

CÁC KIỂU DỮ LIỆU TRỪU TƯỢNG CƠ BẢN

CẤU TRÚC DỮ LIỆU TUYẾN TÍNH

Đỗ Thanh Nghị

dtnghi@cit.ctu.edu.vn

NỘI DUNG

- DANH SÁCH
- NGĂN XẾP
- HÀNG ĐỢI

DANH SÁCH

- KHÁI NIỆM VỀ DANH SÁCH
- CÁC PHÉP TOÁN
- CÀI ĐẶT
 - DÙNG MẢNG (DS ĐẶC)
 - DÙNG CON TRỎ (DS LIÊN KẾT)

KHÁI NIỆM VỀ DANH SÁCH

- Là tập hợp hữu hạn các phần tử có cùng kiểu
- Kiểu chung được gọi là kiểu phần tử (element type)
- Ta thường biểu diễn dạng: $a_1, a_2, a_3, \dots, a_n$
- Nếu
 - $n=0$: danh sách rỗng
 - $n>0$: phần tử đầu tiên là a_1 , phần tử cuối cùng là a_n
- Độ dài của danh sách: số phần tử của danh sách
- Các phần tử trong danh sách có thứ tự tuyến tính theo vị trí xuất hiện. Ta nói a_i đứng trước a_{i+1} ($i=1..n-1$)

CÁC PHÉP TOÁN (1)

| Tên phép toán | Công dụng |
|--------------------|---|
| ENDLIST(L) | Trả về vị trí sau phần tử cuối trong ds L |
| MAKENULL_LIST(L) | Khởi tạo một danh sách L rỗng |
| EMPTY_LIST(L) | Kiểm tra xem danh sách L có rỗng hay không |
| FULL_LIST(L) | Kiểm tra xem danh sách L có đầy hay không |
| INSERT_LIST(X,P,L) | Xen phần tử có nội dung X vào danh sách L tại vị trí P |
| DELETE_LIST(P,L) | Xóa phần tử tại vị trí P trong danh sách L |
| LOCATE_LIST(X,L) | Trả về kết quả là vị trí của phần tử có nội dung X trong danh sách L Nếu không tìm thấy: trả về ENDLIST(L) |

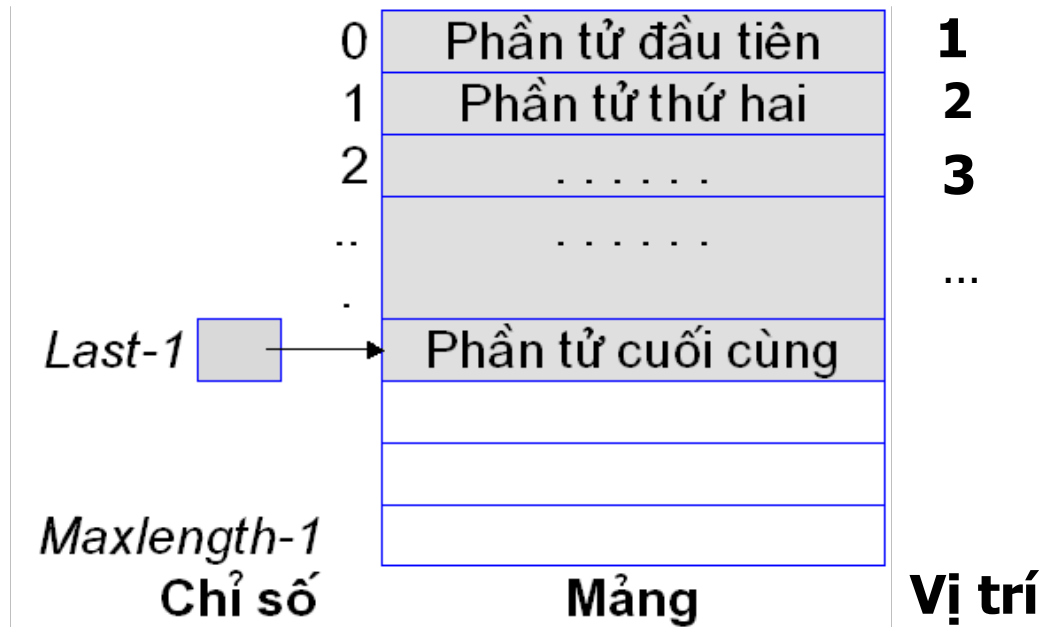
CÁC PHÉP TOÁN (2)

| | |
|-------------------|---|
| RETRIEVE(P,L) | Trả về nội dung phần tử thứ P trong danh sách L |
| NEXT(P,L) | Trả về phần tử đứng sau phần tử thứ P trong danh sách L |
| PREVIOUS(P,L) | Trả về phần tử đứng trước phần tử thứ P trong danh sách L |
| FIRST(L) | Trả về kết quả là vị trí của phần tử đầu danh sách, ENDLIST(L) nếu danh sách rỗng |
| PRINT_LIST(L) | Hiển thị các phần tử trong danh sách L theo thứ tự xuất hiện |

CÀI ĐẶT DANH SÁCH BẰNG MẢNG (DS ĐẶC)

- Dùng 1 mảng để lưu trữ liên tiếp các phần tử, bắt đầu từ vị trí đầu tiên
- Ta phải ước lượng số phần tử tối đa của danh sách
- Ta phải lưu trữ độ dài hiện tại của danh sách (Last)

MÔ HÌNH



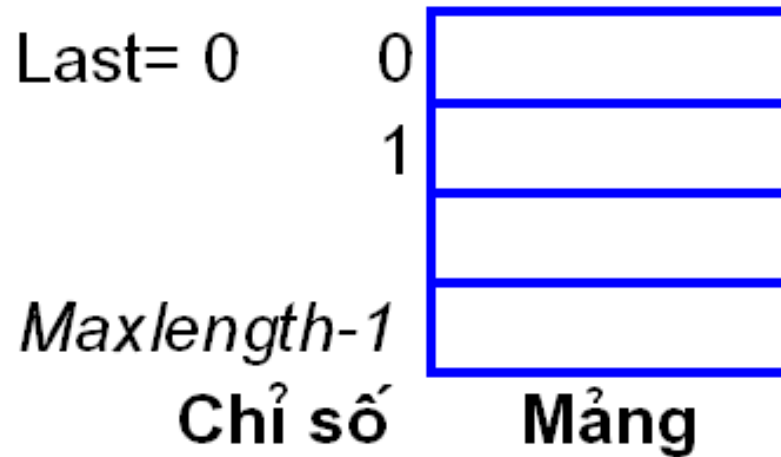
- *Ta định nghĩa vị trí của một phần tử trong danh sách là “chỉ số của mảng tại vị trí lưu trữ phần tử đó + 1”*

KHAI BÁO

```
#define MaxLength ... //Độ dài tối đa ds
typedef ... ElementType; //kiểu của ph tử
typedef int Position; //kiểu vị trí
typedef struct {
    //mảng chứa các phần tử của danh sách
    ElementType Elements[MaxLength];
    Position Last; //giữ độ dài danh sách
} List;

List L;
```

KHỞI TẠO DANH SÁCH RỖNG



- Cho độ dài danh sách bằng 0

```
void MakeNull_List(List *L) {  
    L->Last=0;  
}
```

KIỂM TRA DANH SÁCH RỖNG

- Xem độ dài danh sách có bằng 0 không?

```
int Empty_List(List L) {  
    return L.Last==0;  
}
```

- Xem danh sách có full không?

```
int Full_List(List L) {  
    return L.Last==MaxLength;  
}
```

TÌM KIẾM PHẦN TỬ X TRONG DS(1)

```
Position First(List L) {  
    return 1;  
}
```

```
Position EndList(List L) {  
    return L.Last + 1;  
}
```

A}

```
BPosition Next(Position P, List L) {  
    return P + 1;  
}
```

C}

D

```
EElementType Retrieve(Position P, List L) {  
    return L.Elements[P-1];  
}
```

F}

G

XEN PHẦN TỬ X VÀO VỊ TRÍ P (1)

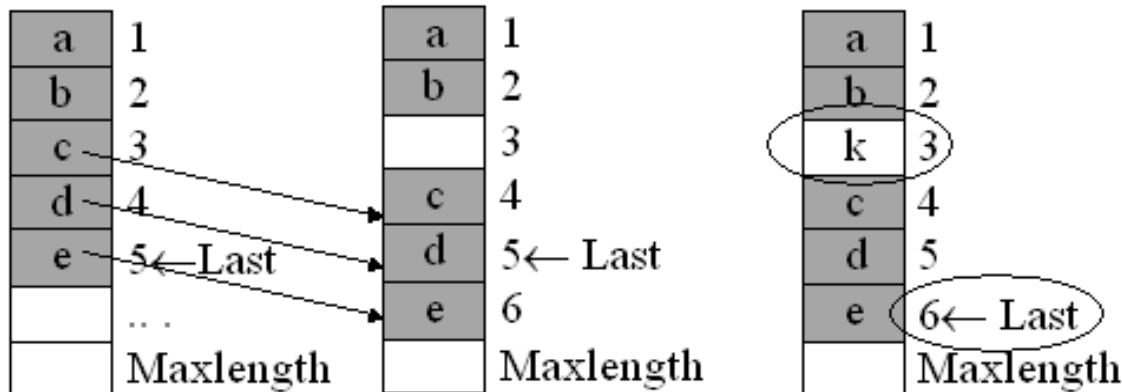
- Xen phần tử $x='k'$ vào vị trí $p=3$ trong danh sách L (chỉ số 2 trong mảng)

• Nếu L có dạng :

⇒ Trường hợp này
mảng đầy => báo
lỗi

| Chỉ số mảng | Nội dung | Vị trí trong dsách |
|-------------|----------|--------------------|
| 0 | a | 1 |
| 1 | b | 2 |
| 2 | c | 3 |
| 3 | d | 4 |
| 4 | g | : |
| 5 | h | Maxlength ← Last |

• Nếu danh sách L có dạng :



1. Dời các phần tử từ vị trí 3 đến cuối danh sách ra sau một vị trí

2. Độ dài danh sách tăng 1
3. Đưa k vào vị trí 3

XEN PHẦN TỬ X VÀO VỊ TRÍ P (2)

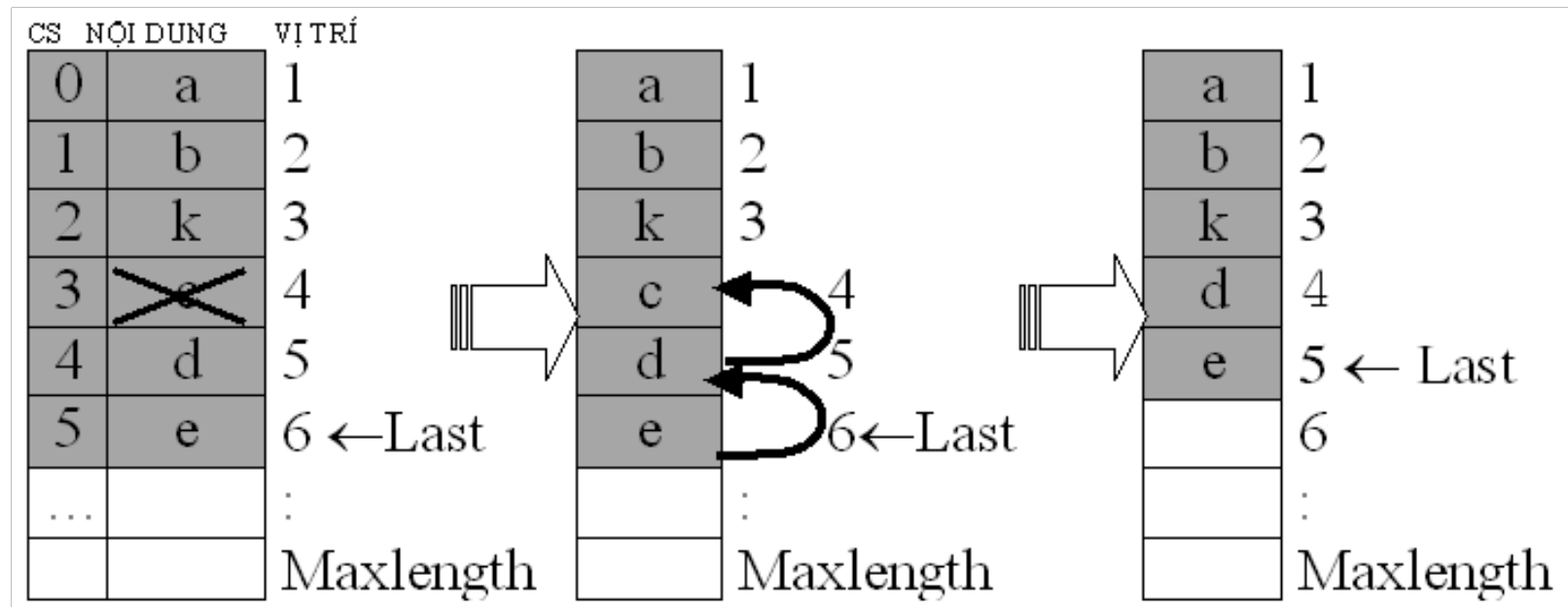
- Tóm lại, để chèn x vào vị trí p của L, ta làm như sau:
 - Nếu mảng đầy thì thông báo lỗi
 - Ngược lại, nếu vị trí p không hợp lệ thì báo lỗi
 - Ngược lại:
 - Dời các phần tử từ vị trí p đến cuối danh sách ra sau một vị trí
 - Đưa phần tử mới x vào tại vị trí p
 - Độ dài danh sách tăng 1

