

# Datastrukturer och algoritmer

Föreläsning 7  
Stack och kö

161

## Innehåll

- Stack, Kö
  - Tillämpningar
  - Konstruktion
  - Dubbeländad kö

162

## Stack

- Modell
  - Papperstrave
- Specialisering av Lista
  - Begränsningar på operationer
- Linjärt ordnad struktur
- Före / efter relation

163

## Stack

- LIFO – Last In First Out
- Insättning, borttagning, avläsning i toppen av stacken

164

## Informell specifikation till Stack

- **Empty** - konstruerar tom stack
- **Push(v,s)** – lägger (ett element med värdet) v överst på stacken
- **Top(s)** – är värdet av det översta elementet på stacken (föresatt att inte stacken är tom)
- **Pop(s)** – avlägsnar det översta elementet från stacken (föresatt att inte stacken är tom)
- **Iempty(s)** – testar om stacken är tom

165

## Formell specifikation

- Uppsättning axiom
- Beskriver relationer mellan typens olika operationer
- Axiom kan användas för att göra formella härledningar i datatypen

166

## Formell specifikation till Stack

- Ax 1:  $Iseempty(Empty)$
- Ax 2:  $\neg Iseempty(Push(v,s))$
- Ax 3:  $Pop(Push(v,s)) = s$
- Ax 4:  $Top(Push(v,s)) = v$
- Ax 5:  $\neg Iseempty(s) \Rightarrow Push(Top(s), Pop(s)) = s$

167

## Gränsyta till Stack

```
abstract datatype Stack(val)
  Empty () -> Stack(val)
  Push (v:val,s:Stack(val)) -> Stack(val)
  Top (s:Stack(val)) -> val
  Pop (s:Stack(val)) -> Stack(val)
  Iseempty (s:Stack(val)) -> Bool
```

168

## Stack

- Konstruktion
  - Lista
    - Toppen av stacken = början av listan
    - Lista som fält
      - Komplexitet

169

## Stack

- Konstruktion
  - Fält
    - Botten i slutet
      - Stacken läggs i slutet av fältet
        - » Push och Pop  $O(1)$
        - » Inga stora dataomflyttningar
    - Botten i början
    - Möjlighet att ha två stackar i samma fält

170

## Stack

- Konstruktion
  - Länkad Lista
    - Riktad lista med 1-celler
      - Uteslutningar och specialiseringar av operationer
    - $O(1)$  – tidskomplexitet

171

## Stack

- Tillämpningar
  - Avbryter bearbetning som senare kanske återupptas
  - Återspårning (backtracking)
    - Till senaste gjorda valet

172

## Stack

- Tillämpningar
  - Rekursion
  - Fakultet  $n!$ 
    - `factorial(n)`
      - if  $(n \leq 1)$  then return 1;
      - else return  $n * \text{factorial}(n-1)$ ;
  - Evaluering av uttryck

173

## Kö

- Modell
  - Kö
- Specialisering av Lista
  - Begränsningar på operationer
- Linjärt ordnad struktur

174

## Kö

- FIFO – First In First Out
- Insättning i slutet av kön
- Borttagning i början av kön

175

## Gränsyta för Kö

```
abstract datatype Queue (val)  
  Empty () -> Queue (val)  
  Enqueue (v:val, q:Queue (val)) -> Queue (val)  
  Front (q:Queue (val)) -> val  
  Dequeue (q:Queue (val)) -> Queue (val)  
  Iempty (q:Queue (val)) -> Bool
```

176

## Kö

- Konstruktion
  - Lista
    - Fronten på kön = början av listan
    - Listan som Fält
      - Komplexiteten
    - Riktad lista med 1-celler
      - Första köelementet länkar till det andra osv

177

## Kö

- Konstruktion
  - Cirkulär Lista med 1-celler
    - Länken i slutet av kön pekar på fronten
  - Cirkulär vektor
    - + Inga omflyttningar
    - - Maximal storlek
    - - Outnyttjat utrymme
    - Problem skilja tom kö ifrån en full

178

## Kö

- Tillämpningar
  - Buffert
  - Skrivarkö
  - Bredden-först-traversering

179

## Dubbeländad kö

- Tillåter insättning och borttagning i båda ändarna (Deque)
- `insertFirst(e)`: Sätter in  $e$  i början av deque
- `insertLast(e)`: Sätter in  $e$  i slutet av deque

180

## Dubbeländad kö

- `removeFirst()`: Tar bort och returnerar 1:a elementet
- `removeLast()`: Tar bort och returnerar sista elementet
- `first()`, `last()`, `size()`, `isEmpty()`

181

## Dubbeländad kö

- Konstruktion
  - Dubbellänkad Lista
    - Insättning och borttagning i ändarna komplexitet  $O(1)$
    - Huvud och svans nod
- Kan användas för att konstruera Stack och Kö

182

## Modell för datatypens byggande

- Specifikatören – utformar specifikationen
- Implementatören – implementerar specen
- Användaren

183

## Felhantering

- Specifikationen bestämmer implementationens spelrum
- Implementatören ska uppfylla spec.
- Användaren bör inte konstruera algoritmer som beror på ospecade förhållanden
- Att tänka på:
  - Robusthet
  - Effektivitet

184