

# Динамические типы данных.

## Списки

1. Назначение и виды списков.
2. Односвязные линейные списки.
3. Двусвязные линейные списки.
4. Циклические списки.
5. Мультисписки.
6. Нелинейные списки.
7. Язык программирования ЛИСП.

# 1. Назначение и виды списков

**Списком** называется упорядоченное, возможно пустое, множество (набор) элементов (**узлов**), которые состоят из **данных** и **полей связи** между узлами. К спискам применимы ряд операций, например, **включения, исключения, копирования, поиска, сортировки**.

Списки – наиболее широко применяемая в программировании динамическая структура данных:

**- при решении прикладных задач программирования:**

- при организации списков объектов (пользователей, задач, документов, рассылки, и т.п.);

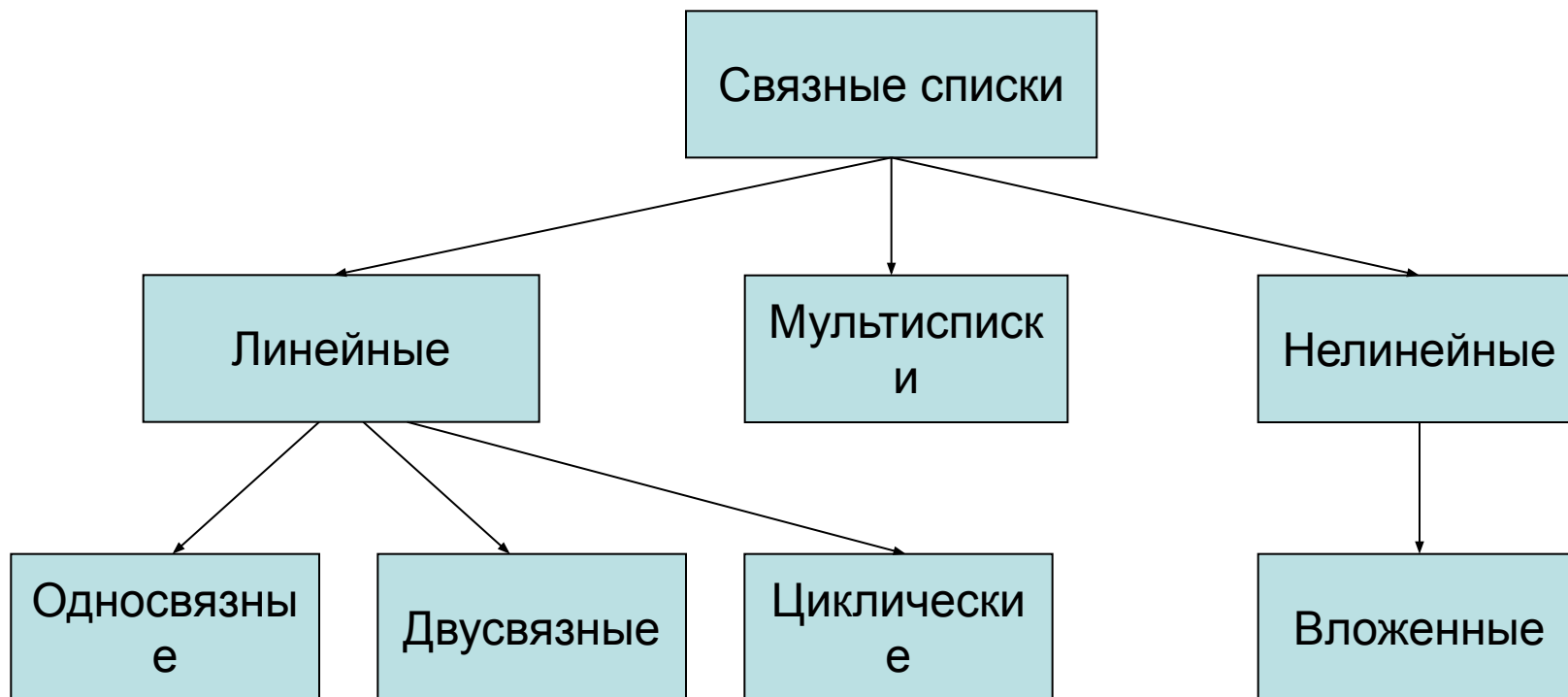
**- в системном императивном программировании:**

- при реализации ядра ОС;
- при реализации СУБД;
- при реализации пользовательского интерфейса;
- при работе с файлами;
- при построении других динамических структур данных: стеки, очереди, деревья, сети и графы, хеш-таблицы;
- при построении трансляторов;

**в функциональном программировании:**

- язык ЛИСП и его диалекты

# Виды СВЯЗНЫХ СПИСКОВ



Линейные – все узлы расположены на одном уровне (в линию).  
Мультисписки – узлы могут быть элементами нескольких списков.  
Нелинейные – узлы расположены на разных уровнях.  
Вложенные – узлами могут быть другие списки (подсписки).

