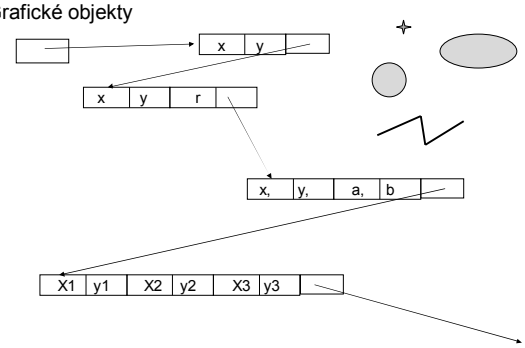
Spojové struktury

A0B36PR1-Programování 1
Fakulta elektrotechnická
České vysoké učení technické

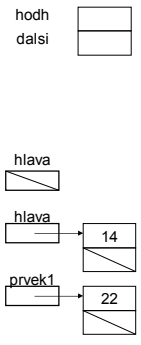
Spojové struktury

- Grafické objekty



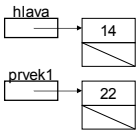
Spojové seznamy I

```
Prvek seznamu:
class Prvek {
TypHodnoty hodn;
Prvek           dalsi;
public Prvek(TypHodnoty h,
Prvek p) {
hodn = h; dalsi = p;
     }
}

Prvek hlava = null;

hlava = new Prvek(14, null);

Prvek prvek1;
prvek1 = new Prvek(22, null);
```



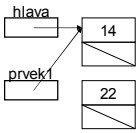
Spojové seznamy II

```
hlava = new Prvek(14, null);

prvek1 = new Prvek(22, null);

prvek1 = hlava;
```

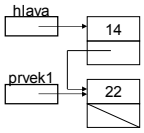


Spojové seznamy II

```
hlava = new Prvek(14, null);

prvek1 = new Prvek(22, null);

prvek1 = hlava;
```

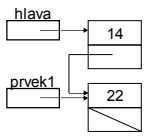


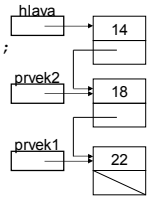

```
prvek1 = new Prvek(22, null);

hlava = new Prvek(14, prvek1);
```



Spojové seznamy III

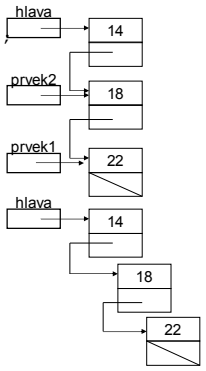
```
prvek1 = new Prvek(22, null);

hlava = new Prvek(14, prvek1);


Prvek prvek2;

prvek1 = new Prvek(22, null);
prvek2 = new Prvek(18, prvek1);
hlava = new Prvek(14, prvek2);
```





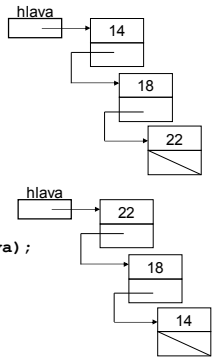
Spojové seznamy IV

```
prvek1 = new Prvek (22,null);
prvek2 = new Prvek (18,prvek1);
hlava = new Prvek (14,prvek2);


hlava = new Prvek (14,
         new Prvek (18,
          new Prvek (22, null)
                    )
                   );
```



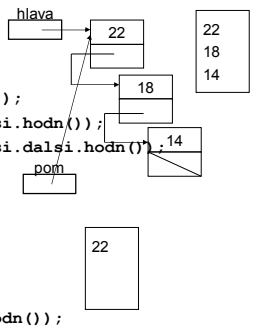
Spojové seznamy V

```
hlava = new Prvek(14,
         new Prvek(18,
          new Prvek(22, null)
                    )
                   );


 Prvek hlava = null;
 int cislo= 14;
 while (cislo<26) {
 hlava = new Prvek(cislo,hlava);
 cislo += 4;
}
```



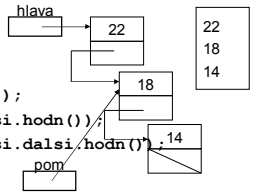
Spojové seznamy VI

```
public int hodn() {
    return hodn;
    }
Prvek hlava;
System.out.print(hlava.hodn());
System.out.println(hlava.dalsi.hodn());
System.out.println(hlava.dalsi.dalsi.hodn());

public Prvek dalsi() {
    return dalsi;  }

Prvek pom = hlava;
while (pom!=null) {
    System.out.println(pom.hodn());
  pom = pom.dalsi();
 }
```



