

数据结构模板

云南民族大学 数学与计算机科学学院

杨德轩

C 语言

前言

本模板是一本关于数据结构的参考手册。作为一本简要示例数据结构的模板，它的目的是将一些常见的数据结构进行归类、统一并呈现给读者。

编者认为用伪代码来描述算法相当于纸上谈兵，因此本模板通篇使用 C99 标准的 C 语言代码编写，并且尽我可能的加了一些注释来帮助读者理解代码，模版内的全部代码都分别在 DevC++ 及 Visual Studio 2017 中测试运行通过，这些代码是开源的，读者可以直接在非正式场合中使用这些代码，但如果想在以盈利的目的下使用本模板中的代码请与我联系。

源代码可以到本人的 Github 上下载，下载地址：

<https://github.com/YoungTakhin/Data-Structure-with-C/archive/master.zip>

因编者水平有限，模板中的 bug 在所难免，望读者批评指正并帮助我完善这套数据结构模板，请与我联系。

本模板约定

标题部分

- 一级标题使用黑体三号字加粗；
- 二级标题使用黑体四号字加粗；
- 三级标题使用黑体小四号字加粗。

文字部分

- 汉语使用宋体五号字；
- 英文使用 Consolas 五号等宽字体。

代码部分

- 汉语使用宋体 11.5 号字；
- 英文使用 Consolas 11.5 号等宽字体；
- 并且为了方便读者阅读，代码部分还使用了不同的颜色对代码进行了高亮处理。

联系方式

QQ: 850189787

Github: <https://github.com/YoungTakhin>

计划

本模板后续计划补充如下数据结构：

- 双向链表
- 一些模式匹配算法
- 二叉树三叉链式结构
- 一些图的其他基本操作



图的以邻接表构造
图的关键路径算法
线索二叉树
B 树
红黑树

致谢

在本模板的编写过程中，云南民族大学数学与计算机科学学院的王康、龙品池同学帮助我进行代码的调试和测试，在此表示衷心的感谢！

杨 德 轩
2018 年 8 月



目录

1. 线性表 1

1.1. 顺序表 1

1.1.1. 定义 1

1.1.2. 表示 2

1.1.3. 实现 2

1.1.4. 测试 5

1.2. 链表 7

1.2.1. 定义 7

1.2.2. 表示 8

1.2.3. 实现 9

1.2.4. 测试 12

1.3. 静态链表 14

1.3.1. 定义 14

1.3.2. 表示 15

1.3.3. 实现 16

1.3.4. 测试 19

2. 栈 22

2.1. 顺序栈 22

2.1.1. 定义 22

2.1.2. 表示 22

2.1.3. 实现 23

2.1.4. 测试 24

2.2. 两栈共享空间 25

2.2.1. 定义 25

2.2.2. 表示 26

2.2.3. 实现 26

2.2.4. 测试 28

2.3. 链栈 29

2.3.1. 定义 29

2.3.2. 表示 30



| | |
|----------------------|----|
| 2.3.3. 实现 | 31 |
| 2.3.4. 测试 | 32 |
| 3. 队列 | 34 |
| 3.1. 顺序循环队列 | 34 |
| 3.1.1. 定义 | 34 |
| 3.1.2. 表示 | 34 |
| 3.1.3. 实现 | 35 |
| 3.1.4. 测试 | 36 |
| 3.2. 链队列 | 37 |
| 3.2.1. 定义 | 37 |
| 3.2.2. 表示 | 38 |
| 3.2.3. 实现 | 39 |
| 3.2.4. 测试 | 41 |
| 4. 串 | 43 |
| 4.1. 串 | 43 |
| 4.1.1. 定义 | 43 |
| 4.1.2. 表示 | 44 |
| 4.1.3. 实现 | 45 |
| 4.1.4. 测试 | 50 |
| 5. 树 | 52 |
| 5.1. 二叉树顺序结构 | 52 |
| 5.1.1. 定义 | 52 |
| 5.1.2. 表示 | 53 |
| 5.1.3. 实现 | 55 |
| 5.1.4. 测试 | 59 |
| 5.2. 二叉树二叉链式结构 | 61 |
| 5.2.1. 定义 | 61 |
| 5.2.2. 表示 | 62 |
| 5.2.3. 实现 | 65 |
| 5.2.4. 测试 | 70 |
| 6. 图 | 72 |
| 6.1. 图 | 72 |
| 6.1.1. 定义 | 72 |
| 6.1.2. 表示 | 73 |



| | |
|-------------------------------|-----|
| 6.1.3. 实现 | 77 |
| 6.1.4. 测试 | 87 |
| 7. 查找 | 89 |
| 7.1. 线性表静态查找 | 89 |
| 7.1.1. 表示 | 89 |
| 7.1.2. 实现 | 90 |
| 7.1.3. 测试 | 93 |
| 7.2. 二叉排序树 (BST) 动态查找 | 94 |
| 7.2.1. 表示 | 94 |
| 7.2.2. 实现 | 96 |
| 7.2.3. 测试 | 98 |
| 7.3. 平衡二叉树 (AVL 树) 动态查找 | 99 |
| 7.3.1. 表示 | 99 |
| 7.3.2. 实现 | 104 |
| 7.3.3. 测试 | 108 |
| 7.4. 哈希表 (散列表) 动态查找 | 109 |
| 7.4.1. 表示 | 109 |
| 7.4.2. 实现 | 111 |
| 7.4.3. 测试 | 112 |
| 8. 排序 | 114 |
| 8.1. 排序 | 114 |
| 8.1.1. 表示 | 114 |
| 8.1.2. 实现 | 118 |
| 8.1.3. 测试 | 121 |



1. 线性表

1.1. 顺序表

1.1.1. 定义

ADT List {

数据对象: $D = \{a_i \mid a_i \in \text{ElemSet}, i = 1, 2, \dots, n; n \geq 0\}$

数据关系: $R = \{\langle a_{i-1}, a_i \rangle \mid a_{i-1}, a_i \in D, i = 2, 3, \dots, n\}$

基本操作:

InitList(&L)

操作结果: 构造一个空的顺序表 L。

ClearList(&L)

初始条件: 顺序表 L 已存在;

操作结果: 将 L 置空。

ListEmpty(L)

初始条件: 顺序表 L 已存在;

操作结果: 若 L 为空表, 则返回 TRUE, 否则返回 FALSE。

ListLength(L)

初始条件: 顺序表 L 已存在;

操作结果: 返回 L 中数据元素个数。

GetElem(L, i, &e)

初始条件: 顺序表 L 已存在, 且 $1 \leq i \leq \text{ListLength}(L)$;

操作结果: 用 e 保存 L 中第 i 个数据元素的值。

LocateElem(L, e)

初始条件: 顺序表 L 已存在;

操作结果: 返回 L 中第 1 个值与 e 相同的元素的位置。若不存在这样的元素, 则返回值为 0。

PriorElem(L, cur_e, &pre_e)

初始条件: 顺序表 L 已存在;

操作结果: 若 cur_e 是 L 的数据元素, 且不是第一个, 则用 pre_e 返回其前驱, 函数返回 OK, 否则函数返回 ERROR, pre_e 无定义。

NextElem(L, cur_e, &next_e)

初始条件: 顺序表 L 已存在;

操作结果: 若 cur_e 是 L 的数据元素, 且不是第最后一个, 则用 next_e 返回其后继, 函数返回 OK, 否则函数返回 ERROR, next_e 无定义。

ListInsert(&L, i, e)

初始条件: 顺序表 L 已存在, 且 $1 \leq i \leq \text{ListLength}(L) + 1$;

操作结果: 在 L 中第 i 个位置之前插入新的数据元素 e, L 的总长度加 1。

ListDelete(&L, i, &e)

初始条件: 顺序表 L 已存在并非空, 且 $1 \leq i \leq \text{ListLength}(L)$;

操作结果: 删除 L 的第 i 个数据元素, L 的总长度减 1, 用 e 保存删除的数据元素。



TraverseList(L)

初始条件：顺序表 L 已存在；

操作结果：对顺序表 L 进行遍历，遍历时对 L 的每个结点访问一次并输出每个结点的数据元素。

}

1.1.2. 表示

```
#include <stdio.h>
```

```
/* 状态码 */
```

```
#define OK 1
```

```
#define ERROR 0
```

```
#define TRUE 1
```

```
#define FALSE 0
```

```
#define MAXSIZE 20 // 存储空间初始分配量
```

```
typedef int Status; // Statu 是函数返回的数据类型，其值为状态代码
```

```
typedef int ElemType; // ElemType 为数据类型，类型根据实际情况而定，这里假设为 int
```

```
/* 定义顺序表 */
```

```
typedef struct {
```

```
    ElemType data[MAXSIZE]; // 存储数据元素
```

```
    int length; // 储存顺序表长度
```

```
}SqList;
```

1.1.3. 实现

```
Status InitList(SqList *L) {
```

```
    L->length = 0;
```

```
    return OK;
```

```
}
```

```
Status ClearList(SqList *L) {
```

```
    L->length = 0;
```

```
    return OK;
```

```
}
```

```
Status ListEmpty(SqList L) {
```

```
    if(L.length == 0) {
```

```
        return TRUE;
```

```
    }
```

```
    else {
```

```
        return FALSE;
```

```
    }
```

```
}
```




```

int ListLength(SqList L) {
    return L.length;
}

Status GetElem(SqList L, int i, ElemType *e) {
    if(L.length == 0 || i < 1 || i > L.length) {
        return ERROR;
    }
    *e = L.data[i - 1];
    return OK;
}

int LocateElem(SqList L, ElemType e) {
    int i;
    if(L.length == 0) {
        return ERROR;
    }
    for(i = 0; i < L.length; i++) {
        if(L.data[i] == e) {
            break;
        }
    }
    if(i >= L.length) {
        return ERROR;
    }
    return i + 1;
}

Status PriorElem(SqList L, ElemType e, ElemType *pre_e) {
    int i;
    i = LocateElem(L, e);
    if(i == 1 || i == 0) {
        return ERROR;
    }
    else {
        GetElem(L, i - 1, pre_e);
        return OK;
    }
}

Status NextElem(SqList L, ElemType e, ElemType *next_e) {
    int i;
    i = LocateElem(L, e);
    if(i == ListLength(L) || i == 0) {
        return ERROR;
    }
    else {

```



```

        GetElem(L, i + 1, next_e);
        return OK;
    }
}

Status ListInsert(SqList *L, int i, ElemType e) {
    int k;
    /* 顺序表已满 */
    if(L->length == MAXSIZE) {
        return ERROR;
    }
    /* 当 i 比第一位置小或者比最后一位置后一位置还要大时 */
    if(i < 1 || i > L->length + 1) {
        return ERROR;
    }
    /* 若插入数据位置不在表尾 */
    if(i <= L->length) {
        /* 将要插入位置之后的数据元素向后移动一位 */
        for(k = L->length - 1; k >= i - 1; k--) {
            L->data[k + 1] = L->data[k];
        }
    }
    /* 将新元素插入 */
    L->data[i - 1] = e;
    L->length++;
    return OK;
}

Status ListDelete(SqList *L, int i, ElemType *e) {
    int k;
    /* 顺序表为空 */
    if(L->length == 0) {
        return ERROR;
    }
    /* 删除位置不正确 */
    if(i < 1 || i > L->length) {
        return ERROR;
    }
    *e = L->data[i - 1];
    /* 如果删除不是最后位置 */
    if(i < L->length) {
        /* 将删除位置后继元素前移 */
        for(k = i; k < L->length; k++) {
            L->data[k - 1] = L->data[k];
        }
    }
    L->length--;
    return OK;
}

```



```
}
```

```
Status TraverseList(SqList L) {  
    int i;  
    for(i = 0; i < L.length; i++) {  
        printf("%d ", L.data[i]);  
    }  
    printf("\n");  
    return OK;  
}
```

1.1.4. 测试

```
int main(int argc, char** argv) {  
    SqList L; // 声明顺序表 L  
    ElemType e; // 声明数据元素 e  
    Status i; // 声明状态码 i  
    int j, k; // 声明临时变量  
  
    i = InitList(&L);  
    printf("初始化 L 后表长: %d\n", ListLength(L));  
    for(j = 1, e = 1; j <= 5; j++, e++) {  
        i = ListInsert(&L, j, e);  
    }  
    printf("在 L 的表头依次插入 1~5 后: ");  
    TraverseList(L);  
    printf("L 表长: %d \n", ListLength(L));  
  
    i = ListEmpty(L);  
    printf("L 是否空: %d (1:是 0:否)\n", i);  
  
    i = ClearList(&L);  
    printf("清空 L 后: L 表长: %d\n", ListLength(L));  
  
    i = ListEmpty(L);  
    printf("L 是否为空: %d (1:是 0:否)\n", i);  
  
    for(j = 1, e = 1; j <= 10; j++, e++) {  
        ListInsert(&L, j, e);  
    }  
    printf("在 L 的表尾依次插入 1~10 后: ");  
    TraverseList(L);  
    printf("L 表长: %d \n", ListLength(L));  
  
    ListInsert(&L, 1, 0);  
    printf("在 L 的表头插入 0 后: ");  
    TraverseList(L);
```



```

printf("L 表长: %d \n", ListLength(L));

GetElem(L, 5, &e);
printf("第 5 个元素的值为 %d\n", e);

j = 4;
k = LocateElem(L, j);
if(k) {
    printf("值为%d 的元素位置在%d\n", j, k);
}
else {
    printf("没有值为%d 的元素\n", j);
}

k = ListLength(L); // k 为表长
for(j = k + 1; j >= k; j--) {
    i = ListDelete(&L, j, &e); // 删除第 j 个位置的数据
    if(i == ERROR) {
        printf("删除第%d 个数据失败 \n", j);
    }
    else {
        printf("删除第%d 个的元素值为: %d\n", j, e);
    }
}

printf("依次输出 L 的元素: ");
TraverseList(L);

j = 5;
ListDelete(&L, j, &e); // 删除第 5 个位置的数据
printf("删除第%d 个的元素值为: %d\n", j, e);
printf("依次输出 L 的元素: ");
TraverseList(L);

j = 5;
i = PriorElem(L, j, &e);
if(i == 0) {
    printf("没有值为%d 的元素 或 %d 是第一个元素, 没有前驱\n", j, j);
}
else {
    printf("%d 的前驱是%d\n", j, e);
}

j = 999;
i = PriorElem(L, j, &e);
if(i == 0) {
    printf("没有值为%d 的元素 或 %d 是第一个元素, 没有前驱\n", j, j);
}

```



```

else {
    printf("%d 的前驱是 %d\n", j, e);
}

j = 5;
i = NextElem(L, j, &e);
if(i == 0) {
    printf("没有值为%d 的元素 或 %d 是最后一个元素, 没有后继\n", j, j);
}
else {
    printf("%d 的后继是%d\n", j, e);
}

j = 1000;
i = NextElem(L, j, &e);
if(i == 0) {
    printf("没有值为%d 的元素 或 %d 是最后一个元素, 没有后继\n", j, j);
}
else {
    printf("%d 的后继是%d\n", j, e);
}

ClearList(&L);

return 0;
}

```

1.2. 链表

1.2.1. 定义

ADT List {

数据对象: $D = \{a_i \mid a_i \in \text{ElemSet}, i = 1, 2, \dots, n; n \geq 0\}$

数据关系: $R = \{\langle a_{i-1}, a_i \rangle \mid a_{i-1}, a_i \in D, i = 2, 3, \dots, n\}$

基本操作:

InitList(&L)

操作结果: 构造一个空的链表 L。

ClearList(&L)

初始条件: 链表 L 已存在;

操作结果: 将 L 置空。

ListEmpty(L)

初始条件: 链表 L 已存在;

操作结果: 若 L 为空表, 则返回 TRUE, 否则返回 FALSE。

ListLength(L)



初始条件：链表 L 已存在；
操作结果：返回 L 中数据元素个数。

GetElem(L, i, &e)

初始条件：链表 L 已存在，且 $1 \leq i \leq \text{ListLength}(L)$ ；
操作结果：用 e 保存 L 中第 i 个数据元素的值。

LocateElem(L, e)

初始条件：链表 L 已存在；
操作结果：返回 L 中第 1 个值与 e 相同的元素的位置。若不存在这样的元素，则返回值为 0。

PriorElem(L, cur_e, &pre_e)

初始条件：链表 L 已存在；
操作结果：若 cur_e 是 L 的数据元素，且不是第一个，则用 pre_e 返回其前驱，函数返回 OK，否则函数返回 ERROR，pre_e 无定义。

NextElem(L, cur_e, &next_e)

初始条件：链表 L 已存在；
操作结果：若 cur_e 是 L 的数据元素，且不是第最后一个，则用 next_e 返回其后继，函数返回 OK，否则函数返回 ERROR，next_e 无定义。

ListInsert(&L, i, e)

初始条件：链表 L 已存在，且 $1 \leq i \leq \text{ListLength}(L) + 1$ ；
操作结果：在 L 中第 i 个位置之前插入新的数据元素 e，L 的总长度加 1。

ListDelete(&L, i, &e)

初始条件：链表 L 已存在并非空，且 $1 \leq i \leq \text{ListLength}(L)$ ；
操作结果：删除 L 的第 i 个数据元素，L 的总长度减 1，用 e 保存删除的数据元素。

TraverseList(L)

初始条件：链表 L 已存在；
操作结果：对链表 L 进行遍历，遍历时对 L 的每个结点访问一次并输出每个结点的数据元素。

}

1.2.2. 表示

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h> // malloc、free

/* 状态码 */
#define OK 1
#define ERROR 0
#define TRUE 1
#define FALSE 0

#define MAXSIZE 20 // 存储空间初始分配量

typedef int Status; // Statu 是函数返回的数据类型，其值为状态代码
typedef int ElemType; // ElemType 为数据类型，类型根据实际情况而定，这里假设为 int

/* 定义结点 */
typedef struct Node {
    ElemType data;
    struct Node *next;
```



```
}Node;
```

```
typedef struct Node *LinkedList; // 定义链表
```

1.2.3. 实现

```
Status InitList(LinkedList *L) {  
    *L = (LinkedList)malloc(sizeof(Node)); // 产生头结点,并使 L 指向此头结点  
    if(!(*L)) {  
        return ERROR; // 内存分配失败  
    }  
    (*L)->next = NULL; // 指针域为空  
    return OK; // 内存分配成功  
}
```

```
Status ClearList(LinkedList *L) {  
    LinkedList p, q;  
    p = (*L)->next; // p 指向第一个结点  
    /* 没到表尾 */  
    while(p) {  
        q = p->next;  
        free(p);  
        p = q;  
    }  
    (*L)->next = NULL; // 头结点指针域为空  
    return OK;  
}
```

```
Status ListEmpty(LinkedList L) {  
    if(L->next) {  
        return FALSE;  
    }  
    else {  
        return TRUE;  
    }  
}
```

```
int ListLength(LinkedList L) {  
    int i = 0; //计数器  
    LinkedList p = L->next; // p 指向第一个结点  
    while(p) {  
        i++;  
        p = p->next;  
    }  
    return i;  
}
```



```

Status GetElem(LinkList L, int i, ElemType *e) {
    int j; //计数器
    LinkList p; // 声明结点 p
    p = L->next; // 让 p 指向链表 L 的第一个结点
    j = 1;
    /* p 不为空或者计数器 j 还没有等于 i 时, 循环继续 */
    while(p && j < i) {
        p = p->next; // 让 p 指向下一个结点
        ++j;
    }
    if(!p || j > i) {
        return ERROR; // 第 i 个元素不存在
    }
    *e = p->data; // 取第 i 个元素的数据
    return OK;
}

int LocateElem(LinkList L, ElemType e) {
    int i = 0;
    LinkList p = L->next;
    while(p) {
        i++;
        /* 找到这样的数据元素 */
        if(p->data == e) {
            return i;
        }
        p = p->next;
    }
    return 0;
}

Status PriorElem(LinkList L, ElemType e, ElemType *pre_e) {
    int i;
    i = LocateElem(L, e);
    if(i == 1 || i == 0) {
        return ERROR;
    }
    else {
        GetElem(L, i - 1, pre_e);
        return OK;
    }
}

Status NextElem(LinkList L, ElemType e, ElemType *next_e) {
    int i;
    i = LocateElem(L, e);
    if(i == ListLength(L) || i == 0) {
        return ERROR;
    }
}

```




```

    }
    else {
        GetElem(L, i + 1, next_e);
        return OK;
    }
}

Status ListInsert(LinkList *L, int i, ElemType e) {
    int j;
    LinkList p, s;
    p = *L;
    j = 1;
    /* 寻找第 i 个结点 */
    while(p && j < i) {
        p = p->next;
        ++j;
    }
    if(!p || j > i) {
        return ERROR; // 第 i 个元素不存在
    }
    s = (LinkList)malloc(sizeof(Node)); // 生成新结点
    s->data = e;
    s->next = p->next; // 将 p 的后继结点赋值给 s 的后继
    p->next = s; // 将 s 赋值给 p 的后继
    return OK;
}

Status ListDelete(LinkList *L, int i, ElemType *e) {
    int j;
    LinkList p, q;
    p = *L;
    j = 1;
    /* 遍历寻找第 i 个元素 */
    while(p->next && j < i) {
        p = p->next;
        ++j;
    }
    /* 第 i 个元素不存在 */
    if(!(p->next) || j > i) {
        return ERROR;
    }
    q = p->next;
    p->next = q->next; // 将 q 的后继赋值给 p 的后继
    *e = q->data; // 将 q 结点中的数据赋值给 e
    free(q); // 让系统回收此结点，释放内存
    return OK;
}

```



```

Status TraverseList(LinkList L) {
    LinkList p = L->next;
    while(p) {
        printf("%d ", p->data);
        p = p->next;
    }
    printf("\n");
    return OK;
}

```

1.2.4. 测试

```

int main(int argc, char** argv) {
    LinkList L; //声明链表 L
    ElemType e; //声明数据元素 e
    Status i; //声明状态码
    int j, k; //声明临时变量

    i = InitList(&L);
    printf("初始化 L 后表长: %d\n", ListLength(L));
    for(j = 1, e = 1; j <= 5; j++, e++) {
        i = ListInsert(&L, j, e);
    }
    printf("在 L 的表头依次插入 1~5 后: ");
    TraverseList(L);
    printf("L 表长: %d \n", ListLength(L));

    i = ListEmpty(L);
    printf("L 是否空: %d (1:是 0:否)\n", i);

    i = ClearList(&L);
    printf("清空 L 后: L 表长: %d\n", ListLength(L));

    i = ListEmpty(L);
    printf("L 是否为空: %d (1:是 0:否)\n", i);

    for(j = 1, e = 1; j <= 10; j++, e++) {
        ListInsert(&L, j, e);
    }
    printf("在 L 的表尾依次插入 1~10 后: ");
    TraverseList(L);
    printf("L 表长: %d \n", ListLength(L));

    ListInsert(&L, 1, 0);
    printf("在 L 的表头插入 0 后: ");
    TraverseList(L);
    printf("L 表长: %d \n", ListLength(L));
}

```



```

GetElem(L, 5, &e);
printf("第 5 个元素的值为 %d\n", e);

j = 4;
k = LocateElem(L, j);
if(k) {
    printf("值为%d 的元素位置在%d\n", j, k);
}
else {
    printf("没有值为%d 的元素\n", j);
}

k = ListLength(L); // k 为表长
for(j = k + 1; j >= k; j--) {
    i = ListDelete(&L, j, &e); // 删除第 j 个位置的数据
    if(i == ERROR) {
        printf("删除第%d 个数据失败 \n", j);
    }
    else {
        printf("删除第%d 个的元素值为: %d\n", j, e);
    }
}

printf("依次输出 L 的元素: ");
TraverseList(L);

j = 5;
ListDelete(&L, j, &e); // 删除第 5 个位置的数据
printf("删除第%d 个的元素值为: %d\n", j, e);
printf("依次输出 L 的元素: ");
TraverseList(L);

j = 5;
i = PriorElem(L, j, &e);
if(i == 0) {
    printf("没有值为%d 的元素 或 %d 是第一个元素, 没有前驱\n", j, j);
}
else {
    printf("%d 的前驱是%d\n", j, e);
}

j = 999;
i = PriorElem(L, j, &e);
if(i == 0) {
    printf("没有值为%d 的元素 或 %d 是第一个元素, 没有前驱\n", j, j);
}
else {

```



