

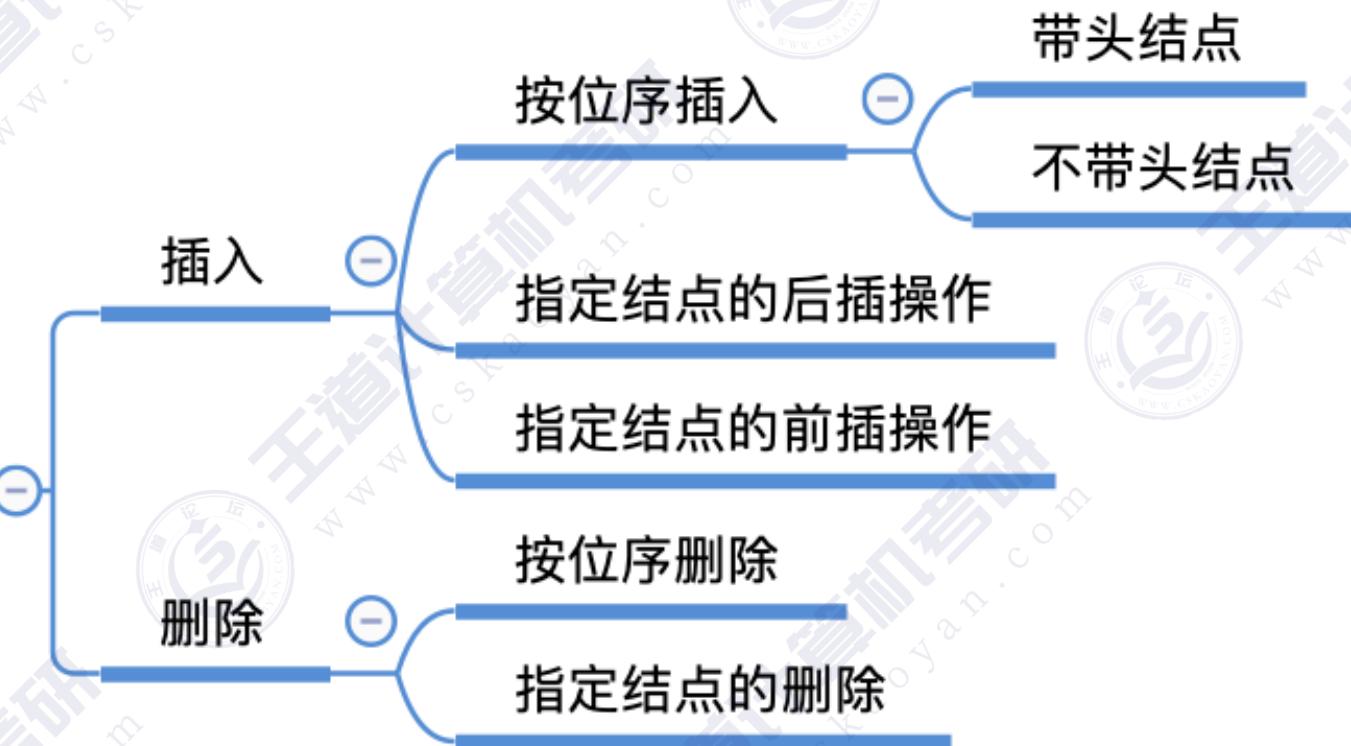
本节内容

单链表

插入和删除

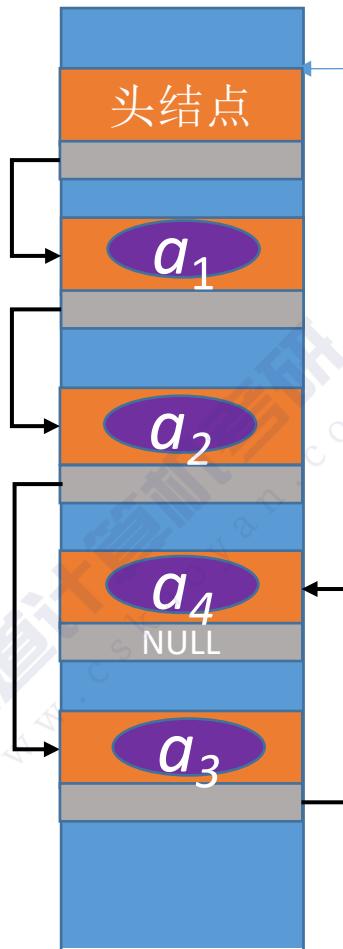
知识总览

单链表的插入删除



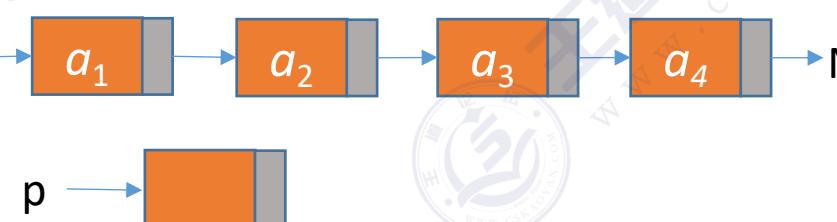
关于简化图示的说明

单链表
(带头结点)

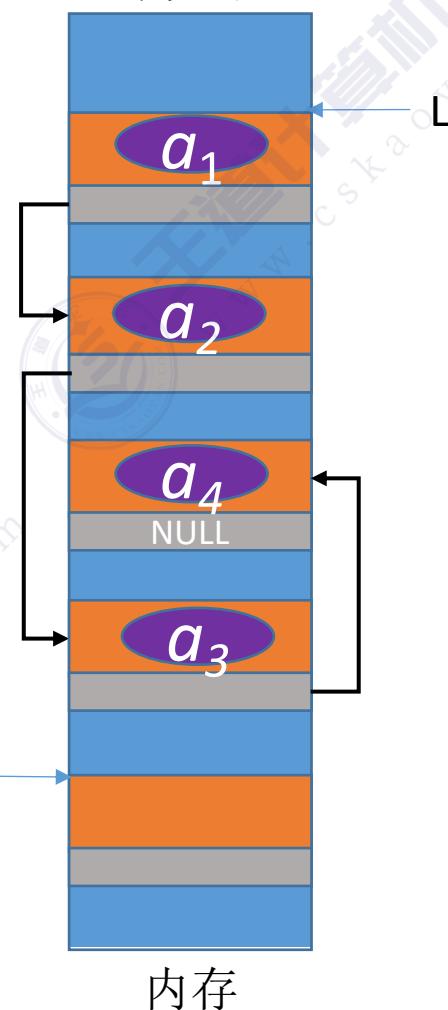


```
typedef struct LNode{  
    ElemType data;  
    struct LNode *next;  
}LNode, *LinkList;
```

```
LNode * p = (LNode *) malloc(sizeof(LNode));  
free(p);
```

