

Spojové struktury

Jan Faigl

Katedra počítačů
Fakulta elektrotechnická
České vysoké učení technické v Praze

Přednáška 09

B0B36PRP – Procedurální programování

Kolekce prvků (položek)

- V programech je velmi běžný požadavek na uchování seznamu (množiny) prvků (proměnných/struktur)
- Základní kolekce je pole
 - Definované jménem typu a [], například `double[]`*
 - Jedná se o kolekci položek (proměnných) stejného typu
 - + Umožňuje jednoduchý přístup k položkám indexací prvku
 - Položky jsou stejného typu (velikosti)*
 - Velikost pole je určena při vytvoření pole
 - Velikost (maximální velikost) musí být známa v době vytvoření
 - Změna velikost v podstatě není přímo možná
 - Nutně nové vytvoření (alokace paměti), resp. `realloc`*
 - Využití pouze malé části pole je mrháním paměti
 - V případě řazení pole přesouváme položky
 - Vložení prvku a vyjmutí prvku vyžaduje kopírování
 - Kopírování objemných prvků lze případně řešit ukazatelem.*

Základní operace se spojovým seznamem

- Vložení prvku
 - Předchozí prvek odkazuje na nový prvek
 - *Nový prvek může odkazovat na předchozí prvek, který na něj odkazuje* *Tzv. obousměrný spojový seznam*
- Odebrání prvku
 - Předchozí prvek aktualizuje hodnotu odkazu na následující prvek
 - Předchozí prvek tak nově odkazuje na následující hodnotu, na kterou odkazoval odebraný prvek
- Základní implementací spojového seznamu je tzv. **jednosměrný spojový seznam**


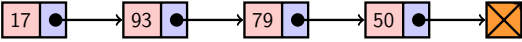

Přehled témat

- Část 1 – Spojové struktury
 - Spojové struktury
 - Spojový seznam
 - Spojový seznam s odkazem na konec seznamu
 - Vložení/odebrání prvku
 - Kruhový spojový seznam
 - Obousměrný seznam
- Část 2 – Zadání 8. domácího úkolu (HW08)

Seznam – list

- Seznam (proměnných nebo objektů) patří mezi základní datové struktury
 - Základní ADT – Abstract Data Type*
- Seznam zpravidla nabízí sadu základních operací:
 - Vložení prvku (**insert**)
 - Odebrání prvku (**remove**)
 - Vyhledání prvku (**indexOf**)
 - Aktuální počet prvku v seznamu (**size**)
- Implementace seznamu může být různá:
 - Pole
 - Indexování je velmi rychlé
 - Vložení prvku na konkrétní pozici může být pomalé
 - Nová alokace a kopírování*
 - **Spojové seznamy**

Jednosměrný spojový seznam

- Příklad spojového seznamu pro uložení číselných hodnot
 - 
- Přidání prvku 50 na konec seznamu
 - 
- Odebrání prvku 79
 - 
 1. Nejdříve sekvencně najdeme prvek s hodnotou 79
 2. Následně vyjmeme a napojíme prvek 93 na prvek 50
 - Hodnotu next prvku 93 nastavíme na hodnotu next odebraného prvku, tj. na prvek 50*

Část I

Část 1 – Spojové struktury

Spojové seznamy

- Datová struktura realizující seznam dynamické délky
- Každý prvek seznamu obsahuje
 - Datovou část (hodnota proměnné / objekt / ukazatel na data)
 - Odkaz (ukazatel) na další prvek v seznamu
 - NULL v případě posledního prvku seznamu.*
- První prvek seznamu se zpravidla označuje jako **head** nebo **start**
 - Realizujeme jej jako ukazatel odkazující na první prvek seznamu*



Spojový seznam

- Seznam tvoří struktura prvku
 - Vlastní data prvku
 - Odkaz (ukazatel) na další prvek
- Vlastní seznam
 1. Ukazatel na první prvek **head**
 2. nebo vlastní struktura pro seznam
 - Vhodné pro uložení dalších informací, počet prvků, poslední prvek.*
- Příklad tříd pro uložení spojového seznamu celých čísel
 - ```
typedef struct entry {
 int value;
 struct entry *next;
} entry_t;
```
  - ```
struct entry {  
    entry_t *head;  
    entry_t *tail;  
    int counter; // pocet prvku  
} linked_list_t;
```
 - ```
entry_t *head = NULL;
```
- Pro jednoduchost prvky seznamu obsahují celé číslo.
  - Obecně mohou obsahovat libovolná data (ukazatel na strukturu).*