```

        printf("%d 的前驱是 %d\n", j, e);
    }

    j = 5;
    i = NextElem(L, j, &e);
    if(i == 0) {
        printf("没有值为%d 的元素 或 %d 是最后一个元素, 没有后继\n", j, j);
    }
    else {
        printf("%d 的后继是%d\n", j, e);
    }

    j = 1000;
    i = NextElem(L, j, &e);
    if(i == 0) {
        printf("没有值为%d 的元素 或 %d 是最后一个元素, 没有后继\n", j, j);
    }
    else {
        printf("%d 的后继是%d\n", j, e);
    }

    ClearList(&L);

    return 0;
}

```

1.3. 静态链表

1.3.1. 定义

ADT List {

数据对象: $D = \{a_i \mid a_i \in \text{ElemSet}, i = 1, 2, \dots, n; n \geq 0\}$

数据关系: $R = \{\langle a_{i-1}, a_i \rangle \mid a_{i-1}, a_i \in D, i = 2, 3, \dots, n\}$

基本操作:

InitList(L)

操作结果: 构造一个空的静态链表 L。

ClearList(L)

初始条件: 静态链表 L 已存在;

操作结果: 将 L 置空。

ListEmpty(L)

初始条件: 静态链表 L 已存在;

操作结果: 若 L 为空表, 则返回 TRUE, 否则返回 FALSE。

ListLength(L)

初始条件: 静态链表 L 已存在;



操作结果：返回 L 中数据元素个数。

GetElem(L, i, &e)

初始条件：静态链表 L 已存在，且 $1 \leq i \leq \text{ListLength}(L)$ ；

操作结果：用 e 保存 L 中第 i 个数据元素的值。

LocateElem(L, e)

初始条件：静态链表 L 已存在；

操作结果：返回 L 中第 1 个值与 e 相同的元素的位置。若不存在这样的元素，则返回值为 0。

PriorElem(L, cur_e, &pre_e)

初始条件：静态链表 L 已存在；

操作结果：若 cur_e 是 L 的数据元素，且不是第一个，则用 pre_e 返回其前驱，函数返回 OK，否则函数返回 ERROR，pre_e 无定义。

NextElem(L, cur_e, &next_e)

初始条件：静态链表 L 已存在；

操作结果：若 cur_e 是 L 的数据元素，且不是第最后一个，则用 next_e 返回其后继，函数返回 OK，否则函数返回 ERROR，next_e 无定义。

ListInsert(L, i, e)

初始条件：静态链表 L 已存在，且 $1 \leq i \leq \text{ListLength}(L) + 1$ ；

操作结果：在 L 中第 i 个位置之前插入新的数据元素 e，L 的总长度加 1。

ListDelete(L, i)

初始条件：静态链表 L 已存在并非空，且 $1 \leq i \leq \text{ListLength}(L)$ ；

操作结果：删除 L 的第 i 个数据元素，L 的总长度减 1。

TraverseList(L)

初始条件：静态链表 L 已存在；

操作结果：对静态链表 L 进行遍历，遍历时对 L 的每个结点访问一次并输出每个结点的数据元素。

}

1.3.2. 表示

```
#include <stdio.h>
```

```
/* 状态码 */
```

```
#define OK 1
```

```
#define ERROR 0
```

```
#define TRUE 1
```

```
#define FALSE 0
```

```
#define MAXSIZE 1000 // 存储空间初始分配量
```

```
typedef int Status; // Status 是函数的类型,其值是函数结果状态代码,如 OK 等
```

```
typedef int ElemType; // ElemType 类型根据实际情况而定,这里假设为 int
```

```
/* 定义静态链表 */
```

```
typedef struct {
```

```
    ElemType data; // 储存数据元素
```

```
    int cur; // 游标(Cursor),为 0 时表示无指向
```

```
} Component, StaticLinkedList[MAXSIZE];
```



```

int ListLength(StaticLinkList L); //返回表长，供其他函数调用
Status ListDelete(StaticLinkList L, int i); //删除数据元素，供其他函数调用

/* 若备用空间链表非空，则返回分配的结点的下标，否则返回 0 */
int Malloc_SSL(StaticLinkList space) {
    /* 当前数组第一个元素的 cur 存的值就是要返回的第一个备用空闲的下标 */
    int i = space[0].cur;
    if (space[0].cur) {
        space[0].cur = space[i].cur; // 由于要拿出一个分量来使用了，所以就将其
下一个分量做备用
    }
    return i;
}

/* 将下标为 k 的空闲结点回收到备用链表 */
void Free_SSL(StaticLinkList space, int k) {
    space[k].cur = space[0].cur; // 把第一个元素的 cur 值赋给要删除的分量 cur
    space[0].cur = k; // 把要删除的分量下标赋值给第一个元素的 cur
}

```

1.3.3. 实现

```

Status InitList(StaticLinkList space) {
    int i;
    for(i = 0; i < MAXSIZE - 1; i++) {
        space[i].cur = i + 1;
    }
    space[MAXSIZE - 1].cur = 0; // 目前静态链表为空，最后一个元素的 cur 为 0
    return OK;
}

Status ClearList(StaticLinkList L) {
    int k;
    for(k = ListLength(L); k > 0; k--) {
        ListDelete(L, k);
    }
    return 1;
}

Status ListEmpty(StaticLinkList L) {
    int j = 0;
    int i = L[MAXSIZE - 1].cur;
    while(i) {
        i = L[i].cur;
        j++;
    }
}

```



```

        if(j == 0) {
            return TRUE;
        }
        return FALSE;
    }

int ListLength(StaticLinkList L) {
    int j = 0;
    int i = L[MAXSIZE - 1].cur;
    while(i) {
        i = L[i].cur;
        j++;
    }
    return j;
}

Status GetElem(StaticLinkList L, int i, ElemType *e) {
    int j;
    int k = 1;
    for(j = L[MAXSIZE - 1].cur; j > 0; k++) {
        if(k == i) {
            *e = L[j].data;
            return OK;
        }
        j = L[j].cur;
    }
    return ERROR;
}

int LocateElem(StaticLinkList L, ElemType e) {
    int j;
    int k = 1;
    for(j = L[MAXSIZE - 1].cur; j > 0; k++) {
        if(e == L[j].data) {
            return k;
        }
        j = L[j].cur;
    }
    return ERROR;
}

Status PriorElem(StaticLinkList L, ElemType e, ElemType *pre_e) {
    int i;
    i = LocateElem(L, e);
    if(i == 1 || i == 0) {
        return ERROR;
    }
}

```



```

    else {
        GetElem(L, i - 1, pre_e);
        return OK;
    }
}

Status NextElem(StaticLinkList L, ElemType e, ElemType *next_e) {
    int i;
    i = LocateElem(L, e);
    if(i == ListLength(L) || i == 0) {
        return ERROR;
    }
    else {
        GetElem(L, i+1, next_e);
        return OK;
    }
}

Status ListInsert(StaticLinkList L, int i, ElemType e) {
    int j, k, l;
    k = MAXSIZE - 1; // 注意 k 首先是最后一个元素的下标
    if(i < 1 || i > ListLength(L) + 1)
        return ERROR;
    j = Malloc_SSL(L); // 获得空闲分量的下标
    if(j) {
        L[j].data = e; // 将数据赋值给此分量的 data
        /* 找到第 i 个元素之前的位置 */
        for(l = 1; l <= i - 1; l++) {
            k = L[k].cur;
        }
        L[j].cur = L[k].cur; // 把第 i 个元素之前的 cur 赋值给新元素的 cur/
        L[k].cur = j; // 把新元素的下标赋值给第 i 个元素之前元素的 cur
        return OK;
    }
    return ERROR;
}

Status ListDelete(StaticLinkList L, int i) {
    int j, k;
    if(i < 1 || i > ListLength(L)) {
        return ERROR;
    }
    k = MAXSIZE - 1;
    for(j = 1; j <= i - 1; j++) {
        k = L[k].cur;
    }
    j = L[k].cur;
    L[k].cur = L[j].cur;
}

```




```

        Free_SSL(L, j);
        return OK;
    }

Status TraverseList(StaticLinkList L) {
    int i = L[MAXSIZE - 1].cur;
    while(i) {
        printf("%d ", L[i].data);
        i = L[i].cur;
    }
    printf("\n");
    return OK;
}

```

1.3.4. 测试

```

int main(int argc, char** argv) {
    StaticLinkList L; // 声明静态链表 L
    Status i; // 声明状态码 i
    ElemType e; // 声明数据元素 e
    int j, k; // 声明临时变量

    i = InitList(L);
    printf("初始化 L 后表长: %d\n", ListLength(L));
    for(j = 1, e = 1; j <= 5; j++, e++) {
        i = ListInsert(L, j, e);
    }
    printf("在 L 的表头依次插入 1~5 后: ");
    TraverseList(L);
    printf("L 表长: %d \n", ListLength(L));

    i = ListEmpty(L);
    printf("L 是否空: %d (1:是 0:否)\n", i);

    i = ClearList(L);
    printf("清空 L 后: L 表长: %d\n", ListLength(L));

    i = ListEmpty(L);
    printf("L 是否为空: %d (1:是 0:否)\n", i);

    for(j = 1, e = 1; j <= 10; j++, e++) {
        ListInsert(L, j, e);
    }
    printf("在 L 的表尾依次插入 1~10 后: ");
    TraverseList(L);
    printf("L 表长: %d \n", ListLength(L));
}

```



```

ListInsert(L, 1, 0);
printf("在 L 的表头插入 0 后: ");
TraverseList(L);
printf("L 表长: %d \n", ListLength(L));

GetElem(L, 5, &e);
printf("第 5 个元素的值为 %d\n", e);

j = 4;
k = LocateElem(L, j);
if(k) {
    printf("值为%d 的元素位置在%d\n", j, k);
}
else {
    printf("没有值为%d 的元素\n", j);
}

k = ListLength(L); // k 为表长
for(j = k + 1; j >= k; j--) {
    i = ListDelete(L, j); // 删除第 j 个位置的数据
    if(i == ERROR) {
        printf("删除第%d 个数据失败\n", j);
    }
    else {
        printf("删除第%d 个的元素\n", j);
    }
}

printf("依次输出 L 的元素: ");
TraverseList(L);

j = 5;
ListDelete(L, j); // 删除第 5 个位置的数据
printf("删除第%d 个的元素\n", j);
printf("依次输出 L 的元素: ");
TraverseList(L);

j = 5;
i = PriorElem(L, j, &e);
if(i == 0) {
    printf("没有值为%d 的元素 或 %d 是第一个元素, 没有前驱\n", j, j);
}
else {
    printf("%d 的前驱是%d\n", j, e);
}

j = 999;
i = PriorElem(L, j, &e);

```



```

if(i == 0) {
    printf("没有值为%d 的元素 或 %d 是第一个元素，没有前驱\n", j, j);
}
else {
    printf("%d 的前驱是 %d\n", j, e);
}

j = 5;
i = NextElem(L, j, &e);
if(i == 0) {
    printf("没有值为%d 的元素 或 %d 是最后一个元素，没有后继\n", j, j);
}
else {
    printf("%d 的后继是%d\n", j, e);
}

j = 1000;
i = NextElem(L, j, &e);
if(i == 0) {
    printf("没有值为%d 的元素 或 %d 是最后一个元素，没有后继\n", j, j);
}
else {
    printf("%d 的后继是%d\n", j, e);
}

ClearList(L);

return 0;
}

```



2. 栈

2.1. 顺序栈

2.1.1. 定义

ADT Stack {

数据对象: $D = \{a_i \mid a_i \in \text{ElemSet}, i = 1, 2, \dots, n; n \geq 0\}$

数据关系: $R = \{\langle a_{i-1}, a_i \rangle \mid a_{i-1}, a_i \in D, i = 2, 3, \dots, n\}$

约定 a_n 端为栈顶, a_1 端为栈底。

基本操作:

InitStack(&S)

操作结果: 构造一个空顺序栈 S。

ClearStack(&S)

初始条件: 顺序栈 S 已存在;

操作结果: 将 S 清为空栈。

StackEmpty(S)

初始条件: 顺序栈 S 已存在;

操作结果: 若 S 为空栈, 则返回 TRUE, 否则返回 FALSE。

StackLength(S)

初始条件: 顺序栈 S 已存在;

操作结果: 返回 S 中数据元素个数。

GetTop(S, &e)

初始条件: 顺序栈 S 已存在且非空;

操作结果: 用 e 返回 S 的栈顶元素, 不修改栈顶指针。

Push(&S, e)

初始条件: 顺序栈 S 已存在;

操作结果: 插入数据元素 e 到栈顶。

Pop(&S, &e)

初始条件: 顺序栈 S 已存在且非空;

操作结果: 删除 S 的栈顶数据元素, 并用 e 返回其值。

StackTraverse(S)

初始条件: 顺序栈 S 已存在且非空;

操作结果: 从栈底到栈顶依次对 S 中每个数据元素进行访问并输出。

}

2.1.2. 表示

```
#include <stdio.h>
```



```

/* 状态码 */
#define OK 1
#define ERROR 0
#define TRUE 1
#define FALSE 0

#define MAXSIZE 20 // 存储空间初始分配量

typedef int Status; // Statu 是函数返回的数据类型，其值为状态代码
typedef int SElemType; // SElemType 为数据类型，类型根据实际情况而定，这里假设为 int

/* 定义顺序栈 */
typedef struct {
    SElemType data[MAXSIZE]; // 储存数据元素
    int top; // 用于栈顶指针
}SqStack;

```

2.1.3. 实现

```

Status InitStack(SqStack *S) {
    S->top = -1;
    return OK;
}

Status ClearStack(SqStack *S) {
    S->top = -1;
    return OK;
}

Status StackEmpty(SqStack S) {
    if(S.top == -1) {
        return TRUE;
    }
    return FALSE;
}

int StackLength(SqStack S) {
    return S.top + 1;
}

Status GetTop(SqStack S, SElemType *e) {
    if(S.top == -1) {
        return ERROR;
    }
    *e = S.data[S.top];
    return OK;
}

```



```

Status Push(SqStack *S, SElemType e) {
    /* 栈满 */
    if(S->top == MAXSIZE - 1) {
        return ERROR;
    }
    S->top++; // 栈顶指针增加 1
    S->data[S->top] = e; // 将新插入元素赋值给栈顶空间
    return OK;
}

Status Pop(SqStack *S, SElemType *e) {
    if(S->top == -1) {
        return ERROR;
    }
    *e = S->data[S->top]; // 将要删除的栈顶元素赋值给 e
    S->top--; // 栈顶指针减 1
    return OK;
}

Status StackTraverse(SqStack S) {
    int i = 0;
    while(i <= S.top) {
        printf("%d ", S.data[i++]);
    }
    printf("\n");
    return OK;
}

```

2.1.4. 测试

```

int main(int argc, char** argv) {
    SqStack s; // 声明顺序栈 s
    SElemType e; // 声明数据元素 e
    int j; // 声明临时变量

    if(InitStack(&s) == OK) {
        for(j = 1; j <= 10; j++) {
            Push(&s, j);
        }
    }
    printf("栈中元素依次为: ");
    StackTraverse(s);

    Pop(&s, &e);
    printf("弹出的栈顶元素 e=%d\n", e);
    printf("栈是否为空: %d(1:空 0:否)\n", StackEmpty(s));
}

```



```

    GetTop(s, &e);
    printf("栈顶元素 e=%d\n", e);
    printf("栈的长度为 %d\n", StackLength(s));

    ClearStack(&s);
    printf("清空栈后, 栈是否为空: %d(1:空 0:否)\n", StackEmpty(s));

    return 0;
}

```

2.2. 两栈共享空间

2.2.1. 定义

ADT Stack {

数据对象: $D = \{a_i \mid a_i \in \text{ElemSet}, i = 1, 2, \dots, n; n \geq 0\}$

数据关系: $R = \{\langle a_{i-1}, a_i \rangle \mid a_{i-1}, a_i \in D, i = 2, 3, \dots, n\}$

约定 a_n 端为栈顶, a_1 端为栈底。

基本操作:

InitStack(&S)

操作结果: 构造一个空栈 S。

ClearStack(&S)

初始条件: 栈 S 已存在;

操作结果: 将 S 清为空栈。

StackEmpty(S)

初始条件: 栈 S 已存在;

操作结果: 若 S 为空栈, 则返回 TRUE, 否则返回 FALSE。

StackLength(S)

初始条件: 栈 S 已存在;

操作结果: 返回 S 中数据元素个数。

GetTop(S, &e, n)

初始条件: 栈 S 已存在且非空;

操作结果: 用 e 返回 n 的栈顶元素, 不修改栈顶指针。

Push(&S, e, n)

初始条件: 栈 S 已存在;

操作结果: 插入数据元素 e 到 n 的栈顶。

Pop(&S, &e, n)

初始条件: 栈 S 已存在且非空;

操作结果: 删除 n 的栈顶数据元素, 并用 e 返回其值。

StackTraverse(S)

初始条件: 栈 S 已存在且非空;

操作结果: 从栈底到栈顶依次对 S 中每个数据元素进行访问并输出。

}



2. 2. 2. 表示

```
#include <stdio.h>

/* 状态码 */
#define OK 1
#define ERROR 0
#define TRUE 1
#define FALSE 0

#define MAXSIZE 20 // 存储空间初始分配量

typedef int Status; // Statu 是函数返回的数据类型，其值为状态代码
typedef int SElemType; // SElemType 为数据类型，类型根据实际情况而定，这里假设为 int

/* 定义两栈共享空间结构 */
typedef struct {
    SElemType data[MAXSIZE];
    int top1; // 栈 1 栈顶指针
    int top2; // 栈 2 栈顶指针
}SqDoubleStack;
```

2. 2. 3. 实现

```
Status InitStack(SqDoubleStack *S) {
    S->top1 = -1;
    S->top2 = MAXSIZE;
    return OK;
}

Status ClearStack(SqDoubleStack *S) {
    S->top1 = -1;
    S->top2 = MAXSIZE;
    return OK;
}

Status StackEmpty(SqDoubleStack S) {
    if(S.top1 == -1 && S.top2 == MAXSIZE) {
        return TRUE;
    }
    return FALSE;
}

int StackLength(SqDoubleStack S) {
```




```

        return (S.top1 + 1) + (MAXSIZE - S.top2);
    }

Status GetTop(SqDoubleStack S, SElemType *e, int stackNumber) {
    if(stackNumber == 1) {
        if(S.top1 == -1) {
            return ERROR;
        }
        else {
            *e = S.data[S.top1];
        }
        return OK;
    }
    else {
        if(S.top2 == -1) {
            return ERROR;
        }
        else {
            *e = S.data[S.top2];
        }
        return OK;
    }
}

```

```

Status Push(SqDoubleStack *S, SElemType e, int stackNumber) {
    /* 栈已满，不能再入栈了 */
    if(S->top1 + 1 == S->top2) {
        return ERROR;
    }
    /* 栈 1 有元素进栈 */
    if(stackNumber == 1) {
        S->data[++S->top1] = e; // 若是栈 1 则先 top1+1 后给数组元素赋值。
    }
    /* 栈 2 有元素进栈 */
    else if(stackNumber == 2) {
        S->data[--S->top2] = e; // 若是栈 2 则先 top2-1 后给数组元素赋值。
    }
    return OK;
}

```

```

Status Pop(SqDoubleStack *S, SElemType *e, int stackNumber) {
    if(stackNumber == 1) {
        /* 说明栈 1 已经是空栈，溢出 */
        if(S->top1 == -1) {
            return ERROR;
        }
        *e = S->data[S->top1--]; // 将栈 1 的栈顶元素出栈
    }
}

```



```

else if(stackNumber == 2) {
    /* 说明栈 2 已经是空栈，溢出 */
    if(S->top2 == MAXSIZE) {
        return ERROR;
    }
    *e = S->data[S->top2++]; // 将栈 2 的栈顶元素出栈
}
return OK;
}

Status StackTraverse(SqDoubleStack S) {
    int i;
    i = 0;
    while(i <= S.top1) {
        printf("%d ", S.data[i++]);
    }
    i = S.top2;
    while(i < MAXSIZE) {
        printf("%d ", S.data[i++]);
    }
    printf("\n");
    return OK;
}

```

2.2.4. 测试

```

int main(int argc, char** argv) {
    SqDoubleStack s;
    SElemType e;
    int j;

    if(InitStack(&s) == OK) {
        for(j = 1; j <= 5; j++) {
            Push(&s, j, 1);
        }
        for(j = MAXSIZE; j >= MAXSIZE - 2; j--) {
            Push(&s, j, 2);
        }
    }

    printf("栈中元素依次为: ");
    StackTraverse(s);
    printf("栈长: %d\n", StackLength(s));

    Pop(&s, &e, 2);
    printf("弹出的栈顶元素 e=%d\n", e);
}

```



```

printf("栈是否为: %d(1:空 0:否)\n", StackEmpty(s));

for(j = 6; j <= MAXSIZE - 2; j++) {
    Push(&s, j, 1);
}

printf("栈中元素依次为: ");
StackTraverse(s);

ClearStack(&s);
printf("清空栈后, 栈是否为空: %d(1:空 0:否)\n", StackEmpty(s));

Push(&s, 1, 1);
Push(&s, 3, 1);
Push(&s, 5, 2);
Push(&s, 7, 2);
Pop(&s, &e, 1);
printf("栈中元素依次为: ");
StackTraverse(s);
printf("栈长: %d\n", StackLength(s));

GetTop(s, &e, 1);
printf("栈 1 的栈顶元素: %d\n", e);
GetTop(s, &e, 2);
printf("栈 2 的栈顶元素: %d\n", e);

return 0;
}

```

2.3. 链栈

2.3.1. 定义

ADT Stack {

数据对象: $D = \{a_i \mid a_i \in \text{ElemSet}, i = 1, 2, \dots, n; n \geq 0\}$

数据关系: $R = \{\langle a_{i-1}, a_i \rangle \mid a_{i-1}, a_i \in D, i = 2, 3, \dots, n\}$

约定 a_n 端为栈顶, a_1 端为栈底。

基本操作:

InitStack(&S)

操作结果: 构造一个空链栈 S。

ClearStack(&S)

初始条件: 链栈 S 已存在;

操作结果: 将 S 清为空栈。

StackEmpty(S)



初始条件：链栈 S 已存在；

操作结果：若 S 为空栈，则返回 TRUE，否则返回 FALSE。

StackLength(S)

初始条件：链栈 S 已存在；

操作结果：返回 S 中数据元素个数。

GetTop(S, &e)

初始条件：链栈 S 已存在且非空；

操作结果：用 e 返回 S 的栈顶元素，不修改栈顶指针。

Push(&S, e)

初始条件：链栈 S 已存在；

操作结果：插入数据元素 e 到栈顶。

Pop(&S, e)

初始条件：链栈 S 已存在且非空；

操作结果：删除 S 的栈顶数据元素，并用 e 返回其值。

StackTraverse(S)

初始条件：链栈 S 已存在且非空；

操作结果：从栈顶到栈底依次对 S 中每个数据元素进行访问并输出。

}

2.3.2. 表示

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h> // malloc、free

/* 状态码 */
#define OK 1
#define ERROR 0
#define TRUE 1
#define FALSE 0

#define MAXSIZE 20 // 存储空间初始分配量

typedef int Status; // Statu 是函数返回的数据类型，其值为状态代码
typedef int SElemType; // SElemType 为数据类型，类型根据实际情况而定，这里假设为 int

/* 定义结点 */
typedef struct StackNode {
    SElemType data; // 储存数据元素
    struct StackNode *next; // 指针
}StackNode, *LinkStackPtr;

/* 定义链队列 */
typedef struct {
    LinkStackPtr top; // 栈顶
    int count; // 计数器
}LinkStack;
```



