



《代码随想录》作者：[程序员Carl](#)

- 代码随想录官网（网站持续更新优化内容，建议直接看网站）：www.programmmercarrl.com
- 代码随想录[Github开源地址](#)
- [代码随想录算法公开课](#)，代码随想录的全部内容将由我（[程序员Carl](#)）视频讲解并免费开放给大家。
- [《代码随想录》](#) 已经出版。
- [代码随想录知识星球](#) 上万录友在这里学习
- [代码随想录算法训练营](#) 帮助录友高效刷完代码随想录。
- 微信公众号：[代码随想录](#)
- 组队刷题，可以添加[代码随想录官方微信](#)
- ACM模式练习，推荐：[卡码网](#)

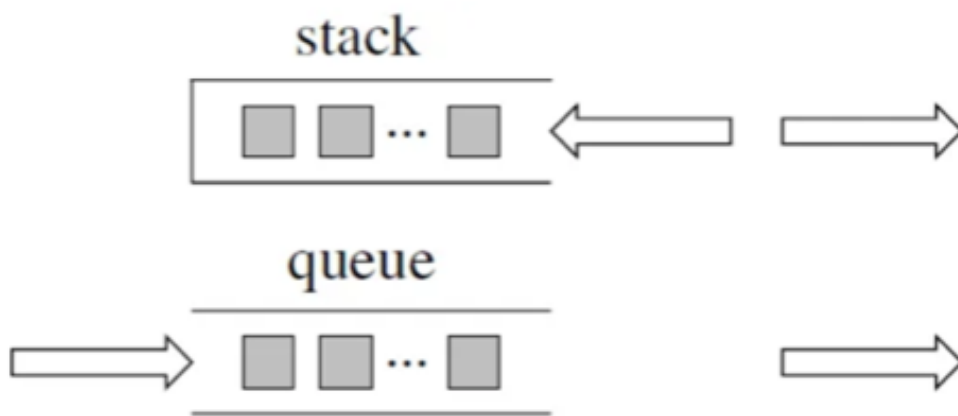
特别提示：PDF仅提供C++语言版本同时PDF中很多动图无法加载，其他编程语言版本和查看动图可以移步至[代码随想录官方网站](#)查看。

来看看栈和队列不为人知的一面

1. 栈与队列理论基础

我想栈和队列的原理大家应该很熟悉了，队列是先进先出，栈是先进后出。

如图所示：



那么我这里再列出四个关于栈的问题，大家可以思考一下。以下是以C++为例，使用其他编程语言的同学也对应思考一下，自己使用的编程语言里栈和队列是什么样的。

1. C++中stack 是容器么？
2. 我们使用的stack是属于哪个版本的STL？
3. 我们使用的STL中stack是如何实现的？
4. stack 提供迭代器来遍历stack空间么？

相信这四个问题并不那么好回答，因为一些同学使用数据结构会停留在非常表面上的应用，稍稍往深一问，就会有好像懂，好像也不懂的感觉。

有的同学可能仅仅知道有栈和队列这么个数据结构，却不知道底层实现，也不清楚所使用栈和队列和STL是什么关系。

所以这里我再给大家扫一遍基础知识，

首先大家要知道 栈和队列是STL（C++标准库）里面的两个数据结构。

C++标准库是有多个版本的，要知道我们使用的STL是哪个版本，才能知道对应的栈和队列的实现原理。

那么来介绍一下，三个最为普遍的STL版本：

1. HP STL

其他版本的C++ STL，一般是以HP STL为蓝本实现出来的，HP STL是C++ STL的第一个实现版本，而且开放源代码。

2. P.J.Plauger STL

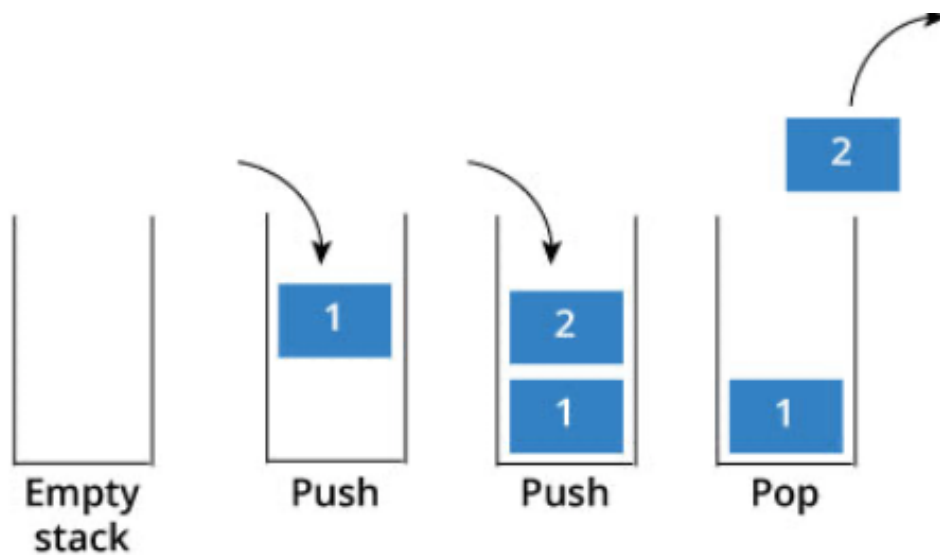
由P.J.Plauger参照HP STL实现出来的，被Visual C++编译器所采用，不是开源的。

3. SGI STL

由Silicon Graphics Computer Systems公司参照HP STL实现，被Linux的C++编译器GCC所采用，SGI STL是开源软件，源码可读性甚高。

接下来介绍的栈和队列也是SGI STL里面的数据结构，知道了使用版本，才知道对应的底层实现。

来说一说栈，栈先进后出，如图所示：



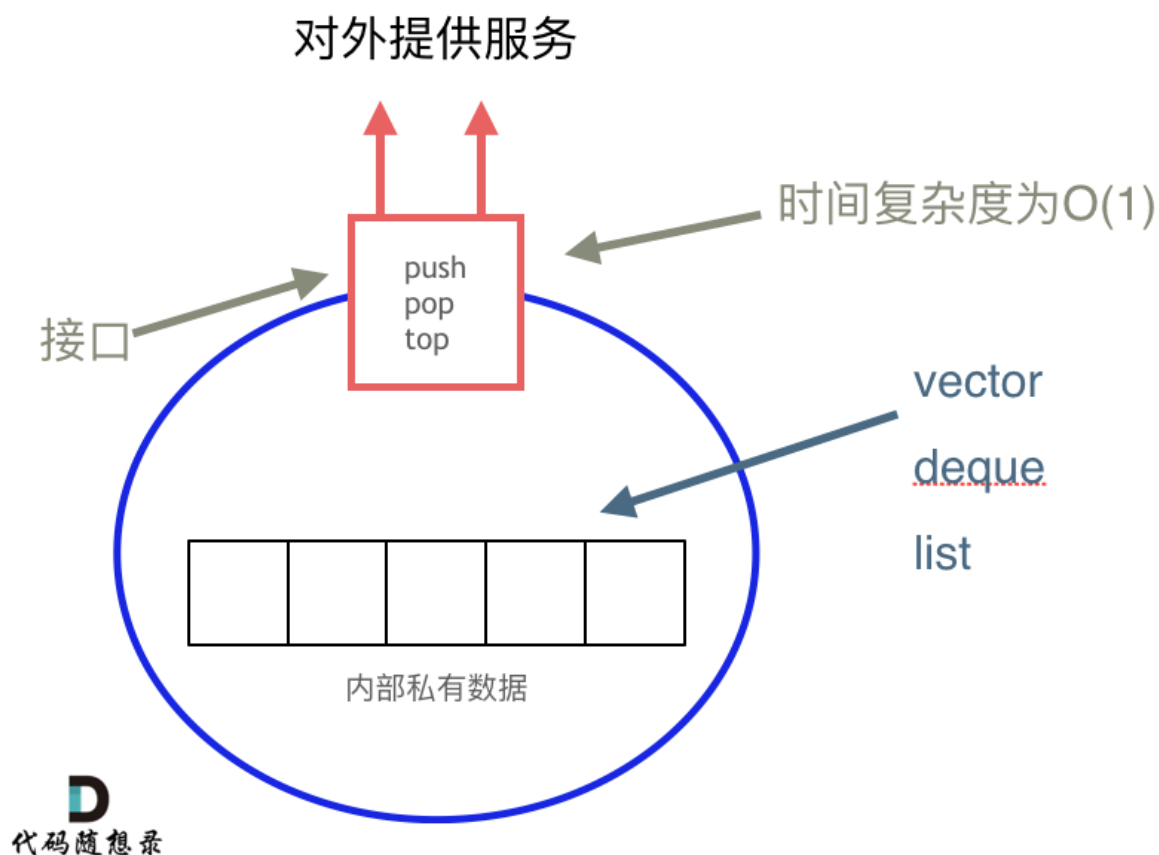
栈提供push 和 pop 等等接口，所有元素必须符合先进后出规则，所以栈不提供走访功能，也不提供迭代器(iterator)。不像是set 或者map 提供迭代器iterator来遍历所有元素。

