

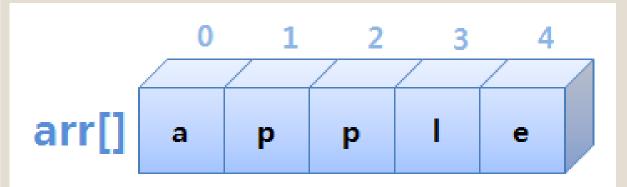
### 선형 자료구조

- ∘ 배열(Array)
- 스택(Stack)
- ∘ 큐(Queue)
- ∘ 연결리스트(Linked List)

# 리스트(List)

- ∘ 배열(배열 리스트)
  - ∘ 1차원 배열
  - 다차원 배열(2차원, 3차원 배열)
- 연결 리스트
  - 단순 연결 리스트
  - ∘ 이중 연결 리스트
  - 환형 연결 리스트

### 배열



```
odd = [], add1 = list()
odd2 = [1,3,5,6,8]
odd3 = ["안녕", 1, 3, 5, [1,5], True]
odd4 = ["python", False, 1,3,5, [1,3,5]]
```

리스트 이름 = [요소값1, 요소값2, 요소값3, …]

#### 배열

○ 동일한 메모리 크기의 데이터들이 연속적인 메모리 공간에 할당되어 각 항목이 하나의 원소에 저장되는 기본적인 자료구조이다.

○ 특정 원소에 접근할 때에는 배열의 인덱스(index, 첨자)를 이용하여 접 근한다.(인덱스는 보통 0부터 시작)

○ 새로운 데이터를 배열 중간에 삽입하거나 중간에 있는 항목을 삭제하면 기존의 데이터들을 한 칸씩 뒤로 또는 앞으로 이동시켜야 한다.

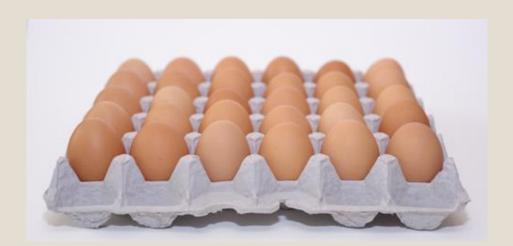
# 배열



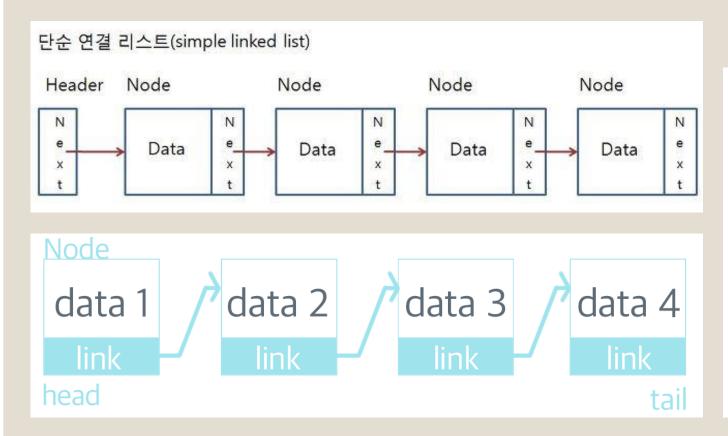


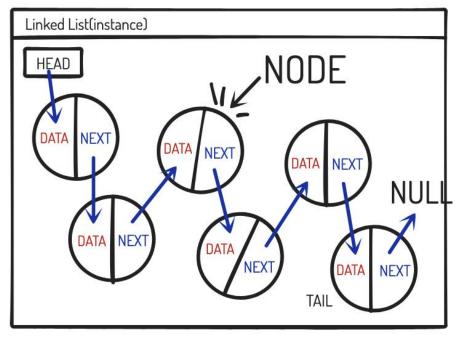
Esc		F1		F2	F3	F			FS	F6	F7	F8		F9	F10	F11	F12	Druck S-Abf	Rollen B	Pause Untbr	c	Numicos	□ Gp; lox	ED Souther
0 1		2		5 3	S 4	94		8	7	( 8	1 9	1 0	1	? 8		+		Einfg	Post	Baid †	Num B	+		+:
<del></del>	0		W	1	€	R	T		Z	U	ľ	0	P	0		0.00		Entf	Ende	Bild ↓	7 Post	8	9 8/d †	+
Ð		A	5		D	F		G	Н	J	К	L	0	Ä							4	5	6	
Ŷ	> <	1	Y	X			٧	8		N	М	-		-	0				t		1 Ende	2 ↓	3 Bild ↓	Enter
Strg	T		T	Alt	T									Alt Gr			Strg	-	ı	-	0 Einfg		Entf	





