

数据结构

1 绪论

主要内容

- 什么是数据结构
 - 定义、内容
- 基本术语
 - 数据：数据对象、数据元素、数据项
 - 数据结构：逻辑结构、物理结构
- 抽象数据类型
 - 定义、表示
- 算法和算法分析
 - 算法的概念、算法复杂度

什么是数据结构

- 程序 = 数据结构 + 算法
 - Pascal之父, Niklaus Wirth
 - 数据结构: 问题的数学模型 — 数据表示
 - 算法: 处理问题的策略 — 数据处理
 - 程序: 一组指令 — 数据结构和算法的实现
- 计算机解决问题的步骤:
 - (抽象出) 数学模型
 - (设计) 求解算法
 - (编制) 程序

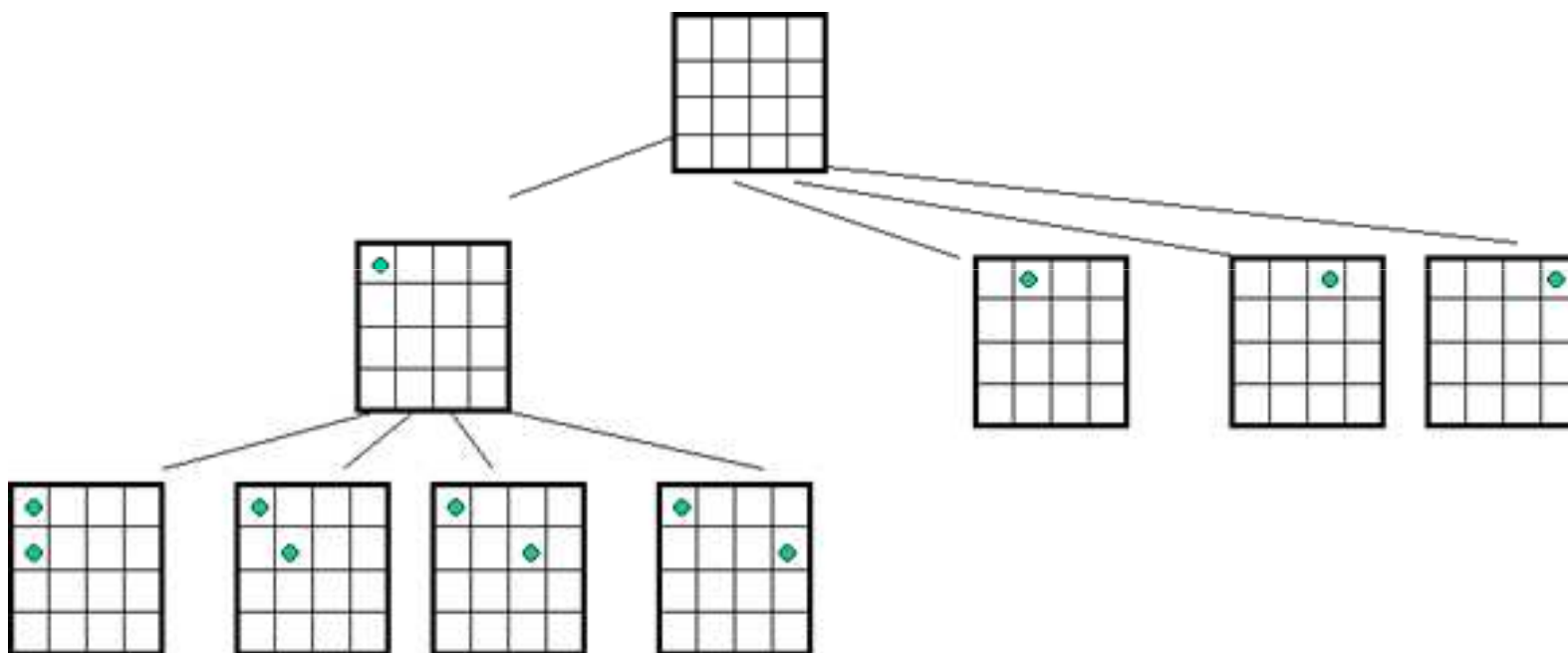
什么是数据结构

- 例：学生名单

学号	姓名	性别	籍贯	年龄
98131	张三	男	北京	20
98164	李斯	女	上海	21
98165	王武	男	广州	19
98182	赵柳	女	香港	22
98224	...			

