자료구조의 정의

* 컴퓨터 프로그램
* 데이터 + 명령어
* 자료구조
* 데이터를 효율적으로 처리할 수 있도록 만들어진 데이터의 처리 방식
* 알고리즘
* 데이터를 효율적으로 처리할 수 있는 방법

프로그램의 목적에 따라 올바른 자료구조를 사용할 경우 얻을 수 있는 이득

1. 메모리의 **효율적 사용**
2. 프로그램 **수행 시간의 단축**

* 효율적인 알고리즘 적용하기 위해서는 알맞은 자료구조가 선행 되어야 함
* 자료구조의 분류

1. 단순구조 : 기본적인 데이터타입들이 해당

EX) int, float, double, …

1. 선형구조 : 각각의 자료들이 1:1로 연결된 형태

EX) 스택, 큐, 리스트, 덱, …

1. 비선형구조 : 각각의 자료들이 1:다 또는 다:다로 연결된 형태

EX) 트리, 그래프, …

1. 파일구조 : 일반적으로 메모리에 로드하기 어려운 큰 자료들이 대상

보조기억장치에 저장하는 것을 전제로 만들어졌다.

구성 방식에 따라 순차적, 상대적, 색인, 다중 키 파일구조등이 있다.

* 추상자료형
* 자료형이란?
* 자료(데이터) + 명령어
* EX) int 자료형 = int + 사칙연산을 필두로 한 명령어들
* 정보은닉
* 사용자로 하여금 핵심적인 정보만 확인할 수 있게 하고, 내부적 기능이나, 형태는 공개하지 않는 것 🡪 백조를 생각하면 편할 듯 하다.
* 추상자료형이란?
* 정보은닉 + 자료형
* 데이터와 명령어로 구성된 자료형에 정보은닉의 개념을 쓰까 만든 것
* 사용에 있어서 핵심적인 데이터나 명령어들의 정의만 공개하고 내부 로직 같은 필수 적이지 않은 부분들은 비공개로 정의한 형태
* 알고리즘
* 알고리즘이란?
* 문제해결을 위한 일련의 절차
* 컴퓨터가 이해할 수 있는 명백한 명령어의 집합이면서 어떤 문제를 해결하기 위한 절차
* 알고리즘은 문제 해결을 위한 5가지 조건이 필요

1. 입력 : 외부에서 제공되는 자료가 0개이상 존재해야 한다.
2. 출력 : 적어도 1개 이상의 결과를 만들어야 한다.
3. 유한성 : 각 명령어는 의미가 모호해서는 안된다.
4. 명백성 : 한정된 수의 단계 뒤에는 반드시 종료되어야 한다.
5. 유효성 : 모든 명령은 실행 가능한 연산이어야 한다.

* 알고리즘의 표현법
* 대표적으로 4가지의 표현 방법이 존재

1. 자연어
2. 순서도
3. 의사코드
4. 프로그래밍 언어

* 알고리즘의 분석기준
* 공간 복잡도
* 시간 복잡도

🡪 임베디드 환경을 제외한 대부분의 환경에서 시간 복잡도를 우선시 함

* 시간 복잡도
* 계산방법
  + 한번의 연산을 1로 잡아 명령어들의 구성을 통해 함수를 도출
  + 반복문의 경우 명령어 동작시 적용되는 연산 마다 1씩 증가 후 \* 반복횟수
* 빅오 표기법
  + 시간 복잡도 함수에서 가장 큰 차수의 항만 도출해 표기
  + O(n)의 형태
  + n < logn < nlogn < n^2 < n^3 < 2^n < n!

C프로그래밍

* 컴파일 및 실행 프로그램 작성

빌드 시 출력되는 메시지에서 구성:DebugWin32가 출력 되는 것을 확인 가능

일반적으로 visual Studio의 프로젝트는 2개의 빌드환경을 가짐

1. Debug : C 소스파일을 컴파일 할 때 디버깅 정보를 실행 프로그램에 자동 추가

솔루션 파일이 저장되는 폴더의 하위Debug폴더에 저장

1. Release : 개발이 완료된다음에 실행 프로그램 배포 시에 Release환경에서 빌드 된 실행 파일을 배포

Release폴더에 저장

* 단순 자료형
* 정수
* 소수점이하는 저장하지 않음
* unsigned추가시 음수 값에 할당된 비트까지 가져와서 표현 가능
* 실수
* 소수를 포함하는 수
* 수의 범위에서 E라는 문자가 표현되는대, E다음에 오는 수가 지수(Exponential)이라는 의미이다.
* 문자
* 문자를 나타내는대 사용
* 배열
* 같은 자료 형의 데이터를 메모리상에 연속적으로 저장하는 자료형
* 연속된 각각의 값을 배열의 원소(Element)라고 한다.

