

# LISTAS ENCADEADAS

Neste capítulo, introduziremos a estrutura de lista encadeada, descrevendo as operações básicas que essa estrutura suporta, e mostraremos como implementá-la com alocação dinâmica encadeada.

## 9.1 Fundamentos

*Lista encadeada* é uma sequência de *nós*, em que cada nó guarda um *item* e um ponteiro para o *próximo* nó da sequência. O endereço do primeiro nó é mantido em um *ponteiro inicial* *I*, a partir do qual todos os nós da sequência podem ser acessados. O último nó da sequência não tem sucessor, isto é, tem um ponteiro com valor *NULL*, definido em *stdio.h*. Um ponteiro inicial com valor *NULL* representa uma *lista vazia*. Por exemplo, a Figura 9.1 apresenta uma lista encadeada composta por três nós, que ocupam posições arbitrárias de memória.

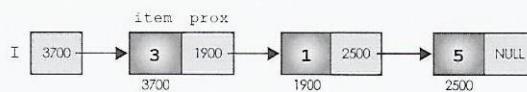


Figura 9.1 | Uma lista encadeada composta por três nós.

Listas encadeadas são úteis em programas que precisam lidar com coleções *dinâmicas*, cujas quantidades de itens podem variar em tempo de execução. Por exemplo, listas encadeadas podem ser usadas para implementar pilhas e filas.

## 9.2 Operações

Para criar uma lista encadeada, é necessário definir sua estrutura e seu ponteiro inicial, como:

```
#define Item
typedef int Item;
typedef struct {
    Item item;
    struct Node *prox;
} Node;
```

O tipo *Node* é a estrutura que define a lista encadeada. Assim, podemos dizer que a estrutura *Node* deve ser criada antes de ser utilizada.

O tipo *Item* é o tipo que vai ser armazenado na lista encadeada. O tipo *Node* é o tipo que vai ser usado para representar a lista encadeada. Então *Node* é o tipo que vai ser usado para o seguinte.

### 9.2.1 Criação

Para facilitar a criação de listas encadeadas, é possível usar a função

Lista nova();  
Lista \*l = lista\_nova();  
l->item = 10;  
l->prox = NULL;

Essa função

- Chama a função *malloc* para alocar espaço na memória, cujo tamanho é determinado pelo tipo de dado *Item*.
- Attribui o valor *NULL* ao campo *prox* da estrutura.
- Devolve o endereço da estrutura para o usuário.

## 9.2 Operações em listas encadeadas

Para criar uma lista encadeada, é preciso definir a estrutura dos nós que serão usados em sua composição, bem como o tipo de ponteiro que será usado para apontar seu nó inicial, como indicado na Figura 9.2.

```
#define fmt "%d"
typedef int Item;
typedef struct no {
    Item item;
    struct no *prox;
} *Lista;
```

// formato de exibição dos itens  
 // tipo dos itens na lista  
 // estrutura dos nós da lista  
 // tipo de ponteiro para lista

Figura 9.2 | Definições para criação de lista encadeada.

O tipo `Item`, definido como `int`, indica que os itens na lista serão números inteiros. Assim, por exemplo, para criar uma lista de caracteres, basta definir o tipo `Item` como `char`. A constante `fmt` indica o formato de exibição de um item da lista e, portanto, deve ser compatível com o tipo `Item`.

O tipo `Lista`, definido como ponteiro para `struct no`, é usado para declarar um ponteiro para lista encadeada (isto é, um ponteiro que aponta o primeiro nó de uma lista encadeada). Assim, por exemplo, se `I` é um ponteiro para uma lista encadeada, então `I->item` é o item guardado no primeiro nó da lista e `I->prox` é um ponteiro para o segundo nó da lista (isto é, para o *resto* da lista).

### 9.2.1 Criação de lista

Para facilitar a criação de uma lista encadeada, vamos usar a função definida na Figura 9.3, que cria um nó contendo um item e um ponteiro para seu sucessor.

```
List* no(Item x, List* p) {
    List* n = malloc(sizeof(struct no));
    n->item = x;
    n->prox = p;
    return n;
}
```

Figura 9.3 | Função para criação de um nó de lista encadeada.