## Přidání prvku – příklad

1. Vytvoříme nový prvek (10) seznamu a uložíme odkaz v `head`

```
head = (entry_t*)malloc(sizeof(entry_t));
head->value = 10;
head->next = NULL;
```

2. Další prvek (13) přidáme propojením s aktuálně 1. prvkem

```
entry_t *new_entry = (entry_t*)malloc(sizeof(entry_t));
new_entry->value = 13;
new_entry->next = head;
```

3. a aktualizací proměnné `head`

```
head = new_entry;
```

- Stále máme přístup na všechny prvky přes `head` a `head->next`
- **Inicializace položek prvku je důležitá**
  - Hodnota `head == NULL` indikuje prázdný seznam
  - Hodnota `entry->next == NULL` indikuje poslední prvek seznamu

## Spojový seznam – size()

- Zjištění počtu prvků v seznamu vyžaduje projít seznam až k zarážce `NULL`, tj. položka `next` je `NULL`
- Proměnnou `cur` používáme jako „kurzor“ pro procházení seznamu

```
int size(const entry_t *const head)
{ // const - we do not attempt to modify the list
 int counter = 0;
 const entry_t *cur = head;
 while (cur) { // or cur != NULL
 cur = cur->next;
 counter += 1;
 }
 return counter;
}
```

*Použijeme konstantní ukazatel na konstantní proměnnou, neboť seznam pouze procházíme a nemodifikujeme. Z hlavičky funkce je tak zřejmé, že vstupní strukturu ve funkci nemodifikujeme.*

- Pro zjištění počtu prvků v seznamu musíme projít kompletní seznam, tj.  $n$  položek
- Lineární složitost operace size() –  $O(n)$*

## Příklad – jednoduchý spojový seznam

```
entry_t *head;
head = NULL; // initialization is important

push(17, &head);
push(7, &head);
printf("List: ");
print(head);
push(5, &head);
printf("\nList size: %i\n", size(head));
printf("Last entry: %i\n\n", back(head));
printf("List: ");
print(head);
push(13, &head);
push(11, &head);
pop(&head);
printf("List:r");
print(head);
printf("\nPop until head is not empty\n");
while (head != NULL) {
 const int value = pop(&head);
 printf("Popped value %i\n", value);
}
printf("List size: %i\n", size(head));
printf("Last entry value %i\n", back(head));
```

```
clang -g demo-
simple_linked_list.c
simple_linked_list.c
./a.out
List: 7 17
List size: 3
Last entry: 17
List: 5 7 17
List: 13 5 7 17
Cleanup using pop until
head is not empty
Popped value 13
Popped value 5
Popped value 7
Popped value 17
List size: 0
lec09/simple_linked_list.h
lec09/simple_linked_list.c
lec09/demo-simple_linked_list.c
```

## Spojový seznam – push()

- Přidání prvku na začátek implementujeme ve funkci `push()`
  - Předáváme adresu, kde je uložen odkaz na start seznamu
- head je ukazatel, proto předáváme adresu proměnné, tj. &head a parametr je ukazatel na ukazatel.*

```
void push(int value, entry_t **head)
{ // add new entry at front
 entry_t *new_entry = (entry_t*)malloc(sizeof(entry_t));

 new_entry->value = value; // set data
 if (*head == NULL) { // first entry in the list
 new_entry->next = NULL; // reset the next
 } else {
 new_entry->next = *head;
 }
 *head = new_entry; //update the head
}
```

*Alternativně můžeme push() implementovat také například jako entry\_t\* push(int value, entry\_t \*head)*

- Přidání prvku není závislé na počtu prvků v seznamu
- Konstantní složitost operace push() –  $O(1)$*

## Spojový seznam – back()

- Vracení hodnoty posledního prvku ze seznamu – `back()`

```
int back(const entry_t *const head)
{
 const entry_t *end = head;
 while (end && end->next) { // 1st test list is not empty
 end = end->next;
 }
 assert(end); //do not allow calling back on empty list
 return end->value;
}
```

