



UNIVERSITÀ
DI PARMA

abstract data type
strutture dati dinamiche lineari
Alberto Ferrari

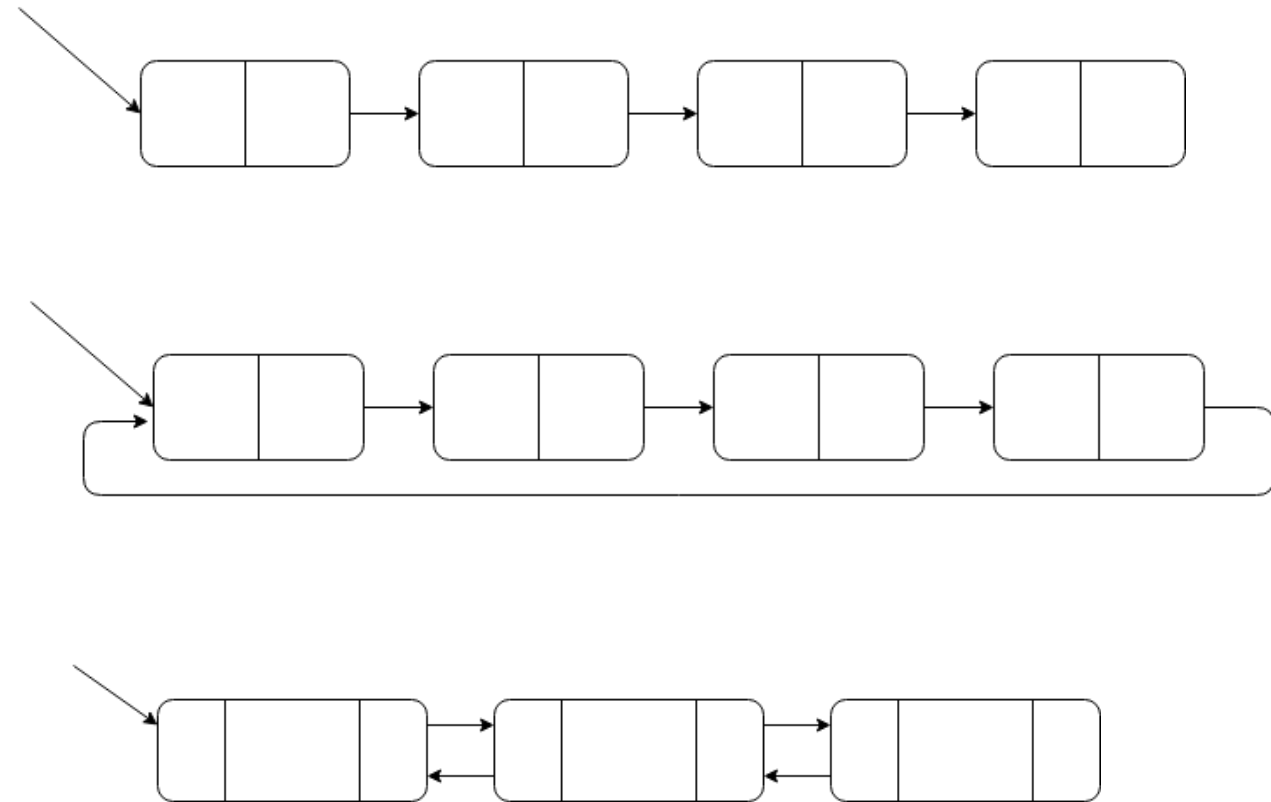
- una struttura dati si definisce ***dinamica*** se permette di rappresentare insiemi dinamici la cui ***cardinalità varia*** durante l'esecuzione del programma
- una struttura dati si definisce ***lineare*** se ogni elemento contiene solo il riferimento all'elemento ***successivo*** e l'***accesso*** agli elementi avviene seguendo specifiche modalità partendo sempre dal ***primo elemento***
- strutture dinamiche lineari
 - ***lista (list)***
 - ***pila (stack)***
 - ***coda (queue)***

