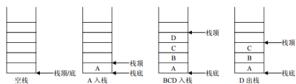
栈

• 栈:stack,又称堆栈,它是运算受限的线性表,其限制是仅允许在标的一端进行插入和删除操作,不允许在其 他任何位置进行添加、查找、删除等操作。

简单的说:采用该结构的集合,对元素的存取有如下的特点

- 先进后出(即,存进去的元素,要在后它后面的元素依次取出后,才能取出该元素)。例如,子弹压进弹 夹,先压进去的子弹在下面,后压进去的子弹在上面,当开枪时,先弹出上面的子弹,然后才能弹出下面的
- 栈的入口、出口的都是栈的顶端位置。



这里两个名词需要注意 • 压栈:就是存元素。即,把元素存储到栈的顶端位置,栈中已有元素依次向栈底方向移动一个位置。 • 弹栈:就是取元素。即,把栈的顶端位置元素取出,栈中已有元素依次向栈顶方向移动一个位置。 队尾 队头

队列

入队

而在表的另一端进行删除。

简单的说,采用该结构的集合,对元素的存取有如下的特点:

洞,车头先进去,车尾后进去;车头先出来,车尾后出来。

• 队列的入口、出口各占一侧。例如,下图中的左侧为入口,右侧为出口。

数组

• 数组:Array,是有序的元素序列,数组是在内存中开辟一段连续的空间,并在此空间存放元素。就像是一排出 租屋,有100个房间,从001到100每个房间都有固定编号,通过编号就可以快速找到租房子的人。

简单的说,采用该结构的集合,对元素的存取有如下的特点:

• 查找元素快:通过索引,可以快速访问指定位置的元素

数组的地址是连续的

数组特点: 查询快,增删慢。

初始化一个数组: a1 a2 a3 0 1 2

在内存中,数组的数据连续存放,数据长度固定, 这样知道数组开头位置和偏移量就可以直接算出数据地址

- 增删元素慢
 - o 指定索引位置增加元素:需要创建一个新数组,将指定新元素存储在指定索引位置,再把原数组元素根 据索引,复制到新数组对应索引的位置。如下图



创建新数组 复制原数组中元素到新数组,新元素添加至末尾 (a)

a1	a2	a3	a4
0	1.	2	3

创建新数组 将新元素添加指定位置,复制原数组中元素数据



。 **指定索引位置删除元素**:需要创建一个新数组,把原数组元素根据索引,复制到新数组对应索引的位 置,原数组中指定索引位置元素不复制到新数组中。如下图



删除a2元素: 创建新数组 删除指定位置元素 复制其他元素到新数组

a1	a3	
0	1	

链表

• 链表:linked list,由一系列结点node(链表中每一个元素称为结点)组成,结点可以在运行时;动态生成。每 个结点包括两个部分:一个是存储数据元素的数据域,另一个是存储下一个结点地址的指针域。我们常说的 链表结构有单向链表与双向链表,那么这里给大家介绍的是单向链表。

出队

• 队列:queue,简称队,它同堆栈一样,也是一种运算受限的线性表,其限制是仅允许在表的一端进行插入,

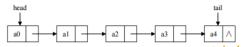
• 先进先出(即,存进去的元素,要在后它前面的元素依次取出后,才能取出该元素)。例如,小火车过山

 $a_n a_{n-1} \dots a_3 a_2 a_1$

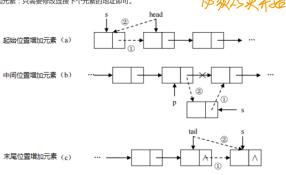


简单的说,采用该结构的集合,对元素的存取有如下的特点

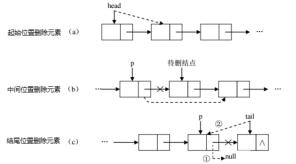
• 多个结点之间,通过地址进行连接。例如,多个人手拉手,每个人使用自己的右手拉住下个人的左手,依次 类推,这样多个人就连在一起了。



- 查找元素慢:想查找某个元素,需要通过连接的节点,依次向后查找指定元素
- 增删元素快: 增删对整体结构无影
 - 増加元素:只需要修改连接下个元素的地址即可。



。 删除元素:只需要修改连接下个元素的地址即可。



单向链基:实有一条链子,不能保证元素顺序、双向链差:有两条链子,一条保证顺序

• 二叉树: binary tree ,是每个结点不超过2的有序树 (tree) 。

简单的理解,就是一种类似于我们生活中树的结构,只不过每个结点上都最多只能有两个子结点。

二叉树是每个节点最多有两个子树的树结构。顶上的叫根结点,两边被称作"左子树"和"右子树"。

我们要说的是二叉树的一种比较有意思的叫做红黑树,红黑树本身就是一颗二叉查找树,将节点插入后,该树仍然 是一颗二叉查找树。也就意味着,树的键值仍然是有序的。

- 1. 节点可以是红色的或者黑色的
- 2. 根节点是黑色的
- 3. 叶子节点(特指空节点)是黑色的
- 4. 每个红色节点的子节点都是黑色的
- 5. 任何一个节点到其每一个叶子节点的所有路径上黑色节点数相同

速度特别快,趋近平衡树,查找叶子元素最少和最多次数不多于二倍

二叉树: 分支统点不超过两个 排序树/查找树: 在二叉树的基础上,元素是有大小的 左子树小、右子树大、 平衡了对: 左右子树高度差不能超过2 红黑树: 丝近于平衡于树,查询速度非常快,查询叶子 节最大次数不能超过最小次数的 2倍.