XEN PHẦN TỬ X VÀO VỊ TRÍ P (3)

```
void Insert_List(ElementType X, Position P, List *L) {  
    if (L->Last==MaxLength)  
        printf("Danh sach day");  
    else if ((P<1) || (P>L->Last+1))  
        printf("Vi tri khong hop le");  
    else {  
        Position Q;  
        /*Dòi các phtử từ vị trí p đến cuối dsách ra  
        sau 1 vị trí*/  
        for(Q=(L->Last-1)+1; Q>=P; Q--)  
            L->Elements[Q]=L->Elements[Q-1];  
        //Đưa x vào vị trí p  
        L->Elements[P-1]=X;  
        //Tăng độ dài danh sách lên 1  
        L->Last++;  
    }  
}
```

XÓA MỘT PHẦN TỬ TẠI VỊ TRÍ P TRONG DS (1)

- Ví dụ: Xóa phần tử vị trí $p=4$ của L



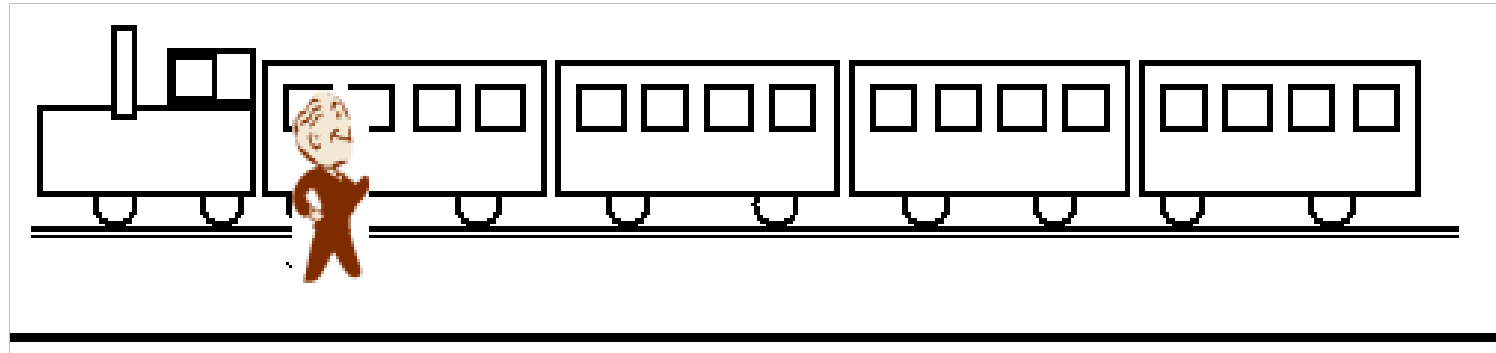
XÓA MỘT PHẦN TỬ TẠI VỊ TRÍ p TRONG DS (2)

- Nếu p là một vị trí không hợp lệ thì thông báo lỗi
- Ngược lại:
 - Di dời các phần tử từ vị trí $p+1$ đến cuối danh sách ra trước một vị trí
 - Độ dài của danh sách giảm 1

XÓA MỘT PHẦN TỬ TẠI VỊ TRÍ P TRONG DS (3)

```
void Delete_List(Position P,List *L) {  
    if ((P<1) || (P>L->Last))  
        printf("Vi tri khong hop le");  
    else if (Empty_List(*L))  
        printf("Danh sach rong!");  
    else {  
        Position Q;  
        /*Dời các phần tử từ vị trí p+1 đến cuối  
        danh sách ra trước 1 vị trí*/  
        for (Q=P-1;Q<L->Last-1;Q++)  
            L->Elements[Q]=L->Elements[Q+1];  
        L->Last--;  
    }  
}
```

TÌM KIẾM PHẦN TỬ X TRONG DS(1)



- Để tìm phần tử x trong danh sách ta tiến hành tìm từ đầu danh sách cho đến khi tìm gặp
- Nếu gặp thì vị trí của phần tử đầu tiên tìm thấy được trả về
- Nếu không tìm gặp thì trả về vị trí $\text{Last}+1(\text{EndList})$

TÌM KIẾM PHẦN TỬ X TRONG DS(1)

```
Position Locate(ElementType X, List L) {  
    Position P;  
    int Found = 0;  
    P = First(L); //vị trí phần tử đầu tiên  
    /*trong khi chưa tìm thấy và chưa kết thúc  
    danh sách thì xét phần tử kế tiếp*/  
  
    while ((P != EndList(L)) && (Found == 0))  
        if (Retrieve(P,L) == X) Found = 1;  
        else P = Next(P, L);  
    return P;  
}
```

ĐÁNH GIÁ GIẢI THUẬT TÌM KIẾM

- Thời gian tìm kiếm
 - nhanh nhất (tốt nhất) là khi nào, x ở đâu?
 - xấu nhất khi nào?
- Độ phức tạp của giải thuật thường được xác định là trong trường hợp xấu nhất $O(n)$

CÁC PHÉP TOÁN KHÁC (1)

- Xác định vị trí sau phần tử cuối trong danh sách

```
Position EndList(List L) {  
    return L.Last+1;  
}
```

- Xác định vị trí đầu tiên trong danh sách

```
Position First(List L) {  
    return 1;  
}
```

CÁC PHÉP TOÁN KHÁC (2)

- Đọc nội dung phần tử tại vị trí P trong dsách
ElementType Retrieve(Position P, List L) {
 return L.Elements[P-1];
}
- Xác định vị trí kế tiếp trong danh sách
Position Next(Position P, List L) {
 return P+1;
}

BÀI TẬP

- Vận dụng các phép toán trên danh sách đặc để viết chương trình nhập vào một danh sách các số nguyên và hiển thị danh sách vừa nhập ra màn hình.
- Thêm phần tử có nội dung x vào danh sách tại vị trí p (trong đó x và p được nhập từ bàn phím).
- Xóa phần tử đầu tiên có nội dung x (nhập từ bàn phím) ra khỏi danh sách.
- Tính giá trị trung bình
- Đếm có bao nhiêu phần tử trên trung bình
- Tính độ lệch chuẩn

NHẬP DANH SÁCH TỪ BÀN PHÍM

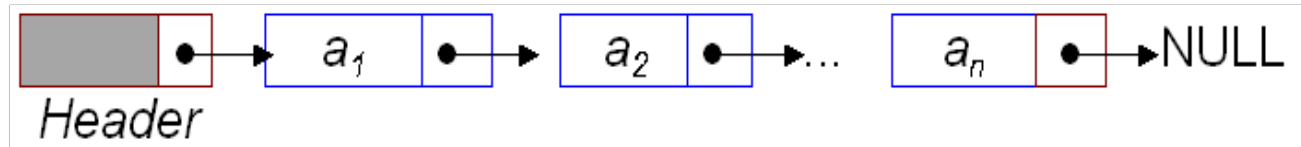
```
void ReadList(List *L) {  
    int i,N;  
    ElementType X;  
    MakeNull_List(L);  
    printf("So phan tu danh sach N= ");scanf("%d",&N);  
    for(i=1; i<=N; i++) {  
        printf("Phan tu thu %d: ",i);scanf("%d",&X);  
        Insert_List(X, EndList(*L), L);  
    }  
}
```

HIỂN THỊ DANH SÁCH RA MÀN HÌNH

```
void PrintList(List L) {  
    Position P;  
    P = First(L);  
    while (P != EndList(L)) {  
        printf("%d ",Retrieve(P,L));  
        P = Next(P, L);  
    }  
    printf("\n");  
}
```

CÀI ĐẶT DANH SÁCH BẰNG CON TRỎ

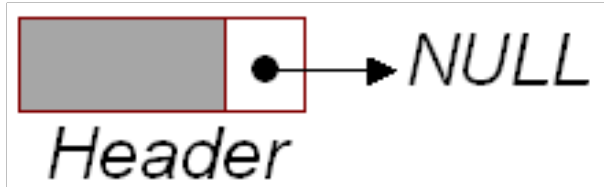
- Mô hình



- Nối kết các phần tử liên tiếp nhau bằng con trỏ
 - Phần tử a_i trỏ tới phần tử a_{i+1}
 - Phần tử a_n trỏ tới phần tử đặc biệt NULL
 - Phần tử header trỏ tới phần tử đầu tiên a_1
- Khai báo

```
typedef ... ElementType; //kiểu của phần tử trong danh sách
typedef struct Node* NodeType;
struct Node {
    ElementType Element;    //Chứa nội dung của phần tử
    NodeType Next;          //con trỏ chỉ đến phần tử kế tiếp
};
typedef NodeType Position; //Kiểu vị trí
typedef Position List;
```

KHỞI TẠO DANH SÁCH RỎNG



=> Cấp phát vùng nhớ cho Header và cho trường Next của Header trở về NULL

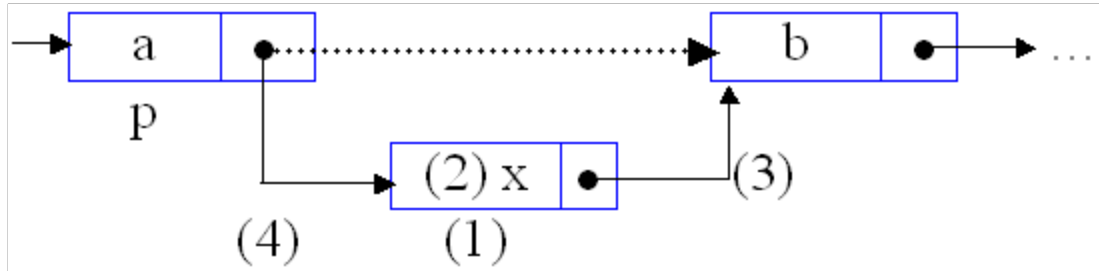
```
void MakeNull_List(List *Header) {  
    (*Header) = (NodeType) malloc(sizeof(struct Node));  
    (*Header) -> Next = NULL;  
}
```

KIỂM TRA DANH SÁCH RỖNG

- Xem trường Next của ô Header có trỏ đến NULL hay không?

```
int Empty_List(List L) {  
    return (L->Next==NULL) ;  
}
```

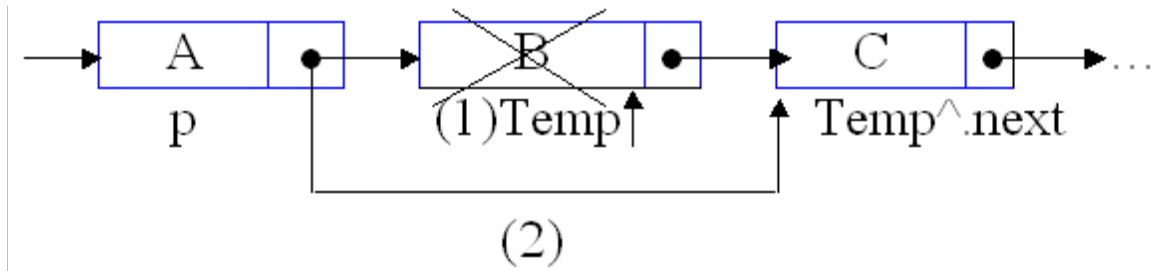
XEN MỘT PHẦN TỬ VÀO DANH SÁCH



- Để xen phần tử x vào vị trí p của L , ta làm như sau:
 - Cấp phát 1 ô mới để lưu trữ phần tử x
 - Nối kết lại các con trỏ để đưa ô mới này vào vị trí p

```
void Insert_List(ElementType X, Position P, List *L) {  
    Position T;  
    T=(NodeType)malloc(sizeof(struct Node));  
    T->Element=X;  
    T->Next=P->Next;  
    P->Next=T;  
}
```

