

Abstraktní datový typ


Jan Faigl

Katedra počítačů
Fakulta elektrotechnická
České vysoké učení technické v Praze

Přednáška 10

BOB36PRP – Procedurální programování

Zdroje

 Introduction to Algorithms, 3rd Edition, Cormen, Leiserson, Rivest, and Stein, The MIT Press, 2009, ISBN 978-0262033848

 Algorithms (4th Edition) Robert Sedgwick and Kevin Wayne Addison-Wesley Professional, 2010, ISBN: 978-0321573513
<http://algs4.cs.princeton.edu/home>

- Data Structure & Algorithms Tutorial
http://www.tutorialspoint.com/data_structures_algorithms
- Algorithms and Data Structures with implementations in Java and C++
<http://www.algolist.net>
- Algoritmy jednoduše a srozumitelně
Algoritmy + Datové struktury = Programy
<http://algoritmy.eu>

Abstraktní datový typ (ADT) – Vlastnosti

- Počet datových položek může být
 - Neměnný – **statický datový typ** – počet položek je konstantní
Např. pole, řetězec, struktura
 - Proměnný – **dynamický datový typ** – počet položek se mění v závislosti na provedené operaci
Např. vložení nebo odebrání určitého prvku
- Typ položek (dat):
 - **Homogenní** – všechny položky jsou stejného typu
 - **Nehomogenní** – položky mohou být různého typu
- Existence bezprostředního následníka
 - **Lineární** – existuje bezprostřední následník prvku, např. pole, fronta, seznam, ...
 - **Nelineární** – neexistuje přímý jednoznačný následník, např. strom

Přehled témat

- Část 1 – Abstraktní datový typ
 - Datové struktury
 - Zásobník
 - Fronta
 - Prioritní fronta
 - Prioritní fronta spojovým seznamem

Datové struktury a abstraktní datový typ

- **Datová struktura** (typ) je množina dat a operací s těmito daty
- **Abstraktní datový typ** formálně definuje data a operace s nimi
 - Fronta (Queue)
 - Zásobník (Stack)
 - Pole (Array)
 - Tabulka (Table)
 - Seznam (List)
 - Strom (Tree)
 - Množina (Set)

Nezávislé na konkrétní implementaci

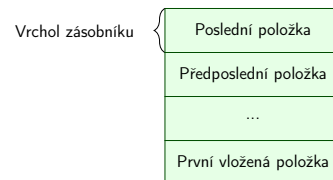
Příklad ADT – Zásobník

Zásobník je **dynamická datová struktura** umožňující vkládání a odebrání hodnot tak, že naposledy vložená hodnota se odebere jako první

LIFO – Last In, First Out

Základní operace:

- Vložení hodnoty na vrchol zásobníku
- Odebrání hodnoty z vrcholu zásobníku
- Test na prázdnot zásobníku



Část I

Část 1 – Abstraktní datový typ

Abstraktní datový typ

- Množina druhů dat (hodnot) a příslušných operací, které jsou přesně specifikovány a to **nezávisle na konkrétní implementaci**
- Můžeme definovat:
 - Matematicky – signatura a axiomy
 - Rozhraním (interface) a popisem operací, kde rozhraní poskytuje:
 - Konstruktor vracující odkaz (na strukturu nebo objekt)
Procedurální i objektově orientovaný přístup
 - Operace, které akceptují odkaz na argument (data) a které mají přesně definovaný účinek na data

Příklad ADT – Operace nad zásobníkem

Základní operace nad zásobníkem

- **push()** – vložení prvku na vrchol zásobníku
- **pop()** – vyjmutí prvku z vrcholu zásobníku
- **isEmpty()** – test na prázdnot zásobníku

Další operace nad zásobníkem mohou být

- **peek()** – čtení hodnoty z vrcholu zásobníku
alternativně také třeba top()
- **search()** – vrátí pozici prvku v zásobníku
Pokud se nachází v zásobníku, jinak -1
- **size()** – vrátí aktuální počet prvků (hodnot) v zásobníku
Zpravidla není potřeba

