

# 数据结构

---

## 前端同学需要学习数据结构么？

---

### 1.语言是相通的？

人们常说，编程语言是相通的，掌握了一门，其他语言很容易就能掌握，个人认为这是一个似是而非的观点。

每门编程语言都离不开变量，数组，循环，条件判断这些概念，这似乎能够支持上面的观点，但是，每门编程语言都有自己的适用范围。都有自己擅长的事情，即便是有了node.js这种能够一统前后端的语言，也总有它不能胜任的工作，比如机器学习。像python这样的近乎万能的语言，也总有无能为力的时候，比如面对高性能计算，许多python库的底层实现可都是C语言哦。

多年的工作经验告诉我，真正相通的不是语言，而是数据结构和算法。

数据结构和算法是脱离编程语言而存在的，不同的语言有不同的实现版本，但内在的逻辑却不会有变化，所体现的编程思想不会有变化。

### 2.人们对前端的误解

前端同学需要学习数据结构么？当一个人提出这个问题时，其实有一个隐藏的条件设置，那便是人们对前端工作普遍存在的误解——前端不就是写点js代码，对页面排版，和用户做些交互么？

我相信，大部分前端同学看到这句话时，都不免心生怒火，但又感到无力反驳，到底是前端工作就是如此，还是前端同学缺少了什么，以至于不经意的把工作做成了这个样子？

对于这个问题，我是这样想的，如果你手里只有锤子，那么目光所及之处就都是钉子。如果你不精通算法，那么你写的代码就必然低效且难以理解，如果你不懂设计模式，那么你写的代码就必然杂乱无章，所以问题不在于前端的工作属性到底怎样，而在于你手里究竟有多少工具。

### 3.一段亲身经历

我曾经在工作有过这样一次经历，我在后端通过websocket向前端发送数据，数据是一个具体的坐标，前端的同学得到坐标后，要在前端的中国地图上根据坐标显示一个光圈。这是一个非常简单的事情，但却遇到了麻烦，后端向前端推送数据是一个不定时的行为，有时1秒钟推

了3条数据，有时3秒钟才推1条数据，当我推送数据频繁的时候，如果这些坐标都在地图上显示，地图会非常乱。长时间不推送数据时，前端页面不应该一直显示之前推送过的坐标，因为每一个坐标代表一个用户刚刚在我们的网站上做了一项操作。

于是，我们对前端显示做了限制，前端同一个时刻最多显示10个坐标，如果已经有10个，新来的坐标要把之前最早到来的坐标挤掉，每个坐标最多显示5秒钟。就是这样一个简单的要求，前端同学却迟迟不能实现该功能，因为他无法兼顾最多显示10个坐标和每个坐标最多显示5秒钟的要求。

后来，我让他用队列来实现。前端在收到坐标后，将坐标和收到时间构造成一个新的对象，一同放入到队列中，如果队列元素已经有10个，则把队列头部的元素删除，于此同时，每隔1秒钟就对队列里的元素检查一次，队列头部的元素都是最早到来的，如果当前时间距离到来时间超过5秒，则删除队列头部元素。

就这样，前端同学使用队列，非常快的实现了这个功能，而且对数据结构产生了浓厚的兴趣。

每当你怀疑学习数据结构的必要性和作用时，请提醒自己，如果你手里只有锤子，那么目光所及之处都是钉子。

## 4. 学习数据结构的目标

不要妄想学会了数据结构中的几种，就能够立马在工作中大显身手。数据结构不是神器，也不是什么绝世武功，它最核心的价值在于总结提炼了很多种管理数据的模式，比如栈，先进后出，队列是先进先出，只有当你理解了每一种数据结构对数据的管理方式及其背后的编程思想时，才算真正的学会了数据结构。

