

Векторы, списки, последовательности

АТД «Вектор»

Расширяет «массив»
Абстракция индекса –
«разряд»

АТД «Список»

Расширяет связный список
Абстракция узла –
«позиция»

АТД

«Последовательность»

Элементы следуют друг за
другом (линейно)

АТД «Вектор» 1

- Пусть S — линейная последовательность из n элементов. **Разряд** элемента e последовательности S равен количеству элементов, находящихся в S перед e , то есть разряд первого элемента последовательности равен 0, а последнего — $n-1$. Очевидно, что разряд каждого элемента в S уникален.
- Абстракция «Вектор» заключается в том, что последовательность S не обязана быть массивом.
- Кроме того, «Вектор» — более динамическая структура, поскольку разряд элемента в S может меняться вследствие удаления и добавления новых элементов.

АТД «Вектор» 2

Основные методы:

- **ElemAtRank(r)**: возвращает элемент S с разрядом r ; если $r < 0$ или $r > n-1$, где n — текущее число элементов, выдается сообщение об ошибке.
Input: целое число; **Output**: объект.
- **ReplaceAtRank(r, e)**: замещает объектом e элемент с разрядом r и возвращает замещаемый объект. Если $r < 0$ или $r > n-1$, где n — текущее число элементов, выдается сообщение об ошибке.
Input: целое число r и объект e ; **Output**: объект.
- **InsertAtRank(r, e)**: добавляет в S новый элемент e ; если $r < 0$ или $r > n$, где n — текущее число элементов, выдается сообщение об ошибке.
Input: целое число r и объект e ; **Output**: нет.
- **RemoveAtRank(r)**: удаляет из S элемент с разрядом r ; если $r < 0$ или $r > n-1$, где n — текущее число элементов, выдается сообщение об ошибке.
Input: целое число; **Output**: объект.
- стандартные методы **Size()** и **IsEmpty()**

Адаптация вектора для реализации дека

Операция дека	Реализация с помощью вектора
Size()	Size()
IsEmpty()	IsEmpty()
First()	ElemAtRank(0)
Last()	ElemAtRank(Size()-1)
InsertFirst(e)	InsertAtRank(0,e)
InsertLast(e)	InsertAtRank(size(), e)
RemoveFirst()	RemoveAtRank(0)
RemoveLast()	RemoveAtRank(Size()-1)

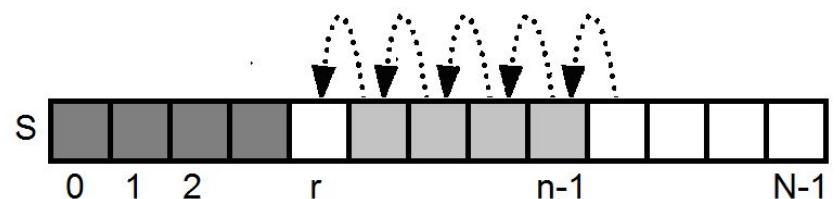
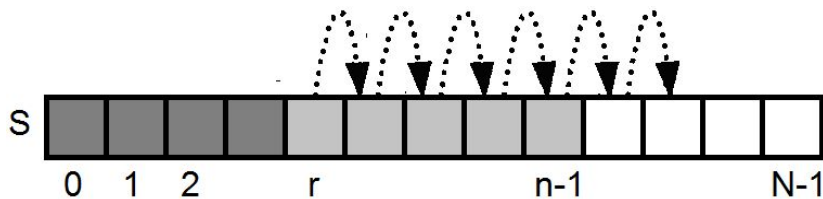
Реализация вектора с помощью массива

Алгоритм

```
InsertAtRank(r, e)
    for i = n-1, n-2,
    ..., r do
        A[i+1] ← A[i]
    A[r] ← e
    n ← n+1
```

