

선수 지식 - 자료구조

덱

덱 | 다양한 알고리즘의 기본이 되는 자료구조 이해하기

강사 나동빈

선수 지식 - 자료구조

덱

- 덱은 스택(stack)과 큐(queue)의 기능을 모두 가지고 있다.
- 포인터 변수가 더 많이 필요하기 때문에, 메모리는 상대적으로 더 많이 필요하다.
- Python에서는 큐(queue)의 기능이 필요할 때 간단히 덱(deque)을 사용한다.
- 데이터의 삭제와 삽입 모두에서 $O(1)$ 의 시간 복잡도가 소요된다.

- 덱에 여러 개의 데이터를 삽입하고 삭제하는 예시를 확인해 보자.

[전체 연산]

- 좌측 삽입 4 - 좌측 삽입 3 - 좌측 삽입 2 - 좌측 삽입 1
- 우측 삽입 5 - 우측 삽입 6 - 우측 삽입 7 - 우측 삽입 8
- 우측 삭제 - 좌측 삭제 - 우측 삭제 - 좌측 삭제

- 덱에 여러 개의 데이터를 삽입하고 삭제하는 예시를 확인해 보자.

[전체 연산]

- 좌측 삽입 4 - 좌측 삽입 3 - 좌측 삽입 2 - 좌측 삽입 1
- 우측 삽입 5 - 우측 삽입 6 - 우측 삽입 7 - 우측 삽입 8
- 우측 삭제 - 좌측 삭제 - 우측 삭제 - 좌측 삭제

좌측(left)

우측(right)

- 덱에 여러 개의 데이터를 삽입하고 삭제하는 예시를 확인해 보자.

[전체 연산]

- 좌측 삽입 4 - 좌측 삽입 3 - 좌측 삽입 2 - 좌측 삽입 1
- 우측 삽입 5 - 우측 삽입 6 - 우측 삽입 7 - 우측 삽입 8
- 우측 삭제 - 좌측 삭제 - 우측 삭제 - 좌측 삭제



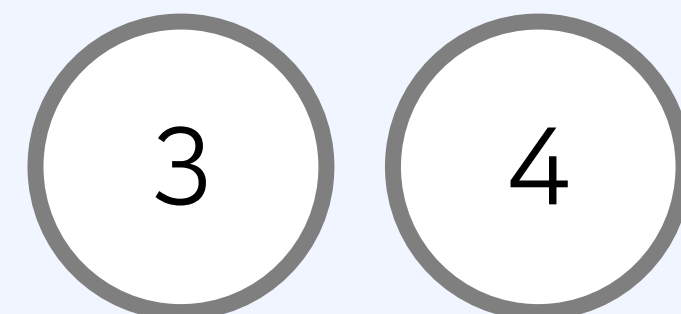
좌측(left)

우측(right)

- 덱에 여러 개의 데이터를 삽입하고 삭제하는 예시를 확인해 보자.

[전체 연산]

- 좌측 삽입 4 - 좌측 삽입 3 - 좌측 삽입 2 - 좌측 삽입 1
- 우측 삽입 5 - 우측 삽입 6 - 우측 삽입 7 - 우측 삽입 8
- 우측 삭제 - 좌측 삭제 - 우측 삭제 - 좌측 삭제



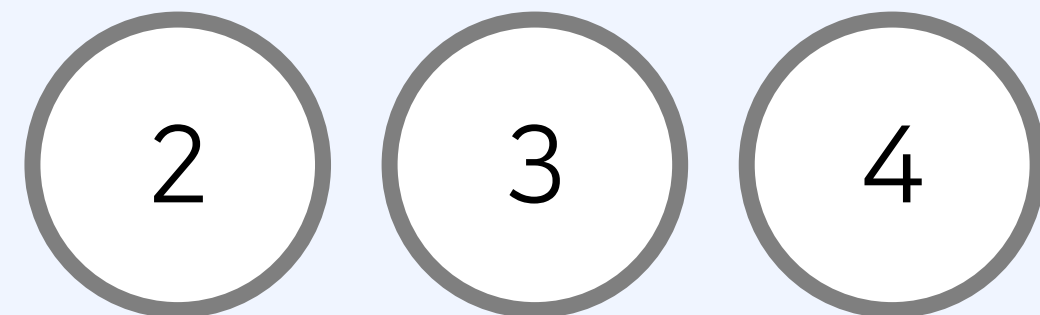
좌측(left)

우측(right)

- 덱에 여러 개의 데이터를 삽입하고 삭제하는 예시를 확인해 보자.

