

串

BM算法：GS策略：好后缀

13-

E7

邓俊辉

deng@tsinghua.edu.cn

是谁出的题这么的难

到处全都是正确答案

经验 = 匹配的后缀

❖ 首趟比对虽以失败结束，却

积累了足够的经验（匹配的后缀 **ATCH**） // 好后缀

❖ 据此，可以省去中间的两趟，而直接转至

最后一趟（P右移5个字符）

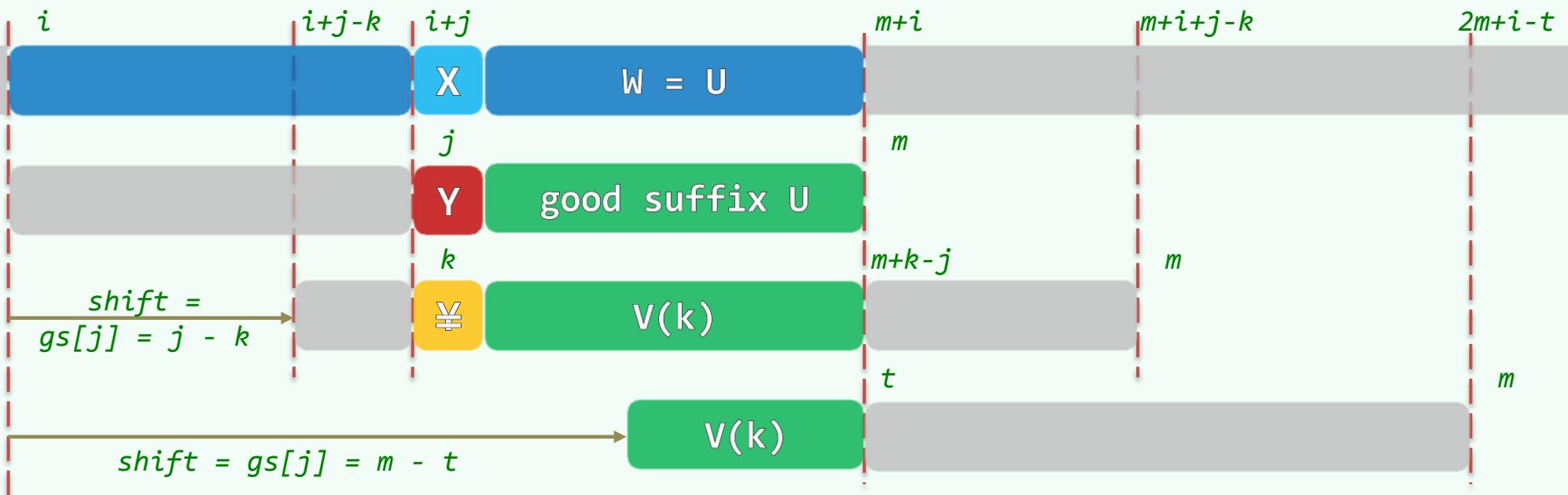
❖ 这一规律与技巧与 **KMP**

如出一辙

只不过前后颠倒而已...



