

Data Structures

Lab # 12



- 1. Exercise 15-18
- 2. Exercise 23
- 3. Exercise 25

■ 샘플 코드 중에서 Chapter9에 있는 소스를 사용함

❖ ...₩labplus_CRLF₩labplus₩Lab, C++ 3rd₩Chapter9₩

■ 참고 코드

❖ GraphType.h, QueType.h

1-Exercise 15-18

■ 문제

◆연습문제 28-31에 나오는 방향 그래프는 다음과 같은 정의를 사용한다.

ZooGraph=(V,E)

V(ZooGraph)={dog, cat, animal, vertebrate, oyster, shellfish, invertebrate, crab, poodle,
monkey, banana, Dalmatian, dachshund}

E(ZooGraph)={(vertebrate, animal), (invertebrate, animal), (dog, vertebrate), (cat, vertebrate),
(cat, vertebrate), (monkey, vertebrate), (shellfish, invertebrate), (crab, shellfish),
(oyster, invertebrate), (poodle, dog), (Dalmatian, dog), (dachshund, dog)}

28. ZooGraph의 그림을 그려라.

29. 인접행렬을 사용하여 구현된 ZooGraph를 그려라. 정점값은 알파벳 순서로 저장한다.

30. ZooGraph에 있는 어떤 원소가 또 다른 원소와 X라는 관계를 갖고 있다면 그 사이의 경로를 찾아보자. 인접행렬을 사용하여 다음의 내용이 참인지 보이도록 한다.

- a. dalmatian X dog
- b. dalmatian X vertebrate
- c. dalmatian X poodle
- d. banana X invertebrate
- e. oyster X invertebrate
- f. monkey X invertebrate

31. 앞의 질문에서 X에 해당하는 관계 중에서 가장 적합한 것은 무엇인가?

- a. "has a"
- b. "is an example of"
- c. "is a generalization of"
- d. "eats"

■ 작성 방법

❖ 한글 또는 워드 문서로 제출

■ 테스트 드라이버 (예제)

```
#include "GraphType.h"

#include <iostream>
using namespace std;

int main()
{
    GraphType<char*> graph;

    graph.AddVertex("dog");
    graph.AddVertex("cat");
    graph.AddVertex("animal");
    graph.AddVertex("vertebrate");
    graph.AddVertex("oyster");
    graph.AddVertex("shellfish");
    graph.AddVertex("invertebrate");
    graph.AddVertex("crab");
    graph.AddVertex("poodle");
    graph.AddVertex("monkey");
    graph.AddVertex("banana");
    graph.AddVertex("dalmatian");
    graph.AddVertex("dachshund");

    graph.AddEdge("vertebrate", "animal", 10);
    graph.AddEdge("invertebrate", "animal", 20);
    graph.AddEdge("dog", "vertebrate", 30);
    graph.AddEdge("cat", "vertebrate", 40);
    graph.AddEdge("monkey", "vertebrate", 50);
    graph.AddEdge("shellfish", "invertebrate", 60);
    graph.AddEdge("crab", "shellfish", 70);
    graph.AddEdge("oyster", "invertebrate", 80);
    graph.AddEdge("poodle", "dog", 90);
    graph.AddEdge("dalmatian", "dog", 100);
    graph.AddEdge("dachshund", "dog", 110);

    cout << "Weight of 'vertebrate to animal' is "
    << graph.WeightIs("vertebrate", "animal") << endl;
    cout << "Weight of 'poodle to dog' is "
    << graph.WeightIs("poodle", "dog") << endl;
```

2. Exercise 23

■ 문 제

- ❖ 이 장에서 명시한 GraphType 클래스에 DeleteEdge라는 연산을 추가하려고 한다. 이 연산은 주어진 간선(Edge)을 제거한다.
- ❖ A. 이 함수의 선언 부분을 작성하고, 적절한 주석을 넣으시오.
- ❖ B. 인접 행렬과 A.의 선언을 사용하여 함수를 구현하여라.

- Graph 클래스에 멤버함수로 DeleteEdge()를 추가하고 구현하시오.