2.3.3. 实现

```
Status InitStack(LinkStack *S) {
    S->top = (LinkStackPtr)malloc(sizeof(StackNode));
    if(!S->top) {
        return ERROR;
    }
    S->top = NULL;
    S->count = 0;
    return OK;
}

Status ClearStack(LinkStack *S) {
    LinkStackPtr p, q;
    p = S->top;
    while(p) {
        q = p;
        p = p->next;
        free(q);
    }
    S->count = 0;
    return OK;
}

Status StackEmpty(LinkStack S) {
    if(S.count == 0) {
        return TRUE;
    }
    return FALSE;
}

int StackLength(LinkStack S) {
    return S.count;
}

Status GetTop(LinkStack S, SElemType *e) {
    if(S.top == NULL) {
        return ERROR;
    }
    else {
        *e = S.top->data;
    }
    return OK;
}

Status Push(LinkStack *S, SElemType e) {
    LinkStackPtr s = (LinkStackPtr)malloc(sizeof(StackNode));
    s->data = e;
```



```

    s->next = S->top; // 把当前的栈顶元素赋值给新结点的直接后继，见图中①
    S->top = s; // 将新的结点 s 赋值给栈顶指针，见图中②
    S->count++;
    return OK;
}

Status Pop(LinkStack *S, SElemType *e) {
    LinkStackPtr p;
    if(StackEmpty(*S)) {
        return ERROR;
    }
    *e = S->top->data;
    p = S->top; // 将栈顶结点赋值给 p，见图中③
    S->top = S->top->next; // 使得栈顶指针下移一位，指向后一结点，见图中④
    free(p); // 释放结点 p
    S->count--;
    return OK;
}

Status StackTraverse(LinkStack S) {
    LinkStackPtr p;
    p = S.top;
    while(p) {
        printf("%d ", p->data);
        p = p->next;
    }
    printf("\n");
    return OK;
}

```

2.3.4. 测试

```

int main(int argc, char** argv) {
    LinkStack s; // 声明链栈 s
    SElemType e; // 声明数据元素 e
    int j; // 声明临时变量

    if(InitStack(&s) == OK) {
        for(j = 1; j <= 10; j++) {
            Push(&s, j);
        }
    }

    printf("栈中元素依次为: ");
    StackTraverse(s);
    printf("栈长: %d\n", StackLength(s));
}

```



```
Pop(&s, &e);
printf("弹出的栈顶元素 e=%d\n", e);
printf("栈是否为空: %d(1:空 0:否)\n", StackEmpty(s));
GetTop(s, &e);
printf("栈顶元素:%d\n 栈的长度为%d\n", e, StackLength(s));

ClearStack(&s);
printf("清空栈后, 栈是否为空: %d(1:空 0:否)\n", StackEmpty(s));

return 0;
}
```



3. 队列

3.1. 顺序循环队列

3.1.1. 定义

ADT Queue {

数据对象: $D = \{a_i \mid a_i \in \text{ElemSet}, i = 1, 2, \dots, n; n \geq 0\}$

数据关系: $R = \{\langle a_{i-1}, a_i \rangle \mid a_{i-1}, a_i \in D, i = 2, 3, \dots, n\}$

约定 a_n 端为队尾, a_1 端为队头。

基本操作:

InitQueue(&Q)

操作结果: 构造一个空顺序循环队列 Q。

ClearQueue(&Q)

初始条件: 顺序循环队列 Q 已存在;

操作结果: 将 Q 清为空队。

QueueEmpty(Q)

初始条件: 顺序循环队列 Q 已存在;

操作结果: 若 Q 为空队, 则返回 TRUE, 否则返回 FALSE。

QueueLength(Q)

初始条件: 顺序循环队列 Q 已存在;

操作结果: 返回 Q 中数据元素个数。

GetHead(Q, &e)

初始条件: 顺序循环队列 Q 已存在且非空;

操作结果: 用 e 返回 Q 的队头元素, 不修改队头指针。

EnQueue (&Q, e)

初始条件: 顺序循环队列 Q 已存在;

操作结果: 插入数据元素 e 到队尾。

DeQueue (&Q, &e)

初始条件: 顺序循环队列 Q 已存在且非空;

操作结果: 删除 Q 的队头数据元素, 并用 e 返回其值。

QueueTraverse(Q)

初始条件: 顺序循环队列 Q 已存在且非空;

操作结果: 从队头到队尾依次对 Q 中每个数据元素进行访问并输出。

}

3.1.2. 表示

```
#include <stdio.h>
```




```

/* 状态码 */
#define OK 1
#define ERROR 0
#define TRUE 1
#define FALSE 0

#define MAXSIZE 20 // 存储空间初始分配量

typedef int Status; // Status 是函数的类型,其值是函数结果状态代码,如 OK 等
typedef int QElemType; // QElemType 类型根据实际情况而定,这里假设为 int

/* 定义顺序循环队列 */
typedef struct {
    QElemType data[MAXSIZE]; // 储存数据元素
    int front; // 头指针
    int rear; // 尾指针,若队列不空,指向队列尾元素的下一个位置
}SqQueue;

```

3.1.3. 实现

```

Status InitQueue(SqQueue *Q) {
    Q->front = 0;
    Q->rear = 0;
    return OK;
}

Status ClearQueue(SqQueue *Q) {
    Q->front = 0;
    Q->rear = 0;
    return OK;
}

Status QueueEmpty(SqQueue Q) {
    /* 队列空的标志 */
    if(Q.front == Q.rear) {
        return TRUE;
    }
    return FALSE;
}

int QueueLength(SqQueue Q) {
    return (Q.rear - Q.front + MAXSIZE) % MAXSIZE;
}

Status GetHead(SqQueue Q, QElemType *e) {
    /* 队列空 */
    if(Q.front == Q.rear) {

```



```

        return ERROR;
    }
    *e = Q.data[Q.front];
    return OK;
}

Status EnQueue(SqQueue *Q, QElemType e) {
    /* 队列满标志 */
    if((Q->rear + 1) % MAXSIZE == Q->front) {
        return ERROR;
    }
    Q->data[Q->rear] = e; // 将元素 e 赋值给队尾
    Q->rear = (Q->rear + 1) % MAXSIZE; // rear 指针向后移一位置，若到最后则转到数组
    头部
    return OK;
}

Status DeQueue(SqQueue *Q, QElemType *e) {
    /* 队列空标志 */
    if(Q->front == Q->rear) {
        return ERROR;
    }
    *e = Q->data[Q->front]; // 将队头元素赋值给 e
    Q->front = (Q->front + 1) % MAXSIZE; // front 指针向后移一位置，若到最后则转到
    数组头部
    return OK;
}

Status QueueTraverse(SqQueue Q) {
    int i;
    i = Q.front;
    while(i != Q.rear) {
        printf("%d ", Q.data[i]);
        i = (i + 1) % MAXSIZE;
    }
    printf("\n");
    return OK;
}

```

3.1.4. 测试

```

int main(int argc, char** argv) {
    SqQueue Q; // 声明顺序循环队列 Q
    QElemType e; // 声明数据元素 e

    InitQueue(&Q);
    printf("初始化后队是否为空: %d (1:空, 0:否) \n", QueueEmpty(Q));
}

```



```

    EnQueue(&Q, 1);
    EnQueue(&Q, 2);
    EnQueue(&Q, 3);
    printf("把 1 2 3 依次入队后数据元素: ");
    QueueTraverse(Q);
    printf("入队后队是否为空: %d (1:空, 0:否) \n", QueueEmpty(Q));
    printf("入队后队长: %d\n", QueueLength(Q));

    GetHead(Q, &e);
    printf("队头数据元素: %d\n", e);

    DeQueue(&Q, &e);
    printf("出队后数据元素: ");
    QueueTraverse(Q);
    GetHead(Q, &e);
    printf("队头数据元素: %d\n", e);

    DeQueue(&Q, &e);
    printf("出队后数据元素: ");
    QueueTraverse(Q);
    printf("出队后队长: %d\n", QueueLength(Q));

    ClearQueue(&Q);
    printf("清空后队长: %d\n", QueueLength(Q));
    printf("清空后队是否为空: %d (1:空, 0:否) \n", QueueEmpty(Q));

    return 0;
}

```

3.2. 链队列

3.2.1. 定义

ADT Queue {

数据对象: $D = \{a_i \mid a_i \in \text{ElemSet}, i = 1, 2, \dots, n; n \geq 0\}$

数据关系: $R = \{\langle a_{i-1}, a_i \rangle \mid a_{i-1}, a_i \in D, i = 2, 3, \dots, n\}$

约定 a_n 端为队尾, a_1 端为队头。

基本操作:

InitQueue(&Q)

操作结果: 构造一个空链队列 Q。

DestroyQueue(&Q)

初始条件: 链队列 Q 已存在;

操作结果: 销毁队列 Q, 释放空间。



ClearQueue(&Q)

初始条件：链队列 Q 已存在；

操作结果：将 Q 清为空队。

QueueEmpty(Q)

初始条件：链队列 Q 已存在；

操作结果：若 Q 为空队，则返回 TRUE，否则返回 FALSE。

QueueLength(Q)

初始条件：链队列 Q 已存在；

操作结果：返回 Q 中数据元素个数。

GetHead(Q, &e)

初始条件：链队列 Q 已存在且非空；

操作结果：用 e 返回 Q 的队头元素，不修改队头指针。

EnQueue (&Q, e)

初始条件：链队列 Q 已存在；

操作结果：插入数据元素 e 到队尾。

DeQueue (&Q, &e)

初始条件：链队列 Q 已存在且非空；

操作结果：删除 Q 的队头数据元素，并用 e 返回其值。

QueueTraverse(Q)

初始条件：链队列 Q 已存在且非空；

操作结果：从队头到队尾依次对 Q 中每个数据元素进行访问并输出。

}

3.2.2. 表示

```
#include <stdio.h>
```

```
#include <stdlib.h> // malloc、free
```

```
/* 状态码 */
```

```
#define OK 1
```

```
#define ERROR 0
```

```
#define TRUE 1
```

```
#define FALSE 0
```

```
#define MAXSIZE 20 // 存储空间初始分配量
```

```
typedef int Status; // Status 是函数的类型,其值是函数结果状态代码,如 OK 等
```

```
typedef int QElemType; // QElemType 类型根据实际情况而定,这里假设为 int
```

```
/* 定义结点 */
```

```
typedef struct QNode {  
    QElemType data;  
    struct QNode *next;  
}QNode, *QueuePtr;
```

```
/* 定义链栈 */
```

```
typedef struct {
```



```
    QueuePtr front, rear; // 队头、队尾指针
}LinkQueue;
```

3. 2. 3. 实现

```
Status InitQueue(LinkQueue *Q) {
    Q->front = (QueuePtr)malloc(sizeof(QNode));
    Q->rear = Q->front;
    if(!Q->front) {
        return ERROR;
    }
    Q->front->next = NULL;
    return OK;
}
```

```
Status DestroyQueue(LinkQueue *Q) {
    while(Q->front) {
        Q->rear = Q->front->next;
        free(Q->front);
        Q->front = Q->rear;
    }
    return OK;
}
```

```
Status ClearQueue(LinkQueue *Q) {
    QueuePtr p, q;
    Q->rear = Q->front;
    p = Q->front->next;
    Q->front->next = NULL;
    while(p) {
        q = p;
        p = p->next;
        free(q);
    }
    return OK;
}
```

```
Status QueueEmpty(LinkQueue Q) {
    if(Q.front == Q.rear) {
        return TRUE;
    }
    return FALSE;
}
```

```
int QueueLength(LinkQueue Q) {
    int i = 0;
    QueuePtr p;
```



```

    p = Q.front;
    while(Q.rear != p) {
        i++;
        p = p->next;
    }
    return i;
}

Status GetHead(LinkQueue Q, QElemType *e) {
    QueuePtr p;
    if(Q.front == Q.rear) {
        return ERROR;
    }
    p = Q.front->next;
    *e = p->data;
    return OK;
}

Status EnQueue(LinkQueue *Q, QElemType e) {
    QueuePtr s = (QueuePtr)malloc(sizeof(QNode));
    /* 存储分配失败 */
    if(!s) {
        return ERROR;
    }
    s->data = e;
    s->next = NULL;
    Q->rear->next = s; // 把拥有元素 e 的新结点 s 赋值给原队尾结点的后继
    Q->rear = s; // 把当前的 s 设置为队尾结点，rear 指向 s
    return OK;
}

Status DeQueue(LinkQueue *Q, QElemType *e) {
    QueuePtr p;
    if(Q->front == Q->rear) {
        return ERROR;
    }
    p = Q->front->next; // 将欲删除的队头结点暂存给 p
    *e = p->data; // 将欲删除的队头结点的值赋值给 e
    Q->front->next = p->next; // 将原队头结点的后继 p->next 赋值给头结点后继
    /* 若队头就是队尾，则删除后将 rear 指向头结点 */
    if(Q->rear == p) {
        Q->rear = Q->front;
    }
    free(p);
    return OK;
}

Status QueueTraverse(LinkQueue Q) {

```



```

QueuePtr p;
p = Q.front->next;
while(p) {
    printf("%d ", p->data);
    p = p->next;
}
printf("\n");
return OK;
}

```

3.2.4. 测试

```

int main(int argc, char** argv) {
    LinkQueue Q; // 声明链队 Q
    QElemType e; // 声明数据元素 e
    Status i; // 声明状态码 i

    InitQueue(&Q);
    printf("初始化后队是否为空: %d (1:空, 0:否) \n", QueueEmpty(Q));

    EnQueue(&Q, 1);
    EnQueue(&Q, 2);
    EnQueue(&Q, 3);
    printf("把 1 2 3 依次入队后数据元素: ");
    QueueTraverse(Q);
    printf("入队后队是否为空: %d (1:空, 0:否) \n", QueueEmpty(Q));
    printf("入队后队长: %d\n", QueueLength(Q));

    GetHead(Q, &e);
    printf("队头数据元素: %d\n", e);

    DeQueue(&Q, &e);
    printf("出队后数据元素: ");
    QueueTraverse(Q);
    GetHead(Q, &e);
    printf("队头数据元素: %d\n", e);

    DeQueue(&Q, &e);
    printf("出队后数据元素: ");
    QueueTraverse(Q);
    printf("出队后队长: %d\n", QueueLength(Q));

    ClearQueue(&Q);
    printf("清空后队长: %d\n", QueueLength(Q));
    printf("清空后队是否为空: %d (1:空, 0:否) \n", QueueEmpty(Q));

    i = DestroyQueue(&Q);
}

```



```
if(i == OK) {  
    printf("链队销毁成功\n");  
}  
else {  
    printf("链队销毁失败\n");  
}  
  
return 0;  
}
```



4. 串

4.1. 串

4.1.1. 定义

ADT String {

数据对象: $D = \{a_i \mid a_i \in \text{CharacterSet}, i = 1, 2, \dots, n; n \geq 0\}$

数据关系: $R = \{\langle a_{i-1}, a_i \rangle \mid a_{i-1}, a_i \in D, i = 2, 3, \dots, n\}$

基本操作:

StrAssign(&T, chars)

初始条件: chars 是字符型常量;

操作结果: 生成一个其值等于 chars 的串 T。

StringCopy(&T, S)

初始条件: 串 S 已存在;

操作结果: 由串 S 复制得串 T。

StrEmpty(S)

初始条件: 串 S 已存在;

操作结果: 若 S 为空串, 返回 TRUE, 否则返回 FALSE。

StrCompare(S, T)

初始条件: 串 S 和串 T 已存在;

操作结果: 若 $S > T$, 则返回值 >0 ; 若 $S = T$, 则返回值 $=0$; 若 $S < T$, 则返回值 <0 。

StrLength(S)

初始条件: 串 S 已存在;

操作结果: 返回 S 串的长度。

ClearString(&S)

初始条件: 串 S 已存在;

操作结果: 将 S 清为空串。

Concat(&T, S1, S2)

初始条件: 串 S1、S2 已存在;

操作结果: 用 T 返回由 S1 和 S2 联接而成的新串。

SubString(&Sub, S, pos, len)

初始条件: 串 S 已存在, $1 \leq \text{pos} \leq \text{StrLength}(S)$ 且 $0 \leq \text{len} \leq \text{StrLength}(S) - \text{pos} + 1$;

操作结果: 用 Sub 返回串 S 的第 pos 个字符起长度为 len 的子串。

Index(S, T, pos)

初始条件: 串 S 和串 T 已存在, T 是非空串, $1 \leq \text{pos} \leq \text{StrLength}(S)$;

操作结果: 若主串 S 中存在和串 T 值相同的子串, 则返回它的主串 S 中第 pos 个字符之后第一次出现的位置; 否则函数值为 0。(BF 算法)

Index_KMP(S, T, pos)

初始条件: 串 S 和串 T 已存在, T 是非空串, $1 \leq \text{pos} \leq \text{StrLength}(S)$;

操作结果: 若主串 S 中存在和串 T 值相同的子串, 则返回它的主串 S 中第 pos 个字符之后第一次出



现的位置；否则函数值为 0。（KMP 算法）

Replace(&S, T, V)

初始条件：串 S、T、V 存在，T 为非空串；

操作结果：用 V 替换主串 S 中出现的所有与 T 相等的非重叠的子串。

StrInsert(&S, pos, T)

初始条件：串 S 和串 T 已存在，T 是非空串， $1 \leq \text{pos} \leq \text{StrLength}(S) + 1$ ；

操作结果：在串 S 的第 pos 个字符之前插入串 T。

StrDelete(&S, pos, len)

初始条件：串 S 和串 T 已存在，T 是非空串， $1 \leq \text{pos} \leq \text{StrLength}(S) - \text{len} + 1$ ；

操作结果：从串 S 中删除第 pos 个字符起长度为 len 的子串。

StrPrint(S)

初始条件：串 S 已存在；

操作结果：输出串 S。

}

4.1.2. 表示

```
#include <stdio.h>
#include <string.h> // strlen

/* 状态码 */
#define OK 1
#define ERROR 0
#define TRUE 1
#define FALSE 0

#define MAXSIZE 20 // 存储空间初始分配量

typedef int Status; // Status 是函数的类型,其值是函数结果状态代码,如 OK 等

typedef struct {
    char ch[MAXSIZE]; // 储存字符串
    int Length; // 串长
}String;

Status StrInsert(String *S, int pos, String T); // 字符串插入,供其他函数使用
Status StrDelete(String *S, int pos, int len); // 字符串删除,供其他函数使用

/* KMP 算法 next 函数,结果存入数组 nextval */
void get_next(String T, int *next) {
    int i, j;
    i = 1;
    j = 0;
    next[1] = 0;
    while(i < T.Length) {
        /* T[i]表示后缀的单个字符,T[j]表示前缀的单个字符 */
        if(j == 0 || T.ch[i] == T.ch[j]) {
            i++;
            j++;
        }
        else {
            j = next[j];
        }
    }
    next[i] = j;
}
```



```

        ++i;
        ++j;
        next[i] = j;
    }
    else {
        j = next[j]; // 若字符不相同, 则 j 值迭代
    }
}

}

/* KMP 算法 next 函数修正值, 结果存入数组 nextval */
void get_nextval(String T, int *nextval) {
    int i, j;
    i = 1;
    j = 0;
    nextval[1] = 0;
    while(i < T.ch[0]) {
        /* T[i]表示后缀的单个字符, T[j]表示前缀的单个字符 */
        if(j == 0 || T.ch[i] == T.ch[j]) {
            ++i;
            ++j;
            /* 若当前字符与前缀字符不同 */
            if(T.ch[i] != T.ch[j]) {
                nextval[i] = j; // 则当前的 j 为 nextval 在 i 位置的值
            }
            else {
                nextval[i] = nextval[j]; // 如果与前缀字符相同, 则将前缀
                字符的 nextval 值赋值给 nextval 在 i 位置的值
            }
        }
        else {
            j = nextval[j]; // 若字符不相同, 则 j 值迭代
        }
    }
}

```

4.1.3. 实现

```

Status StrAssign(String *T, char *chars) {
    int i;
    if(strlen(chars) > MAXSIZE) {
        return ERROR;
    }
    else {
        T->Length = strlen(chars);
        for(i = 0; i < T->Length; i++) {
            T->ch[i] = *(chars + i);
        }
    }
}

```



```

        }
        return OK;
    }
}

Status StrCopy(String *T, String S) {
    int i;
    for(i = 0; i < S.Length; i++) {
        T->ch[i] = S.ch[i];
    }
    T->Length = S.Length;
    return OK;
}

Status StrEmpty(String S) {
    if(S.Length == 0) {
        return TRUE;
    }
    return FALSE;
}

int StrCompare(String S, String T) {
    int i;
    for(i = 0; i < S.Length && i < T.Length; ++i)
        if(S.ch[i] != T.ch[i]) {
            return S.ch[i] - T.ch[i];
        }
    return S.Length - T.Length;
}

int StrLength(String S) {
    return S.Length;
}

Status ClearString(String *S) {
    S->Length = 0; // 令串长为零
    return OK;
}

Status Concat(String *T, String S1, String S2) {
    int i;
    /* 未截断 S2 */
    if(S1.Length + S2.Length < MAXSIZE) {
        for(i = 0; i < S1.Length; i++) {
            T->ch[i] = S1.ch[i];
        }
        for(i = 0; i < S2.Length; i++) {
            T->ch[S1.Length + i] = S2.ch[i];
        }
    }
}

```



```

    }
    T->Length = S1.Length + S2.Length;
    return TRUE;
}
/* 截断 S2 */
else {
    for(i = 0; i < S1.Length; i++) {
        T->ch[i] = S1.ch[i];
    }
    for(i = 0; i < MAXSIZE - S1.Length; i++) {
        T->ch[S1.Length + i] = S2.ch[i];
    }
    T->Length = MAXSIZE;
    return FALSE;
}
}

```

```

Status SubString(String *Sub, String S, int pos, int len) {
    int i;
    if(pos <= 0 || pos > S.Length || len < 0 || len > S.Length - pos + 1) {
        return ERROR;
    }
    for(i = 0; i < len; i++) {
        Sub->ch[i] = S.ch[pos + i - 1];
    }
    Sub->Length = len;
    return OK;
}

```

```

int Index(String S, String T, int pos) {
    int i = pos; // i 用于主串 S 中当前位置下标值, 若 pos 不为 1, 则从 pos 位置开始匹配
    int j = 1; // j 用于子串 T 中当前位置下标值
    /* 若 i 小于 S 的长度并且 j 小于 T 的长度时, 循环继续 */
    while(i <= S.Length && j <= T.Length) {
        /* 两字母相等则继续 */
        if(S.ch[i - 1] == T.ch[j - 1]) {
            ++i;
            ++j;
        }
        /* 指针后退重新开始匹配 */
        else {
            i = i - j + 2; // i 退回到上次匹配首位的下一位
            j = 1; // j 退回到子串 T 的首位
        }
    }
    if(j > T.Length) {
        return i - T.Length;
    }
}