- Pro vracení hodnoty posledního prvku v seznamu musíme projít všechny položky seznamu
- Lineární složitost operace back() –  $O(n)$*

## Spojový seznam – zrychlení operací size() and back()

- Operace `size()` a `back()` procházejí kompletní seznam
- Operaci `size()` můžeme urychlit pokud budeme udržovat aktuální počet položek v seznamu
  - Zavedeme datovou položku `int counter`
  - Počet prvků inkrementujeme při každém přidání prvku a dekrementuje při každém odebrání prvku

- Operaci `back()` můžeme urychlit proměnou odkazující na poslední prvek
- Zavedeme strukturu pro vlastní spojový seznam s položkami `head`, `counter`, and `tail`

```
typedef struct {
 entry_t *head;
 entry_t *tail;
 int counter;
} linked_list_t;
```

- V případě přidání prvku na začátek, aktualizujeme pouze pokud byl seznam doposud prázdný
- Aktualizujeme v případě přidání prvku na konec
- Nebo při vyjmutí posledního prvku

## Spojový seznam – pop()

- Odebrání prvního prvku ze seznamu

```
int pop(entry_t **head)
{ // linked list must be non-empty
 assert(head != NULL && *head != NULL);
 entry_t *prev_head = *head; // save the current head
 int ret = prev_head->value;
 *head = prev_head->next; // will be set to NULL if
 // the last item is popped
 free(prev_head); // relase memory of the popped entry
 return ret;
}
```

*Alternativně například také jako int pop(entry\_t \*head), ale nastaví head na NULL v případě vyjmutí posledního prvku.*

- Odebrání prvku není závislé na počtu prvků v seznamu
- Konstantní složitost operace pop() –  $O(1)$*

## Spojový seznam – procházení seznamu

- Procházení seznamu demonstrujeme na funkci `print()`

```
void print(const entry_t *const head)
{
 const entry_t *cur = head; // set the cursor to head
 while (cur != NULL) {
 printf("%i%s", cur->value, cur->next ? " " : "\n");
 cur = cur->next; // move in the linked list
 }
}
```

- Použijeme konstantní ukazatel na konstantní proměnnou, neboť seznam pouze procházíme a nemodifikujeme
- Z hlavičky funkce je zřejmé, že vstupní strukturu nemodifikujeme.*
- Prvky seznamu tiskneme za sebou oddělené mezerou a poslední prvek je zakončen znakem nového řádku

## Spojový seznam – urychlený size()

- Samostatná struktura pro seznam
  - Položky `head` a `counter`
  - `head` je ukazatel na `entry_t`
  - Ve funkci `size()` předpokládáme validní odkaz na seznam
  - Proto voláme `assert(list)`
  - Přímá inicializace `linked_list_t linked_list = { NULL, 0 };`
  - Do funkcí `push()` a `pop()` stačí předávat pouze ukazatel, proto pro zjednodušení použijeme proměnnou `list`
- ```
linked_list_t *list = &linked_list;
```
- Pro urychlení funkce `size()` stačí inkrementovat a dekrementovat proměnnou `counter` ve funkcích `push()` a `pop()`
- ```
void push(int data, linked_list_t *list)
{
 ...
 list->counter += 1;
}

int pop(linked_list_t *list)
{
 ...
 list->counter -= 1;
 return ret;
}
```

## Spojový seznam – push() s odkazem na konec seznamu

```
void push(int value, linked_list_t *list)
{ // add new entry at front
 assert(list);
 entry_t *new_entry = (entry_t*)malloc(sizeof(entry_t));
 new_entry->value = value; // set data
 if (list->head) { // an entry already in the list
 new_entry->next = list->head;
 } else { //list is empty
 new_entry->next = NULL; // reset the next
 list->tail = new_entry; //1st entry is the tail
 }
 list->head = new_entry; //update the head
 list->counter += 1; // keep counter up to date
}
```

*Hodnotu ukazatele tail nastavujeme pouze pokud byl seznam prázdný, protože prvky přidáváme na začátek.*