- 작성의 예)

```
//인접 행렬을 사용하여 표현하기 때문에,  
// Edge를 추가하는 코드와 비슷한 방식. edge의 값(weight)을 초기값으로 reset합니다.  
  
template<class VertexType>  
void GraphType<VertexType>::DeleteEdge(VertexType fromVertex, VertexType toVertex)  
{  
    int row;  
    int col;  
  
    row = IndexIs(vertices, fromVertex);  
    col = IndexIs(vertices, toVertex);  
    _____; // edge에 초기값 대입  
}
```

■ 테스트 드라이버 (예제)

- ❖ DeleteEdge함수를 통하여 간선을 제거하고 GetToVertices함수를 이용하여 간선이 제거 된것을 확인함
 - GetToVertices 함수는 파라미터로 받는 vertex와 edge로 연결된 모든 vertex를 큐에 담아오는 함수이다.

```
#include "GraphType.h"

#include <iostream>
using namespace std;

int main()
{
    GraphType<char*> graph;

    graph.AddVertex("dog");
    graph.AddVertex("cat");
    graph.AddVertex("animal");
    graph.AddVertex("vertebrate");
    graph.AddVertex("oyster");
    graph.AddVertex("shellfish");
    graph.AddVertex("invertebrate");
    graph.AddVertex("crab");
    graph.AddVertex("poodle");
    graph.AddVertex("monkey");
    graph.AddVertex("banana");
    graph.AddVertex("dalmatian");
    graph.AddVertex("dachshund");

    graph.AddEdge("vertebrate", "animal", 10);
    graph.AddEdge("invertebrate", "animal", 20);
    graph.AddEdge("dog", "vertebrate", 30);
    graph.AddEdge("cat", "vertebrate", 40);
    graph.AddEdge("monkey", "vertebrate", 50);
    graph.AddEdge("shellfish", "invertebrate", 60);
    graph.AddEdge("crab", "shellfish", 70);
    graph.AddEdge("oyster", "invertebrate", 80);
    graph.AddEdge("poodle", "dog", 90);
    graph.AddEdge("dalmatian", "dog", 100);
    graph.AddEdge("dachshund", "dog", 110);

    cout << "Weight of 'vertebrate to animal' is "
    << graph.WeightIs("vertebrate", "animal") << endl;
    cout << "Weight of 'poodle to dog' is "
    << graph.WeightIs("poodle", "dog") << endl;
```

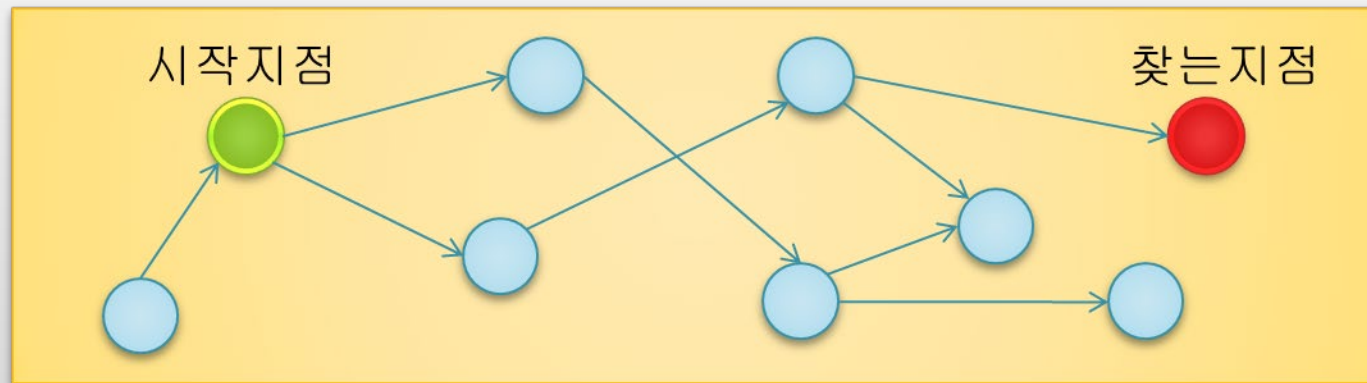
```
//23번 테스트. 삭제되었을 시 결과는 0 출력
graph.DeleteEdge("poodle", "dog");
cout << "Weight of poodle to dog is "
<< graph.WeightIs("poodle", "dog") << endl;

//GetToVertices()함수 테스트
cout << endl << "GetToVertices(dog,queue)" << endl;
QueueType<char*> queue;
graph.GetToVertices("dog", queue);
while(!queue.IsEmpty())
{
    char* item;
    queue.Dequeue(item);
    cout << item << endl;
}
```


