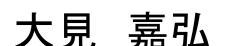
アルゴリズムとデータ構造a 5-基本的なデータ構造



今日の授業

- 基本的なデータ構造
 - ■単純型
 - ポインタ型
 - ■配列型
 - レコード型

単純型

- もっとも基本的
- 1つの変数は1つのデータを持つ
- データの種類によって色々な型がある
 - 整数型

■論理型

■ 実数型

■列挙型

■ 文字型

- • •
- Javaでは基本データ型(Abstract Data Type)が相当する

単純型の種類 (※ カッコ内はJavaの型)

- 整数型 (int, long, byte) 扱える範囲に下限、上限がある。 例: byte は −128~+127,intは −2³¹~+2³¹− 1
 - ※ 言語によっては上限、下限がないものもある(可変長整数型)。
- 実数型(float, double) 最近の言語は浮動小数点数型が主流。 固定小数点型はあまり使われていない。

単純型の種類(2) (※ カッコ内はJavaの型)

- 文字型(char)
 - 英字、数字、記号等を文字データとして扱う。
 - 一文字の単位(言語により対応が違う)
 - 1バイト単位 (C言語のchar)
 - 多バイト文字 (Javaのchar, C言語のwchar)
 - 文字列が単純型かどうかは言語による
 - Javaの文字列(String)はオブジェクトの一種
- 論理型(boolean) true, false の2値
- 列挙型(enum ※ Java 1.5よりサポート)
 - 変数が取りうる値をすべて列挙して定義。

ポインタ型

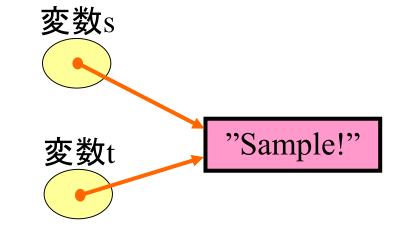
- データがどこにあるのかを示す。
- つまり、存在する場所(メモリ上の番地)を持つ。

Javaの参照型の特徴

```
StringBuffer s = "Sample";
StringBuffer t = s;
t.append("!");
System.out.println("s =" + s);
System.out.println("t =" + t);
```

変数sとtは同じデータを 指している。

そのデータに"!"を追加 したので、sもtのどちら の内容も "Sample!"。

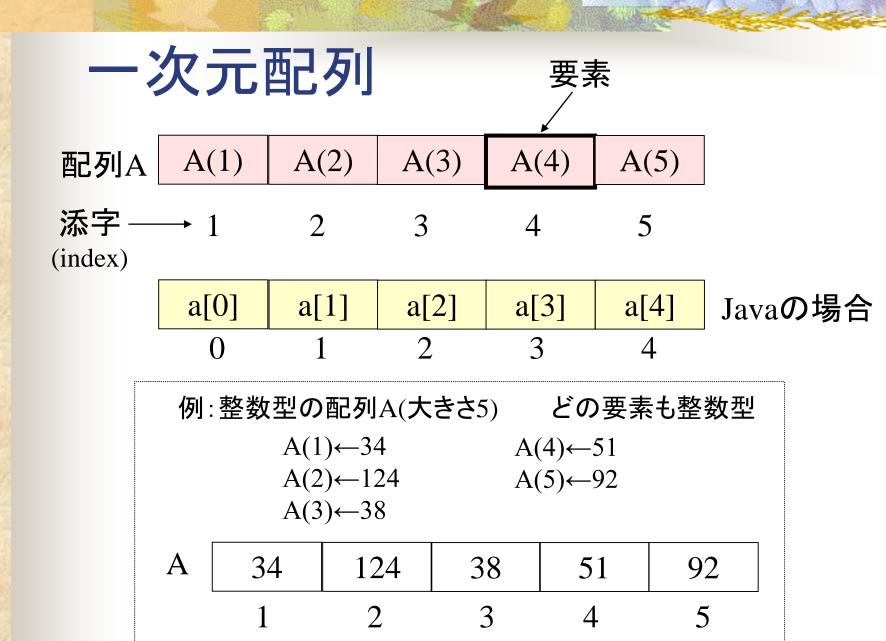


ポインタ型の特徴

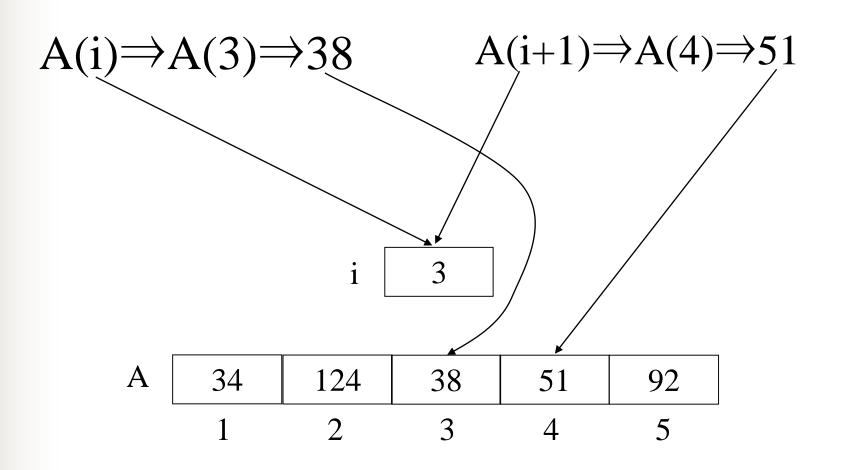
- データの大きさ(使用するバイト数)が巨大な場合、代入操作の効率が良い(データ自体をコピーしなくて良いため)。
- 1つのデータを複数の変数で表現できる (データの共有ができる)。
- C言語のようにポインタの値(番地)を直接 扱うとプログラムの理解が難しく、重大な バグを引き起こす可能性が高くなる。Java 言語ではポインタの値は隠されている。

配列型

- 配列は複数の要素から成る
- 各要素のデータ型は全て同じ
- 1次元配列、2次元配列、3次元配列...
- 2次元配列以上を多次元配列という



一次元配列の例



二次元配列

	1列目	2列目	3列目	4列目←	
1行目	A(1,1)	A(1,2)	A(1,3)	A(1,4)	
2行目	A(2,1)	A(2,2)	A(2,3)	A(2,4)	
3行目	A(3,1)	A(3,2)	A(3,3)	A(3,4)	

A(行の添字,列の添字)

Javaの場合

a[0][0]	a[0][1]	a[0][2]	a[0][3]
a[1][0]	a[1][1]	a[1][2]	a[1][3]
a[2][0]	a[2][1]	a[2][2]	a[2][3]



RDB(リレーショナル型データベース)の構造

Javaでのレコード型の表現

- 1. レコードをクラスで定義
- 2. そのオブジェクトの配列を作る

```
class Record {
    int id;
    String name;
    int price;
    int quantity;
}
```

Recordクラス(1レコードに対応)を定義

レコードの内容は、商品コード (整数型)、商品名(文字列)、 単価(整数型)、数量(整数型)

Record orders[] = new Record[100];

Record型の配列を作成する

宿題

■ 配列Gに以下のような値が入っている時に、以下の処理を行った後の配列の状態を図で示せ。

配列G	100	200	300	400	500
-----	-----	-----	-----	-----	-----

- $G(5) \leftarrow G(3)$
- $G(5) \leftarrow G(2)$
- $G(3) \leftarrow G(5)$