#### Javascript数据结构



Skipper



# 什么是字典?



### 一种类似集合的数据结构

Set{ 1:1 , 2:2} [值:值]对

Dictionary{ "name":"红楼梦", "price":200} [键:值]对

\*JS的数据类型对象就是字典的一种实现



## 实现字典结构

```
var Dictionary = function(){
   var items = {};
}
```



## 字典主要操作

添加键值对: set(key ,value)

通过键值移除元素: delete(key)

检查键: has(key)

由键获取值:get(key)



# 检查键 has(key)

```
this.has = function(key){
    return key in items;
}
```



# 添加键值对 set(key ,value)

```
this.set = function(key ,value){
   items[key] = value;
}
```



# 通过键移除元素 delete(key)

```
this.delete = function(key){
    if(this.has(key)){
        delete items[key];
        return true;
    }
    return false;
}
```



# 由键获取值 get(key)

```
this.set = function(key ,value){
    return items.has(key) ? items[key] : undefined;
}
```



### 字典其他操作

#### 一、以列表返回字典值

```
this.values = function(){
   var values = [];
   for(var k in items){
       if(this.has(k)){
         values.push(items[k]);
       }
   }
   return values;
}
```



#### 二、获取全部键名

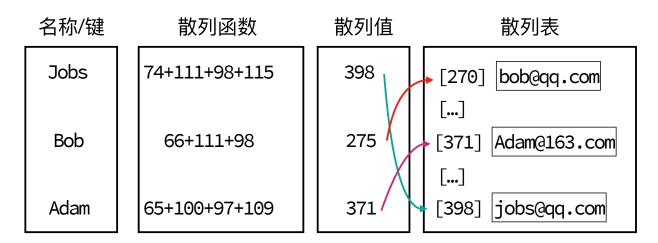


#### 四、其他操作

clear()、size()与之前相同



### 散列表 (哈希表) 和散列算法





## 散列表VS其他数据结构

其他数据结构: 获取值的时候需要遍历元素

散列表: 可以快速定位元素



# 实现散列表结构

```
var HashTable = function(){
   var items = [];
}
```



### 散列表基本方法——散列函数

```
var loseloseHashCode = function(key){
   var hash = 0;
   for(var i = 0; i < key.length ;i++){
      hash += key.charCodeAt(i);
   }
   return hash % 37;
}</pre>
```



## 散列表操作方法

- 一、添加元素 put(key ,value)二、移除值 remove(key)三、检索值 get(key)



# 散列表添加元素 put(key, value)

```
this.put = function(key ,value) {
   var position = loseloseHashCode(key);
   console.log(position + ' - ' + value);
   table[position] = value;
}
```



# 散列表检索元素 get(key)

```
this.get = function(key){
    return table[loseloseHashCode(key)];
}
```



# 散列表移除元素 remove(key)

```
this.remove = function(key){
    table[loseloseHashCode(key)] = undefined;
}
```



## 解决散列表冲突





## 分离链接法

为每一个位置创建链表



## 线性探查

如果位置被占用则线性向下移动



## 更好的散列函数: djb2

```
var djb2HashCode = function(key){
   var hash = 5381;
   for(var i = 0; i < key.length ;i++){
      hash = hash * 33 + key.charCodeAt(i);
   }
   return hash % 1013;
}</pre>
```

