

Динамические структуры данных

Динамические структуры данных - это структуры данных, *память* под которые выделяется и освобождается по мере необходимости.

Используется *динамическое распределение памяти*.

Каждой динамической структуре данных сопоставляется *статическая переменная* типа *указатель* (ее значение - адрес этого объекта), посредством которой осуществляется доступ к динамической структуре.

Порядок работы с *динамическими структурами данных* следующий:

- *создать* (отвести место в динамической памяти);
- *работать* при помощи указателя;
- *удалить* (освободить занятое структурой место).

Классификация динамических структур данных

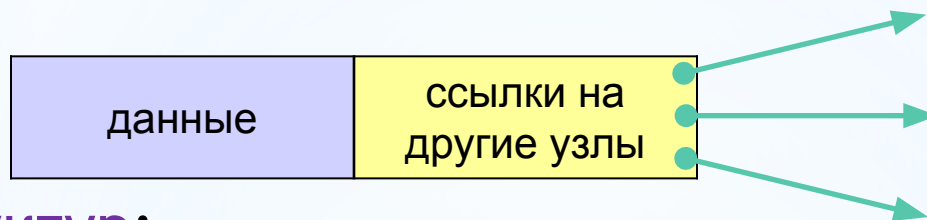
- Списки (*односвязные, двусвязные, циклические*);
- Стек;
- Дек;
- Очередь;
- Деревья;
- Графы.

Они отличаются способом связи отдельных элементов и/или допустимыми операциями.

Динамические структуры данных

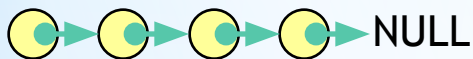
Строение: набор узлов, объединенных с помощью ссылок.

Как устроен узел:



Типы структур:

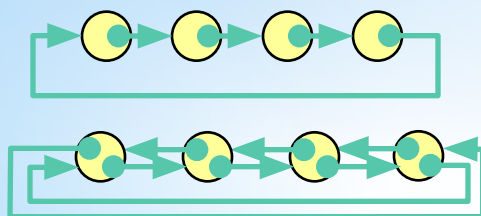
СПИСКИ
односвязный



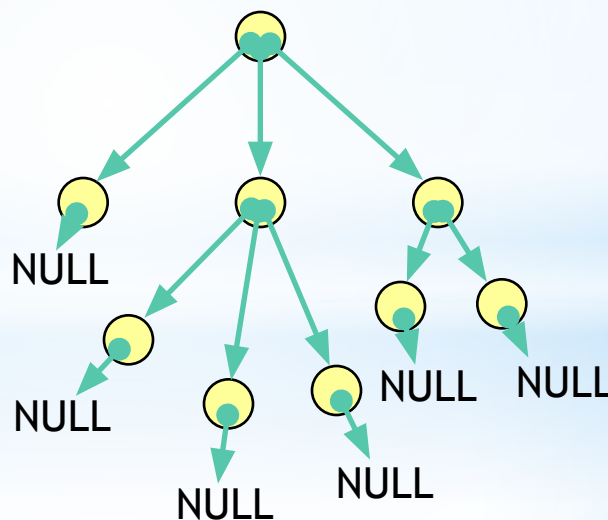
двунаправленный (двусвязный)



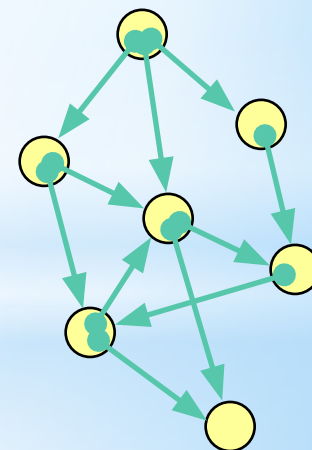
циклические списки (кольца)



деревья



графы



Объявление элемента динамической структуры данных :

```
struct имя_типа { информационное поле; адресное поле; };
```

Например:

```
struct TNode { int Data; //информационное поле  
              TNode *Next; //адресное поле };
```



Рекурсивное
объявление

Информационных и адресных полей может быть как одно, так и *несколько*.

Для обращения к динамической структуре достаточно хранить в памяти *адрес первого элемента структуры*.