Essa função executa os seguintes passos:

- Chama a função `malloc()` para alocar a área de memória em que o nó será criado, cujo tamanho em bytes é `sizeof(struct no)`. O endereço da área alocada, devolvido por `malloc()`, é atribuído ao ponteiro `n`.
- Atribui os valores recebidos como parâmetros aos campos do nó.
- Devolve como resposta o endereço da área em que o nó foi criado.

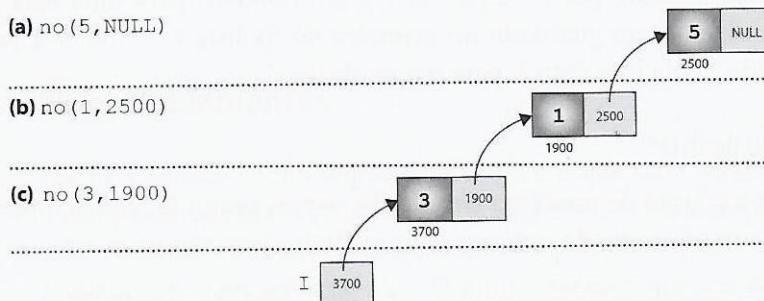
The chemical structure shows a polymer chain consisting of a central silsesquioxane ring linked to two phenylene groups, which are further linked to two hexamethylcyclotriphosphazene rings.

Com essa função, a lista da Figura 9.1 pode ser criada do seguinte modo:

```
Lista := no(3,no(1,no(5,NULL)));
```

A execução dessa instrução ocorre da seguinte forma:

- Primeiro, a chamada `no(5, NULL)` cria um nó, preenchido com 5 e NULL, e devolve seu endereço como resposta. Então, supondo que esse nó tenha sido criado no endereço 2500, como mostra a Figura 9.4a, a composição `no(3, no(1, no(5, NULL)))` é reduzida a `no(3, no(1, 2500))`.
  - Depois, a chamada `no(1, 2500)` cria outro nó, preenchido com 1 e 2500, e devolve seu endereço como resposta. Supondo que esse segundo nó tenha sido criado no endereço 1900, como mostra a Figura 9.4b, a composição `no(3, no(1, 2500))` é reduzida a `no(3, 1900)`. Além disso, como 2500 é o endereço do primeiro nó criado, o segundo fica apontando o primeiro.
  - Finalmente, a chamada `no(3, 1900)` cria um terceiro nó, preenchido com 3 e 1900 (logo, esse nó fica apontando o segundo), e devolve seu endereço, que é armazenado no ponteiro inicial `I`. Então, supondo que o terceiro nó tenha sido criado no endereço 3700, como mostra a Figura 9.4c, `I` ficará apontando para o endereço 3700 (ou seja, para o início da lista encadeada).



**Figura 9.4** | Passos para criação de uma lista encadeada.

### 9.2.2 Exibição de lista

Para exibir uma lista encadeada, usaremos a função definida na Figura 9.5.

```
void exibe(Lista L) {
    while( L != NULL ) {
        printf(fmt,L->item);
        L = L->prox;
    }
}
```

**Figura 9.5** | Função para exibição de lista encadeada.

\*\*\*\*\*000000

Por exemplo, quando a chamada `exibe(I)` é feita, o valor de `I` é atribuído a `L`, que fica apontando o primeiro nó da lista (Figura 9.6a). Como `L` é diferente de `NULL`, a repetição `while` é iniciada. Na primeira iteração, `L` aponta um nó contendo 3 e 1900. Então, a execução de `printf(fmt, L->item)` causa a exibição do item 3 no vídeo e a execução de `L = L->prox` faz com que o ponteiro `L` receba o valor 1900, passando a apontar o segundo nó da lista (Figura 9.6b). Após a primeira iteração, `L` continua diferente de `NULL` e, portanto, a segunda iteração é iniciada. Nessa iteração, `L` aponta um nó contendo 1 e 2500. Então, o item 1 é exibido no vídeo e `L` fica apontando o terceiro nó da lista (Figura 9.6c). Finalmente, na terceira iteração, `L` aponta um nó contendo 5 e `NULL`. Então, o item 5 é exibido no vídeo e o ponteiro `L` torna-se `NULL` (Figura 9.6d), fazendo com que a repetição `while` termine. No final da repetição, o ponteiro `I` sempre terá valor `NULL`; porém, o endereço do primeiro nó da lista ainda estará armazenado no ponteiro `I` (ou seja, os itens da lista encadeada continuarão acessíveis).

