

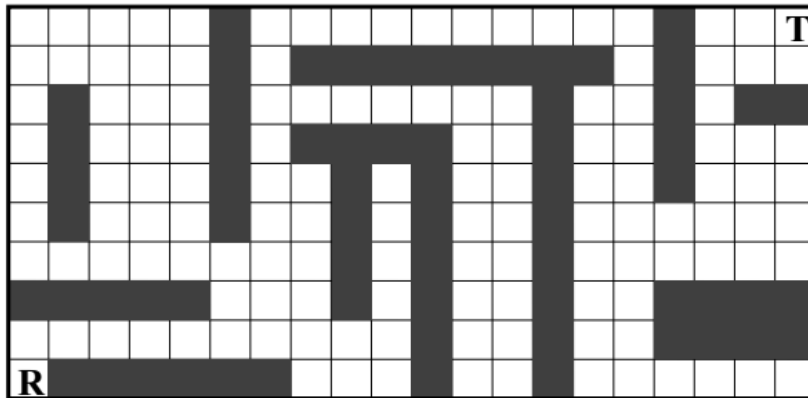
## Lecture 12

### contents:

-stacks

هنبداً بال stacks

### Initial conditions



( 4 )

دلوقتی انا عندی روبات عایز امشیه من نقطة لنقطه تانية هی ال target فہعمل strategy معينة كده تساعده یوصل

### Robot Navigation Problem

Lets suppose that we adopt the following basic strategy for the robot:

1. If possible, move in the direction of the target.

If there are two directions both of which move the robot closer to the target, choose one arbitrarily.

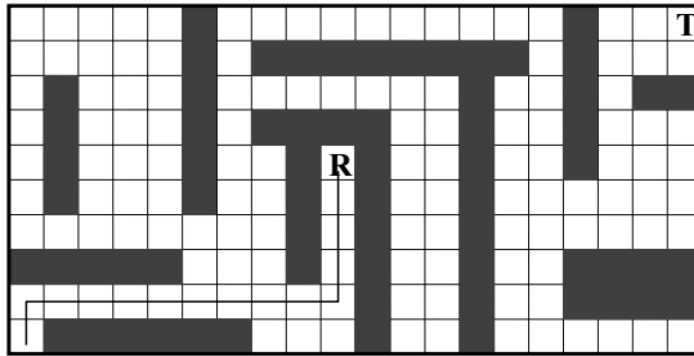
(strategies may be fixed or arbitrary)

2. If the robot can't move toward the target, try any other move arbitrarily.

( 3 )

فہیستخدّم أول نقطة و یمشی كده مثلاً

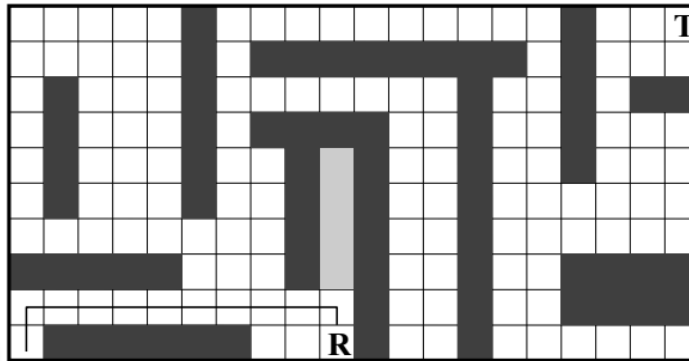
## The robot hits a dead end



[ 5 ]

عشان يرجع بقى يعمل ايه .. المفروض كان بيبقى مسجل المربع اللي قبل اللي وصله عشان يروح له تاني و المربع اللي تحته و اللي تحته وهكذا .. لو مسجلهم وعرف يرجع من اول اخر حاجة سجلها .. هيعرف يشوف طريق تاني

backs up, tries new direction



[ 6 ]

ودى ال rules الجديدة اللي زودناها على ال strategy عشان يعرف يرجع زى ما اتفقنا

## Robot Navigation Problem

Based on our discussion above, we add the following rules to our algorithm:

3. As the robot moves, it marks the squares so that the robot doesn't revisit them, except as indicated in rule 4.
4. When the robot reaches a dead end, it backs up through its previous positions until it finds an unexplored direction to try.

