



定义

应用

八皇后问题

迷宫寻径

试探回溯法* (算法设计)

队列

链表描述

顺序表描述

双端队列

层次遍历中的应用

在计算机系统中的应用

循环分配器

队列模型

队列描述

队列应用

队列

定义

数组的存储结构

定义与操作

特殊矩阵

基本概念

用单个线性表表示

用多个线性表表示

数组

矩阵

稀疏矩阵

数组与矩阵

定义

树的实现

树的遍历

树的应用-并查集

二叉树及其表示

二叉树节点操作

遍历

编码树

二叉排序树

平衡二叉树

线索二叉树

Huffman编码

二叉树、树和森林的转换

森林的遍历

树、二叉树、森林

邻接矩阵

邻接表

十字链表

邻接多重表

广度优先搜索

深度优先搜索

图的遍历与连通性

图的概述

存储与操作

遍历

图的应用

kruska算法

prim算法

无权最短路径

最短路径树

Dijkstra算法

具有负边值的图

无圈图

应用

有向无环图

算法与实现

关键路径

最小生成树

最短路径

拓扑排序

图

贪婪算法

分治

动态规划

随机化算法

回溯法

摊还分析

分支定界

最优化问题

设计思想

最近点问题

选择问题

解递归方程

复杂度下限

最小最大问题下限

排序算法下限

用一个表代替递归

矩阵乘法的顺序安排

最优二叉查找树

所有定点对之间的最短路径

随机数发生器

跳跃表

素性测试

思想

应用/博弈

二项队列

斜堆

斐波那契堆

伸展树 (高级数据结构)

思想

应用

最大完备子图

设计思想

局部性

逐层伸展

双层伸展

实现

多路平衡查找

ADT接口和实现

关键词查找

关键词插入

上溢与分裂

下溢与合并

自顶向上插入

红黑树

自顶向下红黑树

自顶向下删除

范围查询

k-d树

k-d树

AA-树*

treap树*

伸展树

B-树

红黑树

k-d树

AA-树*

treap树*

高级数据结构*

查找的概念

顺序查找和折半

B树和B+树

散列表

字符串匹配

顺序查找

折半查找

分块查找

B树的概念和基本操作

B+树的概念

基本概念

散列函数的构造方法

处理冲突的方法

散列查找以及性能分析

简单的模式匹配

改进的模式匹配-KMP算法

BM算法*

Karp-Rabin算法*

查找

排序的基本概念

插入排序

交换排序

选择排序

归并排序和基数排序

内部排序算法的比较和应用

外部排序

直接插入排序

折半排序

希尔排序

冒泡排序

快速排序

简单选择排序

子主题

归并排序

基数排序

外部排序方法

多路平衡归并树和败者树

置换-选择排序

最佳归并树

排序

定义

应用

Huffman编码树

优先级队列

线性表

堆

左式堆*

左高树

完全二叉堆

元素插入

元素删除

建堆

堆排序

堆合并

单侧倾斜

合并算法

基于合并的插入和删除

高度优先、宽度优先的最大、最小左高树

最大HBLT的插入

最大HBLT的删除

两颗最大HBLT的合并

优先级队列

初学可以略过直接看树图或者了解即可

有余力可看