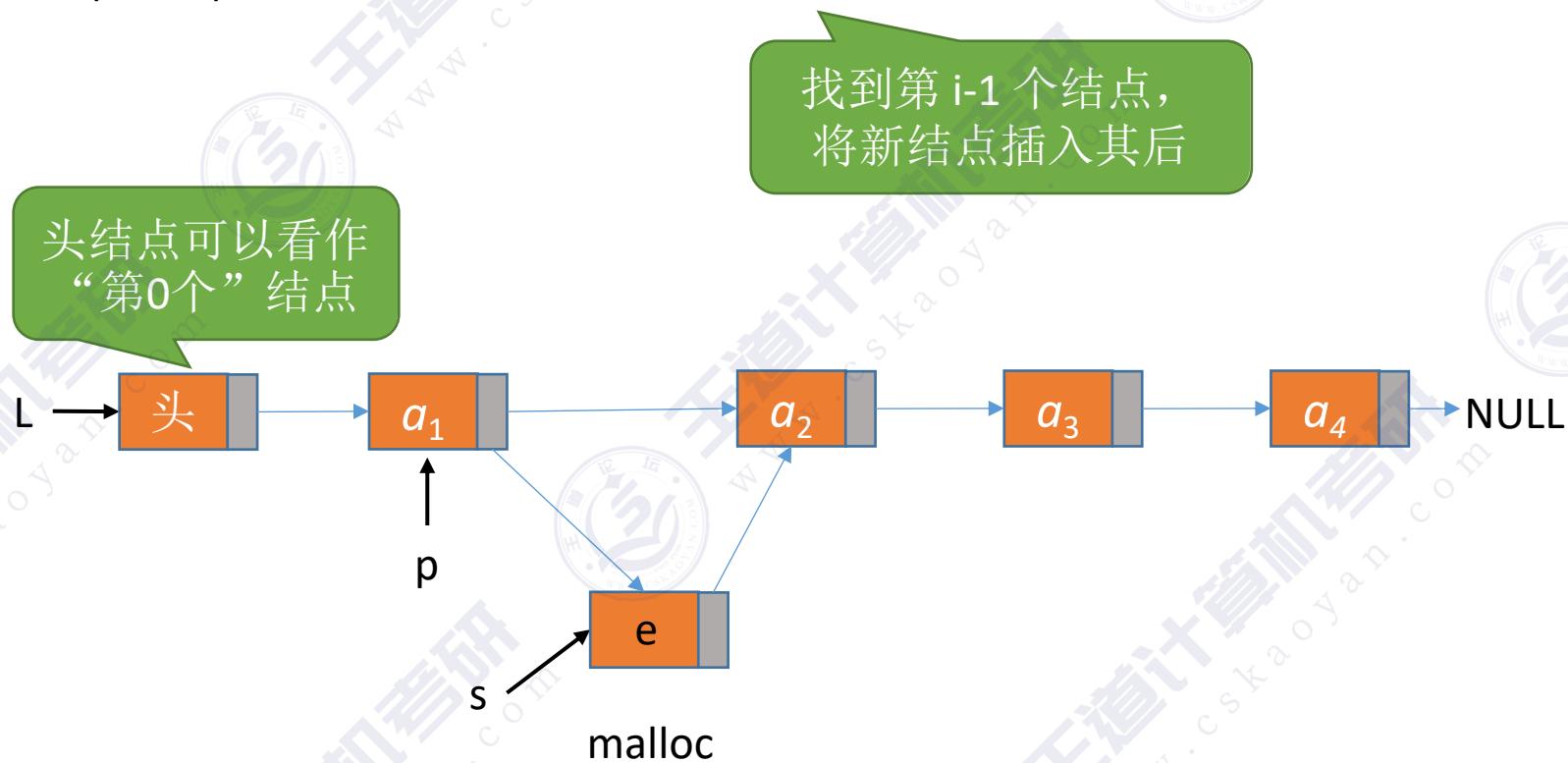


单链表
(不带头结点)



按位序插入（带头结点）

ListInsert(&L,i,e): 插入操作。在表L中的第*i*个位置上插入指定元素e。



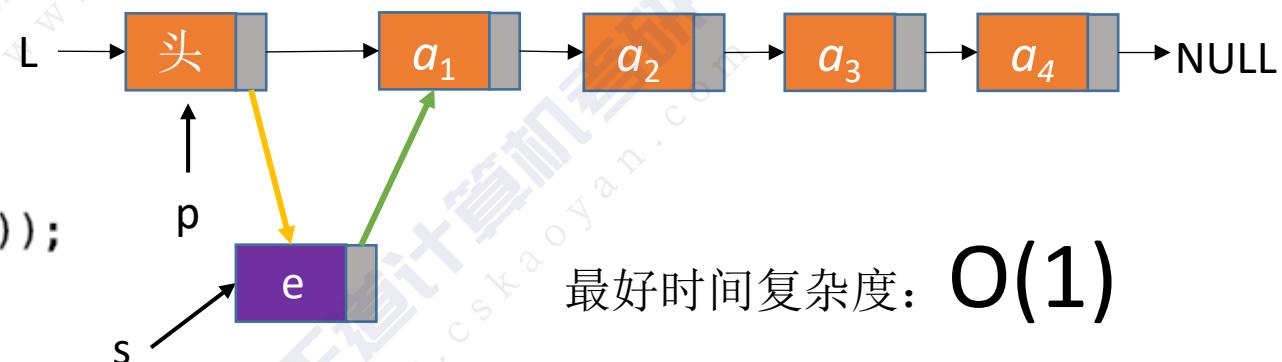
按位序插入（带头结点）

```
//在第 i 个位置插插入元素 e (带头结点)
bool ListInsert(LinkList &L, int i, ElemType e){
    if(i<1)
        return false;
    LNode *p; //指针p指向当前扫描到的结点
    int j=0; //当前p指向的是第几个结点
    p = L; //L指向头结点, 头结点是第0个结点 (不存数据)
    while (p!=NULL && j<i-1) { //循环找到第 i-1 个结点
        p=p->next;
        j++;
    }
    if(p==NULL) //i值不合法
        return false;
    LNode *s = (LNode *)malloc(sizeof(LNode));
    s->data = e;
    s->next=p->next;
    p->next=s; //将结点s连到p之后
    return true; //插入成功
}
```

```
typedef struct LNode{
    ElemType data;
    struct LNode *next;
}LNode, *LinkList;
```

分析:

①如果 $i = 1$ (插在表头)



最好时间复杂度: $O(1)$

注意: 绿绿和黄黄顺序不能颠倒鸭!

