# **Отчет по лабораторной работе № 24** по курсу Фундаментальная информатика

Студент группы М8О-204Б-22, Филиппов Фёдор Иванович, № по списку 18

Контакты: gooselinjk@yandex.ru
Работа выполнена: "28" сентября 2023 года
Преподаватель: Потенко М.А., каф.806
Входной контроль знаний с оценкой\_\_\_\_\_\_
Отчёт сдан "29" сентября 2023 года, ИО \_\_\_\_\_
Подпись преподавателя

- 1. Тема: Алгоритмы и структуры данных
- **2. Цель работы:** Составить и отладить программу выполнения заданных преобразований арифметических выражений с применением деревьев.
- **3. Задание** (вариант № 18): вынести из произведений унарные минусы  $a^*(-b)^*3 (a^*b^*3), a^*(-b)^*4^*(-5) \rightarrow a^*b^*4^*5$
- 4. Оборудование

ЭВМ — ноутбук HP 255 G8

Процессор — Ryzen 5500U

 $O\Pi - 16384 \text{ MB}$ 

НМД — 1048576 МБ

Терминал Windows Powershell (с возможностью переключения на UNIX)

### 5. Программное обеспечение

Операционная система семейства Windows, наименование Windows 11 Home, версия 22H2

Редактор текстов — Sublime Text

Утилиты операционной системы — терминал Windows Powershell

Прикладные системы и программы — Visual Studio Code, Visual Studio

**6. Идея, метод, алгоритм** решения задачи (в формах: словесной, псевдокода, графической или формальные с пред- и постусловиями)

Моя программа будет делиться на 3 файла: заголовочный файл математического парсера (parce.h), его реализация (parce.c) и основной исходный файл команды(main.c).

#### parse.h:

Определение перечисления token: Здесь объявлено перечисление token, которое определяет три типа токенов: OPERATOR, NUMBER, и VARIABLE. Эти типы используются для классификации элементов математического выражения.

Определение структуры node: node представляет узел синтаксического дерева. Он содержит информацию о типе узла (type), операторе (oper), числовом значении (val), переменной (var), наличии унарного минуса (minus), указателях на левого и правого потомков (l\_ch и r\_ch), указателе на родителя (parent) и указателе на следующий узел для использования в очереди (next).

Определение структуры tree: tree представляет собой синтаксическое дерево и содержит указатель на корневой узел (root).

Определение структуры queue: queue представляет очередь, используемую для разбора выражения. Она содержит указатели на начало и конец очереди (front и back).

Прототипы функций: В файле parse.h также объявлены прототипы всех функций, которые будут реализованы в файле parse.c. Эти функции включают в себя создание узла, создание очереди, добавление и извлечение элементов из очереди, парсинг строки, создание синтаксического дерева, печать дерева, упрощение дерева и другие операции.

#### parse.c:

Реализации функций: В файле parse.c реализованы все функции, объявленные в parse.h. Эти функции выполняют различные операции, связанные с разбором математических выражений и работой с синтаксическим деревом. Например, create\_node создает узел, create\_queue создает очередь, enqueue добавляет узел в очередь, dequeue извлекает узел из очереди, parse выполняет разбор строки и создание очереди обратной польской записи, create\_tree строит синтаксическое дерево, print\_tree выводит дерево в отформатированном виде, reduce\_minuses выполняет сокращение унарных минусов в дереве, и так далее.

#### main.c:

Функция main: Файл main.c содержит функцию main, которая является точкой входа в программу. Эта функция выполняет следующие действия:

Пользователь вводит математическое выражение с клавиатуры, и оно сохраняется в строке str.

Длина строки str вычисляется в переменной len.

Вызывается функция parse для разбора строки и создания очереди обратной польской записи (RPN).

Создается синтаксическое дерево с помощью функции create\_tree.

Синтаксическое дерево упрощается с помощью функции reduce\_minuses.