struttura dati dinamica lineare

lista

- si dice lista una **tripla** $L = (E, t, S)$ dove
 - E è un insieme di **elementi**
 - $t \in E$ è detto **testa**
 - S è una **relazione binaria** su E ($S \subseteq E \times E$)
- la relazione S soddisfa le seguenti proprietà
 - $\forall e \in E, (e, t) \notin S$
 - $\forall e \in E$, se $e \neq t$ allora esiste **uno e un solo** $e' \in E$ tale che $(e', e) \in S$
 - $\forall e \in E$ esiste **al più** un $e' \in E$ tale che $(e, e') \in S$
 - $\forall e \in E$, se $e \neq t$ allora e è **raggiungibile** da t , cioè esistono $e'_1, \dots, e'_k \in E$ con $k \geq 2$ tali che $e'_1 = t$, $(e'_i, e'_{i+1}) \in S$ per ogni $1 \leq i \leq k-1$, ed $e'_k = e$

- una lista viene rappresentata come una **struttura dati dinamica lineare**, in cui **ogni elemento** contiene solo il **referimento all'elemento successivo** (*lista singolarmente collegata*)
- se ogni elemento contiene anche il **referimento all'elemento precedente** (*lista doppiamente collegata*) la struttura è dinamica ma non lineare



- una lista $L = (E, t, S)$ è detta *ordinata*
 - se le *chiavi* contenute nei suoi elementi sono disposte in modo da soddisfare una *relazione d'ordine totale*
 - $\forall e_1, e_2 \in E$, se $(e_1, e_2) \in S$ allora la chiave di e_1 *precede* quella di e_2 nella relazione d'ordine totale

- il **link** dell'elemento successivo contenuto nell'**ultimo** elemento di una lista è **indefinito**, così come l'indirizzo dell'elemento precedente contenuto nel primo elemento di una lista doppiamente collegata
- fa eccezione il caso dell'implementazione **circolare** di una lista, nella quale l'ultimo elemento è collegato al primo elemento
- gli **elementi** di una lista **non** sono necessariamente **memorizzati in modo consecutivo**, quindi l'**accesso** ad un qualsiasi elemento avviene scorrendo tutti gli elementi che lo precedono (*struttura sequenziale*)
- l'accesso indiretto necessita di un **riferimento** al primo elemento della lista, detto **testa**, il quale è indefinito se e solo se la lista è vuota

- **visita:**
 - data una lista, attraversare *tutti* i suoi *elementi* esattamente *una volta*
- **ricerca:**
 - dati una *lista* e un *valore*, stabilire se il valore è *contenuto* in un elemento della lista, riportando in caso affermativo l'indirizzo di tale elemento
- **inserimento:**
 - dati una *lista* e un *valore*, inserire (se possibile) nella posizione appropriata della lista un *nuovo elemento* in cui memorizzare il valore
- **rimozione:**
 - dati una *lista* e un *valore*, *rimuovere* (se esiste) l'*elemento* appropriato della lista *che contiene il valore*


```
class Nodo {  
private:  
    string info;  
    Nodo* next;  
public:  
    Nodo (string s) :  
        info(s), next(nullptr) { };  
    string getInfo() const {return info;};  
    Nodo* getNext() const { return next; }  
  
    friend class Lista;  
};
```

- esempio in cui l'*informazione* associata a un nodo (**info**) è una stringa
- il *link* al nodo successivo (***next**) è un puntatore a un nodo
- **Lista** è definita come classe friend per favorire l'accesso ai membri privati di **Nodo**

```
class Lista {  
private:  
    Nodo* testa;  
public:  
    Lista();  
    ~Lista();  
    void insTesta(const string &value);  
    void insCoda(const string &value);  
    bool elimTesta(string &value);  
    bool elimCoda(std::string &value);  
    bool vuota() const;  
  
friend std::ostream & operator<<  
(std::ostream & os, const Lista & lst);  
};
```