当然，在没有参悟这些数据管理方式和编程思想之前，我们先学习具体的工具和方法。

## 5. 学习数据结构需要准备哪些知识

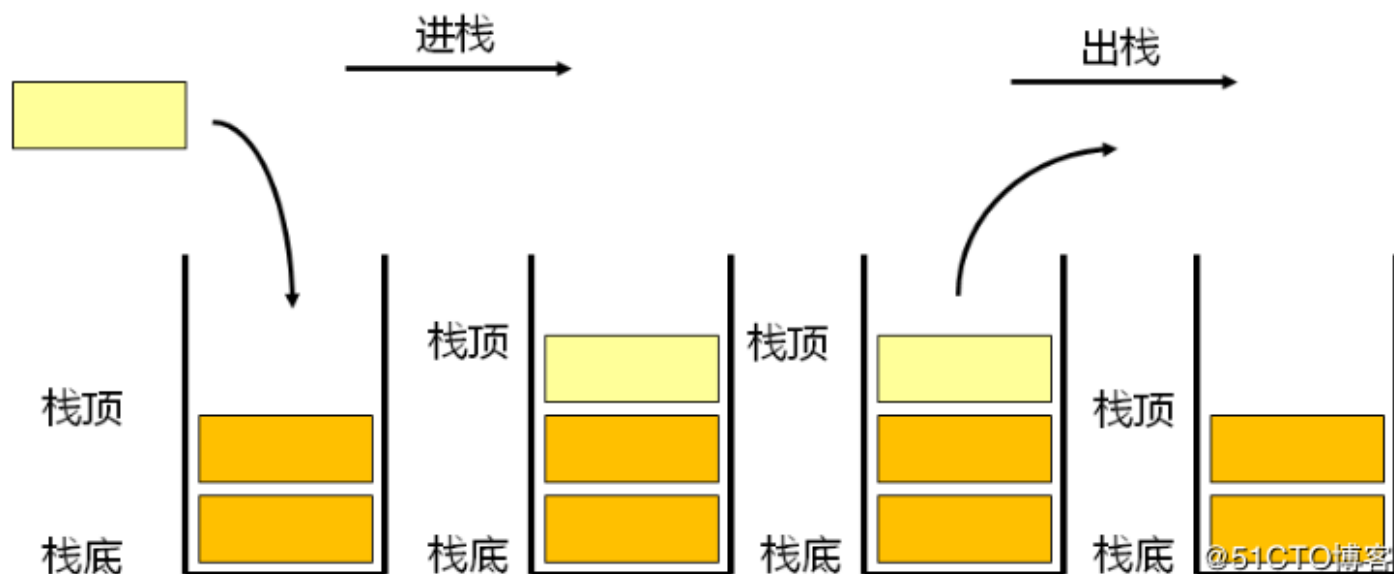
你需要熟练地使用数组这种数据类型，我想这没什么困难，再有就是知道如何在javascript中定义类，这里推荐一篇文章[Javascript定义类（class）的三种方法](#) 本系列课程主要使用构造函数定义类。

## 数据结构之----栈

### 1、栈的定义

栈是一种特殊的线性表，仅能够在栈顶进行操作，有着先进后出(后进先出)的特性，下面这张图展示了栈的工作特点：

## — 后进先出 ( Last In First Out )



对于栈的理解，你必须牢牢抓住一点，那便是你只能在栈顶进行操作，生活中有一个非常贴切的例子，玩羽毛球的同学都会买一桶羽毛球，羽毛球桶就是典型的栈结构。



每次取羽毛球时，都只能从顶部取，最底下的羽毛球，你是取不到的，用完了羽毛球后，也只能从顶部放回去。

## 2. 栈的实现

上一小节，我们对栈这种数据结构有了视觉上的接触和理解，接下来，我们要对栈进行定义，毕竟，我们写一个栈，为的是使用它，那么就必须先定义数据存储在哪里，提供什么样的方法。

### 2.1 数据存储

从数据存储的角度看，实现栈有两种方式，一种是以数组做基础，一种是以链表做基础，数组是最简单的实现方式，链表在后面会作为单独的一种数据结构来讲解。本次课程将使用数组来实现栈和队列，数组是大家平时用的最频繁的，也是最了解熟悉的数据类型。