[전체 연산]

- 좌측 삽입 4 - 좌측 삽입 3 - 좌측 삽입 2 - 좌측 삽입 1
- 우측 삽입 5 - 우측 삽입 6 - 우측 삽입 7 - 우측 삽입 8
- 우측 삭제 - 좌측 삭제 - 우측 삭제 - 좌측 삭제



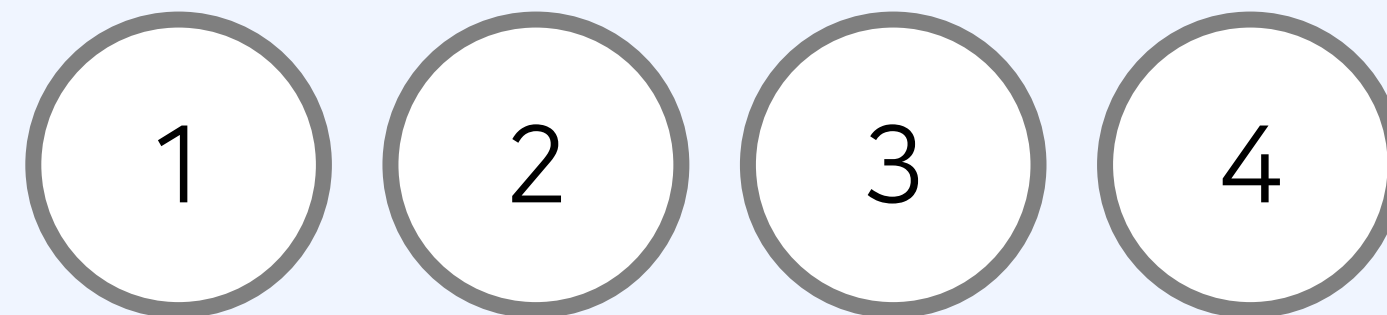
좌측(left)

우측(right)

- 덱에 여러 개의 데이터를 삽입하고 삭제하는 예시를 확인해 보자.

[전체 연산]

- 좌측 삽입 4 - 좌측 삽입 3 - 좌측 삽입 2 - 좌측 삽입 1
- 우측 삽입 5 - 우측 삽입 6 - 우측 삽입 7 - 우측 삽입 8
- 우측 삭제 - 좌측 삭제 - 우측 삭제 - 좌측 삭제



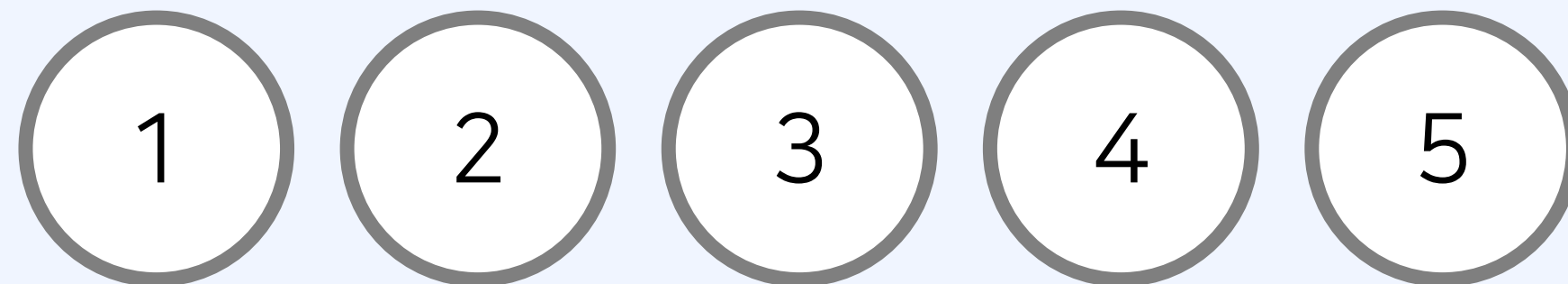
좌측(left)

우측(right)

- 덱에 여러 개의 데이터를 삽입하고 삭제하는 예시를 확인해 보자.