- *inserimento* di elementi
 - in testa - `insTesta(&string)`
 - in coda - `insCoda(&string)`
- *eliminazione* di elementi
 - in testa - `elimTesta(&string)`
 - in coda - `elimCoda(&string)`
- controllo se la lista è *vuota*
 - `vuota()`
- *operatore* <<
 - inserimento in stream
 - funzione friend

```
Lista::Lista() { testa = nullptr; }
```

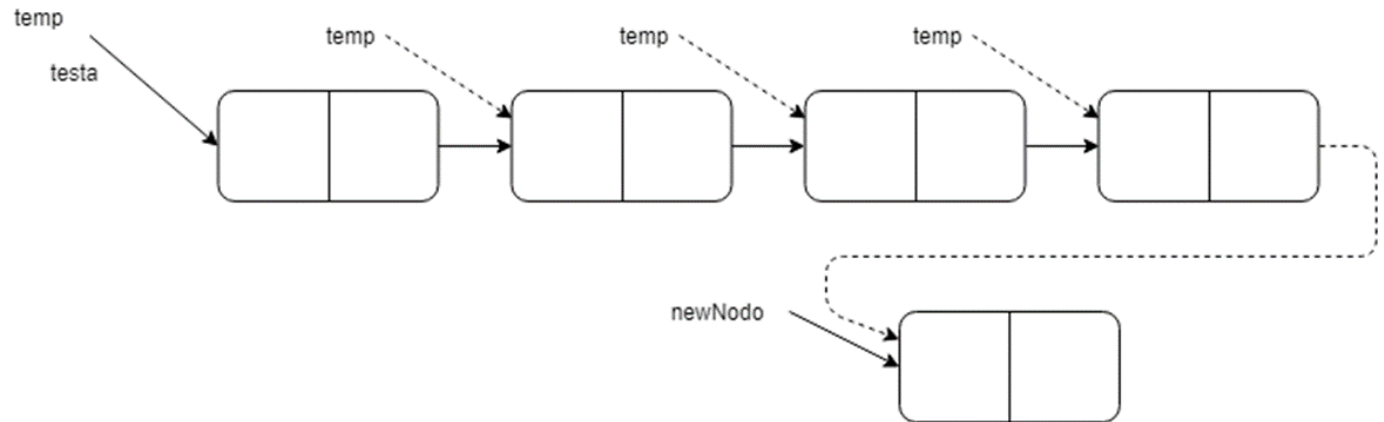
```
Lista::~~Lista() {  
    while (testa) {  
        Nodo* temp = testa;  
        testa = testa->next;  
        delete temp;  
    }  
}
```

```
bool Lista::vuota() const {  
    return testa == nullptr;  
}
```

- **testa** è il *link al primo elemento* della lista
 - **testa** è il *link iniziale* di tutte le operazioni
- il distruttore *dealloca* la memoria di tutti i nodi della lista

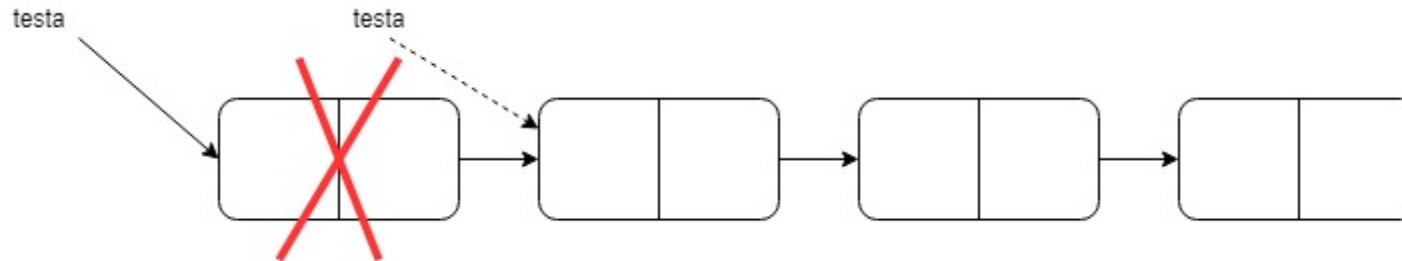
```
void Lista::insCoda(const string &val)
{
    Nodo* newNode = new Nodo(val);
    if (vuota()) {
        testa = newNode;
    }
    else {
        Nodo* temp = testa;
        while(temp->next)
            temp = temp->next;
        temp->next = newNode;
    }
}
```