Spojové seznamy VI

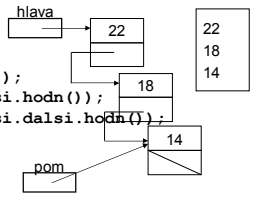
```
public int hodn() {
    return hodn;
    }
Prvek hlava;
System.out.print(hlava.hodn());
System.out.println(hlava.dalsi.hodn());
System.out.println(hlava.dalsi.dalsi.hodn());

public Prvek dalsi() {
    return dalsi;  }

Prvek pom = hlava;
while (pom!=null) {
    System.out.println(pom.hodn());
 pom = pom.dalsi();
}
```



22
18
14

Spojové seznamy VI

```
public int hodn() {
    return hodn;
    }
Prvek hlava;
System.out.print(hlava.hodn());
System.out.println(hlava.dalsi.hodn());
System.out.println(hlava.dalsi.dalsi.hodn());

public Prvek dalsi() {
    return dalsi;  }

Prvek pom = hlava;
while (pom!=null) {
    System.out.println(pom.hodn());
 pom = pom.dalsi();
}
```



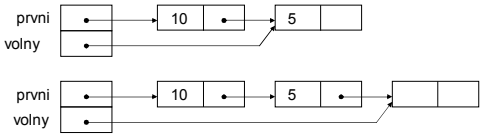
22
18
14

Příklad použití spojového seznamu

```
public class ObraceniCisel {
  public static void main(String[] args) {
 System.out.println("zadejte řadu zakončených nulou");
    Prvek prvni = null;
    int cislo = sc.nextInt();
    while (cislo!=0) {
      prvni = new Prvek(cislo, prvni);
      cislo = sc.nextInt();
    }
    System.out.println("čísla v opačném pořadí");
    Prvek pom = prvni;
    while (pom!=null) {
      System.out.print(pom.hodn()+" ");
      pom = pom.dalsi();
    }
    System.out.println();
  }
}
```

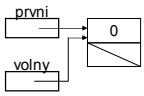
Další operace se spojovým seznamem

- Napišme třídu reprezentující spojový seznam celých čísel s těmito operacemi:
  - vložení čísla na začátek seznamu
  - vložení čísla na konec seznamu
  - test, zda číslo je v seznamu
  - výpis čísel uložených v seznamu
- Vložení prvku na konec spojového seznamu identifikovaného pouze odkazem na první prvek vyžaduje najít poslední prvek (lineární složitost)
- Vložení prvku na konec seznamu bude mít konstantní složitost, použijeme-li jednu z následujících reprezentací:



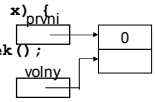
Spojové seznamy VII

```
class SeznamCisel {
Prvek volny;
Prvek prvni;

 public SeznamCisel() {
    prvni = new Prvek();
    volny = prvni;
  }

}
```



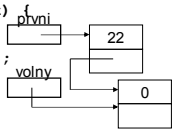
Spojové seznamy VII

```
public void vlozNaKonec(int x) {
      volny.hodn = x;
      volny.dalsi = new Prvek();
      volny = volny.dalsi;
    }

SeznamCisel jednoduseK =
             new SeznamCisel();
```



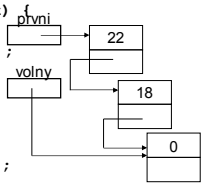
Spojové seznamy VII

```
public void vlozNaKonec(int x) {
    volny.hodn = x;
    volny.dalsi = new Prvek();
    volny = volny.dalsi;
    }

SeznamCisel jednoduseK =
             new SeznamCisel();
 jednoduseK.vlozNaKonec(22);
```



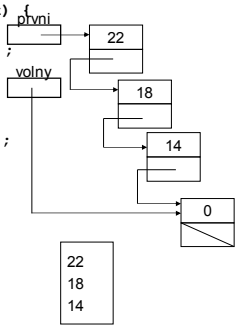
Spojové seznamy VII

```
public void vlozNaKonec(int x) {
    volny.hodn = x;
    volny.dalsi = new Prvek();
    volny = volny.dalsi;
    }

SeznamCisel jednoduseK =
            new SeznamCisel();
 jednoduseK.vlozNaKonec(22);
 jednoduseK.vlozNaKonec(18);
```



