

简单数据结构

罗勇军 2020.2.18

本系列是这本算法教材的扩展资料：《算法竞赛入门到进阶》. 罗勇军、郭卫斌. 清华大学出版社

本文 web 地址：https://blog.csdn.net/weixin_43914593

PDF 下载地址：<https://github.com/luoyongjun999/code> 其中的补充资料

如有建议，请联系：（1）QQ 群，567554289；（2）作者 QQ，15512356

目录

| | |
|------------------------|----|
| 1 链表..... | 1 |
| 1.1 动态链表..... | 2 |
| 1.2 用结构体实现单向静态链表..... | 3 |
| 1.3 用结构体实现双向静态链表..... | 4 |
| 1.4 用一维数组实现单向静态链表..... | 4 |
| 1.5 STL list..... | 5 |
| 1.6 链表习题..... | 6 |
| 2 队列..... | 6 |
| 2.1 STL queue..... | 7 |
| 2.2 手写循环队列..... | 8 |
| 2.3 单调队列..... | 9 |
| 2.4 队列习题..... | 12 |
| 3 栈..... | 12 |
| 3.1 STL stack..... | 12 |
| 3.2 手写栈..... | 13 |
| 3.3 单调栈..... | 14 |
| 3.4 栈习题..... | 16 |

本文写给刚学过编程语言，正在学数据结构的新队员。

在《数据结构》教材中，一般包含这些内容：线性表（数组、链表）、栈和队列、串、多维数组和广义表、哈希、树和二叉树、图（图的存储、遍历等）、排序等。

本文给出几个简单数据结构的详细代码和习题：链表、栈和队列。

其他几种数据结构的代码和习题，例如串、二叉树、图，在《算法竞赛入门到进阶》一书中
有详细说明，这里不再重复。

1 链表

链表的特点是：用一组任意的存储单元存储线性表的数据元素（这组存储单元可以是连续的，也可以不连续）。链表是容易理解和操作的基本数据结构，它的操作有：初始化、添加、遍历、插入、删除、查找、排序、释放等。

下面用例题洛谷 P1996，给出动态链表、静态链表、STL 链表等 5 种实现方案。其中有单向链表，也有双向链表。在竞赛中，为加快编码速度，一般用静态链表或者 STL list。

本文给出的 5 种代码，经过作者的详细整理，逻辑和流程完全一样，看懂一个，其他的完全类似，可以把注意力放在不同的实现方案上，方便学习。

洛谷 P1996 <https://www.luogu.com.cn/problem/P1996>

约瑟夫问题

题目描述： n 个人围成一圈，从第一个人开始报数，数到 m 的人出列，再由下一个人重新从 1 开始报数，数到 m 的人再出圈，依次类推，直到所有的人都出圈，请输出依次出圈人的编号。

输入输出：输入两个整数 n, m 。输出一行 n 个整数，按顺序输出每个出圈人的编号。 $1 \leq m, n \leq 100$ 。

输入输出样例：

输入

10 3

输出

3 6 9 2 7 1 8 5 10 4

1.1 动态链表

教科书都会讲动态链表，它需要临时分配链表节点、使用完毕后释放链表节点。这样做，优点是能及时释放空间，不使用多余内存。缺点是很容易出错。

下面的代码实现了动态单向链表。

```
#include <bits/stdc++.h>
struct node{           //链表结构
    int data;
    node *next;
};

int main(){
    int n,m;
    scanf("%d %d",&n,&m);
    node *head,*p,*now,*prev;    //定义变量
    head = new node; head->data = 1; head->next=NULL; //分配第一个节点，数据置为 1
    now = head;                  //当前指针是头
    for(int i=2;i<=n;i++){
        p = new node; p->data = i; p->next = NULL; //p 是新节点
        now->next = p;           //把申请的新节点连到前面的链表上
        now = p;                 //尾指针后移一个
    }
    now->next = head;             //尾指针指向头：循环链表建立完成

    //以上是建立链表，下面是本题的逻辑和流程。后面 4 种代码，逻辑流程完全一致。

    now = head, prev=head;       //从第 1 个开始数
    while((n--)>1){
        for(int i=1;i<m;i++){    //数到 m，停下
            prev = now;          //记录上一个位置，用于下面跳过第 m 个节点
            now = now->next;
        }
        printf("%d ", now->data); //输出第 m 节点，带空格
        prev->next = now->next;   //跳过这个节点
    }
```

```

        delete now;                //释放节点
        now = prev->next;          //新一轮
    }
    printf("%d", now->data);        //打印最后一个，后面不带空格
    delete now;                   //释放最后一个节点
    return 0;
}

