#### 引子

- ➤ 传统的 FAT 文件系统将磁盘空间分簇 ,并使用 FAT 表 (File Allocation Table) 索引每一个簇。
- > 数据(文件)以簇链式结构储存。

# 对块状链表的一点研究

山西大学附属中学 苏煜 2008年1月

#### NOI2003 editor

操作名称	输入文件中 的格式	功能
INSERT(n, s)	Insert n↓ S	在光标处插入长度为 $n$ 的字符串 $s$ ,光标位置不变, $n \ge 1$
DELETE(n)	Delete n	删除光标后的 $n$ 个字符,光标位置不变, $n \ge 1$
GET(n)	Get n	输出光标后的 $n$ 个字符,光标位置不变, $n \ge 1$
MOVE(k)	Move k	将光标移动到第 $k$ 个字符之后,如果 $k=0$ ,将光标移到文本开头
PREV()	Prev	光标前移一个字符
NEXT()	Next	光标后移一个字符

#### 数组模拟

- 定位很快
- ▶插入删除慢,数据大会超时

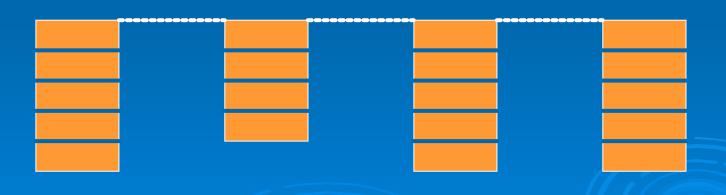
## 链表模拟

- ▶ 插入删除很快
- > 定位非常慢,数据大会超时

## 数据结构的结合

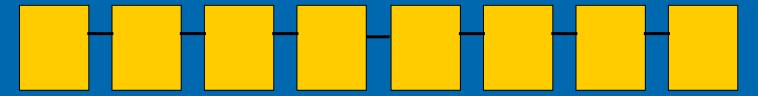
- ▶整体使用链表