栈是以底层容器完成其所有的工作，对外提供统一的接口，底层容器是可插拔的（也就是说我们可以控制使用哪种容器来实现栈的功能）。

所以STL中栈往往不被归类为容器，而被归类为container adapter（容器适配器）。

那么问题来了，STL 中栈是用什么容器实现的？

从下图中可以看出，栈的内部结构，栈的底层实现可以是vector，deque，list 都是可以的，主要就是数组和链表的底层实现。



我们常用的SGI STL，如果没有指定底层实现的话，默认是以deque为缺省情况下栈的底层结构。

deque是一个双向队列，只要封住一段，只开通另一端就可以实现栈的逻辑了。

SGI STL中 队列底层实现缺省情况下一样使用deque实现的。

我们也可以指定vector为栈的底层实现，初始化语句如下：

```
std::stack<int, std::vector<int> > third; // 使用vector为底层容器的栈
```

刚刚讲过栈的特性，对应的队列的情况是一样的。

队列中先进先出的数据结构，同样不允许有遍历行为，不提供迭代器，SGI STL中队列一样是以deque为缺省情况下的底部结构。

也可以指定list 为起底层实现，初始化queue的语句如下：

```
std::queue<int, std::list<int>> third; // 定义以list为底层容器的队列
```

所以STL 队列也不被归类为容器，而被归类为container adapter（容器适配器）。

我这里讲的都是C++ 语言中的情况，使用其他语言的同学也要思考栈与队列的底层实现问题，不要对数据结构的使用浅尝辄止，而要深挖其内部原理，才能夯实基础。

工作上一定没人这么搞，但是考察对栈、队列理解程度的好题

2.用栈实现队列

[力扣题目链接](#)

使用栈实现队列的下列操作：

push(x) -- 将一个元素放入队列的尾部。

pop() -- 从队列首部移除元素。

peek() -- 返回队列首部的元素。

empty() -- 返回队列是否为空。

示例：

```
MyQueue queue = new MyQueue();
queue.push(1);
queue.push(2);
queue.peek(); // 返回 1
queue.pop(); // 返回 1
queue.empty(); // 返回 false
```

说明：

- 你只能使用标准的栈操作 -- 也就是只有 push to top, peek/pop from top, size, 和 is empty 操作是合法的。
- 你所使用的语言也许不支持栈。你可以使用 list 或者 deque（双端队列）来模拟一个栈，只要是标准的栈操作即可。
- 假设所有操作都是有效的（例如，一个空的队列不会调用 pop 或者 peek 操作）。

算法公开课

《代码随想录》算法视频公开课：[栈的基本操作！ | LeetCode: 232.用栈实现队列](#)，相信结合视频再看本篇题解，更有助于大家对本题的理解。

思路

这是一道模拟题，不涉及到具体算法，考察的就是对栈和队列的掌握程度。

使用栈来模拟队列的行为，如果仅仅用一个栈，是一定不行的，所以需要两个栈一个输入栈，一个输出栈，这里要注意输入栈和输出栈的关系。

下面动画模拟以下队列的执行过程：

执行语句：

queue.push(1);

queue.push(2);

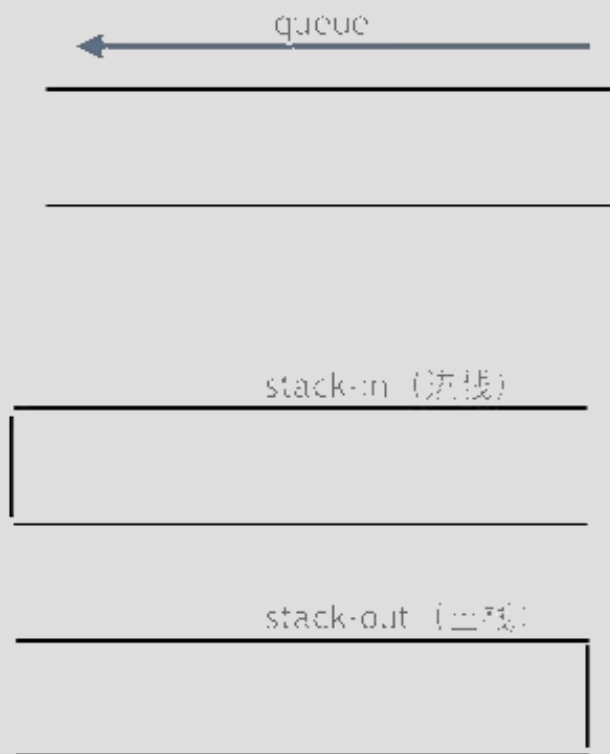
queue.pop(); 注意此时的输出栈的操作

queue.push(3);

queue.push(4);

queue.pop();

```
queue.pop();注意此时的输出栈的操作
queue.pop();
queue.empty();
```



代码随想录

在push数据的时候，只要数据放进输入栈就好，但在pop的时候，操作就复杂一些，输出栈如果为空，就把进栈数据全部导入进来（注意是全部导入），再从出栈弹出数据，如果输出栈不为空，则直接从出栈弹出数据就可以了。

最后如何判断队列为空呢？如果进栈和出栈都为空的话，说明模拟的队列为空了。

在代码实现的时候，会发现pop() 和 peek()两个函数功能类似，代码实现上也是类似的，可以思考一下如何把代码抽象一下。

C++代码如下：

```
class MyQueue {
public:
    stack<int> stIn;
    stack<int> stOut;
    /** Initialize your data structure here. */
    MyQueue() {

    }
}
```

```

/** Push element x to the back of queue. */
void push(int x) {
    stIn.push(x);
}

/** Removes the element from in front of queue and returns that element. */
int pop() {
    // 只有当stOut为空的时候, 再从stIn里导入数据 (导入stIn全部数据)
    if (stOut.empty()) {
        // 从stIn导入数据直到stIn为空
        while(!stIn.empty()) {
            stOut.push(stIn.top());
            stIn.pop();
        }
    }
    int result = stOut.top();
    stOut.pop();
    return result;
}

/** Get the front element. */
int peek() {
    int res = this->pop(); // 直接使用已有的pop函数
    stOut.push(res); // 因为pop函数弹出了元素res, 所以再添加回去
    return res;
}

/** Returns whether the queue is empty. */
bool empty() {
    return stIn.empty() && stOut.empty();
}
};

```

- 时间复杂度: push和empty为 $O(1)$, pop和peek为 $O(n)$
- 空间复杂度: $O(n)$

拓展

可以看出peek()的实现, 直接复用了pop(), 要不然, 对stOut判空的逻辑又要重写一遍。

再多说一些代码开发上的习惯问题, 在工业级别代码开发中, 最忌讳的就是 实现一个类似的函数, 直接把代码粘过来改一改就完事了。

这样的项目代码会越来越乱, 一定要懂得复用, 功能相近的函数要抽象出来, 不要大量的复制粘贴, 很容易出问题! (踩过坑的人自然懂)

工作中如果发现某一个功能自己要经常用, 同事们可能也会用到, 自己就花点时间把这个功能抽象成一个好用的函数或者工具类, 不仅自己方便, 也方便了同事们。

同事们就会逐渐认可你的工作态度和工作能力，自己的口碑都是这么一点一点积累起来的！在同事圈里口碑起来了之后，你就发现自己走上了一个正循环，以后的升职加薪才少不了你！哈哈哈

用队列实现栈还是有点别扭。

3. 用队列实现栈

[力扣题目链接](#)

使用队列实现栈的下列操作：

- `push(x)` -- 元素 x 入栈
- `pop()` -- 移除栈顶元素
- `top()` -- 获取栈顶元素
- `empty()` -- 返回栈是否为空