什么是数据结构

- 例：四皇后问题



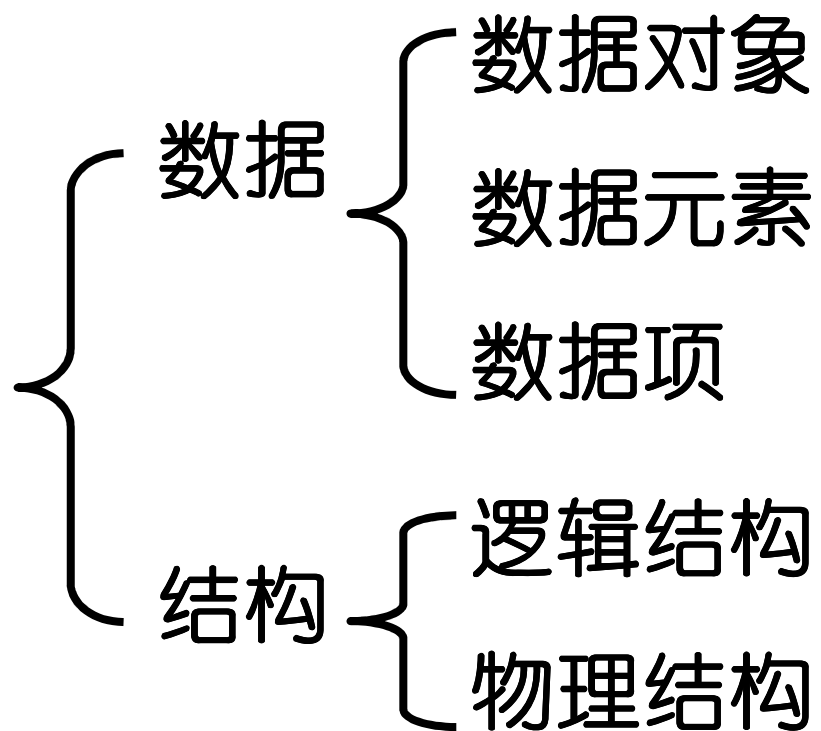
什么是数据结构

• 例：城市交通咨询图



查询两地的最短路径

基本术语



基本术语：数据

- 数据

- 所有需输入计算机并被程序所处理的对象的总称

- 例如：图书借阅管理系统

- 图书信息：

登录号	书名	借阅者编号
001	理论力学	9002
002	高等数学	9001
...


基本术语：数据元素

- 数据元素

- 数据的基本单位，在程序中常作为一个整体考虑和处理

登录号	书名	借阅者编号
001	理论力学	9002
002	高等数学	9001
...

一个数据元素
(一条记录)



基本术语：数据项

- 数据项

- 数据的不可分割的最小单位
- 一个数据元素可由一或多个数据项构成

3个数据项



登录号	书名	借阅者编号
001	理论力学	9002
002	高等数学	9001
...

