

자료구조 HW5

B935394 컴퓨터공학과 장준희

October 29, 2020

1 코드 설명

우선 리스트(generalized list, GenList)의 구조는 다음 그림과 같다.

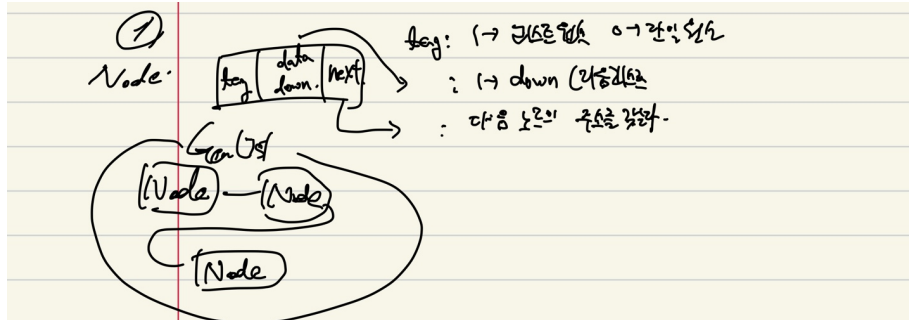


Figure 1: 구조

GenList를 만드는 Make함수부터 살펴보면, 다음 그림과 같다.

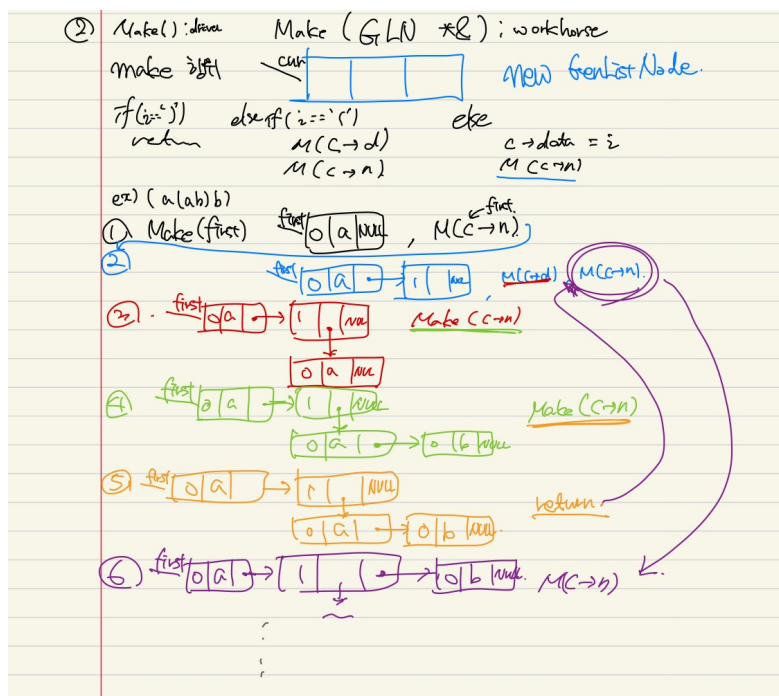


Figure 2: Make

우선 Make라는 행위는 현재의 cur이라는 포인터에게 새로운 객체를 가리키게끔 해주는 것이다.(cur = new) Make함수에서 처리해야할 경우는 3가지가 있는데 입력이 각각 ')', '(', 어떤 문자인 경우이다. 각각을 살펴보면,

- ')': 단순히 return만 해주면 된다.
- '(' : cur이 가리키는 노드의 tag에 1을 대입한 후 Make(cur->down),Make(cur->next)를 해주면 된다. (Fig2에서 tag=1의 과정을 실수로 빼먹었다.)
- 어떤 문자 : cur이 가리키는 node의 data에 문자를 대입한 후 Make(cur->next)를 해주면 된다.

