

11.3 冲突处理方法



❖ 处理冲突的方法

常用处理冲突的思路：

- 换个位置：开放地址法
- 同一位置的冲突对象组织在一起：链地址法

❖ 开放定址法（Open Addressing）

一旦产生了冲突（该地址已有其它元素），就按某种规则去寻找另一空地址

❖ 开放定址法 (Open Addressing)



若发生了第 i 次冲突，试探的下一个地址将增加 d_i ，基本公式是：

$$h_i(\text{key}) = (h(\text{key}) + d_i) \bmod \text{TableSize} \quad (1 \leq i < \text{TableSize})$$



d_i 决定了不同的解决冲突方案：线性探测、平方探测、双散列。

$$d_i = i$$

$$d_i = \pm i^2$$

$$d_i = i * h_2(\text{key})$$

1. 线性探测法 (Linear Probing)

❖ 线性探测法：以增量序列 1, 2,, (TableSize -1) 循环试探下一个存储地址。

[例] 设关键词序列为 {47, 7, 29, 11, 9, 84, 54, 20, 30},
□ 散列表表长 TableSize = 13 (装填因子 $\alpha = 9/13 \approx 0.69$) ;
□ 散列函数为: $h(key) = key \bmod 11$ 。
用线性探测法处理冲突，列出依次插入后的散列表，并估算查找性能

关键词 (key)	47	7	29	11	9	84	54	20	30
散列地址 $h(key)$	3	7	7	0	9	7	10	9	8

关键词 (key)	47	7	29	11	9	84	54	20	30
散列地址 $h(\text{key})$	3	7	7	0	9	7	10	9	8
冲突次数	0	0	1	0	0	3	1	3	6

地址 \ 操作	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	说明
插入47				47										无冲突
插入7				47			7							无冲突
插入29				47			7	29						$d_1 = 1$
插入11	11			47			7	29						无冲突
插入9	11			47			7	29	9					无冲突
插入84	11			47			7	29	9	84				$d_3 = 3$
插入54	11			47			7	29	9	84	54			$d_1 = 1$
插入20	11			47			7	29	9	84	54	20		$d_3 = 3$
插入30	11	30		47			7	29	9	84	54	20		$d_6 = 6$

注意“聚集”现象

散列表查找性能分析

- 成功平均查找长度(ASL_s)
- 不成功平均查找长度 (ASL_u)

散列表:

H(key)	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
key	11	30		47				7	29	9	84	54	20
冲突次数	0	6		0				0	1	0	3	1	3

【分析】

ASL_s: 查找表中关键词的平均查找比较次数 (其冲突次数加1)

$$ASL_s = (1+7+1+1+2+1+4+2+4) / 9 = 23/9 \approx 2.56$$

ASL_u: 不在散列表中的关键词的平均查找次数 (不成功)

一般方法: 将不在散列表中的关键词分若干类。

如: 根据H(key)值分类

$$ASL_u = (3+2+1+2+1+1+1+9+8+7+6) / 11 = 41/11 \approx 3.73$$

【例】 将**acos**、**define**、**float**、**exp**、**char**、**atan**、**ceil**、**floor**，
顺序存入一张大小为26的散列表中。

$H(\text{key}) = \text{key}[0] - 'a'$ ，采用线性探测 $d_i = i$ 。

acos	atan	char	define	exp	float	ceil	floor		
0	1	2	3	4	5	6	7	8		25

【分析】

ASLs：表中关键词的平均查找比较次数

$$\text{ASL s} = (1+1+1+1+1+2+5+3) / 8 = 15/8 \approx 1.87$$

ASL_u：不在散列表中的关键词的平均查找次数（不成功）

根据 $H(\text{key})$ 值分为26种情况： H 值为0,1,2,...,25

$$\text{ASL u} = (9+8+7+6+5+4+3+2+1 \times 18) / 26 = 62/26 \approx 2.38$$

2. 平方探测法 (Quadratic Probing) --- 二次探测

❖ 平方探测法: 以增量序列 $1^2, -1^2, 2^2, -2^2, \dots, q^2, -q^2$ 且 $q \leq \lfloor \text{TableSize}/2 \rfloor$ 循环试探下一个存储地址。

