

**Практикум по информатике: 8 факультет, 1 курс, 2 семестр 2011/12 уч. года.**  
**Лабораторная работа №26 по курсам «Языки и методы программирования»/**  
**«Алгоритмы и структуры данных»**

**Абстрактные типы данных. Рекурсия. Модульное программирование на языке Си**

Составить и отладить модуль определений и модуль реализации по заданной схеме модуля определений для абстрактного (пользовательского) типа данных (стека, очереди, списка или дека, в зависимости от варианта задания). Составить программный модуль, сортирующий экземпляры указанного абстрактного типа данных заданным методом, используя только операции, импортированные из модуля UUDT.

**УКАЗАНИЯ:**

- стек, очередь, список или дек отображаются на массив;
- в программе по возможности должна быть использована рекурсия;
- метод сортировки реализовать с использованием указанной вспомогательной процедуры;
- использование итераторов для навигации по сериальным структурам приветствуется!

Схема модуля определений (UDT означает Стек, Очередь, Список или Дек, в соответствии с вариантом задания):

```
#ifndef _UDT_H_
#define _UDT_H_

#include <stdbool.h>

typedef struct {
    key_type key;
    value_type value;
} data_type;

typedef struct { ... } udt;

void udt_create(udt *);
bool udt_is_empty(const udt *);
void udt_push_front(udt *);
void udt_push_back(udt *);
void udt_pop_front(udt *);
void udt_pop_back(udt *);
void udt_print(const udt *);
size_t udt_size(const udt *);
void udt_insert(udt *, const data_type);
void udt_erase(udt *, const key_type);

#endif
```

Префикс UDT — простое средство от потенциального конфликта имен. В C++ для этой цели используются пространства имен.

Вариант задания определяется номером студента  $N$  по списку в группе: номер АТД равен  $(N + 1) \% 4 + 1$ :

1. Стек. 2. Очередь. 3. Дек. 4. Линейный список.

Номер процедуры и метода определяется как  $(N + 1) \bmod 6 + 1$ :

- |    |            |  |
|----|------------|--|
| 1. | Процедура: | поиск и удаление максимального (для стека, дека, списка) или минимального (для очереди) элемента   |
|    | Метод:     | сортировка линейным выбором  |
| 2. | Процедура: | Вставка элемента в стек, дек, список или очередь, упорядоченные по возрастанию, с сохранением порядка  |
|    | Метод:     | сортировка простой вставкой  |
| 3. | Процедура: | конкатенация двух стеков, деков, списков или очередей  |
|    | Метод:     | быстрая сортировка Хоара   |
| 4. | Процедура: | поиск в очереди, списке, стеке или деке двух элементов, идущих подряд, первый из которых больше второго. Если такие элементы найдены, их перестановка  |
|    | Метод:     | сортировка методом пузырька  |
| 5. | Процедура: | слияние двух стеков, деков, списков или очередей, упорядоченных по возрастанию, с сохранением порядка  |
|    | Метод:     | сортировка слиянием  |
| 6. | Процедура: | поиск в очереди, списке, стеке или деке первого от начала элемента, который меньше своего непосредственного предшественника. Если такой элемент найден, смещение его к началу до тех пор, пока он не станет первым или больше своего предшественника |
|    | Метод:     | вариант метода вставки   |

*Примечание.* АТД, метод сортировки и вспомогательная процедура должны быть согласованы!