引入



栈是 OI 中常用的一种线性数据结构。请注意,本文主要讲的是栈这种数据结构,而非程序运行时的系统栈/栈空间。

栈的修改与访问是按照后进先出的原则进行的,因此栈通常被称为是后进先出(last in first out)表,简称 LIFO 表。



使用数组模拟栈

我们可以方便的使用数组来模拟一个栈,如下:

```
╱ 实现
C++
1 int st[N];
   // 这里使用 st[0] (即 *st) 代表栈中元素数量,同时也是栈顶下标
2
3
4 // 压栈:
   st[++*st] = var1;
5
6 // 取栈顶:
7 int u = st[*st];
8 // 弹栈: 注意越界问题, *st == 0 时不能继续弹出
9 if (*st) --*st;
10 // 清空栈
11 *st = 0;
Python
1 st = \begin{bmatrix} \mathbf{0} \end{bmatrix} * N
2
   # 这里使用 st[0] 代表栈中元素数量,同时也是栈顶下标
4 # 压栈:
5 st[st[0] + 1] = var1
6 | st[0] = st[0] + 1
   # 取栈顶:
7
8 \quad u = st[st[0]]
9 # 弹栈: 注意越界问题, *St == 0 时不能继续弹出
10 if st[0]:
11
       st[0] = st[0] - 1
12 # 清空栈
13 st[0] = 0
```

C++ STL 中的栈

C++ 中的 STL 也提供了一个容器 std::stack ,使用前需要引入 stack 头文件。

```
i STL 中对 stack 的定义
1 // clang-format off
  template<
2
3
     class T,
4
      class Container = std::deque<T>
5 > class stack;
T 为 stack 中要存储的数据类型。
Container 为用于存储元素的底层容器类型。这个容器必须提供通常语义的下列函数:

    back()

push_back()
pop_back()
STL 容器 std::vector、std::deque 和 std::list 满足这些要求。如果不指定,则默认
使用 std::deque 作为底层容器。
```

STL 中的 stack 容器提供了一众成员函数以供调用,其中较为常用的有:

- 元素访问
 - st.top() 返回栈顶
- 修改
 - st.push() 插入传入的参数到栈顶
 - st.pop() 弹出栈顶
- 容量
 - st.empty() 返回是否为空
 - st.size() 返回元素数量

此外,std::stack 还提供了一些运算符。较为常用的是使用赋值运算符 = 为 stack 赋值,示例:

```
1 // 新建两个栈 st1 和 st2
2 std::stack<int> st1, st2;
3
4
   // 为 st1 装入 1
5
   st1.push(1);
6
   // 将 st1 赋值给 st2
7
   st2 = st1;
8
9
10 // 输出 st2 的栈顶元素
11  cout << st2.top() << endl;</pre>
12 // 输出: 1
```

使用 Python 中的 list 模拟栈

在 Python 中,你可以使用列表来模拟一个栈:

```
🖊 实现
1 st = [5, 1, 4]
2
3 # 使用 append() 向栈顶添加元素
4 st.append(2)
5 st.append(3)
6 # >>> st
7
   # [5, 1, 4, 2, 3]
8
9 # 使用 pop 取出栈顶元素
10 st.pop()
11 # >>> st
12 # [5, 1, 4, 2]
13
14 # 使用 clear 清空栈
15 st.clear()
```

参考资料

1. std::stack - zh.cppreference.com

▲ 本页面最近更新: 2023/10/15 13:01:10,更新历史

▶ 发现错误?想一起完善?在 GitHub 上编辑此页!

本页面贡献者: Ir1d, Xeonacid, i-yyi, william-song-shy, iamtwz, mgt, Enter-tainer, franklingin0, ksyx, mcendu, Menci, nonPointer, renbaoshuo, shawlleyw, Shen-Linwood

ⓒ 本页面的全部内容在 CC BY-SA 4.0 和 SATA 协议之条款下提供,附加条款亦可能应用