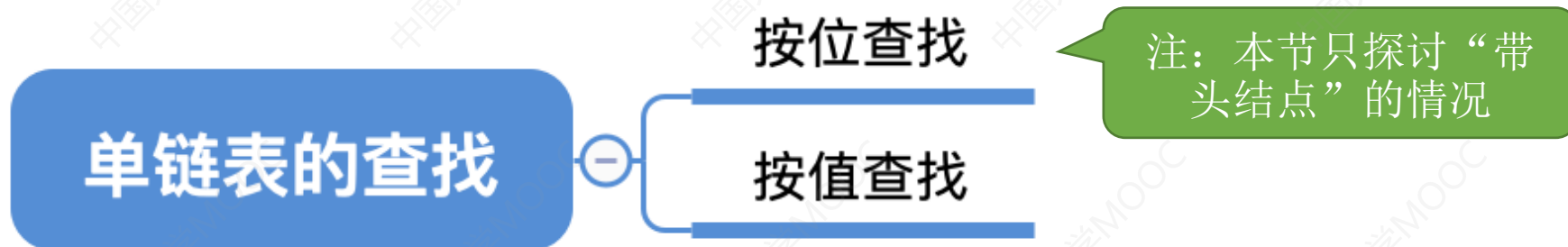


本节内容

单链表

查找

知识总览



GetElem(L,i): **按位查找**操作。获取表L中第i个位置的元素的值。

LocateElem(L,e): **按值查找**操作。在表L中查找具有给定关键字值的元素。

按位查找

//在第 i 个位置插入元素 e (带头结点)

```
bool ListInsert(LinkList &L, int i, ElemType e){
```

```
    if(i<1)
```

```
        return false;
```

```
    LNode *p;    //指针p指向当前扫描到的结点
```

```
    int j=0;    //当前p指向的是第几个结点
```

```
    p = L;    //L指向头结点, 头结点是第0个结点 (不存数据)
```

```
    while (p!=NULL && j<i-1) { //循环找到第  $i-1$  个结点
```

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

```
        j++;
```

```
    }
```

```
    if(p==NULL) //i值不合法
```

```
        return false;
```

```
    LNode *s = (LNode *)malloc(sizeof(LNode));
```

```
    s->data = e;
```

```
    s->next=p->next;
```

```
    p->next=s;    //将结点s连到p之后
```

```
    return true; //插入成功
```

```
}
```

```
bool ListDelete(LinkList &L, int i, ElemType &e){
```

```
    if(i<1)
```

```
        return false;
```

```
    LNode *p;    //指针p指向当前扫描到的结点
```

```
    int j=0;    //当前p指向的是第几个结点
```

```
    p = L;    //L指向头结点, 头结点是第0个结点 (不存数据)
```

```
    while (p!=NULL && j<i-1) { //循环找到第  $i-1$  个结点
```

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

```
        j++;
```

```
    }
```

```
    if(p==NULL) //i值不合法
```

```
        return false;
```

```
    if(p->next == NULL) //第  $i-1$  个结点之后已无其他结点
```

```
        return false;
```

```
    LNode *q=p->next; //令q指向被删除结点
```

```
    e = q->data; //用e返回元素的值
```

```
    p->next=q->next; //将*q结点从链中“断开”
```

```
    free(q); //释放结点的存储空间
```

```
    return true; //删除成功
```

```
}
```

按位查找

//按位查找, 返回第 i 个元素 (带头结点)

```
LNode * GetElem(LinkList L, int i){
```

```
    if(i<0)
```

```
        return NULL;
```

```
    LNode *p;    //指针p指向当前扫描到的结点
```

```
    int j=0;    //当前p指向的是第几个结点
```

```
    ➡ p = L;    //L指向头结点, 头结点是第0个结点 (不存数据)
```

```
    while (p!=NULL && j<i) { //循环找到第  $i$  个结点
```