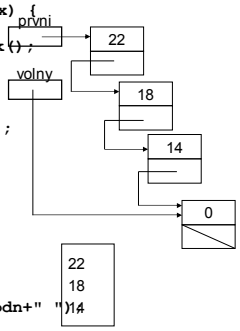
Spojové seznamy VII

```
public void vlozNaKonec(int x) {
    volny.hodn = x;
    volny.dalsi = new Prvek();
    volny = volny.dalsi;
    }
SeznamCisel jednoduseK =
            new SeznamCisel();
 jednoduseK.vlozNaKonec(22);
 jednoduseK.vlozNaKonec(18);
 jednoduseK.vlozNaKonec(14);
```



Spojové seznamy VII

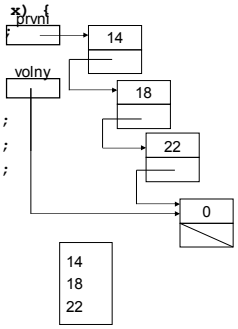
```
public void vlozNaKonec(int x) {
      volny.hodn = x;
      volny.dalsi = new Prvek();
      volny = volny.dalsi;
    }
SeznamCisel jednoduseK =
            new SeznamCisel();
 jednoduseK.vlozNaKonec(22);
 jednoduseK.vlozNaKonec(18);
 jednoduseK.vlozNaKonec(14);
 jednoduseK.vypis();
 public void vypis() {
    Prvek pom = prvni;
    while (pom!=volny) {
      System.out.print(pom.hodn+" ");
      pom = pom.dalsi;}
    System.out.println();}
```



22
18
14

Spojové seznamy VIII

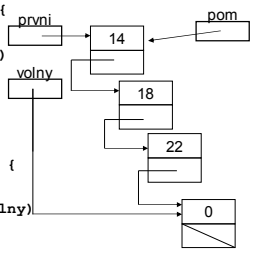
```
public void vlozNaZacatek(int x) {
   prvni = new Prvek(x, prvni);
     }

 jednoduseZ.vlozNaZacatek(22);
 jednoduseZ.vlozNaZacatek(18);
 jednoduseZ.vlozNaZacatek(14);
 jednoduseZ.vypis();
```



14
18
22

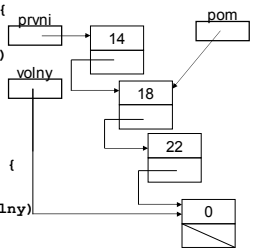
Spojové seznamy IX

```
public boolean jePrvkem1(int x) {
Prvek pom = prvni;
while (pom.hodn!=x && pom!=volny)
    pom = pom.dalsi;
    return pom!=volny;
  }

 public boolean jePrvkem1(int x) {
 Prvek pom = prvni;
 while (pom.hodn()!=x && pom!=volny)
    pom = pom.dalsi();
    return pom!=volny;
  }
```



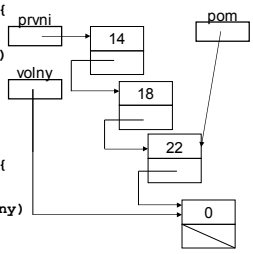
Spojové seznamy IX

```
public boolean jePrvkem1(int x) {
Prvek pom = prvni;
while (pom.hodn!=x && pom!=volny)
    pom = pom.dalsi;
    return pom!=volny;
  }

 public boolean jePrvkem1(int x) {
 Prvek pom = prvni;
 while (pom.hodn()!=x && pom!=volny)
    pom = pom.dalsi();
    return pom!=volny;
  }
```



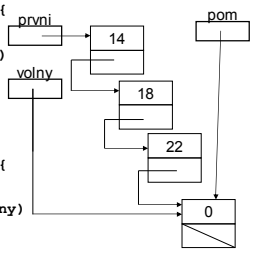
Spojové seznamy IX

```
public boolean jePrvkem1(int x) {
Prvek pom = prvni;
while (pom.hodn!=x && pom!=volny)
    pom = pom.dalsi;
    return pom!=volny;
  }

public boolean jePrvkem1(int x) {
Prvek pom = prvni;
while (pom.hodn()!=x && pom!=volny)
    pom = pom.dalsi();
    return pom!=volny;
  }
```



Spojové seznamy IX

```
public boolean jePrvkem1(int x) {
Prvek pom = prvni;
while (pom.hodn!=x && pom!=volny)
    pom = pom.dalsi;
    return pom!=volny;
  }

public boolean jePrvkem1(int x) {
Prvek pom = prvni;
while (pom.hodn()!=x && pom!=volny)
    pom = pom.dalsi();
    return pom!=volny;
  }
```