Příklad ADT – Rozhraní zásobníku 1/2

- Zásobník můžeme definovat rozhraním (funkcemi), bez konkrétní implementace

```
int stack_push(void *value, void **stack);
void* stack_pop(void **stack);
_Bool stack_is_empty(void **stack);
void* stack_peek(void **stack);

void stack_init(void **stack); // init. dat. reprezent.
void stack_delete(void **stack); // kompletní smazání
void stack_free(void **stack); // uvolnění paměti
```

- V tomto případě používáme obecný zápis s ukazatelem typu `void`
- Je plně v režii programátora (uživatelé) implementace, aby zajistil správné chování programu
 - Alokaci proměnných a položek vkládaných do zásobníku
 - A také následně uvolnění paměti
- Do zásobníku můžeme dávat rozdílné typy, musíme však zajistit jejich správnou interpretaci

Příklad ADT – Rozhraní zásobníku 2/2

- Součástí definice rozhraní ADT je také popis chování operací

```
/*
 * Function: stack_push
 * -----
 * This routine push the given value onto the top of the
 * stack.
 *
 * value - value to be placed on the stack
 * stack - stack to push
 *
 * returns: The function returns status value:
 *
 * OK - success
 * CLIB_MEMFAIL - dynamic memory allocation failure
 *
 * This function requires the following include files:
 *
 * prp_stack.h prp_errors.h
 */
int stack_push(void *value, void **stack);
```

Implementace zásobníku

- Součástí ADT není volba konkrétní implementace** – zásobník můžeme implementovat např.
 - Polem fixní velikosti (definujeme chování při zaplnění)
 - Polem s měnitelnou velikostí (realokace)
 - Spojovým seznamem
- Ukážeme si tři různé implementace, každá se shodným rozhraním a jménem typu `stack_t`, ale definované v samostatných modulech
 - `lec10/stack_array.h, lec10/stack_array.c`
 - `lec10/stack_array_alloc.h, lec10/stack_array_alloc.c`
 - `lec10/stack_linked_list.h, lec10/stack_linked_list.c`
- Dále si ukážeme použití maker preprocesoru a jejich definici při překladu
- Ukázkové implementace také slouží jako demonstrátory jak zacházet s dynamickou pamětí a jak vyhnout se tzv. unikům paměti (**memory leaks**)

Implementace zásobníku polem 1/3

- Struktura zásobníku se skládá z dynamicky alokovaného pole hodnot ukazatelů odkazující na jednotlivé prvky uložené do zásobníku

```
typedef struct {
    void **stack; // array of void pointers
    int count;
} stack_t;
```

- Pro inicializaci a uvolnění paměti implementujeme pomocné funkce


```
void stack_init(stack_t **stack);
void stack_delete(stack_t **stack);
void stack_free(stack_t *stack);
```
- Základní operace se zásobníkem mají tvar


```
int stack_push(void *value, stack_t *stack);
void* stack_pop(stack_t *stack);
_Bool stack_is_empty(const stack_t *stack);
void* stack_peek(const stack_t *stack);
```

- a jsou pro všechny tři implementace totožné `lec10/stack_array.h`

Implementace zásobníku polem 2/3

- Maximální velikost zásobníku je definována hodnotou makra

```
MAX_STACK_SIZE // Lze předdefinovat při překladu
#ifndef MAX_STACK_SIZE // Např. clang -DMAX_STACK_SIZE=100
#define MAX_STACK_SIZE 5
#endif

void stack_init(stack_t **stack)
{
    *stack = (stack_t*)malloc(sizeof(stack_t));
    (*stack)->stack = (void**)malloc(sizeof(void*)*MAX_STACK_SIZE);
    (*stack)->count = 0;
}
```

- `stack_free()` uvolní paměť vložených položek v zásobníku
- `stack_delete()` kompletně uvolní paměť alokovanou zásobníkem

```
void stack_free(stack_t *stack) // void stack_delete(stack_t **stack)
{
    while(!stack_is_empty(stack)) {
        while(!stack_is_empty(stack)) {
            stack_free(*stack);
            void *value = stack_pop(stack); free((*)stack->stack);
            free(value); free(*stack);
        } *stack = NULL;
    }
}
```