我们先定义一个简单的Stack类

```
function Stack() {  
    var items = []; // 使用数组存储数据  
};
```

数据将存储在items数组之中，现在，这个类没有任何方法。

## 2.2 栈的方法

栈有以下几个方法：

- push 添加一个元素到栈顶（向桶里放入一个羽毛球）
- pop 弹出栈顶元素（从桶里拿出一个羽毛球）
- top 返回栈顶元素，注意，不是弹出（看一眼桶里最顶端的羽毛球，但是不拿）
- isEmpty 判断栈是否为空（看看羽毛球是不是都用完了）
- size 返回栈里元素的个数（数一下桶里还有多少羽毛球）
- clear 清空栈（把桶里的羽毛球都倒出来扔掉）

下面，逐一实现这些方法

### 2.2.1 push方法

```
// push方法向栈里压入一个元素  
this.push = function(item){  
    items.push(item);  
};
```

### 2.2.2 pop方法

```
// pop方法把栈顶的元素弹出  
this.pop = function(){  
    return items.pop();  
};
```

数组的pop方法会删除最靠后的那个元素，同时return该元素

### 2.2.3 top方法

```
// top 方法返回栈顶元素
this.top = function(){
    return items[items.length - 1];
};
```

top方法只是想查看一下最顶端的元素

### 2.2.4 isEmpty方法

```
// isEmpty返回栈是否为空
this.isEmpty = function(){
    return items.length == 0;
};
```

### 2.2.5 size方法

```
// size方法返回栈的大小
this.size = function(){
    return items.length;
};
```

### 2.2.6 clear方法

```
// clear 清空栈
this.clear = function(){
    items = []
}
```

最终完成版的代码如下

```
function Stack() {
    var items = []; // 使用数组存储数据

    // push方法向栈里压入一个元素
    this.push = function(item){
        items.push(item);
    };
}
```

```
// pop方法把栈顶的元素弹出
this.pop = function(){
    return items.pop();
};

// top 方法返回栈顶元素
this.top = function(){
    return items[items.length - 1];
};

// isEmpty返回栈是否为空
this.isEmpty = function(){
    return items.length == 0;
};

// size方法返回栈的大小
this.size = function(){
    return items.length;
};

// clear 清空栈
this.clear = function(){
    items = []
}
}
```

## 2.3 被欺骗的错觉

看完上面的实现，难道你没有一种被欺骗的感觉么？传的那么神乎其神的数据结构，这里实现的栈，竟然就只是对数组做了一层封装而已啊！！

只是做了一层封装么？请思考下面几个问题：

1. 给你一个数组，你可以通过索引操作任意一个元素，但是给你一个栈，你能操作任意元素么？栈提供的方法只允许你操作栈顶的元素，也就是数组的最后一个元素，这种限制其实提供给我们一种思考问题的方式，这个方式也就是栈的特性，后进先出。
2. 既然栈的底层实现其实就是数组，栈能做的事情，数组一样可以做啊，为什么弄出一个栈来，是不是多此一举？封装是为了隐藏实现细节，站在栈的肩膀上思考问题显然要比站在数组的肩膀上思考问题更方便，后面的练习题你将有所体会。
3. 既然栈的底层就是对数组的操作，而你平时对数组的使用已经到了非常熟练的程度了，那么请问问自己，为什么就从来都没有自己实现过一个栈呢？是你此前不知道栈的这个

概念，还是知道栈的概念但是不知道它有哪些具体方法？不论是哪一种情况，都表明栈对你来说是一个全新的知识，尽管底层的实现是那么的简单，可是越简单就越能说明问题，为啥，你自己就没想出栈这个东西？