## Spojový seznam – pop() s odkazem na konec seznamu

```
int pop(linked_list_t *list)
{
 assert(list && list->head); // non-empty list
 entry_t *prev_head = list->head; // save head
 list->head = prev_head->next;
 list->counter -= 1; // keep counter up to date
 int ret = prev_head->value;
 free(prev_head); // relase the memory
 if (list->head == NULL) { // end has been popped
 list->tail = NULL;
 }
 return ret;
}
```

*Hodnotu proměnné tail nastavujeme pouze pokud byl odebrán poslední prvek, protože prvky odebíráme ze začátku.*

## Spojový seznam – back() s odkazem na konec seznamu

- Proměnná **tail** je buď **NULL** nebo odkazuje na poslední prvek seznamu

```
int back(const linked_list_t *const list)
{
 // const we do not allow to call back on empty list
 assert(list && list->tail);
 return list->tail->value;
}
```

- Udržováním hodnoty proměnné **tail** (ve funkcích **push()** a **pop()**) jsme snížili časovou náročnost operace **back()** z lineární složitosti na počtu prvků ( $n$ ) v seznamu  $O(n)$  na konstantní složitost  $O(1)$ .

## Spojový seznamu – pushEnd()

- Přidání prvku na konec seznamu

```
void pushEnd(int value, linked_list_t *list)
{
 assert(list);
 entry_t *new_entry = (entry_t*)malloc(sizeof(entry_t));
 new_entry->value = value; // set data
 new_entry->next = NULL; // set the next
 if (list->tail == NULL) { //adding the 1st entry
 list->head = list->tail = new_entry;
 } else {
 list->tail->next = new_entry; //update the current tail
 list->tail = new_entry;
 }
 list->counter += 1;
}
```

- Na asymptotické složitost metody přidání dalšího prvku (na konec seznamu) se nic nemění, je nezávislé na aktuálním počtu prvků v seznamu

## Spojový seznamu – popEnd()

- Odebrání prvku z konce seznamu

```
int popEnd(linked_list_t *list)
{
 assert(list && list->head);
 entry_t *end = list->tail; // save the end
 if (list->head == list->tail) { // the last entry is
 list->head = list->tail = NULL; // removed
 } else { // there is also penultimate entry
 entry_t *cur = list->head; // that needs to be
 while (cur->next != end) { // updated (its next
 cur = cur->next; // pointer to the next entry
 }
 list->tail = cur;
 list->tail->next = NULL; //the tail does not have
 next
 }
 int ret = tail->value;
 free(end);
 list->counter -= 1;
 return ret;
}
```

*Složitost je  $O(n)$ , protože musíme aktualizovat předposlední prvek. Alternativně lze řešit obousměrným spojovým seznamem.*

## Příklad použití

- Příklad použití na seznam hodnot typu **int**

```
#include "linked_list.h"
linked_list_t list = { NULL, NULL, 0 };
linked_list_t *list = &list;
push(10, list); push(5, list); pushEnd(17, list);
push(7, list); pushEnd(21, list);
print(list);
```

```
printf("Pop 1st entry: %i\n", pop(list));
printf("Lst: "); print(list);
```

```
printf("Back of the list: %i\n", back(list));
printf("Pop from the end: %i\n", popEnd(list));
printf("Lst: "); print(list);
```

```
free_list(list); // cleanup!!!
```

- Výstup programu

```
clang linked_list.c demo-linked_list.c && ./a.out
7 5 10 17 21
Pop 1st entry: 7
Lst: 5 10 17 21
Back of the list: 21
Pop from the end: 21
Lst: 5 10 17
lec09/linked_list.h
lec09/linked_list.c
lec09/demo-linked_list.c
```

## Spojový seznam – Vložení prvku do seznamu

- Vložení do seznamu:

- na začátek – modifikujeme proměnnou **head** (funkce **push()**)
- na konec – modifikujeme proměnnou posledního prvku a nastavujeme nový konec **tail** (funkce **pushEnd()**)
- obecně – potřebujeme prvek (**entry**), za který chceme nový prvek (**new\_entry**) vložit

```
entry_t *new_entry = (entry_t*)malloc(sizeof(entry_t));
new_entry->value = value; // nastavení hodnoty
new_entry->next = entry->next; //propojení s nasledujícím
entry->next = new_entry; //propojení entry
```

