

HÀNG ĐỢI - NGĂN XẾP

Ngăn xếp

- Stack (ngăn xếp): là phương tiện lưu trữ các đối tượng dữ liệu, làm việc theo cơ chế **LIFO** (*Last In First Out*), nghĩa là việc thêm 1 đối tượng vào Stack hoặc lấy 1 đối tượng ra khỏi Stack được thực hiện theo cơ chế “**vào sau ra trước**”.

Ứng dụng của ngăn xếp

- Máy ảo Java
- Parsing trong trình biên dịch
- Undo trong Word
- Nút Back trpng trình duyệt Web
- Cài đặt / thực hiện lời gọi hàm trong trình biên dịch
- ...



Các thao tác trên ngăn xếp

- **Push(p)**: Thêm đối tượng p vào Stack.
- **Pop()**: Lấy đối tượng từ Stack.
- **isEmpty()**: Kiểm tra Stack có rỗng hay không?
- **Top()**: Trả về giá trị của phần tử nằm đầu Stack mà không hủy nó khỏi Stack.

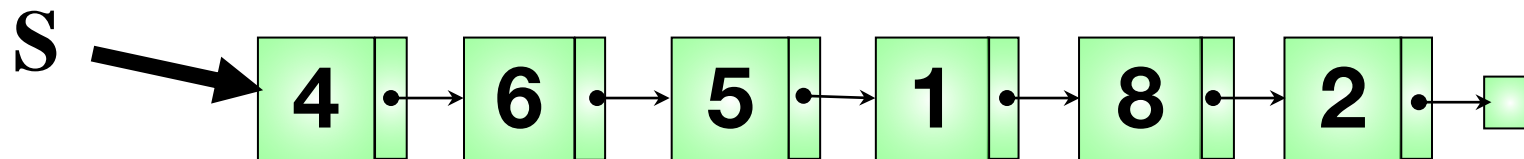
Cài đặt ngăn xếp

➤ Dùng mảng 1 chiều



Data S [N];
int t;

➤ Dùng danh sách liên kết đơn



Danh sách S

❖ Thêm và hủy cùng phía

Cài đặt ngăn xếp bằng DSLK đơn

- Kiểm tra tính rỗng của Stack

```
int IsEmpty(LIST &s)
{
    if (s.pHead == NULL) //Stack rỗng
        return 1;
    else
        return 0;
}
```

Cài đặt ngăn xếp bằng DSLK đơn

```
void Push(LIST &s, Node *Tam)
{ if (s.pHead == NULL)
    { s.pHead = Tam;
      s.pTail = Tam;
    }
  else
    { Tam->pNext = s.pHead;
      s.pHead = Tam;
    }
}
```

Cài đặt ngăn xếp bằng DSLK đơn

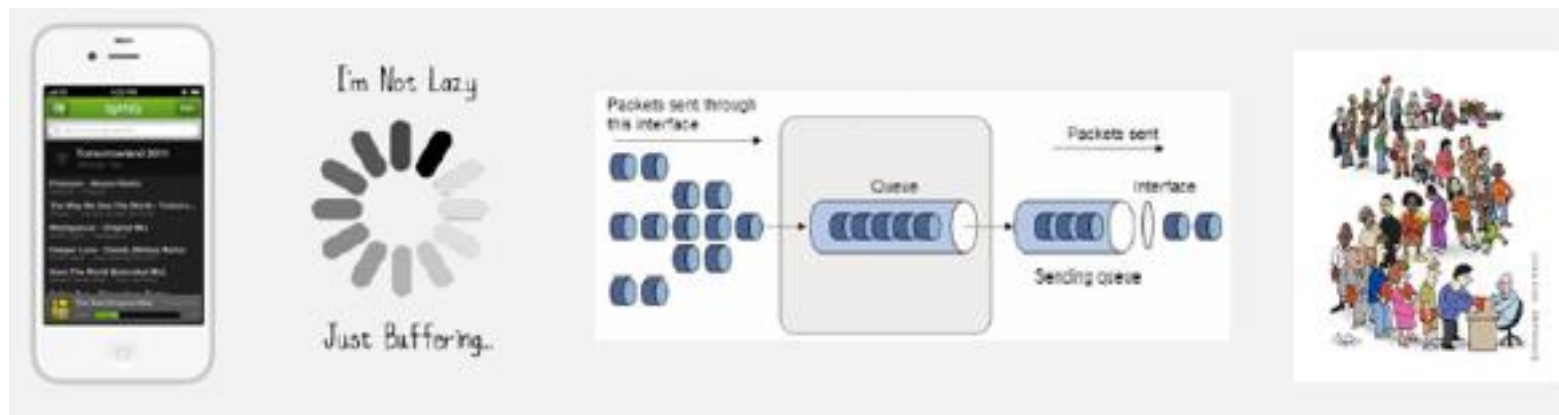
```
int Pop(LIST &s, int &trave)
{  Node *p;
   if(IsEmpty(s) != 1)
   {
       if (s.pHead != NULL)
       {
           p = s.pHead;
           trave = p->Info;
           s.pHead = s.pHead->pNext;
           if (s.pHead == NULL)
               s.pTail = NULL;
           delete p;
           return 1;
       }
   }
   return 0;
}
```