```



```

        else {
            return 0;
        }
    }

int Index_KMP(String S, String T, int pos) {
    int i = pos; // i 用于主串 S 中当前位置下标值, 若 pos 不为 1, 则从 pos 位置开始匹配
    int j = 1; // j 用于子串 T 中当前位置下标值
    int next[255]; // 定义 next 数组
    //get_next(T, next);
    get_nextval(T, next); // 对串 T 作分析, 得到 next 数组
    /* 若 i 小于 S 的长度并且 j 小于 T 的长度时, 循环继续 */
    while(i <= S.Length && j <= T.Length) {
        /* 两字母相等则继续, 与朴素算法增加了 j=0 判断 */
        if(j == 0 || S.ch[i - 1] == T.ch[j - 1]) {
            ++i;
            ++j;
        }
        /* 指针后退重新开始匹配 */
        else {
            j = next[j]; // j 退回合适的位置, i 值不变
        }
    }
    if(j > T.Length) {
        return i - T.Length;
    }
    else {
        return 0;
    }
}

```

```

Status Replace(String *S, String T, String V) {
    int i = 0; // 从串 S 的第一个字符起查找串 T
    /* T 是空串 */
    if(StrEmpty(T)) {
        return ERROR;
    }
    do {
        /* 结果 i 为从上一个 i 之后找到的子串 T 的位置 */
        i = Index(*S, T, i);
        /* 串 S 中存在串 T */
        if(i) {
            StrDelete(S, i, StrLength(T)); // 删除该串 T
            StrInsert(S, i, V); // 在原串 T 的位置插入串 V
            i += StrLength(V); // 在插入的串 V 后面继续查找串 T
        }
    } while (i);
    return OK;
}

```



```

}

Status StrInsert(String *S, int pos, String T) {
    int i;
    if(pos < 1 || pos > S->Length + 1) {
        return ERROR;
    }
    /* 完全插入 */
    if(S->Length + T.Length <= MAXSIZE) {
        for(i = S->Length; i >= pos; i--) {
            S->ch[i + T.Length - 1] = S->ch[i - 1];
        }
        for(i = pos; i < pos + T.Length; i++) {
            S->ch[i - 1] = T.ch[i - pos];
        }
        S->Length = S->Length + T.Length;
        return TRUE;
    }
    /* 部分插入 */
    else {
        for(i = MAXSIZE; i <= pos; i--) {
            S->ch[i - 1] = S->ch[i - T.Length - 1];
        }
        for(i = pos; i < pos + T.Length; i++) {
            S->ch[i - 1] = T.ch[i - pos];
        }
        S->Length = MAXSIZE;
        return FALSE;
    }
}

```

```

Status StrDelete(String *S, int pos, int len) {
    int i;
    if(pos < 1 || pos > S->Length - len + 1 || len < 0) {
        return ERROR;
    }
    for(i = pos + len; i <= S->Length; i++) {
        S->ch[i - len - 1] = S->ch[i - 1];
    }
    S->Length -= len;
    return OK;
}

```

```

void StrPrint(String T) {
    int i;
    for(i = 0; i < T.Length; i++) {
        printf("%c", T.ch[i]);
    }
}

```



```

        printf("\n");
    }

```

4.1.4. 测试

```

int main(int argc, char** argv) {
    String t, s1, s2; // 声明串 t, s1, s2
    String t1, t2, t3; // 声明串 t1, t2, t3
    int i; // 声明临时变量
    char s; // 声明临时变量

    StrAssign(&s1, "abcde");
    printf("串 s1: ");
    StrPrint(s1);
    printf("s1 是否为空串: %d (0:否; 1:空) \n", StrEmpty(s1));
    printf("s1 的串长: %d\n", StrLength(s1));

    StrCopy(&t, s1);
    printf("串 s1 复制到 t 后, 串 t: ");
    StrPrint(t);

    StrAssign(&s2, "fghij");
    printf("串 s2: ");
    StrPrint(s2);

    i = StrCompare(s1, s2);
    if(i < 0) {
        s = '<';
    }
    else if(i == 0) {
        s = '=';
    }
    else {
        s = '>';
    }
    printf("s1 %c s2\n", s);

    ClearString(&t);
    printf("清空后 t 是否为空串: %d (0:否; 1:空) \n", StrEmpty(t));
    printf("清空后 t 的串长: %d\n", StrLength(t));

    SubString(&t, s1, 2, 3);
    printf("s1 中第 2 个位置起长度为 3 的子串 t 为: ");
    StrPrint(t);
    printf("t 是否为空串: %d (0:否; 1:空) \n", StrEmpty(t));
    printf("t 的串长: %d\n", StrLength(t));
}

```




```

ClearString(&t);
Concat(&t, s1, s2);
printf("由 s1 和 s2 联接而成的串 t: ");
StrPrint(t);
printf("联接后 t 是否为空串: %d (0:否; 1:空) \n", StrEmpty(t));
printf("联接后 t 的串长: %d\n", StrLength(t));

printf("串 t:");
StrPrint(t);
printf("串 s2:");
StrPrint(s2);
i = Index(t, s2, 0);
printf("s2 在 t 的第%d 个位置出现(BF 算法)\n", i);
i = Index_KMP(t, s2, 0);
printf("s2 在 t 的第%d 个位置出现(KMP 算法)\n", i);

StrInsert(&s1, 2, s2);
printf("在 s1 的第 2 个位置插入 s2 后, 串 s1: ");
StrPrint(s1);
printf("插入后 s1 的串长: %d\n", StrLength(s1));

StrDelete(&s1, 2, 5);
printf("从 s1 的第 2 个位置删除长度为 5 的子串后: ");
StrPrint(s1);
printf("删除后 s1 的串长: %d\n", StrLength(s1));

StrAssign(&t1, "abcdefgh");
StrAssign(&t2, "bcd");
StrAssign(&t3, "wxyz");

printf("串 t1:");
StrPrint(t1);
printf("串 t2:");
StrPrint(t2);
printf("串 t3:");
StrPrint(t3);
Replace(&t1, t2, t3);
printf("用 t3 替换 t1 中与 t2 匹配的子串后, 串 t1:");
StrPrint(t1);

return 0;
}

```



5. 树

5.1. 二叉树顺序结构

5.1.1. 定义

ADT BinaryTree {

数据对象: D 是具有相同特性的数据元素的集合。

数据关系: R

若 $D = \emptyset$, 则 $R = \emptyset$, 称 **BinaryTree** 为空二叉树;

若 $D \neq \emptyset$, 则 $R = \{H\}$, H 是如下二元关系:

(1) 在 D 中存在唯一的称为根的数据元素 **root**, 它在关系 H 下无前驱;

(2) 若 $D - \{\text{root}\} \neq \emptyset$, 则存在 $D - \{\text{root}\} = \{D_1, D_r\}$, 且 $D_1 \cap D_r = \emptyset$;

(3) 若 $D_1 \neq \emptyset$, 则 D_1 中存在唯一的元素 x_1 , $\langle \text{root}, x_1 \rangle \in H$, 且存在 D_1 上的关系 $H_1 \subset H$;

若 $D_r \neq \emptyset$, 则 D_r 中存在唯一的元素 x_r , $\langle \text{root}, x_r \rangle \in H$, 且存在 D_r 上的关系 $H_r \subset H$;

$H = \{\langle \text{root}, x_1 \rangle, \langle \text{root}, x_r \rangle, H_1, H_r\}$;

(4) $(D_1, \{H_1\})$ 是一棵符合本定义的二叉树, 称为根的左子树, $(D_r, \{H_r\})$ 是一棵符合本定义的二叉树, 称为根的右子树。

基本操作:

InitBiTree(T)

操作结果: 构造空二叉树 T 。

CreateBiTree(T)

初始条件: 二叉树 T 已存在;

操作结果: 按层序次序为二叉树 T 的结点赋值。

ClearBiTree(T)

初始条件: 二叉树 T 已存在;

操作结果: 将二叉树 T 清为空二叉树。

BiTreeEmpty(T)

初始条件: 二叉树 T 已存在;

操作结果: 若二叉树 T 为空二叉树, 则返回 **TRUE**; 否则返回 **FALSE**。

BiTreeDepth(T)

初始条件: 二叉树 T 已存在;

操作结果: 返回二叉树 T 的高度。

Root(T , & e)

初始条件: 二叉树 T 已存在;;

操作结果: 用 e 返回二叉树 T 的根, 函数返回 **OK**; 若二叉树 T 为空二叉树, 则函数返回 **ERROR**。

Value(T , e)

初始条件: 二叉树 T 已存在, e 是二叉树中某层某号结点;

操作结果: 返回二叉树 T 中结点 e 的值。

Assgin(T , e , value)

初始条件: 二叉树 T 已存在, e 是二叉树中某层某号结点;



操作结果：将二叉树 T 中的结点 e 赋值为 $value$ 。

Parent(T, e)

初始条件：二叉树 T 已存在， e 是二叉树中某层某号结点；

操作结果：若结点 e 是二叉树 T 中的非根节点，则返回它的双亲，否则返回“空”。

LeftChild(T, e)

初始条件：二叉树 T 已存在， e 是二叉树中某层某号结点；

操作结果：返回结点 e 的左孩子；若 e 无左孩子，则返回“空”。

RightChild(T, e)

初始条件：二叉树 T 已存在， e 是二叉树中某层某号结点；

操作结果：返回结点 e 的右孩子；若 e 无右孩子，则返回“空”。

LeftSibling(T, e)

初始条件：二叉树 T 已存在， e 是二叉树中某层某号结点；

操作结果：返回结点 e 的左兄弟；若 e 是左结点或 e 无左兄弟，则返回“空”。

RightSibling(T, e)

初始条件：二叉树 T 已存在， e 是二叉树中某层某号结点；

操作结果：返回结点 e 的右兄弟；若 e 是右结点或 e 无右兄弟，则返回“空”。

PreOrderTraverse(T)

初始条件：二叉树 T 已存在；

操作结果：先序遍历二叉树 T 并输出结点值。

InOrderTraverse(T)

初始条件：二叉树 T 已存在；

操作结果：中序遍历二叉树 T 并输出结点值。

PostOrderTraverse(T)

初始条件：二叉树 T 已存在；

操作结果：后序遍历二叉树 T 并输出结点值。

LevelOrderTraverse(T)

初始条件：二叉树 T 已存在；

操作结果：层序遍历二叉树 T 并输出结点值。

PrintBiTree(T)

初始条件：二叉树 T 已存在；

操作结果：逐层并按每层序号输出二叉树 T 的结点值。

}

5.1.2. 表示

```
#include <stdio.h>
#include <math.h> // pow1

/* 状态码 */
#define OK 1
#define ERROR 0
#define TRUE 1
#define FALSE 0

#define MAXSIZE 100 // 存储空间初始分配量
#define MAX_TREE_SIZE 100 // 二叉树的最大结点数
```



```

typedef int Status; // Status 是函数的类型,其值是函数结果状态代码,如 OK 等
typedef int TElemType; // QElemType 类型根据实际情况而定,这里假设为 int

typedef TElemType SqBiTree[MAX_TREE_SIZE]; // 定义二叉树,0 号单元存储根结点

/* 定义二叉树属性 */
typedef struct {
    int level, order; // 结点的层,本层序号(按满二叉树计算)
}Position;

TElemType Nil = 0; // 定义整型以 0 为空

/* 先序遍历 PreOrderTraverse()调用 */
void PreTraverse(SqBiTree T, TElemType e) {
    printf("%d ", T[e]);
    /* 左子树不空 */
    if(T[2 * e + 1] != Nil) {
        PreTraverse(T, 2 * e + 1);
    }
    /* 右子树不空 */
    if(T[2 * e + 2] != Nil) {
        PreTraverse(T, 2 * e + 2);
    }
}

/* 中序遍历 InOrderTraverse()调用 */
void InTraverse(SqBiTree T, TElemType e) {
    /* 左子树不空 */
    if(T[2 * e + 1] != Nil) {
        InTraverse(T, 2 * e + 1);
    }
    printf("%d ", T[e]);
    /* 右子树不空 */
    if(T[2 * e + 2] != Nil) {
        InTraverse(T, 2 * e + 2);
    }
}

/* 后序遍历 PostOrderTraverse()调用 */
void PostTraverse(SqBiTree T, TElemType e) {
    /* 左子树不空 */
    if(T[2 * e + 1] != Nil) {
        PostTraverse(T, 2 * e + 1);
    }
    /* 右子树不空 */
    if(T[2 * e + 2] != Nil) {
        PostTraverse(T, 2 * e + 2);
    }
}

```



```

        printf("%d ", T[e]);
    }

```

5.1.3. 实现

```

Status InitBiTree(SqBiTree T) {
    int i;
    for(i = 0; i < MAX_TREE_SIZE; i++) {
        T[i] = Nil; // 初值为空
    }
    return OK;
}

Status CreateBiTree(SqBiTree T) {
    int i = 0;
    printf("请按层序输入结点的值(int), 0 表示空结点, 输入 999 结束, 结点数\n", MAX_TREE_SIZE);
    while(1) {
        scanf("%d", &T[i]);
        if(T[i] == 999) {
            T[i] = Nil;
            break;
        }
        i++;
    }
    for(i = 1; i < MAX_TREE_SIZE; i++) {
        /* 此非根结点(不空)无双亲 */
        if(T[(i + 1) / 2 - 1] == Nil && T[i] != Nil) {
            printf("出现无双亲的非根结点%d\n", T[i]);
            return ERROR;
        }
    }
    return OK;
}

Status ClearBiTree(SqBiTree T) {
    int i;
    for(i = 0; i < MAX_TREE_SIZE; i++) {
        T[i] = Nil; // 值置空
    }
    return OK;
}

Status BiTreeEmpty(SqBiTree T) {
    /* 根结点为空, 则树空 */
    if(T[0] == Nil) {
        return TRUE;
    }
}

```



```

    }
    return FALSE;
}

```

```

int BiTreeDepth(SqBiTree T) {
    int i, j = -1;
    /* 找到最后一个结点 */
    for(i = MAX_TREE_SIZE - 1; i >= 0; i--) {
        if(T[i] != Nil) {
            break;
        }
    }
    i++;
    do {
        j++;
    }
    /* 计算 2 的 j 次幂 */
    while(i >= powl(2, j));
    return j;
}

```

```

Status Root(SqBiTree T, TElemType *e) {
    /* T 空 */
    if(BiTreeEmpty(T)) {
        return ERROR;
    }
    else {
        *e = T[0];
        return OK;
    }
}

```

```

TElemType Value(SqBiTree T, Position e) {
    return T[(int)powl(2, e.level - 1) + e.order - 2];
}

```

```

Status Assign(SqBiTree T, Position e, TElemType value) {
    int i = (int)powl(2, e.level - 1) + e.order - 2; // 将层、本层序号转为矩阵的
    序号
    /* 给叶子赋非空值但双亲为空 */
    if(value != Nil && T[(i + 1) / 2 - 1] == Nil) {
        return ERROR;
    }
    /* 给双亲赋空值但有叶子(不空) */
    else if(value == Nil && (T[i * 2 + 1] != Nil || T[i * 2 + 2] != Nil)) {
        return ERROR;
    }
    T[i] = value;
}

```



```

        return OK;
    }

TElemType Parent(SqBiTree T, TElemType e) {
    int i;
    /* 空树 */
    if(T[0] == Nil) {
        return Nil;
    }
    for(i = 1; i <= MAX_TREE_SIZE - 1; i++) {
        /* 找到 e */
        if(T[i] == e) {
            return T[(i + 1) / 2 - 1];
        }
    }
    return Nil; // 没找到 e
}

```

```

TElemType LeftChild(SqBiTree T, TElemType e) {
    int i;
    /* 空树 */
    if(T[0] == Nil) {
        return Nil;
    }
    for(i = 0; i <= MAX_TREE_SIZE - 1; i++) {
        /* 找到 e */
        if(T[i] == e) {
            return T[i * 2 + 1];
        }
    }
    return Nil; // 没找到 e
}

```

```

TElemType RightChild(SqBiTree T, TElemType e) {
    int i;
    /* 空树 */
    if(T[0] == Nil) {
        return Nil;
    }
    for(i = 0; i <= MAX_TREE_SIZE - 1; i++) {
        /* 找到 e */
        if(T[i] == e) {
            return T[i * 2 + 2];
        }
    }
    return Nil; // 没找到 e
}

```



```
TElemType LeftSibling(SqBiTree T, TElemType e) {
    int i;
    /* 空树 */
    if(T[0] == Nil) {
        return Nil;
    }
    for(i = 1; i <= MAX_TREE_SIZE - 1; i++) {
        /* 找到 e 且其序号为偶数(是右孩子) */
        if(T[i] == e && i % 2 == 0) {
            return T[i - 1];
        }
    }
    return Nil; // 没找到 e
}
```

```
TElemType RightSibling(SqBiTree T, TElemType e) {
    int i;
    /* 空树 */
    if(T[0] == Nil) {
        return Nil;
    }
    for(i = 1; i <= MAX_TREE_SIZE - 1; i++) {
        /* 找到 e 且其序号为奇数(是左孩子) */
        if(T[i] == e && i % 2) {
            return T[i + 1];
        }
    }
    return Nil; // 没找到 e
}
```

```
Status PreOrderTraverse(SqBiTree T) {
    /* 树不空 */
    if(!BiTreeEmpty(T)) {
        PreTraverse(T, 0);
    }
    printf("\n");
    return OK;
}
```

```
Status InOrderTraverse(SqBiTree T) {
    /* 树不空 */
    if(!BiTreeEmpty(T)) {
        InTraverse(T, 0);
    }
    printf("\n");
    return OK;
}
```




```

Status PostOrderTraverse(SqBiTree T) {
    /* 树不空 */
    if(!BiTreeEmpty(T)) {
        PostTraverse(T, 0);
    }
    printf("\n");
    return OK;
}

Status LevelOrderTraverse(SqBiTree T) {
    int i = MAX_TREE_SIZE - 1, j;
    while(T[i] == Nil) {
        i--; // 找到最后一个非空结点的序号
    }
    /* 从根结点起,按层序遍历二叉树 */
    for(j = 0; j <= i; j++) {
        if (T[j] != Nil){
            printf("%d ", T[j]); // 只遍历非空的结点
        }
    }
    printf("\n");
    return OK;
}

void PrintBiTree(SqBiTree T) {
    int j, k;
    Position p;
    TElemType e;
    printf("\n");
    for(j = 1; j <= BiTreeDepth(T); j++) {
        printf("第%d 层:\t", j);
        for(k = 1; k <= powl(2, j - 1); k++) {
            p.level = j;
            p.order = k;
            e = Value(T, p);
            if(e != Nil) {
                printf("%d:%d ", k, e);
            }
        }
        printf("\n");
    }
}

```

5.1.4. 测试

```

int main(int argc, char** argv) {
    SqBiTree T; // 声明二叉树 T

```



```

TElemType e; // 声明数据元素 e
Position p; // 声明二叉树属性 p

InitBiTree(T);
CreateBiTree(T);
/* 测试样例数据:
    1 2 3 4 0 5 6 7 8 0 0 9 999
    1 2 3 4 5 6 7 8 9 999
*/

printf("二叉树 T 是否是空树: %d (0:否,1:空) \n", BiTreeEmpty(T));
printf("二叉树 T 的树高: %d\n", BiTreeDepth(T));
Root(T, &e);
printf("二叉树 T 的树根: %d\n", e);

printf("层序遍历二叉树 T: ");
LevelOrderTraverse(T);
printf("先序遍历二叉树 T: ");
PreOrderTraverse(T);
printf("中序遍历二叉树 T: ");
InOrderTraverse(T);
printf("后序遍历二叉树 T: ");
PostOrderTraverse(T);
printf("逐层逐结点画出二叉树 T: ");
PrintBiTree(T);

printf("请输入结点位置(层数 第几个): ");
scanf("%d %d", &p.level, &p.order);
/* 测试样例数据:
    1 2
    4 2
*/
printf("该结点值: %d\n", Value(T, p));

/* 为了测试方便, 直接引用了上边的赋值 */
Assign(T, p, 50);
printf("重新赋值后层序遍历二叉树 T: ");
LevelOrderTraverse(T);
printf("重新赋值后先序遍历二叉树 T: ");
PreOrderTraverse(T);
printf("重新赋值后中序遍历二叉树 T: ");
InOrderTraverse(T);
printf("重新赋值后后序遍历二叉树 T: ");
PostOrderTraverse(T);
printf("重新赋值后逐层逐结点画出二叉树 T: ");
PrintBiTree(T);

e = 5;

```



```

printf("值为%d 的结点的双亲是: %d (0 表示无) \n", e, Parent(T, e));
printf("值为%d 的结点的左孩子是: %d (0 表示无) \n", e, LeftChild(T, e));
printf("值为%d 的结点的右孩子是: %d (0 表示无) \n", e, RightChild(T, e));
printf("值为%d 的结点的左兄弟是: %d (0 表示无) \n", e, LeftSibling(T, e));
printf("值为%d 的结点的右兄弟是: %d (0 表示无) \n", e, RightSibling(T, e));

ClearBiTree(T);
printf("清空二叉树 T 后, T 是否为空: %d (0:否, 1:空) \n", BiTreeEmpty(T));

return 0;
}

```

5.2. 二叉树二叉链式结构

5.2.1. 定义

ADT BinaryTree {

数据对象: D 是具有相同特性的数据元素的集合。

数据关系: R

若 $D = \emptyset$, 则 $R = \emptyset$, 称 BinaryTree 为空二叉树;

若 $D \neq \emptyset$, 则 $R = \{H\}$, H 是如下二元关系:

(1) 在 D 中存在唯一的称为根的数据元素 $root$, 它在关系 H 下无先驱;

(2) 若 $D - \{root\} \neq \emptyset$, 则存在 $D - \{root\} = \{D_1, D_r\}$, 且 $D_1 \cap D_r = \emptyset$;

(3) 若 $D_1 \neq \emptyset$, 则 D_1 中存在唯一的元素 x_1 , $\langle root, x_1 \rangle \in H$, 且存在 D_1 上的关系 $H_1 \subset H$;

若 $D_r \neq \emptyset$, 则 D_r 中存在唯一的元素 x_r , $\langle root, x_r \rangle \in H$, 且存在 D_r 上的关系 $H_r \subset H$;

$H = \{\langle root, x_1 \rangle, \langle root, x_r \rangle, H_1, H_r\}$;

(4) $(D_1, \{H_1\})$ 是一棵符合本定义的二叉树, 称为根的左子树, $(D_r, \{H_r\})$ 是一棵符合本定义的二叉树, 称为根的右子树。

基本操作:

InitBiTree(&T)

操作结果: 构造空二叉树 T 。

DestroyBiTree(&T)

初始条件: 二叉树 T 已存在;

操作结果: 摧毁二叉树 T 。

CreateBiTree(&T)

初始条件: 二叉树 T 已存在;

操作结果: 按先序次序为二叉树 T 的结点赋值。

ClearBiTree(&T)

初始条件: 二叉树 T 已存在;

操作结果: 将二叉树 T 清为空二叉树。

BiTreeEmpty(T)

初始条件: 二叉树 T 已存在;

操作结果: 若二叉树 T 为空二叉树, 则返回 TRUE; 否则返回 FALSE。

BiTreeDepth(T)



初始条件：二叉树 T 已存在；
操作结果：返回二叉树 T 的高度。

Root(T)

初始条件：二叉树 T 已存在；
操作结果：返回二叉树 T 的根。

Assgin($T, e, value$)

初始条件：二叉树 T 已存在， e 是二叉树中某结点的值；
操作结果：将二叉树 T 中值为 e 的结点重新赋值为 $value$ 。

Parent(T, e)

初始条件：二叉树 T 已存在， e 是二叉树中某层某号结点；
操作结果：若结点 e 是二叉树 T 中的非根节点，则返回它的双亲，否则返回“空”。

LeftChild(T, e)