XÓA MỘT PHẦN TỬ KHỎI DANH SÁCH



=> Muốn xóa phần tử ở vị trí p trong danh sách ta cần nối kết lại các con trỏ bằng cách cho p trỏ tới phần tử đứng sau phần tử thứ p

```
void Delete_List(Position P, List *L) {  
    Position Temp;  
    if (P->Next!=NULL) {  
        /*giữ ô chứa phần tử bị xóa để thu hồi vùng nhớ*/  
        Temp=P->Next;  
        /*nối kết con trỏ trỏ tới phần tử kế tiếp*/  
        P->Next=Temp->Next;  
        free(Temp); //thu hồi vùng nhớ  
    }  
}
```

TÌM KIẾM MỘT PHẦN TỬ TRONG DANH SÁCH

- Để tìm phần tử x trong danh sách ta tìm từ đầu danh sách:
 - Nếu tìm gặp thì vị trí phần tử đầu tiên bằng x được trả về (p) và ta có $p \rightarrow next \rightarrow element = x$
 - Nếu không gặp thì vị trí ENDLIST được trả về

```
Position Locate(ElementType X, List L) {  
    Position P;  
    int Found = 0;  
    P = L;  
    while ((P->Next != NULL) && (Found == 0))  
        if (P->Next->Element == X) Found = 1;  
        else P = P->Next;  
    return P;  
}
```


ĐỌC NỘI DUNG PHẦN TỬ

```
ElementType Retrieve(Position P, List L) {  
    if (P->Next!=NULL)  
        return P->Next->Element;  
}
```

XÁC ĐỊNH VỊ TRÍ PHẦN TỬ

- Vị trí phần tử đầu tiên

```
Position First(List L) {  
    return L;  
}
```

- Vị trí phần tử cuối cùng

```
Position EndList(List L) {  
    Position P;  
    P=First(L);  
    while (P->Next!=NULL) P=P->Next;  
    return P;  
}
```

- Vị trí phần tử kế tiếp

```
Position Next(Position P, List L) {  
    return P->Next;  
}
```

IN DANH SÁCH RA MÀN HÌNH

```
void PrintList(List L) {  
    Position P;  
    P = First(L);  
    while (P != EndList(L)) {  
        ElementType data;  
        data = Retrieve(P,L);  
        printf("....", data...);  
        P = Next(P, L);  
    }  
    printf("\n");  
}
```

BÀI TẬP

Vận dụng các phép toán trên danh sách liên kết để viết chương trình:

- Nhập vào một danh sách các số nguyên
- Hiển thị danh sách vừa nhập ra màn hình
- Thêm phần tử có nội dung x vào danh sách tại vị trí p (trong đó x và p được nhập từ bàn phím)
- Xóa phần tử đầu tiên có nội dung x (nhập từ bàn phím) ra khỏi danh sách

SO SÁNH 2 PHƯƠNG PHÁP CÀI ĐẶT DS

- Bạn hãy phân tích ưu và khuyết điểm của
 - Danh sách đặc
 - Danh sách liên kết
- Bạn nên chọn pp cài đặt nào cho ứng dụng của mình?

CÀI ĐẶT DANH SÁCH BẰNG CON TRỎ GIẢ

- Một số ngôn ngữ lập trình không hỗ trợ kiểu con trỏ
- Cài đặt danh sách liên kết bằng con trỏ giả
- Ý tưởng là dùng mảng để lưu trữ, các con trỏ giả là các chỉ số mảng của phần tử tiếp theo trong danh sách
- Khai báo

```
#define MaxLength ...      //Chiều dài mảng
#define Null -1            //Giá trị Null
typedef ... ElementType;   //kiểu của các phần tử trong ds
typedef struct {
    ElementType Elements; //trường chứa phần tử trong ds
    int Next;             //con trỏ giả đến phần tử kế tiếp
} Node;
Node Space[MaxLength]; //Mảng toàn cục
int Available;
```

CÀI ĐẶT DANH SÁCH BẰNG CON TRỎ GIẢ

- Khởi tạo cấu trúc – Thiết lập available ban đầu

| | Chỉ số | Elements | Next |
|---|---------------|----------|-------------|
| <pre>void Initialize() { int i; for(i=0; i<MaxLength-1; i++) Space[i].Next=i+1; Space[MaxLength-1].Next=NULL; Available=0; }</pre> | Available → 0 | | 1 |
| | 1 | | 2 |
| | | | . |
| | | | . |
| | | | . |
| | Maxlength-2 | | Maxlength-1 |
| | Maxlength-1 | | Null |

Mảng Space

CÀI ĐẶT DANH SÁCH BẰNG CON TRỎ GIẢ

- Thêm một phần tử vào danh sách **L** tại vị trí **p** nào đó ta phải chuyển một ô từ **Available** (tức là một ô trống) vào **L** tại vị trí **p**;
- Xoá một phần tử tại vị trí **p** nào đó trong danh sách **L**, ta chuyển ô chứa phần tử đó sang **Available**, thao tác này xem như là giải phóng bộ nhớ bị chiếm bởi phần tử này.
- Chuyển 1 ô từ con trỏ **p** này sang danh sách được trỏ bởi **q**

```
int Move(int *p, int *q) {  
    int temp;  
    if (*p==Null)  
        return 0; //Khong co o de chuyen  
    else {  
        temp=*q;  
        *q=*p;  
        *p=Space[*q].Next;  
        Space[*q].Next=temp;  
        return 1; //Chuyen thanh cong  
    }  
}
```


CÀI ĐẶT DANH SÁCH BẰNG CON TRỎ GIẢ

- Thêm phần tử vào vị trí **p** của danh sách **L**, ta chuyển ô đầu của available vào vị trí này. Chú ý rằng vị trí của phần tử đầu tiên trong danh sách được định nghĩa là -1, do đó nếu $p=-1$ có nghĩa là thực hiện việc thêm vào đầu danh sách.

```
void Insert_List(ElementType X, int P, int *L) {  
    if (P==-1) {           //Xen dau danh sach  
        if (Move(&Available, L))  
            Space[*L].Elements=X;  
        else printf("Loi! Khong con bo nho trong");  
    }  
    else {                 //Chuyen mot o tu Available vao vi tri P  
        if (Move(&Available,&Space[P].Next))  
            // O nhan X la o tro boi Space[p].Next  
            Space[Space[P].Next].Elements=X;  
        else printf("Loi! Khong con vung nho trong");  
    }  
}
```

CÀI ĐẶT DANH SÁCH BẰNG CON TRỎ GIẢ

- Xóa phần tử ngay vị trí **p** ra khỏi danh sách **L**, chuyển ô chứa phần tử tại vị trí này vào đầu Available. Tương tự như phép thêm vào, nếu $p = -1$ thì xóa phần tử đầu danh sách

```
void Delete_List(int p, int *L) {  
    if (p == -1) { // Neu la o dau tien  
        if (!Move(L, &Available))  
            printf("Loi trong khi xoa");  
    }  
    else  
        if (!Move(&Space[p].Next, &Available))  
            printf("Loi trong khi xoa");  
}
```

NGĂN XẾP (STACK)

- ĐỊNH NGHĨA
- CÁC PHÉP TOÁN
- CÀI ĐẶT
 - CÀI ĐẶT BẰNG DANH SÁCH LIÊN KẾT
 - CÀI ĐẶT BẰNG MẢNG

ĐÌNH NGHĨA

- Là một dạng danh sách đặc biệt mà việc thêm vào hay xóa phần tử chỉ thực hiện tại một đầu gọi là đình của ngăn xếp
- Cách làm việc theo dạng FILO(First In Last Out) hay LIFO (Last In First Out)

CÁC PHÉP TOÁN

| Phép toán | Diễn giải |
|-------------|--|
| MAKENULL(S) | Tạo một ngăn xếp rỗng (S) |
| EMPTY(S) | Kiểm tra xem ngăn xếp S có rỗng hay không |
| FULL(S) | Kiểm tra xem ngăn xếp S có đầy hay không |
| PUSH(X,S) | Thêm phần tử X vào đỉnh ngăn xếp S. Tương đương: INSERT(X,FIRST(S),S) |
| POP(S) | Xóa phần tử tại đỉnh ngăn xếp S. Tương đương: DELETE(FIRST(S),S) |
| TOP(S) | Trả về phần tử trên đỉnh ngăn xếp S, tương đương: RETRIEVE(FIRST(S),S) |

CÀI ĐẶT NGĂN XẾP BẰNG DSLK

- Khai báo

```
typedef List Stack;
```

- Tạo ngăn xếp rỗng

```
void MakeNull_Stack(Stack *S)  
{ MakeNull_List(S);}
```

- Kiểm tra ngăn xếp rỗng

```
int Empty_Stack(Stack S)  
{ return Empty_List(S);}
```

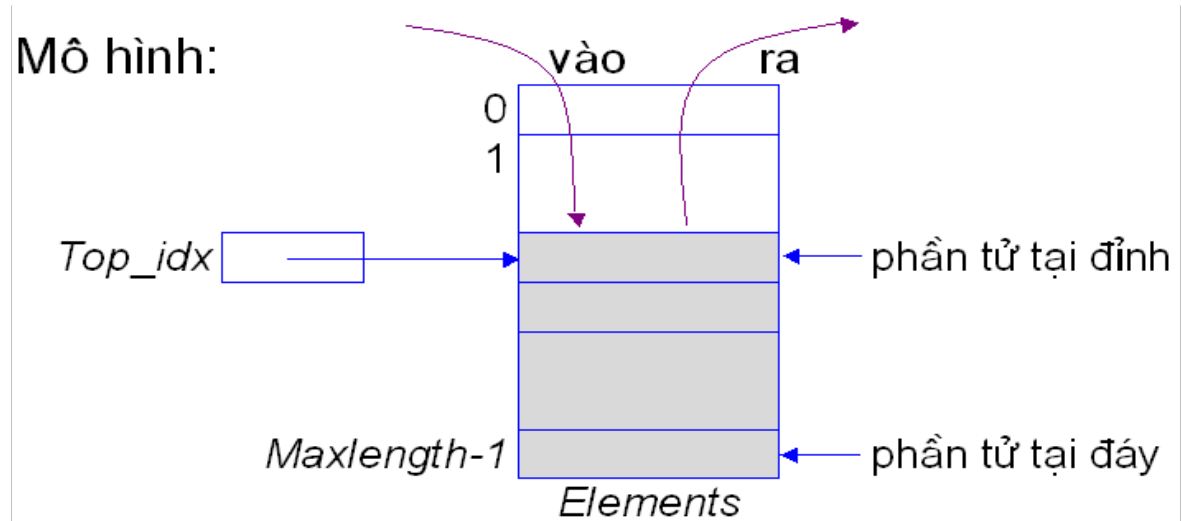
- Thêm phần tử vào ngăn xếp

```
void Push(ElementType X, Stack *S)  
{ Insert_List (X, First (*S), S);}
```

- Xóa phần tử ra khỏi ngăn xếp

```
void Pop (Stack *S)  
{ Delete_List (First (*S), S);}
```

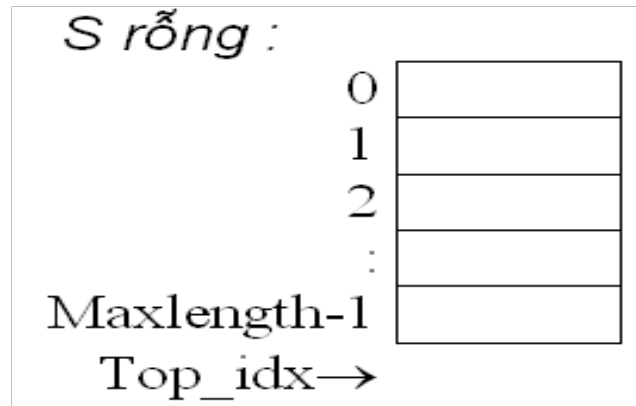
CÀI ĐẶT NGĂN XẾP BẰNG MẢNG (1)



- Khai báo

```
#define MaxLength ... //độ dài của mảng
typedef ... ElementType; //kiểu phần tử của ngăn xếp
typedef struct {
    //Lưu nội dung của các phần tử
    ElementType Elements[MaxLength];
    int Top_idx; //giữ vị trí đỉnh ngăn xếp
} Stack;
Stack S;
```

KHỞI TẠO NGĂN XẾP RỖNG



- Khi ngăn xếp S rỗng ta cho đỉnh ngăn xếp được khởi tạo bằng Maxlength

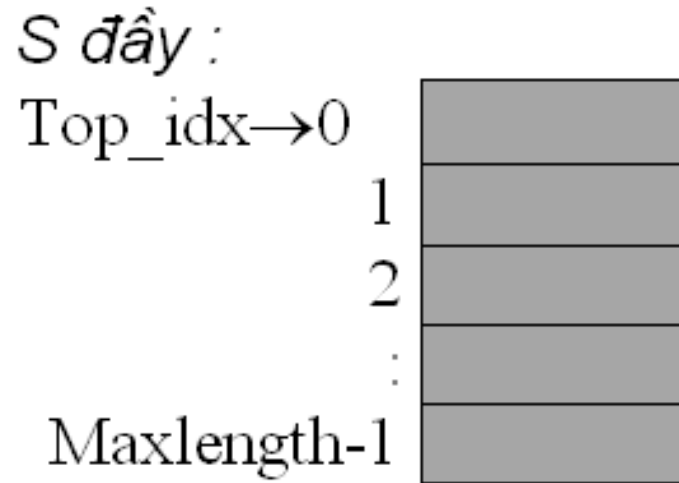
```
void MakeNull_Stack(Stack *S)  {  
    S->Top_idx=MaxLength;  
}
```


KIỂM TRA NGĂN XẾP RỎNG?

