

Corso “Programmazione 1”

Capitolo 10: Liste Concatenate

Docente: **Marco Roveri** - `marco.roveri@unitn.it`
Esercitori: **Stefano Berlatto** - `stefano.berlatto-1@unitn.it`
Andrea Mazzullo - `andrea.mazzullo@unitn.it`
Giovanna Varni - `giovanna.varni@unitn.it`
Matteo Franzil - `matteo.franzil@unitn.it`
C.D.L.: Informatica (INF)
A.A.: 2023-2024
Luogo: DISI, Università di Trento
URL: <https://bit.ly/2VgfYwJ>



Ultimo aggiornamento: 14 novembre 2023

Terms of Use and Copyright

USE

This material (including video recording) is intended solely for students of the University of Trento registered to the relevant course for the Academic Year 2023-2024.

SELF-STORAGE

Self-storage is permitted only for the students involved in the relevant courses of the University of Trento and only as long as they are registered students. Upon the completion of the studies or their abandonment, the material has to be deleted from all storage systems of the student.

COPYRIGHT

The copyright of all the material is held by the authors. Copying, editing, translation, storage, processing or forwarding of content in databases or other electronic media and systems without written consent of the copyright holders is forbidden. The selling of (parts) of this material is forbidden. Presentation of the material to students not involved in the course is forbidden. The unauthorised reproduction or distribution of individual content or the entire material is not permitted and is punishable by law.

The material (text, figures) in these slides is authored by Marco Roveri.

Introduzione

- Quando dobbiamo scandire una collezione di oggetti in modo sequenziale e non sequenziale, un modo conveniente per rappresentarli è quello di organizzare gli oggetti in un array.
- Esempi:
 - $\{1, 2, -3, 5, -10\}$ è una sequenza di interi.
 - $\{'a', 'd', '1', 'F'\}$ è una sequenza di caratteri.
- Una soluzione alternativa all'uso di array per rappresentare collezioni di oggetti quando l'accesso non sequenziale non è un requisito, consiste nell'uso delle cosiddette **liste concatenate**.
- In una lista concatenata i vari elementi che compongono la sequenza di dati sono rappresentati in zone di memoria che possono anche essere distanti fra loro (al contrario degli array, in cui gli elementi sono consecutivi).
- In una lista concatenata, ogni elemento contiene informazioni necessarie per accedere all'elemento successivo.

Liste concatenate

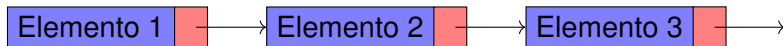
- Una lista concatenata è un insieme di oggetti, dove ogni oggetto è inserito in un nodo contenente anche un link ad un altro nodo.

```
// Lista concatenata di interi
```

```
struct nodo {  
    int dato;  
    nodo * next;  
}
```

Campo contenente
informazioni del nodo

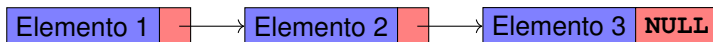
Puntatore al nodo
successivo



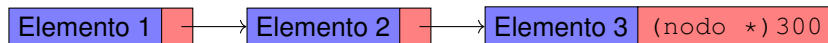
Liste concatenate (II)

- Per il nodo finale si possono adottare diverse convenzioni:

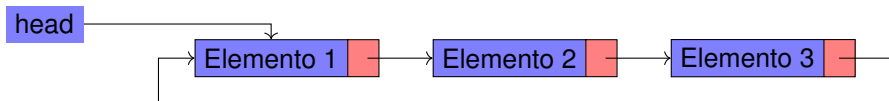
- Punta ad un **link nullo** che non punta a nessun nodo (e.g. `<val> = NULL`)



- Punta ad un **nodo fittizio** che non contiene alcun nodo (e.g. `<val> = (nodo *) 300`)