```

1.2 用结构体实现单向静态链表

上面的动态链表，需要分配和释放空间，虽然对空间的使用很节省，但是容易出错。在竞赛中，对内存管理要求不严格，为加快编码速度，一般就静态分配，省去了动态分配和释放的麻烦。这种静态链表，使用预先分配的大数组来存储链表。

静态链表有两种做法，一是定义一个链表结构，和动态链表的结构差不多；一种是使用一维数组，直接在数组上进行链表操作。

本文给出 3 个例子：用结构体实现单向静态链表、用结构体实现双向静态链表、用一维数组实现单向静态链表。

下面是用结构体实现的单向静态链表。

```

#include <bits/stdc++.h>
const int maxn = 105;        //定义静态链表的空间大小
struct node{                 //单向链表
    int id;
    //int data;    //如有必要，定义一个有意义的数据
    int nextid;
}nodes[maxn];

int main(){
    int n, m;
    scanf("%d%d", &n, &m);
    nodes[0].nextid = 1;
    for(int i = 1; i <= n; i++){
        nodes[i].id = i;
        nodes[i].nextid = i + 1;
    }
    nodes[n].nextid = 1;      //循环链表：尾指向头

    int now = 1, prev = 1;    //从第 1 个开始
    while((n--) > 1){
        for(int i = 1; i < m; i++){    //数到 m，停下
            prev = now;
        }
        now = nodes[now].nextid;
        printf("%d ", nodes[now].id);    //带空格
        nodes[prev].nextid = nodes[now].nextid;    //跳过节点 now，即删除 now
        now = nodes[prev].nextid;        //新的 now
    }
}

```

```

    printf("%d", nodes[now].nextid);    //打印最后一个，后面不带空格
    return 0;
}

```

1.3 用结构体实现双向静态链表

```

#include <bits/stdc++.h>
const int maxn = 105;
struct node{           //双向链表
    int id;             //节点编号
    //int data;         //如有必要，定义一个有意义的数据
    int preid;          //前一个节点
    int nextid;         //后一个节点
}nodes[maxn];

int main() {
    int n, m;
    scanf("%d%d", &n, &m);
    nodes[0].nextid = 1;
    for(int i = 1; i <= n; i++) { //建立链表
        nodes[i].id = i;
        nodes[i].preid = i-1;    //前节点
        nodes[i].nextid = i+1;  //后节点
    }
    nodes[n].nextid = 1;        //循环链表：尾指向头
    nodes[1].preid = n;         //循环链表：头指向尾

    int now = 1;                //从第 1 个开始
    while((n--) > 1) {
        for(int i = 1; i < m; i++) //数到 m，停下
            now = nodes[now].nextid;
        printf("%d ", nodes[now].id); //打印，后面带空格

        int prev = nodes[now].preid;
        int next = nodes[now].nextid;
        nodes[prev].nextid = nodes[now].nextid; //删除 now
        nodes[next].preid = nodes[now].preid;
        now = next;                          //新的开始
    }
    printf("%d", nodes[now].nextid); //打印最后一个，后面不带空格
    return 0;
}