Implementace zásobníku polem 3/3

```
int stack_push(void *value, stack_t *stack)
{
    int ret = STACK_OK;
    if (stack->count < MAX_STACK_SIZE) {
        stack->stack[stack->count++] = value;
    } else {
        ret = STACK_MEMFAIL;
    }
    return ret;
}

void* stack_pop(stack_t *stack)
{
    return stack->count > 0 ? stack->stack[--(stack->count)]: NULL;
}

void* stack_peek(const stack_t *stack)
{
    return stack_is_empty(stack) ? NULL : stack->stack[stack->count - 1];
}

_Bool stack_is_empty(const stack_t *stack)
{
    return stack->count == 0;
}

// Proč v metodě pop() používáme (--(stack->count)) a v peek() count - 1?
```

Zásobník – Příklad použití 1/3

- Položky (hodnoty typu `int`) alokujeme dynamicky

```
int* getRandomInt()
{
    int *r = (int*)malloc(sizeof(int)); // dynamicky alokovaný int
    *r = rand() % 256;
    return r;
}

stack_t *stack;
stack_init(&stack);

for (int i = 0; i < 15; ++i) {
    int *pv = getRandomInt();
    int r = stack_push(pv, stack);
    printf("Add %2i entry '%3i' to the stack r = %i\n", i, *pv, r);
    if (r != STACK_OK) {
        fprintf(stderr, "Error: Stack is full!\n");
        fprintf(stderr, "Info: Release pv memory and quit pushing\n");
        free(pv); // Nutné uvolnit alokovanou paměť
        break;
    }
}

// lec10/demo-stack_array.c
```

Zásobník – Příklad použití 2/3

- Po vyjmutí položky a jejím zpracování je nutné uvolnit paměť

```
printf("\nPop the entries from the stack\n");
while(!stack_is_empty(stack)) {
    int *pv = (int*)stack_pop(stack);
    printf("Popped value is %3i\n", *pv);
    free(pv);
}

stack_delete(&stack); // lec10/demo-stack_array.c
```

- Na závěr uvolníme paměť zásobníku funkcí `stack_delete()`
- Při výchozí kompilaci zásobník dle `MAX_STACK_SIZE` kapacitu 3

```
!clang stack_array.c demo-stack_array.c && ./a.out
Add 0 entry ' 77' to the stack r = 0
Add 1 entry '225' to the stack r = 0
Add 2 entry '178' to the stack r = 0
Add 3 entry ' 83' to the stack r = 1
Error: Stack is full!
Info: Release pv memory and quit pushing

Pop the entries from the stack
Popped value is 178
Popped value is 225
Popped value is 77
```

Zásobník – Příklad použití 3/3

- Při kompilaci můžeme specifikovat hodnotu makra `MAX_STACK_SIZE`

```
!clang -DMAX_STACK_SIZE=5 stack_array.c demo-stack_array.c && ./a.out
Add 0 entry ' 77' to the stack r = 0
Add 1 entry '225' to the stack r = 0
Add 2 entry '178' to the stack r = 0
Add 3 entry ' 83' to the stack r = 0
Add 4 entry ' 4' to the stack r = 0
Add 5 entry '143' to the stack r = 1
Error: Stack is full!
Info: Release pv memory and quit pushing

Pop the entries from the stack
Popped value is 4
Popped value is 83
Popped value is 178
Popped value is 225
Popped value is 77

// lec10/stack_array.h
// lec10/stack_array.c
// lec10/demo-stack_array.c
```

- Vyzkoušejte si zakomentovat různá volání `free()` a sledovat chování programu – nástrojem **valgrind!**

Implementace zásobníku rozšiřitelným polem 1/3

- V případě naplnění pole vytvoříme nové o „něco“ větší pole, zvětšení je definované hodnotou makra `STACK_RESIZE`
 - Počáteční velikost je definována makrem `INIT_STACK_SIZE`
- ```
#ifndef INIT_STACK_SIZE #ifndef STACK_RESIZE
#define INIT_STACK_SIZE 3 #define STACK_RESIZE 3
#endif #endif

void stack_init(stack_t **stack)
{
 stack = (stack_t)malloc(sizeof(stack_t));
 (*stack)->stack = (void**)malloc(sizeof(void*) *
 INIT_STACK_SIZE);
 (*stack)->count = 0;
 (*stack)->size = INIT_STACK_SIZE;
}

■ Dále pak funkci push(), kterou modifikujeme o realokaci pole stack->stack