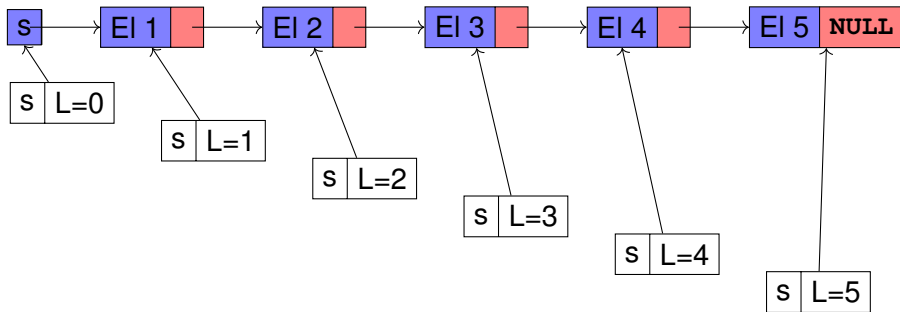
- Punta indietro al primo elemento della lista, creando una **lista circolare**



Operazioni su liste concatenate

- Calcolo della lunghezza di una lista concatenata.
- Inserimento di un elemento in una lista concatenata, aumentando la lunghezza di una unità.
- Cancellazione di un elemento in una lista concatenata, diminuendo la lunghezza di una unità.
- Rovesciamento di una lista.
- Append: concatenazione di due liste.

Calcolo lunghezza di una lista



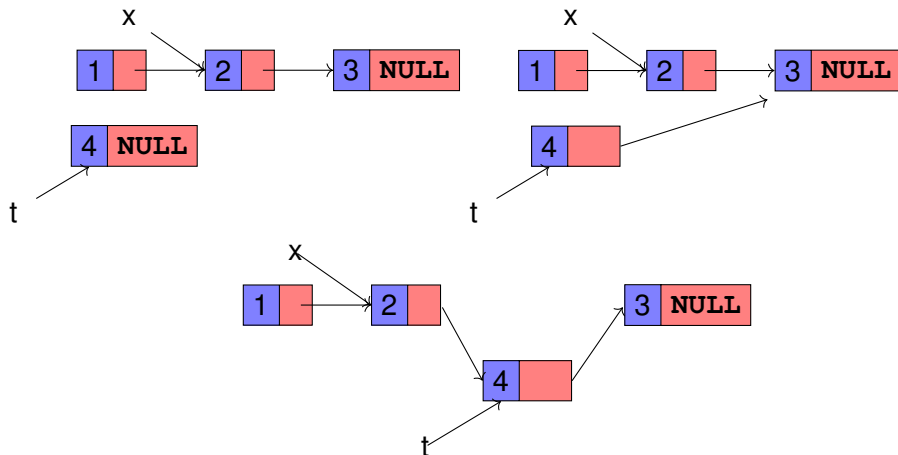
Calcolo lunghezza di una lista (II)

```
// lista con terminatore NULL
int length (nodo * s) {
    int l = 0;
    for( ; s != NULL; s = s->next) l++;
    return l;
}
```

```
// lista circolare, x primo elemento
int length (nodo * s, nodo * x) {
    int l = 0;
    if (s != NULL) {
        l = 1;
        for( s = s->next; s != x; s = s->next) l++;
    }
    return l;
}
```


Inserimento di un elemento

- Per inserire un nodo t in una lista concatenata nella posizione successiva a quella occupata da un dato nodo x , poniamo $t \rightarrow \text{next}$ a $x \rightarrow \text{next}$, e quindi $x \rightarrow \text{next}$ a t .