```

1.4 用一维数组实现单向静态链表

这是最简单的实现方法。定义一个一维数组 `nodes[]`，`nodes[i]` 的 `i` 是节点的值，`nodes[i]` 的值是下一个节点。

从上面描述可以看出，它的使用环境也很有限，因为它的节点只能存一个数据，就是 `i`。

```

#include<bits/stdc++.h>
int nodes[150];
int main() {
    int n, m;
    scanf("%d%d", &n, &m);
    for(int i=1;i<=n-1;i++)          //nodes[i]的值就是下一个节点
        nodes[i]=i+1;
    nodes[n]=1;                      //循环链表：尾指向头

    int now = 1, prev = 1;           //从第 1 个开始
    while((n--) >1) {
        for(int i = 1; i < m; i++) { //数到 m, 停下
            prev = now;
            now = nodes[now];        //下一个
        }
        printf("%d ", now); //带空格
        nodes[prev] = nodes[now];    //跳过节点 now, 即删除 now
        now = nodes[prev];           //新的 now
    }
    printf("%d", now);               //打印最后一个, 不带空格
    return 0;
}

```

1.5 STL list

竞赛或工程中，常常使用 C++ STL list。list 是双向链表，它的内存空间可以是不连续的，通过指针来进行数据的访问，它能高效率地在任意地方删除和插入，插入和删除操作是常数时间的。

请读者自己熟悉 list 的初始化、添加、遍历、插入、删除、查找、排序、释放^①。

下面是洛谷 P1996 的 list 实现。

```

#include <bits/stdc++.h>
using namespace std;

int main() {
    int n, m;
    cin>>n>>m;
    list<int>node;
    for(int i=1;i<=n;i++)          //建立链表
        node.push_back(i);
    list<int>::iterator it = node.begin();
    while(node.size()>1) {         //list 的大小由 STL 自己管理
        for(int i=1;i<=m;i++) {    //数到 m
            it++;
            if(it == node.end()) //循环链表，end() 是 list 末端下一位置
                it = node.begin();
        }
    }
}

```

^①<https://blog.csdn.net/zhoushenhe2008/article/details/77428743>

```

    }
    cout << *it <<"";
    list<int>::iterator next = ++it;
    if(next==node.end()) next=node.begin(); //循环链表
    node.erase(--it); //删除这个节点，node.size()自动减1
    it = next;
}
cout << *it;
return 0;
}

```

1.6 链表习题

畅销书《剑指 offer》给出了练习链表的 OJ 地址：

<https://leetcode-cn.com/problemset/lcof/>

其中这些题是链表习题：

面试题 06-从尾到头打印链表

面试题 22-链表中倒数第 k 个节点

面试题 24-反转链表

面试题 25-合并两个有序链表

面试题 35-复杂链表的复制

面试题 52-两个链表的第一个公共节点

面试题 18-删除链表中的节点

2 队列

队列中的数据存取方式是“先进先出”。例如食堂打饭的队伍，先到先服务。

队列有两种实现方式：链队列和循环队列。

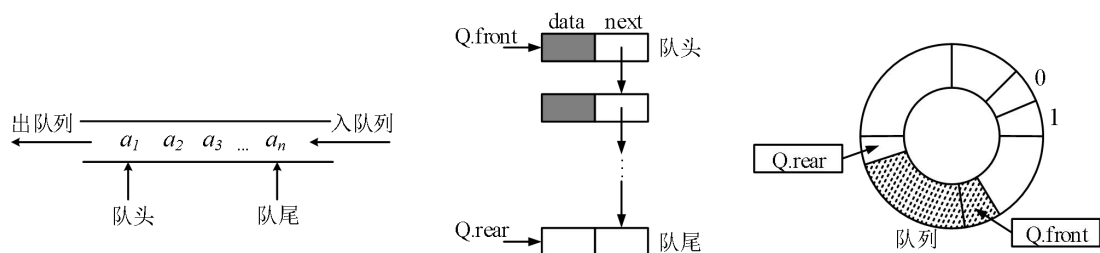


图 2.1 (1) 队列

(2) 链队列

(3) 循环队列

链队列，可以把它看成是单链表的一种特殊情况，用指针把各个节点连接起来。

循环队列，是一种顺序表，使用一组连续的存储单元依次存放队列元素，用两个指针 front 和 rear 分别指示队列头元素和队列尾元素。由于队列是先进先出的一个“队伍”，所以在存储单元中，front 和 rear 都是一直往前走，走到存储空间的最后面，可能会溢出。为了解决这一问题，把队列设计成环状的循环队列。