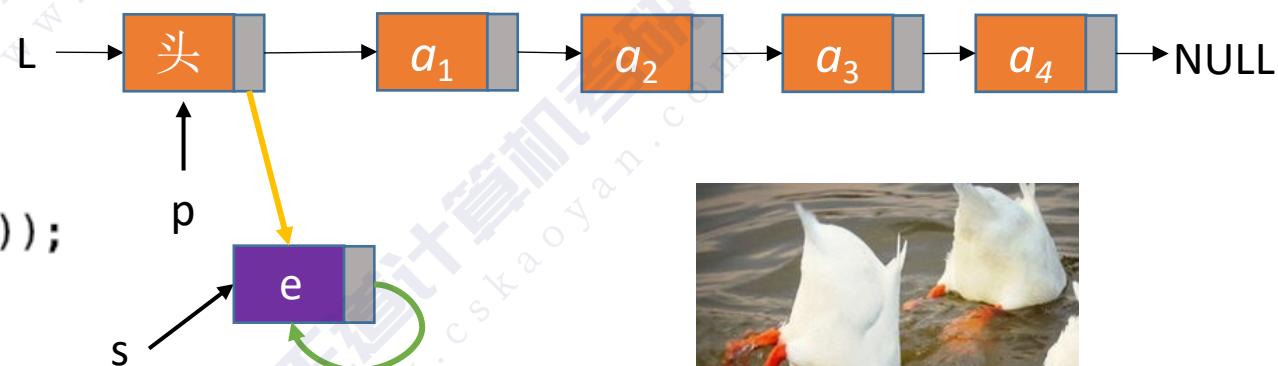
按位序插入（带头结点）

```
//在第 i 个位置插插入元素 e (带头结点)
bool ListInsert(LinkList &L, int i, ElemType e){
    if(i<1)
        return false;
    LNode *p; //指针p指向当前扫描到的结点
    int j=0; //当前p指向的是第几个结点
    p = L; //L指向头结点, 头结点是第0个结点 (不存数据)
    while (p!=NULL && j<i-1) { //循环找到第 i-1 个结点
        p=p->next;
        j++;
    }
    if(p==NULL) //i值不合法
        return false;
    LNode *s = (LNode *)malloc(sizeof(LNode));
    s->data = e;
    s->next=p->next;
    p->next=s; //将结点s连到p之后
    return true; //插入成功
}
```

```
typedef struct LNode{
    ElemType data;
    struct LNode *next;
}LNode, *LinkList;
```

分析:

①如果 $i = 1$ (插在表头)



注意: 绿绿和黄黄顺序不能颠倒鸭!



翻车了鸭

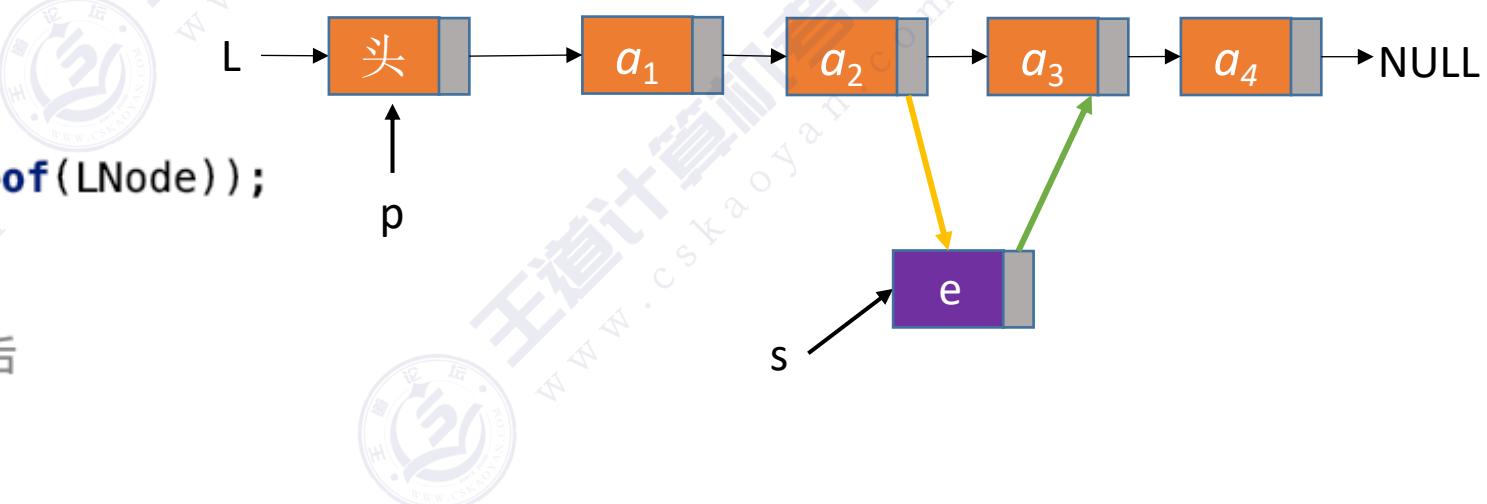
按位序插入（带头结点）

```
//在第 i 个位置插插入元素 e (带头结点)
bool ListInsert(LinkList &L, int i, ElemType e){
    if(i<1)
        return false;
    LNode *p; //指针p指向当前扫描到的结点
    int j=0; //当前p指向的是第几个结点
    p = L; //L指向头结点, 头结点是第0个结点 (不存数据)
    while (p!=NULL && j<i-1) { //循环找到第 i-1 个结点
        p=p->next;
        j++;
    }
    if(p==NULL) //i值不合法
        return false;
    LNode *s = (LNode *)malloc(sizeof(LNode));
    s->data = e;
    s->next=p->next;
    p->next=s; //将结点s连到p之后
    return true; //插入成功
}
```

```
typedef struct LNode{
    ElemType data;
    struct LNode *next;
}LNode, *LinkList;
```

分析:

②如果 $i = 3$ (插在表中)



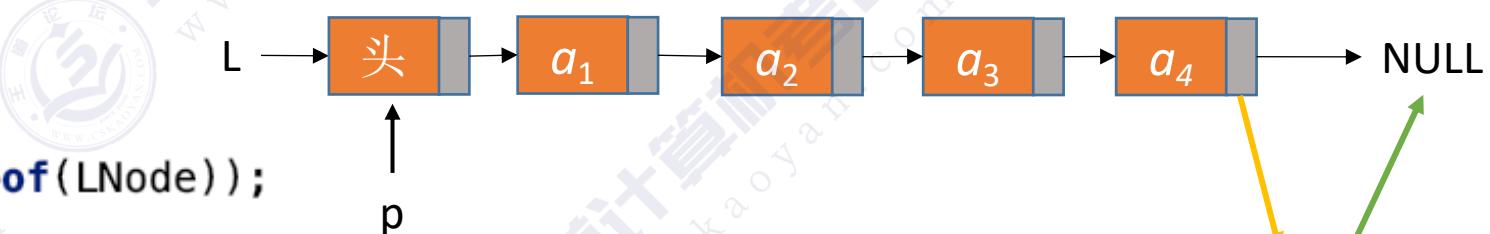
按位序插入（带头结点）

```
//在第 i 个位置插插入元素 e (带头结点)
bool ListInsert(LinkList &L, int i, ElemType e){
    if(i<1)
        return false;
    LNode *p; //指针p指向当前扫描到的结点
    int j=0; //当前p指向的是第几个结点
    p = L; //L指向头结点, 头结点是第0个结点 (不存数据)
    while (p!=NULL && j<i-1) { //循环找到第 i-1 个结点
        p=p->next;
        j++;
    }
    if(p==NULL) //i值不合法
        return false;
    LNode *s = (LNode *)malloc(sizeof(LNode));
    s->data = e;
    s->next=p->next;
    p->next=s; //将结点s连到p之后
    return true; //插入成功
}
```

```
typedef struct LNode{
    ElemType data;
    struct LNode *next;
}LNode, *LinkList;
```

分析:

③如果 $i = 5$ (插在表尾)



