

图

拓扑排序：零出度算法

10-F2

Begin with the end in mind.

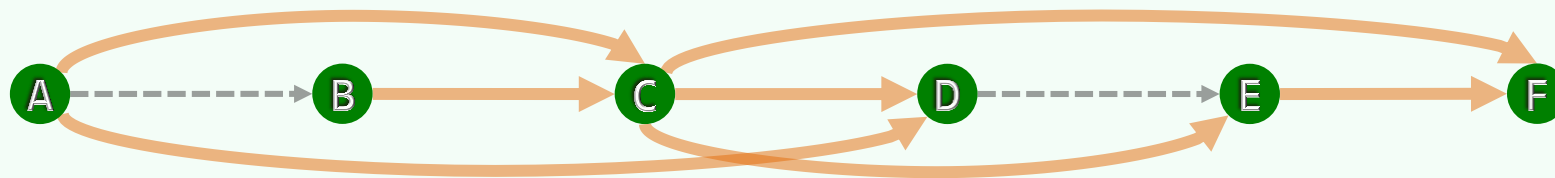
真正的农夫每天完成自己的劳动，并不要求地里产出的成品一股脑儿归他所有，他心里想的是，他奉献出的不仅是他的第一个果子，而且还有他的最后一个果子。

邓俊辉

deng@tsinghua.edu.cn

策略：逆序输出零出度顶点

❖ //基于DFS, 借助栈S



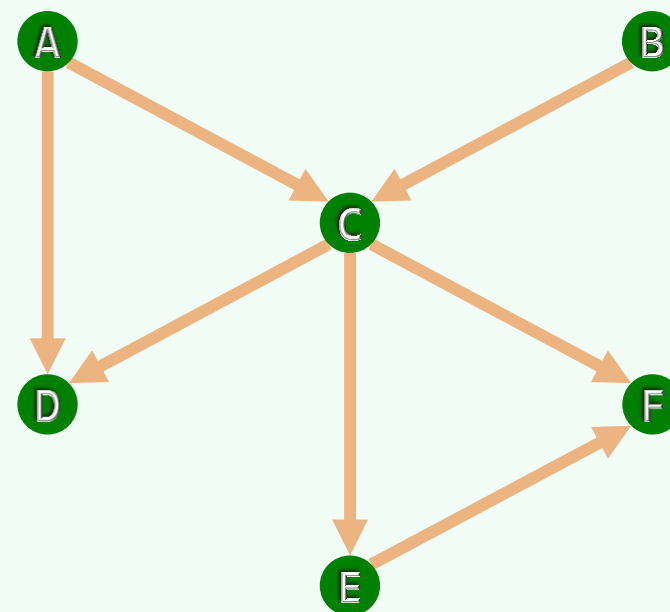
对图G做DFS, 其间 //得到组成DFS森林的一系列DFS树

- 每当有顶点被标记为**VISITED**, 则将其压入S
- 一旦发现**后向边**, 则报告 “NOT_A_DAG” 并退出

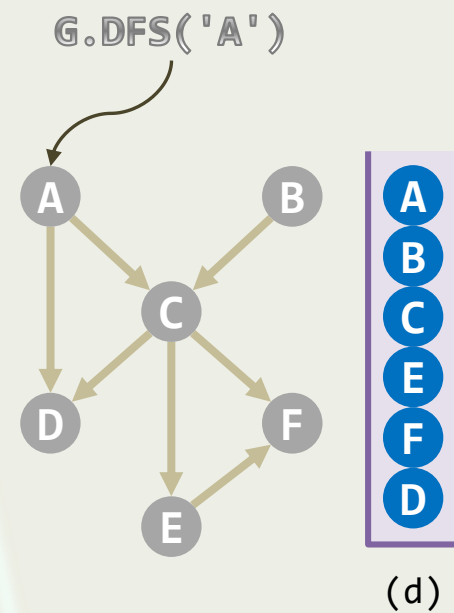
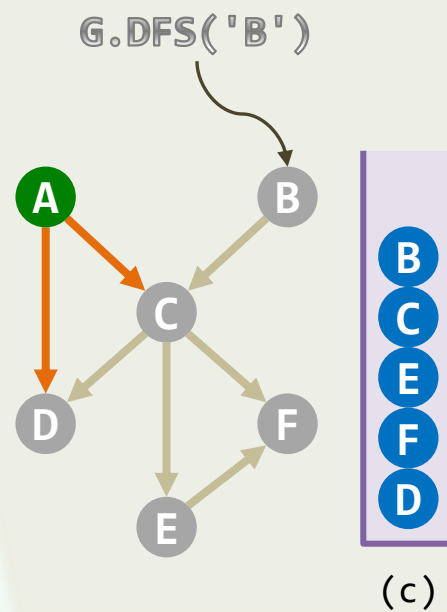
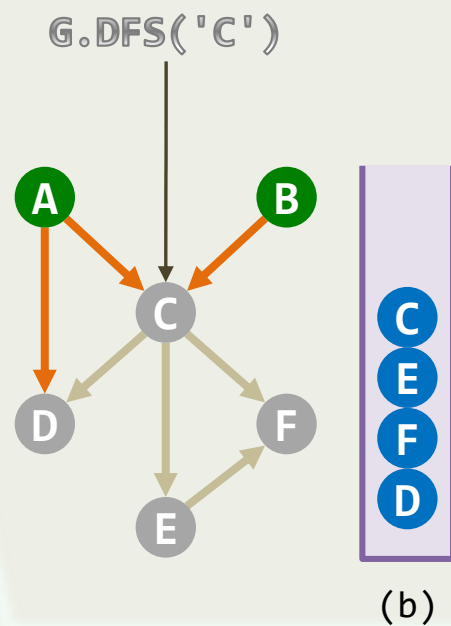
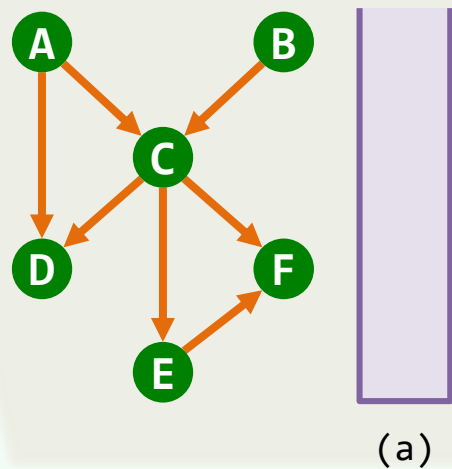
DFS结束后, 顺序弹出S中的各个顶点

❖ 各节点按**fTime**逆序排列, 即是拓扑排序

❖ 复杂度与DFS相当, 也是 $\mathcal{O}(n + e)$



实例



实现 (1/2)

```
template <typename Tv, typename Te> //顶点类型、边类型

bool Graph<Tv, Te>::TSort( Rank v, int & clock, Stack<Tv>* S ) {

    dTime(v) = ++clock; status(v) = DISCOVERED; //发现顶点v

    for ( Rank u = firstNbr(v); u < UINT_MAX; u = nextNbr(v, u) ) //考查v的每一邻居u

        /* ... 视u的状态, 分别处理 ... */

    status(v) = VISITED; S->push( vertex(v) ); //顶点被标记为VISITED时入栈

    return true;

}
```

实现 (2/2)

```
for ( Rank u = firstNbr(v); u < UINT_MAX; u = nextNbr(v, u) ) //考查v的每一邻居u
    switch ( status(u) ) { //并视u的状态分别处理
        case UNDISCOVERED:
            parent(u) = v; type(v, u) = TREE;
            if ( ! TSort(u, clock, S) ) return false; break; //从顶点u处深入
        case DISCOVERED: //一旦发现后向边 (非DAG)
            type(v, u) = BACKWARD; return false; //则退出而不再深入
        default: //VISITED (digraphs only)
            type(v, u) = dTime(v) < dTime(u) ? FORWARD : CROSS; break;
    }
```