

Data Structures

Lab # 08



- 1. Exercise 12
- 2. Exercise 13
- 3. Exercise 14
- 4. Exercise 16
- 5. Exercise 21

■ 1번,5번 문제

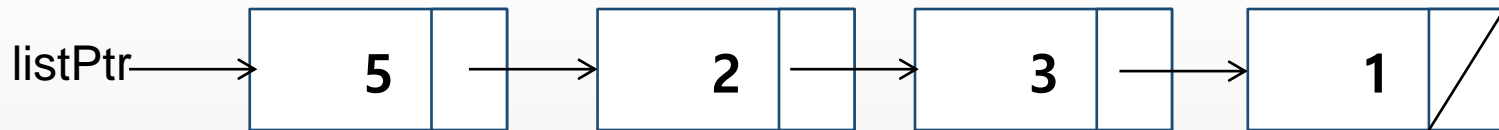
- ❖ Chapter 5의 Linked List의 구현 소스중 UnsortedType.h를 사용
- ❖ `WlabplusWlab,c++3rdWChapter5WListLLWListLLWUnsortedType.h`

1. Exercise 12

■ 문 제

❖ 정수형 UnsortedType 연결 리스트의 포인터를 인자로 가지며 리스트의 각 요소들의 제곱 합을 구하는 SumSquares 재귀 함수를 작성하라.

❖ 예 :



- 위의 경우 SumSquares(listPtr)은 $(5*5)+(2*2)+(3*3)+(1*1)$ 에 대한 결과로 39를 리턴
- 가정 : 리스트가 비어있지 않음

❖ 문제 a, b, c, d, e의 SumSquares가 동작하도록 **잘못된 부분을 수정**하고 **결과물을 출력**하시오. 또 **에러가 발생한 이유를 설명**하시오.

1-help slide

```
template <class ItemType>
ItemType SumSquares_a(NodeType<ItemType>* list)
{
    return 0;
    if (list != NULL)
        return (list->info+list->info)+SumSquares(list->next);
}

template <class ItemType>
ItemType SumSquares_b(NodeType<ItemType>* list)
{
    int sum = 0;
    while(list!=NULL)
    {
        sum = list->info +sum;
        list = list->next;
    }
    return sum;
}

template <class ItemType>
ItemType SumSquares_c(NodeType<ItemType>* list)
{
    if(list == NULL)
        return 0;
    else
        return list->info+list->info + SumSquares(list->next);
}

template <class ItemType>
ItemType SumSquares_d(NodeType<ItemType>* list)
{
    if(list->next == NULL)
        return list->info+list->info;
    else
        return list->info+list->info+SumSquares(list->next);
}

template <class ItemType>
ItemType SumSquares_e(NodeType<ItemType>* list)
{
    if(list == NULL)
        return 0;
    else
        return (SumSquares(list->next)*SumSquares(list->next));
}
```

1-help slide

클라이언트 샘플 코드

```
int main()
{
    int item1 = 1;
    int item2 = 3;
    int item3 = 2;
    int item4 = 5;

    UnsortedType<int> list;

    list.InsertItem(item1);
    list.InsertItem(item2);
    list.InsertItem(item3);
    list.InsertItem(item4);

    list.PrintSumSquares();

    return 0;
}
```

UnsortedType.h

```
template <class ItemType>
class UnsortedType
{
public:
    void PrintSumSquares();
    ItemType SumSquares_a(NodeType<ItemType>* list);
    ...
}

template <class ItemType>
void UnsortedType<ItemType>::PrintSumSquares()
{
    //a, b, c, d, e의 문제를 수정 후 출력
    cout << SumSquares_a(listData) << endl; // a 번 함수
    cout << SumSquares_b(listData) << endl; // b 번 함수
    cout << SumSquares_c(listData) << endl; // c 번 함수
    cout << SumSquares_d(listData) << endl; // d 번 함수
    cout << SumSquares_e(listData) << endl; // e 번 함수
};

template <class ItemType>
ItemType UnsortedType<ItemType>::SumSquares_a(NodeType<ItemType>*
list)
{
    //a번 문제의 내용 수정
    //a번 문제의 에러 발생 이유 주석으로 작성
}

... 다른 문제 역시 위처럼 구현, 수정.
```