[전체 연산]

- 좌측 삽입 4 - 좌측 삽입 3 - 좌측 삽입 2 - 좌측 삽입 1
- 우측 삽입 5 - 우측 삽입 6 - 우측 삽입 7 - 우측 삽입 8
- 우측 삭제 - 좌측 삭제 - 우측 삭제 - 좌측 삭제



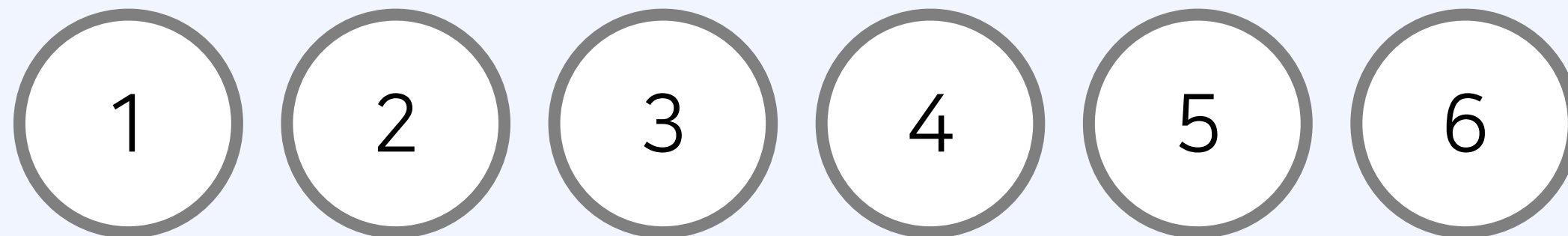
좌측(left)

우측(right)

- 덱에 여러 개의 데이터를 삽입하고 삭제하는 예시를 확인해 보자.

[전체 연산]

- 좌측 삽입 4 - 좌측 삽입 3 - 좌측 삽입 2 - 좌측 삽입 1
- 우측 삽입 5 - 우측 삽입 6 - 우측 삽입 7 - 우측 삽입 8
- 우측 삭제 - 좌측 삭제 - 우측 삭제 - 좌측 삭제



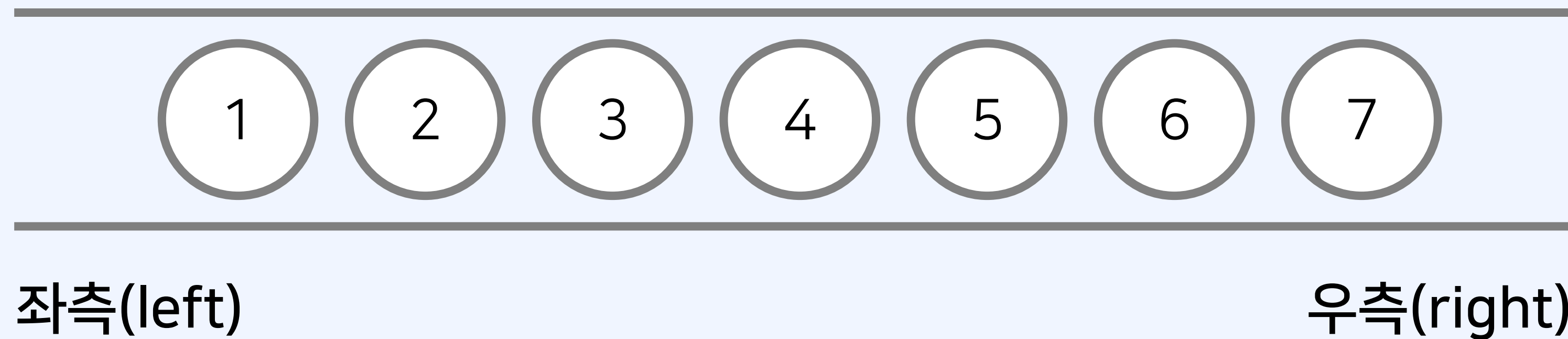
좌측(left)

우측(right)

- 덱에 여러 개의 데이터를 삽입하고 삭제하는 예시를 확인해 보자.