基本术语：数据项

- 数据对象

- 性质相同的数据元素的集合
- 是数据 (全集) 的子集

教科书 {	登录号	书名	借阅者编号
	001	理论力学	9002
	002	高等数学	9001

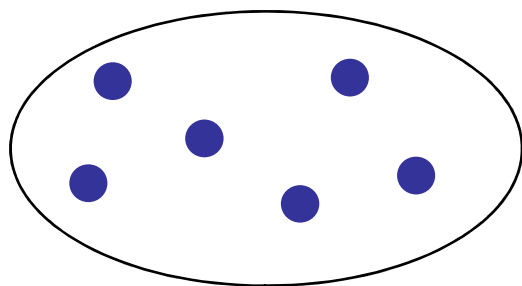
基本术语：逻辑结构

- 逻辑结构

- 数据元素间的逻辑关系

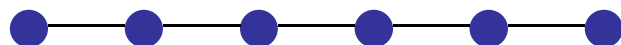
- 分类

- 集合：同在一个集合中
 - 比如同班同学之间

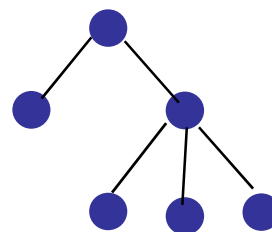


基本术语：逻辑结构

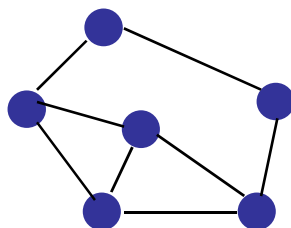
- 线性结构：一个接一个
 - 比如学生花名册中的记录之间



- 树形结构：一对多
 - 比如家谱



- 图形结构：多对多
 - 比如地图



基本术语：物理结构

- 物理结构：也称存储结构
 - 数据元素及其关系在计算机中存储时的关系
- 顺序映像（顺序存储结构）
 - 以存储地址的相邻性表示数据元素间的逻辑关系
- 非顺序映像（链式存储结构）
 - 通过指示信息表示数据元素间的逻辑关系

基本术语：物理结构

- 例：学生花名册

学号	姓名	性别	籍贯	年龄
98131	张三	男	北京	20
98164	李斯	女	上海	21
98165	王武	男	广州	19
98182	赵柳	女	香港	22
98224	...			

— 数据元素之间的逻辑关系：线性关系

基本术语：物理结构

- 顺序存储：各个数据元素在计算机中的存储地址也是线性关系，即连续存放

98131
张三
男
98164
李斯
女
.....

} 一个数据元素

```
typedef struct{
    string _id, _name;
    bool boy;
} student;
student students[60];
```


基本术语：物理结构

优点：随机存取

缺点：

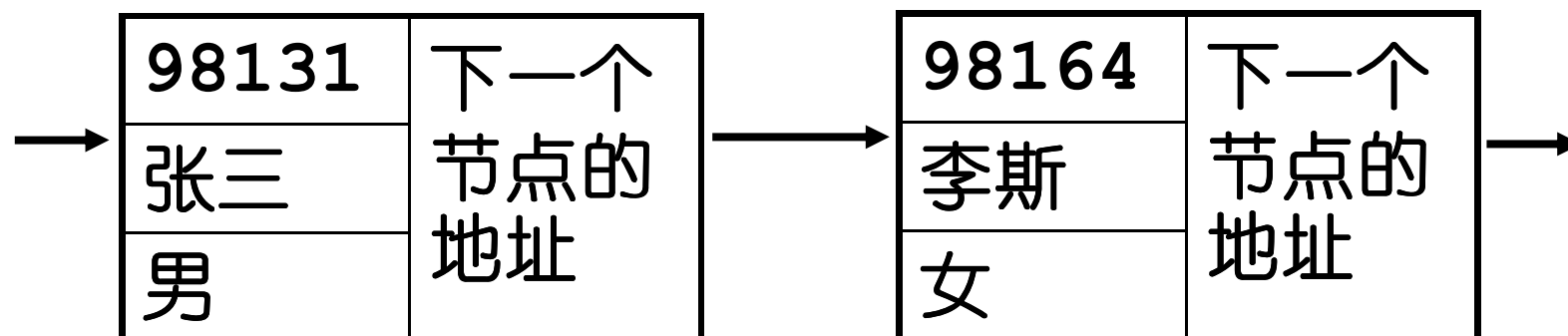
- 1、数组满时，无法继续插入学生成绩，设置较大的数组空间，又可能会浪费存储空间。