Inserimento di un elemento (II)

t->next inizializzato a x->next

x->next inizializzato a t

```
void insert_node(nodo * x, nodo *t) {  
    t->next = x->next;  
    x->next = t;  
}
```

Assunzione che sia x che t siano diversi da NULL

Inserimento di un elemento (II)

```
int main () {  
    nodo * x = new nodo;   
    cout << "Inserire_numero:_";  
    cin >> x->dato;  
    x->next = NULL;  
    for (int i = 0; i < 10; i++) {  
        nodo * t = new nodo;  
        cout << "Inserire_un_numero:_";  
        cin >> t->dato;  
        t->next = NULL;  
        insert_node(x, t);  
    }  
    for (nodo *s = x; s != NULL; s=s->next)  
        cout << "valore_=" << s->dato << endl;  
}
```

Allocazione di un nodo per memorizzare primo elemento

Allocazione di un nuovo nodo per memorizzare i-esimo elemento

Campo next di t inizializzato a NULL

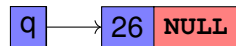
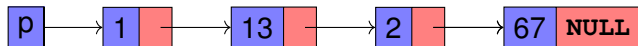
Inserzione del nuovo elemento t successivamente al nodo iniziale x

Manca deallocazione della lista!!!

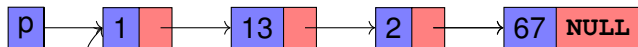
Variabile temporanea per scorrere lista

Inserimento di un elemento in testa

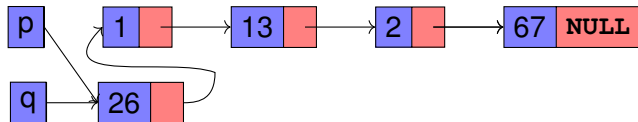
- Si vuole inserire un nuovo elemento 26 in testa alla lista!



```
node *q = new nodo;  
q->dato = 26;
```



```
q->next = p;
```



```
p = q;
```

Inserimento di un elemento in testa (II)

- Se dobbiamo inserire un elemento in testa della lista:
 - `void insert_first(nodo * s, int v);`
 - `void insert_first(nodo * &s, int v);`
 - `nodo * insert_first(nodo * s, int v);`
- La seconda e la terza sono le uniche possibili dichiarazioni corrette.
 - Nella seconda side effect sull'argomento.
 - Nella terza lista nuova ritornata dalla funzione.

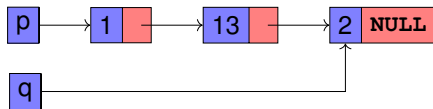
Inserimento di un elemento in testa (III)

```
void insert_first(node * s, int v) {  
    node * n = new node;  
    n->dato = v;  
    n->next = s;  
    s = n;  
}
```

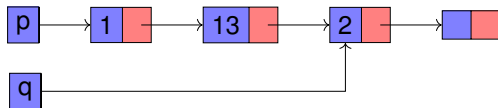
```
void insert_first(node*&s, int v) {  
    node * n = new node;  
    n->dato = v;  
    n->next = s;  
    s = n;  
}  
  
node * insert_first(node*s, int v) {  
    node * n = new node;  
    n->dato = v;  
    n->next = s;  
    return n;  
}
```

Inserimento di un elemento in coda

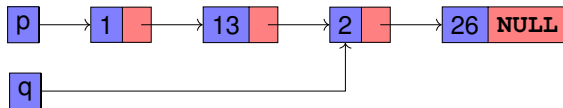
- Si vuole inserire un nuovo elemento 26 in coda alla lista!



```
node *q = p;  
while (q->next != NULL)  
    q = q->next;
```



```
q->next = new node;
```



```
q->next->dato = 26;  
q->next->next = NULL;
```

Nota:

Questo ragionamento è corretto solo se la lista non è vuota!!!

