

# Abstraktní datový typ

Jan Faigl

Katedra počítačů

Fakulta elektrotechnická

České vysoké učení technické v Praze

Přednáška 10

**B0B36PRP – Procedurální programování**

# Přehled témat

- Část 1 – Abstraktní datový typ

Datové struktury

Zásobník

Fronta

Prioritní fronta

Prioritní fronta spojovým seznamem

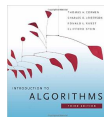
# Část I

## Část 1 – Abstraktní datový typ

# Zdroje



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



Algorithms (4th Edition) *Robert Sedgewick 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](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>

# 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*

# 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 vracející 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

# 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

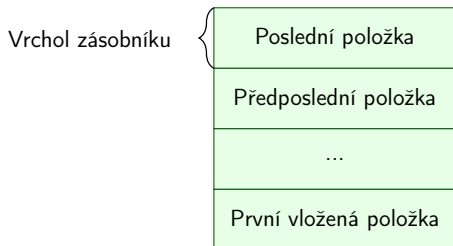
## Příklad ADT – Zásobník

**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 prázdnotu zásobníku





## Příklad ADT – Operace nad zásobníkem

Základní operace nad zásobníkem

- **push()** – vložení prvku na vrchol zásobníku
- **pop()** – vyjmutí prvku z vrcholu zásobníku
- **isEmpty()** – test na prázdnotu 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. repres.  
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 (uživatele) implementace, aby zajistil správné chování programu
  - Alokaci proměnných a položek vkládaných do zásobníku
  - A také následné 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`

```
#ifndef MAX_STACK_SIZE
#define MAX_STACK_SIZE 5
#endif
```

*Lze předdefinovat při překladu*

*Např. clang -DMAX\_STACK\_SIZE=100*

```
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)
{
    while (!stack_is_empty(stack)) {
        void *value = stack_pop(stack);
        free(value);
    }
}

void stack_delete(stack_t **stack)
{
    stack_free(*stack);
    free((*stack)->stack);
    free(*stack);
    *stack = NULL;
}
lec10/stack_array.c
```

## 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, "Errro: 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
```

- V případě zaplnění zásobníku **nezapomenout uvolnit paměť**



## 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 má 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
Errro: 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
Errro: 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 funkcí `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 překopíruje a následně paměť uvolní

```
int stack_push(void *value, stack_t *stack) Viz man realloc
{
    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;
} lec10/stack_array-alloc.c
```

## 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
```

```
lec10/stack_array-alloc.h
```

```
lec10/stack_array-alloc.c
```

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

## 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 funkcí `pop()` paměť uvolňujeme

```
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;
}
```

lec10/stack\_linked\_list.c

## 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;
}

```

`lec10/stack_linked_list.c`

- Použití je identické jako v obou předchozích případech

`lec10/demo-stack_linked_list.c`

- 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 odebírání 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
```

lec10/demo-stack.c

- 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
```

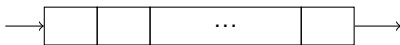
- Spojový seznam

```
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)

**Vložení hodnoty  
na konec fronty**



**Odebrání hodnoty  
z čela fronty**

### ■ 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
    - `push()` a `popEnd()` z 9. přednášky
  - Nebo přidáváme na konec a odebíráme ze začátku (**head**)
    - `pushEnd()` a `pop()` z 9. přednášky
  - 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  $0 \leq \text{end} < \text{MAX\_QUEUE\_SIZE}$*

- 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; //retrive 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 naléhavěji, např. fronta pacientů u lékaře.*

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

*Vrchol fronty je prvek s nejvyšší prioritou.*

*Alternativně též 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;
```

- Rozhraní funkcí je identické frontě až na specifikaci priority při vložení prvku do fronty

```
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, "Errro: 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
5th          lec10/demo-priority_queue.c
```

# 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
- **Příště: Prioritní fronta – polem a haldou. Příklad využití prioritní fronty (haldy) v úloze hledání nejkratší cesty v grafu.**