

数据结构笔记

Chunyin Chan

目录

1 绪论	1
1.1 数据元素三要素	1
1.2 算法	2
1.2.1 时间复杂度	2
1.2.2 空间复杂度	2
1.2.3 空间复杂度计算	3
1.2.4 时间复杂度计算	3
2 线性表	4
2.1 顺序表	5
2.2 线性表的链式表示 链表	8
2.2.1 单链表	8
2.2.2 双链表	15
2.2.3 循环单链表	18
2.2.4 循环双链表	18
2.3 静态链表	18
2.4 顺序表和链表的比较	20
3 栈	21
4 队列	23
4.1 顺序队列	23
4.2 循环队列	23
4.3 链队列	25
4.4 双端队列	26
4.5 栈和队列的应用	27
4.5.1 括号匹配	27
4.5.2 算术表达式格式转换	28
4.5.3 表达式求值	30

5 数组和特殊矩阵	32
5.1 特殊矩阵压缩存储	32
6 串 (string)	34
6.1 串的朴素匹配算法	35
6.2 KMP 算法	35
6.2.1 手算 next 数组	36
6.2.2 算法实现	36
6.3 KMP 算法的优化	38
6.3.1 手算 nextval 数组	38
6.3.2 算法实现	38
7 树	39
7.1 二叉树	40
7.1.1 存储结构	41
7.1.2 二叉树的遍历	41
7.1.3 由遍历序列重建二叉树	43
7.2 线索二叉树	44
7.2.1 二叉树线索化	44
7.2.2 线索二叉树的遍历	45

1 绪论

数据: 客观描述事物属性的数, 字符及所有能被输入到计算机中并被程序识别和处理的符号集合

数据元素: 数据的基本单位, 作为一个整体进行考虑和处理. 根据业务确定具体构成.

数据对象: 具有相同属性的数据元素的集合. **不强调数据元素之间的关系**

数据类型: 1) 原子类型: 不可再分. 2) 结构类型: Struct. 3) 抽象数据类型 ADT: 数学化的语言, 定义数据的取值范围, 结构形式, 操作 (逻辑结构, 数据运算). 不关心存储结构, 与具体实现无关.

数据结构: 相互之间存在一种或多种特定关系的数据元素的集合. **三要素:** 逻辑结构, 存储结构, 数据的运算

1.1 数据元素三要素

1. 逻辑结构: 数据元素之间的逻辑关系, 与存储无关. 线性结构 (线性表); 非线性结构 (集合, 树, 图 ...).

注 哈希表属于存储结构, 有序表 (有序线性表) 属于逻辑结构

1) 集合: 元素之间只有同属于一个集合的关系

2) 线性结构: 只存在一对关系, 除首末节点, 其余节点只有唯一前驱和唯一后继

3) 树形结构: 一对多关系

4) 图状结构/网状结构: 多对多关系

2. 存储结构: 也称为物理结构, 是数据结构在计算机中的表示 (映像). **影响:** (a) 存储空间分配的方便程度; (b) 对数据运算的速度. **主要有:** 顺序存储, 链式存储, 索引存储, 散列存储

1) 顺序存储: 逻辑上相邻, 物理上也相邻. 优点: 可以随机存取; 缺点: 只能使用一整块存储单元

2) 链式存储: 逻辑上相邻, 物理上不要求相邻. 使用指针表示元素之间的逻辑关系. 优点: 不会出现碎片现象; 缺点: 只能顺序存取; 指针占据额外存储空间

3) 索引存储: 建立附加的索引表. 索引表中的每项称为**索引项**. 一般形式: (**关键字, 地址**). 优点: 检索速度快; 缺点: 索引表占据额外空间, 增删数据也要修改索引表, 耗费较多时间

4) 散列存储: 通过关键字直接计算出存储地址. 优点: 查增删效率高; 缺点: 较差的散列函数会造成冲突, 解决冲突会带来时间空间开销

3. 数据的运算: 运算的**定义**针对逻辑结构; 实现针对存储结构.

注 不同的数据结构, 其逻辑结构, 存储结构不一定不同. EX. 链表实现队列和栈; 图的存储又邻接表, 邻接矩阵

注 存储数据时, 要存储数据的值和数据元素之间的关系. 数据的操作方法, 数据元素类型, 存取方法隐含在实现或逻辑结构中, 或可以通过上下文推断, 不需要显式存入.

1.2 算法

五个重要特征: 缺少任何一个都不是算法

- 1) 有穷性: 算法要在有穷步完成, 每一步要在有穷时间内完成.
- 2) 确定性: 每条指令要有确切含义, 无歧义. 相同输入得到相同输出.
- 3) 可行性: 能够通过代码实现.
- 4) 输入: 0 或多个输入
- 5) 输出: 1 或多个输出

好的算法: 只要满足上述五个特征, 就算是算法

1) 正确性: 正确解决问题; 2) 可读性; 3) 健壮性: 对非法数据有反应或处理; 4) 高效率和低存储量需求: 时间空间复杂度低.

注 程序可以无穷, 只要不关掉.

确定性的无歧义 EX. 48, 76, 76 选择最大的元素 -> 同值时确定最大 -> 顺序前/后最大 (稳定排序)

1.2.1 时间复杂度

对于问题规模 n , 时间复杂度记为:

$$T(n) = O(f(n))$$

$$O(1) < O(\log_2^n) < O(n) < O(n \log_2^n) < O(n^2) < O(n^3) < O(2^n) < O(n!) < O(n^n)$$

1.2.2 空间复杂度

对于问题规模 n , 只考虑与问题规模 n 相关的额外空间/辅助空间. 空间复杂度记为:

$$S(n) = O(f(n))$$

注 算法原地工作: 所需的辅助空间为 $O(1)$

1.2.3 空间复杂度计算

1. $S(n) = O(\text{递归深度})$

```
1 Function fun(n):  
2     ...  
3     return fun(n-1)
```

$$2. S(n) = n + (n - 1) + \dots + 1 = \frac{n(n+1)}{2} - > O(n^2)$$

```
1 Function fun(n):  
2     ...  
3     int a[n]  
4     fun(n-1)  
5     return
```

1.2.4 时间复杂度计算

1. 循环: 作表

```
1 int sum = 0;  
2 for (int i=1; i<n; i *= 2)  
3     for (int j=0; j<i; j++)  
4         sum++;
```

令基本运算 `sum++` 的执行次数为 x , 有:

i	j	x
1	0	2^0
2^1	$0 \sim 1$	2^1
2^2	$0 \sim 2^2 - 1$	2^2
...
2^c	$0 \sim 2^c - 1$	2^c

$$\begin{aligned} \text{运行次数之和 } \sum x &= \frac{1(1-2^c)}{1-2} = 2^c - 1 \\ 2^c < n < 2^{c+1} \\ c < \log_2^n < c + 1 \\ \log_2^n - 1 < c < \log_2^n \\ \text{故: } \sum x &< n - 1 \\ \text{故: } T(n) &= O(n) \end{aligned}$$

2. 循环主体中变量参与循环条件判断

```
1 // 1  
2 int i {1};  
3 while (i <= n)  
4     i *= 2;  
5 // 2  
6 int y {5}:  
7 while ((y+1) * (y+1) < n)  
8     y++;
```

1. 令基本运算 `i *= 1` 的执行次数为 x , 则 $2^x \leq n$, 解得 $x \leq \log_2^n$, 故 $T(n) = O(\log_2^n)$

2. 令基本运算 `y++` 的执行次数为 x , 则 $y = x + 5$, $(x + 5 + 1)^2 < n$, 解得 $x < \sqrt{n} - 6$, 故 $T(n) = O(\sqrt{n})$

3. 递归: 递推求解, 可能需要使用数学归纳 EX.

$$T(n) = 1 + T(n - 1) = 1 + 1 + T(n - 2) = \dots = n - 1 + T(1)$$

即 $T(n) = O(n)$

2 线性表

线性表: 具有相同数据类型的 n 个数据元素的有限序列.

n 为表长, n=0 时, 线性表为空表. 将线性表命名为 L, 表示为 $L = (a_1, a_2, \dots, a_i, a_{i+1}, \dots, a_n)$. i 为位序, 1-index, 表示第 i 个元素; 数组索引为 0-index

表头元素: a_1 , 表尾元素: a_n . 表头元素表尾元素均唯一.

除第一个元素, 每个元素有且仅有一个直接前驱; 除最后一个元素, 每个元素有且只有一个直接后继.

线性表的基本操作: 创销增删查改

```
1 Initial(&L) // 初始化表, 创建一个空的线性表
2 Length(L) // 求表长. 返回: 表的长度(数据元素个数)
3 LocateElem(L, e) // 按值查找. 返回: L中元素e的位序
4 GetElem(L, i) // 按位查找. 返回: L中第i个元素
5 ListInsert(&L, i, e) // 插入. 将e插入到L的第i个位置
6 ListDelete(&L, i, &e) // 删除. 删除L中第i个元素, 并将删除的元素通过e返回
7 PrintList(L) // 打印表
8 Empty(L) // 判空. 返回: empty -> true; not empty -> false
9 DestroyList(&L) // 销毁. 销毁线性表并释放L所占空间
```

2.1 顺序表

顺序表: 线性表的顺序存储. 用一组**地址连续的单元**依次存储线性表中的数据元素. 逻辑上相邻, 物理上相邻.