```

## Implementace zásobníku rozšiřitelným polem 2/3

- Volání `realloc()` rozšíří alokovanou paměť nebo alokuje novou a obsah původní paměti přepokopíruje a následně paměť uvolní
- ```
int stack_push(void *value, stack_t *stack)
{
    int ret = STACK_OK;
    if (stack->count == stack->size) { // try to realloc
        void **tmp = (void**)realloc(
            stack->stack,
            sizeof(void*) * (stack->size + STACK_RESIZE)
        );
        if (tmp) { // realloc has been successful, stack->stack
            stack->stack = tmp; // has been freed
            stack->size += STACK_RESIZE;
        }
        if (stack->count < stack->size) {
            stack->stack[stack->count++] = value;
        } else {
            ret = STACK_MEMFAIL;
        }
        return ret;
    }
}

```

Implementace zásobníku rozšiřitelným polem 3/3

- Použití `stack_array-alloc` je identické jako `stack_array`
 - Soubor `demo-stack_array-alloc.c` pouze vkládá `stack_array-alloc.h` místo `stack_array.h`
- ```
clang stack_array-alloc.c demo-stack_array-alloc.c && ./a.out
Add 0 entry '77' to the stack r = 0
Add 1 entry '225' to the stack r = 0
Add 2 entry '178' to the stack r = 0
Add 3 entry '83' to the stack r = 0
Add 4 entry '4' to the stack r = 0

Pop the entries from the stack
Popped value is 4
Popped value is 83
Popped value is 178
Popped value is 225
Popped value is 77

```

## Implementace zásobníku spojovým seznamem 1/3

- Zásobník také můžeme implementovat spojovým seznamem *Viz 9. přednáška*
  - Definujeme strukturu `stack_entry_t` pro položku seznamu
- ```
typedef struct entry {
    void *value; //ukazatel na hodnotu vloženého prvku
    struct entry *next;
} stack_entry_t;

■ Struktura zásobníku stack_t obsahuje pouze ukazatel na head
```
- ```
typedef struct {
 stack_entry_t *head;
} stack_t;

■ Inicializace tak pouze alokuje strukturu stack_t
```
- ```
void stack_init(stack_t **stack)
{
    *stack = (stack_t*)malloc(sizeof(stack_t));
    (*stack)->head = NULL;
}

```

Implementace zásobníku spojovým seznamem 2/3

- Při vkládání prvku `push()` alokujeme položku spojového seznamu
- ```
int stack_push(void *value, stack_t *stack)
{
 int ret = STACK_OK;
 stack_entry_t *new_entry = (stack_entry_t*)malloc(sizeof(stack_entry_t));
 if (new_entry) {
 new_entry->value = value;
 new_entry->next = stack->head;
 stack->head = new_entry;
 } else {
 ret = STACK_MEMFAIL;
 }
 return ret;
}

■ Při vyjmutí prvku funkci pop() paměť uvolníme
```
- ```
void* stack_pop(stack_t *stack)
{
    void *ret = NULL;
    if (stack->head) {
        ret = stack->head->value; //retrive the value
        stack_entry_t *tmp = stack->head;
        stack->head = stack->head->next;
        free(tmp); // release stack_entry_t
    }
    return ret;
}

```

Implementace zásobníku spojovým seznamem 3/3

- Implementace `stack_is_empty()` a `stack_peek()` je triviální
- ```
_Bool stack_is_empty(const stack_t *stack)
{
 return stack->head == 0;
}

void* stack_peek(const stack_t *stack)
{
 return stack_is_empty(stack) ? NULL : stack->head->value;
}

```
- Použití je identické jako v obou předchozích případech
  - Výhoda spojového seznamu proti implementaci `stack_array` je v neomezené kapacitě zásobníku *Omezení pouze do výše volné paměti*
  - Výhoda spojového seznamu proti `stack_array-alloc` je v automatickém uvolnění paměti při odebrání prvků ze zásobníku
  - Nevýhodou spojového seznamu je větší paměťová režie *položka next*

