项目文档

谈瑞

项目七：牧场栅栏问题

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
| 专业班级：软件工程4班  电话：18936361545 | 学号：1452775  电子邮件：tanrui106@163.com | 课目：数据结构课程设计 |
|  |  |  |

目录

[项目简介 3](#_Toc498972294)

[项目概要 3](#_Toc498972295)

[项目功能及要求 3](#_Toc498972296)

[项目结构 4](#_Toc498972297)

[基本思路 4](#_Toc498972298)

[示例说明 4](#_Toc498972299)

[项目类的实现 5](#_Toc498972300)

[Woods类 5](#_Toc498972301)

[主要代码分析 6](#_Toc498972302)

[一些思考 7](#_Toc498972303)

[明确用户输入的数据到底是什么 7](#_Toc498972304)

[编译器不同，执行代码行为亦不同 7](#_Toc498972305)

[Lambda函数 7](#_Toc498972306)

[运行测试 9](#_Toc498972307)

# 项目简介

## 项目概要

农夫要修理牧场的一段栅栏，他测量了栅栏，发现需要N块木头，每块木头长度为整数Li个长度单位，于是他购买了一个很长的，能锯成N块的木头，即该木头的长度是Li的总和。

但是农夫自己没有锯子，请人锯木的酬金跟这段木头的长度成正比。为简单起见，不妨就设酬金等于所锯木头的长度。例如，要将长度为20的木头锯成长度为8，7和5的三段，第一次锯木头将木头锯成12和8，花费20；第二次锯木头将长度为12的木头锯成7和5花费12，总花费32元。如果第一次将木头锯成15和5，则第二次将木头锯成7和8，那么总的花费是35（大于32）.

## 项目功能及要求

此问题的数学建模如下，即对于一个正整数数列，每次选取2个数相加，将和添加到数列中去，然后删除这2个数，如此循环知道数列中最后剩下一个数。而此题就要求出使得最后一个数最小的情况。很容易想到需要构建Huffman树来实现此功能。

具体做法是：先将输入的N（N<=104）个整数排序，使其按照从小到大的顺序排列（目的是使数组满足Huffman树的基本条件），实际上，构成Huffman树的元素并不是输入的整数数组，而应是锯成N块木头的前一个状态，此时的ceil（N/2）（ceil指向上取整）个元素才是Huffman树的真正的叶子结点。要得到这样的叶子结点，即是将N个整数两两相加（这里要注意N若是奇数则会多出来一个数，应对措施是先从总价钱cost中减去这个数，然后将其视作叶子结点，将其按照大小放置于正确位置即对ceil（N/2）个整数再排序），此时用得到的ceil（N/2）个整数构建Huffman树，而后遍历Huffman树，每遍历一个结点将其中的长度作为价格加到cost上，遍历完成即得到最终的花费，而此花费也正是各个叶子结点的权值与其到根结点的路径乘积的和，某结点到根结点的路径长度即可理解为农夫从整块木头到第一次砍出来这一块木头的次数。

此项目支持控制台输入及文件输入，初始文档中已经有1000个随机数，初测能得出正确花费。

# 项目结构

## 基本思路

本项目采用Huffman树结构，依照Huffman树的“带权路径长度最小的二叉树应是权值大的外结点离根结点最近的扩充二叉树特性”，将木头长度视作结点权值，构建Huffman树，而后遍历树得到结果。

此题特殊点在于，构建Huffman树的基础数组并非用户输入的数组，具体原因在于，Huffman树在求解带权路径长度时是将叶子结点的权值乘以其到根结点的路径，若采用输入的整数数组作为基数组，则会求解时会多加一遍这个数组，当然若这样做之后将总结果减去基数组的总和也是不可取的，应该使最后存储的结构在去掉基数组中的木头后成为一个标准的Huffman树，才能得到正确的结果。

当然，为何排了序后的输入数组两两相加就能得到想要的正确的基数组呢，这是数学证明的范畴了，我这里也是假设以及通过对比验证默认认为此种方法得出的基数组而生成的Huffman树在所有可能的Huffman树中的总花费最小。

