十字链表

在第一列当中，分别为

1. 数据域；存放用户输入的信息字符或数字等等
2. 入度的第一条边，在入度 的时候使用这个空间存放指针，是一个指针域
3. 出度的第一条边，再出度的时候使用这个领域，存放下一条边的指针域，出

度的时候使用

* 在接下来的所有结点当中，节点的有四个区域

1. 弧头在第一列节点表当中的位置
2. 弧尾在第一列节点表当中的位置
3. 弧头相同的下一条弧，意思是连接入度的一个区域，存放下一个入度弧的指针
4. 弧尾相同的下一条弧，连接出度的下一个区域，存放下一个出度的弧的指针域

* 入度时候的操作

如果没有入度的话直接在头结点的入度区域填入Null，如果有的话，创造节点（连接的应当是节点的三号位置），寻找对应的由头指向尾的节点，如果没有新创，有的话连接入度区域，在进行下一步如果还有入度的弧则继续前面步骤，如果没有则在该区域中填入Null

* 出度的时候操作

如果没有出度的弧，边，的话则在头结点第一列中的出度区域（三号位置）

有的话然后创造节点（或者是寻找弧头弧尾相同的节点）然后连接出度区域（也就是四号区域），然后如果还有下一个弧，则继续寻找或者新创（弧头弧尾相同）的节点然后再连接四号区域（存放指针都指针域）如果没有的话，则在四号区域里面填入Null