初始条件：二叉树 T 已存在， e 是二叉树中某层某号结点；
操作结果：返回结点 e 的左孩子；若 e 无左孩子，则返回“空”。

RightChild(T, e)

初始条件：二叉树 T 已存在， e 是二叉树中某层某号结点；
操作结果：返回结点 e 的右孩子；若 e 无右孩子，则返回“空”。

LeftSibling(T, e)

初始条件：二叉树 T 已存在， e 是二叉树中某层某号结点；
操作结果：返回结点 e 的左兄弟；若 e 是左结点或 e 无左兄弟，则返回“空”。

RightSibling(T, e)

初始条件：二叉树 T 已存在， e 是二叉树中某层某号结点；
操作结果：返回结点 e 的右兄弟；若 e 是右结点或 e 无右兄弟，则返回“空”。

PreOrderTraverse(T)

初始条件：二叉树 T 已存在；
操作结果：先序遍历二叉树 T 并输出结点值。

InOrderTraverse(T)

初始条件：二叉树 T 已存在；
操作结果：中序遍历二叉树 T 并输出结点值。

PostOrderTraverse(T)

初始条件：二叉树 T 已存在；
操作结果：后序遍历二叉树 T 并输出结点值。

LevelOrderTraverse(T)

初始条件：二叉树 T 已存在；
操作结果：层序遍历二叉树 T 并输出结点值。

}

5.2.2. 表示

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h> // malloc、free

/* 状态码 */
#define OK 1
#define ERROR 0
#define TRUE 1
#define FALSE 0
```



```

#define MAXSIZE 100 // 存储空间初始分配量

typedef int Status; // Status 是函数的类型, 其值是函数结果状态代码, 如 OK 等
typedef int TElemType; // TElemType 为数据类型, 类型根据实际情况而定, 这里假设为 int

TElemType Nil = 0; // 定义整型以 0 为空

/* 定义二叉树结点结构 */
typedef struct BiTNode {
    TElemType data; // 结点数据
    struct BiTNode *lchild, *rchild; // 左右孩子指针
}BiTNode, *BiTree;

#if 1 // 以下是引入的链队列的基本操作

typedef int Status; // Status 是函数的类型, 其值是函数结果状态代码, 如 OK 等
typedef BiTree QElemType; // QElemType 类型定义为 BiTree

/* 定义结点 */
typedef struct QNode {
    QElemType data;
    struct QNode *next;
}QNode, *QueuePtr;

/* 定义链队列 */
typedef struct {
    QueuePtr front, rear; // 队头、队尾指针
}LinkQueue;

Status InitQueue(LinkQueue *Q) {
    Q->front = (QueuePtr)malloc(sizeof(QNode));
    Q->rear = Q->front;
    if(!Q->front) {
        return ERROR;
    }
    Q->front->next = NULL;
    return OK;
}

Status QueueEmpty(LinkQueue Q) {
    if(Q.front == Q.rear) {
        return TRUE;
    }
    return FALSE;
}

Status EnQueue(LinkQueue *Q, QElemType e) {

```



```

QueuePtr s = (QueuePtr)malloc(sizeof(QNode));
/* 存储分配失败 */
if(!s) {
    return ERROR;
}
s->data = e;
s->next = NULL;
Q->rear->next = s; // 把拥有元素 e 的新结点 s 赋值给原队尾结点的后继
Q->rear = s; // 把当前的 s 设置为队尾结点，rear 指向 s
return OK;
}

Status DeQueue(LinkQueue *Q, QElemType *e) {
    QueuePtr p;
    if (Q->front == Q->rear) {
        return ERROR;
    }
    p = Q->front->next; // 将欲删除的队头结点暂存给 p
    *e = p->data; // 将欲删除的队头结点的值赋值给 e
    Q->front->next = p->next; // 将原队头结点的后继 p->next 赋值给头结点后继
    /* 若队头就是队尾，则删除后将 rear 指向头结点 */
    if(Q->rear == p) {
        Q->rear = Q->front;
    }
    free(p);
    return OK;
}

#endif // 1

```

/* 返回二叉树 T 中指向数据元素值为 s 的结点指针，供其他函数调用 */

```

BiTree Point(BiTree T, TElemType s) {
    LinkQueue q;
    QElemType a;
    /* 非空树 */
    if(T) {
        InitQueue(&q); // 初始化队列
        EnQueue(&q, T); // 根指针入队
        /* 队不空 */
        while(!QueueEmpty(q)) {
            DeQueue(&q, &a); // 出队，数据元素赋给 a
            if(a->data == s) {
                return a;
            }
            /* 有左孩子 */
            if(a->lchild) {
                EnQueue(&q, a->lchild); // 入队左孩子
            }
        }
    }
}

```



```

        /* 有右孩子 */
        if(a->rchild) {
            EnQueue(&q, a->rchild); // 入队右孩子
        }
    }
    return NULL;
}

```

5.2.3. 实现

```

Status InitBiTree(BiTree *T) {
    *T = NULL;
    return OK;
}

void DestroyBiTree(BiTree *T) {
    if(*T) {
        /* 有左孩子 */
        if((*T)->lchild) {
            DestroyBiTree(&(*T)->lchild); // 销毁左孩子子树
        }
        /* 有右孩子 */
        if((*T)->rchild) {
            DestroyBiTree(&(*T)->rchild); // 销毁右孩子子树
        }
        free(*T); // 释放根结点
        *T = NULL; // 空指针赋 0
    }
}

Status CreateBiTree(BiTree *T) {
    TElemType i;
    scanf("%d", &i);
    if(i == 0 || i == 999) {
        *T = NULL;
        return OK;
    }
    else {
        *T = (BiTree)malloc(sizeof(BiNode));
        if(!*T) {
            return ERROR;
        }
        (*T)->data = i; // 生成根结点
        CreateBiTree(&(*T)->lchild); // 构造左子树
        CreateBiTree(&(*T)->rchild); // 构造右子树
    }
}

```



```

        return OK;
    }

void ClearBiTree(BiTree *T) {
    if(*T) {
        /* 有左孩子 */
        if((*T)->lchild) {
            ClearBiTree(&(*T)->lchild); // 销毁左孩子子树
        }
        /* 有右孩子 */
        if((*T)->rchild) {
            ClearBiTree(&(*T)->rchild); // 销毁右孩子子树
        }
        free(*T); // 释放根结点
        *T = NULL; // 空指针赋 0
    }
}

```

```

Status BiTreeEmpty(BiTree T) {
    if(T) {
        return FALSE;
    }
    return TRUE;
}

```

```

int BiTreeDepth(BiTree T) {
    int i, j;
    if(!T) {
        return 0;
    }
    if(T->lchild) {
        i = BiTreeDepth(T->lchild);
    }
    else {
        i = 0;
    }
    if(T->rchild) {
        j = BiTreeDepth(T->rchild);
    }
    else {
        j = 0;
    }
    return i > j ? i + 1 : j + 1;
}

```

```

TElemType Root(BiTree T) {
    if(BiTreeEmpty(T)) {
        return Nil;
    }
}

```




```

    }
    return T->data;
}

Status Assign(BiTree T, TElemType s, TElemType value) {
    Point(T, s)->data = value;
    return OK;
}

TElemType Parent(BiTree T, TElemType e) {
    LinkQueue q;
    QElemType a;
    /* 非空树 */
    if(T) {
        InitQueue(&q); // 初始化队列
        EnQueue(&q, T); // 树根指针入队
        /* 队不空 */
        while(!QueueEmpty(q)) {
            DeQueue(&q, &a); // 出队，队列元素赋给 a
            /* 找到 e(是其左或右孩子) */
            if(a->lchild && a->lchild->data == e || a->rchild && \
                a->rchild->data == e) {
                return a->data; // 返回 e 的双亲的值
            }
            /* 没找到 e，则入队其左右孩子指针(如果非空) */
            else {
                if(a->lchild) {
                    EnQueue(&q, a->lchild);
                }
                if(a->rchild) {
                    EnQueue(&q, a->rchild);
                }
            }
        }
    }
    return Nil; // 树空或没找到 e
}

TElemType LeftChild(BiTree T, TElemType e) {
    BiTree a;
    /* 非空树 */
    if(T) {
        a = Point(T, e); // a 是结点 e 的指针
        /* T 中存在结点 e 且 e 存在左孩子 */
        if(a && a->lchild) {
            return a->lchild->data; // 返回 e 的左孩子的值
        }
    }
}

```



```

        return Nil; // 其他情况返回空
    }

TElemType RightChild(BiTree T, TElemType e) {
    BiTree a;
    /* 非空树 */
    if(T) {
        a = Point(T, e); // a 是结点 e 的指针
        /* T 中存在结点 e 且 e 存在右孩子 */
        if(a && a->rchild) {
            return a->rchild->data; // 返回 e 的右孩子的值
        }
    }
    return Nil; // 其他情况返回空
}

TElemType LeftSibling(BiTree T, TElemType e) {
    TElemType a;
    BiTree p;
    /* 非空树 */
    if(T) {
        a = Parent(T, e); // a 为 e 的双亲
        /* 找到 e 的双亲 */
        if(a != Nil) {
            p = Point(T, a); // p 为指向结点 a 的指针
            /* p 存在左右孩子且右孩子是 e */
            if(p->lchild && p->rchild && p->rchild->data == e) {
                return p->lchild->data; // 返回 p 的左孩子(e 的左兄弟)
            }
        }
    }
    return Nil; /* 其他情况返回空 */
}

TElemType RightSibling(BiTree T, TElemType e) {
    TElemType a;
    BiTree p;
    /* 非空树 */
    if(T) {
        a = Parent(T, e); // a 为 e 的双亲
        /* 找到 e 的双亲 */
        if(a != Nil) {
            p = Point(T, a); // p 为指向结点 a 的指针
            /* p 存在左右孩子且左孩子是 e */
            if(p->lchild && p->rchild && p->lchild->data == e) {
                return p->rchild->data; // 返回 p 的右孩子(e 的右兄弟)
            }
        }
    }
}

```



```

    }
    return Nil; // 其他情况返回空
}

void PreOrderTraverse(BiTree T) {
    if(T == NULL) {
        return;
    }
    printf("%d ", T->data); // 显示结点数据, 可以更改为其它对结点操作
    PreOrderTraverse(T->lchild); // 再先序遍历左子树
    PreOrderTraverse(T->rchild); // 最后先序遍历右子树
}

void InOrderTraverse(BiTree T) {
    if(T == NULL) {
        return;
    }
    InOrderTraverse(T->lchild); // 中序遍历左子树
    printf("%d ", T->data); // 显示结点数据, 可以更改为其它对结点操作
    InOrderTraverse(T->rchild); // 最后中序遍历右子树
}

void PostOrderTraverse(BiTree T) {
    if(T == NULL) {
        return;
    }
    PostOrderTraverse(T->lchild); // 先后序遍历左子树
    PostOrderTraverse(T->rchild); // 再后序遍历右子树
    printf("%d ", T->data); // 显示结点数据, 可以更改为其它对结点操作
}

void LevelOrderTraverse(BiTree T) {
    LinkQueue q;
    QElemType a;
    if(T) {
        InitQueue(&q); // 初始化队列 q
        EnQueue(&q, T); // 根指针入队
        /* 队列不空 */
        while(!QueueEmpty(q)) {
            DeQueue(&q, &a); // 出队元素(指针), 赋值给 a
            printf("%d ", a->data); // 访问 a 所指结点
            /* a 有左孩子 */
            if(a->lchild != NULL) {
                EnQueue(&q, a->lchild); // 入队 a 的左孩子
            }
            /* a 有右孩子 */
            if (a->rchild != NULL) {
                EnQueue(&q, a->rchild); // 入队 a 的右孩子
            }
        }
    }
}

```



```

    }
}
}

```

5.2.4. 测试

```

int main(int argc, char** argv) {
    BiTree T; // 声明二叉树 T
    TElemType e; // 声明数据元素 e

    InitBiTree(&T);
    printf("请按先序输入结点的值(int), 0 表示空结点, 输入 999 结束, 结点数
≤%d: ", MAXSIZE);
    CreateBiTree(&T);
    /* 测试样例数据:
1 2 4 7 0 0 8 0 0 0 3 5 9 0 0 0 6 0 0 999
1 2 4 8 0 0 9 0 0 5 0 0 3 6 0 0 7 0 0 999
*/

    printf("二叉树 T 是否是空树: %d (0:否,1:空) \n", BiTreeEmpty(T));
    printf("二叉树 T 的树高: %d\n", BiTreeDepth(T));
    printf("二叉树 T 的树根: %d\n", Root(T));

    printf("\n 层序遍历二叉树 T: ");
    LevelOrderTraverse(T);
    printf("\n 先序遍历二叉树 T: ");
    PreOrderTraverse(T);
    printf("\n 中序遍历二叉树 T: ");
    InOrderTraverse(T);
    printf("\n 后序遍历二叉树 T: ");
    PostOrderTraverse(T);

    printf("\n\n 给值为 2 的结点重新赋值为 50:");
    Assign(T, 2, 50);
    printf("\n 重新赋值后层序遍历二叉树 T: ");
    LevelOrderTraverse(T);
    printf("\n 重新赋值后先序遍历二叉树 T: ");
    PreOrderTraverse(T);
    printf("\n 重新赋值后中序遍历二叉树 T: ");
    InOrderTraverse(T);
    printf("\n 重新赋值后后序遍历二叉树 T: ");
    PostOrderTraverse(T);

    e = 5;
    printf("\n 值为%d 的结点的双亲是: %d (0 表示无)", e, Parent(T, e));
    printf("\n 值为%d 的结点的左孩子是: %d (0 表示无)", e, LeftChild(T, e));
}

```



```

printf("\n 值为%d 的结点的右孩子是: %d (0 表示无) ", e, RightChild(T, e));
printf("\n 值为%d 的结点的左兄弟是: %d (0 表示无) ", e, LeftSibling(T, e));
printf("\n 值为%d 的结点的右兄弟是: %d (0 表示无) ", e, RightSibling(T, e));

ClearBiTree(&T);
printf("\n 清空二叉树 T 后, T 是否为空: %d (0:否, 1:空) \n", BiTreeEmpty(T));
DestroyBiTree(&T);

return 0;
}

```



6. 图

6.1. 图

6.1.1. 定义

ADT Graph {

数据对象: V 是具有相同特性的数据元素的集合, 称为顶点集。

数据关系: $VR = \{ \langle v, w \rangle \mid v, w \in V \text{ 且 } P(v, w), \langle v, w \rangle \text{ 表示从 } v \text{ 到 } w \text{ 的弧,}$

谓词 $P(v, w)$ 定义了弧 $\langle v, w \rangle$ 的意义或信息}。

基本操作:

CreateMGraph(&G)

操作结果: 以邻接矩阵的方式构造图 G 。

ChangeALGraph(G, &GL)

初始条件: 图的邻接矩阵 G 已存在;

操作结果: 由 G 生成图的邻接表 GL 。

M_LocateVex(G, u)

初始条件: 图的邻接矩阵 G 已存在;

操作结果: 若 G 中存在顶点 u , 则返回该顶点在图中位置; 否则返回 -1。

A_LocateVex(GL, u)

初始条件: 图的邻接表 GL 已存在;

操作结果: 若 GL 中存在顶点 u , 则返回该顶点在图中位置; 否则返回 -1。

M_GetVex(G, v)

初始条件: 图的邻接矩阵 G 已存在;

操作结果: 返回 G 中 v 的值, 若 v 不存在, 则返回其他值。

A_GetVex(GL, v)

初始条件: 图的邻接表 GL 已存在;

操作结果: 返回 GL 中 v 的值, 若 v 不存在, 则返回其他值。

M_DFSTraverse(G)

初始条件: 图的邻接矩阵 G 已存在;

操作结果: 深度优先遍历 G 。

A_DFSTraverse(GL)

初始条件: 图的邻接表 GL 已存在;

操作结果: 深度优先遍历 GL 。

M_BFSTraverse(G)

初始条件: 图的邻接矩阵 G 已存在;

操作结果: 广度优先遍历 G 。

A_BFSTraverse(GL)

初始条件: 图的邻接表 GL 已存在;

操作结果: 广度优先遍历 GL 。

MiniSpanTree_Prim(G)



初始条件：图的邻接矩阵 G 已存在；
操作结果：使用 Prim 算法求 G 的最小生成树。

MiniSpanTree_Kruskal(G)

初始条件：图的邻接矩阵 G 已存在；
操作结果：使用 Kruskal 算法求 G 的最小生成树。

ShortesPath_Dijkstra(G, vstart, vend)

初始条件：图的邻接矩阵 G 已存在；
操作结果：使用 Dijkstra 算法求 G 从 vstart 顶点到 vend 顶点的最短路径。

ShortesPath_Floyd(G, vstart, vend)

初始条件：图的邻接矩阵 G 已存在；
操作结果：使用 Floyd 算法求 G 从 vstart 顶点到 vend 顶点的最短路径。

TopologicalSort(GL)

初始条件：图的邻接表 GL 已存在；
操作结果：求 GL 的拓扑排序。

}

6.1.2. 表示

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h> // malloc

/* 状态码 */
#define OK 1
#define ERROR 0
#define TRUE 1
#define FALSE 0

#define MAXSIZE 50 // 最大储存长度
#define MAXVEX 50 // 最大顶点数，应由用户定义
#define MAXEDGE MAXVEX * MAXVEX - 1 // 最大边数
#define INF 0x3f3f3f3f // 定义无穷大

typedef int Status; // Status 是函数的类型,其值是函数结果状态代码,如 OK 等
typedef char VertexType; // 顶点 VertexType 类型根据实际情况而定,这里假设为 char
typedef int EdgeType; // 边上的权值 EdgeType 类型根据实际情况而定,这里假设为 int

/* 邻接矩阵***** */
/* 定义图的邻接矩阵结构 */
typedef struct {
    VertexType vexs[MAXVEX]; // 顶点表
    EdgeType arc[MAXVEX][MAXVEX]; // 邻接矩阵,可看作边表
    int numVertexes, numEdges; // 图中当前的顶点数和边数
    Status undirected; // 是否是无向图,值为 TRUE 是为无向图,否则为有向图
}MGraph;

/* ***** */

/* 邻接表***** */
```



```

/* 定义图的边表 */
typedef struct EdgeNode {
    int adjvex; // 邻接点域，存储该顶点对应的下标
    int weight; // 用于存储权值，对于非网图可以不需要
    struct EdgeNode *next; // 链域，指向下一个邻接点
}EdgeNode;

/* 定义图的顶点表结点 */
typedef struct VertexNode {
    int in; // 顶点入度
    VertexType data; // 顶点域，存储顶点信息
    EdgeNode *firstedge; // 边表头指针
}VertexNode, AdjList[MAXVEX];

/* 定义图的邻接表结构 */
typedef struct{
    AdjList adjList;
    int numVertexes, numEdges; // 图中当前顶点数和边数
}adjListGraph, *AdjListGraph;
/* ***** */

/* 对边集数组 Edge 结构的定义，最小生成树 Kruskal 算法使用 */
typedef struct {
    int begin;
    int end;
    int weight;
}Edge;

Status visited[MAXVEX]; // 访问标志的数组

typedef int PatharcDijkstra[MAXVEX]; // 用于存储 Dijkstra 算法最短路径下标的数组
typedef int ShortPathTableDijkstra[MAXVEX]; // 用于存储 Dijkstra 算法到各点最短路径的
权值和

typedef int PatharcFloyd[MAXVEX][MAXVEX]; // 用于存储 Floyd 算法最短路径下标的数组
typedef int ShortPathTableFloyd[MAXVEX][MAXVEX]; // 用于存储 Floyd 算法到各点最短路径
的权值和

#if 1 // 以下是引入的链队列的基本操作

/* 定义顺序循环队列 */
typedef EdgeType QElemType;
typedef struct {
    QElemType data[MAXSIZE]; // 储存数据元素
    int front; // 头指针
    int rear; // 尾指针，若队列不空，指向队列尾元素的下一个位置
}SqQueue;

```




```

Status InitQueue(SqQueue *Q) {
    Q->front = 0;
    Q->rear = 0;
    return OK;
}

Status QueueEmpty(SqQueue Q) {
    /* 队列空的标志 */
    if(Q.front == Q.rear) {
        return TRUE;
    }
    return FALSE;
}

Status EnQueue(SqQueue *Q, QElemType e) {
    /* 队列满标志 */
    if((Q->rear + 1) % MAXSIZE == Q->front) {
        return ERROR;
    }
    Q->data[Q->rear] = e; // 将元素 e 赋值给队尾
    Q->rear = (Q->rear + 1) % MAXSIZE; // rear 指针向后移一位置，若到最后则转到数组
    头部
    return OK;
}

Status DeQueue(SqQueue *Q, QElemType *e) {
    /* 队列空标志 */
    if(Q->front == Q->rear) {
        return ERROR;
    }
    *e = Q->data[Q->front]; // 将队头元素赋值给 e
    Q->front = (Q->front + 1) % MAXSIZE; // front 指针向后移一位置，若到最后则转到
    数组头部
    return OK;
}

#endif // 1

/* 邻接矩阵的深度优先递归算法，内部接口，M_DFSTaverse()调用 */
void M_DFS(MGraph G, int i) {
    int j;
    visited[i] = TRUE;
    printf("%c ", G.vexs[i]); // 打印顶点，也可以其它操作
    for(j = 0; j < G.numVertexes; j++) {
        if(G.arc[i][j] == 1 && !visited[j]) {
            M_DFS(G, j); // 对为访问的邻接顶点递归调用
        }
    }
}

```



```
}
```

```
/* 邻接表的深度优先递归算法，A_DFS_Traverse()调用 */
```

```
void A_DFS(AdjListGraph GL, int i) {
    EdgeNode *p;
    visited[i] = TRUE;
    printf("%c ", GL->adjList[i].data); // 打印顶点,也可以其它操作
    p = GL->adjList[i].firstedge;
    while(p) {
        if(!visited[p->adjvex]) {
            A_DFS(GL, p->adjvex); // 对为访问的邻接顶点递归调用
        }
        p = p->next;
    }
}
```

```
/* 交换权值以及头和尾，kruskal 算法内部接口 */
```

```
void Swapn(Edge *edges, int i, int j) {
    int temp;
    temp = edges[i].begin;
    edges[i].begin = edges[j].begin;
    edges[j].begin = temp;
    temp = edges[i].end;
    edges[i].end = edges[j].end;
    edges[j].end = temp;
    temp = edges[i].weight;
    edges[i].weight = edges[j].weight;
    edges[j].weight = temp;
}
```

```
/* 对权值进行排序，kruskal 算法内部接口 */
```

```
void sort(Edge edges[], MGraph *G) {
    int i, j;
    for(i = 0; i < G->numEdges; i++) {
        for(j = i + 1; j < G->numEdges; j++) {
            if(edges[i].weight > edges[j].weight) {
                Swapn(edges, i, j);
            }
        }
    }
    printf("\n 权排序之后的为:\n");
    for(i = 0; i < G->numEdges; i++) {

        printf("(%c, %c) %d\n", G->vexs[edges[i].begin], G->vexs[edges[i].end], edges[i].weight);
    }
}
```



```
/* 查找连线顶点的尾部下标, kruskal 算法内部接口 */
```

```
int Find(int *parent, int f) {  
    while(parent[f] > 0) {  
        f = parent[f];  
    }  
    return f;  
}
```