特点: 1) 逻辑顺序与物理顺序相同; 2) 可随机存取; 3) 存储密度大; 4) 拓展容量不方便; 5) 插入删除需要移动大量元素, 时间开销大

优点: 1) 存储密度大; 2) 可以随机访问: 即通过元素首地址和元素序号可以在 O(1) 时间内找到指定元素

缺点: 1) 元素的插入和删除需要移动大量元素, 插入平均需要移动 $n/2$ 个元素, 删除平均需要移动 $(n - 1)/2$ 个元素; 2) 顺序存储分配需要一段连续的存储空间

结构

```
1 // 静态分配
2 typedef struct
3 {
4     ElemType data[MAXSIZE];
5     int maxsize; // 最大长度, 为了方便操作加上, 若保证能访问宏定义MAXSIZE可以省略
6     int length; // 当前长度
7 }SqList;
8
9 // 动态分配
10 typedef struct
11 {
12     ElemType *data;
13     int maxsize; // 当前最大长度
14     int length; // 当前长度
15 }SeqList;
```

初始化表

```
1 // 初始化静态分配顺序表
2 void Initial(SqList &L)
3 {
4     L.maxsize = MAXSIZE;
5     L.length = 0;
6 }
7
8 // 初始化动态分配顺序表
9 bool Initial(SeqList &L)
10 {
11     L.maxsize = MAXSIZE;
12     L.length = 0;
13     if ((L.data = new Type[MAXSIZE]))
14         return true;
15     return false;
16 }
```

销毁表

```
1 // 销毁动态分配顺序表
2 bool DestroyList(SeqList &L)
3 {
4     L.maxsize = 0;
5     L.length = 0;
6     delete L.data; // free space
7     return true;
8 }
```

扩展表

```
1 // 扩展表
2 bool IncreaseList(SeqList &L, int n)
3 {
4     n += L.maxsize; // new data size
5     if (Type* new_data = new Type[n]) // try to request space
6     {
7         for (int i=0; i<L.length; i++) // move elements
8             new_data[i] = L.data[i];
9         delete L.data; // free space
10        L.data = new_data; // change data pointer
11        L.maxsize = n; // new data size
12        return true;
13    }
14    else return false;
15 }
```

查找: 按值查找: 最好 $O(1)$, 平均/最坏 $O(n)$; 按位查找: $O(1)$

```
1 // 按值查找
2 template <typename T>
3 int LocateElem(T L, Type e)
4 {
5     // return order of elemet
6     for (int i=0; i<L.length; i++)
7         if (L.data[i] == e) return i+1;
8     return -1;
9 }
10
11 // 按位查找
12 template <typename T>
13 Type GetElem(T L, int i)
14 {
15     // param i: order of element
16     if (i > L.length) // out of range
17         return -INT_MAX;
18     else return L.data[i-1];
19 }
```

插入 删除: 最好 $O(1)$, 平均/最坏: $O(n)$

```
1 // 插入元素
2 template <typename T>
3 bool ListInsert(T &L, int i, Type e)
4 {
5     // param i: order of element
6     // invalid i
7     if (i < 1 || i > L.maxsize || L.length == L.maxsize)
8         return false;
9     for (int j=L.length; j>=i; j--) // move element [i, length] backward
10        L.data[j] = L.data[j-1];
11    L.data[i-1] = e; // insert element
12    L.length++; // update length
13    return true;
14 }
15
16 // 删除元素
17 template <typename T>
18 bool ListDelete(T &L, int i, Type &e)
19 {
20     // param i: order of element
21     if (i < 1 || i > L.length) // invalid i
22         return false;
23     e = L.data[i-1]; // save deleting element
24     for (int j=i; j<L.length; j++) // move element[i+1, length] forward
25         L.data[j-1] = L.data[j];
26     L.length--; // update length
27     return true;
28 }
```

表长 打印 判空

```
1 template <typename T> // 表长
2 int Length(T L)
3 {
4     return L.length;
5 }
6
7 template <typename T> // 打印表
8 void PrintList(T L)
9 {
10    for (int i=0; i<L.length; i++)
11        cout << L.data[i] << " ";
12    cout << endl;
13 }
14
15 template <typename T> // 判空
16 bool Empty(T L)
17 {
18     return (L.length == 0);
19 }
```

2.2 线性表的链式表示 链表

2.2.1 单链表

单链表: 线性表的链式存储. 通过一组任意的存储单元来存储线性表中的数据元素. 对每个链表节点, 存放一个指向后继的指针. 单链表结点结构: `data`: 数据域, 存数据; `next`: 指针域, 存后继地址

单链表的元素离散分布, 属于**非随机存取的存储结构**. 通常用头指针 `L` 或者 `head` 标识单链表, 指出链表的起始地址

链表为空表: 不带头结点: `L == nullptr`; 带头结点 `L->next == nullptr`

头结点: 在单链表第一个数据节点之前附加的结点; **首元结点:** 第一个数据结点

引入头结点的优势: 1) 链表第一个位置上的操作和其他位置上的操作一致, 无需特殊处理; 2) 无论链表是否为空, 头指针都是指向头结点的非空指针, 统一空表和非空表的处理.

结构

```
1 typedef struct LNode{
2     Type data;
3     LNode* next;
4 }LNode, *LinkList;
```

初始化表

```
1 // 带头结点
2 bool InitList(LinkList &L)
3 {
4     L = new LNode;
5     L->next = nullptr;
6     return true;
7 }
8
9 // 不带头结点
10 bool Initial_nohead(LinkList &L)
11 {
12     L = nullptr;
13     return true;
14 }
```

求表长 打印 判空 求表长: $O(n)$

```
1 int Length(LinkList L)
2 {
3     int n {0};
4     LNode *p = L->next;
5     while (p->next != nullptr)
6     {
7         n++;
8         p = p->next;
9     }
10    return n;
11 }
12
13 void Print(LinkList L)
14 {
15     LNode *p = L->next;
16     while (p)
17     {
18         cout << p->data << " -> ";
19         p = p->next;
20     }
21     cout << "end" << endl;
22 }
23
24 bool Empty(LinkList L)
25 {
26     if (L->next) return false;
27     else return true;
28 }
```

查找 $O(n)$

```
1 // 按位查询
2 LNode* GetElem(LinkList L, int n)
3 {
4     /*
5      * n : 位序
6      */
7     int i = 0; // 头结点计数为 0
8     LNode* p = L;
9     while (p && i < n)
10    {
11        p = p->next;
12        i++;
13    }
14    return p;
15 }
16
17 // 按值查询
18 LNode* LocateElem(LinkList L, Type x)
19 {
20     /*
21      * 返回目标结点指针
22      * 找不到则返回空指针
23      */
24     LNode* p = L->next;
25     while (p && p->data != x)
26         p = p->next;
27     return p;
28 }
```

后插 给定位序: $O(n)$; 给定结点指针: $O(1)$

```
1 // 给定位序
2 bool ListInsert_backward(LinkList &L, int n, Type x)
3 {
4     int i {0};
5     LNode *p = L;
6     // find n
7     while (p && i < n)
8     {
9         p = p->next;
10        i++;
11    }
12    if (p)
13    {
14        LNode *node = new LNode;
15        node->data = x;
16        node->next = p->next;
17        p->next = node;
18        return true;
19    }
20    else return false;
21 }
22
23 // 给定结点
24 bool ListInsert_backward_node(LNode* node, Type x)
25 {
26    if (node)
27    {
28        LNode *p = new LNode;
29        p->data = x;
30        p->next = node->next;
31        node->next = p;
32        return true;
33    }
34    else return false;
35 }
```

前插 给定位序: $O(n)$; 给定结点指针: $O(1)$

```
1 // 给定位序
2 bool ListInsert_forward(LinkList &L, int n, Type x)
3 {
4     int i {0};
5     LNode* p = L;
6     // find n-1
7     while(p->next && i < n-1)
8     {
9         p = p->next;
10        i++;
11    }
12    if (p->next)
13    {
14        // new node
15        LNode *node = new LNode;
16        node->data = x;
17        // modify pointer
18        node->next = p->next;
19        p->next = node;
20        return true;
21    }
22    else return false;
23 }
24
25 // 给定结点
26 bool ListInsert_forward_node(LNode* node, Type x)
27 {
28     if (node)
29     {
30         LNode* s = new LNode;
31         s->data = x;
32         s->next = node->next;
33         node->next = s;
34         // swap data
35         Type t = node->data;
36         node->data = s->data;
37         s->data = t;
38         return true;
39     }
40     else return false;
41 }
```

删除结点

```
1 // 给定位序
2 bool ListDelete(LinkList &L, int n, Type &e)
3 {
4     /*
5      * delete n-th node
6      * copy data to e
7      */
8     int i {0};
9     LNode *p = L;
10    // find n - 1
11    while (p && i < n-1)
12    {
13        p = p->next;
14        i++;
15    }
16    if (p->next && i == n-1)
17    {
18        LNode *t = p->next;
19        p->next = t->next;
20        e = t->data;
21        delete t;
22        return true;
23    }
24    else return false;
25 }
```

销毁表

```
1 bool ListDestroy(LinkList &L)
2 {
3     /*
4      * retain head node
5      */
6     LNode *p = L->next;
7     LNode *q;
8     while (p)
9     {
10        q = p->next;
11        delete p;
12        p = q;
13    }
14    L->next = nullptr;
15    return true;
16 }
```

头插法建立单链表 插入一个结点 $O(1)$, 表长为 n , 总计 $O(n)$. 链表元素顺序与读入相反, 可用于逆置链表.

```
1 LinkList BuildList_HeadInsert(Type x[], int n)
2 {
3     LNode *L = new LNode;
4     L->next = nullptr;
5     for(int i=0; i<n; ++i)
6     {
7         LNode *s = new LNode;
8         s->data = x[i];
9         s->next = L->next;
10        L->next = s;
11    }
12    return L;
13 }
```

尾插法建立单链表 $O(n)$. 需要附设一个尾指针 r ; 链表元素顺序与读入顺序相同

```
1 LinkList BuildList_TailInsert(Type x[], int n)
2 {
3     LNode *L = new LNode;
4     LNode *end = L;
5     for (int i=0; i<n; ++i)
6     {
7         LNode *s = new LNode;
8         s->data = x[i];
9         end->next = s;
10        end = s;
11    }
12    end->next = nullptr;
13    return L;
14 }
```

2.2.2 双链表

双链表: 在单链表的基础上增加一个指针, 共有两个指针 `prior`, `next`, 分别指向前驱和后继.