Поскольку каждый элемент динамической структуры хранит *адрес* следующего за ним элемента, можно, двигаясь от начального элемента по адресам, получить *доступ к любому элементу* данной структуры.

Доступ к данным в динамических структурах осуществляется с помощью *операции "стрелка"* (->), которую называют операцией косвенного выбора элемента структурного объекта, адресуемого указателем.

Формат применения :

УказательНаСтруктуру-> ИмяЭлемента

Операции "стрелка" (->) *двуместная*.

Применяется для доступа к элементу, задаваемому *правым* операндом, той структуры, которую адресует левый операнд.

В качестве левого операнда должен быть указатель на структуру, а в качестве правого - имя элемента этой структуры.

Например:

p->Data; p->Next;

Указатели на структуры

- Объявление указателя на структуру ничем не отличается от обычного:

```
struct cmplx  
{  
    double re;  
    double im;  
};
```

```
cmplx c1, c2;  
cmplx *pc;  
pc = &c1;
```


Указатели на структуры

- Для доступа к членам структуры по указателю на нее можно воспользоваться операцией разыменования:

```
(*pc).re = 1;    cout << c1.re; // 1
```

- Однако, лучше использовать специальную операцию ссылки на член структуры (**оператор «стрелка»**):

```
pc->re = 2; cout << c1.re; // 2
```

```
pc->im = pc->re;
```

```
pc=&c2;
```

```
pc->re=c1.re;
```

```
pc->im=c1.im;
```

- Итак, оператор «.» используется для непосредственного обращения к членам структуры, а оператор «->» для доступа к членам структуры через указатель на нее.

```
struct employee
{
    char name[80];
    int age;
    float wage;
} emp;
```

```
struct employee *p = &emp; /* адрес emp заносится в p */
```

для присвоения члену `wage` значения `123.33` необходимо записать

```
emp.wage = 123.23;
```

То же самое можно сделать, используя указатель на структуру:

```
p->wage = 123.23;
```

Работа с памятью при использовании динамических структур

В программах, в которых необходимо использовать динамические структуры данных, работа с памятью происходит стандартным образом.

Выделение динамической памяти производится с помощью операции **new** или с помощью библиотечной функции **malloc (calloc)**.

Освобождение динамической памяти осуществляется операцией **delete** или функцией **free**.

Например, объявим динамическую структуру данных с именем Node с полями Name, Value и Next, выделим память под указатель на структуру, присвоим значения элементам структуры и освободим память.

```
struct Node {char *Name;  
            int Value;  
            Node *Next  
};
```

```
Node *PNode; //объявляется указатель
```

```
PNode = new Node; //выделяется память
```

```
PNode->Name = "СТО"; //присваиваются значения
```

```
PNode->Value = 28;
```

```
PNode->Next = NULL;
```

```
delete PNode; // освобождение памяти
```

Программа
формирова
ния очереди
из 10
элементов и
вывода ее
на экран

```
#include <iostream>
using namespace std;
void main()
{
    struct node {int info;
                 struct node *next;
                };
    typedef node *NodePtr; // указатель на тип node
    NodePtr head = NULL;
    NodePtr p;           // указатель на текущий элемент
    NodePtr tail;       // указатель на "хвост" очереди
    int N = 10;         // количество элементов в очереди
    int cnt = 1;        // счетчик элементов в очереди

    if (head == NULL)
    {
        head = new node;
        head->info = cnt++; // или какому-то другому значению
        head->next = NULL;
        tail = head;
    }
    for (int i = 2; i<=N; i++)
    {
        p = new node;
        p->info = cnt++;
        tail->next = p; // в данном случае - NULL
        p->next = NULL;
        tail = p;
    }
    // Вывод очереди на экран
    p = head;
    for (int i = 1; i<=N; i++)
    {
        cout << p->info << ' ';
        p = p->next;
    }
    cout << endl;
}
```

**Динамические
структуры данных:
однонаправленные и
двунаправленные списки**

Понятие списка хорошо известно из жизненных примеров:

- *список* студентов учебной группы,
- *список* призёров олимпиады,
- *список* (перечень) документов для представления в приёмную комиссию,
- *список* почтовой рассылки,
- *список* литературы для самостоятельного чтения и т.п.