### 3. 栈的应用练习

通过两个练习题，你或许能够明白我前面所说的站在栈的肩膀上思考问题显然要比站在数组的肩膀上思考问题更方便。

#### 3.1 合法括号

##### 3.1.1 题目要求

下面的字符串中包含小括号，请编写一个函数判断字符串中的括号是否合法，所谓合法，就是括号成对出现

```
sdf(ds(ew(we)rw)rwqq)qwewe    合法
(sd(qwqw)sd(sd))                合法
())sd()(sd()fw))()              不合法
```

##### 3.1.2 思路分析

括号存在嵌套关系，也存在并列关系，如果是用数组存储这些括号，然后再想办法一对一对的抵消掉，似乎是一个可行的办法，可是如何判断一个左括号对应的是哪个右括号呢？站在数组的肩膀上思考这个问题，就陷入到一种无从下手的绝望之中。

现在，我们站在栈的肩膀上思考这个问题，解题的步骤就非常简单，我们可以使用for循环遍历字符串的每一个字符，对每个字符做如下的操作：

- 遇到左括号，就把左括号压如栈中
- 遇到右括号，判断栈是否为空，为空说明没有左括号与之对应，缺少左括号，字符串括号不合法，如果栈不为空，则把栈顶元素移除，这对括号抵消掉了

当for循环结束之后，如果栈是空的，就说明所有的左右括号都抵消掉了，如果栈里还有元素，则说明缺少右括号，字符串括号不合法。

##### 3.1.3 示例代码

```
function is_leagl_brackets(string){
    var stack = new Stack();
    for(var i=0; i<string.length; i++){
```

```

    var item = string[i];
    if(item == "("){
        // 将左括号压入栈
        stack.push(item);
    }else if (item==""){
        // 如果为空,就说明没有左括号与之抵消
        if(stack.isEmpty()){
            return false;
        }else{
            // 将栈顶的元素弹出
            stack.pop();
        }
    }
}

return stack.size() == 0;
};

console.log(is_leagl_brackets("()()())"));
console.log(is_leagl_brackets("sdf(ds(ew(we)rw)rwqq)qwewe"));
console.log(is_leagl_brackets("()()sd()(sd()fw))("));

```

### 3.1.4 小结

栈的底层是不是使用了数组这不重要，重要的是栈的这种后进先出的特性，重要的是你只能操作栈顶元素的限制，一定要忽略掉栈的底层如何实现，而只去关心栈的特性。

我们在编辑文档时，包括写代码，经常进行回退的操作，control+z就可以了，那么你有没有想过，这其实就可以用栈来实现，每一步操作都放入到栈中，当你想回退的时候，就使用pop方法把栈顶元素弹出，于是得到了你之前的一步操作。

## 3.2 计算逆波兰表达式

### 3.2.1 题目要求

逆波兰表达式，也叫后缀表达式，它将复杂表达式转换为可以依靠简单的操作得到计算结果的表达式，例如  $(a+b)*(c+d)$  转换为  $ab+cd+*$ 。

示例：

```

["4", "13", "5", "/", "+"] 等价于  $(4 + (13 / 5)) = 6$ 
["10", "6", "9", "3", "+", "-11", "*", "/", "*", "17", "+", "5", "+"] 等价于  $((10 * (6 / ((9 + 3) * -11))) + 17) + 5$ 

```



请编写函数`calc_exp(exp)` 实现逆波兰表达式计算，`exp`的类型是数组。

### 3.2.1 思路分析

`["4", "13", "5", "/", "+"]` 就是一个数组，在数组层面上思考这个问题，遇到 `/` 时，把13 和 5 拿出来计算，然后把13 和 5 删除并把结果放入到4的后面，天哪，太复杂了，太笨拙了，我已经无法继续思考了。