结构

```
1 typedef struct DNode{  
2     Type data;  
3     DNode *prior, *next;  
4 }DNode, *DLinkList;
```

初始化

```
1 bool Initial_Dlink(DLinkList &L)  
2 {  
3     DNode* head = new DNode;  
4     head->data = 0;  
5     head->prior = nullptr;  
6     head->next = nullptr;  
7     L = head;  
8     return true;  
9 }
```

前插 给定位序: $O(n)$; 给定结点指针: $O(1)$

```
1 bool ListInsert_forward(DLinkList &L, int n, Type x)
2 {
3     if (n < 1) return false; // n out of range
4     DNode* node = new DNode;
5     node->data = x;
6     // handle n = 1 and list's length = 0
7     if (!(L->next) && n == 1)
8     {
9         node->next = nullptr;
10        node->prior = L;
11        L->next = node;
12        return true;
13    }
14    DNode* p = L->next;
15    int i {1};
16    // search n-th node
17    while (i < n && p)
18    {
19        p = p->next;
20        i++;
21    }
22    if (i < n || !p) return false; // n out of range
23    // insert forward
24    p = p->prior; // point to previous node, n-1
25    node->next = p->next;
26    node->prior = p;
27    p->next->prior = node;
28    p->next = node;
29
30    return true;
31 }
32
33 bool ListInsert_forward_node(DNode* node, Type x)
34 {
35     /*
36      NOT allow inserting node before head node
37     */
38     if (!(node->prior)) return false; // node is head
39     node
40     DNode* p = new DNode;
41     p->data = x;
42     p->next = node;
43     p->prior = node->prior;
44     node->prior->next = p;
45     node->prior = p;
46
47     return true;
}
```

后插 给定位序: $O(n)$; 给定结点指针: $O(1)$

```
1 bool ListInsert_backward(DLinkList &L, int n, Type x)
2 {
3     if (n < 0) return false; // n out of range
4     DNode* node = new DNode;
5     node->data = x;
6     // handle n == 0 and list's length = 0
7     if (n == 0 && !(L->next))
8     {
9         node->next = nullptr;
10        node->prior = L;
11        L->next = node;
12    }
13    DNode* p = L->next;
14    int i {1};
15    // search n-th node
16    while (i < n && p)
17    {
18        p = p->next;
19        i++;
20    }
21    // n out of range
22    if (i < n || p == L) return false;
23    node->next = p->next;
24    node->prior = p;
25    p->next->prior = node;
26    p->next = node;
27
28    return true;
29 }
30
31 bool ListInsert_backward_node(DNode* node, Type x)
32 {
33     DNode* p = new DNode;
34     p->data = x;
35     p->next = node->next;
36     p->prior = node;
37     node->next->prior = p;
38     node->next = p;
39
40     return true;
41 }
```

删除结点 给定位序: $O(n)$; 给定结点指针: $O(1)$

```
1 bool ListDelete(DLinkList &L, int n)
2 {
3     if (n < 1) return false; // n out of range
4     DNode* p = L->next;
5     int i{1};
6     while (i < n && p)
7     {
8         p = p->next;
9         i++;
10    }
11   // n out of range
12   if (i < n || !p) return false;
13   p->next->prior = p->prior;
14   p->prior->next = p->next;
15   delete p;
16
17   return true;
18 }
```

前向遍历

```
1 void traverse_forward(DNode* node)
2 {
3     /*
4      skip head node
5     */
6     DNode* p = node;
7     while (p)
8     {
9         if (!(p->prior)) break; // access head node; if allow to access head node, comment out this line
10        cout << p->data << " ; ";
11        p = p->prior;
12    }
13    cout << "end" << endl;
14 }
```

后向遍历

```
1 void traverse_backward(DNode* node)
2 {
3     /* skip head node */
4     DNode* p = node;
5     while (p)
6     {
7         if (!(p->prior)) p = p->next; // access head node; if allow to access head node, comment out this line
8         cout << p->data << " ; ";
9         p = p->next;
10    }
11    cout << "end" << endl;
12 }
```

2.2.3 循环单链表

将尾结点的 `next` 指向头结点. 若设置尾指针, 则在表头和表尾插入元素均只需要 $O(1)$; 设置头指针, 表头插入 $O(1)$, 表尾插入 $O(n)$

判空: `L->next == L`; 判尾结点: `p->next == L`

2.2.4 循环双链表

头结点的 `prior` 指向尾结点, 尾结点的 `next` 指向头结点.

判空: `L->next == L && L->prior == L`; 判尾结点: `p->next == L`

2.3 静态链表

静态链表: 用数组来表述线性表的链式存储结构.

结点结构: `data`: 数据域; `next`: 指针域, 其中, `next` 称为游标, 指向下一个元素的数组下标, 尾结点的 `next = -1`. 空闲元素的 `next = -2`

适用: 1) 不支持指针的语言; 2) 数据元素数量不变 (EX. 文件分配表 FAT)

优点: 1) 增删不需要移动大量元素

缺点: 1) 容量固定; 2) 无随机存取性

结构

```
1 typedef struct
2 {
3     Type data;
4     int next; // next: >0: pointer; -1: end of list; -2: available node
5     int size;
6 }SNode, *SLinkList;
```

初始化表

```
1 bool Initial_SLinkList(SLinkList &L, int capacity)
2 {
3     L = new SNode[capacity];
4     if (!L) return false; // not enough memory
5     for (int i=0; i<capacity; i++) L[i].next = -2; // initial next field
6     L[0].next = -1; // head node
7     L->size = capacity;
8     return true;
9 }
```

插入结点 $T(n) = O(n)$

```
1 bool SListInsert(SLinkList &L, int n, Type x)
2 {
3     if (n < 1) return false; // n out of range
4     // find available node
5     int node {-1};
6     for (int i=1; i<L->size; i++)
7     {
8         if (L[i].next == -2) { node = i; break; }
9     }
10    if (node == -1) return false; // full list
11    // find n-1 node
12    int prior {0}; int idx {0};
13    while (idx < n - 1 && prior != -1)
14    {
15        prior = L[prior].next;
16        idx++;
17    }
18    // invalid n
19    if (idx < n - 1) return false; // invalid n
20
21    // modify next and data field
22    L[node].data = x;
23    L[node].next = L[prior].next;
24    L[prior].next = node;
25
26    return true;
27 }
```

删除结点 $T(n) = O(n)$

```
1 bool SListDelete(SLinkList &L, int n)
2 {
3     // n out of range
4     if (n < 1) return false;
5     // find n-1
6     int prior {0}; int cur = L[prior].next;
7     int idx {0}; // order of prior
8     while (idx < n-1 && prior != -1)
9     {
10         prior = cur;
11         cur = L[cur].next;
12         idx++;
13     }
14     // invalid n
15     if (idx < n - 1 || prior == -1) return false;
16     // modify pointer field in prior
17     L[prior].next = L[cur].next;
18     // delete n node
19     L[cur].next = -2;
20
21     return true;
22 }
```

打印表

```
1 void Print_SList(SLinkList L)
2 {
3     cout << "----Details of List----" << endl;
4     cout << "format: Data (next)" << endl;
5     string data; int next;
6     for (int i=0; i<L->size; i++)
7     {
8         next = L[i].next;
9         data = next != -2 ? to_string(L[i].data) : "none";
10        cout << data << "(" << next << ")" << " -> ";
11    }
12    cout << "end" << endl;
13    cout << "----order output----" << endl;
14    int p = L[0].next;
15    while (p != -1)
16    {
17        cout << L[p].data << " -> ";
18        p = L[p].next;
19    }
20    cout << "end" << endl;
21 }
```

2.4 顺序表和链表的比较

比较两种数据结构: 1) 逻辑结构; 2) 物理结构; 3) 运算 (创销增删查改)

存取: 顺序表可以顺序存取和随机存取; 链表只能顺序存取

逻辑结构与物理结构: 顺序表: 逻辑相邻物理相邻; 链表: 逻辑相邻物理不一定相邻

数据运算: **查找:** 链表: $O(n)$; 顺序表: 有序 $O(n \log n)$, 无序 $O(n)$; **插入删除:** 顺序表需要移动元素, $O(n)$; 链表视情况而定, 时间复杂度主要在定位到目标结点上.

存储空间分配: 顺序表的元素数量不能超出预先分配的大小, 动态扩增顺序表大小会带来大量时间开销, 且内存中若无足够连续空间, 会导致扩增失败; 链表可以在需要时申请空间, 但存储密度较低.

选用考量: 1) **存储:** 难以估计长度, 使用链表; 2) **运算:** 若经常按位查找/按序号查找 (业务场景偏向静态): 顺序表; 经常插入删除 (业务场景偏向动态): 链表.

3 栈

栈: 受限的线性表, 只允许在一端进行插入删除的线性表. **栈顶:** 允许进行插入删除的一端; **栈底:** 固定的, 不允许进行插入删除; **空栈:** 不含任何元素的空表. 操作特性: **后进先出, Last In First Out, LIFO**

卡特兰数: 当 n 个不同元素进栈时, 出栈的可能序列有 $\frac{1}{n+1} \binom{2n}{n}$.

栈的基本操作

```
1 bool InitialStack(SqStack &s); // 初始化栈
2 bool StackEmpty(SqStack s); // 判断栈是否为空
3 bool Push(SqStack &s, Type x); // 将x压入栈顶
4 bool Pop(SqStack &s, Type &x); // 从栈顶弹出元素, 用x返回
5 bool GetTop(SqStack s, Type &x); // 读取栈顶元素, 非空则用x返回
6 bool DestroyStack(SqStack &s); // 销毁栈
```

顺序栈结构

```
1 typedef struct{
2     Type data[MAXSIZE]; // 元素
3     int top; // 栈顶指针
4 }SqStack;
```

顺序栈基本操作

```
1 // 初始化栈
2 bool InitialStack(SqStack &s)
3 {
4     s.top = -1;
5     return true;
6 }
7
8 // 判断栈是否为空
9 bool StackEmpty(SqStack s)
10 {
11     return s.top == -1;
12 }
13
14 // 将x压入栈顶
15 bool Push(SqStack &s, Type x)
16 {
17     if (s.top == MAXSIZE) return false; // full stack
18     s.data[++s.top] = x;
19     return true;
20 }
21
22 // 从栈顶弹出元素, 用x返回
23 bool Pop(SqStack &s, Type &x)
24 {
25     if (s.top == -1) return false; // empty stack
26     x = s.data[s.top--];
27     return true;
28 }
```

```

29
30 // 读取栈顶元素，非空则用x返回
31 bool GetTop(SqStack s, Type &x)
32 {
33     if (s.top == -1) return false; // empty stack
34     x = s.data[s.top];
35     return true;
36 }

```

s.top 为顺序栈的栈顶指针, 初始化时有 s.top=-1 和 s.top=0 两种初始化方法, 两种初始化方法的入栈, 出栈, 判空, 判满操作不同.

	s.top = -1	s.top = 0
入栈	s.data[++s.top] = x	s.data[s.top++] = x
出栈	x = s.data[s.top-]	x = s.data[-s.top]
判空	s.top == -1	s.top == 0
判满	s.top == MAXSIZE - 1	s.top == MAXSIZE

共享栈: 同一块连续内存区域 M[0...MAXSIZE-1], M[0] 时栈 0 的栈底, M[MAXSIZE-1] 是栈 1 的栈底.