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

```
        j++;
```

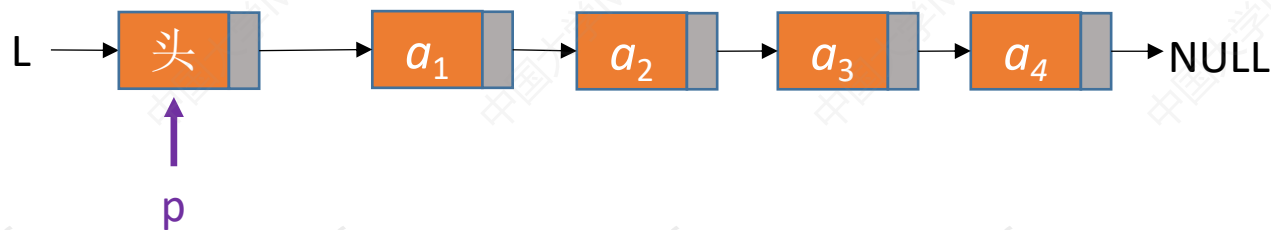
```
    }
```

```
    return p;
```

```
}
```

边界情况:

①如果 $i = 0$



按位查找

//按位查找, 返回第 i 个元素 (带头结点)

```
LNode * GetElem(LinkList L, int i){
```

```
    if(i<0)
```

```
        return NULL;
```

```
    LNode *p;    //指针p指向当前扫描到的结点
```

```
    int j=0;    //当前p指向的是第几个结点
```

```
    ➡ p = L;    //L指向头结点, 头结点是第0个结点 (不存数据)
```

```
    while (p!=NULL && j<i) { //循环找到第  $i$  个结点
```

```
    ➡    p=p->next;
```

```
        j++;
```

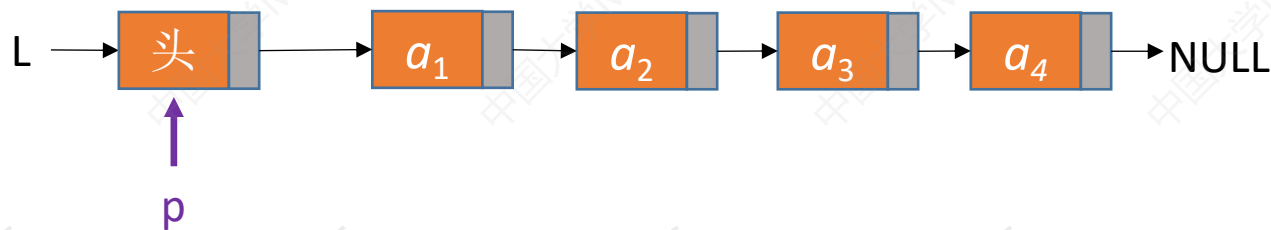
```
    }
```

```
    return p;
```

```
}
```

边界情况:

②如果 $i = 8$



按位查找

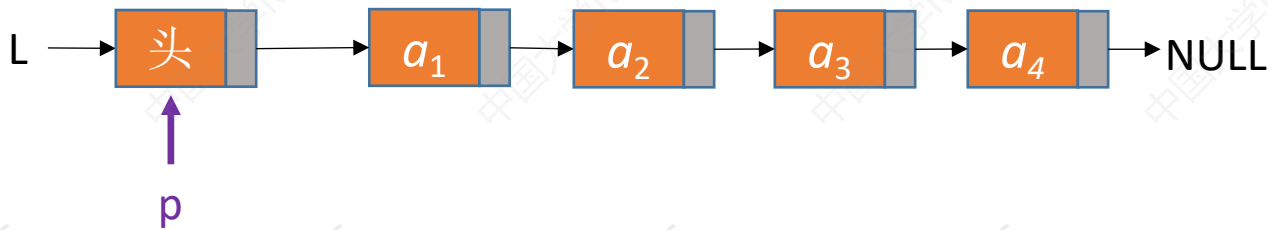
```
//按位查找, 返回第 i 个元素 (带头结点)
LNode * GetElem(LinkList L, int i){
    if(i<0)
        return NULL;
    LNode *p;    //指针p指向当前扫描到的结点
    int j=0;      //当前p指向的是第几个结点
    p = L;        //L指向头结点, 头结点是第0个结点 (不存数据)
    while (p!=NULL && j<i) { //循环找到第 i 个结点
        p=p->next;
        j++;
    }
    return p;
}
```