- Do seznamu můžeme chtít prvek vložit na konkrétní pozici, tj. podle indexu v seznamu

*Případně můžeme také požadovat vložení podle hodnoty prvku, tj. vložit před prvek s příslušnou hodnotou. Např. vložení prvku vždy před první prvek, který je větší vytvořime uspořádaný seznam – realizujeme tak řazení vkládáním (insert sort).*

## Spojový seznam – insertAt()

- Vložení nového prvku na pozici **index** v seznamu

```
void insertAt(int value, int index, linked_list_t *list)
{
 if (index < 0) { return; } // only positive position
 if (index == 0) { // handle the 1st position
 push(value, list);
 return;
 }
 entry_t *new_entry = (entry_t*)malloc(sizeof(entry_t));
 assert(list && new_entry); // list and new_entry != NULL
 new_entry->value = value; // set data
 entry_t *entry = getEntry(index - 1, list);
 if (entry != NULL) { // entry can be NULL for the 1st
 new_entry->next = entry->next; // entry (empty list)
 entry->next = new_entry;
 }
 if (entry == list->tail) {
 list->tail = new_entry; // update the tail
 }
 list->counter += 1;
}
```

*Pro napojení spojového seznamu potřebuje položku next, proto hledáme prvek na pozici (index - 1) – getEntry()*

## Spojový seznam – getEntry()

- Nalezení prvku na pozici **index**
- Pokud je **index** větší než počet prvků v poli, návrat posledního prvku

```
static entry_t* getEntry(int index, const linked_list_t *list)
{ // here, we assume index >= 0
 entry_t *cur = list->head;
 int i = 0;
 while (i < index && cur != NULL && cur->next != NULL) {
 cur = cur->next;
 i += 1;
 }
 return cur; //return entry at the index or the last entry
}
```

*Pokud je seznam prázdný vrátí NULL, tj. list->head == NULL.*

- Funkci **getEntry()** chceme používat privátně pouze v rámci jednoho modulu (**linked\_list.c**)
- Proto ji definujeme s modifikátorem **static**

Viz lec09/linked\_list.c

## Příklad vložení prvků do seznamu – insertAt()

- Příklad vložení do seznamu čísel
 

```
linked_list_t list = { NULL, NULL, 0 };
linked_list_t *lst = &list;

push(10, lst); push(5, lst); push(17, lst);
push(7, lst); push(21, lst);
print(lst);

insertAt(55, 2, lst);
print(lst);

insertAt(0, 0, lst);
print(lst);

insertAt(100, 10, lst);
print(lst);

free_list(lst); // cleanup!!!
```
- Výstup programu
 

```
clang linked_list.c demo-insertat.c && ./a.out
21 7 17 5 10
21 7 55 17 5 10
0 7 55 17 5 10
0 7 55 17 5 10 100
lec09/demo-insertat.c
```

## Spojový seznam – getAt(int index)

- Nalezení prvků v seznamu podle pozice v seznamu
- V případě „adresace“ mimo rozsah seznamu vrátí `NULL`

```
entry_t* getAt(int index, const linked_list_t *const list)
{
 if (index < 0 || list == NULL || list->head == NULL) {
 return NULL; // check the arguments first
 }
 entry_t* cur = list->head;
 int i = 0;
 while (i < index && cur != NULL && cur->next != NULL) {
 cur = cur->next;
 i++;
 }
 return (cur != NULL && i == index) ? cur : NULL;
}

Složitost operace je v nejnepriznivějším případě O(n) (v případě pole je to O(1))
```

## Příklad použití getAt(int index)

- Příklad vypsání obsahu seznamu funkcí `getAt()` v cyklu

```
linked_list_t list = { NULL, NULL, 0 };
linked_list_t *lst = &list;

push(10, lst); push(5, lst); push(17, lst); push(7, lst); push(21, lst);
print(lst);
for (int i = 0; i < 7; ++i) {
 const entry_t* entry = getAt(i, lst);
 printf("Lst[%i]: ", i);
 (entry) ? printf("%2u\n", entry->value) : printf("NULL\n");
}

free_list(lst); // cleanup!!!
```