判栈空: 栈 0: top0 == -1; 栈 1: top1 == MAXSIZE

入栈: 栈 0: data[++top0] = x; 栈 1: data[--top1] = x

出栈: 栈 0: x = data[top0--]; 栈 1: x = data[top1++]

栈满: top1 - top0 == 1

共享栈是为了更好地利用空间, 只有在整个存储空间都满时才会发生上溢. 存取的 $T(n) = O(1)$. 共享栈减少了上溢的可能性, 相比于两个栈独自分配空间, 共享栈合并了两个栈的空间, 相比于独立空间更大, 因此, 一个栈可以使用另一个栈的存储空间, 减少了上溢的可能性.

上溢: 存储区域满但继续写入, 浮点数中过大设为正无穷; **下溢:** 存储区域已空仍弹出元素, 浮点数中过小归零

链栈

链栈结构

```

1 typedef struct LinkNode{
2     Type data; // 数据域
3     struct LinkNode *front, *rear; // 头尾指针
4 }LinkNode, LiStack;

```

链栈不存在栈满上溢的情况, 并规定**所有的操作都在单链表的表头进行**, 通常链栈不设置头结点. head指向栈顶, 表尾为栈底. 因此, 入栈出栈操作即在单链表的头结点前插入结点或释放当前头结点.

4 队列

队列 (Queue), 简称队, 一种操作受限的线性表, 只允许**在表的一端插入, 在另一端删除**. 插入元素: 入队, 删除元素: 出队. **先进先出, First In First Out, FIFO**

队头 (front), 队首: 允许删除的一端; **队尾 (rear):** 允许插入的一端; 空队列

顺序存储结构

```
1 typedef struct{
2     Type data[MAXSIZE];
3     int front, rear; // 队头和队尾指针
4 } SqQueue;
```

基本操作

```
1 bool InitQueue(SqQueue &Q); // 初始化队列
2 bool QueueEmoty(SqQueue Q); // 判断队空
3 bool EnQueue(SqQueue &Q, Type x); // 元素x入队
4 bool DeQueue(SqQueue &Q, Type &x); // 元素出队并用x返回
5 bool GetHead(SqQueue Q, Type &x); // 读取队头元素并用x返回
```

4.1 顺序队列

会假溢出, 几乎不用.

初始化: $Q.front = 0; Q.rear = 0$; 入队: $Q.data[Q.rear++] = x$ 出队: $x = Q.data[Q.front++]$

不能使用 $Q.rear == MAXSIZE$ 来判断队满, 只要累计入队次数达到 $MAXSIZE$, $Q.rear$ 就会指向 $MAXSIZE$, 造成假溢出.

4.2 循环队列

存储上与顺序队列一致, 操作上增加对 $MAXSIZE$ 的取余操作使得在逻辑上将队列视作环状.

初始化: $Q.front = 0; Q.rear = 0$;

队头指针加一: $Q.front = (Q.front + 1) \% MAXSIZE$

队尾指针加一: $Q.rear = (Q.rear + 1) \% MAXSIZE$

队列长度: $(Q.rear + MAXSIZE - Q.front) \% MAXSIZE$ ($Q.rear + MAXSIZE$ 使得 $rear$ 在数值上大于 $front$, 再取余数保留 $rear$ 和 $front$ 差值的绝对值大小)

使用顺序表的处理思路, 会出现初始化和队满时均有 $Q.rear == Q.front$, 因此该条件不能判断队满, 判断队满有 3 种思路:

(1) 闲置一个存储单元来区分队空和队满, 队列可用长度-1, 较常用.

队满: $(Q.rear + 1) \% MAXSIZE == Q.front$

队空: $Q.rear == Q.front$

队中元素个数: $(Q.rear + MAXSIZE - Q.front) \% MAXSIZE$

(2) 结构体中增加成员 **size**, 初始化为 0, 插入成功 +1, 删除成功 -1.

队满: **size == MAXSIZE**

队空: **size == 0**

该方案中, 队满队空都可能出现 **Q.rear == Q.front**

(3) 结构体中增加标志位 **tag**, 删除成功置 0, 插入成果置 1.

队满: **tag == 1 && Q.rear == Q.front**

队空: **tag == 0 && Q.rear == Q.front**

基本操作

```
1 // 初始化队列
2 bool InitQueue(SqQueue &Q)
3 {
4     Q.front = Q.rear = 0;
5     return true;
6 }
7
8 // 判断队空
9 bool QueueEmpty(SqQueue Q)
10 {
11     return Q.rear == Q.front;
12 }
13
14 // 元素x入队
15 bool EnQueue(SqQueue &Q, Type x)
16 {
17     // if full
18     if ((Q.rear + 1) % MAXSIZE == Q.front) return false;
19     Q.data[Q.rear] = x; // enqueue
20     Q.rear = (Q.rear + 1) % MAXSIZE; // update pointer
21     return true;
22 }
23
24 // 元素出队并用x返回
25 bool DeQueue(SqQueue &Q, Type &x)
26 {
27     // if empty
28     if (Q.front == Q.rear) return false;
29     x = Q.data[Q.front];
30     Q.front = (Q.front + 1) % MAXSIZE; // update pointer
31     return true;
32 }
33
34 // 读取队头元素并用x返回
35 bool GetHead(SqQueue Q, Type &x)
36 {
37     // if empty
38     if (Q.front == Q.rear) return false;
39     x = Q.data[Q.front];
40     return true;
41 }
```

4.3 链队列

通常将链队列设计为一个带头结点的单链表，并追踪头结点指针和尾结点指针。适合数据元素变动较大的情形，不存在队满且溢出的问题。

链队列结构

```
1 typedef struct LinkNode{  
2     Type data;  
3     struct LinkNode *next;  
4 } LinkNode;  
5  
6 typedef struct LinkQueue{  
7     LinkNode *front, *rear;  
8 } LinkQueue;
```

基本操作

```
1 // 初始化  
2 bool InitQueue(LinkQueue &Q)  
3 {  
4     LinkNode *head = new LinkNode;  
5     if (!head) return false; // not enough memory  
6     head->next = nullptr;  
7     Q.front = Q.rear = head;  
8     return true;  
9 }  
10  
11 // 判空  
12 bool QueueEmpty(LinkQueue Q)  
13 {  
14     return (Q.rear == Q.front);  
15 }  
16  
17 // 元素x入队  
18 bool EnQueue(LinkQueue &Q, Type x)  
19 {  
20     LinkNode *node = new LinkNode;  
21     // new node  
22     if (!node) return false; // memory fail to allocate  
23     node->data = x;  
24     node->next = nullptr;  
25     // modify pointer  
26     Q.rear->next = node;  
27     Q.rear = node;  
28     return true;  
29 }  
30  
31  
32  
33  
34  
35
```

```

36 // 出队，并用x返回
37 bool DeQueue(LinkQueue &Q, Type &x)
38 {
39     // if empty
40     if (QueueEmpty(Q)) return false;
41     LinkNode *p = Q.rear->next;
42     x = p->data;
43     // release node
44     Q.rear->next = p->next;
45     if (Q.rear == p) Q.rear = Q.front; // only one data node
46     delete p;
47     return true;
48 }

```

4.4 双端队列

两端都可以输入和输出的队列.

输入受限的双端队列: 只能一端输入, 两端都能删除.

输出受限的双端队列: 只能一端删除, 两端都能插入.

一般考察输出顺序是否合法, 一个元素在输出时, 主要考察输入输出顺序是否合法. 先将输入序列分为可以立刻输入输出的部分和输入后延迟输出的部分, 延迟输出的部分写出输出顺序, 按照输入序列从早到晚判断是否合法.

EX. 输入受限. 输入: 1 2 3 4 5. 输出: 4 2 1 3 5 合法. 5 输入后立刻输出. 右边输出的输出顺序: 3124, Inp1, RInp2, LInp3, RInp 4.

输出: 4 1 3 2 5 非法. 5 输入后立刻输出, 右边输出的输出顺序: 2314, Inp1, LInp2, 3 不能插入 1 2 之间, 非法

4.5 栈和队列的应用

4.5.1 括号匹配

利用栈实现匹配：

1. 初始化一个空栈；
2. 遇到左括号，入栈；
3. 遇到右括号：
 - (1) 栈顶为匹配的左括号，出栈，找到一个匹配对；
 - (2) 栈顶非匹配的左括号或栈空(EX. [))，非法序列结束.
4. 序列读入完：(1) 栈空，匹配；(2) 栈非空，不匹配

```
1 bool bracket_pair(std::string s)
2 {
3     using namespace std;
4     // initial stack
5     SqStack stack;
6     InitialStack(stack);
7     vector <char> lbrackets {'(', '[', '{'};
8     vector <char> rbrackets {')', ']', '}'};
9     char e;
10
11    for (char c : s)
12    {
13        auto it = find(lbrackets.begin(), lbrackets.end(), c);
14        // left bracket
15        if (it != lbrackets.end()) Push(stack, c); // push in stack
16        // right bracket
17        else {
18            auto it = find(rbrackets.begin(), rbrackets.end(), c);
19            if (it == rbrackets.end()) continue; // not a bracket
20            GetTop(stack, e);
21            // pair bracket
22            if (c == ')' && e == '(') Pop(stack, e);
23            else if (c == ']' && e == '[') Pop(stack, e);
24            else if (c == '}' && e == '{') Pop(stack, e);
25            else return false; // unpair bracket occur
26        }
27    }
28    if (StackEmpty(stack)) return true;
29    else return false;
30 }
31 // string s1 {"(((([]))))"}; // true
32 // string s2 {"{{[()[]]}}"}; // true
33 // string s3 {"[] [] ()"}; // false
```

4.5.2 算术表达式格式转换

前缀表达式和后缀表达式(逆波兰式)不必要括号,中缀表达式必须要括号. 前缀和后缀表达式只有操作数和运算符. 前中后缀是符号的前中后缀. 中缀按照可能运算顺序的不同,可以有多个不同的前缀和后缀表达式
EX. 中缀: $3 + 4 * (2 - 1)$, 前缀: $+ 3 * 4 - 2 1$, 后缀: $3 4 2 1 - * +$

中缀转前缀: 先操作符后操作数,递归. $3 + 4 * (2 - 1)$,得 $+ (3) (4 * (2-1))$
得到: $+ 3$ 前缀($4 * (2-1)$) $\rightarrow + 3 * 4$ 前缀($2 - 1$) $\rightarrow + 3 * 4 - 2 1$

中缀转后缀: 先操作数后操作符,递归. 得 $(3) (4 * (2 - 1)) +$
得到: 3 后缀($4 * (2 - 1)$) $\rightarrow 3 4$ 后缀($2 - 1$) $\rightarrow 3 4 2 1 - * +$

计算机转换为后缀表达式,使用栈:

依次遍历表达式各字符:

1. 遇到操作数: 直接加入表达式;
2. 遇到括号: 若(,入栈;若),依次弹出栈内各操作符加入运算表达式直至遇到);
3. 遇到操作符: 若栈顶的操作符优先度更高或相等,弹出,直至优先级低于自身(先算优先级高的)或遇到(;若栈顶优先级低于自身,自身入栈.