## ADT – Zásobník příklad použití různých implementací

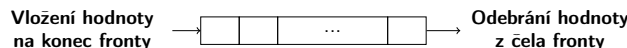
- S využitím preprocesoru můžeme různé implementace kombinovat v jediném zdrojovém souboru
- ```
#if STACK_ARRAY
#include "stack_array.h"
#elif STACK_ARRAY_ALLOC
#include "stack_array-alloc.h"
#elif STACK_LINKED_LIST
#include "stack_linked_list.h"
#endif

```
- Při kompilaci definujeme jedno z maker a při linkování pak volíme jednu konkrétní implementaci (.o soubor nebo .c soubor)
 - Pole
- ```
clang -DSTACK_ARRAY stack_array.c demo-stack.c && ./a.out
```
- Pole s realokací
- ```
clang -DSTACK_ARRAY_ALLOC stack_array-alloc.c demo-stack.c && ./a.out
```
- Spojový seznam
- ```
clang -DSTACK_LINKED_LIST stack_linked_list.c demo-stack.c && ./a.out

```

## Příklad ADT – Fronta

- **Fronta** je dynamická datová struktura, kde se odebírají prvky v tom pořadí, v jakém byly vloženy
- Jedná se o strukturu typu **FIFO** (First In, First Out)



- Implementace
- Pole – *Pamatujeme si pozici začátku a konce fronty v poli*
- Pozice cyklicky rotují (modulo velikost pole)
- Spojovým seznamem — *Pamatujeme si ukazatel na začátek a konec fronty*
- Můžeme implementovat tak, že přidáváme na začátek (**head**) a odebíráme z konce
- Nebo přidáváme na konec a odebíráme ze začátku (**head**)
- Z hlediska vnějšího (ADT) chování fronty na vnitřní implementaci nezáleží

## ADT – Operace nad frontou

- Základní operace nad frontou jsou vlastně identické jako pro zásobník
- `push()` – vložení prvku na konec fronty
- `pop()` – vyjmutí prvku z čela fronty
- `isEmpty()` – test na prázdnotu fronty
- Další operace mohou být
- `peek()` – čtení hodnoty z čela fronty
- `size()` – vrátí aktuální počet prvků ve frontě
- Hlavní rozdíl je v operacích `pop()` a `peek()`, které vracejí nejdříve vložený prvek do fronty

*Na rozdíl od zásobníku, u kterého je to poslední vložený prvek.*

## ADT – Příklad implementace fronty

- Implementace fronty pole a spojovým seznamem
- Využijeme shodné rozhraní a jméno typu `queue_t` definované v samostatných modulech
  - `lec10/queue_array.h, lec10/queue_array.c`
  - `lec10/queue_linked_list.h, lec10/queue_linked_list.c`

*Implementace vychází ze zásobníku, liší se zejména ve funkci `pop()` a `peek()` spolu s udržováním prvního a posledního prvku.*

```
typedef struct {
 ...
} queue_t;

void queue_delete(queue_t **queue);
void queue_free(queue_t *queue);
void queue_init(queue_t **queue);

int queue_push(void *value, queue_t *queue);
void* queue_pop(queue_t *queue);
_Bool queue_is_empty(const queue_t *queue);
void* queue_peek(const queue_t *queue);
```

## Příklad implementace fronty polem 1/2

- Téměř identická implementace s implementací `stack_array`

- Zásadní změna ve funkci `queue_push()`

```
int queue_push(void *value, queue_t *queue)
{
 int ret = QUEUE_OK;
 if (queue->count < MAX_QUEUE_SIZE) {
 queue->queue[queue->end] = value;
 queue->end = (queue->end + 1) % MAX_QUEUE_SIZE;
 queue->count += 1;
 } else {
 ret = QUEUE_MEMFAIL;
 }
 return ret;
}
```

Ukládáme na konec (proměnná `end`), která odkazuje na další volné místo (pokud `count < MAX_QUEUE_SIZE`)

