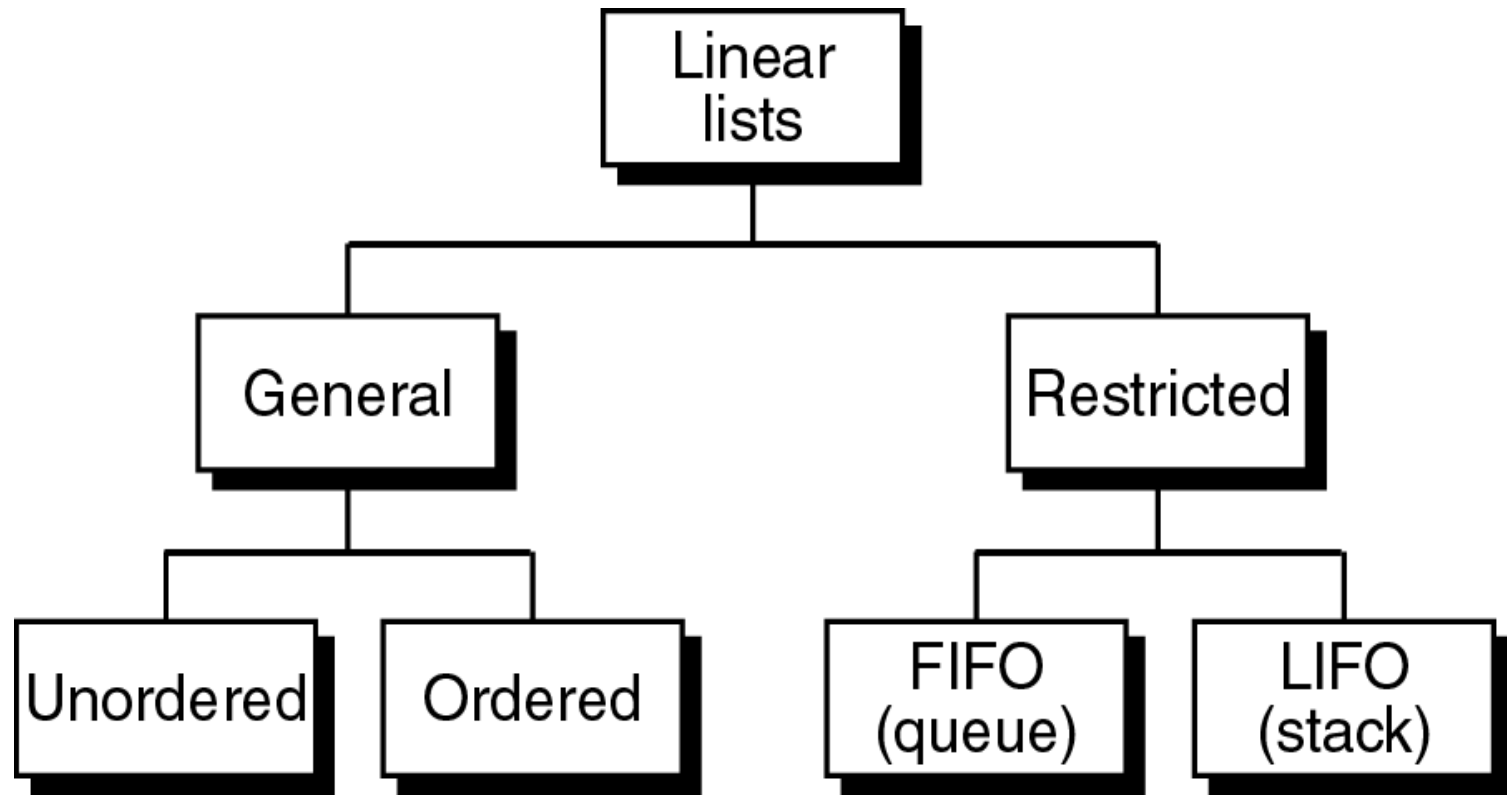


BLM212 Veri Yapıları

Stacks **(Yığın)**

Linear Lists



Operations are;

1. Insertion
2. Deletion
3. Retrieval
4. Traversal (exception for restricted lists).

Linear Lists (Doğrusal Listeler)

- Doğrusal Liste, her bir öğenin benzersiz bir halefi (successor) olduğu bir listedir.
- **Kısıtlanmış** bir doğrusal listede (**restricted** linear list), verilerin eklenmesi ve silinmesi listenin uçlarından olacak şekilde sınırlandırılmıştır.
- Genel bir doğrusal listede (**general** linear list), her noktadan verilerin eklenmesine ve silinmesine izin verilir.

Stack (Yığın)

- Yığın (**Stack**), verilerin eklenmesi ve silinmesinin tepe (**top**) adı verilen listenin bir ucu ile kısıtlandığı doğrusal bir listedir.
- Bir dizi veriyi bir yığına yerleştirip çıkarırsak, veri sırası tersine çevrilir.
- Bu özellik **last in – first out (LIFO)** bilinir.

Yalnızca en üste bir nesneyi ekleyebileceğiniz veya çıkarabileceğiniz herhangi bir durum bir yığındır.

Üstteki nesneden başka herhangi bir nesneyi çıkarmak istiyorsanız, önce onun üzerindeki tüm nesneleri kaldırmmanız gerekir.

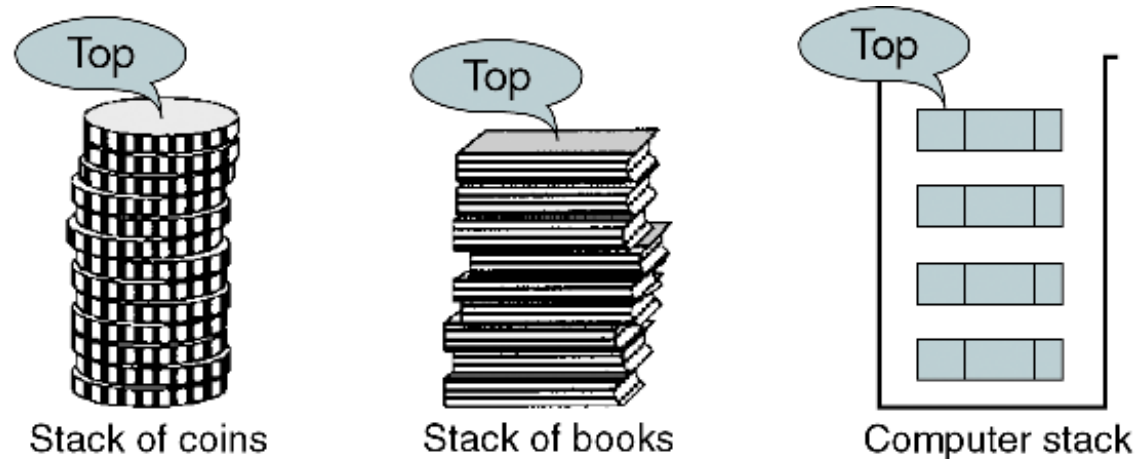


FIGURE 3-1 Stack

A stack is a last in—first out (LIFO) data structure in which all insertions and deletions are restricted to one end, called the top.