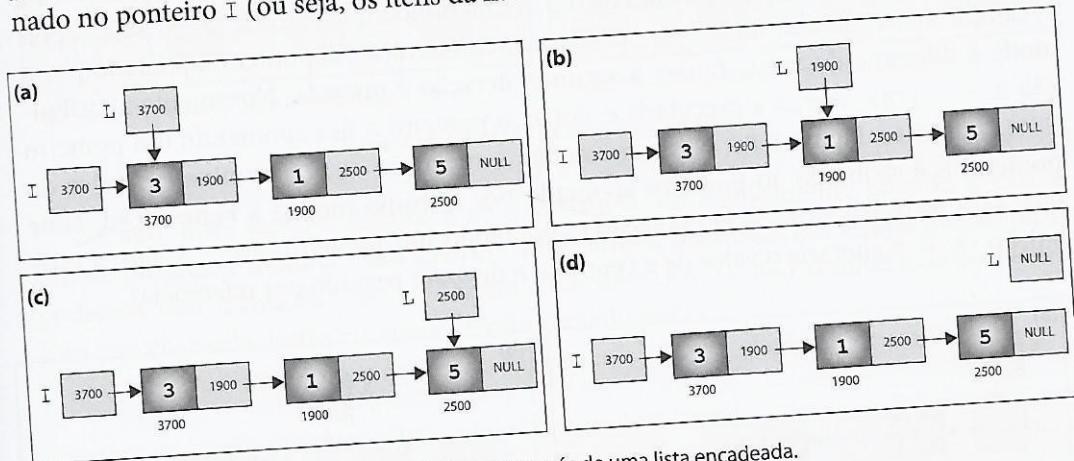
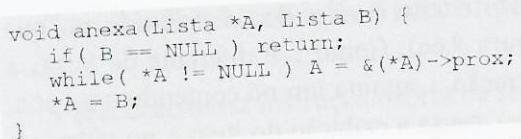


Figura 9.6 | Acesso aos nós de uma lista encadeada.

### 9.2.3 Anexação de listas

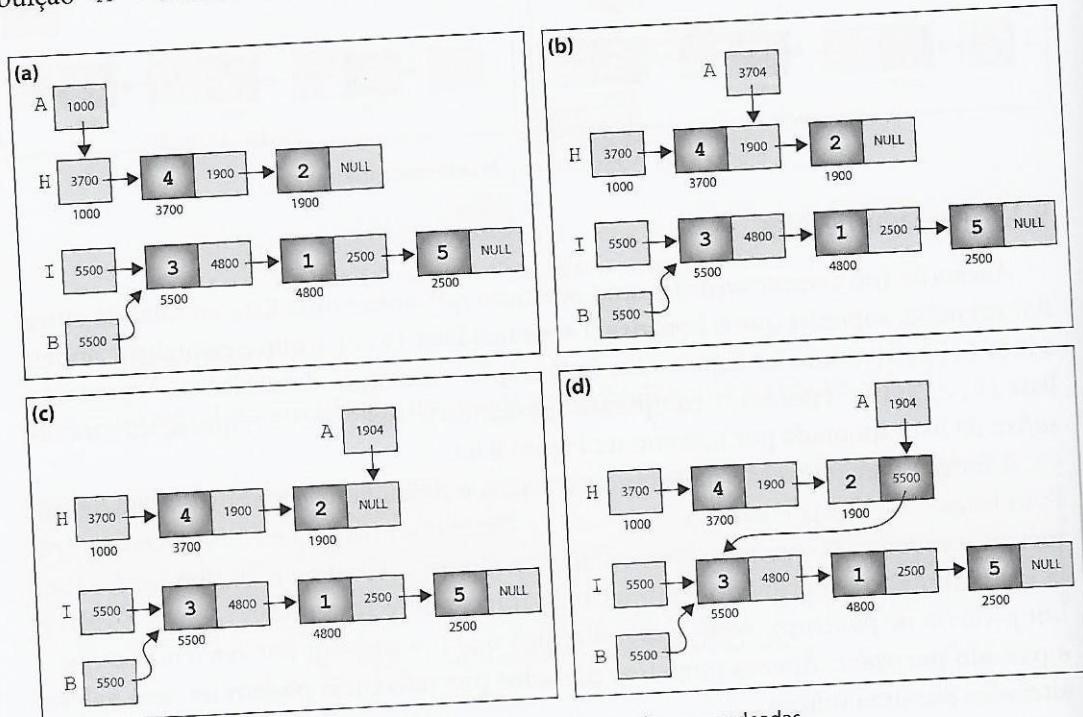
Anexação (ou concatenação) é uma operação que anexa uma lista ao final de outra. Por exemplo, suponha que o ponteiro `H` aponta a lista `[4, 2]` e que o ponteiro `I` aponta a lista `[3, 1, 5]`, como na Figura 9.8a. Então, após a anexação dessas listas, `H` apontará a lista `[4, 2, 3, 1, 5]`; porém, `I` continuará apontando a lista `[3, 1, 5]`, que se tornará um sufixo da lista apontada por `H`, como na Figura 9.8d.