2. Exercise 13

■ 문 제

- ❖ 피보나치 수열(Fibonacci sequence)은 다음과 같은 정수의 연속이다.
 - 0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89 ...
- ❖ 이 정수의 연속은 현 시점에서 이전의 두 수에 대한 합이 된다. 수열의 n 번째 수를 계산하는 재귀식은 다음과 같다. 단 n 일 때 $\text{Fib}(0)$ 는 0이다.
- ❖ $\text{Fib}(N) = N$ ($N=0$ 혹은 1일 때), $\text{Fib}(N-2)+\text{Fib}(N-1)$ (N 이 1보다 클 때)

- ❖ A. Fibonacci 함수를 **재귀 버전**으로 구현하시오.
- ❖ B. Fibonacci 함수를 **비 재귀 버전**으로 구현하시오.
- ❖ C. 재귀 버전이 더 효율적으로 성능을 향상시킨다고 생각하는가?
 - 답을 기록하고 답에 대한 근거를 **테스트 드라이버의 상단에 주석으로 기록**

클라이언트 코드 예제

```
#include <iostream>
using namespace std;

int Fibonacci_recursive(int n);
Int Fibonacci_non_recursive(int n);

int main ()
{
    cout << Fibonacci_recursive(10) << endl;
    cout << Fibonacci_non_recursive(10) << endl;

    return 0;
}
```


3. Exercise 14

■ 문 제

- ❖ 다음은 주어진 근사치 답(approx)과 지정된 허용치(tol) 내의 수에 대한 제곱근 근사치를 계산하는 함수이다.

```
SqrRoot(number, approx, tol)
{
    |approx^2-number|<=tol 일 때
        approx
    |approx^2-number|>tol 일 때
        SqrRoot(number, (approx^2+number)/(2*approx),tol)
}
```

변수 설명

- number는 제곱근을 구하고자 하는 수

- approx는 제곱근의 근사치입니다. 계산을 반복할 수록 제곱근에 근접합니다. 함수 호출 시 초기 조건으로 이 값이 들어가야 하는데(예를 들어 1과 같은) 어떠한 값이 들어가야 할지 생각해 보세요.

- tol은 얼마만큼 제곱근에 정확한지 그 범위를 지정합니다. 작은 수(소수 이하의 수)를 입력할 수록 정확해 집니다.

- A. 재귀 버전으로 SqrRoot_recursion 함수를 구현하시오.
- B. 비재귀 버전으로 SqrRoot_non_recursion 함수를 구현하시오.

3-help slide

함수 동작의 예제:

2의 제곱근을 구하기. (1.414....)
초기 조건을 다음과 같이 준다고 가정합니다.
number:2, approx:1, tol:0.1

먼저 조건문 $|approx^2 - number|$ 을 계산.
 $|1^2 - 2| = 1$
이 값은 tol에 지정한(0.1) 정확도보다 높습니다.
근사치 계산을 수행합니다.

$(approx^2 + number) / (2 * approx)$
 $(1^2 + 2) / (2 * 1) = 3/2 = 1.5$
첫 번째 근사치가 나왔습니다.
정확도를 비교해 봅시다.

$|approx^2 - number|$
 $|1.5^2 - 2| = 2.25 - 2 = 0.25 (> tol)$
아직은 원하는 만큼의 정확도가 아닙니다.
다시 계산 합니다.

$(approx^2 + number) / (2 * approx)$
 $(1.5^2 + 2) / (2 * 1.5) = (2.25 + 2) / 3 = 1.416666...$
두 번째 근사치가 나왔습니다.
정확도를 비교해 봅시다.

$|approx^2 - number|$
 $|1.416^2 - 2| = 2.005 - 2 = 0.005$
만족할만한 정확도를 가지는 값을 구했습니다.

계산한 approx (1.416)을 리턴합니다.