Список – последовательность элементов, связанных посредством **указателей** (ссылок)

Элементы списка также называются *узлами*

Размер списка – количество находящихся в нем элементов

Пустой список – список размера 0

Каждый элемент (узел) списка состоит из *двух частей*:

- информационная – содержит значение элемента
- адресная – содержит указатель на тот узел, который связан с данным узлом

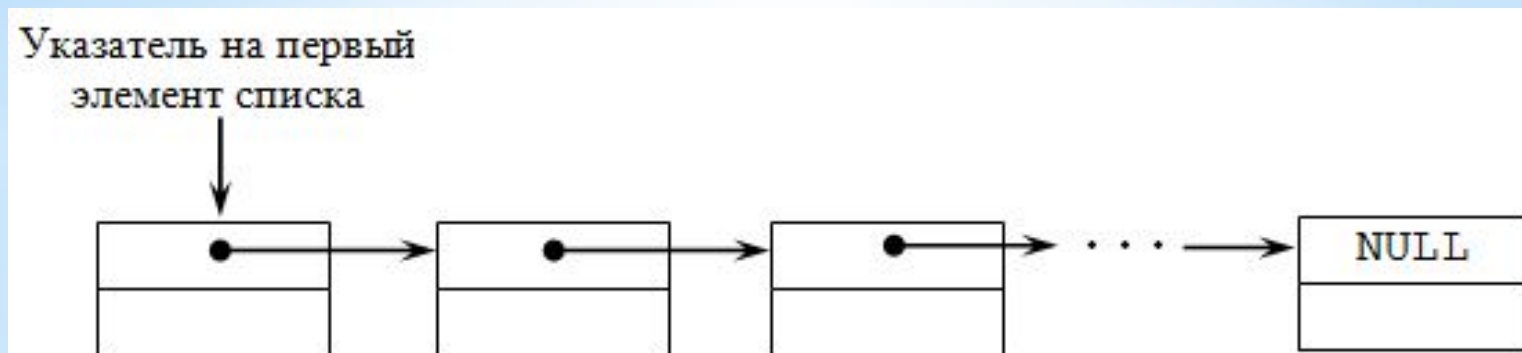
Отсутствие указателя (**пустой указатель** или значение **0** на месте указателя) означает, что данный элемент является **последним в списке**.

Каждый список имеет особый элемент - **начало списка** (голова списка), который обычно по содержанию отличается от остальных элементов.

В поле указателя **последнего элемента списка** находится специальный признак NULL, свидетельствующий о **конце списка**.

Наиболее простой динамической структурой является однонаправленный *список*, элементами которого служат объекты *структурного типа*.

Однонаправленный (односвязный) список – это *структура данных*, представляющая собой последовательность элементов, в каждом из которых хранится *значение* и *указатель* на **следующий** элемент списка . В последнем элементе *указатель* на следующий элемент равен NULL.



Описание простейшего элемента такого списка выглядит следующим образом:

```
struct имя_типа { информационное поле; адресное поле; };
```

где *информационное поле* – это поле любого, ранее объявленного или стандартного, типа;

адресное поле – это *указатель на объект* того же типа, что и определяемая структура, в него записывается *адрес* следующего элемента списка.

Например:

```
struct Node { int key;//информационное поле  
Node*next;//адресное поле };
```

Информационных полей может быть *несколько*.

Например:

```
struct point {  
    char*name; //информационное поле  
    int age; //информационное поле  
    point*next;//адресное поле  
};
```

Каждый элемент списка содержит ключ, который идентифицирует этот элемент. Ключ обычно бывает либо целым числом, либо строкой.

Основными операциями, осуществляемыми с однонаправленными списками, являются:

- создание списка;
- печать (просмотр) списка;
- вставка элемента в список;
- удаление элемента из списка;
- поиск элемента в списке
- проверка пустоты списка;
- удаление списка.