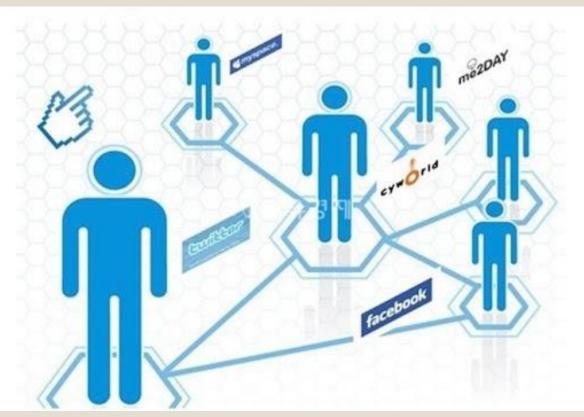
#### 연결 리스트

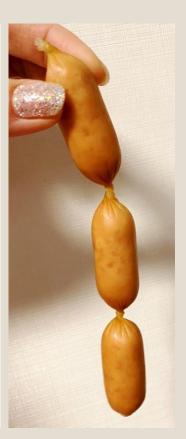




## 연결 리스트



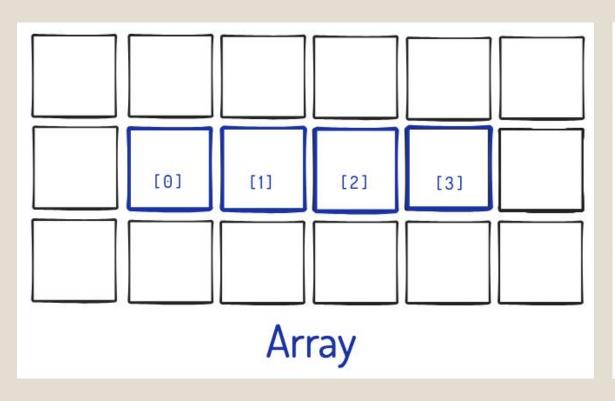


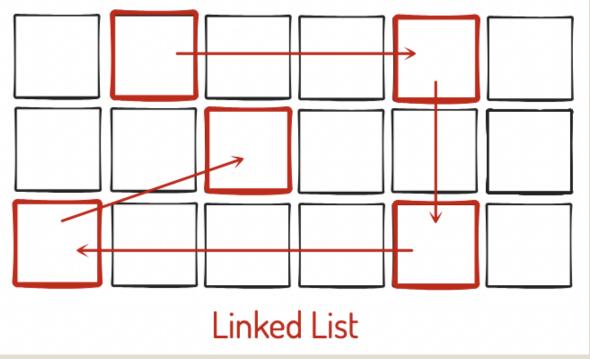


#### 연결 리스트의 특징

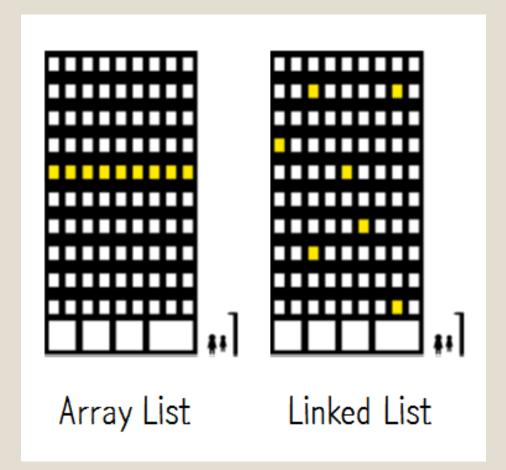
- ∘ 연속되는 항목들이 포인터(주소) 로 연결되어 있음.
- 마지막 항목은 Null을 가리키고 있음. (마지막이라 연결한 노드가 없기 때문)
- 프로그램이 수행되는 동안 메모리 크기가 동적으로 커지거나 작아짐.
- 메모리 공간 낭비가 적지만 포인터 메모리가 추가로 필요함.
- 배열에 비해 데이터의 추가와 삽입이 빠르다.
- 모든 연결리스트는 순차적으로 탐색하지 않으면 요소에 접근이 불가하기 때문에 탐색 속도가 떨어짐.
- 데이터를 추가하는 건 객체 할당임.
- 링크를 끊어 버리면 데이터가 삭제되기 때문에 만약 노드를 전체 삭제하고 싶다면 head에 있는 링크를 끊어 버리기만 하면 된다.