- Ta kiểm tra xem đỉnh ngăn xếp có bằng MaxLength không?

```
int Empty_Stack(Stack S) {  
    return S.Top_idx==MaxLength;  
}
```

KIỂM TRA NGẪN XẾP ĐẦY?

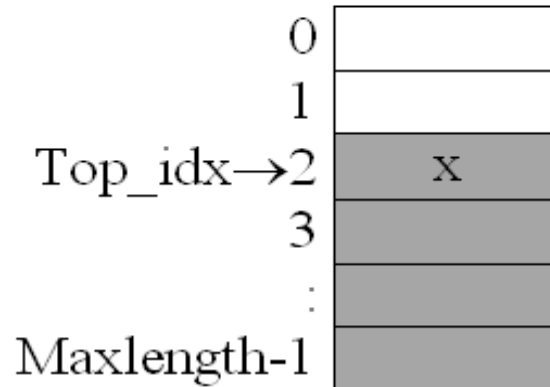


- Ta kiểm tra xem Top_idx có chỉ vào 0 hay không?

```
int Full_Stack(Stack S) {  
    return S.Top_idx==0;  
}
```

TRẢ VỀ PHẦN TỬ ĐẦU NGĂN XẾP

Ví dụ :



Kết quả của phép toán trên ngăn xếp là x

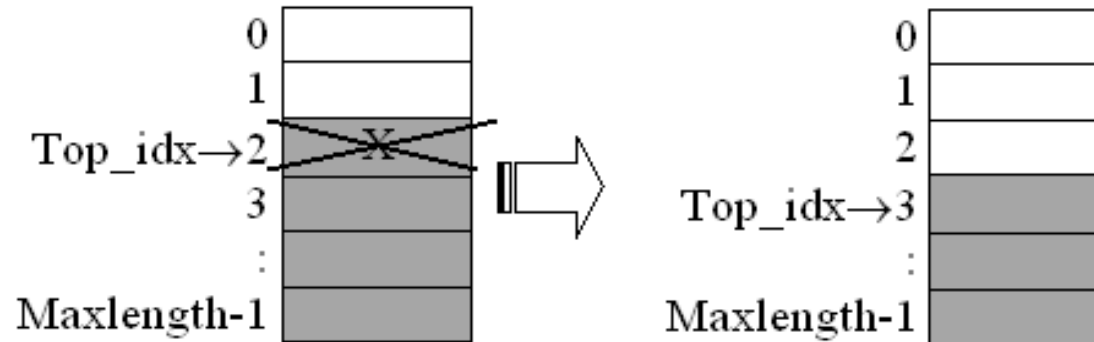
- **Giải thuật :**

- Nếu ngăn xếp rỗng thì thông báo lỗi
- Ngược lại, trả về giá trị được lưu trữ tại ô có chỉ số là Top_idx

```
ElementType Top(Stack S) {  
    if (!Empty_Stack(S))  
        return S.Elements[S.Top_idx];  
    else printf("Loi! Ngan xep rong");  
}
```

XÓA PHẦN TỬ TẠI ĐỈNH NGĂN XẾP

Ví dụ :



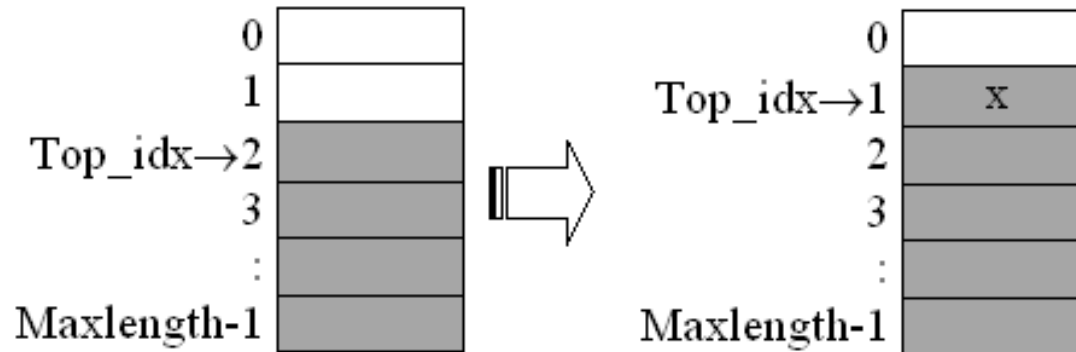
- Giải thuật :

- Nếu ngăn xếp rỗng thì thông báo lỗi
- Ngược lại, tăng Top_idx lên 1 đơn vị

```
void Pop(Stack *S) {  
    if (!Empty_Stack(*S))  
        S->Top_idx=S->Top_idx+1;  
    else printf("Loi! Ngan xep rong!");  
}
```

THÊM PHẦN TỬ X VÀO NGĂN XẾP

Ví dụ :



- Giải thuật :

- Nếu ngăn xếp đầy thì thông báo lỗi
- Ngược lại, giảm Top_idx xuống 1 đơn vị rồi đưa giá trị x vào ô có chỉ số Top_idx

```
void Push(ElementType X, Stack *S) {  
    if (Full_Stack(*S))  
        printf("Loi! Ngan xep day!");  
    else{  
        S->Top_idx=S->Top_idx-1;  
        S->Elements[S->Top_idx]=X;  
    }  
}
```

BÀI TẬP

- Viết chương trình nhập vào 1 số nguyên n
- Chuyển số nguyên n sang số nhị phân (có sử dụng các phép toán trên ngăn xếp)

HÀNG ĐỢI (QUEUE)

- ĐỊNH NGHĨA
- CÁC PHÉP TOÁN
- CÀI ĐẶT HÀNG ĐỢI
 - DÙNG MẢNG DI CHUYỂN TÌNH TIẾN
 - DÙNG MẢNG VÒNG
 - DÙNG DSLK

ĐỊNH NGHĨA HÀNG ĐỢI

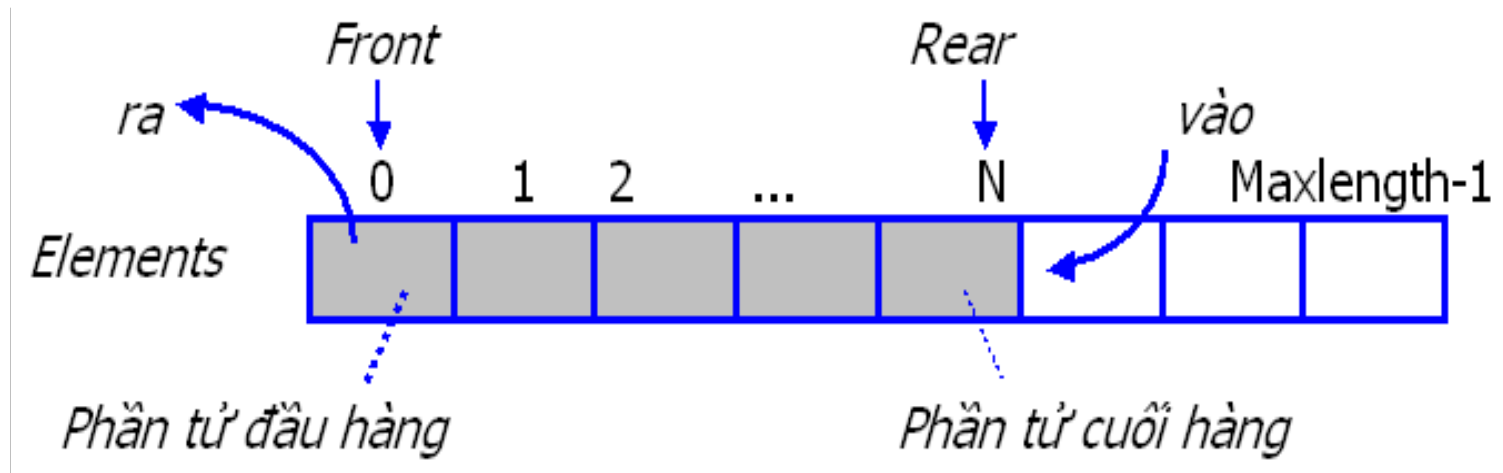
- Là một dạng danh sách đặc biệt, mà phép thêm vào chỉ thực hiện ở 1 đầu, gọi là cuối hàng(REAR), còn phép loại bỏ thì thực hiện ở đầu kia của danh sách, gọi là đầu hàng(FRONT)
- Cách làm việc theo dạng FIFO (First In First Out)

CÁC PHÉP TOÁN

| Phép toán | Diễn giải |
|-----------------------|--|
| MAKENULL_QUEUE(Q) | Tạo một hàng đợi rỗng (Q) |
| EMPTY_QUEUE(Q) | Kiểm tra xem hàng đợi Q có rỗng không |
| FULL_QUEUE(Q) | Kiểm tra xem hàng đợi Q có đầy không |
| ENQUEUE(X, Q) | Thêm phần tử X vào cuối hàng đợi Q |
| DEQUEUE(Q) | Xóa phần tử tại đầu hàng đợi Q |
| FRONT(Q) | Trả về phần tử đầu tiên của hàng đợi Q |

CÀI ĐẶT HÀNG BẰNG MẢNG DI CHUYỂN TỊNH TIẾN

- Mô hình



KHAI BÁO

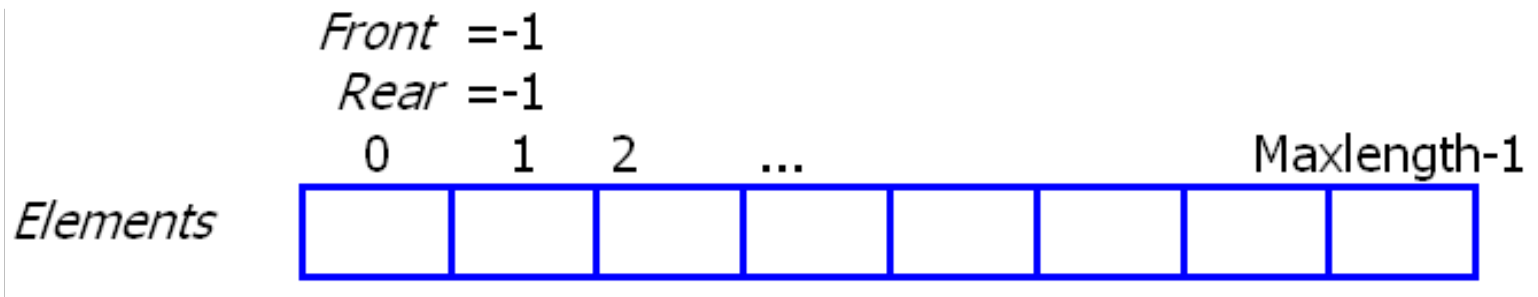
```
#define MaxLength ... //chiều dài tối đa
typedef ... ElementType; //Kiểu dữ liệu phtử
typedef struct
{
    ElementType Elements[MaxLength]; //nội dung phtử
    int Front, Rear; //chỉ số đầu và cuối hàng
} Queue;
Queue Q;
```