[例] 设关键词序列为 {47, 7, 29, 11, 9, 84, 54, 20, 30},

□ 散列表表长 $\text{TableSize} = 11$,

□ 散列函数为: $h(\text{key}) = \text{key} \bmod 11$ 。

用平方探测法处理冲突, 列出依次插入后的散列表, 并估算ASLs。

关键词 key	47	7	29	11	9	84	54	20	30
散列地址 $h(\text{key})$	3	7	7	0	9	7	10	9	8

关键词 key	47	7	29	11	9	84	54	20	30
散列地址h(key)	3	7	7	0	9	7	10	9	8
冲突次数	0	0	1	0	0	2	0	3	3

$$ASL_s = (1+1+2+1+1+3+1+4+4) / 9 = 18/9 = 2$$

地址 操作	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	说明
插入47				47								无冲突
插入7				47				7				无冲突
插入29				47				7	29			d ₁ = 1
插入11	11			47				7	29			无冲突
插入9	11			47				7	29	9		无冲突
插入84	11			47			84	7	29	9		d ₂ = -1
插入54	11			47			84	7	29	9	54	无冲突
插入20	11		20	47			84	7	29	9	54	d ₃ = 4
插入30	11	30	20	47			84	7	29	9	54	d ₃ = 4

2. 平方探测法 (Quadratic Probing)

是否有空间，平方探测(二次探测)就能找得到？

5	6	7		
0	1	2	3	4

$h(k) = k \bmod 5$

插入 11, $h(11)=1$

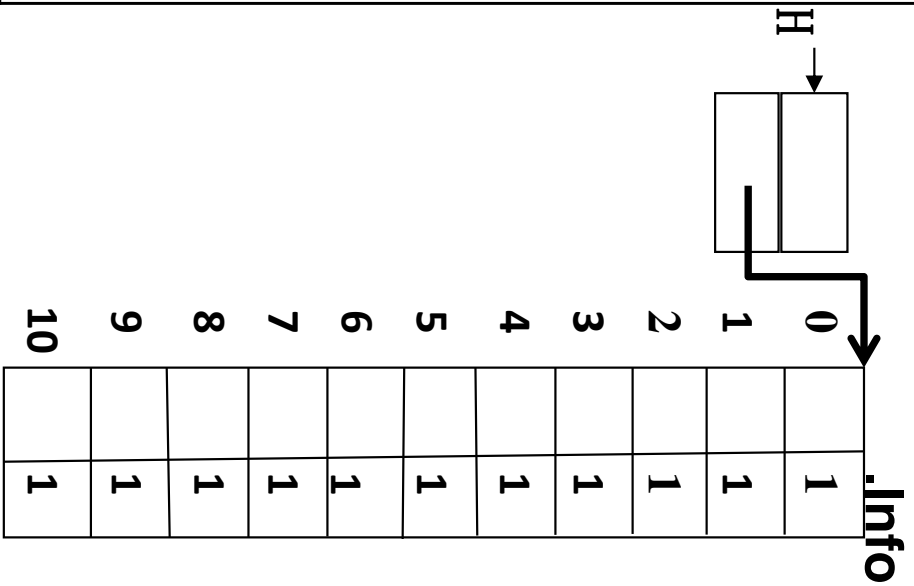
探测序列: $1+1=2$, $1-1=0$, $(1+2^2)\bmod 5=0$, $(1-2^2)\bmod 5=2$,
 $(1+3^2)\bmod 5=0$, $(1-3^2)\bmod 5=2$, $(1+4^2)\bmod 5=2, \dots$

