Министерство науки и высшего образования Российской Федерации

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

высшего образования

«Вятский государственный университет»

Колледж ВятГУ

**ОТЧЕТ**

**ПО ДОМАШНЕЙ КОНТРОЛЬНОЙ РАБОТЕ №6**

**«РЕАЛИЗАЦИЯ ЭЛЕМЕНТАРНЫХ СТРУКТУР ДАННЫХ НА ОСНОВЕ СТАТИЧЕСКОЙ ПАМЯТИ»**

**ПО МДК 05.02 РАЗРАБОТКА КОДА ИНФОРМАЦИОННЫХ СИСТЕМ**

Выполнил: студент учебной группы

ИСПк-203-52-00

Митянина Мария Михайловна

Преподаватель:

Сергеева Елизавета Григорьевна

Киров

2023

1. Цель работы

Изучение принципов работы с базовыми структурами данных, получение навыков организации case-меню.

1. Скриншот задания (с вариантом)

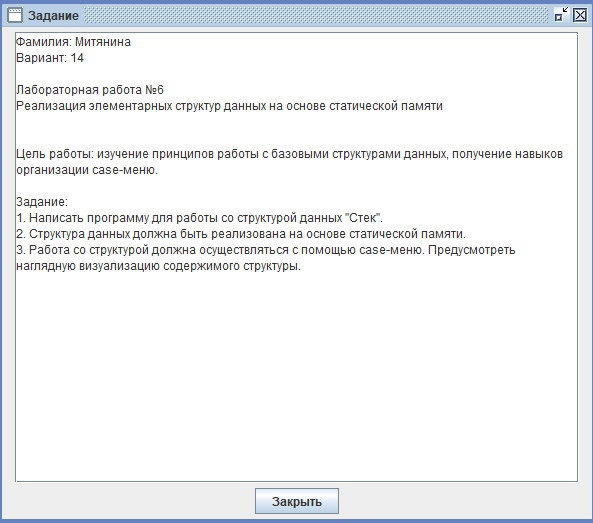


Рисунок 1 – задание

1. Описание алгоритма

Стек – структура данных, представляющая из себя упорядоченный набор элементов, в который добавление новых элементов и удаление существующих производиться с одного конца, называемого вершиной стека.

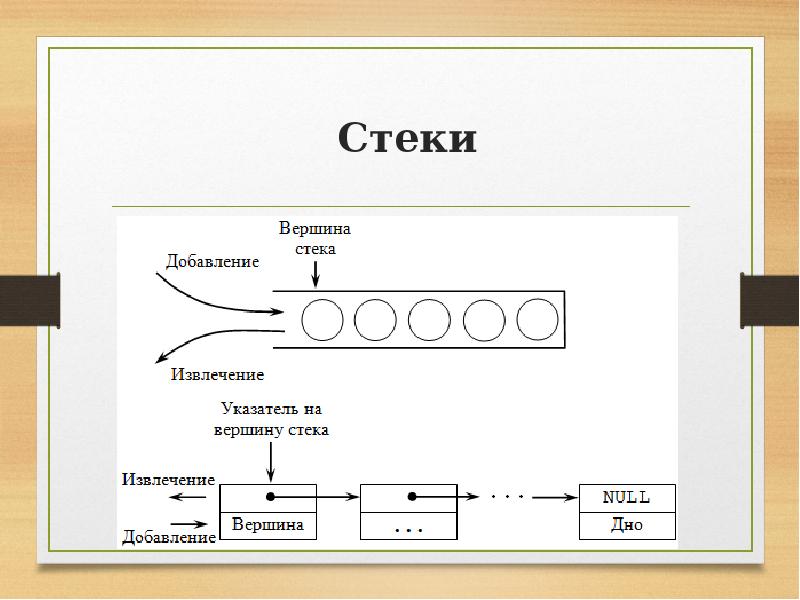


Рисунок 2 – организация стека

1. Код программы

**uses** Crt;

**const**

MAX\_NODES = 100;

**type**

TNode = **record**

data: integer;

next: integer;

prev: integer;

**end**;

**var**

head, tail: integer;

nodeArray: **array** [1..MAX\_NODES] **of** TNode;

nodeCounter: integer;

**procedure** InsertNode(**var** head, tail: integer; data: integer);

**var**

node: integer;

**begin**

Inc(nodeCounter);

node := nodeCounter;

nodeArray[node].data := data;

nodeArray[node].next := 0;

nodeArray[node].prev := 0;

**if** head = 0 **then**

**begin**

head := node;

tail := node;

**end**

**else**

**begin**

nodeArray[tail].next := node;

nodeArray[node].prev := tail;

tail := node;

**end**;

**end**;

**procedure** DeleteNode(**var** head, tail: integer; data: integer);

**var**

node, prevNode, nextNode: integer;

**begin**

node := head;

**while** (node <> 0) **and** (nodeArray[node].data <> data) **do**

**begin**

node := nodeArray[node].next;

**end**;

**if** node <> 0 **then**

**begin**

prevNode := nodeArray[node].prev;

nextNode := nodeArray[node].next;

**if** prevNode <> 0 **then**

**begin**

nodeArray[prevNode].next := nextNode;

**end**

**else**

**begin**

head := nextNode;

**end**;

**if** nextNode <> 0 **then**

**begin**

nodeArray[nextNode].prev := prevNode;

**end**

**else**

**begin**

tail := prevNode;