如果是使用栈来解决这个问题，一切就那么的自然而简单，使用for循环遍历数组，对每一个元素做如下操作：

- 如果元素不是 `+ - * /` 中的某一个，就压入栈中
- 如果元素是 `+ - * /` 中的某一个，则从栈里连续弹出两个元素，并对这两个元素进行计算，将计算结果压入栈中

for循环结束之后，栈里只有一个元素，这个元素就是整个表达式的计算结果

### 3.2.2 示例代码

```
function calc_exp(exp){
    var stack = new Stack();
    for(var i = 0; i < exp.length;i++){
        var item = exp[i];

        if(["+", "-", "*", "/"].indexOf(item) >= 0){
            // 从栈顶弹出两个元素
            var value_1 = stack.pop();
            var value_2 = stack.pop();
            // 拼成表达式
            var exp_str = value_2 + item + value_1;
            // 计算并取整
            var res = parseInt(eval(exp_str));
            // 将计算结果压如栈
            stack.push(res.toString());
        }else{
            stack.push(item);
        }
    }
    // 表达式如果是正确的,最终,栈里还有一个元素,且正是表达式的计算结果
    return stack.pop();
};
```

```
var exp_1 = ["4", "13", "5", "/", "+"];
```

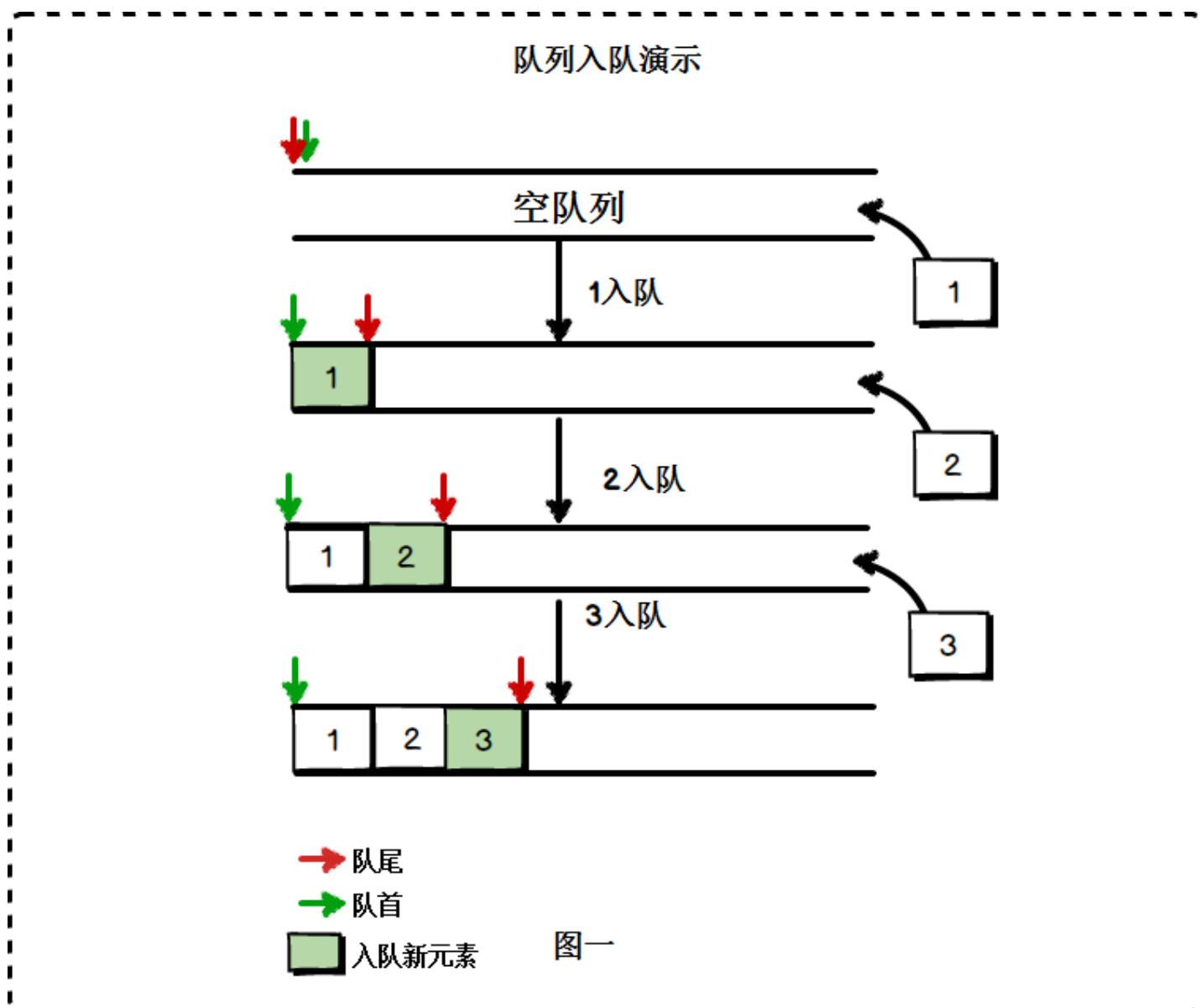
```
var exp_2 = ["10", "6", "9", "3", "+", "-11", "*", "/", "*", "17", "+", "5", "+"];
console.log(calc_exp(exp_1));
console.log(calc_exp(exp_2));
```