■ 문제에 제시된 절대값은 fabs() 함수를 사용

❖ #include <cmath> 추가

```
#include <cmath>

//main 함수 작성. 메인에서 함수들을 호출.
(SqrRoot를 클래스로 만들어서 사용하셔도 됩니다.)

//재귀 버전. 문제에 적힌 내용을 적으시면 됩니다.
float SqrRoot_recursion(float number, float approx, float tol)
{
    if(fabs(approx*approx - number) <= tol)
        return approx;
    else
        return SqrRoot_recursion(number, (approx*approx + number) / (2 * approx), tol);
}

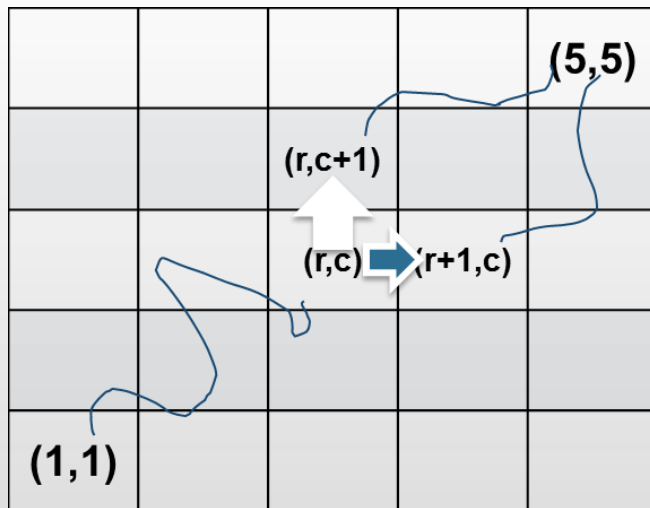
//비재귀 버전. 재귀 버전에서 반복적으로 계산하는 부분을 조건에 맞춰 돌리면 됩니다.
float SqrRoot_non_recursion(float number, float approx, float tol)
{
    while(fabs(approx*approx - number) > tol)
    {
        // (approx*approx + number)계산 수행
    }
    return approx;
}
```

4. Exercise 16

■ 문제

16번 한글판 교제 문제 내용

주어진 $N \times N$ 이차원 격자 내에서 (1,1)을 시작으로 (N,N)까지 이동 가능한 경로의 수를 계산하고자 한다. 단 위 방향, 우측 방향으로만 한 칸씩 이동 가능하며 사선으로는 이동할 수 없다. 다음 그림은 N이 5일 때 이동 가능한 경로를 나타낸다.



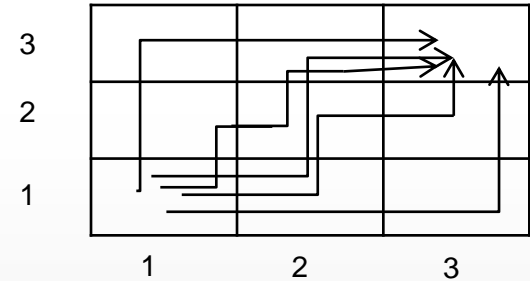
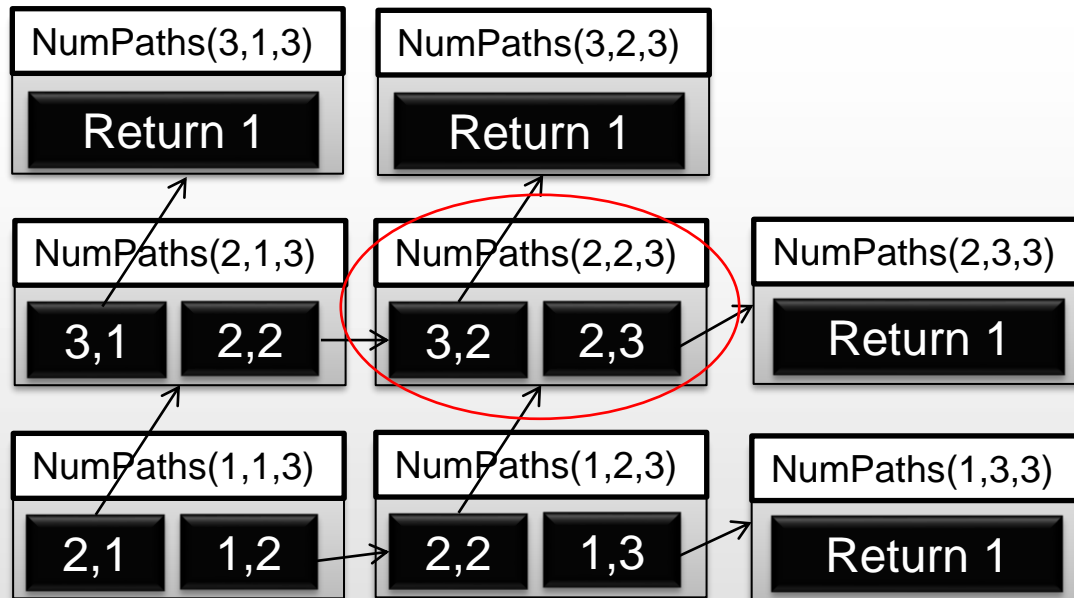
- (r,c) 에서 한칸만 움직인다면 경우의 수는 오른쪽 이동과 위쪽 이동 두 가지만 존재한다.
- 따라서 , (r,c)부터 (n,n)까지 가는 경로의 수는 (r+1,c)부터 (n,n)까지 가는 경우와 (r, c+1)부터 (n,n)까지 가는 경우의 수의 합이 된다.
- 현재 위치의 r 또는 c가 n이 되면 (n,n)까지 가는 경우의 수는 1이 된다.