🡪 어떤 자료형의 배열수를 추출하는 방법 : Sizeof(배열)/sizeof(배열의 자료형)

* 다차원 배열
* 배열의 원소가 배열 자료형인 배열
* 2차원 배열에서는 열에 대한 인덱스가 행에 대한 인덱스보다 먼저 나온다
* 물리적인 실제 메모리 구조는 순차적으로 할당된다.
* 구조체
* 다른 자료형의 데이터를 하나의 그룹으로 묶은 자료형
* 사용하려면 먼저 구조체에 대한 선언이 필요
* 자료형 정의를 통해 하나의 독립된 구조를 가지도록 선언해야 함
* 자료형 선언이라 후에 변수선언도 따로 해줘야 한다.
* Typedef를 통해 하나의 데이터타입으로 정의 하기도 한다.
* 포인터
* 포인터 변수는 메모리주소값을 저장하는 변수이다.
* 프로그램의 안정성 차원에서 가능한 변수 선언에 항상 NULL값을 넣어 초기화를 시켜 줘야 한다.
* 포인터 연산

1. 주소연산자(&) : 변수의 주소값을 얻기 위한 연산자
2. 참조연산자(\*) : 포인터 변수에 저장된 주소를 이용해 해당 주소에 있는 값을 얻는 연산자

* 동적 메모리 할당
* 프로그램 실행중(런타임)j에 임의의 크기로 메모리를 할당 할 수 있다.
* Void\* Malloc(int size)을 사용해 할당 가능
  + 파라미터인 size바이트 만큼 메모리를 할당 후 할당된 메모리 블록의 시작 주소를 반환한다.
  + 할당 불가능시 NULL을 반환 🡪 malloc호출후에는 반드시 NULL이 아닌지 검사를 해야 한다.
  + 할당시킨 메모리는 사용 후 반드시 void free(void \*ptr)로 할당을 해제해 줘야 한다.
  + free함수의 경우 파라미터로 NULL또는 쓰레기값이 전달 될 경우 ㅈ 될수 있다.
* 초기화 : void \*Memset(void \*ptr\_start, int value, size\_t count)를 사용해 초기화 가능
  + String.h를 선언 시켜 줘야 한다.
  + Ptr\_start가 가리키는 메모리 영역을 시작으로 Count크기만큼 value로 설정한다.
* 더블 포인터
* 다른 변수의 메모리 주소를 저장하는 포인터 변수의 주소를 저장
* 포인터와 배열
* 배열을 포인터로 나타내는 것 또한 가능하다.
* 2차 배열의 경우 더블 포인터를 활용해 표현 가능하다.
* 배열의 이름 = 포인터변수

Ex) int arr[10]일 때, arr = 포인터 변수 🡪 값을 더해주는 것으로 다른 인덱스에 접근 가능

* 2차배열의 이름 = 더블 포인터 변수

Ex) int arr[a][b]일 때, arr = 더블 포인터 변수

🡪 값을 더해주는 것으로 a의 인덱스에 접근 가능

🡪 이후 도출된 값에 수를 더해주는 것으로 b인덱스에 접근 가능

* 구조체에서도 포인터 사용가능
* 포인터 참조연산으로 값 도출 시 (.)연산자가 (\*)연산자보다 우선순위가 높으니 주의

리스트

* 리스트
* 여러 개의 자료가 일직선으로 서로 연결된 선형 구조를 의미
* 리스트의 활용 예시

1. 문자리스트 : 문자들이 각각 차례대로 저장

🡪 리스트에 저장되는 자료는 각각의 문자가 되고, 문자들은 순서대로 선형 구조를 이루게 된다.

1. 문자열 리스트 : 저장되는 자료가 문자열

🡪 제일 마지막 문자는 널문자(‘\0’)가 오게된다.

1. 행렬 : 행렬은 각각의 열이 행개수만큼의 자료를 가지는 리스트라 볼 수 있다.
2. 다항식 : 리스트를 활용하여 다항식 또한 저장 할 수 있다.

🡪 다항식의 계수값을 저장하는 리스트로 표현 가능하다.

🡪 계수가 0인 경우도 저장을 해야 한다.

* 리스트 추상자료형
* 리스트 사용에 필요한 추상자료형

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 이름 |  | 입력 | 출력 | 설명 |
| 리스트 생성 | createList() | 최대 원소 개수 n | 리스트 l | 최대 n개의 원소를 가지는 공백(Empty)리스트 l을 생성 |
| 리스트 삭제 | deleteList() | 리스트 l | N/A | 리스트의 모든 원소를 제거 |
| 원소 추가  가능여부판단 | isFull() | 리스트 l | TRUE/FALSE | 리스트의 원소 개수가 최대 원소 개수와 같은지를 반환.  배열 리스트인 경우에만 의미가 있음 |
| 원소 추가 | addElement() | 리스트 l  원소 위치 p  원소 e | 성공/실패 여부 | 원소 e를 리스트의 특정 위치 p에 추가 |
| 원소 제거 | removeElement() | 리스트 l  원소 위치 p | 성공/실패 여부 | 리스트의 위치 p에 있는 원소를 제거 |
| 리스트 초기화 | clearList() | 리스트 l | N/A | 리스트의 모든 원소를 제거 |
| 원소 개수 | getListLength | 리스트 l | 원소의 개수 | 리스트의 모든 원소개수를 반환 |
| 원소 반환 | getElement() | 리스트 l  원소 위치 p | 원소 | 리스트의 위치 p에 있는 원소를 반환 |

🡪 경우에 따라서 디버깅 용도로 모든 노드를 출력하는 displayList()가 필요 할 수 있다.

* 배열리스트
* 배열을 통해 리스트를 구현한 것
* 논리적 순서와 물리적 순서가 같다는 특징이 있다.
* 원소 추가

🡪 배열리스트의 중간에 새로운 원소를 추가하려면 기존의 원소들을 이동 시켜 줘야 한다.

🡪 원소의 논리적 순서를 보장하기 위해 물리적인 순서에 제약을 준 것

🡪 배열의 가장 오른쪽 원소부터 왼쪽으로 진행

* 원소 제거

🡪 제거하려는 원소의 다음 인덱스부터 시작해 오른쪽으로 진행

* 구현

🡪 [github.com/Snack1511/DataStructure/tree/master/ArrayList](https://github.com/Snack1511/DataStructure/tree/master/ArrayList)