解决办法：动态数组
(`malloc`, `realloc`, `free`)
或 (`new`, `delete`)

- 2、插入、删除元素要大量移动记录

基本术语：物理结构

- 链式存储：各个数据元素在计算机中的存储位置任意，通过指针相互连接起来



```
typedef struct{
    string _id, _name;
    bool boy;
} student;
```

```
struct LNode{
    student stu;
    LNode *next;
};
```

基本术语：物理结构

优点：

插入、删除方便，且只要内存空间够大，就不会满。

缺点：不能随机存取

抽象数据类型

- 抽象数据类型

- **Abstract Data Type**

- 一个数学模型及定义在该模型上的一组操作，用三元组 (D, S, P) 表示：

- D ：数据对象
 - S ： D 上关系的集合
 - P ： D 上基本操作的集合

抽象数据类型

- 书上格式

```
ADT  抽象数据类型名{  
    数据对象： <数据对象的定义>  
    数据关系： <数据关系的定义>  
    基本操作： 基本操作名(参数表)  
                    初始条件： <初始条件描述>  
                    操作结果： <操作结果描述>  
} ADT  抽象数据类型名
```

- 例子： 课本P9

抽象数据类型

- 我们的格式 (用类或类模板)

```
//class Name{
```

```
struct Name{
```

```
    //数据元素逻辑关系说明
```

```
    //操作接口
```

```
    RetType opName( paraList );
```

```
    .....
```

```
};
```

抽象数据类型(例)

```
class Queue{  
    //数据元素关系为线形结构  
public:  
    bool EnQueue(T e); //进队  
    bool DeQueue(T &e); //出队  
    bool IsEmpty(); //是空队列吗?  
    int size(); //队列中元素个数  
};
```

抽象数据类型(例)

```
void main() {  
    Queue q;  
    T e, e1, e2;  
    q.Enqueue(e1);  
    q.Enqueue(e2);  
    while(!q.IsEmpty()) {  
        q.DeQueue(e);  
        out<<e<<" ";  
    }  
}
```


算法和算法分析：概念

- 算法 (Algorithm)
 - 算法是对问题求解步骤的描述
 - 是指令的有限序列，其中每条指令表示一或多个操作

算法和算法分析：概念

- 算法的特性

- 一个正确的算法必须满足

- 有穷性：算法在执行有穷步后结束，且每步可在有穷时间内完成
 - 确定性：每个步骤都有确切的含义，相同的输入具有相同的执行路径和结果
 - 可行性：算法中各操作可通过已实现的基本运算执行有限次完成
 - 输入：零或多个输入
 - 输出：一或多个输出

算法和算法分析：概念

- 算法设计的要求

- 一个好的算法应当满足：

- 正确性：算法应能满足具体问题的需求
 - 可读性：算法应易于阅读和理解
 - 健壮性：输入数据非法时，算法也能适当作出反应或进行处理
 - 高效性：算法执行时间短，占用存储空间少

算法和算法分析：时间复杂度

- 算法时间效率的量度

- 事后统计法

- 测量一个算法执行所需要的时间

- 缺点：

- 需要编写测试程序

- 测量结果依赖于具体的软、硬件

- 事前分析估算法

算法和算法分析：时间复杂度

- 事前分析估算法

- 一个程序的执行时间取决于如下因素：

- 算法
 - 问题的规模
 - 编程语言
 - 编译程序
 - 硬件性能

算法和算法分析：时间复杂度

- 其中：

- 同一个算法在不同的语言、编译程序和硬件的条件下，执行时间是不同的
- 所以评价算法的优劣应当排除这三者的影响
- 比如：算法A在硬件A上执行时间为1秒，算法B在硬件B上执行时间为2秒，并不能因此就认为算法A的效率更高
- 因此只需要考虑算法本身和问题的规模