注意：

- 你只能使用队列的基本操作-- 也就是 `push to back`, `peek/pop from front`, `size`, 和 `is empty` 这些操作是合法的。
- 你所使用的语言也许不支持队列。你可以使用 `list` 或者 `deque`（双端队列）来模拟一个队列，只要是标准的队列操作即可。
- 你可以假设所有操作都是有效的（例如，对一个空的栈不会调用 `pop` 或者 `top` 操作）。

算法公开课

《代码随想录》算法视频公开课：[队列的基本操作！ | LeetCode: 225. 用队列实现栈](#)，相信结合视频再看本篇题解，更有助于大家对本题的理解。

思路

（这里要强调是单向队列）

有的同学可能疑惑这种题目有什么实际工程意义，其实很多算法题目主要是对知识点的考察和教学意义远大于其工程实践的意义，所以面试题也是这样！

刚刚做过[栈与队列：我用栈来实现队列怎么样？](#)的同学可能依然想着用一个输入队列，一个输出队列，就可以模拟栈的功能，仔细想一下还真不行！

队列模拟栈，其实一个队列就够了，那么我们先说一说两个队列来实现栈的思路。

队列是先进先出的规则，把一个队列中的数据导入另一个队列中，数据的顺序并没有变，并没有变成先进后出的顺序。

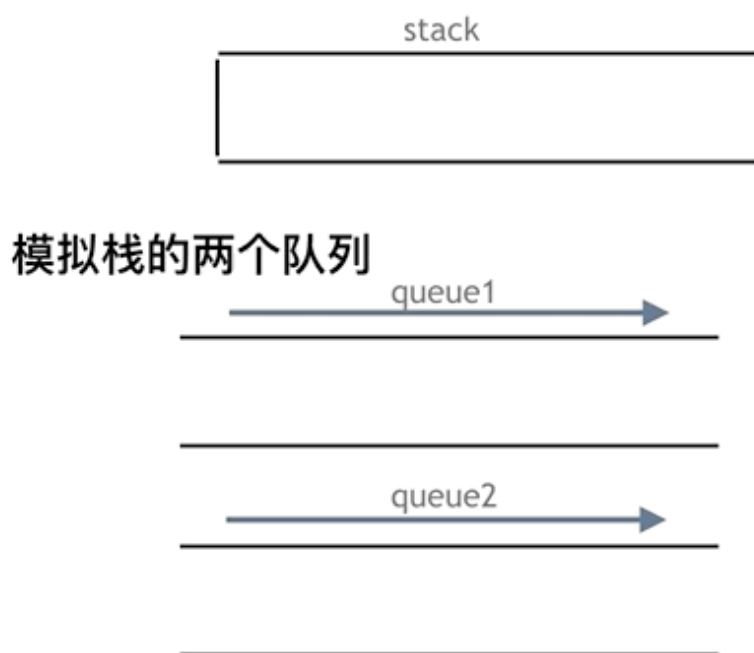
所以用栈实现队列，和用队列实现栈的思路还是不一样的，这取决于这两个数据结构的性质。

但是依然还是要用两个队列来模拟栈，只不过没有输入和输出的关系，而是另一个队列完全用来备份的！

如下面动画所示，用两个队列`que1`和`que2`实现队列的功能，`que2`其实完全就是一个备份的作用，把`que1`最后面的元素以外的元素都备份到`que2`，然后弹出最后面的元素，再把其他元素从`que2`导回`que1`。

模拟的队列执行语句如下：

```
queue.push(1);
queue.push(2);
queue.pop(); // 注意弹出的操作
queue.push(3);
queue.push(4);
queue.pop(); // 注意弹出的操作
queue.pop();
queue.pop();
queue.empty();
```



D
代码随想录

详细如代码注释所示：

```
class MyStack {
public:
    queue<int> que1;
    queue<int> que2; // 辅助队列，用来备份
```

```

/** Initialize your data structure here. */
MyStack() {

}

/** Push element x onto stack. */
void push(int x) {
    que1.push(x);
}

/** Removes the element on top of the stack and returns that element. */
int pop() {
    int size = que1.size();
    size--;
    while (size-- > 0) { // 将que1 导入que2, 但要留下最后一个元素
        que2.push(que1.front());
        que1.pop();
    }

    int result = que1.front(); // 留下的最后一个元素就是要返回的值
    que1.pop();
    que1 = que2; // 再将que2赋值给que1
    while (!que2.empty()) { // 清空que2
        que2.pop();
    }
    return result;
}

/** Get the top element. */
int top() {
    return que1.back();
}

/** Returns whether the stack is empty. */
bool empty() {
    return que1.empty();
}
};

```

- 时间复杂度: push为O(n), 其他为O(1)
- 空间复杂度: O(n)

优化

其实这道题目就是用一个队列就够了。

一个队列在模拟栈弹出元素的时候只要将队列头部的元素（除了最后一个元素外）重新添加到队列尾部，此时再去弹出元素就是栈的顺序了。

```
class MyStack {
public:
    queue<int> que;
    /** Initialize your data structure here. */
    MyStack() {

    }
    /** Push element x onto stack. */
    void push(int x) {
        que.push(x);
    }
    /** Removes the element on top of the stack and returns that element. */
    int pop() {
        int size = que.size();
        size--;
        while (size-- > 0) { // 将队列头部的元素（除了最后一个元素外） 重新添加到队列尾部
            que.push(que.front());
            que.pop();
        }
        int result = que.front(); // 此时弹出的元素顺序就是栈的顺序了
        que.pop();
        return result;
    }

    /** Get the top element. */
    int top() {
        return que.back();
    }

    /** Returns whether the stack is empty. */
    bool empty() {
        return que.empty();
    }
};
```

- 时间复杂度: push为 $O(n)$, 其他为 $O(1)$
- 空间复杂度: $O(n)$

数据结构与算法应用往往隐藏在我们看不到的地方

4. 有效的括号

[力扣题目链接](#)

给定一个只包括 '('，')'，'{'，'}'，'['，']' 的字符串，判断字符串是否有效。

有效字符串需满足：

- 左括号必须用相同类型的右括号闭合。
- 左括号必须以正确的顺序闭合。
- 注意空字符串可被认为是有效字符串。

示例 1:

- 输入: "()"
- 输出: true

示例 2:

- 输入: "()[]{}"
- 输出: true

示例 3:

- 输入: "]"
- 输出: false

示例 4:

- 输入: "(D]"
- 输出: false

示例 5:

- 输入: "{[]}"
- 输出: true

算法公开课

[《代码随想录》算法视频公开课：栈的拿手好戏！ | LeetCode: 20. 有效的括号](#)，相信结合视频再看本篇题解，更有助于大家对本题的理解。

思路

题外话

括号匹配是使用栈解决的经典问题。

题意其实就像我们在写代码的过程中，要求括号的顺序是一样的，有左括号，相应的位置必须要有右括号。

如果还记得编译原理的话，编译器在 词法分析 的过程中处理括号、花括号等这个符号的逻辑，也是使用了栈这种数据结构。

再举个例子，linux系统中，cd这个进入目录的命令我们应该再熟悉不过了。

```
cd a/b/c/../../
```

这个命令最后进入a目录，系统是如何知道进入了a目录呢，这就是栈的应用（其实可以出一道相应的面试题了）

所以栈在计算机领域中应用是非常广泛的。

有的同学经常会想学的这些数据结构有什么用，也开发不了什么软件，大多数同学说的软件应该都是可视化的软件例如APP、网站之类的，那都是非常上层的应用了，底层很多功能的实现都是基础的数据结构和算法。

所以数据结构与算法的应用往往隐藏在我们看不到的地方！

这里我就不过多展开了，先来看题。

进入正题

由于栈结构的特殊性，非常适合做对称匹配类的题目。

首先要弄清楚，字符串里的括号不匹配有几种情况。

一些同学，在面试中看到这种题目上来就开始写代码，然后就越写越乱。

建议在写代码之前要分析好有哪几种不匹配的情况，如果不在动手之前分析好，写出的代码也会有很多问题。

先来分析一下 这里有三种不匹配的情况，

1. 第一种情况，字符串里左方向的括号多余了，所以不匹配。

([{ }] ()

2. 第二种情况，括号没有多余，但是 括号的类型没有匹配上。

([{ } } }

3. 第三种情况，字符串里右方向的括号多余了，所以不匹配。

([{ }])))

我们的代码只要覆盖了这三种不匹配的情况，就不会出问题，可以看出 动手之前分析好题目的重要性。

动画如下：



([{ }] ()