Inserimento di un elemento in coda (II)

```
void insert_last(nodo * & p, int n) {  
    nodo * r = new nodo;   
    r->dato = n;  
    r->next = NULL;  
    if (p != NULL) {  
        nodo * q = p;  
        while (q->next != NULL) {  
            q = q->next;  
        }  
        q->next = r;  
    }  
    else {  
        p = r;  
    }  
}
```

Allocazione del nuovo nodo

Se la lista non è vuota, cerco in q il puntatore all'ultimo elemento

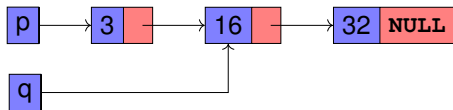
q è garantito essere diverso da NULL

Memorizzo in q->next il nuovo nodo r allocato in precedenza

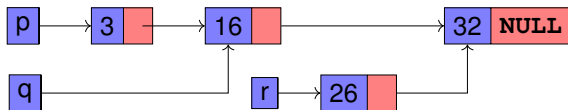
Se la lista è vuota, p punta al nuovo nodo allocato: p è passato per riferimento

Inserimento di un elemento in lista ordinata

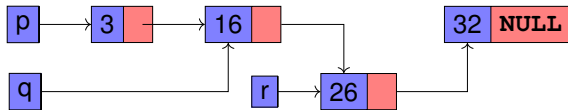
- Si vuole inserire un nuovo elemento 26 in una lista ordinata mantenendo ordinamento!



```
node *q = p;  
while (q->next->dato <= 26)  
    q = q->next;
```



```
node *r = new node;  
r->dato = 26;  
r->next = q->next;
```



```
q->next = r;
```

Nota:

Devono essere considerati alcuni casi limite!!!

Inserimento di un elemento in lista ordinata (II)

- **Primo caso limite:** inserimento in testa

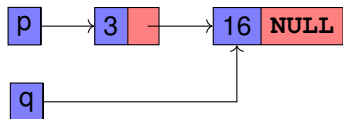
- perchè la lista è vuota: `p == NULL`
- perchè tutti gli elementi hanno un valore maggiore



```
if ((p == NULL) || (p->dato >= 26))  
    insert_first(p, 26);
```

- **Secondo caso limite:** inserimento in coda

- perchè tutti gli elementi hanno un valore minore



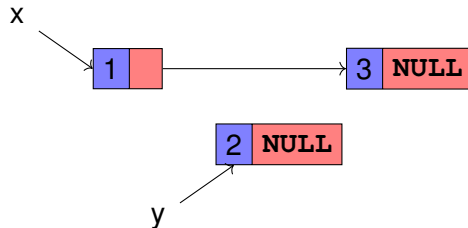
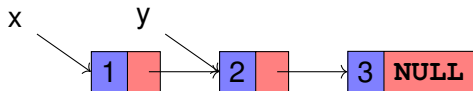
```
node *q = p;  
while (q->next != NULL &&  
        q->next->dato <= 26)  
    q = q->next;
```

Inserimento di un elemento in lista ordinata (III)

```
void insert_order(nodo * &p, int inform) {  
    if ((p==NULL) || (p->dato >= inform)) {  
        insert_first(p, inform);  
    }  
    else {  
        nodo* q=p;  
        while ((q->next != NULL) &&  
                (q->next->dato <= inform)) {  
            q=q->next;  
        }  
        nodo* r = new nodo;  
        r->dato = inform;  
        r->next = q->next;  
        q->next = r;  
    }  
}
```

Rimozione di un elemento

- Per rimuovere un nodo y in una lista concatenata nella posizione successiva a quella occupata da un dato nodo x , cambiamo $x \rightarrow \text{next}$ a $y \rightarrow \text{next}$.



Rimozione di un elemento (II)

```
node * remove_element(node *x) {  
    node * y = x->next;  
    x->next = y->next;  
    y->next = NULL;  
    return y;  
}
```

y inizializzato a **x->next**

x->next punta a **y->next**

Assunzione che **x**, **x->next** (e quindi anche **y**) siano diversi da **NULL**

y ritornato per ad esempio essere deallocato!