最坏时间复杂度: $O(n)$

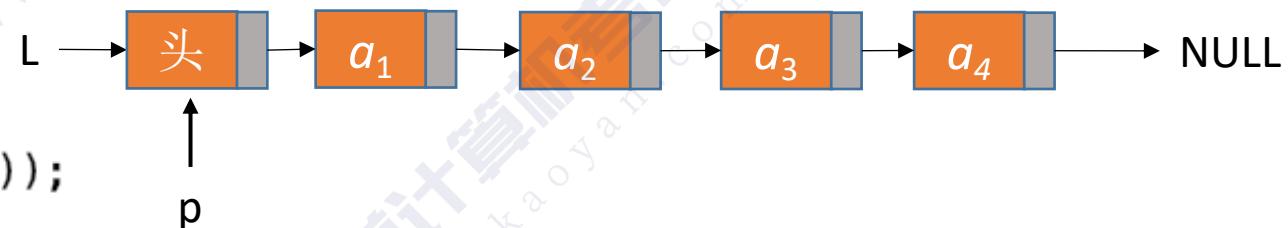
按位序插入（带头结点）

```
//在第 i 个位置插插入元素 e (带头结点)
bool ListInsert(LinkList &L, int i, ElemType e){
    if(i<1)
        return false;
    LNode *p; //指针p指向当前扫描到的结点
    int j=0; //当前p指向的是第几个结点
    p = L; //L指向头结点, 头结点是第0个结点 (不存数据)
    while (p!=NULL && j<i-1) { //循环找到第 i-1 个结点
        p=p->next;
        j++;
    }
    if(p==NULL) //i值不合法
        return false;
    LNode *s = (LNode *)malloc(sizeof(LNode));
    s->data = e;
    s->next=p->next;
    p->next=s; //将结点s连到p之后
    return true; //插入成功
}
```

```
typedef struct LNode{
    ElemType data;
    struct LNode *next;
}LNode, *LinkList;
```

分析:

④如果 $i = 6$ ($i > \text{Length}$)



按位序插入（带头结点）

```
//在第 i 个位置插插入元素 e (带头结点)
bool ListInsert(LinkList &L, int i, ElemType e){
    if(i<1)
        return false;
    LNode *p; //指针p指向当前扫描到的结点
    int j=0; //当前p指向的是第几个结点
    p = L; //L指向头结点, 头结点是第0个结点 (不存数据)
    while (p!=NULL && j<i-1) { //循环找到第 i-1 个结点
        p=p->next;
        j++;
    }
    if(p==NULL) //i值不合法
        return false;
    LNode *s = (LNode *)malloc(sizeof(LNode));
    s->data = e;
    s->next=p->next;
    p->next=s; //将结点s连到p之后
    return true; //插入成功
}
```

```
typedef struct LNode{
    ElemType data;
    struct LNode *next;
}LNode, *LinkList;
```

平均时间复杂度: $O(n)$

原来如此，简单！



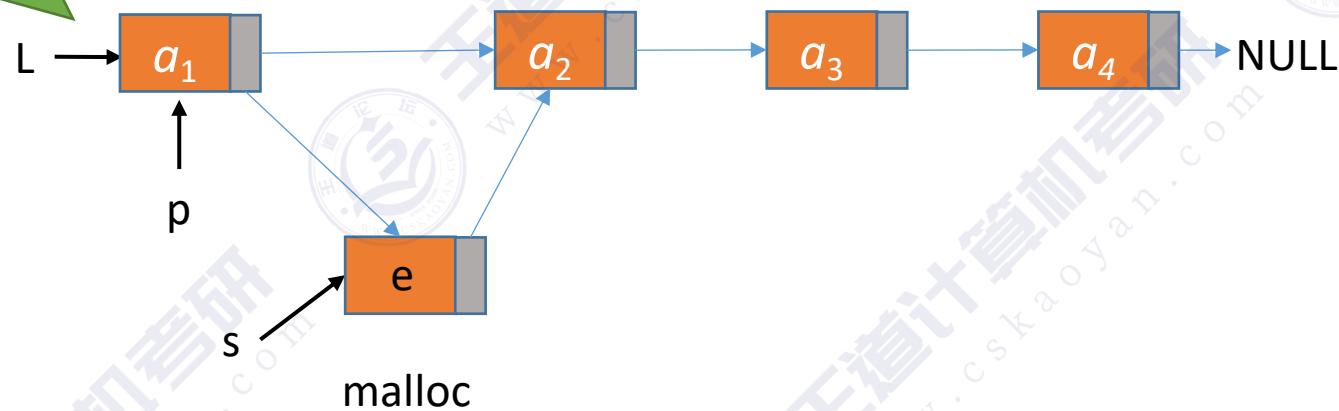
按位序插入（不带头结点）



ListInsert(&L,i,e): 插入操作。在表L中的第*i*个位置上插入指定元素e。

不存在“第0个”
结点，因此 $i=1$ 时
需要特殊处理

找到第 $i-1$ 个结点，
将新结点插入其后



按位序插入（不带头结点）

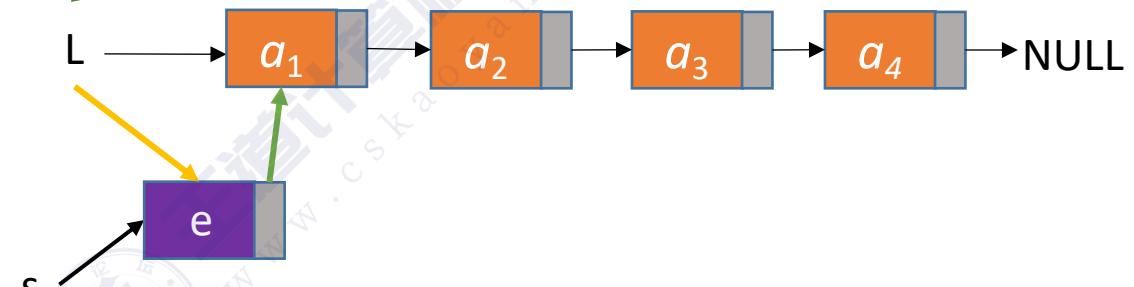
```
bool ListInsert(LinkList &L, int i, ElemType e){  
    if(i<1)  
        return false;  
    → if(i==1){ //插入第1个结点的操作与其他结点操作不同  
        LNode *s = (LNode *)malloc(sizeof(LNode));  
        s->data = e;  
        s->next=L;  
        L=s; //头指针指向新结点  
        return true;  
    }  
    LNode *p; //指针p指向当前扫描到的结点  
    int j=1; //当前p指向的是第几个结点  
    p = L; //p指向第1个结点（注意：不是头结点）  
    while (p!=NULL && j<i-1) { //循环找到第 i-1 个结点  
        p=p->next;  
        j++;  
    }  
    if(p==NULL) //i值非法  
        return false;  
    LNode *s = (LNode *)malloc(sizeof(LNode));  
    s->data = e;  
    s->next=p->next;  
    p->next=s;  
    return true; //插入成功  
}
```

```
typedef struct LNode{  
    ElemType data;  
    struct LNode *next;  
}LNode, *LinkList;
```

分析：

①如果 $i = 1$ (插在表头)

