

Algorytmy i struktury danych - struktury danych

Marcin Żurowski

03 kwietnia 2025

Plan zajęć

- 1 Struktury danych - podział
- 2 Struktury statyczne
- 3 Struktury dynamiczne
- 4 Operacje na dynamicznych strukturach danych
- 5 Stos
- 6 Kolejka

Struktury danych - podział

- statyczne
- dynamiczne

Struktury danych - podział

- statyczne
- dynamiczne

Struktury statyczne

- **Struktury statyczne:**
 - zmienna
 - tablica
 - tablica wielowymiarowa
- Zalety:
- Wady:

Struktury statyczne

- Struktury statyczne:
 - zmienna
 - tablica
 - tablica wielowymiarowa
- Zalety:
- Wady:

Struktury statyczne

- Struktury statyczne:
 - zmienna
 - tablica
 - tablica wielowymiarowa
- Zalety:
 - prostota w czasie wykonywania $O(1)$
 - prostota w czasie tworzenia i usuwania $O(1)$
- Wady:

Struktury statyczne

- Struktury statyczne:
 - zmienna
 - tablica
 - tablica wielowymiarowa
- Zalety:
 - tworzenie w czasie stałym $\Theta(1)$
 - wstawianie i wyjmowanie elementu w czasie stałym $\Theta(1)$
- Wady:

Struktury statyczne

- Struktury statyczne:
 - zmienna
 - tablica
 - tablica wielowymiarowa
- Zalety:
 - tworzenie w czasie stałym $\Theta(1)$
 - wstawianie i wyjmowanie elementu w czasie stałym $\Theta(1)$
- Wady:

Struktury statyczne

- Struktury statyczne:
 - zmienna
 - tablica
 - tablica wielowymiarowa
- Zalety:
 - tworzenie w czasie stałym $\Theta(1)$
 - wstawianie i wyjmowanie elementu w czasie stałym $\Theta(1)$
- Wady:

Struktury statyczne

- Struktury statyczne:
 - zmienna
 - tablica
 - tablica wielowymiarowa
- Zalety:
 - tworzenie w czasie stałym $\Theta(1)$
 - wstawianie i wyjmowanie elementu w czasie stałym $\Theta(1)$
- Wady:
 - nie może się powiększać ani zmniejszać
 - aby wyszukać dany element trzeba przejść całą strukturę $\Theta(n)$

Struktury statyczne

- Struktury statyczne:
 - zmienna
 - tablica
 - tablica wielowymiarowa
- Zalety:
 - tworzenie w czasie stałym $\Theta(1)$
 - wstawianie i wyjmowanie elementu w czasie stałym $\Theta(1)$
- Wady:
 - nie może się powiększać ani zmniejszać
 - aby wyszukać dany element trzeba przejrzeć całą strukturę $\Theta(n)$

Struktury statyczne

- Struktury statyczne:
 - zmienna
 - tablica
 - tablica wielowymiarowa
- Zalety:
 - tworzenie w czasie stałym $\Theta(1)$
 - wstawianie i wyjmowanie elementu w czasie stałym $\Theta(1)$
- Wady:
 - nie może się powiększać ani zmniejszać
 - aby wyszukać dany element trzeba przejrzeć całą strukturę $\Theta(n)$

Struktury statyczne

- Struktury statyczne:
 - zmienna
 - tablica
 - tablica wielowymiarowa
- Zalety:
 - tworzenie w czasie stałym $\Theta(1)$
 - wstawianie i wyjmowanie elementu w czasie stałym $\Theta(1)$
- Wady:
 - nie może się powiększać ani zmniejszać
 - aby wyszukać dany element trzeba przejrzeć całą strukturę $\Theta(n)$

Struktury dynamiczne

- Struktury dynamiczne
 - stos
 - kolejka
 - lista z dowiązaniem
 - kopiec binarny
 - drzewo poszukiwań binarnych (BST)
- Zalety:
- Wady:

Struktury dynamiczne

- Struktury dynamiczne
 - stos
 - kolejka
 - lista z dowiązaniem
 - kopiec binarny
 - drzewo poszukiwań binarnych (BST)
- Zalety:
- Wady:

Struktury dynamiczne

- Struktury dynamiczne
 - stos
 - kolejka
 - lista z dowiązaniem
 - kopiec binarny
 - drzewo poszukiwań binarnych (BST)
- Zalety:
- Wady:

Struktury dynamiczne

- Struktury dynamiczne
 - stos
 - kolejka
 - lista z dowiązaniem
 - kopiec binarny
 - drzewo poszukiwań binarnych (BST)
- Zalety:
- Wady:

Struktury dynamiczne

- Struktury dynamiczne
 - stos
 - kolejka
 - lista z dowiązaniem
 - kopiec binarny
 - drzewo poszukiwań binarnych (BST)
- Zalety:
 - może się powiększać i zmniejszać
 - aby wyszukać dany element nie trzeba przeglądać wszystkich elementów
- Wady:

Struktury dynamiczne

- Struktury dynamiczne
 - stos
 - kolejka
 - lista z dowiązaniem
 - kopiec binarny
 - drzewo poszukiwań binarnych (BST)
- Zalety:
 - może się powiększać i zmniejszać
 - aby wyszukać dany element nie trzeba przeglądać wszystkich elementów
- Wady:

Struktury dynamiczne

- Struktury dynamiczne
 - stos
 - kolejka
 - lista z dowiązaniem
 - kopiec binarny
 - drzewo poszukiwań binarnych (BST)
- Zalety:
 - może się powiększać i zmniejszać
 - aby wyszukać dany element nie trzeba przeglądać wszystkich elementów
- Wady:

Struktury dynamiczne

- Struktury dynamiczne
 - stos
 - kolejka
 - lista z dowiązaniem
 - kopiec binarny
 - drzewo poszukiwań binarnych (BST)
- Zalety:
 - może się powiększać i zmniejszać
 - aby wyszukać dany element nie trzeba przeglądać wszystkich elementów
- Wady:
 - wstawianie i wyjmowanie elementu zajmuje więcej czasu
 - implementacja jest skomplikowana

Struktury dynamiczne

- Struktury dynamiczne
 - stos
 - kolejka
 - lista z dowiązaniem
 - kopiec binarny
 - drzewo poszukiwań binarnych (BST)
- Zalety:
 - może się powiększać i zmniejszać
 - aby wyszukać dany element nie trzeba przeglądać wszystkich elementów
- Wady:
 - wstawianie i wyjmowanie elementu zajmuje więcej czasu
 - implementacja jest skomplikowana

Struktury dynamiczne

- Struktury dynamiczne
 - stos
 - kolejka
 - lista z dowiązaniem
 - kopiec binarny
 - drzewo poszukiwań binarnych (BST)
- Zalety:
 - może się powiększać i zmniejszać
 - aby wyszukać dany element nie trzeba przeglądać wszystkich elementów
- Wady:
 - wstawianie i wyjmowanie elementu zajmuje więcej czasu
 - implementacja jest skomplikowana

Struktury dynamiczne

- Struktury dynamiczne
 - stos
 - kolejka
 - lista z dowiązaniem
 - kopiec binarny
 - drzewo poszukiwań binarnych (BST)
- Zalety:
 - może się powiększać i zmniejszać
 - aby wyszukać dany element nie trzeba przeglądać wszystkich elementów
- Wady:
 - wstawianie i wyjmowanie elementu zajmuje więcej czasu
 - implementacja jest skomplikowana

Struktury dynamiczne

- Element zbioru dynamicznego reprezentowany jest w strukturze danych przez obiekt posiadający pewne atrybuty
- Atrybuty obiektu x można odczytywać lub modyfikować, o ile dany jest wskaźnik do tego obiektu. Uwaga: w pseudokodzie utożsamiamy wskaźnik do elementu x z samym elementem x
- Element x dynamicznej struktury danych może składać się z klucza $x.key$ (wartości przechowywanej przez element x) oraz pól dodatkowych
- Jeśli klucze elementów należą do zbioru liniowo uporządkowanego, można zdefiniować pojęcie najmniejszego i największego elementu w zbiorze oraz poprzednika i następnika elementu x

Struktury dynamiczne

- Element zbioru dynamicznego reprezentowany jest w strukturze danych przez obiekt posiadający pewne atrybuty
- Atrybuty obiektu x można odczytywać lub modyfikować, o ile dany jest wskaźnik do tego obiektu. Uwaga: w pseudokodzie utożsamiamy wskaźnik do elementu x z samym elementem x
- Element x dynamicznej struktury danych może składać się z klucza $x.key$ (wartości przechowywanej przez element x) oraz pól dodatkowych
- Jeśli klucze elementów należą do zbioru liniowo uporządkowanego, można zdefiniować pojęcie najmniejszego i największego elementu w zbiorze oraz poprzednika i następnika elementu x

Struktury dynamiczne

- Element zbioru dynamicznego reprezentowany jest w strukturze danych przez obiekt posiadający pewne atrybuty
- Atrybuty obiektu x można odczytywać lub modyfikować, o ile dany jest wskaźnik do tego obiektu. Uwaga: w pseudokodzie utożsamiamy wskaźnik do elementu x z samym elementem x
- Element x dynamicznej struktury danych może składać się z klucza $x.key$ (wartości przechowywanej przez element x) oraz pól dodatkowych
- Jeśli klucze elementów należą do zbioru liniowo uporządkowanego, można zdefiniować pojęcie najmniejszego i największego elementu w zbiorze oraz poprzednika i następnika elementu x

Struktury dynamiczne

- Element zbioru dynamicznego reprezentowany jest w strukturze danych przez obiekt posiadający pewne atrybuty
- Atrybuty obiektu x można odczytywać lub modyfikować, o ile dany jest wskaźnik do tego obiektu. Uwaga: w pseudokodzie utożsamiamy wskaźnik do elementu x z samym elementem x
- Element x dynamicznej struktury danych może składać się z klucza $x.key$ (wartości przechowywanej przez element x) oraz pól dodatkowych
- Jeśli klucze elementów należą do zbioru liniowo uporządkowanego, można zdefiniować pojęcie najmniejszego i największego elementu w zbiorze oraz poprzednika i następnika elementu x

Operacje na dynamicznych strukturach danych

- modyfikujące
 - INSERT(S, x) - dodaje do zbioru S element x
 - DELETE(S, x) - usuwa ze zbioru S element x
- zapytania

Czas wykonania określonej operacji zależy od rozmiaru i rodzaju struktury.

Operacje na dynamicznych strukturach danych

- modyfikujące

- **INSERT**(S, x) - dodaje do zbioru S element x
- **DELETE**(S, x) - usuwa ze zbioru S element x

- zapytania

- **WZGLĘDNY_MIN**(S, k) - dla zbioru S zwraca k -ty najmniejszy element

- **WZGLĘDNY_MAX**(S, k) - dla zbioru S zwraca k -ty największy element

- **WZGLĘDNY_MIN**(S, x, k) - dla elementu x zbioru S zwraca k -ty najmniejszy element większy od x

- **WZGLĘDNY_MAX**(S, x, k) - dla elementu x zbioru S zwraca k -ty największy element mniejszy od x (lub nil , w przypadku gdy S jest zbiorem pusty)

Czas wykonania określonej operacji zależy od rozmiaru i rodzaju struktury.