KHỞI TẠO HÀNG Q RỖNG

- Front và Rear không trở đến vị trí hợp lệ nào
- Ta cho front=rear=-1

```
void MakeNull_Queue (Queue *Q) {  
    Q->Front=-1;  
    Q->Rear=-1;  
}
```

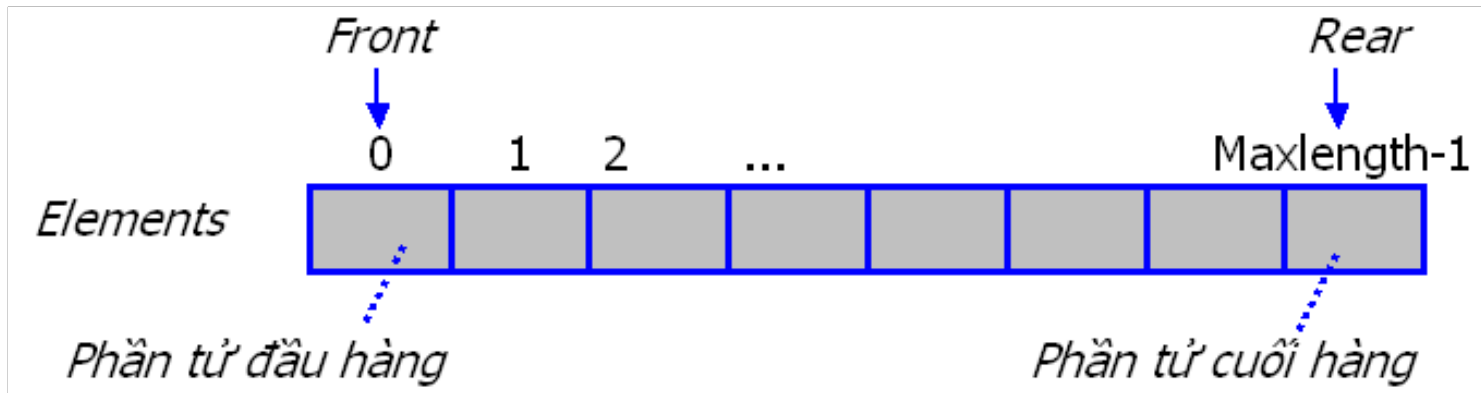
KIỂM TRA HÀNG RỖNG



- Hàng rỗng khi $front = -1$

```
int Empty_Queue(Queue Q) {  
    return (Q.Front == -1);  
}
```

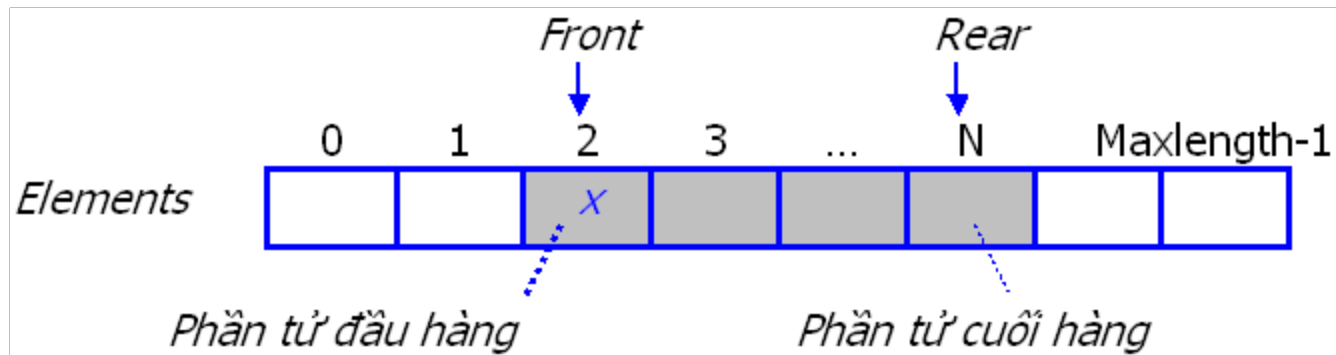
KIỂM TRA HÀNG ĐẦY



- Hàng đầy khi số phần tử hiện có trong hàng = Maxlength

```
int Full_Queue(Queue Q) {  
    return ((Q.Rear-Q.Front+1)==MaxLength);  
}
```

TRẢ VỀ PHẦN TỬ ĐẦU HÀNG



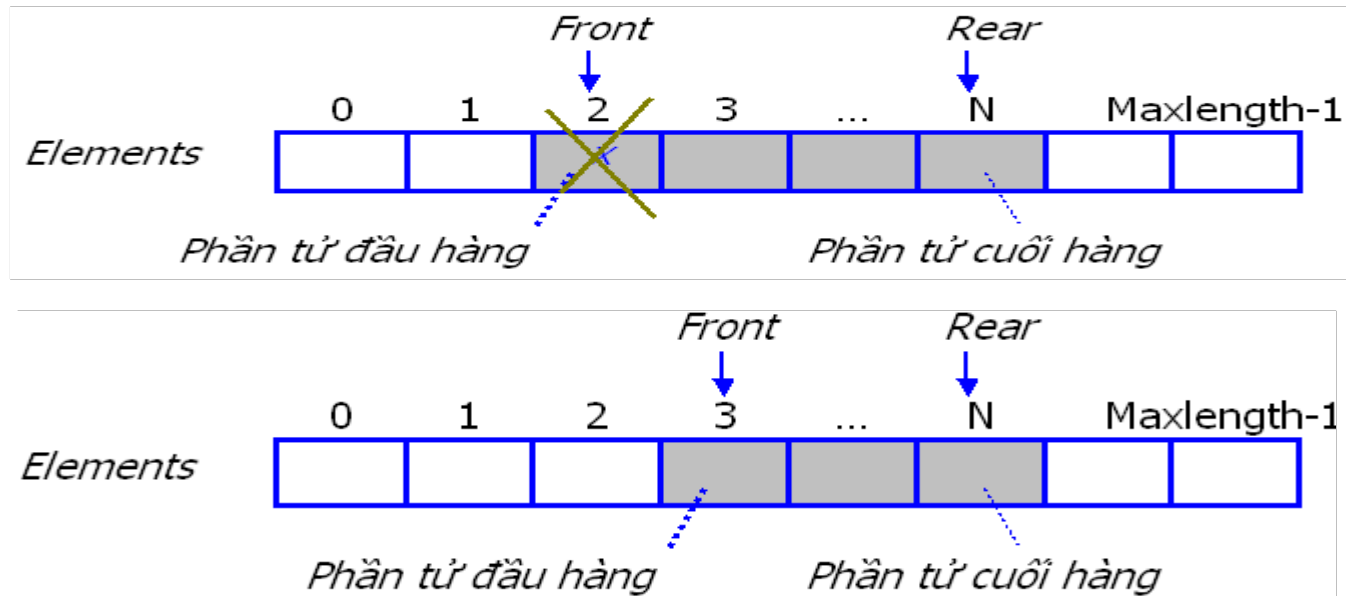
Kết quả của phép toán trên là x

=>Giải thuật:

- Nếu hàng Q rỗng thì thông báo lỗi
- Ngược lại, trả về giá trị được lưu trữ tại ô có chỉ số là Front

```
ElementType Front(Queue Q) {  
    if Empty_Queue(Q)  
        printf ("Hang rong");  
    else return Q.Elements[Q.Front];  
}
```

XÓA MỘT PHẦN TỬ KHỎI HÀNG(1)



=>Giải thuật:

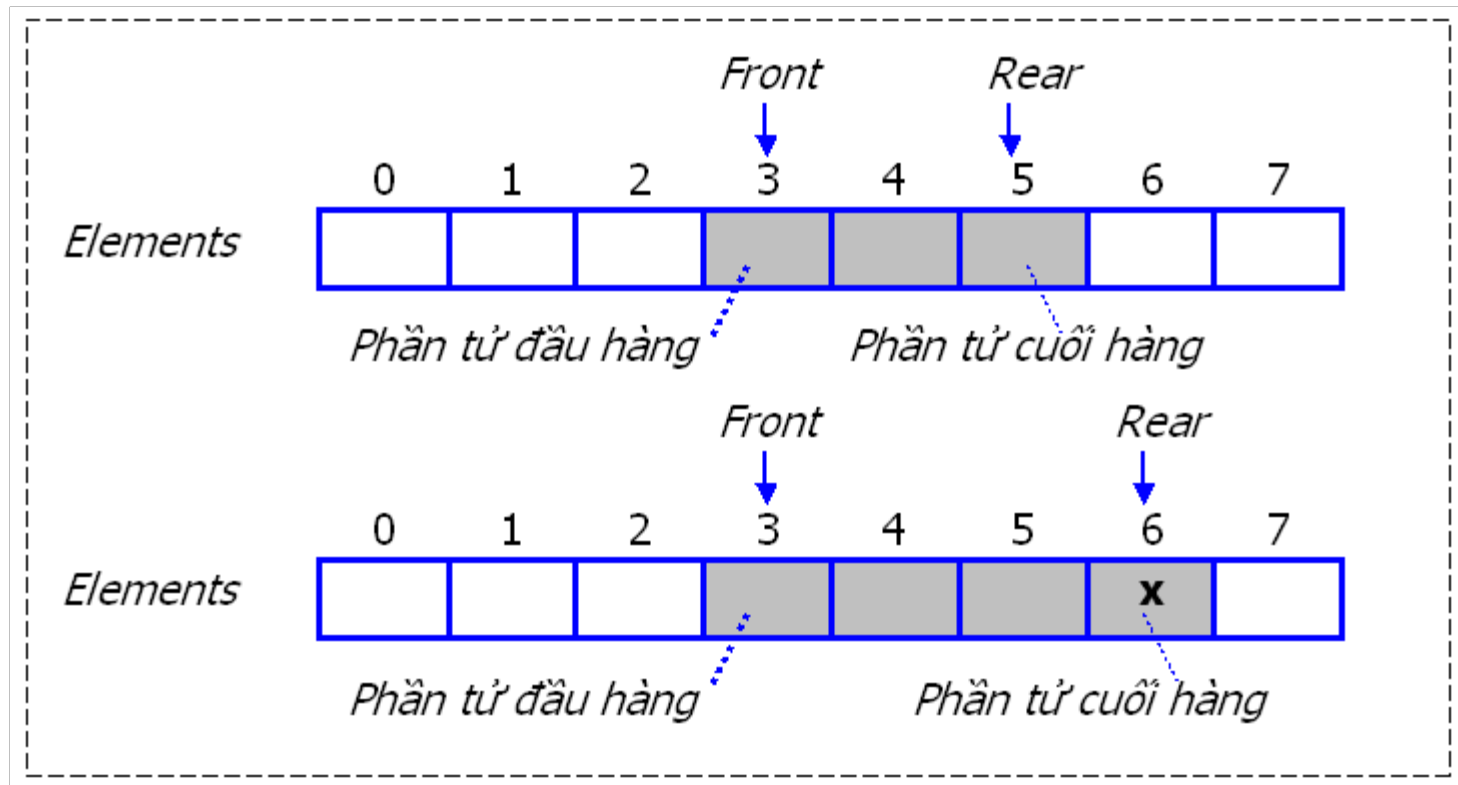
- Nếu hàng Q rỗng thì thông báo lỗi
- Ngược lại, tăng Front lên 1 đơn vị
 - Nếu $Front > Rear$ tức hàng chỉ còn 1 phần tử thì khởi tạo lại hàng rỗng luôn

XÓA MỘT PHẦN TỬ KHỎI HÀNG(2)

```
void DeQueue (Queue *Q) {  
    if (!Empty_Queue(*Q)) {  
        Q->Front=Q->Front+1;  
        if (Q->Front>Q->Rear)  
            MakeNull_Queue(Q);  
    }  
    else  
        printf("Loi: Hang rong!");  
}
```