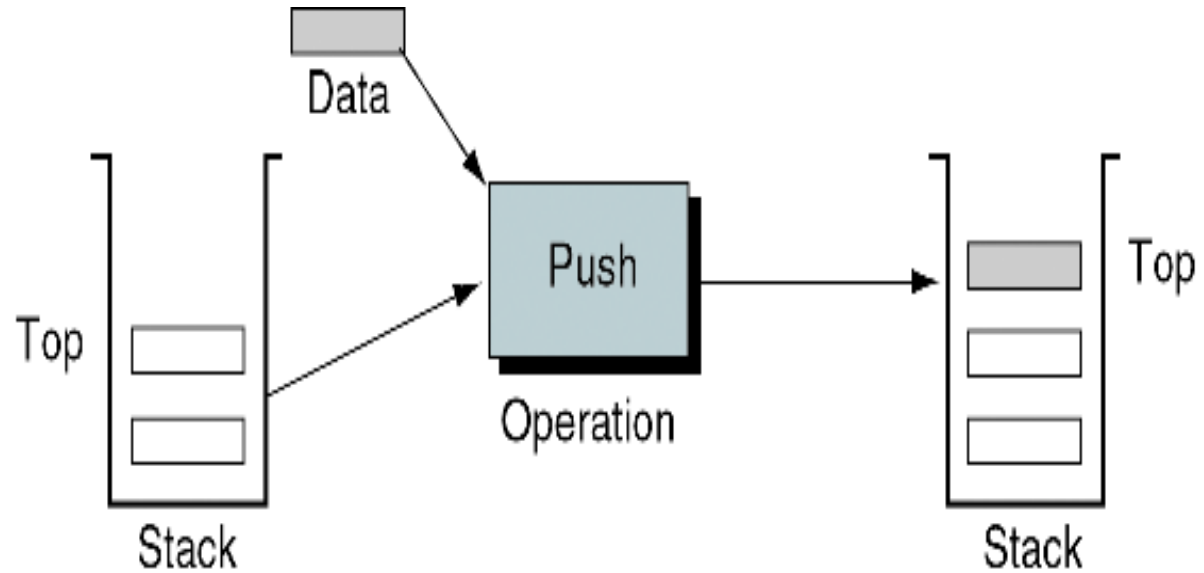


FIGURE 3-2 Push Stack Operation (Yığına itme)

- Bu basit işlemle ilgili tek potansiyel sorun, yeni eleman için yer olduğundan emin olmamız gerektiğidir.
- Yeterli yer yoksa;
 - yığın taşma (**Overflow**) durumundadır ve öge eklenemez.

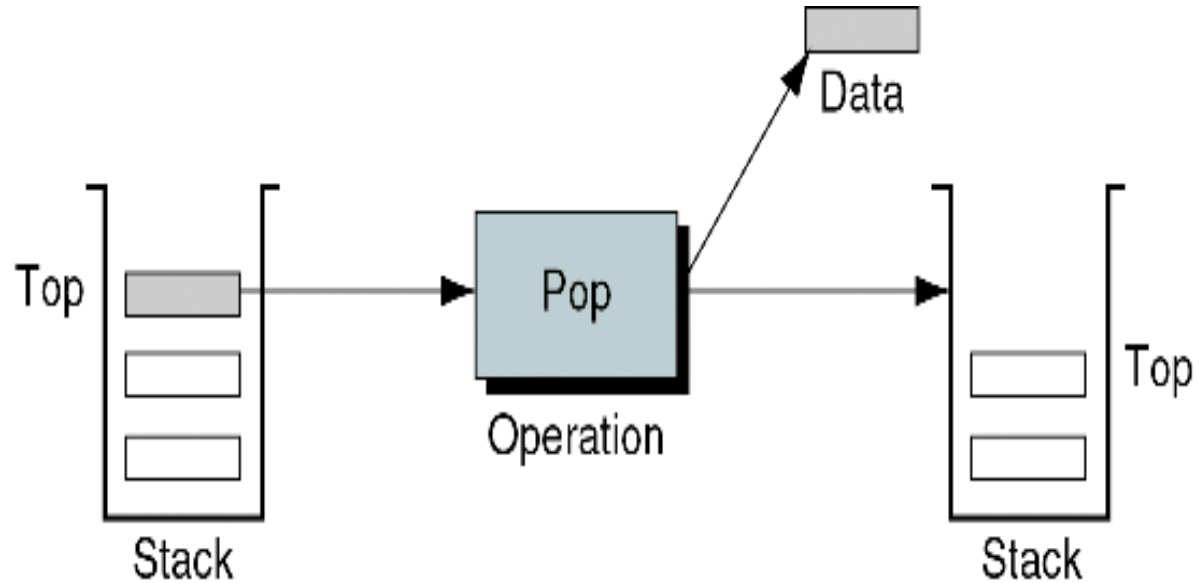


FIGURE 3-3 Pop Stack Operation (Yığından çekme)

- Yığındaki son eleman yığından çekildiğinde yığın boş (empty) durumuna geçirilmelidir.
- Eğer yığın boş iken **Pop** işlemi yapılırsa
 - yığın **Underflow** durumundadır

