

# További adatszerkezetek: struktúra, láncolt lista

Kormányos Andor

Komplex Rendszerek Fizikája Tanszék

2019. október 21.

Eddig egyszerű *adatstruktúrákat* láttunk

- skalárok (beépített típussal)
- tömbök: vektorok, mátrixok, stringek

Sokszor érdemes több változót összefogva kezelni

- struktúra (rekord)
- pl. egy mátrix mérete és pointer, egy ember névjegykártya-adatai

Sok algoritmus ennél bonyolultabb *adatstruktúrákat* igényel, pl.

- elemek halmaza (set)
- elemek (rendezett) listája (list)
- verem (stack)
- végrehajtási sor (queue)
- indexelt halmaz (dictionary)
- fa, gráf stb.

A struktúra egy általunk definiálható *adattípus*

- több változót fog össze
- a változók tetszőleges típusúak lehetnek
- ezek egymás után kerülnek a memóriába

A struktúra egy általunk definiálható *adattípus*

- több változót fog össze
- a változók tetszőleges típusúak lehetnek
- ezek egymás után kerülnek a memóriába

Néhány egyszerű példa struktúrákra

- komplex szám (két **double**)
- mátrix mutatója és mérete

```
1 struct matrix {  
2     double *m;  
3     int cols;  
4     int rows;  
5 };
```

Tehát a struktúra változói között pointerek is lehetnek.

Egy másik példa

```
1 struct book {  
2     char nev[30];  
3     char cim[50];  
4     int ev;  
5 };
```

Egy másik példa

```
1 struct book {  
2     char nev[30];  
3     char cim[50];  
4     int ev;  
5 };
```

A típusdeklaráció után változók is létrehozhatóak

```
1 struct book cprog, szakacs, krimi, *pbook;
```

Egy másik példa

```
1 struct book {  
2     char nev[30];  
3     char cim[50];  
4     int ev;  
5 };
```

A típusdeklaráció után változók is létrehozhatók

```
1 struct book cprog, szakacs, krimi, *pbook;
```

\*pbook egy olyan pointer, amely egy struct book típusú objektumra mutat

A fentebb definiált \*pbook pointer segítségével:

```
1 pbook = (struct book *)malloc(sizeof(struct book));
2 if (!pbook) {
3     printf("Memory allocation error\n");
4     exit(-1);
5 }
6 ...
7 free(pbook);
```



Értékadásra a (.) operátor használható:

```
1 #include <string.h>
2
3 struct book cprog;
4 ...
5 strcpy(cprog.nev, "Kernighan-Ritchie");
6 strcpy(cprog.cim, "The C Programming Language");
7 cprog.ev = 1988;
```

Az `strcpy` könyvtári függvényről korábban volt szó

Értékadásra a (.) operátor használható:

```
1 #include <string.h>
2
3 struct book cprog;
4 ...
5 strcpy(cprog.nev, "Kernighan-Ritchie");
6 strcpy(cprog.cim, "The C Programming Language");
7 cprog.ev = 1988;
```

Az `strcpy` könyvtári függvényről korábban volt szó

Ha pointert használunk:

```
1 strcpy( (*pbook).nev, "Kernighan-Ritchie");
2 strcpy( (*pbook).cim, "The C Programming Language");
3 (*pbook).ev = 1988;
```

Mutató által kijelölt struktúra esetén a C-ben még egy másik lehetőség is van:  
-> operátor

```
1 strcpy( pbook->nev, "Kernighan-Ritchie");  
2 strcpy( pbook->cim, "The C Programming Language");  
3 pbook->ev = 1988;
```

A -> baloldali operandusa egy struktúra objektumra mutató pointer, a jobboldali operandus a struktúrán belüli adat objektum

Mutató által kijelölt struktúra esetén a C-ben még egy másik lehetőség is van:  
-> operátor

```
1 strcpy( pbook->nev, "Kernighan-Ritchie");  
2 strcpy( pbook->cim, "The C Programming Language");  
3 pbook->ev = 1988;
```

A -> baloldali operandusa egy struktúra objektumra mutató pointer, a jobboldali operandus a struktúrán belüli adat objektum

A skalárokhoz és tömbökhöz hasonlóan a struktúra definíciójában szerepelhet értékadás:

```
1  
2 struct book cprog = {"Kernighan-Ritchie",  
3                       "The C Programming Language",  
4                       1988};
```

## Egymásba ágyazott struktúrák

Egy struktúrának tetszőleges típusú adattagjai lehetnek  $\Rightarrow$  akár struktúrák is

