

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ЭЛЕКТРОТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
«ЛЭТИ» ИМ. В.И. УЛЬЯНОВА (ЛЕНИНА)
Кафедра МО ЭВМ

ОТЧЕТ
по лабораторной работе №4
по дисциплине «Программирование»
Тема: Динамические структуры данных

Студент гр. 3344

Мурдасов М.К.

Преподаватель

Глазунов С.А.

Санкт-Петербург

2024

Цель работы

Изучение динамических структур данных. Моделирование динамических структур данных в языке C++.

Задание

Вариант 4

Моделирование

стека.

Требуется написать программу, моделирующую работу стека на базе **списка**.

Для этого необходимо:

1) Реализовать **класс** CustomStack, который будет содержать перечисленные ниже методы. Стек должен иметь возможность хранить и работать с типом данных **int**.

Структура класса узла списка:

```
struct ListNode {  
    ListNode* mNext;  
    int mData;  
};
```

Объявление класса стека:

```
class CustomStack {  
public:  
    // методы push, pop, size, empty, top + конструкторы, деструктор  
private:  
    // поля класса, к которым не должно быть доступа извне  
protected: // в этом блоке должен быть указатель на голову  
    ListNode* mHead;  
};
```

Перечень методов класса стека, которые должны быть реализованы:

- **void push(int val)** - добавляет новый элемент в стек
- **void pop()** - удаляет из стека последний элемент
- **int top()** - возвращает верхний элемент
- **size_t size()** - возвращает количество элементов в стеке
- **bool empty()** - проверяет отсутствие элементов в стеке

2) Обеспечить в программе считывание из потока ***stdin*** последовательности команд (каждая команда с новой строки), в зависимости от которых программа выполняет ту или иную операцию и выводит результат ее выполнения с новой строки.

Перечень команд, которые подаются на вход программе в ***stdin***:

- **cmd_push n** - добавляет целое число n в стек. Программа должна вывести "ok"
- **cmd_pop** - удаляет из стека последний элемент и выводит его значение на экран
- **cmd_top** - программа должна вывести верхний элемент стека на экран не удаляя его из стека
- **cmd_size** - программа должна вывести количество элементов в стеке
- **cmd_exit** - программа должна вывести "bye" и завершить работу

Если в процессе вычисления возникает ошибка (например вызов метода **pop** или **top** при пустом стеке), программа должна вывести "**error**" и завершиться.

Примечания:

1. Указатель на голову должен быть protected.
2. Подключать какие-то заголовочные файлы не требуется, всё необходимое подключено.
3. Предполагается, что пространство имен std уже доступно.
4. Использование ключевого слова using также не требуется.
5. Структуру **ListNode** реализовывать самому не надо, она уже реализована.

Выполнение работы

Был реализован *class CustomStack*, содержащий в себе следующие поля и методы:

- **public:**
 - *CustomStack()* – конструктор, создающий голову стека.
 - *~CustomStack()* – деструктор, очищающий память, выделенную под стек.
 - ***bool empty()*** – возвращает *true*, если стек пуст и *false* в противном случае.
 - ***void push(int val)*** – добавляет новый элемент со значением *val* в стек и выводит “*ok*”.
 - ***void pop()*** – удаляет из стека последний элемент и выводит его значение на экран.
 - ***int top()*** – выводит на экран верхний элемент стека.
 - ***size_t size()*** – возвращает количество элементов в стеке.
- **private:**
 - ***size_t count*** – хранит количество элементов в стеке.
- **protected:**
 - ***ListNode* mHead*** – указатель на голову.

В функции *main()* объявляется объект класса *CustomStack* и переменная *command* типа *string* для записи в нее вводимых команд. Далее из стандартного потока ввода считываются команды, в зависимости от которых вызываются соответствующие методы для объявленного ранее стека. Также учитываются возможные ошибки и, при встрече таковых, на экран выводится “*error*”, а программа завершает работу с помощью *exit(0)*. По завершении работы программы корректным образом, на экран выводится “*bye*”.

Тестирование

Результаты тестирования представлены в табл. 1.

Таблица 1 – Результаты тестирования

№ п/п	Входные данные	Выходные данные	Комментарии
1.	cmd_push 1 cmd_top cmd_push 2 cmd_top cmd_pop cmd_size cmd_pop cmd_size cmd_exit	ok 1 ok 2 2 1 1 0 bye	Корректно

Выводы

Были изучены динамические структуры данных. Был реализован стек на базе списка в языке C++ и написан API к нему. Также был реализован ввод команд из стандартного потока ввода.

ПРИЛОЖЕНИЕ А

ИСХОДНЫЙ КОД ПРОГРАММЫ

Название файла: Murdasov_Mikhail_lb4.cpp

```
class CustomStack{
public:
    CustomStack(){
        mHead = new ListNode;
        mHead->mNext = nullptr;
    }
    ~CustomStack(){
        while(mHead){
            ListNode* next = mHead->mNext;
            delete mHead;
            mHead = next;
        }
    }
    bool empty() {
        return count == 0;
    }
    void push(int val){
        ListNode* newNode = new ListNode{mHead, val};
        mHead = newNode;
        count++;
        cout << "ok" << endl;
    }
    void pop(){
        ListNode* next = mHead->mNext;
        cout << mHead->mData << endl;
        delete mHead;
        mHead = next;
        count--;
    }
    int top(){
        return mHead->mData;
    }
    size_t size(){
        return count;
    }
private:
    size_t count = 0;
protected:
    ListNode* mHead;
```



```

};

int main(){
    CustomStack stack;
    string command;

    while(cin >> command){
        if(command == "cmd_push"){
            int val;
            cin >> val;
            stack.push(val);
        }else if(command == "cmd_pop"){
            if(stack.empty()){
                cout << "error" << endl;
                exit(0);
            }
            stack.pop();
        }else if(command == "cmd_top"){
            if(stack.empty()){
                cout << "error" << endl;
                exit(0);
            }
            cout << stack.top() << endl;
        }else if(command == "cmd_size"){
            cout << stack.size() << endl;
        }else if(command == "cmd_exit"){
            cout << "bye" << endl;
            exit(0);
        }
    }

    return 0;
}

```