6.1.3. 实现

```
void CreateMGraph(MGraph *G) {  
    int i, j, k, w;  
    printf("是否是无向图(1:是; 0:否): ");  
    scanf("%d", &G->undirected);  
    printf("输入顶点数和边数:\n");  
    scanf("%d %d", &G->numVertexes, &G->numEdges); // 输入顶点数和边数  
    /* 读入顶点信息, 建立顶点表 */  
    for(i = 0; i < G->numVertexes; i++) {  
        printf("%d 号顶点: ", i);  
        rewind(stdin); // 清空缓冲区  
        scanf("%c", &G->vexs[i]);  
    }  
    for(i = 0; i < G->numVertexes; i++) {  
        for(j = 0; j < G->numVertexes; j++) {  
            if(i == j) {  
                G->arc[i][j] = 0; // 自己到自己的距离是 0  
            }  
            else {  
                G->arc[i][j] = (int)INF; // 邻接矩阵初始化  
            }  
        }  
    }  
    /* 读入 numEdges 条边, 建立邻接矩阵 */  
    for(k = 0; k < G->numEdges; k++) {  
        printf("输入边(vi,vj)上的下标 i, 下标 j 和权 w:\n");  
        scanf("%d %d %d", &i, &j, &w); // 输入边(vi,vj)上的权 w  
        G->arc[i][j] = w;  
        /* 判断是否是无向图 */  
        if(G->undirected) {  
            G->arc[j][i] = G->arc[i][j]; // 因为是无向图, 矩阵对称  
        }  
    }  
}
```

```
Status ChangeALGraph(MGraph G, AdjListGraph *GL) {  
    int i, j;
```



```

EdgeNode *e;
*GL = (AdjListGraph)malloc(sizeof(adjListGraph));
(*GL)->numVertexes = G.numVertexes;
(*GL)->numEdges = G.numEdges;
/* 读入顶点信息，建立顶点表 */
for(i = 0; i < G.numVertexes; i++) {
    (*GL)->adjList[i].in = 0;
    (*GL)->adjList[i].data = G.vexs[i];
    (*GL)->adjList[i].firstedge = NULL; // 将边表置为空表
}
/* 建立边表 */
for(i = 0; i < G.numVertexes; i++) {
    for(j = 0; j < G.numVertexes; j++) {
        if(G.arc[i][j] != 0 && G.arc[i][j] < INF) {
            e = (EdgeNode *)malloc(sizeof(EdgeNode));
            e->adjvex = j; // 邻接序号为 j
            e->weight = G.arc[i][j];
            e->next = (*GL)->adjList[i].firstedge; // 将当前顶点上
的指向的结点指针赋值给 e
            (*GL)->adjList[i].firstedge = e; // 将当前顶点的指针指
向 e
            (*GL)->adjList[j].in++;
        }
    }
}
return TRUE;
}

int M_LocateVex(MGraph G, VertexType u) {
    int i;
    for(i = 0; i < G.numVertexes; i++) {
        if(u == G.vexs[i]) {
            return i;
        }
    }
    return -1;
}

int A_LocateVex(AdjListGraph G, VertexType u) {
    int i;
    for(i = 0; i < G->numVertexes; i++) {
        if(u == G->adjList[i].data) {
            return i;
        }
    }
    return -1;
}

```

```

VertexType M_GetVex(MGraph G, int v) {
    if(v < 0 || v > G.numVertexes) {
        return '?';
    }
    return G.vexs[v];
}

VertexType A_GetVex(AdjListGraph G, int v) {
    if(v < 0 || v > G->numVertexes) {
        return '?';
    }
    return G->adjList[v].data;
}

void M_DFSTraverse(MGraph G) {
    int i;
    for(i = 0; i < G.numVertexes; i++) {
        visited[i] = FALSE; // 初始所有顶点状态都是未访问过状态
    }
    for(i = 0; i < G.numVertexes; i++) {
        /* 对未访问过的顶点调用 DFS, 若是连通图, 只会执行一次 */
        if(!visited[i]) {
            M_DFS(G, i);
        }
    }
}

void A_DFSTraverse(AdjListGraph GL) {
    int i;
    for(i = 0; i < GL->numVertexes; i++) {
        visited[i] = FALSE; // 初始所有顶点状态都是未访问过状态
    }
    for(i = 0; i < GL->numVertexes; i++) {
        /* 对未访问过的顶点调用 DFS, 若是连通图, 只会执行一次 */
        if(!visited[i]) {
            A_DFS(GL, i);
        }
    }
}

void M_BFSTraverse(MGraph G) {
    int i, j;
    SqQueue Q;
    for(i = 0; i < G.numVertexes; i++) {
        visited[i] = FALSE;
    }
    InitQueue(&Q); // 初始化一辅助用的队列
    /* 对每一个顶点做循环 */

```



```

for(i = 0; i < G.numVertexes; i++) {
    /* 若是未访问过就处理 */
    if(!visited[i]) {
        visited[i] = TRUE; // 设置当前顶点访问过
        printf("%c ", G.vexs[i]); // 打印顶点, 也可以其它操作
        EnQueue(&Q, i); // 将此顶点入队列
        /* 若当前队列不为空 */
        while(!QueueEmpty(Q)) {
            DeQueue(&Q, &i); // 将队对元素出队列, 赋值给 i
            for(j = 0; j < G.numVertexes; j++) {
                /* 判断其它顶点若与当前顶点存在边且未访问过 */
                if(G.arc[i][j] == 1 && !visited[j]) {
                    visited[j] = TRUE; // 将找到的此顶点标记
                    printf("%c ", G.vexs[j]); // 打印顶点
                    EnQueue(&Q, j); // 将找到的此顶点入队列
                }
            }
        }
    }
}

void A_BFSTraverse(AdjListGraph GL) {
    int i;
    EdgeNode *p;
    SqQueue Q;
    for(i = 0; i < GL->numVertexes; i++) {
        visited[i] = FALSE;
    }
    InitQueue(&Q);
    for(i = 0; i < GL->numVertexes; i++) {
        if(!visited[i]) {
            visited[i] = TRUE;
            printf("%c ", GL->adjList[i].data); /* 打印顶点, 也可以其它操
作 */

            EnQueue(&Q, i);
            while(!QueueEmpty(Q)) {
                DeQueue(&Q, &i);
                p = GL->adjList[i].firstedge; /* 找到当前顶点的边
表链表头指针 */

                while(p) {
                    /* 若此顶点未被访问 */
                    if(!visited[p->adjvex]) {
                        visited[p->adjvex] = TRUE;

                        printf("%c ", GL->adjList[p->adjvex].data);

```



EnQueue(&Q, p->adjvex); /* 将此顶点

入队列 */

```
}  
p = p->next; // 指针指向下一个邻接点
```

```
}
```

```
}
```

```
}
```

```
}
```

```
}
```

```
void MiniSpanTree_Prim(MGraph G) {  
    int min, i, j, k;  
    int adjvex[MAXVEX]; // 保存相关顶点下标  
    int lowcost[MAXVEX]; // 保存相关顶点间边的权值  
    lowcost[0] = 0; // 初始化第一个权值为 0, 即 v0 加入生成树, lowcost 的值为 0, 在这里就是此下标的顶点已经加入生成树  
    adjvex[0] = 0; // 初始化第一个顶点下标为 0  
    /* 循环除下标为 0 外的全部顶点 */  
    for(i = 1; i < G.numVertexes; i++) {  
        lowcost[i] = G.arc[0][i]; // 将 v0 顶点与之有边的权值存入数组  
        adjvex[i] = 0; // 初始化都为 v0 的下标  
    }  
    printf("\n");  
    for(i = 1; i < G.numVertexes; i++) {  
        min = INF; // 初始化最小权值为∞  
        j = 1; k = 0;  
        /* 循环全部顶点 */  
        while(j < G.numVertexes) {  
            /* 如果权值不为 0 且权值小于 min */  
            if(lowcost[j] != 0 && lowcost[j] < min) {  
                min = lowcost[j]; // 则让当前权值成为最小值  
                k = j; // 将当前最小值的下标存入 k  
            }  
            j++;  
        }  
        printf("边:(%c, %c)\t 权值: %d\n", G.vexs[adjvex[k]], G.vexs[k]\  
            , G.arc[adjvex[k]][k]); // 打印当前顶点边中权值最小的边  
        lowcost[k] = 0; // 将当前顶点的权值设置为 0, 表示此顶点已经完成任务  
        /* 循环所有顶点 */  
        for(j = 1; j < G.numVertexes; j++) {  
            /* 如果下标为 k 顶点各边权值小于此前这些顶点未被加入生成树权值 */  
            if(lowcost[j] != 0 && G.arc[k][j] < lowcost[j]) {  
                lowcost[j] = G.arc[k][j]; // 将较小的权值存入 lowcost 相  
应位置  
                adjvex[j] = k; // 将下标为 k 的顶点存入 adjvex  
            }  
        }  
    }  
}
```



```

}

void MiniSpanTree_Kruskal(MGraph G) {
    int i, j, n, m;
    int k = 0;
    int parent[MAXVEX]; // 定义一数组用来判断边与边是否形成环路
    Edge edges[MAXEDGE]; // 定义边集数组, edge 的结构为 begin, end, weight, 均为整型
    /* 构建边集数组 */
    for(i = 0; i < G.numVertexes - 1; i++) {
        for(j = i + 1; j < G.numVertexes; j++) {
            if(G.arc[i][j] < INF) {
                edges[k].begin = i;
                edges[k].end = j;
                edges[k].weight = G.arc[i][j];
                k++;
            }
        }
    }
    sort(edges, &G); // 排序边集数组
    for(i = 0; i < G.numVertexes; i++) {
        parent[i] = 0; // 初始化数组值为 0
    }
    printf("打印最小生成树: \n");
    /* 循环每一条边 */
    for(i = 0; i < G.numEdges; i++) {
        n = Find(parent, edges[i].begin);
        m = Find(parent, edges[i].end);
        /* 假如 n 与 m 不等, 说明此边没有与现有的生成树形成环路 */
        if(n != m) {
            parent[n] = m; // 将此边的结尾顶点放入下标为起点的 parent 中, 表示此顶点已经在生成树集合中
            printf("边:(%c, %c)\t 权值: %d\n", G.vexs[edges[i].begin], G.vexs[edges[i].end], edges[i].weight);
        }
    }
}

Status ShortestPath_Dijkstra(MGraph G, int vstart, int vend) {
    if(vend < 0 || vstart < 0 || vstart > G.numVertexes || vend > G.numVertexes) {
        printf("输入有误\n");
        return FALSE;
    }
    PatharcDijkstra P; // 存储最短路径下标的数组
    ShortPathTableDijkstra D; // 某点到其余各点的最短路径
    int v, w, k, min;
    int final[MAXVEX]; // final[w]=1 表示求得顶点 vstart 至 vw 的最短路径
    int i, j; // 临时变量

```




```

/* 若起点位置比终点位置大，则调换 */
if(vstart > vend) {
    int tmp = vstart;
    vstart = vend;
    vend = tmp;
}
/* 初始化数据 */
for(v = 0; v < G.numVertexes; v++) {
    final[v] = 0; // 全部顶点初始化为未知最短路径状态
    D[v] = G.arc[vstart][v]; // 将与 vstart 点有连线的顶点加上权值
    P[v] = 0; // 初始化路径数组 P 为 0
}
D[vstart] = 0; // vstart 至 vstart 路径为 0
final[vstart] = 1; // vstart 至 vstart 不要求路径
/* 开始主循环，每次求得 vstart 到某个 v 顶点的最短路径 */
for(v = 0; v < G.numVertexes; v++) {
    min = INF; // 当前所知离 v0 顶点的最近距离
    /* 寻找离 vstart 最近的顶点 */
    for(w = 0; w < G.numVertexes; w++) {
        if(!final[w] && D[w] < min) {
            k = w;
            min = D[w]; // w 顶点离 vstart 顶点更近
        }
    }
    final[k] = 1; // 将目前找到的最近的顶点置为 1
    /* 修正当前最短路径及距离 */
    for(w = 0; w < G.numVertexes; w++) {
        /* 若经过 v 顶点的路径比现在这条路径的长度短，则说明找到了更短的路径，修改 D[w]和 P[w] */
        if(!final[w] && (min + G.arc[k][w] < D[w])) {
            D[w] = min + G.arc[k][w]; // 修改当前路径长度
            P[w] = k;
        }
    }
}

/* 以下为输出 */
printf("最短路径倒序如下:\n");
for(i = 0; i <= vend; ++i) {
    printf("%c - %c : ", G.vexs[vstart], G.vexs[i]);
    j = i;
    while(P[j] != 0) {
        printf("%c ", G.vexs[P[j]]);
        j = P[j];
    }
    printf("\n");
}
printf("顶点 %c 到各顶点的最短路径长度为:\n", G.vexs[vstart]);

```



```

for(i = 0; i < G.numVertexes; ++i) {
    if(D[i] == INF) {
        printf("%c --> %c :∞\n", G.vexs[vstart], G.vexs[i]);
    }
    else {
        printf("%c --> %c : %d \n", G.vexs[vstart], G.vexs[i], D[i]);
    }
}
printf("%c 到 %c 的最短路径长度: %d\n",
    G.vexs[vstart], G.vexs[vend], D[vend]);

return TRUE;
}

```

```

Status ShortestPath_Floyd(MGraph G, int vstart, int vend) {
    if(vend < 0 || vstart < 0 || vstart > G.numVertexes || vend > G.numVertexes
) {
        printf("输入有误\n");
        return FALSE;
    }
    PatharcFloyd P;
    ShortPathTableFloyd D;
    int v, w; // v 为各起点, w 为各终点
    int k; // k 为临时变量
    /* 初始化 D 与 P */
    for(v = 0; v < G.numVertexes; ++v) {
        for(w = 0; w < G.numVertexes; ++w) {
            D[v][w] = G.arc[v][w]; // D[v][w] 值即为对应点间的权值
            P[v][w] = w; // 初始化 P
        }
    }
    for(k = 0; k < G.numVertexes; ++k) {
        for(v = 0; v < G.numVertexes; ++v) {
            for(w = 0; w < G.numVertexes; ++w) {
                /* 如果经过下标为 k 顶点路径比原两点间路径更短 */
                if(D[v][w] > D[v][k] + D[k][w]) {
                    D[v][w] = D[v][k] + D[k][w]; // 将当前两点间权
值设为更小的一个
                    P[v][w] = P[v][k]; // 路径设置为经过下标为 k 的顶
点
                }
            }
        }
    }

    /* 以下为输出 */
    printf("起点到终点最短下一个路径 P(纵坐标: 起点; 横坐标: 终点): \n");
    printf("\t");

```

```

for(w = 0; w < G.numVertexes; ++w) {
    printf("%c:\t", G.vexs[w]);
}
printf("\n\n");
for(v = 0; v < G.numVertexes; ++v) {
    printf("%c:\t", G.vexs[v]);
    for(w = 0; w < G.numVertexes; ++w) {
        printf("%c\t", G.vexs[P[v][w]]);
    }
    printf("\n");
}
printf("各顶点间最短路径如下:\n");
for(v = 0; v < G.numVertexes; ++v) {
    for(w = v + 1; w < G.numVertexes; w++) {
        if(D[v][w] == INF) {
            printf("%c - %c 路径长度:  $\infty$  ", G.vexs[v], G.vexs[w]);
        }
        else {
            printf("%c - %c 路径长
度: %d ", G.vexs[v], G.vexs[w], D[v][w]);
            k = P[v][w];                                /* 获得第一个路径顶点下
标 */

            printf("\t路径: %c", G.vexs[v]);            /* 打印源点 */
            /* 如果路径顶点下标不是终点 */
            while(k != w) {
                printf(" -> %c", G.vexs[k]); /* 打印路径顶点 */
                k = P[k][w];                    /* 获得下一个路径顶点下
标 */
            }
            printf(" -> %c\n", G.vexs[w]);            /* 打印终点 */
        }
    }
    printf("\n");
}
printf("起点到终点最短路径长度 D(纵坐标: 起点; 横坐标: 终点): \n");
printf("\t");
for(w = 0; w < G.numVertexes; ++w) {
    printf("%c:\t", G.vexs[w]);
}
printf("\n\n");
for(v = 0; v < G.numVertexes; ++v) {
    printf("%c:\t", G.vexs[v]);
    for(w = 0; w < G.numVertexes; ++w) {
        if(D[v][w] == INF) {
            printf(" $\infty$ \t");
        }
        else{
            printf("%d\t", D[v][w]);
        }
    }
}

```



```

        }
    }
    printf("\n");
}
printf("%c 到 %c 的最短路径长度: %d\n" \
    , G.vexs[vstart], G.vexs[vend], D[vstart][vend]);
return TRUE;
}

Status TopologicalSort(AdjListGraph GL) {
    EdgeNode *e;
    int i, k;
    int m = 0;
    EdgeType gettop;
    EdgeType top = 0; /* 用于栈指针下标 */
    int count = 0; /* 用于统计输出顶点的个数 */
    EdgeType *stack; /* 建栈将入度为 0 的顶点入栈 */
    stack = (EdgeType *)malloc(GL->numVertexes * sizeof(EdgeType));
    for(i = 0; i < GL->numVertexes; i++) {
        /* 将入度为 0 的顶点入栈 */
        if(0 == GL->adjList[i].in) {
            stack[++top] = i;
        }
    }
    while(top != 0) {
        gettop = stack[top--];
        printf("%c -> ", GL->adjList[gettop].data);
        count++; // 输出 i 号顶点, 并计数
        for(e = GL->adjList[gettop].firstedge; e; e = e->next) {
            k = e->adjvex;
            /* 将 i 号顶点的邻接点的入度减 1, 如果减 1 后为 0, 则入栈 */
            if(!(--GL->adjList[k].in)) {
                stack[++top] = k;
            }
        }
    }
    printf("\n");
    if(count < GL->numVertexes) {
        return ERROR;
    }
    else {
        return OK;
    }
}
}

```



6. 1. 4. 测试

```
int main(int argc, char** argv) {
    MGraph G; // 声明图邻接矩阵表示 G
    AdjListGraph GL; // 声明图邻接表表示 GL
    VertexType ch; // 声明顶点元素 ch
    int i; // 声明临时变量
    int start, end; // 声明临时变量

    CreateMGraph(&G);
    ChangeALGraph(G, &GL);

    printf("请输入要查找的顶点: ");
    rewind(stdin); // 刷新缓冲区
    scanf("%c", &ch);
    printf("邻接矩阵查找 %c 的位置是: %d\n", ch, M_LocateVex(G, ch));
    printf("邻接表查找 %c 的位置是: %d\n", ch, A_LocateVex(GL, ch));

    printf("请输入要查找的顶点的位置: ");
    rewind(stdin); // 刷新缓冲区
    scanf("%d", &i);
    printf("邻接矩阵 %d 的位置是顶点: %c\n", i, M_GetVex(G, i));
    printf("邻接表 %d 的位置是顶点: %c\n", i, A_GetVex(GL, i));

    printf("邻接矩阵深度优先遍历: ");
    M_DFS_Traverse(G);
    printf("\n");

    printf("邻接矩阵广度优先遍历: ");
    M_BFS_Traverse(G);
    printf("\n");

    printf("邻接表深度优先遍历: ");
    A_DFS_Traverse(GL);
    printf("\n");

    printf("邻接表广度优先遍历: ");
    A_BFS_Traverse(GL);
    printf("\n");

    printf("最小生成树 Prim 算法: ");
    MiniSpanTree_Prim(G);
    printf("\n");

    printf("最小生成树 Kruskal 算法: ");
    MiniSpanTree_Kruskal(G);
    printf("\n");
}
```



```
printf("请输入待求路径的起点号和终点号: ");
rewind(stdin); // 刷新缓冲区
scanf("%d %d", &start, &end);

printf("最短路径 Dijkstra 算法: \n\n");
ShortestPath_Dijkstra(G, start, end);
printf("\n");

printf("最短路径 Floyd 算法: \n\n");
ShortestPath_Floyd(G, start, end);
printf("\n");

printf("拓扑排序: \n");
TopologicalSort(GL);
printf("\n");

return 0;
}
```



7. 查找

7.1. 线性表静态查找

7.1.1. 表示

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h> // malloc、srand、rand
#include <string.h> // memcpy
#include <time.h> // time

/* 状态码 */
#define OK 1
#define ERROR 0
#define TRUE 1
#define FALSE 0

#define MAXSIZE 50 // 存储空间初始分配量
#define INTERVAL 2 // 随机数波动区间
#define LIMIT MAXSIZE * INTERVAL - 1 // 随机数范围

typedef int Status; // Status 是函数的类型，其值是函数结果状态代码，如 OK 等
typedef int KeyType; // 关键字的数据类型，类型根据实际情况而定，这里假设为 int

/* 斐波那契函数，将斐波那契数列赋值到 a 数组，供 Interpolation_Search() 函数使用 */
Status Fibonacci(int *a) {
    int i;
    a[0] = 0;
    a[1] = 1;
    for(i = 2; i < MAXSIZE; ++i) {
        a[i] = a[i - 1] + a[i - 2];
    }
    return OK;
}

/* 生成顺序随机数组，测试用 */
int CreatSeqArray(int *a) {
    /* 随机产生长度为 LENGTH，数据范围在 0~LIMIT 的整形数组 */
    int i;
    for(i = 0; i < MAXSIZE; i++) {
        a[i] = rand() % INTERVAL + (i * INTERVAL); // 产生由小到大的随机数赋值
        给 b
    }
}
```



```

        return *a;
    }

    /* 生成顺随机不重复数组，测试用 */
    int CreatArray(int *a) {
        int i;
        int tmp;
        int flag = 0;
        int t = 0;
        /* 随机数的个数不能超出 MAXSIZE 和 LIMIT 之间的范围，不然会导致死循 */
        while(1) {
            flag = 0;
            if(t == MAXSIZE + 1) {
                break;
            }
            tmp = (rand() % (LIMIT - 0)) + 0;
            /* 0 号元素不赋值 */
            for(i = 1; i < t; i++) {
                if(a[i] == tmp) {
                    flag = 1;
                }
            }
            if(flag != 1) {
                a[t] = tmp;
                t++;
            }
        }
        return *a;
    }
}

```

7.1.2. 实现

```

/* 顺序查找，a 为数组，n 为要查找的数组长度，key 为要查找的关键字 */
/* 平均时间复杂度:O(n)，当 n 很大时，查找效率低 */
int SequentialSearch(int *a, int n, KeyType key) {
    int i;
    for(i = 1; i <= n; i++) {
        if(a[i] == key) {
            return i;
        }
    }
    return -1; // 没找到
}

```

```

/* 哨兵顺序查找，a 为数组，n 为要查找的数组长度，key 为要查找的关键字 */
/* 平均时间复杂度:O(n)；当 n 很大时，查找效率低 */
int GuardSequentialSearch(int *a, int n, KeyType key) {

```




```

    int i;
    a[0] = key;
    i = n;
    while(a[i] != key) {
        i--;
    }
    if(i == 0) {
        return -1; // 没找到
    }
    return i;
}

```

/* 折半查找，a 为数组，n 为要查找的数组长度，key 为要查找的关键字 */

/* 平均时间复杂度： $O(\log n)$ ，前提条件：有序数列 */

```

int BinarySearch(int *a, int n, KeyType key) {
    int low, high, mid;
    low = 0; // 定义最低下标为记录首位
    high = n; // 定义最高下标为记录末位
    while(low <= high) {
        mid = (low + high) / 2; // 折半
        /* 若查找值比中值小 */
        if(key < a[mid]) {
            high = mid - 1; // 最高下标调整到中位下标小一位
        }
        /* 若查找值比中值大 */
        else if(key > a[mid]) {
            low = mid + 1; // 最低下标调整到中位下标大一位
        }
        else {
            return mid + 1; // 若相等则说明 mid 即为查找到的位置
        }
    }
    return -1; // 没找到
}

```

/* 插值查找，a 为数组，n 为要查找的数组长度，key 为要查找的关键字 */

/* 平均时间复杂度： $O(\log(\log n))$ ，前提条件：已排序数；

当数据分布比较均匀（成线性）时平均性能比折半查找要好得多，

但当数据分布不均匀时，计算插值的代价比较大，性能不如二分查找 */

