# 题目

将两个升序链表合并为一个新的升序链表并返回。新链表是通过拼接给定的两个链表的所有节点组成的。

示例：

输入：1->2->4, 1->3->4

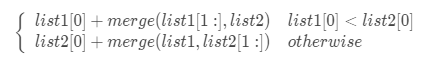
输出：1->1->2->3->4->4

# 分析

## 方法一：递归

**思路**

我们可以如下递归地定义两个链表里的 merge 操作（忽略边界情况，比如空链表等）：



也就是说，两个链表头部值较小的一个节点与剩下元素的 merge 操作结果合并。

**算法**

我们直接将以上递归过程建模，同时需要考虑边界情况。

如果l1或者l2一开始就是空链表，那么没有任何操作需要合并，所以我们只需要返回非空链表。否则，我们要判断l1和l2哪一个链表的头节点的值更小，然后递归地决定下一个添加到结果里的节点。如果两个链表有一个为空，递归结束。

**代码：**

class Solution {

public:

ListNode\* mergeTwoLists(ListNode\* l1, ListNode\* l2) {

if (l1 == nullptr) {

return l2;

} else if (l2 == nullptr) {

return l1;

} else if (l1->val < l2->val) {

l1->next = mergeTwoLists(l1->next, l2);

return l1;

} else {

l2->next = mergeTwoLists(l1, l2->next);

return l2;

}

}

};

**复杂度分析**

时间复杂度：O(n+m)，其中n和m分别为两个链表的长度。因为每次调用递归都会去掉l1或者l2的头节点（直到至少有一个链表为空），函数mergeTwoList至多只会递归调用每个节点一次。因此，时间复杂度取决于合并后的链表长度，即O(n+m)。

空间复杂度：O(n+m)，其中n和m分别为两个链表的长度。递归调用mergeTwoLists 函数时需要消耗栈空间，栈空间的大小取决于递归调用的深度。结束递归调用时 mergeTwoLists 函数最多调用 n+mn+m 次，因此空间复杂度为 O(n+m)O(n+m)。

## 方法二：迭代

**思路**

我们可以用迭代的方法来实现上述算法。当l1和l2都不是空链表时，判断l1和l2哪一个链表的头节点的值更小，将较小值的节点添加到结果里，当一个节点被添加到结果里之后，将对应链表中的节点向后移一位。

**算法**

首先，我们设定一个哨兵节点prehead，这可以在最后让我们比较容易地返回合并后的链表。我们维护一个prev指针，我们需要做的是调整它的 next 指针。然后，我们重复以下过程，直到l1或者l2指向了null ：如果l1当前节点的值小于等于l2，我们就把l1当前的节点接在prev节点的后面同时将l1指针往后移一位。否则，我们对l2做同样的操作。不管我们将哪一个元素接在了后面，我们都需要把prev向后移一位。

在循环终止的时候，l1和l2至多有一个是非空的。由于输入的两个链表都是有序的，所以不管哪个链表是非空的，它包含的所有元素都比前面已经合并链表中的所有元素都要大。这意味着我们只需要简单地将非空链表接在合并链表的后面，并返回合并链表即可。

**代码：**

class Solution {

public:

ListNode\* mergeTwoLists(ListNode\* l1, ListNode\* l2) {

ListNode\* preHead = new ListNode(-1);

ListNode\* prev = preHead;

while (l1 != nullptr && l2 != nullptr) {

if (l1->val < l2->val) {

prev->next = l1;

l1 = l1->next;

} else {

prev->next = l2;

l2 = l2->next;

}

prev = prev->next;

}

// 合并后l1和l2最多只有一个还未被合并完，

// 我们直接将链表末尾指向未合并完的链表即可

prev->next = l1 == nullptr ? l2 : l1;

return preHead->next;

}

};

**复杂度分析：**

时间复杂度：O(n+m)，其中n和m分别为两个链表的长度。因为每次循环迭代中，l1和l2只有一个元素会被放进合并链表中，因此while循环的次数不会超过两个链表的长度之和。所有其他操作的时间复杂度都是常数级别的，因此总的时间复杂度为O(n+m)。

空间复杂度：O(1)。我们只需要常数的空间存放若干变量。