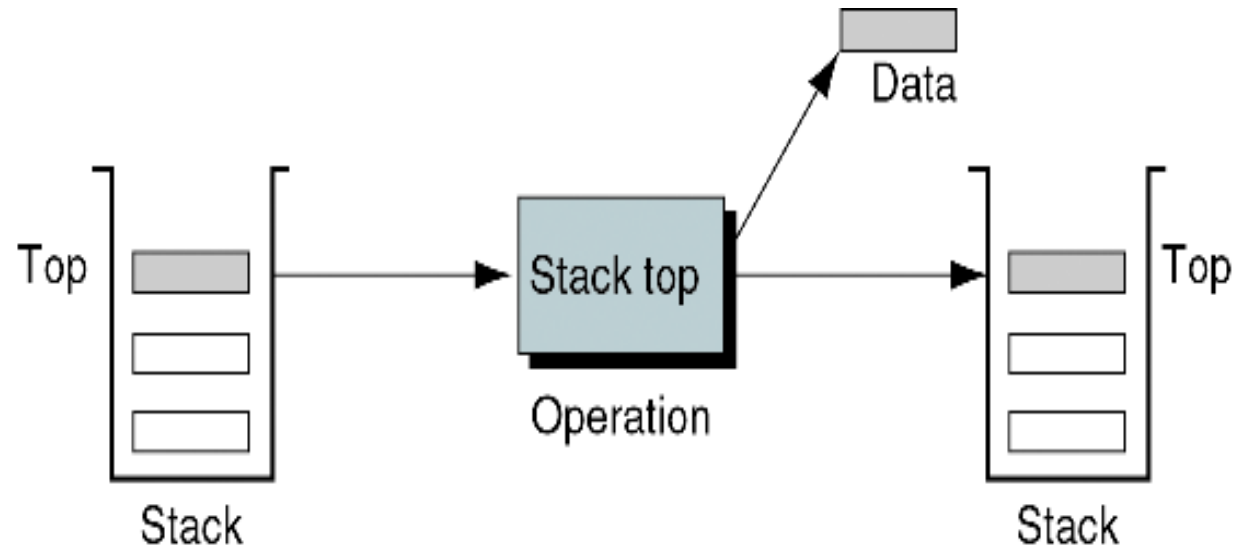


FIGURE 3-4 Stack Top Operation

- Bu işlem yığının tepesindeki elemanı kopyalayıp onu kullanıcıya döndürür.
 - O elemanı yığından çıkarmaz/silmez.
- Yani yığının tepesini okuma işlemi olarak görülebilir.

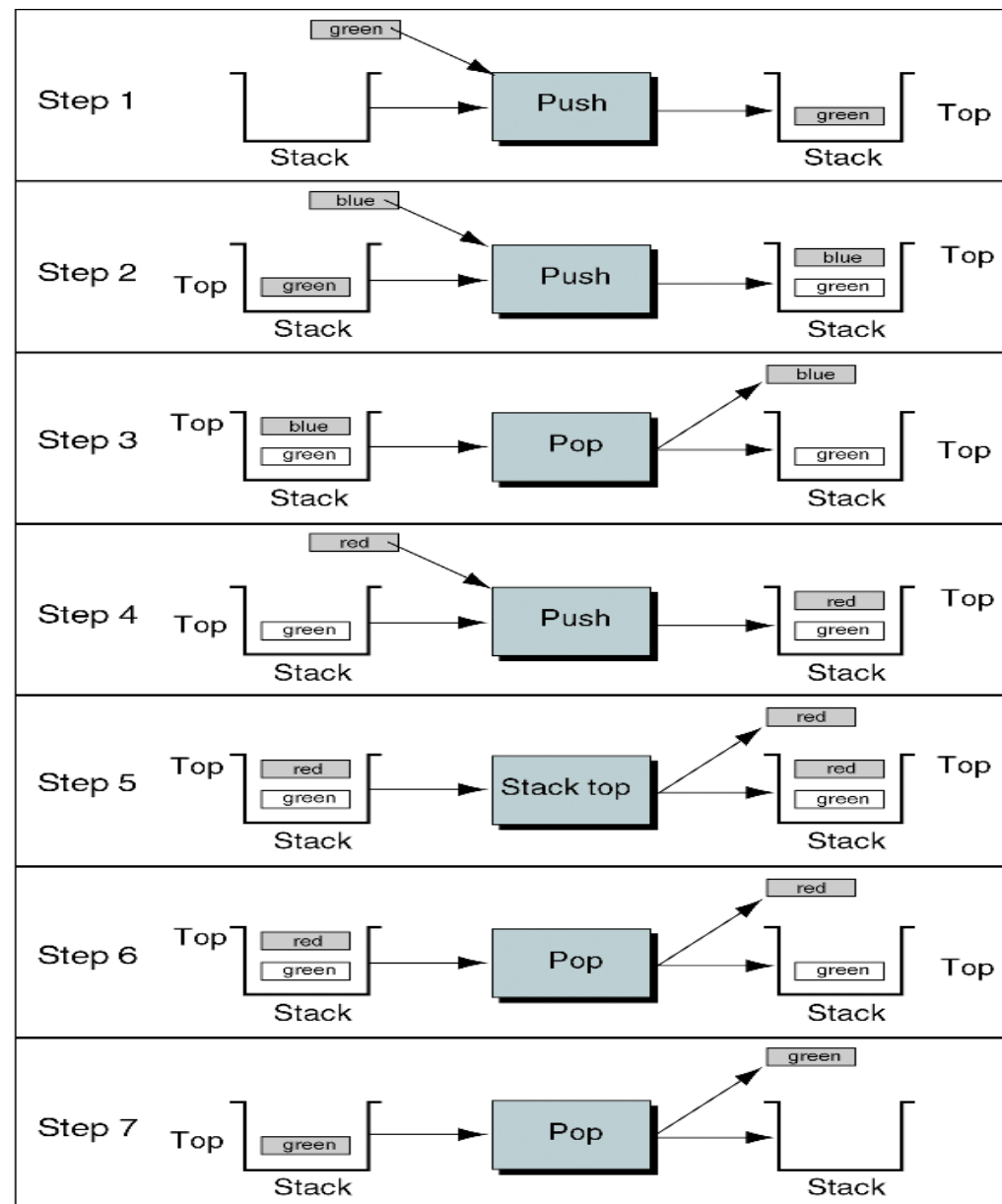


FIGURE 3-5 Stack Example

Stack - Linked List Implementation

- Bir yığını gerçekleştirmek (implement) için birkaç yol vardır.
- Bunlardan birisi
 - Yığını bağlı liste olarak gerçekleştirmek

- Bağlı liste ile yığın gerçekleştirmek için iki yapıya (structure) ihtiyaç vardır:
 - Head node
 - Data node