## 示例说明

针对输入8:（4,5,1,2,1,3,1,1）讲述工作原理

开始

构建出的Huffman树，除去下虚线框中的树，得到的即是标准的Huffman树（镜像）

1

1

1

1

3

18

5

4

9

2

5

2

2

4

9

逐项相加同时建立结点，生成Huffman树

18（9（4（2（1,1）,2（1,1））,5（2,3））,9（4,5）））

两两相加，获得Huffman树的基数组

vector<wood\*> currents = [2,2,5,9]

对初始数组从小到大排序，初步满足Huffman树构建条件

woods = [1,1,1,1,2,3,4,5]

woods = [4,5,1,2,1,3,1,1]

int \*woods = (int\*)malloc(sizeof(int)\*8)

woods = [4,5,1,2,1,3,1,1]

通过用户输入初始化woods初始数组

初始化woods初始数组大小

# 项目类的实现

## Woods类

采用Huffman树数据结构

private成员

public成员

|  |  |
| --- | --- |
| 类成员 | 作用 |
| struct Wood | Woods类的结点，包含当前结点（即木头）的长度，以及左右子节点 |
| static long cost = 0 | 砍出所需木头的总花费，设置为静态变量，非类成员 |
| Woods() | 默认构造函数 |
| Woods(istream &in) | 带有输入流参数的构造函数 |
| ~Woods() | 默认析构函数 |
| void getWoods(istream &in = cin) | 获取用户输入的主要数据，默认输入流为标准输入流 |
| void setWoodsTree() | 通过初始数组构建基数组，而后根据基数组构建Huffman树 |
| void getCost() | 获取最终花费 |
| void printWoodsHuffmanTree  (Wood \*wood) | 打印Huffman树，观察其层次结构 |
| void PreOrder(Wood \*current,void (\*visit)(Wood \*wood)) | 前序遍历函数，只在类内部调用 |
| void sortWoods(); | 对初始数组进行排序，采用希尔排序算法（从项目十中直接拷过来用的Hmm..） |
| Wood\* mergeWood(Wood \*lwood, Wood \*rwood) | 通过左右子结点构建二叉树，只在类内部调用 |
| bool ifInputValid(string str) | 检测用户输入的初始数据是否有效 |
| int amount; | 内部成员，木头的数量 |
| Wood\* root | Huffman树的根，该节点的length值一定是整块木头的长度 |
| int\* woods | 初始数组，储存用户输入的最终木头长度 |
| bool isOdd | 存储木头数量是否为奇数，在后面确定Huffman构建行为中起到一些作用 |

# 主要代码分析

void Woods::setWoodsTree() {

// 通过读入的数组，为Huffman树创建基数组，这是本项目的核心函数

sortWoods();

// 先将数组排序，方便构建Huffman树的基本条件

if (amount == 1) {

cout << "你不需要任何花费！\n";

return;

}

// 当只需要1根木头时，那就是不需要砍，花费为0

isOdd = amount % 2 == 0 ? false : true;

// 对于用户输入的数组，可能有奇数项和偶数项两种情况，用个变量进行标记，项目文档中会讨论其工作原理

vector<Wood \*> currents(amount / 2 + isOdd);

//Wood \*currents[amount/2+isOdd];

//一开始在clion中直接使用数组，而转移到vs中，发现vs不支持在声明数组大小时使用非常量参数，就很头疼，于是改用vector存储

// 之所以选择vector存储，一是因为上一行所述，二是因为algorithm中自带标准容器排序算法，美滋滋

Wood \*currentL, \*currentR;

for (int i = 0; i < amount / 2; i++) {

currentL = new Wood(woods[2 \* i], nullptr, nullptr);

currentR = new Wood(woods[2 \* i + 1], nullptr, nullptr);

currents[i] = mergeWood(currentL, currentR);

}

if (isOdd) {

currents[amount / 2] = new Wood(woods[amount - 1], nullptr, nullptr);

sort(currents.begin(), currents.end(), [](Wood \*wood1, Wood \*wood2) {

return wood1->length < wood2->length;

});

//自定义比较函数（lambda函数），原因在于若是奇数组，可能最后一个数未参与前面的两两相加，而其又并不是Huffman数奇数组中最大的一个，故需排序以获取正确数列

}

Wood \*currentP = mergeWood(currents[0], currents[1]);

for (int j = 2; j < amount / 2 + isOdd; j++) {

currentP = mergeWood(currentP, currents[j]);