如果不带头结点，则插入、删除第1个元素时，
需要更改头指针L

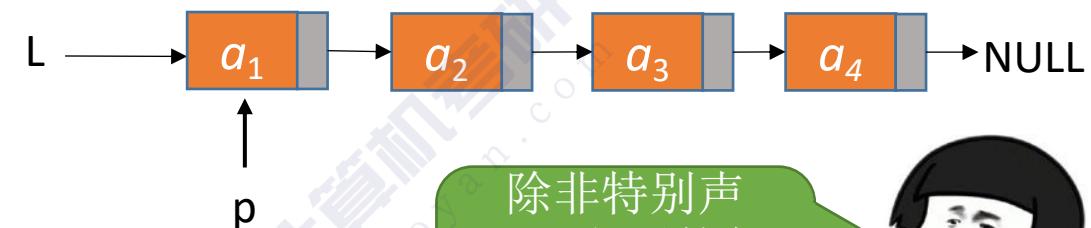


按位序插入（不带头结点）

```
bool ListInsert(LinkList &L, int i, ElemType e){  
    if(i<1)  
        return false;  
    if(i==1){ //插入第1个结点的操作与其他结点操作不同  
        LNode *s = (LNode *)malloc(sizeof(LNode));  
        s->data = e;  
        s->next=L;  
        L=s; //头指针指向新结点  
        return true;  
    }  
    LNode *p; //指针p指向当前扫描到的结点  
    int j=1; //当前p指向的是第几个结点  
    p = L; //p指向第1个结点(注意：不是头结点)  
    while (p!=NULL && j<i-1) { //循环找到第 i-1 个结点  
        p=p->next;  
        j++;  
    }  
    if(p==NULL) //i值非法  
        return false;  
    LNode *s = (LNode *)malloc(sizeof(LNode));  
    s->data = e;  
    s->next=p->next;  
    p->next=s;  
    return true; //插入成功  
}
```

```
typedef struct LNode{  
    ElemType data;  
    struct LNode *next;  
}LNode, *LinkList;
```

分析：
②如果 $i > 1 \dots$



后续逻辑和带头结点的一样

除非特别声明，之后的代码默认带头结点



结论：不带头结点写代码更不方便，推荐用带头结点
注意：考试中带头、不带头都有可能考察，注意审题

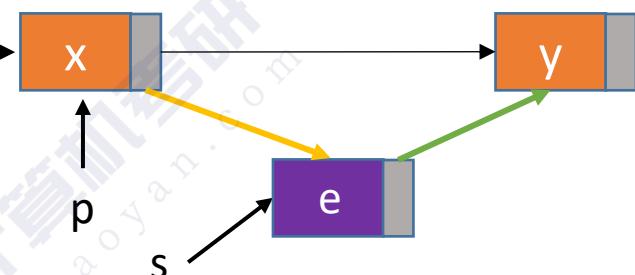
指定结点的后插操作

```
//后插操作：在p结点之后插入元素 e  
bool InsertNextNode (LNode *p, ElemtType e){  
    if (p==NULL)  
        return false;  
    LNode *s = (LNode *)malloc(sizeof(LNode));  
    if (s==NULL) //内存分配失败  
        return false;  
    s->data = e; //用结点s保存数据元素e  
    s->next=p->next;  
    p->next=s; //将结点s连到p之后  
    return true;  
}
```

```
typedef struct LNode{  
    ElemtType data;  
    struct LNode *next;  
}LNode, *LinkList;
```

某些情况下有可能分配失败（如内存不足）

神秘未知区域.....



.....神秘可知区域

时间复杂度: $O(1)$

指定结点的后插操作

```
//在第 i 个位置插入元素 e (带头结点)
bool ListInsert(LinkList &L, int i, ElemType e){
    if(i<1)
        return false;
    LNode *p; //指针p指向当前扫描到的结点
    int j=0; //当前p指向的是第几个结点
    p = L; //L指向头结点, 头结点是第0个结点 (不存数据)
    while (p!=NULL && j<i-1) { //循环找到第 i-1 个结点
        p=p->next;
        j++;
    }
    if(p==NULL) //i值不合法
        return InsertNextNode(p, e);
    LNode *s = (LNode *)malloc(sizeof(LNode));
    s->data = e;
    s->next=p->next;
    p->next=s; //将结点s连到p之后
    return true; //插入成功
}
```

```
typedef struct LNode{
    ElemType data;
    struct LNode *next;
}LNode, *LinkList;

//后插操作: 在p结点之后插入元素 e
bool InsertNextNode (LNode *p, ElemType e){
    if (p==NULL)
        return false;
    LNode *s = (LNode *)malloc(sizeof(LNode));
    if (s==NULL) //内存分配失败
        return false;
    s->data = e; //用结点s保存数据元素e
    s->next=p->next;
    p->next=s; //将结点s连到p之后
    return true;
}
```

指定结点的前插操作

//前插操作：在p结点之前插入元素 e
bool InsertPriorNode (**LNode** *p, **ElemType** e)

如何找到 p 结点的前驱结点？



神秘未知区域.....

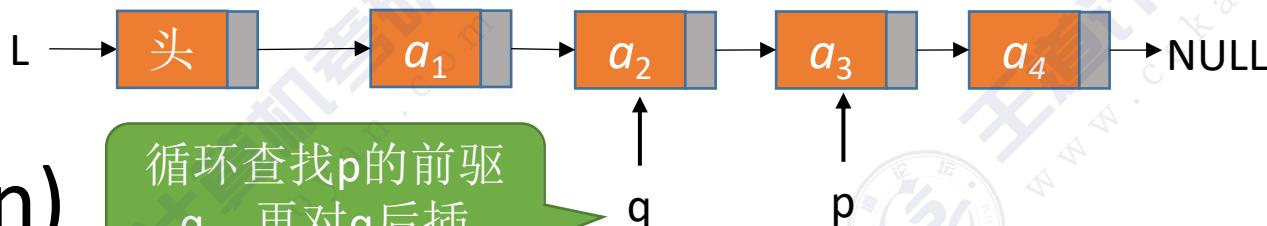


y

//前插操作：在p结点之前插入元素 e
bool InsertPriorNode (**LinkList** L, **LNode** *p, **ElemType** e)

传入头指针

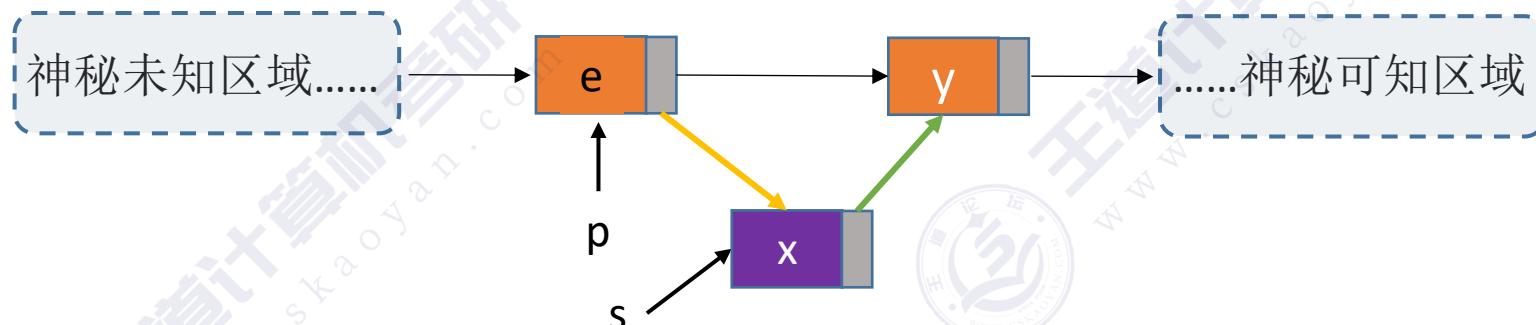
时间复杂度： $O(n)$



高清无码
拒绝神秘

指定结点的前插操作

```
//前插操作: 在p结点之前插入元素 e  
bool InsertPriorNode (LNode *p, ElemType e){  
    if (p==NULL)  
        return false;  
    LNode *s = (LNode *)malloc(sizeof(LNode));  
    if (s==NULL) //内存分配失败  
        return false;  
    s->next=p->next;  
    p->next=s; //新结点 s 连到 p 之后  
    s->data=p->data; //将p中元素复制到s中  
    p->data=e; //p 中元素覆盖为 e  
    return true;  
}
```