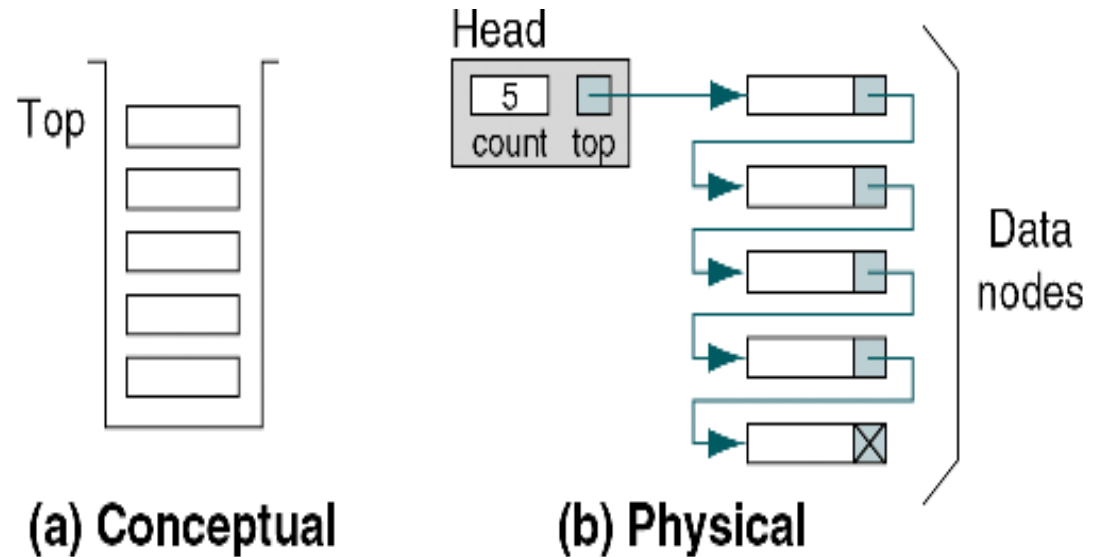
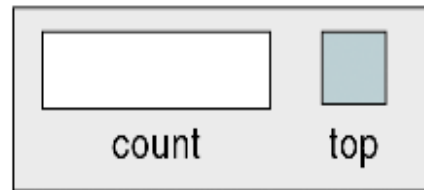
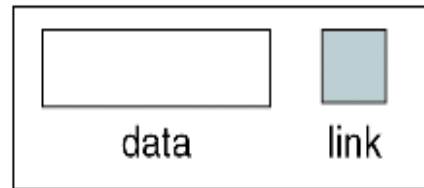


FIGURE 3-6 Conceptual and Physical Stack Implementations

- Head structure
 - **metadata** (yani veri hakkında veriyi) ve
 - yığının tepesine işaret eden bir **pointer** barındırır
- Data structure
 - Veriyi ve
 - Yığında bir sonraki düğüme işaret eden bağlantı pointer'ı barındırır.



Stack head structure



Stack node structure

```
stack  
  count  
  top  
end stack
```

```
node  
  data  
  link  
end node
```

FIGURE 3-7 Stack Data Structure

- **Stack head** genellikle 2 şey gerektirir:
 - Yığının tepesine işaret eden bir pointer
 - Yığındaki eleman sayısını tutan sayıcı
 - Bunun dışında yığın ne zaman oluşturuldu ve yığının gördüğü en fazla eleman sayısı gibi bilgiler de tutulabilir
- **Stack Data Node**
 - Veri yapısının geri kalanı tipik bir bağlantılı liste veri düğümüdür.

Stack Algorithms

- Bu bölümde tanımlanan sekiz yığın işlemi, herhangi bir temel yığın problemini çözmek için yeterlidir.
- Eğer bir uygulama ilave yığın işlemleri gerektiriyorsa, bunlar da kolayca eklenebilir.