- *inserimento* di un nodo con valore ricevuto come parametro in *coda* alla lista
 - `insCoda(&string)`
 - `temp` punterà all'ultimo nodo della lista
- analogo discorso per inserimento in testa
 - non è necessario scorrere tutti gli elementi



```
bool Lista::elimTesta(string &val) {  
    if (vuota()) return false;  
    val = testa->info;  
    Nodo* temp = testa;  
    testa = testa->next;  
    delete temp;    // deallocazione  
    return true;  
}
```

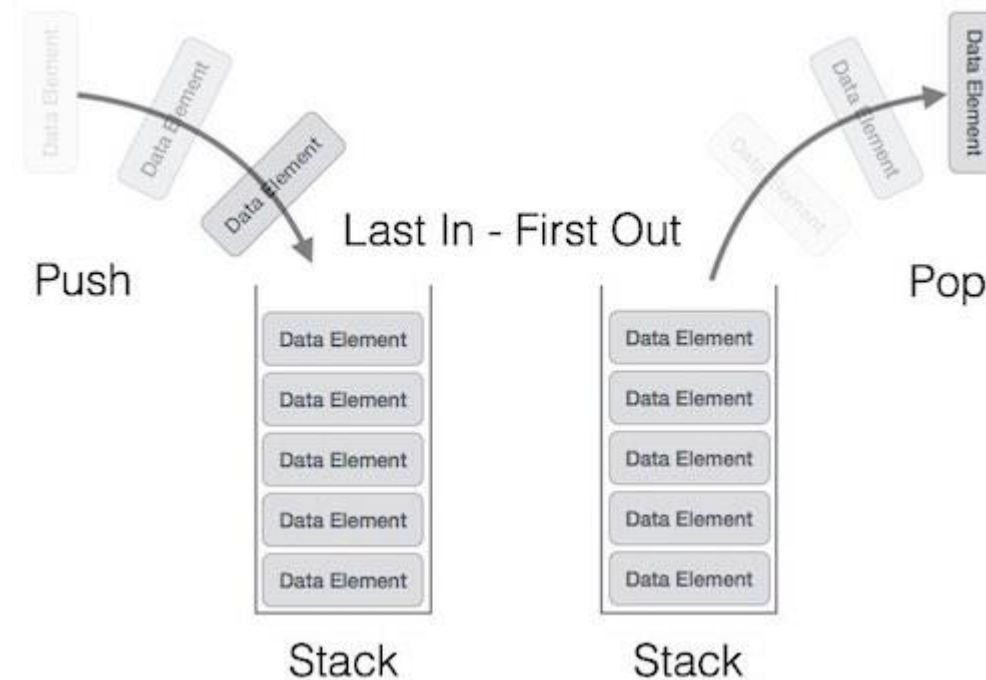
- *eliminazione* di un valore in *testa* alla lista
 - **elimTesta(&string)**
 - **false** se la lista è vuota
 - restituzione del valore nel parametro
- analogo discorso per eliminazione in coda
 - è necessario scorrere tutti gli elementi



struttura dati dinamica lineare

pila (stack)