# Особенности списков

1. Последовательный доступ (вместо прямого, как у массивов).
2. Произвольное размещение в динамической памяти.
3. Используются указатели для реализации полей связи.

## Достоинства:

- лёгкость добавления и удаления элементов;
- размер ограничен только объёмом памяти компьютера и разрядностью указателей;

## Недостатки:

- на поля связи (указатели на следующий и предыдущий элемент) расходуется дополнительная память;
- работа со списком медленнее, чем с массивами, так как к любому элементу списка можно обратиться, только пройдя все предшествующие ему элементы;
- элементы списка могут быть расположены в памяти разреженно, что окажет негативный эффект на кэширование процессора;

## 2. Линейные односвязные списки

1. Односвязный список состоит из узлов (элементов), которые состоят из поля данных и указателя на следующий узел.
2. Начальный узел называется головой списка.
3. Значение указателя связи последнего узла равно **NULL**.
4. Полей данных может быть несколько.

### Сравнение массивов и списков

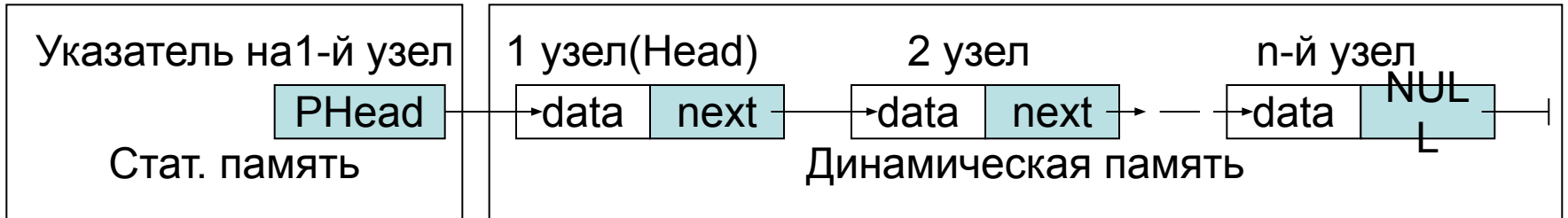
#### Последовательное распределение

Адрес	Содержимое
$L_0 + c:$	Элемент 1
$L_0 + 2c:$	Элемент 2
$L_0 + 3c:$	Элемент 3
$L_0 + 4c:$	Элемент 4
$L_0 + 5c:$	Элемент 5

#### Связанное распределение

Адрес	Содержимое	
A:	Элемент 1	B
B:	Элемент 2	C
C:	Элемент 3	D
D:	Элемент 4	E
E:	Элемент 5	A

# Операции над списками



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

## Описание узла списка

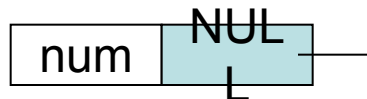
```
struct Node
{
    int data; // поле данных
    Node *next; // указатель на след.узел
};
```

## Создание списка

```
typedef Node *PNode; // тип данных: указатель на узел
PNode PHead; // указатель на голову списка
PHead = NULL; // список пуст
```

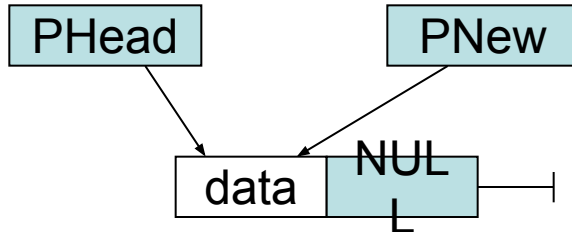
## Создание узла

```
PNode createNode (int num)
{
    PNode PNew = new Node; // указатель на новый узел
    PNew->data = num; // поле данных – номер узла
    PNew->next = NULL; // следующего узла нет
    return PNew; // результат функции – адрес узла
}
```