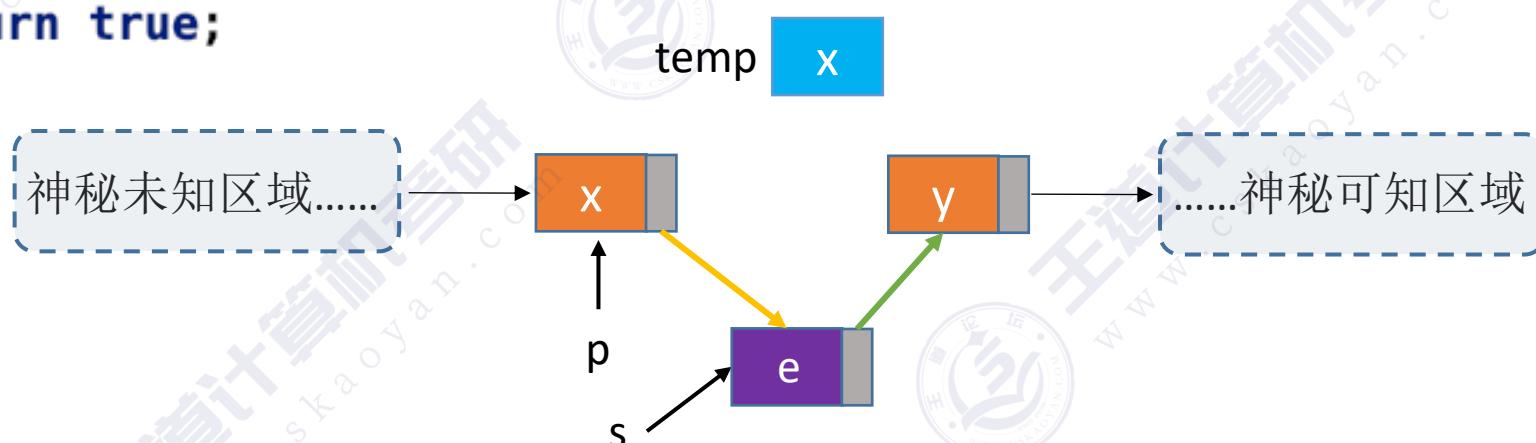


时间复杂度: $O(1)$

指定结点的前插操作

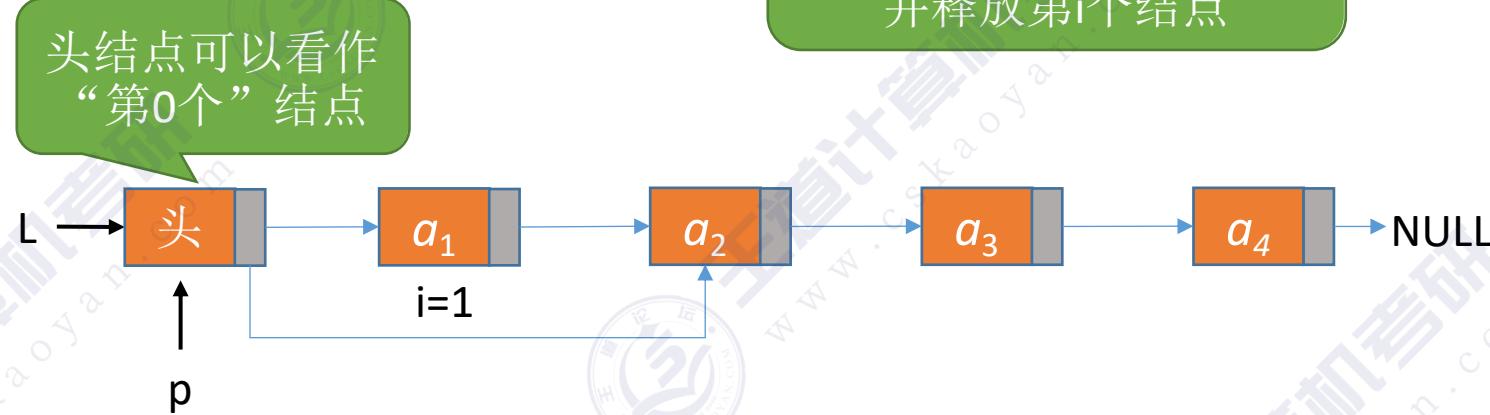
```
//前插操作：在p结点之前插入结点 s  
bool InsertPriorNode (LNode *p, LNode *s){  
    if (p==NULL || s==NULL)  
        return false;  
    s->next=p->next;  
    p->next=s; //s连到p之后  
    ElemtType temp=p->data; //交换数据域部分  
    p->data=s->data;  
    s->data=temp;  
    return true;  
}
```

