实验2: 通讯录管理

一、问题描述

采用线性链表方式编程序管理通讯录。通过键入数字选择增加、删除、修改联系人信息等功能。

二、实验目的

进一步理解和掌握基本抽象数据类型的逻辑结构、存储结构和操作实现算法,掌握线性表的链式存储结构。

三、实验内容及要求

- 1、用单链表作存储结构,定义链表结点,构造通讯录数据结构。
- 2、实现通讯录链表的创建、遍历、输出、清空、销毁、求表长,以及联系人信息的插入、删除、修改、 查找等操作。

四、数据结构设计及算法原理

功能:通讯录管理

设计者: 朱建喆

版本号: 2024-10-11

数据结构的定义:

```
1 ADT contact{
2 数据对象:
3 D={a1|e1 ∈ ElmeSet}
4 数据关系:
    R1={<ai-1,ai>|ai-1,ai ∈ D,i=2,...n}
5 基本操作:
7 }ADT contact
```

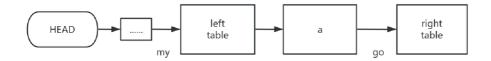
```
1 //通讯人信息
2 class Person
3 {
      friend void Change_Position();
                                  //类外函数(改变通讯录的顺序)
4
      friend void Search_Person();
                                   //类外函数(查找通讯人)
6 private:
7
      vector <char> Name;
                                   //通讯人姓名
      int Phone_Num[11] = { 0 };
                                   //通讯人手机号
8
9
   public:
10
     void SetElme();
                                   //输入通讯人信息
     void GetElme();
                                    //输出通讯人信息
11
12 };
13
   //通讯人
14 typedef struct
15 {
                                    //通讯人信息
16
     Person data;
17
      int num=0;
                                    //通讯人编号
     table* Next_Pointer=NULL;
18
                                   //指针(指向下一个通讯人)
```

```
19 }table;
```

通讯录是由table为数据元素,用指针串联的线性链式存储的数据结构(单向链表)。

插入操作:

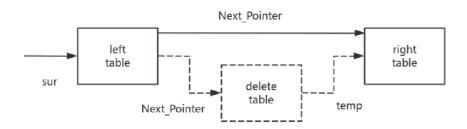
```
1 void Insert_Elme()
2
 3
       table* a = new table;
                                                             //堆区申请一个table
    数据元素
       int left = 2, right = 3;
4
                                                             //left, right分别
    为插入元素的前后编号
       cout << endl << "*说说要插入哪吧?!*" << endl;
5
       cout << "请输入插入哪两个通信人之间" << end1;
6
7
       cin >> left >> right;
8
       table* my = HEAD;
9
       for (int i = 1; i < left; i++)
10
11
           my = my->Next_Pointer;
                                                             //my指针指向插入的前
    一个table
           if (my == NULL){
                                                             //判断插入位置是否合
12
    法
           cout << "错误输入" << endl;
13
14
           Sleep(1000);
15
           return;}
16
       }
17
       table* go = my->Next_Pointer;
                                                             //go指针指向插入的后
    一个table
18
       my->Next_Pointer = a;
                                                             // \
19
                                                             // } 插入新table
       a->Next_Pointer = go;
                                                             // /
20
       a \rightarrow num = my \rightarrow num + 1;
21
       a->data.SetElme();
                                                             //输入插入的通讯人信
22
       my = a;
23
       while (go != NULL)
                                                             //更新通讯人编号
24
25
           go->num = my->num + 1;
26
           my = go;
27
           go = go->Next_Pointer;
28
29
       cout << "\033[37;46;1m已插入通信人\033[0m" << endl;
30
       Sleep(1000);
31 }
```



删除操作:

```
1 void Del_Elme(table*& HEAD)
2 {
3 int n;
```

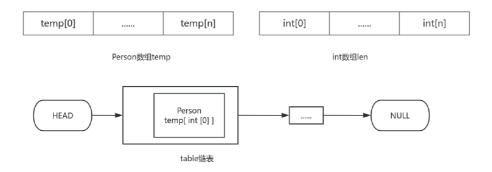
```
cout << "删除第几个通信人?";
5
        cin >> n;
6
                                                               //创建table指针
        table* sur = HEAD;
    sur
7
       if (n == 1)
8
9
           HEAD = sur->Next_Pointer;
                                                               //释放table占用的
10
           delete sur;
    堆区
11
        }
       else
12
13
14
           for (int i = 1; i < n - 1; i++)
15
               sur = sur->Next_Pointer;
                                                               //移动指针sur指向
16
    待删除元素前一个元素
17
           }
18
            table* temp = sur->Next_Pointer->Next_Pointer;
                                                               //创建table指针
    temp指向待删除元素后一个元素
19
           delete sur->Next_Pointer;
                                                               //释放table占用的
    堆区
20
                                                               //更改指针指向
           sur->Next_Pointer = temp;
21
        }
22
       table* go = HEAD;
23
       int i = 1;
       while (go != NULL)
24
                                                               //更新通讯人编号
25
26
           go \rightarrow num = i;
27
           go = go->Next_Pointer;
28
           i++;
29
        }
        cout << "\033[37;46;1m已删除通信人\033[0m" << endl;
30
31
   }
```



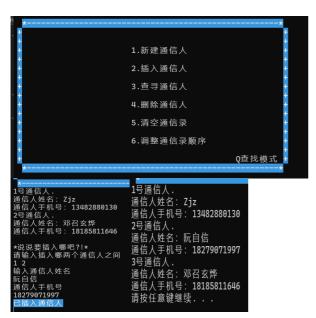
换位操作:

```
void Change_Position()
2
   {
3
       int n;
4
       table* sur = HEAD;
5
       while (sur->Next_Pointer != NULL)
6
       {
           sur = sur->Next_Pointer;
8
       }
       n = sur -> num;
                                                                //获取链表内table
   元素个数n
```

```
10
        Person* temp = new Person[n];
                                                              //堆区申请Person
    (通讯人信息) 数组temp
11
        table* go = HEAD;
12
        for (int i = 0; i < n; i++)
13
14
            temp[i] = go->data;
                                                              //将链表内每个
    table中的Person复制进数组
15
            go = go->Next_Pointer;
16
        }
17
        go = HEAD;
        int* len = new int[n];
                                                              //堆区申请int数组
18
    len来存放编号顺序
19
        cout << "\033[37;46m请输入调整后的编号顺序\033[0m";
20
        for (int i = 0; i < n; i++)
21
        {
22
           cin >> len[i];
23
24
        for (int i = 0; i < n; i++)
25
26
            go->data = temp[len[i] - 1];
                                                              //依次将每个table
    中的Person进行更改
27
            go = go->Next_Pointer;
28
29
        delete[]len;
                                                              //
        delete[]temp;
                                                              //释放内存
30
31
    }
```



五、测试数据及结果



六、总结与思考