## 数据结构之----队列

### 1、队列的定义

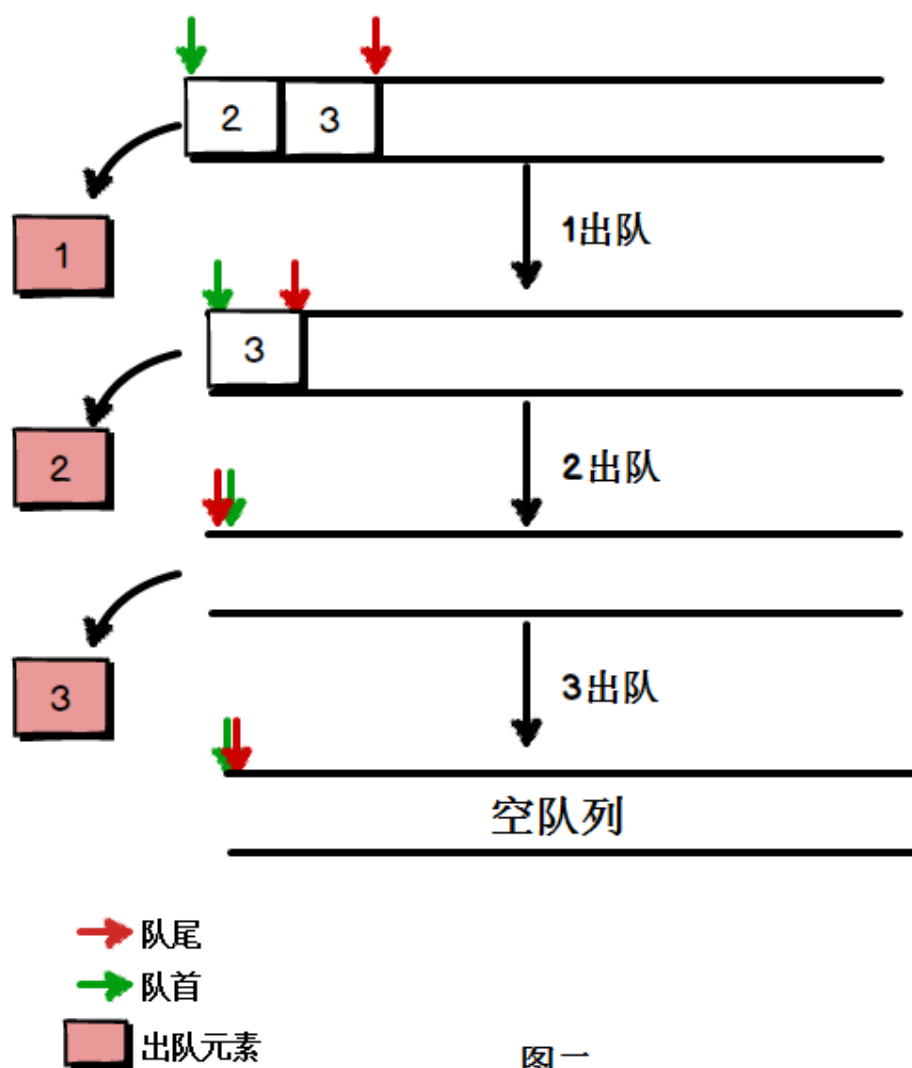
队列是一种特殊的线性表，其特殊之处在于，它只允许你在队列的头部删除元素，在队列的末尾添加新的元素。