```

int InterpolationSearch(int *a, int n, KeyType key) {
    int low, high, mid;
    low = 0; // 定义最低下标为记录首位
    high = n; // 定义最高下标为记录末位
    while(low < high) {

        mid = low + (high - low) * (key - a[low]) / (a[high] - a[low]); // 插值
        /* 排除越界情况 */
        if(mid >= MAXSIZE) {

```



```

        return -1;
    }
    /* 若查找值比插值小 */
    if(key < a[mid]) {
        high = mid; // 最高下标调整到插值下标小一位
    }
    /* 若查找值比插值大 */
    else if(key > a[mid]) {
        low = mid + 1; // 最低下标调整到插值下标大一位
    }
    else {
        return mid + 1; // 若相等则说明 mid 即为查找到的位置
    }
}
return -1; // 没找到
}

```

/* 斐波那契查找，a 为数组，n 为要查找的数组长度，key 为要查找的关键字 */

/* 平均时间复杂度： $O(\log n)$ ，前提条件：有序数列；

只用到加减运算，查找海量数据时平均性能优于折半查找，

但目标元素若都处于左侧长半区，则查找效率要低于折半查找 */

```

int FibonacciSearch(int *a, int n, KeyType key) {
    int F[MAXSIZE]; // 定义斐波那契数列
    int low, high, mid, i, k = 0;
    low = 0; // 定义最低下标为记录首位
    high = n - 1; // 定义最高下标为记录末位
    Fibonacci(F);
    while(n > F[k] - 1) {
        ++k;
    }
    int *tmp = (int*)malloc((F[k] - 1) * sizeof(int));
    memcpy(tmp, a, (n * sizeof(int))); // 将数组 a 扩展到 F[k]-1 的长度
    for(i = n; i < F[k] - 1; ++i) {
        tmp[i] = tmp[high];
    }
    while(low <= high) {
        mid = low + F[k - 1] - 1; // 黄金分割
        if(key < tmp[mid]) {
            high = mid - 1;
            k = k - 1;
        }
        else if(key > tmp[mid]) {
            low = mid + 1;
            k = k - 2;
        }
        else {
            if(mid <= high) {
                return mid + 1; // 若相等则说明 mid 即为查找到的位置
            }
        }
    }
}

```



```

        }
        else {
            return high + 1;
        }
    }
}
return -1; // 没找到
}

```

7.1.3. 测试

```

int main(int argc, char** argv) {
    int a[MAXSIZE + 1]; // 声明数组，0 号位置存放哨兵
    int b[MAXSIZE]; // 声明数组
    KeyType k; // 声明关键字 k
    int i, result; // 声明临时变量

    srand((unsigned int)time(NULL)); // 设置随机数种子

    *a = CreatArray(a); // 随机不重复数组生成器
    printf("产生的范围在 0~%d 的随机数:\n", LIMIT);
    /* 打印随机不重复数组 */
    for(i = 1; i <= MAXSIZE; i++) {
        printf("%d: %d\t", i, a[i]);
    }
    printf("\n");

    printf("请输入要查找的关键字: ");
    scanf("%d", &k);

    result = SequentialSearch(a, MAXSIZE, k);
    printf("顺序查找 %d 的位置: %d \n", k, result);
    result = GuardSequentialSearch(a, MAXSIZE, k);
    printf("带哨兵顺序查找 %d 的位置: %d \n", k, result);
    printf("注: -1 表示没找到\n");

    printf("\n");
    *b = CreatSeqArray(b); // 随机顺序数组生成器
    printf("产生的范围在 0~%d, 区间在%d 由小到大的随机数: \n", LIMIT, INTERVAL);
    /* 打印随机顺序数组 */
    for(i = 0; i < MAXSIZE; i++) {
        printf("%d: %d\t", i + 1, b[i]);
    }
    printf("\n");

    printf("请输入要查找的关键字: ");
    scanf("%d", &k);
}

```



```

    result = BinarySearch(b, MAXSIZE, k);
    printf("二分查找 %d 的位置: %d \n", k, result);
    result = InterpolationSearch(b, MAXSIZE, k);
    printf("插值查找 %d 的位置: %d \n", k, result);
    result = FibonacciSearch(b, MAXSIZE, k);
    printf("斐波那契查找 %d 的位置: %d \n", k, result);
    printf("注: -1 表示没找到\n");

    return 0;
}

```

7.2. 二叉排序树（BST）动态查找

7.2.1. 表示

```

#include <stdio.h>
#include <stdlib.h> // malloc、free、srand、rand
#include <time.h> // time

/* 状态码 */
#define OK 1
#define ERROR 0
#define TRUE 1
#define FALSE 0

#define MAXSIZE 10 // 存储空间初始分配量
#define INTERVAL 3 // 随机数波动区间
#define LIMIT MAXSIZE * INTERVAL - 1 // 随机数范围

typedef int Status; // Status 是函数的类型,其值是函数结果状态代码,如 OK 等
typedef int KeyType; // 关键字的数据类型,类型根据实际情况而定,这里假设为 int

/* 定义二叉树二叉链表结点结构 */
typedef struct BiTNode {
    int data; // 结点数据
    struct BiTNode *lchild, *rchild; // 左右孩子指针
} BiTNode, *BiTree;

/* 从二叉排序树中删除结点 p,并重接它的左或右子树,供 DeleteBST()调用 */
Status Delete(BiTree *p) {
    BiTree q, s;
    /* 右子树空则只需重接它的左子树(待删结点是叶子也走此分支) */
    if((*p)->rchild == NULL) {
        q = *p;
        *p = (*p)->lchild;
    }
}

```



```

        free(q);
    }
    /* 只需重接它的右子树 */
    else if((*p)->lchild == NULL) {
        q = *p;
        *p = (*p)->rchild;
        free(q);
    }
    /* 左右子树均不空 */
    else {
        q = *p;
        s = (*p)->lchild;
        /* 转左，然后向右到尽头（找待删结点的前驱） */
        while(s->rchild) {
            q = s;
            s = s->rchild;
        }
        (*p)->data = s->data; // s 指向被删结点的直接前驱（将被删结点前驱的值取
代被删结点的值）
        if(q != *p) {
            q->rchild = s->lchild; // 重接 q 的右子树
        }
        else {
            q->lchild = s->lchild; // 重接 q 的左子树
        }
        free(s);
    }
    return TRUE;
}

/* 初始条件：二叉树 T 存在 */
/* 操作结果：前序递归遍历 T */
Status PreOrderTraverse(BiTree T) {
    if(T == NULL) {
        return ERROR;
    }
    printf("%d ", T->data); // 显示结点数据
    PreOrderTraverse(T->lchild); // 再先序遍历左子树
    PreOrderTraverse(T->rchild); // 最后先序遍历右子树
    return OK;
}

/* 初始条件：二叉树 T 存在 */
/* 操作结果：中序递归遍历 T */
Status InOrderTraverse(BiTree T) {
    if(T == NULL) {
        return ERROR;
    }

```



```

    InOrderTraverse(T->lchild); // 中序遍历左子树
    printf("%d ", T->data); // 显示结点数据
    InOrderTraverse(T->rchild); // 最后中序遍历右子树
    return OK;
}

/* 初始条件：二叉树 T 存在 */
/* 操作结果：后序递归遍历 T */
Status PostOrderTraverse(BiTree T) {
    if(T == NULL) {
        return ERROR;
    }
    PostOrderTraverse(T->lchild); // 先后序遍历左子树
    PostOrderTraverse(T->rchild); // 再后序遍历右子树
    printf("%d ", T->data); // 显示结点数据，可以更改为其它对结点操作
    return OK;
}

/* 生成顺随机不重复数组，测试用 */
KeyType CreatArray(KeyType *a) {
    int i;
    KeyType tmp;
    int flag = 0;
    int t = 0;
    /* 随机数的个数不能超出 MAXSIZE 和 LIMIT 之间的范围，不然会导致死循 */
    while(1) {
        flag = 0;
        if (t == MAXSIZE) {
            break;
        }
        tmp = (rand() % (LIMIT - 0)) + 0;
        for(i = 0; i < t; i++) {
            if(a[i] == tmp) {
                flag = 1;
            }
        }
        if (flag != 1) {
            a[t] = tmp;
            t++;
        }
    }
    return *a;
}

```

7.2.2. 实现

```

/* 递归查找二叉排序树 T 中是否存在 key */

```



/* 指针 f 指向 T 的双亲，其初始调用值为 NULL

若查找成功，则指针 p 指向该数据元素结点，并返回 TRUE；

否则指针 p 指向查找路径上访问的最后一个结点并返回 FALSE */

```
Status SearchBST(BiTree T, int key, BiTree f, BiTree *p) {
    /* 查找不成功 */
    if(!T) {
        *p = f;
        return FALSE;
    }
    /* 查找成功 */
    else if(key == T->data) {
        *p = T;
        return TRUE; // 递归出口
    }
    else if(key < T->data) {
        return SearchBST(T->lchild, key, T, p); // 在左子树中继续查找
    }
    else {
        return SearchBST(T->rchild, key, T, p); // 在右子树中继续查找
    }
}
```

/* 当二叉排序树 T 中不存在关键字等于 key 的数据元素时 */

/* 插入 key 并返回 TRUE，否则返回 FALSE */

```
Status InsertBST(BiTree *T, KeyType key) {
    BiTree p, s;
    /* 查找不成功 */
    if(!SearchBST(*T, key, NULL, &p)) {
        s = (BiTree)malloc(sizeof(BiTNode));
        s->data = key;
        s->lchild = s->rchild = NULL;
        if(!p) {
            *T = s; // 插入 s 为新的根结点
        }
        else if(key < p->data) {
            p->lchild = s; // 插入 s 为左孩子
        }
        else {
            p->rchild = s; // 插入 s 为右孩子
        }
        return TRUE;
    }
    else {
        return FALSE; // 树中已有关键字相同的结点，不再插入
    }
}
```

/* 若二叉排序树 T 中存在关键字等于 key 的数据元素时，则删除该数据元素结点，*/



```

/* 并返回 TRUE；否则返回 FALSE。 */
Status DeleteBST(BiTree *T, KeyType key) {
    /* 不存在关键字等于 key 的数据元素 */
    if(!*T) {
        return FALSE;
    }
    else {
        /* 找到关键字等于 key 的数据元素 */
        if(key == (*T)->data) {
            return Delete(T);
        }
        else if(key < (*T)->data) {
            return DeleteBST(&(*T)->lchild, key);
        }
        else {
            return DeleteBST(&(*T)->rchild, key);
        }
    }
}

```

7. 2. 3. 测试

```

int main(int argc, char** argv) {
    BiTree T = NULL, f = NULL, p; // 声明 BST 结点
    KeyType a[MAXSIZE]; // 声明数组
    KeyType k; // 声明关键字 k
    int i; // 声明临时变量

    srand((unsigned int)time(NULL)); //设置随机数种子

    *a = CreatArray(a);
    printf("随机生成的不重复数组: ");
    for (i = 0; i < MAXSIZE; i++) {
        printf("%d ", a[i]);
    }

    for(i = 0; i<MAXSIZE; i++) {
        InsertBST(&T, a[i]); // 将随机生成的数组插入到 BST 树里
    }
    printf("\n\n插入后的 BST 前序遍历: ");
    PreOrderTraverse(T);
    printf("\n插入后的 BST 中序遍历: ");
    InOrderTraverse(T);
    printf("\n插入后的 BST 后序遍历: ");
    PostOrderTraverse(T);
    printf("\n");
}

```




```

printf("请输入要删除的数据:");
scanf("%d", &k);
DeleteBST(&T, k);
printf("删除 %d 后的 BST 前序遍历: ", k);
PreOrderTraverse(T);
printf("\n 删除 %d 后的 BST 中序遍历: ", k);
InOrderTraverse(T);
printf("\n 删除 %d 后的 BST 后序遍历: ", k);
PostOrderTraverse(T);
printf("\n");

printf("请输入要插入的数据:");
scanf("%d", &k);
InsertBST(&T, k);
printf("插入 %d 后的 BST 前序遍历: ", k);
PreOrderTraverse(T);
printf("\n 插入 %d 后的 BST 中序遍历: ", k);
InOrderTraverse(T);
printf("\n 插入 %d 后的 BST 后序遍历: ", k);
PostOrderTraverse(T);
printf("\n");

printf("\n 请输入要查找的数据元素: ");
scanf("%d", &k);
i = SearchBST(T, k, f, &p);
if(i == TRUE) {
    printf(" %d 在树里\n", p->data);
}
else {
    printf("不在树里\n");
}

return 0;
}

```

7.3. 平衡二叉树（AVL 树）动态查找

7.3.1. 表示

```

#include <stdio.h>
#include <stdlib.h> // malloc、free、srand、rand
#include <time.h> // time

/* 状态码 */
#define OK 1
#define ERROR 0

```



```

#define TRUE 1
#define FALSE 0

#define MAXSIZE 10 // 存储空间初始分配量
#define INTERVAL 3 // 随机数波动区间
#define LIMIT MAXSIZE * INTERVAL - 1 // 随机数范围

/* AVL 树的平衡因子 */
#define LH +1 // 左高
#define EH 0 // 等高
#define RH -1 // 右高

typedef int Status; // Status 是函数的类型,其值是函数结果状态代码,如 OK 等
typedef int KeyType; // 关键字的数据类型,类型根据实际情况而定,这里假设为 int

/* 二叉树的二叉链表结点结构定义 */
typedef struct BiTNode {
    KeyType data; // 结点数据
    int bf; // 结点的平衡因子
    struct BiTNode *lchild, *rchild; // 左右孩子指针
} BiTNode, *BiTree;

/* 对以 P 为根的二叉排序树作左旋处理,处理之后 P 指向新的树根结点,
   即旋转处理之前的右子树的根结点 0 */
void L_Rotate(BiTree *P) {
    BiTree R;
    R = (*P)->rchild; // R 指向 P 的右子树根结点
    (*P)->rchild = R->lchild; // R 的左子树挂接为 P 的右子树
    R->lchild = (*P);
    *P = R; // P 指向新的根结点
}

/* 对以 p 为根的二叉排序树作右旋处理,处理之后 p 指向新的树根结点,
   即旋转处理之前的左子树的根结点 */
void R_Rotate(BiTree *P) {
    BiTree L;
    L = (*P)->lchild; // L 指向 P 的左子树根结点
    (*P)->lchild = L->rchild; // L 的右子树挂接为 P 的左子树
    L->rchild = (*P);
    *P = L; // P 指向新的根结点
}

/* 对以指针 T 所指结点为根的二叉树作左平衡旋转处理,
   本算法结束时,指针 T 指向新的根结点 */
void LeftBalance(BiTree *T) {
    BiTree L, Lr;
    L = (*T)->lchild; // L 指向 T 的左子树根结点
    /* 检查 T 的左子树的平衡度,并作相应平衡处理 */

```



```

switch(L->bf) {
case LH: // 新结点插入在 T 的左孩子的左子树上, 要作单右旋处理
    (*T)->bf = EH;
    L->bf = EH;
    R_Rotate(T);
    break;
case EH:
    (*T)->bf = LH;
    L->bf = RH;
    R_Rotate(T);
    break;
case RH: // 新结点插入在 T 的左孩子的右子树上, 要作双旋处理
    Lr = L->rchild; // Lr 指向 T 的左孩子的右子树根
    /* 修改 T 及其左孩子的平衡因子 */
    switch(Lr->bf) {
    case LH:
        (*T)->bf = RH;
        L->bf = EH;
        break;
    case EH:
        (*T)->bf = EH;
        L->bf = EH;
        break;
    case RH:
        (*T)->bf = EH;
        L->bf = LH;
        break;
    default:
        break;
    }
    Lr->bf = EH;
    L_Rotate(&(*T)->lchild); // 对 T 的左子树作左旋平衡处理
    R_Rotate(T); // 对 T 作右旋平衡处理
    break;
default:
    break;
}
}

```

/* 对以指针 T 所指结点为根的二叉树作右平衡旋转处理,
 本算法结束时, 指针 T 指向新的根结点 */

```

void RightBalance(BiTree *T) {
    BiTree R, RL;
    R = (*T)->rchild; // R 指向 T 的右子树根结点
    /* 检查 T 的右子树的平衡度, 并作相应平衡处理 */
    switch(R->bf) {
    case RH: // 新结点插入在 T 的右孩子的右子树上, 要作单左旋处理
        (*T)->bf = EH;

```



```

        R->bf = EH;
        L_Rotate(T);
        break;
    case EH:
        (*T)->bf = RH;
        R->bf = LH;
        L_Rotate(T);
        break;
    case LH: // 新结点插入在 T 的右孩子的左子树上，要作双旋处理
        Rl = R->lchild; // Rl 指向 T 的右孩子的左子树根
        /* 修改 T 及其右孩子的平衡因子 */
        switch(Rl->bf) {
            case RH:
                (*T)->bf = LH;
                R->bf = EH;
                break;
            case EH:
                (*T)->bf = EH;
                R->bf = EH;
                break;
            case LH:
                (*T)->bf = EH;
                R->bf = RH;
                break;
            default:
                break;
        }
        Rl->bf = EH;
        R_Rotate(&(*T)->rchild); // 对 T 的右子树作右旋平衡处理
        L_Rotate(T); // 对 T 作左旋平衡处理
        break;
    default:
        break;
}
}

/* 寻找最小元素，供 DeleteAVL()调用 */
KeyType MinElement(BiTNode *p) {
    if(p->lchild) {
        return MinElement(p->lchild);
    }
    else {
        return p->data;
    }
}
}

```

```

/* 生成顺随机不重复数组，测试用 */
KeyType CreatArray(KeyType *a) {

```



```

int i;
KeyType tmp;
int flag = 0;
int t = 0;
/* 随机数的个数不能超出 MAXSIZE 和 LIMIT 之间的范围, 不然会导致死循 */
while (1) {
    flag = 0;
    if (t == MAXSIZE) {
        break;
    }
    tmp = (rand() % (LIMIT - 0)) + 0;
    for (i = 0; i < t; i++) {
        if (a[i] == tmp) {
            flag = 1;
        }
    }
    if (flag != 1) {
        a[t] = tmp;
        t++;
    }
}
return *a;
}

```

```

/* 初始条件: 二叉树 T 存在 */
/* 操作结果: 前序递归遍历 T */
Status PreOrderTraverse(BiTree T) {
    if (T == NULL) {
        return ERROR;
    }
    printf("%d ", T->data); // 显示结点数据
    PreOrderTraverse(T->lchild); // 再先序遍历左子树
    PreOrderTraverse(T->rchild); // 最后先序遍历右子树
    return OK;
}

```

```

/* 初始条件: 二叉树 T 存在 */
/* 操作结果: 中序递归遍历 T */
Status InOrderTraverse(BiTree T) {
    if (T == NULL) {
        return ERROR;
    }
    InOrderTraverse(T->lchild); // 中序遍历左子树
    printf("%d ", T->data); // 显示结点数据
    InOrderTraverse(T->rchild); // 最后中序遍历右子树
    return OK;
}

```



```

/* 初始条件：二叉树 T 存在 */
/* 操作结果：后序递归遍历 T */
Status PostOrderTraverse(BiTree T) {
    if (T == NULL) {
        return ERROR;
    }
    PostOrderTraverse(T->lchild); // 先后序遍历左子树
    PostOrderTraverse(T->rchild); // 再后序遍历右子树
    printf("%d ", T->data); // 显示结点数据，可以更改为其它对结点操作
    return OK;
}

```

7.3.2. 实现

```

/* 查找 AVL 树 T 中是否存在 k */
Status SearchAVL(BiTree T, KeyType k) {
    BiTree p = T;
    while (p) {
        if (p->data == k) {
            return TRUE;
        }
        else if (p->data < k) {
            p = p->rchild;
        }
        else {
            p = p->lchild;
        }
    }
    return FALSE;
}

```

/* 若在平衡的二叉排序树 T 中不存在和 key 有相同关键字的结点，
 则插入一个数据元素值为 key 的新结点，并返回 TRUE，否则返回 FALSE。
 若因插入而使二叉排序树失去平衡，则作平衡旋转处理，变量 taller 反映 T 长高与否 */

```

Status InsertAVL(BiTree *T, KeyType key, Status *taller) {
    /* 插入新结点，树“长高”，置 taller 为 TRUE */
    if(!*T) {
        *T = (BiTree)malloc(sizeof(BiTreeNode));
        (*T)->data = key;
        (*T)->lchild = NULL;
        (*T)->rchild = NULL;
        (*T)->bf = EH;
        *taller = TRUE;
        return TRUE;
    }
    else {
        /* 树中已存在和 e 有相同关键字的结点则不再插入 */

```



```

if(key == (*T)->data) {
    *taller = FALSE;
    return FALSE;
}
/* 应继续在 T 的左子树中进行搜索 */
if(key < (*T)->data) {
    /* 未插入 */
    if(!InsertAVL(&(*T)->lchild, key, taller)) {
        return FALSE;
    }
    /* 已插入到 T 的左子树中且左子树“长高” */
    if(*taller) {
        /* 检查 T 的平衡度 */
        switch((*T)->bf) {
            case LH: // 原本左子树比右子树高，需要作左平衡处理
                LeftBalance(T);
                *taller = FALSE;
                break;
            case EH: // 原本左、右子树等高，现因左子树增高而使树增高
                (*T)->bf = LH;
                *taller = TRUE;
                break;
            case RH: // 原本右子树比左子树高，现左、右子树等高
                (*T)->bf = EH;
                *taller = FALSE;
                break;
            default:
                break;
        }
    }
}
/* 应继续在 T 的右子树中进行搜索 */
else {
    /* 未插入 */
    if(!InsertAVL(&(*T)->rchild, key, taller)) {
        return FALSE;
    }
    /* 已插入到 T 的右子树且右子树“长高” */
    if(*taller) {
        /* 检查 T 的平衡度 */
        switch((*T)->bf) {
            case LH: // 原本左子树比右子树高，现左、右子树等高
                (*T)->bf = EH;
                *taller = FALSE;
                break;
            case EH: // 原本左、右子树等高，现因右子树增高而使树增高
                (*T)->bf = RH;
                *taller = TRUE;

```



```

        break;
    case RH: // 原本右子树比左子树高，需要作右平衡处理
        RightBalance(T);
        *taller = FALSE;
        break;
    default:
        break;
}
}
}
return TRUE;
}

```

/* 若在平衡的二叉排序树 T 中存在和 key 有相同关键字的结点，
 则删除数据元素值为 key 的结点，并返回 TRUE，否则返回 FALSE。
 若因删除而使二叉排序树失去平衡，则作平衡旋转处理，变量 shorter 反映 T 变矮与否 */

```

Status DeleteAVL(BiTree *T, KeyType key, Status *shorter) {
    /* 不存在该元素 */
    if(*T == NULL) {
        return FALSE; // 删除失败
    }
    /* 待删结点小于当前结点 */
    if(key < (*T)->data) {
        DeleteAVL(&(*T)->lchild, key, shorter);
        /* 已删除结点，当左子树变短时，进行平衡判断 */
        if(*shorter) {
            switch ((*T)->bf) {
                case LH: // 原来左高，现在左子树-1，所以等高
                    (*T)->bf = EH;
                    *shorter = TRUE;
                    break;
                case EH: // 原来等高，现在左子树-1，所以右高
                    (*T)->bf = RH;
                    *shorter = FALSE;
                    break;
                case RH: // 原来右高，现在左子树-1，所以需要左旋，调整平衡
                    LeftBalance(T);
                    *shorter = TRUE;
                    break;
                default:
                    break;
            }
        }
    }
    /* 待删结点大于当前结点 */
    else if(key > (*T)->data) {
        DeleteAVL(&(*T)->rchild, key, shorter);
    }
}

```