EX. $2 * 3 + (4 * (5 - 2))$:

2 \rightarrow 2 \rightarrow 2 3 \rightarrow 2 3 * \rightarrow 2 3 * \rightarrow 2 3 * 4 \rightarrow 2 3 * 4 \rightarrow 2 3 * 4 \rightarrow 2 3 * 4 5
[] \rightarrow [*] \rightarrow [] \rightarrow [+] \rightarrow [+()] \rightarrow [+()] \rightarrow [+(*)] \rightarrow [+(*)] \rightarrow [+(*)]
 \rightarrow 2 3 * 4 5 \rightarrow 2 3 * 4 5 2 \rightarrow 2 3 * 4 5 2 - \rightarrow 2 3 * 4 5 2 - * \rightarrow 2 3 * 4 5 2 - * +
 \rightarrow [+(*(-)] \rightarrow [+(*(-)] \rightarrow [+(*)] \rightarrow [+] \rightarrow []

1 // 123 + 45 * 67 / (89 - 12) * 3 + 456 * (78 - 9) // 123 45 67 * 89 12 - / 3 * + 456 78 9 - * +

2 std::string expression_infix2post(std::string e)

3 {

4 using namespace std;
5 string post {" "};
6 SqStack stack;
7 InitialStack(stack);
8
9 int n = e.length();
10 int begin, end; // split string
11 begin = end = 0;
12 string temp, top;
13 int flag; // 0: operator, 1: digit, 2: bracket
14
15 vector<char> operators {'+', '-', '*', '/'};
16 vector<char> digits {'0', '1', '2', '3', '4', '5', '6', '7', '8', '9'};
17 map<string, int> precedence {
18 {"+", 1}, {"-", 1}, {"*", 2}, {"/", 2}, {};
19
20 while (end < n) {
21 // split expression
22 auto it = find(operators.begin(), operators.end(), e[end]);
23 if (it != operators.end()) { // operator
24 temp = e[end]; end++;
25 flag = 0;
26 }

```

27     else if (e[end] == ' ') { // space
28         end++;
29         continue;
30     }
31     else if (e[end] == '(' || e[end] == ')') { // bracket
32         temp = e[end]; end++;
33         flag = 2;
34     }
35     else { //digit
36         begin = end;
37         while (end < n && find(digits.begin(), digits.end(), e[end]) != digits.end())
38             end++;
39         temp = e.substr(begin, end - begin); // (end - 1) - begin + 1
40         flag = 1;
41     }
42
43     // action
44     if (flag == 2) { // bracket
45         if (temp == "(") Push(stack, temp);
46         else {
47             GetTop(stack, top);
48             while (top != "(") {
49                 post += " "; post += top;
50                 Pop(stack, top); GetTop(stack, top);
51             } // while
52             Pop(stack, top); // pop '('
53         } //else
54     }
55     else if (flag == 1) { // digit
56         post += " "; post += temp;
57     }
58     else { // operator
59         while (!StackEmpty(stack)) {
60             GetTop(stack, top);
61             if (top == "(") break;
62             if (precedence[top] >= precedence[temp]) {
63                 post += " "; post += top;
64                 Pop(stack, top);
65             }
66             else break;
67         }
68         Push(stack, temp);
69     }
70 }
71 // clear stack
72 while (!StackEmpty(stack)) {
73     Pop(stack, top);
74     post += " "; post += top;
75 }
76 return post;
77 }

```

4.5.3 表达式求值

中缀表达式求值: 双栈, 操作数栈 `operand`, 操作符栈 `operator`.

遍历各个字符:

1. 如果是数字: 压入`operand`;
2. 如果是括号:
 - (1) 左括号, 压入`operator`;
 - (2) 按照运算方法, 不断弹出一个操作符, 两个操作数计算,
并将结果压入`operand`, 直到`operator`栈顶为`(`, 弹出并抛弃;
3. 如果是操作符:
 - (1) `operator`栈顶优先级高于等于自身, 弹出操作符`<op>`, 依次弹出两个操作数`Y`和`X`,
计算`X<op>Y`, 将结果压入`operand`;
 - (2) 优先级低于自身, 自身压入`operator`;

遍历结束:

- (1) `operator`非空, 不断退栈, 按照弹出`<op>YX`, 压入`X<op>Y`的原则清理双栈
- (2) `operator`空, `operand`为结果

后缀表达式求值: 单栈

遍历各字符:

1. 如果是操作数, 压入栈;
2. 如果是操作符 $<\text{op}>$, 依次弹出Y和X, 计算 $X <\text{op}> Y$ 并压入栈

遍历完序列: 栈顶为结果

```
1 // 123 + 45 * 67 / (89 - 12) * 3 + 456 * (78 - 9) // 31704.5
2 double calculate_infix(std::string infix)
3 {
4     using namespace std;
5
6     string post = expression_infix2post(infix);
7     stack<double> stk;
8     int n = post.length();
9     string temp;
10    double X, Y;
11    int begin, end;
12    begin = end = 0;
13
14    vector<char> operators {'+', '-', '*', '/'};
15    vector<char> digits {'0', '1', '2', '3', '4', '5', '6', '7', '8', '9'};
16
17    while (end < n) {
18        // split expression
19        auto it = find(operators.begin(), operators.end(), post[end]);
20        if (it != operators.end()) { // operator
21            temp = post[end]; end++;
22            Y = stk.top(); stk.pop();
23            X = stk.top(); stk.pop();
24            if (temp == "+") stk.push(X + Y);
25            else if (temp == "-") stk.push(X - Y);
26            else if (temp == "*") stk.push(X * Y);
27            else if (temp == "/") stk.push(X / Y);
28
29        }
30        else if (post[end] == ' ') { // space
31            end++;
32            continue;
33        }
34        else { // digit
35            begin = end;
36            while (end < n && find(digits.begin(), digits.end(), post[end]) != digits.end())
37                end++;
38            temp = post.substr(begin, end - begin); // (end - 1) - begin + 1
39            stk.push(stod(temp));
40        }
41    }
42    return stk.top();
43 }
```

5 数组和特殊矩阵

数组: n 个相同类型元素组成的线性表. **数组元素:** 每个数据元素. **下标:** 每个元素在数组中的序号. **维界:** 下标的取值范围

数组的存储: $A[0 \dots n-1]$: $LOC(a_i) = LOC(a_0) + i \times L$ ($0 \leq i < n$)

假设: 行下标的范围为 $[0 \dots r]$, 列下标的范围为 $[0 \dots c]$, 每个数组元素占 L 字节

行优先: 第 $i+1$ 行有 j 个, 前 i 行每行 $c+1$ 列存满. $LOC(a_{i,j}) = LOC(a_{0,0}) + L \times [(c+1) \times i + j]$

列优先: 第 $j+1$ 列有 i 个, 前 j 列每列 $r+1$ 行存满. $LOC(a_{i,j}) = LOC(a_{0,0}) + L \times [(r+1) \times j + i]$

5.1 特殊矩阵压缩存储

对称矩阵

将 n 阶二维矩阵存储在一维矩阵 $B[n(n+1)/2]$

由于 $a_{i,j} = a_{j,i}$, 可以只存储对角线和一个三角部分, 下标无区别.

$a_{i,j}$ 在一维数组中的序号为: $1 + 2 + \dots + i - 1 + j = \frac{i(i-1)}{2} + j$

对于上三角的元素, 交换 i, j 可得到相对应的元素下标 $B[k]$.

0-index:

$$k = \begin{cases} \frac{i(i-1)}{2} + j - 1, & i \geq j \text{ 下三角} \\ \frac{j(j-1)}{2} + i - 1, & i < j \text{ 上三角} \end{cases}$$

1-index:

$$k = \begin{cases} \frac{i(i-1)}{2} + j, & i \geq j \text{ 下三角} \\ \frac{j(j-1)}{2} + i, & i < j \text{ 上三角} \end{cases}$$

三角矩阵

仅上三角或下三角元素非 0, 其余为 0, 存储在一维 $B[n(n - 1)/2 + 1]$

上三角

$a_{i,j}$ 在一维数组中的序号为:

$$n + (n - 1) + \cdots + (n - (i - 1) + 1) + (j - i + 1) = \frac{(i-1)(2n-i+2)}{2} + j - i + 1$$

即前 $i-1$ 行 + 第 i 行第 j 个 (从对角线 i 到 j)

0-index, $B[k]$:

$$k = \begin{cases} \frac{(i-1)(2n-i+2)}{2} + j - i, & i \leq j \text{ 上三角} \\ \frac{n(n-1)}{2}, & i > j \text{ 下三角, 为 } 0 \end{cases}$$

1-index, $B[k]$:

$$k = \begin{cases} \frac{(i-1)(2n-i+2)}{2} + j - i + 1, & i \leq j \text{ 上三角} \\ \frac{n(n-1)}{2} + 1, & i > j \text{ 下三角, 为 } 0 \end{cases}$$