Алгоритм

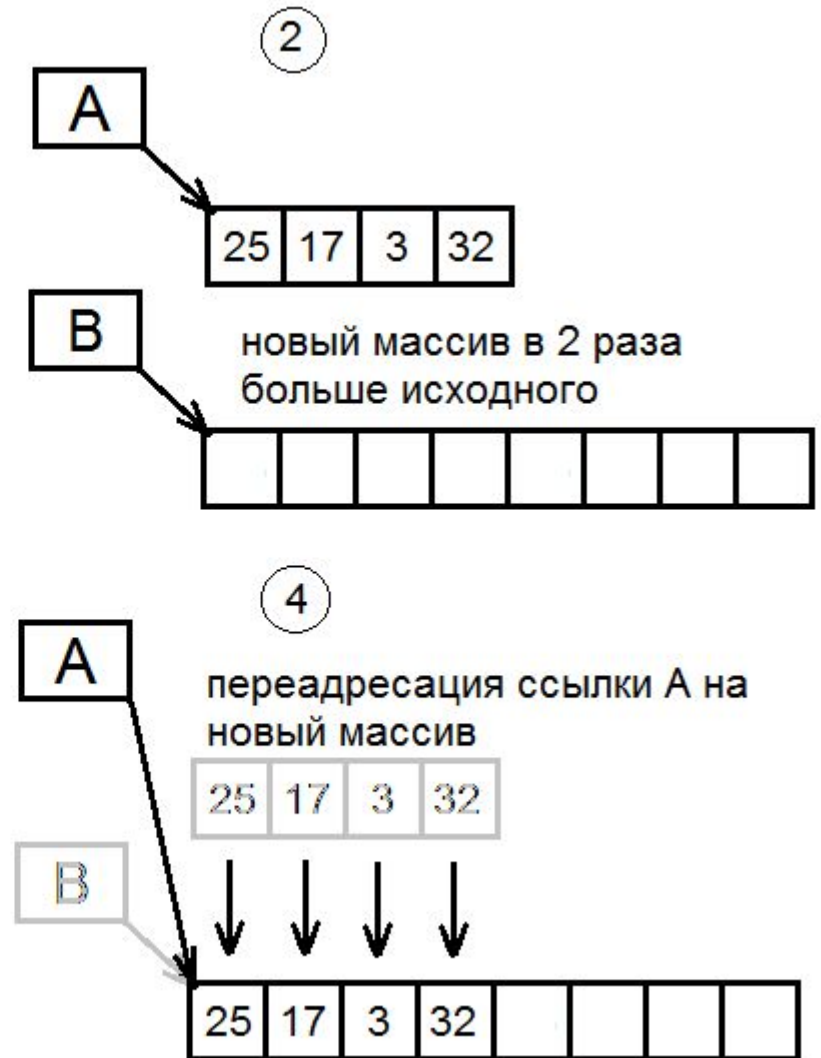
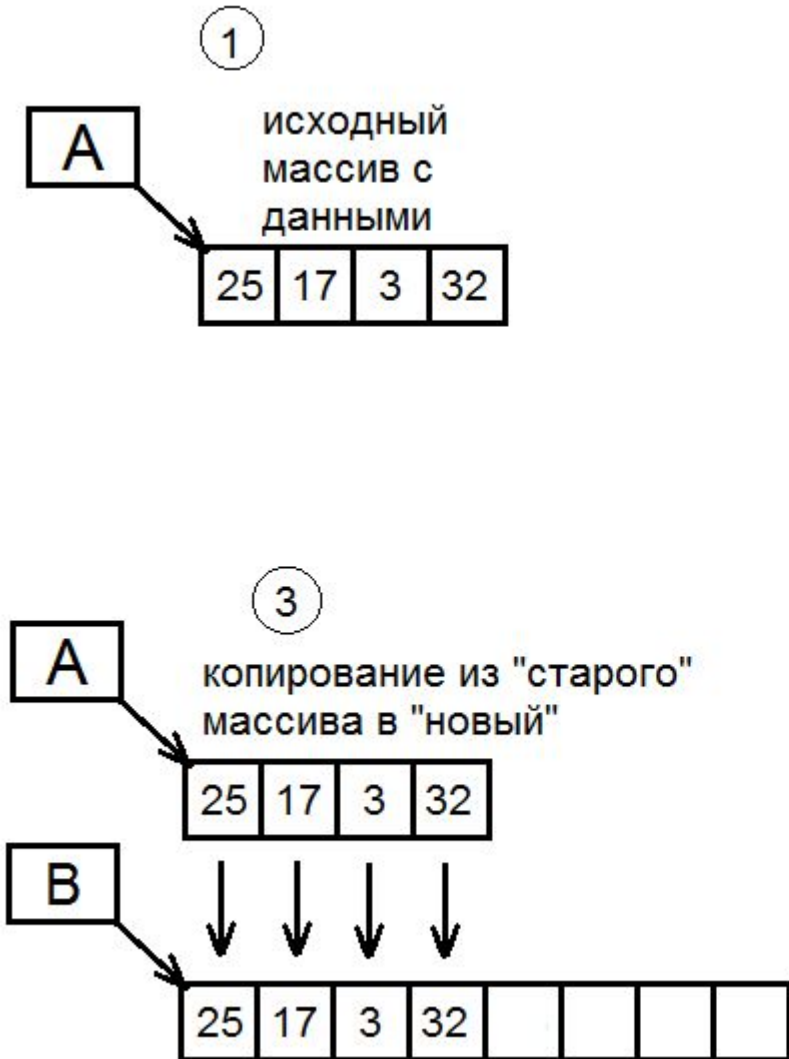
```
RemoveAtRank(r)
    e ← A[r]
    for i = r,
    r+1, ..., n-2 do
        A[i] ← A[i+1]
    n ← n-1
    return e
```