*end vždy v rozsahu 0 ≤ end < MAX\_QUEUE\_SIZE*

- Dále implementujeme `queue_pop()` a `queue_peek()`

`lec10/queue_array.c`

## Příklad implementace fronty polem 2/2

- Funkce `queue_pop()` vrací hodnotu na indexu `start` tak jako metoda `queue_peek()`

```
void* queue_pop(queue_t *queue)
{
 void* ret = NULL;
 if (queue->count > 0) {
 ret = queue->queue[queue->start];
 queue->start = (queue->start + 1) % MAX_QUEUE_SIZE;
 queue->count -= 1;
 }
 return ret;
}

void* queue_peek(const queue_t *queue)
{
 return queue_is_empty(queue)
 ? NULL : queue->queue[queue->start];
}
```

`lec10/queue_array.c`

- Příklad použití viz `lec10/demo-queue_array.c`

## Příklad implementace fronty spojovým seznamem 1/3

- Spojový seznam s udržováním začátku `head` a konce `end` seznamu

- Strategie vkládání a odebírání prvků *Viz `lec08/linked_list.c`*

- Vložením prvku do fronty `queue_push()` dáme prvek na konec seznamu `end`

*Aktualizujeme pouze end→next s konstantní složitostí O(1).*

- Odebrání prvku z fronty `queue_pop()` vezmeme prvek z počátku seznamu `head`

*Aktualizujeme pouze head→next opět s konstantní složitostí O(1).*

- Nemusíme tak lineárně procházet seznam a aktualizovat `end` při odebrání prvku z fronty

```
typedef struct entry {
 void *value;
 struct entry *next;
} queue_entry_t;

typedef struct {
 queue_entry_t *head;
 queue_entry_t *end;
} queue_t;

void queue_init(queue_t **queue)
{
 queue = (queue_t)malloc(
 sizeof(queue_t)
);
 (*queue)->head = NULL;
 (*queue)->end = NULL;
}
```

`lec10/queue_linked_list.h`  
`lec10/queue_linked_list.c`

## Implementace fronty spojovým seznamem 2/3

- `push()` vkládá prvky na konec seznamu `end`

```
int queue_push(void *value, queue_t *queue)
{
 int ret = QUEUE_OK;
 queue_entry_t *new_entry = (queue_entry_t*)malloc(
 sizeof(queue_entry_t)
);
 if (new_entry) { // fill the new_entry
 new_entry->value = value;
 new_entry->next = NULL;
 if (queue->end) { // if queue has end
 queue->end->next = new_entry; // link new_entry
 } else { // queue is empty
 queue->head = new_entry; // update head as well
 }
 queue->end = new_entry; // set new_entry as end
 } else {
 ret = QUEUE_MEMFAIL;
 }
 return ret;
}
```

`lec10/queue_linked_list.c`

## Implementace fronty spojovým seznamem 3/3

- `pop()` odebírá prvky ze začátku seznamu `head`

```
void* queue_pop(queue_t *queue)
{
 void *ret = NULL;
 if (queue->head) { // having at least one entry
 ret = queue->head->value; // retrieve the value
 queue_entry_t *tmp = queue->head;
 queue->head = queue->head->next;
 free(tmp); // release queue_entry_t
 if (queue->head == NULL) { // update end if last
 queue->end = NULL; // entry has been
 } // popped
 }
 return ret;
}
```

- `isEmpty()` a `peek()` je triviální

```
_Bool queue_is_empty(const queue_t *queue) {
 return queue->head == 0;
}

void* queue_peek(const queue_t *queue) {
 return queue_is_empty(queue) ? NULL : queue->head->value;
}
```

`lec10/queue_linked_list.c`

## ADT – Fronta spojovým seznamem – příklad použití

```
for (int i = 0; i < 3; ++i) {
 int *pv = getRandomInt();
 int r = queue_push(pv, queue);
 printf("Add %2i entry '%3i' to the queue r = %i\n", i, *pv, r);
 if (r != QUEUE_OK) { free(pv); break; } // release allocated pv
}
printf("\nPop the entries from the queue\n");
while(!queue_is_empty(queue)) {
 int *pv = (int*)queue_pop(queue);
 printf("Popped value is %3i\n", *pv);
 free(pv);
}
queue_delete(&queue);
```