下三角

$a_{i,j}$ 在一维数组中的序号为: $1 + 2 + \cdots + i - 1 + j = \frac{i(i-1)}{2} + j$. 即前 $i-1$ 行 + 第 i 行第 j 个

0-index, $B[k]$:

$$k = \begin{cases} \frac{n(n+1)}{2}, & i \leq j \text{ 上三角} \\ \frac{i(i-1)}{2} + j - 1, & i > j \text{ 下三角, 为 } 0 \end{cases}$$

1-index, $B[k]$:

$$k = \begin{cases} \frac{n(n-1)}{2}, & i \leq j \text{ 上三角} \\ \frac{i(i-1)}{2} + j, & i > j \text{ 下三角, 为 } 0 \end{cases}$$

三对角矩阵 (带状矩阵)

对 n 阶矩阵任意元素 $a_{i,j}$, 若 $|i - j| > 1$, $a_{i,j} = 0$

$a_{i,j}$ 的序号: [前 $i-1$ 行] + [i 行 j 号]: $[3(i-1) - 1] + [j - i + 2] = 2i + j - 2$

故: $a_{i,j}, b[[k]]$: 0-index: $k = 2i + j - 3$; 1-index: $k = 2i + j - 2$

从序号反求 i, j : 元素在 0-index 数组的下标为 k : $3(i-1) - 1 - 1 < 3(i-1) - 1 \leq k \leq 3i - 1 - 1 < 3i - 1$
得: $i \leq \frac{k+1}{3} + 1 \implies i = \lfloor \frac{k+1}{3} + 1 \rfloor$, 根据 $k = 2i + j - 3$ 或 $k = 2i + j - 2$ 求出 j .

稀疏矩阵

非零元素显著少于矩阵元素个数. 使用三元组或十字链表存储.

三元表: 存储非零元素个数, 矩阵行数和列数, 非零元素详情.

EX.

i	j	$a_{i,j}$
0	6	13

6 串 (string)

是由零个或多个字符组成的有限序列. 记为 $S =' a_1a_2 \dots a_n' (n \geq 0)$.

串名: S ; **串的长度:** n ; **空串:** $n = 0$ 的串 (可表示为 \emptyset); **子串:** 串中任意多个连续的字符组成的子序列, 0 个字符也是子串; **主串:** 包含子串的串; **字符在串中的位置:** 字符在串中的序号; **子串在主串中的位置:** 子串第一个字符在主串中的序号; **空格串:** 由一个或多个空格组成的串, 空格亦为字符, 空格串不是空串; **模式串:** 模式匹配算法中, 要在主串中搜索的字符串

基本操作

```
1 StrAssign(&T, chars); // 赋值, chars赋值给T
2 StrCopy(&T, S); // S复制到T
3 StrEmpty(S); // 判断S是否为空串, 空则返回 true, 否则返回 false
4 StrCompare(S, T); // 比较. 返回 S[i] - T[i].
5 // S[i] T[i]指向第一个失配字符, 返回在ASCII或UTF-8等编码表中的编码的差值(字典序)
6 // 当其中S[i], T[i]其中一个为空时, 较长的串大
7 StrLength(S); // 求串长
8 SubString(&Sub, S, pos, len); // 将S从pos开始长度为len的子串赋给Sub
9 Concat(&T, S1, S2); // 串联接, T = S1 + S2
10 Index(S, T); // 返回T在S中的位置, 无则返回0
11 ClearString(&S); // 将S清空为空串
12 DestroyString(&S); // 销毁S
```

其中, 串赋值 StrAssign, 串联接 Concat, 串比较 StrCompare, 求串长 StrLength, 求子串 SubString 为串的最小操作子集.

存储结构

有三种:

1. **定长顺序存储:** 此时记录串的长度有两类方式: (1) 新增结构体成员 int len 记录; (2) 空置字符数组 ch[0] 用以记录长度 len, 但是 char 占据 8 bit, 最大数值为 255; (3) 不显式记录, 在字符结尾使用空字符 \0 作为结束标志, 结束标志不计入长度. 对于此类方式, 超出最大长度的字符会被舍去 (截断). (约定闲置 ch[0] 以统一序号和下标)

```
1 typedef struct {
2     char ch[MAXSIZE];
3     int len;
4 } SString;
```

2. 堆分配存储: 动态分配空间存储串

```
1 typedef struct {
2     char *ch;
3     int len;
4 } SString;
```

3. **块链存储:** 链式存储, 每个结点有一个或这个多个字符. **块:** 每个结点; **块链结构:** 整个链表. 最后一个结点为存满的使用 # 填充. 若结点字符少, 存储密度低, 通过增加每个结点存储的字符数提高存储密度.

6.1 串的朴素匹配算法

朴素模式匹配是一种暴力算法. 从主串和模式串的第一个字符开始逐个匹配, 若发生失配, 主串指针跳转到本轮匹配起始字符的下一字符, 模式串指针跳转到首字符重新开始匹配. 假设主串长为 n , 模式串长为 m , 则最多在主串中匹配 $n-m+1$ 个子串. 时间复杂度为 $O(mn)$, 但是在一般情况下, 实际时间复杂度近似 $O(m + n)$ (每轮最终会失配的匹配一般只比较少量字符就会发生失配).

```
1 // 主串S, 子串T
2 int Index(std::string S, std::string T)
3 {
4     int i{1}; int j {1};
5     while (i <= S.length() && j <= T.length()){
6         if (S[i-1] == T[j-1]) { // 继续比较下一字符
7             i++; j++;
8         }
9         else {
10             i = i - j + 2; // i - j + 1 + 1
11             j = 1;
12         }
13     } // while
14     if (j > T.length()) return i - T.length(); // (i + 1) - T.len
15     return 0;
16 }
```

6.2 KMP 算法

KMP 仅在主串和子串有大量的部分匹配情况下, 才会快于普通算法. 时间复杂度为 $O(m + n)$. 主要优点是主串指针不会回溯.

KMP 通过计算 next 数组来控制主串中失配的字符下一次与模式串中哪一个字符匹配. 算法的设计思想是: 当主串中当前已经匹配相等的字符中, 存在后缀与模式串的前缀相同, 则可以将模式串向右滑动, 将已匹配的后缀与模式串前缀对齐, 以此减少需要匹配的字符. 主串的指针无需回溯, 模式串向右滑动的位数只与模式串本身有关.

对于第一位字符失配, 固定 $\text{next}[1] = 0$, 同时指针 ij 均自增; 对于第二位字符失配, 固定 $\text{next}[2] = 1$.
即: next 数组前两位固定 $\text{next}[1] = 0$; $\text{next}[2] = 1$;

6.2.1 手算 next 数组

考虑模式串 abaabcaba. 每次在失配字符之前画一条竖线. 此处使用 () 标出匹配的前后缀, 有匹配则当前 next 为前缀之后第一个字符的序号, 无匹配前后缀则当前 next 为 1

```
01      01 1      011 2      0112 2      01122 3      011223 1      0112231 2  
abaabcbaba ab\aabcbaba ab(a)\abcbaba aba(a)\bcaba aba(ab)\caba abaabc\aba abaabc(a)\ba  
abaabcbaba ab\aabcbaba (a)ba\abcbaba (a)baa\bcaba (ab)aab\caba abaabc\aba (a)baabca\ba  
01122312 3  
abaabc(ab)\a  
(ab)aabcbab\a
```

i	1	2	3	4	5	6	7	8	9
模式串	a	b	a	a	b	c	a	b	a
$next[i]$	0	1	1	2	2	3	1	2	3

6.2.2 算法实现

对于 next 数组. 当计算 $next[i]$ 时, 有两种情况: (1) $T[i-1]$ 与 $T[next[i-1]]$ 相同; (2) $T[i-1]$ 与 $T[next[i-1]]$ 不同:

(1) $T[i-1]$ 与 $T[next[i-1]]$ 相同: 则 $T[i]$ 应该与 $T[next[i-1]]$ 的下一位比较, 因此有: $next[i] = next[i-1] + 1$

(2) $T[i-1]$ 与 $T[next[i-1]]$ 不同: 考虑到, $next[i]$ 的意义是: 当 $S[j]$ 与 $T[i]$ 失配时, $S[j]$ 应该与 $T[next[i]]$ 重新开始比较. 因此, $T[i-1]$ 与 $T[next[i-1]]$ 不同, 即 $T[i-1]$ 与 $T[next[i-1]]$ 失配, 因此, $T[i-1]$ 应该与 $T[next[next[i-1]]]$ 重新开始比较. 由此可以类推: $T[i-1]$ 最终需要与 $T[next \dots next[i-1]]$ 比较, 此时, 两者应该相同或者后者已经等于 0.

```
1 // 计算next
2 void get_next(std::string S, int next[])
3 {
4     int i {1}; int j {0};
5     next[1] = 0;
6     while (i < S.length()){
7         if (j == 0 || S[i-1] == S[j-1]) { // S[i-1] == S[next[i-1]]
8             next[i+1] = j + 1; // next[i+1] = next[i] + 1
9             i++; j++;
10        }
11        else j = next[j]; // S[i-1] != S[next[i-1]]; S[next[next[i-1]]]
12    }
13 }
```

```
1 // 主串S, 子串T
2 int KMP_Index(std::string S, std::string T)
3 {
4     int i {1}; int j {1};
5     int next[T.length()+1];
6     next[0] = -1;
7     get_next(T, next);
8
9     while (i <= S.length() && j <= T.length()){
10         if (j == 0 || S[i-1] == T[j-1]){// 比较下一位
11             i++; j++;
12         }
13         else j = next[j];
14     } // while
15     if (j > T.length()) return i - T.length(); // (i + 1) - T.len
16     return 0;
17 }
```

6.3 KMP 算法的优化

对于 next 数组, 假设 $S[i]$ 与 $T[j]$ 失配后, $S[i]$ 与 $T[next[j]]$ 匹配. 当 $T[j] == T[next[j]]$ 时, 这一步匹配必然失配. 因此, KMP 的优化思想是: 当 $T[j] == T[next[j]]$ 时, 递归地修正 $next[j] = next[next[j]]$, 直至 $next[j] == 0$ 或者 $T[j] != T[next[j]]$, 再执行 $S[i]$ 与 $T[next[j]]$ 的匹配. 因此, 在开始匹配前, 计算出依据该思想修正的 nextval 数组代替 next 数组进行匹配.