Недостатки:

1. InsertAtRank и RemoveAtRank выполняются за $O(N)$ времени
2. Емкость вектора ограничена фиксированным размером массива

Реализация вектора на основе расширяемого массива (Имитация изменения размера массива)



Реализация вектора на основе расширяемого массива

```
public class ArrayVector : Vector
{ private Object[ ] a;
  private int capacity =16; /* емкость вектора*/ private int size = 0; /* текущий
размер*/
  public ArrayVector() { a = new Object[capacity]; } //время O(1)
  public Object ElemAtRank(int r) { return a[r]; } //время O(1)
  public int Size() { return size; }
  public bool IsEmpty() { return (size == 0); }
  public Object ReplaceAtRank(int r, Object e) { Object temp = a[r]; return temp; } //время
O(1)
  public Object RemoveAtRank(int r) // время O(N)
  { Object temp = a[r];
    for (int i=r; i<size-1; i++) a[i] = a[i+1];
    size--; return temp;
  }
  public void InsertAtRank(int r, Object e) // время O(N)
  { if (size == capacity) // переполнение
    { capacity *= 2; Object[ ] b = new Object[capacity];
      for (int i=0; i<size; i++) b[i] = a[i];
      a = b;
    }
    for (int i=size-1; i>=r; i--) a[i+1] = a[i];
    a[r] = e; size++;
  }
}
```

АТД «Список» 1

- В списке узлы «знают» друг о друге. Поэтому операции с параметрами-узлами быстрее, чем операции с индексами в массиве.
- Например: `RemoveAtNode(v)`, `InsertAfterNode(v,e)`
- Абстракция узла – АТД «**Позиция**»
 - `GetElement()`: возвращает элемент, хранящийся в данной позиции.
Input: нет; *Output:* объект.
 - `SetElement(Object e)`: помещает элемент в позицию.
Input: элемент; *Output:* нет