Rimozione di un elemento (II)

```
int main () {
    nodo * x = new nodo;
    cout << "Inserire_numero:_";
    cin >> x->dato
    x->next = NULL;
    for (int i = 0; i < 10; i++) {
        nodo * t = new nodo;
        cout << "Inserire_un_numero:_";
        cin >> t->dato
        t->next = NULL;
        insert_node(x, t);
    }
    for ( int i = 0; i < 10; i++) {
        nodo * t = remove_element(x);
        cout << "valore_=" << t->dato << endl;
        delete t;
    }
    delete x;
}
```

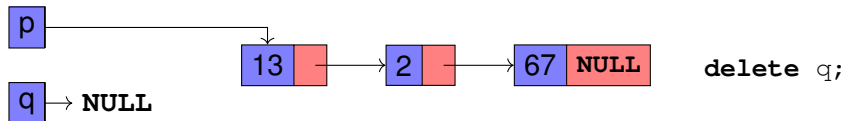
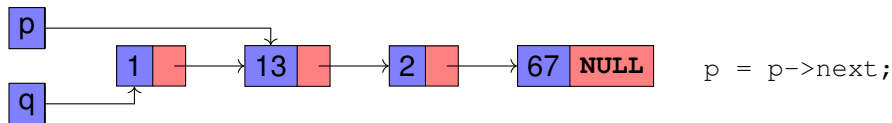
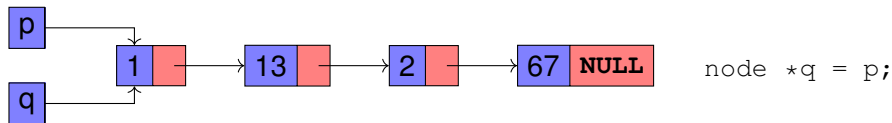
Variable temporanea per memorizzare nodo rimosso!

Deallocazione del nodo rimosso

Deallocazione del nodo x iniziale

Rimozione di un elemento in testa

- Si vuole eliminare primo elemento della lista!



Rimozione di un elemento in testa (II)

- Se dobbiamo rimuovere un elemento in testa della lista:
 - `void remove_first(nodo * s);`
 - `void remove_first(nodo * &s);`
 - `nodo * remove_first(nodo * s);`
- La seconda e la terza sono le uniche possibili dichiarazioni corrette.
 - Nella seconda side effect sull'argomento.
 - Nella terza lista nuova ritornata dalla funzione.

Nota:

Il nodo rimosso deve essere deallocato!!!

Rimozione di un elemento in testa (III)

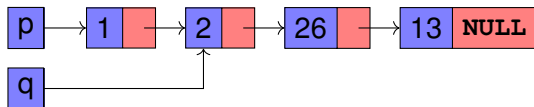
```
void remove_first(nodo * s) {  
    nodo * n = s;  
    if (s != NULL) {  
        s = s->next;  
        delete n;  
    }  
}
```

```
void remove_first(nodo * & s) {  
    nodo * n = s;  
    if (s != NULL) {  
        s = s->next;  
        delete n;  
    }  
}
```

```
nodo * remove_first(nodo * s)  
{  
    nodo * n = s;  
    if (s != NULL) {  
        s = s->next;  
        delete n;  
    }  
    return s;  
} // attenzione a come invocata
```

Rimozione di un elemento particolare

- Si vuole cercare un nodo che contiene nel campo `dato` un valore ed eliminarlo!

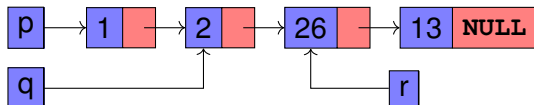
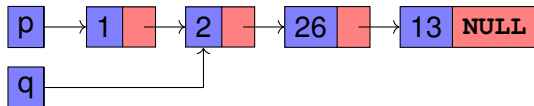


```
nodo* q=p;
```

```
while (q->next != NULL) {  
    if (q->next->dato == 26) {  
  
    }  
    q=q->next;  
}
```

Rimozione di un elemento particolare

- Si vuole cercare un nodo che contiene nel campo `dato` un valore ed eliminarlo!