A função para anexação de listas encadeadas é definida na Figura 9.7. Para anexar duas listas `H` e `I`, basta chamar `anexa(&H, I)`. Note que essa função recebe como parâmetros o *endereço* do ponteiro `H` e o *valor* do ponteiro `I`. Como `H` é do tipo `Lista` (que já é um ponteiro), o primeiro parâmetro da função deve ser do tipo `Lista *` (isto é, um *ponteiro de ponteiro*). Nesse caso, dizemos que `H` é passado por *referência* e que `I` é passado por *valor*. Apenas ponteiros passados por *referência* podem ter seus valores alterados por uma função.



**Figura 9.7** | Função para anexação de listas encadeadas.

Por exemplo, quando a chamada `anexa(&H, I)` é feita, o endereço de `H` é atribuído ao ponteiro `indireto A` e o valor de `I` é atribuído ao ponteiro `direto B`, como na Figura 9.8a. Então, como `B` não é `NULL`, a execução continua na repetição `while` (se `B` fosse `NULL`, não haveria o que anexar e a execução poderia terminar). O valor do ponteiro apontado por `A` (denotado por `*A`) é testado e, como ele é diferente de `NULL`, o endereço do campo `prox` do nó apontado *indirectamente* por `A` (denotado por `&(*A) ->prox`) é atribuído ao próprio ponteiro `A`. Como resultado, temos a situação na Figura 9.8b. Nessa situação, o ponteiro `A` aponta o endereço `3704` (supondo que `sizeof(int)` seja `4`, pois o campo `item` aguarda um `int`). Após a primeira iteração, o ponteiro apontado por `A` ainda é diferente de `NULL`. Então, a segunda iteração é iniciada. Novamente a atribuição `A = &(*A) ->prox` é executada e, então, o ponteiro `A` fica apontando um ponteiro `NULL`, como na Figura 9.8c. Nesse momento, a repetição `while` termina e o valor do ponteiro `B` é atribuído ao ponteiro apontado por `A`, como mostra a Figura 9.8d. Note que, se `H` estivesse vazia, `A` já começaria apontando um ponteiro `NULL`. Assim, a atribuição `*A = B` alteraria o valor de `H` (por isso `H` deve ser passado por referência).



**Figura 9.8** | Passos para anexar duas listas encadeadas.

### 9.2.4 Destrução de lista

Considere a função na Figura 9.9, que cria uma lista encadeada apontada por `I`. Sendo `I` uma variável local, quando a execução da função termina, ela é automaticamente destruída, mas os nós da lista apontada por ela não (Figura 9.10).

```
void f(void) {
    Lista I = no(3, no(1, no(5, NULL)));
    exibe(I);
}
```

Figura 9.9 | Lista encadeada apontada por uma variável local.

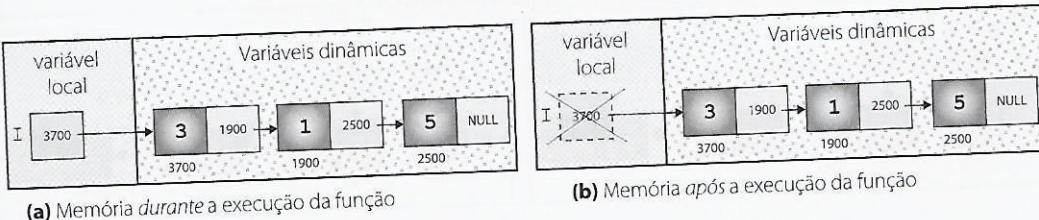


Figura 9.10 | Variável local e variável dinâmica.

