1.顺序存储方式不仅仅用于存储线性结构。( )

2.两个栈共享一片连续内存空间时，为提高内存利用率，减少溢出机会，应把两个栈的栈底分别设在这片内存空间的中间。（ ）

3.队列逻辑上是一个下端和上端既能增加又能减少的线性表。（ ）

4.KMP算法的特点是在模式匹配时指示主串的指针不会变小（回溯）。而朴素的匹配方式某一次匹配失败，则主串的指针需要返回到上一次匹配初始位置下一个位置，子串则从头开始。

5、所谓取广义表的表尾就是返回广义表中最后一个元素,当然，最后一个元素有可能也是一个广义表，因为广义表定义中，一个广义表是可以包含另一个广义表的，甚或自己。（ ）

6.一个稀疏矩阵A（mXn）采用三元组形式表示， 若把三元组中有关行下标与列下标的值互换，并把m和n的值互换，则就完成了A的转置运算。（ ）

7.完全二叉树一定存在度为1的结点，而满二叉树不会。（ ）

8.在完全二叉树的第i层上至少有2i-1个结点(i>=1) ( )

9非空的二叉树一定满足：某结点若有左孩子，则其中序前驱一定没有右孩子( )

10.当一棵具有n个叶子结点的二叉树的WPL值为最小时，称其树为Huffman树，且其二叉树的形状必是唯一的，因此，Huffman编码一定，达到高频使用的编码更短（ ）

11.十字链表是无向稀疏图的一种存储结构。（ ）

12.用邻接矩阵存储一个图时，在不考虑压缩存储的情况下，所占用的存储空间大小与图中结点个数有关，而与图的边数无关。（ ）

13.邻接表是一种结合了顺序存储与链式存储的存储格式，它的适用范围比较广泛，如在图的存储、散列存储中的都得到了应用。（ ）

14.无环有向图才能进行拓扑排序。（ ）

15.在AOE图中，关键路径上活动的时间延长多少，整个工程的时间也就随之延长多少。（ ）

16.直接选择排序算法在最好情况下的时间复杂度为O（N）。（ ）

17.冒泡排序和快速排序都是基于交换两个逆序元素的排序方法,冒泡排序算法的最坏时间复杂性是O(n\*n),而快速排序算法的最坏时间复杂性是O(nlog2n),所以快速排序比冒泡排序算法效率更高。 （ ）

18.希尔排序经过严格的理论证明是一个效率较高的插入排序法（ ）

19.将堆想象成一个二叉树，，则是一个完全二叉树，虽然采用顺序存储且不需要候选数据有序，但可以实现排序效率的提高。（ ）

20.在查找树（二叉树排序树）中插入一个新结点，总是插入到叶结点下面。（ ）

21.折半查找要求被查找的的序列有序且使用顺序存储格式，如果将首次查找的节点想象成二叉树的根，则被查找表的前半部分和后半部分的中点分别就是根的左右孩子，由此推理下去，查找过程最终构建成一个二叉树，这个二叉树的深度和相同节点的完全二叉树深度是一样的，但形状不一定相同 （ ）

22.一般而言，查找效率高的算法可以达到与所要查找的候选数据的个数无关，但排序过程中，却无法达到，排序算法效率高的在O(nlog2n)量级。 （ ）

23.为了实现查找过程中达到时间效率为log2n量级，采用二分查找是一个好的方案，但二分查找虽然对存储没有要求但需要候选候选数据预先排序，为此提出了二叉排序树的概念，二叉排序树不仅可以采用链表存储，且不需要数据的严格排序，主要在动态查找过程中使用。 （ ）

24.一般而言，查找比排序的时间效率搞一个当量级，可以理解成查找只需要比较数据之间的大小，而排序不仅需要比较数据之间的大小，而需要交换数据的位置，数据位置的交换在顺序表中耗时更多。（ ）

25.严格意义上的散列存储是不现实的。（ ）