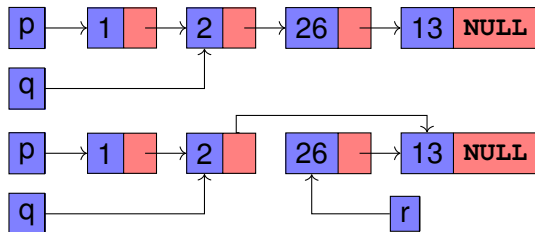
```
nodo* q=p;
```

```
while(q->next!=NULL) {  
    if(q->next->dato==26) {  
        node *r = q->next;
```

```
    }  
    q=q->next;  
}
```

Rimozione di un elemento particolare

- Si vuole cercare un nodo che contiene nel campo `dato` un valore ed eliminarlo!

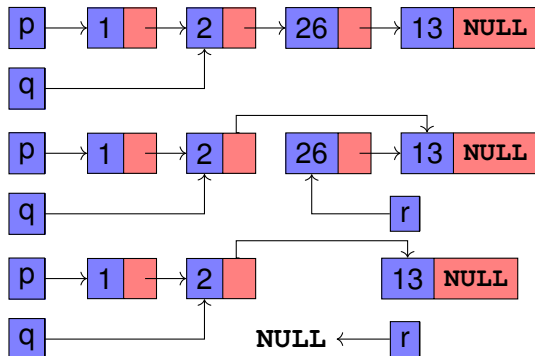


```
nodo* q=p;
```

```
while(q->next!=NULL) {  
    if(q->next->dato==26) {  
        node *r = q->next;  
        q->next = q->next->next;  
    }  
    q=q->next;  
}
```

Rimozione di un elemento particolare

- Si vuole cercare un nodo che contiene nel campo `dato` un dato valore ed eliminarlo!

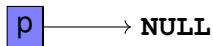


```
nodo* q=p;
```

```
while(q->next!=NULL) {  
    if(q->next->dato==26) {  
        node *r = q->next;  
        q->next = q->next->next;  
        delete r;  
    }  
    q=q->next;  
}
```

Rimozione di un elemento particolare

- Si vuole cercare un nodo che contiene nel campo `dato` un valore ed eliminarlo!



```
if (p != NULL) {  
    nodo* q=p;
```

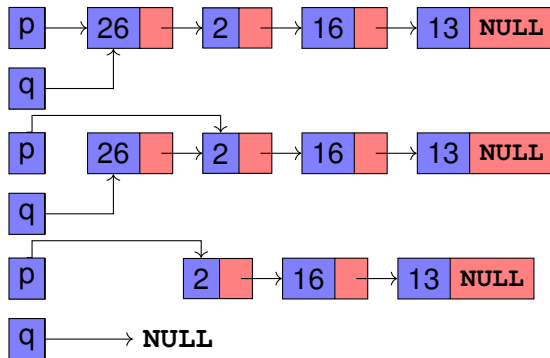
```
    while (q->next!=NULL) {  
        if (q->next->dato==26) {  
            node *r = q->next;  
            q->next = q->next->next;  
            delete r;  
        }  
        q=q->next;  
    }  
}
```

Nota:

Primo caso limite: Lista vuota!!!

Rimozione di un elemento particolare

- Si vuole cercare un nodo che contiene nel campo `dato` un valore ed eliminarlo!



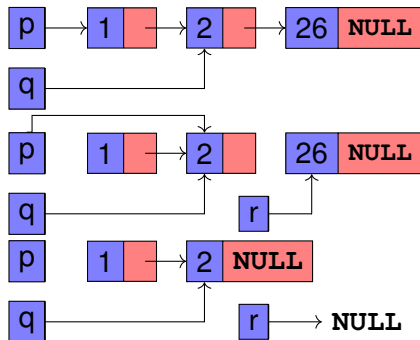
```
if (p != NULL) {  
    nodo* q=p;  
    if (p->dato == 26) {  
        p = p->next; delete q;  
    }  
    while(q->next!=NULL) {  
        if(q->next->dato==26) {  
            node *r = q->next;  
            q->next = q->next->next;  
            delete r;  
        }  
        q=q->next;  
    }  
}
```

Nota:

Secondo caso limite: primo nodo da levare!!!

