Frank Schindler – [frank.schindler@paneuroni.sk](mailto:frank.schindler@paneuroni.sk)

Znamkovanie –

Best practices –

Komentovanie:

//…………

// PRE: napisem podmienky parametrov

// POST: aky bude vysledok

// ………..

Doucit sa –

Graph

**Prednaska 26.02.2022 (DOLE)**

Hiearchia datovych struktur

**Linearne**

1. S priamym pristupom - Homogenna, heterogenne,
2. Sekvencne – vseobecne - LIFO, FIFO: zretazeny zoznam, zasobnik, fronta…

**Nelinearne**

1. Mnoziny, grafy, stromy

Array a structure (zaznam) nie je to iste. – vyzera to, ze je to nejaky hashmap. (Dictionary)

List z prednasky (v Ccku) nie je to iste ako List v C#. Prednaskovy (Ckovy) zoznam je ze sa indexuje sam (velmi podobne tomu, co je v Pythone generator) Vo vnutri ma index / smernik a mozem ho iterovat (resp. on vracia iba next). Prakticky je to to iste ako array – akurat sa to indexuje vo vnutri a nie vonku.

IsFull(), Reset(), EndOfList(), Advance() – postupujeme (asi next) , CurrentItem(), InsertBefore(), InsertAfter(), Delete()

Top() vrati vrchol (bez vyhodenia)

Pop() vyhodi a vrati vrchol

Datove struktury nemozem customizovat. Ak budem, nedodrzim best practice.

QUE –

Dequeue() – vyradi prvy prvok z fronty.

Existuju aj prioritne fronty – tzn. Ze vlozi prvok do predu fronty.

Stromy –

NextSibling() – posuva sa horizonalne, nie vertikalne.

V C++ je **->** operator, ktory funguje rovnako ako . (bodka) operator – ale len pre smerniky

Smeriniky

Explicitny smernik - pointer

Hviezdicka – viac prace

Implicitny smernik - reference

& menej prace

\*something mozem pouzit ako something = &something else

Explicitny smernik – inicializujem cez **new int**

= Smernik je prakticky pole