- > 单个节点使用小数组存储比较多的信息

## 所谓的"块状"链表

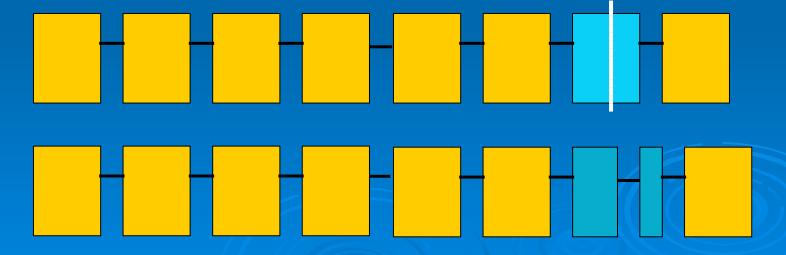


# 基本操作

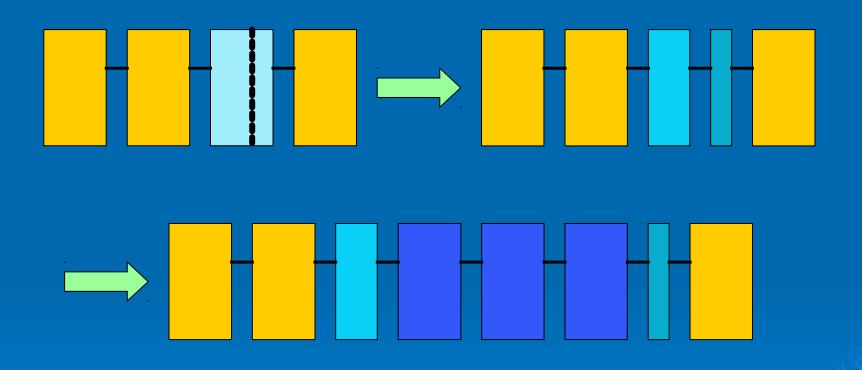
> 定位



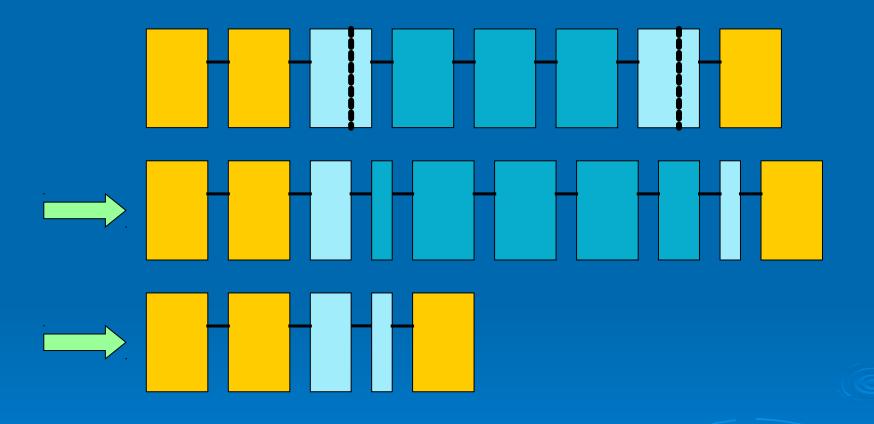
> 分裂



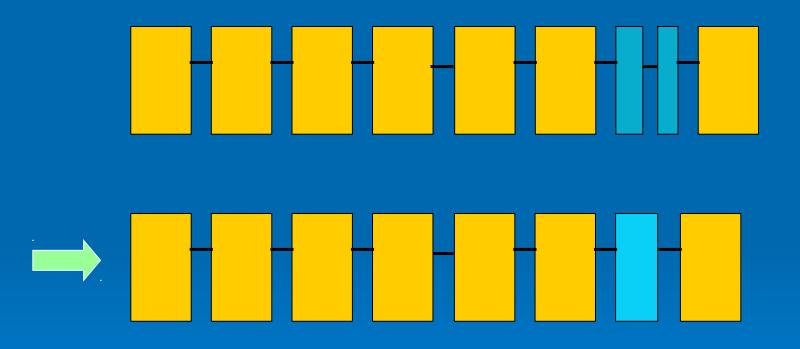
#### Insert



#### Delete

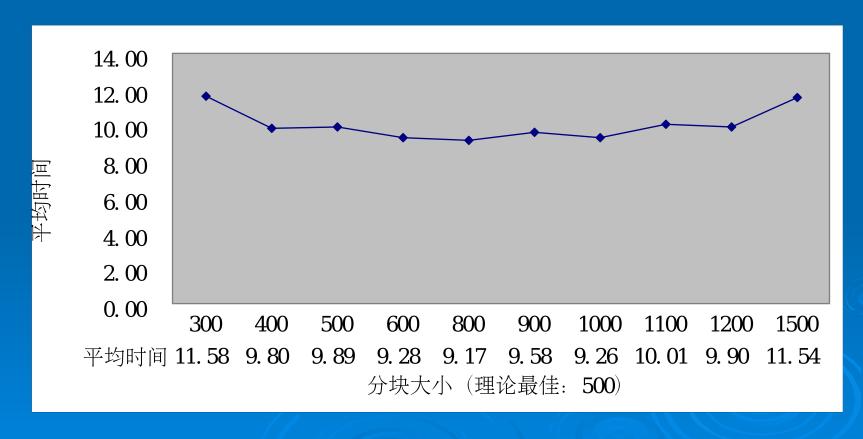


#### 及时合并小分块



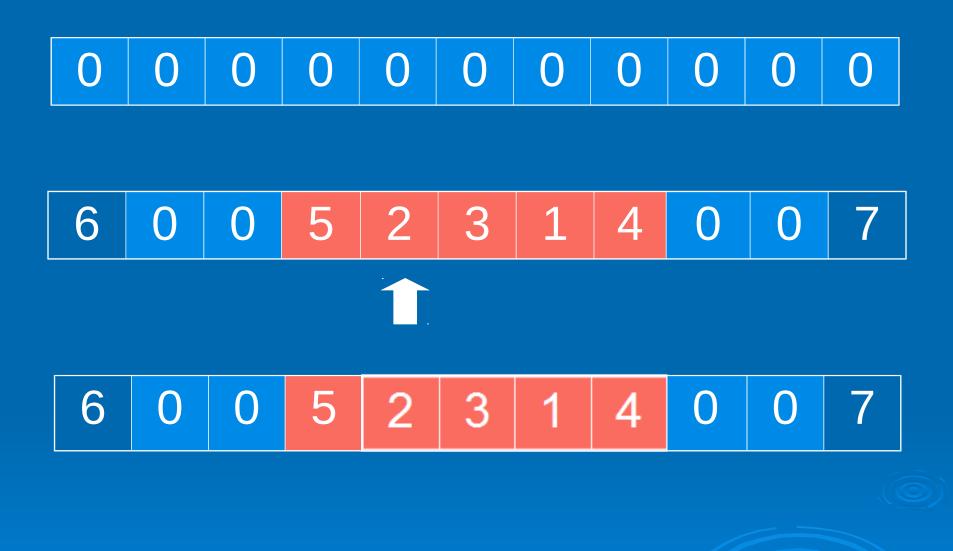
## 分块大小的选择

▶ sqrt(n) 与 2×sqrt(n) 之间。



## NEERC2003, KeyInsertion

- ► N(1 <= N <= 131 072) 个士兵在进行队列训练, 从左至右有 M (1 <= M <= 131 072) 个位置。 每次将军可以下达一个命令,表示为 Goto(L,S)。
- ▶ 若队列 L 位置上为空,那么士兵 S 站在 L 上。
- ► 若队列 L 位置上有士兵 K , 那么士兵 S 站在 L 上 , 执行 Goto (L+1 , K)。