Rimozione di un elemento particolare

- Si vuole cercare un nodo che contiene nel campo `dato` un valore ed eliminarlo!



```
if (p != NULL) {  
    nodo* q=p;  
    if (p->dato == 26) {  
        p = p->next; delete q;  
    }  
    while(q->next!=NULL) {  
        if(q->next->dato==26) {  
            node *r = q->next;  
            q->next = q->next->next;  
            delete r;  
            return;  
        }  
        q=q->next;  
    }  
}
```

Nota:

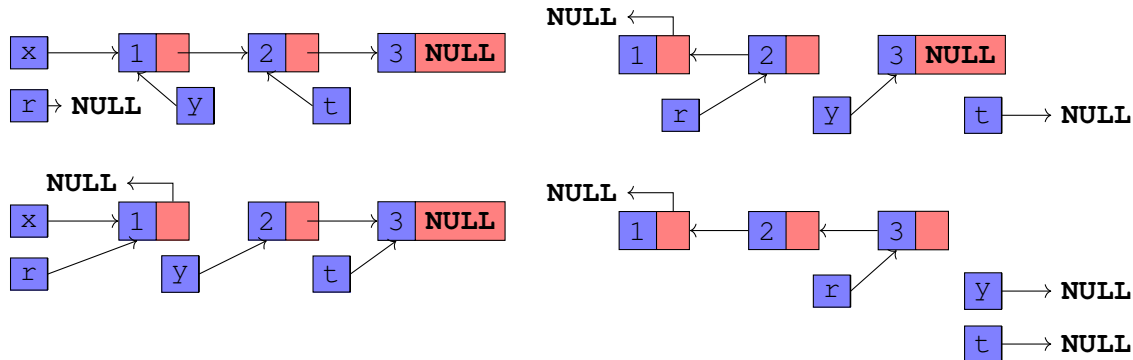
Terzo caso limite: ultimo nodo da levare!!!

Rimozione di un elemento particolare (II)

```
void search_remove(nodo* &p, int val){
    if (p != NULL) {
        nodo* q = p;
        if (q->dato == val) {
            p = p->next;
            delete q;
        }
        else {
            while(q->next != NULL) {
                if (q->next->dato == val) {
                    nodo* r = q->next;
                    q->next = q->next->next;
                    delete r;
                    return;
                }
                if (q->next != NULL) {
                    q=q->next;
                }
            }
        }
    }
}
```

Rovesciamento di una lista concatenata

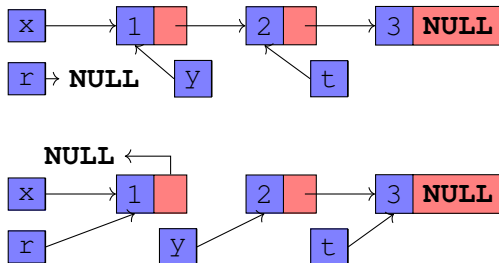
- La funzione di rovesciamento inverte i link di una lista concatenata:
 - restituisce un puntatore al nodo finale che a sua volta punta al penultimo e così via.
 - Il link del primo elemento della lista è posto a **NULL**.



Rovesciamento di una lista concatenata (II)

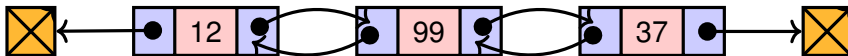
- La funzione di rovesciamento inverte i link di una lista concatenata:
 - restituisce un puntatore al nodo finale che a sua volta punta al penultimo e così via.
 - Il link del primo elemento della lista è posto a **NULL**.

```
node * reverse(node * x) {  
    node * t;  
    node * y = x;  
    node * r = NULL;  
    while ( y != NULL ) {  
        t = y->next;  
        y->next = r;  
        r = y;  
        y = t;  
    }  
    return r;  
}
```