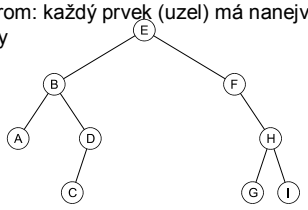
Použití třídy SeznamCisel

- Program, který přečte řadu čísel zakončených nulou a vypíše:
  - přečtená čísla v opačném pořadí
  - seznam různých čísel

```
public static void main(String[] args) {
    SeznamCisel obracena = new SeznamCisel();
    SeznamCisel ruzna = new SeznamCisel();
    System.out.println ("zadejte řadu zakončenou nulou");
    int x = sc.nextInt();
    while (x!=0) {
      obracena.vlozNaZacatek(x);
      if (!ruzna.jePrvkem(x))
        ruzna.vlozNaKonec(x);
      x = sc.nextInt();
    }
    System.out.println ("čísla v opačném pořadí");
    obracena.vypis();
    System.out.println ("seznam různých čísel");
    ruzna.vypis();
  }
```


Stromy

- Lineární spojová struktura (spojový seznam)
  - každý prvek má nanejvýš jednoho následníka
- Nelineární spojová struktura (strom):
  - každý prvek může mít více následníků
- Binární strom: každý prvek (uzel) má nanejvýš dva následníky

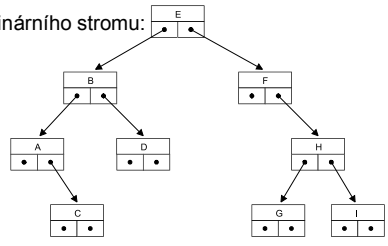


Realizace binárního stromu

- Třída pro realizaci:

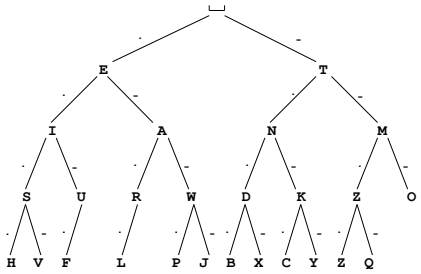
```
class Uzel {
    char hodn;
    Uzel levy, pravy;
    ...
```

- Příklad binárního stromu:



Příklad – dekódování morseovky

- Pro dekódování textu zapsaného v Morseově abecedě lze použít následující binární strom



pro zájemce

Příklad – dekódování morseovky

- Strom vytvoříme z objektů typu *MUzel*

```
class MUzel {
  char znak;
  MUzel tecka, carka;

  public MUzel(char z) {
    znak = z; tecka = null; carka = null;
  }

  public MUzel(char z, MUzel t, MUzel c) {
    znak = z; tecka = t; carka = c;
  }
}
```


pro zájemce

Příklad – dekódování morseovky

- Pro vytvoření stromu zavedeme funkci:

```
static MUzel strom() {
  return
    new MUzel(' ',
      new MUzel('E',          // .
        new MUzel('I',         // ..
          new MUzel('S',        // ...
            new MUzel('H'),     // ....
            new MUzel('V')      // ...-
          ),
          new MUzel('U',        // ..-
            new MUzel('F'),     // ..-.
            null                // ..—
          )
        ),
        new MUzel('A',         // .-
           ...
         )
      ),
      new MUzel('T',          // -
        ...
      )
  }
```


pro zájemce

Příklad – dekódování morseovky

```
public static void main(String[] args) {
System.out.println ("Zadejte text v morseovce
  zakončený prázdným řádkem");
String text = sc.nextLine();
while (!text.equals("")) {
 System.out.print(dekoduj(text+" "));
 text = sc.nextLine();
   }
 }

 static MUzel koren = strom();
```


pro zájemce

Příklad – dekódování morseovky

- Dekódování zapíšeme jako funkci, jejímž parametrem je řetězec obsahující Morseův kód a výsledkem je řetězec tvořený odpovídajícími znaky latinské abecedy

```
static String dekoduj(String s) {
MUzel aktualni = koren;
String vysl = "";
for (int i=0; i<s.length(); i++) {
 char z = s.charAt(i);
 if (aktualni!=null)
   if (z=='.') aktualni = aktualni.tecka;
    else if (z=='-') aktualni = aktualni.carka;
     else {vysl = vysl + aktualni.znak;
           aktualni = koren;}
   else {vysl = vysl + '?';
     aktualni = koren;}
       }
       return vysl;}
```


pro zájemce

Příklad - hra „Jaké zvíře si myslíš“

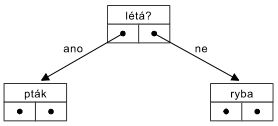
- Příklad dialogu:

Myslíte si nějaké zvíře?
Ano
Zvíře, které si myslíte létá?
Ne
Je to ryba?
Ne
Dám se podat. Jaké zvíře jste myslel?
Pes
Napište otázku vystihující rozdíl mezi pes a ryba!
Štěká?
Pro zvíře, které jste myslel, je odpověď ano či ne?
ano
Dekuji.
Chcete hrát ještě jednou?
Ano
Myslíte si nějaké zvíře?
Ano

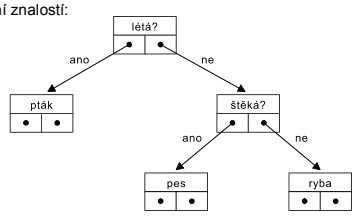
pro zájemce

Příklad - hra „Jaké zvíře si myslíš“

- Počáteční strom dialogu :



- Strom dialogu po doplnění znalostí:



pro zájemce

Příklad - hra „Jaké zvíře si myslíš“

- Hrubé řešení:

```
"úvod dialogu";
"aktuálním uzlem je kořen stromu";
do {
  "polož otázku uvedenou v aktuálním uzlu";
  if ("odpověď je ano")
      "aktuálním uzlem je levý následník"
  else
    "aktuálním uzlem je pravý následník"
} while ("aktuální uzel není list");
"polož závěrečnou otázku, název zvířete vyber z
   aktuálního uzlu";
if ("odpověď je ano")
  "hádání bylo úspěšné"
else {
  "hádání bylo neúspěšné"; "doplň znalosti"}
```


pro zájemce

Příklad - hra „Jaké zvíře si myslíš“

- Podrobné řešení
- Třída uzlů stromu:

```
class Uzel {
  String text;
  Uzel ano, ne;
  public Uzel(String t) {
    text = t; ano = null; ne = null;
  }
  public Uzel(String t, Uzel a, Uzel n) {
    text = t; ano = a; ne = n;
  }
  public boolean jeList() {
    return ano==null && ne==null;
  }
}
```

Příklad - hra „Jaké zvíře si myslíš“

- Hlavní funkce:

```
public class Hra {
 public static void main(String[] args) {
    Uzel koren = inicializaceStromu();
    for (;;) {
      System.out.println ("Myslíte si nějaké zvíře?");
      if (!odpovedAno()) break;
      Uzel aktualni = koren;
      do {System.out.println(aktualni.text);
        if (odpovedAno()) aktualni = aktualni.ano;
        else aktualni = aktualni.ne;
      } while (!aktualni.jeList());
      System.out.println("Je to "+aktualni.text+"?");
      if (odpovedAno()) System.out.println("Uhádl jsem");
      else {
      System.out.println("Neuhádl jsem. Prosím o doplnění");
        doplnPodstrom(aktualni);
      }
      System.out.println("Děkuji. Chcete pokračovat?");
      if (!odpovedAno()) break;
    }}
```


pro zájemce

Příklad - hra „Jaké zvíře si myslíš“

- Pomocné funkce:

```
static boolean odpovedAno() {
  String text = sc.nextLine();
   if (s.length()>0 &&
         (s.charAt(0)=='a' || s.charAt(0)=='A'))
       return true;
   else
     return false;
}
static Uzel inicializaceStromu() {
  return new Uzel("létá?",
                  new Uzel("pták", null, null),
                  new Uzel("ryba", null, null));
}
```


pro zájemce

Příklad - hra „Jaké zvíře si myslíš“

- Pomocné funkce:

```
static void doplnPodstrom(Uzel p) {
  String noveZvire, novaOtazka;
  Uzel novyAno, novyNe;
  System.out.println("Jaké zvíře jste myslel?");
  noveZvire = sc.nextLine();
  System.out.println("Napište otázku"+
       "vystihující rozdíl mezi "+ noveZvire+" a "+p.text);
  novaOtazka = sc.nextLine();
  System.out.println("Pro zvíře, které jste myslel," +
                                  "je odpoveď ano či ne");
  if (odpovedAno()) {
   novyAno = new Uzel(noveZvire);
   novyNe = new Uzel(p.text);
  } else {
    novyAno = new Uzel(p.text);
    novyNe = new Uzel(noveZvire);
  }
  p.text = novaOtazka;
  p.ano = novyAno;
  p.ne = novyNe;
}
```


pro zájemce