3. Exercise 25

■ 문 제

- ❖ 재귀적 용법(recursion)을 사용하면 스택을 사용하지 않고도 DepthFirstSearch 연산을 구현할 수 있다.
- ❖ A. base case 와 general case를 설명하여라. (주석 작성)
- ❖ B. 깊이 우선 탐색의 재귀 버전 코드를 작성하여라.
 - 샘플 코드중 DFSearch.cpp에 비재귀 버전으로 구현된 내용을 참고



■ 구현의 예)

```
// 멤버 함수로 구현된 예
// GetToVertices() 함수에 구현된 내용을 바탕으로 해당 Vertices의 edge를 찾고, edge마다 함수
//를 재귀 호출하여 값을 찾으면 true, 찾지 못하면 false

template<class VertexType>
bool GraphType<VertexType>::DepthFirstSearch(VertexType startVertex, VertexType endVertex)
{
    QueType<VertexType> vertexQ;

    if(_____) // base case
    {
        cout << endVertex;
        return true;
    }

    _____; // startVertex의 인접노드들을 vertexQ에 집어 넣음
    while (!vertexQ.IsEmpty())
    {
        vertexQ.Dequeue(vertex);
        if (vertex != startVertex){
            if (_____) { // vertex를 시작노드로 하여 DepthFirstSearch를 재귀 호출
                cout << " <- " << vertex;
                return true;
            }
        } else
            continue;
    }
    return false;
}
```

■ 테스트 드라이버 (예제)

```
#include "GraphType.h"

#include <iostream>
using namespace std;

int main()
{
    GraphType<char*> graph;

    graph.AddVertex("dog");
    graph.AddVertex("cat");
    graph.AddVertex("animal");
    graph.AddVertex("vertebrate");
    graph.AddVertex("oyster");
    graph.AddVertex("shellfish");
    graph.AddVertex("invertebrate");
    graph.AddVertex("crab");
    graph.AddVertex("poodle");
    graph.AddVertex("monkey");
    graph.AddVertex("banana");
    graph.AddVertex("dalmatian");
    graph.AddVertex("dachshund");

    graph.AddEdge("vertebrate", "animal", 10);
    graph.AddEdge("invertebrate", "animal", 20);
    graph.AddEdge("dog", "vertebrate", 30);
    graph.AddEdge("cat", "vertebrate", 40);
    graph.AddEdge("monkey", "vertebrate", 50);
    graph.AddEdge("shellfish", "invertebrate", 60);
    graph.AddEdge("crab", "shellfish", 70);
    graph.AddEdge("oyster", "invertebrate", 80);
    graph.AddEdge("poodle", "dog", 90);
    graph.AddEdge("dalmatian", "dog", 100);
    graph.AddEdge("dachshund", "dog", 110);

    cout << "Weight of 'vertebrate to animal' is "
    << graph.WeightIs("vertebrate", "animal") << endl;
    cout << "Weight of 'poodle to dog' is "
    << graph.WeightIs("poodle", "dog") << endl;
```

```
//25번에 구현한 함수 테스트
cout << endl << endl;
graph.DepthFirstSearch("dalmatian", "animal");
cout << endl;

//엣지 증가, 함수 재 테스트
graph.AddVertex("apple");
graph.DeleteEdge("dog", "vertebrate");
graph.AddEdge("dog", "oyster", 200);
graph.AddEdge("dog", "banana", 200);
graph.AddEdge("dog", "apple", 200);
cout << endl << endl;
graph.DepthFirstSearch("dalmatian", "animal");
cout << endl;

return 0;
}
```