

# Очередь на 6 стеках

Презентацию подготовил Чистяков Артем.

# Что такое стек и очередь?

- **Стек** (stack) – это структура данных, представляющая собой список элементов, организованных по принципу **LIFO** (last in – first out). Структура поддерживает всего 2 операции: **push** и **pop**.

**Push** добавляет элемент в **начало** структуры.

**Pop** возвращает и удаляет элемент из начала этой структуры.

- **Очередь** (queue) – это структура данных, представляющая собой список элементов, организованных по принципу **FIFO** (first in – first out). Структура поддерживает всего 2 операции: **push** и **pop**.

**Push** добавляет элемент в **конец** структуры.

**Pop** возвращает и удаляет элемент из начала этой структуры.

# Постановка задачи

Требуется реализовать очередь, где каждая ее операция будет занимать  $O(1)$  времени. Разрешается пользоваться только стеками.

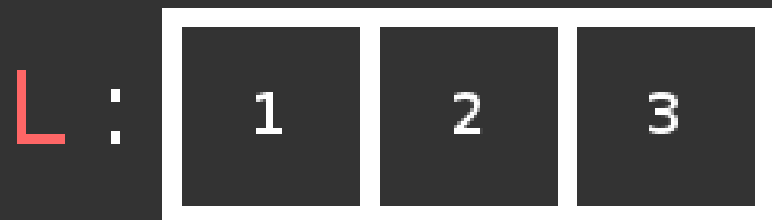
*Очередь, реализованную на стеках, относительно легко сделать персистентной.*

# Реализация на 2 стеках за $O(n)$

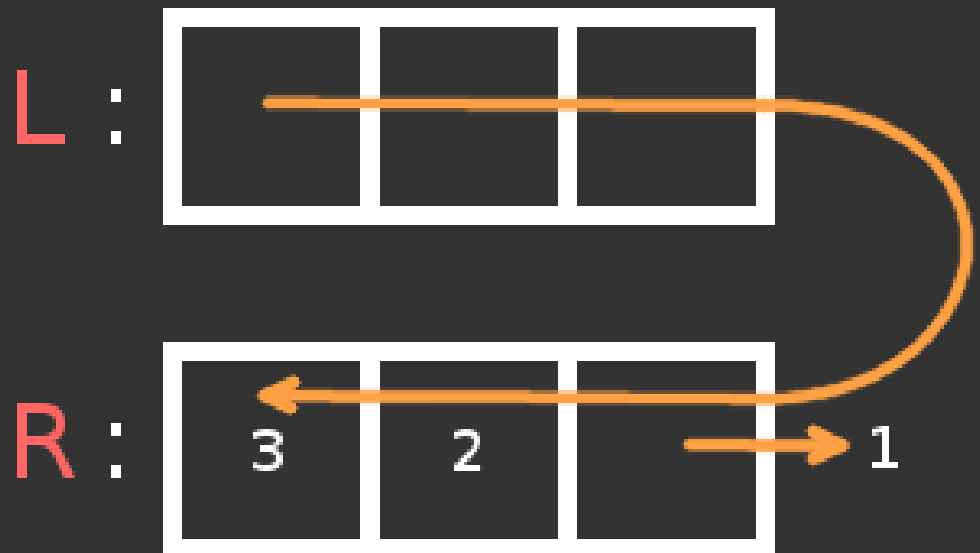
Заведем 2 стека: **L** для операций **push** и **R** для операций **pop**. Будем всегда добавлять элементы в **L** и возвращать элементы из **R**.

Если во время операции **pop** стек **R** оказался пустым, то переместим все элементы из стека **L** в **R**, что даст нам “правильный” порядок очереди.

push : 1, 2, 3



pop



# Реализация на 6 стеках за $O(1)$

Аналогично очереди на 2 стеках, заведем стек **L** для операций **push** и стек **R** для операций **pop**.

Если во время операции **pop** стек **R** - пустой, нам понадобится стек **S**, содержащий элементы **L** в правильном для извлечения порядке.

Поэтому, если в какой-то момент алгоритма **L.size() > R.size()**, постепенно *переместим* элементы стека **L** в **S**. Будем перемещать по несколько элементов на каждой поступающей операции **push** или **pop**, пока не опустошим **L**.

Пусть за такое состояние отвечает переменная **recopy**.

Понятно, что во время перемещения элементов могут поступить операции **push**, а стек **L** уже потерял свою структуру, сложить новые элементы туда нельзя, значит заведем стек **L1**, куда и будем складывать поступающие элементы.

После окончания перемещения поменяем ролями стеки **L** с **L1** и **R** с **S**. Если при операции **pop** стек **R** оказался пустым, поменяем его со стеком **S**.

Однако, мы получим неприятную вещь: при новой операции **push** стек **S** может оказаться не пустым, то есть конец очереди будет лежать в стеке **R**, и при перемещении в **S** элементов **L** порядок для извлечения будет нарушен.



Для преодоления этой проблемы нам понадобится изменить назначение стеков **R**, **S** и ввести 2 новых: **RC** и **RC1**.