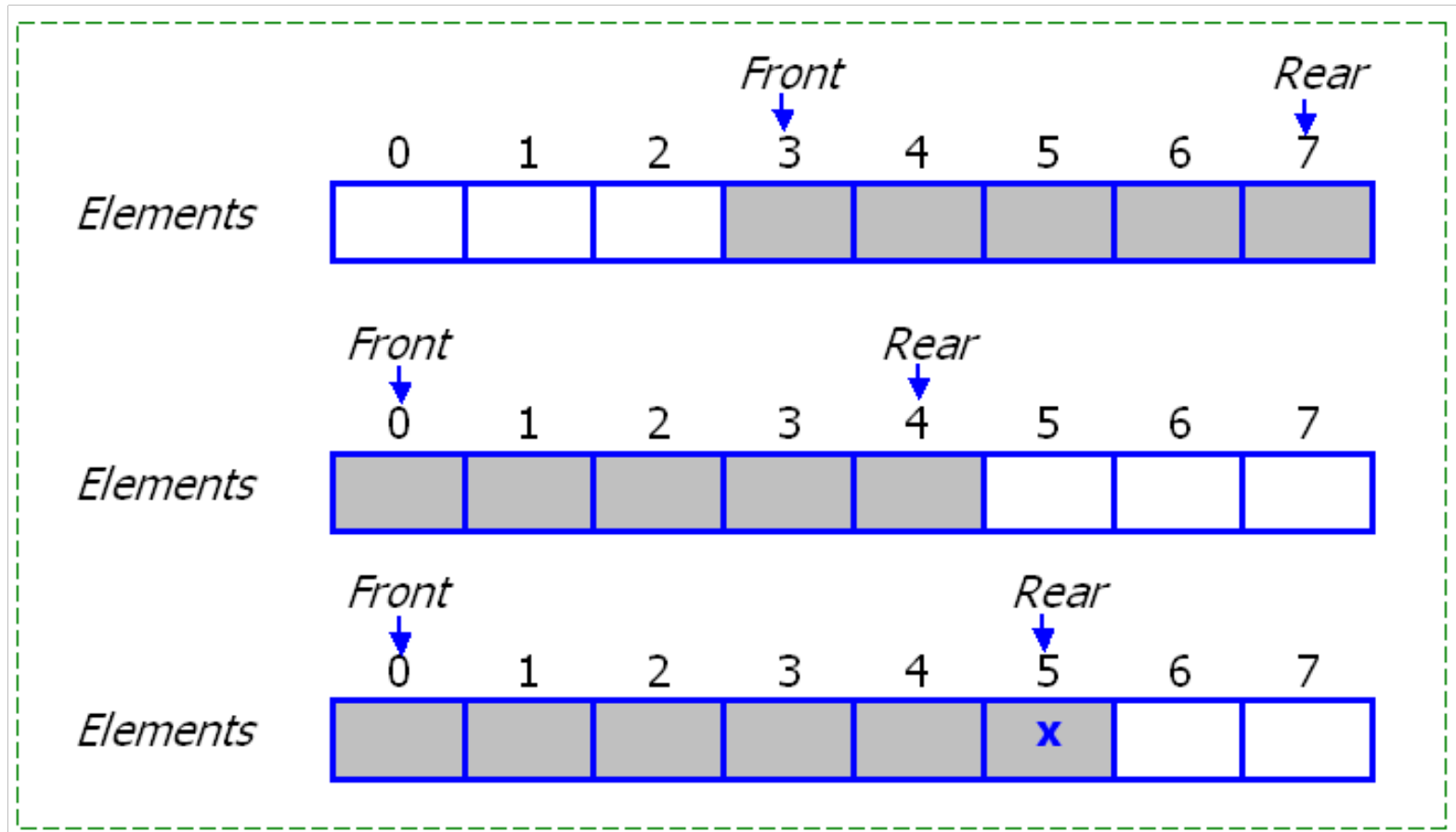
THÊM MỘT PHẦN TỬ VÀO HÀNG(1)

- Trường hợp bình thường



THÊM MỘT PHẦN TỬ VÀO HÀNG(2)

– Trường hợp hàng bị tràn



THÊM MỘT PHẦN TỬ VÀO HÀNG(3)

=>Giải thuật:

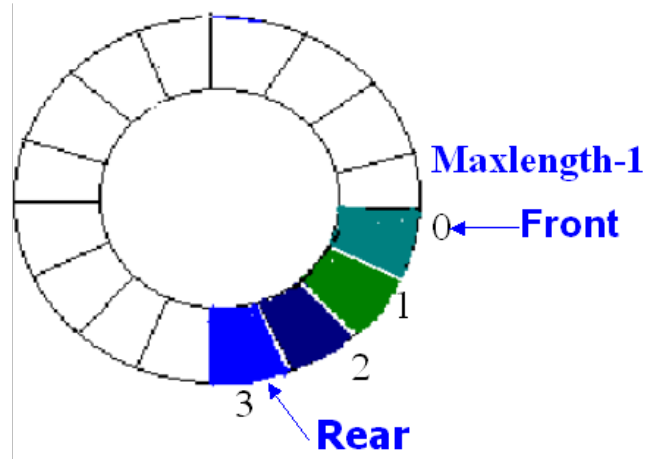
- Nếu hàng đầy thì thông báo lỗi
- Ngược lại, nếu hàng tràn thì phải tịnh tiến tất cả phần tử lên Front vị trí
- Tăng Rear 1 đơn vị và đưa giá trị x vào ô có chỉ số Rear mới này

THÊM MỘT PHẦN TỬ VÀO HÀNG(4)

```
void EnQueue(ElementType X, Queue *Q) {  
    if (!Full_Queue(*Q)) {  
        if (Empty_Queue(*Q)) Q->Front=0;  
        if (Q->Rear==MaxLength-1) {  
            int i;  
            //Di chuyển tính tiền ra trước Front vị trí  
            for(i=Q->Front; i<=Q->Rear; i++)  
                Q->Elements[i-Q->Front]=Q->Elements[i];  
            //Xác định vị trí Rear mới  
            Q->Rear=MaxLength - Q->Front-1;  
            Q->Front=0;  
        }  
        //Tăng Rear để lưu nội dung mới  
        Q->Rear=Q->Rear+1;  
        Q->Element[Q->Rear]=X;  
    }  
    else printf("Loi: Hang day!");  
}
```

CÀI ĐẶT HÀNG BẰNG MẢNG VÒNG

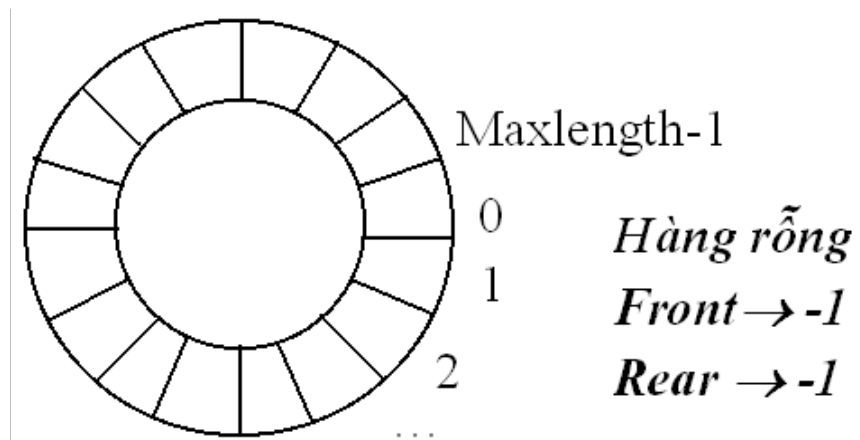
- Mô hình



- Khai báo

```
#define MaxLength ... //chiều dài tối đa của mảng  
typedef ... ElementType; //Kiểu dữ liệu của phần tử  
typedef struct {  
    ElementType Elements[MaxLength]; // phần tử  
    int Front, Rear; //chỉ số đầu và đuôi hàng  
} Queue;  
Queue Q;
```

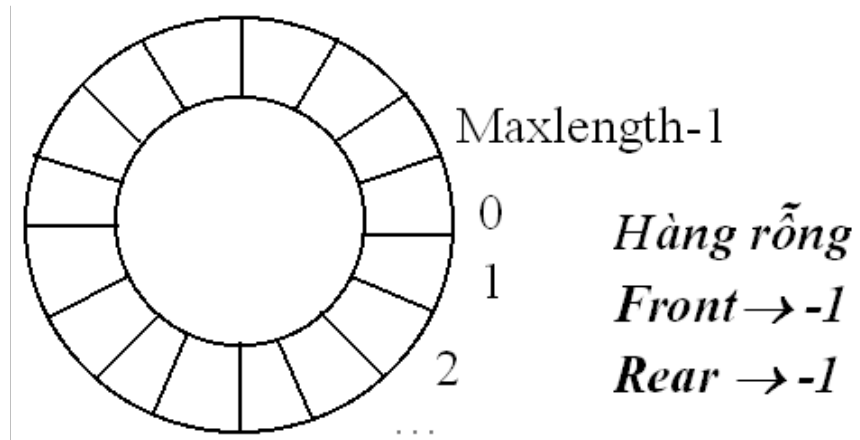
KHỞI TẠO HÀNG RỖNG



- Front và Rear không trở đến vị trí hợp lệ nào
- Ta cho $\text{Front} = \text{Rear} = -1$

```
void MakeNull_Queue (Queue *Q) {  
    Q->Front=-1;  
    Q->Rear=-1;  
}
```

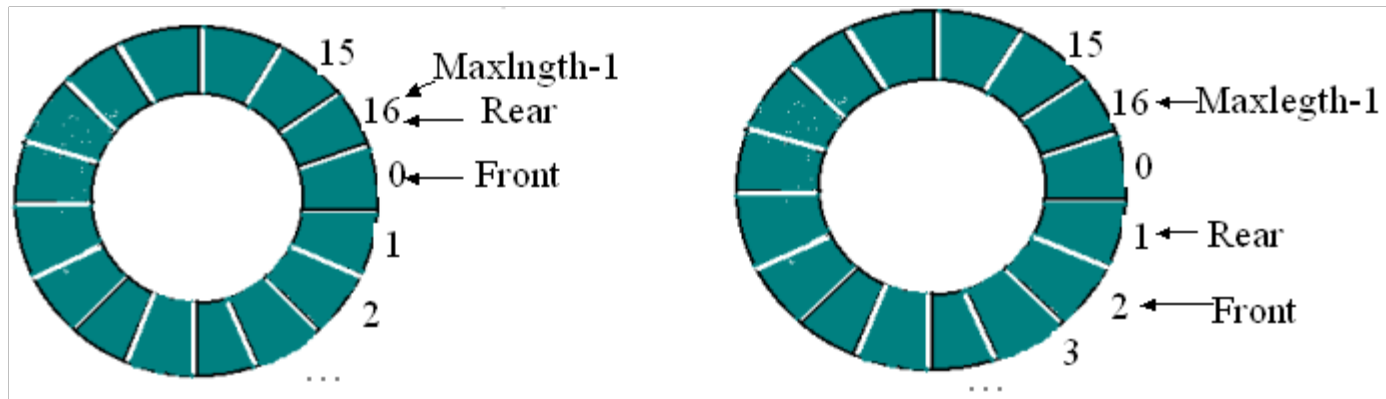
KIỂM TRA HÀNG RỖNG



```
int Empty_Queue(Queue Q) {  
    return Q.Front == -1;  
}
```


KIỂM TRA HÀNG ĐẦY

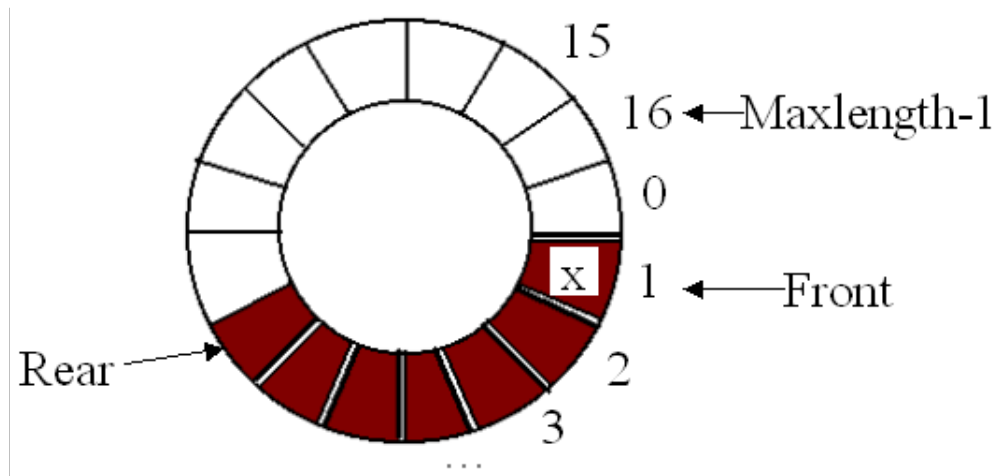
- Ví dụ



- Hàng đầy khi số phần tử hiện có trong hàng bằng Maxlength

```
int Full_Queue(Queue Q) {  
    return (Q.Rear-Q.Front+1) % MaxLength==0;  
}
```