De fato, uma variável dinâmica só é destruída automaticamente quando a execução do programa termina. Para destruir uma variável dinâmica, em tempo de execução, podemos usar a função `free()`. Porém, chamar `free(I)` não resolveria o problema, pois essa chamada destruiria apenas o nó apontado por `I`.

Para destruir uma lista, usaremos a função `destroi()`, dada na Figura 9.11.

```
void destroi(Lista *L) {
    while( *L != NULL ) {
        Lista n = *L;
        *L = n->prox;
        free(n);
    }
}
```

Figura 9.11 | Função para destruição de lista.

Por exemplo, quando a chamada `destroi(&I)` é feita, o endereço do ponteiro direto `I` é atribuído ao ponteiro indireto `L`. Portanto, o ponteiro `L` fica apontando o ponteiro que aponta o primeiro nó da lista (Figura 9.12a). Então, como o ponteiro apontado por `L` (denotado por `*L`) é diferente de `NULL`, a repetição `while` é iniciada. Na primeira iteração, a instrução `n = *L` atribui ao ponteiro `n` o valor do ponteiro apontado por `L` (que é 3700). Como resultado, `n` fica apontando o primeiro nó da lista (Figura 9.12b). Em seguida, a instrução `*L = n->prox` copia o valor do campo `prox` do nó apontado por `n` (que é 1900) para o ponteiro apontado por `L`, que passa a apontar o segundo nó da lista (Figura 9.12c). Finalmente, a instrução `free(n)` destrói o nó apontado por `n` e a lista encadeada passa a ter apenas dois nós (Figura 9.12d).

9.12d). A partir daí, o processo se repete de forma análoga ao que já foi descrito. Quando a repetição `while` termina, todos os nós da lista encadeada foram destruídos e o ponteiro apontado por `L` (isto é, o ponteiro inicial `I`) tem valor `NULL` (isto é, `I` representa uma *lista vazia*).

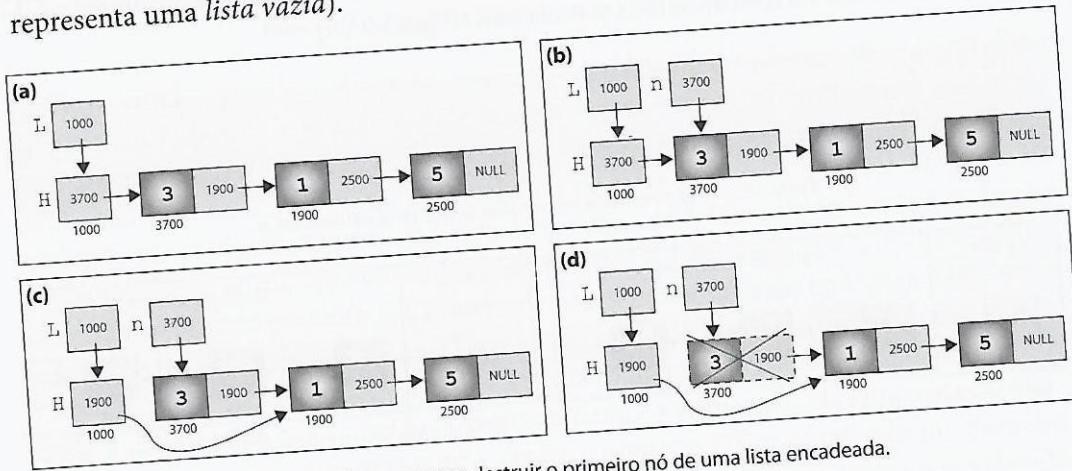


Figura 9.12 | Passos para destruir o primeiro nó de uma lista encadeada.

### 9.3 Manipulação recursiva de listas encadeadas

Listas são naturalmente definidas de forma recursiva: uma lista `L` é *vazia* (`NULL`) ou é um *item* (`L->item`) seguido de uma *lista* (`L->prox`). Explorando esse fato, podemos criar funções bem simples e concisas para manipular listas encadeadas.