[ 7 ]

# Backtracking

When base case is encountered we must backtrack

Go to the stack of previously visited squares

Pop them off one by one until a viable direction appears

[ 8 ]

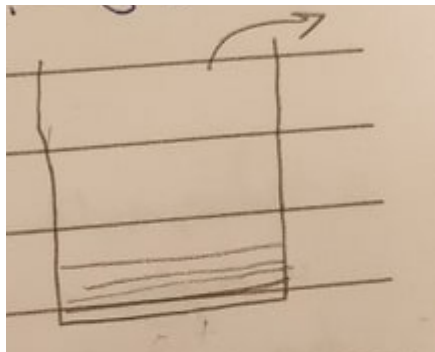
ده اللي احنا شرحناه  
ايه علاقة ده بال stack

## The stack

- The solution to this problem requires backtracking, which requires storing previously visited locations in reverse order
- The last one visited is the first one you backtrack to
- Such a structure is called a 'stack'

[ 10 ]

فده مثال احتاجنا فيه ال stack  
زي مثلا ال printer



آخر ورقة بتحطها هي اول ورقة ال printer بيسحبها و يطبعها  
فدى اسمها FILO(first in last out)

غير ال queue ..FIFO(first in first out)  
ودى امثلة تانية لفكرة ال stack

## Other Stack Applications

- Reverse a word. (homework)
- "undo" mechanism in text editors
- Language processing, e.g. matching delimiter in a program.
  - In C++, delimiters include (),[],{}, and /\* .....\*/.
  - Mismatching delimiters indicates a code error.
- Adding large numbers
- Evaluating mathematical expressions

[ 12 ]

فى ال undo برديو بتستخدمها وتمسح اخر حاجة كنت كاتبها مثلاً  
ومن اهم الامثلة .. لما ال compiler بيقوللك فى bracket ناقص. ازاى؟؟  
مثلاً عندنا expression زى ده

```
s=t[5]+u/(v*(w+y));
```

ال compiler هيقرا ال s مش هيعمل حاجة فى ال stack هيقرا ال = وال t ومش هيعمل حاجة برديو ..

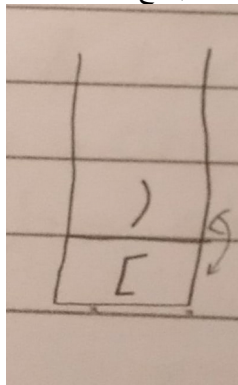
### Example: Processing `s=t[5]+u/(v*(w+y));`

Stack	Nonblank Character Read	Input Left
empty		<code>s = t[5] + u / (v * (w + y));</code>
empty	<code>s</code>	<code>= t[5] + u / (v * (w + y));</code>
empty	<code>=</code>	<code>t[5] + u / (v * (w + y));</code>
empty	<code>t</code>	<code>[5] + u / (v * (w + y));</code>

بعدها يقرا ال bracket ويحطه فى ال stack ويكمل قراية ..

[ [ 5] + u / (v \* (w + y));

هيالقى الخمسة مش هيعمل حاجة وبعدها يلاقى قفلة bracket يحطه فى ال stack ويشوف هو من نفس النوع وللا لا .. لو اه يعملهم pop وكده ال stack يرجع فاضى .. ولو لا ... هيطلع syntax error



زى فى الصورة هيطلع syntax error

وهكذا بقي ..  
ملحوظة السلايدز فيها تفاصيل اكثر شوية من المحاضرة فابقوا بصوا عليها برودو

طيب ايه ال function اللي احنا محتاجينها؟

## Stack Operations

- **Push operation**
  - adds a new item to the top of the stack, or initializes the stack if it is empty.
  - If the stack is full and does not contain enough space to accept the given item, the stack is then considered to be in an **overflow state**.
- **Pop operation**
  - removes an item from the top of the stack.
  - if the stack is empty then it goes into **underflow state** (It means no items are present in stack to be removed).
- **Clear operation** removes all stack elements
- **isEmpty** checks if the stack has data or not.
- **top operation** (also known as peek) returns the value of the first element without removing it.