Operacje na dynamicznych strukturach danych

- modyfikujące

- INSERT(S, x) - dodaje do zbioru S element x
- DELETE(S, x) - usuwa ze zbioru S element x

- zapytania

- SEARCH(S, k) - dla zbioru S i klucza k zwraca wskaźnik do elementu x (lub NIL, gdy taki element nie istnieje)
- SUCCESSOR(S, x) - dla elementu x zbioru S zwraca wskaźnik do jego następnika
- PREDECESSOR(S, x) - dla elementu x zbioru S zwraca wskaźnik do poprzednika
- MIN(S) - dla zbioru S zwraca wskaźnik do elementu x o najmniejszym kluczu k (lub NIL, w przypadku gdy S jest zbiorem pustym)

Czas wykonania określonej operacji zależy od rozmiaru i rodzaju struktury.

Operacje na dynamicznych strukturach danych

- modyfikujące
 - $\text{INSERT}(S, x)$ - dodaje do zbioru S element x
 - $\text{DELETE}(S, x)$ - usuwa ze zbioru S element x
- zapytania
 - $\text{SEARCH}(S, k)$ - dla zbioru S i klucza k zwraca wskaźnik do elementu x (lub NIL gdy taki element nie istnieje)
 - $\text{SUCCESSOR}(S, x)$ - dla elementu x zbioru S zwraca wskaźnik do jego następnika
 - $\text{MINIMUM}(S)$ - dla zbioru S zwraca wskaźnik do elementu o najmniejszym kluczu k (lub NIL w przypadku gdy S jest zbiorem pustym)

Czas wykonania określonej operacji zależy od rozmiaru i rodzaju struktury.

Operacje na dynamicznych strukturach danych

- modyfikujące
 - $\text{INSERT}(S, x)$ - dodaje do zbioru S element x
 - $\text{DELETE}(S, x)$ - usuwa ze zbioru S element x
- zapytania
 - $\text{SEARCH}(S, k)$ - dla zbioru S i klucza k zwraca wskaźnik do elementu x (lub NIL gdy taki element nie istnieje)
 - $\text{SUCCESSOR}(S, x)$ - dla elementu x zbioru S zwraca wskaźnik do jego następnika
 - $\text{MINIMUM}(S)$ - dla zbioru S zwraca wskaźnik do elementu o najmniejszym kluczu k (lub NIL w przypadku gdy S jest zbiorem pustym)

Czas wykonania określonej operacji zależy od rozmiaru i rodzaju struktury.

Operacje na dynamicznych strukturach danych

- modyfikujące
 - $\text{INSERT}(S, x)$ - dodaje do zbioru S element x
 - $\text{DELETE}(S, x)$ - usuwa ze zbioru S element x
- zapytania
 - $\text{SEARCH}(S, k)$ - dla zbioru S i klucza k zwraca wskaźnik do elementu x (lub NIL gdy taki element nie istnieje)
 - $\text{SUCCESSOR}(S, x)$ - dla elementu x zbioru S zwraca wskaźnik do jego następnika
 - $\text{MINIMUM}(S)$ - dla zbioru S zwraca wskaźnik do elementu o najmniejszym kluczu k (lub NIL w przypadku gdy S jest zbiorem pustym)

Czas wykonania określonej operacji zależy od rozmiaru i rodzaju struktury.

Operacje na dynamicznych strukturach danych

- modyfikujące
 - INSERT(S, x) - dodaje do zbioru S element x
 - DELETE(S, x) - usuwa ze zbioru S element x
- zapytania
 - SEARCH(S, k) - dla zbioru S i klucza k zwraca wskaźnik do elementu x (lub NIL gdy taki element nie istnieje)
 - SUCCESSOR(S, x) - dla elementu x zbioru S zwraca wskaźnik do jego następnika
 - MINIMUM(S) - dla zbioru S zwraca wskaźnik do elementu o najmniejszym kluczu k (lub NIL w przypadku gdy S jest zbiorem pustym)

Czas wykonania określonej operacji zależy od rozmiaru i rodzaju struktury.

Operacje na dynamicznych strukturach danych

- modyfikujące
 - $\text{INSERT}(S, x)$ - dodaje do zbioru S element x
 - $\text{DELETE}(S, x)$ - usuwa ze zbioru S element x
- zapytania
 - $\text{SEARCH}(S, k)$ - dla zbioru S i klucza k zwraca wskaźnik do elementu x (lub NIL gdy taki element nie istnieje)
 - $\text{SUCCESSOR}(S, x)$ - dla elementu x zbioru S zwraca wskaźnik do jego następnika
 - $\text{MINIMUM}(S)$ - dla zbioru S zwraca wskaźnik do elementu o najmniejszym kluczu k (lub NIL w przypadku gdy S jest zbiorem pustym)

Czas wykonania określonej operacji zależy od rozmiaru i rodzaju struktury.

Operacje na dynamicznych strukturach danych

- modyfikujące
 - $\text{INSERT}(S, x)$ - dodaje do zbioru S element x
 - $\text{DELETE}(S, x)$ - usuwa ze zbioru S element x
- zapytania
 - $\text{SEARCH}(S, k)$ - dla zbioru S i klucza k zwraca wskaźnik do elementu x (lub NIL gdy taki element nie istnieje)
 - $\text{SUCCESSOR}(S, x)$ - dla elementu x zbioru S zwraca wskaźnik do jego następnika
 - $\text{MINIMUM}(S)$ - dla zbioru S zwraca wskaźnik do elementu o najmniejszym kluczu k (lub NIL w przypadku gdy S jest zbiorem pustym)

Czas wykonania określonej operacji zależy od rozmiaru i rodzaju struktury.