算法和算法分析：时间复杂度

- 渐进时间复杂度

```
for (i=1; i<=n; ++i)
    for (j=1; j<=n; ++j) {
        c[i][j]=0;
        for (k=1; k<=n; ++k)
            c[i][j]+=a[i][k]*b[k][j];
    }
```

- 该程序最基本的操作是 $a[i][k]*b[k][j]$
- 其执行次数 $F = n^3$
- 整个程序的执行时间和 F 成正比

算法和算法分析：时间复杂度

- 渐进时间复杂度

- 在算法中选择一种基本操作
- 用该基本操作的重复次数表示算法的执行时间，一般为问题规模 n 的函数 $f(n)$
- 此时可记算法的时间量度为：
 $T(n) = O(f(n))$

算法和算法分析：时间复杂度

• 例1

```
for (i=2; i<=n; ++i)
    for (j=2; j<=i-1; ++j) {
        ++x;
        a[i][j] = x;
    }
```

i=2: 0次
i=3: 1次
.....
i=n: n-2次

– 基本操作++x的执行次数

$$= \frac{(n-1)(n-2)}{2} = \frac{n^2 - 3n + 2}{2}$$

– 因此渐进复杂度= $O(n^2)$

• 例2

```
for (i = 1; i <= n; i++) {  
    m = i;  
    for (j = i; j <= n; j++)  
    {  
        if (data[j] < data[m])  
            m = j;  
  
        if (m != i)  
        {  
            temp = data[m];  
            data[m] = data[i];  
            data[i] = temp;  
        }  
    }  
}
```

执行次数=n,
 $T(n) = O(n)$

执行次数都是
 $n(n+1)/2$,
 $T(n) = O(n^2)$

– 对于整个算法, $T(n) = O(n^2 + n) = O(n^2)$

矩阵运算的复杂度

- $a = (a_1, a_2, \dots, a_n)^T, b = (b_1, b_2, \dots, b_n)^T$ 是 n 维向量, 则点积 $a^T b = a_1 b_1 + a_2 b_2 + \dots + a_n b_n$.

需要 $2n-1$ (flops) = n (次乘法) + $(n-1)$ (次加法)

- 设 A 是 $m \times n$ 矩阵, x 是 n 维向量, 则 Ax 是一个 m 维向量, 每个元素由 A 的一行向量和 x 点乘得到

需要 $m(2n-1)$ (flops)

- 设 A 是 $m \times n$ 矩阵, B 是 $n \times p$ 矩阵, 则 AB 是 $m \times p$ 矩阵, 每个元素由 A 的一行和 B 的一列两个 n 维向量点乘得到。

需要 $mp(2n-1)$ (flops)

例3 $(AB)x$? $A(Bx)$

- 那种方式更快？

```
A = randn(n,n);  B = randn(n,n);  x = randn(n,1);  
t1 = cputime;  y = (A*B)*x;  t1 = cputime - t1;  
t2 = cputime;  y = A*(B*x);  t2 = cputime - t2;
```

The table shows the results on a 2.8GHz machine for eight values of n .

n	time (sec.) method 1	time (sec.) method 2
500	0.10	0.004
1000	0.63	0.02
1500	1.99	0.06
2000	4.56	0.11
2500	8.72	0.17
3000	14.7	0.25
4000	34.2	0.46
5000	65.3	0.68