#### 9.3.1 Tamanho de lista

A função que determina o *tamanho* de uma lista `L`, na Figura 9.13, usa a seguinte ideia: A função que determina o *tamanho* de uma lista `L`, na Figura 9.13, usa a seguinte ideia:

A função que determina o *tamanho* de uma lista `L`, na Figura 9.13, usa a seguinte ideia: A função que determina o *tamanho* de uma lista `L`, na Figura 9.13, usa a seguinte ideia: A função que determina o *tamanho* de uma lista `L`, na Figura 9.13, usa a seguinte ideia:

```
int tam(Lista L) {
    if( L == NULL ) return 0;
    return 1 + tam(L->prox);
}
```

Figura 9.13 | Função para determinar o tamanho de uma lista.

Por exemplo, supondo que `L` aponte a lista `[3, 5]`, a execução da chamada `tam(L)` pode ser simulada do seguinte modo:

```
tam([3,5])
= 1 + tam([5])
= 1 + 1 + tam([])
= 1 + 1 + 0
= 2
```

9.3.2 P

A função  
ideia: (L  
de L, en

```
int per
if
if
ret
}
```

Por  
chama

```
pert(1
= pert
= pert
= pert
= 1
```

A

```
pert(1
= pert
= pert
= pert
= pert
= 0
```

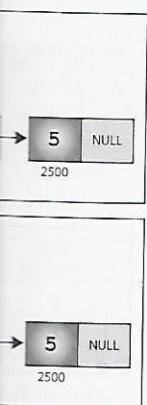
9.3.3

A fu
se L
mein

```
List
ch
cl
= m
= m
= m
= m
= m
```

de

foi descrito.  
am destruí-  
L (isto é, I



NULL) ou é  
o, podemos

uinte ideia:  
é 1 a mais

### 9.3.2 Pertinência em lista

A função que verifica se um item  $x$  pertence a uma lista  $L$ , na Figura 9.14, usa a seguinte ideia: (*base*) se  $L$  está vazia, então  $x$  não pertence a  $L$ ; senão, se  $x$  é igual ao primeiro item de  $L$ , então  $x$  pertence a  $L$ ; (*passo*) senão,  $x$  pertence a  $L$  se  $x$  pertence ao resto de  $L$ .

```
int pert(Item x, Lista L) {
    if( L == NULL ) return 0;
    if( x == L->item ) return 1;
    return pert(x,L->prox);
}
```

**Figura 9.14** | Função para verificação de pertinência em lista.

Por exemplo, supondo que  $L$  aponta a lista  $[3, 1, 5]$ , a simulação da execução da chamada  $\text{pert}(1, L)$  é a seguinte:

```
pert(1, [3,1,5])
= pert(1, [1,5])
= 1
```

Analogamente, a simulação para a execução da chamada  $\text{pert}(7, L)$  é:

```
pert(7, [3,1,5])
= pert(7, [1,5])
= pert(7, [5])
= pert(7, [])
= 0
```

### 9.3.3 Clonagem de lista

A função que cria um *clone* de uma lista  $L$ , na Figura 9.15, usa a seguinte ideia: (*base*) se  $L$  está vazia, seu clone é uma lista vazia; (*passo*) senão, seu clone é uma lista cujo primeiro nó guarda o primeiro item de  $L$  e um ponteiro para um clone do *resto* de  $L$ .

```
Lista clone(Lista L) {
    if( L == NULL ) return NULL;
    return no(L->item,clone(L->prox));
}
```

**Figura 9.15** | Função para clonagem de lista.

Por exemplo, supondo que  $L$  aponta a lista  $[3, 1, 5]$ , a simulação da execução da chamada  $\text{clone}(L)$  é a seguinte:

```
clone([3,1,5])
= no(3,clone([1,5]))
= no(3,no(1,clone([5])))
= no(3,no(1,no(5,clone([]))))
= no(3,no(1,no(5,NULL)))
```

Note que a avaliação da expressão  $\text{no}(3, \text{no}(1, \text{no}(5, \text{NULL})))$  resulta na criação de uma nova lista, contendo os itens 3, 1 e 5 (isto é, um clone da lista  $L$ ).

### 9.3.4 Exibição inversa de lista

A função que exibe uma lista  $L$  em ordem *inversa*, na Figura 9.16, usa a seguinte ideia: se  $L$  está vazia, nenhum item precisa ser exibido; (*passo*) senão, exiba o *resto* de  $L$  em ordem inversa e, depois, exiba diretamente seu primeiro item.

```
void exibe_inv(Lista L) {
    if( L == NULL ) return;
    exibe_inv(L->prox);
    printf(fmt,L->item);
}
```

Figura 9.16 | Função para exibição de lista em ordem inversa.