普通情况:

③如果 $i = 3$



脑补一下咯



平均时间复杂度: $O(n)$

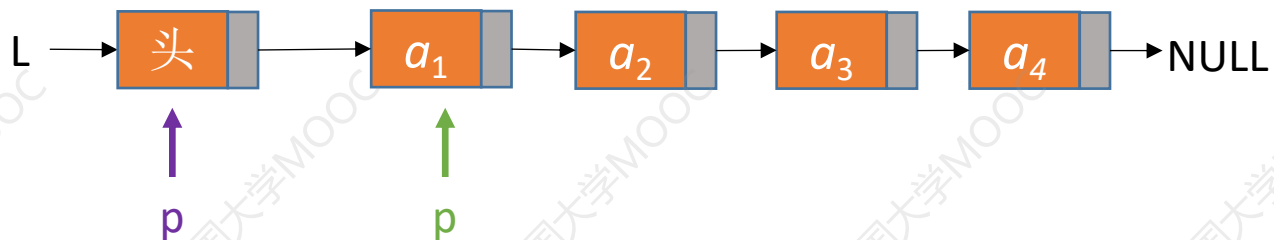
按位查找

王道书
版本

//按位查找, 返回第 i 个元素 (带头结点)

```
LNode * GetElem(LinkList L, int i){  
    if(i<0)  
        return NULL;  
    LNode *p;    //指针p指向当前扫描到的结点  
    int j=0;      //当前p指向的是第几个结点  
    p = L;        //L指向头结点, 头结点是第0个结点 (不存数据)  
    while (p!=NULL && j<i) { //循环找到第  $i$  个结点  
        p=p->next;  
        j++;  
    }  
    return p;  
}
```

```
LNode * GetElem(LinkList L, int i){  
    int j=1;  
    LNode *p=L->next;  
    if(i==0)  
        return L;  
    if(i<1)  
        return NULL;  
    while(p!=NULL && j<i){  
        p=p->next;  
        j++;  
    }  
    return p;  
}
```



封装（基本操作）的好处

避免重复代码，
简洁、易维护

//在第 i 个位置插入元素 e (带头结点)

```
bool ListInsert(LinkList &L, int i, ElemType e){  
    if(i<1)  
        return false;
```

```
    LNode *p = GetElem(L, i-1); //找到第 $i-1$ 个结点
```

```
    int j=0; //当前 $p$ 指向的是第 $j$ 个结点  
    p = L; //L指向头结点，头结点是第0个结点（不存数据）  
    while (p!=NULL && j<i-1) { //循环找到第  $i-1$  个结点  
        p=p->next;  
        j++;  
    }
```

```
    if(p==NULL) //i值不合法  
        return false;
```

```
    return InsertNextNode(p, e);
```

```
    s->data = e;  
    s->next=p->next;  
    p->next=s; //将结点s连到p之后  
    return true; //插入成功
```

p后插入新元素e

```
bool ListDelete(LinkList &L, int i, ElemType &e){  
    if(i<1)  
        return false;
```

```
    LNode *p = GetElem(L, i-1); //找到第 $i-1$ 个结点
```

```
    p = L; //L指向头结点，头结点是第0个结点（不存数据）  
    while (p!=NULL && j<i-1) { //循环找到第  $i-1$  个结点  
        p=p->next;  
        j++;  
    }
```

//后插操作：在 p 结点之后插入元素 e

```
bool InsertNextNode (LNode *p, ElemType e){
```

```
    if (p==NULL)  
        return false;
```

```
    LNode *s = (LNode *)malloc(sizeof(LNode));
```

```
    if (s==NULL) //内存分配失败
```

```
        return false;
```

```
    s->data = e; //用结点s保存数据元素e
```

```
    s->next=p->next;
```

```
    p->next=s;
```

```
    return true;
```

考虑到非法情况：健壮性

无其他结点

开”