АТД «Список» - операции доступа по чтению

- **First()**: возвращает позицию первого элемента списка S ; если список пуст, выдается сообщение об ошибке.
Input: нет; **Output:** позиция.
- **Last()**: возвращает позицию последнего элемента списка S ; если список пуст, выдается сообщение об ошибке.
Input: нет; **Output:** позиция.
- **IsFirst(p)**: возвращает логическое значение, показывающее, является ли данная позиция первой в списке. **Input:** позиция p ; **Output:** логическое значение.
- **IsLast(p)**: возвращает логическое значение, показывающее, является ли данная позиция последней в списке.
Input: позиция p ; **Output:** логическое значение.
- **Before(p)**: возвращает позицию элемента S , который предшествует элементу позиции p ; если p является первой позицией, выдается сообщение об ошибке.
Input: позиция; **Output:** позиция.
- **After(p)**: возвращает позицию элемента S , который следует за элементом позиции p ; если p является последней позицией, выдается сообщение об ошибке. **Input:** позиция; **Output:** позиция.

АТД «Список» - модифицирующие операции

- **ReplaceElement(p, e):** замещает элемент в позиции p на e и возвращает элемент, который до этого был в позиции p .
Input: позиция p и объект e ; *Output:* объект.
- **SwapElements(p, q):** меняет местами элементы в позициях p и q таким образом, что элемент в позиции p перемещается в позицию q , а элемент, бывший в позиции q , перемещается в позицию p .
Input: две позиции; *Output:* нет.
- **InsertFirst(e):** вставляет новый элемент e в S в качестве первого элемента списка.
Input: объект e ; *Output:* позиция вставленного элемента e .
- **InsertLast(e):** вставляет новый элемент e в S в качестве последнего элемента списка.
Input: объект e ; *Output:* позиция вставленного элемента e .
- **InsertBefore(p, e):** вставляет новый элемент e в S перед позицией p ; если p является первой позицией, выдается сообщение об ошибке.
Input: позиция p и объект e ; *Output:* позиция вставленного элемента e .
- **InsertAfter(p, e):** вставляет новый элемент e в S после позиции p ; если p является последней позицией, выдается сообщение об ошибке.
Input: позиция p и объект e ; *Output:* позиция вставленного элемента e .
- **Remove(p):** удаляет из S элемент в позиции p
Input: позиция; *Output:* удаленный элемент.

Пример использования списка

Операция	Output	S
InsertFirst(8)	$p_1(8)$	(8)
InsertAfter($p_1, 5$)	$p_2(5)$	(8, 5)
InsertBefore($p_2, 3$)	$p_3(3)$	(8, 3, 5)
InsertFirst(9)	$p_4(9)$	(9, 8, 3, 5)
Before(p_3)	$p_1(8)$	(9, 8, 3, 5)
Last()	$p_2(5)$	(9, 8, 3, 5)
Remove(p_4)	9	(8, 3, 5)
SwapElements(p_1, p_2)	-	(5, 3, 8)
ReplaceElement($p_3, 7$)	3	(5, 7, 8)
InsertAfter(first(), 2)	$p_2(2)$	(5, 2, 7, 8)

Реализация АДД «Список» с помощью двусвязного списка – класс DNode

```
class DNode : Position
{ private DNode prev, next;
  private Object element; // элемент, хранящийся в данной позиции
  public DNode(DNode newPrev, DNode newNext, Object elem)
  { prev = newPrev; next = newNext; element = elem; }
  public Object GetElement()
  { if ((prev == null) && (next == null))
    throw new InvalidPositionException("Positionisnotinalist!");
    return element;
  }
  public void SetElement(Object newElement) {element = newElement;}
  public DNode GetNext() { return next; }
  public DNode GetPrev() { return prev; }
  public void SetNext(DNode newNext) { next = newNext; }
  public void SetPrev(DNode newPrev) { prev = newPrev; }
}
```

Реализация АДД «Список» с помощью двусвязного списка – операция InsertAfter

Алгоритм InsertAfter(p , e):

Создать новый узел v

v .SetElement(e)

// связать v с предшествующим узлом

v .SetPrev(p)

// связать v с последующим узлом

v .SetNext(p .getNext())

// связывает ранее следовавший за p узел с v

(p .getNext()).SetPrev(v)