A Figura 9.17 mostra a simulação da execução da chamada `exibe_inv(L)`.

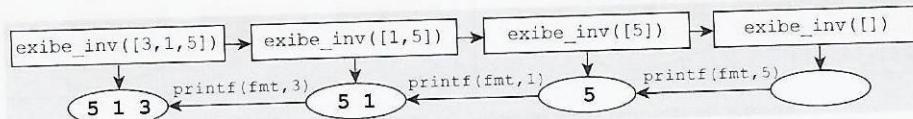


Figura 9.17 | Fluxo de execução para uma chamada `exibe_inv(L)`.

## Exercícios

- 9.1** Crie o arquivo `lista.h`, contendo as definições de tipos e funções para listas encadeadas apresentadas nesse capítulo, e teste o programa a seguir.

```
#include <stdio.h>
#include "../ed/lista.h" // lista de int
int main(void) {
    Lista L = no(3,no(1,no(5,NULL)));
    exibe_inv(L);
    return 0;
}
```

- 9.2** Crie a função iterativa `ocorrencias(x,L)`, que informa quantas vezes o item  $x$  ocorre na lista  $L$ . Por exemplo, para  $L$  apontando a lista  $[1,2,1,4,1]$ , a chamada `ocorrencias(1,L)` deve devolver 3 como resposta.

- 9.3** Crie a função iterativa `ultimo(L)`, que devolve o último item da lista  $L$ . Por exemplo, para  $L$  apontando a lista  $[a,b,c]$ , a função deve devolver o item  $c$ .

- 9.4** Crie a função iterativa `inversa(L)`, que devolve a lista inversa de  $L$ . Por exemplo, para  $L$  apontando a lista  $[7,9,2]$ , a função deve devolver  $[2,9,7]$ .

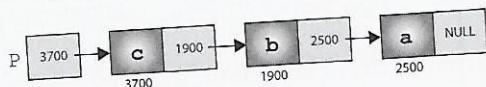
- 9.5** Crie a função recursiva `soma(L)`, que devolve a soma dos itens da lista  $L$ . Por exemplo, para  $L$  apontando a lista  $[3,1,5,4]$ , a função deve devolver 13.

- 9.6** Crie a função recursiva `substitui(x, y, L)`, que substitui toda ocorrência do item `x` pelo item `y` na lista `L`. Por exemplo, se `L` aponta para a lista `[b, o, b, o]`, após a chamada `substitui('o', 'a', L)`, `L` deverá apontar para a lista `[b, a, b, a]`.

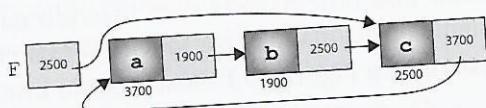
**9.7** Crie a função recursiva `igual(A, B)`, que verifica se a lista `A` é igual à lista `B`. Por exemplo, se `I` aponta para `[1, 2, 3]`, `J` aponta para `[1, 2, 3]` e `K` aponta para `[1, 3, 2]`, as chamadas `igual(I, J)` e `igual(I, K)` devem devolver `1` e `0`, respectivamente.

**9.8** Crie a função recursiva `enesimo(n, L)`, que devolve o  $n$ -ésimo item da lista `L`. Por exemplo, para `L` apontando para a lista `[a, b, c, d]`, a chamada `enesimo(3, L)` deve devolver o item `c`. Para `n` inválido, a função deve parar com erro fatal.

**9.9** Na implementação *dinâmica encadeada* de pilha, os itens são mantidos numa lista (com um ponteiro `P` para seu início) e as inserções e remoções são feitas no início dessa lista. Crie as funções `empilha(x, &P)` e `desempilha(&P)`, para pilhas dinâmicas encadeadas, e faça um programa para testá-las.



- 9.10** Na implementação *dinâmica encadeada* de fila, os itens são mantidos numa lista *circular* (com um ponteiro F para o último nó inserido na lista, que aponta o primeiro), as inserções são feitas no final na lista e as remoções são feitas no início da lista. Crie as funções `enfileira(x, &F)` e `desenfileira(&F)`, para filas dinâmicas encadeadas, e faça um programa para testá-las.



es o item x  
, a chamada

Por exemplo,

emplo, para L

Por exemplo,