- Příklad výstupu

```
clang queue_linked_list.c demo-queue_linked_list.c && ./a.out
Add 0 entry ' 77' to the queue r = 0
Add 1 entry '225' to the queue r = 0
Add 2 entry '178' to the queue r = 0
```

```
Pop the entries from the queue lec10/queue_linked_list.h
Popped value is 77 lec10/queue_linked_list.c
Popped value is 225 lec10/queue_linked_list.c
Popped value is 178 lec10/demo-queue_linked_list.c
```

## Prioritní fronta

- Fronta

- První vložený prvek je první odebraný prvek

FIFO

- Prioritní fronta

- Některé prvky jsou při vyjmutí z fronty preferovány

*Některé vložené objekty je potřeba obsloužit nalahavěji, např. fronta pacientů u lékáře.*

- Operace `pop()` odebírá z fronty prvek s nejvyšší prioritou

*Vrchol fronty je prvek s nejvyšší prioritou.*

*Alternativně těž prvek s nejnižší hodnotou*

- Rozhraní prioritní fronty může být identické jako u běžné fronty, avšak specifikace upřesňuje chování dílčích metod

## Prioritní fronta – specifikace rozhraní

- Prioritní frontu můžeme implementovat různě složitě a také s různými výpočetními nároky, např.

- Polem nebo spojovým seznamem s modifikací funkcí `push()` nebo `pop()` a `peek()`

*Základní implementace fronty viz předchozí přednáška.*

- Například tak, že ve funkci `pop()` a `peek()` projdeme všechny dosud vložené prvky a najdeme prvek nejprioritnější

- S využitím pokročilé datové struktury pro efektivní vyhledání prioritního prvku (halda)

- Prioritní prvek může být ten s nejmenší hodnotou, pak

- Metody `pop()` a `peek()` vrací nejmenší prvek dosud vložený do fronty
- Hodnoty prvků potřebujeme porovnávat, proto potřebujeme funkci pro porovnávání prvků

*Obecně můžeme realizovat například ukazatelem na funkci*

## Prioritní fronta – příklad rozhraní

- V implementaci spojového seznamu upravíme funkce `peek()` a `pop()`  
*Využijeme přímo kód `lec10/queue_linked_list.h` a `lec10/queue_linked_list.c`*
- Prvek fronty `queue_entry_t` rozšíříme o položku určující prioritu  
*Alternativně můžeme specifikovat funkce porovnání datových položek*

```
typedef struct entry {
 void *value;
 // Nová položka
 int priority;
 struct entry *next;
} queue_entry_t;

typedef struct {
 queue_entry_t *head;
 queue_entry_t *end;
} queue_t;

void queue_init(queue_t **queue);
void queue_delete(queue_t **queue);
void queue_free(queue_t *queue);

int queue_push(void *value, int priority, queue_t *queue);

void* queue_pop(queue_t *queue);
_Bool queue_is_empty(const queue_t *queue);
void* queue_peek(const queue_t *queue);

lec10/priority_queue.h
```

## Prioritní fronta spojovým seznamem 1/4

- Ve funkci `push()` přidáme pouze nastavení priority

```
int queue_push(void *value, int priority, queue_t *queue)
{
 ...
 if (new_entry) { // fill the new_entry
 new_entry->value = value;
 new_entry->priority = priority;
 }
 ...
}
```

lec10/priority\_queue.c

## Prioritní fronta spojovým seznamem 2/4

- `peek()` lineárně prochází seznam a vybere prvek s nejnižší prioritou

```
void* queue_peek(const queue_t *queue)
{
 void *ret = NULL;
 if (queue && queue->head) {
 ret = queue->head->value;
 int lowestPriority = queue->head->priority;
 queue_entry_t *cur = queue->head->next;
 while (cur != NULL) {
 if (lowestPriority > cur->priority) {
 lowestPriority = cur->priority;
 ret = cur->value;
 }
 cur = cur->next;
 }
 }
 return ret;
}
```