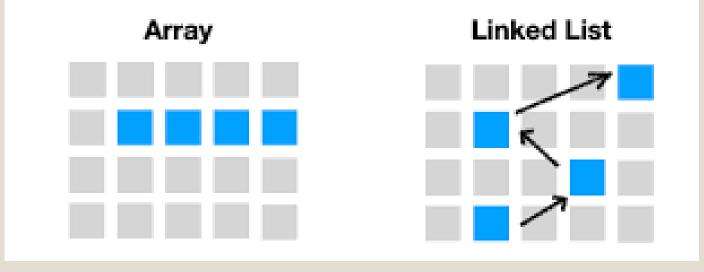
## 배열 vs. 연결 리스트





### 배열 vs. 연결 리스트





## 리스트(배열 vs. 연결 리스트)

#### 배열 리스트

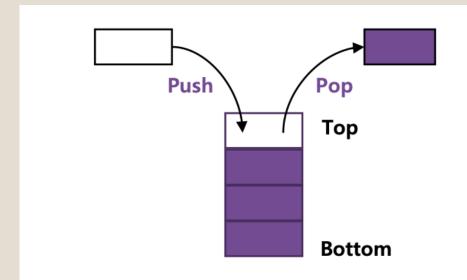
- 가장 간단한 메모리 데이터 구조이다.
- (장) 동일한 데이터 타입을 연속적으로 저장할 수 있다.
- (장) 간단하고, 사용이 쉬우며 데이터를 참조하기 쉽다.
- (단) 고정된 크기를 가지고 있어서 배열 의 처음이나 중간에서 원소를 넣고 빼 려면 비싼 연산을 빈번하게 해야 한다.

탐색과 정렬을 자주 한다면 배열 리스트, 데이터 추가와 삭제가 많다면 연결 리스트

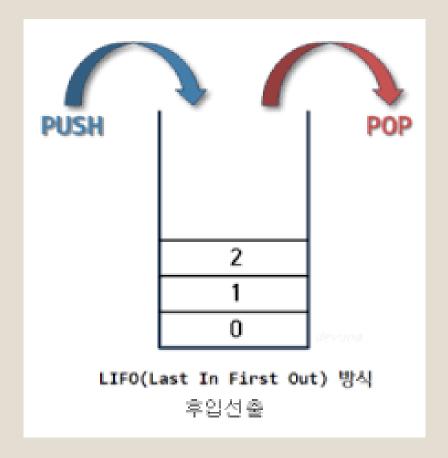
#### 연결 리스트

- 일련의 원소를 배열처럼 차례대로 저장 하지만 원소들이 메모리상에 연속적으로 위치하지 않는다.
- (장) 배열에 비해 데이터의 추가 및 삽 입이 용이하다.
- (장) 배열보다 메모리를 효율적으로 쓸 수 있다.
- (단) 특정 위치의 데이터를 검색하기 위해서는 처음부터 끝까지 순회해야 하기때문에 탐색에 비효율적임.

## 스택(LIFO, 후입선출)



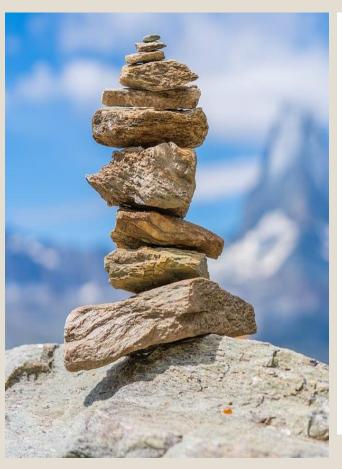
- 가장 최근에 저장된 값 다음에 저장 (Push)
- 가장 최근에 저장된 값이 먼저 나감 (Pop)



# 스택 예시



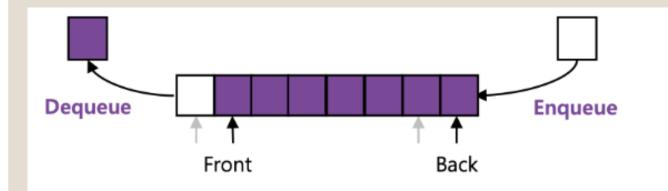


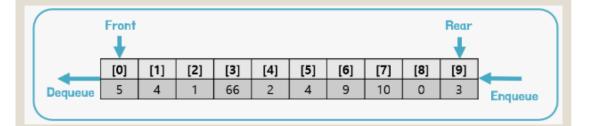






## 큐(FIFO, 선입선출)





- 가장 최근에 저장된 값 다음에 저장 (Enqueue)
- 가장 오래전에 저장된 된 값부터 나감 (Dequeue)

삭제 연산만 수행되는 곳을 프론트(front), 삽입 연산만 이루어지는 곳을 리어(rear)

## 큐 예시 - 줄서기

