## 5. 연결 리스트의 응용 및 구현: 다항식 표현



### ❖ 단순 연결 리스트를 이용한 다항식 표현

■ 다항식 노드의 노드 구조와 구조체 정의



(a) 노드 구조

```
typedef struct Node {
   float coef;
   int expo;
   struct Node *link;
};
```

(b) 구조체 정의

그림 4-36 다항식 노드의 노드 구조와 구조체 정의



## 5. 연결 리스트의 응용 및 구현: 다항식 표현



- 다항식 노드를 사용한 표현
  - 다항식 A(x) = 4x3+3x2+5x와 B(x) = 3x4+x3+2x+1

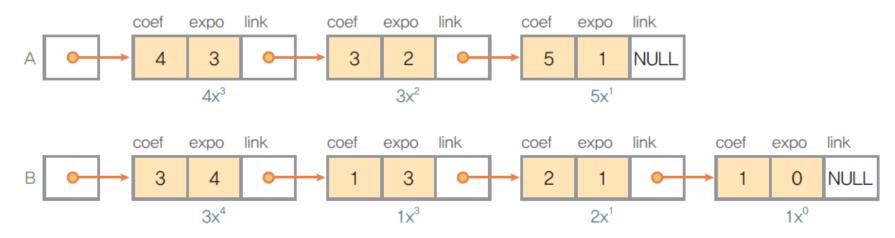


그림 4-37 다항식 A(x)와 B(x)의 단순 연결 리스트 표현





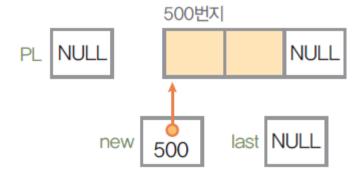
### ❖ 다항식 연결 자료구조의 항 삽입 알고리즘

다항식 리스트 포인터 PL과 coef 필드 값을 저장한 변수 coef, expo 필드 값을 저장한 변수 expo, 리스트 PL의 마지막 노드의 위치를 지시하는 포인터 last를 매개변수로 사용

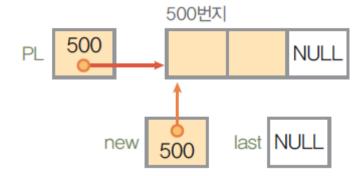
```
알고리즘 4-11 다항식 끝에 항 추가
 appendTerm(PL, coef, expo, last)
    new ← getNode();
    new.expo ← expo;
    new.coef ← coef;
    new.link ← NULL;
    if (PL = NULL) then {
    ① { ① -② PL ← new;
① -⑤ last ← new;
    else {
 end appendTerm()
```



- 다항식에 항을 추가하는 과정
  - 1 공백 리스트인 경우



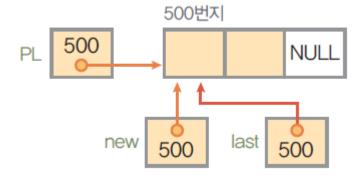
 $\bigcirc$  a PL ← new;



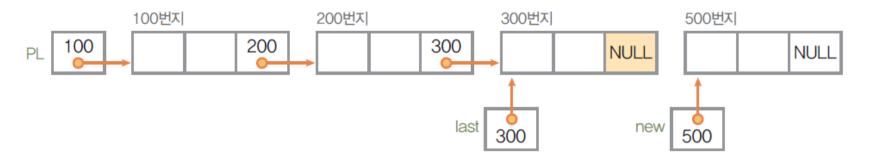




1 - b last ← new;