lec10/priority\_queue.c

## Prioritní fronta spojovým seznamem 3/4

- Podobně `pop()` lineárně prochází seznam a vybere prvek s nejnižší prioritou, je však nutné zajistit propojení seznamu po vyjmutí prvku

```
void* queue_pop(queue_t *queue)
{
 void *ret = NULL;
 if (queue->head) { // having at least one entry
 queue_entry_t* cur = queue->head->next;
 queue_entry_t* prev = queue->head;
 queue_entry_t* best = queue->head;
 queue_entry_t* bestPrev = NULL;
 while (cur) {
 if (cur->priority < best->priority) {
 best = cur; // update the entry with
 bestPrev = prev; // the lowest priority
 }
 prev = cur;
 cur = cur->next;
 }
 ...
 }
}
```

lec10/priority\_queue.c

- Proto si při procházení pamatujeme předchozí prvek `bestPrev`

## Prioritní fronta spojovým seznamem 4/4

- Po nalezení největšího (nejmenšího) prvku propojíme seznam

```
void* queue_pop(queue_t *queue)
{
 ...
 while (cur) { ... } // Finding the best entry
 if (bestPrev) { // linked the list after
 bestPrev->next = best->next; // best removal
 } else { // best is the head
 queue->head = queue->head->next;
 }
 ret = best->value; //retrive the value
 if (queue->end == best) { //update the list end
 queue->end = bestPrev;
 }
 free(best); // release queue_entry_t
 if (queue->head == NULL) { // update end if last
 queue->end = NULL; // entry has been
 } // popped
 return ret;
}
```

lec10/priority\_queue.c

## Prioritní fronta spojovým seznamem – příklad použití 1/2

- Inicializaci fronty provedeme polem textových řetězců a priorit

```
queue_t *queue;
queue_init(&queue);
char *values[] = { "2nd", "4th", "1st", "5th", "3rd" };
int priorities[] = { 2, 4, 1, 5, 3 };
const int n = sizeof(priorities) / sizeof(int);
for (int i = 0; i < n; ++i) {
 int r = queue_push(values[i], priorities[i], queue);
 printf("Add %2i entry '%s' with priority '%i' to the queue\n",
 i, values[i], priorities[i]);
 if (r != QUEUE_OK) {
 fprintf(stderr, "Error: Queue is full!\n");
 break;
 }
}
printf("\nPop the entries from the queue\n");
while(!queue_is_empty(queue)) {
 char* pv = (char*)queue_pop(queue);
 printf("%s\n", pv);
 // Do not call free(pv);
}
queue_delete(&queue);
```

lec10/demo-priority\_queue.c

## Prioritní fronta spojovým seznamem – příklad použití 2/2

- Hodnoty jsou neuspořádané a očekáváme jejich uspořádaný výpis při vyjmutí funkcí `pop()`

```
char *values[] = { "2nd", "4th", "1st", "5th", "3rd" };
int priorities[] = { 2, 4, 1, 5, 3 };
...
while(!queue_is_empty(queue)) {
 // Do not call free(pv);
}
```

- V tomto případě nevoláme `free()` neboť vložené textové řetězce jsou textovými literály *Narozdíl od příkladu `lec10/demo-queue_linked_list.c!`*

- Příklad výstupu (v tomto případě preferujeme nižší hodnoty):

```
make && ./demo-priority_queue
Add 0 entry '2nd' with priority '2' to the queue
Add 1 entry '4th' with priority '4' to the queue
Add 2 entry '1st' with priority '1' to the queue
Add 3 entry '5th' with priority '5' to the queue
Add 4 entry '3rd' with priority '3' to the queue

Pop the entries from the queue
1st
2nd
3rd lec10/priority_queue.h, lec10/priority_queue.c
4th lec10/demo-priority_queue.c
5th
```

## Shrnutí přednášky

## Diskutovaná témata

- Abstraktní datový typ
- ADT typu zásobník (stack)
- ADT typu fronta (queue)
- Příklady implementací zásobníku a fronty
  - polem
  - rozšiřitelným polem
  - a spojovým seznamem
- Příklady rozhraní a implementace ADT s prvky ukazatel a řešení uvolňování paměti
- Prioritní fronta – příklad implementace spojovým seznamem
- Přístě: Prioritní fronta – polem a haldou. Příklad hledání nejkratší cesty v grafu.