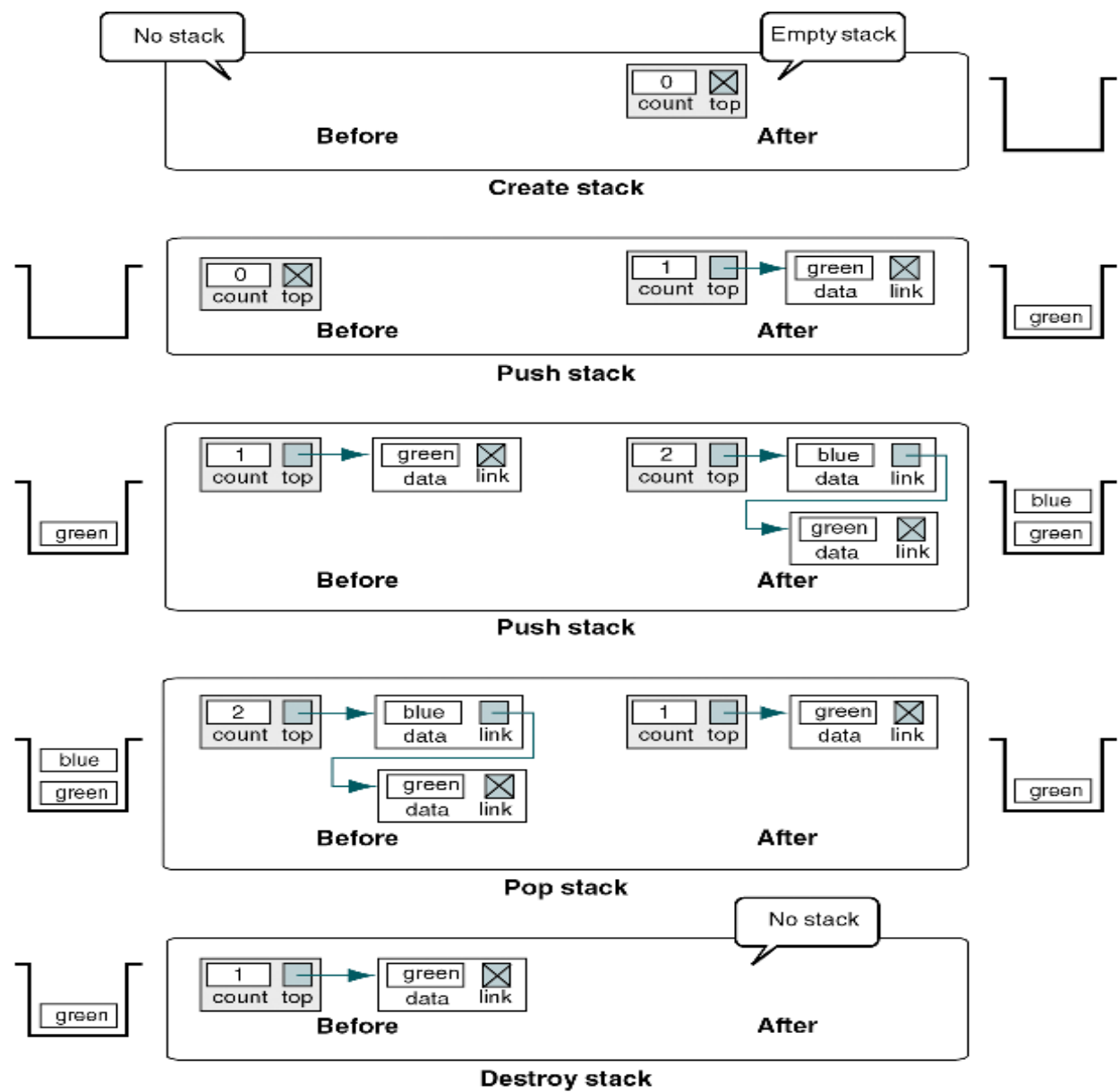


FIGURE 3-8 Stack Operations

Create Stack

algorithm **createStack**

Allocates memory for a stack head node from dynamic memory and returns its address to the caller.

Pre Nothing

Post Head node allocated or error returned

Return pointer to head node or null pointer if no memory

1. if (memory available)
 1. allocate (stackPtr)
 2. stackPtr→count = 0
 3. stackPtr→top = null
 2. else
 1. stackPtr = null
 3. return stackPtr
- end **createStack**

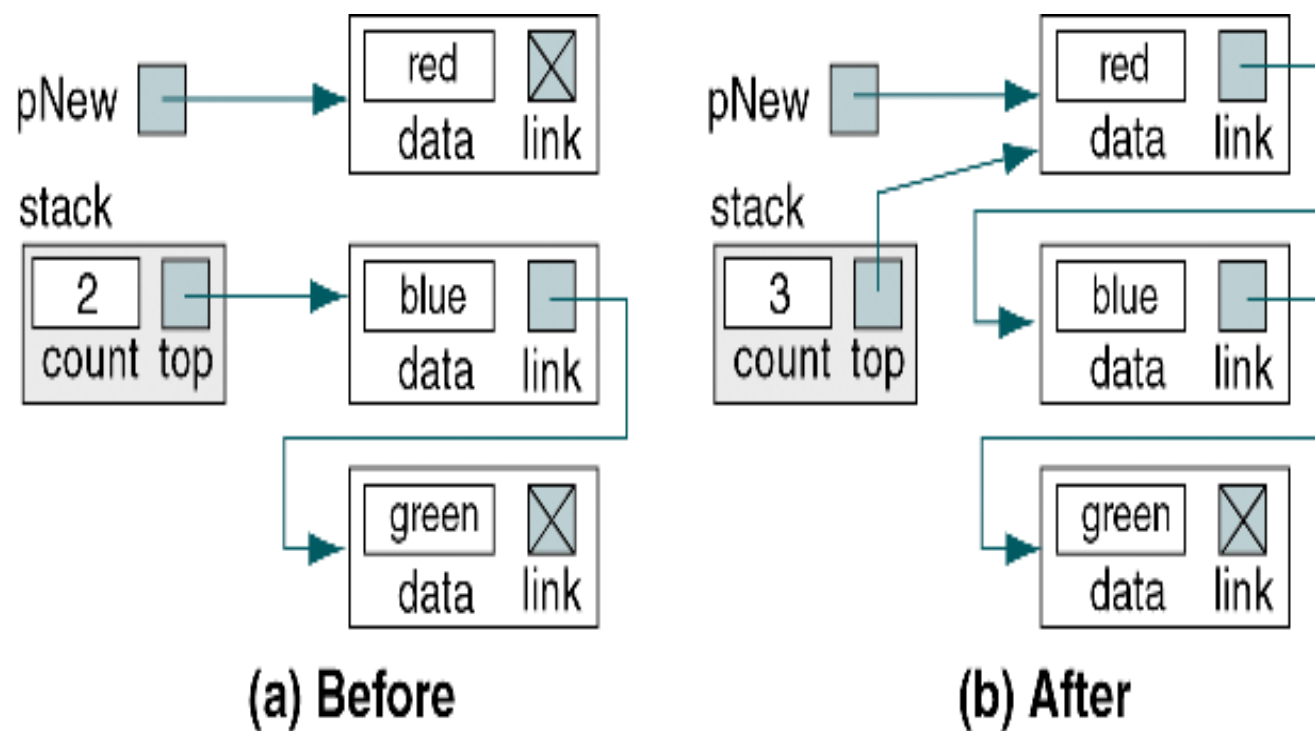


FIGURE 3-9 Push Stack Example

algorithm **pushStack**(val stack <head pointer>, val data <data type>)

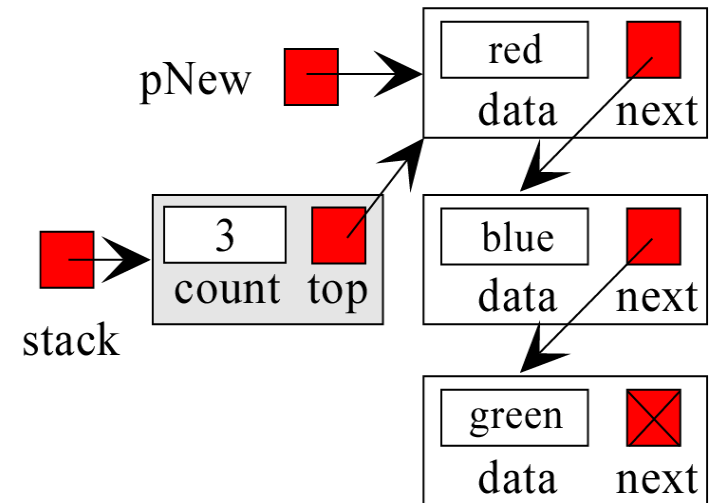
Insert (push) one item into the stack.