[전체 연산]

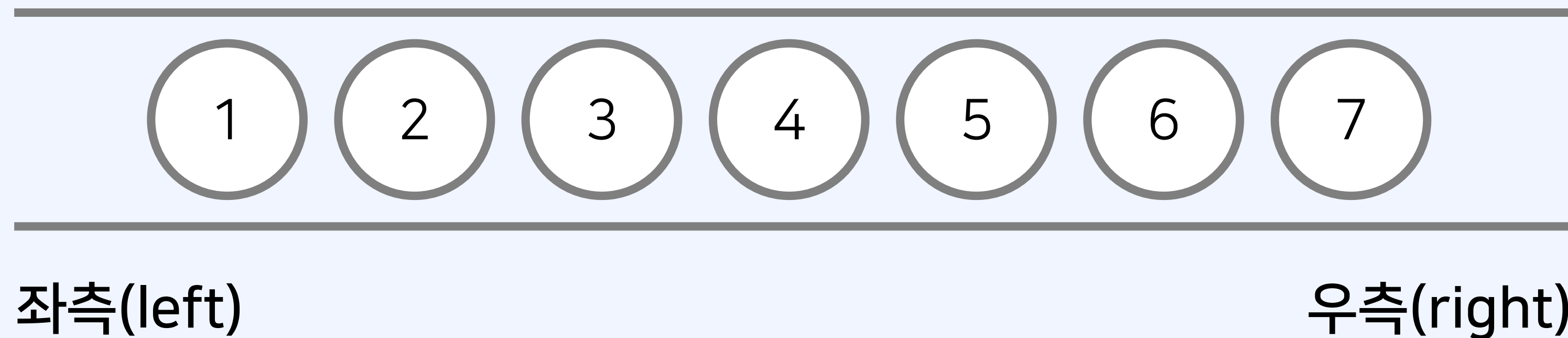
- 좌측 삽입 4 - 좌측 삽입 3 - 좌측 삽입 2 - 좌측 삽입 1
- 우측 삽입 5 - 우측 삽입 6 - 우측 삽입 7 - 우측 삽입 8
- 우측 삭제 - 좌측 삭제 - 우측 삭제 - 좌측 삭제



- 덱에 여러 개의 데이터를 삽입하고 삭제하는 예시를 확인해 보자.

[전체 연산]

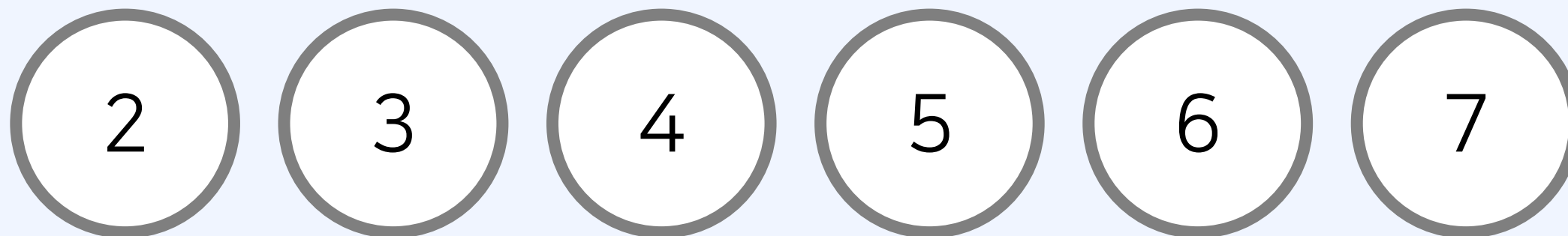
- 좌측 삽입 4 - 좌측 삽입 3 - 좌측 삽입 2 - 좌측 삽입 1
- 우측 삽입 5 - 우측 삽입 6 - 우측 삽입 7 - 우측 삽입 8
- 우측 삭제 - 좌측 삭제 - 우측 삭제 - 좌측 삭제



- 덱에 여러 개의 데이터를 삽입하고 삭제하는 예시를 확인해 보자.

[전체 연산]

- 좌측 삽입 4 - 좌측 삽입 3 - 좌측 삽입 2 - 좌측 삽입 1
- 우측 삽입 5 - 우측 삽입 6 - 우측 삽입 7 - 우측 삽입 8
- 우측 삭제 - 좌측 삭제 - 우측 삭제 - 좌측 삭제



좌측(left)

우측(right)

- 덱에 여러 개의 데이터를 삽입하고 삭제하는 예시를 확인해 보자.