*Особое внимание следует обратить на то, что при выполнении любых операций с линейным однонаправленным списком необходимо обеспечивать **позиционирование указателя на первый элемент**. В противном случае часть или весь список будет*

Для описания алгоритмов этих основных операций используется следующее *объявление*:

```
struct Single_List { //структура данных
    int Data; //информационное поле
    Single_List *Next; //адресное поле };
.....
Single_List *Head; //указатель на первый элемент списка
.....
Single_List *Current;
//указатель на текущий элемент списка (при необходимости)
```

Создание однонаправленного списка

Для того, чтобы создать *список*:

- создать сначала *первый элемент списка*,
- при помощи функции *добавить* к нему остальные элементы.

При относительно небольших размерах списка можно использовать рекурсивную функцию. Добавление может выполняться как в начало, так и в конец списка.

//создание однонаправленного списка (добавления в конец)

```
void Make_Single_List(int n,Single_List** Head){
```

```
    if (n > 0) {
```

```
        (*Head) = new Single_List();
```

```
        //выделяем память под новый элемент
```

```
        cout << "Введите значение ";
```

```
        cin >> (*Head)->Data;
```

```
        //вводим значение информационного поля
```

```
        (*Head)->Next=NULL;//обнуление адресного поля
```

```
        Make_Single_List(n-1,&((*Head)->Next));
```

```
    }
```

```
}
```


Печать (просмотр) однонаправленного списка

Операция печати списка заключается в *последовательном* просмотре всех элементов списка и выводе их значений на экран.

Для обработки списка организуется **функция**, в которой нужно переставлять *указатель* на следующий элемент списка до тех пор, пока *указатель* не станет равен NULL, то есть будет достигнут конец списка.

Реализуем данную функцию рекурсивно.

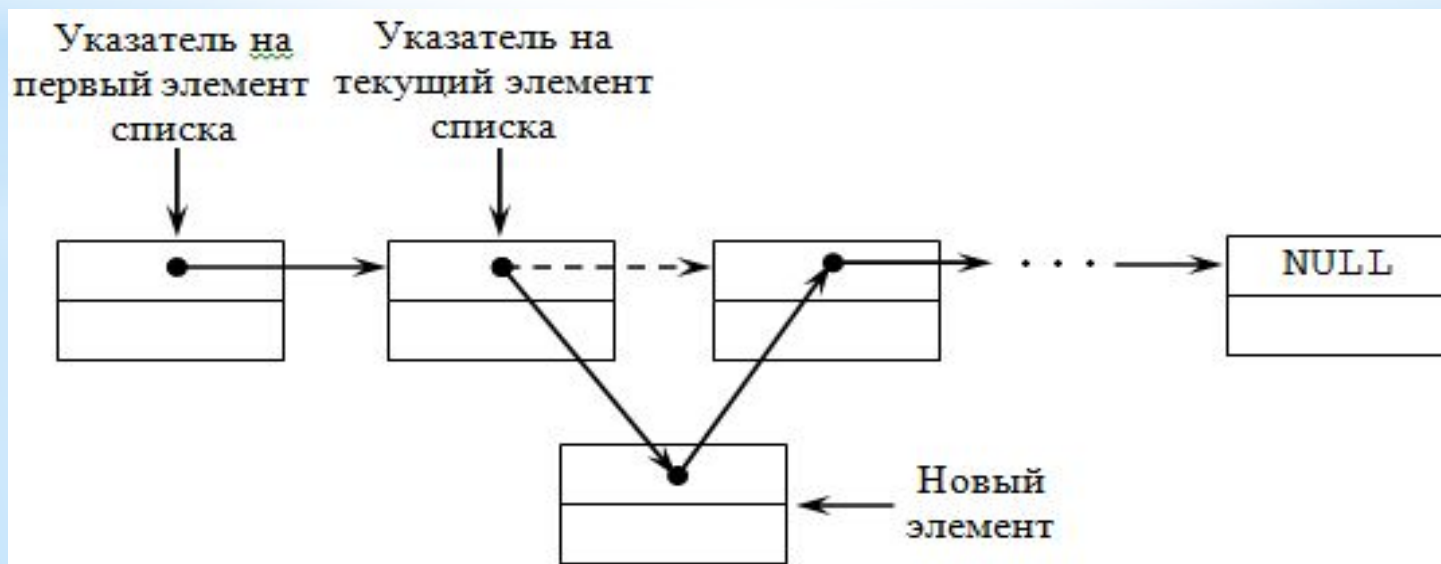
//печать однонаправленного списка

```
void Print_Single_List(Single_List* Head) {  
    if (Head != NULL) {  
        cout << Head->Data << "\t";  
        Print_Single_List(Head->Next);  
        //переход к следующему элементу  
    }  
    else cout << "\n";  
}
```

Вставка элемента в однонаправленный список

В динамические структуры легко добавлять элементы, так как для этого достаточно *изменить значения адресных полей*.

