提交方式:

Canvas 上提交

提交内容:

一个压缩包,命名方式:姓拼音_名拼音_学号.zip/rar,如:zhou_zhiming_20200000112.zip(不要用中文)内含若干个文件夹,每个文件夹对应一道题的项目(仅保留.pro 和其他源文件;文件夹名也不要有中文)(.cpp / .h等)

评分标准:

代码正确性和完整性 90%

代码风格 10% (代码看着很乱的酌情扣 0-10 分。唯一的要求:代码需按层次缩进、对齐)

逾期惩罚:

逾期提交的,成绩 *= 0.8 (无论逾期多久)

以下题目均要求:基于 Stack 和 Queue 完成,不能使用 stack 和 queue (如有必要可以用 Vector)

- 1. 括号匹配 (参看: https://www.bilibili.com/video/BVluxCzYrEvK/)
 - (1) console 输入:
 - ① 一个字符串,代表一个C++代码文件的文件名
 - (2) console 输出:
 - ① 代码文件中任意一个不匹配的括号所在的行号和列号;如都匹配,则输出-1
- 2. 中缀表达式转后缀表达式并求值(参看: https://www.bilibili.com/video/BV1gL6UYbExu/)
 - (1) console 输入:
 - ① 一个字符串,代表一个中缀表达式。
 - ② 可以假设表达式中仅包含:(),二元运算符 + * /,以及个位数的整数
 - ③ 感兴趣的同学可以尝试拓展,使支持多位整数/浮点数,以及支持更多的运算符,如指数 、负号
 - (2) console 输出:
 - ① 第一行: 输入的中缀表达式对应的后缀表达式
 - ② 第二行:表达式的值
- 3. 实现一个基于两个栈的队列类(参看: https://www.bilibili.com/video/BV1rG411L7XA/)
 - (1) 要求支持: enqueue、dequeue、peek、isEmpty、size、clear
 - (2) 可以仅支持一个数据类型,如 int (感兴趣的同学也可以用 template 支持任意数据类型)
 - (3) 可以直接写在 main. cpp 中,不要求以 myQueue. h+myQueue. cpp 的形式
 - (4) 可参考下面给出的代码框架

```
#include "console.h"
#include "stack.h"
using namespace std;

class MyQueue
{
    private:
        Stack<int> in, out;
    public:

    void enqueue(int x) {
        // TODO
    }

    int dequeue() {
        //TODO
    }

    // TODO: 补充其他需要的函数
};

int main()
```

```
MyQueue que;
que.enqueue(1);
cout << que.dequeue();
// TODO: 补充更多测试
}
```

4. 栈和队列的逆序与旋转

- (1) 实现函数 void reverse(Stack<char>& x, int n);
 - ① 将栈 x 顶部的 n 个元素的顺序逆转,如: $S\{1,2,3,4,5\}$,3 \rightarrow $S\{1,2,5,4,3\}$
- (2) 实现函数 void reverse(Queue<char>&x, int n);
 - ① 将队列 x 头部的 n 个元素的顺序逆转,如: $Q\{1,2,3,4,5\}$, 3 \rightarrow $Q\{3,2,1,4,5\}$
- (3) 实现函数 void rotate(Stack<char> &x, int n, int k);
 - ① 将栈 x 顶部的 n 个元素, 旋转 k 次
 - 1) 每次旋转的行为定义: 将栈顶元素从栈顶移除, 然后插入到自顶向下数的第 n 个元素的位置 a. 如: S {1, 2, 3, 4, 5}, 3, 2 -> S {1, 2, 5, 3, 4} -> S {1, 2, 4, 5, 3}
 - 2) 实现的时候,不一定要模拟旋转 k 次,最终结果等价即可
- (4) 实现函数 void rotate(Queue<char> &x, int n, int k);
 - ① 将队列 x 头部的 n 个元素, 旋转 k 次
 - 1) 每次旋转的行为定义: 将头部元素移出, 然后插入到自头向后数的第 n 个元素的位置 a. 如: Q{1,2,3,4,5}, 3, 2 -> Q{2,3,1,4,5} -> Q{3,1,2,4,5}
 - 2) 实现的时候,不一定要模拟旋转 k 次,最终结果等价即可