**end**;

Dec(nodeCounter);

**end**;

**end**;

**procedure** PrintList(head: integer);

**var**

node: integer;

**begin**

node := head;

**while** node <> 0 **do**

**begin**

Write(nodeArray[node].data, ' ');

node := nodeArray[node].next;

**end**;

Writeln;

**end**;

**var**

choice: integer;

data: integer;

**begin**

head := 0;

tail := 0;

nodeCounter := 0;

**repeat**

TextColor(green);

Writeln('1. Ввести элемент');

Writeln('2. Удалить');

Writeln('3. Просмотреть список');

Writeln('4. Выход');

Readln(choice);

**case** choice **of**

1: **begin**

Write('Введите число: ');

Readln(data);

InsertNode(head, tail, data);

**end**;

2: **begin**

Write('Введите число: ');

Readln(data);

DeleteNode(head, tail, data);

**end**;

3: **begin**

Writeln('Элемнты:');

PrintList(head);

**end**;

**end**;

**until** (choice = 4);

**end**.

1. Результат выполнения программы

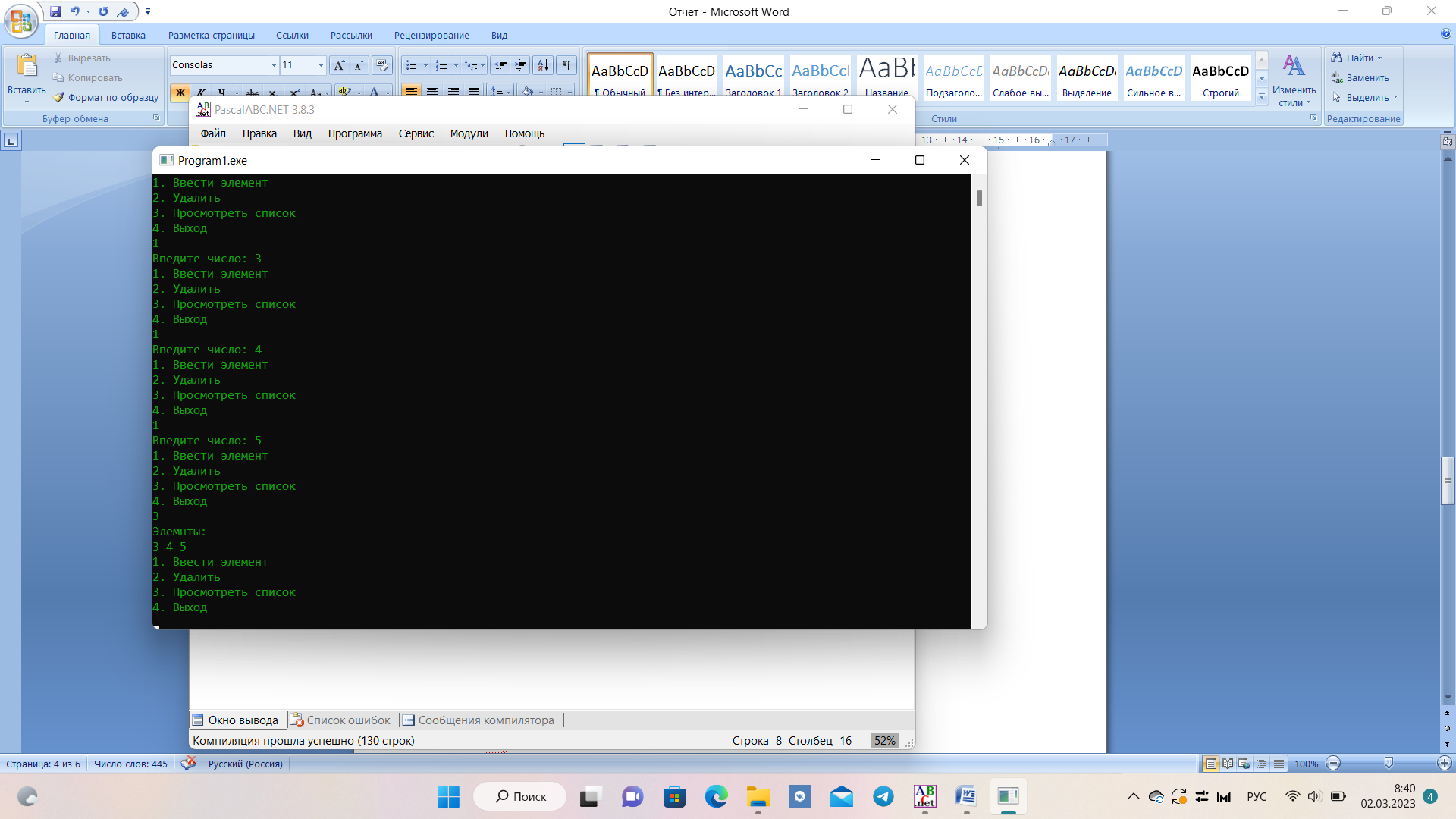


Рисунок 3 – результат выполнения программы

1. Вывод

При выполнении домашней контрольной работы были изучены принципы работы с базовыми структурами данных. Была изученная такая структура данных, как стек. В результате выполнения работы был написан код программы. В коде программы были использованы: процедуры, циклы и условные операторы. Также были получены навыки организации case-меню. Структура данных была реализована на основе статической памяти.

В результате выполнения домашней контрольной работы были выполнены все поставленные цели.