Stos

Dynamiczna struktura danych, w której usuwany jest ten element, który został wstawiony jako ostatni (LIFO: last-in, first-out).

Podstawowe operacje na stosie:

- `STACK-EMPTY(S)` – sprawdza, czy stos S jest pusty

- `STACK-PUSH(S, x)` – wstawia x na stos S

- `STACK-POP(S)` – usuwa ostatni element ze stosu S

Stos

Dynamiczna struktura danych, w której usuwany jest ten element, który został wstawiony jako ostatni (LIFO: last-in, first-out).

Podstawowe operacje na stosie:

- `STACK-EMPTY(S)` - sprawdza, czy stos S jest pusty
- `PUSH(S,x)` - dodaje na stos element x
- `POP(S)` - usuwa element z wierzchołka stosu S i zwraca go jako wynik

Stos

Dynamiczna struktura danych, w której usuwany jest ten element, który został wstawiony jako ostatni (LIFO: last-in, first-out).

Podstawowe operacje na stosie:

- **STACK-EMPTY(S)** - sprawdza, czy stos S jest pusty
- **PUSH(S, x)** - dodaje na stos element x
- **POP(S)** - usuwa element z wierzchołka stosu S i zwraca go jako wynik

Stos

Dynamiczna struktura danych, w której usuwany jest ten element, który został wstawiony jako ostatni (LIFO: last-in, first-out).

Podstawowe operacje na stosie:

- **STACK-EMPTY(S)** - sprawdza, czy stos S jest pusty
- **PUSH(S, x)** - dodaje na stos element x
- **POP(S)** - usuwa element z wierzchołka stosu S i zwraca go jako wynik

Stos

Dynamiczna struktura danych, w której usuwany jest ten element, który został wstawiony jako ostatni (LIFO: last-in, first-out).

Podstawowe operacje na stosie:

- $STACK-EMPTY(S)$ - sprawdza, czy stos S jest pusty
- $PUSH(S, x)$ - dodaje na stos element x
- $POP(S)$ - usuwa element z wierzchołka stosu S i zwraca go jako wynik

Stos

Dodatkowe operacje na stosie (nie są wymagane w podstawowej implementacji):

- $TOP(S)$ - zwraca szczytowy element stosu S bez usuwania go
- $SIZE(S)$ - zwraca liczbę elementów stosu S
- $CLEAR(S)$ - usuwa wszystkie elementy ze stosu S
- $POP(S, k)$ - usuwa k elementów ze stosu S , jeżeli k jest większe niż liczba elementów na stosie, usuwa tyle ile mniej niż k

Stos

Dodatkowe operacje na stosie (nie są wymagane w podstawowej implementacji):

- $TOP(S)$ - zwraca szczytowy element stosu S bez usuwania go
- $SIZE(S)$ - zwraca liczbę elementów stosu S
- $CLEAR(S)$ - usuwa wszystkie elementy ze stosu S
- $MULTIPOP(S, k)$ - usuwa k elementów ze stosu S , lub wszystkie jeśli było ich mniej niż k

Stos

Dodatkowe operacje na stosie (nie są wymagane w podstawowej implementacji):

- $TOP(S)$ - zwraca szczytowy element stosu S bez usuwania go
- $SIZE(S)$ - zwraca liczbę elementów stosu S
- $CLEAR(S)$ - usuwa wszystkie elementy ze stosu S
- $MULTIPOP(S, k)$ - usuwa k elementów ze stosu S , lub wszystkie jeśli było ich mniej niż k

Stos

Dodatkowe operacje na stosie (nie są wymagane w podstawowej implementacji):

- $TOP(S)$ - zwraca szczytowy element stosu S bez usuwania go
- $SIZE(S)$ - zwraca liczbę elementów stosu S
- $CLEAR(S)$ - usuwa wszystkie elementy ze stosu S
- $MULTIPOP(S, k)$ - usuwa k elementów ze stosu S , lub wszystkie jeśli było ich mniej niż k

Stos

Dodatkowe operacje na stosie (nie są wymagane w podstawowej implementacji):

- $TOP(S)$ - zwraca szczytowy element stosu S bez usuwania go
- $SIZE(S)$ - zwraca liczbę elementów stosu S
- $CLEAR(S)$ - usuwa wszystkie elementy ze stosu S
- $MULTIPOP(S, k)$ - usuwa k elementów ze stosu S , lub wszystkie jeśli było ich mniej niż k

Stos

Tablicowa implementacja stosu:

- Stos zawierający co najwyżej n elementów można zaimplementować za pomocą tabeli $S[1..n]$
- Dodatkowo dodajemy atrybut $S.top$ którego wartość jest indeksem ostatniego wstawionego elementu
- Stos jest pusty gdy $S.top = 0$

Stos

Tablicowa implementacja stosu:

- Stos zawierający co najwyżej n elementów można zaimplementować za pomocą tabeli $S[1..n]$
- Dodatkowo dodajemy atrybut $S.top$ którego wartość jest indeksem ostatniego wstawionego elementu
- Stos jest pusty gdy $S.top = 0$

Stos

Tablicowa implementacja stosu:

- Stos zawierający co najwyżej n elementów można zaimplementować za pomocą tabeli $S[1..n]$
- Dodatkowo dodajemy atrybut $S.top$ którego wartość jest indeksem ostatniego wstawionego elementu
- Stos jest pusty gdy $S.top = 0$

Stos

Tablicowa implementacja stosu:

- Stos zawierający co najwyżej n elementów można zaimplementować za pomocą tabeli $S[1..n]$
- Dodatkowo dodajemy atrybut $S.top$ którego wartość jest indeksem ostatniego wstawionego elementu
- Stos jest pusty gdy $S.top = 0$