第一种情况：已经遍历完了字符串，但是栈不为空，说明有相应的左括号没有右括号来匹配，所以return false

第二种情况：遍历字符串匹配的过程中，发现栈里没有要匹配的字符。所以return false

第三种情况：遍历字符串匹配的过程中，栈已经为空了，没有匹配的字符了，说明右括号没有找到对应的左括号
return false

那么什么时候说明左括号和右括号全都匹配了呢，就是字符串遍历完之后，栈是空的，就说明全都匹配了。

分析完之后，代码其实就比较好写了，

但还有一些技巧，在匹配左括号的时候，右括号先入栈，就只需要比较当前元素和栈顶相等就可以了，比左括号先入栈代码实现要简单的多了！

实现C++代码如下：

```
class Solution {
public:
    bool isValid(string s) {
        if (s.size() % 2 != 0) return false; // 如果s的长度为奇数，一定不符合要求
        stack<char> st;
        for (int i = 0; i < s.size(); i++) {
            if (s[i] == '(') st.push(')');
            else if (s[i] == '{') st.push('}');
            else if (s[i] == '[') st.push(']');
        }
        return st.empty();
    }
};
```

```
        // 第三种情况：遍历字符串匹配的过程中，栈已经为空了，没有匹配的字符了，说明右括号没有找到
        对应的左括号 return false
        // 第二种情况：遍历字符串匹配的过程中，发现栈里没有我们要匹配的字符。所以return false
        else if (st.empty() || st.top() != s[i]) return false;
        else st.pop(); // st.top() 与 s[i]相等，栈弹出元素
    }
    // 第一种情况：此时我们已经遍历完了字符串，但是栈不为空，说明有相应的左括号没有右括号来匹配，所以
    以return false，否则就return true
    return st.empty();
}
};
```

- 时间复杂度: $O(n)$
- 空间复杂度: $O(n)$

技巧性的东西没有固定的学习方法，还是要多看多练，自己灵活运用。

匹配问题都是栈的强项

5. 删除字符串中的所有相邻重复项

[力扣题目链接](#)

给出由小写字母组成的字符串 S ，重复项删除操作会选择两个相邻且相同的字母，并删除它们。

在 S 上反复执行重复项删除操作，直到无法继续删除。

在完成所有重复项删除操作后返回最终的字符串。答案保证唯一。

示例：

- 输入: "abbaca"
- 输出: "ca"
- 解释: 例如，在 "abbaca" 中，我们可以删除 "bb" 由于两字母相邻且相同，这是此时唯一可以执行删除操作的重复项。之后我们得到字符串 "aaca"，其中又只有 "aa" 可以执行重复项删除操作，所以最后的字符串为 "ca"。

提示：

- $1 \leq S.length \leq 20000$
- S 仅由小写英文字母组成。

算法公开课

[《代码随想录》算法视频公开课：栈的好戏还要继续！ | LeetCode: 1047. 删除字符串中的所有相邻重复项](#)，相信结合视频再看本篇题解，更有助于大家对本题的理解。

思路

正题

本题要删除相邻相同元素，相对于[20. 有效的括号](#)来说其实也是匹配问题，20. 有效的括号 是匹配左右括号，本题是匹配相邻元素，最后都是做消除的操作。

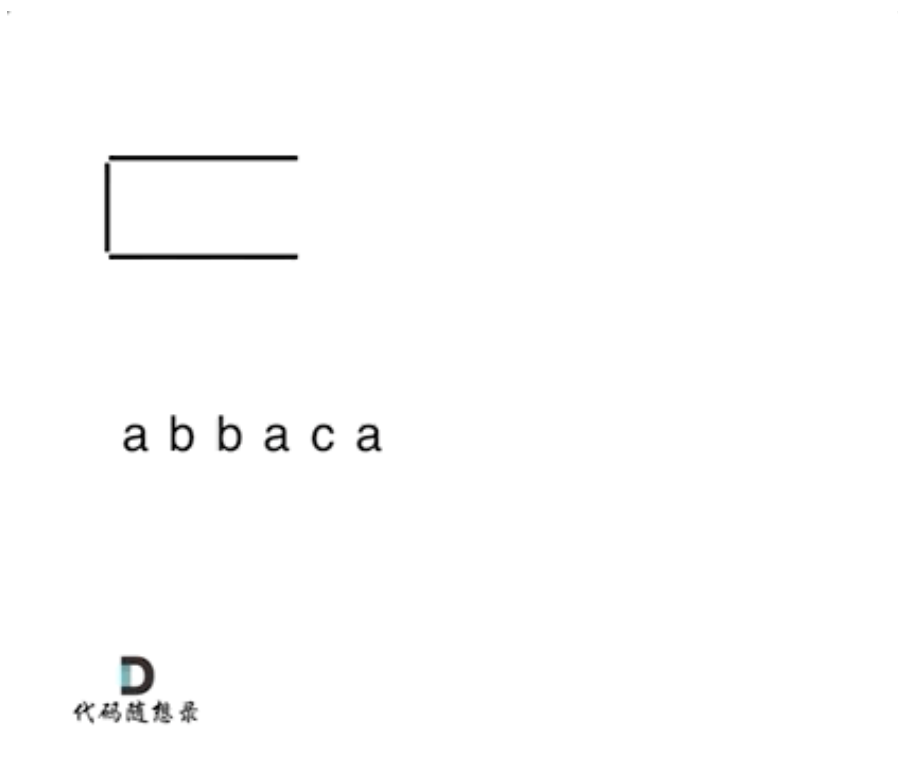
本题也是用栈来解决的经典题目。

那么栈里应该放的是什么元素呢？

我们在删除相邻重复项的时候，其实就是要知道当前遍历的这个元素，我们在前一位是不是遍历过一样数值的元素，那么如何记录前面遍历过的元素呢？

所以就是用栈来存放，那么栈的目的，就是存放遍历过的元素，当遍历当前的这个元素的时候，去栈里看一下我们是不是遍历过相同数值的相邻元素。

然后再去做对应的消除操作。如动画所示：



从栈中弹出剩余元素，此时是字符串ac，因为从栈里弹出的元素是倒序的，所以再对字符串进行反转一下，就得到了最终的结果。

C++代码：

```
class Solution {
public:
    string removeDuplicates(string S) {
        stack<char> st;
        for (char s : S) {
```



```

        if (st.empty() || s != st.top()) {
            st.push(s);
        } else {
            st.pop(); // s 与 st.top()相等的情况
        }
    }
    string result = "";
    while (!st.empty()) { // 将栈中元素放到result字符串汇总
        result += st.top();
        st.pop();
    }
    reverse (result.begin(), result.end()); // 此时字符串需要反转一下
    return result;
}
};

```

- 时间复杂度: $O(n)$
- 空间复杂度: $O(n)$

当然可以拿字符串直接作为栈，这样省去了栈还要转为字符串的操作。

代码如下：

```

class Solution {
public:
    string removeDuplicates(string S) {
        string result;
        for(char s : S) {
            if(result.empty() || result.back() != s) {
                result.push_back(s);
            }
            else {
                result.pop_back();
            }
        }
        return result;
    }
};

```

- 时间复杂度: $O(n)$
- 空间复杂度: $O(1)$ ，返回值不计空间复杂度

题外话

这道题目就像是我們玩过的游戏对对碰，如果相同的元素挨在一起就要消除。

可能我们在玩游戏的时候感觉理所当然应该消除，但程序又怎么知道该如何消除呢，特别是消除之后又有新的元素可能挨在一起。

此时游戏的后端逻辑就可以用一个栈来实现（我没有实际考察对对碰或者爱消除游戏的代码实现，仅从原理上进行推断）。

游戏开发可能使用栈结构，编程语言的一些功能实现也会使用栈结构，实现函数递归调用就需要栈，但不是每种编程语言都支持递归，例如：

递归的实现就是：每一次递归调用都会把函数的局部变量、参数值和返回地址等压入调用栈中，然后递归返回的时候，从栈顶弹出上一次递归的各项参数，所以这就是递归为什么可以返回上一层位置的原因。

相信大家应该遇到过一种错误就是栈溢出，系统输出的异常是 `Segmentation fault`（当然不是所有的 `Segmentation fault` 都是栈溢出导致的），如果你使用了递归，就要想一想是不是无限递归了，那么系统调用栈就会溢出。

而且在企业项目开发中，**尽量不要使用递归**！在项目比较大的时候，由于参数多，全局变量等等，使用递归很容易判断不充分return的条件，非常容易无限递归（或者递归层级过深），**造成栈溢出错误（这种问题还不好排查！）**

