMax` – удаляет из очереди элемент с мин./макс. ключом
- `Min/Max` – возвращает элемент с мин./макс. ключом
- `DecreaseKey` – изменяет значение ключа элемента
- `Merge(q1, q2)` – сливает две очереди в одну

Структуры данных, лежащих в основе ПРИОРИТЕТНОЙ ОЧЕРДИ



- Куча
- Массив



Пример реализации 1* (на основе массива)



```
private int maxSize;  
private long[] queArray;  
private int nItems;
```

```
public PriorityQ(int s)  
{maxSize = s;  
  queArray = new long[maxSize];  
  nItems = 0;}
```

Пример реализации 2*

```
public void insert(long item) {
    int j;
    if(nItems==0)
        queArray[nItems++] = item;
    else {
        for(j=nItems-1; j>=0; j--) {
            if( item > queArray[j] )
                queArray[j+1] = queArray[j];
            else
                break; }
        queArray[j+1] = item; // Вставка элемента
        nItems++;
    }
}
```

Пример реализации 3*

```
public long remove()  
{ return queArray[--nItems]; }
```

```
public long peekMin() {  
    return queArray[nItems-1]; }
```

```
public boolean isEmpty() { return (nItems==0); }
```

```
public boolean isFull()  
{ return (nItems == maxSize); }
```

Спасибо за внимание!