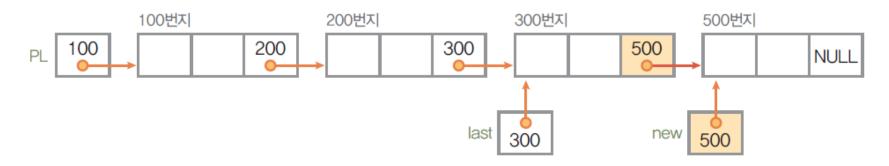
2 공백 리스트가 아닌 경우



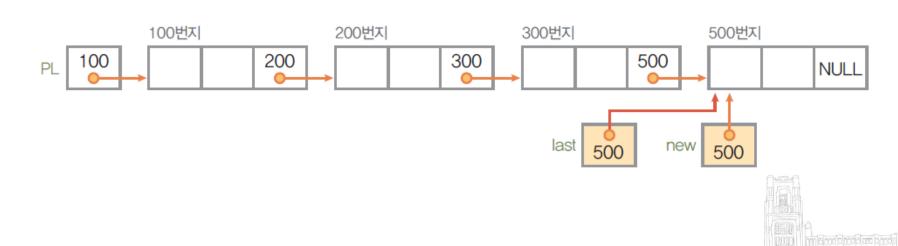


6/114

**2**- a last.link ← new;

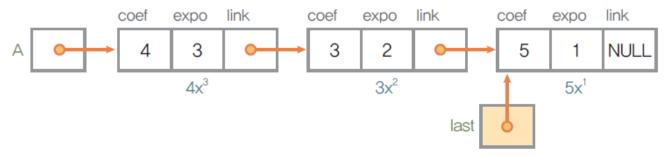


**2**- b last ← new;

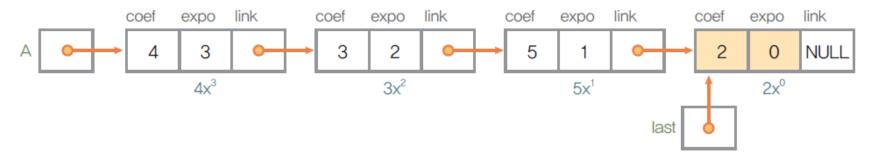




appendTerm() 함수를 이용해 다항식 리스트에 항을 추가한 예



(a) appendTerm(A, 2, 0, last) 실행 전



(b) appendTerm(A, 2, 0, last) 실행 후

그림 4-38 appendTerm() 함수를 이용해 다항식 리스트에 항을 추가한 예





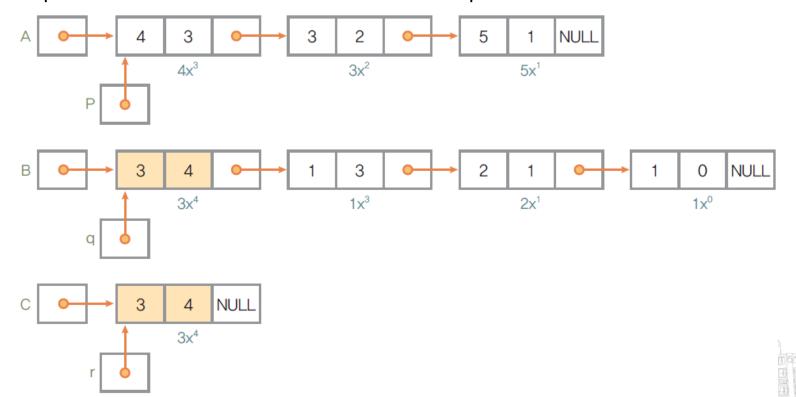
#### ❖ 다항식끼리의 덧셈 연산과 알고리즘

- 덧셈 A(x)+B(x)=C(x)를 단순 연결 리스트 자료구조를 사용하여 연산
  - 다항식 A(x)와 B(x), C(x)의 항을 지시하기 위해서 세 개의 포인터를 사용
  - 포인터 p : 다항식 A(x)에서 비교할 항을 지시
  - 포인터 q : 다항식 B(x)에서 비교할 항을 지시
  - 포인터 r : 덧셈연산 결과 만들어지는 다항식 C(x)의 항을 지시



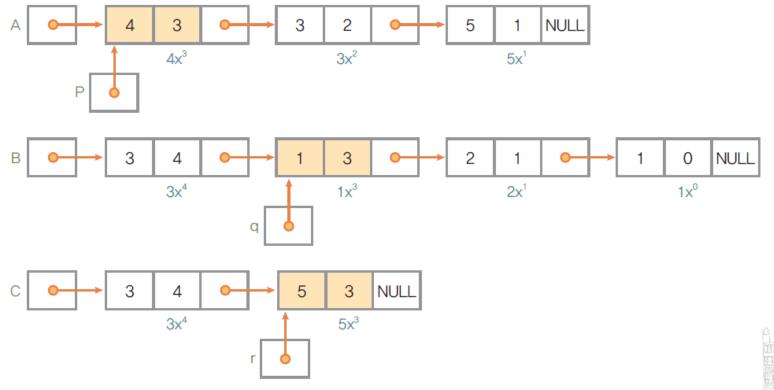


- p.expo < q.expo : 다항식 A(x) 항의 지수가 작은 경우
  - 두 다항식의 지수가 다르면 계수를 더할 수 없고, 지수가 높은 항부터 나열 하는 다항식 표현 규칙에 따라서 포인터 q가 가리키는 다항식 B(x) 항을 C(x) 항으로 복사
  - q가 가리키는 항에 대한 처리가 끝나면 q를 다음 노드로 이동





- p.expo = q.expo : 두 다항식 항의 지수가 같은 경우
  - 두 다항식의 지수가 같으면 지수가 같은 항의 계수를 더해 C(x) 항을 만들면 되므로 p.coef와 q.coef를 더해 C(x) 항인 r.coef에 저장하고, 지수는 p.expo( 또는 q.expo)를 r.expo에 저장
  - 다음 항을 비교하기 위해 포인터 p와 q를 각각 다음 노드로 이동





- p.expo > q.expo : 다항식 A(x) 항의 지수가 큰 경우
  - p가 가리키는 다항식 A(x) 항의 지수가 더 크면 포인터 p가 가리키는 항을 C(x) 항으로 복사
  - 포인터 p가 가리키는 항에 대한 처리가 끝났으므로 p를 다음 노드로 이동