例4 *Forward substitution*

solve $Ax = b$ when A is lower triangular with nonzero diagonal elements

$$\begin{bmatrix} a_{11} & 0 & \cdots & 0 \\ a_{21} & a_{22} & \cdots & 0 \\ \vdots & \vdots & \ddots & \vdots \\ a_{n1} & a_{n2} & \cdots & a_{nn} \end{bmatrix} \begin{bmatrix} x_1 \\ x_2 \\ \vdots \\ x_n \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} b_1 \\ b_2 \\ \vdots \\ b_n \end{bmatrix}$$

algorithm:

$$x_1 := b_1/a_{11}$$

$$x_2 := (b_2 - a_{21}x_1)/a_{22}$$

$$x_3 := (b_3 - a_{31}x_1 - a_{32}x_2)/a_{33}$$

$$\vdots$$

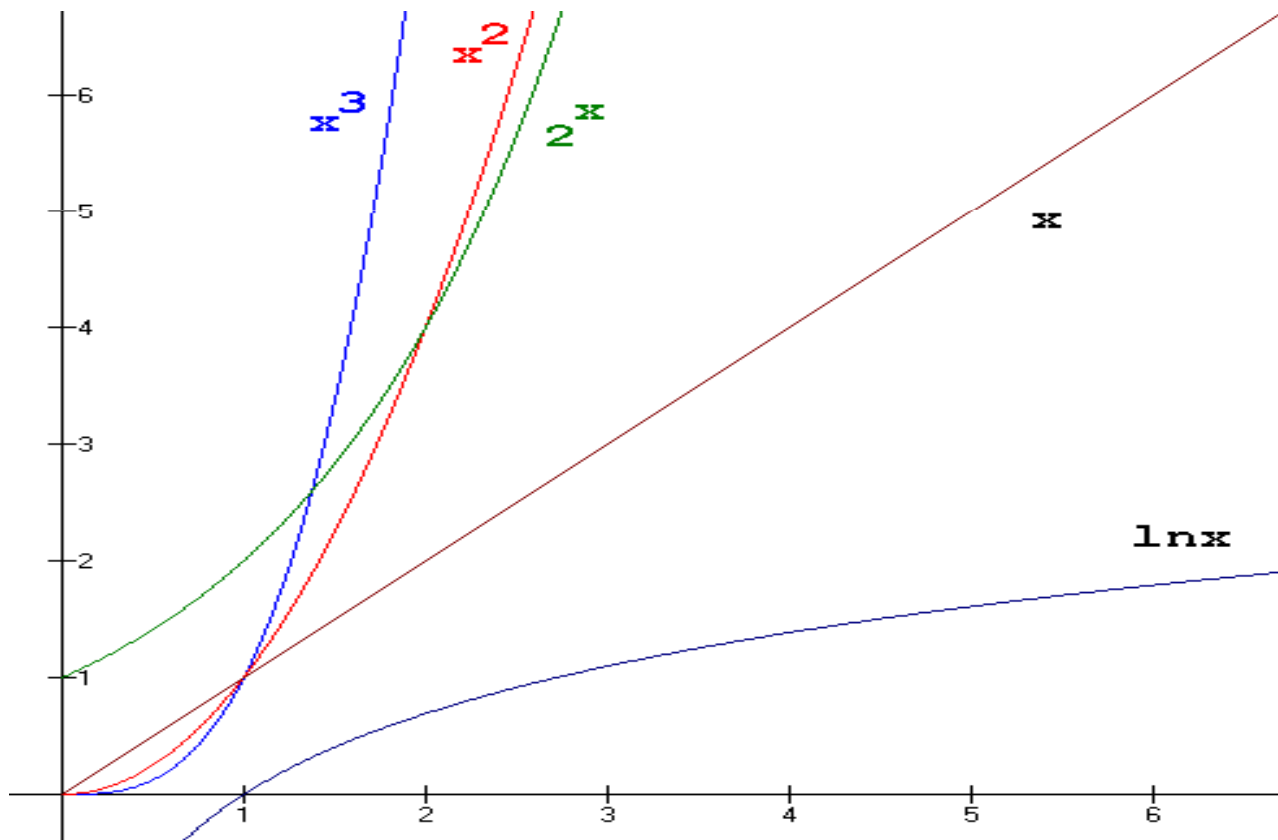
$$x_n := (b_n - a_{n1}x_1 - a_{n2}x_2 - \cdots - a_{n,n-1}x_{n-1})/a_{nn}$$

