

**Курс «Алгоритмы и алгоритмические языки»
1 семестр 2017/2018**

Лекция 13

Динамические структуры данных. Стек

- ◇ **Стек** (*stack*) – это динамическая последовательность *элементов*, количество которых изменяется, причем как добавление, так и удаление элементов возможно только с одной стороны последовательности (вершина стека).
- ◇ Работа со стеком осуществляется с помощью функций:
 - push (x)** – *затолкать* элемент **x** в стек;
 - x = pop ()** – *вытолкнуть* элемент из стека.
- ◇ Стек можно организовать на базе:
 - ◆ фиксированного массива `stack [MAX]`, где константа **MAX** задает максимальную глубину стека.
 - ◆ динамического массива, текущий размер которого хранится отдельно.
 - ◆ В обоих случаях необходимо хранить позицию текущей вершины стека.
 - ◆ Можно использовать и другие структуры данных (например, список).

Организация стека на динамическом массиве

```
struct stack {
    int sp;    /* Текущая вершина стека */
    int sz;    /* Размер массива */
    char *stack;
} stack = { .sp = -1, .sz = 0, .stack = NULL };

static void push (char c) {
    if (stack.sz == stack.sp + 1) {
        stack.sz = 2*stack.sz + 1;
        stack.stack = (char *) realloc (stack.stack,
                                         stack.sz*sizeof (char));
    }
    stack.stack[++stack.sp] = c;
}
```

Организация стека на динамическом массиве

```
struct stack {
    int sp;    /* Текущая вершина стека */
    int sz;    /* Размер массива */
    char *stack;
} stack = { .sp = -1, .sz = 0, .stack = NULL };

static char pop (void) {
    if (stack.sp < 0) {
        fprintf (stderr, "Cannot pop: stack is empty\n");
        return 0;
    }
    return stack.stack[stack.sp--];
} // Дома. Сделайте, чтобы результат записывался по указателю-аргументу,
а функция возвращала код успеха операции.

static int isempty (void) {
    return stack.sp == -1;
}
```

Пример работы со стеком

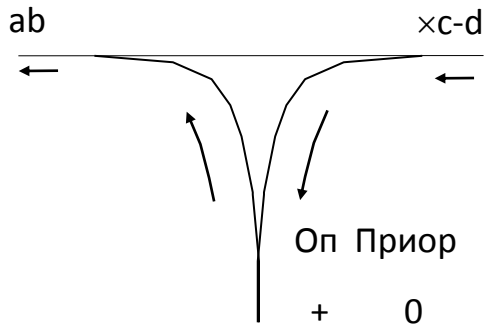
◇ Перевод арифметического выражения в обратную польскую запись (постфиксную).

$a + b \times c - d \rightarrow$

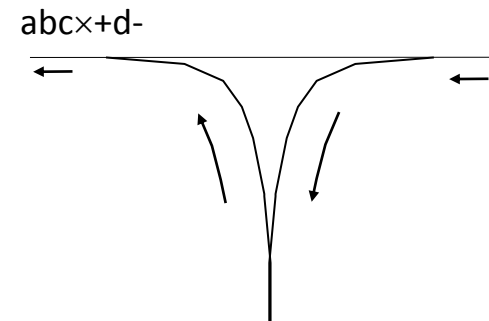
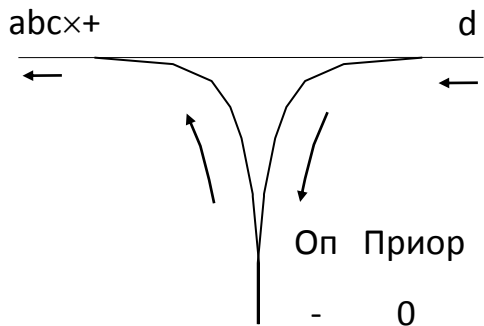
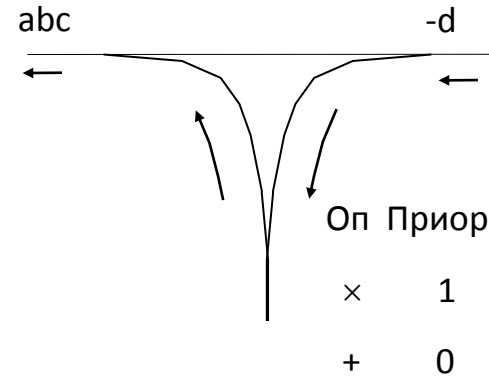
$abc \times + d -$

$c \times (a + b) - (d + e) / f \rightarrow$

$cab + \times de + f / -$



\Rightarrow



Пример работы со стеком

- ◇ Перевод арифметического выражения в обратную польскую запись.