- Výstup programu

```
clang linked_list.c demo-getat.c && ./a.out
21 7 17 5 10
Lst[0]: 21
Lst[1]: 7
Lst[2]: 17
Lst[3]: 5
Lst[4]: 10
Lst[5]: NULL
Lst[6]: NULL
lec09/demo-getat.c
```

*V tomto případě v každém běhu cyklu je složitost funkce `getAt()`  $O(n)$  a výpis obsahu seznamu má složitost  $O(n^2)$ !*

## Spojový seznam – removeAt(int index)

- Odebrání prvku na pozici `int index` a navázání seznamu
- Pokud `index > size - 1`, smaže poslední prvek (viz `getEntry()`)
- Pro navázání seznamu potřebujeme prvek na pozici `index - 1`

```
void removeAt(int index, linked_list_t *list)
{ // check the arguments first
 if (index < 0 || list == NULL || list->head == NULL) { return; }
 if (index == 0) {
 pop(list);
 } else {
 entry_t *entry_prev = getEntry(index - 1, list);
 entry_t *entry = entry_prev->next;
 if (entry != NULL) { //handle connection
 entry_prev->next = entry->next->next;
 }
 if (entry == list->tail) {
 list->tail = entry_prev;
 }
 free(entry);
 list->count -- = 1;
 }
}

Složitost v nejnepriznivějším případě O(n)—nejdříve musíme najít prvek.
```

## Příklad použití removeAt(int index)

```
void removeAndPrint(int index, linked_list_t *list)
{
 entry_t* e = getAt(index, list);
 printf("Remove entry at %i (%i)\n", index, e ? e->value : -1);
 removeAt(index, list);
 print(lst);
}

linked_list_t list = { NULL, NULL, 0 };
linked_list_t *lst = &list;
push(10, lst); push(5, lst); push(17, lst); push(7, lst); push(21, lst);
print(lst);
removeAndPrint(3, lst);
removeAndPrint(3, lst);
removeAndPrint(0, lst);
free_list(lst); // cleanup!!!
```

- Výstup programu

```
clang linked_list.c demo-removeat.c && ./a.out
21 7 17 5 10
Remove entry at 3 (5)
21 7 17 10
Remove entry at 3 (10)
21 7 17
Remove entry at 0 (21)
7 17
lec09/demo-removeat.c
```

## Vyhledání prvku v seznamu podle obsahu – indexOf()

- Vrátí číslo pozice prvního výskytu prvku v seznamu
- Pokud není prvek v seznamu nalezen vrátí funkce hodnotu `-1`

```
int indexOf(int value, const linked_list_t *const list)
{
 int counter = 0;
 const entry_t *cur = list->head;
 bool found = false;
 while (cur && !found) {
 found = cur->value == value;
 cur = cur->next;
 counter += 1;
 }
 return found ? counter - 1 : -1;
}
```

## Příklad použití indexOf()

```
linked_list_t list = { NULL, NULL, 0 };
linked_list_t *lst = &list;

push(10, lst); push(5, lst); push(17, lst);
push(7, lst); push(21, lst);
print(lst);

int values[] = { 5, 17, 3 };
for (int i = 0; i < 3; ++i) {
 printf("Index of (%2i) is %2i\n",
 values[i],
 indexOf(values[i], lst)
);
}

free_list(lst); // cleanup !!!
```

- Výstup programu

```
clang linked_list.c demo-indexof.c && ./a.out
21 7 17 5 10
Index of (5) is 3
Index of (17) is 2
Index of (3) is -1
lec09/demo-indexof.c
```

## Odebrání prvku ze seznamu podle jeho obsahu – remove()

- Podobně jako vyhledání prvku podle obsahu můžeme prvky odebrat
- Můžeme implementovat přímo nebo s využitím již existujících metod `indexOf()` a `removeAt()`
- Příklad implementace

```
void remove(int value, linked_list_t *list) {
 while ((idx = indexOf(value, list)) >= 0) {
 removeAt(idx, list);
 }
}
```