Теперь, при **recopy == true**, мы будем принудительно извлекать все элементы стека **R** в **S**, далее перемещать элементы **L** в **R** (а не в **S**), а затем обратно элементы стека **S** в **R**. Легко заметить, что теперь стек **R** хранит все нужные элементы в правильном порядке.

*Но что вернуть при операции **pop**, когда стек **R** занят перемещением?*

Для этого заведем стек **RC** — копию стека **R**, из которого и будем извлекать требуемые элементы, когда **R** занят перемещением.

Поддерживать стек **RC** будем с помощью стека **RC1**, который нужен для дублирования всех элементов, что перемещаются в стек **R**.

По окончании перемещения стека **S** в стеки **R** и **RC1**, в **RC1** будет находиться правильная последовательность элементов, поэтому для поддержания стека **RC** нам нужно будет поменять его ролью с **RC1**, и не забыть поменять стек **L** с **L1**.

Как было сказано ранее, стек **RC** нужен для извлечения элементов во время занятости стека **R**. Для того чтобы сохранить корректность очереди во время опустошения **RC** (входящая операция **pop**), нам понадобится переменная **toCopy**, которая будет обозначать количество не извлеченных элементов в стеке **S** (так как стек **R** = **RC**, то во время перемещения стек **S** станет развернутым **RC**). Извлеченные элементы будут нарастать со дна стека **S**, так что пока **toCopy** > 0, **S** можно перемещать обратно в стеки **R** и **RC1**.

Если во время операции **pop** у нас **toCopy** == 0, это значит, что следует извлечь элемент из стеков **R** и **RC1**.

Осталось только решить проблему с непустым стеком **RC1** (который был **RC** до замены) после завершения перемещения (правильная последовательность уже будет в **R**). Покажем, что мы всегда успеем его опустошить, если будем извлекать из него элемент на каждой операции, когда **recopy == false**. Также нужно определиться с количеством элементов для перемещения.

*Для этого полностью проанализируем алгоритм.*

# Анализ алгоритма

Пусть на начало перемещения в стеке **R** содержится  $n$  элементов, тогда в **L** —  $n + 1$  элемент. Мы корректно можем обработать любое количество операций **push**,  $n$  операций **pop** и 1 операцию, активирующую перемещение. Таким образом мы гарантированно можем обработать  $n + 1$  операций.

Посмотрим на действия, которые нам предстоят:

- Переместить содержимое **R** в **S** —  $n$  действий.
- Переместить содержимое **L** в **R** и **RC1** —  $n + 1$  действий.
- Переместить первые **toCopy** элементов из **S** в **R** и **RC1**, а остальные выкинуть —  $n$  действий.
- Поменять ролями **RC** с **RC1** и **L** с **L1** — 2 действия.

Таким образом, мы получили  $3n + 3$  действий на  $n + 1$  операций, или  $3 \sim O(1)$  действий на операцию для поддержания корректности очереди. То есть, нам достаточно перемещать по 3 элемента за операции **push** и **pop**.

Теперь рассмотрим, как изменились стеки за весь период перемещения. Пусть нам поступило  $k$  операций, где  $x$  операций **pop** и  $k - x$  операций **push**. Не забываем про  $n$  элементов в **R** и  $n + 1$  элемент в **L**. После перемещения в стеках будет:

- $k - x$  элементов в **L**.
- $(k - x) + (n + 1)$  элементов **R**.

То есть, до следующего перемещения еще  $n + 2$  операций. С другой стороны стек **RC1** содержит  $n$  элементов, так что мы успеем его очистить, удаляя по одному элементу, когда **recopy** == **false**.

# Резюме

Очередь состоит из 6 стеков: **L**, **L1**, **S**, **R**, **RC**, **RC1**. 2 внутренних переменных: **recopy**, **toCopy** + переменной **copied**, показывающей перемещали ли мы элементы из **L** в **R**, чтобы не начать перемещать их из **R** в **S**.

Очередь будет работать в 2 режимах:

- Обычный режим – **push** в стек **L**; **pop** из **R**, **RC** и **RC1** для поддержания порядка; проверяем на активацию режима перемещения.
- Режим перемещения – **push** в **L1**; **pop** из **RC**, возможно из **R** и **RC1**; совершаем по 3 дополнительных действия: перемещаем **R** в **S**, извлекаем из **L** в **R** и **RC1**, далее перемещаем **toCopy** элементов из **S** в **R** и **RC1**; проверяем на выключение режима перемещения; меняем ролями **RC** с **RC1** и **L** с **L1**.

- После любой операции в обычном режиме проверяем на активацию режима перемещения, `recopy = L.size() > R.size()`, если это так, то `toCopy = R.size()`, `copied = false`. Совершаем действия для перемещения.
- После любой операции в режиме перемещения следуют проверка на выключение режима, `recopy = S.empty()`, и при выключении, меняем ролями `RC` с `RC1` и `L` с `L1`.

# Псевдокод