Вставка первого и последующих элементов списка *отличаются* друг от друга. Поэтому в функции, реализующей данную операцию, сначала осуществляется проверка, *на какое место* вставляется элемент. Далее реализуется соответствующий *алгоритм* добавления



/*вставка элемента с заданным номером в однонаправленный список*/

```
Single_List* Insert_Item_Single_List(Single_List* Head,  
    int Number, int DataItem){  
    Number--;  
    Single_List *NewItem=new(Single_List);  
    NewItem->Data=DataItem;  
    NewItem->Next = NULL;  
    if (Head == NULL) {//список пуст  
        Head = NewItem;//создаем первый элемент списка  
    }  
    else {//список не пуст  
        Single_List *Current=Head;  
        for(int i=1; i < Number && Current->Next!=NULL; i++)  
            Current=Current->Next;  
        if (Number == 0){  
            //вставляем новый элемент на первое место  
            NewItem->Next = Head;  
            Head = NewItem;  
        }  
        else {//вставляем новый элемент на непервое место  
            if (Current->Next != NULL)  
                NewItem->Next = Current->Next;  
            Current->Next = NewItem;  
        }  
    }  
    return Head;  
}
```

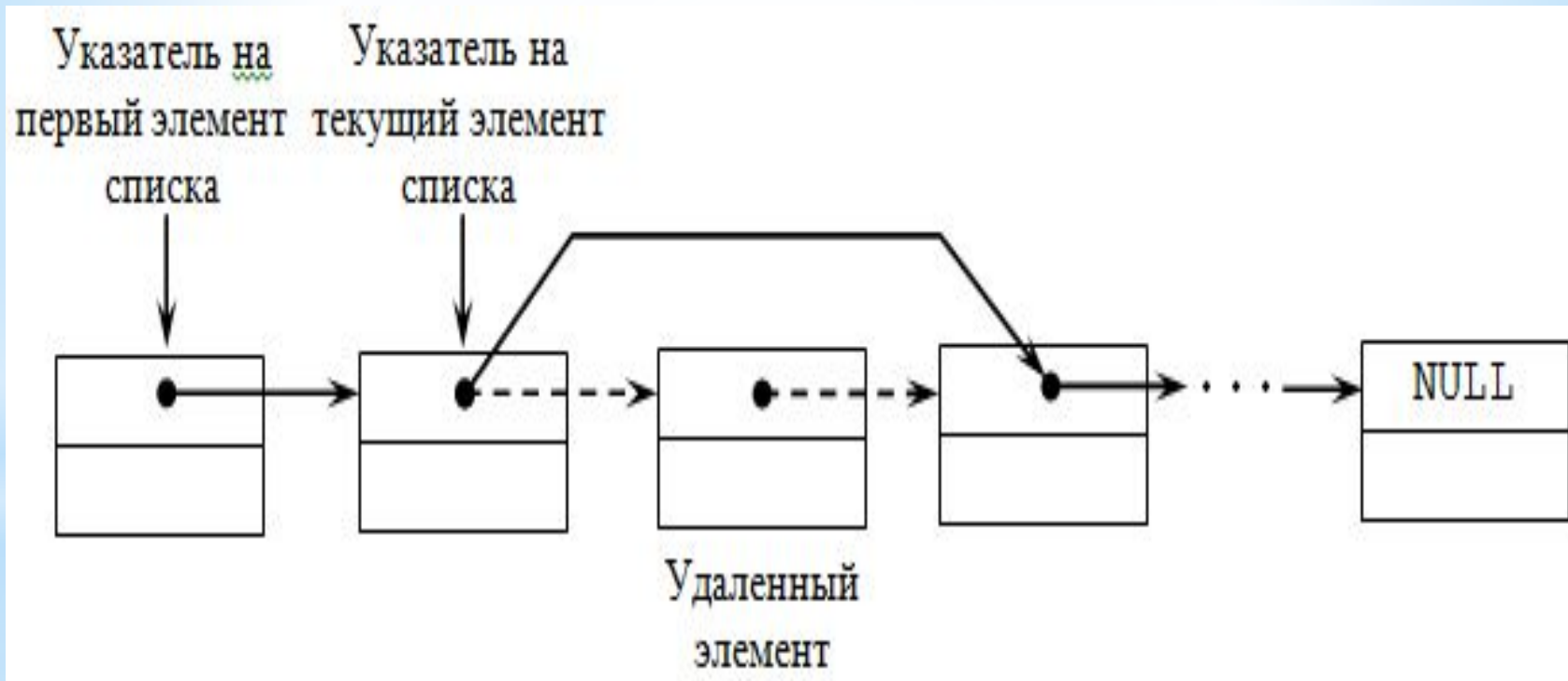
выделить память под
структуру, записать ее адрес в
переменную NewItem