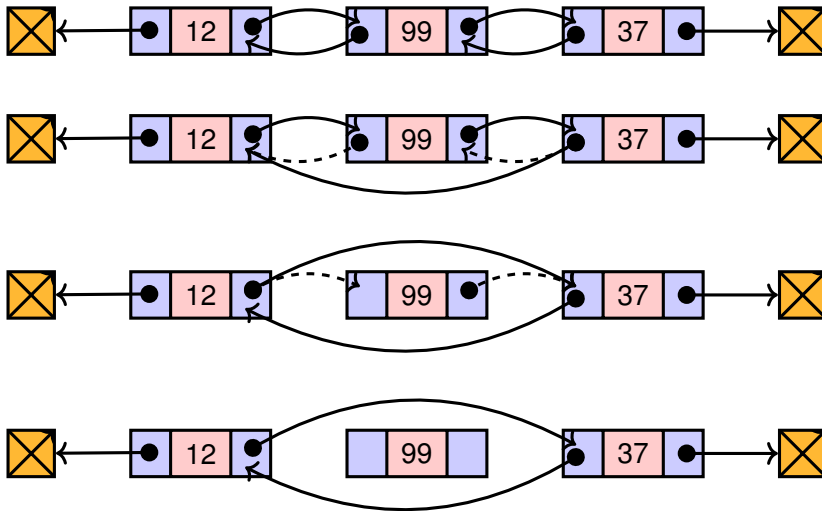
Liste doppiamente concatenate

- Sono una estensione della definizione delle liste concatenate
 - Differiscono per la presenza di un ulteriore puntatore al nodo che lo precede



```
struct node {  
    int n;  
    node * prev;  
    node * next;  
};
```

Rimozione di un nodo in una lista doppiamente concatenata



Inserimento di un nodo in una lista doppiamente concatenata

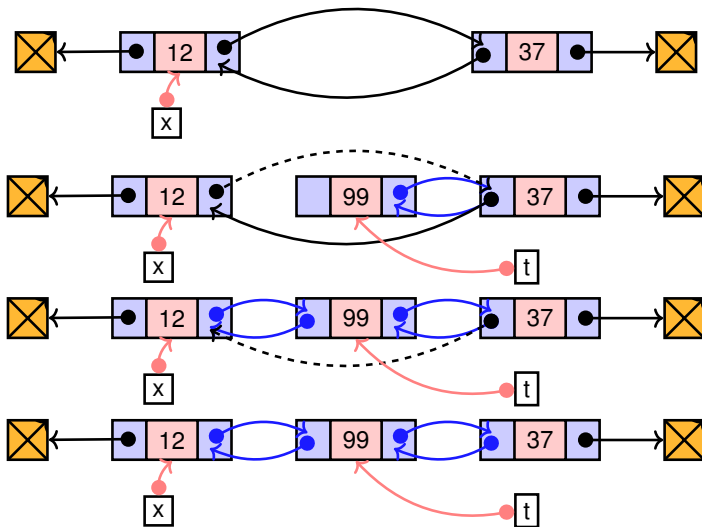
- Soluzione 1:

```
node * remove(node * t) {  
    t->next->prev = t->prev;  
    t->prev->next = t->next;  
    t->next = t->prev = NULL;  
    return t;  
}
```

- Soluzione 2:

```
void remove(node * t) {  
    t->next->prev = t->prev;  
    t->prev->next = t->next;  
  
    delete t;  
}
```

Inserimento di un nodo in una lista doppiamente concatenata



Inserimento di un nodo in una lista doppiamente concatenata

```
void insert_node(node * x, node * t) {  
    t->next = x->next;  
    t->next->prev = t;  
    t->prev = x;  
    x->next = t;  
}
```


Esercizi proposti

Esercizi proposti!:

{ LISTE_CONCATENATE/ESERCIZI_PROPOSTI.txt }