}

// 一个循环构建Huffman树，事实上，这里构建出的树与标准Huffman树互成镜像，但是原理以及行为啥的都是如出一辙

root = currentP;

getCost();

cout << "最小花费为：" << cost << "RMB!\n";

// 获取最后的花费

printWoodsHuffmanTree(root);

// 将构建出的Huffman树打印出来可通过括号包含关系看出其层次结构

}

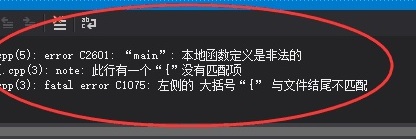
# 一些思考

此函数是本项目中的主要函数，主要循着接受用户输入→创建基数组→构建Huffman树→运算得出最终花费。在编写过程中，有以下几点思考：

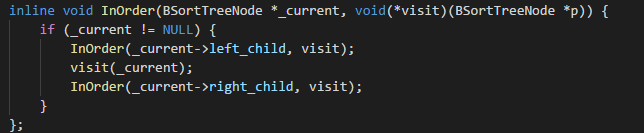
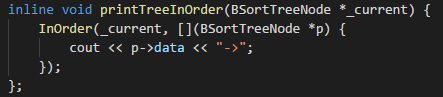
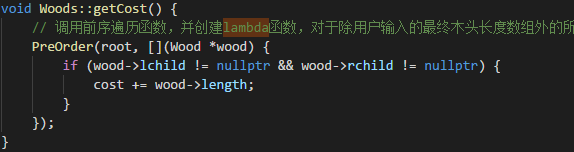
## 明确用户输入的数据到底是什么

看到题设时，一开始考虑使用用户输入的初始数组直接创建Huffman树而后直接通过求Huffman树路径长度得出总花费，然而结果与示例差别很大，后来想想可能是因为重复加了初始数组，于是减去了初始数组的值，发现与示例答案相似了但还是差了几块钱，这说明这种创建的Huffman树的方法根本就是错的。于是翻书重新查阅了Huffman树的特性，发现Huffman树求路径时每个叶子结点应是直接参与路径长度计算中，而这里的初始数组（暂且称初始木头吧）是不直接参与最终花费的运算的，继续想，直接参与最终花费的最底层木头应该使“砍出初始木头的那些木头”，即代码中的vector<Wood \*> currents;。因此代码中创建的以root为根的二叉树实际上是在Huffman树的基础上再让他每个叶子结点（即叶子木头）左右子女链接上其最后砍出的木头（即初始木头），这样的结构在print后可很清晰看出。

## 编译器不同，执行代码行为亦不同

此项目我一开始是在Fedora上用C-lion写的，应该说一路写下来很顺畅，但是等回到宿舍pull到台式机上使用visual studio调试却产生了一大堆错误，图中列出一部分错误（什么“常量中不能包含换行符”、“声明数组不能使用非常量表达式”、“大括号不匹配”等等），可以说很是崩溃了，扔到Google问了一下，发现罪魁祸首还是跨平台问题，visual studio采用的是vc++编译器（当然编译只是vc++的一小部分功能），而Fedora上的C-lion使用的是g++，多多少少会在字符编码上有点差别，况且这还是跨系统平台，本身Linux和Windows的换行符就是不一样的。这里我选择了笨办法，就是不直接复制文件，而是创建新文件而后复制文件内容。希望在以后的学习中，能够学会在代码中对编译器进行检测，从而让计算机根据编译器选择编译哪一段代码（此坑先放放）。

## Lambda函数

Lambda函数是C++11中提出的一种定义匿名函数对象的方法（详见<https://msdn.microsoft.com/zh-cn/library/dd293608.aspx>），这种方法我在项目九中运用的较多，即各种顺序遍历二叉树时，第二个参数传入的是一个函数指针，而在调用其时，就使用lambda函数来明确遍历结点时的具体操作。此项目中运用时还不是很了解其详细用法，一开始cost变量是声明在类中的私有成员，在lambda函数中调用cost时提示lambda函数无法获取cost变量，因此干脆将其声明为静态全局成员，后来查阅lambda函数资料得知capture子句可选择按值或按引用来获取匿名函数外部的变量，传入lambda函数内部。还是无知啊！（但是因为懒也还是没有改回来惹，继续声明cost为静态全局变量）

# 运行测试