각각의 경우를 살펴보면 Make함수가 자신의 실행 중에 Make함수를 다시 불러내는 경우가 있음을 볼 수 있다. 이런 경우를 재귀함수라고 한다. 재귀함수의 흐름을 보기 위해서 Fig2에 간단히 예시를 들고 그 흐름을 그림과 함께 표현하였다. 그 안에서 계속 꼬리를 물어가며, node가 생성되는 것을 알 수 있고, 살펴본 경우 중 '('의 경우에서 Make(cur->down),Make(cur->next)이라고 해준 덕분에 Make(cur->down)에서 내려가서 계속 Make를 해나가다가 return을 하더라도 원래의 노드(tag=1)로 돌아와서 다음 노드를 연결시킬 수 있음을 볼 수 있다. 나머지 Insert, Print, Insert함수도 이러한 재귀 아이디어를 쓰고 있다. Insert나 Print 함수는 cur가 가리키는 노드의 데이터를 본 후 그에 맞춰서 삽입(cur이 가리키는 노드의 next가 가리키는 새로운 노드를 만들어 주고 원래의 next가 가리키던 노드는 새로운 노드의 next가 가리키게 된다.)하거나 출력하면 된다. 실제 코드는 다음과 같다.

```
-----
void GenList::Print(GenListNode *&cur)
```

```
{
    if(cur->tag==false){
        cout<<cur->data;
        if(cur->next!=NULL)
            Print(cur->next);
        else{
            cout<<')';
            return;
        }
    }
    else if(cur->tag == true){
        cout<<'(';
        if(cur->down!=NULL)
            Print(cur->down);
        else
            cout<<')';
        if(cur->next!=NULL)
            Print(cur->next);
        else{
            cout<<')';
            return;
        }
    }
}
```

```
-----
void GenList::Insert(GenListNode *&cur, char i, char j)
```

```
{
    if((cur->tag==0)){
```

```

    if(cur->data==i){
        GenListNode * newNode;
        newNode=new GenListNode();
        newNode->next=cur->next;
        cur->next=newNode;
        newNode->data=j;
        newNode->tag=0;
    }
    if(cur->next!=NULL)
        Insert(cur->next,i,j);
}
else if((cur->tag==1)){
    if(cur->down!=NULL)
        Insert(cur->down,i,j);
    if(cur->next!=NULL)
        Insert(cur->next,i,j);
}
if(cur->next==NULL){
    return;
}
}

```

Delete함수는 조금 복잡했는데 설계과정에서는 4가지 정도의 경우면 충분하지 않을까 했으나, 실제로는 더 많은 경우가 필요했다. Fig3에 Delete가 무엇인지, 각각의 경우에 무엇을 해야하는지를 파란색으로 표현하였다.