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

```
#include "stack.c"
```

```
/* Считывание символа-операции или переменной */
static char getop (void) {
    int c;
    while ((c = getchar ()) != EOF && isblank (c))
        ;
    return c == EOF || c == '\n' ? 0 : c;
}
```

Пример работы со стеком

- ◆ Перевод арифметического выражения в обратную польскую запись.

```
/* Является ли символ операцией */
```

```
static int isop (char c) {  
    return (c == '+' ) || (c == '-' ) || (c == '*')  
           || (c == '/');  
}
```

```
/* Каков приоритет символа-операции */
```

```
static int prio (char c) {  
    if (c == '(')  
        return 0;  
    if (c == '+' || c == '-')  
        return 1;  
    if (c == '*' || c == '/')  
        return 2;  
    return -1;  
}
```

Пример работы со стеком

- ◆ Перевод арифметического выражения в обратную польскую запись.

```
int main (void) {
    char c, op;

    while (c = getop ()) {
        /* Переменная-буква выводится сразу */
        if (isalpha (c))
            putchar (c);
        /* Скобка заносится в стек операций */
        else if (c == '(')
            push (c);
        else <...>
```


Пример работы со стеком

- ◇ Перевод арифметического выражения в обратную польскую запись.

```
/* Операция заносится в стек в зависимости от приоритета */
else if (isop (c)) {
    while (! isempty ()) {
        op = pop ();
        /* Заносим, если больший приоритет */
        if (prio (c) > prio (op)) {
            push (op); break;
        } else
            /* Иначе выталкиваем операцию из стека */
            putchar (op);
    }
    push (c);
} else <...>
```

Пример работы со стеком

- ◇ Перевод арифметического выражения в обратную польскую запись.

```
/* Скобка выталкивает операции до парной скобки */
} else if (c == ')')
    while ((op = pop ()) != '(')
        putchar (op);
}
/* Вывод остатка операций из стека */
while (! isempty ())
    putchar (pop ());
putchar ('\n');
return 0;
}
```

Дома. Введите операцию `peek()` и перепишите код с ее помощью. Обработайте случай непарных скобок.

Организация стека как библиотеки

◇ `stack.h`:

```
extern void push (char);  
extern char pop (void);  
extern int isempty (void);
```

◇ `stack.c`:

```
#include "stack.h"  
struct stack {  
    <...>  
};  
static struct stack stack  
    = { <...> };
```

```
void push (char c ) { <...> }  
char pop (void) { <...> }  
int isempty (void) { <...> }
```

◇ `main.c`:

```
#include "stack.h"  
  
int main (void) {  
    <...push (c), pop (), ...>  
}
```

```
$gcc main.c stack.c -o main
```

Организация стека как библиотеки - II

◇ `stack.h`:

```
struct stack;    // forward declaration
extern void push (struct stack *, char);
extern char pop (struct stack *);
extern int isempty (struct stack *);
extern struct stack* new_stack (void);
extern void free_stack (struct stack *);
```

◇ `stack.c`:

```
#include "stack.h"
struct stack {
    <...>
};
void push (struct stack *stack, char c ) {
    if (stack->sz == stack->sp + 1) <...>
}
<...>
```

Организация стека как библиотеки - III

◇ `stack.c`:

```
struct stack* new_stack (void) {
    struct stack *s = malloc (sizeof (struct stack));
    *s = (struct stack)
        { .sp = -1, .sz = 0, .stack = NULL };
    return s;
}

void free_stack (struct stack *s) {
    free (s->stack);
    free (s);
}
```

◇ `main.c`:

```
#include "stack.h"

int main (void) {
    struct stack *s = new_stack ();
    <...push (s, c), pop (s), ...>
    free_stack (s);          <...>
}
```

Очередь

- ◇ Очередь (*queue*) – это линейный список информации, работа с которой происходит по принципу *FIFO*.

Для списка можно использовать статический массив: количество элементов массива (*MAX*) = наибольшей допустимой длине очереди.

- ◇ Работа с очередью осуществляется с помощью **двух функций**:

`qstore ()` – поместить элемент в конец очереди;