Stos - metody

```
procedure STACK-EMPTY(S)
```

```
  if S.top = 0
```

```
    return true
```

```
  else
```

```
    return false
```

```
procedure PUSH(S,x)
```

```
  S.top = S.top + 1
```

```
  S[S.top] = x
```

```
procedure POP(S)
```

```
  S.top = S.top - 1
```

```
  return S[S.top + 1]
```

Każda z operacji wykonuje się w czasie $\Theta(1)$

Stos - metody

```
procedure STACK-EMPTY(S)
```

```
  if S.top = 0
```

```
    return true
```

```
  else
```

```
    return false
```

```
procedure PUSH(S,x)
```

```
  S.top = S.top + 1
```

```
  S[S.top] = x
```

```
procedure POP(S)
```

```
  S.top = S.top - 1
```

```
  return S[S.top + 1]
```

Każda z operacji wykonuje się w czasie $\Theta(1)$

Stos - metody

```
procedure STACK-EMPTY(S)
```

```
  if S.top = 0
```

```
    return true
```

```
  else
```

```
    return false
```

```
procedure PUSH(S,x)
```

```
  S.top = S.top + 1
```

```
  S[S.top] = x
```

```
procedure POP(S)
```

```
  S.top = S.top - 1
```

```
  return S[S.top + 1]
```

Każda z operacji wykonuje się w czasie $\Theta(1)$

Stos - metody

```
procedure STACK-EMPTY(S)
```

```
  if S.top = 0
```

```
    return true
```

```
  else
```

```
    return false
```

```
procedure PUSH(S,x)
```

```
  S.top = S.top + 1
```

```
  S[S.top] = x
```

```
procedure POP(S)
```

```
  S.top = S.top - 1
```

```
  return S[S.top + 1]
```

Każda z operacji wykonuje się w czasie $\Theta(1)$

Stos

Podczas dodawania i usuwania elementów ze stosu może wystąpić jeden z błędów:

- błąd przepełnienia - próba umieszczenia więcej niż n elementów
- błąd niedomiaru - próba usunięcia elementu z pustego stosu

Należy uzupełnić metody o mechanizm wykrywania powyższych błędów

Stos

Podczas dodawania i usuwania elementów ze stosu może wystąpić jeden z błędów:

- błąd przepełnienia - próba umieszczenia więcej niż n elementów
- błąd niedomiaru - próba usunięcia elementu z pustego stosu

Należy uzupełnić metody o mechanizm wykrywania powyższych błędów

Stos

Podczas dodawania i usuwania elementów ze stosu może wystąpić jeden z błędów:

- błąd przepełnienia - próba umieszczenia więcej niż n elementów
- błąd niedomiaru - próba usunięcia elementu z pustego stosu

Należy uzupełnić metody o mechanizm wykrywania powyższych błędów

Stos

Podczas dodawania i usuwania elementów ze stosu może wystąpić jeden z błędów:

- błąd przepełnienia - próba umieszczenia więcej niż n elementów
- błąd niedomiaru - próba usunięcia elementu z pustego stosu

Należy uzupełnić metody o mechanizm wykrywania powyższych błędów

Stos

Podczas dodawania i usuwania elementów ze stosu może wystąpić jeden z błędów:

- błąd przepełnienia - próba umieszczenia więcej niż n elementów
- błąd niedomiaru - próba usunięcia elementu z pustego stosu

Należy uzupełnić metody o mechanizm wykrywania powyższych błędów

Stos - metody

```
procedure PUSH(S,x)
  if S.top = S.length
    error "przepełnienie"
  else
    S.top = S.top + 1
    S[S.top] = x
```

```
procedure POP(S)
  if STACK-EMPTY(S)
    error "niedomiar"
  else
    S.top = S.top - 1
    return S[S.top + 1]
```

Stos - metody

```
procedure PUSH(S,x)
  if S.top = S.length
    error "przepełnienie"
  else
    S.top = S.top + 1
    S[S.top] = x
```

```
procedure POP(S)
  if STACK-EMPTY(S)
    error "niedomiar"
  else
    S.top = S.top - 1
    return S[S.top + 1]
```


Stos - metody

Implementacja dodatkowych operacji na stosie:

```
procedure TOP(S)
  if STACK-EMPTY(S)
    error "niedomiar"
  else
    return S[S.top]
```

```
procedure SIZE(S)
  return S.top
```

Stos - metody

Implementacja dodatkowych operacji na stosie:

```
procedure TOP(S)
  if STACK-EMPTY(S)
    error "niedomiar"
  else
    return S[S.top]
```

```
procedure SIZE(S)
  return S.top
```

Stos - metody

```
procedure CLEAR(S)
```

```
  S.top = 0
```

```
procedure MULTIPOP(S,k)
```

```
  if S.top < k
```

```
    S.top = 0
```

```
  else
```

```
    S.top = S.top - k
```

Stos - metody

```
procedure CLEAR(S)
```

```
  S.top = 0
```

```
procedure MULTIPOP(S,k)
```

```
  if S.top < k
```

```
    S.top = 0
```

```
  else
```

```
    S.top = S.top - k
```

Stos

Przykładowe zastosowanie stosu:

- Przechowywanie adresów zmiennych lokalnych i powrotu podczas wywołań funkcji
- Sprawdzanie poprawności nawiasowych (kompilacja, HTML, XML)
- obsługa przycisków "wstecz" i "dalej" w przeglądarkach

Stos

Przykładowe zastosowanie stosu:

- Przechowywanie adresów zmiennych lokalnych i powrotu podczas wywoływań funkcji
- Sprawdzanie poprawności nawiasowych (kompilacja, HTML, XML)
- obsługa przycisków "wstecz" i "dalej" w przeglądarkach