LẤY GIÁ TRỊ PHẦN TỬ ĐẦU HÀNG



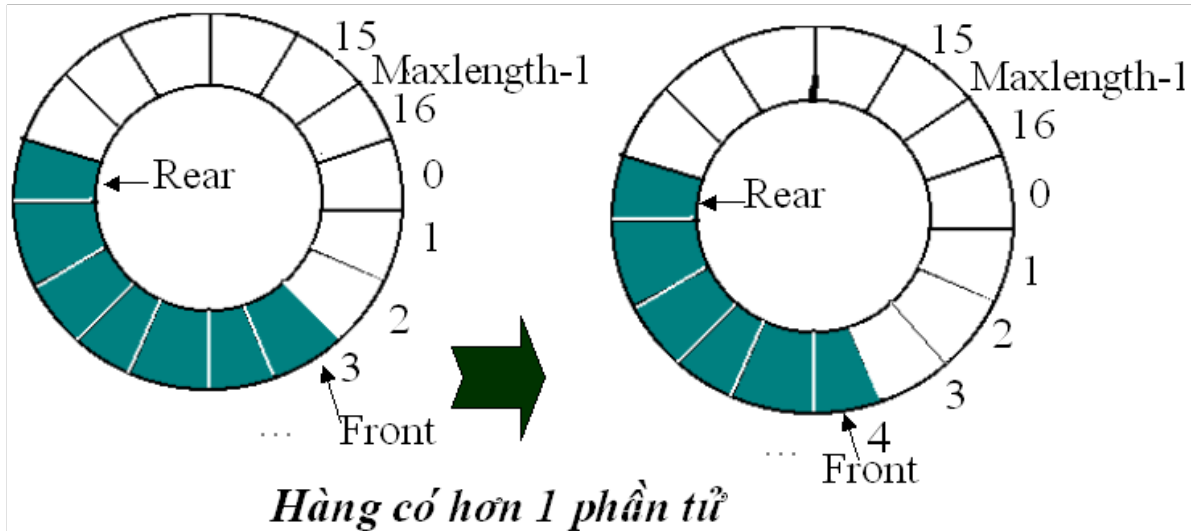
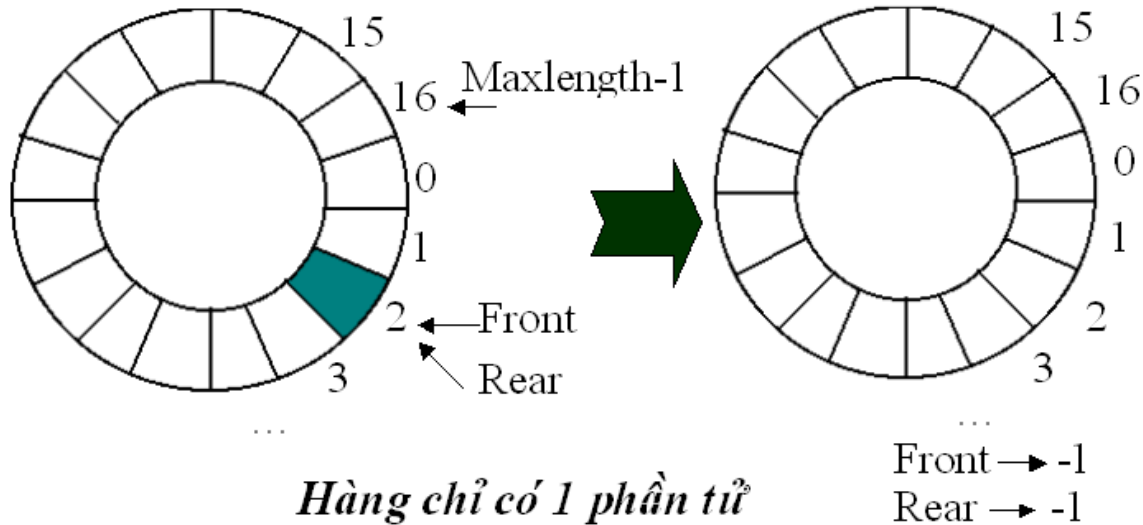
=>Giải thuật

- Nếu hàng Q rỗng thì thông báo lỗi
- Ngược lại, trả về giá trị được lưu trữ tại ô có chỉ số là Front

```
ElementType Front (Queue Q) {
    if (!Empty_Queue(Q))
        return Q.Elements[Q.Front];
}
```

XÓA PHẦN TỬ ĐẦU HÀNG(1)

- Các trường hợp có thể:



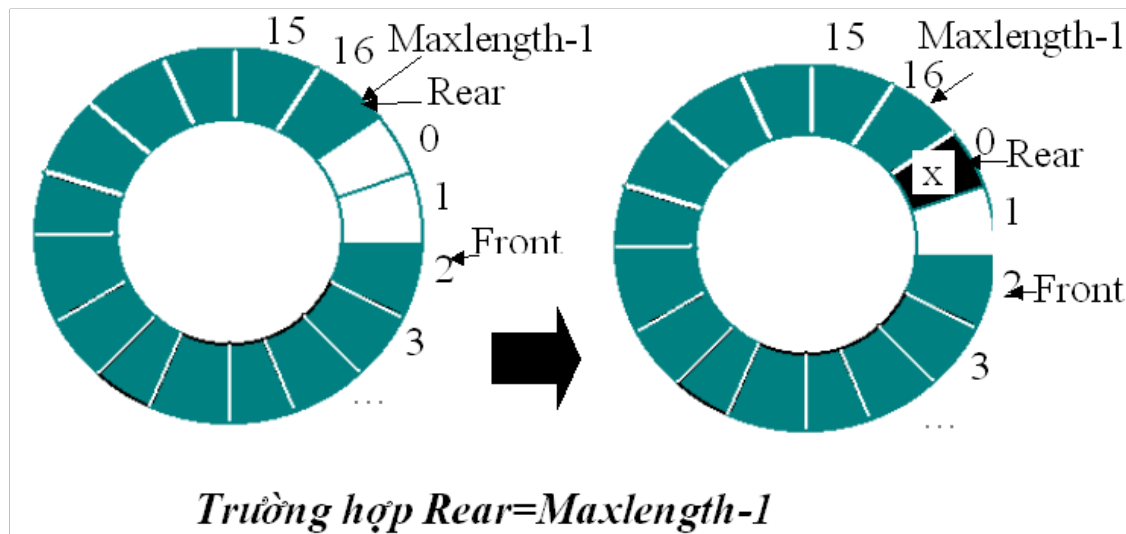
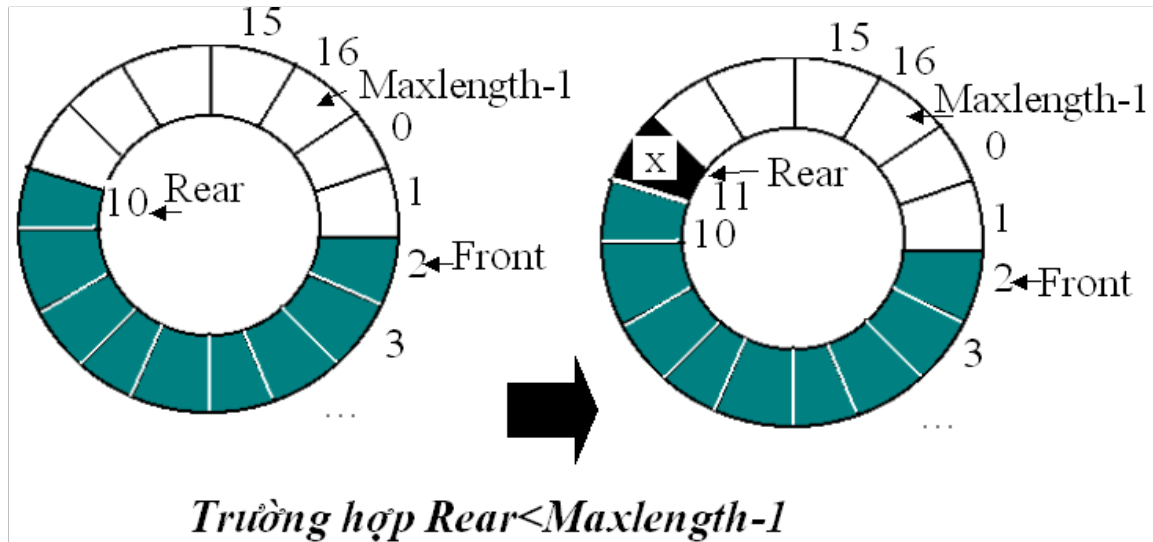
XÓA PHẦN TỬ ĐẦU HÀNG(2)

- Giải thuật :
 - Nếu hàng Q rỗng thì thông báo lỗi
 - Ngược lại:
 - Nếu $\text{Front} = \text{Rear}$ tức hàng chỉ còn 1 phần tử thì khởi tạo lại hàng rỗng
 - Ngược lại, thay đổi giá trị cho Front

```
void DeQueue(Queue *Q){  
    if (!Empty_Queue(*Q)){  
        if (Q->Front==Q->Rear) //Nếu chỉ có 1 phần tử  
            MakeNull_Queue(Q);  
        else Q->Front=(Q->Front+1) % MaxLength;  
    }  
    else printf("Lỗi: Hàng rỗng!");  
}
```

THÊM PHẦN TỬ X VÀO HÀNG Q(1)

- Các trường hợp có thể:



THÊM PHẦN TỬ X VÀO HÀNG Q(2)

- Giải thuật :
 - Nếu hàng đầy thì thông báo lỗi
 - Ngược lại, thay đổi giá trị Rear và đưa giá trị x vào ô có chỉ số Rear mới này

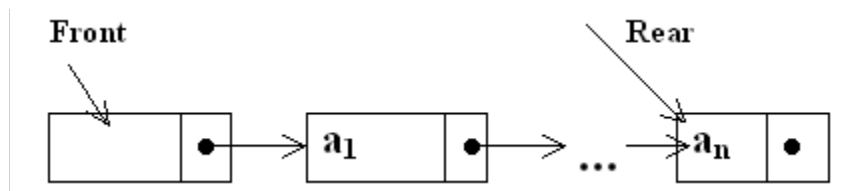
```
void EnQueue(ElementType X, Queue *Q) {  
    if (!Full_Queue(*Q)){  
        if (Empty_Queue(*Q))  
            Q->Front=0;  
        Q->Rear=(Q->Rear+1) % MaxLength;  
        Q->Elements[Q->Rear]=X;  
    }  
    else printf("Loi: Hang day!");  
}
```

BÀI TẬP

- Viết chương trình nhập vào một ngăn xếp chứa các số nguyên
- Sau đó sử dụng một hàng đợi để đảo ngược thứ tự của các phần tử trong ngăn xếp đó

CÀI ĐẶT HÀNG BẰNG DSLK

- Mô hình



Dùng 2 con trỏ Front và Rear để chỉ tới phần tử đầu hàng và cuối hàng

- Khai báo

```
typedef ... ElementType; //kiểu phần tử của hàng
```

```
typedef struct Node* NodeType;
```

```
struct Node {
```

```
    ElementType Element;
```

```
    NodeType Next;    //Con trỏ chỉ ô kế tiếp
```

```
};
```

```
typedef NodeType Position;
```

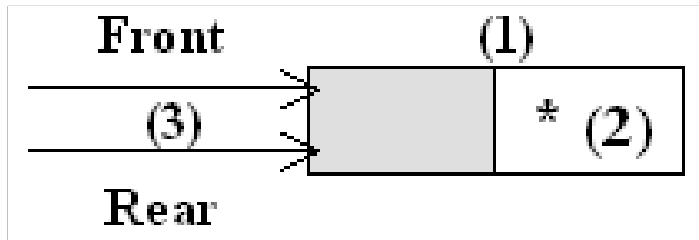
```
typedef struct{
```

```
    Position Front, Rear; //2 con trỏ đầu, cuối hàng đợi
```

```
} Queue;
```

```
Queue Q;
```