Pre stack is a pointer to the stack head structure (stack passed by reference). data contains data to be pushed into stack.

Post data have been pushed in stack.

1. if (stack full)
 1. success = false
 2. else
 1. allocate (newPtr)
 2. newPtr → data = data
 3. newPtr → next = stack → top
 4. stack → top = newPtr
 5. stack → count = stack → count + 1
 6. success = true
 3. return success
- end **pushStack**

Push Stack



(b) after

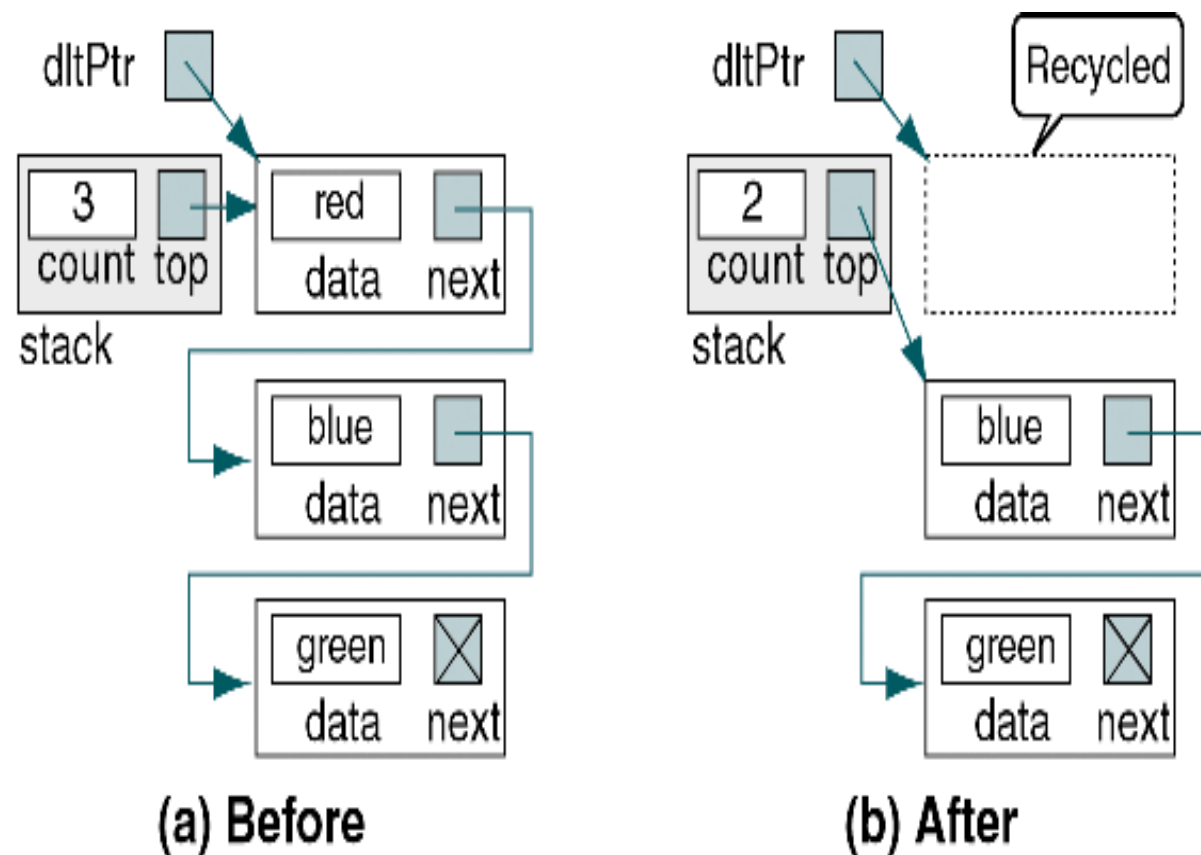


FIGURE 3-10 Pop Stack Example

algorithm **popStack**(val stack <head pointer>,
ref dataOut <data type>)

Pops the item on the top of the stack and returns it to the user.

Pre stack is a pointer to the stack head structure.

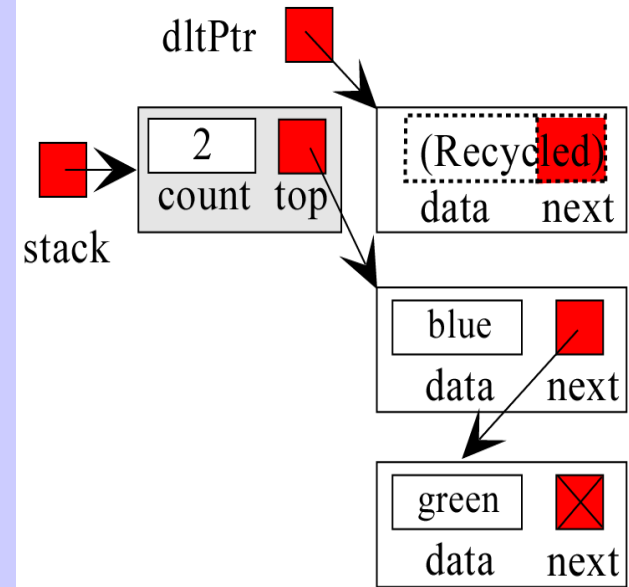
dataOut is a reference variable to receive the data.

Post data have been returned to the calling algorithm.

Return true if successful; false if underflow

1. if (stack empty)
 1. success = false
 2. else
 1. dltPtr = stack → top
 2. dataOut = stack → top → data
 3. stack → top = stack → top → next
 4. stack → count = stack → count - 1
 5. recycle(dltPtr)
 6. success = true
 3. return success
- end **popStack**

Pop Stack



(b) after

ALGORITHM 3-4 Stack Top Pseudocode

Algorithm stackTop (stack, dataOut)

This algorithm retrieves the data from the top of the stack without changing the stack.

Pre stack is metadata structure to a valid stack
 dataOut is reference variable to receive data

Post Data have been returned to calling algorithm

Return true if data returned, false if underflow

```
1 if (stack empty)
  1 set success to false
2 else
  1 set dataOut to data in top node
  2 set success to true
3 end if
4 return success
end stackTop
```

Silme kısmı dışında **Stack Top** mantığı **Pop Stack** mantığı ile aynıdır.