[전체 연산]

- 좌측 삽입 4 - 좌측 삽입 3 - 좌측 삽입 2 - 좌측 삽입 1
- 우측 삽입 5 - 우측 삽입 6 - 우측 삽입 7 - 우측 삽입 8
- 우측 삭제 - 좌측 삭제 - 우측 삭제 - 좌측 삭제



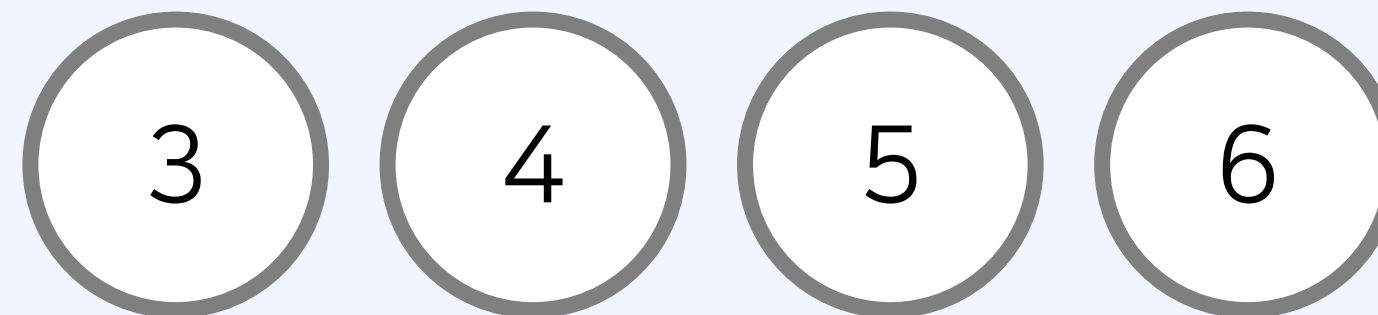
좌측(left)

우측(right)

- 덱에 여러 개의 데이터를 삽입하고 삭제하는 예시를 확인해 보자.

[전체 연산]

- 좌측 삽입 4 - 좌측 삽입 3 - 좌측 삽입 2 - 좌측 삽입 1
- 우측 삽입 5 - 우측 삽입 6 - 우측 삽입 7 - 우측 삽입 8
- 우측 삭제 - 좌측 삭제 - 우측 삭제 - 좌측 삭제



좌측(left)

우측(right)

덱(Deque)의 시간 복잡도

- 데이터의 삭제와 삽입 모두에서 $O(1)$ 의 시간 복잡도가 소요된다.

	연산	수행 시간	설명
1	좌측 삽입(Append Left)	$O(1)$	덱의 가장 왼쪽에 새 데이터를 삽입
2	좌측 삭제(Pop Left)	$O(1)$	덱의 가장 왼쪽에서 데이터를 추출
3	우측 삽입(Append Right)	$O(1)$	덱의 가장 오른쪽에 새 데이터를 삽입
4	우측 삽입(Pop Right)	$O(1)$	덱의 가장 오른쪽에서 데이터를 추출

