串

BM算法: GS策略: 好后缀

是谁出的题这么的难 到处全都是正确答案 邓 後 辉 deng@tsinghua.edu.cn

经验 = 匹配的后缀

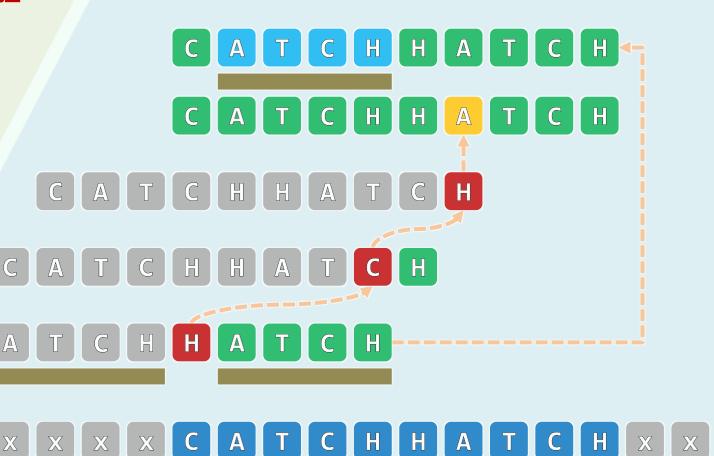
❖ 首趟比对虽失败,却积累了足够的经验

(匹配的后缀 ATCH) //好后缀

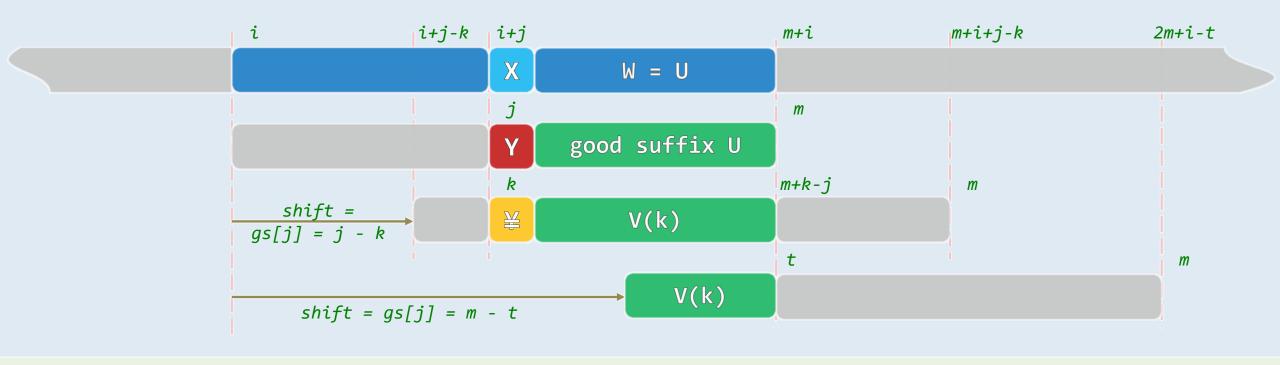
- ❖ 据此,可省去中间两趟,而直接 转至最后一趟(P右移5个字符)
- ❖ 这一规律与技巧与KMP

如出一辙, 只不过

前后颠倒而已...

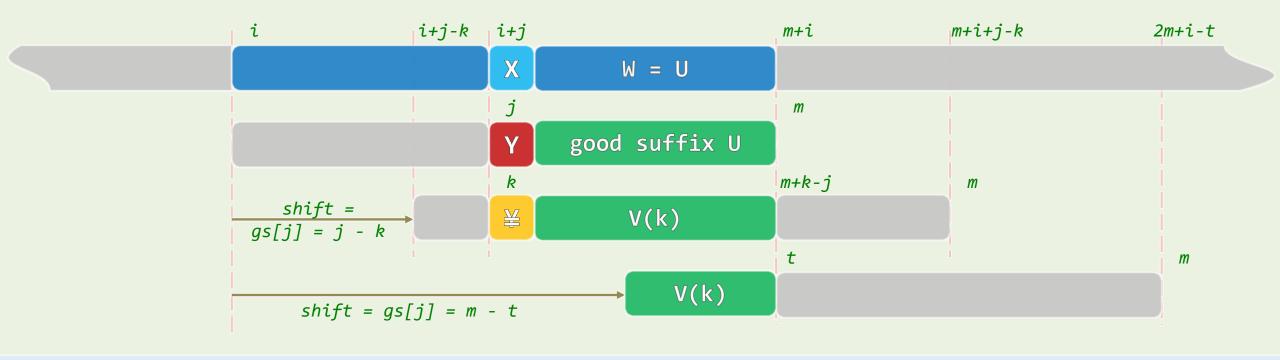


Good-Suffix Shift



- ❖ 扫描比对中断于T[i + j] = X ≠ Y = P[j]时, U = P(j,m)必为好后缀
- **❖ 故下一对齐位置必须使:** 1) U**重新与**V(k) = P(k, m + k j)匹配,且 //经验
 - 2) $P[k] = \Psi \neq Y = P[j] //教训$

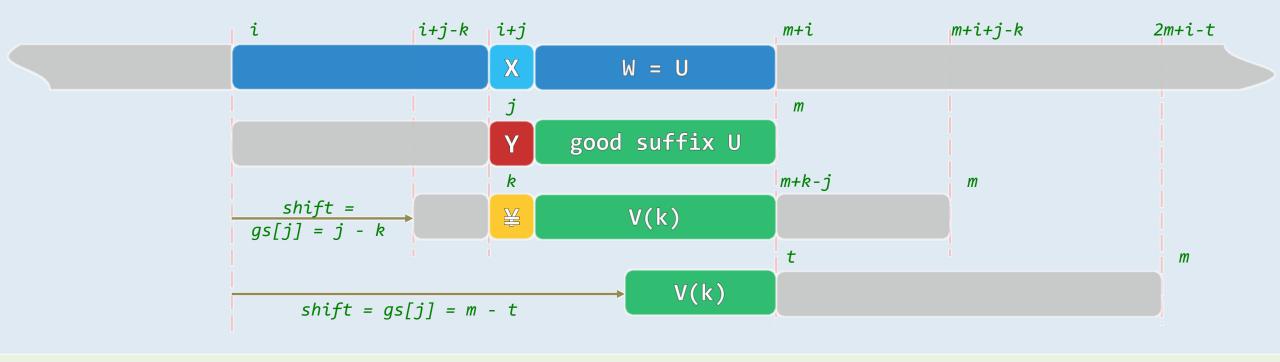
完全匹配



❖ 若P中的确存在这样的子串V(k),则可

选择其中k最大者(尽可能靠后),然后通过右移使之与U对齐(移动距离尽可能小)

部分匹配



- ❖ 否则, 在所有前缀P[0,t)中, 取与U的后缀匹配的最长者 //注意: 有可能t = 0
- ❖ 无论如何,位移量仅取决于j和P本身——亦可预先计算,并制表待查

实例