Удаление элемента из однонаправленного списка

- Из динамических структур можно удалять элементы, так как для этого достаточно *изменить значения адресных полей*.
- Операция удаления элемента однонаправленного списка осуществляет удаление элемента, на который *установлен указатель текущего элемента*.
- После удаления указатель текущего элемента устанавливается на предшествующий элемент списка или на новое начало списка, если удаляется первый.

Алгоритмы удаления *первого и последующих* элементов списка отличаются друг от друга. Поэтому в функции, реализующей данную операцию, осуществляется *проверка*, какой элемент удаляется. Далее реализуется соответствующий алгоритм удаления

Удаление элемента из однонаправленного списка



```
/*удаление элемента с заданным номером из однонаправленного списка*/
Single_List* Delete_Item_Single_List(Single_List* Head,
    int Number){
    Single_List *ptr;//вспомогательный указатель
    Single_List *Current = Head;
    for (int i = 1; i < Number && Current != NULL; i++)
        Current = Current->Next;
    if (Current != NULL){//проверка на корректность
        if (Current == Head){//удаляем первый элемент
            Head = Head->Next;
            delete(Current);
            Current = Head;
        }
        else {//удаляем непервый элемент
            ptr = Head;
            while (ptr->Next != Current)
                ptr = ptr->Next;
            ptr->Next = Current->Next;
            delete(Current);
            Current=ptr;
        }
    }
    return Head;
}
```

Поиск элемента в однонаправленном списке

Операция поиска элемента в списке заключается в *последовательном просмотре* всех элементов списка до тех пор, пока текущий элемент не будет содержать *заданное значение* или пока не будет *достигнут конец списка*.

В последнем случае фиксируется *отсутствие* искомого элемента в списке (функция принимает значение *false*)


```
//поиск элемента в однонаправленном списке
bool Find_Item_Single_List(Single_List* Head, int DataItem){
    Single_List *ptr; //вспомогательным указатель
    ptr = Head;
    while (ptr != NULL){//пока не конец списка
        if (DataItem == ptr->Data) return true;
        else ptr = ptr->Next;
    }
    return false;
}
```

Удаление однонаправленного списка

Операция удаления списка заключается в *освобождении динамической памяти*.

Для данной операции организуется *функция*, в которой нужно переставлять указатель на следующий элемент списка до тех пор, пока указатель не станет равен NULL, то есть не будет достигнут конец списка.

Реализуем рекурсивную функцию.

```
/*освобождение памяти, выделенной под однонаправленный список*/
```

```
void Delete_Single_List(Single_List* Head){  
    if (Head != NULL){  
        Delete_Single_List(Head->Next);  
        delete Head;  
    }  
}
```

Таким образом,
однонаправленный список имеет только **один** указатель
в каждом элементе.

Это позволяет **минимизировать расход памяти** на
организацию такого списка.

Одновременно это позволяет осуществлять переходы
между элементами *только в одном направлении*, что
зачастую **увеличивает время**, затрачиваемое на
обработку списка.

