

0480. 滑动窗口中位数

👤 ITCharge ⌚ 大约 6 分钟

- 标签：数组、哈希表、滑动窗口、堆（优先队列）
- 难度：困难

题目链接

- [0480. 滑动窗口中位数 - 力扣](#)

题目大意

描述： 给定一个数组 $nums$ ，有一个长度为 k 的窗口从最左端滑动到最右端。窗口中有 k 个数，每次窗口向右移动 1 位。

要求： 找出每次窗口移动后得到的新窗口中元素的中位数，并输出由它们组成的数组。

说明：

- **中位数：** 有序序列最中间的那个数。如果序列的长度是偶数，则没有最中间的数；此时中位数是最中间的两个数的平均数。
- 例如：
 - $[2, 3, 4]$ ，中位数是 3
 - $[2, 3]$ ，中位数是 $(2 + 3)/2 = 2.5$ 。
- 你可以假设 k 始终有效，即： k 始终小于等于输入的非空数组的元素个数。
- 与真实值误差在 10^{-5} 以内的答案将被视作正确答案。

示例：

- 示例 1:

给出 $nums = [1, 3, -1, -3, 5, 3, 6, 7]$ ，以及 $k = 3$ 。

窗口位置	中位数
$[1, 3, -1]$	1
$[3, -1, -3]$	-1

py

```
1  3 [-1 -3 5] 3  6  7    -1
1  3 -1 [-3 5 3] 6  7      3
1  3 -1 -3 [5 3 6] 7      5
1  3 -1 -3 5 [3 6 7]      6
```

因此，返回该滑动窗口的中位数数组 `[1, -1, -1, 3, 5, 6]`。

解题思路

思路 1：小顶堆 + 大顶堆

题目要求动态维护长度为 k 的窗口中元素的中位数。如果对窗口元素进行排序，时间复杂度一般是 $O(k \times \log k)$ 。如果对每个区间都进行排序，那时间复杂度就更大了，肯定会超时。

我们需要借助一个内部有序的数据结构，来降低取窗口中位数的时间复杂度。Python 可以借助 `heapq` 构建大顶堆和小顶堆。通过 k 的奇偶性和堆顶元素来获取中位数。

接下来还要考虑几个问题：初始化问题、取中位数问题、窗口滑动中元素的添加删除操作。接下来一一解决。

初始化问题：

我们将所有大于中位数的元素放到 `heap_max`（小顶堆）中，并且元素个数向上取整。然后再将所有小于等于中位数的元素放到 `heap_min`（大顶堆）中，并且元素个数向下取整。这样当 k 为奇数时，`heap_max` 比 `heap_min` 多一个元素，中位数就是 `heap_max` 堆顶元素。当 k 为偶数时，`heap_max` 和 `heap_min` 中的元素个数相同，中位数就是 `heap_min` 堆顶元素和 `heap_max` 堆顶元素的平均数。这个过程操作如下：

- 先将数组中前 k 个元素放到 `heap_max` 中。
- 再从 `heap_max` 中取出 $k//2$ 个堆顶元素放到 `heap_min` 中。

取中位数问题（上边提到过）：

- 当 k 为奇数时，中位数就是 `heap_max` 堆顶元素。当 k 为偶数时，中位数就是 `heap_max` 堆顶元素和 `heap_min` 堆顶元素的平均数。

窗口滑动过程中元素的添加和删除问题：

- 删除：每次滑动将窗口左侧元素删除。由于 `heapq` 没有提供删除中间特定元素相对应的方法。所以我们使用「延迟删除」的方式先把待删除的元素标记上，等到待删除的元素出现在堆顶时，再将其移除。我们使用 `removes`（哈希表）来记录待删除元素个数。
 - 将窗口左侧元素删除的操作为：`removes[nums[left]] += 1`。

- 添加：每次滑动在窗口右侧添加元素。需要根据上一步删除的结果来判断需要添加到哪一个堆上。我们用 *balance* 记录 *heap_max* 和 *heap_min* 元素个数的差值。
 - 如果窗口左边界 *nums[left]* 小于等于 *heap_max* 堆顶元素，则说明上一步删除的元素在 *heap_min* 上，则让 *balance -= 1*。
 - 如果窗口左边界 *nums[left]* 大于 *heap_max* 堆顶元素，则说明上一步删除的元素在 *heap_max* 上，则让 *balance += 1*。
 - 如果窗口右边界 *nums[right]* 小于等于 *heap_max* 堆顶元素，则说明待添加元素需要添加到 *heap_min* 上，则让 *balance += 1*。
 - 如果窗口右边界 *nums[right]* 大于 *heap_max* 堆顶元素，则说明待添加元素需要添加到 *heap_max* 上，则让 *balance -= 1*。
- 经过上述操作，*balance* 的取值为 0、-2、2 中的一种。需要经过调整使得 *balance == 0*。
 - 如果 *balance == 0*，已经平衡，不需要再做操作。
 - 如果 *balance == -2*，则说明 *heap_min* 比 *heap_max* 的元素多了两个。则从 *heap_min* 中取出堆顶元素添加到 *heap_max* 中。
 - 如果 *balance == 2*，则说明 *heap_max* 比 *heap_min* 的元素多了两个。则从 *heap_max* 中取出堆顶元素添加到 *heap_min* 中。
- 调整完之后，分别检查 *heap_max* 和 *heap_min* 的堆顶元素。
 - 如果 *heap_max* 堆顶元素恰好为待删除元素，即 *removes[-heap_max[0]] > 0*，则弹出 *heap_max* 堆顶元素。
 - 如果 *heap_min* 堆顶元素恰好为待删除元素，即 *removes[heap_min[0]] > 0*，则弹出 *heap_min* 堆顶元素。
- 最后取中位数放入答案数组中，然后继续滑动窗口。

思路 1：代码

```
import collections
import heapq

class Solution:
    def median(self, heap_max, heap_min, k):
        if k % 2 == 1:
            return -heap_max[0]
        else:
            return (-heap_max[0] + heap_min[0]) / 2

    def medianSlidingWindow(self, nums: List[int], k: int) -> List[float]:
        heap_max, heap_min = [], []
        removes = collections.Counter()
```

py

```

for i in range(k):
    heapq.heappush(heap_max, -nums[i])
for i in range(k // 2):
    heapq.heappush(heap_min, -heapq.heappop(heap_max))

res = [self.median(heap_max, heap_min, k)]

for i in range(k, len(nums)):
    banlance = 0
    left, right = i - k, i
    removes[nums[left]] += 1
    if heap_max and nums[left] <= -heap_max[0]:
        banlance -= 1
    else:
        banlance += 1

    if heap_max and nums[right] <= -heap_max[0]:
        heapq.heappush(heap_max, -nums[i])
        banlance += 1
    else:
        banlance -= 1
        heapq.heappush(heap_min, nums[i])

    if banlance == -2:
        heapq.heappush(heap_max, -heapq.heappop(heap_min))
    if banlance == 2:
        heapq.heappush(heap_min, -heapq.heappop(heap_max))

    while heap_max and removes[-heap_max[0]] > 0:
        removes[-heapq.heappop(heap_max)] -= 1
    while heap_min and removes[heap_min[0]] > 0:
        removes[heapq.heappop(heap_min)] -= 1
    res.append(self.median(heap_max, heap_min, k))

return res

```

思路 1：复杂度分析

- 时间复杂度： $O(n \times \log n)$ 。
- 空间复杂度： $O(n)$ 。

参考资料

- 【题解】[《风险对冲》：双堆对顶，大堆小堆同时维护，44ms - 滑动窗口中位数 - 力扣](#)