6.3.1 手算 nextval 数组

首先算出 next 数组, 固定 $nextval[1] = 0$, 从第 2 位开始算起.

若 $S[i]$ 与 $S[next[i]]$ 不等, 则 $S[nextval[i]] = S[next[i]]$

若 $S[i]$ 与 $S[next[i]]$ 相等, 则 $S[nextval[i]] = S[nextval[nextval[i]]]$. 即令 $j = next[i]$, 递归地执行 $j = next[j]$ 直至 $next[j] = 0$ 或者 $S[i] != S[j]$

EX. 串 abaabcbaba

```
next      = 0, 1, 1, 2, 2, 3, 1, 2, 3  
nextval = 0, 1, 0, 2, 1, 3, 0, 1, 0
```

6.3.2 算法实现

优化的 KMP 算法与 KMP 算法仅在 next 数组和 nextval 数组计算上有差异, 比较逻辑无异.

```
1 // 计算nextval  
2 void get_nextval(std::string S, int nextval[]){  
3 {  
4     int i {1}; int j {0};  
5     nextval[1] = 0;  
6     while (i < S.length()) {  
7         if (j == 0 || S[i-1] == S[j-1]) { // S[i-1] == S[nextval[i-1]]  
8             i++; j++;  
9             if (S[i-1] != S[j-1]) nextval[i] = j; // S[i] != S[nextval[i]]  
10            else nextval[i] = nextval[j]; // S[i] == S[nextval[i]], recursive  
11        } // if  
12        else j = nextval[j]; // S[i-1] != S[nextval[i-1]]; S[nextval[nextval[i-1]]]  
13    } // while  
14 }  
15  
16 // 主串S, 子串T  
17 int KMP_val_Index(std::string S, std::string T)  
18 {  
19     int i {1}; int j {1};  
20     int nextval[T.length() + 1];  
21     nextval[0] = -1;  
22     get_nextval(T, nextval);  
23  
24     while (i <= S.length() && j <= T.length()) {  
25         if (j == 0 || S[i-1] == T[j-1]) { // 比较下一位  
26             i++; j++;  
27         }  
28         else j = nextval[j];  
29     } // while  
30     if (j > T.length()) return i - T.length();  
31     return 0;  
32 }
```

7 树

树: n 个结点的有限集; 空树: $n=0$; 任何一个非空树有且仅有一个根.

树的定义是 递归 的; 树的根节点没有前驱, 其余结点有且仅有一个前驱; 树中所有结点都可以有零个或多个后继. 树用于表示具有 层次 结构的数据.

基本术语

祖先: 结点 K 的祖先是从根节点到 K 路径上所有其他结点; **子孙:** A 是 B 的祖先, B 是 A 的子孙; **双亲:** 全部祖先中最接近结点的祖先; **孩子:** A 是 B 的祖先, B 是 A 的孩子; **兄弟:** 具有相同双亲的结点; **堂兄弟:** 双亲在同一层的结点(一般用于指代有几个结点在同一层)

结点的层次: 根节点是第 1 层, 其孩子是第 2 层, 从上往下数以此类推; **结点的深度:** 结点所在的层次; **树的高度(深度):** 树中结点的最大层数; **结点的高度:** 以该节点为根节点的子树的高度(从下往上数)

结点的度: 一个结点的孩子个数; **树的度:** 树中结点的最大度数

分支节点(非终端结点): 度大于 0 的结点; **叶子结点(终端结点):** 度为 0 的结点

有序树: 树中各个结点的各个子树从左到右有次序, 不能互换; **无序树:** 树中结点的各子树可以互换左右次序

路径: 由两个结点之间经过的结点序列 (EX. A 到 B 的路径 $A \rightarrow C \rightarrow D \rightarrow B$). 只能从上到下, 有向边. **路径长度:** 路径上所经过的边的个数; **树的路径长度:** 分为 内部路径长度 IPL: 所有结点的深度之和; 和 外部路径长度: 所有叶子结点的深度之和

数值特征:

度为 m 的树与 m 叉树

度为 m 的树: 任意结点的度 $\leq m$, 至少一个结点的度为 m

m 叉树: 任意结点的度 $\leq m$, 允许所有结点的度 $< m$, 可以是空树

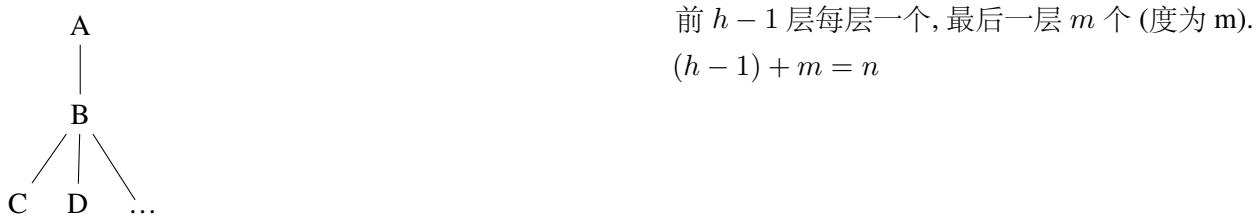
树的结点数 $n =$ 所有结点的度数之和 +1

度为 m 的树, 第 i 层上最多有 m^{i-1} ($i \geq 1$) 个结点. 第一层 1 个, 第 2 层 m 个, 第 3 层 m^2 个

高度为 h 的 m 叉树, 至多有 $\frac{m^h - 1}{m - 1}$ 个结点. $m^0 + m^1 + \dots + m^h = \frac{1 - m^h}{1 - m}$

度为 m , 具有 n 个结点的树的最小高度为 $\lceil \log_m [n(m-1) + 1] \rceil$. 前 $h-1$ 层最大, 共 $\frac{m^{h-1} - 1}{m - 1}$
因此 $\frac{m^{h-1} - 1}{m - 1} < n \leq \frac{m^h - 1}{m - 1}$, $h - 1 < \log_m [n(m-1) + 1] \leq h$

度为 m , 共有 n 个结点的最大高度 h 为 $n - m + 1$



7.1 二叉树

每个结点中至多有两棵子树(不存在度 >2 的结点),子树有左右之分不可颠倒(有序树).

二叉树与度为2的树的区别: (a) 二叉树可以为空, 度为2至少有3个结点, 其中一个度为2; (b) 二叉树的左右次序确定, 不可更改; 度为2的树中, 左右次序是相对于另一个孩子而言的, 若只有一个结点, 则不需要区分左右次序

特殊二叉树

1. **满二叉树:** 高度为 h , 具有 $2^h - 1$ 个结点的树. (a) 只有度为0和度为2的结点; (b) 仅最后一层有叶节点; (c) 每层都含有最多的结点; 叶节点集中在最下一层

满二叉树层序编号: 按照从上到下从左到右从1开始编号: 对于编号为 i 的结点, 双亲为 $\lfloor i/2 \rfloor$, 左孩子 $2i$, 有孩子 $2i + 1$ (若有).

2. **完全二叉树:** 高度为 h , 有 n 个结点, 每个结点都与高度为 h 的满二叉树中编号为 $1 \sim n$ 的结点一一对应. 可以视为从满二叉树删去若干最底层最靠右的一些连续叶结点. (a) 只有最后2层有叶结点; (b) 最多只有一个度为1的结点; (c) 孩子双亲的编号关系同满二叉树; (d) 编号 $i \leq \lfloor n/2 \rfloor$ 的是分支节点, $i > \lfloor n/2 \rfloor$ 为叶子结点

完全二叉树推算不同度的结点数: 记有 n 个结点的二叉树中, 度为0, 1, 2的结点分别有 n_0, n_1, n_2 . 则 $n_0 + n_1 + n_2 = n_1 + 2n_2 + 1, \Rightarrow n_0 = n_2 + 1$

假设二叉树有 n 个结点:

(1) n 为奇数, $n = 2k - 1$, 有 $n = (n_0 + n_2) + n_1 = (2n_2 + 1) + n_1, \Rightarrow n_1 = 0, n_2 = k - 1, n_0 = k$

(2) n 为偶数, $n = 2k, n = (2n_2 + 1) + n_1 \Rightarrow n_1 = 1, n_2 = k - 1, n_0 = k$

3. **二叉排序树:** 对任意一个结点, 其左子树上所有结点的关键字小于自身关键字, 其右子树上所有结点的关键字大于自身关键字. 其左右子树亦是一颗二叉排序树

4. **平衡二叉树:** 树中任意一个结点的左右子树的高度差的绝对值不超过1

5. **正则二叉树:** 只有度为0或2的结点

数值性质

1. $n_0 = n_2 + 1$

2. 非空二叉树第 k 层最多有 2^{k-1} 个结点($k \geq 1$)

3. 高度为 h 的二叉树最多有 $2^h - 1$ 个结点($h \geq 1$)

4. 具有 $n(n > 0)$ 个结点的**完全二叉树**, 高度为 $\lfloor \log_2 n \rfloor + 1$ 或 $\lceil \log_2(n + 1) \rceil$

5. 对**完全二叉树从1开始**, 从上到下, 从左到右开始编号. 对于编号为 i 的结点:

(a) 双亲 $\lfloor i/2 \rfloor$, 左孩子 $2i$, 右孩子 $2i + 1$

(b) 最后一个分支节点 $\lfloor n/2 \rfloor$, 若 $i < \lfloor n/2 \rfloor$ 为分支结点, 否则为叶结点

(c) 若有度为1的结点, 只可能是最后一个分支结点 $\lfloor n/2 \rfloor$, 且该结点只有左孩子没有右孩子

(d) 层序编号后, 若某节点为叶结点或只有左孩子, 则编号大于该结点的结点均为叶结点

(e) 结点 i 所在层次是 $\lfloor \log_2 i \rfloor + 1$ 或者 $\lceil \log_2(i + 1) \rceil$. ($2^{h-1} - 1 + 1 \leq i \leq 2^h - 1 < 2^h$ 或 $2^{h-1} - 1 < i \leq 2^h - 1$)

6. 对**完全二叉树从0开始**, 从上到下, 从左到右开始编号. 对于编号为 i 的结点: (编号为 i 的结点, 对应从1开始编号是编号为 $i + 1$ 的结点, 代换)

(a) 双亲 $\lfloor \frac{i-1}{2} \rfloor$, 左孩子 $2i + 1$, 右孩子 $2i + 2$

(b) 最后一个分支节点 $\lfloor n/2 \rfloor - 1$, 若 $i < \lfloor n/2 \rfloor - 1$ 为分支结点, 否则为叶结点

(c) 若有度为1的结点, 只可能是最后一个分支结点 $\lfloor n/2 \rfloor - 1$, 且该结点只有左孩子没有右孩子

(d) 层序编号后, 若某节点为叶结点或只有左孩子, 则编号大于该结点的结点均为叶结点

(e) 结点 i 所在层次是 $\lfloor \log_2(i + 1) \rfloor + 1$ 或者 $\lceil \log_2(i + 2) \rceil$.