// связывает p с новым последующим узлом v

p .SetNext(v)

return v { позиция элемента e }

Реализация АДД «Список» с помощью двусвязного списка – вспомогательный метод

checkPosition

```
protected DNode checkPosition(Position p)
{ if (p == null)
    throw new InvalidPositionException("Null Position passed to NodeList.");
  if (p == header)
    throw new InvalidPositionException("Header is not a valid position");
  if (p == trailer)
    throw new InvalidPositionException("Trailer is not a valid position");
  try
  { DNode temp = (DNode)p;
    if ((temp.GetPrev() == null) || (temp.GetNext() == null))
      throw new InvalidPositionException("Position does not belong to a valid
      NodeList");
    return temp;
  }
  catch (Exception e)
  { throw new InvalidPositionException("Position is of wrong type for this
    container.");
  }
}
```

АТД «Последовательность»

- все методы векторов
- все методы списков
- два дополнительных «связующих» метода, которые обеспечивают переход между разрядами и позициями:
 - $\text{AtRank}(r)$: возвращает позицию элемента с разрядом r .
Input: целое число; **Output:** позиция.
 - $\text{RankOf}(p)$: возвращает разряд элемента в позиции p .
Input: позиция; **Output:** целое число.

АТД «Последовательность» – множественное наследование

```
public interface Sequence : List, Vector
{ // Дополнительные "переходные" методы.
    Position AtRank(int rank);
    int RankOf(Position position);
}
```


Реализация последовательности с помощью двусвязного списка

- все методы АДД «список» выполняются за $O(1)$ время.
- Методы же АДД «вектор» реализованы менее эффективно.
- $\text{ElemAtRank}(r)$ - поиск можно начать с ближайшего конца последовательности, время выполнения составит $O(\min(r+1, n-r))$
- Аналогично - $\text{InsertAtRank}(r, e)$ и $\text{RemoveAtRank}(r)$

Реализация последовательности с помощью двусвязного списка 1

```
public class NodeSequence : NodeList, Sequence
{ // проверяем, находится ли разряд в интервале [0,numElt-1];
  protected void checkRank(int rank) // время O(1).
  { if (rank<0 || rank>=numElts)
    { String s = String.Format("Rank {0} is invalid for this sequence of {1} elements.",
      rank, numElts);
      throw new BoundaryViolationException(s);
    }
  }
  public Position ElemAtRank (int rank) // время O(1)
  { DNode node;
    checkRank(rank);
    if (rank <= Size()/2) // просматриваем последовательность от начала
    { node = header.GetNext(); for (int i=0; i < rank; i++) node = node.GetNext();
    }
    else // просматриваем последовательность с конца
    { node = trailer.GetPrev();
      for(int i=1; i<Size()-rank; i++) node = node.GetPrev();
    }
    return node;
  }
}
```

Реализация последовательности с помощью двусвязного списка 2

```
public void InsertAtRank (int rank, Object element) // время O(n)
{ if (rank == Size()) // в данном случае не выполняется checkRank
  InsertLast(element);
  else
  { checkRank(rank);
    InsertBefore(AtRank(rank), element);
  }
}
public Object RemoveAtRank (int rank) // время O(n)
{ checkRank(rank);
  return Remove(AtRank(rank));
}
public Object ReplaceAtRank (int rank, Object element) // время O(n)
{ checkRank(rank);
  return ReplaceElement(AtRank(rank), element);
}
}
```

Сравнительный анализ различных реализаций последовательности

Операции	Массив	Список
<code>size, isEmpty</code>	$O(1)$	$O(1)$
<code>atRank, rankOf, elemAtRank</code>	$O(1)$	$O(n)$
<code>first, last, before, after</code>	$O(1)$	$O(1)$
<code>replaceElement, swapElements</code>	$O(1)$	$O(1)$
<code>replaceAtRank</code>	$O(1)$	$O(n)$
<code>insertAtRank, removeAtRank</code>	$O(n)$	$O(n)$
<code>insertFirst, insertLast</code>	$O(1)$	$O(1)$
<code>insertAfter, insertBefore</code>	$O(n)$	$O(1)$
<code>remove</code>	$O(n)$	$O(1)$

Каждая из реализаций имеет свои преимущества и недостатки. Выбор того или иного способа обусловлен конкретными требованиями приложения. Поскольку структура АД «последовательность» не зависит от конкретных условий реализации, применяется наиболее соответствующая реализация с минимальными изменениями в программе.

