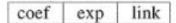
# Work Three

劉向榮

#### Homework 3

[Programming Project] Develop a C++ class Polynomial to represent and manipulate univariate polynomials with integer coefficients (use circular linked lists with header nodes). Each term of the polynomial will be represented as a node. Thus, a node in this system will have three data members as below:



Each polynomial is to be represented as a circular list with header node. To delete polynomials efficiently, we need to use an available-space list and associated functions as described in Section 4.5. The external (i.e., for input or output) representation of a univariate polynomial will be assumed to be a sequence of integers of the form: n,  $c_1$ ,  $e_1$ ,  $c_2$ ,  $e_2$ ,  $c_3$ ,  $e_3$ , ...,  $c_n$ ,  $e_n$ , where  $e_i$  represents an exponent and  $c_i$  a coefficient; n gives the number of terms in the polynomial. The exponents are in decreasing order— $e_1 > e_2 > \cdots > e_n$ .

Write and test the following functions:

- (a) istream& operator>>(istream& is, Polynomial& x): Read in an input polynomial and convert it to its circular list representation using a header node.
- (b) ostream& operator<<(ostream& os, Polynomial& x): Convert x from its linked list representation to its external representation and output it.
- (c) Polynomial::Polynomial(const Polynomial& a) [Copy Constructor]: Initialize the polynomial \*this to the polynomial a.
- (d) const Polynomial& Polynomial::operator=(const Polynomial& a) const [Assignment Operator]: Assign polynomial a to \*this.
- (e) Polynomial: "Polynomial() [Destructor]: Return all nodes of the polynomial \*this to the available-space list.
- (f) Polynomial operator+ (const Polynomial& b) const [Addition]: Create and return the polynomial \*this + b.
- (g) Polynomial operator— (const Polynomial& b) const [Subtraction]: Create and return the polynomial \*this – b.
- (h) Polynomial operator\*(const Polynomial& b) const [Multiplication]: Create and return the polynomial \*this \* b.
- (i) float Polynomial::Evaluate(float x) const: Evaluate the polynomial \*this at x and return the result.

41243151 第 1 頁 劉 向 榮

# 效能分析

## 空間複雜度分析

#### 1. 鏈表節點的存儲:

- 每個多項式用一個環形鏈表來存儲,每個節點包含一個系數、一個指數和一個指向下一節點的指針。
- 。 若多項式包含 nnn 個非零項,則需要 O(n)O(n)O(n) 的空間來存儲節點。
- 。 假設有兩個多項式 p1p1p1 和 p2p2p2,則總空間需求為 O(n+m)O(n+m)O(n+m),其中 nnn 和 mmm 是 p1p1p1 和 p2p2p2 的項數。

#### 2. 結果多項式的存儲:

- 。 加法和減法:最多會生成包含 n+mn + mn+m 項的結果多項式, 空間需求為 O(n+m)O(n + m)O(n+m)。
- 。 乘法:最壞情況下,結果多項式的項數可能高達 n·mn \cdot mn·m (例如兩個完全展開的多項式相乘),因此空間複雜度為 O(n·m)O(n \cdot m)O(n·m)。

#### 3. 輔助變數:

。 只使用了一些指針 (如 Node\*),以及一些臨時變數來遍歷鏈表,這些都是常數級別的空間需求 O(1)O(1)O(1)。

### 總空間複雜度:

- 加法/減法:O(n+m)O(n + m)O(n+m)
- 乘法:O(n⋅m)O(n \cdot m)O(n⋅m)

## 時間複雜度分析

1. 輸入與輸出(operator>> 和 operator<<):

。 需要遍歷所有節點,輸入和輸出的時間複雜度均為 O(n)O(n)O(n)和 O(m)O(m)O(m)。

#### 2. 插入節點(Insert):

- 。插入新項時,必須遍歷節點以找到正確的位置。對於 nnn 項的多項式,單次插入的時間複雜度為 O(k)O(k)O(k), 其中 kkk 是節點數。
- 。 若插入 nnn 次(整個多項式輸入),總時間為 O(n2)O(n^2)O(n2) (假設每次都在末尾插入)。

#### 3. 加法與減法 (operator+ 和 operator-):

- 。 遍歷兩個多項式,合併節點時僅需一次遍歷。
- 時間複雜度為 O(n+m)O(n + m)O(n+m), 其中 nnn 和 mmm 是兩個多項式的項數。

#### 4. 乘法(operator\*):

- 。 每個項 aia\_iai 與另一多項式 bbb 的所有項進行相乘,總共進行 n·mn \cdot mn·m 次乘法操作。
- 。 插入結果時可能需要處理項的合併(在最壞情況下可能花費 O(k)O(k)O(k), 其中 kkk 是當前結果多項式的項數)。
- 。 最壞情況下的時間複雜度為 O(n·m·k)O(n \cdot m \cdot k)O(n·m·k),但通常 k≤n·mk \leq n \cdot mk≤n·m。

#### 5. 評估(Evaluate):

。 逐項計算 ci·xeic\_i \cdot x^{e\_i}ci·xei, 對 nnn 項的多項式來說, 時間複雜度為 O(n)O(n)O(n)。

## 總時間複雜度:

- 輸入/輸出:O(n)O(n)O(n)
- 插入:O(n2)O(n^2)O(n2)(對於多項式建構)
- 加法/減法:O(n+m)O(n+m)O(n+m)
- 乘法:O(n⋅m⋅k)O(n \cdot m \cdot k)O(n⋅m⋅k)(最壞情況)

## 測試與驗證

## 舉例測資:

### 假設用戶輸入以下多項式:

- Polynomial 1:  $2x3+3x2-x+52x^3 + 3x^2 x + 52x^3+3x^2-x+5$
- Polynomial 2:  $x2-4x+6x^2 4x + 6x^2-4x+6$

#### 其實際運算結果為

```
Enter polynomial 1 (format: n c1 e1 c2 e2 ...): 4 2 3 3 2 -1 1 5 0
Enter polynomial 2 (format: n c1 e1 c2 e2 ...): 3 1 2 -4 1 6 0
Polynomial 1: 2x^3 + 3x^2-1x + 5
Polynomial 2: 1x^2-4x + 6
Sum: 2x^3 + 4x^2-5x + 11
Difference: 2x^3 + 2x^2 + 3x-1
Product: 2x^5-5x^4-1x^3 + 27x^2-26x + 30
Enter a value to evaluate polynomial 1:
```

# 申論及心得

實作這個多項式類讓我深入理解了鏈表的靈活性與挑戰,並 體驗到運算符重載提升程式可讀性的好處。此外,過程中學 到了如何平衡時間與空間效率,並加強了對 C++ 面向對象 設計和內存管理的掌握。

41243151 第 4 頁 劉 向 榮