按值查找

//按值查找, 找到数据域==e 的结点

```
LNode * LocateElem(LinkList L, ElemType e) {
```

```
    ➡ LNode *p = L->next;
```

//从第1个结点开始查找数据域为e的结点

```
    ➡ while (p != NULL && p->data != e)
```

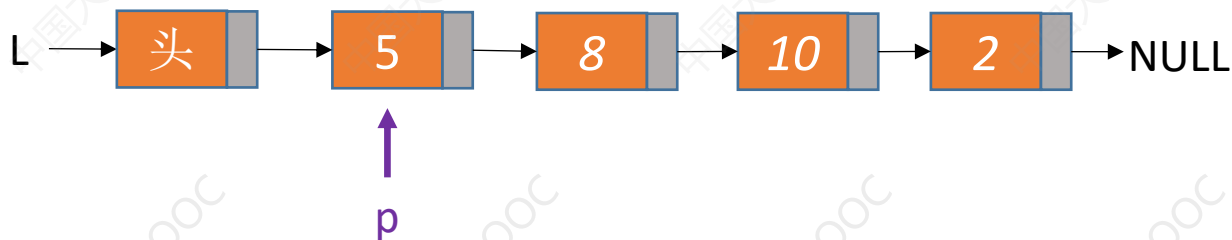
```
        ➡ p = p->next;
```

```
    ➡ return p; //找到后返回该结点指针, 否则返回NULL
}
```

注: 假设本例中
ElemType 是 int

能找到的情况:

①如果 $e = 8$



按值查找

//按值查找, 找到数据域==e 的结点

```
LNode * LocateElem(LinkList L, ElemType e) {
```

```
    ➡ LNode *p = L->next;
```

//从第1个结点开始查找数据域为e的结点

```
    ➡ while (p != NULL && p->data != e)
```

```
        ➡ p = p->next;
```

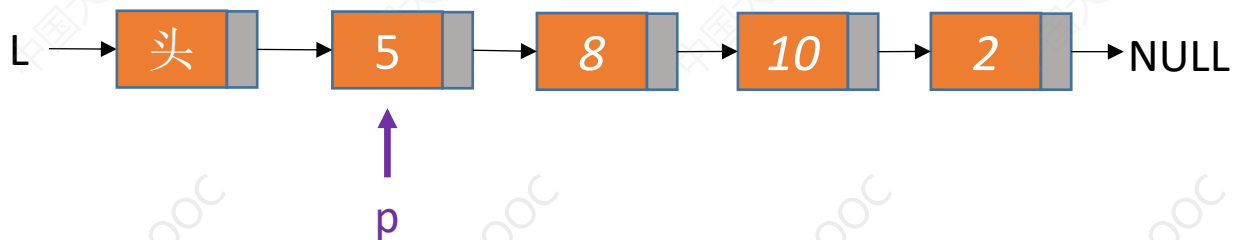
```
    ➡ return p;    //找到后返回该结点指针, 否则返回NULL
}
```

注: 假设本例中
ElemType 是 int

不能找到的情况:

②如果 $e = 6$

如果 ElemType 是更复杂的结构类型呢?



平均时间复杂度: $O(n)$

求表的长度

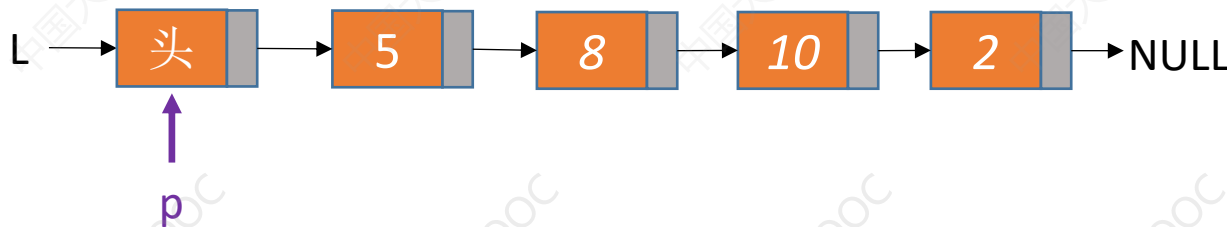
//求表的长度

```
int Length(LinkList L){  
    int len = 0;    //统计表长  
    LNode *p = L;  
    while (p->next != NULL){  
        p = p->next;  
        len++;  
    }  
    return len;  
}
```