- ❖ A. (1,1)에서 (n,n)까지 이동 가능한 경로를 계산하는 NumPaths 함수를 구현하시오.
- ❖ B. A에서 구현한 방법은 같은 칸에서 n,n까지의 경로를 재계산 하는 경우가 발생한다. 2차원 행렬을 이용하여 재계산이 일어나지 않게 수정하시오.

- A. (1,1)에서 (n,n)까지 이동 가능한 경로를 계산하는 NumPaths 함수를 구현하시오.

```
int NumPaths(int row,int col,int n)
{
    if((row==n) || (col==n))
        //경우의 수가 1가지 이므로 1을 리턴.
    else
        //row+ 1, col 과 row, col+ 1을 더한다.
}
```

4-help slide



NumPaths(2,2,3) : 2 번

복잡한 계산을 반복하게 된다.

- B. 2차원 배열을 이용하여 아직 계산하지 않은 칸은 -1로 설정하고 계산한 값은 현재 칸부터 목적지까지 총 이동 경로 수를 기억시켜 놓는다. 따라서 -1일 때만 계산을 수행하여 프로그램의 성능을 향상시킨다.

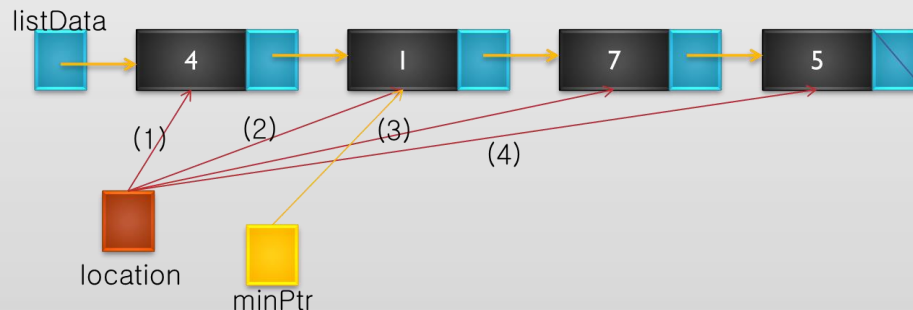
```
//프로그램 수행 시 배열 mat[][]는 모두 -1 (아직 경로 수가 구해지지 않음)로 초기화 되어있다고 가정한다.  
int mat[MAX_ROWS][MAX_COLS];  
int NumPaths_B(int row,int col,int n)  
{  
    if(mat[row][col] == -1) { // 아직 구해지지 않은 경우  
        // (a) 번의 코드를 이용하여 계산  
        위에서 구한 값을 mat[row][col]에 기억시켜 놓음  
    }  
    return mat[row][col];  
}
```

5. Exercise 21

■ 문제

- ❖ 다음의 두 재귀 루틴은 중복 아이템이 없는 정수형 UnsortedType 연결 리스트에 대한 포인터를 인자로 갖는다. 리스트의 각 노드는 info(숫자)와 next(다음 노드에 대한 포인터)를 가진다.
 - Unsorted Linked List 파일 사용 (리스트에 저장되는 데이터 타입은 Integer)
- ❖ A. 최소값을 갖는 노드를 리턴하는 멤버함수 MinLoc을 구현하시오. (단, 재귀버전으로 구현해야함)
- ❖ B. 원소들을 정렬하는 멤버함수 Sort를 구현하시오. (단, MinLoc함수를 이용하여 구현할 것)

