

Funktionale und objektorientierte Programmierkonzepte Übungsblatt 10



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

Prof. Karsten Weihe

Wintersemester 22/23

Themen:

Relevante Foliensätze:

Abgabe der Hausübung:

v1.0-SNAPSHOT

Verzeigerte Listenstrukturen

07

01.01.2022 bis 23:50 Uhr

Hausübung 10

Verzeigerte Strukturen

Gesamt: 22 Punkte

Beachten Sie die Seite *Verbindliche Anforderungen für alle Abgaben* in unserem Moodle-Kurs.

Verstöße gegen verbindliche Anforderungen führen zu Punktabzügen und können die korrekte Bewertung Ihrer Abgabe beeinflussen. Sofern vorhanden, müssen die in der Vorlage mit TODO markierten crash-Aufrufe entfernt werden. Andernfalls wird die jeweilige Aufgabe nicht bewertet.

Die für diese Hausübung in der Vorlage relevanten Verzeichnisse sind `src/main/java/h10` und `src/test/java/h10`.

Einleitung

In diesem Übungsblatt beschäftigen wir uns mit verzeigten Listenstrukturen. Konkret realisieren wir eine geordnete Liste mittels Knoten (`ListItem`) da, wobei ein Knoten ein einzelnes Element aus der Liste enthält und einen Verweis auf den Nachfolgeknoten und somit werden die Listenelemente miteinander verkettet.



Abbildung 1: Eigene Linked List-Klasse auf Basis der Vorlesung

Wir verwenden die Klasse `ListItem` als Grundlage für die Implementierung der Skip-Liste. Im Gegensatz zu `ListItem` ist eine Skip-Liste sortiert. Die Skip-Liste¹ ist folgendermaßen aufgebaut:

1. Jede Ebene enthält als erstes Element einen Sentinel²-Knoten, der als Wert `null` hat.
2. Alle Elemente bis auf dem Sentinel-Wert sind ungleich `null`
3. Die nachfolgenden Elemente werden nach dem Sentinel-Knoten angehängt.
4. Ein Element in einem `ListItem` ist ein `ExpressNode` und enthält das Element, Verweise auf den Vorgänger-, unteren und oberen Knoten.
5. Ein Verweis nach oben/unten ist immer ein Verweis auf einen `ExpressNode` mit demselben Element.
6. Die Höhe der Liste entspricht der Anzahl der Ebenen.
7. Die oberste Ebene wird mit dem Verweis `head` angesprochen.
8. Die unterste Ebene enthält alle Elemente der Liste und alle höheren Ebenen enthalten eine Teilmenge der Elemente der untersten Ebene, wobei folgendes gilt:

Sei h_i die Ebene i , dann enthält h_i maximal so viele Elemente wie h_{i+1} .

Die unterste Ebene der Skip-Liste enthält alle Elemente der Liste und die höhere Ebene enthalten nur eine Teilmenge der Elemente der untersten Ebene. Die höheren Ebene bieten einen schnelleren Zugriff auf die Elemente der untersten Ebene.

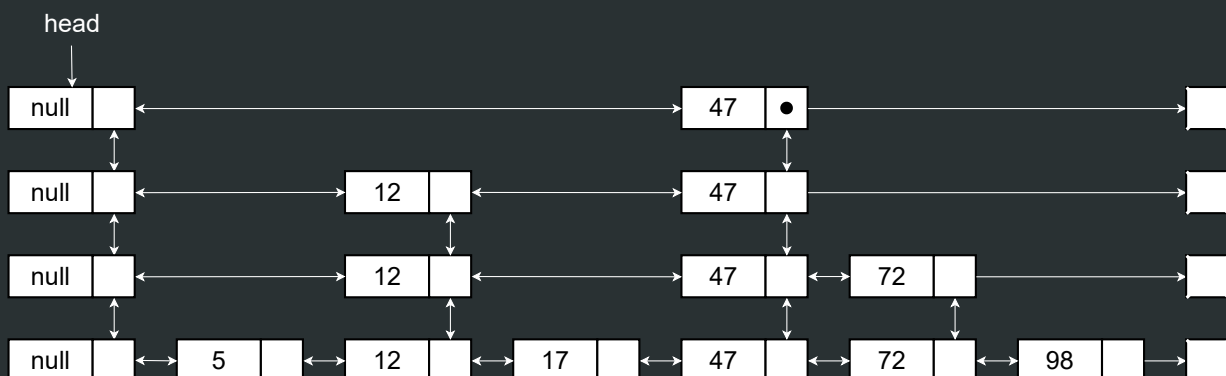


Abbildung 2: Beispiel eigene Skip-List-Klasse auf Basis von `ListItem` mit Höhe 4 und 6 Elementen