- 》将军对N个士兵依次下达N个命令,每个士兵被下达命令一次且仅一次。要你求出最后队列的状态。(有可能在命令执行过程中,士兵站的位置标号超过M,所以你最后首先要求出最终的队列长度。0表示空位置)。



#### 用块状链表解法很简单

▶"正规"解法比较复杂,请参考 05 年龙凡的 论文《序的应用》。

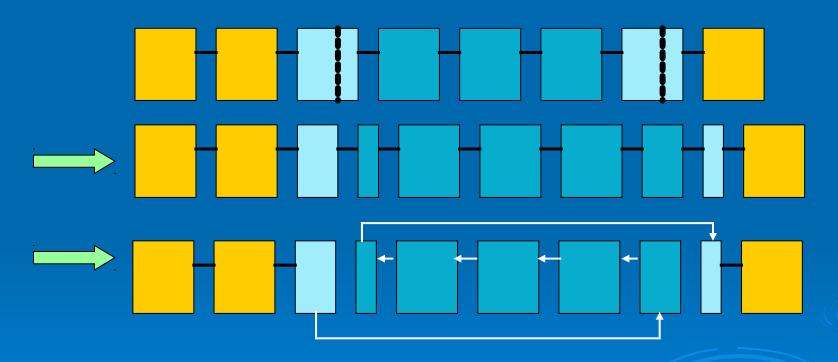
▶ 其实就是把 L 之后的第一个空位置删掉, 再在 L 处插入一个新元素。

# CERC2007 sort (有改

- ➤ 在一个车间里有 N (1<=N<=100000) 个 零件排成一列,它们的高度各不相同,现 在要使用如下方法将它们按高度排序:
- ▶ 找到最低的零件的位置 P1,将区间 [1,P1] 反转,再找到第二低的零件的位置 P2,将 区间 [2,P2] 反转......
- > 要求你的程序输出 P1,P2,P3...

# 用块状链表解法很简单

Reverse



Minimum in block

- >NOI2005 维护序列
- ►NOI2007 项链工厂
- ►NOI2006 生目快乐

# 总结1

优点:

缺点:

> 空间利用率高



→ 时间复杂度高 → 代码较长

▶ 直观维护多种序列

## 总结2

#### 块状链表的特点:

- >"弱弱结合"
- 追求平衡
- 整体处理