*Odebíráme všechny výskyt hodnoty value v seznamu.*

## Příklad indexOf() pro spojový seznamu textových řetězců

- Porovnání hodnot textových řetězců—`strcmp()` – knihovna `<string.h>`
- Je nutné zvolit přístup pro alokaci hodnot textových řetězců  
V `lec09/linked_list-str.c` je zvolena *alokace paměti a kopírování hodnot*

- Příklad použití

```
#include "linked_list-str.h"
linked_list_t list = { NULL }; // initialization is important
linked_list_t *lst = &list;
push("FEE", lst); push("CTU", lst); push("PRP", lst);
push("Lecture09", lst); print(lst);

char *values[] = { "PRP", "Fee" };
for (int i = 0; i < 2; ++i) {
 printf("Index of (%s) is %2i\n", values[i], indexOf(values[i], lst));
}
free_list(lst); // cleanup !!!
```

- Výstup programu

```
clang linked_list-str.c demo-indexof-str.c && ./a.out
Lecture09 PRP CTU FEE
Index of (PRP) is 1
Index of (Fee) is -1
lec09/demo-indexof-str.c
```

## Spojový seznam s hodnotami typu textový řetězec

- Zajištění správné alokace a uvolnění paměti je náročnější
- V případě volání `pop()` je nutné následně dealokovat paměť

```

/* WARNING printf("Popped value \"%s\\n\"", pop(list)); */
/* Note, using this will cause memory leakage since we lost the
address value to free the memory!!! */

```

```

char *str = pop(list);
printf("Popped value \"%s\\n\"", str);
free(str); /* str must be deallocated */

```

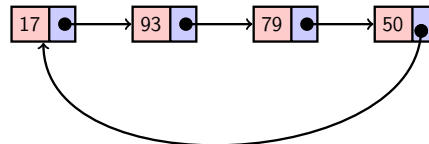
*Při práci s dynamickou pamětí a datovými strukturami je nutné zvolit vhodný model (např. kopírování dat) a zajistit správné uvolnění paměti.*

- Podobně jako textové řetězce se bude chovat ukazatel na nějakou komplexnější strukturu
- **Projděte si příložené příklady, zkuste si naimplementovat vlastní řešení a otestovat správnou alokaci a uvolnění paměti!**

lec09/linked\_list-str.h, lec09/linked\_list-str.c, lec09/demo-indexof-str.c

## Kruhový spojový seznam

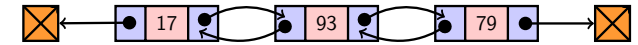
- Položka `next` posledního prvku může odkazovat na první prvek
- Tak vznikne kruhový spojový seznam



- Při přidání prvku na začátek je nutné aktualizovat hodnotu položky `next` posledního prvku

## Obousměrný spojový seznam

- Každý prvek obsahuje odkaz na následující a předchozí položku v seznamu, položky `prev` a `next`
- První prvek má nastavenu položku `prev` na hodnotu `NULL`
- Poslední prvek má `next` nastavenu na `NULL`
- Příklad obousměrného seznamu celých čísel



## Příklad – Obousměrný spojový seznam

- Prvek listu má hodnotu (`value`) a dva odkazy (`prev` a `next`)
- Alokaaci prvku provedeme funkcí s inicializací na základní hodnoty

```

typedef struct dll_entry {
 int value;
 struct dll_entry *prev;
 struct dll_entry *next;
} dll_entry_t;

typedef struct {
 dll_entry_t *head;
 dll_entry_t *tail;
} doubly_linked_list_t;

dll_entry_t*
allocate_dll_entry(int value)
{
 dll_entry_t *new_entry = (
 dll_entry_t*)malloc(
 sizeof(dll_entry_t));
 assert(new_entry);

 new_entry->value = value;
 new_entry->next = NULL;
 new_entry->prev = NULL;

 return new_entry;
}

```

lec09/doubly\_linked\_list.h, lec09/doubly\_linked\_list.c

## Obousměrný spojový seznam – vložení prvku

- Vložení prvku před prvek `cur`:
  1. Napojení vloženého prvku do seznamu, hodnoty `prev` a `next`
  2. Aktualizace `next` předchozí prvku k prvku `cur`
  3. Aktualizace `prev` proměnné prvku `cur`

```

void insert_dll(int value, dll_entry_t *cur)
{
 assert(cur);
 dll_entry_t *new_entry = allocate_dll_entry(value);
 new_entry->next = cur;
 new_entry->prev = cur->prev;
 if (cur->prev != NULL) {
 cur->prev->next = new_entry;
 }
 cur->prev = new_entry;
}