cost: $1 + 3 + 5 + \cdots + (2n - 1) = n^2$ flops

算法和算法分析：时间复杂度

- 各种常见的渐进复杂度

- $a^n > n^b > \log_c n$



算法和算法分析：空间复杂度

- 空间复杂度

- 空间复杂度是算法执行时所需存储空间的量度，记作 $S(n)$ ，其中 n 为问题的规模
- 一般不考虑存放数据本身占用的空间，只考虑执行算法所需辅助空间，除非数据所占空间与算法本身有关

算法和算法分析

- 有些算法的复杂度与输入数据有关
 - 比如气泡排序，当输入数据基本有序时，其时间复杂度为 $O(n)$ ，基本无序时，为 $O(n^2)$ ，平均为 $O(n^2)$
 - 此时就应该分最好情况、最差情况、平均情况来讨论

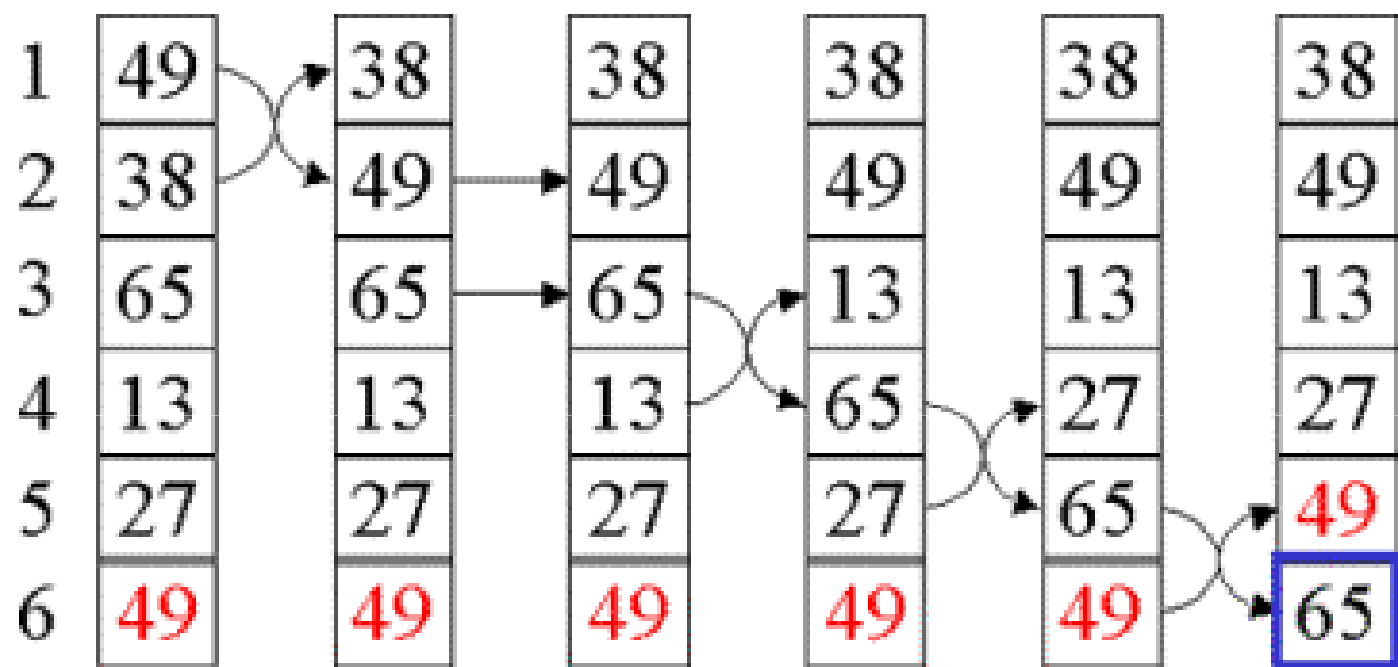
本章小结

- 基本概念
 - 了解
- 算法复杂度的量度