¹[https://de.wikipedia.org/wiki/Liste_\(Datenstruktur\)#Skip-Liste](https://de.wikipedia.org/wiki/Liste_(Datenstruktur)#Skip-Liste)

²[https://de.wikipedia.org/wiki/Sentinel_\(Programmierung\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Sentinel_(Programmierung))

H1: Überprüfen, ob Element in der Liste vorhanden ist**?? Punkte**

Implementieren Sie die Methode `contains` in der Klasse `SkipList`. Die Methode `contains` soll überprüfen, ob ein Element in der Liste vorhanden ist und gibt genau dann `true` zurück, wenn das Element in der Liste vorhanden ist. Ansonsten soll `false` zurückgegeben werden. Wir verwenden folgende Strategie, um zu überprüfen, ob ein Element in der Liste vorhanden ist:

- 1) Wir beginnen auf der obersten Ebene (head).
- 2) Schaue, ob das Element auf der aktuellen Ebene ist.
- 3) Gehe zum nächsten Element auf der Ebene, falls das aktuelle Element kleiner ist als das gesuchte Element.
- 4) Ansonsten gehe auf die nächst niedrigere Ebene und wiederhole Schritt 2.

In der Abbildung 3 wird ein beispielhafter Ablauf der Methode `contains` dargestellt.

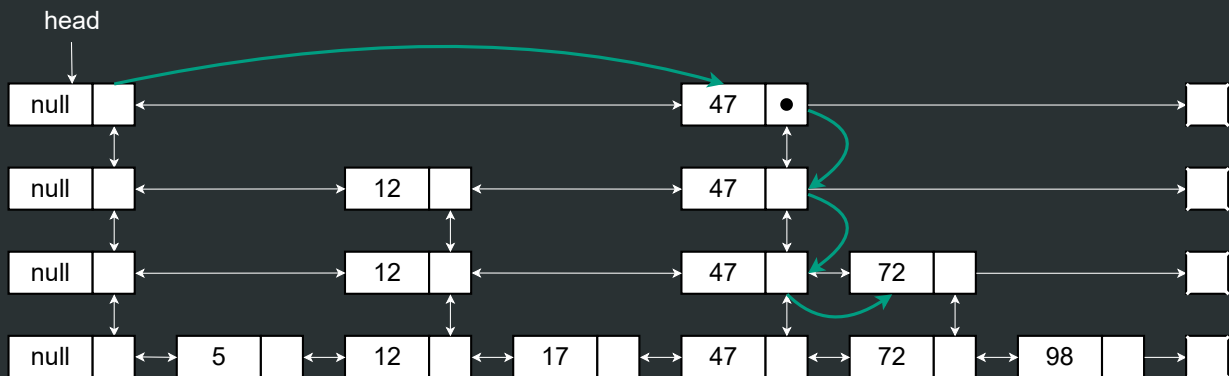


Abbildung 3: Beispiel für die Suche nach dem Element 72

Verbindliche Anforderungen:

- i. Die Liste darf nur einmal durchlaufen werden.
- ii. Es dürfen keine neuen `ListItem`-Objekte erzeugt werden.

H2: Einfügen von Elementen**?? Punkte**

Implementieren Sie die Methode `add` in der Klasse `SkipList`. Die Methode `add` soll ein Element in die Liste einfügen. Wir verwenden folgende Strategie, um ein Element in die Liste einzufügen:

- 1) Wir beginnen auf der obersten Ebene (`head`).
- 2) Wir fügen das Element immer auf der untersten Ebene ein, d.h. suche nach der passenden Einfügeposition.
- 3) Nun müssen wir schauen, ob das Element auf einer höheren Ebene eingefügt werden soll.
- 4) Dazu verwenden wir das Interface `Probability`, die uns vorgibt, ob ein Element auf einer höheren Ebene eingefügt werden soll. Die Methode `nextBoolean` gibt `true` zurück, wenn das Element auf einer höheren Ebene. Wir wiederholen das solange bis die Methode `nextBoolean` `false` zurückgibt.

In der Abbildung 4 wird ein beispielhafter Ablauf der Methode `add` dargestellt. Die durchgezogenen Pfeile visualisieren die Suche nach der passenden Einfügestelle und die gestrichelten Pfeile das Einfügen des Elements.