파이썬의 덱(Deque) 라이브러리

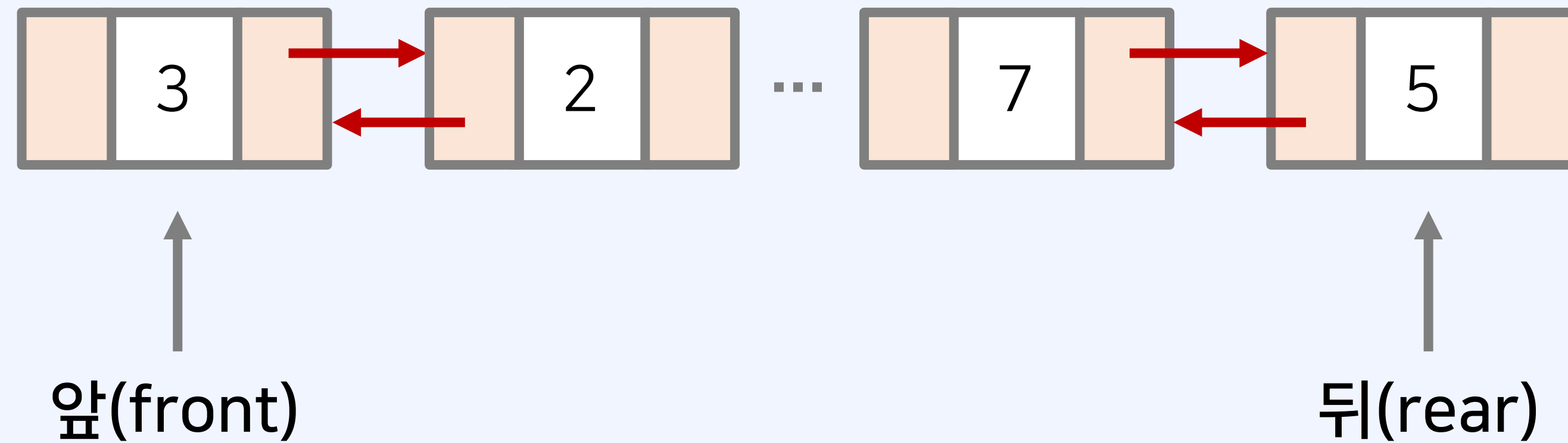
- Python에서는 덱(deque) 라이브러리를 사용할 수 있다.
- 아래의 모든 메서드는 최악의 경우 시간 복잡도 $O(1)$ 을 보장한다.
- 우측 삽입: *append()*
- 좌측 삽입: *appendleft()*
- 우측 추출: *pop()*
- 좌측 추출: *popleft()*

연결 리스트로 덱 구현하기

- 덱(deque)을 연결 리스트로 구현하면, 삽입과 삭제에 있어서 $O(1)$ 을 보장할 수 있다.
- 연결 리스트로 구현할 때는 앞(front)과 뒤(rear) 두 개의 포인터를 가진다.
- 앞(front): 가장 좌측에 있는 데이터를 가리키는 포인터
- 뒤(rear): 가장 우측에 있는 데이터를 가리키는 포인터

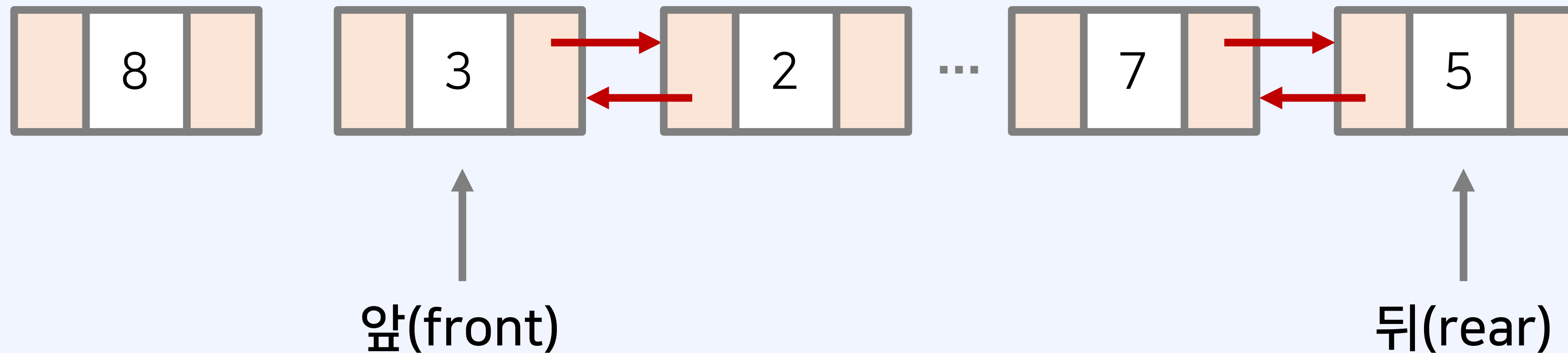
연결 리스트로 덱 구현하기

- 삽입과 삭제의 구현 방법은 스택 및 큐와 유사하다.
- 앞(front)과 뒤(rear)에 대하여 대칭적으로 구현할 수 있다.