这不仅仅是一道好题，也展现出计算机的思考方式

6. 逆波兰表达式求值

[力扣题目链接](#)

根据 逆波兰表示法，求表达式的值。

有效的运算符包括 `+`，`-`，`*`，`/`。每个运算对象可以是整数，也可以是另一个逆波兰表达式。

说明：

整数除法只保留整数部分。

给定逆波兰表达式总是有效的。换句话说，表达式总会得出有效数值且不存在除数为 0 的情况。

示例 1：

- 输入: `["2", "1", "+", "3", "*"]`
- 输出: 9
- 解释: 该算式转化为常见的中缀算术表达式为: $((2 + 1) * 3) = 9$

示例 2：

- 输入: `["4", "13", "5", "/", "+"]`
- 输出: 6

- 解释: 该算式转化为常见的中缀算术表达式为: $(4 + (13 / 5)) = 6$

示例 3:

- 输入: ["10", "6", "9", "3", "+", "-11", "*", "/", "*", "17", "+", "5", "+"]
- 输出: 22
- 解释: 该算式转化为常见的中缀算术表达式为:

```
((10 * (6 / ((9 + 3) * -11))) + 17) + 5
= ((10 * (6 / (12 * -11))) + 17) + 5
= ((10 * (6 / -132)) + 17) + 5
= ((10 * 0) + 17) + 5
= (0 + 17) + 5
= 17 + 5
= 22
```

逆波兰表达式: 是一种后缀表达式, 所谓后缀就是指运算符写在后面。

平常使用的算式则是一种中缀表达式, 如 $(1 + 2) * (3 + 4)$ 。

该算式的逆波兰表达式写法为 $((1\ 2\ +)\ (3\ 4\ +)\ *)$ 。

逆波兰表达式主要有以下两个优点:

- 去掉括号后表达式无歧义, 上式即便写成 $1\ 2\ +\ 3\ 4\ +\ *$ 也可以依据次序计算出正确结果。
- 适合用栈操作运算: 遇到数字则入栈; 遇到运算符则取出栈顶两个数字进行计算, 并将结果压入栈中。

算法公开课

《代码随想录》算法视频公开课: [栈的最后表演! | LeetCode: 150. 逆波兰表达式求值](#), 相信结合视频再看本篇题解, 更有助于大家对本题的理解。

思路

正题

在上一篇文章中[1047. 删除字符串中的所有相邻重复项](#)提到了 递归就是用栈来实现的。

所以栈与递归之间在某种程度上是可以转换的! 这一点我们在后续讲解二叉树的时候, 会更详细的讲解到。

那么来看一下本题, 其实逆波兰表达式相当于是二叉树中的后序遍历。大家可以把运算符作为中间节点, 按照后序遍历的规则画出一个二叉树。

但我们没有必要从二叉树的角度去解决这个问题, 只要知道逆波兰表达式是用后序遍历的方式把二叉树序列化了, 就可以了。

在进一步看, 本题中每一个子表达式要得出一个结果, 然后拿这个结果再进行运算, 那么这岂不就是一个相邻字符串消除的过程, 和[1047. 删除字符串中的所有相邻重复项](#)中的对对碰游戏是不是就非常像了。

如动画所示：

["4", "13", "5", "/", "+"]



D

代码随想录

相信看完动画大家应该知道，这和[1047. 删除字符串中的所有相邻重复项](#)是差不多的，只不过本题不要相邻元素做消除了，而是做运算！

C++代码如下：

```
class Solution {
public:
    int evalRPN(vector<string>& tokens) {
        // 力扣修改了后台测试数据，需要用longlong
        stack<long long> st;
        for (int i = 0; i < tokens.size(); i++) {
            if (tokens[i] == "+" || tokens[i] == "-" || tokens[i] == "*" || tokens[i]
== "/" ) {
                long long num1 = st.top();
                st.pop();
                long long num2 = st.top();
                st.pop();
                if (tokens[i] == "+") st.push(num2 + num1);
                if (tokens[i] == "-") st.push(num2 - num1);
                if (tokens[i] == "*") st.push(num2 * num1);
                if (tokens[i] == "/") st.push(num2 / num1);
            } else {
                st.push(stoll(tokens[i]));
            }
        }

        int result = st.top();
        st.pop(); // 把栈里最后一个元素弹出（其实不弹出也没事）
    }
};
```

```
        return result;
    }
};
```

- 时间复杂度: $O(n)$
- 空间复杂度: $O(n)$

题外话

我们习惯看到的表达式都是中缀表达式，因为符合我们的习惯，但是中缀表达式对于计算机来说就不是很友好了。

例如： $4 + 13 / 5$ ，这就是中缀表达式，计算机从左到右去扫描的话，扫到13，还要判断13后面是什么运算符，还要比较一下优先级，然后13还和后面的5做运算，做完运算之后，还要向前回退到4的位置，继续做加法，你说麻烦不麻烦！

那么将中缀表达式，转化为后缀表达式之后： $["4", "13", "5", "/", "+"]$ ，就不一样了，计算机可以利用栈来顺序处理，不需要考虑优先级了。也不用回退了，所以后缀表达式对计算机来说是非常友好的。

可以说本题不仅仅是一道好题，也展现出计算机的思考方式。

在1970年代和1980年代，惠普在其所有台式和手持式计算器中都使用了RPN（后缀表达式），直到2020年代仍在某些模型中使用了RPN。

参考维基百科如下：

During the 1970s and 1980s, Hewlett-Packard used RPN in all of their desktop and hand-held calculators, and continued to use it in some models into the 2020s.

要用啥数据结构呢？

7. 滑动窗口最大值

[力扣题目链接](#)

给定一个数组 `nums`，有一个大小为 `k` 的滑动窗口从数组的最左侧移动到数组的最右侧。你只可以看到在滑动窗口内的 `k` 个数字。滑动窗口每次只向右移动一位。

返回滑动窗口中的最大值。

进阶：

你能在线性时间复杂度内解决此题吗？

示例：

输入： $nums = [1, 3, -1, -3, 5, 3, 6, 7]$ ，和 $k = 3$

输出： $[3, 3, 5, 5, 6, 7]$

解释：

滑动窗口的位置	最大值
-----	-----
[1 3 -1] -3 5 3 6 7	3
1 [3 -1 -3] 5 3 6 7	3
1 3 [-1 -3 5] 3 6 7	5
1 3 -1 [-3 5 3] 6 7	5
1 3 -1 -3 [5 3 6] 7	6
1 3 -1 -3 5 [3 6 7]	7

提示：

- $1 \leq \text{nums.length} \leq 10^5$
- $-10^4 \leq \text{nums}[i] \leq 10^4$
- $1 \leq k \leq \text{nums.length}$

算法公开课

《代码随想录》算法视频公开课：[单调队列正式登场！ | LeetCode: 239. 滑动窗口最大值](#)，相信结合视频再看本篇题解，更有助于大家对本题的理解。

思路

这是使用单调队列的经典题目。

难点是如何求一个区间里的最大值呢？（这好像是废话），暴力一下不就得了。

暴力方法，遍历一遍的过程中每次从窗口中再找到最大的数值，这样很明显是 $O(n \times k)$ 的算法。

有的同学可能会想用一个大顶堆（优先级队列）来存放这个窗口里的k个数字，这样就可以知道最大的最大值是多少了，但是问题是这个窗口是移动的，而大顶堆每次只能弹出最大值，我们无法移除其他数值，这样就造成大顶堆维护的不是滑动窗口里面的数值了。所以不能用大顶堆。

此时我们需要一个队列，这个队列呢，放进去窗口里的元素，然后随着窗口的移动，队列也一进一出，每次移动之后，队列告诉我们里面的最大值是什么。

这个队列应该长这个样子：

```
class MyQueue {
public:
    void pop(int value) {
    }
    void push(int value) {
    }
    int front() {
        return que.front();
    }
};
```

每次窗口移动的时候，调用que.pop(滑动窗口中移除元素的数值)，que.push(滑动窗口添加元素的数值)，然后que.front()就返回我们要的最大值。

这么个队列香不香，要是现成的这种数据结构是不是更香了！

可惜了，没有！我们需要自己实现这么个队列。

然后再分析一下，队列里的元素一定是要排序的，而且要最大值放在出队口，要不然怎么知道最大值呢。

但如果把窗口里的元素都放进队列里，窗口移动的时候，队列需要弹出元素。

那么问题来了，已经排序之后的队列 怎么能把窗口要移除的元素（这个元素可不一定是最大值）弹出呢。

大家此时应该陷入深思.....