KHỞI TẠO HÀNG Q RỖNG



- Cho Front và rear cùng trỏ đến HEADER của hàng

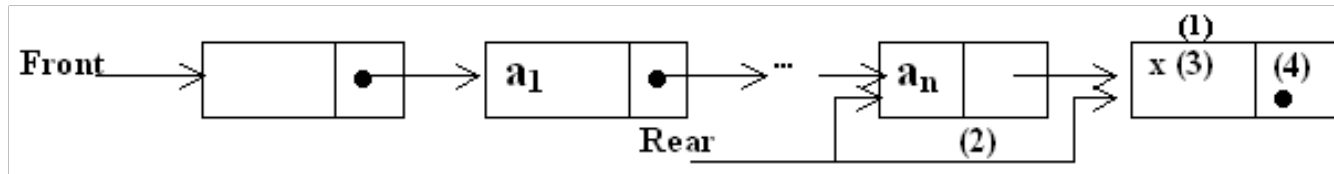
```
void MakeNullQueue (Queue *Q) {  
    Position Header;  
    Header=(NodeType)malloc(sizeof(struct Node));  
    Header->Next=NULL;  
    Q->Front=Header;  
    Q->Rear=Header;  
}
```

KIỂM TRA HÀNG Q RỖNG

- Kiểm tra xem Front và Rear có cùng chỉ đến 1 ô (HEADER) không?

```
int EmptyQueue (Queue Q) {  
    return (Q.Front==Q.Rear) ;  
}
```

THÊM MỘT PHẦN TỬ X VÀO HÀNG Q

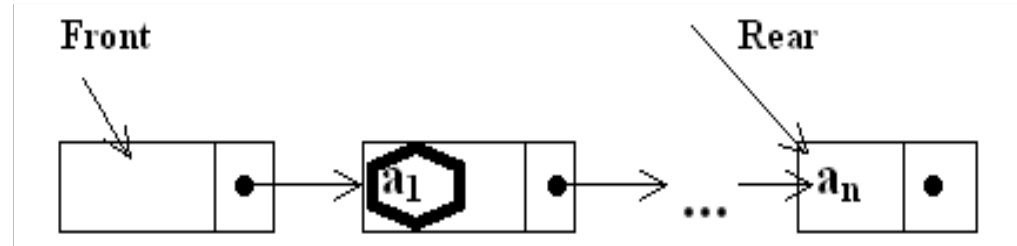


=>Giải thuật:

- Thêm 1 phần tử vào hàng ta thêm vào sau Rear 1 ô mới
- Cho Rear trở đến phần tử mới này
- Cho trường next của ô mới này trở tới NULL

```
void EnQueue(ElementType X, Queue *Q) {  
    Q->Rear->Next=(NodeType)malloc(sizeof(struct Node));  
    Q->Rear=Q->Rear->Next;  
    Q->Rear->Element=X; //Dat gia tri vao Rear  
    Q->Rear->Next=NULL;  
}
```

LẤY GIÁ TRỊ PHẦN TỬ ĐẦU HÀNG

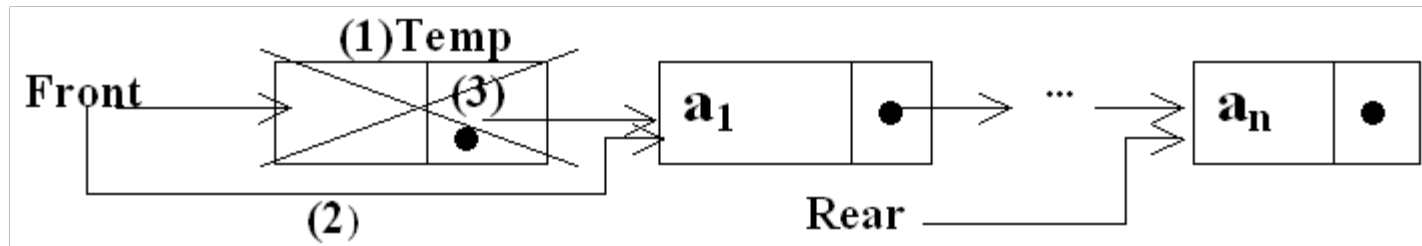


=>Giải thuật

- Nếu hàng Q rỗng thì thông báo lỗi
- Ngược lại, trả về giá trị được lưu trữ tại ô sau Front

```
ElementType Front(Queue Q) {  
    if (!EmptyQueue(Q))  
        return Q.Front->Next->Element;  
}
```

XÓA MỘT PHẦN TỬ KHỎI HÀNG Q



- Để xóa 1 phần tử khỏi hàng ta chỉ cần cho Front trở tới vị trí kế tiếp của nó trong danh sách

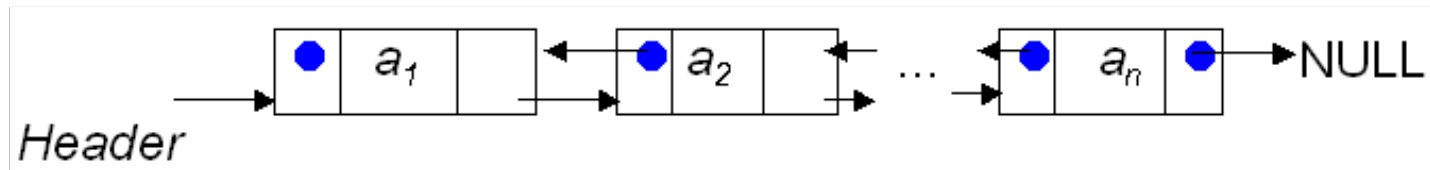
```
void DeQueue(Queue *Q) {  
    if (!Empty_Queue(Q)) {  
        Position Temp;  
        Temp=Q->Front;  
        Q->Front=Q->Front->Next;  
        free(Temp);  
    } else printf("Loi : Hang rong");  
}
```

CÁC ỨNG DỤNG CỦA NGĂN XẾP VÀ HÀNG ĐỢI

- Bạn hãy liệt kê một số ứng dụng có sử dụng
 - Ngăn xếp
 - Hàng đợi

DANH SÁCH LIÊN KẾT KÉP

- Mô hình



- Trong một phần tử của danh sách, ta dùng hai con trỏ Next và Previous để chỉ đến phần tử đứng sau và phần tử đứng trước phần tử đang xét

- Khai báo

```
typedef ... ElementType; //kiểu nội dung của phần tử
```

```
typedef struct Node* NodeType;
```

```
struct Node {
```

```
    ElementType Element; //lưu trữ nội dung phần tử
```

```
    NodeType Prev; //Con trỏ trước
```

```
    NodeType Next; //Con trỏ sau
```

```
};
```

```
typedef NodeType Position;
```

```
typedef Position DoubleList;
```

DANH SÁCH RỖNG

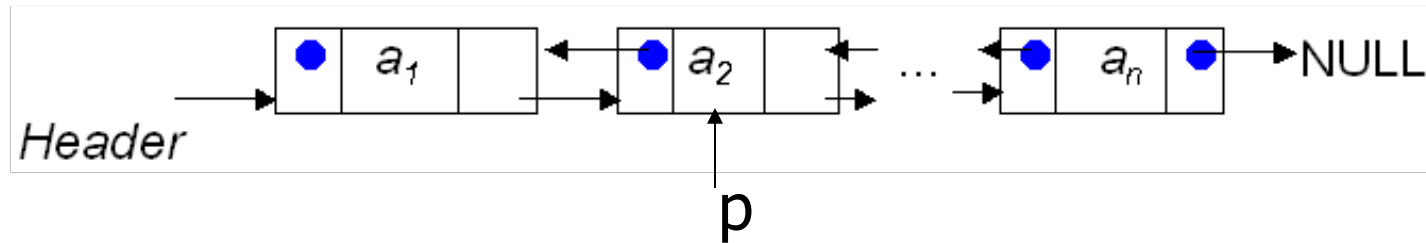
- Tạo danh sách rỗng

```
void MakeNull_List (DoubleList *DL) {  
    (*DL)= NULL;  
}
```

- Kiểm tra danh sách rỗng

```
int Empty (DoubleList DL) {  
    return (DL==NULL);  
}
```

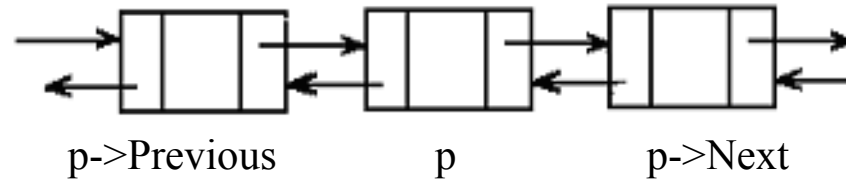

TRẢ VỀ NỘI DUNG PHẦN TỬ VỊ TRÍ P TRONG DANH SÁCH



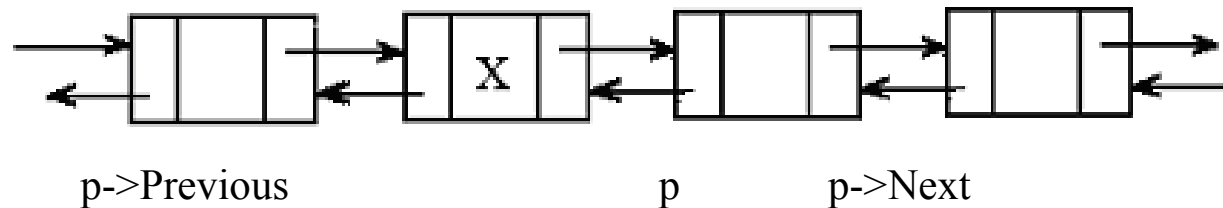
- => Vị trí của một phần tử là con trỏ trỏ vào ngay chính phần tử đó
- **ElementType** Retrieve (Position P, DoubleList DL) {
 return P->Element;
}

THÊM MỘT PHẦN TỬ VÀO DANH SÁCH (1)

- Trước khi thêm



- Sau khi thêm



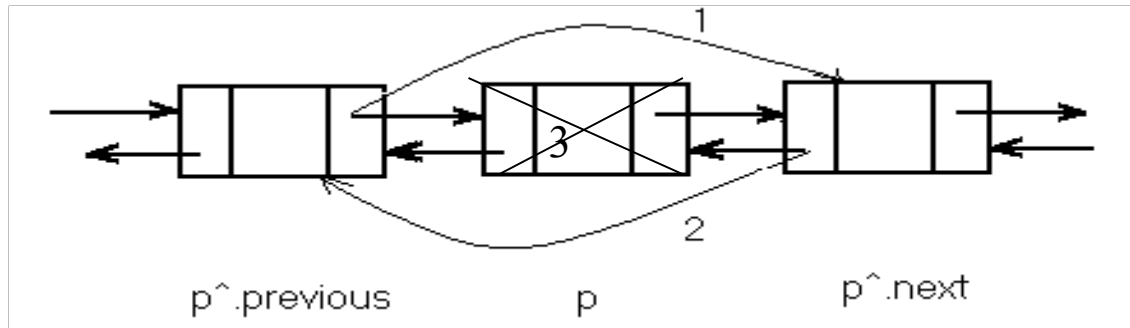
=> Cấp phát một ô nhớ mới chứa phần tử cần thêm

=> Đặt lại các liên kết

THÊM MỘT PHẦN TỬ VÀO DANH SÁCH (2)

```
void Insert_List(ElementType X, Position p, DoubleList *DL) {  
    if (*DL == NULL) {  
        (*DL)=(NodeType)malloc(sizeof(Node));  
        (*DL)->Element = X;  
        (*DL)->Previous =NULL;  
        (*DL)->Next =NULL;  
    } else {  
        Position temp;  
        temp=(NodeType)malloc(sizeof(struct Node));  
        temp->Element=X;  
        temp->Next=p;  
        temp->Previous=p->Previous;  
        if (p->Previous!=NULL)  
            p->Previous->Next=temp;  
        p->Previous=temp;  
    }  
}
```

XÓA MỘT PHẦN TỬ RA KHỎI DANH SÁCH



```
void Delete_List (Position p, DoubleList *DL) {  
    if (*DL == NULL)  
        printf("Danh sach rong");  
    else {  
        if (p==*DL) (*DL)=(*DL)->Next; //Xóa phần tử đầu  
        else p->Previous->Next=p->Next;  
        if (p->Next!=NULL)  
            p->Next->Previous=p->Previous;  
        free(p);  
    }  
}
```