## Egymásba ágyazott struktúrák

Egy struktúrának tetszőleges típusú adattagjai lehetnek  $\Rightarrow$  akár struktúrák is

Pl: egy struktúra tárolja egy pont két koordinátáját

```
1 struct pont {  
2     double x;  
3     double y;  
4 };
```

Egy kör középpontja és sugara egy struktúrában:

```
1 struct kor {  
2     struct pont kp;  
3     double r;  
4 };
```

## Egymásba ágyazott struktúrák

Egy struktúrának tetszőleges típusú adattagjai lehetnek  $\Rightarrow$  akár struktúrák is

Pl: egy struktúra tárolja egy pont két koordinátáját

```
1 struct pont {  
2     double x;  
3     double y;  
4 };
```

Egy kör középpontja és sugara egy struktúrában:

```
1 struct kor {  
2     struct pont kp;  
3     double r;  
4 };
```

Értékkadás

```
1 kor.kp.x=1.0;  
2 kor.kp.y=1.2;  
3 kor.r=2.0;
```

# Mátrixkezelő függvények struktúrával

```
1  struct matrix{
2      double *m;
3      int cols;
4      int rows;
5  };
6
7  void read_matrix(FILE* f, struct matrix mat) {
8      for (int i = 0; i < mat.rows; i++) {
9          for (int j = 0; j < mat.cols; j++) {
10             fscanf(f, "%lf", &mat.m[i * mat.cols + j]);
11         }
12     }
13 }
14
15 void write_matrix(FILE* f, struct matrix mat) {
16     for (int i = 0; i < mat.rows; i++) {
17         for (int j = 0; j < mat.cols; j++) {
18             fprintf(f, "%f ", mat.m[i * mat.cols + j]);
19         }
20         fprintf(f, "\n");
21     }
22 }
23
24 struct matrix alloc_matrix(int cols, int rows) {
25     struct matrix mat;
26     mat.cols = cols;
27     mat.rows = rows;
28     mat.m = (double*)malloc(cols * rows * sizeof(double));
29     if (mat.m == 0) {
30         printf("Memory allocation error.\n");
31         exit(-1);
32     }
33     return mat;
34 }
```

Ha egy változó struktúra típusú, ki kell írni a neve elé, hogy **struct**



Ha meg akarjuk spórolni a sok `struct` kulcsszót

- definiálhatunk egy új típusnevet arra, hogy `struct matrix`
- később már csak ezt a nevet használjuk a típusra

```
1 typedef struct matrix {  
2     double *m;  
3     int cols;  
4     int rows;  
5 } matrix_t;
```

Itt a `matrix_t` lesz az új típusnév

- ugyanúgy lehet használni, mint más típusokat
- pl. mindig a változó neve előtt áll
- bele lehet tenni a `sizeof()` operátorba

# Mátrixkezelő függvények típusdefinícióval

```
1  typedef struct matrix {
2      double *m;
3      int cols;
4      int rows;
5  } matrix_t;
6
7  void read_matrix(FILE* f, matrix_t mat) {
8      for (int i = 0; i < mat.rows; i++) {
9          for (int j = 0; j < mat.cols; j++) {
10             fscanf(f, "%lf", &mat.m[i * mat.cols + j]);
11         }
12     }
13 }
14
15 void write_matrix(FILE* f, matrix_t mat) {
16     for (int i = 0; i < mat.rows; i++) {
17         for (int j = 0; j < mat.cols; j++) {
18             fprintf(f, "%f ", mat.m[i * mat.cols + j]);
19         }
20         fprintf(f, "\n");
21     }
22 }
23
24 matrix_t alloc_matrix(int cols, int rows) {
25     matrix_t mat;
26     mat.cols = cols;
27     mat.rows = rows;
28     mat.m = (double*)malloc(cols * rows * sizeof(double));
29     if (mat.m == 0) {
30         printf("Memory allocation error.\n");
31         exit(-1);
32     }
33     return mat;
34 }
```

Eltűnt a rengeteg **struct** kulcsszó.