王道书版本



按位序删除（带头结点）

ListDelete(&L,i,&e): **删除**操作。删除表L中**第i个位置**的元素，并用e返回删除元素的值。

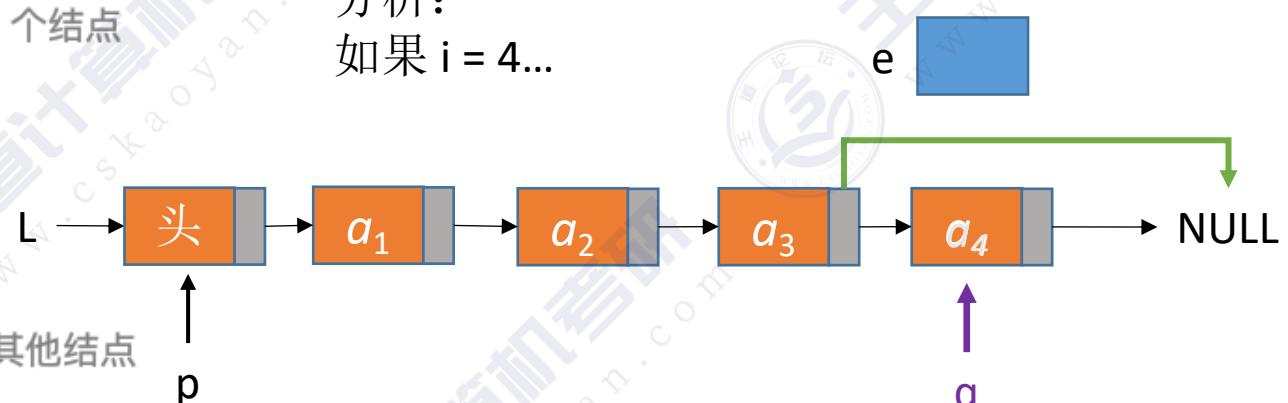


按位序删除（带头结点）

```
bool ListDelete(LinkList &L, int i, ElemType &e){  
    if(i<1)  
        return false;  
    LNode *p; //指针p指向当前扫描到的结点  
    int j=0; //当前p指向的是第几个结点  
    → p = L; //L指向头结点, 头结点是第0个结点 (不存数据)  
    while (p!=NULL && j<i-1) { //循环找到第 i-1 个结点  
        p=p->next;  
        j++;  
    }  
    if(p==NULL) //i值不合法  
        return false;  
    if(p->next == NULL) //第i-1个结点之后已无其他结点  
        return false;  
    → LNode *q=p->next; //令q指向被删除结点  
    e = q->data; //用e返回元素的值  
    p->next=q->next; //将*q结点从链中“断开”  
    free(q); //释放结点的存储空间  
    return true;  
}
```

```
typedef struct LNode{  
    ElemType data;  
    struct LNode *next;  
}LNode, *LinkList;
```

分析：
如果 $i = 4 \dots$



最坏、平均时间复杂度: $O(n)$
最好时间复杂度: $O(1)$

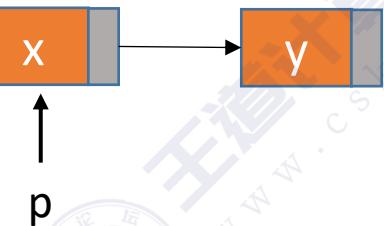
如果不带头结点，删除第1个元素，是否需要特殊处理？



指定结点的删除

```
//删除指定结点 p  
bool DeleteNode (LNode *p)
```

神秘未知区域.....



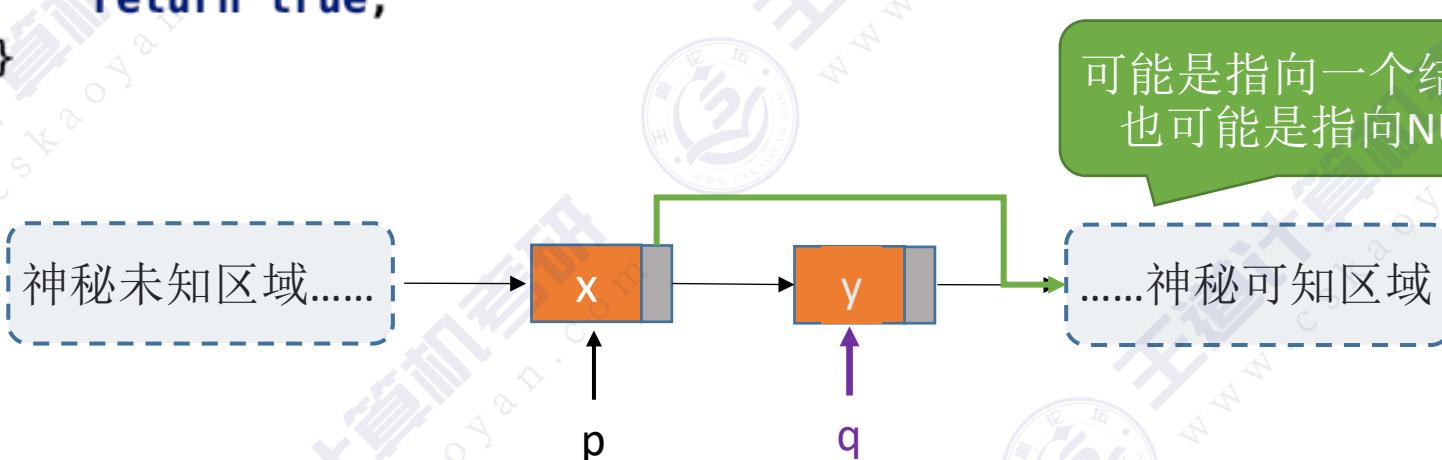
.....神秘可知区域

删除结点p，需要修改其前驱结点的next指针

方法1：传入头指针，循环寻找p的前驱结点
方法2：偷天换日（类似于结点前插的实现）

指定结点的删除

```
//删除指定结点 p
bool DeleteNode (LNode *p){
    if (p==NULL)
        return false;
    LNode *q=p->next;           //令q指向*p的后继结点
    p->data=p->next->data;     //和后继结点交换数据域
    p->next=q->next;           //将*q结点从链中“断开”
    free(q);                    //释放后继结点的存储空间
    return true;
}
```

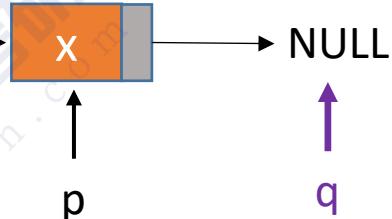


时间复杂度: $O(1)$

指定结点的删除

```
//删除指定结点 p
bool DeleteNode (LNode *p){
    if (p==NULL)
        return false;
    LNode *q=p->next;           //令q指向*p的后继结点
    p->data=p->next->data;     //和后继结点交换数据域
    p->next=q->next;           //将*q结点从链中“断开”
    free(q);                    //释放后继结点的存储空间
    return true;
}
```

神秘未知区域.....



单链表的局限性：
无法逆向检索，有
时候不太方便



如果p是最后
一个结点...



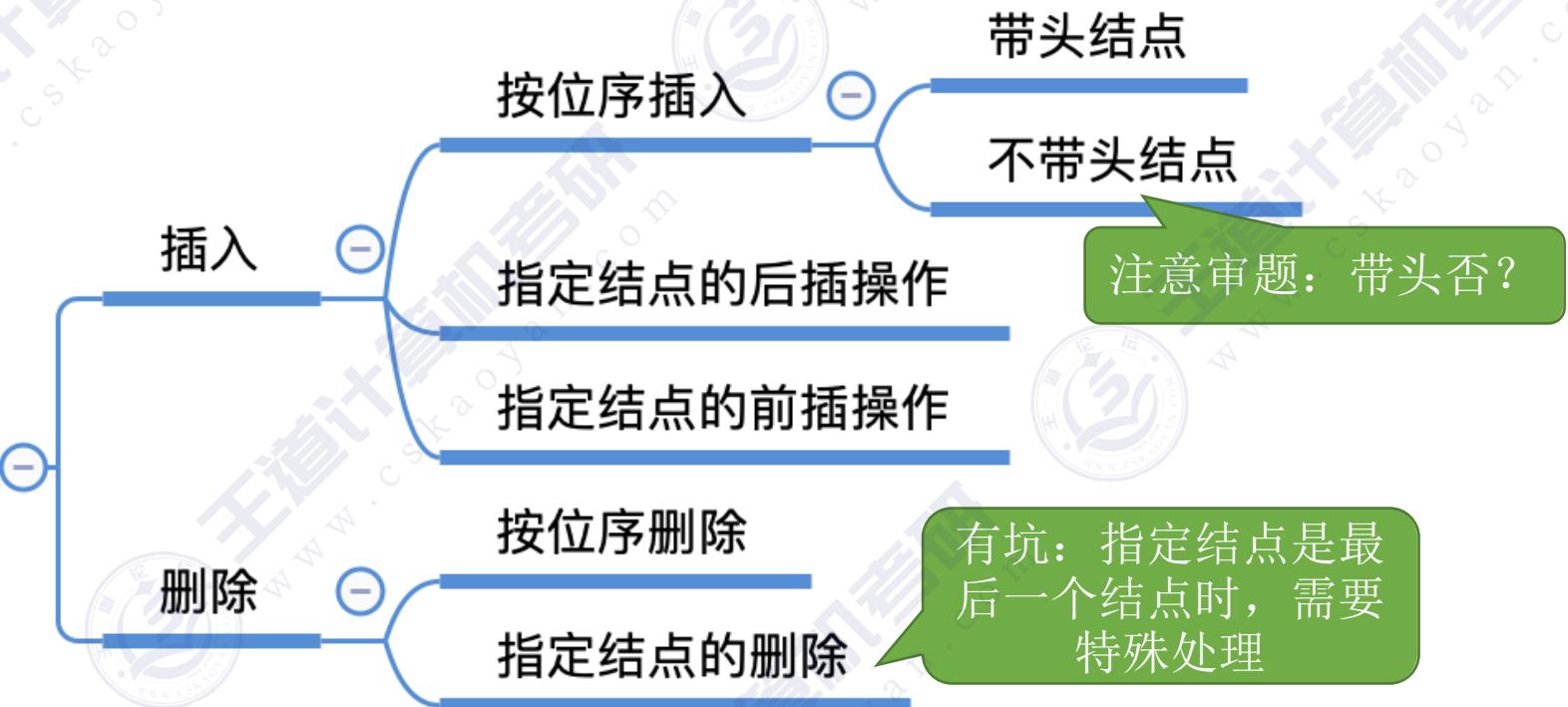
只能从表头开始依
次寻找p的前驱，
时间复杂度 O(n)