Выводятся результаты разбора: синтаксическое дерево в отформатированном виде и инфиксное выражение, полученное из дерева с помощью функции infix.

Затем происходит освобождение выделенной памяти с использованием функций free\_node и delete\_tree.

Завершение программы: Функция main завершается с кодом возврата 0, указывая на успешное выполнение программы.

**7.** Сценарий выполнения работы (план работы, первоначальный текст программы в черновике и тесты, либо соображения по тестам)

огда я начинал разработку данной программы для разбора математических выражений, мой первый шаг был определить структуры данных и функции, которые мне понадобятся для реализации алгоритма Shunting Yard и построения синтаксического дерева. Для этого я создал файл parse.h, в котором объявил перечисления, структуры и прототипы функций, необходимые для работы программы.

Затем я перешел к реализации самих функций в файле parse.c. Начал с создания узла синтаксического дерева (create\_node), функции для работы с очередью (create\_queue, enqueue, dequeue), и других вспомогательных функций.

Следующим важным этапом было реализовать алгоритм Shunting Yard. Я создал функцию parse, которая принимает входную строку и преобразует её в обратную польскую запись, используя стек операторов и выходную очередь RPN. При этом, я следил за правильным приоритетом операторов и их ассоциативностью, как это описано в тексте.

Далее, я реализовал функцию buildSyntaxTree, которая на основе RPN очереди строит синтаксическое дерево. Это было одним из самых важных шагов в разработке программы.

После успешной реализации алгоритма Shunting Yard и построения синтаксического дерева, я перешел к функциям, которые упрощают синтаксическое дерево (reduce\_minuses) и преобразуют его обратно в инфиксную форму (infix).

Теперь, когда основная логика программы была готова, я приступил к тестированию. Вот предварительный тестовый сценарий:

Введите выражение:

```
C main.c > ...
 1
      #include <ctype.h>
 3 #include <stdio.h>
      #include <string.h>
      #include "parse.h"
      #define MAX LEN 250
      int main() {
          char str[MAX LEN];
          printf("Введите выражение:\n");
          fgets(str, MAX_LEN, stdin);
          int len:
          for(len = 0; str[len] != '\0'; ++len);
          queue* q = parse(str, len);
          printf("\n=== Дерево исходного выражения ===\n");
          tree* t = create tree(q);
          print_tree(t->root, 0);
          printf("\n=== Дерево преобразованного выражения === \n");
          reduce minuses(t->root);
          print tree(t->root, 0);
          printf("\n=== Инфиксная запись ===\n");
          char* infix_str = infix(t->root);
          printf("%s\n", infix_str);
          free(infix str);
                                                                          ы с тестовыми
          delete tree(t);
          free(q);
          return 0;
```

```
node* create_node(token type, char op, int val, char var, bool minus) {
   node* n = (node*)malloc(sizeof(node));
    n->type = type;
   n->oper = op;
   n->minus = minus;
   n->val = val;
   n->var = var;
   n->1_ch = NULL;
   n->r_ch = NULL;
   n->next = NULL;
   return n;
// ======== ОЧЕРЕДЬ ========
queue* create_queue() {
   queue* q = (queue*)malloc(sizeof(queue));
    q->back = NULL;
    q->front = NULL;
    return q;
void enqueue(queue* q, node* n) {
    n->next = NULL; // Инициализируем указатель на следующий узел нового узла
    if (q->back == NULL) {
        q->back = n;
        q->front = n;
        q->back->next = n;
        q \rightarrow back = n;
```

```
// Функция для извлечения узла из очереди
node* dequeue(queue* q) {
    if (q->front == NULL) {
    node* node = q->front;
    // Обновляем указатель front на следующий узел
   q->front = node->next;
    // Если очередь становится пустой, также обновляем указатель back
    if (q->front == NULL) {
       q->back = NULL;
    return node;
void delete queue(queue* q) {
    if (q == NULL) {
       return;
    while (q->front != NULL) {
       node* temp = q->front; // Получаем узел из начала очереди
       q->front = q->front->next; // Перемещаем указатель front к следующему узлу
       free(temp); // Освобождаем память удаляемого узла
    q->back = NULL;
// и преобразует ее в очередь обратной польской записи (!)
queue* parse(char* str, int 1) {
    char tokens[MAX_SIZE];
    int t_idx = 0;
```

```
queue* q = create_queue();
char s[MAX_SIZE]; // CTEK
int s_{top} = -1;
for (int i = 0; i < 1; i++) {
    char c = str[i];
    bool unary_minus = false;
    if (isdigit(c)) { // ЕСЛИ ЧИСЛО
        int num = 0;
        // Продолжаем считывать символы, пока не встретится нецифровой символ
        while (i < 1 && isdigit(str[i])) {</pre>
            num = num * 10 + (str[i] - '0');
            i++;
        if (t idx > 0 && tokens[t idx - 1] == '-') {
            if (t_idx - 2 == -1 || tokens[t_idx - 2] == '(') {
                s_top--; // Убираем унарный минус из стека
                unary_minus = true;
        node* node = create_node(NUMBER, ' ', num, ' ', unary_minus);
        enqueue(q, node);
        tokens[t_idx++] = 'v'; // 'v' - значит значение (число или переменная)
    else if (isalpha(c)) { // ЕСЛИ ПЕРЕМЕННАЯ
        if (t_idx > 0 && tokens[t_idx - 1] == '-') {
            if (t_idx - 2 == -1 || tokens[t_idx - 2] == '(') {
                s_top--; // Убираем унарный минус из стека
                unary_minus = true;
```

```
node* node = create_node(VARIABLE, ' ', 0, c, unary_minus);
enqueue(q, node);
tokens[t_idx++] = 'v'; // 'v' - значит значение (число или переменная)
char op = str[i];
if (op == '+' || op == '-' || op == '*' || op == '/' || op == '(' || op == ')') {
    tokens[t_idx++] = op; // Добавляем оператор в токены
switch (op) {
        while (s_top >= 0 \&\&
              (s[s_top] == '+' || s[s_top] == '-'
|| s[s_top] == '*' || s[s_top] == '/'))
            node* op_node = create_node(OPERATOR, s[s_top], 0, ' ', unary_minus);
            enqueue(q, op_node);
            s_top--;
        s_top++;
        s[s\_top] = op;
        while (s top >= 0
              && (s[s_top] == '*' || s[s_top] == '/'))
            node* op_node = create_node(OPERATOR, s[s_top], 0, ' ', unary_minus);
            enqueue(q, op_node);
            s top--;
```

```
s top++;
                    s[s_top] = op;
                    break;
                    s_top++;
                    s[s_top] = op;
                    break;