```

/* 已删除结点，当左子树变短时，进行平衡判断 */
if(*shorter) {
    switch((*T)->bf) {
        case LH: // 原来左高，现在右子树-1，所以需要右旋，调整平衡
            LeftBalance(T);
            *shorter = TRUE;
            break;
        case EH: // 原来等高，现在右子树-1，所以左高
            (*T)->bf = LH;
            *shorter = FALSE;
            break;
        case RH: // 原来右高，现在右子树-1，所以等高
            (*T)->bf = EH;
            *shorter = TRUE;
            break;
        default:
            break;
    }
}

/* 待删结点等于当前结点 */
else {
    /* 如果待删结点有右子树 */
    if((*T)->rchild) {
        (*T)->data = MinElement((*T)->rchild);
        DeleteAVL(&((*T)->rchild), (*T)->data, shorter);
        /* 已删除结点，当右子树变短时，进行平衡判断 */
        if(shorter) {
            switch((*T)->bf) {
                case LH: // 原来左高，现在右子树-1，所以需要右旋，调整平衡
                    LeftBalance(T);
                    *shorter = TRUE;
                    break;
                case EH: // 原来等高，现在右子树-1，所以左高
                    (*T)->bf = LH;
                    *shorter = FALSE;
                    break;
                case RH: // 原来右高，现在右子树-1，所以等高
                    (*T)->bf = EH;
                    *shorter = TRUE;
                    break;
                default:
                    break;
            }
        }
    }
}

/* 若当前结点仅有左子树，则该结点只可能在倒数第二层，无需判断是否失衡 */

```

衡



```

        else if((*T)->lchild) {
            (*T)->data = (*T)->lchild->data;
            (*T)->lchild = NULL;
            free((*T)->lchild);
        }
        /* 该结点为叶子结点 */
        else {
            free(*T);
            *T = NULL;
            *shorter = TRUE;
        }
    }
    return TRUE;
}

```

7.3.3. 测试

```

int main(int argc, char** argv) {
    BiTree T = NULL; // 声明二叉树 T
    KeyType a[MAXSIZE]; // 声明数组
    KeyType k; // 声明关键字 k
    Status taller, shorter; // 声明树高变化变量
    int i; // 声明临时变量

    srand((unsigned int)time(NULL)); // 设置随机数种子

    *a = CreatArray(a);
    printf("随机生成的不重复数组: ");
    for (i = 0; i < MAXSIZE; i++) {
        printf("%d ", a[i]);
    }

    for (i = 0; i < MAXSIZE; i++) {
        InsertAVL(&T, a[i], &taller);
    }
    printf("\n\n插入后的 AVL 树 前序遍历: ");
    PreOrderTraverse(T);
    printf("\n插入后的 AVL 树 中序遍历: ");
    InOrderTraverse(T);
    printf("\n插入后的 AVL 树 后序遍历: ");
    PostOrderTraverse(T);
    printf("\n");

    printf("\n 请输入要删除的结点: ");
    scanf("%d", &k);
    DeleteAVL(&T, k, &shorter);
    printf("删除 %d 后的 AVL 树 前序遍历: ", k);
}

```



```

PreOrderTraverse(T);
printf("\n 删除 %d 后的 AVL 树 中序遍历: ", k);
InOrderTraverse(T);
printf("\n 删除 %d 后的 AVL 树 后序遍历: ", k);
PostOrderTraverse(T);
printf("\n");

printf("\n 请输入要插入的数据元素: ");
scanf("%d", &k);
InsertAVL(&T, k, &taller);
printf("插入 %d 后的 AVL 树 前序遍历: ", k);
PreOrderTraverse(T);
printf("\n 插入 %d 后的 AVL 树 中序遍历: ", k);
InOrderTraverse(T);
printf("\n 插入 %d 后的 AVL 树 后序遍历: ", k);
PostOrderTraverse(T);
printf("\n");

printf("\n 请输入要查找的数据元素: ");
scanf("%d", &k);
i = SearchAVL(T, k);
if(i == TRUE) {
    printf(" %d 在树里\n", k);
}
else {
    printf("不在树里\n");
}

return 0;
}

```

7.4. 哈希表（散列表）动态查找

7.4.1. 表示

```

#include <stdio.h>
#include <stdlib.h> // malloc、srand、rand
#include <time.h> // time

/* 状态码 */
#define OK 1
#define ERROR 0
#define TRUE 1
#define FALSE 0

#define MAXSIZE 100 // 数据元素存储空间初始分配量

```



```

#define HASHSIZE 15 // 哈希表长度
#define NULLKEY -0x3f3f3f3f // 哈希表单元为空的标记

#define INTERVAL 3 // 随机数波动区间
#define LIMIT HASHSIZE * INTERVAL - 1 // 随机数范围

typedef int Status; // Status 是函数的类型，其值是函数结果状态代码，如 OK 等
typedef int KeyType; // 关键字的数据类型，类型根据实际情况而定，这里假设为 int

typedef struct {
    KeyType *elem; // 储存数据元素
    int count; // 当前已存进哈希表的数据元素个数
}HashTable;

/* 哈希函数，返回关键字 key 的地址，InsertHash()调用 */
int Hash(KeyType key) {
    return key % HASHSIZE; // 除留余数法
}

/* 生成顺随机不重复数组，测试用 */
KeyType CreatArray(KeyType *a) {
    int i;
    KeyType tmp;
    int flag = 0;
    int t = 0;
    /* 随机数的个数不能超出 MAXSIZE 和 LIMIT 之间的范围，不然会导致死循 */
    while(1) {
        flag = 0;
        if(t == HASHSIZE) {
            break;
        }
        tmp = (rand() % (LIMIT - 0)) + 0;
        for(i = 0; i < t; i++) {
            if(a[i] == tmp) {
                flag = 1;
            }
        }
        if(flag != 1) {
            a[t] = tmp;
            t++;
        }
    }
    return *a;
}

```



7.4.2. 实现

/* 初始化哈希表 H */

```
Status InitHashTable(HashTable *H) {
    int i;
    H->count = 0;
    H->elem = (KeyType *)malloc(HASHSIZE * sizeof(KeyType));
    for(i = 0; i < HASHSIZE; i++) {
        H->elem[i] = NULLKEY;
    }
    return OK;
}
```

/* 将关键字 key 插入哈希表 H 中 */

```
Status InsertHash(HashTable *H, KeyType key) {
    if(H->count >= HASHSIZE) {
        return ERROR;
    }
    int addr = Hash(key); // 求哈希地址
    /* 如果不为空，则冲突 */
    while(H->elem[addr] != NULLKEY) {
        addr = (addr + 1) % HASHSIZE; // 开放定址法的线性探测
    }
    H->elem[addr] = key; // 直到有空位后插入关键字
    H->count += 1;
    return OK;
}
```

/* 在哈希表 H 中查找关键字 key，若成功，用*addr 返回位置，函数返回 OK */

```
Status SearchHash(HashTable H, KeyType key, int *addr) {
    *addr = Hash(key); // 求哈希地址
    /* 如果不为空，则冲突 */
    while(H.elem[*addr] != key) {
        *addr = (*addr + 1) % HASHSIZE; // 开放定址法的线性探测
        /* 如果循环回到原点 */
        if(H.elem[*addr] == NULLKEY || *addr == Hash(key)) {
            return FALSE; // 则说明关键字不存在
        }
    }
    *addr += 1;
    return OK;
}
```

/* 打印哈希表 H，若某位置中没有数据元素，则在该位置打印 NaN */

```
Status PrintHash(HashTable H) {
    int i;
    printf("哈希表: ");
    for(i = 0; i < HASHSIZE; i++) {
```



```

        if(H.elem[i] == NULLKEY) {
            printf("NaN ");
        }
        else {
            printf("%d ", H.elem[i]);
        }
    }
    printf("\n");
    return OK;
}

```

7.4.3. 测试

```

int main(int argc, char** argv) {
    HashTable H; // 声明哈希表 H
    KeyType a[MAXSIZE]; // 声明数组
    KeyType k; // 声明关键字 key
    Status result; // 声明状态码
    int i, p; // 声明临时变量

    srand((unsigned int)time(NULL)); //设置随机数种子

    *a = CreatArray(a);
    printf("随机生成的不重复数组: ");
    for(i = 0; i < 10; i++) {
        printf("%d ", a[i]);
    }
    printf("\n");

    InitHashTable(&H);
    for(i = 0; i < 10; i++) {
        InsertHash(&H, a[i]); // 把随机生成的 10 个数存进去
    }

    PrintHash(H);

    printf("请输入要插入的数据元素: ");
    scanf("%d", &k);
    InsertHash(&H, k);
    PrintHash(H);

    printf("请输入要查找的数据元素: ");
    scanf("%d", &k);
    result = SearchHash(H, k, &p);
    if(result) {
        printf("查找 %d 的位置: %d \n", k, p);
    }
}

```



```
else {  
    printf("查找 %d 失败 \n", k);  
}  
  
return 0;  
}
```



8. 排序

8.1. 排序

8.1.1. 表示

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h> // malloc、srand、rand
#include <time.h> // time

/* 状态码 */
#define OK 1
#define ERROR 0
#define TRUE 1
#define FALSE 0

#define MAXSIZE 20 // 用于要排序数组个数最大值，可根据需要修改
#define INTERVAL 4 // 随机数波动区间
#define LIMIT MAXSIZE * INTERVAL - 1 // 随机数范围

#define MAX_LENGTH_INSERT_SORT 7 // 用于快速排序时判断是否选用插入排序阈值

typedef int Status; // Status 是函数的类型，其值是函数结果状态代码，如 OK 等
typedef int KeyType; // 关键字的数据类型，类型根据实际情况而定，这里假设为 int

typedef struct {
    KeyType r[MAXSIZE + 1]; // 用于存储要排序数组，r[0]用作哨兵或暂存单元
    int length; // 用于记录顺序表的长度
}SqList;

void InsertSort(SqList *L); // 插入排序，OpQuickSort()调用

/* 交换 L 中数组 r 的下标为 i 和 j 的值，供其他函数调用 */
void swap(SqList *L, KeyType i, KeyType j) {
    KeyType temp = L->r[i];
    L->r[i] = L->r[j];
    L->r[j] = temp;
}

/* 堆排序 HeapSort()调用 */
/* 已知 L->r[s..m]中记录的关键字除 L->r[s]之外均满足堆的定义， */
```



/* 本函数调整 L->r[s] 的关键字,使 L->r[s..m]成为一个大顶堆 */

```
void HeapAdjust(SqlList *L, KeyType s, KeyType m) {
    int temp, j;
    temp = L->r[s];
    /* 沿关键字较大的孩子结点向下筛选 */
    for(j = 2 * s; j <= m; j *= 2) {
        if(j < m && L->r[j] < L->r[j + 1]) {
            ++j; // j 为关键字中较大的记录的下标
        }
        if(temp >= L->r[j]) {
            break; // rc 应插入在位置 s 上
        }
        L->r[s] = L->r[j];
        s = j;
    }
    L->r[s] = temp; // 插入
}
```

/* 递归归并排序内部接口, MSort()调用 */

/* 将有序的 SR[i..m]和 SR[m+1..n]归并为有序的 TR[i..n] */

```
void Merge(KeyType SR[], KeyType TR[], KeyType i, KeyType m, KeyType n) {
    int j, k, l;
    /* 将 SR 中记录由小到大并入 TR */
    for(j = m + 1, k = i; i <= m && j <= n; k++) {
        if(SR[i] < SR[j]) {
            TR[k] = SR[i++];
        }
        else {
            TR[k] = SR[j++];
        }
    }
    if(i <= m) {
        for(l = 0; l <= m - i; l++) {
            TR[k + 1] = SR[i + 1]; // 将剩余的 SR[i..m]复制到 TR
        }
    }
    if(j <= n) {
        for(l = 0; l <= n - j; l++) {
            TR[k + 1] = SR[j + 1]; // 将剩余的 SR[j..n]复制到 TR
        }
    }
}
```

/* 递归归并排序 ReMergeSort()调用 */

/* 将 SR[s..t]归并排序为 TR1[s..t] */

```
void MSort(KeyType SR[], KeyType TR1[], KeyType s, KeyType t) {
    KeyType m;
    KeyType TR2[MAXSIZE + 1];
```



```

    if(s == t) {
        TR1[s] = SR[s];
    }
    else {
        m = (s + t) / 2; // 将 SR[s..t] 平分为 SR[s..m] 和 SR[m+1..t]
        MSort(SR, TR2, s, m); // 递归地将 SR[s..m] 归并为有序的 TR2[s..m]
        MSort(SR, TR2, m + 1, t); // 递归地将 SR[m+1..t] 归并为有序的
TR2[m+1..t]
        Merge(TR2, TR1, s, m, t); // 将 TR2[s..m] 和 TR2[m+1..t] 归并到
TR1[s..t]
    }
}

```

/* 非递归归并排序 MergeSort() 调用 */

/* 将 SR[] 中相邻长度为 s 的子序列两两归并到 TR[] */

```

void MergePass(KeyType SR[], KeyType TR[], KeyType s, KeyType n) {
    int i = 1;
    int j;
    /* 两两归并 */
    while(i <= n - 2 * s + 1) {
        Merge(SR, TR, i, i + s - 1, i + 2 * s - 1);
        i = i + 2 * s;
    }
    /* 归并最后两个序列 */
    if(i < n - s + 1) {
        Merge(SR, TR, i, i + s - 1, n);
    }
    /* 若最后只剩下单个子序列 */
    else{
        for(j = i; j <= n; j++) {
            TR[j] = SR[j];
        }
    }
}

```

/* 经典快速排序内部接口, QSort() 调用 */

/* 交换顺序表 L 中子表的记录, 使枢轴记录到位, 并返回其所在位置 */

/* 此时在它之前(后)的记录均不大(小)于它。 */

```

int Partition(SqList *L, int low, int high) {
    int pivotkey;
    pivotkey = L->r[low]; // 用子表的第一个记录作枢轴记录
    /* 从表的两端交替地向中间扫描 */
    while(low < high) {
        while(low < high && L->r[high] >= pivotkey) {
            high--;
        }
        swap(L, low, high); // 将比枢轴记录小的记录交换到低端
        while(low < high && L->r[low] <= pivotkey) {

```



```

        low++;
    }
    swap(L, low, high); // 将比枢轴记录大的记录交换到高端
}
return low; // 返回枢轴所在位置
}

/* 经典快速排序 QuickSort()调用 */
/* 对顺序表 L 中的子序列 L->r[low..high]作快速排序 */
void QSort(SqList *L, int low, int high) {
    int pivot;
    if(low < high) {
        pivot = Partition(L, low, high); // 将 L->r[low..high]一分为二，算出枢
轴值 pivot

        QSort(L, low, pivot - 1); // 对低子表递归排序
        QSort(L, pivot + 1, high); // 对高子表递归排序
    }
}

/* 优化快速排序优化内部接口，OpQSort()调用 */
int OpPartition(SqList *L, int low, int high) {
    int pivotkey;
    int m = low + (high - low) / 2; // 计算数组中间的元素的下标
    if(L->r[low] > L->r[high]) {
        swap(L, low, high); // 交换左端与右端数据，保证左端较小
    }
    if(L->r[m] > L->r[high]) {
        swap(L, high, m); // 交换中间与右端数据，保证中间较小
    }
    if(L->r[m] > L->r[low]) {
        swap(L, m, low); // 交换中间与左端数据，保证左端较小
    }
    pivotkey = L->r[low]; // 用子表的第一个记录作枢轴记录
    L->r[0] = pivotkey; // 将枢轴关键字备份到 L->r[0]
    /* 从表的两端交替地向中间扫描 */
    while (low < high) {
        while(low < high && L->r[high] >= pivotkey) {
            high--;
        }
        L->r[low] = L->r[high];
        while(low < high && L->r[low] <= pivotkey) {
            low++;
        }
        L->r[high] = L->r[low];
    }
    L->r[low] = L->r[0];
    return low; // 返回枢轴所在位置
}

```

```

/* 优化快速排序 OpQuickSort()调用 */
void OpQSort(SqList *L, int low, int high) {
    int pivot;
    if((high - low) > MAX_LENGTH_INSERT_SORT) {
        while(low < high) {
            pivot = OpPartition(L, low, high); // 将 L->r[low..high]一分为
二，算出枢轴值 pivot
            OpQSort(L, low, pivot - 1); // 对低子表递归排序

            // QSort(L,pivot+1,high); // 对高子表递归排序
            low = pivot + 1; // 尾递归
        }
    }
    else {
        InsertSort(L);
    }
}

/* 打印函数，测试用 */
void Print(SqList L) {
    int i;
    for(i = 1; i <= L.length; i++) {
        printf("%d ", L.r[i]);
    }
    printf("\n");
}

/* 生成顺随机不重复数组，测试用 */
KeyType CreatArray(KeyType *a) {
    int i;
    /* 0 号元素不赋值 */
    for(i = 1; i <= MAXSIZE; i++) {
        a[i] = (rand() % (LIMIT - 0)) + 0;
    }
    return *a;
}

```

8.1.2. 实现

```

/* 对顺序表 L 作简单交换排序（简单冒泡排序）*/
void SwapSort(SqList *L) {
    int i, j;
    for(i = 1; i < L->length; i++) {
        for(j = i + 1; j <= L->length; j++) {
            if(L->r[i] > L->r[j]) {
                swap(L, i, j); // 交换 L->r[i]与 L->r[j]的值
            }
        }
    }
}

```



```

    }
}

/* 对顺序表 L 作普通冒泡排序 */
void BubbleSort(SqList *L) {
    int i, j;
    for(i = 1; i < L->length; i++) {
        /* j 是从后往前循环 */
        for(j = L->length - 1; j >= i; j--) {
            /* 若前者大于后者（注意这里与上一算法的差异）*/
            if(L->r[j] > L->r[j + 1]) {
                swap(L, j, j + 1); // 交换 L->r[j]与 L->r[j+1]的值
            }
        }
    }
}

```

```

/* 对顺序表 L 作标志位冒泡排序 */
void FlagBubbleSort(SqList *L) {
    int i, j;
    Status flag = TRUE; // flag 用来作为标记
    /* 若 flag 为 true 说明有过数据交换，否则停止循环 */
    for(i = 1; i < L->length && flag; i++) {
        flag = FALSE; // 初始为 False
        for(j = L->length - 1; j >= i; j--) {
            if(L->r[j] > L->r[j + 1]) {
                swap(L, j, j + 1); // 交换 L->r[j]与 L->r[j+1]的值
                flag = TRUE; // 如果有数据交换，则 flag 为 true
            }
        }
    }
}

```

```

/* 对顺序表 L 作简单选择排序 */
void SelectSort(SqList *L) {
    int i, j, min;
    for(i = 1; i < L->length; i++) {
        min = i; // 将当前下标定义为最小值下标
        /* 循环之后的数据 */
        for(j = i + 1; j <= L->length; j++) {
            /* 如果有小于当前最小值的关键字 */
            if(L->r[min] > L->r[j]) {
                min = j; // 将此关键字的下标赋值给 min
            }
        }
        /* 若 min 不等于 i，说明找到最小值，交换 */
    }
}

```

```

        if (i != min) {
            swap(L, i, min); // 交换 L->r[i]与 L->r[min]的值
        }
    }
}

/* 对顺序表 L 作直接插入排序 */
void InsertSort(SqList *L) {
    int i, j;
    for(i = 2; i <= L->length; i++) {
        /* 需将 L->r[i]插入有序子表 */
        if(L->r[i] < L->r[i - 1]) {
            L->r[0] = L->r[i]; // 设置哨兵
            for(j = i - 1; L->r[j] > L->r[0]; j--) {
                L->r[j + 1] = L->r[j]; // 记录后移
            }
            L->r[j + 1] = L->r[0]; // 插入到正确位置
        }
    }
}

/* 对顺序表 L 作希尔排序 */
void ShellSort(SqList *L) {
    int i, j, k = 0;
    int increment = L->length;
    do {
        increment = increment / 3 + 1; // 增量序列
        for(i = increment + 1; i <= L->length; i++) {
            /* 需将 L->r[i]插入有序增量子表 */
            if(L->r[i] < L->r[i - increment]) {
                L->r[0] = L->r[i]; // 暂存在 L->r[0]

                for(j = i - increment; j > 0 && L->r[0] < L->r[j]; j -= increment) {
                    L->r[j + increment] = L->r[j]; // 记录后移，查
找插入位置
                }
                L->r[j + increment] = L->r[0]; // 插入
            }
        }
        //printf("    第%d 趟排序结果: ", ++k);
        //Print(*L);
    } while(increment > 1);
}

/* 对顺序表 L 进行堆排序 */
void HeapSort(SqList *L) {
    int i;
    /* 把 L 中的 r 构建成为一个大根堆 */

```



```

    for(i = L->length / 2; i > 0; i--) {
        HeapAdjust(L, i, L->length);
    }
    for(i = L->length; i > 1; i--) {
        swap(L, 1, i); // 将堆顶记录和当前未经排序子序列的最后一个记录交换
        HeapAdjust(L, 1, i - 1); // 将 L->r[1..i-1]重新调整为大根堆
    }
}

/* 对顺序表 L 作递归的归并排序 */
void ReMergeSort(SqList *L) {
    MSort(L->r, L->r, 1, L->length);
}

/* 对顺序表 L 作非递归的归并排序 */
void MergeSort(SqList *L) {
    KeyType* TR = (KeyType*)malloc(L->length * sizeof(KeyType)); // 申请额外空间
    int k = 1;
    while(k < L->length) {
        MergePass(L->r, TR, k, L->length);
        k = 2 * k; // 子序列长度加倍
        MergePass(TR, L->r, k, L->length);
        k = 2 * k; // 子序列长度加倍
    }
}

/* 对顺序表 L 作经典快速排序 */
void QuickSort(SqList *L) {
    QSort(L, 1, L->length);
}

/* 对顺序表 L 作优化快速排序 */
void OpQuickSort(SqList *L) {
    OpQSort(L, 1, L->length);
}

```

8.1.3. 测试

```

int main(int argc, char** argv) {
    int d[MAXSIZE + 1]; // 声明数组
    SqList l0, l1, l2, l3, l4, l5, l6, l7, l8, l9, l10; // 声明顺序表
    int i; // 声明临时变量

    srand((unsigned int)time(NULL)); // 设置随机数种子

    *d = CreatArray(d); // 随机数组生成器
    for (i = 1; i <= MAXSIZE; i++) {

```



```

        l0.r[i] = d[i];
    }
    l0.length = MAXSIZE;
    l1 = l2 = l3 = l4 = l5 = l6 = l7 = l8 = l9 = l10 = l0;
    printf("排序前: ");
    Print(l0);
    printf("\n");

    printf("交换排序:\n");
    SwapSort(&l0);
    Print(l0);

    printf("冒泡排序:\n");
    BubbleSort(&l1);
    Print(l1);

    printf("带标志冒泡排序:\n");
    FlagBubbleSort(&l2);
    Print(l2);

    printf("选择排序:\n");
    SelectSort(&l3);
    Print(l3);

    printf("直接插入排序:\n");
    InsertSort(&l4);
    Print(l4);

    printf("希尔排序:\n");
    ShellSort(&l5);
    Print(l5);

    printf("堆排序:\n");
    HeapSort(&l6);
    Print(l6);

    printf("归并排序（递归）:\n");
    ReMergeSort(&l7);
    Print(l7);

    printf("归并排序（非递归）:\n");
    MergeSort(&l8);
    Print(l8);

    printf("快速排序:\n");
    QuickSort(&l9);
    Print(l9);

```




```
printf("优化快速排序:\n");  
OpQuickSort(&l10);  
Print(l10);  
  
return 0;  
}
```