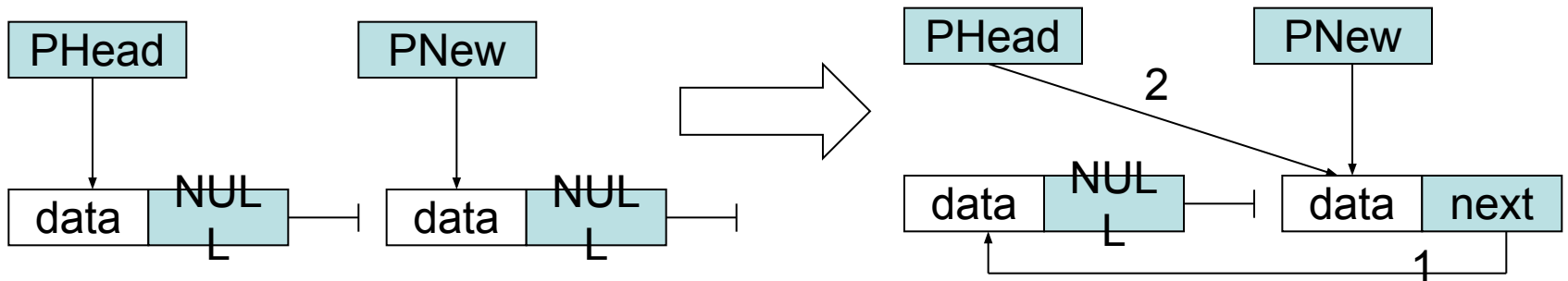
# Добавление узла в список

в пустой список:



```
PNew = CreateNode (1);  
PHead = PNew;
```

в начало списка:



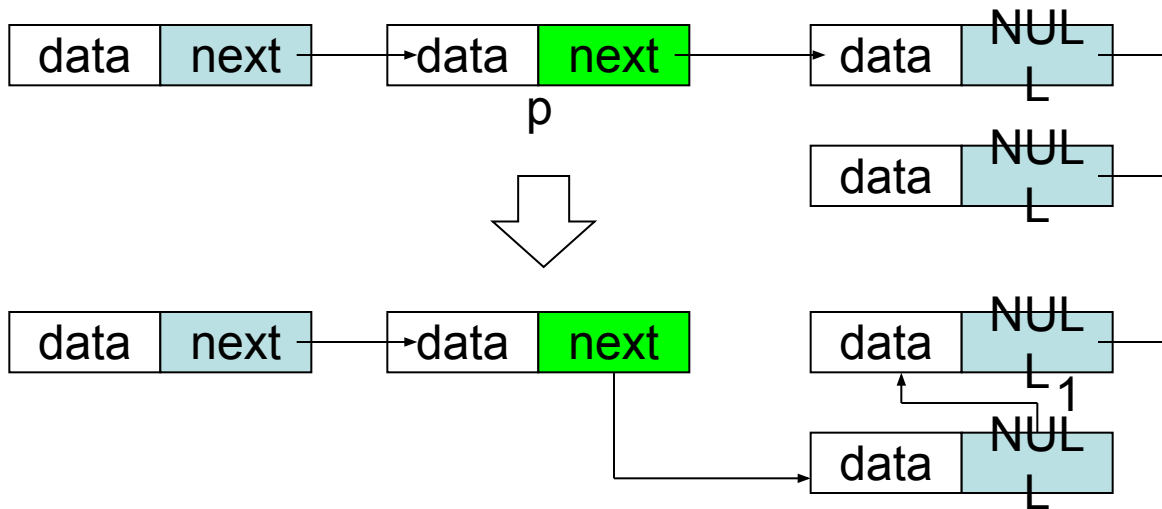
```
void addFirst (PNode &PHead, PNode PNew)  
{  
    // установить next нового узла на голову списка  
    PNew->next = PHead;  
    //установить голову списка на новый узел  
    PHead = PNew;  
}
```

адрес головы списка передается по ссылке



# Добавление узла в список

После заданного узла:



```
void addAfter (PNode p, PNode PNew)
{
//установить next нового узла на узел, следующий за заданным
PNew->next = p->next;// p – указатель на заданный узел
//установить next заданного узла на новый узел
p->next = PNew;
}
```

Последовательность операций менять нельзя, т.к. будет потерян адрес узла, следующего за заданным.