```

lec09/doubly\_linked\_list.c

## Obousměrný spojový seznam – přidání prvku na začátek seznamu `push()`

```

void push_dll(int value, doubly_linked_list_t *list)
{
 assert(list);
 dll_entry_t *new_entry = allocate_dll_entry(value);
 if (list->head) { // an entry already in the list
 new_entry->next = list->head; // connect new -> head
 list->head->prev = new_entry; // connect new <- head
 } else { //list is empty
 list->tail = new_entry;
 }
 list->head = new_entry; //update the head
}

```

lec09/doubly\_linked\_list.c

## Obousměrný spojový seznam – tisk seznamu `print_dll()` a `printReverse()`

```

void print_dll(const doubly_linked_list_t *list)
{
 if (list && list->head) {
 dll_entry_t *cur = list->head;
 while (cur) {
 printf("%i%s", cur->value, cur->next ? " " : "\\n");
 cur = cur->next;
 }
 }
}

void printReverse(const doubly_linked_list_t *list)
{
 if (list && list->tail) {
 dll_entry_t *cur = list->tail;
 while (cur) {
 printf("%i%s", cur->value, cur->prev ? " " : "\\n");
 cur = cur->prev;
 }
 }
}

```

lec09/doubly\_linked\_list.c

## Příklad použití

```

#include "doubly_linked_list.h"

doubly_linked_list_t list = { NULL, NULL };
doubly_linked_list_t *lst = &list;

push_dll(17, lst); push_dll(93, lst);
push_dll(79, lst); push_dll(11, lst);

printf("Regular print: ");
print_dll(lst);

printf("Revert print: ");
printReverse(lst);

free_dll(lst);

```

- Výstup programu

```

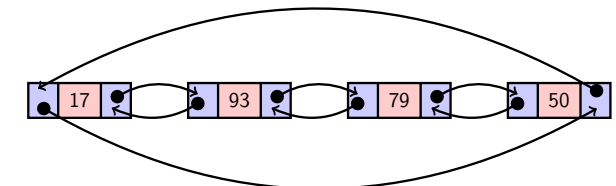
clang doubly_linked_list.c demo-double_linked_list.c
./a.out
Regular print: 11 79 93 17
Revert print: 17 93 79 11

```

lec09/doubly\_linked\_list.c  
lec09/demo-doubly\_linked\_list.c

## Kruhový obousměrný seznam

- Položka `next` posledního prvku odkazuje na první prvek
- Položka `prev` prvního prvku odkazuje na poslední prvek



## Část II

### Část 2 – Zadání 8. domácího úkolu (HW08)

## Zadání 8. domácího úkolu HW08

### Téma: Kruhá fronta v poli

Povinné zadání: **3b**; Volitelné zadání: **2b**; Bonusové zadání: *není*

- **Motivace:** Práce s pamětí a datovými strukturami
- **Cíl:** Prohloubit si znalost paměťové reprezentace a dynamické alokace paměti s uvolňováním
- **Zadání:** <https://cw.fel.cvut.cz/wiki/courses/b0b36prp/hw/hw08>
  - Implementace kruhové fronty s využitím předalokovaného pole pro vkládané prvky.
  - **Volitelné zadání** rozšiřuje úlohu o dynamické zvětšování a zmenšování kapacity fronty podle aktuálních požadavků na počet vkládaných/odebíraných prvků.
- **Termín odevzdání:** **08.12.2018, 23:59:59 PST**

## Shrnutí přednášky

## Diskutovaná témata

- Spojové struktury
  - Jednosměrný spojový seznam
  - Obousměrný spojový seznam
  - Kruhový obousměrný spojový seznam
- Implementace operací `push()`, `pop()`, `size()`, `back()`, `pushEnd()`, `popEnd()`, `insertAt()`, `getEntry()`, `getAt()`, `removeAt()`, `indexOf()`
- Použití spojového seznamu pro dynamicky alokované hodnoty prvků seznamu
- **Příště: Stromy.**