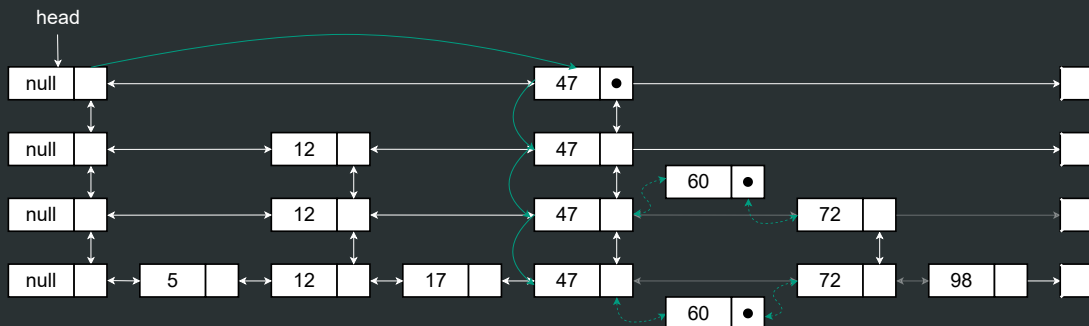


Abbildung 4: Beispiel für das Einfügen des Elements 60

Verbindliche Anforderungen:

- i. Die Liste darf nur einmal durchlaufen werden.
- ii. Eine Skip-Liste eine maximale Höhe besitzt, d.h. es dürfen keine neuen Ebenen erzeugt werden, falls die maximale Höhe erreicht ist.

Erinnerung:

Beachte, dass jede Ebene mit einem Sentinel-Knoten beginnt. Vergessen Sie ebenfalls nicht die Größe und die aktuelle Höhe der Liste anzupassen!

H3: Entfernen von Elementen**?? Punkte**

Implementieren Sie die Methode `remove` in der Klasse `SkipList`. Die Methode `remove` soll das erste Vorkommen eines Element aus allen Ebenen entfernen.

In der Abbildung 5 wird ein beispielhafter Ablauf der Methode `remove` dargestellt. Die durchgezogenen Pfeile visualisieren die Suche nach der passenden Löschposition und die gestrichelten Pfeile das Entfernen des Elements.

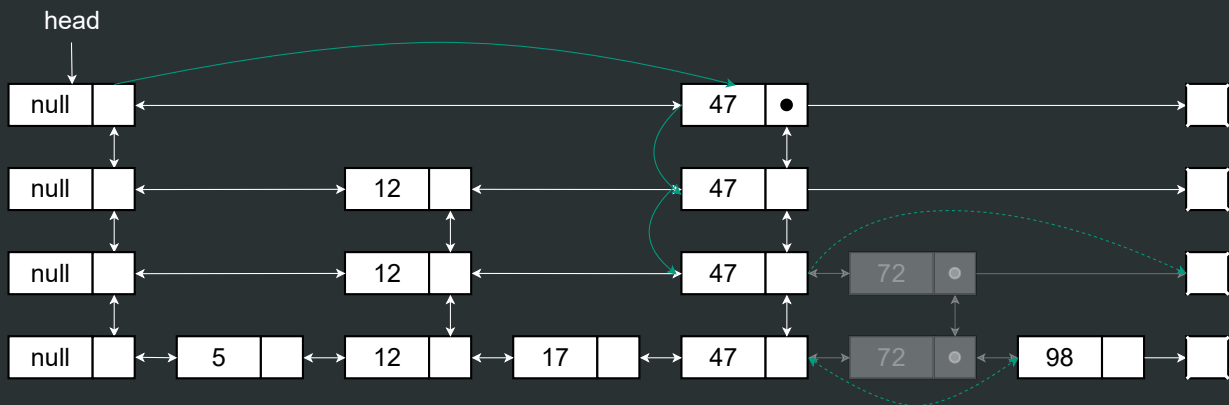


Abbildung 5: Beispiel für das Entfernen des Elements 72

Verbindliche Anforderung:

- Die Liste darf nur einmal durchlaufen werden.
- Es dürfen keine neuen `ListItem`-Objekte erzeugt werden.
- Falls eine Ebene keine Elemente mehr enthält, muss diese Ebene entfernt werden.

Erinnerung:

Vergessen Sie nicht die Größe und die aktuelle Höhe der Liste anzupassen!