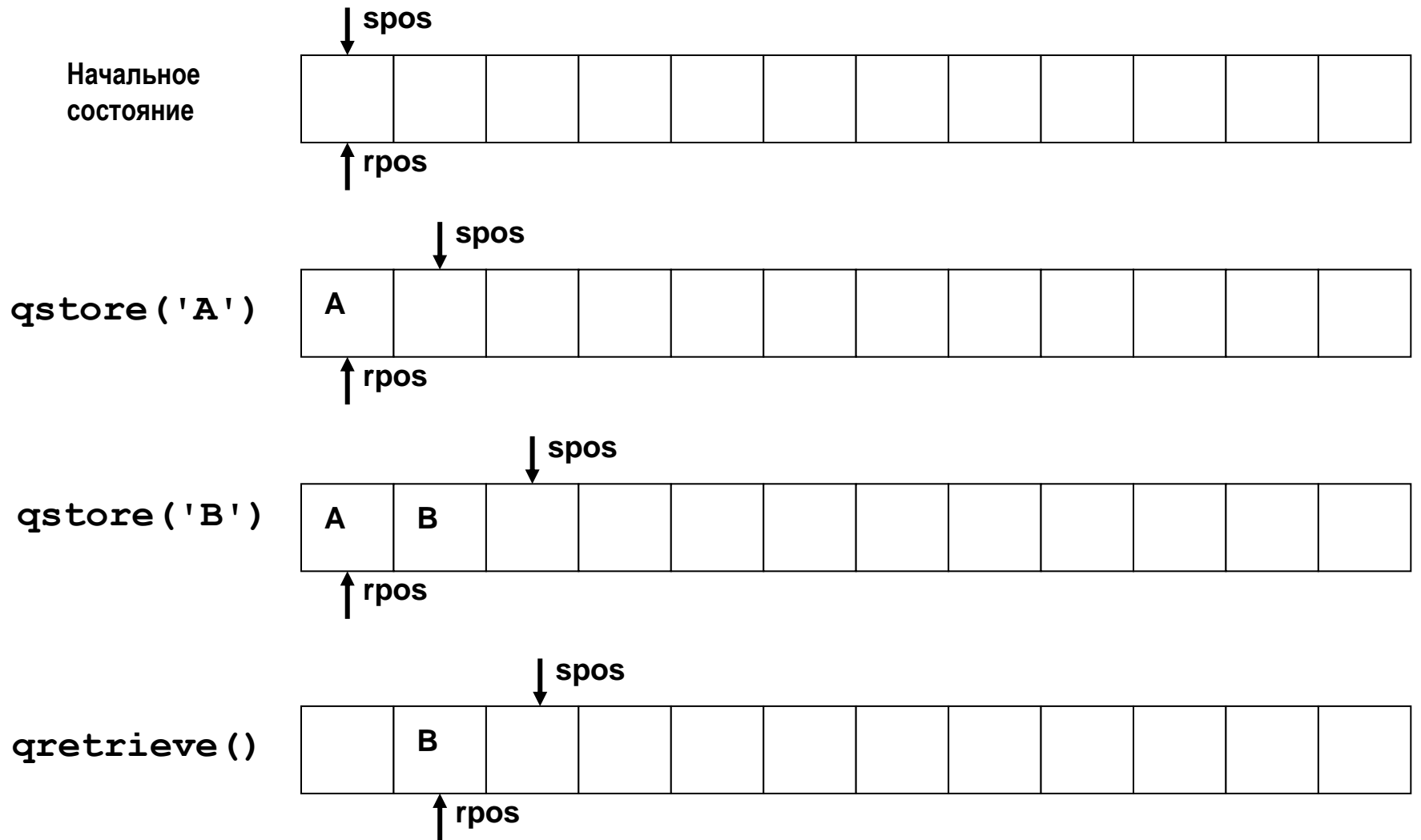
`qretrieve ()` – удалить элемент из начала очереди;

и двух глобальных переменных:

`spos` (индекс первого свободного элемента очереди: его значение < **MAX**)

`rpos` (индекс очередного элемента, подлежащего удалению: «кто первый?»)

Очередь



Очередь

◆ Тексты функций `qstore()` и `qretrieve()`

```
#define MAX    67
int queue[MAX];
int spos = 0, rpos = 0;

int qstore (int q) {
    if (spos == MAX) {
        /* Можно расширить очередь, см. реализацию стека */
        printf ("Очередь переполнена\n");
        return 0;
    }
    queue[spos++] = q;
    return 1;
}

int qretrieve (void) {
    if (rpos == spos) {
        printf ("Очередь пуста \n");
        return -1;
    }
    return queue[rpos++];
}
```


Улучшение – «зацикленная» очередь

```
◇ #define MAX      67
  int queue[MAX];
  int spos = 0, rpos = 0;

◇ int qstore (int q) {
    if (spos + 1 == rpos
        || (spos + 1 == MAX && !rpos) {
        printf ("Очередь переполнена \n");
        // Дома. Реализуйте очередь на динамическом массиве.
        return 0;
    }
    queue[spos++] = q;
    if (spos == MAX)
        spos = 0;
    return 1;
}
```

Улучшение – «зацикленная» очередь

```
◇ int qretrieve (void) {  
    if (rpos == spos) {  
        printf ("Очередь пуста \n");  
        return -1;  
    }  
    if (rpos == MAX - 1) {  
        rpos = 0;  
        return queue[MAX - 1];  
    }  
    return queue[rpos++];  
}
```

◇ Зацикленная очередь переполняется, когда **spos** находится непосредственно перед **rpos**, так как в этом случае запись приведет к **rpos == spos**, т.е. к пустой очереди.