

学习前需要掌握的C语言知识



1.指针 —— 指向某元素的内存地址

2. 成员访问运算符的区别 —— "."与"->"

3. 空间的分配与释放 —— 内存管理系列函数

4. 参考手册: cppreference.com

两个式子



程序 = 算法 + 数据结构

数据结构 = 结构定义 + 结构操作

顺序表



线性表的顺序存储又叫做顺序表,它是由一组地址连续的存储单元依次存储线性表中的数据元素, 从而使得逻辑上相邻的两个元素,在物理位置上 也相邻。(大家可以先简单的理解成数组)

num[0]	num[1]	num[2]	num[3]	num[4]	num[5]	num[6]	num[7]	num[8]	
--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--

www.kaikeba.com

顺序表的结构定义



```
#define MaxCnt 50 //顺序表的最长长度

struct Sqlist { //顺序表的定义

EleType data[MaxCnt]; //顺序表的数据

int len; //顺序表的长度

};
```

顺序表既可以静态分配空间,又可以动态分配空间 动态分配时,需要将data变为指针

顺序表的插入



6	1	9	3	2				
---	---	---	---	---	--	--	--	--

1

在这里插入元素5

顺序表的插入



6	1	700	9	3	2			3
---	---	-----	---	---	---	--	--	---



先将后面的元素后移一位 空出位置

$$size = 5$$

顺序表的插入



6	1	5	9	3	2		3
				×.		\times	

1

插入元素5 插入完毕

顺序表的删除



6	1 5	9	3	2			3
---	-----	---	---	---	--	--	---

1

删除元素5

顺序表的删除



6 1	9 3	2		
-----	-----	---	--	--



将后面的元素依次向前移动 删除完毕

单链表



顺序表的链式存储又叫做链表,在链表中每个元素的内存空间不连续,中间使用指针连接



单链表



```
struct Node { //单链表的结点定义 EleType data; //结点的数据域 Node *next; //结点的指针域 };
```

```
struct list { //单链表的定义
   Node *head; //单链表头结点
   int len; //单链表的长度
};
```

