队列（queue）

定义：

队列（queue）：只允许在一段进行插入操作，而在另一端进行删除操作的线性表。

结构映射时的一些约定：

队尾插入 -> rear指向队尾元素

队头删除 -> front指向队头的前一个位置

普通队列：

队空：front == rear -> front指向队尾、rear指向队头前一位置

队满：front == MaxSize – 1

不足：队满条件不能判断**假溢出**

循环队列（circular queue）：

优点：弥补了无法判读假溢出

前提：front 、rear指针的规则不变

队空：front == rear

队满：(rear+1)%MaxSize == front -> 留空一个位置让front指向 -> 队列规模：MazSize - 1

循环队列的元素个数 = (rear – front + MaxSize) % MaxSize

原理：n个连续整数的任意两个数之差不大于等于n

大小为MaxSize的循环队列（由元素个数公式得出）：

typedef struct

{

ElemType data[MaxSize];

int front,count;

}QuTyoe; //队列规模MaxSize