队列和栈的主要问题是查找较慢，需要从头到尾一个个查找。在某些应用情况下，可以用优先队列，让优先级最高（比如最大的数）先出队列。

由于队列很简单，而且往往是固定大小的，所以在竞赛中一般就用静态数组来实现队列，或者使用 STL queue。

下面是一个例题，在 2.1 和 2.2 节中分别给出了静态数组和 STL queue 这 2 种代码。

洛谷 P1540 <https://www.luogu.com.cn/problem/P1540>

机器翻译

题目描述：内存中有 M 个单元，每单元能存放一个单词和译义。每当软件将一个新单词存入内存前，如果当前内存中已存入的单词数不超过 $M-1$ ，软件会将新单词存入一个未使用的内存单元；若内存中已存入 M 个单词，软件会清空最早进入内存的那个单词，腾出单元来，存放新单词。

假设一篇英语文章的长度为 N 个单词。给定这篇待译文章，翻译软件需要去外存查找多少次词典？假设在翻译开始前，内存中没有任何单词。

输入：共 2 行。每行中两个数之间用一个空格隔开。

第一行为两个正整数 M, N ，代表内存容量和文章的长度。

第二行为 N 个非负整数，按照文章的顺序，每个数（大小不超过 1000）代表一个英文单词。

文章中两个单词是同一个单词，当且仅当它们对应的非负整数相同。。

输出：一个整数，为软件需要查词典的次数。

输入输出样例：

输入

```
3 7
1 2 1 5 4 4 1
```

输出

```
5
```

2.1 STL queue

STL queue 的有关操作：

```
queue<Type> q;    //定义栈，Type 为数据类型，如 int，float，char 等
q.push(item);    //把 item 放进队列
q.front();        //返回队首元素，但不会删除
q.pop();          //删除队首元素
q.back();         //返回队尾元素
q.size();         //返回元素个数
q.empty();        //检查队列是否为空
```

下面是洛谷 P1540 的代码，由于不用自己管理队列，代码很简洁。

注意代码中检查内存中有没有单词的方法。如果一个一个地搜索，太慢了；用 hash 不仅很快而且代码简单。

```
#include<bits/stdc++.h>
using namespace std;
int hash[1003]={0}; //用 hash 检查内存中有没有单词，hash[i]=1 表示单词 i 在内存中
queue<int> mem;      //用队列模拟内存
int main() {
    int m,n;
    scanf("%d%d",&m,&n);
    int cnt = 0;      //查词典的次数
    while(n--){
        int en;
        scanf("%d",&en); //输入一个英文单词
        if(!hash[en]){   //如果内存中没有这个单词
            ++cnt;
        }
    }
}
```

```

        mem.push(en);           //单词进队列，放到队列尾部
        hash[en]=1;             //记录内存中有这个单词
        while(mem.size()>m){    //内存满了
            hash[mem.front()] = 0; //从内存中去掉单词
            mem.pop();           //从队头去掉
        }
    }
}
printf("%d\n", cnt);
return 0;
}

```

2.2 手写循环队列

下面是循环队列的模板。代码中给出了静态分配空间和动态分配空间两种方式。竞赛中用静态分配更好。

```

#include<bits/stdc++.h>
#define MAXQSIZE 1003      //队列大小
int hash[MAXQSIZE]={0};    //用 hash 检查内存中有没有单词

struct myqueue{
    int data[MAXQSIZE];     //分配静态空间
    /* 如果动态分配，就这样写： int *data; */
    int front;              //队头，指向队头的元素
    int rear;               //队尾，指向下一个可以放元素的空位置

    bool init() {           //初始化
        /*如果动态分配，就这样写：
        Q.data = (int *)malloc(MAXQSIZE * sizeof(int)) ;
        if(!Q.data) return false; */
        front = rear = 0;
        return true;
    }

    int size() {            //返回队列长度
        return (rear - front + MAXQSIZE) % MAXQSIZE;
    }

    bool push(int e) {      //队尾插入新元素。新的 rear 指向下一个空的位置
        if((rear + 1) % MAXQSIZE == front ) return false; //队列满
        data[rear] = e;
        rear = (rear + 1) % MAXQSIZE;
        return true;
    }

    bool pop(int &e) {      //删除队头元素，并返回它
        if(front == rear) return false; //队列空
        e = data[front];
        front = (front + 1) % MAXQSIZE;
    }
}