7.1.1 存储结构

顺序存储

对于完全二叉树或者满二叉树,适合使用顺序存储. 树中结点的序号可以唯一地表示结点之间的逻辑关系.

顺序存储结构中,需要在数组元素结构体中新增 bool 成员表示该结点是否为空. 对于任意一棵二叉树,按照顺序存储时,需要对照相同高度的完全二叉树在没有结点的地方添加空结点,会造成存储空间浪费. 最坏情况下, n 个结点的单支树,需要占用 $2^n - 1$ 个存储空间.

判断是否有孩子: 计算在若为完全二叉树的情况下,该结点所在位置的编号 i 以及孩子编号,再利用 bool 类型成员查询孩子编号的数组元素是否为空元素

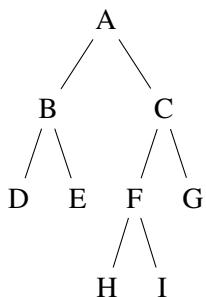
链式存储

一般采用链式存储. 一般分为不带双亲指针的二叉链表和带双亲指针(指向双亲)的三叉链表. 对于 n 个结点的链表,有 $2n$ 个指针域,只有 $n - 1$ 个结点被指向,因此有 $n + 1$ 个空链域(用于组成线索二叉树)

```
1 typedef struct BiTNode {
2     type data;           // 数据域
3     struct BiTNode *lchild, *rchild; // 左右孩子指针
4 } BiTNode, *BiTree;
```

7.1.2 二叉树的遍历

二叉树遍历是寻找一种方式使得每个结点都被访问一次而且只被访问一次. **根 (N), 左孩子 (L), 有孩子 (R).** 常见的遍历有: 先序遍历(先根遍历), 中序遍历(中根遍历), 后序遍历(后根遍历), 层序遍历. 先中后序遍历使用递归实现,层序遍历借助队列实现.



先序遍历 NLR: A B D E C F H I G

中序遍历 LNR: D B E A H F I C G

后序遍历 LRN: D E B H I F G C A

层序遍历: A B C D E F G H I

每个结点均访问一次且只访问一次, **时间复杂度:** $T(n) = O(n)$; **空间复杂度:** 空间复杂度与使用的递归工作栈的深度有关, $S(n) = O(h + 1) = O(h)$, h 为树的深度, 在**最坏情况下**, 树为单支树, 结点数为 n , 树深度为 n , 此时 $S(n) = O(n)$

```
1 // 先序遍历
2 void PreOrder(BiTTree T)
3 {
4     if (!T) return ; // empty node
5     visit(T);
6     PreOrder(T->lchild);
7     PreOrder(T->rchild);
8 }
9
10 // 中序遍历
11 void InOrder(BiTTree T)
12 {
13     if (!T) return ; // empty node
14     InOrder(T->lchild);
15     visit(T);
16     InOrder(T->rchild);
17 }
18
19 // 后序遍历
20 void PostOrder(BiTTree T)
21 {
22     if (!T) return ; // empty node
23     PostOrder(T->lchild);
24     PostOrder(T->rchild);
25     visit(T);
26 }
27
28 // 层序遍历
29 void LayerOrder(BiTTree T)
30 {
31     std::queue<BiTNode*> q;
32     q.push(T);
33     while (!q.empty()){
34         if (q.front()->lchild) q.push(q.front()->lchild);
35         if (q.front()->rchild) q.push(q.front()->rchild);
36         visit(q.front());
37         q.pop();
38     }
39 }
```

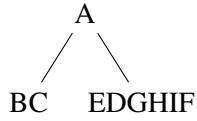
7.1.3 由遍历序列重建二叉树

只给出四种遍历序列中的任意一种都不能唯一确定二叉树; 给出**中序遍历序列**和其余任意一种遍历序列, 可以唯一确定一颗二叉树. 关键在于交替使用两个对立确定根节点跟左右子树的结点, 递归逐层重建.

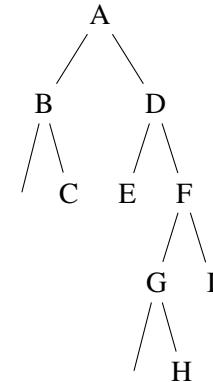
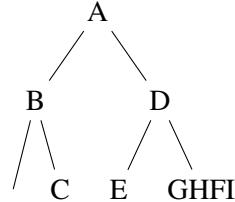
先序和中序

先序: ABCDEFGHI; 中序: BCAEDGHFI

1. root: A, left: BC, right: EDGHFI



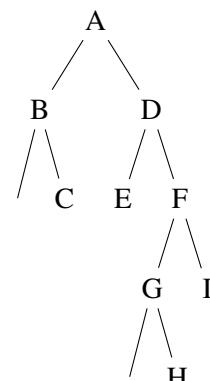
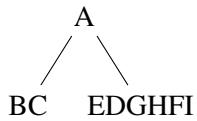
2. LEFT: root: B, right: C
RIGHT: root: D, left: E, right: GHFI



后序和中序

后序: CBEHGIFDA, 中序: BCAEDGHFI

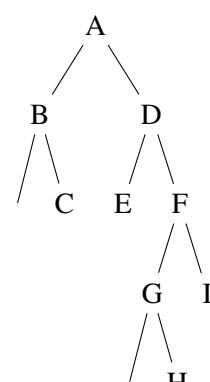
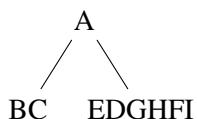
1. root: A, left: BC, right: EDGHFI



层序和中序

层序: ABDCEFGIH, 中序: BCAEDGHFI

1. root: A, left: BC, right: EDGHFI



7.2 线索二叉树

结点结构	lchild	ltag	data	rtag	rchild
------	--------	------	------	------	--------

约定 tag 域的数据: $tag = \begin{cases} 0, & \text{指向该结点的孩子} \\ 1, & \text{指向该结点的前驱或后继} \end{cases}$

左孩子指针作为线索指向前驱, 有孩子指针作为线索指向后继

```
1 typedef struct ThreadNode { // 线索链表
2     type data;           // 数据域
3     struct ThreadNode *lchild, *rchild; // 左右孩子指针
4     int ltag, rtag;       // 标志位
5 } ThreadNode, *ThreadTree;
```

线索链表: 含有左右线索标志位的二叉链表; **线索:** 指向结点前驱和后继的指针; **线索二叉树:** 加上线索的二叉树

7.2.1 二叉树线索化

线索化的特别处理

先序线索化: 需要预先检查线索标志位避免循环递归. 当前结点的左右孩子的前驱为当前结点, 在递归线索化中, 如果不预先判断左右孩子指针指向真正孩子还是前驱后继, 当孩子指向前驱时, 会进入死循环.

中序线索化: 置空遍历过程最后一个结点的右孩子指针. 最后一个结点必然无右结点, 需要结束线索化后置空.

后序线索化: 无序特别处理. 最后一个遍历的结点是根节点.

```
1 // 中序线索化
2 void InThread(ThreadTree &p, ThreadTree &pre)
3 {
4     InThread(p->lchild, pre); // 递归线索化左子树
5     if (!p->lchild) { // 无左孩子, 指向前驱
6         p->lchild = pre;
7         p->ltag = 1;
8     }
9     if (pre && !pre->rchild) { // 前驱右孩子为空, 指向当前结点
10        pre->rchild = p;
11        pre->rtag = 1;
12    }
13    pre = p; // 更新上一个访问结点指针
14    InThread(p->rchild, pre); // 递归线索化右子树
15 }
16
17 // 中序线索化主过程
18 void CreateInThread(ThreadTree &T)
19 {
20     ThreadNode *pre = nullptr;
21     if (T) {
22         InThread(T, pre);
23         pre->rchild = nullptr; // 最后一个结点必无右孩子, 特别处理
24         pre->rtag = 1;
25     }
26 }
```

```

1 // 先序线索化
2 void PreThread(ThreadTree &p, ThreadTree &pre)
3 {
4     if (!p->lchild) { // 无左孩子, 指向前驱
5         p->lchild = pre;
6         p->ltag = 1;
7     }
8     if (pre && !pre->rchild) { // 前驱右孩子为空, 指向当前
9         pre->rchild = p;
10    pre->rtag = 1;
11 }
12 pre = p; // 更新指针
13 if (p->ltag == 0) PreThread(p->lchild, pre); // 检查
14 // 线索标志位
15 if (p->rtag == 0) PreThread(p->rchild, pre); // 检查
16 // 线索标志位
17 // 先序线索化主过程
18 void CreatePreThread(ThreadTree &T)
19 {
20     ThreadNode *pre = nullptr;
21     if (T) {
22         PreThread(T, pre);
23         pre->rchild = nullptr; // 最后一个结点必无右孩子,
24         // 特别处理
25         pre->rtag = 1;
26     }

```

```

1 // 后序线索化
2 void PostThread(ThreadTree &p, ThreadTree &pre)
3 {
4     PostThread(p->lchild, pre);
5     PostThread(p->rchild, pre);
6     if (!p->lchild) { // 无左孩子, 指向前驱
7         p->lchild = pre;
8         p->ltag = 1;
9     }
10    if (pre && !pre->rchild) { // 前驱无右孩子, 指向当前
11        pre->rchild = p;
12        pre->rtag = 1;
13    }
14 }
15 }
16 // 后序线索化主过程
17 void CreatePostThread(ThreadTree &T)
18 {
19     ThreadNode *pre = nullptr;
20     if (T) {
21         PostThread(T, pre); // 后序遍历最后一个结点是根节
22         // 点, 不用特别处理
23     }
24 }

```

7.2.2 线索二叉树的遍历