Vegyük a mátrixallokáló függvényt:

```
1 matrix_t alloc_matrix(int cols, int rows) {
2     matrix_t mat;
3     mat.cols = cols;
4     mat.rows = rows;
5     mat.m = (double*)malloc(cols * rows * sizeof(double));
6     if (mat.m == 0) {
7         printf("Memory allocation error.\n");
8         exit(-1);
9     }
10    return mat;
11 }
```

Probléma

- miért nem egy `matrix_t` paramétert adunk át?
- mert nem tudnánk a pointer új értékét beleírni a struktúrába úgy, hogy a külső függvény is lássa
- a struktúra *érték szerint* adódik át a függvénynek
- csak egy másolatot kap belőle a függvény
- megoldás: érték helyett cím szerint kellene átadni

## Struktúra átadása függvénynek cím szerint

A módosított függvény így néz ki

```
1 void alloc_matrix(matrix_t *mat) {
2     mat->m = (double*)malloc((mat->cols) * (mat->rows)
3                                     * sizeof(double));
4     if (mat->m == 0) {
5         printf("Memory allocation error.\n");
6         exit(-1); }
7 }
```

Változtatások

- `matrix_t` helyett `matrix_t*` a bemeneti változó
- a struktúra elemeit a `->` operátorral hivatkozunk
- így bele tudunk írni a struktúrába
- és ezt a változtatást a külső függvény is látni fogja

A függvény meghívása

```
1 int main() {
2     matrix_t m;
3     m.cols = 5; m.rows = 10;
4     alloc_matrix(&m);}
```

Önmagára mutató pointert tartalmazó struktúra:

```
1 struct listaelem{  
2     int  elsoadat;  
3     struct listaelem *kapcs;  
4 };
```

Jelentés: a `kapcs` pointerrel az adott `listaelem` típusú struktúrára mutathatunk

## A láncolt lista

Az első nem triviális adatstruktúrához a következők kellenek

- mutatók
- struktúrák

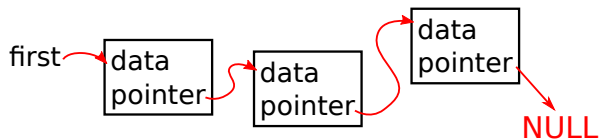
A megoldandó probléma

- változó számú adatrekordot szeretnénk tárolni
- fontos a tárolandó rekordok sorrendje
- az adatokon egy ciklussal szeretnénk végigmenni (bejárás)
- tetszőleges elemet szeretnénk törölni
- rekordok hozzáadása

A megoldás a láncolt lista

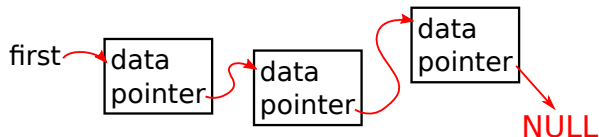
- a láncszemek a tárolandó rekordok
- ezeket struktúraként írjuk le
- a láncszemek közötti kapcsolatokat pointerok létesítik
- a pointer mindig a következő láncszemre mutat
- a pointer is a rekordot leíró struktúra része

A megvalósítandó adatstruktúra: láncolt lista



# Láncolt lista megvalósítása

A megvalósítandó adatstruktúra: láncolt lista



Pl. hallgatók adatait tartalmazó láncolt lista.

Az egyes rekordok adatszerkezete:

```
1 struct hallg{
2     char neptun[10];
3     char nev[50];
4 };
5
6 struct hallg_list{
7     struct hallg code_and_name; //strukturaba agyazott
8                                 //struktura
9     struct hallg_list *next;    //pointer, hivatkozashoz
10 };
```

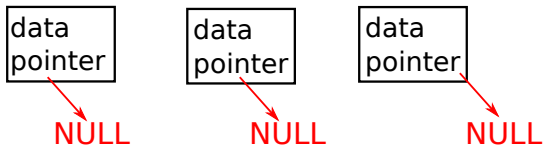


## Műveletek láncolt listával: inicializálás

```
1 int main()  
2 {  
3     // Hallgatók létrehozása  
4     struct hallg h1 = {"f83id7", "Kiss Virag"};  
5     struct hallg h2 = {"c7hs7f", "Toth Erika"};  
6     struct hallg h3 = {"a7jc74", "Kovacs Peter"};  
7  
8     // Listaelemek létrehozása  
9     struct hallg_list n1 = {h1, NULL};  
10    struct hallg_list n2 = {h2, NULL};  
11    struct hallg_list n3 = {h3, NULL};
```

A pointer adatváltozó nem mutat még sehová (NULL)

Létrehoztunk 3 rekordot, amelyek azonban még nincsennek összefűzve



A összefűzés művelethez kell

- a lista első eleme, ahonnan elkezdjük összefűzést
- az a két elem, amit összefűzünk