```



```

        return true;
    }
}Q;

int main() {
    Q.init();           //初始化队列
    int m,n; scanf("%d%d",&m,&n);
    int cnt = 0;
    while(n--){
        int en; scanf("%d",&en);    //输入一个英文单词
        if(!hash[en]){              //如果内存中没有这个单词
            ++cnt;
            Q.push(en);              //单词进队列，放到队列尾部
            hash[en]=1;
            while(Q.size()>m){        //内存满了
                int tmp;
                Q.pop(tmp);          //删除队头
                hash[tmp] = 0;        //从内存中去掉单词
            }
        }
    }
    printf("%d\n",cnt);
    return 0;
}

```

2.3 单调队列

前面讲的队列，是很“规矩”的，队列的元素都是“先进先出”，队头的只能弹出，队尾只能进入。有没有不那么“规矩”的队列呢？这就是单调队列，它有 2 个特征：

- (1) 队列中的元素是单调有序的，且元素在队列中的顺序和原来在序列中的顺序一致；
- (2) 单调队列的队头和队尾都能入队和出队。

其中 (1) 是我们期望的结果，它是通过 (2) 来实现的。

下面用一个模板题来讲解单调队列的应用。

洛谷 P1886<https://www.luogu.com.cn/problem/P1886>

滑动窗口 / 【模板】单调队列

题目描述：有一个长为 n 的序列 a ，以及一个大小为 k 的窗口。现在这个从左边开始向右滑动，每次滑动一个单位，求出每次滑动后窗口中的最大值和最小值。

例如：

The array is $[1, 3, -1, -3, 5, 3, 6, 7]$, and $k = 3$ 。

| Window position | Minimum value | Maximum value |
|---------------------|---------------|---------------|
| [1 3 -1] -3 5 3 6 7 | -1 | 3 |
| 1 [3 -1 -3] 5 3 6 7 | -3 | 3 |
| 1 3 [-1 -3 5] 3 6 7 | -3 | 5 |
| 1 3 -1 [-3 5 3] 6 7 | -3 | 5 |
| 1 3 -1 -3 [5 3 6] 7 | 3 | 6 |
| 1 3 -1 -3 5 [3 6 7] | 3 | 7 |

输入输出：输入一共有两行，第一行有两个正整数 n, k 。第二行 n 个整数，表示序列 a 。输出共两行，第一行为每次窗口滑动的最小值，第二行为每次窗口滑动的最大值。

注意： $1 \leq k \leq n \leq 10^6$ ， $a_i \in [-2^{31}, 2^{31}]$

输入输出样例：

输入

8 3

1 3 -1 -3 5 3 6 7

输出

-1 -3 -3 -3 3 3

3 3 5 5 6 7

这一题用暴力法很容易编程，从头到尾扫描，每次检查 k 个数，一共检查 $O(nk)$ 次。暴力法显然会超时，这一题需要用 $O(n)$ 的算法。

下面用单调队列来求解，它的复杂度是 $O(n)$ 的。

在这一题中，单调队列有以下**特征**：

(1) 队头的元素始终是队列中最小的；根据题目需要输出队头，但是不一定弹出。

(2) 元素只能从队尾进入队列，从队头队尾都可以弹出。

(3) 序列中的每个元素都必须进入队列。例如 a 进队尾时，和原队尾 b 比较，如果 $a \leq b$ ，就从队尾弹出 b ；弹出队尾所有比 a 大的，最后 a 进入队尾。入队的这个操作，保证了队头元素是队列中最小的。

直接看上述题解可能有点晕，这里以食堂排队打饭为例子来说明它。

大家到食堂排队打饭时都有一个心理，在打饭之前，先看看里面有什么菜，如果不好吃就走了。不过，能不能看到和身高有关，站在队尾的人如果个子高，眼光能越过前面队伍的脑袋，看到里面的菜；如果个子矮，会被挡住看不见。