Stos

Przykładowe zastosowanie stosu:

- Przechowywanie adresów zmiennych lokalnych i powrotu podczas wywoływań funkcji
- Sprawdzanie poprawności nawiasowych (kompilacja, HTML, XML)
- obsługa przycisków "wstecz" i "dalej" w przeglądarkach

Stos

Przykładowe zastosowanie stosu:

- Przechowywanie adresów zmiennych lokalnych i powrotu podczas wywoływań funkcji
- Sprawdzanie poprawności nawiasowych (kompilacja, HTML, XML)
- obsługa przycisków "wstecz" i "dalej" w przeglądarkach

Kolejka

Dynamiczna struktura danych, w której usuwany jest ten element, który został wstawiony jako pierwszy (FIFO: first-in, first-out).

Podstawowe operacje na kolejce:

- `QUEUE-EMPTY(Q)` – sprawdza, czy kolejka Q jest pusta

- `ENQUEUE(Q, x)` – wstawia element x do kolejki Q

- `DEQUEUE(Q)` – usuwa pierwszy element z kolejki Q

Kolejka

Dynamiczna struktura danych, w której usuwany jest ten element, który został wstawiony jako pierwszy (FIFO: first-in, first-out).

Podstawowe operacje na kolejce:

- `QUEUE-EMPTY(Q)` - sprawdza, czy kolejka Q jest pusta
- `ENQUEUE(Q, x)` - dodaje do kolejki element x
- `DEQUEUE(Q)` - usuwa pierwszy element z kolejki Q i zwraca go jako wynik

Kolejka

Dynamiczna struktura danych, w której usuwany jest ten element, który został wstawiony jako pierwszy (FIFO: first-in, first-out).

Podstawowe operacje na kolejce:

- **QUEUE-EMPTY(Q)** - sprawdza, czy kolejka Q jest pusta
- **ENQUEUE(Q, x)** - dodaje do kolejki element x
- **DEQUEUE(Q)** - usuwa pierwszy element z kolejki Q i zwraca go jako wynik

Kolejka

Dynamiczna struktura danych, w której usuwany jest ten element, który został wstawiony jako pierwszy (FIFO: first-in, first-out).

Podstawowe operacje na kolejce:

- **QUEUE-EMPTY(Q)** - sprawdza, czy kolejka Q jest pusta
- **ENQUEUE(Q, x)** - dodaje do kolejki element x
- **DEQUEUE(Q)** - usuwa pierwszy element z kolejki Q i zwraca go jako wynik

Kolejka

Dynamiczna struktura danych, w której usuwany jest ten element, który został wstawiony jako pierwszy (FIFO: first-in, first-out).

Podstawowe operacje na kolejce:

- `QUEUE-EMPTY(Q)` - sprawdza, czy kolejka Q jest pusta
- `ENQUEUE(Q, x)` - dodaje do kolejki element x
- `DEQUEUE(Q)` - usuwa pierwszy element z kolejki Q i zwraca go jako wynik

Kolejka

Dodatkowe operacje na kolejce (nie są wymagane w podstawowej implementacji):

- $FRONT(Q)$ - zwraca pierwszy element kolejki Q bez usuwania go
- $SIZE(Q)$ - zwraca liczbę elementów kolejki Q
- $CLEAR(Q)$ - usuwa wszystkie elementy z kolejki Q

Kolejka

Dodatkowe operacje na kolejce (nie są wymagane w podstawowej implementacji):

- **FRONT(Q)** - zwraca pierwszy element kolejki Q bez usuwania go
- **SIZE(Q)** - zwraca liczbę elementów kolejki Q
- **CLEAR(Q)** - usuwa wszystkie elementy z kolejki Q

Kolejka

Dodatkowe operacje na kolejce (nie są wymagane w podstawowej implementacji):

- **FRONT(Q)** - zwraca pierwszy element kolejki Q bez usuwania go
- **SIZE(Q)** - zwraca liczbę elementów kolejki Q
- **CLEAR(Q)** - usuwa wszystkie elementy z kolejki Q

Kolejka

Dodatkowe operacje na kolejce (nie są wymagane w podstawowej implementacji):

- **FRONT(Q)** - zwraca pierwszy element kolejki Q bez usuwania go
- **SIZE(Q)** - zwraca liczbę elementów kolejki Q
- **CLEAR(Q)** - usuwa wszystkie elementy z kolejki Q

Kolejka

Tablicowa implementacja kolejki

- Kolejkę zawierającą co najwyżej $n - 1$ elementów można zaimplementować za pomocą tabeli $Q[1..n]$
- Dodatkowo dodajemy atrybuty:

• $front$ - indeks pierwszego elementu $Q[Q.front], \dots, Q[Q.back - 1]$

• $back$ - ostatni element w tablicy Q (jeśli jest cyfryczna, to jest $back - 1$), indeks elementu a (jeśli a jest powojką w tablicy)

• Dodanie elementu x do kolejki Q : $Q.back = Q.back + 1$

• Usunięcie elementu x z kolejki Q : $Q.front = Q.front + 1$

Kolejka

Tablicowa implementacja kolejki

- Kolejkę zawierającą co najwyżej $n - 1$ elementów można zaimplementować za pomocą tabeli $Q[1..n]$
- Dodatkowo dodajemy atrybuty:
 - $Q.head$ jest indeksem początku kolejki
 - $Q.tail$ jest indeksem pierwszej wolnej pozycji
 - $Q.size$ jest liczbą elementów w kolejce
- Kolejka składa się z elementów $Q[Q.head], \dots, Q[Q.tail - 1]$, przy czym tablica Q jest cykliczna, tzn. następnikiem elementu o indeksie n jest pozycja o indeksie 1
- Kolejka jest pusta, gdy $Q.head = Q.tail$
- Kolejka jest pełna, gdy $Q.head = Q.tail + 1$

