

# 4.5 集合及运算

# 集合的表示

- 集合运算：交、并、补、差，判定一个元素是否属于某一集合
- 并查集：集合并、查某元素属于什么集合
- 并查集问题中集合存储如何实现？
  - 可以用树结构表示集合，树的每个结点代表一个集合元素

例如，有三个整数集合

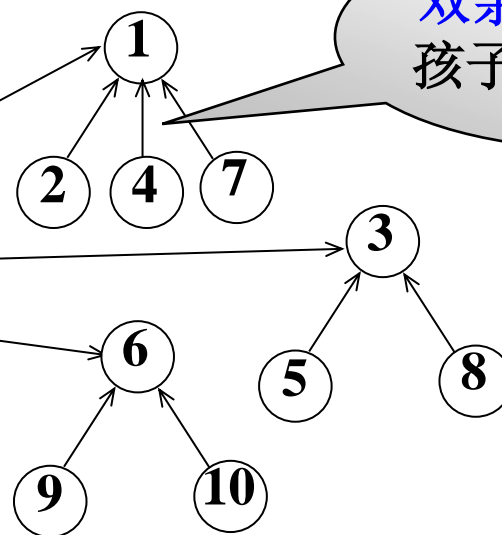
$S1=\{1,2,4,7\}$

$S2=\{3,5,8\}$

$S3=\{6,9,10\}$

集合名 指针

S1	
S2	
S3	



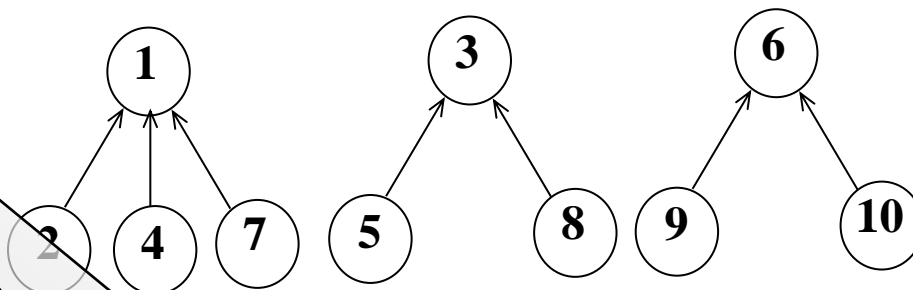
双亲表示法：  
孩子指向双亲。

## □ 采用数组存储形式

下标	Data	Parent
0	1	-1
1	2	0
2	3	-1
3	4	0
4	5	2
5	6	-1
6	7	0
7	8	2
8	9	5
9	10	5

数组中每个元素的类型描述为:

```
typedef struct {  
    ElementType Data;  
    int Parent;  
} SetType;
```



负数表示根结点；  
非负数表示双亲结  
点的下标。

# 集合运算

## (1) 查找某个元素所在的集合（用根结点表示）

```
int Find( SetType S[ ], ElementType X )
{
    /* 在数组s中查找值为x的元素所属的集合 */
    /* MaxSize是全局变量，为数组s的最大长度 */
    int i;
    for ( i=0; i < MaxSize && S[i].Data != X; i++) ;
    if( i >= MaxSize ) return -1; /* 未找到x, 返回-1 */
    for( ; S[i].Parent >= 0; i = S[i].Parent ) ;
    return i; /* 找到x所属集合，返回树根结点在数组s中的下标 */
}
```

## (2) 集合的并运算

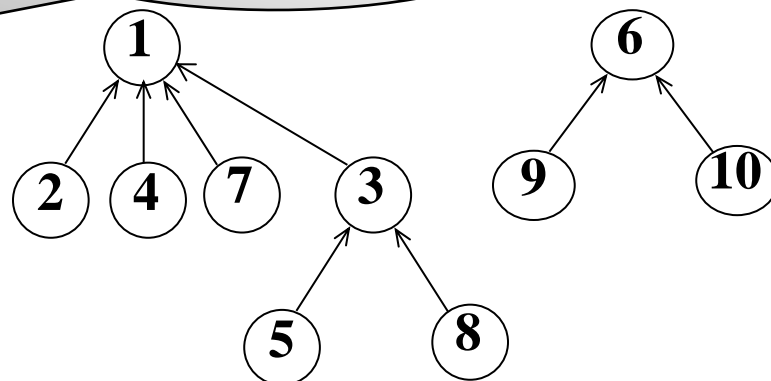
- ◆ 分别找到X1和X2两个元素所在集合树的根结点
- ◆ 如果它们不同根，则将其中一个根结点的父结点指针设置成另一个根结点的数组下标。

```
void Union( SetType S[ ], ElementType X1, ElementType X2 )  
{  
    int Root1, Root2;  
    Root1 = Find(S, X1);  
    Root2 = Find(S, X2);  
    if ( Root1 != Root2 ) S[Root2].Parent = Root1;  
}
```

当x1和x2不属于同一子集时，才需要合并

下标	data	Parent
0	1	-1
1	2	0
2	3	0
3	4	0
4	5	2
5	6	-1
6	7	0
7	8	2
8	9	5
9	10	5

改成-7。表示集合有7个元素



改成-3。表示集合有3个元素

为了改善合并以后的查找性能，可以采用小的集合合并到相对大的集合中。  
(修改Union函数)