下面这张图展示了队列如何添加新的元素



左侧是队列的头部，右侧是队列的尾部，新的元素如果想进入队列，只能从尾部进入，如果想要出队列，只能从队列的头部出去,下面的图展示了元素如何出队列

## 队列出队演示



图二

日常生活中，排队就是典型的队列结构，下面这幅图里，大家在排队办理登机手续。



## 2. 队列的实现

有了栈这个数据结构做铺垫，队列就容易学了。

### 2.1 数据存储

同栈一样，本课程里队列的实现也使用数组来存储数据，定义一个简单的Queue类

```
function Queue(){  
    var items = [];    // 存储数据  
};
```

数据将存储在items数组之中，现在，这个类没有任何方法。

### 2.2 队列的方法

队列的方法如下：

- enqueue 从队列尾部添加一个元素（新来一个排队的人，文明礼貌，站在了队伍末尾）
- dequeue 从队列头部删除一个元素（排队队伍最前面的人刚办理完登机手续，离开了队伍）
- head 返回头部的元素，注意，不是删除（只是看一下，谁排在最前面）
- size 返回队列大小（数一数有多少人在排队）

- clear 清空队列（航班取消，大家都散了吧）
- isEmpty 判断队列是否为空（看看是不是有人在排队）

下面，逐一实现这些方法：

### 2.2.1 enqueue方法

```
// 向队列尾部添加一个元素
this.enqueue = function(item){
    items.push(item);
};
```

注意只能从尾部添加新元素

### 2.2.2 dequeue方法

```
// 移除队列头部的元素
this.dequeue = function(){
    return items.shift();
};
```

数组的shift方法从最左侧删除一个元素，实现了队列只能在头部删除数据的要求

### 2.2.3 head方法

```
// 返回队列头部的元素
this.head = function(){
    return items[0];
}
```

很多实现喜欢用front来命名方法，我自己更喜欢用head

### 2.2.4 size方法

```
// 返回队列大小
this.size = function(){
    return items.length;
}
```

### 2.2.5 clear方法

```
// clear
this.clear = function(){
    items = [];
}
```

### 2.2.6 isEmpty方法

```
// isEmpty 判断是否为空队列
this.isEmpty = function(){
    return items.length == 0;
}
```

完整的代码如下：

```
function Queue(){
    var items = [];    // 存储数据

    // 向队列尾部添加一个元素
    this.enqueue = function(item){
        items.push(item);
    };

    // 移除队列头部的元素
    this.dequeue = function(){
        return items.shift();
    };

    // 返回队列头部的元素
    this.head = function(){
        return items[0];
    }

    // 返回队列大小
    this.size = function(){
        return items.length;
    }

    // clear
    this.clear = function(){
```

```
        items = [];  
    }  
  
    // isEmpty 判断是否为空队列  
    this.isEmpty = function(){  
        return items.length == 0;  
    }  
};
```

## 3. 队列的应用练习

栈的特性是先进后出，队列的特性是先进先出。

### 3.1 约瑟夫环

#### 3.1.1 题目要求

有一个数组a[100]存放0--99;要求每隔两个数删掉一个数，到末尾时循环至开头继续进行，求最后一个被删掉的数。

#### 3.1.2 思路分析

前10个数是 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10，所谓每隔两个数删掉一个数，其实就是把 2 5 8 删除掉，如果只是从0 到 99 每个两个数删掉一个数，其实挺简单的，可是题目要求到末尾时还有循环至开头继续进行。