A összefűzés művelethez kell

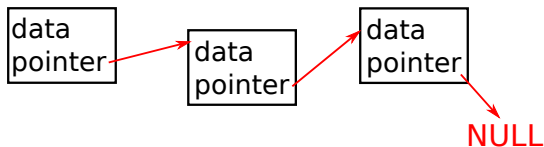
- a lista első eleme, ahonnan elkezdjük összefűzést
- az a két elem, amit összefűzünk

```
1 void append_list(struct hallg_list *last,
2                 struct hallg_list *kovet) {
3     last->next = kovet;
4 }
```

- átadjuk a `append_list` függvénynek két rekord memóriacímét
- az első rekord pointer adatváltozóját az `append_list` ráállítja a következő rekord memóriacímére

## Műveletek láncolt listával: elemek összekapcsolása

```
1 int main(){  
2 ...  
3 append_list(&n1, &n2);  
4 append_list(&n2, &n3);  
5 ...  
6 }
```



- az utolsó rekord pointer változója nem mutat sehová
- a lista bejárása során ez jelzi a láncolt lista végét

A beszúrás művelethez kell

- a lista azon eleme, ami után be szeretnénk szúrni egyet
- az az elem, amit beszúrunk

Ilyenkor csak a pointerekkel kell dolgozni

- a régi elem az újra fog mutatni
- az új elem pedig arra, amire eddig a régi mutatott

## Műveletek láncolt listával: elem beszúrása középre

A beszúrás művelethez kell

- a lista azon eleme, ami után be szeretnénk szúrni egyet
- az az elem, amit beszúrunk

Ilyenkor csak a pointerekkel kell dolgozni

- a régi elem az újra fog mutatni
- az új elem pedig arra, amire eddig a régi mutatott

Új elem:

```
1 ...
2 struct hallg h4 = {"sd34f2", "Horvath Gabor"};
3 struct hallg_list = {h4, NULL}
4 ...
```

## Műveletek láncolt listával: elem beszúrása középre, törlése

Ilyenkor csak a pointerekkel kell dolgozni

- a régi elem az újra fog mutatni
- az új elem pedig arra, amire eddig a régi mutatott

```
1 void insert_list_item(struct hallg_list *item,  
2                      struct hallg_list *n) {  
3     n->next = item->next;  
4     item->next = n;  
5 }  
6 ...  
7 insert_list_item(&n2, &n4);
```

## Műveletek láncolt listával: elem beszúrása középre, törlése

Ilyenkor csak a pointerekkel kell dolgozni

- a régi elem az újra fog mutatni
- az új elem pedig arra, amire eddig a régi mutatott

```
1 void insert_list_item(struct hallg_list *item,  
2                      struct hallg_list *n) {  
3     n->next = item->next;  
4     item->next = n;  
5 }  
6 ...  
7 insert_list_item(&n2, &n4);
```

Hasonlóan, a lista egy elemének a törlése

```
1 void delete_list_item(struct hallg_list *item,  
2                      struct hallg_list *n) {  
3     n->next = item->next;  
4     item->next = NULL;  
5 }
```



Függvény a láncolt listában tárolt nevek kiírására:

```
1 void print_list(struct hallg_list *first) {
2 struct hallg_list *aktualis = first;
3     do {
4         printf("%s\n", aktualis->nev_and_code.nev);
5         aktualis=aktualis->next;
6     } while (aktualis != NULL); // az utolso elem mutatoja
7 }                               //nem mutat sehova
```

## Műveletek láncolt listával: lista bejárása

Függvény a láncolt listában tárolt nevek kiírására:

```
1 void print_list(struct hallg_list *first) {
2 struct hallg_list *aktualis = first;
3     do {
4         printf("%s\n", aktualis->nev_and_code.nev);
5         aktualis=aktualis->next;
6     } while (aktualis != NULL); // az utolso elem mutatoja
7 }                               //nem mutat sehova
```