- una **pila** è una lista gestita in base al principio **LIFO** (*last in, first out*)
- gli **inserimenti** (push) e le **rimozioni** (pop) avvengono nella stessa estremità della lista



```
class Stack {  
private:  
    Nodo* top;  
public:  
    Stack();  
    ~Stack();  
    void push(const std::string & value);  
    bool pop(std::string & value);  
    bool empty() const;  
  
    friend std::ostream & operator<<  
(std::ostream & os, const Stack & st);  
};
```

```
Stack::Stack() : top(nullptr) { }  
  
Stack::~~Stack() {  
    while (top) {  
        Nodo* temp = top;  
        top = top->next;  
        delete temp;  
    }  
}  
  
bool Stack::empty() const {  
    return top == nullptr;  
}
```



```
void Stack::push(const string & value) {  
    Nodo * newNode = new Nodo(value);  
    newNode->next = top;  
    top = newNode;  
}
```

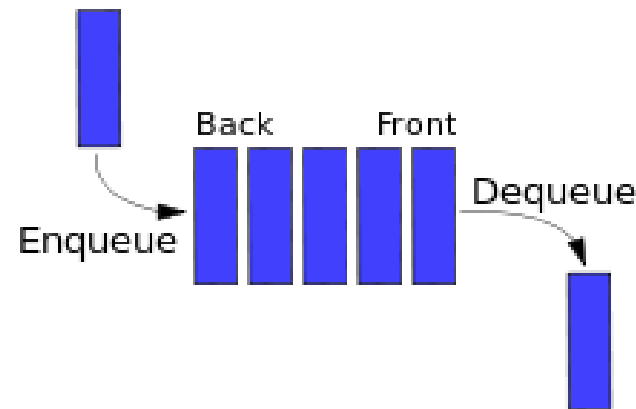
```
bool Stack::pop(string & value) {  
    if (empty()) return false;  
    value = top->info;  
    Nodo * temp = top;  
    top = top->next;  
    delete temp; // deallocazione  
    return true;  
}
```

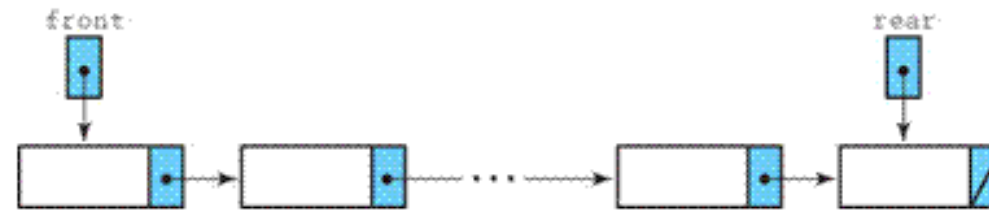
- *push* equivale all'*inserimento in testa* alla lista
- *pop* equivale alla *eliminazione in testa* alla lista

struttura dati dinamica lineare

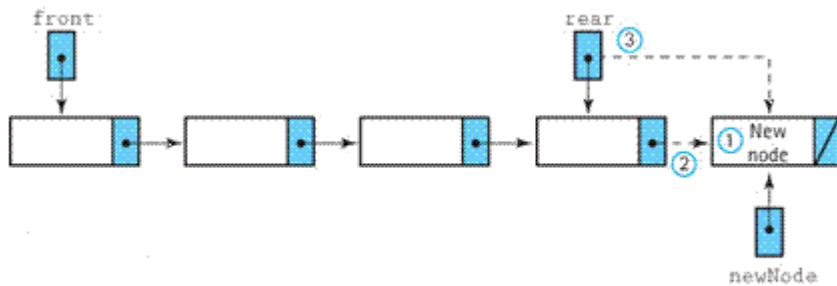
coda (queue)

- una **coda** è una lista gestita in base al principio **FIFO** (*first in, first out*)
- gli **inserimenti** (*enqueue*) e le **rimozioni** (*dequeue*) avvengono nelle estremità opposte della lista