( 19 )

الدكتور قال هنا اننا محتاجين ال stack برودو في ال function calls زي لما تبقى في ال main وتعمل call ل f1 مثلا .. ومن f1 تعمل call ل f2 بعد ما تخلص f2 هترجع ازاي ؟؟ بال stack هيرجعك لآخر حاجة كنت فيها قبل f2 اللي هي f1 وبعدها ال main

المهم نرجع للي كنا بنقوله .. عرفنا ال functions اللي محتاجينها لل stack نعمل ال design بقي زي ما اتعلمنا

## Stack ADT (Abstract Data Type)

### Characteristics:

- A stack S stores items of some type (stackElementType) in Last-In, First-Out (LIFO) order.

### Operations:

#### stackElementType S.pop()

Precondition: !S.isEmpty()

Postcondition: S = S with top removed

Returns: The item x such that S.push(x) was the most recent invocation of push.

مفيش حاجة جديدة .. غير بس انه بيقول في ال returns انها بترجع اخر element اتعمله push .

## Stack ADT: push() and top()

### **void S.push(stackElementType)**

Precondition: None

Postcondition: Item x is added to the stack, such that a subsequent S.pop() returns x.

### **stackElementType S.top()**

Precondition: ! S.isEmpty()

Postcondition: None

Returns: The item x such that S.push(x) was the most recent invocation of push.

[ 21 ]

ال preconditions بتاعت ال push فاضية .. بس احنا ممكن نتأكد ال stack فيه مكان .. مش مليون على الآخر .. ده لو يعنى عامله باستخدام array مش dynamic list .

## Stack ADT: isEmpty()

### **bool S.isEmpty()**

Precondition: None

Postcondition: None

Returns: true if and only if S is empty, i.e., contains no data items.

[ 22 ]

# Stacks and lists

- Stacks share many of the characteristics of lists, except they have a restriction on where data must be accessed or stored (only at the top)
- Data in stacks is homogeneous
- Use list-type implementations

[ 23 ]

الدكتور قال في ال slide دى قال هو مين more general  
فطبعا ال list. عشان ال stack عليها شوية قيود زى ما مكتوب فى ال slide.

عندنا طريقتين نعمل بيهم ال stacks.

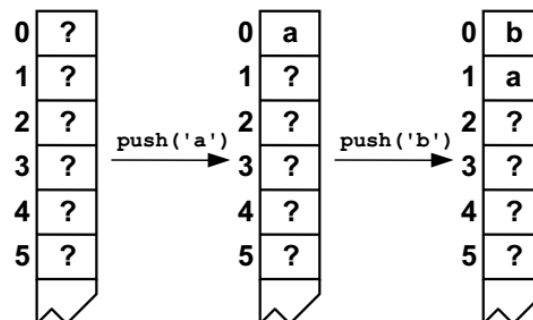
## Ways to implement stacks

- Arrays
- Linked lists (dynamic stacks)

[ 24 ]

أولا طريقة ال array:  
نفكر فيها الاول

## Array-based stack (version 1)



[ 26 ]

فى المنظر ده انا عندى كزة مشكلة

# Problems

- The top is fixed, therefore all access for storage (push) or retrieval (pop) must go through it.
- To keep it LIFO, the most recent item must be on top
- As new items are added older items must shuffle down.
- This is slow and unnecessary

[ 27 ]

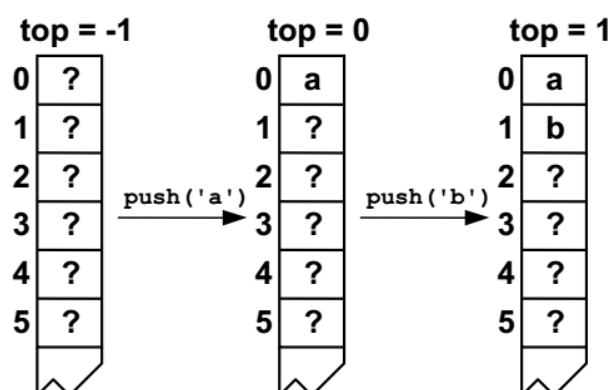
في كل `push` يعمل `shift` لكل ال `elements` وده هياخد وقت بدون داعي ومع ال `pop` نفس الكلام فاحنا ممكن ندخل ال `data` عادي من غير ما نعمل `shift` بس نعمل زي `pointer` يشاور على اخر حاجة دخلتها

## A better implementation

- Instead of fixing the top and moving the data, fix the data and move the top
- As long as we know what top is we can still do all push and pop functions associated with LIFO

[ 28 ]

## Version 2: floating top



[ 29 ]