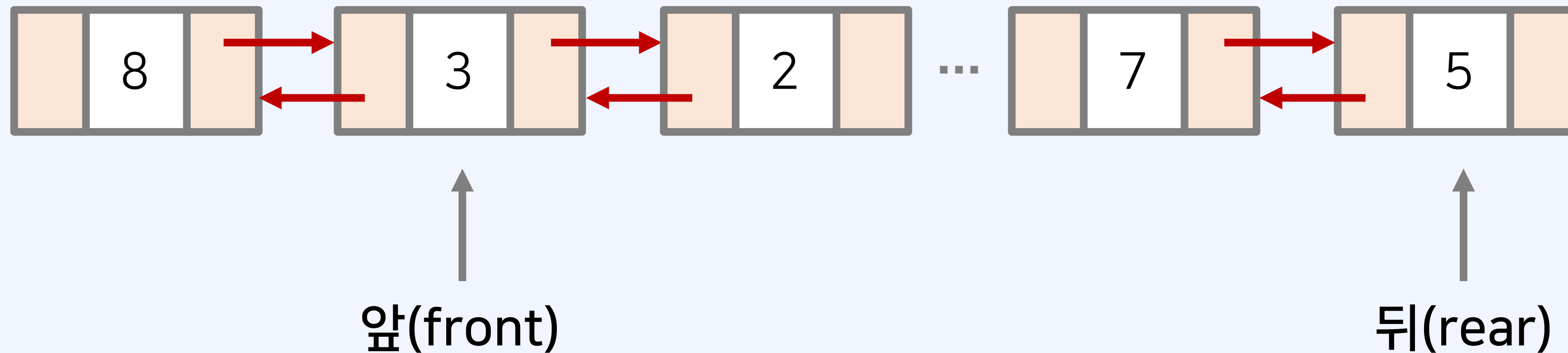
연결 리스트로 덱 구현하기 - 좌측 삽입 연산

- 좌측 삽입할 때는 앞(front) 위치에 데이터를 넣는다.
- 값으로 8을 갖는 새로운 데이터가 삽입되었을 때 예시)



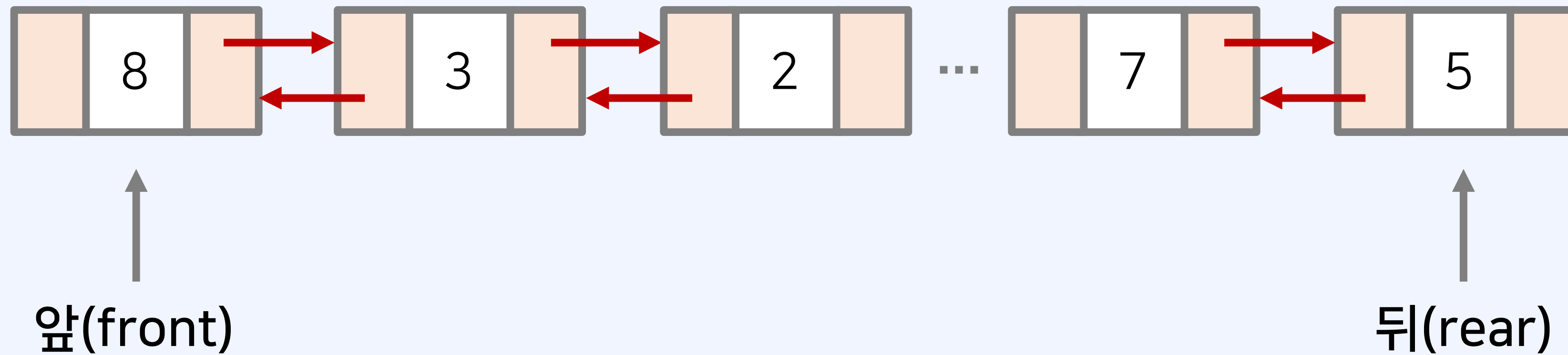
연결 리스트로 덱 구현하기 - 좌측 삽입 연산

- 좌측 삽입할 때는 앞(front) 위치에 데이터를 넣는다.
- 값으로 8을 갖는 새로운 데이터가 삽입되었을 때 예시)