矮个子希望，要是前面的人都比他更矮就好了。如果他会魔法，他来排队的时候，队尾比他高的就自动从队尾离开，新的队尾如果仍比他高，也会离开。最后，新来的矮个子成了新的队尾，而且是最高的。他终于能看到菜了，让人兴奋的是，菜很好吃，所以他肯定不会走。

假设每一个新来的魔法都比队列里的人更厉害，这个队伍就会变成这样：每个新来的人都能排到队尾，但是都会被后面来的矮个子赶走。这样一来，这个队列就会始终满足单调性：从队头到队尾，由矮到高。

但是，让这个魔法队伍郁闷的是，打饭阿姨一直忙她的，顾不上打饭。所以排头的人等了一会儿，就走了，等待时间就是 k 。这有一个附带的现象：队伍长度不会超过 k 。

输出什么呢？每新来一个排队的人，排头如果还没走，就跟阿姨喊一声，这就是输出。

以上是本题的现实模型。

下面举例描述算法流程，队列是 $\{1, 3, -1, -3, 5, 3, 6, 7\}$ ，读者可以想象成身高。以输出最小值为例，下面表格中的“输出队首”就是本题的结果。

| 元素进入队尾 | 元素进入队顺序 | 队列 | 窗口范围 | 队首在窗口内吗？ | 输出队首 | 弹出队尾 | 弹出队首 |
|--------|---------|---------|---------|-----------|------|------|------|
| 1 | 1 | {1} | [1] | 是 | | | |
| 3 | 2 | {1, 3} | [1 2] | 是 | | | |
| -1 | 3 | {-1} | [1 2 3] | 是 | -1 | 3, 1 | |
| -3 | 4 | {-3} | [2 3 4] | 是 | -3 | -1 | |
| 5 | 5 | {-3, 5} | [3 4 5] | 是 | -3 | | |
| 3 | 6 | {-3, 3} | [4 5 6] | 是 | -3 | 5 | |
| 6 | 7 | {3, 6} | [5 6 7] | -3 否, 3 是 | 3 | | -3 |

| | | | | | | | |
|---|---|-----------|---------|---|---|--|--|
| 7 | 8 | {3, 6, 7} | [6 7 8] | 是 | 3 | | |
|---|---|-----------|---------|---|---|--|--|

单调队列的时间**复杂度**：每个元素最多入队 1 次、出队 1 次，且出入队都是 $O(1)$ 的，因此总时间是 $O(n)$ 。题目需要逐一处理所有 n 个数，所以 $O(n)$ 已经是能达到的最优复杂度。

从以上过程可以看出，单调队列有两个重要操作：删头、去尾。

(1) 删头。如果队头的元素脱离了窗口，这个元素就没用了，弹出它。

(2) 去尾。如果新元素进队尾时，原队尾的存在破坏了队列的单调性，就弹出它。

读者可以自己写一个单调队列，不过，一般用 STL deque 就好了。deque 是双端队列，它的用法是：

q[i]：返回 q 中下标为 i 的元素；

q.front()：返回队头；

q.back()：返回队尾；

q.pop_back()：删除队尾。不返回值；

q.pop_front()：删除队头。不返回值；

q.push_back(e)：在队尾添加一个元素 e；

q.push_front(e)：在队头添加一个元素 e。

下面是 P1886 的代码^①。

```
#include<bits/stdc++.h>
using namespace std;

int a[1000005];
deque<int>q;           //队列中的数据，实际上是元素在原序列中的位置

int main() {
    int n,m;
    scanf("%d%d",&n,&m);
    for(int i=1;i<=n;i++) scanf("%d",&a[i]);
    for(int i=1;i<=n;i++) {
        //输出最小值
        while(!q.empty() && a[q.back()]>a[i]) //去尾
            q.pop_back();
        q.push_back(i);
        if(i>=m) {
            //每个窗口输出一一次
            while(!q.empty() && q.front()<=i-m) //删头
                q.pop_front();
            printf("%d ", a[q.front()]);
        }
    }
    printf("\n");

    while(!q.empty()) q.pop_front(); //清空，下面再用一次
    for(int i=1;i<=n;i++) {
        //输出最大值
        while(!q.empty() && a[q.back()]<a[i]) //去尾
            q.pop_back();
        q.push_back(i);
        if(i>=m) {
```