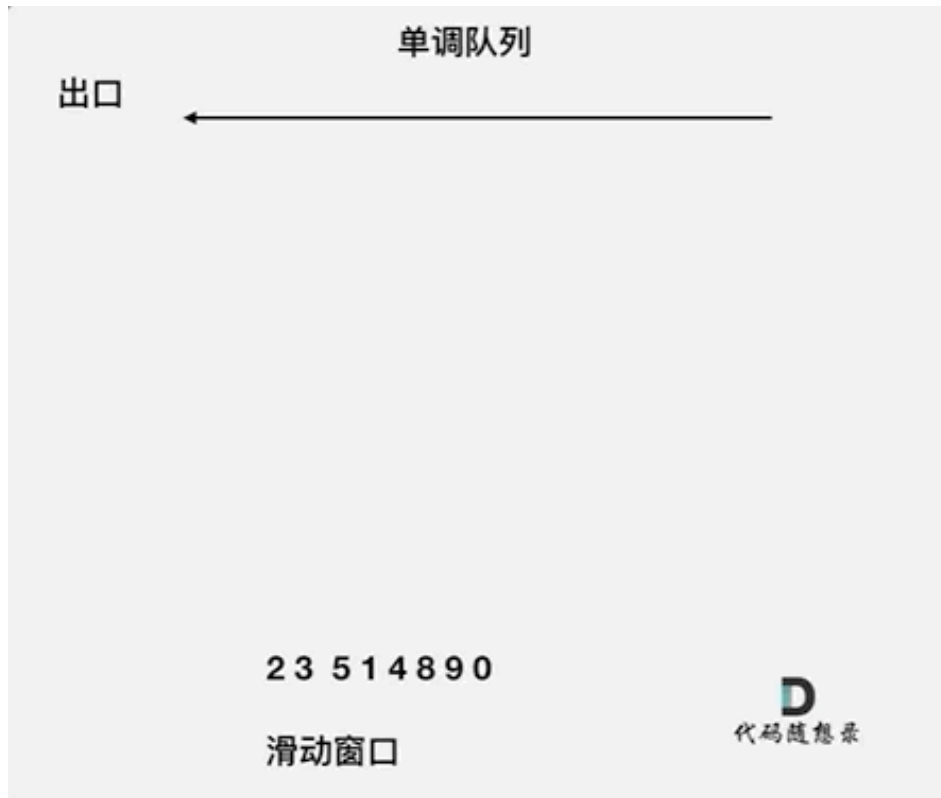
其实队列没有必要维护窗口里的所有元素，只需要维护有可能成为窗口里最大值的元素就可以了，同时保证队列里的元素数值是由大到小的。

那么这个维护元素单调递减的队列就叫做单调队列，即单调递减或单调递增的队列。C++中没有直接支持单调队列，需要我们自己来实现一个单调队列

不要以为实现的单调队列就是对窗口里面的数进行排序，如果排序的话，那和优先级队列又有什么区别了呢。

来看一下单调队列如何维护队列里的元素。

动画如下：



对于窗口里的元素{2, 3, 5, 1, 4}, 单调队列里只维护{5, 4} 就够了, 保持单调队列里单调递减, 此时队列出口元素就是窗口里最大元素。

此时大家应该怀疑单调队列里维护着{5, 4} 怎么配合窗口进行滑动呢?

设计单调队列的时候, pop, 和push操作要保持如下规则:

1. pop(value): 如果窗口移除的元素value等于单调队列的出口元素, 那么队列弹出元素, 否则不用任何操作
2. push(value): 如果push的元素value大于入口元素的数值, 那么就将队列入口的元素弹出, 直到push元素的数值小于等于队列入口元素的数值为止

保持如上规则, 每次窗口移动的时候, 只要问que.front()就可以返回当前窗口的最大值。

为了更直观的感受单调队列的工作过程, 以题目示例为例, 输入: nums = [1,3,-1,-3,5,3,6,7], 和 k = 3, 动画如下:

单调队列 front

单调队列 (从大到小)

单调队列 back

nums: 1 3 -1 -3 5 3 6 7 k: 3



那么我们用什么数据结构来实现这个单调队列呢？

使用deque最为合适，在文章[栈与队列：来看看栈和队列不为人知的一面](#)中，我们就提到了常用的queue在没有指定容器的情况下，deque就是默认底层容器。

基于刚刚说过的单调队列pop和push的规则，代码不难实现，如下：

```
class MyQueue { //单调队列 (从大到小)
public:
    deque<int> que; // 使用deque来实现单调队列
    // 每次弹出的时候，比较当前要弹出的数值是否等于队列出口元素的数值，如果相等则弹出。
    // 同时pop之前判断队列当前是否为空。
    void pop(int value) {
        if (!que.empty() && value == que.front()) {
            que.pop_front();
        }
    }
    // 如果push的数值大于入口元素的数值，那么就将队列后端的数值弹出，直到push的数值小于等于队列入口元素的数值为止。
    // 这样就保持了队列里的数值是单调从大到小的了。
    void push(int value) {
        while (!que.empty() && value > que.back()) {
            que.pop_back();
        }
        que.push_back(value);
    }
    // 查询当前队列里的最大值 直接返回队列前端也就是front就可以了。
    int front() {
```

```

        return que.front();
    }
};

```

这样我们就用deque实现了一个单调队列，接下来解决滑动窗口最大值的问题就很简单了，直接看代码吧。

C++代码如下：

```

class Solution {
private:
    class MyQueue { //单调队列（从大到小）
    public:
        deque<int> que; // 使用deque来实现单调队列
        // 每次弹出的时候，比较当前要弹出的数值是否等于队列出口元素的数值，如果相等则弹出。
        // 同时pop之前判断队列当前是否为空。
        void pop(int value) {
            if (!que.empty() && value == que.front()) {
                que.pop_front();
            }
        }
        // 如果push的数值大于入口元素的数值，那么就将队列后端的数值弹出，直到push的数值小于等于队列入口元素的数值为止。
        // 这样就保持了队列里的数值是单调从大到小的了。
        void push(int value) {
            while (!que.empty() && value > que.back()) {
                que.pop_back();
            }
            que.push_back(value);
        }
        // 查询当前队列里的最大值 直接返回队列前端也就是front就可以了。
        int front() {
            return que.front();
        }
    };
public:
    vector<int> maxSlidingWindow(vector<int>& nums, int k) {
        MyQueue que;
        vector<int> result;
        for (int i = 0; i < k; i++) { // 先将前k的元素放进队列
            que.push(nums[i]);
        }
        result.push_back(que.front()); // result 记录前k的元素的数值
        for (int i = k; i < nums.size(); i++) {
            que.pop(nums[i - k]); // 滑动窗口移除最前面元素
            que.push(nums[i]); // 滑动窗口前加入最后面的元素
            result.push_back(que.front()); // 记录对应的最大值
        }
        return result;
    }
};

```

```
}  
};
```

- 时间复杂度: $O(n)$
- 空间复杂度: $O(k)$

再来看一下时间复杂度，使用单调队列的时间复杂度是 $O(n)$ 。

有的同学可能想了，在队列中 push 元素的过程中，还有 pop 操作呢，感觉不是纯粹的 $O(n)$ 。

其实，大家可以自己观察一下单调队列的实现，nums 中的每个元素最多也就被 push_back 和 pop_back 各一次，没有任何多余操作，所以整体的复杂度还是 $O(n)$ 。

空间复杂度因为我们定义一个辅助队列，所以是 $O(k)$ 。

扩展

大家貌似对单调队列 都有一些疑惑，首先要明确的是，题解中单调队列里的 pop 和 push 接口，仅适用于本题哈。单调队列不是一成不变的，而是不同场景不同写法，总之要保证队列里单调递减或递增的原则，所以叫做单调队列。不要以为本题中的单调队列实现就是固定的写法哈。

大家貌似对 deque 也有一些疑惑，C++ 中 deque 是 stack 和 queue 默认的底层实现容器（这个我们之前已经讲过啦），deque 是可以两边扩展的，而且 deque 里元素并不是严格的连续分布的。

前 K 个大数问题，老生常谈，不得不谈

8. 前 K 个高频元素

[力扣题目链接](#)

给定一个非空的整数数组，返回其中出现频率前 k 高的元素。

示例 1:

- 输入: nums = [1,1,1,2,2,3], k = 2
- 输出: [1,2]

示例 2:

- 输入: nums = [1], k = 1
- 输出: [1]

提示:

- 你可以假设给定的 k 总是合理的，且 $1 \leq k \leq$ 数组中不相同的元素的个数。
- 你的算法的时间复杂度必须优于 $O(n \log n)$ ，n 是数组的大小。
- 题目数据保证答案唯一，换句话说，数组中前 k 个高频元素的集合是唯一的。

- 你可以按任意顺序返回答案。

算法公开课

《代码随想录》算法视频公开课：[优先级队列正式登场！大顶堆、小顶堆该怎么用？](#) | [LeetCode：347.前 K 个高频元素](#)，相信结合视频再看本篇题解，更有助于大家对本题的理解。

思路

这道题目主要涉及到如下三块内容：

1. 要统计元素出现频率
2. 对频率排序
3. 找出前K个高频元素

首先统计元素出现的频率，这一类的问题可以使用map来进行统计。

然后是对频率进行排序，这里我们可以使用一种 容器适配器就是**优先级队列**。

什么是优先级队列呢？

其实就是一个披着队列外衣的堆，因为优先级队列对外接口只是从队头取元素，从队尾添加元素，再无其他取元素的方式，看起来就是一个队列。

而且优先级队列内部元素是自动依照元素的权值排列。那么它是如何有序排列的呢？

缺省情况下priority_queue利用max-heap（大顶堆）完成对元素的排序，这个大顶堆是以vector为表现形式的complete binary tree（完全二叉树）。

什么是堆呢？

堆是一棵完全二叉树，树中每个结点的值都不小于（或不大于）其左右孩子的值。如果父亲结点是大于等于左右孩子就是大顶堆，小于等于左右孩子就是小顶堆。

所以大家经常说的大顶堆（堆头是最大元素），小顶堆（堆头是最小元素），如果懒得自己实现的话，就直接用priority_queue（优先级队列）就可以了，底层实现都是一样的，从小到大排就是小顶堆，从大到小排就是大顶堆。

本题我们就要使用优先级队列来对部分频率进行排序。

为什么不用快排呢，使用快排要将map转换为vector的结构，然后对整个数组进行排序，而这种场景下，我们其实只需要维护k个有序的序列就可以了，所以使用优先级队列是最优的。

此时要思考一下，是使用小顶堆呢，还是大顶堆？

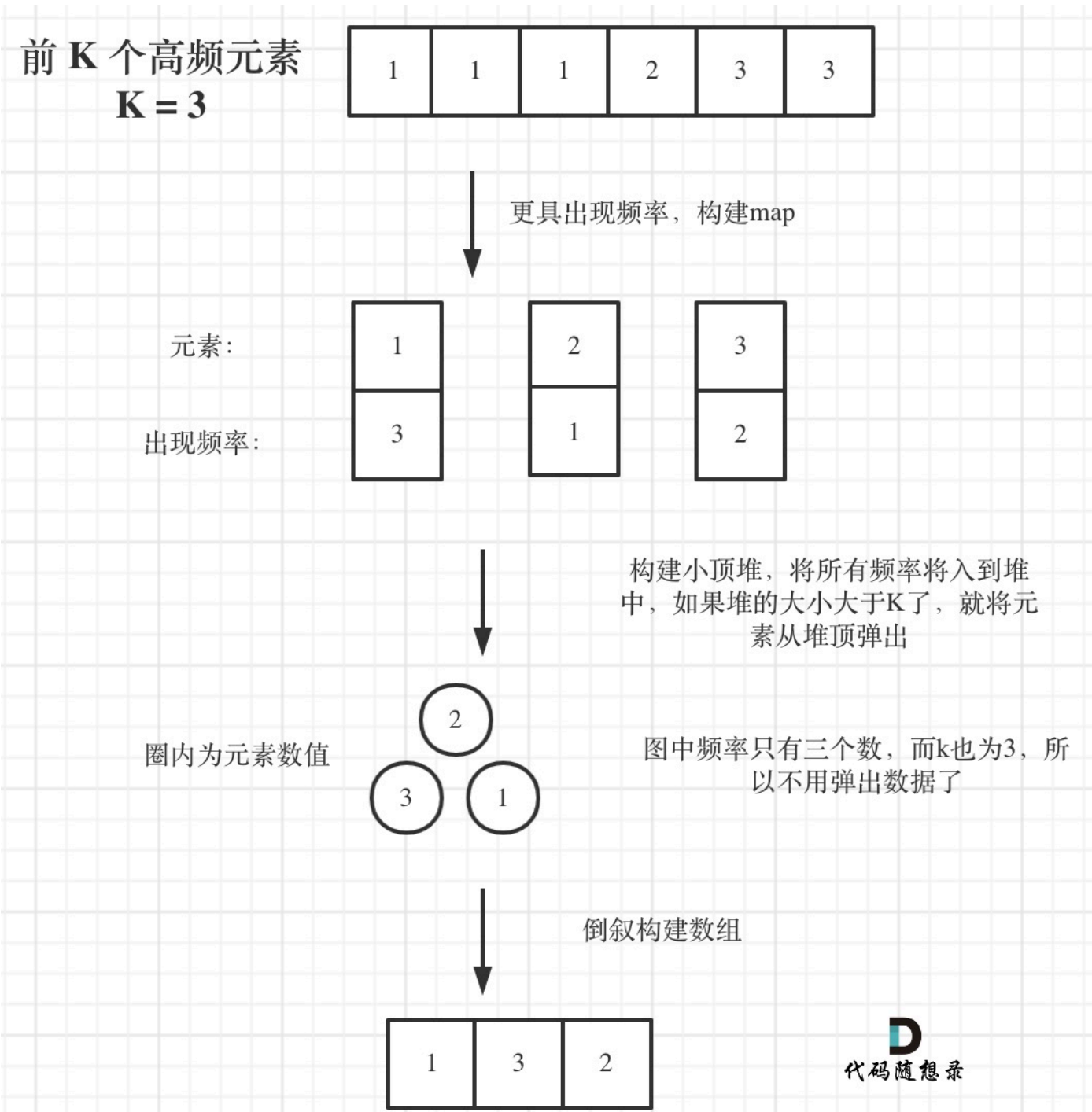
有的同学一想，题目要求前 K 个高频元素，那么果断用大顶堆啊。

那么问题来了，定义一个大小为k的大顶堆，在每次移动更新大顶堆的时候，每次弹出都把最大的元素弹出去了，那么怎么保留下来前K个高频元素呢。

而且使用大顶堆就要把所有元素都进行排序，那能不能只排序k个元素呢？

所以我们要用小顶堆，因为要统计最大前k个元素，只有小顶堆每次将最小的元素弹出，最后小顶堆里积累的才是前k个最大元素。

寻找前k个最大元素流程如图所示：（图中的频率只有三个，所以正好构成一个大小为3的小顶堆，如果频率更多一些，则用这个小顶堆进行扫描）



我们来看一下C++代码：

```
class Solution {
public:
    // 小顶堆
    class mycomparison {
    public:
        bool operator()(const pair<int, int>& lhs, const pair<int, int>& rhs) {
            return lhs.second > rhs.second;
        }
    };
};
```

```

vector<int> topKFrequent(vector<int>& nums, int k) {
    // 要统计元素出现频率
    unordered_map<int, int> map; // map<nums[i], 对应出现的次数>
    for (int i = 0; i < nums.size(); i++) {
        map[nums[i]]++;
    }

    // 对频率排序
    // 定义一个小顶堆，大小为k
    priority_queue<pair<int, int>, vector<pair<int, int>>, mycomparison> pri_que;

    // 用固定大小为k的小顶堆，扫面所有频率的数值
    for (unordered_map<int, int>::iterator it = map.begin(); it != map.end(); it++)
    {
        pri_que.push(*it);
        if (pri_que.size() > k) { // 如果堆的大小大于了k，则队列弹出，保证堆的大小一直为k
            pri_que.pop();
        }
    }

    // 找出前k个高频元素，因为小顶堆先弹出的是最小的，所以倒序来输出到数组
    vector<int> result(k);
    for (int i = k - 1; i >= 0; i--) {
        result[i] = pri_que.top().first;
        pri_que.pop();
    }
    return result;
}
};