ALGORITHM 3-5 Empty Stack

```
Algorithm emptyStack (stack)
Determines if stack is empty and returns a Boolean.
  Pre    stack is metadata structure to a valid stack
  Post   returns stack status
  Return true if stack empty, false if stack contains data
1 if (stack count is 0)
  1 return true
2 else
  1 return false
3 end if
end emptyStack
```

Yapısal programlamadaki veri gizleme (data hiding) konseptini gerçekleştirmek için «**Empty Stack**» sağlanmıştır.

- Tüm program yığın baş yapısına (head structure) erişebiliyorsa, buna gerek yoktur.

Bununla birlikte, yığın diğer programlarla ilişkilendirilmek üzere ayrı bir şekilde derlenmiş bir program olarak uygulanırsa, çağıran program yığın baş düğümüne erişemeyebilir.

- Bu durumlarda, yığının boş olup olmadığına belirlemenin bir yolunu bulmak gerekir.

ALGORITHM 3-6 Full Stack

Algorithm fullStack (stack)

Determines if stack is full and returns a Boolean.

Pre stack is metadata structure to a valid stack

Post returns stack status

Return true if stack full, false if memory available

1 if (memory not available)

 1 return true

2 else

 1 return false

3 end if

end fullStack

ALGORITHM 3-7 Stack Count

```
Algorithm stackCount (stack)
```

```
Returns the number of elements currently in stack.
```

```
Pre    stack is metadata structure to a valid stack
```

```
Post   returns stack count
```

```
Return integer count of number of elements in stack
```

```
1 return (stack count)
```

```
end stackCount
```

Destroy Stack

algorithm **destroyStack**(val stack <head pointer>)

This algorithm releases all nodes back to the dynamic memory.

Pre stack is a pointer to the stack head structure.

Post stack empty and all nodes recycled

1. if (stack not empty)
 1. Loop
 1. temp = stack → top
 2. stack → top = stack → top → link
 3. recycle (temp)
 2. Recycle (stack)
 3. return null pointer
- end **destroyStack**

ADT Implementation

- Soyut veri türü (Abstract Data Type) oluşturmak için bir veri yapısından daha fazlası gerekir:
 - Yığını destekleyen işlemler (operations) de olmalıdır.

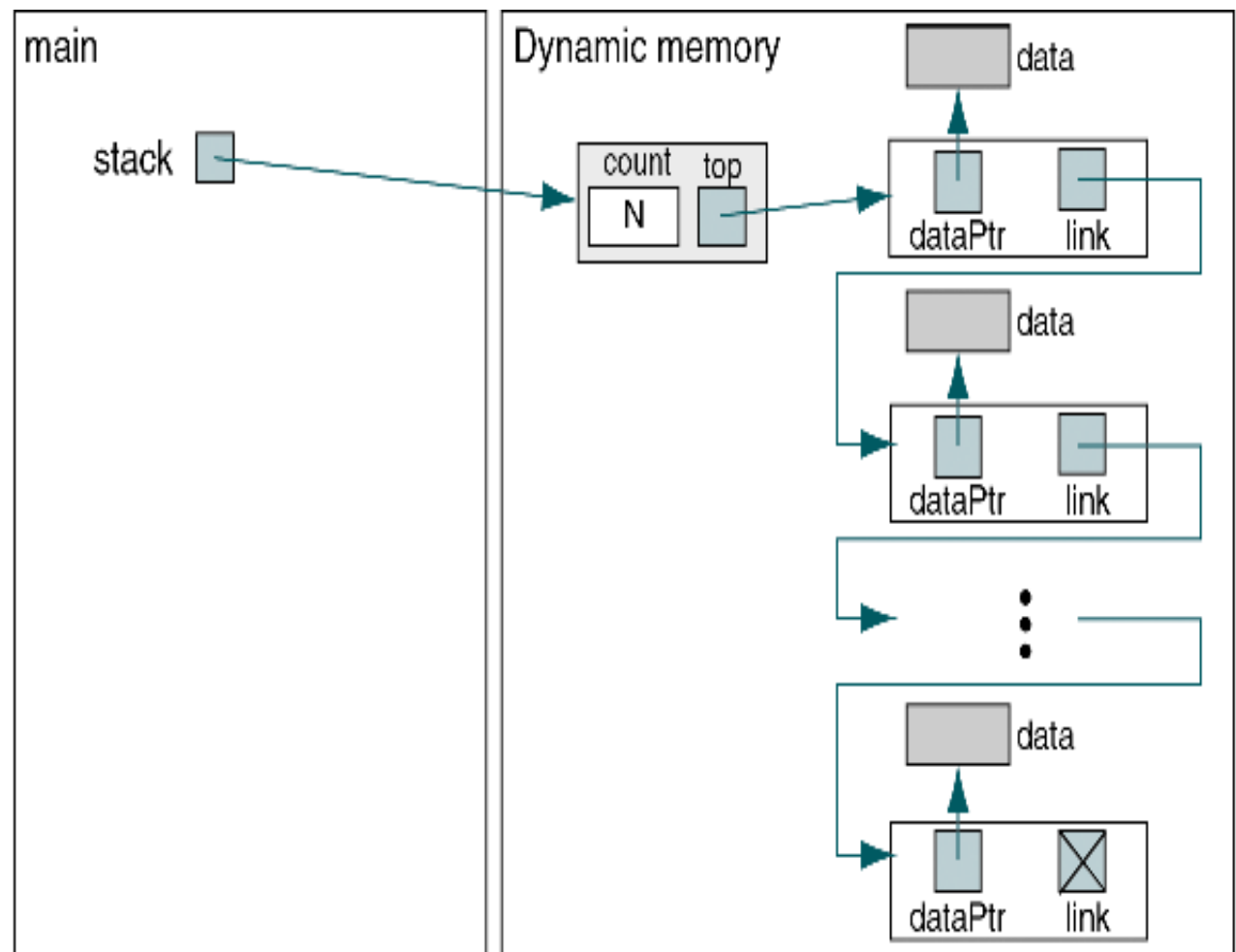


FIGURE 3-12 Stack ADT Structural Concepts

PROGRAM 3-6 Stack ADT Definitions

```
1 // Stack ADT Type Definitions
2 typedef struct node
3 {
4     void*      dataPtr;
5     struct node* link;
6 } STACK_NODE;
7
8 typedef struct
9 {
10     int      count;
11     STACK_NODE* top;
12 } STACK;
```