Kolejka

Tablicowa implementacja kolejki

- Kolejkę zawierającą co najwyżej $n - 1$ elementów można zaimplementować za pomocą tabeli $Q[1..n]$
- Dodatkowo dodajemy atrybuty:
 - $Q.head$ jest indeksem początku kolejki
 - $Q.tail$ jest indeksem pierwszej wolnej pozycji
 - $Q.length$ jest liczbą elementów w kolejce
- Kolejka składa się z elementów $Q[Q.head], \dots, Q[Q.tail - 1]$, przy czym tablica Q jest cykliczna, tzn. następnikiem elementu o indeksie n jest pozycja o indeksie 1
- Kolejka jest pusta, gdy $Q.head = Q.tail$
- Kolejka jest pełna, gdy $Q.head = Q.tail + 1$

Kolejka

Tablicowa implementacja kolejki

- Kolejkę zawierającą co najwyżej $n - 1$ elementów można zaimplementować za pomocą tabeli $Q[1..n]$
- Dodatkowo dodajemy atrybuty:
 - $Q.head$ jest indeksem początku kolejki
 - $Q.tail$ jest indeksem pierwszej wolnej pozycji
 - $Q.length$ jest liczbą elementów w kolejce
- Kolejka składa się z elementów $Q[Q.head], \dots, Q[Q.tail - 1]$, przy czym tablica Q jest cykliczna, tzn. następnikiem elementu o indeksie n jest pozycja 1
- Kolejka jest pusta, gdy $Q.head = Q.tail$
- Kolejka jest pełna, gdy $Q.head = Q.tail + 1$

Kolejka

Tablicowa implementacja kolejki

- Kolejkę zawierającą co najwyżej $n - 1$ elementów można zaimplementować za pomocą tabeli $Q[1..n]$
- Dodatkowo dodajemy atrybuty:
 - $Q.head$ jest indeksem początku kolejki
 - $Q.tail$ jest indeksem pierwszej wolnej pozycji
 - $Q.length$ jest liczbą elementów w kolejce
- Kolejka składa się z elementów $Q[Q.head], \dots, Q[Q.tail - 1]$, przy czym tablica Q jest cykliczna, tzn. następnikiem elementu o indeksie n jest pozycja 1
- Kolejka jest pusta, gdy $Q.head = Q.tail$
- Kolejka jest pełna, gdy $Q.head = Q.tail + 1$

Kolejka

Tablicowa implementacja kolejki

- Kolejkę zawierającą co najwyżej $n - 1$ elementów można zaimplementować za pomocą tabeli $Q[1..n]$
- Dodatkowo dodajemy atrybuty:
 - $Q.head$ jest indeksem początku kolejki
 - $Q.tail$ jest indeksem pierwszej wolnej pozycji
 - $Q.length$ jest liczbą elementów w kolejce
- Kolejka składa się z elementów $Q[Q.head], \dots, Q[Q.tail - 1]$, przy czym tablica Q jest cykliczna, tzn. następnikiem elementu o indeksie n jest pozycja o indeksie 1
- Kolejka jest pusta, gdy $Q.head = Q.tail$
- Kolejka jest pełna, gdy $Q.head = Q.tail + 1$

Kolejka

Tablicowa implementacja kolejki

- Kolejkę zawierającą co najwyżej $n - 1$ elementów można zaimplementować za pomocą tabeli $Q[1..n]$
- Dodatkowo dodajemy atrybuty:
 - $Q.head$ jest indeksem początku kolejki
 - $Q.tail$ jest indeksem pierwszej wolnej pozycji
 - $Q.length$ jest liczbą elementów w kolejce
- Kolejka składa się z elementów $Q[Q.head], \dots, Q[Q.tail - 1]$, przy czym tablica Q jest cykliczna, tzn. następnikiem elementu o indeksie n jest pozycja o indeksie 1
- Kolejka jest pusta, gdy $Q.head = Q.tail$
- Kolejka jest pełna, gdy $Q.head = Q.tail + 1$

Kolejka

Tablicowa implementacja kolejki

- Kolejkę zawierającą co najwyżej $n - 1$ elementów można zaimplementować za pomocą tabeli $Q[1..n]$
- Dodatkowo dodajemy atrybuty:
 - $Q.head$ jest indeksem początku kolejki
 - $Q.tail$ jest indeksem pierwszej wolnej pozycji
 - $Q.length$ jest liczbą elementów w kolejce
- Kolejka składa się z elementów $Q[Q.head], \dots, Q[Q.tail - 1]$, przy czym tablica Q jest cykliczna, tzn. następnikiem elementu o indeksie n jest pozycja o indeksie 1
- Kolejka jest pusta, gdy $Q.head = Q.tail$
- Kolejka jest pełna, gdy $Q.head = Q.tail + 1$

Kolejka

Tablicowa implementacja kolejki

- Kolejkę zawierającą co najwyżej $n - 1$ elementów można zaimplementować za pomocą tabeli $Q[1..n]$
- Dodatkowo dodajemy atrybuty:
 - $Q.head$ jest indeksem początku kolejki
 - $Q.tail$ jest indeksem pierwszej wolnej pozycji
 - $Q.length$ jest liczbą elementów w kolejce
- Kolejka składa się z elementów $Q[Q.head], \dots, Q[Q.tail - 1]$, przy czym tablica Q jest cykliczna, tzn. następnikiem elementu o indeksie n jest pozycja o indeksie 1
- Kolejka jest pusta, gdy $Q.head = Q.tail$
- Kolejka jest pełna, gdy $Q.head = Q.tail + 1$