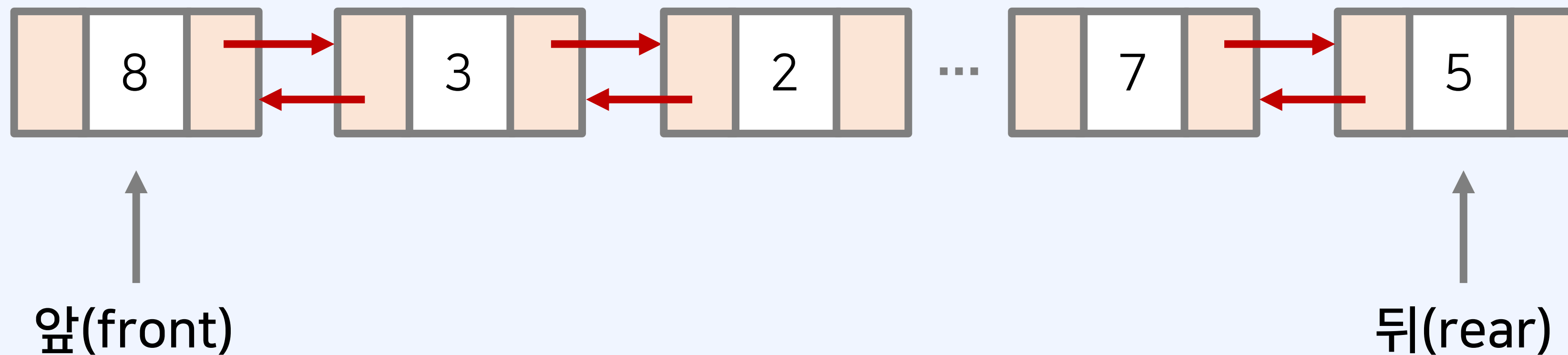


연결 리스트로 덱 구현하기 - 좌측 삽입 연산

- 좌측 삽입할 때는 앞(front) 위치에 데이터를 넣는다.
- 값으로 8을 갖는 새로운 데이터가 삽입되었을 때 예시)

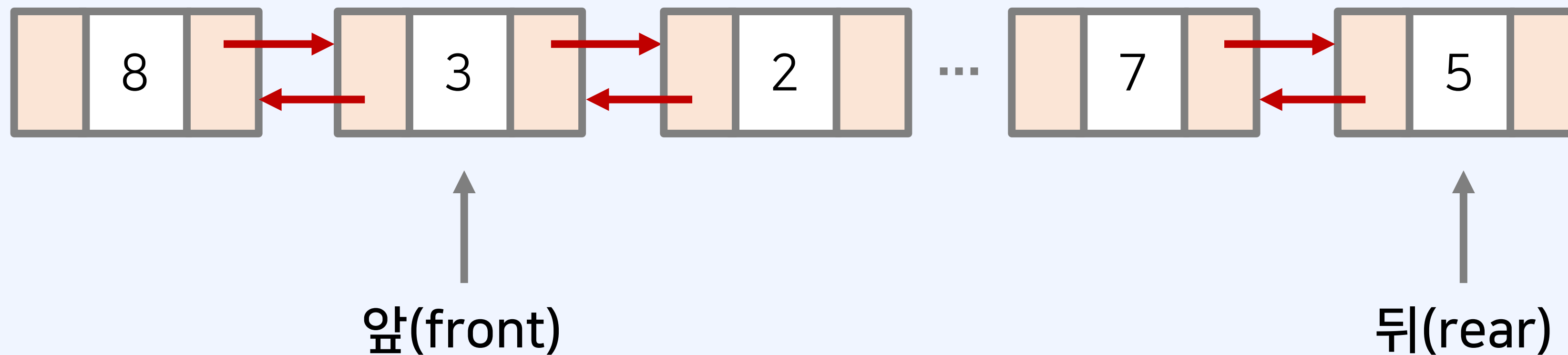


- 삭제할 때는 앞(front) 위치에서 데이터를 꺼낸다.
- 하나의 데이터를 삭제할 때의 예시)



연결 리스트로 덱 구현하기 - 좌측 삭제 연산

- 삭제할 때는 앞(front) 위치에서 데이터를 꺼낸다.
- 하나의 데이터를 삭제할 때의 예시)



Python에서 덱(Deque)을 사용하는 경우

- 기본적인 Python의 리스트 자료형은 큐(queue)의 기능을 제공하지 않는다.
- 가능하다면 Python에서 제공하는 덱(deque) 라이브러리를 사용한다.
- 큐(queue)의 기능이 필요할 때는 덱 라이브러리를 사용하는 것을 추천한다.
- 삽입과 삭제에 대하여 모두 시간 복잡도 $O(1)$ 이 요구된다.