^①参考：<https://www.luogu.com.cn/blog/ybwowen/dan-diao-dui-lie>

```

        while(!q.empty() && q.front()<=i-m)    //删头
            q.pop_front();
        printf("%d ", a[q.front()]);
    }
}
printf("\n");
return 0;
}

```

2.4 队列习题

(1) 单调队列简单题^①：洛谷 P1440, P2032, P1714, P2629, P2422。

(2) 单调队列可以用于优化 DP，例如多重背包的优化等。请参考：

<https://blog.csdn.net/FSAHFGSADHSKNDAS/article/details/52825227>

优化 DP：洛谷 P3957、P1725。

(3) 二维队列：洛谷 P2776

3 栈

栈的特点是“先进后出”。例如坐电梯，先进电梯的被挤在最里面，只能最后出来；一管泡腾片，最先放进管子的药片位于最底层，最后被拿出来。

编程中常用的递归，就是用栈来实现的。栈需要用空间存储，如果栈的深度太大，或者存进栈的数组太大，那么总数会超过系统为栈分配的空间，就会爆栈，即栈溢出。这是递归的主要问题。

本节的栈用到 STL stack，或者自己写栈。为避免爆栈，需要控制栈的大小。

3.1 STL stack

STL stack 的有关操作：

stack<Type> s; //定义栈，Type 为数据类型，如 int, float, char 等

s.push(item); //把 item 放到栈顶

s.top(); //返回栈顶的元素，但不会删除。

s.pop(); //删除栈顶的元素，但不会返回。在出栈时需要进行两步操作，先 top() 获得栈顶元素，再 pop() 删除栈顶元素

s.size(); //返回栈中元素的个数

s.empty(); //检查栈是否为空，如果为空返回 true，否则返回 false

下面用一个例题说明栈的应用。

hdu 1062 <http://acm.hdu.edu.cn/showproblem.php?pid=1062>

Text Reverse

翻转字符串。例如，输入“olleh !dlrow”，输出“hello world!”。

下面是 hdu 1062 的代码。

```

#include<bits/stdc++.h>
using namespace std;
int main() {
    int n;
    char ch;
    scanf("%d",&n); getchar();

```

^①https://blog.csdn.net/sinat_40471574/article/details/90577147

```

while(n--){
    stack<char> s;
    while(true){
        ch = getchar();           //一次读入一个字符
        if(ch==' ' || ch=='\n' || ch==EOF){
            while(!s.empty()){
                printf("%c", s.top());    //输出栈顶
                s.pop();                 //清除栈顶
            }
            if(ch=='\n' || ch==EOF) break;
            printf("");
        }
        else
            s.push(ch);               //入栈
    }
    printf("\n");
}
return 0;
}

```

3.2 手写栈

自己写个栈，很节省空间。下面是 hdu 1062 的代码。

```

#include<bits/stdc++.h>
const int maxn = 100000 + 100;

struct mystack{
    char a[maxn];           //存放栈元素，字符型
    int t = 0;              //栈顶位置
    void push(char x){ a[++t] = x; } //送入栈
    char top() { return a[t]; } //返回栈顶元素
    void pop() { t--; } //弹出栈顶
    int empty() { return t==0?1:0; } //返回 1 表示空
}st;

int main(){
    int n;
    char ch;
    scanf("%d",&n); getchar();
    while(n--){
        while(true){
            ch = getchar();           //一次读入一个字符
            if(ch==' ' || ch=='\n' || ch==EOF){
                while(!st.empty()){
                    printf("%c", st.top()); //输出栈顶
                    st.pop();               //清除栈顶
                }
            }
            else
                st.push(ch);
        }
    }
}