وادي الكود .. بس قبل الكود .. انا ايه اللي يخليني اعمله ب `array` وال `dynamic location` احسن منها في حاجات كتير؟؟  
هو ان في مجالات في الشغل مبيستخدموش ال `dynamic` ده خالص زي الناس بتوع ال `automotive` بيحبوا تبقى كل حاجة تحت سيطرتهم .. فبيشغلوا ب `arrays` عادي  
نروح نشوف الكود بقي



# Class Stack

```
class Stack {
public:
    Stack();
    void push(StackElementType item);
    StackElementType pop();
    StackElementType top();
    bool isEmpty();
private:
    StackElementType stackArray[maxStackSize];
    int topIndex;
};
```

حطينا ال array نفسها فى ال private عشان دى مقدسة D: مينفعش حد يقرب منها ..

## Header File Coding Tip Avoid Multiple Header Inclusion

```
#ifndef _FILE_NAME_H_ // #ifndef – it stands for “if not defined”
#define _FILE_NAME_H_

/* code */

#endif // #ifndef _FILE_NAME_H_
```

- By using the `#ifndef` directive, you can include a block of text only if a particular expression is undefined; then, within the header file, you can define the expression. This ensures that the code in the `#ifndef` is included only the first time the file is loaded.

( 32 )

قبل ما نكمل الكود ... اغلبنا شاف حوار ال `#ifdef` دى فى اكواد على النت ... ايه حكايتها بقى ؟  
افرض انت عامل header file للكود بتاعك اسمه `stack.h` وجيت فى ال `stack.c` عملت

```
#include "stack.h"
```

فاللى بيحصل ان الجملة دى بيتخط بدالها الفايل ال `h`. ده  
افرض بقى انك عامل header file تانى ... اسمه مثلا `robot.h` ووانت بتعمله لقيت نفسك محتاج جواه تعمل `include` لل  
`stack.h`  
وقمت رحت لل `main` عملت

```
#include "robot.h"
```

فدلوقتى بقى ال `main` فيه

```
#include "stack.h"
#include "robot.h"
```

فاللى هيحصل انه هيخط مكان اول جملة الفايل `stack.h` وييجى يشيل تانى سطر ويخط مكانه فايل ال `robot.h` اللى عاملين  
جواه `include` لل `stack.h` وطبعا برودو الى جوة ال `robot.h` دى انتشالت واتخط مكانها الفايل كله فكدده فايل ال `stack` محطوط  
كزة مرة .. على ايه اصلا؟ مكفاية مرة واحدة فاللى بيحصل اننا جوة ال header files بنكتب فى الاول

```
#ifndef stack.h
#define stack.h
وهنا نكتب الكود
```

#endif

فدی بتقوله لو اتعرفت قبل كده خلاص .. مش هينقل الفاييل تانى

نرجع لكود ال stack

```
Stack::Stack()
{
    topIndex = -1;
}
```

ده ال constructor

## push( ) and pop( ) methods

```
void Stack::push(StackElementType item)
{ // ensure array bounds not exceeded
    assert(topIndex < maxStackSize-1);
    ++topIndex;
    stackArray[topIndex] = item;
}

StackElementType Stack::pop()
{ // ensure array bounds not exceeded
    assert(topIndex >= 0);
    int returnIndex=topIndex;
    --topIndex;
    return stackArray[returnIndex];
}
```

[ 34 ]

انا ممكن استبدل assert دى؟

اه ممكن اخلى ال boolean ...function وترجع true or false

## top( ) and isEmpty( ) methods

```
StackElementType Stack::top()
{
    // ensure array bounds not exceeded
    assert(topIndex >= 0);
    return stackArray[topIndex];
}

bool Stack::isEmpty()
{
    return bool(topIndex == -1);
}
```

كده خلصنا functions implementation

فى functions تانى ممكن اعملها .. اه ممكن اشوف هو مليون وللا لا

حد قال ممكن اشوف تانى element مثلا  
الدكتور قال ان ده كده ضد ال abstraction بتاع ال stack اللى بيقول اننا ملناش دعوة باى حاجة غير اول element.

كدة ال sildes بتاعت ال stacks خلصت .. فاضل بتاعت ال linked stacks وال queues بس دول مش مشروحين هنا  
فهتذاكرهم انت معلىش، وهي السلايدز كويسة يعني