The stack abstract data type structure

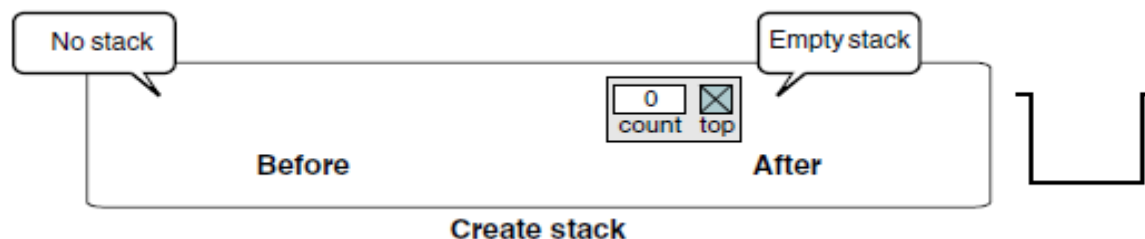
Create Stack

- Dinamik bellekte bir stack head node için yer tahsis eder
 - **Top pointer**'a null değeri atar
 - **Count** değerini sıfırlar
- Oluşturulan head node'un adresi çağırılan fonksiyona döndürülür

```
stack = createStack ( );
```

PROGRAM 3-7 ADT Create Stack

```
1  /* ===== createStack =====
2      This algorithm creates an empty stack.
3      Pre  Nothing
4      Post Returns pointer to a null stack
5           -or- NULL if overflow
6  */
7  STACK* createStack (void)
8  {
9      // Local Definitions
10     STACK* stack;
11
12     // Statements
13     stack = (STACK*) malloc( sizeof (STACK));
14     if (stack)
15     {
16         stack->count = 0;
17         stack->top   = NULL;
18     } // if
19     return stack;
20 } // createStack
```



Push Stack

PROGRAM 3-8 Push Stack

```
1  /* ===== pushStack =====
2     This function pushes an item onto the stack.
3     Pre      stack is a pointer to the stack
4              dataPtr pointer to data to be inserted
5     Post     Data inserted into stack
6     Return   true  if successful
7              false if overflow
8  */
9  bool pushStack (STACK* stack, void* dataInPtr)
10 {
11     // Local Definitions
12     STACK_NODE* newPtr;
13
14     // Statements
15     newPtr = (STACK_NODE* ) malloc(sizeof( STACK_NODE));
16     if (!newPtr)
17         return false;
18
19     newPtr->dataPtr = dataInPtr;
20
21     newPtr->link     = stack->top;
22     stack->top       = newPtr;
23
24     (stack->count)++;
25     return true;
26 } // pushStack
```

Pop Stack

PROGRAM 3-9 ADT Pop Stack

```
1  /* ===== popStack =====
2      This function pops item on the top of the stack.
3          Pre  stack is pointer to a stack
4          Post Returns pointer to user data if successful
5                  NULL if underflow
6  */
7  void* popStack (STACK* stack)
8  {
9      // Local Definitions
10     void*      dataOutPtr;

11     STACK_NODE* temp;
12
13     // Statements
14     if (stack->count == 0)
15         dataOutPtr = NULL;
16     else
17     {
18         temp      = stack->top;
19         dataOutPtr = stack->top->dataPtr;
20         stack->top = stack->top->link;
21         free (temp);
22         (stack->count)--;
23     } // else
24     return dataOutPtr;
25 } // popStack
```

(Retrieve) Stack Top

PROGRAM 3-10 Retrieve Stack Top

1	/* ===== stackTop =====
2	Retrieves data from the top of stack without
3	changing the stack.
4	Pre stack is a pointer to the stack
5	Post Returns data pointer if successful
6	null pointer if stack empty
7	*/
8	void* stackTop (STACK* stack)
9	{
10	// Statements
11	if (stack->count == 0)
12	return NULL;
13	else
14	return stack->top->dataPtr;
15	} // stackTop

Empty Stack

PROGRAM 3-11 Empty Stack

```
1  /* ===== emptyStack =====
2      This function determines if a stack is empty.
3      Pre  stack is pointer to a stack
4      Post returns 1 if empty; 0 if data in stack
5  */
6  bool emptyStack (STACK* stack)
7  {
8      // Statements
9      return (stack->count == 0);
10 } // emptyStack
```

Full Stack

PROGRAM 3-12 Full Stack

1	/* ===== fullStack =====
2	This function determines if a stack is full.
3	Full is defined as heap full.
4	Pre stack is pointer to a stack head node
5	Return true if heap full
6	false if heap has room
7	*/
8	bool fullStack (STACK* stack)
9	{
10	// Local Definitions
11	STACK_NODE* temp;
12	
13	// Statements
14	if ((temp =
15	(STACK_NODE*)malloc (sizeof(*(stack->top))))
16	{
17	free (temp);
18	return false;
19	} // if
20	
21	// malloc failed
22	return true;
23	} // fullStack

Stack Count

PROGRAM 3-13 Stack Count

```
1  /* ===== stackCount =====  
2     Returns number of elements in stack.  
3     Pre  stack is a pointer to the stack  
4     Post count returned  
5  */  
6  int stackCount (STACK* stack)  
7  {  
8  // Statements  
9     return stack->count;  
10 } // stackCount
```

Destroy Stack

PROGRAM 3-14 Destroy Stack

```
1  /* ===== destroyStack =====
2      This function releases all nodes to the heap.
3      Pre  A stack
4      Post returns null pointer
5  */
6  STACK* destroyStack (STACK* stack)
7  {
8      // Local Definitions
9      STACK_NODE* temp;
10
11     // Statements
12     if (stack)
13     {
14         // Delete all nodes in stack
15         while (stack->top != NULL)
16         {
17             // Delete data entry
18             free (stack->top->dataPtr);
19
20             temp = stack->top;
21             stack->top = stack->top->link;
22             free (temp);
23         } // while
24
25         // Stack now empty. Destroy stack head node.
26         free (stack);
27     } // if stack
28     return NULL;
29 }
```

Yığın boyunca
gezinerek ilk
önce
kullanıcının
veri
düğümlerinin
daha sonra da
yığın
düğümlerinin
kapladığı
alanlar geri
kazanılır.

In the loop we
walk through
the stack, first
recycling
the user's
data nodes
and then
recycling the
stack nodes.