Good-Suffix Shift

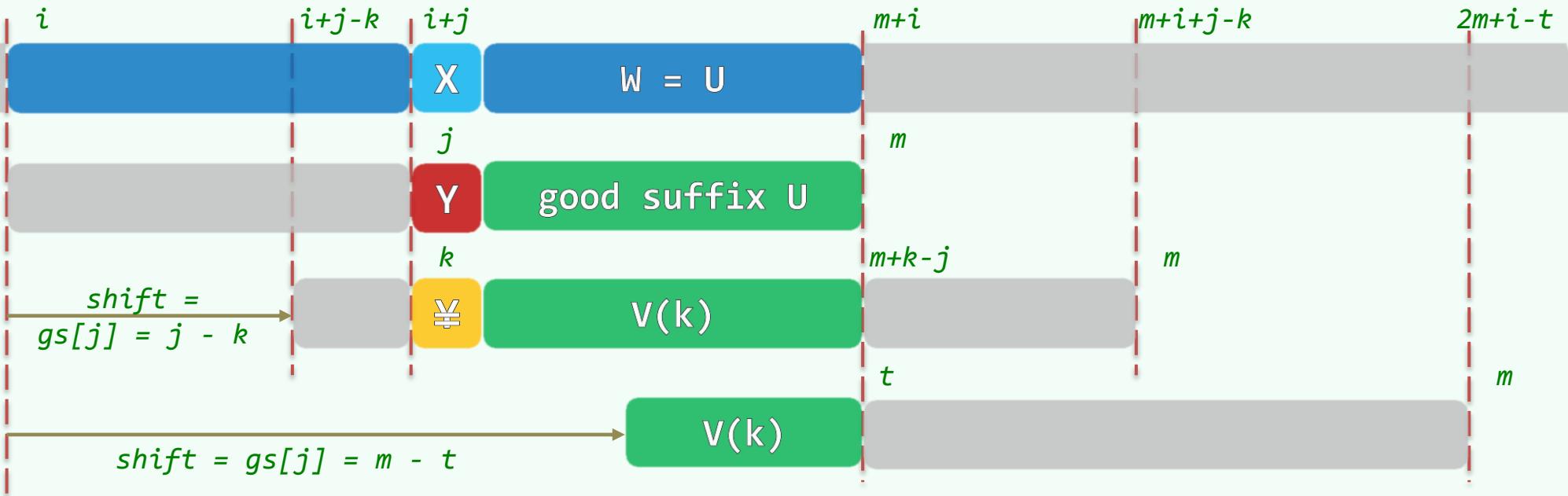


❖ 扫描比对中断于 $T[i + j] = \boxed{X} \neq \boxed{Y} = P[j]$ 时 , $U = P(j, m)$ 必为好后缀

❖ 故下一对齐位置必须使:

- 1) U 重新与 $V(k) = P(k, m + k - j)$ 匹配 , 且 // 经验
- 2) $P[k] = \boxed{\$} \neq \boxed{Y} = P[j]$ // 教训

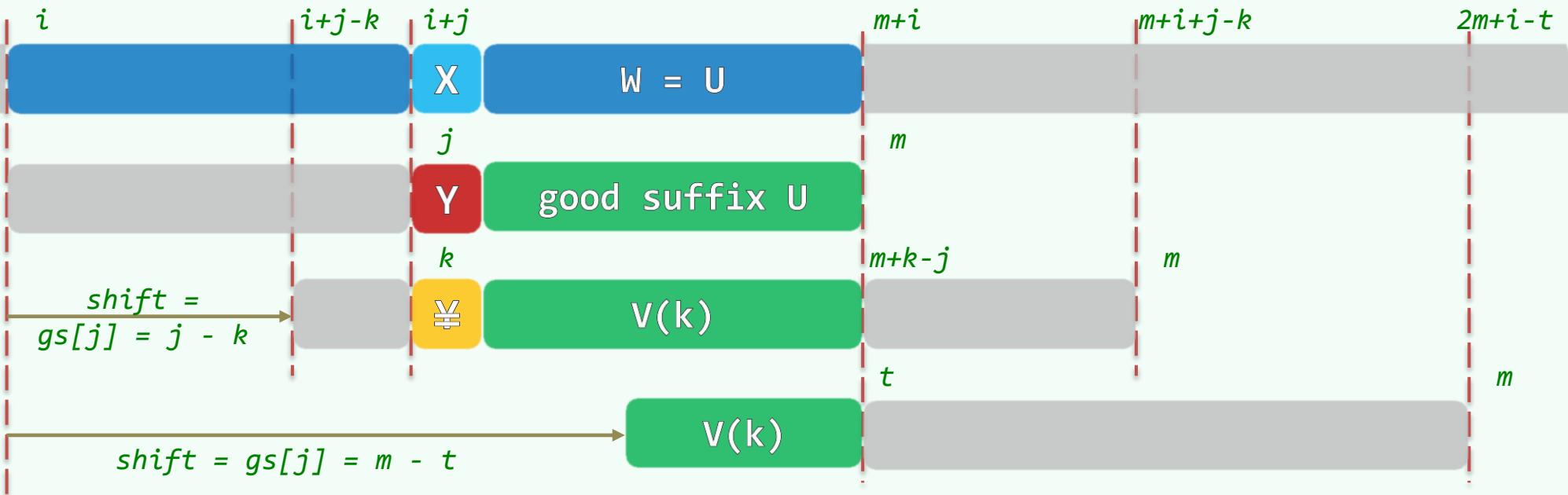
完全匹配



♦ 若 P 中的确存在这样的子串 $V(k)$ ，则可

选择其中 k 最大者（尽可能靠后），然后通过右移使之与 U 对齐（移动距离尽可能小）

部分匹配



- ❖ 否则，在所有前缀 $P[0, t)$ 中，取与 U 的后缀匹配的最长者 //注意：有可能 $t = 0$
- ❖ 无论如何，位移量仅取决于 j 和 P 本身——亦可预先计算，并制表待查

实例