■ 예제



location으로 각 노드를 비교하면서 가장 작은 값을 가지고 있는 노드를 리턴(minPtr)합니다.(location->next == NULL 까지 동작)

구현의 예 : 첫번째 버전 (앞에서 뒤로 이동하면서 minPtr를 구함): 클래스 정의

```
template<class ItemType>
class UnsortedType
{
    public:
        ...
        //b번의 sort 함수 정의
        void Sort(NodeType<ItemType> *location);
    protected:
        //최소값을 찾는 함수 정의
        NodeType<ItemType>* MinLoc(NodeType<ItemType> *location, NodeType<ItemType>* minPtr);
        // minPtr은 리스트의 location 이전에 있는 minimum 노드를 가리키는 입력값임
}
```

MinLoc 함수 구현

```
//함수 호출 시 파라미터로 클래스 내부 변수인 listData가 넘겨져야 한다.
template <class ItemType>
NodeType<ItemType>* UnsortedType<ItemType>::MinLoc(NodeType<ItemType> *location, NodeType<ItemType>* minPtr)
{
    if(location != NULL) //general case
    {
        if(location이 가리키는 값 < minPtr가 가리키는 값)
            // minPtr가 location이 되게 함
            return MinLoc( ..., ...); // 다음 노드로 함수 재귀 호출
    }
    else // base case
        return minPtr;
}
```

구현의 예 : 두 번째 방법 (리스트 끝까지 간 후 리턴하면서 minPtr를 구함): 클래스 정의

```
template<class ItemType>
class UnsortedType
{
    public:
        ...
        //b번의 sort 함수 정의
        void Sort(NodeType<ItemType> *location);
    protected:
        //최소값을 찾는 함수 정의
        NodeType<ItemType>* MinLoc(NodeType<ItemType> *location);
        // 앞 페이지 버전과 비교하여 파라미터 minPtr가 필요하지 않음
}
```

MinLoc 함수 구현

```
//함수 호출 시 파라미터로 클래스 내부 변수인 listData가 넘겨져야 한다.
template <class ItemType>
NodeType<ItemType>* UnsortedType<ItemType>::MinLoc(NodeType<ItemType> *location) {
    if (location == NULL) // base case: 원래 리스트가 empty (listData가 NULL) 일 때
        return NULL;
    else if (location->next == NULL) // another base case : 리스트의 마지막 노드
        return location;
    else { // general case: location != NULL
        NodeType<ItemType> *minPtr = MinLoc(location->next);
        if(location이 가리키는 값 < minPtr가 가리키는 값) // minPtr은 절대 NULL이 아님.
            // minPtr가 location이 되게 함
            return minPtr;
    }
}
```

5. help slide

Sort 함수 구현

```
//int 타입의 임시 저장 공간을 만든다.  
//MinLoc함수를 통해 최솟값의 위치를 파악  
//현재 가리키고 있는 노드와 MinLoc으로 얻은 노드의 아이템 값을 바꿔준다.
```

```
//Sort함수의 파라미터는 listData를 넘겨준다.
```

```
Template <class ItemType>  
Void UnsortedType<ItemType>::Sort(NodeType<ItemType> *location)  
{  
    NodeType<ItemType> *minPtr; //최솟값을 가리키는 포인터  
    ItemType temp;  
  
    if(location != NULL) // empty 리스트가 아니면  
    {  
        minPtr = MinLoc(loctaion, location); // ***  
        // location에 저장된 값과 minPtr에 저장된 값을 바꿈  
        // temp에 minPtr->info의 내용을 저장  
        //minPtr->info에 location->info를 저장  
        //location->info에 temp의 내용 저장  
        //다음 노드로(location->next) 재귀함수 호출  
    }  
    // base case는 do nothing  
}
```

```
// 위 ***에서 현재 location이 마지막 노드이거나 리스트의 minimum 값을 갖는다면 어떻게 될까? 좀 더  
efficient하게 수정하려면?
```