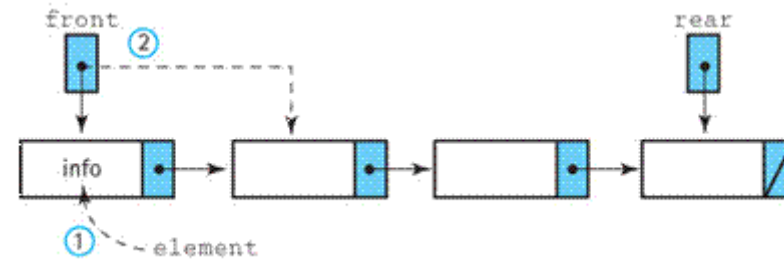




front (head) – rear (tail)



enqueue



dequeue

```
class Queue {  
    public:  
        Queue();  
        virtual ~Queue();  
        void enqueue(const string &value);  
        bool dequeue(string &value);  
        bool empty() const;  
    private:  
        Nodo* head;  
        Nodo* tail;  
  
    friend std::ostream & operator<<  
        (std::ostream & os, const Queue & q);  
};
```

```
void Queue::enqueue(const string &value) {  
    Nodo* t = tail;  
    tail = new Nodo(value);  
    if (empty())  
        head = tail;  
    else  
        t->next = tail;  
}  
  
bool Queue::dequeue(string &value) {  
    if (empty()) return false;  
    Nodo* p = head;  
    head = head->getNext();  
    if (empty()) tail = nullptr;  
    value = p->getInfo();  
    delete p;  
    return true;  
}
```

C++

overloading degli operatori

- gli **operatori** + , - , == , << , >> sono **funzioni** usate con una sintassi particolare
- C++ consente di **sovraccaricare** gli **operatori** facendo in modo che accettino argomenti di tipo classe
 - è una delle funzionalità tra le più apprezzate del linguaggio
 - rende il programma molto più chiaro rispetto a chiamate a funzione equivalenti
- l'oggetto più a sinistra deve essere **membro** della classe
- **non sempre** è possibile (es.: operatori >> e <<)

```
Lista* Lista::operator+(Lista altraLista)
{
    Lista* newList = new Lista();
    Nodo* t = testa;
    while (t!=nullptr) {
        newList->insCoda(t->info);
        t=t->next;
    }
    t=altraLista.testa;
    while (t!=nullptr) {
        newList->insCoda(t->info);
        t=t->next;
    }
    return newList;
}
```

- *concatenazione* fra liste
- viene restituito un puntatore a una *nuova lista* che contiene le *informazioni* presenti nella *lista attuale* seguite da quelle presenti nella lista *altraLista* ricevuta come *parametro*
- utilizzo:
Lista l1,l2;
...
...
Lista* l3;
l3 = l1 + l2;

C++

funzioni friend

- una funzione *friend* di una classe ha **accesso** ai *membri privati* della classe ***pur non essendone membro***
- deve essere ***dichiarata friend*** nella ***definizione*** della classe
- viene ***definita*** e ***chiamata*** come una ***funzione ordinaria***
- l'uso di funzioni friend migliora le prestazioni
 - *non necessitano di accessor*
- una ***funzione*** può essere ***friend di più classi***
- le funzioni friend ***più comuni*** sono gli ***operatori*** sovraccaricati

```
std::ostream & operator<< (std::ostream & os,  
                           const Lista & lst) {  
    os << '{';  
    if (!lst.vuota()) {  
        Nodo * p = lst.testa;  
        while (p) {  
            os << p->getInfo();  
            if (p->getNext() != nullptr)  
                os << ',';  
            p = p->getNext();  
        }  
    }  
    os << '}';  
    return os;  
}
```

- gli *operatori* << e >> possono essere sovraccaricati per essere usati per l'*I/O* degli *oggetti* di una classe
- *non* possono essere sovraccaricati come *membri*: l'operatore più a sinistra non è del tipo della classe
- << e >> richiedono rispettivamente *ostream&* e *istream&*
- nell'esempio l'*overloading* dell'*operatore* << viene definito come *funzione friend* di lista