 - 掌握量度和表示的方法

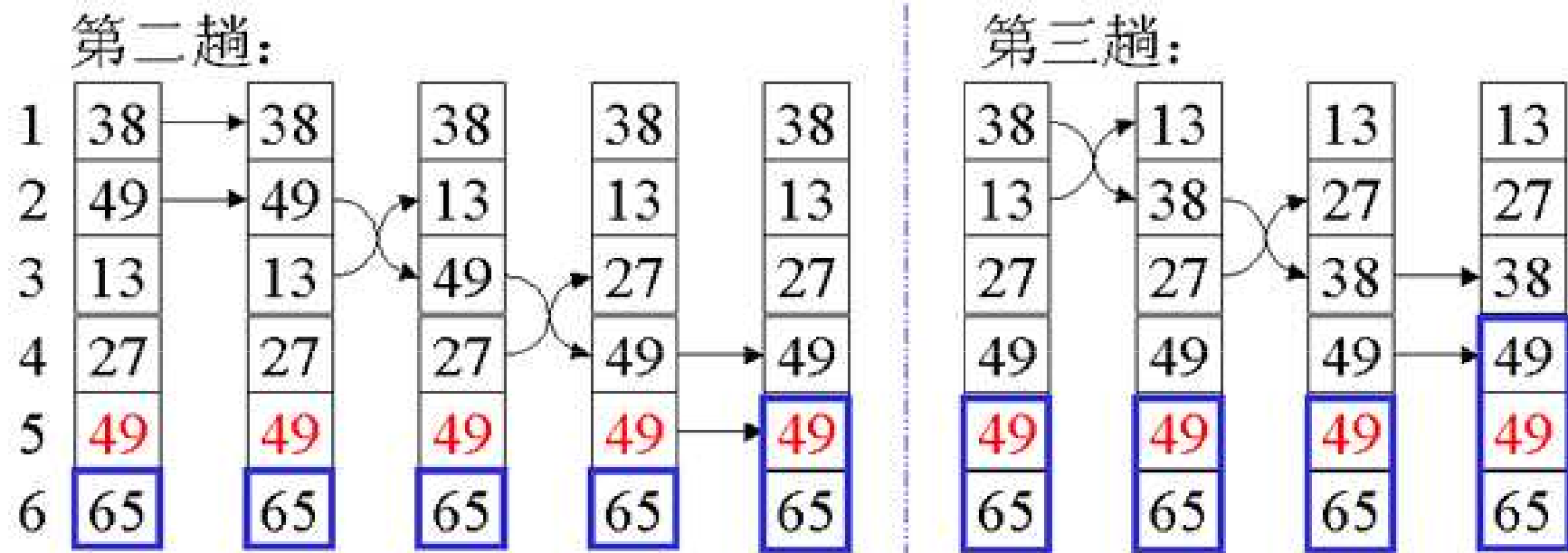
作业

- 习题集4,5
- 分析冒泡排序算法的时间复杂度

附录：冒泡排序示意图



附录：冒泡排序示意图



附录：一些语言约定

除非特别说明,数据元素类型一律用**Type**而不是书上的**ElemType**.

```
typedef int Status;  
#define OK 0  
#define OVERFLOW 2  
#define Error 1
```

附录：主讲教材

- 《数据结构》（C语言版） 严蔚敏等编著。
- 《数据结构实验指导书》 江南大学数据结构课题组
- 《数据结构习题集》 江南大学数据结构课题组

附录：参考资料

- 《数据结构题集》（C语言版） 严蔚敏等编著。清华大学出版社
- C++程序设计语言（特别版） **Bjarne Stroustrup**