Függvényhívás:

```
1 int main()
2 ...
3 print_list(&n1);
4 ...
```

# Összegezve

```
1 #include <stdlib.h>
2 #include <stdio.h>
3
4 struct hallg {
5     char neptun[10];
6     char nev[50];
7 };
8
9 struct hallg_list {
10     struct hallg nev_and_code;
11     struct hallg_list *next;
12 };
13
14 typedef struct hallg hallg_t;
15 typedef struct hallg_list hallg_list_t;
16
17
18 void print_list(hallg_list_t *first) {
19     hallg_list_t *aktualis = first;
20     do {
21         printf("%s\n", aktualis->nev_and_code.nev);
22         aktualis=aktualis->next;
23     } while(aktualis != NULL);
24 }
25
26 void append_list(hallg_list_t* last,
27                 hallg_list_t* n) {
28     last->next = n;
29 }
30
31 void insert_list_item(hallg_list_t* item,
32                      hallg_list_t* n) {
33     n->next = item->next;
34     item->next = n;
35 }
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120
121
122
123
124
125
126
127
128
129
130
131
132
133
134
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200
201
202
203
204
205
206
207
208
209
210
211
212
213
214
215
216
217
218
219
220
221
222
223
224
225
226
227
228
229
230
231
232
233
234
235
236
237
238
239
240
241
242
243
244
245
246
247
248
249
250
251
252
253
254
255
256
257
258
259
260
261
262
263
264
265
266
267
268
269
270
271
272
273
274
275
276
277
278
279
280
281
282
283
284
285
286
287
288
289
290
291
292
293
294
295
296
297
298
299
300
301
302
303
304
305
306
307
308
309
310
311
312
313
314
315
316
317
318
319
320
321
322
323
324
325
326
327
328
329
330
331
332
333
334
335
336
337
338
339
340
341
342
343
344
345
346
347
348
349
350
351
352
353
354
355
356
357
358
359
360
361
362
363
364
365
366
367
368
369
370
371
372
373
374
375
376
377
378
379
380
381
382
383
384
385
386
387
388
389
390
391
392
393
394
395
396
397
398
399
400
401
402
403
404
405
406
407
408
409
410
411
412
413
414
415
416
417
418
419
420
421
422
423
424
425
426
427
428
429
430
431
432
433
434
435
436
437
438
439
440
441
442
443
444
445
446
447
448
449
450
451
452
453
454
455
456
457
458
459
460
461
462
463
464
465
466
467
468
469
470
471
472
473
474
475
476
477
478
479
480
481
482
483
484
485
486
487
488
489
490
491
492
493
494
495
496
497
498
499
500
501
502
503
504
505
506
507
508
509
510
511
512
513
514
515
516
517
518
519
520
521
522
523
524
525
526
527
528
529
530
531
532
533
534
535
536
537
538
539
540
541
542
543
544
545
546
547
548
549
550
551
552
553
554
555
556
557
558
559
560
561
562
563
564
565
566
567
568
569
570
571
572
573
574
575
576
577
578
579
580
581
582
583
584
585
586
587
588
589
590
591
592
593
594
595
596
597
598
599
600
601
602
603
604
605
606
607
608
609
610
611
612
613
614
615
616
617
618
619
620
621
622
623
624
625
626
627
628
629
630
631
632
633
634
635
636
637
638
639
640
641
642
643
644
645
646
647
648
649
650
651
652
653
654
655
656
657
658
659
660
661
662
663
664
665
666
667
668
669
670
671
672
673
674
675
676
677
678
679
680
681
682
683
684
685
686
687
688
689
690
691
692
693
694
695
696
697
698
699
700
701
702
703
704
705
706
707
708
709
710
711
712
713
714
715
716
717
718
719
720
721
722
723
724
725
726
727
728
729
730
731
732
733
734
735
736
737
738
739
740
741
742
743
744
745
746
747
748
749
750
751
752
753
754
755
756
757
758
759
760
761
762
763
764
765
766
767
768
769
770
771
772
773
774
775
776
777
778
779
780
781
782
783
784
785
786
787
788
789
790
791
792
793
794
795
796
797
798
799
800
801
802
803
804
805
806
807
808
809
810
811
812
813
814
815
816
817
818
819
820
821
822
823
824
825
826
827
828
829
830
831
832
833
834
835
836
837
838
839
840
841
842
843
844
845
846
847
848
849
850
851
852
853
854
855
856
857
858
859
860
861
862
863
864
865
866
867
868
869
870
871
872
873
874
875
876
877
878
879
880
881
882
883
884
885
886
887
888
889
890
891
892
893
894
895
896
897
898
899
900
901
902
903
904
905
906
907
908
909
910
911
912
913
914
915
916
917
918
919
920
921
922
923
924
925
926
927
928
929
930
931
932
933
934
935
936
937
938
939
940
941
942
943
944
945
946
947
948
949
950
951
952
953
954
955
956
957
958
959
960
961
962
963
964
965
966
967
968
969
970
971
972
973
974
975
976
977
978
979
980
981
982
983
984
985
986
987
988
989
990
991
992
993
994
995
996
997
998
999
1000
```