有定理显示：如果散列表长度 **TableSize** 是某个 **$4k+3$** (**k** 是正整数) 形式的素数时，平方探测法就可以探查到整个散列表空间。

```
HashTable InitializeTable( int TableSize )
{
    HashTable H;
    int i;
    if ( TableSize < MinTableSize )
        Error( "散列表太小" );
    return NULL;
}

/* 分配散列表 */
H = (HashTable)malloc( sizeof( struct HashTbl ) );
if ( H == NULL )
    FatalError( "空间溢出!!!" );
H->TableSize = NextPrime( TableSize );    11
/* 分配散列表 Cells */
H->TheCells=(Cell *)malloc(sizeof( Cell )*H->TableSize);
if( H->TheCells == NULL )
    FatalError( "空间溢出!!!" );
for( i = 0; i < H->TableSize; i++ )
    H->TheCells[ i ].Info = Empty;
return H;
}
```

```
typedef struct
HashTbl *HashTable;
struct HashTbl{
    int TableSize;
    Cell *TheCells;
}H ;
```



```

Position Find( ElementType Key, HashTable H )    /*平方探测*/
{
    Position CurrentPos, NewPos;
    int CNum;    /* 记录冲突次数 */
    CNum = 0;
    NewPos = CurrentPos = Hash( Key, H->TableSize );
    while( H->TheCells[ NewPos ].Info != Empty &&
           H->TheCells[ NewPos ].Element != Key ) {
        /* 字符串类型的关键词需要 strcmp 函数!! */
        if(++CNum % 2){ /* 判断冲突的奇偶次 */
            NewPos = CurrentPos + (CNum+1)/2*(CNum+1)/2;
            while( NewPos >= H->TableSize )
                NewPos -= H->TableSize;
        } else {
            NewPos = CurrentPos - CNum/2 * CNum/2;
            while( NewPos < 0 )
                NewPos += H->TableSize;
        }
    }
    return NewPos;
}

```

d_i	$+1^2$	-1^2	$+2^2$	-2^2	$+3^2$	-3^2
Cnum	1	2	3	4	5	6	

```
void Insert( ElementType Key, HashTable H )
{
    /* 插入操作 */
    Position Pos;
    Pos = Find( Key, H );
    if( H->TheCells[ Pos ].Info != Legitimate ) {
        /* 确认在此插入 */
        H->TheCells[ Pos ].Info = Legitimate;
        H->TheCells[ Pos ].Element = Key;
        /* 字符串类型的关键词需要 strcpy 函数!! */
    }
}
```

在开放地址散列表中，删除操作要很小心。通常只能“**懒惰删除**”，即需要增加一个“删除标记(**Deleted**)”，而并不是真正删除它。以便查找时不会“**断链**”。其空间可以在下次插入时**重用**。

3. 双散列探测法 (Double Hashing)

双散列探测法: d_i 为 $i * h_2(key)$, $h_2(key)$ 是另一个散列函数

探测序列成: $h_2(key)$, $2h_2(key)$, $3h_2(key)$,

☞ 对任意的 key , $h_2(key) \neq 0$!

☞ 探测序列还应该保证所有的散列存储单元都应该能够被探测到。
选择以下形式有良好的效果:

$$h_2(key) = p - (key \bmod p)$$

其中: $p < TableSize$, p 、 $TableSize$ 都是素数。

4. 再散列 (Rehashing)