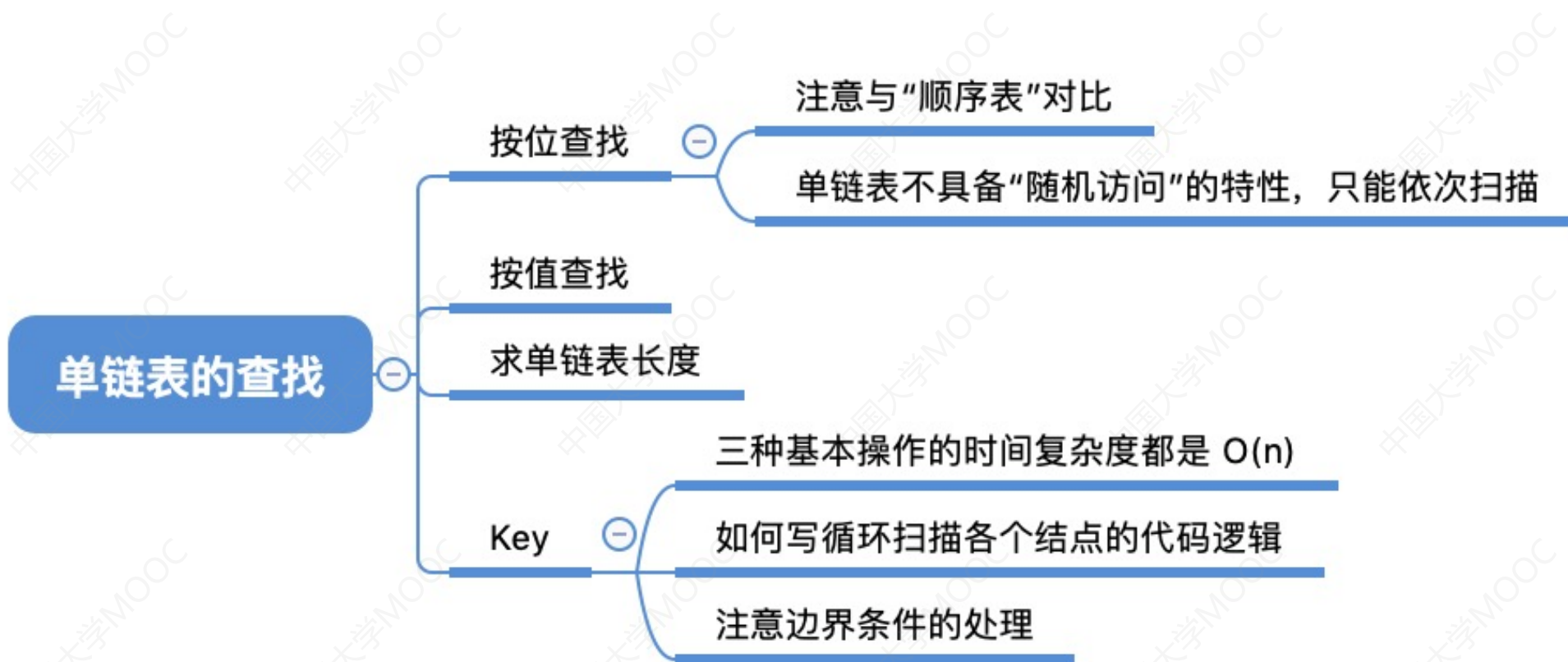
脑补一下咯

如果不带头结点呢？



时间复杂度: $O(n)$

知识回顾与重要考点



欢迎大家对本节视频进行评价~



学员评分：2.3.2_2 单...

扫一扫二维码打开或分享给好友



— 腾讯文档 —

可多人实时在线编辑，权限安全可控



公众号：王道在线



b站：王道计算机教育



抖音：王道计算机考研