```

```

        }
        if(ch=='\n' || ch==EOF) break;
        printf("");
    }
    else
        st.push(ch);           //入栈
    }
    printf("\n");
}
return 0;
}

```

3.3 单调栈

单调栈可以处理比较问题。单调栈内的元素是单调递增或递减的，有单调递增栈、单调递减栈。

单调栈比单调队列简单，因为栈只有一个出入口。

下面的例题是单调栈的简单应用。

洛谷 P2947 <https://www.luogu.com.cn/problem/P2947>

向右看齐

题目描述： $N(1 \leq N \leq 10^5)$ 头奶牛站成一排，奶牛 i 的身高是 $H_i(1 \leq H_i \leq 1,000,000)$ 。现在，每只奶牛都在向右看齐。对于奶牛 i ，如果奶牛 j 满足 $i < j$ 且 $H_i < H_j$ ，我们说奶牛 i 仰望奶牛 j 。求出每只奶牛离她最近的仰望对象。

输入输出： 第 1 行输入 N ，之后每行输入一个身高 H_i 。输出共 N 行，按顺序每行输出一只奶牛的最近仰望对象，如果没有仰望对象，输出 0。

输入输出样例：

输入

6

3

2

6

1

1

2

输出

3

3

0

6

6

0

题解： 从后往前遍历奶牛，并用一个栈保存从低到高的奶牛，栈顶的奶牛最矮，栈底的最高。具体操作是：遍历到奶牛 i 时，与栈顶的奶牛比较，如果不比 i 高，就弹出栈顶，直到栈顶的奶牛比 i 高，这就是 i 的仰望对象；然后把 i 放进栈顶，栈里的奶牛仍然保持从低到高。

复杂度： 每个奶牛只进出栈一次，所以是 $O(n)$ 的。

下面分别用 STL stack 和手写栈来实现。

(1) 用 STL stack 实现

```
#include<bits/stdc++.h>
using namespace std;

int h[100001], ans[100001];
int main() {
    int n;
    scanf("%d",&n);
    for (int i=1;i<=n;i++) scanf("%d",&h[i]);
    stack<int>st;
    for (int i=n;i>=1;i--){
        while (!st.empty() && h[st.top()] <= h[i])
            st.pop();          //栈顶奶牛没我高，弹出它，直到栈顶奶牛更高
        if (st.empty())        //栈空，没有仰望对象
            ans[i]=0;
        else                    //栈顶奶牛更高，是仰望对象
            ans[i]=st.top();
        st.push(i);
    }
    for (int i=1;i<=n;i++)
        printf("%d\n",ans[i]);
    return 0;
}
```

(2) 手写栈

和 3.2 节几乎一样，只是改了栈元素的类型。

```
#include<bits/stdc++.h>
using namespace std;

const int maxn = 100000 + 100;
struct mystack{
    int a[maxn];          //存放栈元素，int 型
    int t = 0;            //栈顶位置
    void push(int x){ a[++t] = x; } //送入栈
    int top() { return a[t]; } //返回栈顶元素
    void pop() { t--; } //弹出栈顶
    int empty() { return t==0?1:0; } //返回 1 表示空
}st;

int h[maxn], ans[maxn];

int main() {
    int n;
    scanf("%d",&n);
```

```

for (int i=1;i<=n;i++) scanf("%d",&h[i]);
for (int i=n;i>=1;i--) {
    while (!st.empty() && h[st.top()] <= h[i])
        st.pop();          //栈顶奶牛没我高，弹出它，直到栈顶奶牛更高
    if (st.empty())         //栈空，没有仰望对象
        ans[i]=0;
    else                    //栈顶奶牛更高，是仰望对象
        ans[i]=st.top();
    st.push(i);
}
for (int i=1;i<=n;i++)
    printf("%d\n",ans[i]);
return 0;
}

```

3.4 栈习题

洛谷 P5788

<https://leetcode-cn.com/problemset/lcof/>

面试题 09-用两个栈实现队列

面试题 30-包含 min 函数的栈

面试题 31-栈的压入、弹出序列

面试题 58-翻转单词顺序序列(栈)