知识回顾与重要考点

单链表的插入删除

Tips:

1. 这些代码都要会写，都重要
2. 打牢基础，慢慢加速
3. 体会带头结点、不带头结点的代码区别
4. 体会“封装”的好处



封装的好处

小功能模块化，
代码逻辑清晰

```
//在第 i 个位置插入元素 e (带头结点)
bool ListInsert(LinkList &L, int i, ElemType e){
    if(i<1)
        return false;
    LNode *p; //指针p指向当前扫描到的结点
    int j=0; //当前p指向的是第几个结点
    p = L; //L指向头结点, 头结点是第0个结点 (不存数据)
    while (p!=NULL && j<i-1) { //循环找到第 i-1 个结点
        p=p->next;
        j++;
    }
    if(p==NULL) //i值不合法
        return InsertNextNode(p, e);
    LNode *s = (LNode *)malloc(sizeof(LNode));
    s->data = e;
    s->next=p->next;
    p->next=s; //将结点s连到p之后
    return true; //插入成功
}
```

指针p指向第 i-1个结点

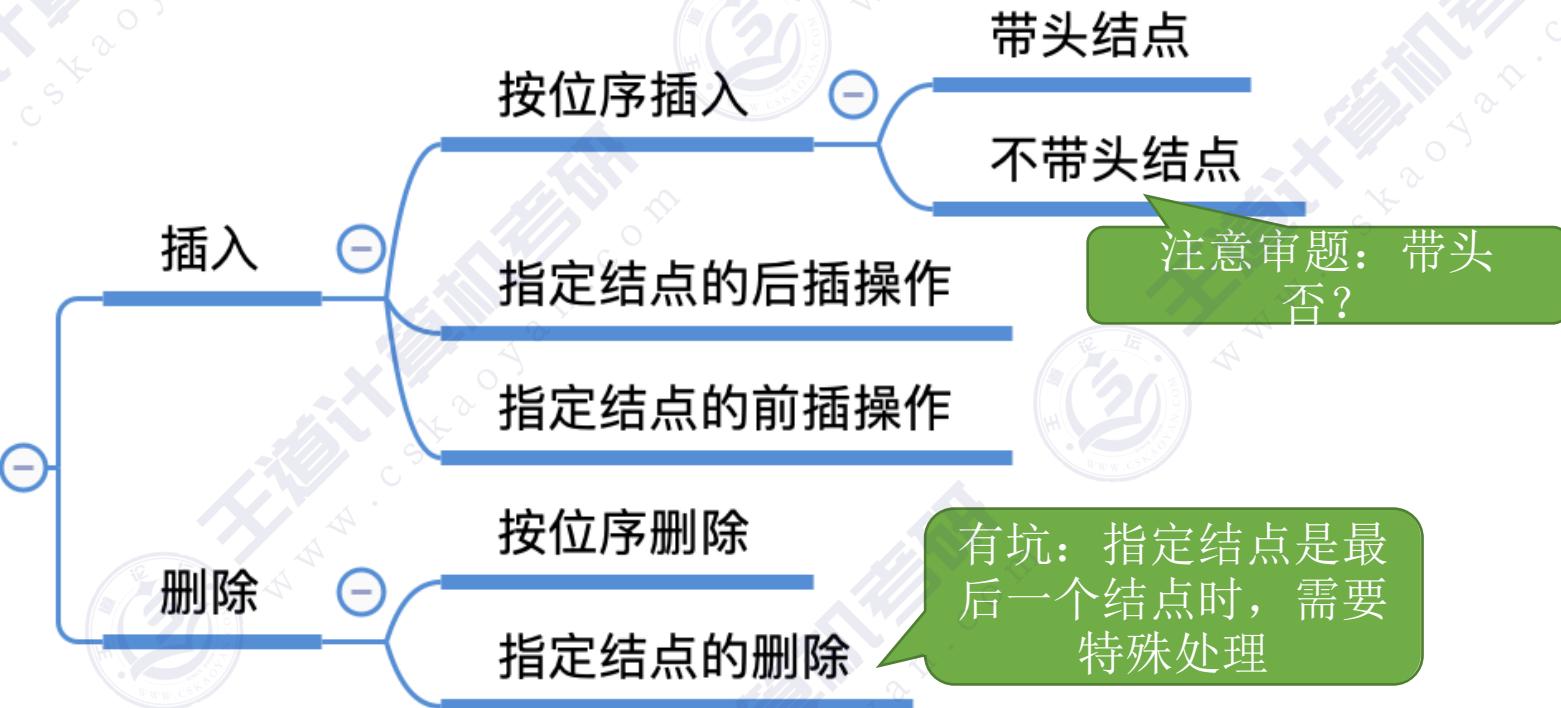
p后插入新元素e

也可以称为“基本操作”。对书本的概念理解不要教条化

```
//后插操作: 在p结点之后插入元素 e
bool InsertNextNode (LNode *p, ElemType e){
    if (p==NULL)
        return false;
    LNode *s = (LNode *)malloc(sizeof(LNode));
    if (s==NULL) //内存分配失败
        return false;
    s->data = e; //用结点s保存数据元素e
    s->next=p->next;
    p->next=s; //将结点s连到p之后
    return true;
}
```

知识回顾与重要考点

单链表的插入删除



Tips:

1. 这些代码都要会写，都重要
2. 打牢基础，慢慢加速
3. 体会带头结点、不带头结点的代码区别
4. 体会“封装”的好处