Hàng đợi

- Queue (hàng đợi): là phương tiện lưu các đối tượng dữ liệu, làm việc theo cơ chế **FIFO** (*First In First Out*), nghĩa là thêm 1 đối tượng vào Queue hay lấy 1 đối tượng ra khỏi Queue thực hiện theo cơ chế “**vào trước ra trước**”.

Ứng dụng của hàng đợi

- Data buffer
- Hàng đợi xử lý trong các trung tâm chăm sóc khách hàng
- Xếp hàng thanh toán trong siêu thị
- Xếp hàng chơi trò chơi trong các khu vui chơi giải trí
- ...



Các thao tác trên hàng đợi

- **EnQueue(p)**: Thêm đối tượng p vào cuối hàng đợi.
- **DeQueue()**: Lấy đối tượng ở đầu hàng đợi
- **isEmpty()**: Kiểm tra hàng đợi có rỗng hay không?
- **Front()**: Trả về giá trị của phần tử nằm đầu hàng đợi mà không hủy nó.

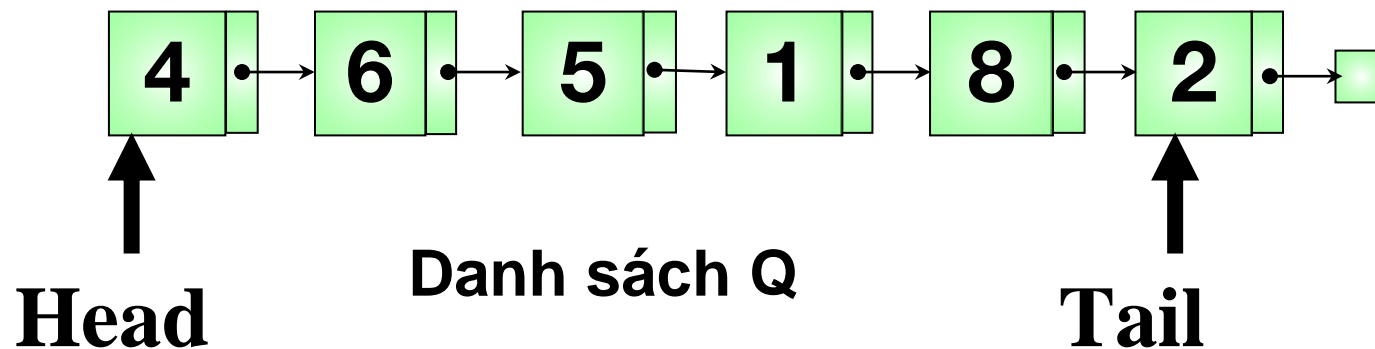
Cài đặt hàng đợi

- Dùng mảng 1 chiều



Data S [N];
int f,r;

- Dùng danh sách liên kết đơn



* Thêm và hủy khác phía

Cài đặt hàng đợi bằng DSLK đơn

- Kiểm tra Queue có rỗng?

```
int IsEmpty(LIST &Q)
{
    if (Q.pHead == NULL) //Queue rỗng
        return 1;
    else
        return 0;
}
```

Cài đặt hàng đợi bằng DSLK đơn

```
void EnQueue(LIST &Q, Node *Tam)
{ if (Q.pHead == NULL)
  {   Q.pHead = Tam;
      Q.pTail = Tam;
  }
  else
  {   Q.pTail->Next = tam;
      Q.pTail = tam;
  }
}
```