```

- 时间复杂度: $O(n \log k)$
- 空间复杂度: $O(n)$

拓展

大家对这个比较运算在建堆时是如何应用的，为什么左大于右就会建立小顶堆，反而建立大顶堆比较困惑。

确实 例如我们在写快排的cmp函数的时候，`return left > right` 就是从大到小，`return left < right` 就是从小到大。

优先级队列的定义正好反过来了，可能和优先级队列的源码实现有关（我没有仔细研究），我估计是底层实现上优先队列队首指向后面，队尾指向最前面的缘故！

9. 栈与队列总结篇

栈与队列的理论基础

首先我们在[栈与队列：来看看栈和队列不为人知的一面](#)中讲解了栈和队列的理论基础。

里面提到了灵魂四问：

1. C++中stack, queue 是容器么？
2. 我们使用的stack, queue是属于那个版本的STL？
3. 我们使用的STL中stack, queue是如何实现的？
4. stack, queue 提供迭代器来遍历空间么？

相信不仅仅是C++中有这些问题，那么大家使用其他编程语言，也可以考虑一下这四个问题，栈和队列是如何实现的。

栈与队列是我们熟悉的不能再熟悉的数据结构，但它们的底层实现，很多同学都比较模糊，这其实就是基础所在。

可以出一道面试题：栈里面的元素在内存中是连续分布的么？

这个问题有两个陷阱：

- 陷阱1：栈是容器适配器，底层容器使用不同的容器，导致栈内数据在内存中是不是连续分布。
- 陷阱2：缺省情况下，默认底层容器是deque，那么deque的在内存中的数据分布是什么样的呢？答案是：不连续的，下文也会提到deque。

所以这就是考察候选者基础知识扎不扎实的好问题。

大家还是要多多重视起来！

了解了栈与队列基础之后，那么可以用[栈与队列：栈实现队列](#)和[栈与队列：队列实现栈](#)来练习一下栈与队列的基本操作。

值得一提的是，用[栈与队列：用队列实现栈还有点别扭](#)中，其实只用一个队列就够了。

一个队列在模拟栈弹出元素的时候只要将队列头部的元素（除了最后一个元素外）重新添加到队列尾部，此时在去弹出元素就是栈的顺序了。

栈经典题目

栈在系统中的应用

如果还记得编译原理的话，编译器在词法分析的过程中处理括号、花括号等这个符号的逻辑，就是使用了栈这种数据结构。

再举个例子，linux系统中，cd这个进入目录的命令我们应该再熟悉不过了。

```
cd a/b/c/../../
```

这个命令最后进入a目录，系统是如何知道进入了a目录呢，这就是栈的应用。这在leetcode上也是一道题目，编号：71. 简化路径，大家有空可以做一下。

递归的实现是栈：每一次递归调用都会把函数的局部变量、参数值和返回地址等压入调用栈中，然后递归返回的时候，从栈顶弹出上一次递归的各项参数，所以这就是递归为什么可以返回上一层位置的原因。

所以栈在计算机领域中应用是非常广泛的。

有的同学经常会想学的这些数据结构有什么用，也开发不了什么软件，大多数同学说的软件应该都是可视化的软件例如APP、网站之类的，那都是非常上层的应用了，底层很多功能的实现都是基础的数据结构和算法。

所以数据结构与算法的应用往往隐藏在我们看不到的地方！

括号匹配问题

在[栈与队列：系统中处处都是栈的应用](#)中我们讲解了括号匹配问题。

括号匹配是使用栈解决的经典问题。

建议要写代码之前要分析好有哪几种不匹配的情况，如果不动手之前分析好，写出的代码也会有很多问题。

先来分析一下 这里有三种不匹配的情况，

1. 第一种情况，字符串里左方向的括号多余了，所以不匹配。
2. 第二种情况，括号没有多余，但是 括号的类型没有匹配上。
3. 第三种情况，字符串里右方向的括号多余了，所以不匹配。

这里还有一些技巧，在匹配左括号的时候，右括号先入栈，就只需要比较当前元素和栈顶相不相等就可以了，比左括号先入栈代码实现要简单的多了！

字符串去重问题

在[栈与队列：匹配问题都是栈的强项](#)中讲解了字符串去重问题。

047. 删除字符串中的所有相邻重复项

思路就是可以把字符串顺序放到一个栈中，然后如果相同的话 栈就弹出，这样最后栈里剩下的元素都是相邻不相同的元素了。

逆波兰表达式问题

在[栈与队列：有没有想过计算机是如何处理表达式的？](#)中讲解了求逆波兰表达式。

本题中每一个子表达式要得出一个结果，然后拿这个结果再进行运算，那么这岂不就是一个相邻字符串消除的过程，和[栈与队列：匹配问题都是栈的强项](#)中的对对碰游戏是不是就非常像了。

队列的经典题目

滑动窗口最大值问题

在[栈与队列：滑动窗口里求最大值引出一个重要数据结构](#)中讲解了一种数据结构：单调队列。

这道题目还是比较绕的，如果第一次遇到这种题目，需要反复琢磨琢磨

主要思想是队列没有必要维护窗口里的所有元素，只需要维护有可能成为窗口里最大值的元素就可以了，同时保证队列里的元素数值是由大到小的。

那么这个维护元素单调递减的队列就叫做**单调队列**，即单调递减或单调递增的队列。C++中没有直接支持单调队列，需要我们自己来一个单调队列

而且不要以为实现的单调队列就是对窗口里面的数进行排序，如果排序的话，那和优先级队列又有什么区别了呢。

设计单调队列的时候，pop，和push操作要保持如下规则：

1. pop(value)：如果窗口移除的元素value等于单调队列的出口元素，那么队列弹出元素，否则不用任何操作
2. push(value)：如果push的元素value大于入口元素的数值，那么就将队列出口的元素弹出，直到push元素的数值小于等于队列入口元素的数值为止

保持如上规则，每次窗口移动的时候，只要问que.front()就可以返回当前窗口的最大值。

一些同学还会对单调队列都有一些困惑，首先要明确的是，**题解中单调队列里的pop和push接口，仅适用于本题。**

单调队列不是一成不变的，而是不同场景不同写法，总之要保证队列里单调递减或递增的原则，所以叫做单调队列。

不要以为本地中的单调队列实现就是固定的写法。

我们用deque作为单调队列的底层数据结构，C++中deque是stack和queue默认的底层实现容器（这个我们之前已经讲过），deque是可以两边扩展的，而且deque里元素并不是严格的连续分布的。

求前 K 个高频元素

在[栈与队列：求前 K 个高频元素和队列有啥关系？](#)中讲解了求前 K 个高频元素。

通过求前 K 个高频元素，引出另一种队列就是**优先级队列**。

什么是优先级队列呢？

其实就是一个披着队列外衣的堆，因为优先级队列对外接口只是从队头取元素，从队尾添加元素，再无其他取元素的方式，看起来就是一个队列。

而且优先级队列内部元素是自动依照元素的权值排列。那么它是如何有序排列的呢？

缺省情况下priority_queue利用max-heap（大顶堆）完成对元素的排序，这个大顶堆是以vector为表现形式的complete binary tree（完全二叉树）。

什么是堆呢？

堆是一棵完全二叉树，树中每个结点的值都不小于（或不大于）其左右孩子的值。如果父亲结点是大于等于左右孩子就是大顶堆，小于等于左右孩子就是小顶堆。

所以大家常说的大顶堆（堆头是最大元素），小顶堆（堆头是最小元素），如果懒得自己实现的话，就直接用priority_queue（优先级队列）就可以了，底层实现都是一样的，从小到大排就是小顶堆，从大到小排就是大顶堆。

本题就要使用优先级队列来对部分频率进行排序。注意这里是对部分数据进行排序而不需要对所有数据排序！

所以排序的过程的时间复杂度是 $O(\log k)$ ，整个算法的时间复杂度是 $O(n \log k)$ 。

总结

在栈与队列系列中，我们强调栈与队列的基础，也是很多同学容易忽视的点。

使用抽象程度越高的语言，越容易忽视其底层实现，而C++相对来说是比较接近底层的语言。

我们用栈实现队列，用队列实现栈来掌握的栈与队列的基本操作。

接着，通过括号匹配问题、字符串去重问题、逆波兰表达式问题来系统讲解了栈在系统中的应用，以及使用技巧。

通过求滑动窗口最大值，以及前K个高频元素介绍了两种队列：单调队列和优先级队列，这是特殊场景解决问题的利器，是一定要掌握的。

好了，栈与队列我们就总结到这里了，接下来Carl就要带大家开启新的篇章了，大家加油！