                    while (s_{top} \ge 0 \& (s[s_{top}] != '(')) {
                        node* op_node = create_node(OPERATOR, s[s_top], 0, ' ', unary_minus);
                        enqueue(q, op_node);
                        s top--;
                    s_top--; // Убираем открывающую скобку
                default:
                    break;
   while (s_top >= 0) {
        if (s[s top] != '(') {
            node* op_node = create_node(OPERATOR, s[s_top], 0, ' ', false);
            enqueue(q, op_node);
        s_top--;
   return q;
node* add_to_tree(node* n, queue* q) {
       return NULL;
    if (n->type == NUMBER || n->type == VARIABLE) {
```

```
node* temp = n;
    temp->l_ch = add_to_tree(dequeue(q), q);
    temp->r_ch = add_to_tree(dequeue(q), q);
    return temp;
// Функция для создания синтаксического дерева
tree* create tree(queue* q) {
    // РАЗВОРАЧИВАЕМ ОЧЕРЕДЬ
    queue* reverse q = create queue();
    node* stack[MAX_SIZE];
    int top = -1;
    while (q->front != NULL) {
        top++;
        stack[top] = dequeue(q);
    while (top >= 0) {
        enqueue(reverse q, stack[top]);
        top--;
    tree* t = (tree*)malloc(sizeof(tree));
    t->root = dequeue(reverse q);
    t->root->l ch = add to tree(dequeue(reverse q), reverse q);
    t->root->r ch = add to tree(dequeue(reverse q), reverse q);
    return t;
// Функция для печати дерева в отформатированном виде
void print_tree(node* root, int n) {
    if (root == NULL) {
       return;
    print_tree(root->r_ch, n + 1);
                                            ");
    for (int i = 0; i < n; i++) printf("
    print node(root);
    printf("\n");
```

```
print tree(root->l ch, n + 1);
void print_node(node* n) {
   char minus;
   if (n->minus) {
       minus = '-';
       minus = ' ';
   switch (n->type) {
       case NUMBER:
          printf("%c%d ", minus, n->val);
          break;
                    root->minus = unary;
                    root->l ch->minus = false;
                    root->r ch->minus = false;
     278
                    return unary;
                reduce minuses(root->1 ch);
                reduce minuses(root->r ch);
                return false;
               } else {
                   sprintf(str, "%s %c %s", left, op, right);
               free(left);
               free(right);
               return str;
           // Функция для освобождения узла и его детей
           void free_node(node* n) {
               if (n == NULL) {
                   return;
               if (n->1 ch != NULL)
                   free node(n->1 ch);
               if (n->r ch != NULL)
                   free node(n->r ch);
               free(n);
           // Функция для освобождения дерева
           void delete tree(tree* t) {
               free node(t->root);
               t->root = NULL;
```

```
#ifndef PARSE
#define PARSE
#include <stdio.h>
#include <stdbool.h>
      queue* create_queue();
      void enqueue(queue* q, node* n);
      node* dequeue(queue* q);
      void delete_queue(queue* q);
      queue* parse(char* str, int 1);
      node* add_to_tree(node* n, queue* q);
      tree* create_tree(queue* q);
      void print_tree(node* root, int n);
      void print_node(node* n);
      bool reduce_minuses(node* root);
      char* infix(node* root);
      void free_node(node* n);
      void delete_tree(tree* t);
      #endif
                                                       ool minus);
```

```
PS C:\Users\theo rvn\Desktop\coding\24> ./a.exe

LTLIELIALIA_TBLA LIETITALISALIALIA :
a*(-b)*4*(-5)

=== LOLIATALIALIA LIATELIA LIATELIALIA LIATELIA LIATELIALIA L
```

```
a*(-b)*3
     <del></del>=== ╨<mark>Ф╙╡╤А╙╡╨<u>∰</u>╙╛╶╙╕╤Б╤Е╨╛╨┤╨╜╨╛╨│╨╛╶╙<u>∰</u>╤╱╔╤А╨▒╨╢╨╡╨╜╨╕╤⋂╴===</mark>
             -b
        ╨ѻ╨╡╤Ѧ╨╡╨∰╨┙╨┐╤Ѧ╨╡╨╛┈╤ӎ┈┰┙┸╟┈┸╬╨╟╜╨┙╨╽╨╛┈╟┪┸┆╬┪
              b
                                                                             Введите выражение:
                                                                             (-3) * (5) - 1 + a
                                                                             === Дерево исходного выражения ===
     ══╸╨<mark>Ѡ┸╜╤</mark>┰╨╕╨║╤<u>Б┸╜╨</u>┈╤<mark>त╴╨╖╨┈╜╴╨</mark>╕╤Б╤М╶══
Без сбитой кодировки:
                                                                               - Дерево преобразованного выражения
                                                                               = Инфиксная запись =
10. Замечания автора по существу работы
```

Недочеты при выполнении работы могут быть устранены следующим	
образом:	
	•

## 11. Выводы