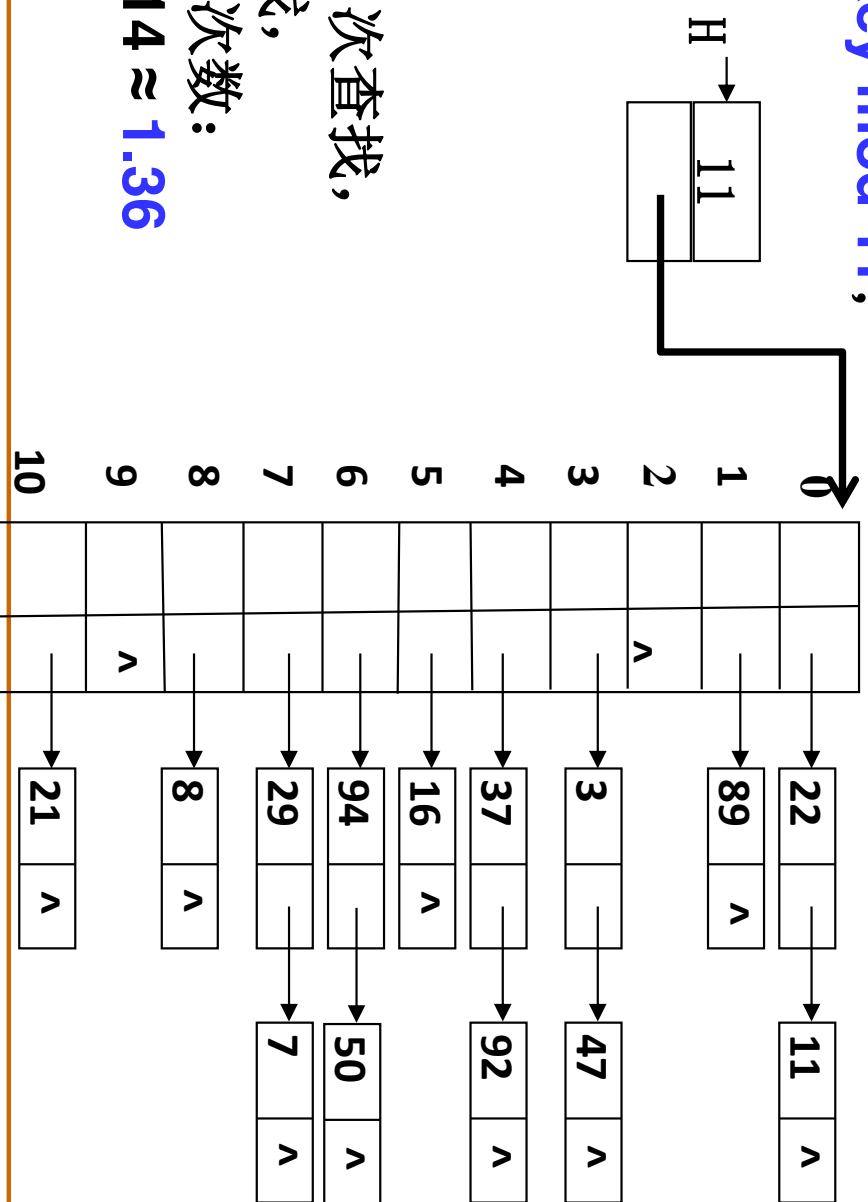
- 当散列表元素太多 (即装填因子 α 太大) 时, 查找效率会下降;
 - 实用最大装填因子一般取 $0.5 \leq \alpha \leq 0.85$
- 当装填因子过大时, 解决的方法是加倍扩大散列表, 这个过程叫做“再散列 (Rehashing)”

❖ 分离链接法 (Separate Chaining)

分离链接法：将相应位置上冲突的所有关键词存储在同一个单链表中

【例】 设关键字序列为 47, 7, 29, 11, 16, 92, 22, 8, 3, 50, 37, 89, 94, 21;
散列函数取为: $h(key) = key \bmod 11$;
用分离链接法处理冲突。

```
struct HashTbl {
    int TableSize;
    List THeLists;
}H;
```



- 表中有9个结点只需1次查找,
 - 5个结点需要2次查找,
 - 查找成功的平均查找次数:
- ASL $s = (9+5*2) / 14 \approx 1.36$


```
struct ListNode;
typedef struct ListNode *Position, *List;
struct HashTbl;
typedef struct HashTbl *HashTable;
struct ListNode
{
    ElementType Element;
    Position Next;
};
```

```
Position Find( ElementType Key, HashTable H )
{
    Position P;
    List L;
    L = &( H->TheLists[ Hash( Key, H->TableSize ) ] );
    P = L->Next;
    while( P != NULL && strcmp(P->Element, Key) )
        P = P->Next;
    return P;
}
```