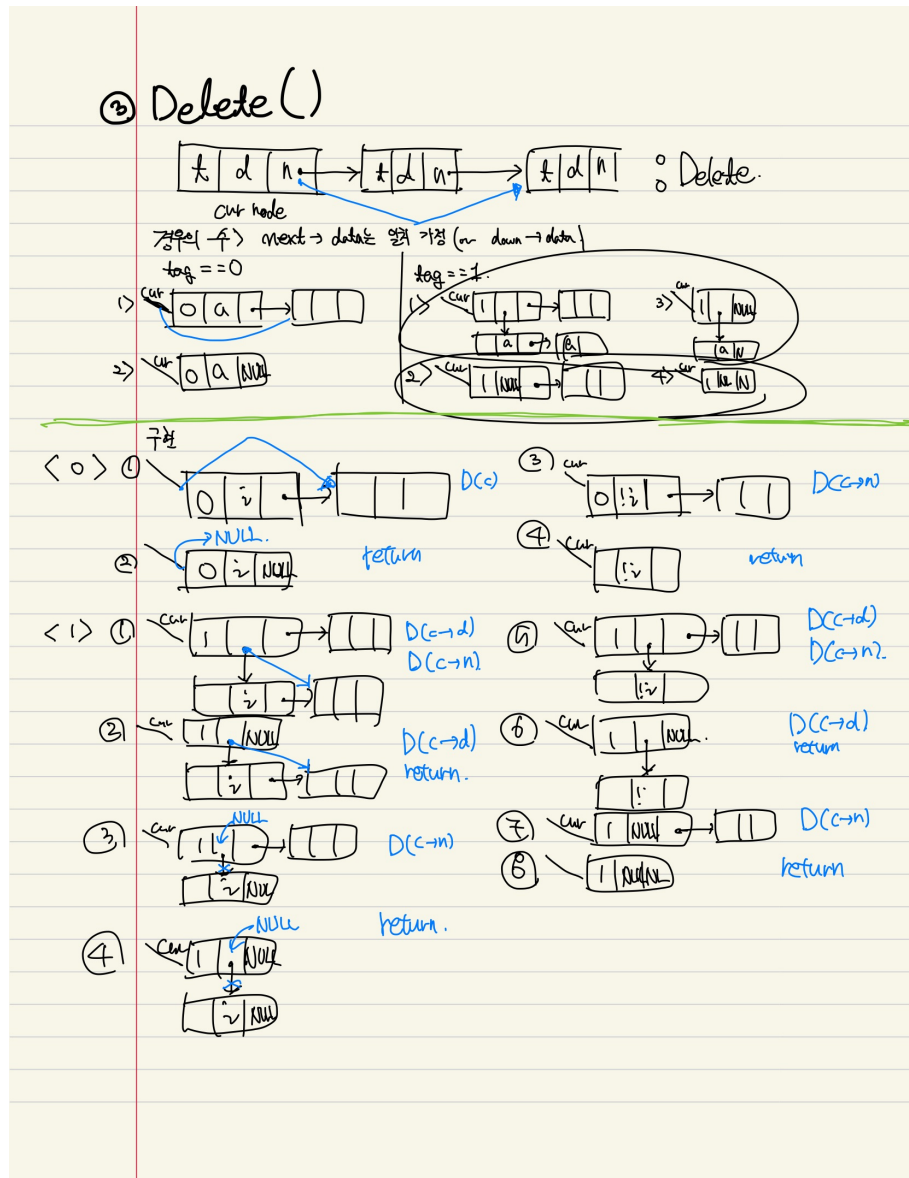


Figure 3: Delete

< 0 >은 tag==0인 경우 < 1 >은 tag==1인 경우이다. 실제 코드는 다음과 같다.

```

-----
void GenList ::Delete(GenListNode *&cur, char i)
{
    if(cur->tag==0){
        if(cur->data==i){
            if(cur->next!=NULL){
                cur=cur->next;
                Delete(cur,i);
            }
            else{
                cur=NULL;
                return;
            }
        }
        else{
            if(cur->next!=NULL){
                Delete(cur->next,i);
            }
            else{
                return;
            }
        }
    }
    else{ //tag=1
        if(cur->down!=NULL){
            if(cur->down->data==i){
                if(cur->down->next!=NULL){
                    cur->down=cur->down->next;
                    Delete(cur->down,i);
                }
                if(cur->next!=NULL){
                    Delete(cur->next,i);
                }
                else
                    return;
            }
            else{
                cur->down=NULL;
                if(cur->next!=NULL){
                    Delete(cur->next,i);
                }
                else
                    return;
            }
        }
        else{

```

```

        Delete(cur->down,i);
        if(cur->next!=NULL){
            Delete(cur->next,i);
        }
        else
            return;
    }
}
else{
    if(cur->next!=NULL){
        Delete(cur->next,i);
    }
    else
        return;
}
}
}
}

```

2 과제 구현 시 어려웠던 점

- cur이 포인터라는 것을 자꾸 망각해서, Delete함수처럼 경우가 많아지고, 복잡해지면 계속 설계하는데 오해를 했다. (*cur* -> *next* -> *data*를 *i*와 비교하는 등...) 이번 과제를 통해 포인터의 개념을 다시 한 번 상기할 수 있었고, 과제 pdf를 통해 표현을 어떻게하면 안 헛갈릴 수 있는지 깨닫게 되었다.
- Print와 Insert구현이 어렵지 않았는데 계속하여 Segmantation Fault가 떴서 열받았던 적이 있다. 디버깅을 한줄한줄 돌리면서 값들을 비교하다보니 Delete를 하는 과정에서 tag가 1이더라도 down이 NULL을 가리킬 수도 있던 것이었다. 조금 더 조심할 필요를 느꼈다.
- Delete의 경우 원래 설계를 안하고 무작정 만들었었는데, 도무지 답이 안나왔었다. 설계의 중요성을 깨달았다.
- 과제랑 직접적으로 관련이 있는 것은 아니었지만, 남들도 다 쓴다해서 VScode를 처음 써보기 시작했는데 세팅이 어려웠었다. 구글링을 통해서 세팅을 다 끝마치고 나니, 마음에 들고 뿌듯했다.