如果是用数组，问题就又显得麻烦了，关键是到了末尾如何回到开头重新来一遍，还得考虑把删除掉的元素从数组中删除。

如果用队列就简单了，先将这100个数放入队列，使用while循环，while循环终止的条件是队列里只有一个元素。使用index变量从0开始计数，算法步骤如下：

1. 从队列头部删除一个元素，index+1
2. 如果 $\text{index} \% 3 == 0$ ，就说明这个元素是需要删除的元素，如果不等于0，就不是需要被删除的元素，则把它添加到队列的尾部

不停的有元素被删除，最终队列里只有一个元素，此时while循环终止，队列的所剩的元素就是最后一个被删除的元素。

#### 3.1.3 示例代码

```
function del_ring(arr_list){
```

```

// 把数组里的元素都放入到队列中
var queue = new Queue();
for(var i=0;i< arr_list.length;i++){
    queue.enqueue(arr_list[i]);
}

var index = 0;
while(queue.size() != 1){
    // 弹出一个元素,判断是否需要删除
    var item = queue.dequeue();
    index += 1;
    // 每隔两个就要删除掉一个,那么不是被删除的元素就放回到队列尾部
    if(index %3 != 0){
        queue.enqueue(item);
    }
}

return queue.head();
};

// 准备好数据
var arr_list = [];
for(var i=0;i< 100;i++){
    arr_list.push(i);
}

console.log(del_ring(arr_list));

```

## 3.2 斐波那契数列

斐波那契数列是一个非常经典的问题，有着各种各样的解法，比较常见的是递归算法，其实也可以使用队列来实现

### 3.2.1 题目要求

使用队列计算斐波那契数列的第n项

### 3.2.2 思路分析

斐波那契数列的前两项是 1 1，此后的每一项都是该项前面两项之和，即 $f(n) = f(n-1) + f(n-2)$ 。

如果使用数组来实现，究竟有多麻烦了我不赘述了，直接考虑使用队列来实现。



先将两个1 添加到队列中，之后使用while循环，用index计数，循环终止的条件是 $\text{index} < n - 2$

- 使用dequeue方法从队列头部删除一个元素，该元素为del\_item
- 使用head方法获得队列头部的元素，该元素为 head\_item
- $\text{del\_item} + \text{head\_item} = \text{next\_item}$ ,将next\_item放入队列，注意，只能从尾部添加元素
- $\text{index} + 1$

当循环结束时，队列里面有两个元素，先用dequeue 删除头部元素，剩下的那个元素就是我们想要的答案

### 3.2.3 示例代码

```
function fibonacci(n){
  queue = new Queue();
  var index = 0;
  // 先放入斐波那契序列的前两个数值
  queue.enqueue(1);
  queue.enqueue(1);
  while(index < n-2){
    // 出队列一个元素
    var del_item = queue.dequeue();
    // 取队列头部元素
    var head_item = queue.head();
    var next_item = del_item + head_item;
    // 将计算结果放入队列
    queue.enqueue(next_item);
    index += 1;
  }

  queue.dequeue();
  return queue.head();
};

console.log(fibonacci(8));
```

### 3.2.4 小结

使用队列的例子还有很多，比如逐层打印一颗树上的节点。像kafka，rabbitmq这类消息队列，其形式就是一种队列，消息生产者把消息放入队列中（尾部），消费者从队列里取出消息进行处理（头部），只不过背后的实现更为复杂。

如果你了解一点socket，那么你应该知道当大量客户端向服务端发起连接，而服务端忙不过来的时候，就会把这些请求放入到队列中，先来的先处理，后来的后处理，队列满时，新来的请求直接抛弃掉。

数据结构在系统设计中的应用非常广泛，只是我们水平达不到那个级别，知道的太少，但如果能理解并掌握这些数据结构，那么就有机会在工作中使用它们并解决一些具体的问题，当我们手里除了锤子还有电锯时，那么我们的眼里就不只是钉子，解决问题的思路也会更加开阔。