通常用链表头结点指针与链表长度来表示一个单链表

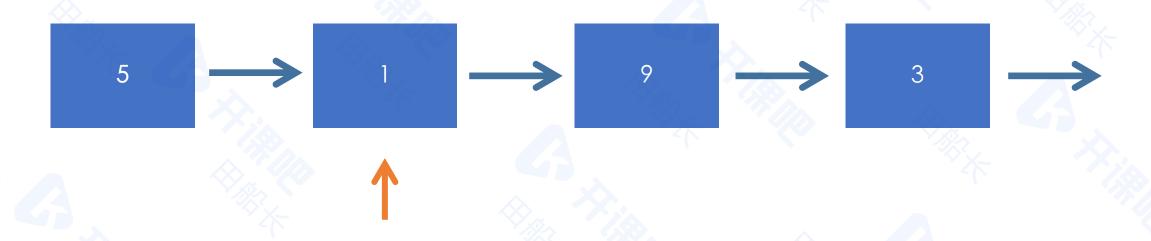




在值为1的元素后插入值为2的结点

$$size = 4$$

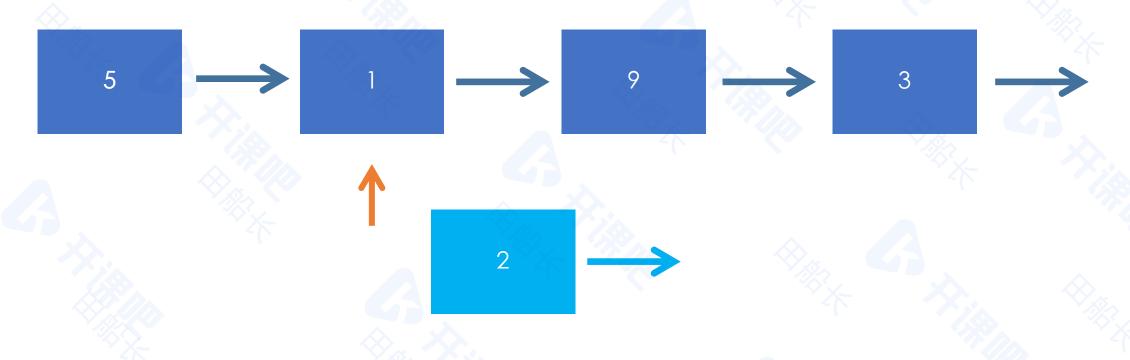




先顺序查找到值为1的元素位置 在此之后进行插入操作

$$size = 4$$

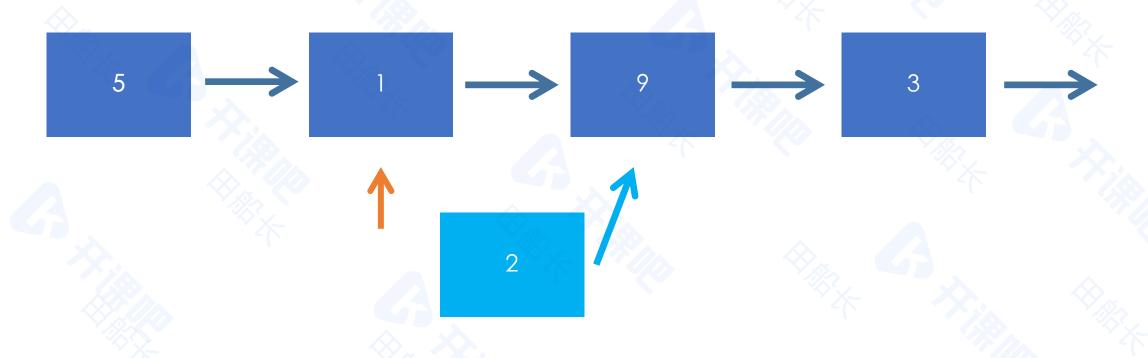




size = 4

建立新的结点

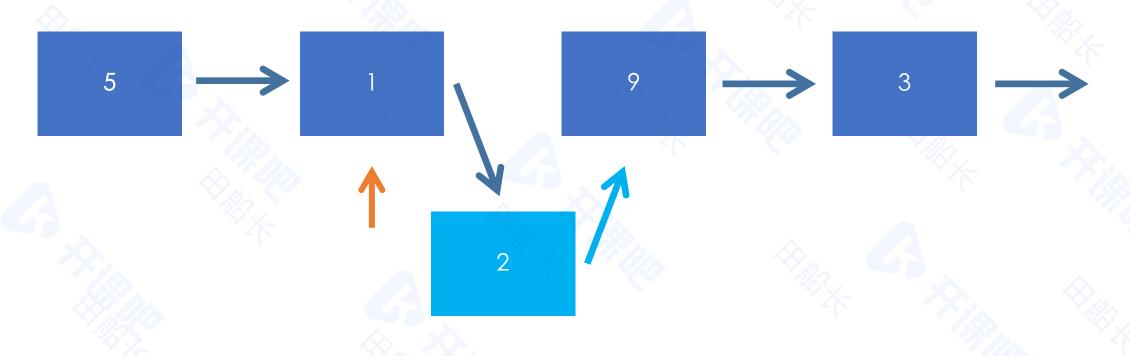




size = 4

按顺序调整指针





size = 4

按顺序调整指针





$$size = 5$$

插入完毕





想要删除值为1的元素后面的元素

$$size = 5$$





先顺序查找到值为1的元素位置 准备删除

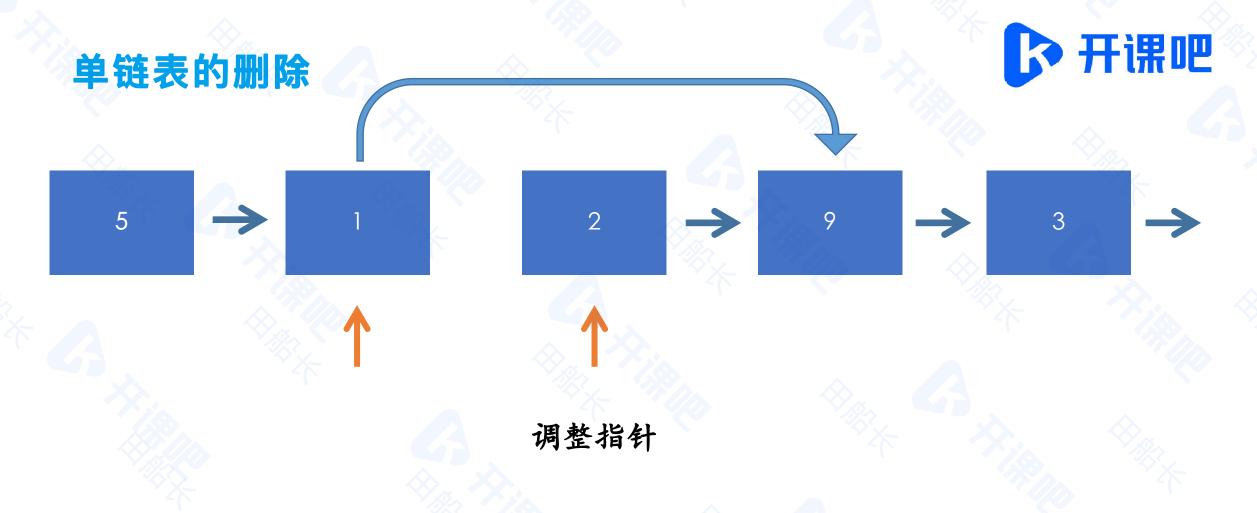
$$size = 5$$

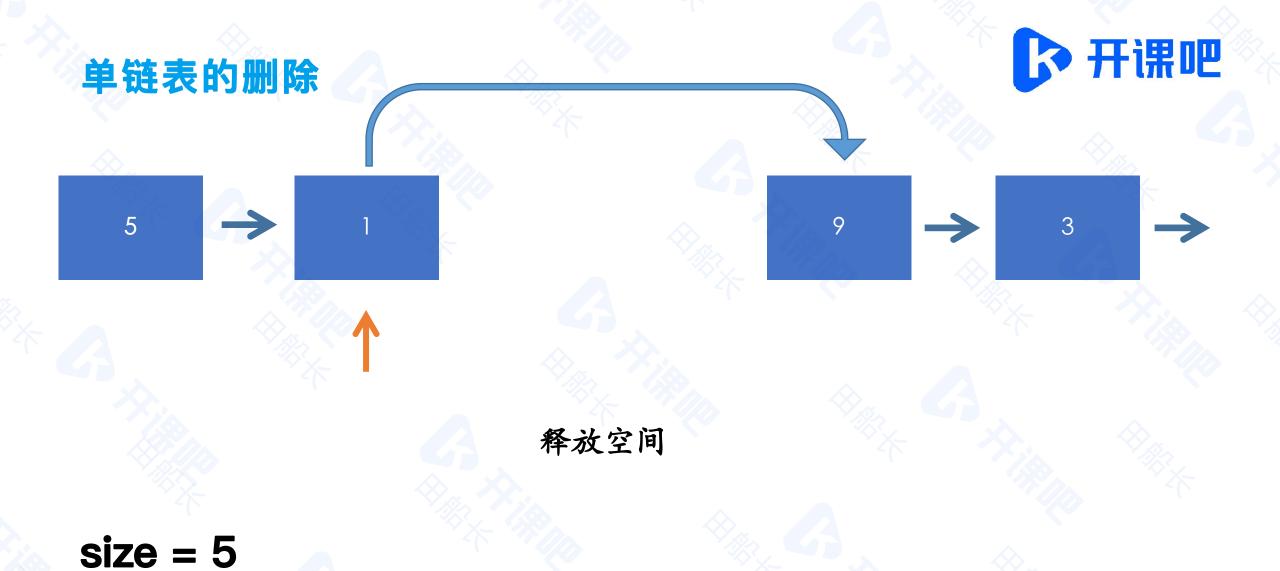




记录要删除的元素地址

$$size = 5$$









删除完毕

$$size = 4$$

单链表的注意点



1.虚拟头结点问题

2.头插法和尾插法

双链表



指针域除了指向后一个元素的指针外,还有指向前一个元素的指针,这样的链表是双链表



双链表



```
struct Node { //双链表的结点定义
    EleType data; //结点的数据域
    Node *front, *next; //结点的指针域
};

struct list { //双链表的定义
    Node *head, *tail; //双链表的头结点与尾结点
    int len; //双链表的长度
};
```

通常用链表头结点指针、尾结点指针与链表长度来表示一个双链表

双链表与单链表在操作上相似,只需在单链表的基础上额外操作指向前一个结点的指针即可

循环链表



在单链表的基础上,最后一个元素的指针指向第一个元素的链表,就是循环链表



循环链表在存储时,一般存储尾结点与双链表相似,还有双向循环链表

顺序表与链表的对比



- 1. 存取方式不同,是否支持随机访问
- 2. 插入、删除、查找操作不同
- 3. 空间分配不同