# Добавление узла в конец списка

```
void addLast(PNode PHead, PNode PNew)
{
    PNode q = PHead;
    if (Head == NULL) { // если список пуст,
        AddFirst(Head, NewNode); // вставляем первый элемент
        return;
    }
    while (q->next) q = q->next; // ищем последний элемент
    AddAfter(q, PNew);
}
```

# Добавление узла перед заданным

```
void addBefore(PNode PHead, PNode p, PNode PNew)
{
    PNode q = PHead;
    if (Head == p) {
        AddFirst(Head, NewNode); // вставка перед первым узлом
        return;
    }
    while (q && q->next!=p) // ищем узел, за которым следует p
        q = q->next;
    if ( q ) // если нашли такой узел,
        AddAfter(q, NewNode); // добавить новый после него
}
```

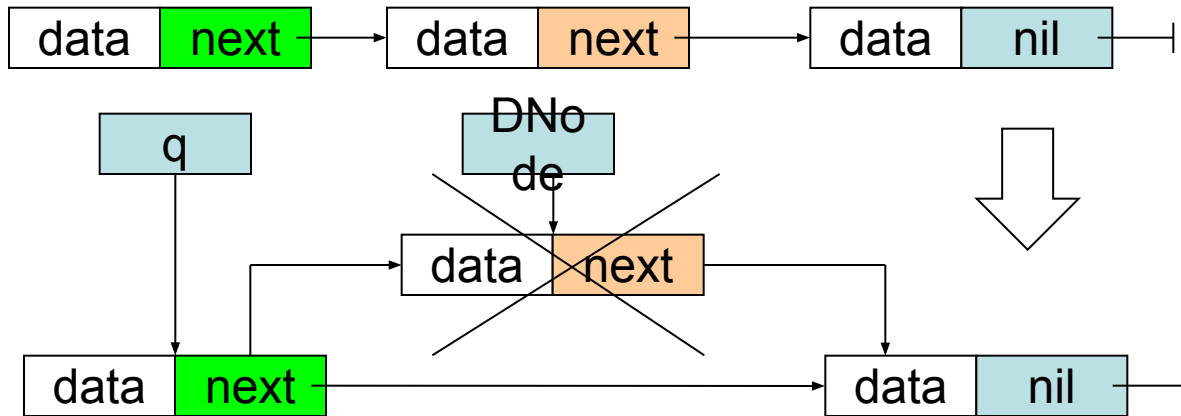
## Проход по списку

```
void print_list(PNode PHead)
{
    PNode p = PHead;
    printf("[ ");
    while(p != NULL)
    {
        printf("%d ", p->data);
        p = p->next;
    }
    printf("]\n");
}
```

## Поиск элемента в списке

```
PNode findNode (PNode PHead, int num)
{
    PNode q = PHead;
    // пока есть узел проверить нужное условие
    while (q && ((q->data) != num))
        q = q->next;
    return q;
}
```

# Удаление узла после заданного



```
void deleteNode(PNode PHead, PNode DNode)
{
    PNode q = PHead;
    if (Head == DNode)
        Head = DNode->next; // удаляем первый элемент
    else {
        while (q && q->next != DNode) // ищем элемент
            q = q->next;
        if ( q == NULL ) return; // если не нашли, выход
        q->next = DNode->next;
    }
    delete DNode; // освобождаем память
}
```

## Удаление списка

```
void delete_list(PNode &PHead){  
    if (PHead != NULL){  
        delete_List(PHead->next);  
        delete PHead;  
    }  
}
```

### Задание:

1. Удалить все элементы.
2. Найти середину списка.
3. Найти середину списка за один проход.

# Пример программы

```
#include <stdio.h>
int main()
{
Node* list = NULL;
print_list(list); // выводит: [ ]
pNode = createNode(1); //создание узла
print_list(list); // печать списка: [ 1 ]
addFirst(list, 10); //вставка в начало списка
addFirst(list, 8); //вставка в начало списка
print_list(list); // печать списка: [ 8 10 1 ]
Node* node = findNode(list, 10); // поиск элемента
Node *pNew = createNode(3); //создание узла
addAfter(node, pNew); //вставка после
print_list(list); // печать списка: [ 8 10 3 1 ]
deleteNode(list, node); // удаление узла
print_list(list); // печать списка: [ 8 3 1 ]
pNode = delete_list(list); // удаление списка
print_list(list); // печать списка: [ ]
}
```