Векторы, списки, последовательности – иерархия интерфейсов

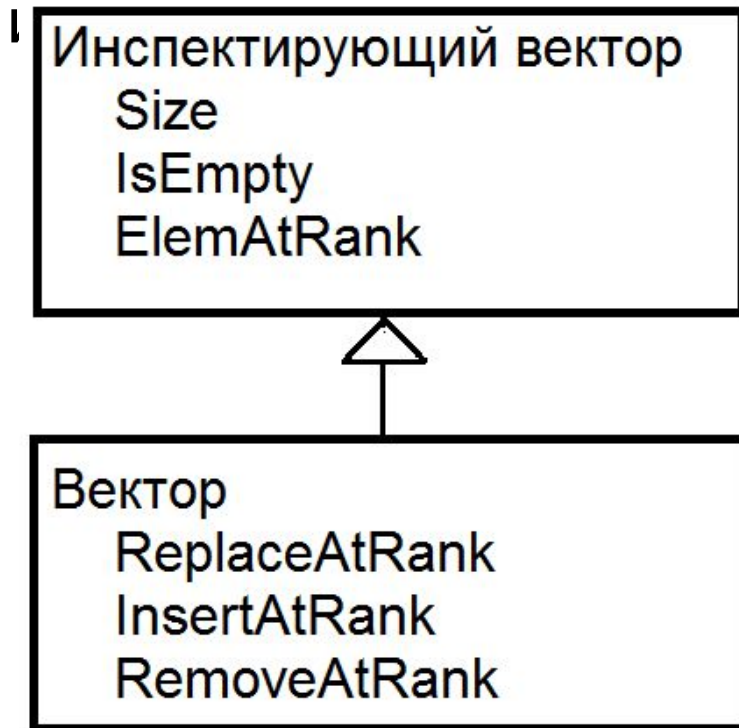
Задача – оптимизация состава методов

Введем обобщающее понятие «контейнер» («коллекция») и классификацию методов контейнеров:

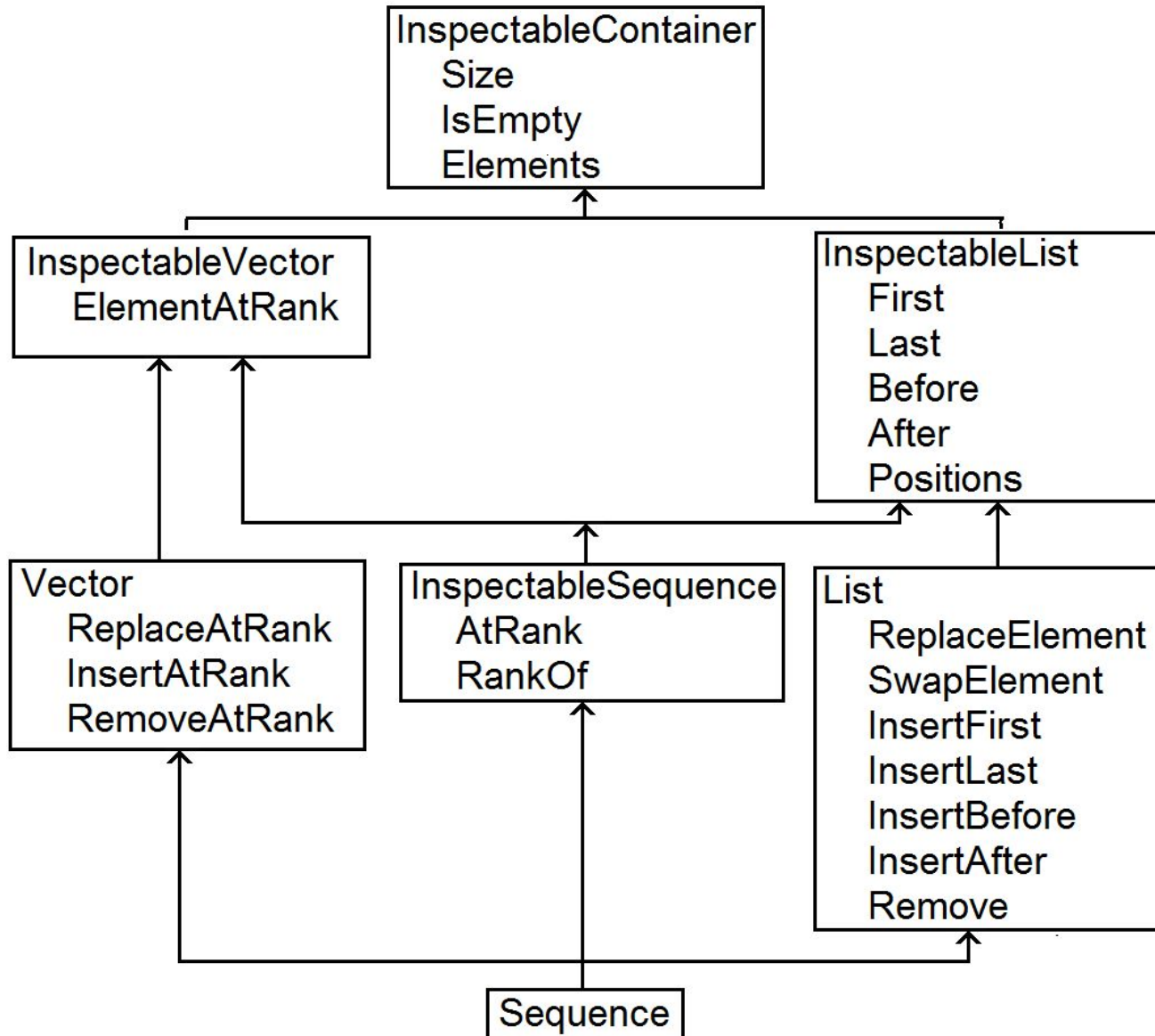
- **методы запросов** возвращают информацию о контейнере;
- **методы доступа** возвращают элементы или позиции контейнера;
- **методы обновления** изменяют контейнер, добавляя, удаляя элементы или изменяя отношения между элементами.
- **методы конструктора**, создающие экземпляр контейнера.

Инспектирующие контейнеры

В таких контейнерах, после их инициализации с помощью конструктора, разрешен доступ «только для чтения». Таким образом, элементы в них защищены от ошибочных или злонамеренных внешних попыток



Структура иерархии последовательностей



Итераторы – АТД «Итератор»

Многие задачи с коллекциями связаны с просмотром всех элементов по порядку.

Итератор - абстрактное представление процесса просмотра коллекции элементов по порядку. Итератор инкапсулирует понятия «место» и «следующий» в коллекциях объектов.

АТД `ObjectIterator` поддерживает два следующих метода:

`HasNext`: проверяет наличие оставшихся в итераторе элементов.

Input: *нет*; ***Output:*** логическое значение.

`NextObject`: возвращает и удаляет следующий элемент итератора.

Input: *нет*; ***Output:*** объект.

Кроме того, объект-коллекция должен реализовывать метод, который возвращает итератор элементов коллекции (например, `GetEnumerator()`).

В C# `ArrayList` реализует поддержку итераторов.

```
public static void printArrayList1(ArrayList aList)
{
    IEnumerator iterator = aList.GetEnumerator();
    while (iterator.MoveNext())
    {
        Console.WriteLine(iterator.Current);
    }
}

public static void printArrayList2(ArrayList aList)
{
    foreach (Object o in aList)
    {
        Console.WriteLine(o);
    }
}
```