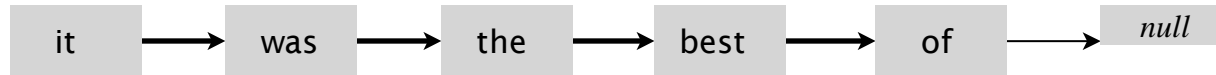
Cài đặt hàng đợi bằng DSLK đơn

```
int DeQueue(LIST &Q, int &trave)
{  Node *p;
   if (IsEmpty(Q) != 1)
       if (Q.pHead != NULL)
           {
               p = Q.pHead;
               trave = p->Info;
               Q.pHead = Q.pHead->Next;
               if(Q.pHead == NULL)    Q.pTail = NULL;
               delete p;
               return 1;
           }
   return 0;
}
```

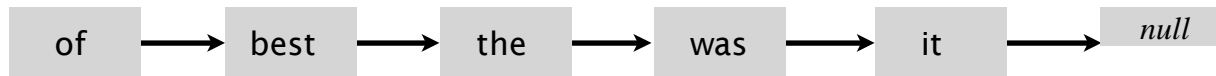
Quiz 1

Cài đặt stack với danh sách liên kết đơn ?

A.



B.



C.

A và B đều đúng

D.

A và B đều sai

Quiz 2

Cài đặt stack với mảng?

A.

it	was	the	best	of	times	<i>null</i>	<i>null</i>	<i>null</i>	<i>null</i>
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

B.

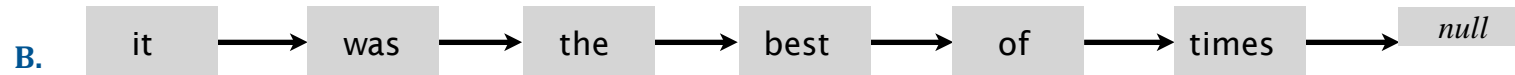
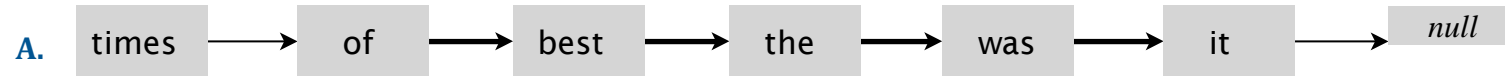
times	of	best	the	was	it	<i>null</i>	<i>null</i>	<i>null</i>	<i>null</i>
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

C. *A và B đều đúng*

D. *A và B đều sai*

Quiz 3

Cài đặt hàng đợi bằng với danh sách liên kết đơn ?



C. *A và B đều đúng*

D. *A và B đều sai*

Quiz 4

Cài đặt hàng đợi với mảng?

A.

it	was	the	best	of	times	<i>null</i>	<i>null</i>	<i>null</i>	<i>null</i>
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

B.

times	of	best	the	was	it	<i>null</i>	<i>null</i>	<i>null</i>	<i>null</i>
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

C. *A và B đều đúng*

D. *A và B đều sai*

Bài tập 1

1. Hãy cho biết nội dung của stack sau mỗi thao tác trong dãy: EAS*Y**QUE***ST***I*ON
Với một kí tự tượng trưng cho thao tác thêm chữ cái tương ứng vào stack, dấu * tượng trưng cho thao tác lấy nội dung một phần tử trong stack in lên màn hình. Hãy cho biết sau khi hoàn tất chuỗi thao tác, những gì xuất hiện trên màn hình?
2. Cài đặt chương trình cho phép thực hiện các phép tính $+$, $-$, $*$, $/$ trên các số có tối đa 30 chữ số,
có chức năng nhớ (M+, M-, MC, MR).
3. Viết chương trình thực hiện các thao tác trên đa thức.
4. Hãy viết chương trình mô phỏng cho bài toán “Tháp Hà Nội” bằng cách sử dụng ngăn xếp.
5. Viết chương trình tìm tất cả các cặp dấu ngoặc tương ứng trong một chương trình viết bằng ngôn ngữ C/C++.

Bài tập 2

Yêu cầu : Cài đặt một queue sử dụng 2 stack ?

Ứng dụng :

- Job interview
- Cài đặt queue ưu tiên
- ...