Kolejka - metody

```
procedure QUEUE-EMPTY(Q)
  if Q.head = Q.tail
    return true
  else
    return false
```

```
procedure ENQUEUE(Q,x)
  Q[Q.tail] = x
  if Q.tail = Q.length
    Q.tail = 1
  else
    Q.tail = Q.tail + 1
```

Kolejka - metody

```
procedure QUEUE-EMPTY(Q)
```

```
  if Q.head = Q.tail
```

```
    return true
```

```
  else
```

```
    return false
```

```
procedure ENQUEUE(Q,x)
```

```
  Q[Q.tail] = x
```

```
  if Q.tail = Q.length
```

```
    Q.tail = 1
```

```
  else
```

```
    Q.tail = Q.tail + 1
```

Kolejka - metody

```
procedure DEQUEUE(Q,x)
  x = Q[Q.head]
  if Q.head = Q.length
    Q.head = 1
  else
    Q.head = Q.head + 1
  return x
```

Każda z operacji wykonuje się w czasie $\Theta(1)$

Implementacje należy uzupełnić o błąd przepelnienia i niedomiaru

Kolejka - metody

```
procedure DEQUEUE(Q,x)
  x = Q[Q.head]
  if Q.head = Q.length
    Q.head = 1
  else
    Q.head = Q.head + 1
  return x
```

Każda z operacji wykonuje się w czasie $\Theta(1)$

Implementacje należy uzupełnić o błąd przepełnienia i niedomiaru

Stos - metody

```
procedure ENQUEUE(Q,x)
  if Q.head=Q.tail+1 or (Q.head=1 and Q.tail=Q.length)
    error "przepełnienie"
  else
    Q[Q.tail] = x
    if Q.tail = Q.length
      Q.tail = 1
    else
      Q.tail = Q.tail + 1
```

Stos - metody

```
procedure DEQUEUE(Q,x)
  if QUEUE-EMPTY(Q)
    error "niedomiar"
  else
    x = Q[Q.head]
    if Q.head = Q.length
      Q.head = 1
    else
      Q.head = Q.head + 1
```


Kolejka - metody

Implementacja dodatkowych operacji na kolejce:

```
procedure FRONT(Q)
```

```
  if QUEUE-EMPTY(Q)
```

```
    error "niedomiar"
```

```
  else
```

```
    return Q[Q.head]
```

```
procedure SIZE(Q)
```

```
  if Q.tail  $\geq$  Q.head
```

```
    return Q.tail - Q.head
```

```
  else
```

```
    return Q.tail - Q.head + Q.length
```

```
procedure CLEAR(Q)
```

```
  Q.tail = Q.head
```

Kolejka - metody

Implementacja dodatkowych operacji na kolejce:

```
procedure FRONT(Q)
```

```
  if QUEUE-EMPTY(Q)
```

```
    error "niedomiar"
```

```
  else
```

```
    return Q[Q.head]
```

```
procedure SIZE(Q)
```

```
  if Q.tail  $\geq$  Q.head
```

```
    return Q.tail - Q.head
```

```
  else
```

```
    return Q.tail - Q.head + Q.length
```

```
procedure CLEAR(Q)
```

```
  Q.tail = Q.head
```

Kolejka - metody

Implementacja dodatkowych operacji na kolejce:

```
procedure FRONT(Q)
```

```
  if QUEUE-EMPTY(Q)
```

```
    error "niedomiar"
```

```
  else
```

```
    return Q[Q.head]
```

```
procedure SIZE(Q)
```

```
  if Q.tail  $\geq$  Q.head
```

```
    return Q.tail - Q.head
```

```
  else
```

```
    return Q.tail - Q.head + Q.length
```

```
procedure CLEAR(Q)
```

```
  Q.tail = Q.head
```

Kolejka - metody

Implementacja dodatkowych operacji na kolejce:

```
procedure FRONT(Q)
```

```
  if QUEUE-EMPTY(Q)
```

```
    error "niedomiar"
```

```
  else
```

```
    return Q[Q.head]
```

```
procedure SIZE(Q)
```

```
  if Q.tail  $\geq$  Q.head
```

```
    return Q.tail - Q.head
```

```
  else
```

```
    return Q.tail - Q.head + Q.length
```

```
procedure CLEAR(Q)
```

```
  Q.tail = Q.head
```

Kolejka

Przykładowe zastosowanie kolejki:

- przydzielanie procesom dostępu do twardego dysku
- obsługa zdarzeń w programie
- przetwarzanie komunikatów, w tym przesyłanie pakietów danych w sieci

Wyszukiwanie

Kolejka

Przykładowe zastosowanie kolejki:

- przydzielanie procesom dostępu do twardego dysku
- obsługa zdarzeń w programie
- przetwarzanie komunikatów, w tym przesyłanie pakietów danych w sieci
- buforowanie

Kolejka

Przykładowe zastosowanie kolejki:

- przydzielanie procesom dostępu do twardego dysku
- obsługa zdarzeń w programie
- przetwarzanie komunikatów, w tym przesyłanie pakietów danych w sieci
- buforowanie

Kolejka

Przykładowe zastosowanie kolejki:

- przydzielanie procesom dostępu do twardego dysku
- obsługa zdarzeń w programie
- przetwarzanie komunikatów, w tym przesyłanie pakietów danych w sieci
- buforowanie

Kolejka

Przykładowe zastosowanie kolejki:

- przydzielanie procesom dostępu do twardego dysku
- obsługa zdarzeń w programie
- przetwarzanie komunikatów, w tym przesyłanie pakietów danych w sieci
- buforowanie