Например, для перехода к предыдущему элементу
необходимо осуществить просмотр списка с начала до
элемента, указатель которого установлен на текущий
элемент.

Двунаправленные (двусвязные) списки

Для ускорения многих операций целесообразно применять переходы между элементами списка в *обоих направлениях*. Это реализуется с помощью *двунаправленных списков*, которые являются сложной динамической структурой.

Двунаправленный (двусвязный) список – это структура данных, состоящая из последовательности элементов, каждый из которых содержит информационную часть и два указателя на соседние элементы. При этом два соседних элемента должны содержать взаимные ссылки друг на друга.



Двунаправленные (двусвязные) списки

В таком списке каждый элемент (кроме первого и последнего) связан с предыдущим и следующим за ним элементами.

Каждый элемент двунаправленного списка имеет три поля :

- одно поле содержит *ссылку на следующий элемент*,
- другое поле – *ссылку на предыдущий элемент*
- третье поле – *информационное*.

Наличие ссылок на следующее звено и на предыдущее позволяет двигаться по списку от каждого звена *в любом направлении*: от звена к концу списка или от звена к началу списка, поэтому такой список называют *двунаправленным*.

Описание простейшего элемента такого списка:

```
struct имя_типа {  
    информационное поле;  
    адресное поле 1;  
    адресное поле 2;  
};
```

где

- **информационное поле** – это поле любого, ранее объявленного или стандартного, типа;
- **адресное поле 1** – это указатель на объект того же типа, что и определяемая структура, в него записывается адрес следующего элемента списка ;
- **адресное поле 2** – это указатель на объект того же типа, что и определяемая структура, в него записывается адрес предыдущего элемента списка.

Например:

```
struct list {  
    type elem ;  
    list *next, *pred ;  
}
```

```
list *headlist ;
```

где

type – тип информационного поля элемента списка;

***next, *pred** – указатели на следующий и предыдущий элементы этой структуры соответственно.

Переменная-указатель **headlist** задает список как единый программный объект, ее значение – указатель на первый (или заглавный) элемент списка.

Основные операции, выполняемые над двунаправленным списком, те же, что и для однонаправленного списка.

Так как двунаправленный список более гибкий, чем однонаправленный, то при *включении элемента в список*, нужно использовать указатель как на элемент, за которым происходит включение, так и указатель на элемент, перед которым происходит включение.

При исключении элемента из списка нужно использовать как указатель на сам исключаемый элемент, так и указатели на предшествующий или следующий за исключаемым элементы.

Но так как элемент двунаправленного списка имеет два указателя, то при выполнении операций включения/исключения элемента надо изменять больше связей, чем в однонаправленном списке.

Основные операции, осуществляемые с двунаправленными списками:

- создание списка;
- печать (просмотр) списка;
- вставка элемента в список;
- удаление элемента из списка;
- поиск элемента в списке;
- проверка пустоты списка;
- удаление списка.

Особое внимание следует обратить на то, что в отличие от однонаправленного списка здесь *нет необходимости* обеспечивать позиционирование какого-либо указателя именно *на первый элемент* списка, так как благодаря двум указателям в элементах можно получить доступ к любому элементу списка из любого другого элемента, осуществляя переходы в прямом или обратном направлении.

Однако по правилам хорошего тона программирования указатель желательно ставить на заголовок списка.

Создание двунаправленного списка

Для того, чтобы создать список, нужно создать сначала *первый элемент* списка, а затем при помощи *функции* добавить к нему остальные элементы. Добавление может выполняться как в начало, так и в конец списка. Реализуем рекурсивную функцию.

//создание двунаправленного списка (добавления в конец)

```
void Make_Double_List(int n, Double_List** Head,
    Double_List* Prior){
    if (n > 0) {
        (*Head) = new Double_List();
        //выделяем память под новый элемент
        cout << "Введите значение ";
        cin >> (*Head)->Data;
        //вводим значение информационного поля
        (*Head)->Prior = Prior;
        (*Head)->Next=NULL;//обнуление адресного поля
        Make_Double_List(n-1,&((*Head)->Next),(*Head));
    }
    else (*Head) = NULL;
}
```